



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Ficha pedagógica

### Trabalhar a fonologia em forma de jogo

#### Tronco do módulo E

Contacto : MARTYjp



#### 1. Contexto

Turmas regulares e especializadas

#### 2. Objetivos

- Fazer progredir os alunos na leitura.
- Melhorar a descodificação das palavras
- Facilitar a compreensão das frases
- Desenvolver as competência da língua de uma forma divertida

Os alunos com Desordens do espectro do autismo (DEA) têm a tendência para realizar muito bem a leitura global e reconhecer a multiplicidade das palavras. Mas isto não acontece sempre, e não basta apenas ler... assim, eles também têm que aprender a descodificar e para isso... são necessárias algumas noções de fonologia!

Infelizmente a fonologia é, por vezes, difícil de trabalhar com alunos autistas... (porque as sílabas isoladas não fazem sentido...)

A experiência mostra que para alguns alunos, isto até impede a compreensão e é melhor evitar isto com eles...

Esta ficha é uma orientação para vos ajudar como professores a trabalhar de uma forma divertida e visual com a s crianças.

### 3. « Desenvolvimento da boa prática »

#### - **composição da equipa :**

professor e/ou AVS (Auxiliaire de Vie Scolaire, i.e. auxiliar da vida escolar), AES (Accompagnant Educatif et Social, i.e. auxiliar educativo e social)

Grupo de 10 alunos no máximo.

Materiais: ver no final da apresentação

Tempo: adaptar de acordo com o cansaço da criança

Título da atividade educativa: progresso educativo “Jogo das sílabas”

#### **Sessão 1: dar ênfase à autonomia no início do jogo e depois da intervenção do professor**

- Descoberta de cartas de animais
- Permitir aos alunos manipular as cartas durante alguns momentos para se apropriarem delas
- Depois pedir-lhes para reconstituírem os animais e dizer o seu nome (verificar se conhecem todos os nomes)
- Se eles ainda mostrarem interesse, continue com a segmentação das sílabas do nome de cada animal e deduza que são constituídos por 2 sílabas.

#### **Sessão 2: Duetto**

- Mostrar aos alunos que se pode divertir construindo animais que não existam
- Permita aos alunos manipular as cartas para construir esses novos animais
- Depois peça para encontrar nomes para essas “criações” usando as 2 sílabas dos animais que já existiam) um animal com uma cabeça de cavalo - *CHEval em Francês* – e rabo de porco - *CHON em Francês* – será chamado "chechon").
- Termine pedindo-lhes para construir certos animais (exemplos: "constrói um "copent", este animal terá uma cabeça de porco– *COchon em Francês* – e o rabo de uma cobra– *serPENT em Francês* )

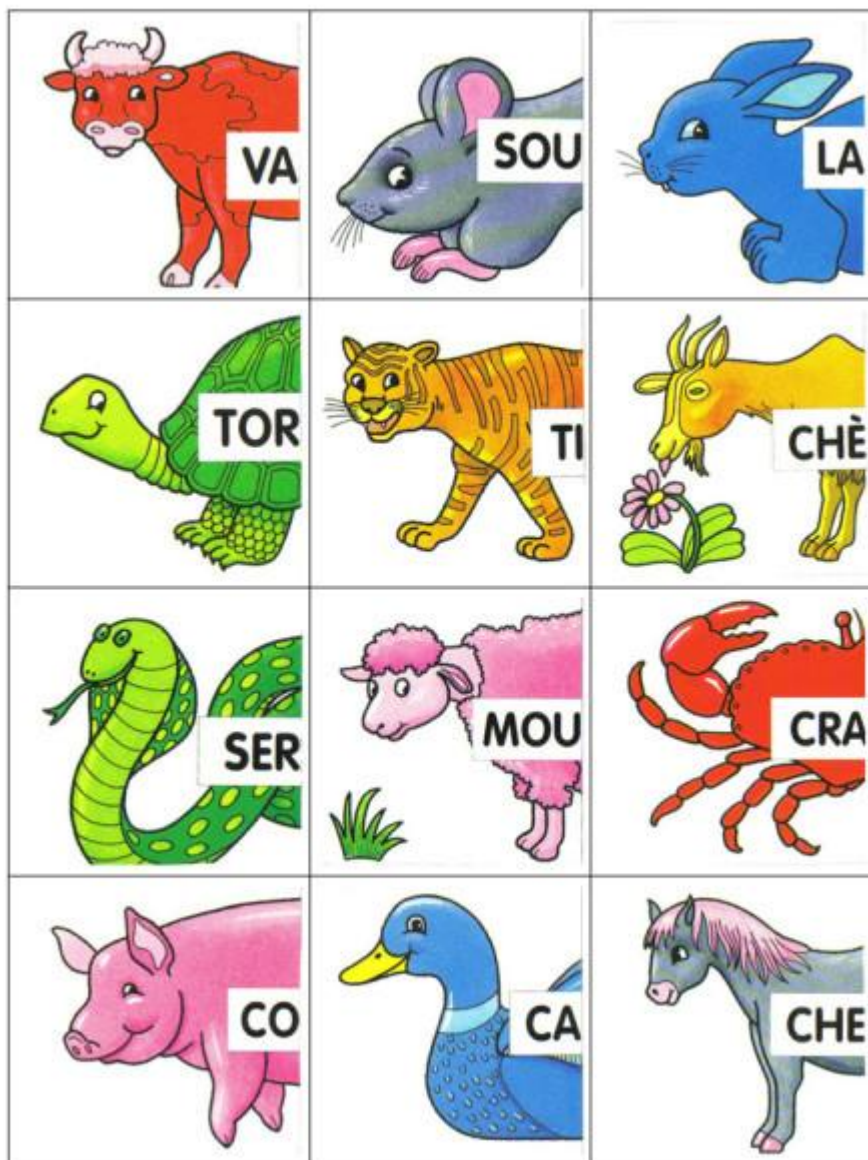
#### **Sessão 3: Duetto na escrita**

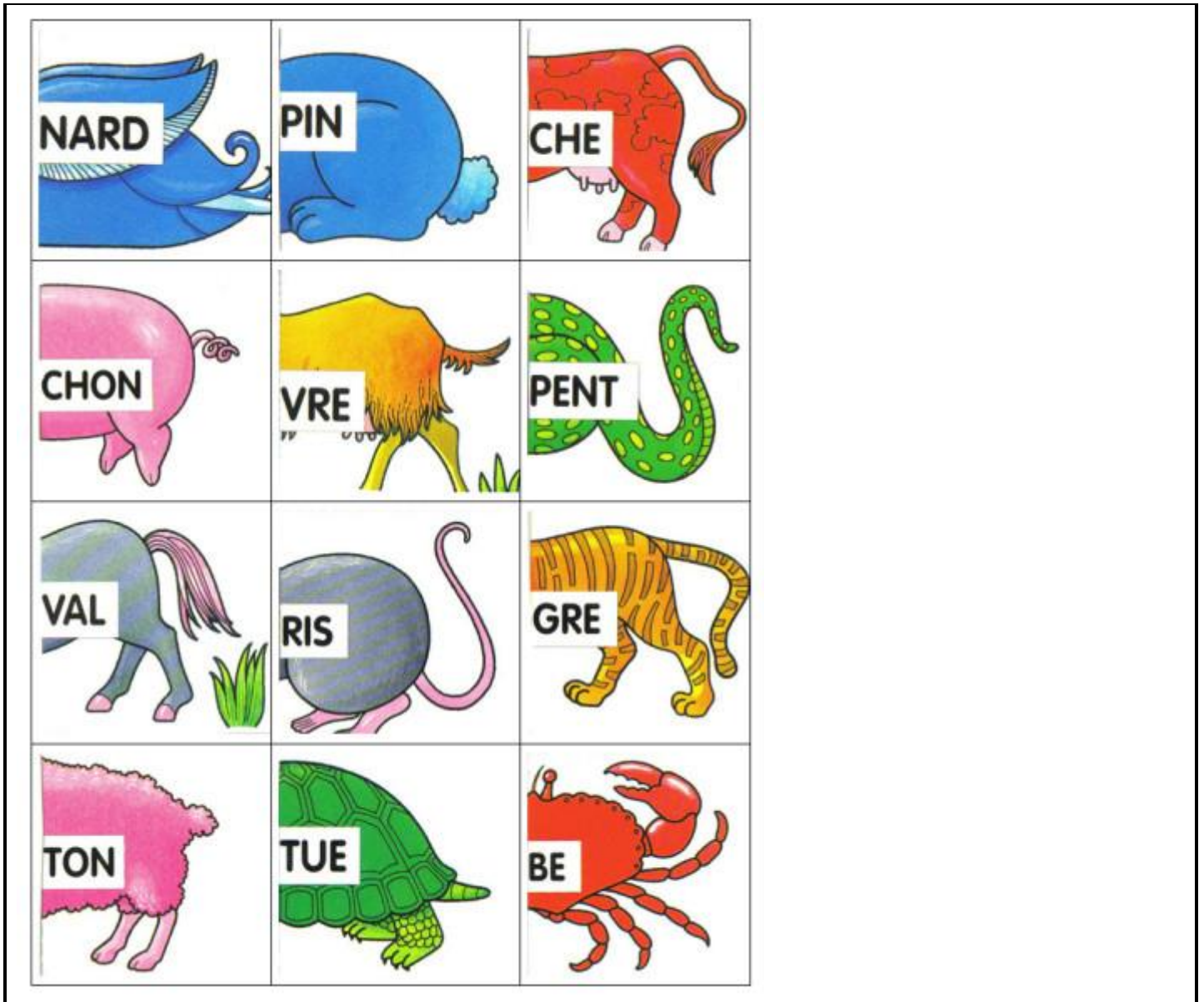
- Faça outra vez algumas manipulações como na sessão 2
- Quando os alunos estão “maduros”, apresente-lhes a ficha de exercício nº 1: deve ler-lhes os nomes dos animais que devem ser constituídos para que eles possam ter tantas referências quanto possível oralmente, ao separar as sílabas.
- A escrita cursiva é usada para “cobrir” os percursos: os alunos não precisam de ter referências relacionadas com a escrita para fazer bem este exercício que é essencialmente baseado na fonologia... contudo, as etiquetas que vão cortar ainda contêm letras maiúsculas para ajudar no sucesso do exercício, para dar confiança não aplicando imediatamente um exercício de pura fonologia.
- A ficha de trabalho nº 2 só será utilizada se ainda houver grandes problemas no fim das fichas nº1... ou para dar como trabalho de casa se os pais estão conscientes de que têm que ler os nomes dos animais que se pediram às crianças.

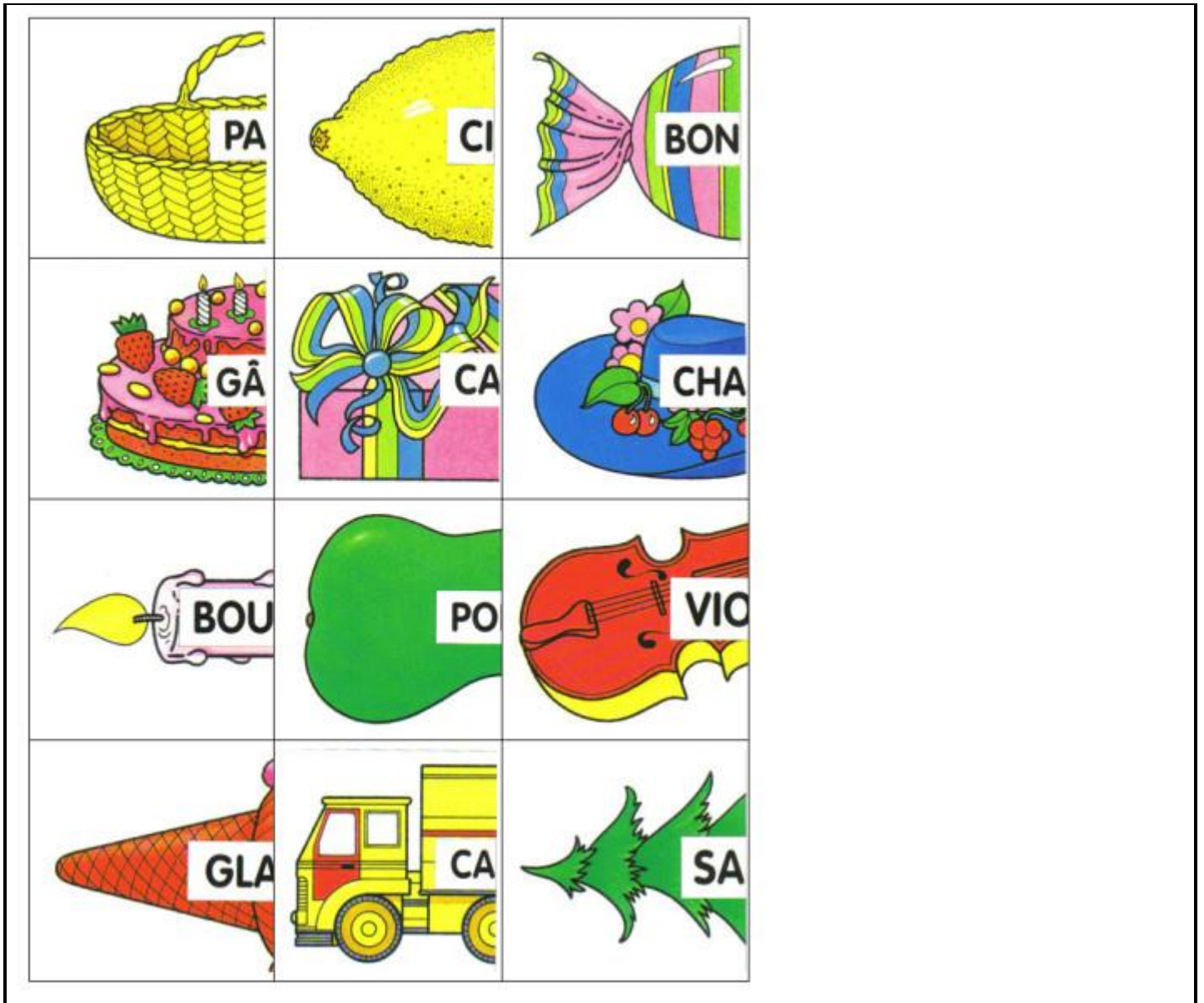
#### **Sessão 4: Duetto**

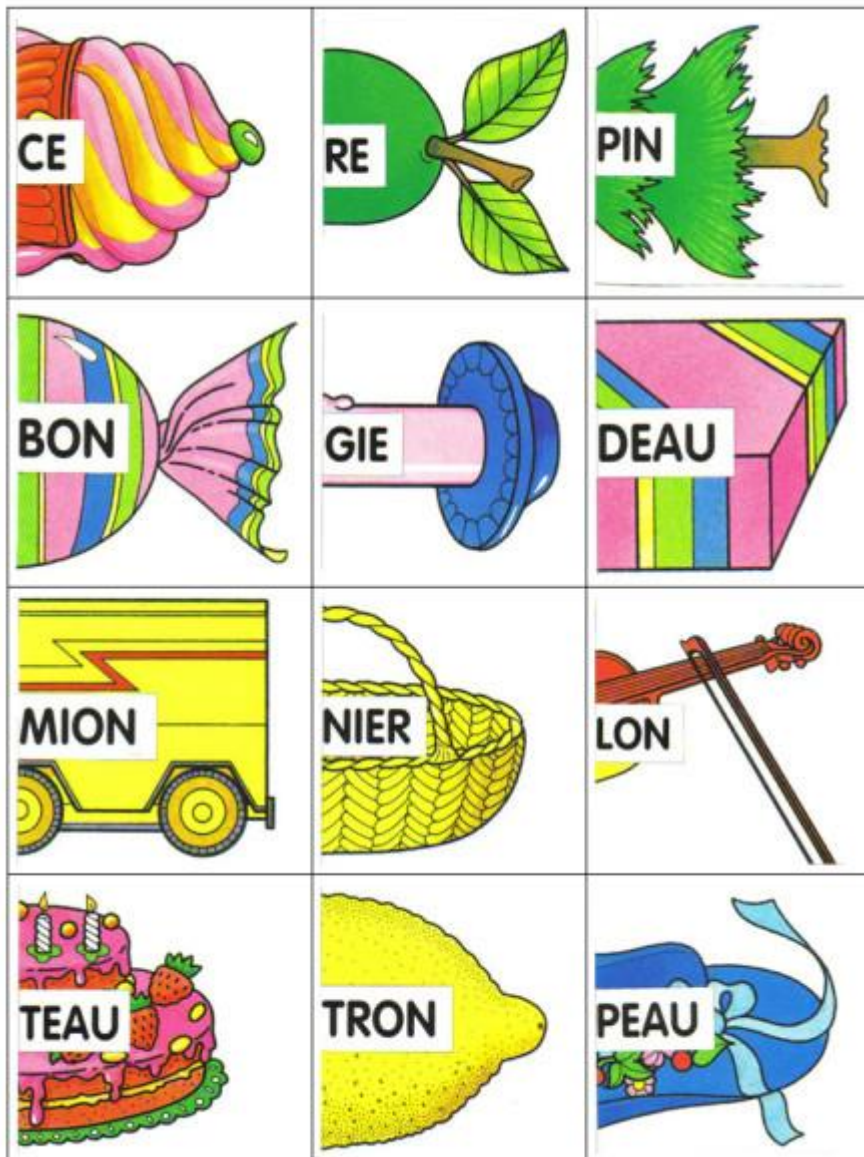
- Agora use as 2 fichas onde as maiúsculas não aparecem nas etiquetas para garantir que os alunos só dependem da fonologia para completa o exercício.
- Se depois de tudo isto, ainda notar dificuldades, recomece a com os cartões –objeto (o mesmo funcionamento, a mesma progressão).

As imagens com os ½ animais são de um jogo editado por NATHAN (“A demi-mot”, i.e. Half word): 25 dominós de 24 palavras, com um plano de jogo e três conjuntos de 24 etiquetas em 3 guiões...









Estes cartões são fenomenais para tornar os fonemas “visíveis”; servem de referência.

Para alguns alunos, estes cartões só podem ser usados deste modo, compondo os animais que existem, mas também ajudam a fazer a produção.

Para outros, que têm acesso ao imaginário, é possível criar animais extraordinários...

Depois da manipulação, aqui estão as fichas de trabalho ( para serem feitas em pares, uma vez que os alunos não sabem ler e que nós temos que ler os nomes dos animais extraordinários, para que eles ouçam e vejam os diferentes sons);

4 cartões com os animais, e 2 com os objetos:

Instruções: “recorte as imagens e “construa” esses animais fantásticos” (ou objetos fantásticos).

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un cepent	

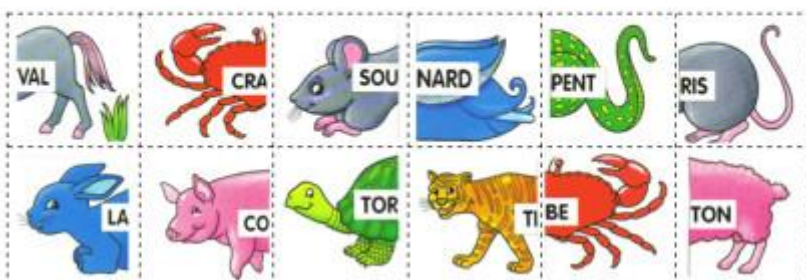
un lival	

une soube	

un lanard	

un cralen	

une lorris	



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un chetue	

un cachon	

un serche	

une chépin	

une batre	

un mougre	

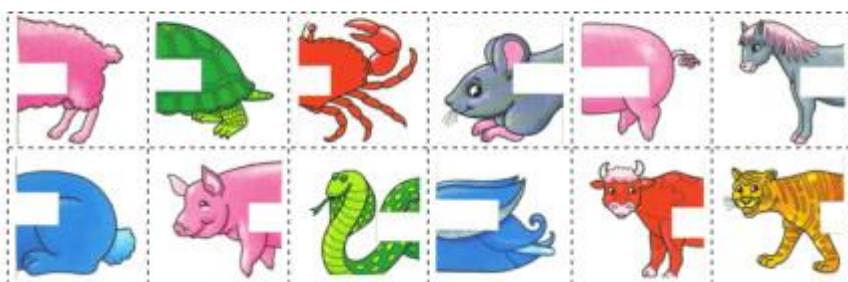
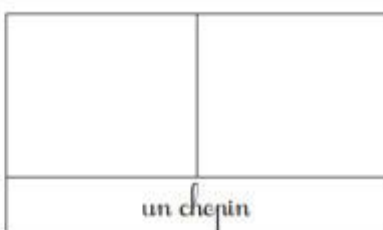
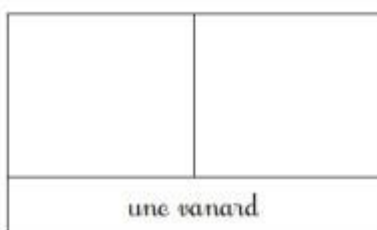
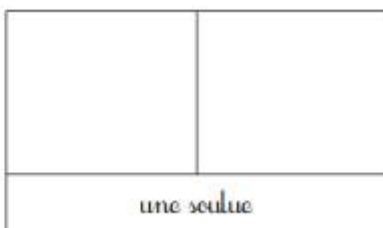
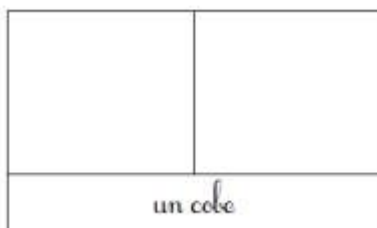




Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

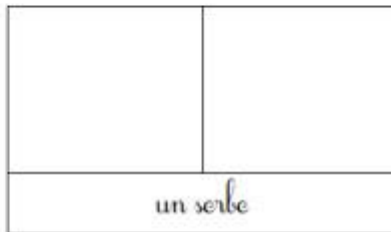
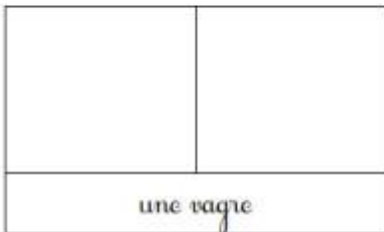
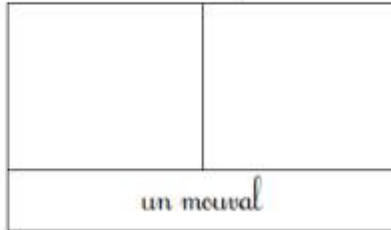
Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

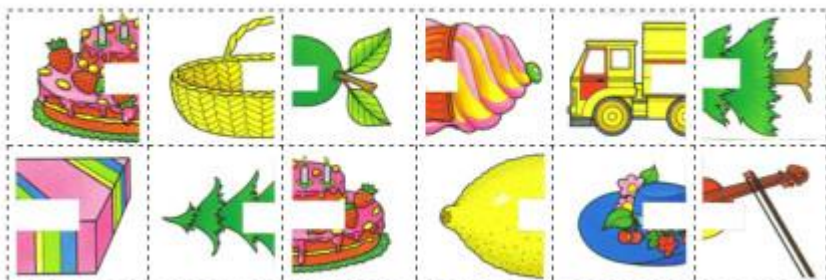
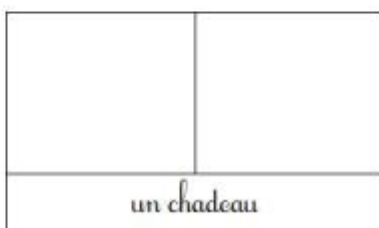
Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

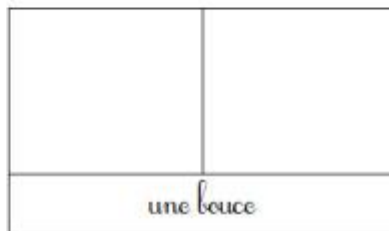
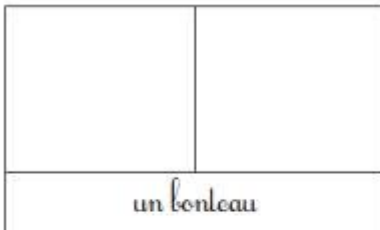
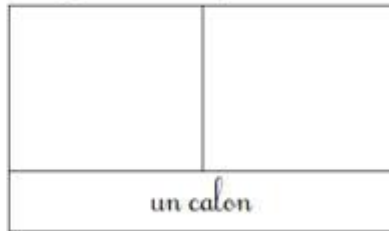
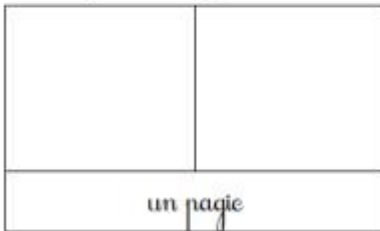
Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



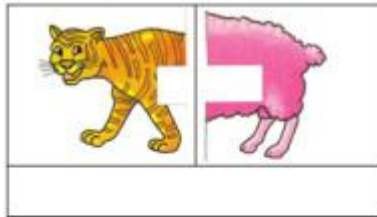
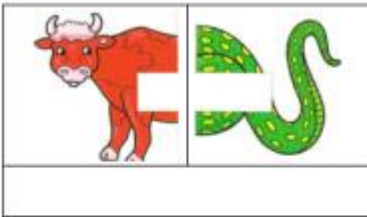
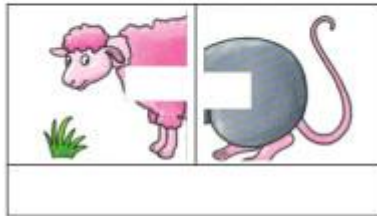
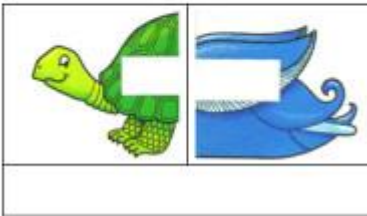
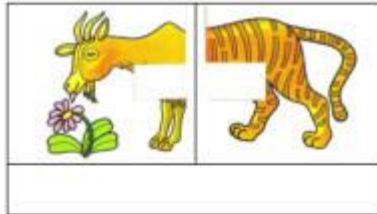
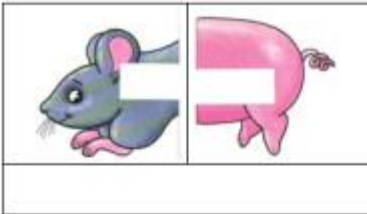
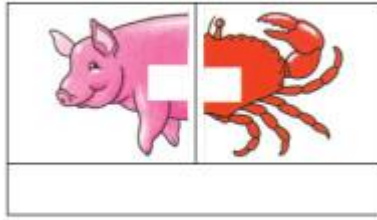
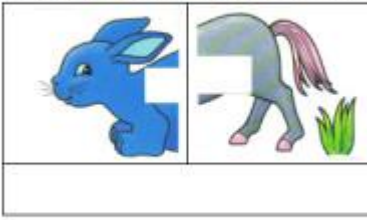
E finalmente, aqui estão dois exercícios de produção (um com animais o outro com objetos):

Instruções: “descubra o nome destes animais desconhecidos”.

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Trouve le nom de ces animaux inconnus :



UN MOURIS	UN COBE	UN TITON	UNE SOUCHON
UNE CHÈGRE	UNE TORNARD	UN LAVAL	UNE VAPENT

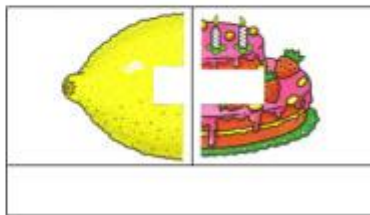
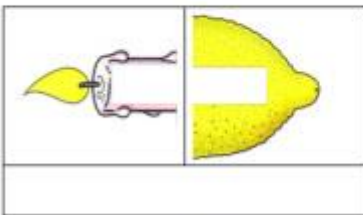
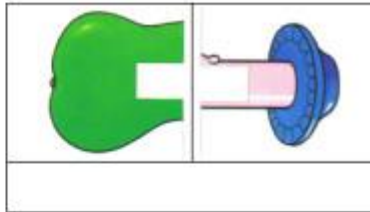
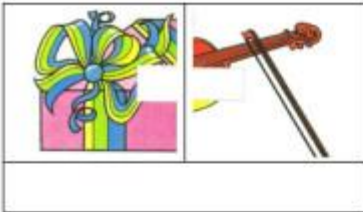
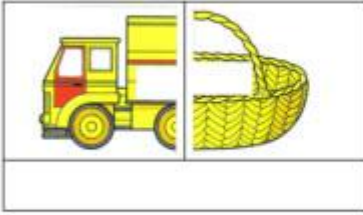
**Claro, devem dar-se as etiquetas apenas se o aluno não souber escrever!!**

Instruções: “descubra o nome destes animais desconhecidos”.

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Trouve le nom de ces objets inconnus :



UN CITEAU	UN CANIER	UNE POIGIE	UN CHAPIN
UN GARE	UNE BOUTRON	UN CALON	UN SABON

#### 4. Avaliação da atividade

Esta atividade exige um ambiente calmo e u número limitado de alunos para reduzir qualquer distração para a criança. Esta atividade pode ser, facilmente, diversificada e não exige um custo elevado na sua organização..

#### 5. Limites

Os professores devem limitar as situações de fracasso das crianças porque pode desencorajá-las. Alguns alunos podem realmente bloquear neste trabalho: o imaginário não é um campo fácil para todos os alunos com autismo.

#### 6. Perspetivas

Estes cartões podem servir como referência. Por exemplo na produção escrita, quando um aluno tenta escrever "sourire" (em Francês), i.e. "sorrir ", ele decompõe e diz "SOU" ... se não conhecer as letras, pode

ir buscar os cartões e facilmente descobrir como escrever SOU, uma vez que é a cabeça de um rato (SOUriS em Francês).