



FICHA DE TRABALHO 2

Jogos com Sílabas

Objetivos: Melhorar as competências dos alunos na divisão das palavras em sílabas.

Atividade 1

Título: Tabela com sílabas

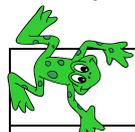
/Atividade Individual/

Grupo etário 6-8 anos

- Regras:**
1. Cada aluno recebe uma tabela com sílabas e um código (ver o modelo abaixo)
 2. Através do código apresentado, o aluno procura, na tabela, as sílabas/palavras e escreve-as.
 3. De seguida, o aluno deve encontrar mais palavras na tabela e escrever o "código" para as mesmas.

Materiais necessários: Um gráfico impresso para cada aluno (pode ser usado o mesmo gráfico para todos).

Exemplo:



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	CAR	VAL	FRI	I	TE	SU	AS	DEN	A
B	RAN	MA	AT	LA	TOR	LE	RA	CI	DA
C	GOL	TAR	BA	DA	MA	TIS	CE	DE	MAL
D	MO	CI	GO	MO	FI	EI	RU	AL	TA
E	AL	RA	MO	NA	RÍ	TA	CA	VI	MI
F	SO	TA	TI	RAN	DIS	NA	NHO	GO	TI
G	LA	SA	TAR	VI	CE	FI	AN	O	GA
H	BO	PA	LHA	GO	TA	NE	FLHO	CO	JAN
I	TI	ÇO	PLA	TA	VER	ME	SÃO	LA	FA

Passo um:

H9-C2
G7-A4-C9
D8-D4-I2
C3-E6-F2
E3-B1-H4
E1-I9-C7

Atividade 2

Título: Jogo das sílabas

/Atividade com par/

Grupo Etário: 6-11 anos

Regras:

1. Colocar, numa tabela/tabuleiro (9 x 9), números na primeira linha e letras na coluna da esquerda (ver modelo).
2. Alternadamente, o aluno **A** e o aluno **B** deitam um seixo/pedra no tabuleiro. O aluno pensa numa palavra que comece pela letra do quadrado onde o seixo parou e que tenha o número de sílabas apresentado na linha superior. (Por exemplo, se o seixo parar na letra C e a linha superior mostrar o dígito 3, isso significa que o aluno deve dizer uma palavra com 3 sílabas e que comece pela letra C).
3. Por cada palavra correta, o aluno ganha 1 ponto.
4. Existem alguns campos adicionais com símbolos. Quando o seixo pára num símbolo, o aluno vê a legenda e verifica o que cada um deles refere.

Materiais necessários: Um tabuleiro/tabela (9 x 9); Um seixo para cada par de alunos.

Exemplo:

1	2	3	1	2	3	1	2	3	
L	X	F	V	T	A	X	D	K	
O	★	S	C	H	P	M	H	N	
G	Q	A	R	D	E	K	☀	C	
Y	T	M	O	J	R	W	U	B	
L	A	J	P	😊	F	B	T	S	
P	S	B	Y	C	V	A	Z	F	
N	F	R	G	E	U	I	L	Q	
I	C	M	U	N	T	★	E	G	

☀ Dá a tua vez a outro jogador

★ Ganha 5 pontos

★ Perde 2 pontos

😊 Joga novamente

Atividade 3

Título: Quebra-cabeça

/Atividade de Grupo/

Grupo Etário: 6-11 anos

Regras:

1. O professor divide a turma em pequenos grupos (3-4 alunos em cada).
2. O professor fornece, a cada grupo, um conjunto idêntico de cartões com sílabas escritas.
3. O professor mostra aos alunos 5 a 7 personagens populares de histórias ou filmes.
4. Cada grupo tem que escolher os cartões que contêm as sílabas adequadas, ordenando-os, de modo a criar os nomes das personagens.
5. Os alunos têm 3 a 5 minutos (dependendo do número de nomes que é possível formar-se, utilizando os cartões, aproximadamente, 1 minuto por nome).
6. Quando o tempo terminar, o professor pede ao primeiro grupo para apresentar à turma o primeiro nome e a imagem correspondente.
7. O professor vira a imagem e mostra o nome escrito no verso.
8. Os outros grupos verificam se formaram corretamente o nome correspondente. Desta forma, todos os nomes criados devem ser apresentados.

Nota: Se o professor quiser tornar o jogo mais difícil, não mostra as imagens das personagens.

Materiais necessários: 5-7 fotos de personagens populares de contos infantis, com os seus nomes escritos no verso; conjunto de cartões com sílabas necessárias para criar os nomes (um conjunto para cada grupo).

Exemplo:



Atividade 4

Título: Contagem e divisão silábica /Atividade Professor-Aluno/ Grupo etário: 6-11 anos

Regras:

1. O professor dá ao aluno um conjunto de cartões como os do modelo (também pode ser uma folha de papel com imagens em vez de cartões).
2. Em cada cartão (imagem) está um objeto. Conta-se o número de sílabas do nome do objeto que é apresentado na imagem e circunda-se o respetivo dígito.
3. O aluno escreve na linha abaixo da imagem, o nome do objeto.
4. Posteriormente, divide a palavra em sílabas.
5. Por fim, o aluno procura a palavra no dicionário e verifica se está escrita e dividida corretamente.

Nota: O professor escolhe o número de cartões e a extensão das palavras, de acordo com as competências do aluno.

Materiais necessários: Conjunto de cartões; dicionário.

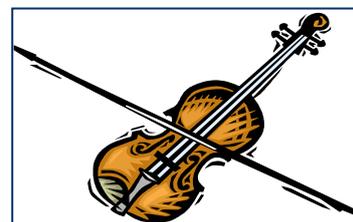
Exemplo:



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5