

Da Imagem à Palavra

[dominós de palavras]



l u d o m e d i a

INTRODUÇÃO

Por que surgiu?

“**Aprendo contigo**” nasceu de necessidades reais da sala de aula e em resposta a três questões:

- Como ajudar crianças, do primeiro ano de escolaridade, a gostar de ler e escrever, com prazer e autonomia?

Para quem?

- Como fazê-lo com funcionalidade, havendo outro(s) ano(s) de escolaridade na mesma turma?
- Como motivar crianças com dificuldade de aprendizagem na leitura e na escrita?

O que se pretende?

- Aperfeiçoar as competências da leitura e da escrita, pela utilização de técnicas lúdicas de auto-aprendizagem.
- Experimentar percursos individuais ou de pares, quem proporcionem o prazer de ler e escrever com autonomia.
- Enriquecer o vocabulário activo, progressivamente.
- Estimular o gosto pela leitura e pela escrita.
- Desenvolver motricidade e concentração.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

Como se utiliza?

A sua funcionalidade baseia-se na variedade de acções estimulantes que agradam à criança, pela possibilidade de escolher fazê-las individualmente ou com companheiro(s) e pela envolvência lúdica:

- Observar imagens;
- Pintar;
- Recortar (destacar);
- Ler;
- Procurar/encontrar/descobrir;
- Colar;
- Escrever;
- Jogar;

Palavras chave:

- Auto-aprendizagem
- Autonomia
- Ludicidade
- Lúdico

Finalidade:

- Consolidação de conhecimentos na leitura e na escrita de forma progressiva.
- Complemento dos(s) livro(s) de Língua Portuguesa do 1º ano de escolaridade.

Outros aspectos:

- **Início** - Após a aprendizagem das vogais, dos ditongos e das consoantes - p,t,l.
- **Fim** - Valores de X
 - Animais
 - Acções do dia-a-dia de uma criança

SUGESTÕES DE ACTIVIDADES

- **Da imagem à palavra; Da palavra à imagem.**

1. Observar / Identificar as imagens oralmente

Pintar

(Folha de imagens)

2. Recortar (destacar) a palavra .

Ler.

(Folha de palavras)

3. Descobrir a imagem adequada.

Colar a palavra.

Copiar.

(Folha de imagens)

- **Dominós de palavras**

1. Pintar

2. Recortar (Destacar)

3. Jogar

A gestão das actividades poderá ser repartida por três momentos, para que se torne mais eficaz o processo de aprendizagem:

1º Momento - Identificar / descodificar imagens

Pintá-las

Recortar (destacar) a palavra

Ler e colá-la adequadamente

2º Momento - Ler novamente as palavras

Copiá-las para a linha

3º Momento - Pintar o dominó

Recortar (destacar) as peças (identifica-las no verso com o nome)

Jogar

O jogo do Dominó poderá ser um aliciante trabalho de casa, podendo promover o envolvimento familiar, de uma forma divertida.