

Referência:ADAMS, Marilyn Jager; FOORMAN, Barbara R.; LUNDBERG, Ingvar; BEELER Terri. *Consciência Fonológica em crianças pequenas*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

Cada grupo de professores recebe uma atividade, discute com o grupo a realização e após apresenta para o grupão.

1. Ouvindo Sons (jogos de escuta)

Nosso mundo é cheio de sons. Com este jogo, as crianças descobrirão que, se escutarem, podem ouvir sons da rua, de dentro de casa e mesmo de dentro delas próprias. Antes de começar, fale sobre a diferença entre escutar com os olhos fechados e abertos.

A seguir, peça às crianças que se sentem de olhos fechados e somente escutem por alguns instantes.

Depois de alguns minutos, convide-as para citar alguns sons que tenham ouvido. Rapidamente, as crianças irão aprender a ouvir com atenção. Entre os sons que poderão ser ouvidos, estão os seguintes:

ato de engolir	pássaros	ruído de copa das árvores
batimentos cardíacos	passos	ventilador
caminhões	pingos de chuva	vento
carros	relógios	vozes
latido de cães	respiração	zumbido de moscas

2. Escondendo o despertador (jogos de escuta)

Peça que uma das crianças cubra os olhos. Enquanto ela estiver com os olhos cobertos, esconda um despertador ou um cronômetro que faça tique-taque. A seguir, a criança tira a venda dos olhos e tenta encontrar o relógio pelo ruído. Durante a procura, todas as outras crianças devem ficar bem quietinhas, tentando não dar nenhuma pista.

3. Telefone sem fio (jogos de escuta)

Sente as crianças em um círculo. A seguir, sussurre alguma coisa para quem estiver à sua esquerda; essa criança vai sussurrar aquilo que ela entendeu a quem estiver à esquerda dela, e assim por diante. Os sussurros continuam, criança por criança, em sentido horário, até que se chegue à última, que dirá em voz alta o que quer que tenha ouvido. Salientamos que este jogo é difícil, por uma série de razões. As crianças menores poderão precisar de prática prévia para passar à esquerda, o que pode ser feito pedindo-lhes que toquem umas às outras ou passem um objeto adiante. Para tornar esse jogo linguisticamente mais fácil, experimente colocar, no início, as crianças em pequenos grupos de não mais do que cinco integrantes. Comece com palavras, depois passe às expressões e, apenas quando as crianças tiverem desenvolvido habilidade (e maturidade), passe às frases completas.

4. Poesias, canções e versos (jogos com rimas)

As poesias, canções ou versos rimados que as crianças já conhecem de cor oferecem oportunidades especiais para o jogo de rima.

Selecione uma poesia, uma canção ou versinho. Recite-o de modo natural. Em seguida diga às crianças que prestem atenção nas formas que o poema será recitado:

- Recite o poema baixinho, mas dizendo as palavras que rimam em voz alta.
- Recite o poema em voz alta, mas diga as palavras que rimam baixinho.
- Recite o poema aumentando o tom de voz à medida que avança.
- Recite o poema baixando o tom de voz à medida que avança.
- Recite o poema em coro ou em roda.
- Faça com que as crianças sentem em círculo e peça-lhes que

recitem sucessivamente versos do poema, um de cada vez, criança por criança.

5. Rima de palavras (jogos com rimas)

Neste jogo, você produz uma palavra a ser rimada (por exemplo, mão) e sinaliza para que as crianças apresentem uma palavra que rime com ela (por exemplo, sabão, pão).

Para ajudar as crianças pode-se pedir que digam uma palavra que rima, sugerindo outras (por exemplo pé rima com gato, chulé ou rato).

Uma vez que o jogo já tenha sido compreendido, cada criança pode ser convidada a responder e a escolher a próxima palavra a ser rimada. Entre os exemplos estão os seguintes:

Café – Chulé	chá- ???(bola ou pá)
Melão- fogão	banana- ???(semana ou laranja)
Touro- ouro	valente-??? (gente ou coração)
Pé – picolé	mão-??? (cabeça ou avião...)

Observação: Não espere que as crianças pratiquem este jogo como um adulto faria. Muitas de suas rimas poderão ser palavras sem sentido (inventadas); por exemplo, para a palavra amarelo a criança poderá dizer fafarelo. Isso não é problema porque o propósito de exercitar a rima é fazer com que as crianças, antes de mais nada, prestem atenção aos sons da fala. Da mesma forma, muitas de suas respostas associadas ao objeto podem parecer, o que, mais uma vez, não é problema. O propósito do jogo é demonstrar que quase qualquer palavra pode ser rimada.

6.Ouvindo palavras em frases (consciência de palavra)

Dê a cada criança algumas fichas em branco, que ela utilizará para representar as palavras em uma frase que você produzir: uma ficha para cada palavra. Peça que coloquem as fichas sobre a carteira. O professor deverá criar, oralmente, uma frase junto com os alunos.

Peça aos alunos que digam quantas palavras a frase possui e peçam que separem o número de fichas correspondentes. Cada criança ficará com uma ficha e será uma palavra oral.

Em seguida o professor repete a frase e a cada palavra falada a criança deve levantar uma ficha.

Inicialmente, todas as frases devem ser curtas, mas quando as crianças estiverem confortáveis com a atividade, deve-se introduzir frases mais longas, pois as crianças devem ser levadas a observar que estas têm mais palavras.

Peça que as crianças fiquem à frente da sala com as fichas misturadas e todos deverão ajudá-las a organizar a frase.

7.Pegue uma coisa da caixa (consciência silábica)

Junte uma série de objetivos em uma caixa ou um cesto. Certifique-se de que haja objetos que se distinguem por terem diferentes números de sílabas, por exemplo, lá-pis (2), Ca-ne-ta (3), a-pon-ta-dor (4).

Convide um aluno a fechar os olhos, escolher um objeto e nomeá-lo (por exemplo, "isto é um lápis "). Todas as crianças devem repetir o nome do objeto escolhido enquanto acompanham suas sílabas com palmas, lá-pis. Pergunte quantas sílabas foram ouvidas.

8. Escutar primeiro, olhar depois (consciência silábica)

Este jogo requer um conjunto de figuras, cada uma mostrando um objeto familiar. Escolha figuras de objetos que tenham nomes com diferentes números de sílabas, por exemplo: computador(4) telefone(4), boneca (3), casa (2). Mostre seu conjunto de figuras e explique que dirá o nome de cada uma, mas de forma muito estranha (uma sílaba de cada vez). Faça com que as crianças escutem com atenção e descubram o nome de cada objeto citado. Quando as crianças descobrirem cada palavra, levante a figura e faça-as repetir a palavra, tanto na forma normal, como sílaba por sílaba.

9. Ogro: Sílabas (consciência silábica)

Convide as crianças a se sentarem em círculo e envolva-os em uma história:

Era uma vez um ogro gentil e pequenino, que adorava dar presentes às pessoas. O único problema é que o ogro sempre queria que as pessoas soubessem qual era o presente antes de dá-lo. Mas o ogrozinho tinha uma maneira muito estranha de falar. Se ele fosse dizer à criança que o presente era uma bicicleta, ele dizia “ bi-ci-cle-ta”. Só quando a criança adivinhasse qual era o presente é que ele ficava completamente feliz.

Agora, finja ser o ogro e caminhe pela sala, dando um "presente" a cada criança, pronunciando o nome do presente sílaba por sílaba. Quando a criança adivinhar a palavra, ela deve indicar um presente para a outra.

É melhor limitar o jogo a apenas quatro ou cinco crianças em um determinado dia, ou ficará longo demais. Alguns exemplos de presentes para pronunciar são:

adesivo	chinelo	passarinho
banana	chocolate	patins

banheira	computador	pirulito
bicicleta	dado	piscina
bola	escova	relógio
borboleta	flauta	revista

Observação: Se os seus alunos não tiverem familiaridade com a imagem do ogro, substitua-o por uma pessoa, um robô ou criatura do folclore, como duende, unicórnio, bicho-papão ou elfo.

10. Estou pensando em uma coisa (Consciência fonêmica)

Diga à turma: " Agora vamos jogar um jogo chamado ' Estou pensando em uma coisa'. Vou pensar em uma coisa e vocês terão que adivinhar o que é. Vou dar pistas."

A primeira pista deve ser o fonema inicial da palavra que você tem em mente. A seguir, dê pistas significativas até que as crianças digam qual é a palavra. Para ter certeza de que o jogo oferece muitas oportunidades para as crianças pensarem em palavras que comecem com o fonema em questão, convide-as a tentar adivinhar no que você está pensando após cada pista (certifique-se de que exagerem a consoante inicial quando fizerem as sugestões).

Professor: A coisa em que estou pensando começa com [s-s-s-s-s]. Com que som começa a minha palavra?

Crianças [s-s-s-s-s].

Professor: Essa coisa tem duas pernas e voa.

Criança: S-s-s-s-s-uper-homem .

Professor: S-s-s-s-s-uper-homem! Boa ideia. Qual o primeiro som de S-s-s-s-uper-homem?

Crianças: [s-s-s-s-s]