

VAMOS ÀS COMPRAS COM SÍLABAS

Objetivos

Gerais:

- Treinar a capacidade para segmentar as palavras em sílabas;
- Treinar a capacidade para contar as sílabas das palavras.

Específicos:

- A criança tem que identificar quantas sílabas tem cada objeto/palavra para saber qual é o seu preço (1 moeda por cada sílaba).

Público-alvo

- Crianças a partir dos 4/5 anos de idade;
- Aplicar em pequeno grupo ou na turma

Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 30 min.
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 15 min.

Materiais

- 6 moedas de cartão para cada criança;
- Bancada de loja
- Imagens de produtos (palavras) para comprar:
 - 1 sílaba: noz, pá, lâ, chá, giz, rã, boi, mel, pão; cruz, flor, pneus,
 - 2 sílabas: massa, arroz, bola, alho, maçã, lego, bolo, carro, figo, livro, jogo, mota, dragão, anel, brincos, calças, xaile, flauta, meias;
 - 3 sílabas: óculos, banana, bolacha, ananás, boneca, caneca, galinha, panela, dominó, enxada, ervilhas, lanterna, presépio, triciclo, cachecol, sandálias, aquário;
 - 4 sílabas: abóbora, alicate, batedeira, bicicleta, televisão, capacete, camisola, unicórnio, dinossauro, calendário, astronauta;
 - 5 sílabas: calculadora, telecomando, medicamento, rinoceronte, frigorífico.

Preparação

- Com um compasso fazer círculos (6 por criança) com 1,5 cm de raio em cartão ou cartolina; recortar individualmente (opcional: usar moedas de verdade de plástico se disponíveis); entregar seis moedas a cada criança;
- Imprimir imagens dos produtos e recortar individualmente; colocar os produtos aleatoriamente em várias filas em cima da mesa, ou em prateleiras para simular uma loja;

Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente - Neste jogo as crianças poderão comprar produtos numa loja usando moedas. O preço dos produtos depende do seu número de sílabas. Assim uma «noz» custa uma moeda porque apenas tem uma sílaba, enquanto «telecomando» custa 5 moedas porque tem cinco sílabas. Com esta atividade pretende-se que a criança descubra o preço dos produtos dividindo as palavras em sílabas e contando-as. Cada criança tem 6 moedas e deve comprar os produtos necessários até as gastar na totalidade (não poderá comprar produtos com mais sílabas do que as moedas que possui).

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na realização da tarefa poderão realizá-la uma segunda vez, em grupo mais pequeno (até 6 crianças). Neste nível do jogo, cada criança terá 12 moedas para ter mais oportunidades de treinar a habilidade de segmentação das palavras em sílabas e a habilidade para as contar. Além disso deverão ser utilizadas apenas as palavras com uma, duas e três sílabas para reduzir a sobrecarga de informação na memória verbal de trabalho.



Instruções

Nível I Intervenção Abrangente - Turma

1- Professor Apresentação da atividade

Olá meninas. Olá meninos. Hoje “vamos às compras com sílabas”. Este é o nome do jogo de hoje: “vamos às compras com sílabas”. Vamos brincar às compras. Mas antes de explicar o jogo temos de falar sobre as sílabas. Quem sabe o que são sílabas [aguardar respostas]? Sílabas são bocados de sons das palavras, são partes das palavras. As palavras podem ser divididas em sílabas. Como podemos fazer para dividir as palavras em sílabas [aguardar respostas]? Hoje vamos aprender três formas diferentes de dividir uma palavra em sílabas. A primeira é dizendo a palavra em “câmara lenta”, mesmo muito, muito devagar como por exemplo: «saaaaapaaaaatooooo». Experimentem dizer a palavra «sapato» em “câmara lenta”: «saaaaapaaaaatooooo». Quantos “bocados de sons” encontramos [aguardar respostas]? Sim, são três!! «saaaaa – paaaaa – tooooo». Outra forma de dividir a palavra em sílabas é “falar à robô”, como eu vou fazer: «ja-ne-la» Experimentem dizer a palavra “janela” “à robô”: «ja-ne-la». Ou ainda podemos “bater uma palma” sempre que dizemos um pedaço dos “sons” da palavra, sempre que dizemos uma sílaba da palavra [bater uma palma por cada sílaba]: «Fa-la-ro-co». Boa! Agora vamos contar as sílabas da palavra. Para isso temos de dizer a palavra sílaba a sílaba e bater uma palma por cada uma. Ao mesmo tempo temos de contar quantas palmas batemos. Vamos experimentar com a palavra «fada» [bater uma palma por cada sílaba]: «fa-da». Façam também [bater uma palma por cada sílaba]: «fa-da». Quantas palmas batemos [aguardar respostas]? Muito bem tem duas sílabas. E a palavra «vestido» [aguardar respostas]? Boa, tem três sílabas.

2 - Professor Instruções

Agora que já sabemos contar as sílabas das palavras vou explicar o jogo de hoje. Eu vou entregar a todos os jogadores 6 moedas. Essas moedas servem para comprar os produtos que eu tenho aqui na minha banca [apontar para as imagens]. Para cada jogador comprar o produto que escolheu tem de descobrir o seu preço. O preço de cada produto é igual ao seu número de sílabas. Se uma palavra tiver uma sílaba custa uma moeda, se tiver duas sílabas custa duas moedas, se tiver três sílabas custa...

[o adulto que aplica o jogo distribui as moedas pelas crianças]

3 – Professor Modelação

Eu vou fazer a primeira vez para todos entenderem melhor. Então, eu vou comprar o «dominó» [por exemplo]. Vou dividir a palavra «dominó» em sílabas e contá-las [bater uma palma por cada sílaba]: «do-mi-nó». Como bati três palmas sei que esta palavra tem três sílabas e custa três moedas. Muito bem, agora vou escolher um jogador para vir aqui comprar um produto [uma criança de cada vez deve aproximar-se da banca escolher o produto; o jogo termina quando não tiverem mais moedas]

Nível II Intervenção Seletiva – Grupo mais pequeno (3 – 6 crianças)

1 – Professor

Hoje vamos voltar a fazer o jogo “Vamos às compras com sílabas”. Como aprendemos ontem, as sílabas são partes das palavras. Nós podemos dividir as palavras em sílabas e há palavras com muitas sílabas,

Revisão e
apresentação
da atividade

como por exemplo, «te-le-co-man-do» e outras que são muito curtas que só têm uma sílaba, como «pá». Lembra-se como podemos fazer para dividir uma palavra em sílabas? [aguardar respostas. Se as crianças não se lembrarem de como podem dividir as palavras em sílabas explicar as três estratégias novamente: “câmara lenta”; “falar à robô”; e “bater uma palma”]. Muito bem. No jogo de ontem nós tivemos de aprender a contar as sílabas. Para isso tínhamos de prestar atenção a quantas palmas batemos quando dividimos a palavra. Por exemplo: “banana”. «Ba-na-na». Repitam comigo e batam as palmas: «ba-na-na». Quantas palmas batemos? [aguardar respostas] Três palmas, logo a palavra «banana» tem três sílabas.

2 – Professor
Instruções

Se bem se recordam, para comprarmos os produtos tínhamos de saber quantas sílabas tinha cada palavra. Se o produto que queremos comprar tiver uma sílaba, custa uma moeda, se tiver duas sílabas custa duas moedas e por aí adiante. Hoje eu vou dar a cada um de vós 12 moedas para comprar os produtos que quiser.

3 – Professor
Modelação e
treino

Eu faço a primeira vez e depois sois vós a jogar. Eu quero comprar a «massa». Então vou dividir a palavra “massa” em sílabas e bater uma palma por cada sílaba: «ma-ssa». Bati duas palmas, portanto custa duas moedas. Todos perceberam o que têm de fazer? Então agora é a vossa vez.

[jogar até as moedas acabarem]



Extensão da atividade

O jogo pode ser realizado em contexto de turma mas organizada em vários grupos mais pequenos, ficando uma criança responsável por cada banca podendo ser entregues mais moedas criando assim mais oportunidades para treinar a habilidade para dividir as palavras e contar as sílabas.



Créditos

Recursos de imagens utilizados provenientes de:

- flaticon.com
- freepik



Anexos

72 imagens de produtos



Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, <https://www.projetoler.pt/texto/vamos-compras-com-silabas>, em 31.janeiro.2022