U M J D

B V C A

L E U O

O U M L

B M J F

B V C A

L E C B

B M J D

E M J U

C S J D

O C M S

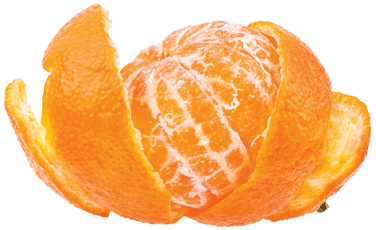
S C M L

T E C O

O T M L

T E C O

C T J D



N M J F

N T F D

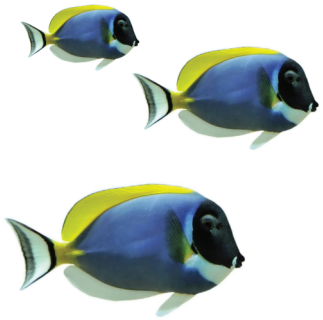
B V C A

N M J D

L E C P

B V C A

E M P F



P M J F

R E T O

E M J Q

O Q B L

O Q M A

P E R O

R E C O

C R J D

O C R L

C R J D

E M V F

C V J D

E M P F

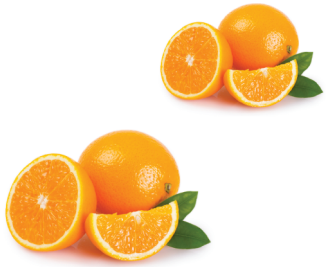
L E C O

S C M L

O C M L

S C M L

C T J D



L I V B

L E C O

L I V B

C M J D

E M C F

C T J D

P T J D

X M J F

C M J D

L E B Z

O Z M L

C M J D

L M C O

A P J D

E P J A

L M J D

F P J D

L E C O

V E J O

E M J F

A I J D

O A T B

L A X G

V O J D

O C M L

O C M L

O F M L

V E J O

E M J F

O M G F

E M J F

O J M L

F I J O

A I J D

O G J L

sistema de ensino unifev

FONEMA

SÉRIE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

O DESPERTAR DA CONSCIÊNCIA FONÊMICA

A AUSÊNCIA OU A PRECARIEDADE DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA É APONTADA POR ESPECIALISTAS COMO UM SEVERO ENTRAVE À ALFABETIZAÇÃO.

PARA QUE ELA OCORRA SOLIDAMENTE, A CRIANÇA PRECISA PERCEBER QUE A LÍNGUA FALADA PODE SER SEGMENTADA EM UNIDADES DISTINTAS; A FRASE PODE SER DIVIDIDA EM PALAVRAS, AS PALAVRAS EM SÍLABAS E AS SÍLABAS EM FONEMAS E QUE PALAVRAS SÃO CONSTITUÍDAS POR SEQUÊNCIAS DE FONEMAS (SONS) REPRESENTADOS POR GRAFEMAS (IMAGEM GRÁFICA DAS LETRAS).

A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA PRECISA SER DESPERTADA NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DE ESTÍMULOS QUE FARÃO A CRIANÇA REFLETIR E FORMULAR HIPÓTESES SOBRE A LÓGICA DA LINGUAGEM, SUPERANDO, ASSIM, A SIMPLES MEMORIZAÇÃO DA LETRAS.

COMO BRINCAR COM AS CARTAS

HÁ VÁRIAS POSSIBILIDADES DE EXPLORAR A FERRAMENTA. O PROFESSOR TEM AUTONOMIA PARA CRIAR JOGOS, REGRAS OU ATIVIDADES E AS CRIANÇAS TAMBÉM. VAMOS SUGERIR APENAS ALGUMAS BRINCADEIRAS EFETIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.

1 OBJETIVOS E HABILIDADES

- *IDENTIFICAR FONEMAS INICIAIS E ALITERAÇÕES.*
- *CONHECER A DIFERENÇA ENTRE SINGULAR E PLURAL.*

MODO 1

O PROFESSOR DISTRIBUI AS CARTAS ENTRE AS CRIANÇAS, SENTADAS EM CÍRCULO. A PRIMEIRA CRIANÇA COLOCA SUA CARTA NO CENTRO E DIZ O NOME DO OBJETO.

AS DEMAIS DIZEM QUAL É O *FONEMA* INICIAL (SOM), INDICANDO A COR DO QUADRINHO COM A LETRA QUE REPRESENTA O FONEMA.

DEPOIS, AS CRIANÇAS DEVEM IDENTIFICAR EM SUAS CARTAS OUTRAS IMAGENS INICIADAS COM O MESMO SOM COLOCANDO AS CARTAS NA MESA E DIZENDO O FONEMA. AS CRIANÇAS DEVEM ESTAR ATENTAS, POIS O OBJETIVO DA BRINCADEIRA É FICAR SEM NENHUMA CARTA NA MÃO PRIMEIRO.

MODO 2

O PROFESSOR APRESENTA, NA LOUSA DIGITAL OU EM FORMATO DE CARTAS IMPRESSAS, AS IMAGENS E PERGUNTA ÀS CRIANÇAS, DIVIDIDAS EM GRUPOS, QUAL O FONEMA INICIAL. O GRUPO QUE ACERTAR O SOM PRIMEIRO (NÃO O NOME DA LETRA), RECEBE UM SELINHO. O GRUPO QUE JUNTAR MAIS SELOS VENCE A RODADA.

MODO 3

O PROFESSOR APRESENTA A CARTA E PEDE QUE OS GRUPOS APRESENTEM OUTRAS PALAVRAS QUE SE INICIEM COM OS MESMOS FONEMAS. O GRUPO QUE ACERTAR MAIS PALAVRAS, CONSIDERANDO NÃO O NOME DA LETRA, MAS O SOM INICIAL, RECEBE UM SELINHO. O GRUPO QUE JUNTAR MAIS SELOS VENCE A RODADA.

O PROFESSOR PODE, TAMBÉM, QUESTIONAR SE A PALAVRA DEVE ESTAR NO SINGULAR OU NO PLURAL, CONFORME A QUANTIDADE DE ITENS DA IMAGEM.

MODO 4

OUTRA ALTERNATIVA É APRESENTAR AS CARTAS UMA A UMA E PEDIR QUE AS CRIANÇAS INDIQUEM TODOS OS FONEMAS DA PALAVRA QUE ESTÃO NOS QUADRINHOS.

1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO
1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO	1 PONTO