

SEMANA A SILABAR

• Jogos de sílabas •

4-8
ANOS

Antónia Estrela
Sandrina Esteves

7 JOGOS
DIVERTIDOS

- ✓ Joga em casa ou na escola
- ✓ Aprende a divisão silábica
- ✓ Treina a oralidade





ÍNDICE



- 3 Introdução
- 4 Instruções para os jogos 1 e 2
- 5 Instruções para o jogo 3
- 6 Instruções para o jogo 4
- 7 Instruções para os jogos 5 e 6
- 8 Instruções para o jogo 7

9 Jogo 1 • Montinhos de sílabas

17 Jogo 2 • Silabar a combinar

27 Jogo 3 • Tirinhas de sílabas

33 Jogo 4 • Caça às sílabas

57 Jogo 5 • Dominó de sílabas

65 Jogo 6 • Sílabas no bingo

77 Jogo 7 • Puzzles de sílabas



INTRODUÇÃO

As crianças começam, geralmente, a falar muito cedo e já se conhece muito sobre o modo como se processa a aquisição e o desenvolvimento da linguagem. Considerando que as crianças nascem predispostas para adquirir uma língua, um ambiente rico e diversificado do ponto de vista linguístico será fundamental para que se potencie o desenvolvimento da linguagem.

A participação consciente dos pais e dos educadores será proveitosa para o desenrolar deste processo, na medida em que o contacto sistemático e consistente com materiais e atividades criados para este efeito promove o desenvolvimento da linguagem oral.

Na educação pré-escolar, o desenvolvimento da oralidade é muito importante porque é central na comunicação, na aprendizagem e na exploração do pensamento. Aliás, vários estudos evidenciam que o sucesso na aprendizagem da leitura e da escrita está diretamente relacionado com o desempenho na oralidade. Por isso, o desenvolvimento de competências neste domínio deve ser promovido em contexto escolar, também como medida que prevenirá o insucesso no desempenho posterior em tarefas de leitura e de escrita.



As *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*, publicadas em 2016, definem como objetivo um maior domínio da linguagem oral, assim como reconhecem a importância de um clima de comunicação rico, que permita que as crianças desenvolvam a sua consciência linguística.

Com o intuito de contribuir para o desenvolvimento da consciência linguística das crianças, este livro apresenta um conjunto de jogos que leva as crianças a trabalhar de forma lúdica um aspeto preciso: o desenvolvimento da consciência fonológica, que pode ser definida como a capacidade que adultos e crianças têm de identificar e manipular conscientemente os sons da sua língua.

As atividades que se apresentam neste livro-jogo dizem respeito à sílaba, que é uma unidade estruturadora do conhecimento fonológico e que desempenha, por isso, um papel relevante na aprendizagem da leitura e da escrita. Com a aplicação destes jogos, estaremos a contribuir para o desenvolvimento da consciência silábica, pois estão implicadas atividades de identificação da sílaba inicial igual, de identificação da sílaba final igual, de identificação do número de sílabas e de manipulação de sílabas.

Este livro-jogo foi pensado para crianças em idade pré-escolar e anos iniciais do 1.º Ciclo, podendo ser explorado pelos educadores e professores, na sala, e/ou pelos pais, em casa. Também se destina a crianças mais velhas, pois a reflexão linguística subjacente aos jogos acarreta sempre vantagens para o desenvolvimento da oralidade, da leitura e da escrita.

Ainda que os jogos incluídos neste livro visem, acima de tudo, ajudar as crianças no seu percurso de desenvolvimento linguístico, mais especificamente no que diz respeito à consciência fonológica, a parte lúdica possibilitada pelos jogos representa, também, uma mais-valia que proporcionará momentos ricos e divertidos às crianças.

As autoras

INSTRUÇÕES

Jogo 1 • Montinhos de sílabas



OBJETIVO: Associar imagens que têm o mesmo número de sílabas.

JOGADORES: 1 ou 2 jogadores.

COMO JOGAR:

- Recorta os cartões pelo tracejado e, mantendo-os voltados para cima, distribui-os pela mesa.
- Recorta as imagens da página 15 pelo tracejado e baralha-as.
- Distribui por cada jogador 10 imagens (no caso de serem dois jogadores). As imagens devem estar viradas para baixo.
- À vez, cada jogador vira uma das suas imagens e tem de colocá-la no cartão cuja imagem-alvo tem o mesmo número de sílabas. O jogo termina quando todas as imagens estiverem colocadas nos respetivos cartões.
- Em alternativa, cada jogador pode distribuir as suas imagens pelos cartões no menor tempo possível. Nesse caso, ganha o jogador mais rápido.

Jogo 2 • Silabar a combinar

OBJETIVO: Juntar sílabas de palavras diferentes para criar novas palavras.

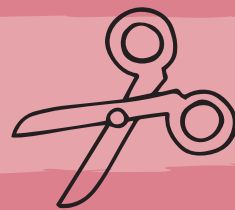
JOGADORES: 1 ou 2 jogadores.

COMO JOGAR:

- Recorta os cartões pelo tracejado e baralha-os.
- Recorta as imagens da página 25 pelo tracejado e, mantendo-as voltadas para cima, distribui-as pela mesa.
- Distribui quatro cartões por cada jogador (no caso de serem dois jogadores).
- Em cada cartão, cada jogador tem de descobrir a palavra escondida a partir da seleção das sílabas indicadas.
- Depois de descobrir a palavra, tem de procurar a imagem correspondente no baralho de imagens (que está espalhado sobre a mesa) e tem de colocar essa imagem no quadrado do seu cartão.
- Ganha o jogador que descobrir as palavras escondidas em todos os seus cartões no menor tempo possível.



Jogo 1 • Montinhos de sílabas



--	--	--	--



--	--	--	--

Jogo 2 • Silabar a combinar



SEMANA A SILABAR

**O livro que se transforma em 7 jogos divertidos,
um para cada dia da semana!**

As crianças adoram brincar com os sons da língua. Essas brincadeiras, ao mesmo tempo que as divertem, ajudam-nas a refletir sobre a sua língua materna, o que é fundamental para o seu desenvolvimento linguístico.

Este livro reúne um conjunto de 7 jogos que têm como objetivo potenciar o desenvolvimento da consciência fonológica, mais especificamente da sensibilidade à sílaba.

De manipulação muito intuitiva, pode ser explorado livremente pelas crianças, pelos educadores, professores e pais, sendo uma mais-valia para o desenvolvimento da oralidade, da leitura e da escrita.



**Outros
títulos
desta
coleção:**



descobre aprende voa

Editamos livros de apoio escolar para uma aprendizagem autónoma e estimulante, com rigor científico e garantia de sucesso.

ISBN 978-989-564-289-2



9 789895 642892