

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0  
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas**

**2016**

## PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA – TURMA 2016

### 1. FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO

<b>Título: O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO: APRENDER BRINCANDO</b>	
<b>Autor: Regina Ruiz Correia dos Santos</b>	
<b>Disciplina/Área:</b>	Educação Especial
<b>Escola de Implementação do Projeto e sua localização:</b>	Escola São Carlos do Ivaí - Educação Infantil e Ensino Fundamental na Modalidade de Educação Especial
<b>Município da Escola:</b>	São Carlos do Ivaí
<b>Núcleo Regional de Educação:</b>	Paranavaí
<b>Professor Orientador:</b>	Leila Pessôa Da Costa
<b>Instituição de Ensino Superior:</b>	Universidade Estadual de Maringá - UEM
<b>Relação Interdisciplinar:</b>	Língua Portuguesa
<b>Resumo:</b>	<p>Esta Produção Didático-pedagógica tem o intuito de desenvolver um trabalho de aprimoramento da ação docente, possibilitando práticas motivadoras de ensino e aprendizagem, tendo como meta, maior qualidade nas intervenções realizadas no dia a dia da sala de aula. Sua elaboração se justifica pela necessidade de buscar estratégias que sejam eficientes e proporcionem avanços no processo de alfabetização dos alunos com deficiência intelectual. Tem como objetivo propor, através de tarefas lúdicas, encaminhamentos pedagógicos que atendam as reais necessidades dos alunos em relação a aquisição da leitura e da escrita. As estratégias metodológicas utilizadas se darão através da construção e desenvolvimento de jogos e atividades pautadas na “Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender – ABACADA”. Acredita-se que as tarefas lúdicas facilitam e tornam mais prazerosa a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, ao final da intervenção, espera-se confirmar que o lúdico, com a devida mediação do professor, é um excelente instrumento educativo. O que se propõe, portanto, é que esta proposta, além de possibilitar avanços no processo de alfabetização dos alunos, seja suporte para professores e base para aulas mais significativas.</p>
<b>Palavras-chave:</b>	Educação Especial; Deficiência Intelectual; Alfabetização; Tarefas Lúdicas.
<b>Formato do Material Didático:</b>	Unidade Didática
<b>Público:</b>	Alunos do Ensino Fundamental/2º Ciclo

## 2. APRESENTAÇÃO

Esta Produção Didático-Pedagógica é resultado de estudos e pesquisas realizadas no Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. Foi elaborada pensando especificamente nas práticas pedagógicas desenvolvidas no cotidiano escolar, mais especificamente, na sala de aula e, tem o intuito de melhorar a qualidade do ensino ofertado aos alunos. Apresenta-se norteadas pela problemática que deu origem aos estudos: Como e quais tarefas lúdicas podem contribuir para que os alunos com Deficiência Intelectual tenham avanços na aquisição dos conteúdos escolares?

Terá o formato de “Unidade Didática”, na qual será desenvolvido um aprofundamento teórico e metodológico do tema em estudo: “A Ludicidade no Processo de Alfabetização de Alunos com Deficiência Intelectual”, tendo como principal finalidade a elaboração e a implementação de uma proposta de ensino pautada em tarefas lúdicas que atendam as dificuldades e as necessidades dos alunos com DI e, assim, possam favorecer a suas aprendizagens, ou seja, “O Aprender Brincando”.

Estudos sobre a temática remetem ao entendimento de que as tarefas lúdicas, quando propostas de forma significativa e com objetivos bem definidos, podem possibilitar o desenvolvimento das estruturas cognitivas, favorecendo, desta forma, o processo de ensino e aprendizagem. Quando os professores tem uma intencionalidade no planejamento de suas aulas/atividades, levando em conta as individualidades e necessidades que cada aluno apresenta, as expectativas de sucesso tornam-se mais reais.

Trabalhar conteúdos escolares de alfabetização por meio do lúdico é uma estratégia motivacional e desafiadora que pode favorecer avanços consideráveis na aprendizagem dos alunos, assim, esta Unidade Didática está organizada em orientações pedagógicas e encaminhamentos metodológicos através de diferentes tarefas lúdicas pautadas na “Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender – ABACADA”, que serão trabalhadas com o público alvo da pesquisa, alunos do Ensino Fundamental – 2º Ciclo de uma Escola de Educação Básica, Modalidade Educação Especial.

A Produção Didático-Pedagógica/Unidade Didática aqui apresentada será desenvolvida em uma carga-horária de sessenta e quatro horas (64 hrs), distribuídas no primeiro semestre de 2017, sendo trinta e duas horas (32 hrs) em contato direto com o público alvo e trinta e duas horas (32 hrs) para organização e planejamento das tarefas e documentos necessários para efetivar e comprovar a realização da referida implementação.

As tarefas lúdicas sugeridas terão como propósito o trabalho individual e coletivo, visando a superação das dificuldades apresentadas pelos alunos e, assim, o desenvolvimento das áreas cognitivas e a aquisição de conceitos escolares que priorizem a alfabetização.

### 3. MATERIAL DIDÁTICO/ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

A relação entre a ludicidade e o processo de ensino e aprendizagem está cada vez mais presente nas práticas educacionais e estudos mostram a eficácia desta estratégia em diferentes níveis da educação. Tarefas Lúdicas, quando bem planejadas e desenvolvidas podem trazer leveza às ações pedagógicas, tornando assim, as aulas mais significativas, desafiadoras e prazerosas.

Na aprendizagem da criança DI precisamos considerar as lacunas ocorridas no desenvolvimento dessa criança. Crianças DI tem um déficit na comunicação, linguagem, esquema corporal, na função executiva e por isso apresentam dificuldade em planejar e executar, necessitam de mais tempo, mais repetição, de estímulo. As ações do professor devem ser pautadas por um ensino diferenciado que possibilitem a melhora de seu desempenho e contemple suas habilidades para a aprendizagem. (SILVA, 2015, p. 98)

Neste sentido Kishimoto (2003, p. 11) destaca os [...] brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumento indispensável da prática pedagógica [...].

As brincadeiras e os jogos, portanto, podem ser vistos como um excelente recurso, contribuindo para a motivação e, conseqüentemente, para aprendizagem dos alunos com DI. Além disso, o lúdico traz mais dinamicidade às aulas possibilitando também um fortalecimento das relações entre o professor e os alunos.

Vygotsky (1998, p. 122) propõe que o brincar tem relação direta com os avanços de um estágio do desenvolvimento para outro, assim, “está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos”.

Existem diferentes tipos de tarefas lúdicas e a escolha daquela que vem de encontro às necessidades de cada aluno é de suma importância, visto que, cada dificuldade apresentada demanda uma estratégia e um encaminhamento específico. É fundamental conhecer os níveis de desenvolvimento, bem como os estágios de aprendizagem que cada aluno se encontra, para então traçar metodologias pertinentes que possam propiciar diferentes situações de ensino e de aprendizagem.

A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola. (MAFRA, 2008, p. 13)

Com o contato direto com o público alvo deste estudo (alunos do Ensino Fundamental, 2º Ciclo da Escola São Carlos do Ivaí, Modalidade Educação Especial) observou-se que os mesmos se encontram em diferentes fases da alfabetização, conforme quadro demonstrativo:

Quadro 1: Dados sobre os conhecimentos de leitura e escrita dos alunos público alvo da pesquisa

<b>Aluno</b>	<b>Potencialidades/Dificuldades</b>
Nº 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faz cópia mecânica;</li> <li>• Faz uso de letras;</li> <li>• Sabe que é preciso juntar as letras de um jeito que formem sílabas;</li> <li>• Sabe que juntando as sílabas formamos as palavras;</li> <li>• Realiza leitura e escrita de palavras com erros (trocas) de letras.</li> </ul>
Nº 02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não identifica letras;</li> <li>• Não nomeia letras;</li> <li>• Não distingue letras de números.</li> </ul>
Nº 03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica algumas letras;</li> <li>• Para nomear as letras usa a sequencia alfabética oralmente;</li> <li>• Identifica objetos que iniciam com as letras: A,O, E, B;</li> <li>• Faz uso das letras, no entanto, não as conhece.</li> </ul>
Nº 04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não identifica letras;</li> <li>• Não nomeia letras;</li> <li>• Não distingue letras de numerais e/ou desenhos;</li> </ul>
Nº 05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica as letras do Alfabeto;</li> <li>• Lê sílabas simples;</li> <li>• Sabe que é preciso juntar as letras de um jeito que formem sílabas;</li> <li>• Sabe que juntando as sílabas formamos as palavras;</li> <li>• Lê algumas palavras que memorizou;</li> <li>• Escreve palavras simples com erros (trocas) de letras.</li> </ul>
Nº 06	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresenta problema de comunicação;</li> <li>• Não compreende os comandos da professora;</li> <li>• Não identifica letras;</li> <li>• Não distingue letras de números;</li> <li>• Faz cópia mecânica de algumas letras.</li> </ul>
Nº 07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhece todas as letras do alfabeto;</li> <li>• Faz uso de letras;</li> <li>• Sabe que é preciso juntar as letras de um jeito que formem sílabas;</li> <li>• Sabe que juntando as sílabas formamos as palavras;</li> <li>• Realiza leitura e escrita de palavras com erros (trocas) de letras.</li> </ul>
Nº 08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não identifica letras;</li> <li>• Não nomeia letras;</li> <li>• Não distingue letras de números.</li> </ul>

Após análise das dificuldades e potencialidades apresentadas pelos alunos verifica-se que será necessário trabalhos de formas individuais e/ou coletiva, utilizando estratégias metodológicas que se propõem à minimizar as dificuldades apresentadas.

A ação pedagógica jamais poderia acentuar o ‘não aprender’ e sim encontrar uma forma adequada de aprendizagem que atendessem às diversas singularidades encontradas em sala de aula. (SILVA, 2015, p. 96)

Com este intuito, apresentamos tarefas que tem o Lúdico (Brincadeiras e Jogos Educativos) como suporte e, as mesmas estarão embasadas na “Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender – ABACADA”, que é o Método, conforme Projeto Político Pedagógico, trabalhado na escola onde a intervenção será implementada.

Essa é uma proposta voltada para estudantes com dificuldade de aprendizagem e deficiência intelectual, a proposta se baseia no Método Fônico e Método Sodr  de alfabetiza o. [...] apresenta com maior  nfase o som de s labas, o som de letras tamb m   trabalhado, por m, para o aluno se torna mais claro a associa o da s laba com a palavra, percebe essa associa o com mais compreens o, n o seria ent o *J (jota) de jacar * e, sim, *JA de jacar *. (SILVA, 2015, p. 99. Grifo do autor)

Este m todo tamb m salienta a import ncia do l dico em todo o processo e, portanto, esperamos que estes jogos constru dos e apresentados nesta Unidade Did tica, possibilitem aos alunos desenvolvimento e conhecimentos  teis e significativos, buscando atender as necessidades de cada um, construindo contextos educacionais que atendam as especificidades de todos.

De acordo com experi ncia com tal proposta, foi constatado que muitos alunos com defic ncia intelectual n o alcan ar o um n vel elevado de letramento, mas ter o a oportunidade de aprender a leitura e escrita de palavras, a fim de que sejam mais aut nomos e funcionalmente independentes. O avan o observado na turma   significativo, a tal ponto que alunos, que no in cio do ano apenas desenhavam bolinhas alegando serem letras, no final do ano letivo liam e escreviam s labas e palavras. (SILVA, 2015, p. 101)

O Material Did tico aqui proposto atrav s de Tarefas L dicas foi elaborado tendo como principal objetivo atender as reais necessidades dos alunos da Educa o Especial, ou seja, alunos que embora estejam na mesma turma, encontram-se em diferentes n veis de aprendizagem. Portanto, potencialidades e dificuldades diversas demandam diferentes tarefas que possam alcan ar com qualidade as necessidades de cada aluno.

### 3.1 BRINCANDO E APRENDENDO: SÍLABAS, PALAVRAS E FRASES

Um ambiente motivador é fator preponderante para o início da alfabetização e, portanto, o professor deve propor práticas pedagógicas que reúnam elementos que estimulem a aprendizagem, onde o aluno possa realizar com prazer as tarefas que lhe são propostas e o lúdico é um recurso educacional que poderá auxiliar tanto o processo de ensino, como o da aprendizagem.

Cunha (2004) aponta a importância de oportunizar tarefas criativas e prazerosas para que os alunos possam evoluir e aprender.

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências. (KISHIMOTO, 1994, p. 26).

Os jogos e as brincadeiras direcionadas para a alfabetização favorecem ao aluno melhor desempenho, visto que, as tarefas tornam-se motivadoras e desafiadoras. Assim, no dia a dia escolar, através do lúdico, podemos oportunizar novas descobertas e, conseqüentemente, a aquisição de novos conceitos.

Alfabetizar alunos DI é um desafio para a escola e também para o professor que precisa aceitar esse desafio, o primeiro passo é despertar nesses alunos o desejo de aprender a ler e escrever, condição básica para que o aprendizado aconteça. (SILVA, 2015, p. 99)

Para Cagliari:

A alfabetização gira em torno de três aspectos importantes da linguagem: a fala, a escrita e a leitura. Analisando estes três aspectos, tem-se uma compreensão melhor de como são as cartilhas ou qualquer outro método de alfabetização. (CAGLIARI, 2009, p.82)

Com esse entendimento, apresentamos jogos e brincadeiras educativas que podem favorecer o desenvolvimento dos alunos que se encontram em diferentes níveis de alfabetização. No entanto, as sugestões aqui postas são apenas algumas ideias e, estas, ainda podem ser adaptadas de acordo com a realidade e necessidade de cada aluno e, portanto, cada professor pode e deve utilizar a imaginação para construir, modificar e assim, inovar sua prática.

O conjunto de tarefas propostas não obedecem uma sequência fixa, visto que, todas elas foram pensadas considerando os objetivos a serem alcançados. O tempo de desenvolvimento de cada tarefa considerará a disponibilidade dos alunos, contudo, será mantida a quantidade de horas destinadas a cada grupo.

### **3.1.1 Tarefas lúdicas para os alunos que não reconhecem as letras e/ou sílabas iniciais das palavras:**

Esta etapa da Unidade Didática será implementada em doze horas (12 hrs), divididas em seis (6) encontros de duas horas (2hrs) sendo um (1) encontro por semana, nos quais serão desenvolvidas, de forma individual e/ou coletiva, tarefas lúdicas com o propósito de ensinar as letras e as sílabas, para os alunos que ainda não adquiriram esses conceitos.

O lúdico pode ser uma estratégia motivacional para o ensino e aprendizagem, favorecendo aos alunos a compreensão de que utilizamos sílabas para formar palavras e assim, possibilitando o desenvolvimento no processo da aquisição da leitura e da escrita.

VYGOTSKY (1998, p. 130) expõe a importância do brincar salientando que “através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto.”

No processo de alfabetização, o aluno precisa experimentar diferentes práticas através de diferentes tarefas, que oportunizem o contato com o mundo escrito e que venham de encontro às reais necessidades dos mesmos, levando em conta a etapa do desenvolvimento que se encontra.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2003, p. 36).

A criança não constrói sozinha sua alfabetização, para adquirir conhecimentos que propiciem a aquisição dos símbolos escritos é fundamental que haja intervenções e, na escola, o professor é o principal mediador, que pode enriquecer as aulas com tarefas que sejam estimulantes, dentre elas, o lúdico. Neste sentido, o planejamento, a elaboração e a construção dos materiais pedagógicos a serem utilizados no processo de alfabetização devem ser direcionados para conceitos escolares que possam favorecer o desenvolvimento dos alunos.

O desafio proposto pela dinâmica dos jogos de alfabetização desperta o interesse pela leitura e proporciona oportunidades de exercício. [...] Novos jogos podem ser criados para trabalhar as famílias silábicas que estão sendo introduzidas ou vocabulário relativo a determinados centros de interesse. (CUNHA, 1997, p. 125)

A proposta das tarefas lúdicas que seguem apresentam-se como sugestões para o trabalho direto com alunos que podem se apropriar do sistema da escrita, identificando a grafia das sílabas e palavras. Porém, os jogos e brincadeiras podem ser modificados/adaptados de acordo com as necessidades dos alunos e/ou da turma.

## TAREFAS LÚDICAS

### JOGO DE MEMÓRIA COM AS SÍLABAS



Figura 1: Jogo Construído: JOGO DE MEMÓRIA COM AS SÍLABAS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Reconhecer as sílabas;
- Identificar figuras que iniciam com as sílabas;
- Estimular a memorização.

**Metodologia:**

O jogo é composto por peças que contenham:

- Pares de sílabas com a vogal A (A, BA, CA, DA, FA...);
- Figuras que iniciam com cada sílaba (avião, banana, caneca, dado, faca... )

São possibilidades de jogo:

- Os alunos devem achar as sílabas iguais;
- Os alunos devem associar as imagens com as sílabas que elas iniciam;
- Os alunos podem identificar a figura que começa com determinada sílaba.

Obs: Inicialmente propor o jogo da memória aberto (com as imagens voltadas para cima) e propor que os alunos encontrem os pares.

# ROSQUEAR – SÍLABA INICIAL



Figura 2: Jogo Construído - ROSQUEAR – SÍLABA INICIAL  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Identificar a sílaba que inicia o nome da imagem;
- Reconhecer as sílabas em diferentes figuras que iniciam com as mesmas;
- Relacionar grafema/fonema.

**Metodologia:**

O jogo é composto por 1 tabuleiros confeccionado com gargalos de garrafas, tampinhas, sílabas e figuras:

- 18 gargalos de garrafas com as sílabas (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA);
- 18 tampinhas ou mais com figuras que iniciam com cada Sílabas. (Ex: abacaxi, avião, bacia, camelo, cavalo, dado, fada, galinha, gaiola, jarra, jacaré, laranja, mala, macaco, navio, pato, palhaço, quati, rato, sapo, sabonete, tapete, vaca, xadrez, zabumba)
- O aluno deve encontrar a figura que inicia com cada sílaba e rosquear.

# QUEBRA CABEÇA DE SÍLABAS



Figura 3: Jogo Construído – QUEBRA CABEÇA DE SÍLABAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Reconhecer as sílabas;
- Identificar a sílaba inicial das figuras;
- Estimular a atenção e concentração.

**Metodologia:**

- O jogo é composto por quebra-cabeça com as sílabas e imagens que começam com as mesmas. Os alunos devem associar as imagens com as sílabas que elas iniciam e montar o quebra cabeça com: A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA.

Obs: Explorar a oralidade pedindo que o aluno fale o nome das sílabas e das figuras.





# ROLETA DAS SÍLABAS



Figura 6: Jogo Construído – ROLETA DAS SÍLABAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Dizer nomes e coisas que iniciam com as sílabas;
- Reconhecer as sílabas;
- Perceber a diferença na grafia das sílabas.

**Metodologia:**

O jogo é composto por uma roleta confeccionada de cartolina e colchete latonado (bailarina). Na roleta deverá ter sílabas com todas as letras do alfabeto (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA).

O aluno dá um "peteleco" no ponteiro da roleta, fazendo-o girar.

São diversas as possibilidades e estratégias:

- Dizer o nome da sílaba onde o ponteiro parou;
- Dizer o nome de pessoas que inicia com a sílaba sorteada;
- Dizer o nome de objetos, animais e outras coisas que iniciam com a sílaba sorteada.

## NA TRILHA DAS SÍLABAS

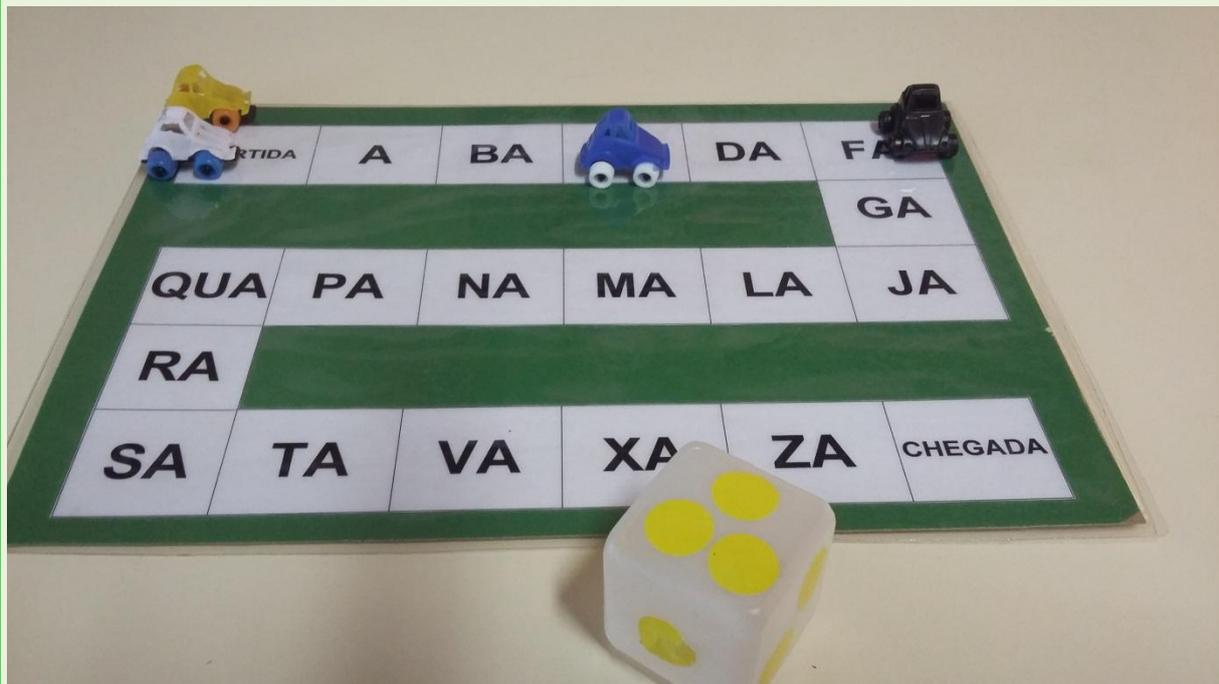


Figura 7: Jogo Construído – NA TRILHA DAS SÍLABAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Associar as sílabas com palavras que tenham o som inicial.
- Aquisição de conceitos de antes e depois;
- Desenvolver atenção e concentração.

**Metodologia:**

Este jogo é composto por um tabuleiro com uma trilha formada por sílabas em ordem alfabética, contendo todas as letras do alfabeto (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA). Também será necessário um dado.

Nesta tarefa um participante por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteou. Ao avançar as casas o participante deverá ir lendo cada uma das sílabas por onde passou. (se for necessário a professora pode ajudar).

Na casa que o participante parar deverá dizer palavras que começam com essa sílaba.

# BINGO DE SÍLABAS OU FIGURAS



Figura 8: Jogo Construído - BINGO DE SÍLABAS OU FIGURAS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Reconhecer e discriminar sílabas;
- Reconhecer figuras e associar a sílaba inicial;
- Percepção da estruturação silábica;
- Trabalhar a discriminação auditiva;
- Despertar atenção, curiosidade e motivação;

**Metodologia:**

Bingo de sílabas:

- A professora distribui cartelas contendo sílabas com a vogal A;
- A professora sorteia uma figura e o aluno marca na cartela a sílaba inicial correspondente;
- Vence quem preencher a cartela primeiro.

Bingo de figuras:

- A professora distribui cartelas contendo figuras que iniciam com sílabas com vogal A;
- A professora sorteia uma sílaba e o aluno marca na cartela a figura que inicia com a sílaba sorteada;
- Vence quem preencher a cartela primeiro.

As cartelas do bingo podem ser confeccionadas de acordo com as sílabas que se quer ensinar, (segundo a ordem A,O,U,I,E).

# DOMINÓ DAS SÍLABAS

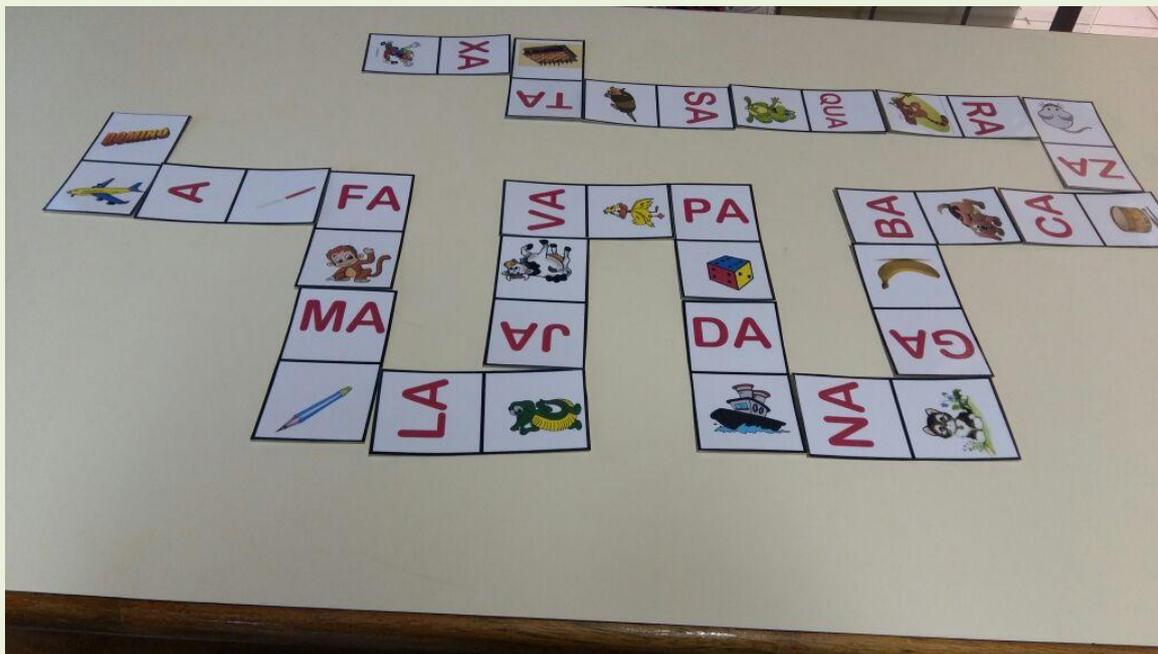


Figura 9: Jogo Construído - DOMINÓ DAS SÍLABAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas

**Objetivos:**

- Leitura de Sílabas;
- Associação figura/sílaba;
- Atenção e concentração.

**Metodologia:**

- Distribui-se uma quantidade de cartas para cada participante do jogo;
- Quem sair com a carta escrita “dominó” inicia o jogo;
- E a sequência é sempre quem está à direita;
- Joga-se como se fosse um dominó, associando figura à sílaba inicial correspondente;
- Quem terminar as cartas primeiro é o vencedor.

Obs: este exemplo é composto por sílabas apenas com a vogal A, mas podem ser confeccionados outros com sílabas com outras vogais, seguindo a ordem (A,O,U,I,E)

## **AVALIAÇÃO:**

Os jogos e brincadeiras propostos nesta etapa da Unidade Didática são voltados para o ensino de sílabas, e, com estas intervenções pedagógicas pretende-se que os alunos:

- Leiam sílabas com autonomia;
- Identifiquem a sílaba inicial em cada palavra;
- Compreendam a relação grafema/fonema nas sílabas;
- Relacionem fala e escrita;
- Dominem as correspondências entre sílabas ou grupos de sílabas e seu valor sonoro;
- Dentre outros.

A avaliação será realizada em todas as tarefas propostas, sendo, portanto, um processo contínuo de reflexão, onde será observado o interesse, a participação e o envolvimento do aluno ao longo do trabalho, anotados em uma ficha individual específica.

É importante também analisar:

- Habilidades de escuta e compreensão;
- Se reconhece a vogal A;
- Se reconhece as sílabas compostas com a vogal A;
- A relação grafema/fonema;
- Se realiza os jogos de forma participativa e interativa.

Todas as observações devem ser registradas pelo professor para orientar o planejamento, dando enfoque em:

- Como foi?
- O que deu certo?
- O que deu errado?
- Que outras possibilidades precisam ser exploradas?

Quadro 2: Ficha de Avaliação – Etapa 1: Tarefas lúdicas para os alunos que não reconhecem as letras e/ou sílabas iniciais das palavras

<b>Nome do Aluno:</b>		
<b>JOGO DE MEMÓRIA COM AS SÍLABAS</b>		
Reconhece as sílabas	Associa figura à sílaba inicial	Associa figura ao som inicial
Observações:		
<b>ROSQUEAR – SÍLABA INICIAL</b>		
Identifica as sílabas iniciais	Reconhece as sílabas em diferentes figuras	Relaciona grafema/fonema
Observações:		
<b>QUEBRA CABEÇA DE SÍLABAS</b>		
Reconhece as sílabas	Identifica a sílaba inicial das figuras	Atenção e concentração
Observações:		
<b>DESCOBRIR A SÍLABA INICIAL</b>		
Identifica a sílaba inicial das figuras	Relaciona a sílaba inicial de cada figura	Percebe o som inicial de cada figura
Observações:		
<b>ALFABETO CONCRETO</b>		
Associa os objetos à sílaba inicial	Reconhece as sílabas do alfabeto	Percebe e diferencia o som das sílabas
Observações:		
<b>ROLETA DAS SÍLABAS</b>		
Diz o nome de coisas que iniciam com cada sílaba	Reconhece as sílabas	Percebe a diferença na grafia das sílabas
Observações:		
<b>NA TRILHA DAS SÍLABAS</b>		
Associa as sílabas com palavras que tenham o som inicial	Diferencia antes e depois	Participa com atenção e concentração
Observações:		
<b>BINGO DE SÍLABAS OU FIGURAS</b>		
Reconhece e discrimina sílabas	Reconhece figuras e associa a sílaba inicial	Discriminação auditiva
Observações:		
<b>DOMINÓ DAS SÍLABAS</b>		
Lê sílabas	Associa sílaba/figura	Diferencia sílabas
Observações:		

### **3.1.2 Tarefas para os alunos que conhecem letras mas não fazem junções (sílabas e palavras):**

Esta etapa da Unidade Didática será implementada em doze horas (12 hrs), divididas em seis (6) encontros de duas horas (2hrs) sendo um (1) encontro por semana, nos quais serão desenvolvidas, de forma individual e/ou coletiva, tarefas lúdicas com o propósito de ensinar as sílabas e palavras, para os alunos que ainda não adquiriram esses conceitos.

O acesso às sílabas e palavras de forma lúdica torna as tarefas escolares prazerosas e desafiadoras, favorecendo assim, a aquisição do aprendizado da leitura e da escrita. A prática pedagógica, portanto, deve ser direcionada à construção de conceitos onde se explore bastante a compreensão das junções das letras, formando assim as sílabas e posteriormente as palavras. Quando o trabalho é lúdico, favorece o interesse do aluno, e Silva (2015, p. 100) afirma: “Com a utilização dos jogos para o trabalho com as palavras, a ludicidade tomava conta das estratégias de aprendizagem que aconteciam de forma prazerosa”.

Os jogos de letras e palavras podem ser de grande ajuda no processo de alfabetização, pois, para que uma criança aprenda a ler, são fundamentais a motivação para a leitura [...]. As palavras escritas precisam ter significado para as crianças, precisam representar alguma coisa que ela conheça ou que tenha vontade de conhecer. (CUNHA, 1997, p. 125)

As tarefas lúdicas aqui propostas serão trabalhadas com o intuito de possibilitar que alunos com DI, mesmo com suas limitações, tenham condições de ampliar sua aprendizagem, desenvolvendo seu potencial cognitivo. Sabendo que todos podem ser beneficiados com a educação escolar, ou seja, com práticas pedagógicas que proporcionem avanços, não importa o nível que cada um alcançará, é preciso investir no aluno, no seu processo de aprendizagem, encontrando maneiras significativas de ensinar.

Muitos alunos aprenderão a ler palavras, não importa que sejam só palavras, um aluno que lê palavras terá condições de ler uma placa, o nome de um ônibus, quando for trabalhar em um supermercado e alguém lhe pedir um produto, ele com certeza usará a leitura para distinguir o nome do produto. (SILVA, Revista Chão da escola, 2015, p. 102)

Todo e qualquer avanço no processo de aquisição da leitura e da escrita obtido pelo aluno deve ser observado e considerado, servindo como critério de valorização do mesmo, bem como, de parâmetro para novos planejamentos pedagógicos.

Assim como na etapa anterior, os jogos e brincadeiras aqui apresentadas são sugestões de práticas pedagógicas que podem favorecer a aquisição da leitura e da escrita de sílabas e palavras. Porém, as tarefas podem ser modificadas/adaptadas de acordo com as especificidades dos alunos e/ou da turma.

## TAREFAS LÚDICAS

### SILABOL



Figura 10: Jogo Construído - SILABOL

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Identificar sílabas;
- Relacionar as sílabas com o som inicial de palavras;
- Formar palavras tendo como parâmetro a sílaba inicial.

**Metodologia:**

O jogo envolve a formação de palavras através das sílabas com a vogal “A” (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA). Os alunos lançam a bola dentro de uma caixa com diversas sílabas e em seguida tentam formar palavras com as sílabas sorteadas.

São diversas as possibilidades e estratégias:

- O aluno fala a sílaba que a bola caiu;
- O aluno diz uma palavra que inicia com a sílaba sorteada;
- O aluno joga mais de uma bola e tenta formar palavras com as sílabas sorteadas ( 2 bolas: palavras dissílabas; 3 bolas: palavras trissílabas, ...)
- O professor pode estipular prêmios ou vantagens para quem acertar, de acordo com a regra estipulada.

Exemplo: o aluno que começa a partida lança a bola dentro da caixa. A sílaba sorteada será parâmetro para o jogador formar as palavras. As palavras formadas serão escritas em fichas e guardadas em envelopes individuais de cada aluno. Ganha o jogo quem tiver mais palavras em seu envelope.

# JUNTANDO OS PEDACINHOS ÀS FIGURAS



Figura 11: Atividade construída - JUNTANDO OS PEDACINHOS ÀS FIGURAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Identificar sílabas;
- Relacionar as sílabas com o som inicial de palavras;
- Perceber que precisamos das sílabas para formar palavras.

**Metodologia:**

A tarefa é composta com fichas com figuras cujos nomes são compostos pelas sílabas com a vogal “A” (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA) e tampinhas de garrafas com as sílabas correspondentes de cada uma.

O aluno deverá relacionar as sílabas com a figura correspondente.

Obs: no início são utilizadas palavras que tenham apenas sílabas com a vogal “A” (bala, pata, gata, mala, vaca, banana, macaca ...)

# QUEBRA PALAVRAS



Figura 12: Atividade Construída - QUEBRA PALAVRAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Compor palavras a partir da junção de sílabas/figuras;
- Ordenar sílabas para formar palavras;
- Relacionar sílaba/som inicial e final.

**Metodologia:**

A tarefa consiste em pedaços de papel cartão com figuras e, abaixo das mesmas, a palavra correspondente. As cartelas são cortadas em tiras verticais de forma que cada sílaba corresponda a um pedaço da figura.

**Possibilidade de Exploração:**

- Entregar para o aluno o conjunto de tiras que formam cada figura e palavra;
- Propor que com a junção das tiras descubra que palavra pode ser formada;
- Pedir que diga qual é sílaba inicial e final;
- Fazer relação com outras palavras com a mesma sílaba inicial.



# ROLO SILÁBICO



Figura 14: Jogo Construído - ROLO SILÁBICO  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Identificar e ler sílabas;
- Associar a figura a escrita da palavra;
- Formar palavras.

**Metodologia:**

O jogo é composto por um rolo construído com: canos de papelão e tiras de cartolina com figuras e sílabas. O aluno gira as tiras podendo escolher uma figura e as sílabas correspondentes para formar a palavra.

O brinquedo estimula a criança a formar palavras através das imagens e das sílabas que a criança deverá selecionar para a construção de cada palavra.

Obs: No início as palavras devem ser compostas apenas por sílabas com a vogal “A” e o professor pode trabalhar com palavras de acordo com a capacidade dos alunos (monossílabas, dissílabas, trissílabas).

# SILABANDO



Figura 15: Jogo Construído – SILABANDO  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Identifica sílabas;
- Identificar sílabas que formam as palavras;
- Formar os nomes das figuras;

**Metodologia:**

O jogo é formado por cartelas com figuras e quadrinhos vazios correspondentes a quantidade de sílabas e várias fichas com as sílabas (quantidade de acordo com as figuras/palavras escolhidas): A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA.

O professor distribui as cartelas para os alunos e, cada um deverá preencher os quadrinhos formando o nome da figura, pedindo ajuda dos colegas do grupo quando for necessário;

O aluno que completar a cartela primeiro será o vencedor.

## A CORRIDA DAS PALAVRAS

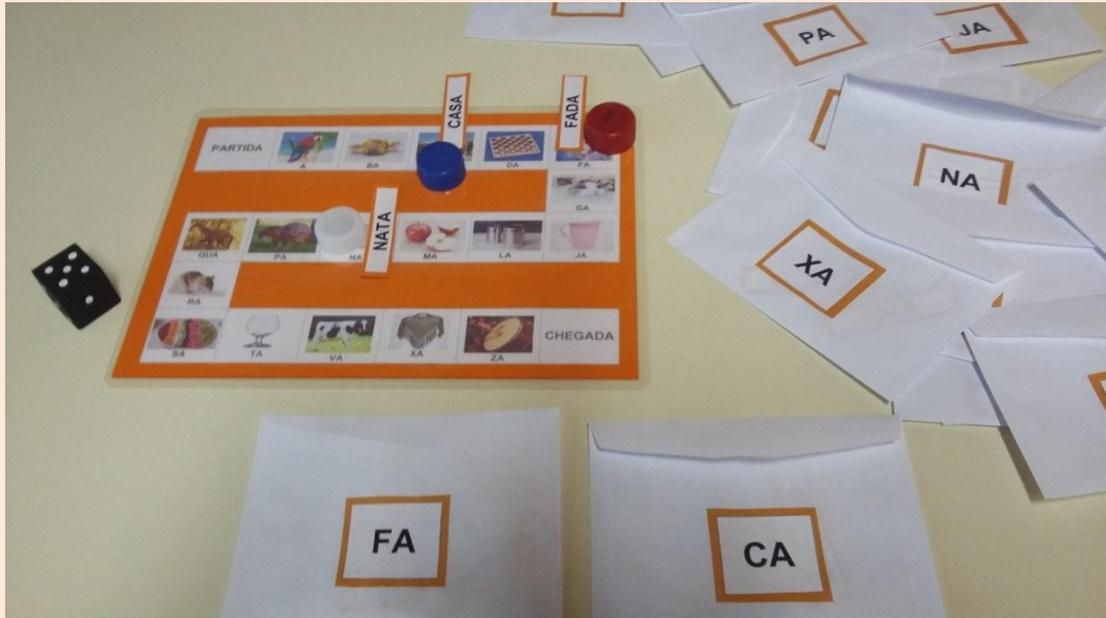


Figura 16: Jogo Construído – A CORRIDA DAS PALAVRAS  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Sílabas e Palavras

**Objetivos:**

- Identificar sílabas que formam as palavras;
- Formar os nomes das figuras;

**Metodologia:**

O jogo é composto por 1 tabuleiro com uma trilha contendo 18 figuras que iniciam com as sílabas com a vogal “A” (em ordem alfabética, com sílaba inicial da palavra escrita ao lado); 18 envelopes com 3 palavras cada (uma das três palavras corresponde ao nome de uma das figuras da trilha e o envelope deve estar marcado com a sílaba inicial das palavras: A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA); 4 marcadores para a trilha (para indicar em que casa o jogador está; 1 dado.

- O primeiro jogador lança o dado e conta as casas que andará (correspondente ao número do dado).
- O jogador verifica a figura que está na casa que ele está ocupando e procura o envelope com a sílaba inicial da palavra correspondente à figura.
- Dentro do envelope, o jogador encontrará três palavras e precisará indicar qual das três corresponde à palavra que identifica a figura da casa ocupada. Ele deverá colocar a palavra em cima da figura.
- Ganha o jogador que chegar ao final da trilha.

# BINGO DE PALAVRAS



Figura 17: Jogo Construído – BINGO DE PALAVRAS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras

**Objetivos:**

- Reconhecer palavras;
- Relacionar a figura com a palavra escrita;
- Conhecer a sílaba inicial de cada palavra;
- Conhecer a sílaba fina de cada palavra.

**Metodologia:**

O jogo é composto por cartelas contendo diferentes palavras, estas podem ser de acordo com as necessidades de cada aluno (palavras com poucas sílabas, apenas com a vogal A, com encontros consonantais, etc) e uma sacola com figuras das palavras que estão nas cartelas.

- A professora distribui as cartelas para os alunos;
- A professora sorteia uma figura, aqueles que tiverem o nome da mesma na cartela, podem marcá-la.
- Vence quem preencher a cartela primeiro.
- A professora pode fazer diferentes questionamentos: Com que sílaba inicia? Com que sílaba termina? Quantas sílabas tem? ...

Obs: Este exemplo contém um jogo apenas com palavras com a vogal A e um misto.

## **AVALIAÇÃO:**

Os jogos e brincadeiras desta etapa da Unidade Didática se propõem ao ensino de sílabas e posterior formação de palavras, pretendendo que os alunos:

- Dominem as correspondências entre sílabas ou grupos de sílabas e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras;
- Estimular a leitura e a escrita;
- Estimular a construção de palavras que possuem estruturas fônicas e gráficas diferentes;
- Analisar a estrutura das palavras e desenvolver a linguagem oral;

A avaliação será realizada em todas as tarefas propostas, sendo, portanto, um processo contínuo de reflexão, onde será observado o interesse, a participação e o envolvimento do aluno ao longo do trabalho.

É importante também analisar:

- Habilidades de escuta e compreensão;
- Se reconhece as sílabas compostas com a vogal A;
- Se faz leitura e escrita de palavras compostas com a vogal A;
- A relação grafema/fonema;
- Se realiza os jogos de forma participativa e interativa.

Todas as observações devem ser registradas pelo professor para orientar o planejamento, dando enfoque em:

- Como foi?
- O que deu certo?
- O que deu errado?
- Que outras possibilidades precisam ser exploradas?

Quadro 3: Ficha de Avaliação – Etapa 2: Tarefas para os alunos que conhecem letras mas não fazem junções (sílabas e palavras)

<b>Nome do Aluno:</b>		
<b>SILABOL</b>		
Identifica sílabas	Relaciona as sílabas com o som inicial de palavras	Forma palavras tendo como parâmetro a sílaba inicial
Observações:		
<b>JUNTANDO OS PEDACINHOS ÀS FIGURAS</b>		
Identifica sílabas	Relaciona as sílabas com o som inicial de palavras	Percebe que precisamos das sílabas para formar palavras
Observações:		
<b>QUEBRA PALAVRAS</b>		
Compõe palavras a partir da junção de sílabas/figuras	Ordena sílabas para formar palavras	Relaciona sílaba/som inicial e final
Observações:		
<b>CAÇA PALAVRAS</b>		
Identifica sílabas	Lê sílabas	Forma palavras
Observações:		
<b>ROLO SILÁBICO</b>		
Identifica e lê sílabas	Associa a figura a escrita da palavra	Forma palavras
Observações:		
<b>SILABANDO</b>		
Reconhece as sílabas	Identifica sílaba que formam as palavras	Forma os nomes das figuras
Observações:		
<b>A CORRIDA DAS PALAVRAS</b>		
Identifica sílabas que formam as palavras	Forma os nomes das figuras	Reconhece a sílaba inicial da palavra
Observações:		
<b>BINGO DE PALAVRAS</b>		
Reconhece palavras	Relaciona a figura com a palavra escrita	Conhece a sílaba inicial e final de cada palavra;
Observações:		

### **3.1.3 Tarefas para os alunos que leem e escrevem palavras, mas não formam frases:**

Esta etapa da Unidade Didática será implementada em oito horas (8 hrs), divididas em quatro (4) encontros de duas horas (2hrs) sendo um (1) encontro por semana, nos quais serão desenvolvidas, de forma individual e/ou coletiva, tarefas lúdicas com o propósito de ensinar palavras e frases, para os alunos que ainda não adquiriram esses conceitos.

Brincar com as palavras para formar frases, nos remete ao fato de que, quanto mais prazerosa a tarefa, mais o aluno estará motivado para aprender. De acordo com a proposta de alfabetização da escola onde o estudo está sendo implementado (Desafios do Aprender – ABACADA), devemos sempre propor a criação de frases que contenham inicialmente palavras compostas por sílabas com a vogal “A” e tenham a ludicidade como base.

Os jogos e brincadeiras são recursos ricos que possibilitam práticas motivadoras, eficientes e que permitem múltiplas experiências no que diz respeito à produção de frases.

Partindo da concepção de que a brincadeira e os jogos são atividades imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança, favorecendo sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas. (MAFRA, 2008, p. 11)

Nesta direção Silva (2015, p. 100) ressalta que “para a aprendizagem das sílabas, palavras e textos, o uso do material didático é essencial”. A autora ainda ressalta:

A aprendizagem ocorre de forma sistemática, ordenada e progressiva, iniciando com a consciência fonológica até chegar à leitura e à escrita de pequenos textos. A prática leva o aluno a elaborar tentativas de leitura e escrita, com auxílio de um material variado. [...] o uso do material didático é essencial a fim de que todos os objetivos da proposta sejam atingidos. (SILVA, Revista Chão da escola, 2015, p. 99-100)

Como cada aluno tem seu próprio ritmo, reforçamos aqui, como já fizemos nas etapas anteriores, que as tarefas podem ser adaptadas e/ou reformuladas para que as necessidades individuais de cada aluno sejam alcançadas, desta forma:

- Serão apresentadas tarefas para os alunos que estão sendo alfabetizados com o Método “Desafios do Aprender – ABACADA” (atividades de estruturação de frase apenas com palavras compostas com sílabas com a vogal “A”;
- Para alunos que iniciaram o processo de alfabetização com outros métodos e, portanto, já conhecem palavras compostas por sílabas com outras vogais, serão apresentadas tarefas onde todas as letras do alfabeto são utilizadas.

## TAREFAS LÚDICAS

### BRINCANDO COM IMAGENS, PALAVRAS E FRASES



Figura 18: Atividade construída – BRINCANDO COM IMAGENS, PALAVRAS E FRASES  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras e Frases

**Objetivos:**

- Identificar as informações da figura;
- Estimular a formação de frases;

**Metodologia:**

- O trabalho pode ser desenvolvido individualmente ou em grupo.
- A tarefa é composta por imagens e fichas com as palavras correspondentes.
- A professora mostra as imagens para os alunos: de início eles devem descrever oralmente o que veem; depois devem associar as palavras escritas com a imagem.

Ex:

A FACA NA MALA;  
A RATA NA CAMA;  
A PATA NADA;  
A BALAS NA LATA;  
A FADA NA CAMA;  
A MACACA NA MATA;  
A MALA NA SALA.

Obs: Este exemplo contém apenas frases compostas com palavras com a vogal A.

# SEQUENCIA LÓGICA



Figura 19: Atividade Construída – SEQUENCIA LÓGICA  
Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras e Frases

**Objetivos:**

- Completar informações;
- Estimular a formação de frases;

**Metodologia:**

- O trabalho é desenvolvido individualmente;
- A professora oferece ao aluno figuras que devem ser colocadas em uma sequência lógica e, após, as palavras correspondentes a cada figura.
- Pode-se oferecer frases com palavras que tenham destaque as sílabas com “A”.

A PATA NADA NA LAGOA;

A MACACA COME BANANA;

A FADA ENTRA NA CASA;

A PACA ESTÁ NA MATA;

- Para os alunos que já conhecem todas as letras do alfabeto, pode-se usar palavras com diferentes sílabas:

A MENINA CAIU E CHOROU.

O MENINO CORTOU O CABELO;

O HOMEM CONTRUIU A CASA;

O MENINO FEZ LANCHE E COMEU;

A MENINA CORREU E SOLTOU A PIPA.

# PARLENDAS



Figura 20: Atividade Construída – PARLENDAS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras e Frases

**Objetivos:**

- Estimular a formação de frases;
- Desenvolver a leitura de palavras e frases.

**Metodologia:**

- A tarefa pode ser desenvolvida individualmente ou em grupo;
- A professora apresenta um cartaz com a parlenda;

Ex:

UM, DOIS, FEIJÃO COM ARROZ, TRÊS, QUATRO, FEIJÃO NO PRATO, CINCO, SEIS, FEIJÃO INGLÊS, SETE, OITO, COMER BISCOITOS, NOVE, DEZ, COMER PASTÉIS.	REI, CAPITÃO SOLDADO, LADRÃO MOÇA BONITA DO MEU CORAÇÃO	JÃOZINHO É UM BOM GUIADOR QUANDO FALTA GASOLINA FAZ XIXI NO MOTOR
---	--	---

- Também oferece aos alunos fichas com figuras que podem substituir as palavras da parlenda;
- A professora faz a leitura da parlenda junto com o(os) aluno(os);
- A professora faz exploração oral da parlenda com questões de compreensão::
- A professora pede aos alunos que coloquem a figura em cima da palavra correspondente.

Obs: Estas sugestões podem ser alteradas de acordo com o nível da turma.

## COMPLETE A FRASE

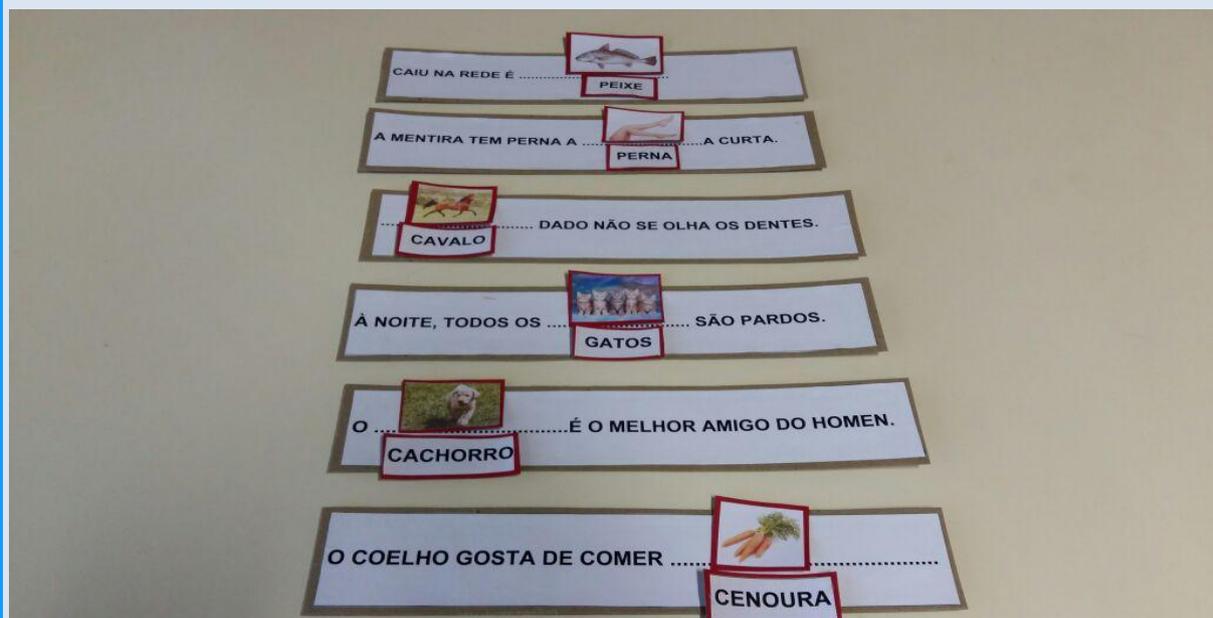


Figura 21: Atividade Construída – COMPLETE A FRASE

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras e Frases

### Objetivos:

- Estimular a formação de frases;
- Desenvolver a leitura de palavras e frases.

### Metodologia:

- A tarefa é composta por fichas com frases onde sempre falta uma ou mais palavras (de acordo com o nível da turma), e por fichas com as figuras e/ou palavras que correspondam à palavra que falta nas frases;
- A tarefa é desenvolvida individualmente;
- O aluno deve completar as frases usando as figuras ou as palavras;

Ex:

O ..... É O MELHOR AMIGO DO HOMEN.

O COELHO GOSTA DE COMER.....

À NOITE, TODOS OS ..... SÃO PARDOS.

..... DADO NÃO SE OLHA OS DENTES.

A MENTIRA TEM ..... CURTA.

CAIU NA REDE É .....

## TEXTOS LACUNADOS

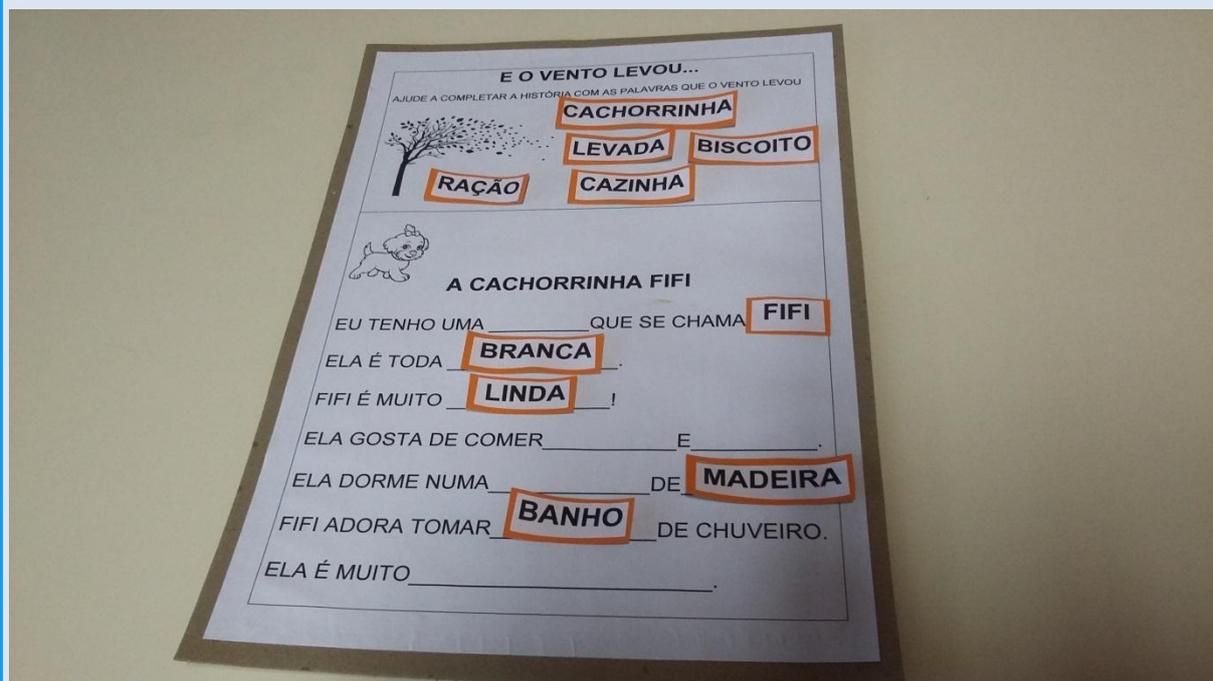


Figura 22: Atividade Construída – TEXTOS LACUNADOS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras e Frases

**Objetivos:**

- Estimular a formação de frases;
- Desenvolver a leitura de palavras e frases.

**Metodologia:**

A professora apresenta um cartaz com um pequeno texto onde faltam palavras e fichas com as palavras que faltam. Os alunos devem identificar a palavra que falta e colocar a ficha no lugar correspondente.

# TEXTOS E FIGURAS



Figura 23: Atividade Construída – TEXTOS E FIGURAS

Fonte: Acervo da autora

**Conteúdo:** Palavras, Frases e Textos

**Objetivos:**

- Identificar palavras;
- Estimular a construção de textos;
- Fazer correspondência entre figuras (imagem) e as palavras do texto;
- Desenvolver a leitura de palavras, frases e textos.

**Metodologia:**

A professora apresenta folhas contendo textos, o aluno faz a leitura e substitui algumas palavras pela figura correspondente.

A professora pode diversificar os textos de acordo com o nível do aluno e/ou da turma.

A tarefa pode ser desenvolvida individualmente, em duplas ou com toda a turma.

## **AVALIAÇÃO:**

As tarefas propostas nesta etapa da Unidade Didática têm diferentes objetivos, dentre eles elencamos:

- Desenvolver habilidades de produção de frases;
- Construir ou ampliar o conceito de frase;
- Compreender que as palavras precisam estar em uma sequência para ter sentido;

A avaliação será realizada em todas as tarefas propostas, sendo, portanto, um processo contínuo de reflexão, onde serão observada o interesse, a participação e o envolvimento dos alunos ao longo do trabalho. É importante também analisar:

- Se reconhece as palavras dentro da frase;
- Se constroem frases coerentes;
- Se realiza as tarefas de forma participativa e interativa.

Além disso, é possível observar o desempenho do aluno em relação à outros conceitos, de acordo com o nível de desenvolvimento de cada um:

- Leitura de imagens;
- Atenção e concentração;
- Reconhecimento das letras, sílabas e palavras;
- Exploração da quantidade de letras e sílaba;
- Ordenação de palavras.

Todas as observações devem ser registradas pelo professor para orientar o planejamento, dando enfoque em:

- Como foi?
- O que deu certo?
- O que deu errado?
- Que outras possibilidades precisam ser exploradas?

Quadro 4: Ficha de Avaliação – Etapa 3: Tarefas para os alunos que leem e escrevem palavras, mas não formam frases

<b>Nome do Aluno:</b>		
<b>BRINCANDO COM IMAGENS, PALAVRAS E FRASES</b>		
Identifica informações na figura	Reconhece palavras	Forma de frases
Observações:		
<b>SEQUENCIA LÓGICA</b>		
Completa informações	Identifica a sequencia das ações	Forma Frases
Observações:		
<b>PARLENDAS</b>		
Forma frases	Faz leitura de palavras	Faz leitura de frases
Observações:		
<b>COMPLETE A FRASE</b>		
Lê palavras	Lê frases	Completa as frases
Observações:		
<b>TEXTOS LACUNADOS</b>		
Lê palavras	Lê frases	Forma frases
Observações:		
<b>TEXTOS E FIGURAS</b>		
Faz leitura de palavras, frases e textos	Constroi textos	Faz correspondência entre figuras (imagem) e as palavras do texto
Observações:		

#### 4 REFERÊNCIAS

CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando sem o ba-be-bi-bo-bu**. Ed. Scipione. São Paulo. 2009.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincar, Pensar e Conhecer – brinquedos, jogos e atividades**. São Paulo: Maltese, 1997.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MAFRA, S. R. C. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em junho de 2016.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

SILVA, Claudia Mara. **Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender**. Disponível em: <http://abcclaudiamara.blogspot.com.br/2016/02/proposta-de-alfabetizacao-desafios-do.html#!/2016/02/proposta-de-alfabetizacao-desafios-do.html>. Acesso em setembro de 2016.

SILVA, Claudia Mara. **Alfabetização e deficiência intelectual: uma estratégia diferenciada**. Revista Chão da Escola. Novembro 2015- nº 13. Disponível em: [http://www.sismmac.org.br/disco/arquivos/113\\_238.pdf](http://www.sismmac.org.br/disco/arquivos/113_238.pdf). Acesso em setembro de 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.