

## Proposta de projeto final - TIC

Título do projeto: O reino das sílabas

Ideia: Jogo das sílabas ( português)

O projeto que pretendo desenvolver é um jogo que consiste na observação de diversas imagens como por exemplo um bolo, uma girafa, uma bola e um coração e por baixo de cada imagem estava a divisão da palavra em sílabas de forma correta e duas opções diferentes erradas, mas parecidas com a palavra da imagem para testar a concentração e o conhecimento das crianças e também para perceber onde há mais dificuldades relativamente às sílabas, pois é importante a compreensão das mesmas para a formação de palavras e frases . Quando a criança acerta na imagem correta muda-se o cenário e é feito um elogio motivador à mesma por parte da professora no jogo. Caso não acerte a resposta o jogo continua com a mesma imagem até chegar à resposta correta e até que a criança compreenda onde errou. Sempre que alguém erra, a professora dá um pequeno incentivo para que a criança não desista e de certa forma a motive a continuar. Antes da iniciação do jogo é feita uma pequena apresentação da professora e dos alunos e de seguida a professora prossegue para a explicação da atividade. No final do jogo, aparece uma imagem de uma medalha ou de um prémio a dizer “Parabéns, agora vocês são os mestres das sílabas” com algumas animações e sons em conjunto. Caso o jogo se aplique em contexto de sala de aula no final quando aparece esse prémio ou medalha ainda poderá ser possível imprimir e colocar o nome de cada criança para que fiquem de certa maneira mais motivadas e empenhadas.

Este projeto enquadra-se nas aprendizagens essenciais do 1º ciclo do ensino básico, e destina-se mais às crianças do 1º ano, mas pode ser aplicado também às crianças do 2º ano numa fase inicial para relembrar o que foi dado para trás e iniciar o ano sem dificuldades. A partir do 2º ano o jogo pode ser alterado e poderá ser aumentado o grau de dificuldade, adequando-se ao ano em que as crianças se encontram e aos conteúdos sobre as sílabas que estão presentes nas aprendizagens essenciais.

Referências bibliográficas:

[Jogos de SÍLABAS em COQUINHOS](#)  
[1º ano Sílabas Jogo das - Recursos de ensino](#)  
[Sílabas e Figuras – Jogos Educativos HVirtua](#)

Soraia Cunha Turma 1 -