

# TRANSFORMAR PALAVRAS

## (Adição de fonema no início da palavra)

### Objetivos

#### Gerais:

- Treinar a capacidade de síntese do fonema inicial;
- Treinar a capacidade de decodificação;
- Treinar o conhecimento de letras;

#### Específicos:

- Transformar uma palavra noutra acrescentando um novo fonema no início.

### Público-alvo

- Crianças a partir dos 6 anos de idade;
- Aplicar em contexto de turma ou de grupo mais pequeno;

### Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 45 min.  
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 25 min.

### Materiais

Apresentação PowerPoint (compatível apenas com Microsoft Office);

Computador e videoprojector;

- Nível I de dificuldade:

fia-afia, dor-odor, vós-avós, ar-mar, ir-rir, ai-sai, eu-deu;

- Nível II de dificuldade:

talho-atalho, abre-sabre, alta-salta, alvo-salvo, ela-vela, olhos-folhos, uiva-ruiva, égua-régua, aula-jaula; eira-feira; osso-fosso; isco-risco, arco-barco, alças-calças, uva-luva, aço-laço, ilha-bilha, obra-cobra, urso-curso, alga-malga, ama-cama, asa-casa, ave-nave, ouro-touro, ano-pano, ouve-couve, ovo-povo, erra-terra, unha-cunha, orca-porca, arte-tarte, astro-mastro, oco-coco, lobo-globo, lâ-clã, lima-clima.

### Preparação

Fazer download da apresentação PowerPoint para computador com Microsoft Office e projetar no quadro ou numa tela branca da sala.

### Contextualização

**Nível I Intervenção Abrangente-** Neste jogo será solicitado às crianças que “usem” a máquina para transformar palavras noutras palavras totalmente diferentes acrescentando apenas um fonema (letra) no início de cada palavra. O adulto deve projetar a máquina no quadro usando a apresentação PowerPoint fornecida.

O jogo pode ser jogado em ambiente de turma, devendo o adulto selecionar uma criança de cada vez para transformar as palavras. Cada palavra aparece escrita em maiúsculas e minúsculas e aparece uma imagem para a representar. No ecrã da máquina aparece a letra que as crianças terão de acrescentar no início de cada palavra para as transformar. Dependendo da fase de aprendizagem em que as crianças se encontram, o jogo pode ser realizado de duas formas. A primeira forma de aplicação do jogo deve ser adotada caso as crianças ainda não tenham aprendido as letras todas. Neste caso o jogo deve ser realizado oralmente, isto é, o adulto deve dizer/ler a palavra inicial e deve pronunciar o fonema que aparece na máquina e que as crianças devem unir/fundir com o início da palavra. A segunda forma de aplicação do jogo deve ser realizada quando as crianças já conhecem a maior parte das letras e já têm algumas competências de decodificação. Neste caso pode-se pedir às crianças, que consigam, que leiam a palavra inicial, que identifiquem a letra que aparece na máquina, e que a acrescentem no início da palavra para a transformar numa nova palavra. Em qualquer um destes processos, o adulto pode ajudar, nomeadamente produzindo o fonema que a letra representa na palavra a descobrir, lendo a palavra inicial caso a criança tenha muita dificuldade. Em qualquer uma das duas formas de jogar este jogo o adulto apenas deve clicar no rato para a apresentação avançar depois de a criança que está a jogar ter conseguido descobrir a palavra que será formada. Colocar a máquina a funcionar serve para confirmar se a resposta está certa.

**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 de intervenção cada criança terá mais oportunidades para treinar as capacidades de síntese e/ou de decodificação. O adulto deve usar as mesmas instruções mas poderá dar mais pistas, ajudar a identificar as letras e os fonemas que representam.



## Instruções

### Nível I Intervenção Abrangente –Turma

- 1- Professor**  
Apresentação da atividade
- Olá meninas. Olá meninos. Hoje vamos jogar a um jogo que se chama “Transformar Palavras”. Neste jogo vamos usar esta máquina [apontar para a máquina projetada no quadro branco]. Nesta máquina as palavras/imagens entram por aqui [apontar para o local de entrada na máquina] e quando saem [apontar para o local de saída na máquina] estão transformadas noutra coisa totalmente diferente. Nós podemos saber em que é que a máquina vai transformar as palavras. Para isso basta-nos acrescentar esta letra/som [apontar para o local da máquina onde é apresentada a letra] no início desta palavra [apontar para as palavras escritas e para a imagem inicial que está no tapete rolante da máquina].
- 2- Professor**  
Instruções
- Então, neste jogo, eu vou escolher um jogador de cada vez para vir aqui ao computador descobrir qual a palavra que vai aparecer depois de a máquina trabalhar. Os outros jogadores devem permanecer em silêncio nos seus lugares e só poderão ajudar se eu pedir. Enquanto o jogador estiver a jogar podem tentar descobrir a palavra que irá aparecer, mas devem fazê-lo em silêncio.
- 3- Professor**  
Modelação
- Eu vou fazer a primeira vez para todos compreenderem melhor. Vou ler esta palavra [apontar para a palavra escrita]: “lá”. Aqui está escrita com letras maiúsculas e aqui minúsculas, mas é a mesma palavra. A palavra «lá». Nós usamos esta palavra para indicar um lugar. Nesta imagem a senhora está a apontar para... “lá”. Ora, a máquina vai transformar a palavra «lá» acrescentando no início esta letra: /O/ [apontar para a letra <o>] Repitam comigo: /OOOOO/. Se dissermos /OOOO/ e depois /'la/ fica... façam comigo: /OOOOOO/- ----/'la/. /OOOO/---/'la/. /OO/-/'la/. /'O.la/. Fica a palavra «olá». Boa!! Descobrimos!. Agora vamos por a máquina a funcionar e confirmar se está certo. [clicar na tecla para fazer a apresentação avançar] Boa acertámos. Agora é a vossa vez.

### 1– Professor

Revisão e apresentação da atividade

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

Hoje vamos continuar com o jogo de “transformar palavras”. Para descobrirmos as palavras que a máquina vai criar já sabem que temos de acrescentar sempre uma letra no início, um “som”. Eu vou fazer a primeira vez para garantir que todos percebem.

### 2– Professor

Instruções e Modelação

[repetir as mesmas instruções usadas no nível I da intervenção e realizar os exemplos de modelação com palavras diferentes das utilizadas no dia anterior]



## Extensão da atividade

Caso a escola disponha de vários computadores poderá ser mais eficaz se a turma estiver dividida em vários grupos que vão jogando o jogo em simultâneo para que os tempos de espera de cada jogador não sejam tão grandes.



## Créditos

Imagens utilizadas provenientes de:

- flaticon.com
- freepik



## Anexos

Apresentação PowerPoint [[descarregue aqui](#)]



## Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, <https://www.projetoLER.pt/texto/transformar-palavras>, em 20.abril.2022