

E-BOOK

FONOAUDIOLOGIA EDUCACIONAL EM TEMPOS DE COVID-19

ESTRUTURAÇÃO DE ROTINAS,
ATIVIDADES E ORIENTAÇÕES À
PAIS E PROFESSORES

SIMONE APARECIDA CAPELLINI
GISELI DONADON GERMANO

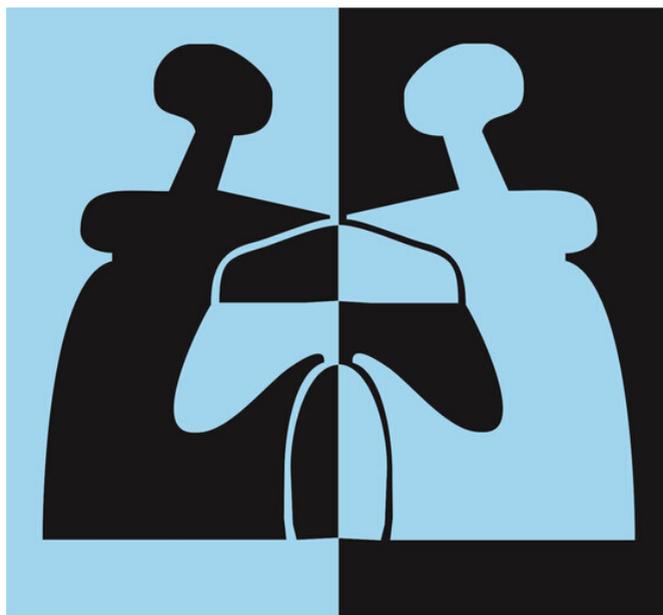
DEPARTAMENTO DE FONOAUDIOLOGIA EDUCACIONAL
SOCIEDADE BRASILEIRA DE FONOAUDIOLOGIA
2020-2022



SOCIEDADE BRASILEIRA DE FONOAUDIOLOGIA GESTÃO 2020-2022

PRESIDENTE: DR. LEONARDO WANDERLEY LOPES

VICE PRESIDENTE: DRA. INGRID GIELOW



**DEPARTAMENTO DE FONOAUDIOLOGIA EDUCACIONAL
COORDENADORA: PROFA. DRA. SIMONE APARECIDA
CAPELLINI**

VICE-COORDENADORA: DRA. GISELI DONADON GERMANO

GESTÃO 2020-2022

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Fonoaudiologia educacional em tempos de Covid-19: estrutura de rotinas, atividades e orientações à pais e professores / Organizadoras Simone Aparecida Capellini, Giseli Donadon Germano, organizadoras. - São Paulo : Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia 2020. 60 p.

Recurso digital.

Vários autores.

ISBN: 978-65-86760-00-2

1. Educação. 2. Fonoaudiologia. 3. COVID-19 I. Capellini, Simone Aparecida. II. Germano, Giseli Donadon.

CDD - 371.91

Ficha catalográfica preparada pela Coordenadoria Geral de Bibliotecas da Unesp

ISBN: 978-65-86760-00-2



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

Capítulo 1 - Rotina, instrução e monitoramento das atividades escolares para professores e pais

Miryan Cristina Buzetti e
Andréa Carla Machado

05

Capítulo 2 - Orientações para manejo de estresse e ansiedade em atividades acadêmicas

Grazielle Kerges Alcantara

11



Capítulo 3 - Estratégias para pais e professores baseada na Base Nacional Comum Curricular

Marília Piazzzi Seno, Giseli Donadon Germano, Bianca Arruda Manchester de Queiroga e Jaime Luiz Zorzi

15

Capítulo 4 - Estratégias para pais e professores baseada na Política Nacional de Alfabetização - Parte 1

Bianca dos Santos, Alexandra Beatriz Portes de Cerqueira-César, Cláudia da Silva e Thais Contiero Chiaramonte

21



Capítulo 5 - Estratégias para pais e professores baseada na Política Nacional de Alfabetização - Parte 2

Maíra Anelli Martins e
Vera Lúcia Orlandi Cunha

27

Capítulo 6 - Estratégias para pais e professores de escolares do Ensino Fundamental I, II e Médio

Maria Nobre Sampaio

46

Capítulo 7 - Jogos e atividades cognitivas para a toda família

Andrea Oliveira Batista
Simone Aparecida Capellini

53





SBFa
Sociedade Brasileira
de Fonoaudiologia

APRESENTAÇÃO

O E-book intitulado “Fonoaudiologia Educacional em tempos de COVID-19: estruturação de rotinas, atividades e orientações à pais e professores” é um material destinado para fonoaudiólogos educacionais orientarem pais e professores de escolares sejam estes em fase inicial de alfabetização, em fase de consolidação da alfabetização ou em situação de inclusão, uma vez que as indicações de estratégias, de sites e de aplicativos aqui apresentados podem e devem ser explorados em situação de estimulação de habilidades relacionadas ao desenvolvimento da leitura e da escrita.

Este E-book contém cinco capítulos elaborados por fonoaudiólogos educacionais, um capítulo elaborado por pedagogos e um capítulo elaborado por neuropsicólogo, fazendo com que o material apresente um conteúdo diversificado e necessário para orientar pais e professores a enfrentar a adaptação das nossas crianças em situação de isolamento social e permanência em casa por tempo indeterminado.

Espero, sinceramente, que este E-Book possa oferecer aos fonoaudiólogos educacionais, professores, pais e familiares estratégias de enfrentamento em tempos de COVID-19 que possam garantir minimamente o pleno desenvolvimento da relação ensino-aprendizagem de nossas crianças.

Boa leitura! Boa reflexão!

Profa. Dra. Simone Aparecida Capellini
Coordenadora do Departamento de Fonoaudiologia Educacional
Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia
Gestão 2020-2022

CAPÍTULO 1

ROTINA, INSTRUÇÃO E MONITORAMENTO DAS ATIVIDADES ESCOLARES PARA PROFESSORES, PAIS E FAMILIARES

Miryan Cristina Buzetti
Andrea Carla Machado

Neste capítulo serão apresentadas orientações para professores, pais e familiares quanto a estruturação da rotina, instrução e monitoramento de atividades para os pais e familiares de crianças que estão nas suas casas por tempo indeterminado em uma situação atípica, onde escola e família foram convocadas a exercerem a sua adaptabilidade, condição esta inata aos seres vivos.

Parte 1 - Orientações para Professores

Professores, lembre-se que o ambiente doméstico é diferente do ambiente escolar, que além do bom planejamento das atividades acadêmicas é importante que a família tenha bons hábitos e rotina diária para favorecer o processo de aprendizagem pela criança, portanto reforce em suas instruções junto à família a necessidade de organizar o espaço no qual as atividades irão acontecer assim como a rotina diária da criança, para que ela tenha um horário estabelecido para realizar as atividades acadêmicas.

O que são rotinas?

Rotinas são padrões de comportamento que são observáveis, que fornecem uma estrutura para execução de uma determinada atividade.

(Vizzotto e Sato, 2015)

Ao propor atividades para os alunos realizarem em casa, a rotina ou a estrutura das atividades propostas para aquele dia/semana/mês devem ser apresentadas para que o aluno consiga ter a percepção do todo e assim se organizar melhor no tempo e espaço para a execução da tarefa.

A rotina está diretamente relacionada com o planejamento, organização do passo a passo das sequências, gerenciamento do tempo, tomada de decisões, atenção e o controle de impulsos.

O professor ao planejar uma atividade deve considerar:

- O tempo que o aluno deverá se dedicar para realização das atividades,
- Os materiais que serão necessários para o desenvolvimento das atividades,
- A alternância de conteúdos (Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, entre outros) e recursos (visuais, auditivos, entre outros), visando a manutenção da atenção e motivação do aluno,
- O incentivo dos alunos para utilizarem marcadores como canetas coloridas, marcadores de texto, post-it como uma estratégia de formação de memória para a aprendizagem.

ATENÇÃO PROFESSOR!!!!
Não se esqueça da pausa.

O estabelecimento de pequenas paradas é necessário durante o estabelecimento da rotina, pois o aluno precisa descansar. Vianin (2013) apontou que durante as pausas, o conteúdo estudado se estabelece e o rendimento do aluno tende a ser superior, principalmente quando o conteúdo exigir estratégias de fixação ou memorização.

Quando realizar uma pausa?
Na troca de conteúdos

Um bom momento para realização da pausa para os alunos do Ensino Fundamental I, II e Ensino Médio é quando há troca de uma matéria para outra. Além da pausa, é recomendado que entre as matérias a rotina seja organizada para que não seja apresentado conteúdos de matérias próximas (como Matemática e Física), pois há o risco de que as noções aprendidas e memorizadas se confundam.

O professor deve se lembrar de orientar os pais que realizar atividades acadêmicas com as crianças em casa requer paciência, tolerância e dedicação, ou seja, a família precisa oferecer um ambiente facilitador, sendo assim, o professor deve propor atividades de maneira ordenada, com instruções objetivas e que incentive a autonomia do aluno.

Os professores devem orientar os pais que ao receber uma atividade impressa, seja em uma folha, apostila, livro didático ou caderno, a criança deverá:

- Analisar globalmente as atividades, verificando aspectos como nível de dificuldade, quantidade de exercícios, apresentação visual das tarefas, entre outros aspectos (leitura global),
- Estabelecer relações entre as informações, buscando em seus conhecimentos já adquiridos algo que o ajude a resolver e executar a presente atividade, portanto é importante levar em consideração o “conhecimento prévio” da criança, para facilitar o início da execução da tarefa.

Para auxiliar os pais, os professores devem oferecer um roteiro ou um esquema do que é esperado em cada atividade, desta forma, os pais ficam orientados quanto ao que esperar de cada atividade a ser desenvolvida pela criança.

Professor utilize nos roteiros ou esquemas:
Perguntas norteadoras
Fichas-guia
Fichas autoavaliativas

Os pais devem ser orientados pelo professor a devolverem as fichas autoavaliativas junto com as atividades para que dessa forma seja possível analisar o conhecimento prévio do aluno sobre o tema e verificar a aprendizagem após a atividade.

Outro ponto importante de ser considerado é quanto ao enunciado das atividades. É preciso que o enunciado das atividades seja claro e objetivo. A organização textual do enunciado das atividades pode impactar de maneira positiva ou negativa a execução das mesmas.

O professor deve considerar que para os alunos conseguirem resolver uma situação problema, os mesmos deverão:

- Ler e compreender o enunciado,
- Representar a situação problema,
- Resolver efetivamente o problema,
- Executar a operação matemática,
- Avaliar os resultados obtidos.

Para auxiliar no monitoramento das atividades realizadas juntamente com os familiares ou responsáveis, principalmente relacionado aos alunos menores (Educação Infantil, séries Iniciais do Ensino Fundamental I), o professor poderá apresentar aos pais e familiares que irão acompanhar a criança alguns direcionamentos para monitorar o comprometimento e execução da criança diante a atividade. O quadro 1 e quadro 2 apresentam exemplos de monitoramento antes e durante as atividades.

Quadro 1 - Monitoramento antes do início das atividades

ANTES DA ATIVIDADE	SIM/NÃO	COMENTÁRIOS
Mostra curiosidade diante da atividade apresentada		
Analisa a tarefa antes de realizar		
Consegue explicar o enunciado		
Consegue dizer se já realizou uma atividade semelhante		

Quadro 2 - Monitoramento durante as atividades

ANTES DA ATIVIDADE	SIM/NÃO	COMENTÁRIOS
Sabe pedir ajuda, se necessário		
Executa a atividade calmamente		
Consegue explicar o objetivo da atividade		
Mantém a atenção na atividade		
Utiliza estratégia adequada de resolução		
Verifica o resultado		

Abaixo segue um exemplo de monitoramento da atividade de leitura que os professores podem solicitar aos pais e familiares. Da mesma forma, este monitoramento pode ser aplicado e adaptado a qualquer conteúdo acadêmico.

RELATÓRIO DIÁRIO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS EM CASA
"Programa de Leitura"

Assinatura Responsável

Nome: _____

Semana/Data	No da atividade	Dificuldade apresentada (se houver)

Adaptação realizada pela mãe para estimular a criança (o que teve que ser modificado)

Ao planejar as atividades que os alunos irão realizar fora da escola, o professor deve realizar uma reflexão sobre a qualidade das atividades propostas, levando em conta os seguintes aspectos:

Motivação
Envolvimento Dinâmico
Conteúdo prévio
Estratégias de como aprender

Os professores devem lembrar que alguns fatores poderão facilitar a aprendizagem, como a exploração dos sentidos por meio de atividades com músicas e vídeos de maneira a ter e manter a atenção da criança para o momento da realização da tarefa, criando assim memórias e experiências significativas que irão se tornar aprendizagem.

Além de todas as orientações aos professores presentes neste capítulo, a mais importante é referente a retomada do conteúdo. O professor deve retomar o conteúdo já trabalhado nos dias anteriores, como uma maneira de introduzir um novo conteúdo para facilitar a compreensão e a relação entre os conceitos já estudados e o novo conceito.

Professor não se esqueça de utilizar sites para consultas e realização de plantões de dúvidas, pois estas estratégias poderão facilitar a execução e a memorização de conteúdos e, assim, garantir o sucesso da aprendizagem.

Parte 2: Orientações para pais e familiares

Existem evidências de que à medida que os pais se tornam mais sintonizados com a aprendizagem e interesses dos seus filhos, estes aumentam a sua resposta sensitiva no nível de desenvolvimento da linguagem, cognição e desenvolvimento social (MACLEAN, et. al, 2014).

Como descrito anteriormente a rotina é uma estrutura necessária para a realização de uma atividade. É caracterizada por ser uma atividade conjunta onde dois parceiros estão comprometidos um com o outro na mesma atividade cooperativa, tomando atenção ao mesmo objeto, ou brincando ou trabalhando juntos numa atividade comum.

As rotinas de atividades conjunta se mostram uma das ferramentas mais ricas, pois os parceiros olham um para o outro, partilham materiais e também sorrisos e alegrias, podendo essas atividades serem desde como construir uma torre com brinquedos manipuláveis ou uma atividade de leitura compartilhada.

Dessa forma, abaixo serão descritas algumas orientações importantes para que a rotina faça parte do cotidiano da vida familiar:

- Crie e mantenha horários definidos e pré-estabelecidos para o dia a dia, como acordar, realizar atividades, almoçar, realizar atividades, brincar e dormir, Entretanto, é muito importante salientar que a rotina é um direcionamento sem culpa, talvez não seja possível cumpri-la 100%, e se isso acontecer, não desista,
- Procure antecipar para a criança tudo o que ocorrerá, seja no dia ou na semana, caso as crianças sejam menores de 6 anos de idade a rotina pode ser visual, apresentada por meio de figuras,
- Procure avisar gradativamente o término da atividade, principalmente se o encerramento de uma atividade for uma atividade muito prazerosa,
- Procure envolver a criança nas atividades da casa: na hora das refeições, pegar os talheres e levar a mesa; trocas de roupa, ajudar a dobrar e guardar por categoria (meia, camisetas, etc.),
- Prepare a criança para hora de dormir, esse período de novas adaptações com permanência integral dentro de casa, devem ser mantidos os bons hábitos,
- Manter a rotina exige um planejamento prévio dos pais, mas fornecer um ambiente mais seguro para criança evitará estresse desnecessário.

Os pais devem ser orientados de que naturalmente somos influenciados por hábitos, mais do que podemos imaginar. Mesmo sem perceber, procuramos organizar nossa vida diária dentro de rotinas pré-estabelecidas que otimizam o tempo e fornecem segurança. Para as crianças, isto não é diferente, pois as rotinas auxiliam na compreensão dos eventos ao redor, mantendo a previsibilidade e a segurança afetiva e emocional.

Portanto, a manutenção de uma rotina estável é uma condição imprescindível para favorecer além de um desenvolvimento saudável e harmonioso para todos da família, um ambiente prazeroso de aprendizagem.

A comunicação permeia todo o estabelecimento da rotina, e é desenvolvida para que os seres humanos interajam e esta interação depende da comunicação entre as pessoas. A interação social é construída desde o início, no contato com a mãe, os pais, os familiares e cuidadores sendo fundamental a presença de um estímulo.

Ao ser estimulada a criança vai ser interessando e devolve a atenção, dando início ao que chamamos de interação social recíproca e assim ambos os lados emitem respostas afetivas e sociais. Entretanto, para que isso aconteça é preciso **instruir** a criança: o que fazer e como fazer, assim a **instrução** é peça chave para que esta interação ocorra de forma efetiva.

Mediante ao exposto, elencamos algumas instruções para serem utilizadas nas atividades desenvolvidas com as crianças:

- Se a criança for pequena, considere que o período atencional também será diminuto, por isto, apresente a atividade e continue, se a criança estiver encaixando peças de lego uma nas outras, contribua colocando algumas peças; compartilhe a mesma atividade;
- Tente introduzir pequenas mudanças na brincadeira e aproveite pequenos momentos da rotina para interagir com as crianças, por exemplo, quando a mãe for estender a roupa, peça para criança ir pegando o prendedor, será um ótimo momento para ser trabalho movimentos de coordenação motora fina (trípode digital dinâmica);
- Manter o interesse da criança na atividade é extremamente importante, tente iniciar as atividades escolares sempre por aquilo que é importante para ela, ou o mais fácil, nesses momentos de privação social e contato, a motivação deve ser mantida.
- Explore os ambientes e os materiais a partir da instrução. A criança deve manusear, e aos poucos deve-se mostrar a criança como brincar, dando o modelo. Caso perceba que a criança perdeu o interesse pela atividade é importante pedir para guardar e auxiliar se for preciso, trabalhando desta forma a noção de finalização da atividade.
- Leia livros e conte histórias para as crianças. O importante nesta atividade é sempre solicitar ao final da história o relato. Dependendo da faixa etária, durante a leitura é importante considerar apontar as figuras ou as palavras desconhecidas, explicar significados das palavras e até mesmo escrever as palavras desconhecidas.
- Leia os enunciados das atividades enviadas pela escola com seu filho (a) para garantir o entendimento da instrução. Caso necessário, após a leitura prévia da criança, leia novamente com ela em voz alta para que você tenha certeza da compreensão do enunciado por parte da criança.

O momento de interação entre pais e filhos é uma força motriz para a aprendizagem

Além de considerar a rotina e a instrução das atividades é importante que os pais monitorem as atividades enviadas pelos professores, principalmente porque em situação de isolamento social e permanência em casa por tempo indeterminado é importante maior controle de previsibilidade e de realização das atividades.

O monitoramento serve para registrar de uma forma mais sistemática (organizada) o que é feito durante as atividades. Pode ser uma simples anotação para não esquecer do que foi solicitado pelo professor, até anotação sobre a reação da criança diante da atividade, conforme descrita na parte 1 deste capítulo.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

DIAMOND, A.; LING, D. S. Conclusions about interventions, programs and approaches for improving executive functions that appear justified and those that, despite much hype, do not. *Developmental cognitive neuroscience*. N. 18, p. 34-48, 2016.

FONSECA, V. Dificuldades de Aprendizagem abordagem neuropsicopedagógica. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2016

MACLEAN, M.; WOLERY, M; BAILEY, D. Jr. Assessing infants and preschoolers with Special Needs. Third Edition. New York: Pearson, 2004.

VIANIN, P. Estratégias de ajuda a alunos com dificuldade de aprendizagem. Porto Alegre: Penso, 2013

VIZZOTTO, A. SATO, F. Espaço e organização no cotidiano – começando no dia a dia e chegando ao ambiente escolar – tudo começa em casa. In: PANTANO, T. ROCCA, C. Como se estuda? Como se aprende? São José dos Campo: Pulso Editora, 2015. p. 247-264

SITES PARA CONSULTA

www.wondergrovelearn.net/freewgl

www.recretiontherapy.com

www.teacherspayteachers.com

www.arasaac.com

SOBRE AS AUTORAS

MIRYAN CRISTINA BUZETTI

Pedagoga. Mestre e Doutora em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Pós-Doutora pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem e Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP-Marília-SP.

ANDREA CARLA MACHADO

Linguista. Pedagoga. Psicopedagoga. Mestre e Doutora em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos – UFSCar. Estágio doutoral em Special Education pela University of Georgia, UGA, EUA. Pós-doutora em Psicologia pela UFSCar. Pós-Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Membro do Laboratório de Investigação dos Desvios de Aprendizagem – LIDA.

Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP. Pesquisadora e Psicopedagoga Clínica do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Infantil (CPEDI). Consultora e supervisora na área de Educação Especial e Inclusiva

CAPÍTULO 2

ORIENTAÇÕES PARA MANEJO DE ESTRESSE E ANSIEDADE EM ATIVIDADES ACADÊMICAS

Graziele Kerges Alcantara

Neste capítulo serão abordadas algumas orientações para manejo de estresse e ansiedade que possam auxiliar professores e pais durante a execução das atividades acadêmicas pelas crianças em situação de isolamento social.

Adaptabilidade

Uma das características que define nossa espécie é a capacidade de adaptação. Denominamos de adaptabilidade a capacidade de adaptar-se facilmente às mudanças ambientais (VANNEST; REYNOLDS; KAMPHAUS, 2016).

O desenvolvimento humano abrange a interação de aspectos genéticos/biológicos e fatores ambientais, sendo principalmente a infância um período fundamental e determinante. A capacidade de adaptação é comum a todos, e embora existam diferentes perfis individuais atrelados aos fatores genéticos e ambientais, é de fundamental importância promover condições que em conjunto visem aumentar as chances de desfechos mais favoráveis (GOTTESMAN; HANSON, 2005; COSTA; MALLOY-DINIZ; MIRANDA, 2018).

As dificuldades de adaptabilidade podem ser vivenciadas não somente em condições de transtornos do neurodesenvolvimento e/ou psiquiátricos, como também podem estar associadas a altos níveis de ansiedade em crianças que não apresentavam nenhuma dificuldade prévia (VANNEST; REYNOLDS; KAMPHAUS, 2016).

Choro, birra, desobediência e resistência podem ser pistas de que a criança possa estar apresentando dificuldade de adaptabilidade as mudanças de rotina, o que por sua vez pode estar relacionado a altos níveis de ansiedade.

Desta forma, pais e familiares devem estar atentos as mudanças de comportamentos das crianças, para que, desta forma, a criança seja melhor adaptada em seu ambiente domiciliar.

Ansiedade

Usamos a palavra ansiedade com frequência geralmente quando antecipamos o perigo ou enfrentamos preocupações frente a uma situação desconhecida ou estranha. Quando estamos ansiosos podemos perceber alterações em nossos pensamentos, em como nos comportamos, em nosso humor e até em nosso próprio corpo como presença de tonturas, de desconforto abdominal, de sudorese, entre outras (STALLARD, 2009).

Preocupação, apreensão, nervosismo e medo podem gerar comportamentos de evitação, desatenção, inquietação e irritabilidade. Roer unhas, chupar o dedo e outras compulsões também são comportamentos comuns que observamos em situações de ansiedade. Esperar que o pior possa acontecer também é um pensamento comum quando estamos ansiosos.

Sendo assim, pais e professores que convivem com uma criança e/ou adolescente que manifestem sintomas de ansiedade, mesmo aquelas que não atendam aos critérios de diagnóstico formal (DSM-V, AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, APA, 2014), provavelmente se beneficiarão de estratégias de intervenção baseadas em evidência para problemas relacionados.

Entendemos que o que fazemos e como nos sentimos são na sua maioria resultado do que pensamos, portanto adotar estratégias que objetivam aumentar a autoconsciência, o autoentendimento e o autocontrole podem trazer melhora psicológica e comportamental.

- Estratégias

- a) Ao iniciar uma tarefa ou atividade oriente a criança e/ou adolescente a reconhecer mudanças em seu corpo como coração batendo mais rápido, mãos suadas, dor de cabeça, frio na barriga entre outras que podem ser sinais da presença de sentimentos ansiosos. Em seguida proponha tarefas de relaxamento como fazer um exercício físico, atividades alternativas (jogos, assistir televisão, tocar um instrumento, ouvir música, ler algo do interesse da criança), imaginar um lugar relaxante, controlar a respiração, entre outras.
- b) Promova o exame das evidências a favor e contra os pensamentos irracionais que possam surgir em uma situação de ansiedade ao realizar uma atividade proposta.
- c) Auxilie sua criança ou adolescente a identificar seus próprios pensamentos negativos irracionais e substitua-os por outros mais realistas e positivos.
- d) Peça a criança que imagine um sinal de pare quando um pensamento negativo ocorrer. Em seguida estimule que o substitua por um pensamento positivo.

Além disso, identifique as situações em que a ansiedade se manifesta, como por exemplo: se uma criança ao realizar a tarefa escolar fica muito ansiosa e começa a brincar com o material ou pede para ir ao banheiro na tentativa de fuga.

A ansiedade relacionada a tarefa é real, assim como a contingência de fuga. Combine com a criança recompensas que poderá receber após o término da tarefa. É importante revisar com a criança as consequências para os comportamentos indesejados antes de começar a tarefa.

As recompensas devem ser significativas para a crianças e/ou adolescentes. As recompensas não são negociáveis. Será preciso haver modelagem do comportamento, ou seja, provavelmente a criança não irá se comportar exatamente como o desejado nas primeiras tentativas. Não desista! Siga reforçando as aproximações sucessivas para enfim alcançar o comportamento desejado.

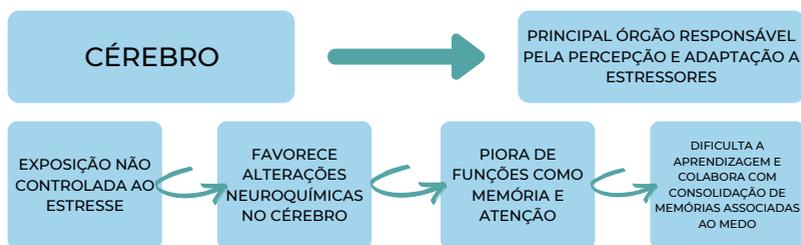
Estresse

**“Estou estressado!!”
“Que dia estressante!!”
são frases muito comuns em nosso dia a
dia.**

Atualmente sabemos que o termo estresse diz respeito a exposição do indivíduo a agentes originários do mundo exterior, assim como o resultado provocado em nosso organismo a partir dessa exposição. Crianças e adolescentes também sofrem os efeitos do estresse, sendo que quanto mais jovens maiores será seu impacto em seu desenvolvimento (COSTA; MALLOY-DINIZ; MIRANDA, 2018; SHANSKY et al., 2009).

O cérebro é o principal órgão responsável pela percepção e adaptação a estressores. A exposição não controlada ao estresse favorece que alterações neuroquímicas ocorram no cérebro e em consequência podem levar a uma possível piora das funções cognitivas como memória operacional, atenção e habilidades envolvidas no gerenciamento do comportamento (AISA et al., 2008; PEARS; FISHER, 2005; CHARMANDARI et al., 2003).. Essas alterações por sua vez podem gerar prejuízos como dificuldade no aprendizado, dificuldade em aderir as rotinas, atender as instruções e colaboram com a consolidação de memórias associadas ao medo (ARNSTEN, 2015; COSTA; MALLOY-DINIZ; MIRANDA, 2018).

figura 1 - relação entre cérebro e a exposição não controlada ao estresse



Fonte: Adaptado de Costa & Miranda, 2018; Shanky & Morrisson, 2009.

Desenvolvemos ao longo da vida a capacidade de resiliência, ou seja, a maneira com que um indivíduo responde as circunstâncias atípicas e/ou inesperadas apresentando um resultado mais adequado quando comparados com outros expostos a adversidade igual ou semelhante. A forma com que respondemos ao ambiente é variável, sendo que quanto mais precoce for a exposição maior será seu impacto (SHANSKY et al., 2009; RUTTER, 1999).

A forma como as famílias reagem a uma adversidade trará repercussões ao funcionamento da criança, portanto busque desenvolver experiências protetoras visando amenizar o impactos de situações de risco ou adversas (RUTTER, 1999), tais como:

- Adote uma visão mais positiva do que negativa,
- Busque demonstrar que as adversidades podem ser uma oportunidade de alcançar algo mais favorável,
- Evite críticas excessivas assim como sentimentos negativos direcionados a criança e ao adolescente relacionado ao seu desempenho acadêmico,
- Dê oportunidade a criança ou adolescente de falar dos sentimentos e pensamentos ao ser exposta a uma tarefa que considere estressante,
- Busque descobrir junto com a criança ou adolescente pontos positivos a respeito da situação que está promovendo o estresse ou ansiedade,
- Faça elogios a criança e adolescente como também incentive que ele mesmo reconheça pontos positivos.

As considerações e estratégias presentes neste capítulo visa auxiliar pais e professores no enfrentamento das situações mais comuns que podem comprometer a relação desenvolvimento-aprendizagem, sendo portanto, um material que pode ser utilizado por profissionais da área da educação para consulta e orientação.

REFERÊNCIAS

AISA, B.; TORDERA, R.; LASHERAS, B.; DEL RÍO, J.; RAMÍREZ, M. J. (2007). Cognitive impairment associated to HPA axis hyperactivity after maternal separation in rats. *Psychoneuroendocrinology*, v. 32, n. 3, p. 256-266, 2007.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. Artmed Editora, 2014.

ARNSTEN, A. F. T. Stress weakens prefrontal networks: molecular insults to higher cognition. *Nature neuroscience*, v. 18, n. 10, p. 1376, 2015.

CHARMANDARI, E.; KINO, T.; SOUVATZOGLOU, E.; CHROUSOS, G. P. Pediatric stress: hormonal mediators and human development. *Hormone Research in Paediatrics*, v. 59, n. 4, p. 161-179, 2003.

COSTA, D.S.; MALLOY-DINIZ, L. F.; MIRANDA, D. M. in: MIRANDA, D.M., MALLOY-DINIZ, L.F. O pré-escolar. 1. ed. São Paulo : Hogrefe, 2018.

GOTTESMAN, I. I.; HANSON, D. R. Human development: Biological and genetic processes. *Annual Review of Psychology*, v. 56, p. 263-286, 2005.

PEARS, K.; FISHER, P. A. Developmental, cognitive, and neuropsychological functioning in preschool-aged foster children: Associations with prior maltreatment and placement history. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, v. 26, n. 2, p. 112-122, 2005.

VANNEST, K.J.; REYNOLDS, C. R.; KAMPHAUS, R. W. Guia de intervenção comportamental (BASC-3). São Paulo: Pearson, 2016.

RUTTER, M. Resilience concepts and findings: Implications for family therapy. *Journal of family therapy*, v. 21, n. 2, p. 119-144, 1999.

SHANSKY, R. M.; HAMO, C.; HOF, P. R.; MCEWEN, B. S.; MORRISON, J. H. Stress-induced dendritic remodeling in the prefrontal cortex is circuit specific. *Cerebral cortex*, v. 19, n. 10, p. 2479-2484, 2009.

STALLARD, P. Guia do terapeuta para os bons-pensamentos, bons-sentimentos. Artmed Editora, 2009.

SOBRE A AUTORA

GRAZIELE KERGES ALCANTARA

Psicóloga. Mestra em Fonoaudiologia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Especialista em Neuropsicologia pelo Instituto de Psicologia e Saúde Ampliata de Bauru/SP e em Reabilitação Neuropsicológica pelo Centro de Estudos de Neurologia Prof. Antônio Branco Lefèvre HC-FMUSP. Formada em Terapia Cognitiva-Comportamental pelo Instituto de Neurociência e Comportamento de São Paulo (2009), e treinamento em Aplicação e Interpretação de Testes Neuropsicológicos pelo CEPSC/HC-FMUSP. Neuropsicóloga pesquisadora do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem - LIDA do Departamento de Fonoaudiologia FFC/UNESP-Marília-SP.

CAPÍTULO 3

ESTRATÉGIAS PARA PAIS E PROFESSORES BASEADAS NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Marília Piazzini Seno
Giseli Donadon Germano
Bianca Arruda Manchester de Queiroga
Jaime Luiz Zorzi

Neste capítulo serão apresentados sites com atividades para professores e pais de crianças em anos iniciais de alfabetização (1º e 2º anos do Ensino Fundamental I) considerando a proposta da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2019).

1) Competências Gerais da Educação Básica (BNCC, p. 25)
- Campos de experiência da Educação Infantil: estímulo das habilidades de escuta, fala, pensamento e imaginação; traços, sons, cores e formas. Faixa etária: 2 aos 5 anos de idade.

Historinhas infantis/Contos

Plataforma: Spotify, deezer ou Apple Music

<http://lnk.to/Disquinhodecontos>

Coleção Disquinho: 86 Histórias infantis

Plataforma: YouTube

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLBD47852D972158A4>

Hora da leiturinha/ contação de história

Plataforma: YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=aS0BjLZWgPk>

Varal de histórias

Plataforma: YouTube

<https://www.youtube.com/user/VaraldeHistorias>

De quem é esse som?

Plataforma: YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=9is8_Q79dU

<https://www.youtube.com/watch?v=l9t0y-92A7M>

Descobrimos os sons

Plataforma: You Tube

<https://www.youtube.com/watch?v=1eiGSX0t-nc>

<https://www.youtube.com/watch?v=kx6kuYeQlVE>

Aprendendo cores

Plataforma: You Tube

<https://www.youtube.com/watch?v=kygn6QpxlOk>

<https://www.youtube.com/watch?v=5igYewGEFo>

Aprendendo partes do corpo

Plataforma: YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=WkLm5-eBuD0>

<https://www.youtube.com/watch?v=OHb8Mj1r56A>

Site:<https://atividadespedagogicas.net/2019/03/atividades-sobre-auto-retrato.html>

Aprendendo formas

Plataforma: You Tube

https://www.youtube.com/watch?v=5NjG7gJgf_0

<https://www.youtube.com/watch?v=QQ40m-XHnVs>

Lateralidade

<https://atividadespedagogicas.net/2018/06/atividades-de-lateralidade.html>

Outros Sites para Consulta

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=28166>

<https://www.soescola.com/2019/01/atividade-para-trabalhar-a-percepcao-corporal.html>

<https://educacaoinfantil.aix.com.br/o-eu-o-outro-e-o-nos/>

<https://paiofilhos.uol.com.br/crianca/5-brincadeiras-criativas-e-divertidas-para-criancas-de-3-anos/>

<http://limerique.com.br/brincar-com/5-brincadeiras-com-sons/>

<http://comoeducarseusfilhos.com.br/blog/mais-10-brincadeiras-que-fizeram-a-sua-infancia/>

<https://www.tempojunto.com/2016/05/13/10-maneiras-de-brincar-de-contar-historias/>

<https://www.tempojunto.com/2017/11/10/10-brincadeiras-para-estimular-a-coordenacao-motora-fina/>

APLICATIVOS



SONS DE ANIMAIS

Jogo educativo concebido para crianças de 1 a 5 anos para aprender os sons de animais.

Disponível: Google Play



PALAVRA CANTADA PARA CRIANÇAS

Elas estimulam especialmente o contato entre adultos e crianças por meio da música.

Disponível: Google Play



MIMICANDO

Mimicando é um aplicativo estilo "Imagem e/ou Ação" que gera palavras aleatórias para você realizar uma mímica e/ou desenho.

Disponível: Google Play



DESENHO PASSOS PARA CRIANÇAS

Um desenho divertido jogo vai ajudar a divertir um pouco com benefícios para ele. A jogabilidade é muito simples: desenhar parte de um desconhecido figura, apontando e pintura na linha pontilhada.

Disponível: Google Play



PARTES DO CORPO PARA CRIANÇAS

Partes do Corpo para Crianças irá ajudar seu filho a aprender o nome das principais partes do corpo humano

Disponível: Google Play



ABC APRENDA O ALFABETO KIDS

Jogo educativo criado especialmente para introduzir o alfabeto ao seu filho em idade pré-escolar. Repleto de diversão, livre de anúncios e perfeito para crianças entre 2 e 5 anos. Atividades de traçado de letras maiúsculas e minúsculas.

Disponível: Google Play

BRINCADEIRA EM FAMÍLIA (A PARTIR DOS 4 ANOS) - MEMÓRIA EU FUI PARA A LUA....

Os participantes devem, cada um na sua vez, dizer a frase seguinte completando-a com algum item: "Eu fui pra lua e levei.....um caderno". O próximo jogador repete a frase completa e adiciona outro item: "Eu fui pra lua e levei um caderno e uma maçã". Assim segue sucessivamente eliminando os participantes que não se recordarem da sequência.

2) Língua Portuguesa no Ensino Fundamental (BNCC, p. 105)

- Anos Iniciais: Práticas de Linguagem, objetos de conhecimento e habilidades: no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, aprofundam-se as experiências com a língua oral e escrita já iniciadas na família e na Educação Infantil. Faixa etária: 1º e 2º ano escolar.

JOGO DA RIMA (CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA, LÉXICO, MEMÓRIA AUDITIVA)

Cada participante deve ter uma folha de papel e uma caneta. O primeiro jogador diz uma palavra e tanto ele como os demais deverão escrever outras palavras que rimem com ela. O jogador que conseguir anotar um maior número de palavras no intervalo de 30 segundos ganha a rodada.

JOGO DA ALITERAÇÃO (CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA, LÉXICO MENTAL, MEMÓRIA AUDITIVA)

Cada participante deve ter uma folha de papel e uma caneta. O primeiro jogador diz uma palavra e tanto ele como os demais deverão escrever outras palavras que comecem com o mesmo som que ela. O jogador que conseguir anotar um maior número de palavras no intervalo de 30 segundos ganha a rodada.

VOCABULÁRIO (MEMÓRIA, SEMÂNTICA)

Escreva em tiras de papel algumas categorias que desejar: "fruta", "cor", "objeto", "material escolar", "cidade", "carro", "filme/desenho", "personagem", "profissão". dobre todas as tiras e as coloque numa caixinha. Faça um sorteio e leia em voz alta a categoria selecionada. O participantes terão 30 segundos para escreverem todos elementos que se recordarem relacionados a ela. Ganha aquele que no final de todas categorias tiver vencido o maior número de rodadas.

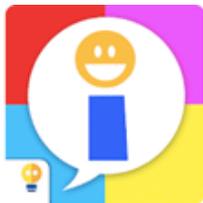
Ex: Palavra sorteada "Fruta" (banana, maçã, mamão, manga, goiaba, tamarindo, caju, abacaxi...)

CARTA NA TESTA (CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E MEMÓRIA)

Escreva cada letra do alfabeto em um pedaço de papel de aproximadamente 10cmx10cm. Coloque todos numa caixa no centro da mesa. O primeiro jogador sorteará uma letra e a deixará colada na testa do próximo participante sem que ele a veja. O objetivo do jogo é que este jogador descubra qual letra foi sorteada. Cada um na sua vez deve dizer uma palavra que contenha (em qualquer posição) aquela letra colada na testa do colega até que ele consiga descobri-la. Quem precisar de mais pistas perde a rodada e é eliminado. Vence aquele participante que ficar por último.

SITE PARA CONSULTA: <https://leiturinha.com.br/blog/ideias-para-estimular-a-criatividade/>

APLICATIVOS



INVENTECA: LER HISTÓRIAS E DIVERTIR CRIANÇAS

Com narrativas sem texto ilustradas por autores de literatura infantojuvenil, Inventeca é perfeito para pais e mães contarem histórias aos filhos antes de dormir, deixando-os criarem suas narrativas, criando juntos, ou deixando narrativas gravadas para as crianças ouvirem quando os pais estiverem ausentes, sendo uma ótima ferramenta para aproximação da família, diminuindo barreiras da rotina da vida moderna e criando interesse por leitura.

Disponível: Google Play



SEU LOBATO: VÍDEOS INFANTIS

A Turma do Seu Lobato reúne músicas e historinhas com dicas e ensinamentos sobre higiene, meio ambiente, natureza, alimentação e muito mais de uma forma lúdica e contagiante.

Reunindo grandes clássicos infantis e músicas inéditas, Seu Lobato é o famoso dono de um sítio muito divertido, brinçalhão e preocupado com a fauna, a flora e a educação de todas as crianças do mundo.

Disponível: Google Play

3) Matemática no Ensino Fundamental (BNCC, p. 278-283)

Anos Iniciais: Unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades: Números.

1º ANO - Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação; reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações; problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração; leitura, escrita e comparação de números naturais até 100.

Atividades Matemáticas 1º ano: números e quantidades

<https://atividadespedagogicas.net/2019/05/atividade-de-matematica-1o-ano-numeros-e-quantidades.html>

Problemas de soma para o 1º ano

<https://atividadespedagogicas.net/2018/04/atividades-de-matematica-sobre-problemas-de-soma.html>

Raciocínio lógico matemático para o 1º ano

<https://atividadespedagogicas.net/2015/02/matematica-1-ano-fundamental-imprimir-pronto.html>

2º ANO - Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais.

Atividades de adição com reserva para o 2º ano

<https://atividadespedagogicas.net/2019/04/atividades-de-adicao-com-reserva.html>

Situações problema para o 2º ano

<https://atividadespedagogicas.net/2019/04/atividades-de-matematica-com-situacoes-problemas.html>

Sites para Consulta

<http://www.turminha.com.br/atividade-educativa/noco-es-paciais-em-cima-e-embaixo>

<https://www.tempojunto.com/2019/09/09/como-trabalhar-nocao-especial-nas-criancas/>

<https://leiturinha.com.br/blog/ensinando-medidas-para-as-criancas/>

<https://www.soescola.com/2017/03/matematica-para-criancas-de-forma-ludica.html>

<https://www.matific.com/bra/pt-br/home/>

<https://br.ixl.com/membership/family/pricing>

<https://www.digipuzzle.net/>

APLICATIVOS



DIVERSÃO JOGOS DE MATEMÁTICA

'Kindergarten Kids Math Games' é um programa abrangente de aprendizado de matemática para crianças no maternal e jardim de infância. Trabalha conceitos de contagem, senso numérico e comparação.

Disponível: Google Play



NÚMEROS COMBINAM JOGO GRÁTIS

Criado por pais e professores, "Numbers Match" é a ferramenta de ensino perfeito para identificação do número e contando habilidades combinando emocionante jogo combinando jogo cartão com narração profissional, música divertida e feedback positivo. É divertido e fácil para as crianças de usar.

Disponível: Google Play

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf> Acesso em: 30 de Março de 2019.

SOBRE OS AUTORES

MARÍLIA PIAZZI SENO

Fonoaudióloga, Pedagoga e Psicopedagoga. Mestra em Fonoaudiologia e Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Especialista em Fonoaudiologia Educacional pelo Coselho Federal de Fonoaudiologia. Fonoaudióloga da Secretaria Municipal da Educação de Marília. Membro do grupo de pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" e do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem – LIDA do Departamento de Fonoaudiologia da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

GISELI DONADON GERMANO

Fonoaudióloga. Mestra e Doutora em Educação. Pós-Doutora em Fonoaudiologia pela Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - FFC/UNESP-Marília-SP. Pós-Doutora pelo Laboratoire de Psychologie et NeuroCognition em Grenoble/França. Professora Assistente Doutora do Departamento de Educação Especial da FFC/UNESP. Docente do programa de Pós-Graduação em Fonoaudiologia da Faculdade de Filosofia e Ciências da FFC/UNESP. Fonoaudióloga pesquisadora do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem LIDA do Departamento de Fonoaudiologia FFC/UNESP-Marília-SP. Vice-Coordenadora do Departamento de Fonoaudiologia Educacional da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia (SBFa) gestão 2020-2022.

BIANCA ARRUDA MANCHESTER DE QUEIROGA

Fonoaudióloga. Doutora em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. Pós-Doutorado em Fonoaudiologia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Professora Associada do Departamento de Fonoaudiologia da UFPE. Docente do Programa de Pós-Graduação em Saúde da Comunicação Humana da UFPE.

JAIME LUIZ ZORZI

Fonoaudiólogo - PUCSP. Doutor em Educação – UNICAMP. Especialista em Linguagem pelo CFFa. Diretor e docente do CEFAC – Saúde e Educação. Atua nas áreas de desenvolvimento da linguagem oral e escrita e no desenvolvimento de métodos para o ensino da leitura e da escrita. Presta serviços de assessoria e consultoria juntos a escolas da rede pública e privada de ensino. Pós-doutorando na área da Educação – UNESP.

CAPÍTULO 4

ESTRATÉGIAS PARA PAIS E PROFESSORES BASEADAS NA POLÍTICA NACIONAL DE ALFABETIZAÇÃO - PARTE 1

Bianca dos Santos

Alexandra Beatriz Portes de Cerqueira-César

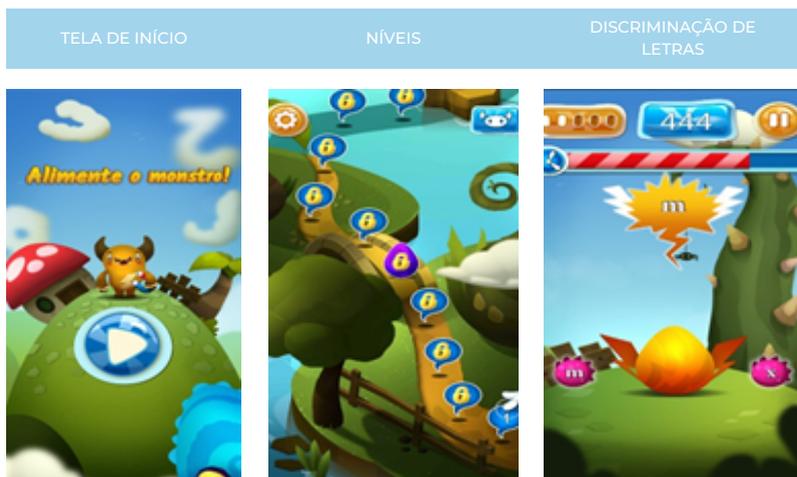
Cláudia da Silva

Thaís Contiero Chiamonte

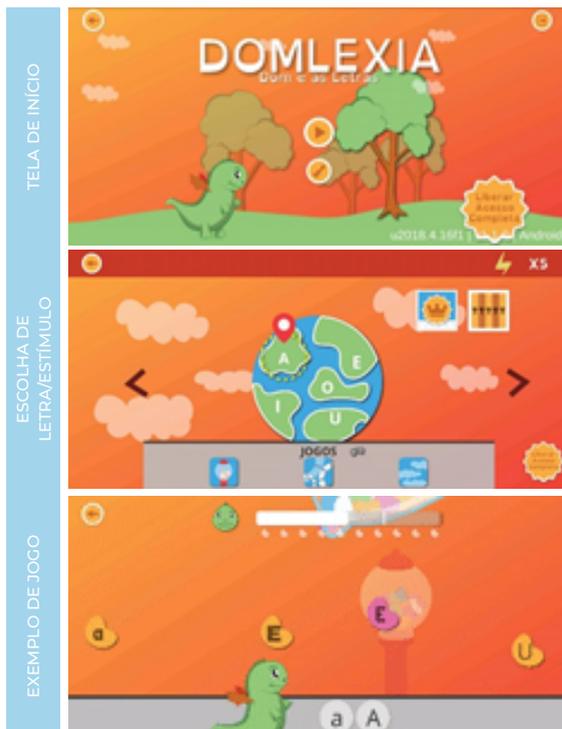
Neste capítulo serão apresentados sites com atividades para professores e pais de crianças em anos iniciais de alfabetização (1º e 2º anos do Ensino Fundamental I) considerando a proposta da Política Nacional de Alfabetização – PNA (BRASIL, 2019) em dois dos seis pilares que dão base à alfabetização: consciência fonêmica e produção escrita.

CONSCIÊNCIA FONÊMICA

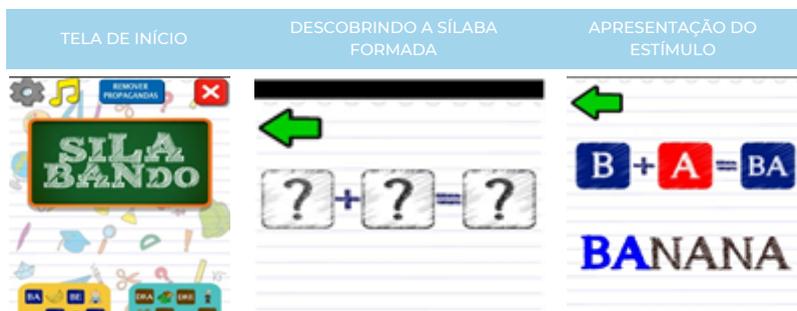
A) ALIMENTE O MONSTRO (Aplicativo para Android): Este app permite à criança estimular a discriminação de grafemas e fonemas por meio de jogos educativos. A criança deve escolher o seu personagem para jogar e terá que passar por diversos níveis do jogo de acordo com a complexidade de habilidade, ou seja, primeiramente a criança irá alimentar o seu monstro com letras, em seguida com sílabas e com palavras. Os estímulos aparecem de forma visual e auditiva, para auxiliar a criança por diversas vias de entrada e processamentos.



B) DOMLEXIA (Aplicativo para Android): Este aplicativo permite que a criança escolha qual letra ela irá trabalhar por vez, podendo ser trabalhada a identificação e aliteração em palavra. Cada letra apresenta jogos interativos para estimulação da habilidade escolhida. O interessante deste aplicativo, é que além das instruções escritas, ele também conta com um robô que dá a instrução para a criança de forma falada, assim, a criança pode jogar tanto com a ajuda de um adulto quanto sozinha, no caso da criança ainda não ser fluente ou ter dificuldade para decodificar e compreender ordens.



C) SILABANDO (Aplicativo para Android): Este aplicativo permite trabalhar o reconhecimento de sílabas, síntese e análise fonêmica e também manipulação. Permite que a criança escolha qual letra ela gostaria de manipular juntamente com outra letra, além de trabalhar a expansão de vocabulário, oferecendo novas palavras com as letras escolhidas e também imagens referentes às palavras.





D) SMART KIDS - JOGOS EDUCATIVOS (Site): Este site apresenta figuras além de palavras e é possível trabalhar aliteração de sílabas e fonemas. O site oferece letras ou sílabas e a criança deve clicar no desenho que começa com a sílaba solicitada e vai acumulando pontos.
https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/silabas_jogo-silaba-ba

PRODUÇÃO ESCRITA

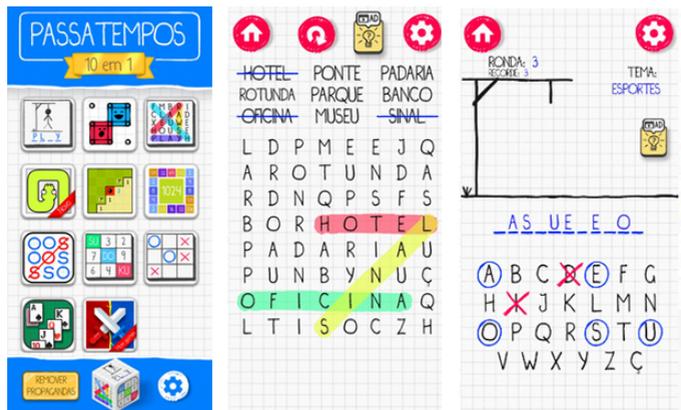
A) WORD HEAPS PIC (Aplicativo para Android): É um jogo para encontrar palavras em pilhas. No início da página há uma imagem e, na parte posterior, estão as palavras que descrevem a imagem, onde o escolar deve sinalizar, como se fosse um caça palavras, a palavra descritiva da imagem.



B) PILHA PALAVRAS- JOGO BUSCA DE PALAVRAS ESCONDIDAS (Aplicativo para Android): Seguindo o mesmo princípio do jogo Word Heaps Pic, o jogo Pilha Palavras - Jogo Busca De Palavras Escondidas tem um nível de dificuldade maior, uma vez que não traz figuras que servem como apoio para encontrar as palavras. Neste jogo o escolar tem que encontrar as palavras a partir de uma dica geral escrita no topo da página e a partir do número de letras que compõem as palavras.



C) PASSATEMPOS - 10 JOGOS EM 1 (Aplicativo para Android): Este App contém 10 jogos que estimulam habilidades que compõem o desenvolvimento de aprendizagem do escolar, contendo jogos como caça palavras, jogo da velha, jogo da sudoku, entre outros. Aqui darei ênfase aos dois jogos que necessitem de conhecimento e que estimulem a escrita, sendo o jogo caça palavras e o jogo da força. Estes dois jogos, antigamente jogados com dois jogadores e realizados a partir do papel voltaram de forma digital para a diversão dos escolares.

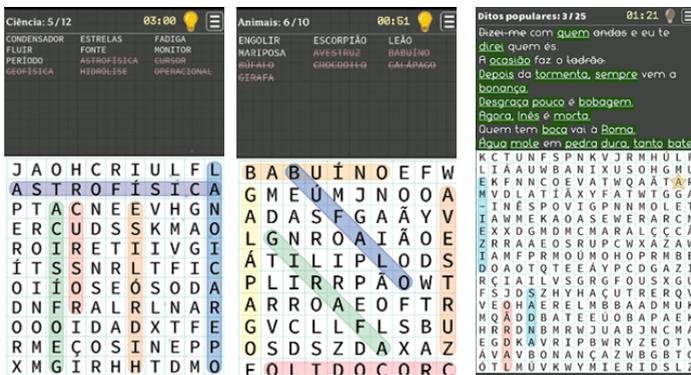


D) CODY-CROSS - PALAVRAS CRUZADAS (Aplicativo para Android): É um jogo de palavras cruzadas onde a cada palavra decifrada corretamente, algumas letras são oferecidas como ajuda para decifrar as demais palavras. Utilizando da imaginação, o jogo traz que um alienígena se perdeu no planeta Terra e precisa da ajuda do jogador para conhecer mais sobre o nosso planeta.

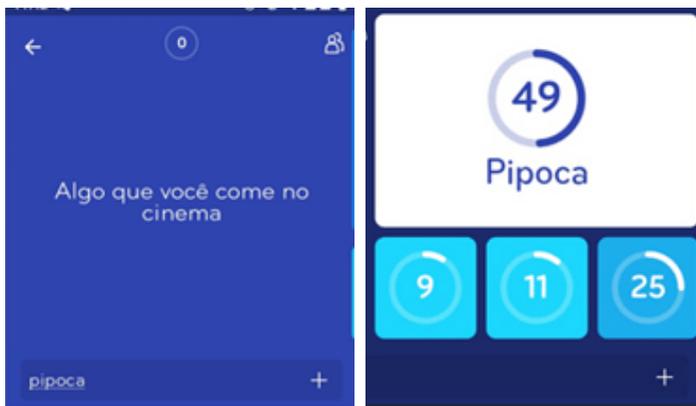


Para escolares com maior domínio da escrita, apresentamos dois aplicativos com um nível de dificuldade maior, para sempre estimular o aprendizado. Tais aplicativos são:

E) CAÇA PALAVRAS BRASILEIRO (Aplicativo para Android): Este caça palavras traz palavras simples e complexas, de alta e baixa frequência e, em determinados níveis, traz pequenos textos informativos contendo as palavras que devem ser achadas.



F) 94% (Aplicativo para Android): É um jogo onde o escolar deve descobrir o quais as respostas mais comuns sobre determinado assunto. É dado um tema e o escolar deve escrever, corretamente, quais as palavras relacionadas, trazendo a ideia de um Brainstorm digital.



REFERÊNCIA

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. PNA - Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização. – Brasília: MEC, SEALF, 2019. 54 p.

SOBRE AS AUTORAS

BIANCA DOS SANTOS

Fonoaudióloga. Mestra em Fonoaudiologia e Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Membro do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem (LIDA) do Departamento de Fonoaudiologia – FFC/UNESP. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

ALEXANDRA BEATRIZ PORTES DE CERQUEIRA-CÉSAR

Fonoaudióloga. Mestra em Fonoaudiologia e Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Membro do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem (LIDA) do Departamento de Fonoaudiologia – FFC/UNESP. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

CLÁUDIA DA SILVA

Fonoaudióloga. Mestra e Doutora em Educação. Pós-Doutora em Fonoaudiologia pela Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - FFC/UNESP-Marília-SP. Especialista em Fonoaudiologia Educacional e em Linguagem pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP. Professora Adjunta do curso de Fonoaudiologia da Faculdade Federal Fluminense (UFF - RJ).

THAÍS CONTIERO CHIARAMONTE

Fonoaudióloga. Mestra em Fonoaudiologia e Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Membro do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem (LIDA) do Departamento de Fonoaudiologia – FFC/UNESP. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

CAPÍTULO 5

ESTRATÉGIAS PARA PAIS E PROFESSORES BASEADAS NA POLÍTICA NACIONAL DE ALFABETIZAÇÃO - PARTE 2

Maíra Anelli Martins
Vera Lúcia Orlandi Cunha

Neste capítulo serão apresentadas atividades e sites com atividades para professores e pais de crianças em anos iniciais de alfabetização (1º e 2º anos do Ensino Fundamental I) considerando a proposta da Política Nacional de Alfabetização (BRASIL, 2019) nos pilares de fluência e compreensão de leitura.

COMPREENSÃO DE LEITURA

A leitura quando realizada de forma fluente e automática libera recursos cognitivos da memória operacional para realizar os processos envolvidos na compreensão leitora. Assim, a leitura parte de um processo mais elementar, que é o reconhecimento das palavras, até chegar no mais complexo que é a compreensão da mensagem escrita, que é essencial para a aprendizagem dos novos conhecimentos (CUNHA; CAPELLINI, 2014a; 2014b).

Ao fazer uma leitura um leitor típico não se dá conta de todos os processos que realiza. O processo se inicia pelo reconhecimento das letras dentro de uma palavra, o entendimento do significado das palavras que estão em uma frase e a captação do sentido de uma frase quando relaciona estas palavras. Ao associar as ideias extraídas de cada palavra, de cada frase e de cada parágrafo consegue chegar no sentido geral de um texto.

Deste modo, para que o leitor se envolva na leitura de uma história, sinta o prazer dessa leitura ou leia para adquirir novos conhecimentos vai necessitar alcançar a compreensão do que lê. Somente dessa forma vai passar da fase mais elementar que é “aprender a ler” para uma fase qualitativamente superior da aprendizagem que é “ler para aprender”. Pois, ao ultrapassar a compreensão de uma frase e relacionar frases entre si, vai conseguindo construir uma representação mental do texto e assim, obter novos conhecimentos, e isso o fará progredir pessoal e academicamente, (MIRANDA-CASAS et al., 2010).

PARA COMPREENDER TEXTOS NARRATIVOS: HISTÓRIAS, LENDAS, CONTOS E FÁBULAS

Para ajudar o escolar a compreender os textos narrativos é importante o conhecimento da estrutura desse tipo de texto, isso facilita em muito o ensino das estratégias necessárias para a compreensão das narrativas.

Os textos narrativos têm como principal objetivo promover a leitura recreativa, fazendo com que o leitor se envolva com os fatos provocando respostas emocionais de surpresa, curiosidade, medo, satisfação dentre outras reações que o identificam com os personagens e circunstâncias. Por seguir uma estrutura própria, os textos narrativos são os mais frequentemente encontrados em livros didáticos destinados ao ensino da leitura, por permitirem a antecipação dos fatos por quem lê e mostrarem-se mais acessíveis (GRAESSER; GOLDING; LONG, 1991).

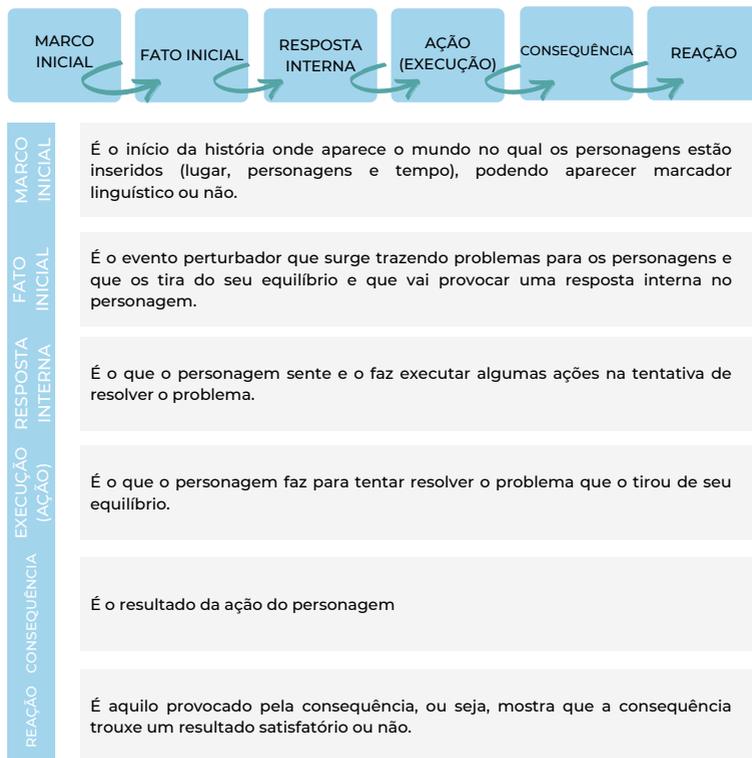
A estrutura destes textos tem natureza episódica e possuem um conjunto definido de critérios que compartilham semelhanças entre si. As narrações apresentam-se sob a forma de uma cadeia causal integrando desde a caracterização de um personagem e a perspectiva de um protagonista até a sequência de fatos ou ações. É essa cadeia causal que orienta e estabelece a sequência de eventos que ocorrem dentro de uma ordenação temporal, permitindo ao leitor alcançar uma interpretação coerente da história (ESCUDEIRO; LEÓN, 2007).

Dessa forma, compreender um relato implica penetrar na cadeia causal que organiza os acontecimentos e ações que o constituem. É essa cadeia causal que vai permitir o reconhecimento das regularidades mais características que se apresentam nos contos.

Essas regularidades indicam que um relato se inicia criando um contexto ou um marco inicial, com personagens que vivem em um determinado mundo e em um determinado tempo. Em seguida se dá um fato inicial que altera o mundo descrito no contexto inicial que provoca uma resposta interna (emocional ou cognitiva) no personagem. Esta resposta interna move o personagem a uma ação que provoca consequências e uma reação final. Se esta reação não for satisfatória, se inicia uma nova execução, que dá lugar a certas consequências e a uma nova reação, que pode dar lugar a outras novas ações e a novas consequências e reações, até uma ação, consequência e reação final (SÁNCHEZ, 2002).

O esquema abaixo pode orientar a compreensão desta cadeia causal de acontecimentos que ocorre nas narrações de acordo com o apresentado no Quadro 1 (SÁNCHEZ, 2002).

figura 1 - Apresentação de esquema da cadeia causal das narrativas



Fonte: Adaptado de Sánchez, E.M. Compreensão e redação de textos. Dificuldades e ajudas. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Conhecer a estrutura narrativa do texto pode facilitar o trabalho com a compreensão leitora. Pois, o conhecimento da estrutura típica do texto dá ao leitor um esquema de referência que facilita a compreensão por permitir a antecipação dos prováveis acontecimentos e a criação de expectativas, a geração de inferências e o estabelecimento da relação entre as informações veiculadas que permitem a identificação mais acurada das ideias principais (ABUSAMRA et al., 2012).

Quando conta com o conhecimento da estrutura de texto, o leitor também empresta mais facilmente seus conhecimentos prévios sobre as ações e reações humanas, bem como seus esquemas para resolução de problemas (para satisfação da resolução proposta pelo fato inicial), além de monitorar e detectar mais prontamente possíveis falhas na construção do sentido.

Outra capacidade implicada na construção da compreensão profunda e que é favorecida pelo conhecimento da estrutura textual é a geração de inferências. É importante ressaltar que a leitura envolve não apenas o processamento da informação explícita transmitida pelo texto. A compreensão leitora requer também que o leitor participe ativamente na busca de informações omitidas no discurso, baseando-se, assim, em seus conhecimentos já adquiridos.

Textos nem sempre são completos — pelo contrário, podem ser ambíguos ou imprecisos — ou ainda intencionalmente elaborados com lacunas de informação por partir da pressuposição de que o leitor compartilha deste conhecimento. É preciso, então, que o leitor estabeleça a coerência necessária para construção de uma representação mental precisa e coerente. As estas atividades mentais capazes de conectar a informação explicitada no texto com as informações implícitas dá-se o nome de inferências.

As inferências são processos mentais que facilitam a ativação da informação e são particularmente essenciais para estabelecer a coerência comunicativa. Dessa forma, o leitor as constrói, ao tratar de compreender a mensagem lida, substituindo, adicionando ou integrando informações ao texto. As inferências são fundamentais porque têm altíssimo valor adaptativo para prever condutas, para entender a realidade e compreender mensagens abstratas. As inferências possibilitam revelar o que está nas entrelinhas de uma mensagem, fazer explícita em nossa mente a informação implícita do texto (ESCUDEIRO; LEON, 2007; CUNHA; OLIVEIRA; CAPELLINI, 2010; SANTOS; NAVAS, 2004).

ESTRATÉGIAS PARA AJUDAR A COMPREENDER TEXTOS NARRATIVOS

Vamos apresentar como exemplo a história do "Leão e o ratinho", entretanto as estratégias sugeridas a seguir foram pensadas para serem utilizadas para textos narrativos em geral e foram baseadas em Sánchez (2002), Cunha e Capellini (2012, 2019) e são aqui apresentadas segundo seu momento de realização: estratégias preparatórias da leitura, estratégias realizadas ao longo da leitura do texto e estratégias após a leitura.

As estratégias enfatizam sempre a mediação do adulto, pais ou professores, pois a participação do adulto mediando as atividades facilita muito o entendimento de como as atividades devem ser realizadas proporcionando envolvimento do escolar no trabalho e, sendo assim, muito importante no momento da leitura.

ESTRATÉGIAS PREPARATÓRIAS DA LEITURA

ATIVIDADE 1 - ATIVAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PRÉVIOS

OBJETIVO - UTILIZAR TODO O CONHECIMENTO DE DOMÍNIO DO LEITOR DE MODO A FAVORECER O PROCESSO DE COMPREENSÃO

OBSERVAÇÃO DAS PISTAS DE EDITORAÇÃO E GRÁFICAS APRESENTADAS

Antes da leitura o adulto deve induzir os escolares a reconhecer as características de editoração do texto (estrutura de paragrafação, existência de títulos e subtítulos) levando os escolar a perceberem que as narrativas apresentam, em geral, um título e, a seguir, um texto de natureza contínua, organizado em sentenças e parágrafos. Desenhos e ilustrações devem ser igualmente explorados por meio de questionamentos que devem direcionar os escolares a buscar pistas relacionadas ao cenário, personagens ou eventos a serem apresentados no texto narrativo que será lido.

LEITURA CONJUNTA DO TÍTULO

A leitura do título deve ser feita em voz alta por escolar e adultos. Após a leitura o adulto deve questionar os escolares sobre o significado de palavras-chave do título que possam auxiliá-los, durante a leitura, a compreender os eventos da cadeia narrativa. O adulto deve estimulá-los a imaginar a partir do título, quando possível, o cenário e os possíveis personagens do texto.

LEITURA CONJUNTA DO NOME DO AUTOR

A leitura do nome do autor também pode ser explorada fazendo com que os escolares busquem, em sua experiência prévia de leitura, lembrar outros textos lidos produzidos por este mesmo escritor. Questionamentos devem induzi-los a reconhecer traços marcantes em seu estilo literário que possam ajudar na leitura a ser realizada.

ESTRATÉGIAS REALIZADAS AO LONGO DA LEITURA DO TEXTO

ATIVIDADE 1 - LEITURA GLOBAL DO TEXTO

OBJETIVO - FAZER A PRIMEIRA INTERAÇÃO COM O TEXTO COMO PREPARAÇÃO PARA AS ATIVIDADES SEGUINTE

Inicialmente sugere-se a leitura oral do texto como um todo pelo adulto, e o escolar deve acompanhar enquanto o adulto lê apontando com o dedo ou uma ponteira o trecho que está sendo lido. Esta atividade permitirá ao escolar estabelecer um modelo de boa leitura oral favorecendo: a precisão leitora, pois o acompanhamento da leitura permite ao escolar associar a forma sonora com a forma visual da palavra que poderão favorecer seu reconhecimento rápido em outras situações de leitura; o respeito aos sinais de pontuação e expressividade, empregando mais adequadamente o padrão prosódico e pausas, essenciais também para a apropriada compreensão do conteúdo.

A seguir, o adulto deverá realizar a releitura do texto aplicando, durante este processo, as atividades a seguir. No final há a história e a história dividida por partes para serem impressas.

O LEÃO E O RATO (Félix Maria Samaniego)



Um leão dormia **espichado** debaixo da sombra boa de uma árvore. De repente apareceu um rato e começou a passear no corpo daquele poderoso animal. O **felino** não tardou a despertar e pegou o ratinho com uma de suas patas.

Assustado, o pequeno **roedor** implorou:

-Ó, por favor, não me mate. Peça-lhe que me deixe ir. Se o fizer, um dia poderei ajudá-lo de alguma maneira.

O leão desistiu de **esmagar** o animalzinho e deixou que fosse embora.

Algum tempo depois o leão ficou preso na rede de uns **caçadores**. Nisso apareceu o ratinho, roeu as cordas e libertou o leão.

O leão ficou muito **grato** ao ratinho e deste dia em diante se tornaram grandes amigos.

ATIVIDADE 2 - VERIFICAÇÃO DOS VOCÁBULOS DE CADA PARÁGRAFO

OBJETIVO - CONHECER O SIGNIFICADO DE TODOS OS VOCÁBULOS DE CADA PARÁGRAFO PARA QUE NÃO HAJA INTERFERÊNCIA NA COMPREENSÃO

Após a leitura oral realizada pelo adulto inicia-se com a atividade de compreensão dos vocábulos de cada parágrafo (veja, como exemplo, as palavras marcadas em negrito na história acima).

Neste momento, o escolar deve entender que muitas vezes não entendemos o que lemos por desconhecer alguma palavra que é fundamental para entendermos o que vem a seguir na história que estamos lendo.

Ao ler cada parágrafo o adulto deve perguntar se há alguma palavra que o escolar desconhece. Por exemplo, ao ler o primeiro parágrafo, o escolar deve verificar se conhece todos os vocábulos deste parágrafo, fazendo o mesmo em cada um deles.

O adulto deve estimular, primeiramente, que o escolar tente, pelo contexto, identificar o significado da palavra. Juntos devem pensar em palavras similares que possam auxiliar na correta identificação do sentido. Posteriormente deve se Incentivado o uso do dicionário, para confirmação das hipóteses sobre o sentido da palavra. Explicações sobre como consultar o sentido de uma palavra desconhecida no dicionário são essenciais.

Após fazer isto, o adulto deve dar vários exemplos com o uso da palavra desconhecida para que o escolar possa entender seu significado contextualizando-a em diversas situações.

ATIVIDADE 3 - COMPREENDENDO A ESTRUTURA DA NARRATIVA

OBJETIVO - COMPREENDER QUE AS HISTÓRIAS SÃO FORMADAS POR PARTES E QUE CADA PARTE TEM SUAS CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS

- 1 - É agora apresentado ao escolar a mesma história, porém dividida em partes e explicado que toda história segue uma sequência com início, meio e um final.
- 2 - O adulto explica que esta sequência é realizada inicialmente pela apresentação dos personagens, do lugar e do tempo onde se passa a história (marco inicial), alterada pela ocorrência de um fato inicial capaz de provocar uma reação (reação interna) no personagem e uma ação (execução) e as consequências destas ações. E ao final acontece uma reação final. Deve-se ressaltar, portanto, que existe sempre um fio condutor entre as ideias do começo ao final da história. O adulto deve mostrar quais são os parágrafos onde se encontram cada um destes elementos.
- 3 - O adulto irá em seguida pedir ao escolar que numere cada parágrafo.
- 4 - Em seguida o adulto perguntará ao escolar qual é o número dos parágrafos referentes ao início, meio e final da história.
- 5 - Depois pedirá ao escolar que circule com lápis colorido cada parte da história, sendo: parte inicial de cor azul, medial de cor vermelho e final de cor verde.

O LEÃO E O RATO (FÉLIX MARIA SAMANIEGO)

1 Um leão dormia espichado debaixo da sombra boa de uma árvore.

2 De repente apareceu um rato e começou a passear no corpo daquele poderoso animal. O felino não tardou a despertar e pegou o ratinho com uma de suas patas.

3 Assustado, o pequeno roedor implorou:

4 Ó, por favor, não me mate. Peça-lhe que me deixe ir. Se o fizer, um dia poderei ajudá-lo de alguma maneira.

5 O leão desistiu de esmagar o animalzinho e deixou que fosse embora.

6 Algum tempo depois o leão ficou preso na rede de uns caçadores.

Nisso apareceu o ratinho, roeu as cordas e libertou o leão.

7 O leão ficou muito grato ao ratinho e deste dia em diante se tornaram grandes amigos.

ATIVIDADE 4 - DIFERENCIAÇÃO ENTRE INFORMAÇÕES EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS

OBJETIVO - CONHECER A DIFERENÇA ENTRE INFORMAÇÃO EXPLÍCITA E INFORMAÇÃO IMPLÍCITA NO TEXTO E COMPREENDER A RELAÇÃO ENTRE A MICROESTRUTURA DO TEXTO, RELAÇÕES DENTRO DAS FRASES E ENTRE AS FRASES. EXPLORAR AS RELAÇÕES EM CADA PARÁGRAFO DA HISTÓRIA.

Apresentar ao escolar os elementos de microestrutura que compõe cada parte da história e suas relações causais dentro da estrutura narrativa. Mostrar que cada parágrafo do texto é formado por frases (microestrutura), explicando que cada frase passa uma ideia e que cada frase se relaciona com a outra, ou seja, a ideia anterior tem relação com a posterior e assim por diante, formando elos de ligação entre elas (como uma corrente).

1 - Rever a história dividida por parágrafos.

2 - O adulto mostra como devemos fazer as relações entre as ideias do texto. Deve destacar que, muitas vezes, relacionamos as ideias que já estão no texto e em outras devemos relacionar as ideias do texto com informações que não estão na história, mas que conhecemos anteriormente.

3 - Para isto o adulto deve grifar em cores diferentes cada um deles como mostrado a seguir, explicando a relação existente entre as informações explícitas no texto e aquelas que não estão explícitas, mas que devemos relacionar com coisas que já conhecemos e que estão guardadas em nossa cabeça.

4 - Depois explica as relações entre as ideias, dizendo que quando lemos vamos fazendo relações com o que lemos anteriormente, desta forma ao lermos as frases: "Assustado o pequeno roedor implorou", neste caso "pequeno roedor se refere ao personagem anteriormente citado como "rato"; "O felino não tardou a despertar e pegou o ratinho com uma de suas patas", nesta frase é necessário saber que "suas" quer dizer que as patas eram do leão e não do rato. Assim, temos que saber que as palavras, destacadas em cinza escuro, correspondem a elementos anteriores. Nos dois exemplos, observa-se que as relações são realizadas com as informações que já estão no texto, ou seja, informações explícitas.

5 - Já no caso dos seguintes elementos grifados em cinza claro "Algum tempo depois o leão ficou preso na rede de uns caçadores. Nisso apareceu o ratinho, roeu as cordas e libertou o leão", devemos fazer a relação com conhecimento que já temos. Inferimos que a rede foi colocada de forma intencional por homens que queriam pegar o leão, porque já sabemos, previamente que caçadores procuram capturar animais. Assim, como sabemos que o rato é um roedor, que consegue com seus pequenos dentes romper os fios da corda. Neste caso, necessitamos conectar informações explícitas e implícitas.

6 - Este processo deve ser realizado em cada parágrafo.

ATIVIDADE 5 - EXPLORAÇÃO DA IDEIA PRINCIPAL DE CADA PARÁGRAFO

OBJETIVO - APREENDER A MACROESTRUTURA DE CADA PARÁGRAFO

Apresentar ao escolar os elementos de macroestrutura que compõe cada parte da história e suas relações causais dentro da estrutura narrativa. Explicar que cada parágrafo passa uma ideia mais geral (são as informações importante que colocamos dentro dos esquemas que dão a macroestrutura do texto) e a ideia de cada parágrafo se relaciona com as ideias dos outros parágrafos formando a ideia global do texto.

1 - Ao ler cada parágrafo, o escolar deve formar uma imagem mental daquilo que está sendo lido, extraindo, assim, uma ideia principal desse trecho do texto. Deve compreender o que o autor queria contar naquele pequeno trecho da história. O adulto deve instruir os escolar quanto ao "poder mágico" das palavras. As palavras devem permitir que o escolar "ligue a televisão dentro de sua cabeça" para imaginar toda a informação lida. O adulto pode induzir a criação desta imagem mental: pode pedir ao escolar que fechem os olhos e imaginem as características físicas do personagem, suas roupas, o local em que está, que imaginem suas ações, movimentos corporais e reações, dentre outros elementos.

2 - Após a criação das imagens, o adulto deve perguntar ao escolar qual o nome mais apropriado para representar o sentido daquele parágrafo (sempre tendo em mente que este nome deve passar a ideia principal do parágrafo discutido). No caso do primeiro parágrafo composta pela frase "Um leão dormia espichado debaixo de uma árvore", por exemplo, poderia ser "O leão estava dormindo". Esta atividade deve seguir ao longo de cada parágrafo.

3 - Ao final, o adulto pode solicitar que cada escolar leia e depois repita com suas palavras o parágrafo lido. E, em seguida verificar qual a ideia central desse parágrafo. Deve-se sempre fazer com que o escolar perceba que a localização da ideia central do parágrafo contribui para relembrar os principais fatos lidos.

ATIVIDADE 6 - EXPLORAÇÃO DOS ELEMENTOS BÁSICOS DA NARRATIVA

OBJETIVO - CONHECER OS ELEMENTOS BÁSICOS DA NARRATIVA

Diferenciar os elementos de micro e macroestrutura que compõe cada parte da história e suas relações causais dentro da estrutura narrativa. Verificando a ideia de cada parágrafo, relacionando as ideias entre eles, até que se chegue a ideia mais geral, para isso é importante trabalhar com as estratégias seguintes.

1 - Para esta atividade, o adulto explora com o escolar, sempre oralmente, os aspectos básicos de uma narrativa, ou seja, o marco inicial (tempo, lugar, personagens), fato inicial, resposta interna, execução, consequência e reação, conforme descrito anteriormente na explicação teórica apresentada. Relacionando e localizando esses elementos dentro de cada parte da história.

2 - O adulto deve sempre estimular a participação do escolar fazendo perguntas sobre cada aspecto básico, solicitando que o escolar localize a parte da história e relate o trecho que corresponde àquele elemento questionado.

ELEMENTOS BÁSICOS DA NARRATIVA

Início da narração:

Fato - o que se vai narrar (**O quê?**).

Tempo - quando o fato ocorreu (**Quando?**).

Lugar (Cenário) - onde o fato se deu (**Onde?**).

Personagens - quem participou ou observou o ocorrido (**Com quem?**).

Parte medial da narração:

Causa (ou Problema) - motivo que determinou a ocorrência (**Por quê?**).

Modo (ou as ações que são desencadeadas pelos problemas) – que ações foram realizadas para solucionar o problema

Consequências – as ações solucionaram o problema ou não?

Parte final da narração:

Desfecho da história - Como a história termina?

Exemplos de como explorar cada elemento básico da narrativa:

Tema: o leão e o ratinho

Tempo: passado

Lugar: em uma floresta

Personagens: o leão e o ratinho

Problema: o leão queria comer o ratinho

Ações: o ratinho implorou para o leão não comê-lo e disse que se fosse atendido poderia retribuir o favor um dia.

Consequência: O leão deixou que o ratinho fosse embora. E um dia o ratinho roeu a rede e libertou o leão. Um dia o teve oportunidade de retribuir o favor e roeu a rede que prendeu o leão libertando-o o leão.

Fechamento/Desfecho: o leão ficou muito agradecido e ficou amigo do rato.

ESTRATÉGIAS APÓS A LEITURA

ATIVIDADE 1 - FAZENDO O ESQUEMA DA ESTRUTURA NARRATIVA

OBJETIVO - FORMAR A MACRO ESTRUTURA DO TEXTO POR MEIO DA COMPREENSÃO DA CADEIA CAUSAL, OU SEJA, DAS RELAÇÕES ENTRE AS FRASES E ENTRE OS PARÁGRAFOS DO TEXTO

Relacionar as partes da história colocando ideias principais dentro de esquema que apresenta as características da narrativa.

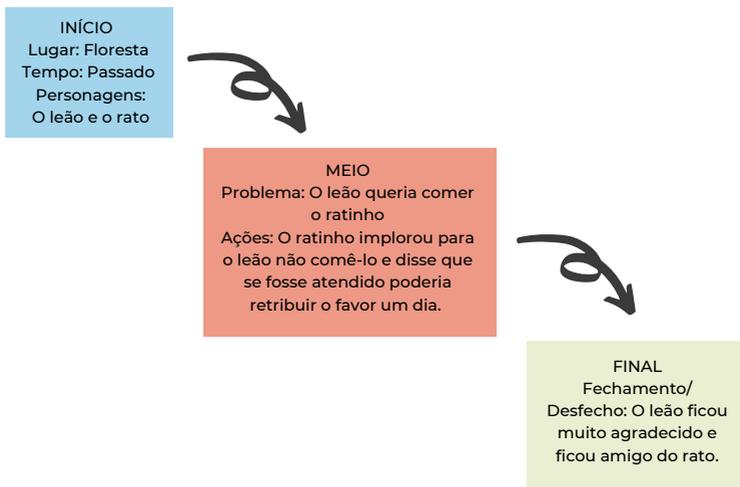
1 - O adulto retoma a explicação de que toda história tem um início, meio e um final. E que esta sequência é realizada inicialmente pela apresentação dos personagens, do lugar e do tempo onde se passa a história (marco inicial), alterada pela ocorrência de um fato inicial capaz de provocar uma reação (reação interna) no personagem e uma ação (execução) e as consequências destas ações e. E ao final acontece uma reação final. Deve-se ressaltar, portanto, que existe sempre um fio condutor entre as ideias do começo ao final da história. O adulto deve mostrar na lousa quais são os parágrafos onde se encontram cada um destes elementos.

2 - Com base nesta explicação o adulto deve ajudar o escolar a colocar as ideias centrais da história dentro de um esquema que apresenta a cadeia causal e suas relações.

3 - Para isso usará a atividade realizada anteriormente sobre os elementos básicos da narrativa.

4 - Construção do esquema da narrativa.

TEMA - HISTÓRIA DO LEÃO E DO RATINHO



ATIVIDADE 2 - QUESTIONANDO SOBRE OS FATOS DA HISTÓRIA

OBJETIVO - ESTIMULAR O ESCOLAR A LEMBRAR DOS FATOS PRINCIPAIS DA HISTÓRIA. PARA ISSO NÃO DEVE CONSULTAR A HISTÓRIA ANTERIORMENTE TRABALHADA

- 1 - O adulto pode perguntar se ele mudaria o nome da história e como poderia ser.
- 2 - Perguntar sobre informações explícitas e implícitas na história, como por exemplo: quais eram os personagens, onde se passou a história, o que o leão estava fazendo, por que ele acordou, por que ele ficou bravo, o que ele queria fazer com o rato, como o rato escapou do leão, por que o leão ficou preso na rede, como ele conseguiu sair da rede, o que aconteceu depois que o leão conseguiu sair da rede.
- 3 - Se ele mudaria o final da história e como poderia ser esse final ou por que não mudaria.

ATIVIDADE 3 - ESTIMULAÇÃO DA LEITURA REFLEXIVA E CRÍTICA

OBJETIVO - ESTIMULAR A LEITURA REFLEXIVA E CRÍTICA, SE COLOCANDO NO LUGAR DOS PERSONAGENS E ANALISANDO SUAS AÇÕES.

- 1 - O adulto poderá fazer perguntas para o escolar questionando as ações dos personagens, como por exemplo se ele achou que o leão agiu certo em soltar o ratinho, se ele faria de forma diferente do ratinho para escapar do leão, como ele faria, se o ratinho fez bem ou não em libertar o leão e por que da sua opinião (de sim ou não), por que eles ficaram amigos, se ele faria a mesma coisa.

OUTRAS TÉCNICAS DE TRABALHO COM A COMPREENSÃO LEITORA

Outras técnicas também podem ser utilizadas para auxiliar o escolar na atividade de compreensão de leitura. Entre estas técnicas temos:

LEITURA DIRECIONADA

- Esta técnica consiste em incentivar o escolar a manipular um livro, olhar suas ilustrações e elaborar uma hipótese inicial sobre a história que vai ser lida.
- Após a leitura, analisa-se com o escolar se sua hipótese se confirmou ou não, sendo que ele pode modificá-las ao longo do texto.
- Pode-se, também, formular uma questão para o escolar responder antes de cada parágrafo ou várias questões antes de o escolar ler o texto inteiro, a fim de direcionar sua atenção aos aspectos mais relevantes.

COMPREENSÃO DIRIGIDA

- Depois da leitura de cada parágrafo de um texto, é fornecida uma pergunta referente a este trecho, tendo o escolar que responder por escrito ou oralmente.
- Inicialmente, as perguntas podem ser de caráter mais explícito, como: quem são os personagens? O que está acontecendo? Onde estão? Entre outras.
- Em seguida, formular questões de caráter mais implícito, como, por exemplo, sobre as intenções dos personagens, sobre os sentimentos ou as consequências das ações.
- Colocar ainda questões para o escolar emitir sua opinião pessoal sobre o texto, como, por exemplo, o que você achou dessa atitude? Se fosse você, o que faria? Entre outras.

RECONTAR HISTÓRIAS

Objetivo: tornar evidente cada uma das partes do texto e fornecer instruções explícitas sobre as mesmas.

É apresentada ao escolar uma história curta por escrito, tendo as suas partes marcadas em cores diferentes.

Mostrar ao escolar que as histórias são organizadas com começo, meio e fim e que obedecer a essa organização na hora do relato é de extrema importância para a sua compreensão.

Parte em azul no texto corresponderá ao início da história, em que são apresentados os personagens e a cena (o lugar e o tempo em que as coisas acontecem). Deve ser dada ênfase às convenções linguísticas típicas de abertura da história ("Era uma vez...").

A parte do texto em vermelho será o meio da história que contém o que acontece, a ação dos personagens, os problemas e as soluções dos mesmos.

Parte em verde corresponderá ao fim da história, em que se apresenta o modo como a história termina, se os personagens resolveram e como resolveram os seus problemas. Deve ser dada ênfase às convenções linguísticas típicas de fechamento da história (“...e foram felizes para sempre...”).

- É apresentada outra história escrita, a partir da qual o adulto faz algumas perguntas sobre:
- os personagens, o tempo e o local da narração (começo);
 - os eventos e as ações dos personagens, seus objetivos e problemas enfrentados (meio)
 - como terminou a história, como os personagens resolveram o problema, o que ocorreu para que alcançassem seus objetivos (final).

Nesta atividade é explicado aos escolares as convenções linguísticas típicas de história.

- Após a apresentação da história é solicitado aos escolares que pintem as partes do texto com as cores correspondentes.
- Para isso, é necessário ler novamente o texto, fazendo pausas entre as frases, perguntando se aquela passagem lida era o começo, o meio ou o final da história.
- Ao final, deve-se ler toda a história, sem interrupções, permitindo a integração das partes do texto.

USO DE FIGURAS EM SEQUÊNCIA

Pode ser utilizada a cópia de ilustrações do livro da história a ser trabalhada:

- São apresentadas 7 gravuras em sequência sobre a mesa (duas relativas ao começo, três ao meio e duas ao final), as quais correspondem a uma história que deve ser lida pela examinadora. À medida que o texto for lido, deve ser estabelecida uma correspondência entre as gravuras e a parte da história à qual elas se referirem.
- Em seguida, o adulto embaralha as gravuras, solicitando que o escolar indique as partes relativas ao começo, ao meio e ao final da história.
- Após esta identificação, são apresentadas outras 7 gravuras referentes a outra história, solicitando ao escolar que organize a sequência, indicando qual parte da história as gravuras se referem.
- Ao final é solicitado que o escolar produza oralmente a história completa representada na sequência de gravuras.
- O adulto deve ler o fim de uma história, solicitando que o escolar indique qual é a parte do texto lido (começo, meio e fim).
- O mesmo procedimento deve ser realizado em relação ao meio e ao final da história.
- Em seguida, são utilizados 2 outros textos, onde o adulto deve ler o meio da história e é solicitado ao escolar que identifique a parte do texto.
- Uma vez identificada a parte (de forma independente ou com o auxílio do examinador), o escolar deve completar a história de forma que a parte identificada esteja presente no texto oral produzido pelo escolar, de forma articulada com as demais partes do texto.
- O mesmo deve ser realizado com as demais partes da história (início e final).
- Os adultos apresentam seis cartas embaralhadas, informando que o baralho é formado por duas histórias misturadas, composta de 3 cartas cada uma: uma relativa ao começo, outra ao meio e outra ao final de uma história.
- As escolares devem ler cada uma das seis cartas e, então, são solicitadas a montar as duas histórias contidas no baralho de maneira que as três partes formem um texto completo e coerente. O adulto auxilia quando necessário.
- Após a montagem das histórias pelo escolar, as mesmas devem ser lidas em voz alta e recontadas.

MONTAGEM DE BARALHO DE FORMA INDEPENDENTE

- Pode ser utilizada a cópia de ilustrações dos livros das histórias a serem trabalhadas.
- Esta atividade é desenvolvida de forma idêntica à anterior, porém com um baralho com 3 histórias.
- A participação do adulto deve ser menos direta, solicitando que o escolar realize a montagem das histórias de forma independente, auxiliando apenas na leitura de cada carta.
- Após a montagem das histórias pelo escolar, as mesmas devem ser lidas em voz alta e recontadas.

A partir da tecnologia digital, sites trazem a oportunidade de se explorar histórias digitais, como os chamados áudio livros, que são histórias que já trazem a contação por meio de áudio digital, o que possibilita trabalhar não só as estratégias acima apresentadas, mas também com a fluência de leitura. Exemplo disto é o sites como o <http://espacodeleitura.labedu.org.br/> (sugere-se aqui adequado para a faixa etária dos 7 aos 10 anos), que podem ser um grande aliado, visto que conta com audiolivros e jogos sobre cada uma das histórias. Esta coleção de livros digitais envolve linguagem e os diferentes modos de ler, podendo ser explorado com os escolares e os adultos. O site ainda enfatiza o quanto a mediação do adulto pode ser importante neste momento para a leitura:

“Enfim, os escolares estão constantemente aprendendo, e aquilo que observam e vivenciam tem potencial para impactar seu desenvolvimento de forma favorável ou não. Logo, o papel do adulto é fundamental, pois está em suas mãos mediar as interações das escolares com o mundo, assim como servir de referência, dando exemplos a partir de suas atitudes e decisões”
 Fonte: <https://labedu.org.br/base-cientifica/>

Por isto, segue um guia com o passo a passo para explorar o site:

1 - Selecionar uma história: "A lenda de Sigurd", por exemplo.



2 - Explorar formas de leitura. Ouvir pelo vídeo do youtube a contação da história ou ouvir o áudio livro ou solicitar a um adulto a leitura.



3 - Explorar os jogos sobre a história, trabalhando com a compreensão.



4 - Explorar as atividades para pais e educadores. As atividades são divididas em Atividades Gerais e Atividades Específicas.



> Ainda é possível encontrar uma aba dedicada a Orientações aos Pais e Educadores:

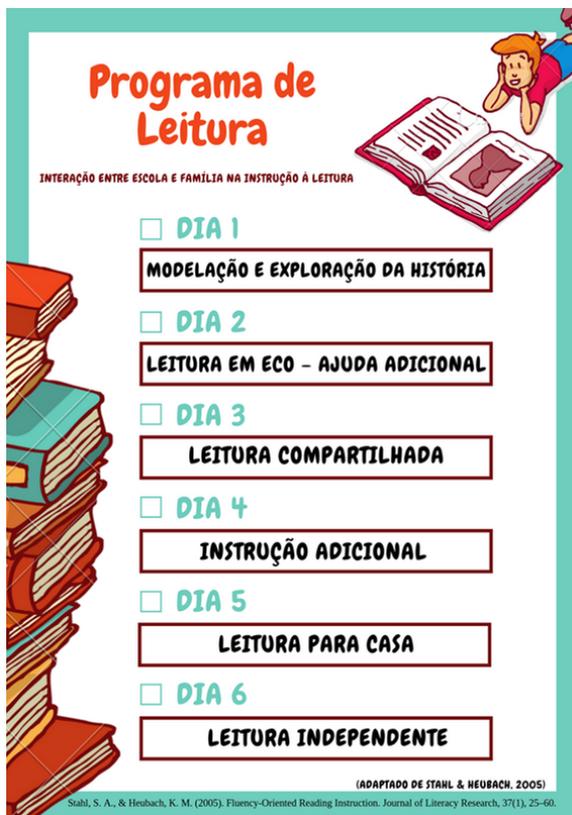


Ainda no PNA (BRASIL, 2019, p. 23), destacamos o termo “Literacia Familiar” que tem por objetivo incentivar a interação das famílias com os leitores com o objetivo de melhorar as práticas de leitura dos escolares. Encontramos no site o seguinte trecho que destaca esta importância:

“O êxito das crianças na aprendizagem da leitura e da escrita está fortemente vinculado ao ambiente familiar e às práticas e experiências relacionadas à linguagem, à leitura e à escrita que elas vivenciam com seus pais, familiares ou cuidadores, mesmo antes do ingresso no ensino formal. Esse conjunto de práticas e experiências recebe o nome de **literacia familiar**” (WASIK, 2004; SÉNÉCHAL, 2008).

Segue abaixo na Figura 1 um esquema das estratégias do programa e posteriormente a explicação das etapas.

Figura 1 - Esquema do Programa adaptado de leitura



DIA 1

Modelação e Exploração da História

No início do programa o professor deve ler a história em voz alta para toda a classe, discutindo-a, podendo usar um mapa ou diagrama da história. Dessa forma, o professor lida com a compreensão antes das práticas de fluência, mantendo a primeira ação focada na compreensão. Após essa leitura em voz alta, pode-se utilizar uma variedade de procedimentos para discutir a história, incluindo perguntas tradicionais; perguntas geradas pelos escolares; e outros organizadores gráficos, incluindo vários tipos de mapas de histórias, gráficos de plotagem, diagramas etc.

A fim de exemplificar as atividades propostas neste programa utilizaremos novamente a história "A lenda de Sigurd".

Diversas situações ilustram uma interação do escolar com o adulto, a fim de se explorar a história, como sugerido no site, em uma primeira leitura:

O que se pode fazer?

(A primeira vez em que se escuta e observa o conto com a criança.)

- Observar as expressões e reações da criança.
- Incluir pausas e realizar comentários quando notar que criança apresenta dificuldade para acompanhar ou perde o interesse.
- Assegurar-se de que a criança entende as dimensões temporal, causal e intencional.
- Atender e responder às perguntas da criança, personalizando de acordo com as necessidades que surgirem.

Como se pode fazê-lo?

1. Enfatizando a causalidade:

Ex: "Como seus pais haviam morrido, alguém tinha que criá-lo", "Regin, um anão sábio, o criou".

"Como a espada provinha dos deuses, era muito muito forte".

"Como não havia molhado este pedacinho das costas, não estava protegido".

2. Enfatizando as intenções:

Ex: "Parece que queria obter alguma coisa em troca".

"Queria apoderar-se do tesouro".

"Queria ajudar o seu amigo".

3. Enfatizando a dimensão temporal:

Ex: "Depois de muito tempo..."

"Quando se tornou maior..."

4. Respondendo e esclarecendo o significado de uma palavra:

À pergunta:

"O que quer dizer?"

Responder com:

"Um tipo de"...; "Uma maneira de"...; "Se diz quando"...

Quando não se sabe a resposta, pode-se anotar e pesquisar conjuntamente mais tarde.

Ex: Criança: "Caracteres rúnicos? O que são caracteres rúnicos?"

Adulto (A): "São um tipo de letras diferentes das que nós usamos".

Adulto (B): "Pois não sei... será uma forma de escrever. Vamos procurar no dicionário".

Figura 2 - Infográfico disponibilizado para o conto "A lenda de Sigurd"



DIA 2

Leitura em Eco – ajuda adicional

As crianças que ainda precisavam de ajuda adicional para compreender a história, deveriam realizar a leitura em eco em um segundo momento. Se a história era particularmente desafiadora, a leitura em eco era feita com toda a turma. Na leitura em eco, o professor lê um parágrafo de cada vez, com os alunos repetindo posteriormente. Isso deve ser feito para facilitar o reconhecimento das palavras pelos escolares e ajudá-los a ler a história com sucesso.

DIA 3

Leitura Compartilhada

O terceiro dia do programa envolve uma estratégia de fluência chamada “Leitura compartilhada”, ou em uma tradução mais literal “Leitura emparelhada”, na qual os escolares devem ler a história em pares, com um membro da dupla lendo uma parte da história em voz alta e o outro monitorando e prestando assistência, se necessário. O tamanho do trecho que cada escolar deve ler pode ser acordado entre eles, mas na maioria das vezes pode-se alternar parágrafos ou até mesmo páginas inteiras, a depender do nível de dificuldade deles.

Há algumas variações de como os parceiros podem ser distribuídos, normalmente com os professores fazendo uma auto seleção para a leitura compartilhada. Os pares devem ser sempre variados ao longo do ano. Quando há um número ímpar de escolares na sala, é preciso formar grupos de três alunos, ou quando possível o professor ler em conjunto com o escolar que sobra. No entanto isto deve ser evitado porque prejudica a capacidade de monitorar a leitura de toda a turma.

DIA 4

Instrução Adicional

Neste dia o professor deverá trabalhar com textos adicionais sobre a temática, revisando o conteúdo da história. Os escolares que apresentem dificuldades ao longo do programa devem ser designados a ler a história mais uma vez em casa. Além disso, os professores às vezes podem fazer os alunos relerem partes da história para melhorar desempenho ou transformar a história em uma peça para fornecer mais prática na leitura. Como exemplos de exploração sobre a temática do conto “A lenda de Sigurd”, conforme o site, pode realizar pesquisas sobre os temas abaixo.

Como pode fazê-lo?

Buscando em enciclopédias na internet:

- A origem do mito (país, época...).
- Mais informações sobre os personagens.
- Desenhos e ilustrações antigas relacionadas com o mito.
- Os objetos mágicos, seus nomes (se os tiver) e suas propriedades.
- Filmes, peças, óperas, etc. que sejam baseados no mito.

DIA 5

Leitura para casa

Os escolares devem fazer dois tipos de leitura em casa. Eles devem ler a história trabalhada por pelo menos um ou dois dias por semana. A história é acessada em casa no primeiro dia com instruções para os escolares lerem para os pais ou outra pessoa da casa. Leitores mais fluentes podem ler a história para si mesmos, mas a maioria poderá ler em voz alta para algum membro familiar. Em reuniões de pais e responsáveis o programa deve ser explicado e orientações realizadas.

Muitas vezes é possível os pais/responsáveis sentarem-se com a criança e a acompanharem. Outras vezes, o escolar pode ler enquanto os pais/responsáveis fazem outra coisa, como preparar o jantar ou limpar a casa. Em muitas famílias, o tempo é geralmente curto, assim alternativas devem ser fornecidas. Os pais/responsáveis muito provavelmente não conseguiram ler com os filhos todos os dias, mas deve haver um esforço geral para se ler em casa. Também deve-se orientar os pais sobre como corrigir erros na leitura. Após algumas semanas de trabalho com a mesma história, os escolares também devem ler um livro de sua escolha em casa. Eles devem trazer livros da escola, da classe ou da biblioteca pública ou até mesmo ler livros que possuam. O objetivo desta etapa do programa de leitura em casa é estender a quantidade de prática que ocorreu na escola.

DIA 6 Leitura Independente

A última estratégia proposta pelo programa é marcada como um período de leitura de escolha livre, na qual os professores incentivam os escolares a ler uma variedade de livros por conta própria. Os objetivos desse período de leitura são aumentar o interesse pela leitura e promover a leitura no nível dos próprios escolares. Os professores fornecem períodos de tempo (de 15 a 20 minutos) para leitura independente em sala de aula, e os escolares também são incentivados a ler enquanto concluem as tarefas ao longo do dia.

REFERÊNCIAS

ABUSAMRA, V.; JOANETTE, Y. Lectura, escritura y comprensión de textos: aspectos cognitivos de una habilidad cultural. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, v. 4, n.1, p. 2075-9479, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. PNA - Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização. – Brasília: MEC, SEALF, 2019. 54 p.

CAPELLINI, S.A.; CUNHA, V. L. O. Plano Terapêutico Fonoaudiológico (PTF) para a compreensão de leitura de textos narrativos. In: Pró-Fono (org). Planos Terapêuticos Fonoaudiológicos (PTFs). Barueri: Pró-Fono Editorial, 2012.

CUNHA, V. L. O.; OLIVEIRA, A.M.; CAPELLINI, S.A. Avaliação e intervenção na compreensão de leitura. In: CAPELLINI, S.A.; GERMANO, G.D.; CUNHA, V.L.O. Transtornos de aprendizagem e transtornos da atenção. São José dos Campos: Pulso. 2010.

CUNHA, V. L. O.; CAPELLINI, S. A. PROCOMLE- Protocolo de avaliação da compreensão de leitura para escolares do 3º ao 5º ano. BookToy Editorial: Ribeirão Preto-SP, 2014a.

CUNHA, V. L. O.; CAPELLINI, S. A. Construção e validação de instrumento de avaliação da compreensão de leitura para escolares do terceiro ao quinto ano do Ensino Fundamental. *Revista CoDAS*, v. 26, n. 1, p. 28-37, 2014b.

CUNHA, V. L. O.; CAPELLINI, S. A. PRINTCOMLE- Programas de Intervenção para a Compreensão de Leitura de Textos Narrativos e Expositivos. 1. ed. Ribeirão Preto-SP: BookToy Editorial, 2019.

ESCUADERO, I.; LEÓN, J. A. Procesos inferenciales en la comprensión del discurso escrito: Influencia de la estructura del texto en los procesos de comprensión. *Revista signos*, v. 40, n. 64, p. 311-336, 2007.

Graesser, A.; Golding, J.; Long, D. L. Narrative Representation and Comprehension. In R. Barr, M. L. Kamil, P. Mosenthal, & P. D. Pearson (Eds.), *Handbook of Reading Research*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 1991.

MIRANDA-CASAS A, FERNÁNDEZ MI, ROBLEDO P, GARCÍA-CASTELLAR R. Comprensión de textos de estudiantes con trastorno por déficit de atención/ hiperactividad: ¿qué papel desempeñan las funciones ejecutivas? *Revista de Neurología*, v. 50, n.3, p.135-42, 2010.

SÁNCHEZ, E.M. Compreensão e redação de textos. Dificuldades e ajudas. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, MT.M.; NAVAS, A.L.G.P. Distúrbios de leitura e escrita: teoria e prática. São Paulo: Manole, 2004.

SÉNÉCHAL, M. The effect of family literacy interventions on children's acquisition of reading: from kindergarten to grade 3. Encyclopedia of Language and Literacy Development. London: Canadian Language and Literacy Research Network, 2008.

STAHL, S. A.; HEUBACH, K. M. Fluency-oriented reading instruction. Journal of literacy Research, v. 37, n. 1, p. 25-60, 2005.

WASIK, B. (Org.). Handbook of family literacy. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2004

SITES

<https://www.storymax.me/app.html>

<http://espacodeleitura.labedu.org.br>

SOBRE AS AUTORAS

MAÍRA ANELLI MARTINS

Fonoaudióloga. Mestre e Doutora em Educação. Pós-Doutoranda em Fonoaudiologia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP - Marília-SP. Especialista em Fonoaudiologia Educacional pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem e Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

VERA LÚCIA ORLANDI CUNHA

Fonoaudióloga. Mestre, Doutora e Pós-Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Especialista em Fonoaudiologia Educacional e Motricidade Orofacial pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem e Escolaridade" da FFC/UNESP-Marília-SP.

CAPÍTULO 6

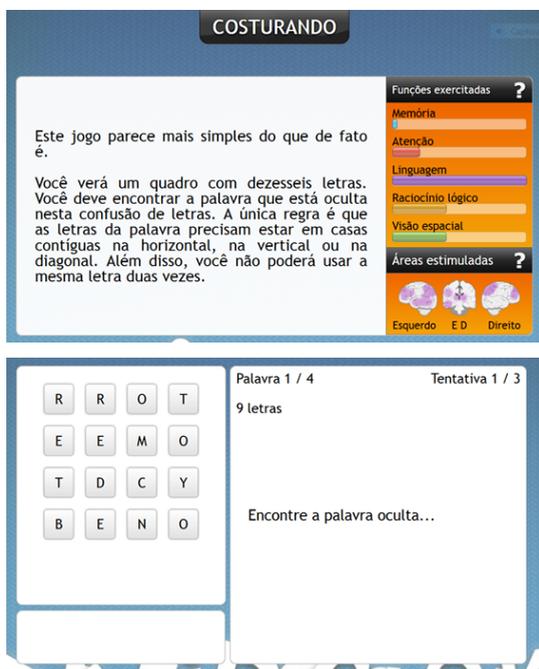
ESTRATÉGIAS PARA PAIS E PROFESSORES DE ESCOLARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I, II E MÉDIO

Maria Nobre Sampaio

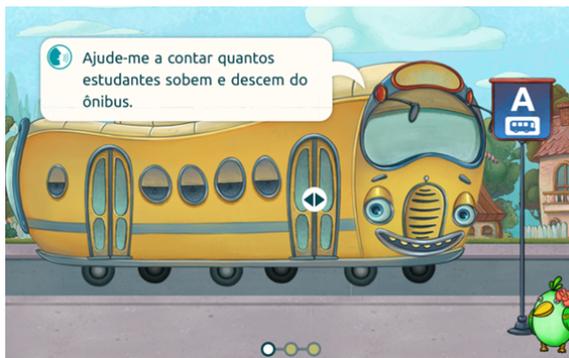
Neste capítulo serão apresentados sites e aplicativos para maximizar habilidades cognitivo-linguísticas como memória, planejamento, função executiva, raciocínio lógico, leitura, escrita e compreensão de leitura que podem ser utilizados por pais e professores de escolares do Ensino Fundamental I, II e Médio.

SUGESTÕES DE SITES

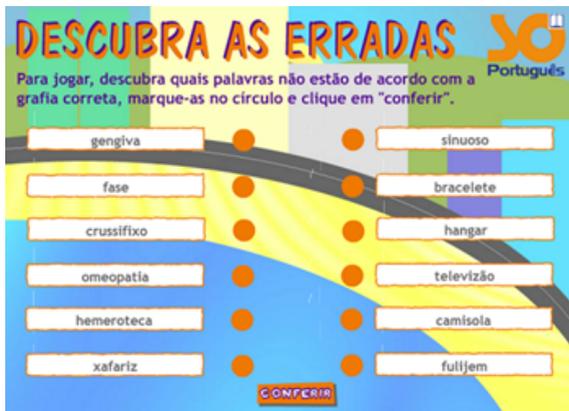
A) SUPERA ONLINE (www.superaonline.com.br): Este site tem a opção de uso gratuito por 1 semana. Há jogos/desafios para estimulação cognitiva (memória, atenção, linguagem, raciocínio lógico e visão espacial) para todas as idades. Exemplo: "Costurando" (categoria Linguagem)



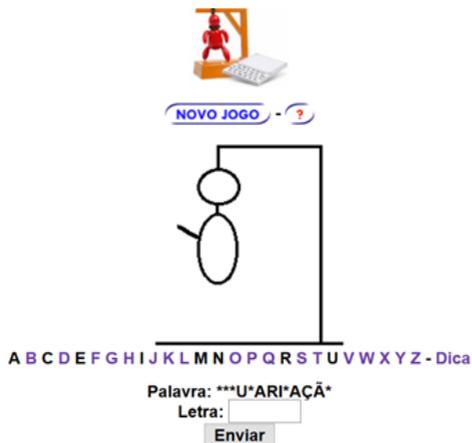
B) MATIFIC (www.matific.com.br): Este site é direcionado para professores, escolas e/ou pais que tem por objetivo auxiliar no desenvolvimento das habilidades matemáticas. Exemplo: "Contagem". Neste jogo a criança deverá prestar atenção em quantos personagens entram ou saem do ônibus. Em seguida, abrirá uma janela com opções de respostas.



C) SÓ PORTUGUÊS (www.soportugues.com.br): Este site é destinado a auxiliar no conhecimento e aprimoramento da língua portuguesa (gramática e ortografia) por meio de jogos. Exemplo 1: "Descubra as erradas". Neste jogo a criança deverá julgar quais palavras estão ortograficamente incorretas. Para tanto, será necessário a habilidade de memória visual para julgamento diante de palavras com irregularidades da língua. Após selecionar as palavras erradas, deve apertar em "conferir".



Exemplo 2: “Jogo da Forca”. Neste clássico jogo, a criança deverá acertar a palavra escondida, por meio da seleção de letras. A cada letra certa, ela ficará na posição correta da palavra. A cada letra errada, o boneco da forca irá se desenhando. Neste jogo é necessário, portanto, conhecimento de letras, memória visual e/ou conhecimento de regras gramaticais.

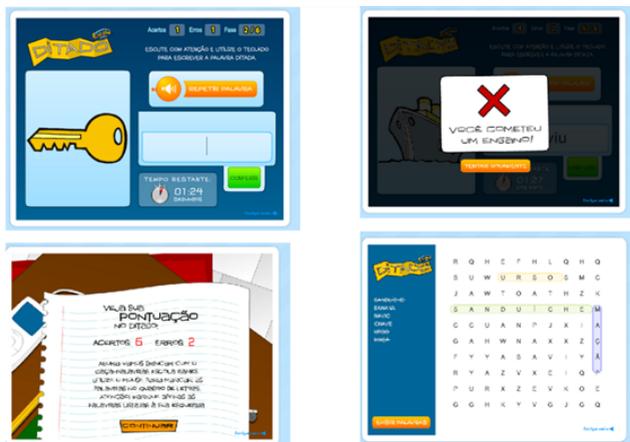


Exemplo 3: “Combinando letras”. A criança deverá prestar atenção na palavra dada (no exemplo é “sapato”) e a partir dela, pensar em 5 novas palavras que podem ser formadas. As palavras devem ter no mínimo 3 letras e devem ser digitadas no espaço apropriado. Em seguida, a criança deverá apertar o comando “conferir”. Neste jogo é estimulado a memória visual, sequenciando, regras ortográficas, além do vocabulário.



D) ESCOLA GAMES (www.escolagames.com.br): Site muito conhecido e utilizado nas escolas públicas. É uma ferramenta interessante para os pais utilizarem também em casa com seus filhos. Seus jogos são divididos por níveis (fácil, médio ou difícil) e por disciplinas pedagógicas (artes, ciências, história, português, etc). Destacamos aqui alguns jogos interessantes para o aprimoramento da escrita e leitura.

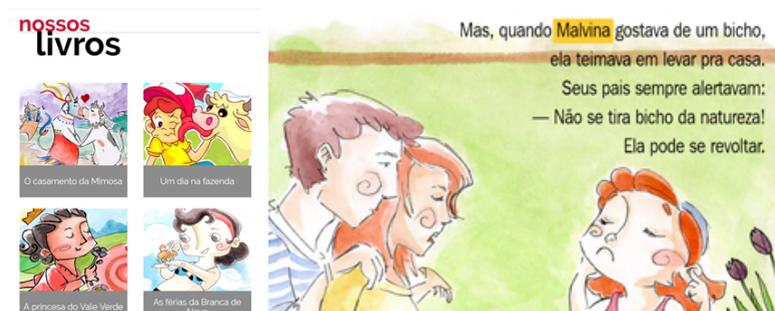
Exemplo 1: “Ditado”. A criança deverá clicar no ícone referente ao som e ouvir a “palavra chave”. Em seguida, deverá escrever a palavra correspondente no lugar indicado. Caso escreva de maneira incorreta, uma janela abrirá indicando que ela cometeu um erro e a opção de tentar novamente. Ao final do ditado, uma janela com a pontuação obtida irá aparecer, assim como a opção de continuar. Dessa forma, todas as palavras ditadas deverão ser encontradas no “caça palavras”. Neste jogo é estimulado a atenção auditiva, correspondência fonema/grafema, conhecimento de regras ortográficas e discriminação visual.



Exemplo 2: “Bruxa dos acentos”. A criança deverá ler a palavra em destaque (no exemplo, seria “dinâmico”) que estará sem acento. Em seguida, deverá selecionar qual o acento adequado para aquela palavra, que estão simbolizados nos potinhos, na estante atrás da bruxa. Em seguida uma janela se abrirá para que a criança confira se acertou ou não a escolha do acento. Neste jogo a criança será estimulada com relação a memória visual, bem como ao conhecimento das regras de acentuação.



Exemplo 3: "Nossos livros". Há uma sessão especial no site destinada a leitura. São várias histórias infantis disponíveis para ler ("eu leio") ou para escutar ("eu leio para você"), com apoio rico de estímulo visual contextualizado. Um fator interessante na opção "eu leio para você" é que há o recurso da legenda dinâmica para acompanhamento da leitura. Dessa forma, as crianças podem aprimorar sua fluência de leitura, além de abrir a possibilidade de trabalhar a compreensão textual.

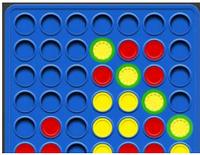


SUGESTÕES DE APLICATIVOS GRATUITOS (IOS E ANDROID)

A) BRAIN WARS: Este aplicativo é destinado a desafios mentais associados a tempo. Os seus jogos se diversificam entre habilidades cognitivas (memória, raciocínio, atenção, cálculo, discriminação), velocidade de processamento e tomada rápida de decisão. Os desafios podem ser "treinados" sozinhos ou em "competição" com diversas pessoas do mundo todo. Nem todos os comandos estão na língua portuguesa, porém, são autoexplicativos e as crianças conseguem executá-los mesmo em outra língua. A cada final de jogada, o aplicativo mostra o desempenho obtido, as habilidades trabalhadas, bem como a pontuação necessária para conseguir atingir diferentes "cérebros" (níveis).



B) BUTTONS & SCISSORS: Neste jogo, a criança deverá cortar dos botões costurados visando eliminar todos. Para tanto, só poderá cortar na mesma direção (vertical, horizontal ou diagonal) e da mesma cor. Dessa forma, é um jogo que estimula discriminação visual e raciocínio lógico.



C) **4 EM LINHA:** Para conseguir ganhar o jogo, a criança deverá conectar quatro fichas (amarela ou vermelha) na mesma linha (vertical, horizontal ou diagonal) ao mesmo tempo que impede que o outro "jogador" forme primeiro. Há diferença de níveis conforme for avançando e é possível jogar "sozinho" ou com outros jogadores online. Neste jogo a criança será estimulada a discriminação visual, raciocínio lógico e tomada de decisão.



D) **UNBLOCK CAR:** Uma versão digital do jogo "A hora do Rush" onde o objetivo é desbloquear o caminho para que o carrinho alvo (vermelho) consiga passar. Para tanto, os carrinhos só podem se mover linearmente, ou seja, para frente ou para trás. Há diferentes layouts para escolher, assim como diferentes níveis de dificuldade, que envolve número determinado ou não de movimentos permitidos ("moves") ou tempo para finalizar o desafio. Neste jogo, a criança será estimulada com relação a planejamento, raciocínio lógico e discriminação visual.



E) **PERGUNTADOS:** A criança será desafiada a demonstrar seu conhecimento sobre diversas categorias (como história, esportes, geografia, entretenimento, etc) por meio de perguntas com alternativas de resposta associada a tempo. Para iniciar a partida, a roleta indicará a categoria do qual ela terá que responder. Em seguida, ela precisará ler a pergunta, bem como as opções de resposta e escolher a opção correta, dentro do tempo previsto (20 segundos). Ao finalizar, ela conseguirá saber se escolheu a opção correta. Ao longo das partidas é possível ganhar "moedas" e as mesmas podem ser trocadas por "ajudinhas", como "pular", "segunda chance" ou "bomba". Neste jogo é estimulado leitura, compreensão, velocidade de acesso ao léxico, vocabulário, associação de ideias e tomada rápida de decisão.

F) **JUNE'S JOURNEY:** O jogo envolve uma história de suspense com cenário vintage (1920) onde a personagem principal June deve achar pistas para conseguir solucionar um caso. A cada cenário é necessário encontrar objetos que estão escritos na barra inferior. Ou seja, a criança deverá ler os objetos a serem encontrados e, em seguida, procurá-los no cenário. Ao encontrar, deve clicar em cima do objeto e o mesmo será contabilizado pelo jogo. Após encontrar todos os objetos indicados, a criança ganha uma pista e libera o acesso para o próximo cenário. Neste jogo a criança será estimulada com relação a leitura, discriminação visual e aprimorar sua habilidade de figura-fundo.



SOBRE A AUTORA

MARIA NOBRE SAMPAIO

Fonoaudióloga. Mestre e Doutora em Educação. Pós-Doutoranda em Fonoaudiologia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – FFC/UNESP – Marília – SP. Especialista em Linguagem e em Fonoaudiologia Educacional pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia. Membro do grupo de pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP.

CAPÍTULO 7

JOGOS E ATIVIDADES COGNITIVAS PARA A TODA FAMÍLIA

Andrea Oliveira Batista
Simone Aparecida Capellini

Os jogos e atividades aqui apresentados estão estruturados com base em estudos teóricos de Howard Gardner (2000; 2001) e de Robert Sternberg (1990; 1997), e em estudos práticos de Emilio García (1994) e de Elizabeth Veiga (2005; 2006; 2010), acerca da inteligência e seu desenvolvimento. Portanto, as atividades propostas neste capítulo compreendem um conjunto de tarefas de linguagem e pensamento que envolvem e interligam oito sistemas inteligentes de Gardner (linguística, lógico-matemático, corporal-cinestésico, espacial, musical, naturalista, intrapessoal e interpessoal) com as três inteligências de Sternberg (prática, criativa e analítica).

MATERIAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS EM CADA JOGO DE INTELIGÊNCIA

Com a intenção de deixar os jogos mais atraentes e mais motivadores para as crianças, muitos materiais poderão ser usados. Preferencialmente, deverão ficar disponíveis para todos os jogadores durante o momento dos jogos.

Seguem as sugestões de materiais que podem ser usados para cada sistema inteligente, considerando a faixa etária dos jogadores. Cada família usará o que já possui em casa.

Materiais que favorecem realização das atividades:

Linguística: lápis, papéis, lápis de cor, canetas coloridas, giz de cera, borracha, revistas, livros, jornal...

Lógico-matemática: relógio, ampulheta, calendário, calculadora, jogos de classificação, seriação, lego, blocos lógicos, jogos que envolvam raciocínio lógico.

Espacial: massa, argila, sucata, lápis, papéis, lápis de cor, canetas coloridas, giz de cera, cola, tesoura, borracha, barbante, régua, pincel, tinta, cartolina, mapas, quebra-cabeça, jogo de encaixe...

Corporal-cinestésica: fantoches, bolas de diversos tamanhos e pesos, corda, bambolê, colchonetes, fantasias...

Musical: microfone, instrumentos musicais diversos, celulares, CD, DVD.

Naturalista: fazendinha, essências de cheiro, sementes, lupa, binóculo, terra, areia, plantas, animais...

Intrapessoal: maquiagem, perucas, máscaras, fantoches, fantasias, espelho.

Interpessoal: bonecas e bonecos, bichos de pelúcia, brinquedos em geral, miniatura de móveis de casa, postinho, carrinhos...

1) INTELIGÊNCIA PRÁTICA

A inteligência prática relaciona a inteligência com o mundo exterior do indivíduo, identificando três tipos de atividades que caracterizam a conduta inteligente: a adaptação ao ambiente (eu me adapto), a transformação do ambiente (tento modificar o outro/meio), a seleção do ambiente (faço outras escolhas). Dá ênfase especial na relação do sujeito com o meio, analisando a conduta inteligente em um determinado contexto. Por outro lado, é relativa quanto à cultura, já que a conduta valorizada como adaptada, seletiva ou transformadora, muda segundo os contextos socioculturais.

JOGO DA INTELIGÊNCIA PRÁTICA

Adaptado pela primeira autora do capítulo de Veiga et al. (2011)

Objetivo: Entreter e distrair as crianças com um jogo movimentado, porém que demanda raciocínio, atenção, imaginação, resolução de problemas e pensamento prático.

Idade: 5 anos aos 50 anos

Número de jogadores: sem limite, pois permite que um grupo grande de pessoas joguem e brinquem juntas.

Regras: Jogo para ser conduzido pelos pais ou a criança mais velha. O condutor deverá explicar que os jogadores realizarão oito tarefas, uma por uma. Ele dirá qual tarefa e como deverá ser feita em cada etapa; explicando que se algum jogador preferir fazer de outra forma também poderá.

Pontuação: Os próprios jogadores vão escolhendo qual deles obteve o melhor desempenho em cada etapa do jogo e o condutor vai anotando o nome do jogador. Será aceito mais de um jogador votado. Não há uma resposta certa única, há uma resposta coerente para o cumprimento da tarefa e com a possibilidade cognitiva e física de cada jogador para realizá-la. O uso inteligente do pensamento prático também está relacionado às escolhas que mais combinam com o jogador.

Materiais: seguindo as sugestões, usar os materiais que estão disponíveis em casa.

Local para jogar: espaço aberto, jardim, área com bancos ou cadeiras, mesa ou sala que comporte o número de jogadores.

Reflexão: Ao final das oito tarefas, o condutor promove uma discussão com os jogadores acerca das formas mais eficientes ou até mais divertidas, portanto as mais votadas em cada tarefa para a solução do problema.

Finalização: A seguir a sequência de soluções escolhidas será apresentada, pelos jogadores votados ou não, em sucessão, construindo uma história tendo como narrador o condutor do jogo ou algum jogador.

Em cada tarefa há três opções A, B ou C para que o condutor escreva dentro dos parênteses os nomes dos jogadores que a escolheram, para que a informação não seja esquecida.

ATIVIDADES

Consigna Geral: Solicitar aos jogadores que escutem a seguinte situação: "O barco em que você estava passeando naufragou. Você conseguiu sobreviver em uma ilha deserta. Algum tempo depois, um navio pirata atracou na ilha. Para ser resgatado, será necessário cumprir as oito tarefas."

1. **Tarefa linguística:** Escreva uma mensagem para se salvar que contenha as cinco palavras-chaves: socorro/sozinho/ machucado/ dor/ urgente.

A) () Adaptação: escreve usando as cinco palavras-chave solicitadas.

B) () Transformação: escreve usando mais ou menos palavras das cinco solicitadas, mudando o teor da mensagem.

C) () Seleção: usa outra forma para enviar a mensagem (exemplos: desenha, fala, grita, canta, faz barulho com algum recurso natural, gesticula, acende uma fogueira).

Jogador (s) votado (s): _____

2. **Tarefa espacial:** Desenhe o local da ilha onde você está para que possa ser encontrado.

A) () Adaptação: faz o desenho.

B) () Transformação: faz o desenho com mais elementos que não seja só a ilha (exemplo: ilha e o navio).

C) () Seleção: usa outra alternativa que não seja o desenho (exemplos: escreve, fala, grita, gesticula, canta, faz barulho com algum recurso natural, acende uma fogueira).

Jogador (s) votado (s): _____

3. **Tarefa corporal - cinestésica:** Você deve mandar uma mensagem para alguém salvá-lo, porém, não pode falar apenas dramatizar ou encenar.

A) () Adaptação: dramatiza.

B) () Transformação: usa o corpo e mais outro recurso (exemplo: linguagem verbal ou não verbal).

C) () Seleção: não usa o corpo, usa outra alternativa (exemplos: escreve, fala, grita, canta, faz barulho com algum recurso natural, acende uma fogueira).

Jogador (s) votado (s): _____

4. **Tarefa naturalista:** Das plantas que você conhece, selecione quais, poderão ser usadas como alimento.

A) () Adaptação: realiza a seleção de plantas.

B) () Transformação: realiza a seleção das plantas e acrescenta outras coisas que podem fazer parte da alimentação.

C) () Seleção: não mantém o critério definido, plantas, na escolha da alimentação (exemplos: seleciona também alguns animais e peixes).

Jogador (s) votado (s): _____

5. Tarefa intrapessoal: Crie o autorretrato para deixar na ilha.

- A) () Adaptação: cria o autorretrato.
B) () Transformação: faz o autorretrato e acrescenta algo (exemplo: pedido de socorro).
C) () Seleção: não faz o solicitado (exemplo: deixa uma mensagem escrita).
Jogador (s) votado (s): _____

6. Tarefa interpessoal: Conte como você se sente na ilha sozinho.

- A) () Adaptação: fala os sentimentos.
B) () Transformação: fala e dramatiza os sentimentos.
C) () Seleção: não fala como se sente (exemplos: fica calado, dramatiza o choro, escreve).
Jogador (s) votado (s): _____

7. Tarefa musical: Crie um som/ritmo ou música que simbolize que você está em perigo.

- A) () Adaptação: cria o som ou música.
B) () Transformação: cria o som ou música acompanhado de outro recurso (exemplos: canta, assobia, dança).
C) () Seleção: simboliza o perigo não utilizando o som.
Jogador (s) votado (s): _____

8. Tarefa lógico-matemática: Antes dos piratas entregarem você aos seus pais, os piratas o levam até o porto para comprar cinco frutas e te dão 10 reais. *O condutor deve montar no concreto uma "banca" com mais de cinco frutas e outros itens atrativos (balas, chocolates, bolachas...) e seus respectivos preços.

- A) () Adaptação: compra as cinco frutas com os 10 reais.
B) () Transformação: negocia as frutas e o valor (exemplo: mais frutas com menor valor).
C) () Seleção: não compra frutas. (exemplos: compra outro item, compra frutas e outro item, não compra item algum e fica com o dinheiro).
Jogador (s) votado (s): _____

2) INTELIGÊNCIA CRIATIVA

A inteligência prática relaciona a inteligência com o mundo exterior do indivíduo, identificando três tipos de atividades que caracterizam a conduta inteligente: a adaptação ao ambiente (eu me adapto), a transformação do ambiente (tento modificar o outro/meio), a seleção do ambiente (faço outras escolhas). Dá ênfase especial na relação do sujeito com o meio, analisando a conduta inteligente em um determinado contexto. Por outro lado, é relativa quanto à cultura, já que a conduta valorizada como adaptada, seletiva ou transformadora, muda segundo os contextos socioculturais.

JOGO DA INTELIGÊNCIA CRIATIVA

Adaptado pela primeira autora do capítulo de Veiga et al. (2011)

Objetivo: Entreter e distrair as crianças com um jogo movimentado, porém que demanda atenção, imaginação, originalidade, resolução de problemas e pensamento criativo.

Idade: 5 anos aos 50 anos

Número de Jogadores: sem limite, pois permite que um grupo grande de pessoas joguem e brinquem juntas.

Regras: Jogo para ser conduzido pelos pais ou a criança mais velha do grupo. O condutor deverá explicar que os jogadores realizarão oito tarefas, uma por uma. Ele dirá o problema a ser resolvido em cada tarefa das etapas do jogo; explicando que os jogadores deverão realizá-la de uma forma totalmente inovadora, diferente e muito criativa. Deverão fazer algo inusitado.

Pontuação: Os próprios jogadores vão escolhendo qual deles apresentou a solução mais criativa em cada etapa do jogo e o condutor vai anotando o nome do jogador. Será aceito mais de um jogador votado. Não há uma resposta certa única, há uma resposta coerente para o cumprimento da tarefa e com a possibilidade cognitiva e física de cada jogador para realizá-la.

Materiais: seguindo as sugestões, usar os materiais que estão disponíveis em casa.

Local para jogar: espaço aberto, jardim, área com bancos ou cadeiras, mesa ou sala que comporte o número de jogadores.

Reflexão: Ao final das oito tarefas, o condutor promove uma discussão com os jogadores acerca das ideias mais criativas ou até mais divertidas, portanto as mais votadas em cada tarefa para a solução do problema.

Finalização: A seguir, todos os jogadores juntos, ao mesmo tempo, deverão realizar a solução mais criativa, de apenas uma das tarefas, escolhida por todos eles.

ATIVIDADES

Consigna Geral: Redefina a situação buscando novas, diferentes e criativas alternativas para os problemas.

Problema: Você está apresentando oralmente um trabalho escolar para sua turma e seu professor, mas no meio da apresentação esquece o conteúdo.

1 - Tarefa linguística: Como você faria para terminar a apresentação, já que a nota dela é importante para sua aprovação?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Você foi a um parque de diversão com a turma da escola e esqueceu a mochila dentro do ônibus.

2 - Tarefa espacial: Como faria para buscá-la e reencontrar seu grupo novamente?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Durante uma apresentação da escola você esquece a sequência dos movimentos.

3 - Tarefa corporal-cinestésica: O que você faria para não comprometer a apresentação sem sair do palco?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Você tem um sítio onde a prefeitura passará uma estrada tendo que eliminar seu pomar e sua horta.

4 - Tarefa naturalista: Como você resolveria esta situação tendo que preservar a natureza?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Imagine-se nessa situação: você foi pego desenhando no muro da escola.

5 - Tarefa intrapessoal: Busque uma alternativa para sair deste problema.

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Você foi contratado por uma empresa para ser Papai Noel vestido a caráter num shopping. O ar condicionado não está funcionando e a temperatura está em torno de 38 graus.

6 - Tarefa interpessoal: O que você faria para trabalhar de maneira confortável sem romper o contrato, já que não poderia tirar a roupa?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Você está participando como cantor numa festa de encerramento do ano da escola e no meio da apresentação você esquece o ritmo da música e não consegue cantar.

7 - Tarefa musical: O que faria para contornar esse problema?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

Problema: Temos uma sala com 07 cadeiras e 10 pessoas.

8 - Tarefa lógico - matemática: Como você faria para acomodar as 10 pessoas, já que ninguém poderá ficar em pé?

Jogador com a resposta mais criativa: _____

3) INTELIGÊNCIA ANALÍTICA

A inteligência analítica refere-se a um conjunto de processos para maximizar o nível de conhecimentos do indivíduo a partir das informações que extrai de todas as experiências que o meio/contexto proporciona. Esse tipo de inteligência é ligado ao mundo interior do sujeito, identificando os processos mentais, ou seja, estruturas e mecanismos que regem a flexibilidade cognitiva e, conseqüentemente, seu comportamento inteligente, revelando suas capacidades para analisar, julgar, avaliar, comparar e concluir. Uma das habilidades dessa inteligência é a capacidade da inferência, que consiste em estabelecer uma relação entre duas ou mais situações, sendo fundamental para o desenvolvimento dos pensamentos indutivo, dedutivo e analógico.

JOGO DA INTELIGÊNCIA ANALÍTICA

Adaptado pela primeira autora do capítulo de Veiga et al. (2011)

Objetivo: Entreter e distrair as crianças com um jogo movimentado, porém que demanda percepção dos estímulos, associação desses ao seu conhecimento prévio, escolha de estratégias para a solução de um problema, monitoramento e avaliação das ações tomadas, raciocínio indutivo e pensamento analítico.

Idade: 5 anos aos 50 anos

Número de Jogadores: sem limite, pois permite que um grupo grande de pessoas joguem e brinquem juntas.

Regras: Jogo para ser conduzido pelos pais ou a criança mais velha do grupo. O condutor deverá explicar que os jogadores realizarão oito tarefas, uma por uma. Ele dirá é a situação e qual é a tarefa. Os jogadores deverão realizá-la dentro de um tempo estabelecido previamente, 10 segundos ou mais, dependendo da idade dos jogadores.

Pontuação: O condutor controlará o tempo estabelecido e marcará o nome do jogador que responder primeiro e corretamente. Caso haja divergência nas respostas, será o condutor quem decidirá a mais apropriada. Não há uma resposta certa única, há uma resposta coerente com a experiência, vivência e possibilidade cognitiva de cada jogador.

Materiais: relógio, celular ou ampulheta para marcar o tempo máximo para cada resposta.

Local para jogar: espaço aberto, jardim, área com bancos ou cadeiras, mesa ou sala que comporte o número de jogadores.

Reflexão: Ao final das oito tarefas, o condutor promove uma discussão com os jogadores acerca das diferentes respostas para cada situação proposta.

Finalização: A seguir, o condutor incentivará os jogadores a criarem juntos, novas relações e correlações apropriadas, frente as outras respostas que não foram aproveitadas anteriormente.

ATIVIDADES

Consigna Geral: Reconheça a relação estabelecida e faça a correlação seguinte de forma oral.
Relação: Médico está para paciente.

1. Tarefa linguística: Assim como professor está para _____

Resposta desejada: ALUNO

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: 1 está para ímpar.

2. Tarefa lógico-matemática:

Assim como 8 está para _____

Resposta desejada: PAR

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: Meia está para pé.

3. Tarefa corporal-cinestésica:

Assim como luva está para _____

Resposta desejada: MÃO

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: Sorriso está para alegria.

4. Tarefa intrapessoal: Assim como choro está para _____

Resposta desejada: TRISTEZA

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: Falta de educação está para desrespeito.

5. Tarefa interpessoal: Assim como boa educação está para _____

Resposta desejada: RESPEITO

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Relação: Carne está para churrasco.

6. Tarefa naturalista: Assim como verdura está para _____

Resposta desejada: SALADA

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: Violão está para música popular.

7. Tarefa musical: Assim como violino está para _____

Resposta desejada: MÚSICA CLÁSSICA

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

Relação: Pneu está para círculo.

8. Tarefa espacial: Assim como bandeira está para _____

Resposta desejada: RETÂNGULO

Jogador com a resposta mais rápida e correta: _____

Outras respostas: _____

REFERÊNCIAS

GARCÍA, E. G. Enseñar y aprender a pensar: el programa de filosofía para niños. Ediciones de la Torre, 1994. GARDNER, H. La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas. Barcelona: Paidós, 2000

GARDNER, H. La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI. Barcelona: Paidós., 2001

GARDNER, H. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995

GARDNER, H. Inteligências múltiplas. En: Investigación y Ciência, p.14-19, 2001

GARDNER, H. Cinco mentes para o futuro. Porto Alegre: Artmed. 2007

GIACONI, C.; CAPELLINI, S. A. Os professores ensinam. Alguns alunos não aprendem. Por que isto acontece? 1. ed. Marília - SP: Fundepe, 2012

STERNBERG, R. J. Estilos de pensamieto: claves para identificar nuestro modo de pensar y enriquecer nuestra capacidad de reflexión. Barcelona: Paidós, 1990

STERNBERG, R. J. Inteligencia exitosa. Barcelona: Paidós, 1997.

VEIGA, E. C. Psicopedagogia e a teoria modular. Psicologia Argumento, v. 28, n. 60, p.11-15. 2010

VEIGA, E. C.; BATISTA, A. O.; TOLARDO, S. H.; STEIN, E. M. M; KOWALSKI, M. A. J. Psicologia modular: uma modalidade de avaliação interventiva. Petrópolis: Vozes. Curitiba: Editora Champagnat. 2011

VEIGA, E. C.; GARCIA, E. G. Psicopedagogia e a teoria modular. Educacion, Desarrollo y Diversidad, v.8, n. 1. p. 55-72, 2005

VEIGA, E. C.; GARCIA, E. G. A psicopedagogia e a teoria modular da mente. São José dos Campos: Pulso, 2006

SOBRE AS AUTORAS

ANDREA OLIVEIRA BATISTA

Fonoaudióloga. Mestra em Educação. Especialista em Fonoaudiologia Educacional pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia. Psicopedagoga. Membro do Grupo de Pesquisa do CNPq "Linguagem, Aprendizagem, Escolaridade" da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – FFC/UNESP-Marília. Fundadora do CERH - Centro de Estudos e Reabilitação Humana, Londrina - PR.

SIMONE APARECIDA CAPELLINI

Fonoaudióloga. Livre Docente em Linguagem Escrita – FFC/UNESP-Marília-SP. Docente do Departamento de Fonoaudiologia e dos Programas de Pós-Graduação em Educação e em Fonoaudiologia da Faculdade de Filosofia e Ciências - FFC/UNESP - Marília-SP. Coordenadora do Laboratório de Investigação dos Desvios da Aprendizagem (LIDA) do Departamento de Fonoaudiologia – FFC/UNESP - Marília-SP. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq. Coordenadora do Departamento de Fonoaudiologia Educacional da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia (SBFa) gestão 2020-2022.

