

# A Roleta da Pré-Leitura

## Consciência fonológica e dislexia

Ref. 20039

Este jogo foi desenvolvido em colaboração com a Federação Espanhola para a Dislexia (FEDIS) e a Associação da Dislexia e da Família (DISFAM):



### BASES TEÓRICAS:

**Consciência fonológica** é a capacidade metalinguística que nos permite compreender oralmente que as palavras são compostas por unidades mais pequenas, como as sílabas e os fonemas (os sons das letras). Permite-se conhecer as unidades que compõem o discurso (para identificar e segmentar os sons das palavras).

Vários estudos destacam a relação entre o desenvolvimento da consciência fonológica (compreensão da estruturação da linguagem a nível oral) e o desenvolvimento da linguagem escrita. Por conseguinte, **o correto desenvolvimento da consciência fonológica contribui para uma melhor aquisição de literacia**. Constitui um estado pré-aprendizagem necessário a qualquer criança antes de aprender a linguagem escrita. O trabalho a nível de consciência fonológica ganha importância nas crianças com dificuldades de aprendizagem, como dislexia, quando estas incluem uma falta de consciência fonológica.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- Adquirir competências básicas pré-leitura.
- Desenvolver a consciência fonológica.
- Praticar a consciência silábica através da segmentação mental das palavras.
- Melhorar a consciência fonética através da pesquisa mental de fonemas, ou da ausência dos mesmos, nas palavras.
- Soletrar e atribuir ortografia aos sons das letras (fonemas)
- Aprender a classificar as palavras de acordo com o grupo de afiliação.
- Adquirir vocabulário básico.
- Aprender a respeitar as regras do jogo, especialmente nos mais pequenos, que irão aguardar a sua vez de jogar.



Tel. 213 872 458  
[www.oficinadidactica.pt](http://www.oficinadidactica.pt)

## DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO:



**Roda das letras (frente):** inclui as letras A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.



**Roda dos fonemas ou som das letras (verso):** inclui os sons das letras a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Esta roda pode ser reescrita; tem 10 espaços em branco para que possa adicionar outros fonemas (sons de letras) ou repetir aqueles que quer praticar mais. Por este motivo, o jogo inclui um marcador apagável.

IMPORTANTE: Esta roda representa o som da letra, não o nome da letra.

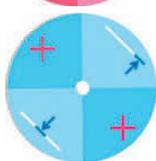
Exemplo: A letra "b" nesta roleta representa o fonema /b/, ou seja, o respetivo som.



**Roda dos temas:** inclui animais, alimentos, transportes, objetos e locais.



**Roda das sílabas:** inclui quatro opções: palavras com 1, 2, 3 ou mais sílabas.



**Roda de posição das letras (frente):** inclui as opções de posição de três letras: no início da palavra, em qualquer posição da palavra, não incluídas na palavra.



**Roda de posição do fonema (verso):** inclui as opções de posição de quatro fonemas: no início da palavra, numa sílaba no meio da palavra, na última sílaba da palavra, não incluído na palavra.



**Cartas fotográficas (com fotografias reais):** inclui 80 cartas circulares com fotografias.



**Cartas estrela:** inclui 10 cartas estrela para determinar o vencedor.

O conjunto é composto por cartão robusto, durável e de alta qualidade. Fabricado com material ecológico proveniente de florestas sustentáveis. Inclui um marcador apagável para escrever na roda dos fonemas (que pode ser reescrita e apagada).

ATENÇÃO: a roda das letras e as outras rodas do jogo não podem ser reescritas nem apagadas.

## IDADE RECOMENDADA E INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO:



4 aos 8 anos.

O jogo permite utilizar as rodas de forma progressiva, dependendo do nível de conhecimento de cada criança.

Adiante encontra-se uma sugestão para a ordem de introdução das diferentes rodas:

com as crianças mais pequenas, pode começar a jogar com as **imagens** e a **roda dos temas**. As crianças familiarizam-se com as cartas e descobrem o nome de cada imagem.

A seguir, introduza a **roda das sílabas** para desenvolver a consciência silábica. Isto ajuda as crianças a segmentar mentalmente as palavras nas imagens.

Depois, trabalhe a consciência fonética com a **roda dos fonemas**. Para isto, os jogadores necessitam de reproduzir o som do fonema de modo a que possam procurar as imagens que incluam esse som ou fonema. A seguir, introduza a **roda de posição dos fonemas** juntamente com a roda dos fonemas.

Depois de as crianças conhecerem a letras e a ortografia, introduza a **roda das letras**. E, por último, introduza a **roda de posição das letras** juntamente com a roda das letras.



Tel. 213 872 458  
[www.oficinadidactica.pt](http://www.oficinadidactica.pt)

## JOGO E ATIVIDADES:

### PROCURAR E ENCONTRAR!

Facilita a aprendizagem para classificar as imagens de acordo com os seguintes assuntos: animais, alimentos, transportes, objetos e locais.

**Objetivo:** recolher o maior número de imagens seguindo as indicações da roleta.

**Peças necessárias para jogar:** roda dos temas e cartas fotográficas.



1. Vire todas as cartas fotográficas para baixo.
2. À vez, começando pelo jogador cujo nome tem mais sílabas, rode a seta. Quando há mais do que um jogador com o mesmo número de sílabas no nome, começa o jogador mais novo.
3. Todos os jogadores procuram as fotografias que pertençam ao tema apontado pela seta na roleta.
4. Todos os jogadores confirmam se as imagens escolhidas pelos restantes jogadores correspondem ao tema.
5. Cada jogador roda a seta à vez para encontrar imagens para outros temas. Quando a seta calha na mesma opção, volta a rodar-se a roda até todas as opções serem concluídas.
6. O jogador que tiver mais imagens no fim do jogo é o vencedor.

**Opção de jogo cooperativo:** com esta opção, os jogadores levam a cabo os passos acima jogando em conjunto e não individualmente nem em pares.

## VAMOS DIVIDIR AS PALAVRAS EM SÍLABAS!

Este jogo consiste em segmentar mentalmente os nomes das imagens em sílabas.

**Objetivo:** recolher o maior número de imagens seguindo as indicações da roleta.

**Peças necessárias para jogar:** roda das sílabas e cartas fotográficas.



1. Vire todas as cartas fotográficas para baixo.
2. À vez, começando pelo jogador cujo nome tem mais sílabas, rode a seta. Quando há mais do que um jogador com o mesmo número de sílabas no nome, começa o jogador mais novo.
3. Todos os jogadores procuram as imagens cujas palavras têm o mesmo número de sílabas que o indicado pela seta.
4. Todos os jogadores confirmam se as imagens escolhidas pelos restantes jogadores estão corretas.
5. Cada jogador roda a seta à vez para encontrar imagens com um número diferente de sílabas. Quando a seta calha na mesma opção, volta a rodar-se a roda até todas as opções serem concluídas.
6. O jogador que tiver mais imagens no fim do jogo é o vencedor.

**Opção de jogo cooperativo:** com esta opção, os jogadores levam a cabo os passos acima jogando em conjunto e não individualmente nem em pares.

## VAMOS DIVIDIR AS PALAVRAS EM SONS!

Este jogo consiste em dividir mentalmente os nomes das imagens em fonemas.

**Objetivo:** recolher o maior número de imagens seguindo as indicações da roleta em cada volta e recolher o maior número de estrelas até ao fim do jogo.

**Peças necessárias para jogar:** roda dos fonemas, cartas fotográficas e das estrelas.



1. Vire todas as cartas fotográficas para baixo.
2. À vez, começando pelo jogador cujo nome tem mais sílabas, rode a seta. Quando há mais do que um jogador com o mesmo número de sílabas no nome, começa o jogador mais novo.
3. Todos os jogadores procuram imagens com o fonema indicado pela seta (o fonema pode estar posicionado em qualquer ponto da palavra).
4. Todos os jogadores confirmam se as imagens escolhidas pelos restantes jogadores estão corretas.
5. O jogador com mais cartas fotográficas ganha e recolhe uma carta estrela.
6. As cartas fotográficas são viradas e colocadas com a face virada para baixo.
7. Estes passos são repetidos até que todos os jogadores tenham jogado ou até não existirem mais estrelas.
8. O jogador que tiver mais estrelas no fim do jogo é o vencedor.

**Opção roda de posição do fonema:** esta opção deve ser utilizada em conjunto com a roda dos fonemas para indicar a procura de imagens que comecem com o fonema, que contenham o fonema, que incluam o fonema na última sílaba ou que não contenham o fonema.

**Opção roda das sílabas:** esta pode ser utilizada em conjunto com a roda dos fonemas. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para ambas as rodas.

**Opção roda de posição dos fonemas e roda das sílabas:** as duas rodas podem ser utilizadas em conjunto com a roda dos fonemas. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para as três rodas.

**Opção roda dos temas:** pode incluir a roda dos temas em todas estas opções. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para as rodas.

## VAMOS SOLETRAR!

Este jogo consiste em soletrar os nomes das imagens e dividi-los mentalmente em letras.

**Objetivo:** recolher o maior número de imagens seguindo as indicações da roleta em cada volta e recolher o maior número de estrelas até ao fim do jogo.

**Peças necessárias para jogar:** roda das letras e cartas fotográficas e das estrelas.



1. Vire todas as cartas fotográficas para baixo.
2. À vez, começando pelo jogador cujo nome tem mais letras, rode a seta. Quando há mais do que um jogador com o mesmo número de letras no nome, começa o jogador mais novo.
3. Todos os jogadores procuram imagens com a letra indicada pela seta (a letra pode estar posicionada em qualquer ponto da palavra).
4. Todos os jogadores confirmam se as imagens escolhidas pelos restantes jogadores estão corretas.
5. O jogador com mais cartas fotográficas ganha e recolhe uma carta estrela.
6. As cartas fotográficas são viradas e colocadas com a face virada para baixo.
7. Estes passos são repetidos até que todos os jogadores tenham jogado ou até não existirem mais estrelas.
8. O jogador que tiver mais estrelas no fim do jogo é o vencedor.

**Opção roda de posição da letra:** esta opção deve ser utilizada em conjunto com a roda das letras para indicar a procura de imagens que comecem com a letra, que contenham a letra ou que não contenham a letra.

**Opção roda das sílabas:** esta pode ser utilizada em conjunto com a roda das letras. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para ambas as rodas.

**Opção roda de posição das letras e roda das sílabas:** as duas rodas podem ser utilizadas em conjunto com a roda das letras. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para as três rodas.

**Opção roda dos temas:** pode incluir a roda dos temas em todas estas opções. O objetivo é procurar imagens que cumpram os critérios para as rodas.