

A Rua do /R/ (fonema inicial)

Objetivos

Gerais:

- Treinar a capacidade para analisar o fonema inicial e detetar o fonema /R/;
- Treinar a correspondência entre o fonema /R/ e as duas formas da letra: <R> e <r>.

Específicos:

- A criança tem de ser capaz de identificar a única rua que contém apenas objetos e/ou animais que comecem com o fonema /R/;

Público-alvo

- Crianças a partir dos 5/6 anos de idade;
- Aplicar individualmente, em pequenos grupos ou em toda turma.

Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 20 min.
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 15 min.

Materiais

- Mapa (projetor + tela branca ou imprimir imagem em formato A3);
- Cronómetro;
- 28 imagens (objetos ou animais);
 - Imagens com fonema inicial /R/ - roda, rosa, rato, rádio, rolha, relógio, régua, remo, regador, raio, robô, rio, rede, rei.
 - Imagens com fonema inicial distinto – bicicleta, pato, gato, chaves, bola, chapéu, navio, moto, comboio, skate, cavalo, carro, barco, cão.

Preparação

- Imprimir imagem do mapa fornecida em anexo e plastificar para conferir maior resistência ou projetar imagem com recurso a videoprojector num local onde as crianças consigam aceder com facilidade;
- Imprimir imagens dos objetos e/ou animais fornecidas em anexo, recortar individualmente, plastificar para conferir maior resistência.

Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente - Neste jogo as crianças aprenderão a analisar e a detetar o fonema inicial /R/ e que este corresponde à letra <R>/<r>. Saber identificar o fonema inicial é fundamental, tanto para as tarefas de leitura como para as de escrita. Nesta tarefa vai ser solicitado às crianças que encontrem uma única rua certa (a rua do /R/), ou seja, que possui apenas imagens que comecem com o fonema /R/. Para tal, a turma poderá ser dividida em equipas de no máximo seis crianças. Sobre as ruas do mapa, nos círculos vazios, o Professor deverá colocar as imagens de forma a que apenas uma rua tenha somente palavras começadas pelo fonema /R/: a rua do /R/. As outras ruas deverão conter pelo menos uma palavra que não comece com o fonema /R/. O objetivo do jogo é que as equipas tentem ser as mais rápidas a encontrar a rua correta: a que apenas contém palavras começadas pelo fonema /R/.

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na realização da tarefa em grupo alargado poderão realizá-la uma segunda vez, em grupo mais pequeno (até 3 crianças). Nesta fase, jogarão individualmente, com mapas impressos e competirão entre si para ver qual é a criança mais rápida a encontrar a rua que contém apenas palavras começadas com o fonema /R/.



Instruções

1- Professor Apresentação da atividade

Nível I Intervenção Abrangente - Turma

Olá meninas. Olá meninos. Hoje vamos fazer um jogo com um mapa. Vocês sabem o que é um mapa? [aguardar respostas]. Mapa é um desenho que tem ruas que podem ajudar a localização de algo que procuramos [mostrar o mapa ou a imagem projetada, sem as figuras mas com os círculos em branco]. No jogo de hoje vamos procurar uma rua especial: a rua /RRRR/. A rua /RRRR/ é uma rua especial porque todos os moradores dessa rua têm um nome que começa com o "som" /R/, que se escreve com esta letra [mostrar a letra <R> (a maiúscula) e <r> (a minúscula)]. Repitam comigo: rrrrrua, o primeiro "som" da palavra rua é /RRRR/. Então, qual é o primeiro "som" da palavra rua? [aguardar respostas]. Muito bem, é o "som" /R/. Por exemplo, a palavra «fato» poderia morar na rua do /RRRR/? [aguardar respostas]. Vamos ouvir com atenção: fffffffato. Começa pelo "som" /R/? [aguardar respostas]. Não, não começa, e por isso não pode morar na rua do /RRRR/. E a palavra «rolo»? RRRRRRolo? Começa pelo "som" /R/? [aguardar respostas]. Sim, começa, RRRRRRolo começa por /R/. Então «rolo» poderia morar na rua do /R/. Na rua do /R/ só moram aqueles que têm um nome que começa por /R/.

2- Professor Instruções

Nesta atividade temos de dividir a turma em equipas. [o Professor forma equipas constituídas por no mínimo 3 e máximo 6 alunos]. Neste jogo vence a equipa que encontrar a rua do /R/ primeiro, aquela que apenas tem imagens cujo nome começa com o "som" /R/. Neste mapa [mostrar o mapa ou a imagem projetada, sem as figuras mas com os círculos em branco] eu vou colocar imagens de animais ou objetos nestes círculos em branco. Cada equipa vai ter de ouvir com atenção cada uma das palavras para perceber se começa ou não com o "som" /R/. Quando uma equipa encontrar a rua que apenas tenha imagens que começam com o "som" /R/ vence. Antes de iniciarmos o jogo, vamos nomear as figuras que poderão estar nos diferentes mapas para que ninguém tenha dúvidas. [o Professor coloca na mesa ou projeta o slide com todas as figuras que poderão estar no mapa nomeando as imagens e solicitando que repitam com ele o nome da figura indicada por ele].

3- Professor Modelação

Vamos fazer uma vez todos juntos para percebermos melhor o que temos de fazer [o Professor mostra o mapa modelo]. Vou escolher uma imagem. Por exemplo, a imagem "rádio". Repitam comigo: rádio. Agora vamos dizer a palavra novamente prolongando o primeiro som: rrrrrrádio. Começa com o "som" /R/? [aguardar respostas]. Muito bem, começa com o "som" /R/. Então eu vou colocar este círculo com a letra <R>/<r> em cima da palavra «rádio» [O Professor tem de explicitar como percebeu que o primeiro "som" da palavra é o fonema /R/, nomeadamente mostrando que se prolongar o fonema inicial conseguem perceber qual é o primeiro "som"]. Muito bem, agora alguém quer vir cá tentar outra palavra [o Professor escolhe uma criança para dizer outra palavra]. Vou escolher outra palavra, pode ser a palavra «chapéu». Repitam comigo: chapéu. Agora vamos prolongar o "som" inicial: cccchhapéu. Começa com o "som" da rua do /R/? [aguardar resposta] Não. Não começa. Então temos de tapar esta imagem com um círculo vermelho [o Professor coloca um círculo vermelho em cima da imagem]. [proceder da mesma forma até se encontrar a rua /R/]. Muito bem, agora alguém quer vir cá tentar outra palavra [o Professor escolhe uma criança para dizer outra palavra] (Exemplo) Diz a palavra "rrrrrrrrrato". Agora tenta tu [aguardar execução por parte da criança]. Muito bem [nome da criança]. E agora diz, qual é o primeiro "som" da palavra "rrrrrrrrrato"? [aguardar resposta] Boa!! é o "som" /R/. Atenção, todos devem ficar atentos de que apenas uma rua do mapa é a rua do /R/, aquela que tem todos os moradores com nomes

que começam com /R/. Vejam a diferença desta rua que tem todos os moradores com letra <R>, para esta rua, que tem círculos vermelhos e uma letra <R>. Percebam que a rua que tem todos os moradores com a letra <R> é a certa, porque todas as figuras têm um nome que começa com o "som" inicial /R/. Todos têm de ter atenção, porque esta outra rua tem a letra <R>, mas também tem os círculos vermelhos que não têm as figuras com o "som" inicial /R/, por isso não é a rua do /R/. [após terminar esta demonstração o jogo pode ser iniciado]. Agora que já verifiquei que todos compreenderam, vou trocar as imagens para iniciarmos o jogo. [o Professor dispõe as imagens no mapa de forma a que apenas uma rua contenha somente palavras começadas pelo "som" /R/ ou, em alternativa, utiliza as ruas preenchidas que são fornecidas no PowerPoint]. **Vamos dar início ao jogo.**

Nível II Intervenção Seletiva – Grupo mais pequeno (até 3 crianças) ou individual

1– Professor

Revisão e apresentação da atividade

2– Professor

Instruções e Modelação

Hoje vamos voltar a fazer o jogo "A rua do /R/". Como se devem lembrar nós tivemos de encontrar as imagens que têm nomes com o "som" inicial /R/ que corresponde a letra <R>/<r>. Eu vou repetir as instruções para garantir que todos percebem.

[repetir as mesmas instruções usadas no nível I da intervenção e realizar os exemplos de modelação com palavras diferentes das utilizadas no dia anterior (Exemplo "régua")]. Agora, vou pedir para que todos encontrem a única rua do /R/ que existe neste mapa.



Extensão da atividade

O jogo pode ser realizado em contexto de turma através da projeção com videoprojector ou em grupo ligeiramente mais pequeno e também de forma individual com a impressão das imagens e do mapa num formato A3.



Créditos

Imagens utilizadas provenientes de:

- flaticon.com
- freepik



Anexos

Ficha de sessão

Mapa A3 (em branco)

28 imagens de figuras e/ou animais

14 círculos contendo a letra <R>/<r>

14 círculos vermelhos

Mapas Modelo 1 e 2

8 mapas pré-preenchidos

Powerpoint com mapas e imagens [aceda aqui](#)



Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, <https://www.projetoler.pt/texto/na-rua-do-r>, em 30.mai.2022.