

JIL

Jogos Interativos de Leitura



Encontro BEM

30 de abril 2016
Matosinhos

encontro
bibliotecas
escolares de
Matosinhos

A- MAR- LER


29 e 30
de ABRIL 2016

Serviço Rede de
Bibliotecas Escolares
Câmara Municipal
de Matosinhos

INTRODUÇÃO

- Objetivo da Divisão de Educação da Câmara Municipal de Matosinhos:

Promover o sucesso escolar

 A autarquia valoriza uma intervenção ecológica, multidisciplinar, sustentada cientificamente e atempada, pelo que a **educação pré-escolar** é considerada como o contexto de excelência para se iniciar a intervenção.

PRESSUPOSTOS

- A aprendizagem da leitura e da escrita constitui um desafio para docentes, pais e alunos, mas também para psicólogos e decisores políticos.
- Importância de articular teoria, investigação e prática.
- Em Portugal tem-se investido de sobremaneira na avaliação do desempenho em leitura e em escrita, sobretudo no 1.º CEB.
- Mantém-se a necessidade da criação de intervenções atempadas e sistemáticas de promoção da leitura e da escrita.

PRESSUPOSTOS

- São poucas as autarquias que dedicam a sua ação ao estudo e intervenção no âmbito da leitura e da escrita, em contexto escolar.
- Em Matosinhos, existe desde 2005/06 o projeto “A Ler Vamos...”, que se direciona para a promoção de competências facilitadoras da aprendizagem da leitura e da escrita, desde a **educação pré-escolar**, e a sua ação prolonga-se até ao **final do 2.º ano** de escolaridade do 1.º CEB, através de uma **intervenção baseada empiricamente**.

“A LER VAMOS...”

- Intervenção ecossistémica:
 - Modalidade direta de intervenção: crianças e alunos
 - Modalidade indireta de intervenção:
educadores/professores titulares de turma e pais

Equipa técnica: 11 psicólogas

“A LER VAMOS...”

| Ano letivo | 2005/06 | 2006/07 | 2007/08 | 2008/09 | 2009/10 | 2010/11 | 2011/12 | 2012/13 | 2013/14 | 2014/2015 | 2015/2016 |
|----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| Educação Pré-Escolar | 53 | 130 | 700 | 1167 | 1266 | 1260 | 2380 | 1572 | 2191 | 2414 | 2482 |
| 1.º CEB | - | 30 | 100 | 280 | 400 | 452 | 395 | 486 | 603 | 732 | 514 |

- Início do projeto: 4 anos
- Âmbito desenvolvimental – educação pré-escolar + sinalização de crianças em risco educacional
- Acompanhamento ao longo do 1.º CEB: 1.º e 2.º anos

“A LER VAMOS...”

- Educação pré-escolar
 - Intervenção em grande grupo, no contexto da sala (etapa 1: 4 anos)
 - Intervenção em pequeno grupo, fora da sala (etapa 2: 5 anos)
 - Avaliação individual de cada criança e monitorização do desempenho

“A LER VAMOS...”

■ Intervenção: 5 dimensões

| LEITURA | EXPLORAÇÃO DO TEXTO | JOGOS LINGUÍSTICOS | CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA | ESCRITA |
|---------------------|---------------------|--------------------|------------------------------|-------------------------------|
| Antes da leitura | Compreensão oral | Gênero | Segmentação silábica | Escrita inventada de palavras |
| Leitura em voz alta | Vocabulário | Número | Classificação sílaba inicial | |
| Após a leitura | Reconto oral | Passado | Rimas | |
| | | | Manipulação silábica | |

“A LER VAMOS...”

- Educadores:

- Consultoria na área da literacia emergente
- Disponibilização dos resultados das avaliações das crianças
- Disponibilização de material utilizado no projeto (envio semanal)
- Intervenção na sala de JI – modelagem de estratégias
- Formação gratuita e acreditada pelo CCPFC (Oficina de formação de 50h), realizada em articulação com o CFAE Matosinhos

“A LER VAMOS...”

- Encarregados de Educação
 - Atendimentos individualizados:
 - discussão dos resultados das avaliações
 - discussão e partilha de estratégias de ação consoante o desempenho das crianças
 - Sessões abertas a encarregados de educação (2 vezes por ano):
 - Guião de atividades
 - Envolvimento das crianças

JOGOS INTERATIVOS DE LEITURA

O que é o JIL?

JIL é o acrónimo de **J**ogos **I**nterativos de **L**eitura.

O acesso é livre e gratuito:

<http://www.cm-matosinhos.pt/pages/1266>

<http://jil.miew.com.pt/>

A quem se destina?

O JIL é um jogo destinado a crianças de idade pré-escolar (4 a 5 anos) para ser jogado em conjunto com os pais ou com outros adultos.

Pode ser jogado por crianças mais novas ou mais velhas.

Quais são os seus objetivos?

- Promover a motivação para a leitura e para a escrita
- Desenvolver a linguagem oral
- Desenvolver competências, atitudes e conhecimentos face à língua escrita
- Perceber para que serve ler e escrever

O JIL não tem como finalidade antecipar o ensino da leitura e da escrita do 1.º ano do 1.º ciclo do ensino básico, mas sim desenvolver conhecimentos e competências que são facilitadores da aprendizagem da leitura e da escrita.

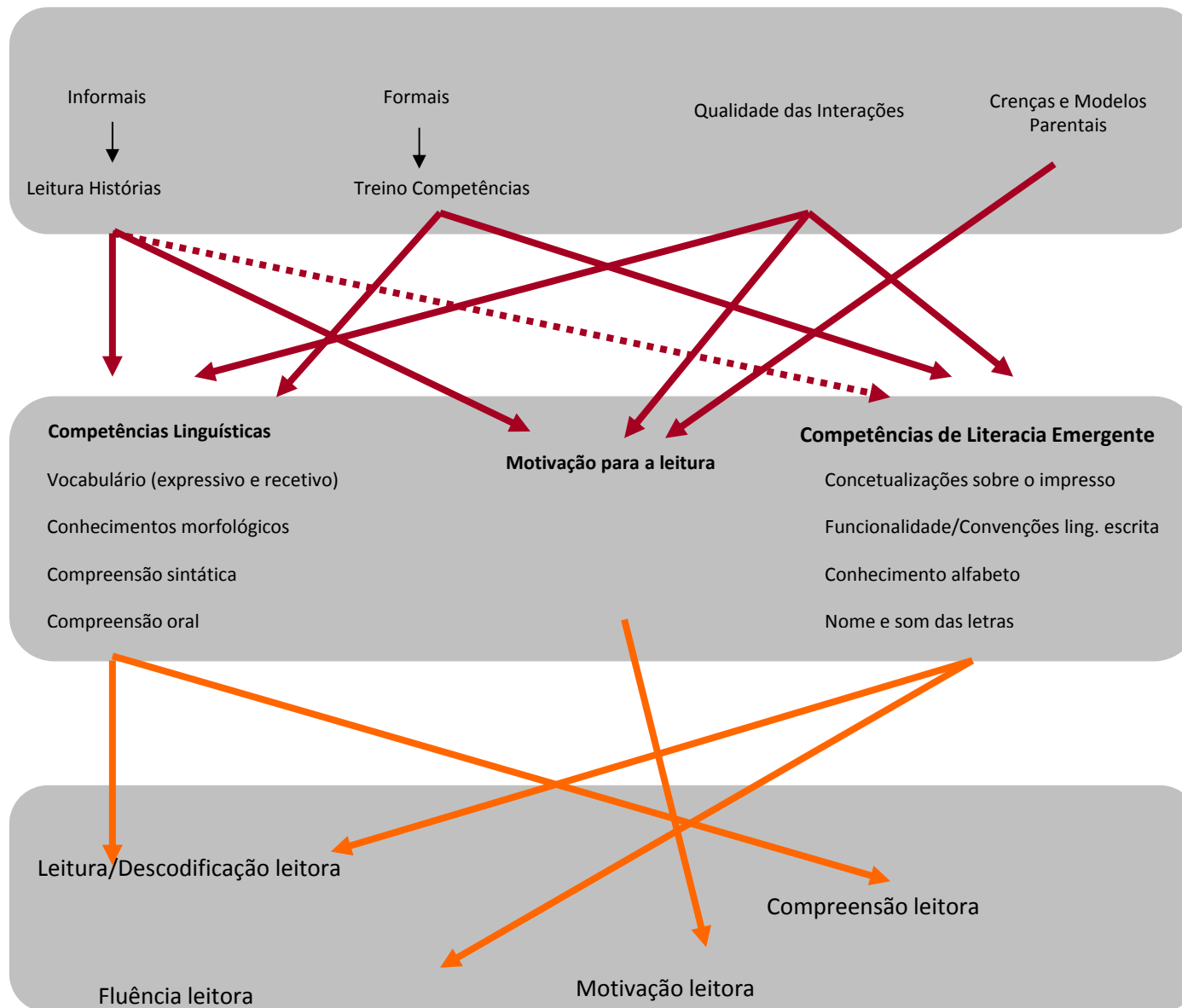
O que esteve na base da criação do JIL?

Nas últimas décadas assistiu-se ao desenvolvimento de vários programas de literacia familiar, não só a nível internacional, mas também no nosso país. Estes programas têm sido criados de modo a:

- dotar as crianças de competências que sejam facilitadoras da aprendizagem com sucesso da leitura e da escrita
- dotar os pais de um conjunto de conhecimentos e competências que lhes permitam contribuir para o desenvolvimento dos filhos.

O **JIL** cumpre também este duplo objetivo, respondendo às preocupações com o desenvolvimento das crianças e valorizando o papel dos pais enquanto “utilizadores informados”, capazes de identificar e reconhecer as potencialidades educativas dos livros e de outros materiais.

JOGOS INTERATIVIVOS DE LEITURA



Como está organizado o JIL?

O JIL inclui 8 histórias, da autoria da escritora Luísa Ducla Soares. Não existe uma ordem pré-definida para a sua escolha. A criança pode selecionar a história que pretender, as vezes que quiser.

1. O casamento da gata (Editora: Terramar; Ilustrador: Pedro Leitão);
2. A menina verde (Editora: Livros Horizonte; Ilustrador: Miguel Branco);
3. Sementes de macarrão (Editora: Civilização; Ilustrador: Joana Alves);
4. A minha casinha (Livro: Poemas da mentira e da verdade; Editora: Livros Horizonte; Ilustrador: Ana Cristina Inácio);
5. O maluquinho da bola (Editora: Livros Horizonte; Ilustrador: Pedro Leitão);
6. Meu bichinho, meu amor (Editora: Civilização; Ilustrador: Maria João Lopes);
7. A festa de anos (Editora: Civilização; Ilustrador: Chico);
8. Uma história de dedos (Editora: Civilização; Ilustrador: Sarah Pirson).

Como está organizado o JIL?

O primeiro passo é a **audição da história**. Esta pode ser repetida o número de vezes que a criança quiser.

A leitura de histórias para as crianças pequenas é uma das atividades mais comuns no ambiente familiar.

Ao serem concebidos para serem ouvidos com um adulto – adulto, pai, mãe, ou outro familiar – as histórias e os jogos procuram:

- Valorizar o seu contributo como mediador de novas experiências, que podem ser suscitadas pela leitura
- Desafiar novos modos de pensar.
- Que os pais generalizem algumas das propostas à leitura de outros contos.

JOGOS INTERATIVOS DE LEITURA

Como está organizado o JIL?

A leitura de cada história é seguida de um conjunto de **jogos digitais**.

Os jogos foram pensados com o objetivo de promover, de forma lúdica e desafiante, um conjunto de competências que são importantes para facilitar a futura aprendizagem da leitura e da escrita.

As instruções são dadas por uma personagem – **a Dina** – que também incentiva a criança a pensar, a ouvir de novo, a não se precipitar...



JOGOS INTERATIVOS DE LEITURA

Como se joga?

- Os jogos requerem uma participação ativa das crianças.
- Ao longo dos jogos, as crianças são solicitadas a clicar, arrastar e ligar diferentes informações.
- Os jogos são acompanhados de *feedback* imediato e de elogios verbais, de modo a promover o envolvimento das crianças.
- O JIL inclui vários jogos que se repetem para cada uma das histórias.

JOGO OUVIR E COMPREENDER

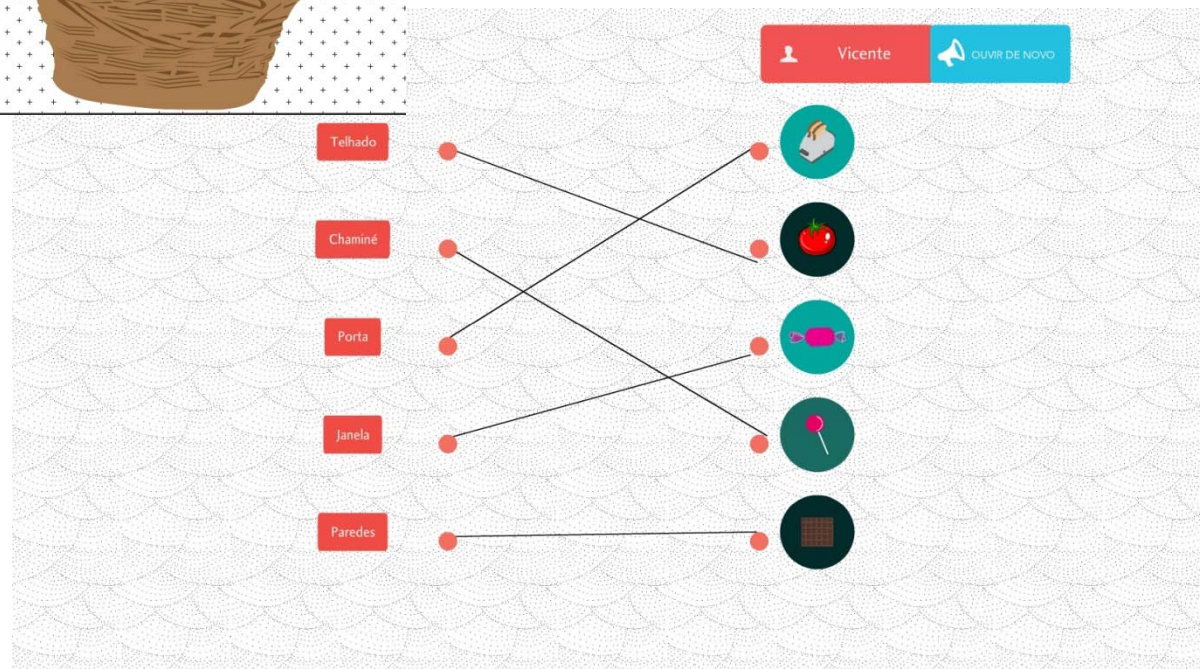
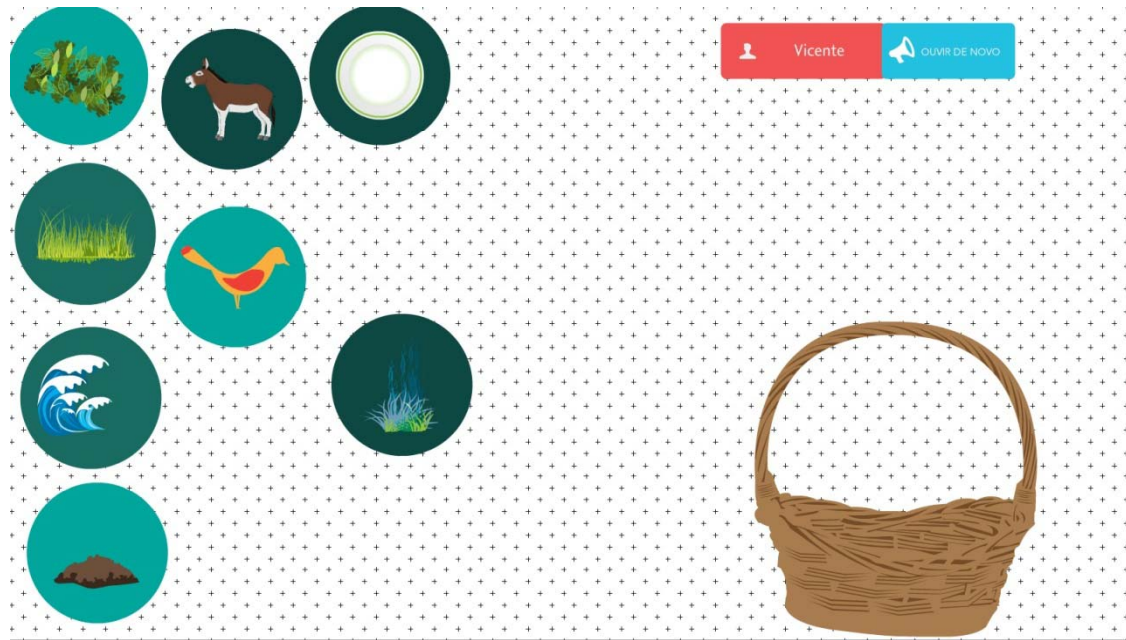
Objetivos:

- Desenvolver a capacidade de compreensão da linguagem oral
- Proporcionar diferentes situações de comunicação
- Promover a apropriação das funções da linguagem
- Ampliar o vocabulário
- Apelar à diversidade de estruturas frásicas utilizadas pelas crianças
- Refletir sobre os significados de palavras e sobre as estruturas frásicas



Descrição:

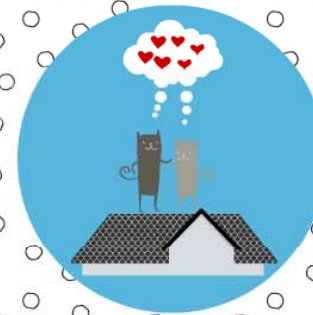
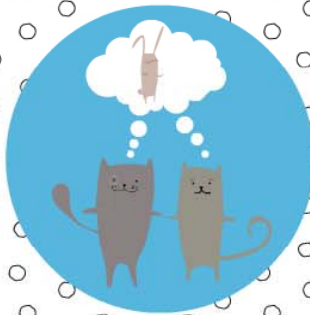
As crianças ouvem uma pergunta e várias alternativas de resposta. Devem clicar na resposta que consideram correta.

JOGO OUVIR E COMPREENDER



JOGO OUVIR E COMPREENDER

 Vicente  OUVIR DE NOVO



JOGO UM OU MAIS DO QUE UM

Objetivos:

- Promover as competências linguísticas, nomeadamente a aprendizagem de plurais menos usuais
- Promover a compreensão da utilidade da linguagem escrita; a apropriação das funções da linguagem
- Refletir sobre os significados de palavras e sobre as estruturas frásicas

Descrição:

As crianças ouvem uma palavra-chave no singular e posteriormente ouvem duas alternativas, das quais uma não existe. As alternativas são ouvidas e a criança deve clicar na opção que considera correta.

JOGO UM OU MAIS DO QUE UM



Vicente



OUVIR DE NOVO



JOGO OUVIDO APURADO

Objetivos:

- Promover a consciência fonológica, nomeadamente, a capacidade de fazer rimas e perceber que os sons finais se repetem nas palavras
- Explorar a estrutura sonora das palavras
- Fomentar a sensibilidade para o sistema alfabético

Descrição:

As crianças ouvem uma palavra-chave e devem descobrir o que rima. Aparecem vários desenhos como alternativas de resposta. Quando é dada a resposta certa as crianças veem os desenhos e as palavras escritas.

JOGO OUVIDO APURADO

Palavras que rimam com AMOR



Vicente  OUVIR DE NOVO

JOGO PEGADAS DE DINOSSAURO

Objetivos:


- Promover a consciência fonológica, nomeadamente, a capacidade de segmentar unidades silábicas
- Explorar da estrutura sonora das palavras
- Fomentar a sensibilidade para o sistema alfabético

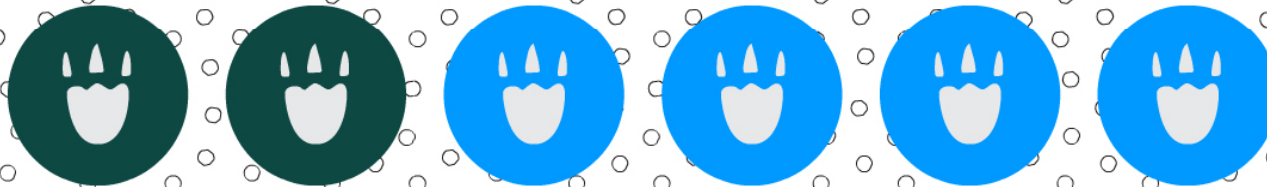
Descrição

A criança ouve uma palavra que tem de segmentar. Para concretizar o número de sílabas de cada palavra deve clicar no número de pegadas de dinossauro correspondentes. Ao clicar não é necessário que o faça numa ordem específica, desde que clique no número certo de pegadas/sílabas.

JOGO PEGADAS DE DINOSSAURO



Vicente  OUVIR DE NOVO



CONFIRMAR! 

JOGO CHUTAR AS SÍLABAS

Objetivos:

- Promover a consciência fonológica, nomeadamente, a capacidade de supressão silábica
- Explorar da estrutura sonora das palavras
- Fomentar a sensibilidade para o sistema alfabético

Descrição

A criança ouve uma palavra chave e deve descobrir que palavra nova é que fica, sem a primeira sílaba da palavra anterior. Aparecem dois desenhos como alternativas de resposta. A criança clica na opção que considera correta.

JOGO CHUTAR AS SÍLABAS

 Vicente  OUVIR DE NOVO

ESfera

1



2



JOGO FALAR À ROBÓ

Objetivos:

- Promover a consciência fonológica, nomeadamente, a fusão silábica
- Explorar da estrutura sonora das palavras
- Fomentar a sensibilidade para o sistema alfabético

Descrição

A criança ouve as sílabas de uma determinada palavra e deve descobrir qual a palavra que formam. A criança tem diferentes alternativas desenhadas e clica na que considera correta.

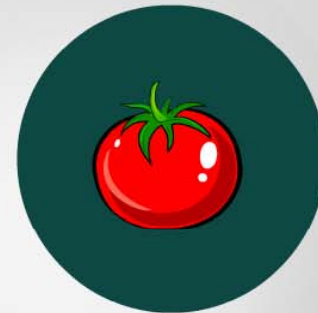
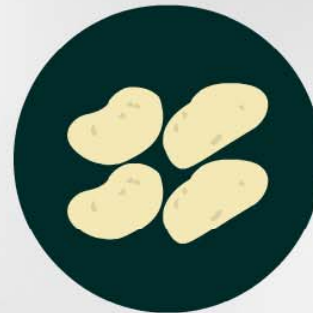
JOGO FALAR À ROBÓ



Vicente



OUVIR DE NOVO



JOGOS INTERATIVOS DE LEITURA

Pequenas alterações nos comportamentos dos pais podem produzir mudanças significativas nas competências de literacia emergente das crianças

O *empowerment* dos contextos em que a criança se insere e dos adultos significativos



Facilita o desenvolvimento de experiências enriquecedoras e o contacto com a linguagem escrita



Criação de hábitos e rotinas relacionadas com a leitura e com a escrita

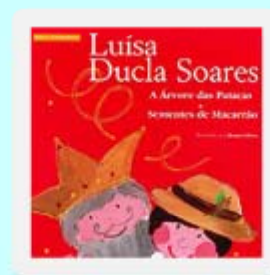
JOGOS INTERATIVOS DE LEITURA

Pretende-se que os pais se apercebam do papel fundamental que desempenham no desenvolvimento do gosto pela leitura e contactem com algumas atividades que poderão replicar com as histórias que possuem em casa.

Pretende-se igualmente a criação de momentos de partilha entre pais e filhos, em que a qualidade das interações seja o motor para novas descobertas e aventuras.

JIL

Jogos Interativos de Leitura



joana.cruz@cm-matosinhos.pt