



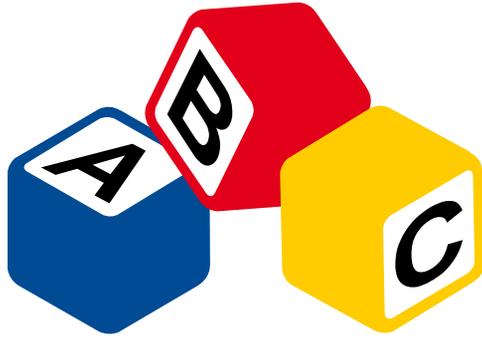
# ALFABETO

## MANUAL DO PROFESSOR



**POSITIVO**  
INFORMÁTICA





**A L F A B E T O**

# CRÉDITOS

<b>Presidente</b>	Hélio Bruck Rotenberg
<b>Gerência de Projeto</b>	Carla Cavichiolo Flores Rebeca Berger Barbalat
<b>Gerência de Desenvolvimento</b>	Eduardo Cardoso
<b>Concepção</b>	Carla Cavichiolo Flores Rebeca Berger Barbalat <b>Apoio:</b> Alex Paiva
<b>Programação</b>	Leandro Miguel da Silva Christiano Grillo Justus Araldo Fabiano Bernardi
<b>Direção de Arte</b>	DBK Interativa - Marcel Bortollotti Enio de Aragón
<b>Ilustração e Animação</b>	Iberá Edmar Gomes Jr. Gilson de Sousa Nunes Franklin Maciel Agostinho Isabella Tosin <b>Apoio:</b> Carlos Gustavo Ehalt Marcio Turini
<b>Estúdios de Gravação</b>	Copta Studio - Gravação, casting e vozes Studio Master - Músicas Audiopar - Sonorização
<b>Vozes</b>	Ana Paula Cascardo - Narração e canto Marcio Mattana - Patrulheiro das Galáxias Rogéria Holtz - Narração Christian Flores - Direção de voz
<b>Equipe de Controle de Qualidade</b>	Fernando Paciornik Rodrigo Augusto Kammers Emerson Aurelio Caron Pedro Andriow
<b>Equipe de Testes - Crianças</b>	Diego de Aragón Ester Barbalat Giovanna Bastian da Silva Letícia Gruel Maria Eduarda Gomes Matheus C. Flores Tiago Grochocki
<b>Iconografia</b>	Rosilei Vilas Boas Regina Cláudia da Silveira
<b>Revisão</b>	Solange Loos Michelle Horst Michelle Jeffman
<b>CONTEÚDO:</b>	
<b>Adaptação das fábulas</b>	Portal Educacional - Positivo Informática Eliana dos Santos von Staa Carla Cavichiolo Flores
<b>Texto para os vídeos</b>	Florinda Cardoso Tomé Helen França Portal Educacional - Positivo Informática
<b>Vídeos</b>	Lobo-Guará Tecnologia de Informação Ambiental Júlio Cezar Winkler Énio de Aragón Christoph Jaster Christian Flores
<b>Assessoria pedagógica</b>	Luca Rischbieter Rossana Cardoso Juliana Sanson Márcia Machado Ana Cláudia Wingert Loureni Reis Andrea Maia de Santana Inez Gamba Luciane Prendin Gisele Souza
<b>Agradecimentos especiais:</b>	Samuel Lago, Parahuari Branco, Elaine Camargo Roginski Guetter, Regina Silva, Roger Antonio Finger, Fernando Paciornik

# SUMÁRIO

<b>1. BEM-VINDO</b> .....	<b>05</b>
1.1. O que é a Mesa Educacional Alfabeto? .....	05
1.2. A quem se destina? .....	05
1.3. Objetivos pedagógicos .....	05
<b>2. DUAS CATEGORIAS DE ATIVIDADES</b> .....	<b>05</b>
<b>3. ABRINDO O PACOTE</b> .....	<b>05</b>
<b>4. INICIANDO</b> .....	<b>06</b>
4.1. Conectando a Mesa Educacional Alfabeto em seu computador .....	06
<b>5. INSTALANDO</b> .....	<b>07</b>
5.1. Como instalar o software da Mesa Educacional Alfabeto em seu PC - Windows .....	07
5.2. Como desinstalar o software da Mesa Educacional Alfabeto em seu PC - Windows .....	07
<b>6. REGISTRANDO GRUPOS</b> .....	<b>08</b>
<b>7. O PERSONAGEM ANIMADOR - O PATRULHEIRO DAS GALÁXIAS</b> .....	<b>08</b>
7.1. <i>Feedbacks</i> .....	09
<b>8. A NAVEGAÇÃO - VISÃO GERAL</b> .....	<b>09</b>
8.1. O Menu Principal .....	09
8.2. A Barra de Navegação .....	09
<b>9. ANTES DE COMEÇAR</b> .....	<b>10</b>
9.1. Utilizando o software da Mesa Educacional Alfabeto pela primeira vez .....	10
9.2. Registro e entrada .....	10
9.3. Interação entre alunos .....	10
9.4. O primeiro dia .....	10
9.5. Cartões de responsabilidade .....	10
<b>10. ÁREAS DAS ATIVIDADES</b> .....	<b>11</b>
10.1. Considerações gerais .....	11
10.1.1. Grupos de palavras .....	11
10.1.2. Conjuntos de cubos .....	11
10.2. A Sala de Aula .....	12
10.3. O Aquário .....	15
10.4. A Casa de Doces .....	18
10.5. O Jardim da Casa .....	22
10.6. O Show de Televisão .....	28
10.7. O Castelo .....	33
10.7.1. A Biblioteca .....	34
10.7.2. A Base da Torre .....	38
10.8. O Dicionário Aurelino .....	42
10.9. O Karaokê .....	43
<b>11. O CONFIGURADOR</b> .....	<b>44</b>
11.1. Possibilidades de configuração a partir das atividades do software .....	44
11.2. Criando ou alterando uma configuração a partir do menu Iniciar .....	45
<b>12. EDUCAÇÃO ESPECIAL</b> .....	<b>45</b>
<b>13. RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS</b> .....	<b>46</b>
<b>14. SUPORTE TÉCNICO</b> .....	<b>48</b>
<b>15. CONTRATOS DE LICENÇA</b> .....	<b>48</b>





## 1 BEM-VINDO

Prezado(a) professor(a):

Obrigado e parabéns! Você acaba de adquirir a Mesa Educacional Alfabeto, uma solução da Positivo Informática desenvolvida, com tecnologia brasileira, por um grupo de profissionais altamente capacitados na área de educação.

Este manual irá ajudá-lo(a) a conhecer o potencial da Mesa Educacional Alfabeto. Temos certeza de que, bem aproveitada, esta constitui uma ferramenta eficiente de suporte na alfabetização e letramento de crianças, jovens e adultos e portadores de necessidades especiais.

### 1.1. O que é a Mesa Educacional Alfabeto?

A concepção da Mesa Educacional Alfabeto prevê a interação de hardware com um conteúdo multimídia em um ambiente colaborativo com até seis usuários.

Essa interação é responsável pela manutenção da motivação e pelo estímulo à troca de conhecimento.

Trabalhando em grupo, os alunos colocam os cubos nos encaixes localizados na Mesa Educacional Alfabeto, respondendo a perguntas apresentadas pelo software. Imagens, músicas, animações, jogos e histórias estimulam a inter-relação entre os alunos, fazendo do aprendizado uma experiência social concreta.

A idéia da Mesa Educacional Alfabeto é muito simples: são 210 “cubos”, cada qual com uma letra ou uma forma colorida, e um módulo eletrônico com 15 encaixes, onde a criança posiciona os cubos. A Mesa Educacional Alfabeto reconhece a letra de cada cubo por meio de sensores óticos, comparando as letras das palavras que aparecem na tela do computador com o que o aluno “escreve”. O próprio software encarrega-se de mostrar quando o aluno acerta ou quando é preciso retirar um cubo antes de prosseguir.

Essa base permite a criação de uma vasta quantidade de atividades altamente educativas.

### 1.2. A quem se destina?

A Mesa Educacional Alfabeto foi concebida para beneficiar alunos em todo o processo de alfabetização. Os seus diferentes níveis e a possibilidade de “configurar” as atividades permitem determinar os desafios mais adequados para cada grupo de alunos.

Além disso, o sistema possui recursos que possibilitam o trabalho colaborativo de grupos formados por pessoas com ou sem necessidades especiais.

### 1.3. Objetivos pedagógicos

Atualmente, sabemos que o processo de “alfabetização”, apesar de complexo, pode ocorrer com muita facilidade, bastando que a criança encontre no ambiente familiar e escolar, a oportunidade para realizar atividades de leitura e escrita.

A Mesa Educacional Alfabeto foi pensada nesse contexto, como mais uma ferramenta que visa enriquecer as oportunidades para que as crianças se divirtam aprendendo a ler e a escrever.

Nesse ambiente, a criança realiza o movimento de colocar um cubo com uma letra ou forma em um encaixe, porém, a cada vez que efetua o movimento, a cada *feedback* que a criança ouve, o seu conhecimento é enriquecido e esse gesto passa a ter um significado cada vez maior para a criança, que observa, pensa e aprende.

## 2 DUAS CATEGORIAS DE ATIVIDADES

As atividades oferecidas pela Mesa Educacional Alfabeto podem ser divididas em duas grandes categorias:

### 1. Atividades com palavras, textos, imagens, animações e gravações do banco do software;

O conteúdo das atividades que fazem parte do software compreende:

- aproximadamente 1.800 palavras;
- 1.146 imagens e animações;
- textos divididos em: 46 charadas, 96 provérbios, 15 cantigas, 23 trava-línguas, 18 parlendas, 16 fábulas e 7 textos com assuntos atuais.

### 2. Atividades com palavras, textos, imagens e gravações inseridos pelo(a) professor(a) e pelos alunos.

O configurador que acompanha o software permite ao professor fazer uso personalizado da Mesa Educacional Alfabeto. Usando esse configurador, ele pode fazer desde eleições simples como trabalhar com todo o alfabeto ou somente com as vogais e as consoantes, até inserir textos e imagens, ampliando assim as possibilidades de uso da Mesa Educacional Alfabeto e o seu grau de dificuldade. O professor transfere para a Mesa Educacional Alfabeto a possibilidade de usar textos e palavras significativas para as crianças, explorando o recurso de “cadastro de novas palavras e textos”.

Essa característica abre espaço para uma renovação contínua do conteúdo da Mesa Educacional Alfabeto, que pode ser sempre enriquecido com as experiências vividas pela classe: passeios, entrevistas com membros da comunidade, visitas a teatros ou circos, discussão de assuntos em destaque nos meios de comunicação, contato com “clássicos” da literatura infantil, etc.

## 3 ABRINDO O PACOTE

Verifique o material que compõe o software da Mesa Educacional Alfabeto o qual deve conter os seguintes itens:

- 02 conjuntos de cubos: 01 amarelo e 01 vermelho contendo um total de 210 cubos

- 01 CD-ROM com o software (CD-ROM compatível com Windows)
- 01 Manual do Professor
- 01 Tutor do Configurador

\* O CD-ROM da Mesa Educacional Alfabeto contém também uma versão do software Dicionário Aurelino 1.0.

## 4 INICIANDO

Para que o software funcione sem problemas, deve-se atender aos seguintes requisitos mínimos:

### PC

- Microsoft Windows 98SE, 2000, XP
- Pentium IV 1200 Mhz (mínimo), Pentium IV 2400 Mhz (recomendado)
- 256 MB RAM (mínimo), 512 MB RAM (recomendado)
- 800 MB de espaço livre em disco
- Resolução mínima 800 x 600, 16 bits
- Unidade de CD-ROM 12x (mínimo)
- Placa de som compatível com Windows
- Uma porta USB livre
- Microfone

### 4.1. Conectando a Mesa Educacional Alfabeto em seu computador

1º passo: Conecte uma das extremidades do cabo USB à Mesa Educacional Alfabeto.

**ATENÇÃO:** Não exerça muita pressão ao efetuar a conexão ou o cabo poderá ser danificado.



2º passo: Conecte a outra extremidade do cabo USB ao computador, enquanto o sistema operacional estiver sendo executado. Se você estiver utilizando os sistemas Windows 2000 ou Windows XP, será necessário que você tenha privilégios de administrador para que a Mesa Educacional Alfabeto seja devidamente instalada.

**ATENÇÃO:** Nunca conecte a Mesa Educacional Al-

fabeto a um HUB USB; isso pode resultar em mau funcionamento dele.



3º passo: O sistema operacional deve detectar o novo dispositivo USB automaticamente. Nesse caso, siga para o 7º passo. Em alguns casos, o Windows 98 necessitará de um dispositivo de interação humana (HID). Se isso acontecer, o 'Assistente para Adicionar Novo Hardware' será iniciado. Para continuar, clique no botão "Avançar".



4º passo: Siga as instruções da tela e selecione a opção "Procurar o melhor driver para seu dispositivo (recomendável)". Clique no botão "Avançar" para continuar.



5º passo: Caso seja necessário, selecione a opção "Especificar um local". Clique em "Procurar" e localize C:\Windows\system. Clique em "Avançar" para continuar.



6º passo: O Windows localizará o driver. Clique em “Avançar” para que a instalação seja efetuada. Clique em “Concluir” para encerrar esta etapa.



7º passo: Instale o software da Mesa Educacional Alfabeto conforme as instruções da próxima seção deste manual.



## 5 INSTALANDO

### 5.1. Como instalar o software da Mesa Educacional Alfabeto em seu PC - Windows

1. Feche todos os aplicativos e softwares antes de instalar o software da Mesa Educacional Alfabeto. Desative os programas de proteção de tela, utilitários e programas

antivírus para evitar interferências no processo de instalação. Após fechar todos os aplicativos, insira o CD na unidade de CD-ROM.

Observação: No Windows 2000/XP, você deve ter privilégios de administrador para instalar o software da Mesa Educacional Alfabeto.

2. Na primeira vez em que você inserir o CD, o computador provavelmente ativará o instalador automaticamente. Se isso acontecer, vá para o item 5. Caso contrário, siga os próximos passos.
3. Vá até o menu Iniciar e clique em “Executar”.
4. Clique em “Procurar” e selecione a sua unidade de CD-ROM. Se a sua unidade de CD-ROM for D, por exemplo, digite d:\setup.exe.
5. O computador exibirá a mensagem “Bem-vindo”. Clique em “Avançar” para continuar.
6. Na tela “Contrato de Licença”, leia o contrato com atenção. Para continuar a instalação, clique em “Sim” e se discordar dos termos, você deve clicar em “Não” para interromper a instalação.
7. O computador abrirá a tela “Pasta de Destino”. Para aceitar essa pasta de destino, clique em “Avançar” e para escolher um local diferente, clique em “Alterar” e, em seguida, selecione outra pasta de destino.
8. Aguarde até que a instalação seja concluída. Isso pode levar alguns minutos.
9. Se, depois da instalação, o Windows exibir a mensagem “Você quer reiniciar o seu computador agora?”, clique em “Sim” e o computador será reiniciado para que a instalação seja concluída. Caso essa mensagem não apareça, clique em “Concluir”.

### 5.2. Como desinstalar o software da Mesa Educacional Alfabeto em seu PC – Windows

1. Vá até o menu Iniciar\Configurações e clique em “Painel de Controle” (ou em Iniciar e Painel de Controle para computadores com sistema operacional XP).
2. Clique na opção “Adicionar/Remover Programas”.
3. Selecione o ícone Alfabeto e, em seguida, clique no botão “Adicionar/Remover” para efetuar a desinstalação.
4. Clique em OK para desinstalar o software da Mesa Educacional Alfabeto do seu computador.
5. Aguarde até que o processo tenha sido concluído e clique em “Concluir”. Isso pode levar alguns minutos.

**Nota:** Em sua configuração-padrão, o software da Mesa Educacional Alfabeto será executado com os recursos para portadores de deficiências visuais e auditivas habilitados, a menos que a configuração-padrão tenha sido previamente alterada no configurador.

## 6 REGISTRANDO GRUPOS

Ao iniciarem o software da Mesa Educacional Alfabeto, os alunos são transferidos para a tela de registro de grupos.

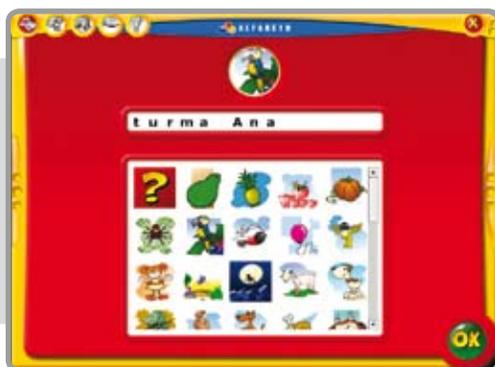


O software da Mesa Educacional Alfabeto pode ser utilizado por um número ilimitado de grupos diferentes em um mesmo ano letivo. Cada grupo, representado por uma imagem, pode conter até seis alunos.

Se os alunos estiverem utilizando o software da Mesa Educacional Alfabeto pela primeira vez, devem fazer o registro do grupo. Esse processo deve ser acompanhado pelo professor.

Para iniciar o registro, os alunos clicam no botão "Inserir Imagem". Em seguida, selecionam uma das imagens na tela para representar o seu grupo. Para fazê-lo, os alunos selecionam a imagem que representará o grupo.

Para dar um nome ao grupo, os alunos colocam os cubos de letras em seqüência na Mesa Educacional Alfabeto, desde o primeiro espaço, clicam em OK e são levados para a tela de inscrição. A mesma imagem pode ser utilizada por mais de um grupo ao mesmo tempo. Para isso, basta que seja designado outro nome para o grupo.



Em seguida, os alunos utilizam os cubos para escrever seus nomes. Em alguns casos, a ajuda do professor será necessária. Para confirmar um nome, os alunos clicam na "mãozinha" com símbolo de positivo, localizada no canto direito da caixa de texto.

Se algo errado acontecer durante o processo de inserção

do nome, o professor pode editá-lo clicando na "mãozinha" com o lápis, localizada no canto esquerdo da caixa de texto.

Quando todos os nomes estão corretamente registrados, os alunos clicam no botão OK, localizado no canto inferior direito da tela, para iniciar o software.



Após a segunda entrada:

Se esta não for a primeira vez que os alunos utilizam o software da Mesa Educacional Alfabeto, eles podem simplesmente clicar no ícone de seu grupo. São, então, transferidos para a tela de registro de nomes, onde o nome de cada aluno está gravado. Esses nomes aparecem escritos na tela.

Caso seja necessário corrigir algum nome, o professor poderá selecionar a "mãozinha" com o lápis, localizada no canto esquerdo da caixa de texto, para editá-lo.

Para iniciar o software, os alunos clicam no botão OK, localizado no canto inferior direito da tela.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), proceda da seguinte forma:

- Escute atentamente as instruções do narrador;
- Utilize as setas para a direita e para a esquerda para navegar e confirme suas seleções usando a tecla ENTER.

## 7 O PERSONAGEM ANIMADOR O PATRULHEIRO DAS GALÁXIAS



Ao longo das atividades, os alunos serão guiados por um personagem prestativo e simpático, o Patrulheiro das Galáxias. Ele é

responsável por esclarecer as áreas de acesso para as atividades, falar o enunciado e dar o *feedback* para as respostas dos alunos.

Quando os alunos entram em uma atividade pela primeira vez, o Patrulheiro faz uma breve descrição da área. Nas vezes subsequentes, o Patrulheiro das Galáxias fala alguma frase que reflete a satisfação dele em trabalhar com os alunos.

O software prevê *feedbacks* de inatividade que aparecem de tempos em tempos para identificar que nenhuma ação está sendo realizada. Para inibir o aparecimento desses *feedbacks*, consulte o Tutor do Configurator que acompanha o software.

## 7.1. Feedbacks

Nas atividades do “Show de Televisão” e do “Castelo”, o professor irá se beneficiar com o uso de um recurso de “*feedbacks* inteligentes”, respostas que o Patrulheiro das Galáxias dá aos alunos sempre que eles inserem um cubo errado. Isso é feito de uma forma sempre fraterna e positiva, com o intuito de estimular o aprendizado.

Aqui estão alguns exemplos de situações de que esse conjunto de *feedbacks* trata:

- Letra que não existe na palavra;
- Letra que existe na palavra, mas está em lugar errado;
- Acento errado;
- Falta de acento;
- Uso de acento quando não há;
- Letra ç no lugar de c;
- Letra c no lugar de ç;
- Uma letra em lugar de duas (rr, ss);
- Letras trocadas;
- Uso de x e ch;
- Uso de gu, qu;
- Colocação de cubos fora da área da palavra.

## 8 A NAVEGAÇÃO - VISÃO GERAL

### 8.1. O Menu Principal



O Menu Principal dá acesso a todas as áreas do software da Mesa Educacional Alfabeto. O ambiente do software é um quarto infantil onde os alunos têm acesso a sete entradas diferentes. O processo de navegação não está previamente estabelecido, ficando a critério do professor a ordem e a forma com que as atividades serão abordadas. Cada uma das entradas dá acesso a áreas com números distintos de atividades.

Para ter acesso a uma entrada, os alunos posicionam o cursor sobre a área desejada e clicam sobre ela. Aparecerá uma placa indicando o nome da área para a qual os alunos serão transferidos. Ao se clicar sobre uma delas, abre-se um submenu com as atividades para seleção.

### 8.2. A Barra de Navegação

A Barra de Navegação está sempre presente e tem como função navegar pelas atividades, abrir e fechar ferramentas e dar acesso aos jogos e ao Dicionário Aurelino.

Há dois tipos de barra de navegação:

#### 1. Barra de Navegação geral:

Aparece nas áreas: Menu Principal, A Sala de Aula, O Aquário, A Casa de Doces, O Jardim da Casa, O Show de Televisão e O Karaokê. É composta de seis botões de navegação. São eles:



- O ícone “Mãozinha” serve para retornar ao Menu Principal.
- O ícone “Interrogação” serve para abrir a Ajuda e obter informações sobre a atividade mostrada na tela.
- O ícone “Fone de Ouvido” serve para que o enunciado da atividade seja repetido.
- O ícone “Boca” serve para ouvir a palavra ou a frase da questão atual.
- O ícone “Exclamação” serve para acessar uma série de dicas.

Para fechar o programa, clique no X do canto superior direito da tela. Uma mensagem de confirmação será mostrada na tela. Clique em “Sim” para encerrar o programa ou em “Não” para retornar ao Menu Principal.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), navegue pelas Dicas utilizando a tecla TAB e pressione a tecla ENTER para selecionar a opção desejada.

#### 2. A Barra de Navegação específica da área do “Castelo”.

É composta pelos seis botões de navegação descritos anteriormente e mais seis botões com funções específicas. As funções dessa barra encontram-se descritas no item 10.7. - O Castelo.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), navegue pela Barra de Navegação utilizando a tecla TAB para ir para a direita e SHIFT+TAB para ir para a esquerda. Para selecionar a opção desejada, pressione a tecla ENTER.

## 9 ANTES DE COMEÇAR

Nesta seção, você encontrará algumas sugestões de como utilizar o software da Mesa Educacional Alfabeto.

### 9.1. Utilizando o software da Mesa Educacional Alfabeto pela primeira vez

Antes de utilizarem o software da Mesa Educacional Alfabeto pela primeira vez, recomenda-se que os alunos:

- presenciem uma demonstração de uma ou duas atividades;
- tenham a oportunidade de analisar os diferentes tipos de cubos (letras, cores e formas, etc.);
- tenham a oportunidade de praticar o mecanismo de colocação dos cubos na Mesa Educacional Alfabeto;
- compreendam quando é necessária a colocação dos cubos a partir do primeiro espaço da Mesa Educacional Alfabeto (ao se soletrar uma palavra completa);
- compreendam que existem diferentes tipos de atividades;
- compreendam que existem dois tipos de cubos (letras e formas coloridas).

É importante enfatizar que o trabalho é colaborativo e que a cooperação entre os membros do grupo é essencial para o bom andamento da aula. Cada membro do grupo terá a oportunidade de colocar o cubo na Mesa Educacional Alfabeto (tarefa individual), mas todos os integrantes da equipe poderão responder a pergunta em voz alta.

### 9.2. Registro e entrada

Os alunos devem ser divididos em grupos representados por uma imagem. Na seção “Registrando grupos”, deste manual, você encontra uma explicação detalhada de como registrar grupos no sistema.

Existem diferentes formas para dividir os alunos em grupos:

- Por ordem alfabética;
- Por habilidade ou facilidade de aprendizagem;
- Por faixa etária;
- Aleatoriamente.

Se for necessário, a formação dos grupos pode ser alterada. Mudando a composição dos grupos, o professor possibilita interações entre diferentes tipos de alunos.

Lembre-se de que, para registrar os alunos, deve-se utilizar os cubos. Esse registro é feito apenas uma vez, a menos que uma alteração na formação dos grupos seja necessária. Dependendo da faixa etária dos alunos, este registro deve ser feito pelo professor ou com a ajuda dele.

O registro pode também ser feito clicando-se no botão “Gerenciar Alunos”, no configurador.

Para obter mais informações sobre o configurador, consulte o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### 9.3. Interação entre alunos

Existem diferentes métodos de interação no software da Mesa Educacional Alfabeto. Recomenda-se que os procedimentos sejam alterados com frequência. Alguns exemplos de interação estão listados abaixo:

- Por ordem alfabética;
- Por ordem numérica (números sorteados);
- Colaboração em pares ou grupos de três (reforçando a socialização e a cooperação entre alunos);
- Livre - Aquele que encontrar o cubo primeiro;
- De acordo com a idade, altura, etc.

A cada aula, um aluno diferente deve ficar responsável pela navegação. Esse aluno será encarregado de controlar o mouse durante a aula de laboratório.

### 9.4. O primeiro dia

No primeiro dia, recomenda-se que o professor apenas demonstre a Mesa Educacional Alfabeto a seus alunos. Ele pode chamar alguns voluntários para testar uma ou duas atividades enquanto o resto da classe observa. Nessa primeira sessão de laboratório, o professor deve deixar bem claro quais são as regras de utilização do software da Mesa Educacional Alfabeto. Fazer com que os alunos sejam responsáveis pelo processo de aprendizagem é sempre uma vantagem para que a aula tenha um bom rendimento. Aconselha-se que nas primeiras semanas, o professor acompanhe atentamente o desempenho de seus alunos esclarecendo qualquer dúvida sobre as regras, a navegação, a interação, a formação dos grupos, etc.

### 9.5. Cartões de responsabilidade

Sugere-se que o professor faça com que cada membro do grupo assuma diferentes responsabilidades durante as aulas de laboratório. Quando o professor divide a responsabilidade da organização, da atenção e da ordem com seus alunos, o processo de aprendizagem torna-se mais produtivo e prazeroso.

Os cartões de responsabilidade podem ser confeccionados pelo próprio professor utilizando diferentes figuras geométricas, cores ou até cartas de baralho. Abaixo, há algumas dicas das responsabilidades que podem ser divididas com os alunos.

É importante lembrar que diferentes cartões de responsabilidade podem ser criados no decorrer do curso, dependendo da necessidade de cada turma.

- Responsável pelo mouse.
- Responsável pela organização dos cubos na Mesa Educacional Alfabeto (deve-se sempre deixar mais de um aluno responsável pela organização).
- Supervisor, responsável por garantir que todos os integrantes do grupo estejam participando das atividades, cada um na sua vez.
- Porta voz, responsável por esclarecer dúvidas com o professor.

Lembre-se sempre de preparar as aulas com antecedência!

## 10 ÁREAS DAS ATIVIDADES

### 10.1. Considerações gerais

#### 10.1.1. Grupos de palavras

Para algumas áreas de atividades, o configurador oferece grupos de palavras já formados.

São estes:

**Palavras 1** Nesse grupo, há 200 palavras, todas com imagens, sem acentuação e com no máximo oito caracteres. As atividades que utilizam este banco de palavras são: O Muro de Biscoitos, Escrevendo Palavras, Decifrando, Rápido que lá vem a palavra! e Memória Submarina.

**Palavras 2** Nesse grupo, há aproximadamente 600 palavras sem acentuação e sem limite de caracteres. As atividades que utilizam este banco de palavras são: As Letras Suspensas, O Caçador de Palavras, O Jardim das Palavras, Complete a Palavra, A Brincadeira do Varal e Desembalando Letras.

**Palavras 3** Nesse grupo, há aproximadamente 1.000 palavras, todas com imagens, sem nenhuma restrição de acentuação e número de caracteres.

Grupos semânticos:

Alimentos, astronomia, brinquedos, cores, esportes, ferramentas, formas, frutas, instrumentos musicais, lugares, meios de comunicação, meios de transporte, mitos, móveis, natureza, objetos, partes da casa, partes do corpo, profissões, roupas, ações.

#### 10.1.2. Conjuntos de cubos

Há dois grupos de cubos que acompanham o software:

- Conjunto de cubos vermelhos: É composto das letras maiúsculas do alfabeto com todas as possibilidades de acentuação, pelo “ç” e por cubos de formas coloridas:

A	5	Ç	1
B	2	Á	1
C	3	É	1
D	3	Í	1
E	4	Ó	1
F	2	Ú	1
G	2	Ä	1
H	2	Ä	1
I	4	Ë	1
J	2	Ö	1
K	1	Ü	1
L	2	Ö	1
M	3	À	1
N	3	quadrado verde	1
O	3	quadrado amarelo	1
P	2	quadrado azul	1
Q	2	círculo verde	1
R	3	círculo amarelo	1
S	5	círculo azul	1
T	3	triângulo verde	1
U	3	triângulo amarelo	1
V	2	triângulo azul	1
W	1	estrela verde	1
X	2	estrela amarelo	1
Y	1	estrela azul	1
Z	2		
-	2		

Total = 94 cubos vermelhos

- Conjunto de cubos amarelos: É composto pelas letras minúsculas do alfabeto com todas as possibilidades de acentuação, pelo “ç” e por um jogo de letras maiúsculas para formar os nomes próprios e palavras em início de frases:

a	5	à	1
b	2	A	1
c	3	B	1
d	3	C	1
e	4	D	1
f	2	E	1
g	2	F	1
h	2	G	1
i	3	H	1
j	2	I	1
k	1	J	1
l	2	K	1
m	3	L	1
n	3	M	1
o	3	N	1
p	2	O	1
q	2	P	1
r	3	Q	1
s	5	R	1
t	3	S	1
u	3	T	1
v	2	U	1
w	1	V	1
x	2	W	1
y	1	X	1
z	2	Y	1
-	2	Z	1
ç	1	Á	1
á	1	É	1
é	1	Í	1
í	1	Ó	1
ó	1	Ú	1
ú	1	Ä	1
â	1	Ä	0
ã	1	Ë	1
ê	1	Ö	1
ô	1	Ü	0
ü	1	Ö	0
õ	1	À	1

Total = 116 cubos amarelos

Antes de iniciar cada grupo de atividades, o professor decide como usará os conjuntos de cubos.

## 10.2. A Sala de Aula



Ao entrarem no submenu "A Sala de Aula", os alunos têm acesso a cinco atividades.

Essa área do software tem como objetivo apresentar as letras do alfabeto, as formas maiúscula e minúscula e a diversidade de fontes existentes.

### 1. Conhecendo as Letras



Essa atividade visa a um primeiro contato com os cubos de letras.

#### Como fazer:

- Os alunos ouvem o enunciado da atividade, o qual pede que eles selecionem um cubo de letra qualquer;
- Os alunos fazem a seleção e colocam o cubo em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando o cubo é colocado na Mesa Educacional Alfabeto, aparece uma imagem que começa com essa letra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem;
- A atividade termina após dez seleções;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A seleção dos cubos pode ser feita aleatoriamente, sem nenhuma restrição;

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), as letras maiúsculas e minúsculas serão identificadas como voz masculina e feminina, respectivamente.

#### **Possibilidades de configuração:**

Como a seleção dos cubos é aleatória e feita pelos alunos, não existem possibilidades de configuração.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Sala de Aula**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 2. Descobrimo as Letras



Essa atividade trabalha com o reconhecimento de letras.

#### **Como fazer:**

- Os alunos vêem uma letra na tela;
- Em seguida, identificam o cubo da letra que combina com a letra que está na tela;
- Os alunos colocam o cubo que corresponde à letra mostrada na tela, em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando o cubo correto é colocado na Mesa Educacional Alfabeto, aparece uma imagem da palavra que começa com essa letra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem;
- A atividade termina após o sorteio de dez letras;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alu-

nos querem repetir a atividade.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), as letras maiúsculas e minúsculas serão identificadas como voz masculina e feminina, respectivamente.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Sala de Aula**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a letra da questão.

## 3. Qual é a Letra?



Essa atividade trabalha com o reconhecimento da primeira letra das palavras.

#### **Como fazer:**

- Os alunos vêem algumas letras na tela;
- A narradora fala uma palavra;
- Os alunos identificam qual das letras mostradas na tela corresponde à letra que inicia esta palavra;

- Os alunos procuram o cubo da letra e o colocam na Mesa Educacional Alfabeto em qualquer um dos encaixes;
- Quando o cubo correto é colocado na Mesa Educacional Alfabeto, aparece uma imagem da palavra que começa com essa letra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem;
- A atividade termina após dez sorteios de grupos de letras;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), as letras maiúsculas e minúsculas serão identificadas como voz masculina e feminina, respectivamente.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Sala de Aula**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.

## **4. O Desafio das Letras**



Essa atividade leva os alunos a descobrirem a letra inicial comum a um grupo de palavras.

#### **Como fazer:**

- Os alunos vêem um grupo de imagens na tela. Todas essas imagens se referem a palavras que começam com a mesma letra;

**Nota:** Às vezes, aparecem somente duas ou mesmo uma imagem na tela.

- A narradora fala a(s) palavra(s);
- Os alunos identificam o cubo da letra que combina com a letra inicial comum a todas as palavras;
- Os alunos colocam o cubo que corresponde à letra em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando o cubo correto é colocado na Mesa Educacional Alfabeto, o Patrulheiro das Galáxias parabeniza os alunos, a letra aparece, a narradora fala o nome da letra e, em seguida, as palavras que começam com essa letra;
- A atividade termina após dez sorteios de grupos de imagens;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

**Nota:** quando o software da Mesa Educacional Alfabeto estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), as letras maiúsculas e minúsculas serão identificadas como voz masculina e feminina, respectivamente.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Sala de Aula**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a seqüência de palavras da questão.

## 5. Rápido! As letras estão caindo!



Este jogo consolida os conceitos abordados. Os alunos revisarão o conteúdo trabalhado em um ambiente descontraído e divertido que exige atenção e destreza.

### Como fazer:

- Os alunos observam folhas de papel escritas com letras caindo em um cesto de lixo;
- À medida que as folhas de papel caem, a narradora fala o nome das letras;
- Os alunos identificam rapidamente o cubo da letra que combina com a letra escrita na folha de papel e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Para cada letra salva, a pontuação aumenta na placa PONTOS;
- Na parte superior esquerda da tela, há painéis de controle de pontuação e de tempo que indicam os avanços do grupo;
- A atividade termina quando o tempo se esgota;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas
- Configuração - Tempo/Valor dos Pontos

**Nota:** Quando conseguem colocar a letra certa na Mesa Educacional Alfabeto logo que a folha começa a cair, os alunos recebem o valor total dos pontos. Se a folha chegar abaixo da metade da tela, antes de ser apanhada, os alunos somente recebem metade do valor dos pontos.

Para obter mais informações sobre o configurador, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurador, que

acompanha o software.

### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Sala de Aula**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

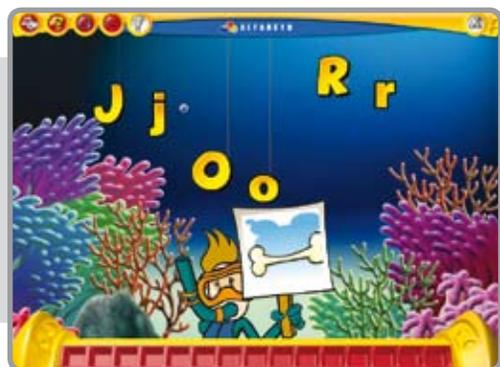
## 10.3. O Aquário



Ao entrarem no submenu "O Aquário", os alunos têm acesso a cinco atividades.

Essa área do software tem como objetivo apresentar a diversidade de fontes e as letras nas formas maiúscula e minúscula.

### 1. As Letras Mergulhadoras



Essa atividade apresenta a diversidade de fontes e as letras nas formas maiúscula e minúscula.

### Como fazer:

- Fios de vara de pescar caem carregando três letras em suas formas maiúscula e minúscula;
- Aparece um mergulhador trazendo uma placa com uma imagem;

- A narradora diz a letra e a palavra que corresponde à imagem da placa;
- Os alunos identificam a letra com a qual a palavra da placa começa;
- Os alunos selecionam o cubo que tem a letra e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Se a resposta estiver incorreta, os alunos ouvem uma mensagem de erro;
- Se a resposta estiver correta, os fios com as letras sobem e aparecem a letra correta e um peixe carregando a animação da palavra;
- Em seguida, caem as próximas três letras;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Aquário**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.

## **2. O Peixe Come-Letras**



Essa atividade apresenta a diversidade de fontes e as letras nas formas maiúscula e minúscula. Pratica também a rapidez e a destreza.

#### **Como fazer:**

- Os alunos vêem uma letra sobre a pedra;
- O peixinho nada em direção à pedra para comer a letra;
- Os alunos têm que pescar a letra antes que o peixe consiga comê-la. A letra pode aparecer em maiúscula ou em minúscula e estar em qualquer tipo de fonte;
- A narradora diz o nome da letra;
- Os alunos identificam a letra, verificando se ela é maiúscula ou minúscula;
- Para pescar a letra, os alunos selecionam o cubo que tem a letra e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Se a resposta estiver correta, a letra é pescada e, em seguida, a narradora fala o nome da letra novamente. Outra letra então aparece na pedra;
- Se a resposta estiver incorreta, os alunos ouvem uma mensagem de erro e a letra é comida pelo peixe;
- Na parte superior esquerda da tela, há painéis de controle de pontuação e tempo que indicam os avanços do grupo;
- A atividade termina quando acaba o tempo no painel ou após vinte acertos;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)
- Configuração - Tempo/Valor dos Pontos

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Aquário**.

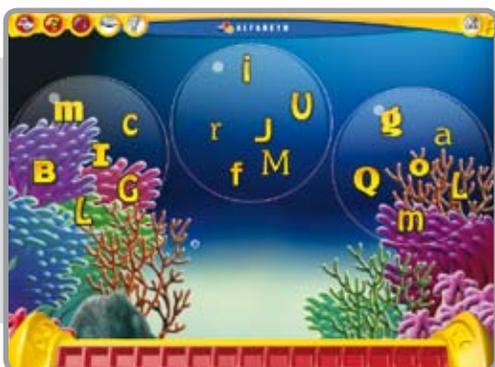


Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

### 3. O Desafio das Bolhas



Essa atividade trabalha com a percepção dos alunos para descobrir a letra comum a todas as bolhas em meio à diversidade de fontes e das formas maiúscula e minúscula.

#### Como fazer:

- Os alunos vêem três bolhas de água na tela; cada uma com várias letras e em fontes diversas;
- Os alunos observam e descobrem a letra que está nas três bolhas;
- Em seguida, selecionam o cubo que tem essa letra e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta está incorreta e os alunos tentam, então, uma nova letra;
- Quando a resposta está correta, aparece um mergulhador com uma placa mostrando a imagem de uma palavra que começa com essa letra e a narradora então fala a letra e a palavra;
- A atividade termina após dez jogadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Aquário**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

### 4. Os Peixinhos Nadadores



Essa atividade apresenta a diversidade de fontes e suas formas maiúscula e minúscula.

#### Como fazer:

- Os alunos vêem na tela oito peixinhos coloridos, alguns deles com letras iguais;
- As letras dos peixes podem ter fontes diferentes. Algumas letras estão em maiúscula e outras em minúscula;
- Os alunos escolhem o cubo que tem a letra que está na maioria dos peixes e o colocam em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando a letra correta é colocada na Mesa Educacional Alfabeto, os peixinhos que têm letras diferentes da maioria saem, ficando somente os que têm a mesma letra;
- Em seguida, a narradora diz o nome da letra e todos os peixinhos nadam para fora da tela;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Os alunos devem, então, tentar novamente;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Aquário**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 5. Memória Submarina



Essa atividade trabalha com letras maiúsculas e minúsculas.

#### Como fazer:

- Os alunos vêem na tela uma matriz 3 x 2 com três letras em suas formas maiúscula e minúscula;
- Na linha superior, os alunos vêem três peixes coloridos e na primeira coluna, aparecem formas geométricas;
- Na parte superior esquerda da tela, há um painel de controle de pontuação que indica os avanços do grupo;
- Os alunos selecionam os pares das letras: a letra maiúscula e a minúscula correspondente;
- Para selecionar um dos quadrados com letra, os alunos escolhem o cubo com a forma e a cor correspondente às coordenadas da posição em que se encontra a letra e o colocam em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando o par de letras é formado, aparece uma marca de verificação nos dois quadrados e a narradora fala a letra;
- Quando os alunos selecionam um par de letras incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta e os alunos podem fazer nova tentativa;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras (vogais/consoantes/todas)

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Aquário**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 10.4. A Casa de Doces



Ao entrarem no submenu “A Casa de Doces”, os alunos terão acesso a seis atividades.

Essa área do software trabalha com a habilidade de formar palavras.

### 1.0 Muro de Biscoitos



Essa atividade trabalha com a primeira letra das palavras.

### Como fazer:

- Os alunos ouvem a narradora falar uma palavra que corresponde a uma das imagens que estão na tela;
- Os alunos selecionam o cubo que corresponde à primeira letra dessa palavra e o colocam em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando a letra correta é colocada na Mesa Educacional Alfabeto, a imagem que corresponde à palavra desaparece e, em seu lugar, começa a aparecer o cenário que está no fundo;
- À medida que os alunos acertam a primeira letra das palavras da tela, aparece o cenário de fundo até que ele seja todo desvendado;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Os alunos, então, tentam novamente;
- A atividade termina quando as oito imagens saem e o cenário é todo mostrado;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para essa atividade é o Palavras 1 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores com um mínimo de oito palavras. Se o professor selecionar menos de oito palavras, a atividade não poderá ser executada.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.

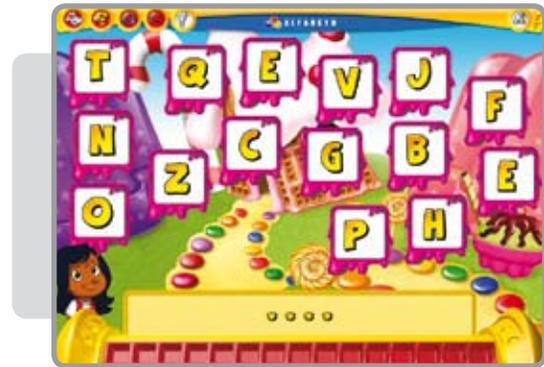


Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.

## 2. As Letras Suspensas



O objetivo da atividade é identificar, pelo som, todas as letras que compõem a palavra.

### Como fazer:

- Na tela, aparecem várias letras espalhadas e uma voz fala a primeira letra;
- Os alunos escutam a letra, identificam o cubo correto e o colocam no primeiro espaço da Mesa Educacional Alfabeto;
- Se a resposta estiver correta, a letra aparece na parte inferior da tela;
- Uma nova letra é dita;
- Os alunos colocam na Mesa Educacional Alfabeto o segundo cubo, ao lado do primeiro;
- Repete-se o procedimento, até que a palavra esteja completa;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Os alunos fazem, então, uma nova tentativa;
- A atividade termina quando todas as letras que formam a palavra forem colocadas;
- Quando a palavra estiver completa, a narradora fala a palavra e aparece uma animação;
- Os alunos retiram os cubos da Mesa Educacional Alfabeto, entre uma e outra rodada, para que a atividade continue e uma nova palavra possa ser sorteada;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ouvir novamente a letra.

### 3. Decifrando



O objetivo da atividade é decifrar a palavra “secreta”.

#### Como fazer:

- Na tela, há quadros contendo imagens. Abaixo de cada imagem, há um espaço em branco;
- Os alunos colocam na Mesa Educacional Alfabeto o cubo da primeira letra de cada uma das imagens mostradas na tela;
- A ordem das letras deve ser obedecida, começando-se sempre pela primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Os alunos devem, então, tentar novamente;
- Quando a palavra fica completa, a narradora fala a palavra e aparece uma animação;
- Os alunos retiram os cubos da Mesa Educacional Alfabeto, entre uma e outra palavra, para que a atividade continue e uma nova palavra possa ser sorteada;

- A atividade termina quando dez palavras “secretas” forem trabalhadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 1 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

### 4. Escrevendo Palavras



Nessa atividade os alunos escrevem as palavras.

### Como fazer:

- Na tela, aparece uma imagem com uma palavra escrita;
- Os alunos colocam na Mesa Educacional Alfabeto, um a um, os cubos com as letras que formam esta palavra;
- A ordem das letras deve ser obedecida, começando-se sempre pela primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Os alunos devem, então, tentar novamente;
- A atividade termina quando dez palavras forem escritas;
- Quando a palavra estiver completa, a narradora fala a palavra;
- Os alunos retiram os cubos da Mesa Educacional Alfabeto, entre uma e outra palavra, para que a atividade continue e uma nova palavra possa ser sorteada;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 1 (Consulte a seção Considerações gerais – Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## 5. Rápido que lá vem a palavra!



Esse jogo consolida os conceitos abordados. Os alunos revisarão o conteúdo trabalhado em um ambiente descontraído e divertido que exige atenção e destreza.

### Como fazer:

- Os alunos observam os biscoitos com letras caindo na xícara;
- À medida que os biscoitos caem, a narradora fala os nomes das letras;
- Os alunos identificam rapidamente o cubo da letra que combina com a letra escrita no biscoito e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Para cada letra salva, a pontuação aumenta na placa PONTOS;
- Na parte superior esquerda da tela, há painéis de controle de pontuação e de tempo que indicam os avanços do grupo;
- Nos últimos minutos, a letra desaparece do biscoito e a narradora fala somente o nome da letra na seqüência em que aparecem na palavra;
- A atividade termina quando o tempo se esgota ou depois que dez palavras forem completadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 1 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração Tempo/Valor dos Pontos/Últimos Minutos

**Nota:** O software usa os seus valores-padrão que podem, porém, ser alterados no Configurador.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.

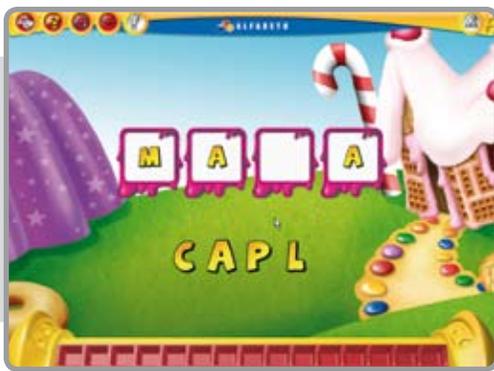


Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 6. Troca-Letras



Essa atividade objetiva que os alunos escutem cada palavra e descubram que várias delas podem ser formadas com a troca de apenas uma letra.

#### Como fazer:

- Na tela, há uma palavra com uma letra faltando;
- Os alunos vêem quatro opções de letras que podem completar a palavra;
- A narradora fala a palavra;
- Os alunos selecionam o cubo que tem a letra que completa a palavra e o colocam em qualquer um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando a resposta está correta, a letra certa aparece dentro do espaço em branco, completando a palavra;
- Com a palavra, aparece também uma animação;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- A palavra é repetida e os alunos fazem uma nova tentativa;
- A atividade termina quando cinco grupos de palavras forem trabalhados;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Casa de Doces**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.

## 10.5. O Jardim da Casa



Ao entrarem no submenu “O Jardim da Casa”, os alunos terão acesso a sete atividades.

Essa área do software trabalha com a habilidade de leitura e escrita de palavras.

### 1. O Caçador de Palavras



Essa atividade trabalha a habilidade de identificar uma palavra soletrada.

### Como fazer:

- Na tela, aparecem três placas com imagens. Abaixo de cada uma delas, há uma forma vazada dentro de um retângulo colorido. Na parte inferior, aparece uma palavra escrita;
- A narradora soletra a palavra;
- Os alunos selecionam o cubo de forma/cor que corresponde à resposta correta e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando a resposta está correta, as placas sobem e o caçador acende a sua lanterna, aparecendo uma animação que corresponde à palavra que responde a questão;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Áudio da Questão (Configurador - Configurações Gerais)

**Nota:** Essa configuração permite que os alunos mais adiantados leiam a palavra que está escrita. Para tanto, o recurso de áudio fica inibido e os alunos não escutam a palavra ser soletrada.

- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores com um mínimo de três palavras. Se o professor selecionar menos de três palavras, a atividade não poderá ser executada.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a palavra soletrada da questão.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## 2. O Jardim das Palavras



Essa atividade trabalha a habilidade de identificar uma palavra soletrada.

### Como fazer:

- Na tela, aparece uma matriz 4 x 3. Em cada quadrado da tabela, há uma imagem. Na primeira linha, há quatro formas vazadas e, na primeira coluna, três cores. Na parte inferior da tela, aparece uma palavra escrita;
- A narradora soletra a palavra;
- Os alunos selecionam o cubo de forma/cor que corresponde à coordenada da imagem e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando a resposta está correta, o quadrado fica verde e nele aparece uma marca de verificação;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- A atividade termina depois que todas as palavras forem descobertas;
- Na parte superior esquerda da tela, há um painel de controle de pontuação que indica os avanços do grupo;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade

- Configuração - Áudio da Questão (Configurador - Configurações gerais)

**Nota:** Essa configuração permite que os alunos mais adiantados leiam a palavra que está escrita. Para tanto, o recurso de áudio fica inibido e os alunos não escutam a palavra ser soletrada.

- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores com um mínimo de doze palavras. Se o professor selecionar menos de doze palavras, a atividade não poderá ser executada.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

- Configuração - Valor dos Pontos

**Nota:** O software usa os seus valores-padrão que podem, porém, ser alterados no Configurador.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

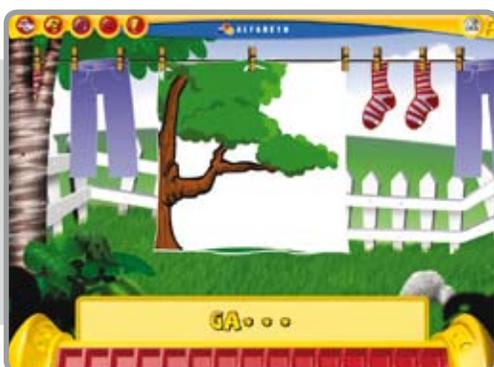


Clique aqui para ouvir novamente a palavra soletrada da questão.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

### 3. Complete a Palavra



Nessa atividade, os alunos descobrem as letras que estão faltando na palavra e, em seguida, escrevem toda a palavra.

#### Como fazer:

- Na tela, aparece uma palavra incompleta e uma animação a ela associada;
- A narradora fala a palavra;
- Os alunos descobrem as letras que estão faltando;
- Sabendo as letras que estão faltando, os alunos escrevem toda a palavra começando do primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- Quando os alunos terminam de escrever a palavra, o Patrulheiro das Galáxias pede que os cubos sejam retirados para que a próxima animação apareça;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

- Configuração - Seleção de Letras

Nessa atividade, o professor seleciona as letras que faltam na palavra, possibilitando assim, o trabalho ortográfico. No Configurador, as letras que ficam na palavra aparecem em azul e as que faltam aparecem em vermelho.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.

-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.
-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

#### 4. Completando as Sílabas



Essa atividade trabalha com sílabas diversas. Os alunos identificam as palavras que podem ser completadas com uma sílaba comum a todas elas.

##### **Com fazer:**

- Os alunos vêem na tela cinco palavras incompletas. Abaixo de cada uma delas, há um retângulo colorido com uma forma vazada;
- Os alunos identificam uma a uma cada palavra que pode ser completada com essa sílaba;
- Os alunos selecionam os cubos com formas coloridas e os colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando os alunos acertam um cubo, aparece uma animação que corresponde à palavra. Isso se repete até que a última palavra seja selecionada;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

##### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

##### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das ativida-

des do software", neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

##### **Navegação:**

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

#### 5. Desembaralhando Letras



Nessa atividade, os alunos desembaralham as letras para formar, com destreza e agilidade, uma palavra.

##### **Como fazer:**

- Os alunos observam na tela várias letras embaralhadas;
- No lado superior esquerdo da tela, há um painel de controle de tempo e no lado direito, há um painel azul onde irão aparecer, uma a uma, as palavras que forem descobertas;
- Os alunos identificam qual é a primeira palavra;
- Em seguida, selecionam os cubos que formam essa palavra;
- Os alunos então escrevem a palavra colocando, um a um, os cubos das letras começando pelo primeiro encaixe na Mesa Educacional Alfabeto;
- Quando selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias alerta que a resposta não está correta;
- A atividade termina quando o tempo do painel se esgota ou dez palavras aparecerem no painel azul, à direita;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

##### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição da Mesa Educacional Alfabeto.

##### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade

- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do Professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

- Configuração - Tempo

**Nota:** O software usa os seus valores-padrão que podem, porém, ser alterados no Configurador.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente as letra embaralhadas.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## 6. A Brincadeira do Varal



Essa é uma atividade de atenção, compreensão e agilidade.

#### Como fazer:

- Para começar, os alunos observam a imagem que está na placa. Abaixo da imagem, há um retângulo com uma forma vazada;

- No lado superior esquerdo da tela, há painéis de controle de pontuação e de tempo que indicam os avanços do grupo;

- Os alunos identificam a palavra que corresponde à imagem que aparece na tela;

- Em seguida, selecionam o cubo de forma colorida que será usado para disparar a flecha;

- Com muita atenção, os alunos observam as letras que passam no varal e, ao encontrarem uma letra que pertence à palavra, colocam imediatamente o cubo de forma colorida;

- A flecha dispara contra a camiseta. A letra desaparece da camiseta e aparece na palavra;

- Uma a uma as letras são colocadas na palavra;

- Quando os alunos disparam uma flecha em uma letra que não pertence à palavra, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;

- A atividade termina quando o tempo do painel se esgota ou após dez rodadas;

- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade

- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 2 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

- Configuração - Tempo/Valor dos Pontos

**Nota:** O software usa os seus valores-padrão que podem, porém, ser alterados no Configurador.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.

-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.
-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## 7. Memória



Essa atividade trabalha com habilidade de memória e estimula a leitura.

Na primeira tela, o professor decide uma das formas de fazer a atividade:

- Alunos em um só grupo
- Alunos divididos em dois grupos



**Nota:** A diferença entre uma e outra forma de fazer a atividade é que, ao fazê-la com dois grupos, aparecem dois personagens e dois painéis de controle de pontuação, um em cada lado da tela. Uma luz pisca indicando quem está na vez;

### Como fazer:

- Na tela, aparece uma matriz 4 x 3. Na primeira linha, há

quatro formas vazadas e na primeira coluna, três cores;

- Os alunos selecionam aleatoriamente o primeiro cubo de forma colorida para achar a coordenada de um quadrado e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto. Em seguida, repetem o mesmo procedimento para selecionar o segundo quadrado tentando achar o par do primeiro;
- A resposta está correta quando os alunos encontram o quadrado com a imagem e o quadrado com a palavra que corresponde à imagem;
- Quando o par é encontrado, aparece uma marca de verificação em ambos os quadrados;
- Quando os alunos selecionam um par incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta;
- A atividade termina depois que todos os pares forem descobertos;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer posição da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para esta atividade é o Palavras 1 (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores com um mínimo de seis palavras. Se o professor selecionar menos de seis palavras, a atividade não poderá ser executada.

- Configuração - Valor dos Pontos

**Nota:** O software usa os seus valores-padrão que podem, porém, ser alterados no Configurator.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Jardim da Casa**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 10.6. O Show de Televisão



Ao entrar no submenu “O Show de Televisão”, os alunos terão acesso a seis atividades.

Essa área do software trabalha com as habilidades de leitura e escrita, além de possibilitar o trabalho com grupos semânticos.

O Patrulheiro das Galáxias faz, gentilmente, considerações sobre os acertos e os erros dos alunos. (consulte a seção *Feedbacks*)

### 1. O Tiro ao Alvo



Essa atividade propicia o aprendizado em um ambiente divertido. Enquanto brincam de “tiro ao alvo”, os alunos treinam habilidades de escrita.

#### Como fazer:

- Os alunos vêem asteriscos que determinam o número de letras que a palavra tem e uma imagem dela;
- No lado superior direito da tela, há dois painéis: um controlando o tempo da atividade e o outro a pontuação;
- Rapidamente, os alunos selecionam os cubos que compõem a palavra e os colocam na Mesa Educacional Alfabeto desde o primeiro encaixe;
- Quando os alunos selecionam um cubo incorreto, o Patrulheiro das Galáxias avisa que a resposta não está correta. Os alunos fazem uma nova tentativa;

- A atividade termina quando o tempo se esgota ou após dez rodadas;
- Particularidade: se os alunos colocarem o número de letras que compõem a palavra, porém uma ou mais dessas letras estiverem erradas, o software irá sortear uma nova palavra, reiniciando a atividade;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de grupos
  - Nota:** Há vários grupos já formados para essa atividade, com base nos quais o professor pode formar novos grupos.
- Configuração - Valor dos Pontos/Tempo
  - Nota:** O software usa valores-padrão de pontos e tempo, que podem, porém, ser alterados no Configurador.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.

Após o sorteio da palavra, aparecem também:

-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

### 2. A Forca



Uma divertida adaptação do jogo da forca que ajuda na alfabetização dos alunos.

O software oferece três formas de fazer essa atividade:

### **Aluno - Aluno**

Essa opção proporciona grande flexibilidade à atividade e permite que um aluno insira uma palavra para que os outros adivinhem.

Quando se escolhe a opção com duas crianças, aparece a tela onde o aluno insere a palavra selecionada.



### **Alunos - Computador**

Nessa opção, o próprio software sorteia a palavra a partir de um vasto grupo de palavras.

Todos os alunos ajudam a descobri-la.

### **Alunos - Professor**

O professor pode selecionar o grupo de palavras a serem sorteadas. Essa opção possibilita a formação de grupos semânticos com base em grupos já existentes ou com palavras por ele cadastradas no Configurador.

Todos os alunos ajudam a descobrir as palavras.



### **Como fazer:**

- Ao entrar na área da atividade "Forca", o professor seleciona a forma com que os alunos farão a atividade (uma das formas acima descritas);

- Após a seleção, os alunos entram em outra tela onde há um robô;
- Caso os alunos estejam fazendo a atividade na forma Aluno - Aluno, aparecerá uma tela intermediária para a inserção da palavra;
- Nesse caso, um dos alunos insere nessa tabela uma palavra, sem que os outros alunos saibam qual é, e clica no botão OK;
- A partir daqui, a atividade transcorre de maneira igual para qualquer um dos três tipos de seleção;
- Os alunos começam a fazer as suas tentativas. À medida que acertam, as letras aparecem na tela, substituindo os asteriscos e completando a palavra;
- Quando alguma letra está errada, ela aparece em vermelho no lado esquerdo da tela;
- Os alunos podem fazer doze tentativas, após as quais o software sorteará a próxima palavra;
- Entre uma rodada e outra, O Patrulheiro das Galáxias pede que os cubos sejam retirados da Mesa Educacional Alfabeto para que a atividade possa ser recomeçada;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** Há vários grupos já formados para essa atividade, com base nos quais o professor pode formar novos grupos.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### **Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

Após o sorteio da palavra, às vezes pode aparecer também:



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

**Nota:** Isso dependerá da existência de Dicas para essa palavra.

### 3. O Jogo da Velha



Essa atividade propicia o aprendizado em um ambiente divertido. Enquanto brincam com o jogo da velha, os alunos treinam suas habilidades de escrita.

#### Como fazer:

- Na tela, aparece uma tabela com 16 imagens;
- Há dois personagens. O professor divide os seis alunos em dois grupos, cada grupo representado por um personagem;
- Uma das luzes começa a piscar indicando o personagem que está na vez;
- O primeiro grupo clica em uma das imagens. O quadrado fica selecionado e a narradora fala a palavra;

**Nota:** Após a escolha de uma palavra, não se pode voltar atrás.

- Os alunos escrevem a palavra usando os cubos;
- Ao terminarem, a imagem do personagem que representa o grupo aparece em cima do quadrado da imagem se a palavra foi escrita corretamente;
- Em seguida, pisca a luz do outro personagem. O grupo que a ele corresponde repete as instruções acima;
- Quando os alunos colocam uma letra errada, o grupo perde a vez e a luz do outro personagem passa a piscar;
- O primeiro grupo que conseguir escrever três palavras cujas imagens estejam dispostas em seqüência, em uma linha ou em uma diagonal, vence;
- Há dois painéis de pontuação, na parte superior da tela, que exibem os resultados;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** Há vários grupos já formados para essa atividade, com base nos quais o professor pode formar grupos menores com um mínimo de 16 palavras. Com menos de 16 palavras, a atividade não poderá ser executada.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

- Configuração - Valor dos Pontos

**Nota:** O software usa valores-padrão, que podem, porém, ser alterados no Configurator.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

Após a seleção de uma das imagens, aparecem também:



Clique aqui para ouvir novamente a palavra da questão.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

### 4. A Primeira Letra



Essa atividade permite uma série de descobertas sobre palavras que começam com a mesma letra.

### Como fazer:

- Os alunos vêem uma tela com nove quadrados em branco;
- Em seguida, selecionam aleatoriamente um cubo de letra e o colocam no primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto. Na tela, aparecem imagens de palavras que começam com a letra selecionada;
- Da mesma forma, os alunos colocam outro cubo no segundo encaixe. Ao fazê-lo, o software passa a exibir somente as imagens de palavras que começam com a letra posicionada no primeiro encaixe, seguidas da letra posicionada no segundo encaixe e, assim, sucessivamente, até que reste somente uma possibilidade e a palavra se complete;
- Quando os alunos terminam de escrever, a narradora fala a palavra;
- O Patrulheiro das Galáxias pede que os cubos sejam retirados da Mesa Educacional Alfabeto para que a atividade possa ser recomeçada;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 5. A Letra Certa



Ao entrarem nessa área, os alunos acessam uma nova tela de seleção. Passando o cursor sobre cada um dos círculos coloridos, os alunos ouvirão as quatro formas de fazer a atividade:

- Bancada com o círculo azul: Clique aqui para escrever a palavra que começa com a letra...
- Bancada com o círculo verde: Clique aqui para escrever a palavra que possui a letra...
- Bancada com o círculo rosa: Clique aqui para escrever a palavra que termina com a letra...
- Bancada com o círculo amarelo: Atividade completa

**Nota:** A atividade completa é a união das três formas anteriores.



Essa atividade possibilita que as crianças percebam que palavras diferentes são escritas com as mesmas letras.

### Como fazer:

- Os alunos vêem uma tela com uma letra e seis quadrados com imagens;
- Os alunos, então, descobrem as imagens que correspondem às palavras que começam, terminam ou possuem essa letra (pode haver de uma até quatro palavras corretas);
- Em seguida, os alunos colocam o cubo que tem a letra que aparece na tela na posição correta e seguem escrevendo a primeira palavra;
- Quando os alunos terminam de escrever a primeira palavra-resposta, a narradora fala a palavra e a imagem aparece destacada com um círculo;
- Da mesma forma, os alunos escrevem todas as outras palavras que sejam respostas para a questão;
- Quando todas as possibilidades são esgotadas, uma nova seleção de imagens e uma nova letra aparecem na tela;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** Há vários grupos já formados para essa atividade, com base nos quais o professor pode formar grupos menores com um mínimo de seis palavras. No caso de menos de seis palavras terem sido selecionadas, a atividade não poderá ser executada.

- Configuração - Seleção de formas de fazer a atividade e seleção de letras

Nessa atividade, o professor seleciona a forma da atividade e a(s) letra(s) com a(s) qual(is) deseja trabalhar.

1. O professor pode selecionar:
  - Palavras que começam com...
  - Palavras que contém...
  - Palavras que terminam com...
2. No campo que exhibe as letras, o professor pode selecioná-las uma a uma ou selecionar todas.

**Nota:** Ao formar grupos, selecione ao menos uma palavra para as opções do item 1. Por exemplo: ao selecionar a forma de atividade "Palavras que terminam com" e, em seguida, a letra "A", o professor deve listar em seu grupo de palavras pelo menos uma palavra que cumpra esse requisito e cinco palavras que não cumpram esse requisito.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.

## 6. A Chamada



De todas as palavras, a mais especial é o nome da criança. A escrita do próprio nome serve como base para a aprendizagem de todas as outras palavras. Conhecer bem o próprio nome, por escrito, é um passo importante na alfabetização.

Qualquer sala de aula que tenha uma divertida e desafiadora rotina de chamada, terá uma facilidade muito maior para "ensinar" a linguagem escrita para as crianças.

Usando a atividade "Chamada", oferecida neste software, será ainda mais fácil propor uma série de brincadeiras com o nome das crianças, levando-as a conhecer cada vez melhor essas palavras muito especiais.



### Como fazer:

Para iniciar essa atividade com o nome dos alunos que estão usando a Mesa Educacional Alfabeto no momento, alguns procedimentos preliminares devem ser feitos:

- Vá até Iniciar\Programas\Positivo - Alfabeto\Configurador
- Na primeira página do Configurador, clique no botão "Alterar", selecione a sua configuração e confirme no botão "Alterar".
- Na tela que se abre, selecione os botões "Cadastro de Palavras" e "Adicionar" e cadastre um a um os seis alunos. Para tanto, preencha devidamente todos os campos da tela e, em seguida, confirme o cadastro clicando no botão "Confirmar";

**Nota:** Esse recurso permite que os nomes sejam cadastrados respeitando-se o nome de registro da criança, como, por exemplo: Luiz, em vez de Luís, etc.;

- Na sequência, selecione os botões "Cadastro de Grupos" e "Adicionar" e cadastre o grupo contendo os seis nomes que acabaram de ser cadastrados. Não se esqueça de dar um nome para este grupo e confirmar o seu cadastro clicando no botão "Confirmar";
- Para terminar, vá até a área de Configuração de Atividades, entre no "Show de Televisão", (atividade 6), e selecione o grupo que acabou de criar;
- Automaticamente, os nomes dos alunos passarão a ser o grupo-padrão ativo para essa atividade, até que outro grupo seja adicionado e selecionado.

Após esses procedimentos, os alunos estarão prontos para começar:

- Ao se entrar na "Chamada", abre-se a tela de seleção de formas de fazer a atividade;

**Nota:** As primeiras quatro formas de fazer a atividade são similares. A quinta forma detalharemos, separadamente, no final dessas instruções\*;

- Nessa tela, aparecem cinco bancadas, cada uma com um botão colorido. Ao se passar o cursor sobre essas bancadas, aparece uma placa e o Patrulheiro das Galáxias fala o propósito de cada atividade;
- Os alunos selecionam junto com o professor uma dessas cinco opções;
- Abre-se a tela da opção selecionada;
- Nas primeiras quatro opções, os alunos escrevem o nome do colega que aparece na tela, começando pelo primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto até que a palavra se complete;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos, dando *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- A atividade termina quando os seis nomes do grupo forem trabalhados;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

\*Na quinta e última forma de fazer a atividade, o processo é um pouco diferente e se assemelha um pouco ao jogo de forca:

Os alunos visualizam a seguinte tela:



Em seguida, começam a colocar cubos de letras aleatoriamente, em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto. À medida que os alunos acertam as letras que formam os seus nomes, as palavras vão sendo escritas até que todos os nomes estejam completos.

#### **Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto para as primeiras quatro formas de atividade. Na quinta forma, os cubos podem ser posicionados na Mesa Educacional Alfabeto aleatoriamente em qualquer encaixe, até que todas as palavras estejam completas.

#### **Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

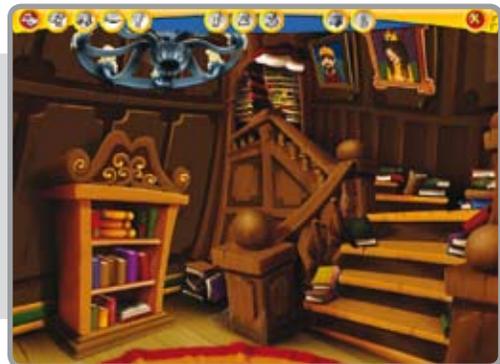
**Nota:** Para saber como inserir o seu grupo de alunos, consulte o item “Como fazer” desta atividade.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### **Navegação:**

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **O Show de Televisão**.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## **10.7. O Castelo**



Essa é a entrada do Castelo. Nessa área, os alunos selecionam uma das duas áreas de atividades “A Biblioteca” ou “A Base da Torre”.

#### **Considerações gerais sobre a área do Castelo:**

##### **A Barra de Navegação:**

Essa Barra de Navegação é específica para a área do “Castelo”. Ela é composta pelos seis botões gerais de navegação (descritos anteriormente) e por mais seis botões com funções específicas. São eles:



Os ícones 1, 2 e 3 servem para navegar entre os níveis 1, 2 e 3 das atividades “Fábulas e Histórias” e “Ditos e Não Ditos”.

##### **Fábulas e Histórias:**

Nessa atividade, o sistema de nivelamento refere-se ao grupo de palavras que desaparecerão dos textos.

Nível 1 - Quando o professor seleciona o nível 1, as palavras que desaparecem são substantivos e todas são representadas por imagem.

Nível 2 - Quando o professor seleciona o nível 2, as palavras que desaparecem são substantivos e adjetivos e algumas delas são representadas por imagem.

Nível 3 - Quando o professor seleciona o nível 3, as palavras que desaparecem são substantivos, adjetivos, verbos, advérbios ou numerais e algumas delas são representadas por imagem.

### Ditos e Não Ditos

Nessa área, o sistema de nivelamento refere-se ao grupo de parlendas, provérbios, trava-línguas e cantigas.

Nível 1 - Quando o professor seleciona o nível 1, o grupo de parlendas, provérbios, trava-línguas e cantigas que aparecem são de fácil compreensão e todas as palavras que desaparecem para serem completadas são substantivos representados por imagem.

Nível 2 - Quando o professor seleciona o nível 2, o grupo de parlendas, provérbios, trava-línguas e cantigas que aparecem são de dificuldade média e as palavras que desaparecem podem fazer parte de várias categorias gramaticais e nem todas são representadas por imagem.

Nível 3 - Quando o professor seleciona o nível 3, o grupo de parlendas, provérbios, trava-línguas e cantigas que aparecem são de alta dificuldade e as palavras que desaparecem podem fazer parte de várias categorias gramaticais e nem todas são representadas por imagem.



Esse ícone serve para dar acesso à atividade "Força", e aparece habilitado na tela da atividade "A Sala da Torre II".



Esse ícone serve para dar acesso à atividade "Brincando com a Mina" e aparece habilitado na tela da atividade "A Mina dos Significados".



Esse ícone serve para dar acesso ao Dicionário Aurelinho; aparece habilitado em todas as atividades da "Base da Torre".

Como o professor observará, existe uma forma-padrão de realizar as atividades em toda a área do "Castelo". De maneira geral, ela consiste em completar palavras contextualizadas.

Para tanto, distintos "personagens" desempenham o mesmo papel representado por determinada cor.

Verde - A Traça Come-Come e a Plantinha Come-Come - as vogais desaparecem da palavra.

Alaranjado - O Monstrinho Mágico e a Borracha Mágica - as consoantes desaparecem da palavra.

Azul - O Cavaleiro Troca-Letras e o Peão Troca-Letras - as letras são embaralhadas.

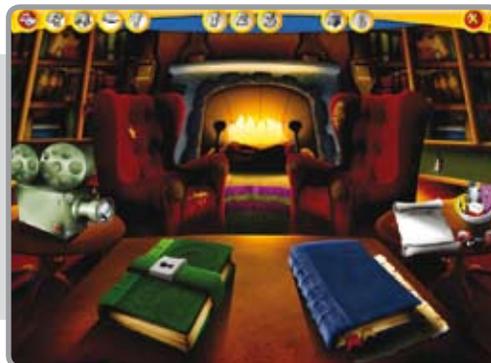
Vermelho - O Lobisomem Brincalhão e a Joanhinha Brincalhona - as sílabas são embaralhadas.

Amarelo - A Múmia Corta-Palavras e a Tesoura Corta-Palavras - toda a palavra desaparece.

Roxo - O Vampiro Faz-Tudo e o Porta-Atividades - todas as atividades anteriores são aleatoriamente sorteadas.

Os alunos devem escrever a palavra toda, começando pelo primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

## 10.7.1 A Biblioteca



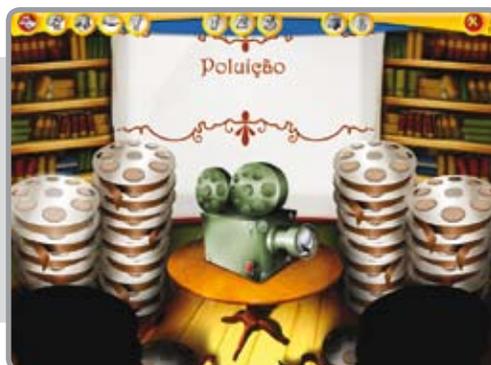
Aqui, os alunos trabalham conteúdos que fazem parte do universo infantil: fábulas, charadas, trava-línguas, provérbios e ditos populares, parlendas e cantigas de roda.

Os alunos completam textos, que, em sua maioria, já foram culturalmente assimilados.

Na "Biblioteca", há um submenu que dá acesso a quatro outras áreas:

- A Sala de Cinema;
- Charadas e Charadinhas;
- Fábulas e Histórias;
- Ditos e Não Ditos.

### 1. A Sala de Cinema



A "Sala de Cinema" contém textos que tratam de assuntos atuais e relevantes, sendo um excelente recurso para trabalhar

com educação de jovens e adultos (EJA). São eles:

- Vida na Antártida;
- Ecoturismo;
- Poluição;
- Exploração na Antártida;
- Sítios Arqueológicos;
- Entendendo os Esportes Radicais;
- Casas Históricas.

**Nota:** Outros filmes encontram-se disponíveis para serem incluídos com a ajuda do Configurator.

No submenu, os alunos selecionam um filme. Quando fazem isso aparece a tela da atividade.



#### Como fazer:

- Os alunos entram na tela de atividade. Para assistir ao filme, clicam nos controles que ficam abaixo da tela: To-car, Pausar e Parar;
- Após assistir ao filme, os alunos selecionam uma das formas de fazer a atividade, clicando em um dos ícones que aparecem no lado direito da tela;

**Nota:** A descrição das funções desses ícones pode ser encontrada no item Considerações gerais sobre a área do “Castelo”;

- Quando os alunos selecionam uma das formas de fazer a atividade, inicia-se a animação que fará com que: as letras desapareçam, total ou parcialmente do texto, as letras fiquem embaralhadas ou que as sílabas fiquem embaralhadas;
- Os alunos então clicam sobre uma das palavras para completá-la. A palavra a ser trabalhada aparece em azul;
- Os alunos colocam os cubos das letras, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Ao completarem a palavra, esta aparece inteira, em preto, e os alunos selecionam a próxima palavra;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Após terminarem as palavras da “página” atual, os alu-

nos podem ir para a próxima página clicando nos botões de navegação, situados nas extremidades esquerda e direita da tela, e repetir os mesmos passos para completar as palavras;

- A atividade termina quando todas as palavras das páginas foram trabalhadas na opção “Porta-atividades”;
- Ao final, os alunos são levados de volta ao submenu de seleção de filmes.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Configurar Textos

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:

-  Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu de seleção de filmes.
-  Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.
-  Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.
-  Clique aqui para ouvir novamente o áudio do texto.
-  Clique aqui para ter acesso às Dicas.

## 2. Charadas e Charadinhas



Nessa atividade, os alunos brincam com uma seleção de charadas divertidas que desenvolvem a rapidez de raciocínio.

#### Como fazer:

- Os alunos entram na tela da atividade; imediatamente, o software lê uma charada;

- Caso os alunos queiram ouvir novamente a charada, podem fazê-lo clicando sobre o ícone “Boca”, situado na barra de ferramentas;
- Os alunos inferem qual é a palavra e colocam os cubos de letras na Mesa Educacional Alfabeto, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- A atividade termina após dez rodadas;
- Ao final, os alunos são levados ao submenu “A Biblioteca”.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Biblioteca**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

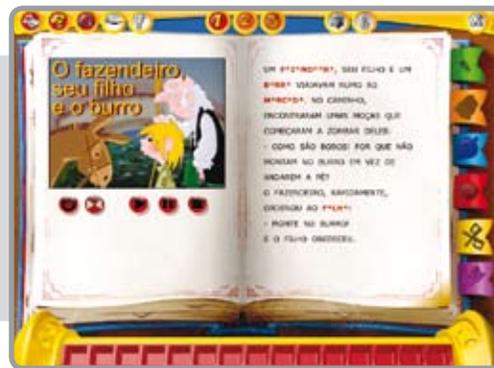


Clique aqui para ouvir novamente a charada.

## 3. Fábulas e Histórias



O submenu contém 16 fábulas. Quando uma delas é selecionada, esta aparece na tela da atividade.



### Como fazer:

- Os alunos entram na tela da atividade. Para assistir à fábula, clicam nos controles que ficam abaixo da tela: Tocar, Pausar e Parar;

**Nota:** Na primeira página, pode-se escolher assistir à fábula inteira ou somente à página atual, porém, este recurso só é válido para as fábulas que já fazem parte do software;

- Após assistir à fábula, os alunos selecionam uma das formas de fazer a atividade, clicando em um dos ícones que aparecem no lado direito da tela;

**Nota:** A descrição das funções desses ícones pode ser encontrada no item “Considerações gerais sobre a área do Castelo”;

- Inicia-se, então, a animação que fará com que: as letras desapareçam, total ou parcialmente, do texto, as letras fiquem embaralhadas ou as sílabas fiquem embaralhadas;
- Os alunos, então, clicam sobre uma das palavras para completá-la. A palavra a ser trabalhada aparece em azul;
- Os alunos colocam os cubos das letras na Mesa Educacional Alfabeto, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe;
- Ao completarem a palavra, esta aparece inteira, em preto, e os alunos selecionam a próxima palavra;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Após terminarem as palavras da “página” atual, os alunos podem ir para a próxima página clicando nos botões de navegação, situados nas extremidades esquerda e direita da página do livro, e repetir os mesmos passos para completar as palavras;
- A atividade termina quando todas as palavras das páginas foram trabalhadas na opção “Porta-atividades”;
- Ao final, os alunos são levados ao submenu de seleção de fábulas.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Configurar Textos

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu de seleção.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Os ícones 1, 2 e 3 servem para navegar entre os níveis 1, 2 e 3 das atividades “Fábulas e Histórias” e “Ditos e Não Ditos”.

## 4. Ditos e Não Ditos



Essa atividade contém provérbios, ditos populares, parlendas, trava-línguas e cantigas.

### Como fazer:

- Os alunos entram na tela da atividade e ao selecionarem um dos ícones que corresponde à forma de fazer a atividade, aparece um texto sorteado aleatoriamente, a menos que o professor determine, por meio do Configurador, que apareça somente um tipo de texto;

**Nota:** A descrição das funções desses ícones pode ser encontrada no item “Considerações gerais sobre a área do Castelo”;

- Inicia-se, então, a animação que fará com que: as letras desapareçam, total ou parcialmente do texto; as letras ficam embaralhadas ou as sílabas fiquem embaralhadas;

- Quando o texto tem mais de uma palavra a ser trabalhada, os alunos clicam sobre cada uma delas para completá-las e a palavra a ser trabalhada torna-se azul. Quando há somente uma palavra a ser completada, esta já aparece em azul;
- Os alunos colocam os cubos das letras na Mesa Educacional Alfabeto, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe;
- Ao completarem a palavra, esta aparece inteira, em preto, e os alunos podem selecionar a próxima palavra, se houver;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Após terminarem de completar as palavras do texto atual, os alunos ouvem o texto e o software sorteia o próximo;
- A atividade termina quando todas as palavras das páginas foram trabalhadas na opção “Porta-atividades”;
- Ao final, os alunos são levados ao submenu “A Biblioteca”.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Configurar Textos
- Configuração - Seleção de Tipos de Textos

O professor pode selecionar os tipos de textos que deseja trabalhar: parlendas, provérbios, trava-línguas, cantigas.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Biblioteca**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente o texto todo.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Os ícones 1, 2 e 3 servem para navegar entre os níveis 1, 2 e 3 das atividades “Fábulas e Histórias” e “Ditos e Não Ditos”.

## 10.7.2. A Base da Torre

Aqui os alunos trabalham conteúdos específicos do Dicionário Aurelino.

Na base da torre, há um submenu que dá acesso a quatro outras áreas:

- A Sala da Torre
- A Sala da Torre II
- O Jardim dos Animais
- A Mina dos Significados

### 1. A Sala da Torre



Nessa atividade, os alunos têm acesso ao significado de palavras que constam no Dicionário Aurelino e, como resposta, escrevem a palavra.

No submenu, há seis personagens que representam as seis maneiras de fazer a atividade.

**Nota:** A descrição das funções desses ícones pode ser encontrada no item "Considerações gerais sobre a área do Castelo".



#### Como fazer:

- Os alunos entram no submenu e clicam em um dos seis personagens para fazer a atividade;
- Os alunos são, então, levados à tela da atividade onde o personagem selecionado mostra uma placa com um

significado. Na palavra que será a resposta da questão:

- faltam letras, algumas ou todas;
- as letras aparecem embaralhadas; ou
- as sílabas aparecem embaralhadas;

- Os alunos colocam os cubos das letras na Mesa Educacional Alfabeto, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Quando os alunos terminam a palavra, o software sorteia outro significado;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, os alunos são levados ao submenu para selecionar outro personagem.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de grupos

**Nota:** O grupo padrão para essa atividade é o Aurelino (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção "Possibilidades de configuração a partir das atividades do software", neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu de seleção.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente o significado da palavra.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelino versão 1.0.

## 2. A Sala da Torre II



Nessa atividade, os alunos têm acesso a frases contextuais onde faltam palavras do Dicionário Aurelinho e, como resposta, escrevem a palavra que completa a frase.

No submenu, há seis personagens que representam as seis maneiras de fazer a atividade.

**Nota:** A descrição das funções desses ícones pode ser encontrada no item “Considerações gerais sobre a área do Castelo”.



### Como fazer:

- Os alunos entram no submenu e clicam em uma das seis maneiras de fazer a atividade;
- Os alunos são, então, levados à tela da atividade onde o personagem selecionado mostra uma frase com uma palavra incompleta. Na palavra que será resposta da questão:
  - faltam letras, algumas ou todas;
  - as letras estão embaralhadas ou;
  - as sílabas estão embaralhadas.
- Os alunos colocam os cubos das letras na Mesa Educacional Alfabeto, da esquerda para a direita, começando no primeiro encaixe;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Quando os alunos terminam a palavra, o software sorteia outra frase;
- A atividade termina após dez rodadas;

- Ao final, os alunos são levados ao submenu para selecionar outro personagem.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira posição na Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de grupos

**Nota:** O grupo-padrão para essa atividade é o Aurelinho (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu de seleção.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente a frase.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.

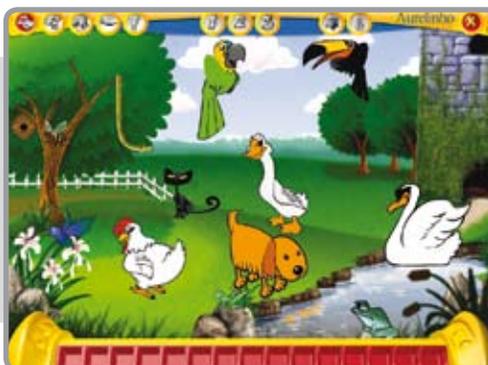


Clique aqui para ter acesso à “Força”.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelinho versão 1.0.

## 3. O Jardim dos Animais



Esse é o submenu da atividade O “Jardim dos Animais”. Ao passar o cursor sobre cada um dos doze animais, os alunos ouvem suas vozes e ao clicar sobre um deles são levados para a área da atividade onde descobrem como se chama a voz de cada animal.



Essa é a tela da atividade, que propõe um exercício de observação e inferências, já que o conteúdo tratado, a voz dos animais, não é de fácil assimilação.

#### Como fazer:

- Ao entrarem na tela da atividade, os alunos visualizam quatro bolas vermelhas acompanhadas de verbos que representam as vozes de alguns animais. Dentre esses quatro verbos, está aquele que corresponde ao animal que aparece na tela;
- Caso não reconheçam os verbos, por não saberem ler ou por não terem esse conhecimento incorporado, os alunos podem clicar nas bolas vermelhas e ouvir as vozes dos animais;

**Nota:** quando o software estiver sendo executado na configuração-padrão ou no modo para deficientes visuais (DV), a barra de espaço dispara o áudio que fala o nome do animal seguido das opções de seleção que aparecem na tela para facilitar a escolha.

- Os alunos, então, selecionam a voz que corresponde ao animal da tela e escrevem o verbo na Mesa Educacional Alfabeto colocando os cubos das letras, da esquerda para a direita, começando pelo primeiro encaixe;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os seus acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Quando os alunos terminam a palavra, o software leva os alunos de volta ao submenu para escolherem outro animal;
- A atividade termina quando os alunos descobrirem as vozes de todos os animais;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

#### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo deve ser feita a partir da primeira

posição na Mesa Educacional Alfabeto.

#### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurator, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurator, que acompanha o software.

#### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado para **A Base da Torre**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelino versão 1.0.

## 4. A Mina dos Significados



Nessa atividade, os alunos visualizam uma palavra enquanto caem três placas, cada uma com um significado. O propósito da atividade é selecionar o significado que corresponde à palavra.

#### Como fazer:

- Os alunos lêem o significado em cada placa ou clicam sobre as boquinhas que ficam do lado direito para ouvir o que está escrito;
- Em seguida, selecionam a resposta correta;

- Para fazer a seleção, os alunos verificam qual forma colorida está na parte inferior da placa que contém a resposta, procuram o cubo correspondente e o colocam em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto;
- Ao longo do processo, o Patrulheiro das Galáxias acompanha os alunos fornecendo *feedbacks* sobre os acertos e erros, sempre de forma gentil e estimulante;
- Ao final, o software sorteia outra palavra e outras três placas caem;
- A atividade termina após dez rodadas;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

**Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

**Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para essa atividade é o Aurelinho (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores. Nesse caso, o grupo deve ter no mínimo doze palavras.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

**Navegação:**



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado para **A Base da Torre**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Clique aqui para ter acesso à atividade “Brincando na Mina”.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelinho versão 1.0.

## 5. Brincando na Mina



Nessa atividade, os alunos descobrem as palavras conhecendo o seu significado.

**Como fazer:**

- O professor divide os alunos em dois grupos, cada um deles representado por um carrinho;
- Na tela, os alunos visualizam um trilho ascendente e dois carrinhos, um vermelho e outro verde, posicionados no lado direito;
- O software, então, sorteia um número e um significado. O número determina a quantidade de casas que o carrinho vai andar, caso o grupo que esteja fazendo a atividade escreva corretamente a palavra;
- Em seguida, os alunos do primeiro grupo ouvem o significado e escrevem a palavra que responde a questão;
- Caso necessitem ouvir novamente o significado, basta clicar no ícone “Boca”, situado na barra de navegação;
- Se, ao escreverem a palavra, os alunos errarem alguma das letras, a vez é passada para o outro grupo;
- À medida que os alunos escrevem as palavras corretamente, os carrinhos sobem a mina seguindo pelo trilho;
- O carrinho que chegar primeiro ao topo, será o vencedor.

**Procedimentos a serem observados:**

- A colocação do cubo deve ser feita começando-se pelo primeiro encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

**Possibilidades de configuração:**

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para essa atividade é o Aurelinho (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores. Nesse caso, o grupo deve ter no mínimo vinte palavras.

- Configuração - Dicas

**Nota:** O botão Dicas pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas de acordo com as necessi-

dades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado para **A Base da Torre**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ouvir novamente o significado da palavra.



Clique aqui para ter acesso às Dicas.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelino versão 1.0.

## 6. Forca



Essa atividade exige atenção e raciocínio, pois o único recurso oferecido é o botão Dicas com o significado da palavra.

### Como fazer:

- Na tela, aparece uma múmia que mostra uma placa com uma imagem difusa;
- Os alunos começam a fazer inferências para descobrir a palavra representada pela imagem;
- À medida que colocam os cubos na Mesa Educacional Alfabeto, recebem os *feedbacks* do Patrulheiro das Galáxias;
- Quando os alunos colocam cubos de letras erradas, essas letras aparecem em vermelho no lado direito da tela. Os alunos podem errar até cinco letras;
- No final, quando acertam a palavra inteira, a imagem

aparece na tela, os alunos recebem um *feedback* positivo e o software sorteia a próxima palavra;

- A atividade termina quando os alunos conseguirem completar seis palavras;
- No final, o Patrulheiro das Galáxias pergunta se os alunos querem repetir a atividade.

### Procedimentos a serem observados:

- A colocação do cubo pode ser feita em qualquer encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

### Possibilidades de configuração:

- Configuração - Habilitar Atividade
- Configuração - Formação de Grupos

**Nota:** O grupo-padrão para essa atividade é o Aurelino (consulte a seção Considerações gerais - Grupos de palavras), com base no qual o professor pode formar grupos menores, por exemplo, grupos semânticos diversos.

Para obter mais informações sobre o Configurador, consulte a seção “Possibilidades de configuração a partir das atividades do software”, neste manual, e o Tutor do Configurador, que acompanha o software.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao submenu **A Base da Torre**.



Clique aqui para abrir a Ajuda e ouvir uma instrução de como proceder.



Clique aqui para ouvir novamente o enunciado da atividade.



Clique aqui para ter acesso às Dicas. Nesse caso, a única dica que aparece é o significado da palavra.



Clique aqui para ter acesso ao Dicionário Aurelino versão 1.0.

## 10.8. O Dicionário Aurelino



O Dicionário Aurelino versão 1.0, presente na Mesa Educacional Alfabeto, é um aplicativo independente.

O único diferencial é o processo de busca que, nesse caso, é feito com a utilização dos cubos de letras posicionados nos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto, e não com o teclado.

### Características do Dicionário Aurelino versão 1.0:

- Processo de busca inteligente: à medida que o usuário posiciona os cubos de letras nos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto, o software faz a busca e exhibe na interface a listagem de palavras que corresponde à busca. Tipos de busca:
  - O usuário coloca uma letra na primeira posição e aparece a lista de palavras iniciadas por essa letra.
  - O usuário coloca uma letra na segunda posição e aparece a lista de palavras que têm essa letra na segunda posição.
  - O usuário coloca simultaneamente uma letra na primeira e outra na terceira posição e aparece a lista de palavras que apresentam a combinação dessas duas seleções.
  - Da mesma forma, se o usuário posiciona letras nas posições finais da Mesa Educacional Alfabeto, o software faz a busca. Um bom exemplo é a pesquisa de palavras terminadas em AR, ER, IR (terminações de verbos).
- Pesquisa dos verbetes: ao se clicar em uma palavra da lista, aparece o verbete do lado superior direito da tela. Caso haja uma imagem associada a essa palavra, ela aparece no campo inferior direito. Se o usuário clicar sobre o ícone "Boca", pode ouvir a palavra.
- Sistema de filtros: ao se clicar no ícone "Ferramenta", situado na extremidade esquerda da barra, ativa-se a aba de filtros. Nesse momento, aparece uma mensagem no topo da lista de palavras mostrando que o recurso "Filtros" está ativado.

Esse filtro pode ser configurado para funcionar de duas formas: Combinação e Interseção.

**Combinação:** o sistema de combinação relaciona palavras de diferentes categorias somando listas. Por exemplo: se o usuário seleciona Combinação e, em seguida, as categorias Adjetivo e Substantivo, obtém, como resultado, uma lista com todos os substantivos e todos os adjetivos do Dicionário Aurelino.

**Interseção:** o sistema de interseção relaciona palavras que pertencem ao mesmo tempo a mais de uma categoria gramatical. Por exemplo: se o usuário seleciona Interseção e, em seguida, as categorias Adjetivo e Substantivo, obtém, como resultado, uma lista com as palavras do Dicionário Aurelino que são, ao mesmo tempo, substantivo e adjetivo.



#### Navegação:



Clique aqui para sair do software Dicionário Aurelino versão 1.0.

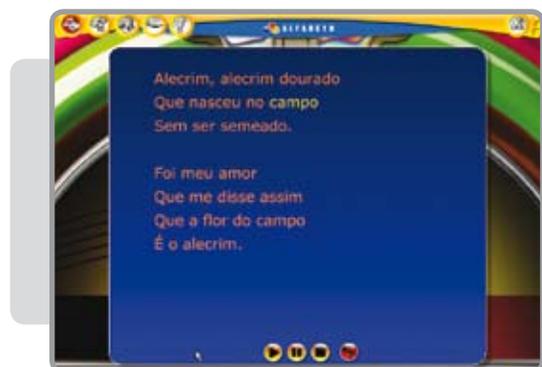


Clique aqui para ativar e desativar os filtros.

## 10.9. O Karaokê



Essa atividade objetiva a aquisição de conhecimento de uma forma interativa e bem divertida. Para ter acesso à área do "Karaokê", clique sobre os cubos do quarto.



### Como fazer:

- Os alunos entram na área do “Karokê” onde vêem uma *jukebox* com 15 cantigas;
- Os alunos selecionam uma das cantigas. Imediatamente aparece a letra da música;
- O software começa a tocar a música e as palavras, uma a uma, vão sendo destacadas em sincronia;
- Na parte inferior da tela, aparecem os seguintes botões:
  - Em amarelo: Tocar, Pausar e Parar.
  - Em vermelho: o botão Microfone para habilitar o recurso de gravação.

Esses botões controlam as funções-padrão.

Ao clicar no botão microfone, os botões de controle aparecem da seguinte forma:

- Todos em vermelho: Gravar, Parar, Tocar e Microfone.

Esses botões controlam o recurso de gravação do “Karokê”. Para gravar, os alunos apertam o botão Gravar, representado pela bola preta e, em seguida, podem escutar o resultado da gravação clicando no botão Tocar.

**Nota:** essa gravação fica armazenada na memória somente enquanto o software está nessa atividade.

- Os alunos podem deixar a atividade a qualquer momento.

### Navegação:



Clique aqui para sair da atividade. Você será levado ao “Menu Principal”.

## 11 O CONFIGURADOR



O Configurator permite que o professor crie e/ou adapte as atividades para adequar o conteúdo do software às necessidades de seus alunos. (Para obter mais detalhes sobre o Configurator, consulte o Tutor do Configurator.) Para acessar o Configurator, pressione as teclas Shift + F11 simultaneamente dentro de qualquer atividade.

### 11.1. Possibilidades de configuração a partir das atividades do software

- Configuração - Habilitar Atividade.

Habilitar Atividade

Essa configuração possibilita que a entrada em determinada atividade esteja ou não ativa no software, possibilitando o uso personalizado do software pelo professor.

- Configuração - Letras

A configuração-padrão do software prevê o uso de todo o alfabeto. Porém, por meio do Configurator, o professor pode selecionar somente as vogais ou somente as consoantes.



- Configuração - Letras Maiúsculas/Minúsculas

O Configurator do software prevê dois casos para o uso de cubos com letra maiúscula ou minúscula.

Primeiro caso: os alunos visualizam na tela uma letra maiúscula e colocam na Mesa Educacional Alfabeto uma letra maiúscula ou minúscula e o software aceita ambos os cubos como corretos.

Segundo caso: os alunos visualizam na tela uma letra maiúscula e colocam na Mesa Educacional Alfabeto uma letra minúscula e o software não aceita o cubo como correto. O software somente aceitará o cubo com letra maiúscula.

Essas duas possibilidades podem ser exploradas pelo professor de acordo com o nível da classe.

Maiúsculas / Minúsculas

- Configuração - Dicas

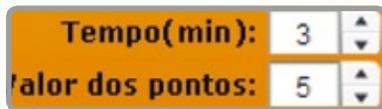
Esse botão pode ser configurado para exibir uma seleção de dicas, de acordo com as necessidades do professor, possibilitando o controle do nível de dificuldade das atividades.



- Configuração - Tempo/Valor dos Pontos

Os jogos do software têm controle de tempo e de pon-

tuação. O software exibe os valores da configuração-padrão, os quais podem ser alterados no Configurador.

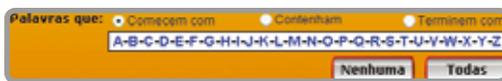


- Configuração - Seleção de Letras Específicas

Em algumas atividades, existe a possibilidade de determinar a letra com a qual se deseja fazer a atividade:

**Complete a Palavra** - Nessa atividade, o professor seleciona as letras que faltarão na palavra

**A Letra Certa** - Nessa atividade, o professor seleciona a(s) letra(s) com a(s) qual(is) a atividade será feita.



- Configuração - Formação de Grupos

O software vem com grupos de palavras-padrão já configurados. Porém, um novo grupo de palavras pode ser formado a partir do grupo-padrão, com a ajuda do Configurador, respeitando-se o número mínimo de palavras estabelecido para cada atividade, quando for necessário.

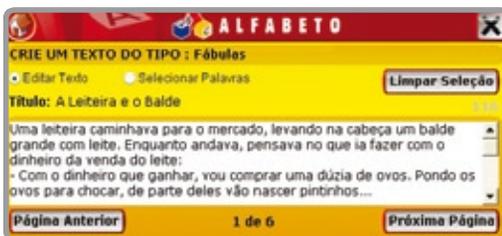


- Configuração - Cadastro de Textos

O software permite o cadastramento de textos, seleção de palavras, inserção de imagens e recurso para gravação.

**Nota:** Ao cadastrar um texto, não utilize palavras com mais de 15 caracteres, número limite de encaixes da Mesa Educacional Alfabeto.

Evite utilizar caracteres especiais como, por exemplo: \ / % # \* < > " no cadastro de nomes.



- Configuração - Inserção de Imagens

Ao cadastrar para as atividades imagens novas com extensão .jpg, utilize o tamanho 137 x 137.

Ao cadastrar imagens com extensão .jpg para o cadastramento de grupos, utilize o tamanho 85 x 85.

## 11.2. Criando ou alterando uma configuração a partir do menu Iniciar

Caso seja a primeira vez que você esteja executando o software da Mesa Educacional Alfabeto, você terá duas opções:

- 1 Utilizar o software com a configuração-padrão, que não oferece a possibilidade de alterar as configurações das atividades enquanto o software estiver sendo executado.
- 2 Criar a sua própria configuração para ter a possibilidade de alterar as configurações das atividades enquanto executa o software.

Para tanto, proceda da seguinte forma:

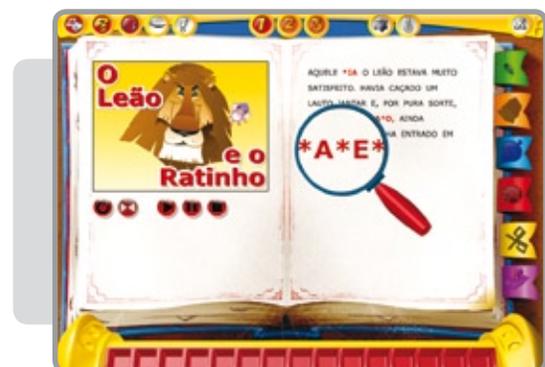
- Vá até Iniciar\Programas\Positivo - Alfabeto\Configurador
- Na primeira página do Configurador, clique no botão Criar.
- No campo de texto, insira um nome para a sua configuração com no máximo 25 caracteres. Em seguida, clique no botão Confirmar.
- Ao se clicar no botão Confirmar, abre-se uma nova tela que exhibe as possibilidades de configuração.
- Faça as alterações desejadas. Ao sair do Configurador, o software perguntará: "Deseja tornar a configuração (nome da configuração criada) como ativa?" Selecione "Sim" ou "Não".

Você pode obter mais informações sobre o Configurador no Tutor do Configurador que acompanha o software.

## 12 EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Mesa Educacional Alfabeto apresenta recursos visando sua utilização em um ambiente colaborativo com grupos de pessoas com necessidades especiais. São estes:

- Lupa - com a utilização deste recurso, pessoas com baixa visão podem visualizar com facilidade a "Barra de Navegação", a reprodução virtual da Mesa Educacional Alfabeto e o ambiente onde as atividades se desenvolvem. Os valores de ampliação da lupa variam entre 0 e 5.



- Braille - os cubos de letras e formas apresentam Braille tornando a experiência com a Mesa Educacional Alfabeto efetivamente multi-sensorial.
- Recursos de áudio - quando o software estiver sendo executado com a configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), os enunciados e o recurso de Ajuda descrevem detalhadamente os ambientes, bem como as formas de navegação próprias do modo para deficiência visual (DV), as quais exploram a utilização das teclas TAB, barra de espaço, ENTER e teclas direcionais.
- Referência auditiva para letras masculinas e femininas - seguindo o padrão dos softwares de mercado para deficientes visuais (DV), as letras maiúsculas e minúsculas são identificadas no software como voz masculina e feminina, respectivamente.
- Navegação - na configuração-padrão ou no modo para deficiência visual (DV), são exploradas as formas de navegação próprias dos softwares de mercado, as quais exploram a utilização das teclas TAB, barra de espaço, ENTER e teclas direcionais. Com isso, os alunos desde cedo incorporam este conhecimento que continuará sendo utilizado mais tarde em suas vidas profissionais.

**Nota:** No software Mesa Educacional Alfabeto, são utilizadas:

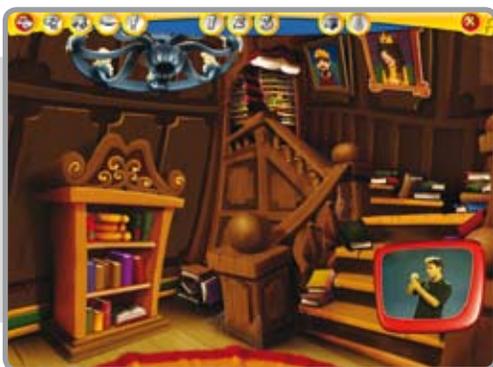
A tecla TAB para navegar nas “Barras de Navegação” e no “Configurador”;

A tecla ESC para voltar à navegação inicial;

As teclas direcionais para a esquerda e para a direita, para cima e para baixo para a navegação nas áreas de atividade (parte central da tela);

A barra de espaço para reproduzir novamente a palavra, a letra ou a frase em questão, dependendo da atividade.

- Sintetizador de voz - por meio deste recurso, os textos do configurador podem ser escutados facilitando assim a navegação de pessoas cegas e com baixa visão. O sintetizador reproduz os textos dos botões, das opções do configurador e os textos inseridos pelo usuário durante a configuração.
- Libras (Linguagem Brasileira de Sinais) - em todo o software os enunciados das questões, a Ajuda e os *feedbacks* das ações dos alunos podem ser visualizados em Libras.



- Datilologia (Alfabeto manual) - após o aluno ter completado a palavra-resposta da atividade, aparece o Patrulheiro das Galáxias mostrando a soletração da mesma usando o alfabeto manual.



## 13 RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

### 13.1. O ícone do software não aparece na Área de Trabalho nem no menu Iniciar.

- Reinstale o software.

### 13.2. Durante a instalação, há uma mensagem dizendo que não há espaço suficiente em disco.

- O software requer 800 MB de espaço em disco para os arquivos de dados e arquivos executáveis.
- Libere espaço no disco rígido apagando alguns arquivos.
- Reinstale o software.

### 13.3. Aparece a seguinte mensagem na tela: “A conexão com o hardware não foi estabelecida.

- Verifique se o hardware está conectado antes de executar o software da Mesa Educacional Alfabeto. Caso não esteja, conecte o hardware e, em seguida clique em OK.

#### 13.3.1 Antes de clicar no botão OK, siga os passos abaixo:

- Insira o cabo em outra porta USB.
- Certifique-se de que a porta USB está habilitada.
- Certifique-se de que o cabo USB está conectado adequadamente nas extremidades da porta USB e na Mesa Educacional Alfabeto.

- Feche todos os aplicativos que estão sendo executados e reinicie o computador.
- Se for possível, tente usar um cabo USB diferente para efetuar a conexão.

**13.3.2 Clique no botão OK. Se o computador exibir a mensagem “A conexão com o hardware não foi estabelecida ainda, clique em Sim para fechar o software e certificar-se de que o hardware esteja conectado adequadamente e clique em Não para fazer um passeio pelas telas do software. Ao clicar em Sim para sair do software, siga os passos abaixo:**

- Reinicie o computador e tente executar o software novamente.
- Se for possível, teste a Mesa Educacional Alfabeto usando outro computador que tenha uma porta USB livre.

**13.4. Aparece a seguinte mensagem “A área da tela está configurada para 640 x 480. A resolução mínima é de 800 x 600”**

- Certifique-se, no painel de controle, de que a área da tela esteja configurada para 800 x 600.

**13.5. Quando coloco um cubo na Mesa Educacional Alfabeto, não aparece nenhuma letra e nenhum símbolo.**

- Certifique-se de que o cabo USB esteja conectado corretamente na porta USB e na Mesa Educacional Alfabeto.
- Se for possível, tente usar um cabo USB diferente para efetuar a conexão.
- Se for possível, teste a Mesa Educacional Alfabeto usando outro computador que tenha uma porta USB livre.

**13.6. A Mesa Educacional Alfabeto não reconhece determinado cubo quando este é posicionado em um encaixe específico.**

- Limpe a superfície de contato do cubo com a Mesa Educacional Alfabeto usando um pano seco.
- Faça um teste usando cubos diferentes no mesmo encaixe da Mesa Educacional Alfabeto.

**13.7. Algumas vezes a Mesa Educacional Alfabeto lê alguns cubos de forma incorreta.**

- Certifique-se de que o cubo está posicionado corretamente na Mesa Educacional Alfabeto.

- Caso o mau funcionamento persista, siga os passos do item 12.6.

**13.8. Como posso verificar se todos os encaixes da Mesa Educacional Alfabeto estão funcionando adequadamente?**

- Escolha uma atividade qualquer. Pegue os cubos com as letras “Ã” e “Ê”. Alternadamente, posicione esses dois cubos em todos os encaixes da Mesa Educacional Alfabeto. Se todos os encaixes reconhecerem esses dois cubos, os sensores estão funcionando adequadamente.
- Caso um dos encaixes da Mesa Educacional Alfabeto não consiga ler um dos cubos mencionados acima, siga o procedimento descrito no item 12.5.

**13.9. Aparece uma mensagem dizendo que a placa de som está com problema.**

- Verifique a configuração atual em “Sons e Multimídia”. Certifique-se de que o seu computador está com a placa de som adequadamente instalada.

**13.10. Aparece a seguinte mensagem na tela: “Uma cópia do software Alfabeto está sendo executada em seu computador!”**

- Feche todos os aplicativos que estão sendo executados e reinicie o software.

**13.11. Não consigo abrir os arquivos com extensão pdf.**

- Caso o seu computador não tenha um software para leitura de arquivos pdf, você pode encontrar uma cópia gratuita do Adobe Acrobat Reader no CD do software. Se a sua unidade for E:, vá até E:\CdAux\Acrobat Reader\AdbeRdr60\_enu\_full.exe e siga as instruções para instalação.
- Se o seu MAC não tem um software para leitura de arquivos pdf, vá até a unidade de CD e procure a seguinte pasta: CdAux\Acrobat Reader\ e escolha a pasta de acordo com a versão de seu sistema operacional.

**13.12. Quais são os requisitos mínimos para instalar e executar o software Alfabeto?**

- Consulte a seção 4 - Iniciando.

### 13.13. Como instalo o software Mesa Educacional Alfabeto?

- Consulte a seção 5 - Instalando.

### 13.14. Quando clico no botão para registro de grupo, aparece a tela para registro de grupos e nada acontece. Onde está o erro?

- Esta é a seção “Registrando grupos”; não é a seção de “registro de software”.

Se for a primeira vez que você está registrando um grupo, clique no botão situado na parte inferior da tela que mostra um cubo com um lápis. Uma nova tela irá se abrir e você poderá escolher uma imagem e um nome para representar o seu grupo. Em seguida, você será levado para a tela de inscrição dos componentes do grupo.

- Se esta não for a primeira vez que você registra um grupo, a tela de grupos aparecerá com alguns grupos já criados. Clique no botão de registro, situado na parte inferior da tela, e crie um novo grupo.
- Se você tiver qualquer outra dúvida a respeito do procedimento para registrar grupos, consulte a seção “Registrando grupos” no Manual do Professor.

### 13.15. Estou usando o Win98 “First Edition”. Existe um procedimento especial para instalar o hardware?

- Em alguns casos, o Windows 98 requer um driver para Human Interaction Device (HID). Se isso acontecer, o Windows abrirá a janela Adicionar Novo Hardware. Clique em Avançar.
- Siga as instruções na tela e selecione Procure pelo melhor driver para o seu dispositivo (recomendado). Em seguida, clique em Avançar.
- Se for necessário, consulte Especificar um local. Clique em Procurar e localize C:\Windows\system. Clique em OK e, em seguida, clique em Avançar.
- Agora o Windows localizará o driver. Clique em Avançar. O Windows fará a instalação do driver e notificará quando a instalação estiver concluída. Clique em Concluir.

### 13.16. Já tenho instalada em meu computador a versão 3.0 da Mesa Educacional Alfabeto. O que devo fazer para instalar a versão 3.1?

- Instale a versão 3.1 da Mesa Educacional Alfabeto;
- Exporte suas configurações usando o recurso Exportar do Configurator;

- Importe suas configurações usando o recurso Exportar do Configurator na versão 3.1 da Mesa Educacional Alfabeto;
- Somente depois de efetuar os procedimentos anteriores desinstale a versão 3.0 da Mesa Educacional Alfabeto.

## 14 SUPORTE TÉCNICO

Caso você encontre um problema diferente ou necessite de alguma informação adicional sobre o sistema, confira as informações contidas no arquivo Leiamos presente no CD ou entre em contato pelo telefone: 41-3312-3676 ou através do e-mail: suporte.edu@positivo.com.br

## 15 CONTRATOS DE LICENÇA

### Mesa Educacional Alfabeto EE - VERSÃO 3.1

**CONTRATO DE LICENÇA.** Este Contrato de licença (“Contrato”) estabelece os termos e condições entre (a) V.Sa. (o “Licenciado”) e (b) a Positivo Informática Ltda (doravante denominada de “Companhia”) com relação ao uso do software da Mesa Educacional Alfabeto EE - 3.1 (o “Software”), e quaisquer atualizações, novas versões e manutenção do mesmo, que acompanham este Contrato e quaisquer serviços, materiais e documentação correlatos.

**ACEITAÇÃO DO CONTRATO.** Ao clicar no botão “Aceitar” (ou botão equivalente), instalar, e/ou usar o Software, V.Sa. confirma que aceita e concorda com os termos deste Contrato.

**LICENÇA DO PRODUTO.** A Companhia concede a V.Sa. uma licença limitada e não exclusiva para usar uma (1) cópia do Software em um único computador. V.Sa. pode instalar cópias do Software em um número razoável de computadores adicionais, mas somente uma cópia pode ser executada por vez. A cópia a ser executada será aquela na qual a Mesa Educacional Alfabeto está conectada (a “Mesa Educacional Alfabeto”) no momento. É proibido o uso simultâneo de cópias adicionais instaladas em outros computadores nos quais a Mesa Educacional Alfabeto não esteja conectada. A Companhia detém a titularidade e o direito de propriedade do Software. Esta licença não concede ao Licenciado qualquer outro direito de propriedade intelectual sobre o Software; o original e todas as cópias do Software permanecerão como propriedade da Companhia.

**GARANTIA LIMITADA.** A Companhia garante que (a) o Software desempenhará suas funções substancialmente de acordo com os materiais impressos que o acompanham pelo período de um (1) ano a partir da data do recibo e (b) que a mídia onde o Software está contido estará livre de defeitos materiais e de mão-de-obra sob uso e serviço normais pelo período de um (1) ano. Caso uma lei aplicável imponha quaisquer garantias implícitas, o período da garantia implícita será limitado a noventa

(90) dias a partir da data do recibo. Algumas jurisdições não permitem tais limitações de duração de garantia, então a dita limitação de garantia implícita pode não se aplicar a V.Sa.

**REMÉDIOS LEGAIS.** A única responsabilidade da Companhia e de seus fornecedores bem como o único remédio legal será, à escolha da Companhia, (a) o retorno do valor pago pelo Software, ou (b) o reparo ou substituição do Software que não esteja de acordo com a Garantia Limitada, o qual deverá ser devolvido para a Companhia acompanhado de uma cópia do recibo. Esta Garantia Limitada não será válida caso a falha do Software seja resultado de acidentes, abuso, ou utilização inadequada. Qualquer reposição do Software será garantida pelo restante do período original da garantia ou trinta (30) dias, o que for maior.

**NENHUMA OUTRA GARANTIA. NA EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA PELA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL, A COMPANHIA E SEUS FORNECEDORES ISENTAM-SE DE QUAISQUER OUTRAS GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, PORÉM NÃO SE LIMITANDO, A QUAISQUER GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZABILIDADE E ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, RELACIONADAS AO SOFTWARE OU QUAISQUER MATERIAIS IMPRESSOS QUE O ACOMPANHAM. ESTA GARANTIA LIMITADA CONCEDE A V.SA. DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS. V.SA. PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO A JURISDIÇÃO.**

**LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE.** NA EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA PELA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL, EM NENHUM CASO A COMPANHIA OU SEUS FORNECEDORES SERÃO RESPONSABILIZADOS POR QUAISQUER DANOS (INCLUINDO, PORÉM NÃO SE LIMITANDO A DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS, DE CONSEQÜÊNCIA OU INDIRETOS, DANOS PESSOAIS, LUCROS CESSANTES, INTERRUÇÃO DE NEGÓCIOS, PERDA DE INFORMAÇÕES OU QUAISQUER OUTRAS PERDAS PECUNIÁRIAS) RESULTANTES DO USO DO OU UTILIZAÇÃO INADEQUADA DESTA PRODUTO, MESMO QUE A COMPANHIA TENHA SIDO ADVERTIDA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. EM NENHUM CASO A RESPONSABILIDADE DA COMPANHIA E DE SEUS FORNECEDORES, EM CONFORMIDADE COM QUAISQUER DISPOSIÇÕES DESTA CONTRATO, PODE EXCEDER O VALOR DE COMPRA DO SOFTWARE. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE POR DANOS INCIDENTAIS OU DE CONSEQÜÊNCIA, PORTANTO, ALGUMAS LIMITAÇÕES SUPRACITADAS PODEM NÃO SE APLICAR A V.SA..

**O CONTRATO INTEIRO.** V.SA. CONCORDA QUE ESTA É A COBERTURA COMPLETA E EXCLUSIVA DO CONTRATO DE LICENÇA ENTRE V.SA. E A COMPANHIA O QUAL SUBSTITUI QUALQUER PROPOSTA, OU CONTRATO ANTERIOR, VERBAL OU ESCRITO, E QUAISQUER COMUNICAÇÃO(ÕES) ENTRE V.SA. E A COMPANHIA OU SEUS FORNECEDORES COM RELAÇÃO AO OBJETO DESTA LICENÇA.

## DICIONÁRIO ELETRÔNICO AURELINHO VERSÃO 1.0

Atenção: Este programa é protegido por leis de direitos autorais e tratados internacionais. Ao usar o software ou parte

dele, você aceita todos os termos e condições deste contrato. Para fins de interpretação deste Contrato de Licença, o termo "software" deverá significar o programa licenciado Dicionário Eletrônico Aurelino Versão 1.0.

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa em todo o mundo para a Editora Positivo. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada ou arquivada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, fotocópia, gravação, etc., sem permissão do detentor de copirraite.

O contrato de licença permite a instalação deste CD em apenas um computador. Você não poderá alugar, emprestar, sublicenciar ou autorizar cópias parciais ou totais do software em computadores de outros usuários, seja de uma forma remunerada ou gratuita. Você poderá fazer uma cópia de backup do software, desde que essa cópia não seja instalada nem usada em qualquer computador. Você não poderá transferir os direitos relativos à cópia de segurança.

A reprodução ou distribuição não autorizada deste programa, ou qualquer parte deste, sujeitará os infratores às penalidades civis e criminais previstas em lei".

O Positivo garante que, por um período de noventa (90) dias a partir da data de entrega (comprovada em nota fiscal) e quando usado com a configuração de hardware recomendada, o software funcionará de acordo com o presente na documentação. Caso o software apresente, dentro do período de garantia, problemas no funcionamento ou defeitos em sua mídia, o cliente terá direito, consoante escolha da Positivo Informática, a devolução do valor pago (indicado no comprovante de pagamento) em alternativa a eliminação do problema ou substituição da mídia por outra que não apresente defeitos. A Positivo Informática não garante que o software está isento de erros ou que funcionará sem interrupções.

De forma alguma a Positivo Informática poderá ser responsabilizada por quaisquer danos, prejuízos, lucro cessante, perda de informações e outros prejuízos decorrentes da utilização ou da impossibilidade de utilização deste software.

A validade deste contrato tem início na aquisição do produto pelo Licenciado e persiste por prazo indeterminado, ou até que seja finalizado por solicitação do Licenciado, com a devolução ou destruição do programa com toda sua documentação, ou por descumprimento por este das condições deste contrato.







Apoio:



[www.mesaalfabeto.com.br](http://www.mesaalfabeto.com.br)



# ALFABETO

## SUGESTÕES DE ATIVIDADES







# **ALFABETO**

## **SUGESTÕES DE ATIVIDADES**

# CRÉDITOS

<b>Presidente</b>	Hélio Bruck Rotenberg
<b>Gerência de Projeto</b>	Carla Cavichiolo Flores Rebeca Berger Barbalat
<b>Gerência de Desenvolvimento</b>	Eduardo Cardoso
<b>Concepção</b>	Carla Cavichiolo Flores Rebeca Berger Barbalat <b>Apoio:</b> Alex Paiva
<b>Programação</b>	Leandro Miguel da Silva Christiano Grillo Justus Arnaldo Fabiano Bernardi
<b>Direção de Arte</b>	DBK Interativa – Marcel Bortollotti Enio de Aragón
<b>Ilustração e Animação</b>	Iberá Edmar Gomes Jr. Gilson de Sousa Nunes Franklin Maciel Agostinho Isabella Tosin <b>Apoio:</b> Carlos Gustavo Ehalt Marcio Turini
<b>Projeto Gráfico e Diagramação</b>	Marcelo A. Gorniski
<b>Estúdios de Gravação</b>	Copta Studio - Gravação, casting e vozes Studio Master - Músicas Audiopar - Sonorização
<b>Vozes</b>	Ana Paula Cascardo - Narração e canto Marcio Mattana - Patrulheiro das Galáxias Rogéria Holtz - Narração Christian Flores - Direção de voz
<b>Equipe de Controle de Qualidade</b>	Fernando Paciornik Rodrigo Augusto Kammers Emerson Aurelio Caron Pedro Andriow
<b>Equipe de Testes - Crianças</b>	Diego de Aragón Ester Barbalat Giovanna Bastian da Silva Letícia Gruel Maria Eduarda Gomes Matheus C. Flores Tiago Grochocki
<b>Iconografia</b>	Rosilei Vilas Boas Regina Cláudia da Silveira
<b>Revisão</b>	Solange Loos Michelle Horst Michelle Jeffman
<b>CONTEÚDO:</b>	
<b>Adaptação das fábulas</b>	Portal Educacional - Positivo Informática Eliana dos Santos von Staa Carla Cavichiolo Flores
<b>Texto para os vídeos</b>	Florinda Cardoso Tomé Helen França Portal Educacional - Positivo Informática
<b>Vídeos</b>	Lobo-Guará Tecnologia de Informação Ambiental Júlio Cezar Winkler Enio de Aragón Christoph Jaster Christian Flores
<b>Assessoria pedagógica</b>	Luca Rischbieter Rossana Cardoso Juliana Sanson Márcia Machado Ana Cláudia Wingert Loureni Reis Andrea Maia de Santana Inez Gamba Luciane Prendin Gisele Souza
<b>Agradecimentos especiais:</b>	Samuel Lago, Parahuari Branco, Elaine Camargo Roginski Guetter, Regina Silva, Roger Antonio Finger, Fernando Paciornik

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>05</b>
<b>O NOSSO MASCOTE - O PATRULHEIRO DAS GALÁXIAS</b> .....	<b>06</b>
<b>AULA INAUGURAL - CONHECENDO A MESA EDUCACIONAL ALFABETO</b> .....	<b>07</b>
Brincando com as letras .....	07
<b>A SALA DE AULA</b> .....	<b>09</b>
Atividade 1 - A Caça às Letras .....	09
Atividade 2 - O Bingo das Letras .....	09
<b>O KARAOKÊ</b> .....	<b>10</b>
Atividade 1 - Monte a Música .....	10
Atividade 2 - Continue Cantando .....	10
<b>O AQUÁRIO</b> .....	<b>11</b>
Atividade 1 - Alerta! .....	11
Atividade 2 - Pescaria de Letras .....	11
<b>O SHOW DE TELEVISÃO</b> .....	<b>12</b>
Atividade 1 - A Chamada .....	12
Atividade 2 - A Força .....	13
Atividade 3 - Escolha a Letra .....	13
<b>A CASA DE DOCES</b> .....	<b>15</b>
Atividade 1 - A História de João e Maria .....	15
Atividade 2 - Decifrando Nomes .....	15
Atividade 3 - Jogos de Imaginação .....	15
Atividade 4 - O Caminhão .....	16
<b>O CASTELO</b> .....	<b>17</b>
Atividade 1 - Visita ao Zoológico .....	17
Atividade 2 - Uma Idéia Que Vale Uma Fábula .....	17
Atividade 3 - Charadas e Charadinhas .....	18
Atividade 4 - Recontando a História .....	18
Atividade 5 - Bichonário .....	19
Atividade 6 - Ditos e Não Ditos .....	19
<b>O JARDIM DA CASA</b> .....	<b>20</b>
Atividade 1 - O Enigma .....	20
Atividade 2 - Começo e Fim .....	20
Atividade 3 - Os Significados .....	20
<b>CONCLUSÃO - ALFABETIZAR É BRINCADEIRA?</b> .....	<b>21</b>
<b>ANEXO 1 - FÁBULA: "O GALO QUE LOGROU A RAPOSA"</b> .....	<b>22</b>
<b>SUGESTÕES BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>23</b>





## INTRODUÇÃO

Prezado(a) educador(a):

Aqui você encontrará sugestões de atividades para serem desenvolvidas em sala de aula como complemento à Mesa Educacional Alfabeto.

Folheando estas páginas, você encontrará várias idéias que poderá experimentar com seus alunos. Cada uma delas poderá ser repetida inúmeras vezes e algumas delas podem até se tornar verdadeiras “rotinas didáticas”, que enriquecerão muito a imaginação e o processo de alfabetização dos alunos.

A imaginação dos alunos é algo que perpassa a motivação. Sendo assim, sugerimos uma dinâmica para que eles conheçam o personagem principal do programa e desenvolvam atividades e até pequenos projetos de trabalho sobre ele. Esta é nossa primeira sugestão de atividade. Como segunda sugestão, descrevemos como proceder em uma aula inaugural, para que o aluno conheça a Mesa Educacional Alfabeto, vá se familiarizando com os cubos e conhecendo as atividades por meio de brincadeiras.

Não há como insistir o suficiente sobre a importância do “brincar” para o desenvolvimento afetivo e intelectual das crianças. Crianças que “brincam” não estão “perdendo tempo”, mas fazendo atividades que provocam o desenvolvimento da inteligência, da imaginação, da afetividade, da capacidade de expressão, da socialização e da autoconfiança. Qualquer proposta pedagógica que leve em conta tudo o que a pedagogia e a psicologia descobriram sobre o valor do “brincar” terá de ter como um de seus principais objetivos o desenvolvimento da capacidade de brincar de cada criança.

Para ilustrarmos, lembramos a seguinte citação de Piaget, a qual explica o funcionamento da Mesa Educacional Alfabeto:

*“É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que, em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes.”*

É necessário ampliar a visão sobre a metodologia em questão e sobre a importância do brinquedo como ação motivadora, considerando que, nas séries iniciais, ou seja, no período de alfabetização, as crianças tornam-se cada vez mais independentes e capazes de fazer as coisas por si próprias. Sabe-se que é por meio dos jogos que elas se posicionam em seus grupos, buscando soluções para conflitos. As características definidoras do brinquedo são as situações imaginárias que a criança cria, ou seja, a imaginação surge da ação, é o brinquedo em ação. Isso pressupõe que, ao brincar, usando o lúdico, a criança é capaz de aprender de forma agradável.

Dessa forma, é preciso trabalhar com a realidade do aluno e com um contexto significativo, afirmando a importância do lúdico, do aprender brincando, criar um ambiente favorável a essa aprendizagem, utilizando-se de atividades lúdicas e inserindo, em algum momento dessas atividades, a leitura e/ou a escrita, buscando tornar esse momento agradável e estimulante.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997) destacam que as situações lúdicas, competitivas ou não, são contex-

tos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, não só a possibilidade de repetição para a manutenção e para o prazer funcional como também a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. O lúdico tem o poder de facilitar o progresso da personalidade integral infantil, nas funções psicológicas, intelectuais e morais.

A Mesa Educacional Alfabeto pode ser utilizada na Educação Especial e por crianças nos mais diversos estágios da educação, além da Educação de Jovens e Adultos – EJA – esse é um de seus grandes diferenciais desse recurso, pois além de propiciar a interação entre elas, também permite às que não tem acesso a essa realidade, aprender a conviver e a respeitar esse diferencial dos colegas.

Para a Educação Especial, ou para o trabalho com alunos incluídos nas escolas regulares, a Mesa Educacional Alfabeto disponibiliza recursos adaptáveis. Para os alunos que têm Deficiência Visual – DV –, ou alunos com baixa visão, há recursos como áudios descritivos, lupa para maximizar as áreas de interatividade das telas, além das “etiquetas” em braille que acompanham os blocos de letras e em auto-relevo para os blocos de formas. Já para os alunos que têm Deficiência Auditiva – DA – existem recursos que reproduzem a datilografia, vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), entre outras atividades que possibilitam aos demais alunos entrar em contato com essas outras formas de linguagem: a Libras e o braille. Os alunos com rendimento escolar abaixo da média esperada, que possuem ou não uma Deficiência Mental – DM –, fazem uso de todos os recursos disponíveis na Mesa Educacional Alfabeto, pois sua aprendizagem acontece por diferentes canais sensoriais, desenvolvendo habilidades como: imagem-corporal, lateralidade, conhecimento de direita e esquerda, orientação espacial, orientação temporal, ritmo, análise-síntese visual e auditiva, habilidades visuais específicas (percepção e discriminação de semelhanças e diferenças, constância de percepção de formas e tamanhos, percepção de figura-fundo, memória visual), acompanhamento visual, coordenação viso-motora, memória cinestésica, habilidades auditivas específicas (discriminação de sons, discriminação auditiva, memória auditiva), linguagem oral (prolação ou pronúncia, vocabulário, sintaxe oral).

As sugestões indicadas neste material servem para deixar a aprendizagem ainda mais lúdica. É claro que essas sugestões não são únicas e definitivas, e o seu uso deve ser feito com toda a liberdade para modificá-las e enriquecê-las, de forma a adaptá-las às suas crianças e ao seu jeito de ver as coisas. Nós esperamos que elas possam servir como inspiração para a criação de muitas atividades que não são sugeridas aqui.

Mais informações sobre o produto e seus recursos pode ser obtidas no Manual do Professor que acompanha a Mesa Educacional Alfabeto e com o nosso serviço de atendimento aos clientes.

Muito obrigado.

## O NOSSO MASCOTE – O PATRULHEIRO DAS GALÁXIAS



Crie uma atmosfera mágica para a apresentação da Mesa Educacional Alfabeto em torno do seu personagem principal, o Patrulheiro das Galáxias, também chamado de P.G. Diga aos alunos que eles conhecerão um novo amigo, que veio do “espaço” para brincar com eles e auxiliá-los no processo da alfabetização. Os alunos poderão explorar o Sistema Solar, identificando planetas e criando um para servir de casa ao P.G. Poderão também representar, por meio de desenhos, o hábitat onde o P.G. vive, as atividades que ele faz no seu dia-a-dia e outros temas que

partirão das ideias e da imaginação dos alunos.

O laboratório pode ser ornamentado com móveis de planetas, naves, seres extraterrestres e estrelas, pode-se colocar um grande desenho do P.G. na parede e até confeccionar um boneco em tamanho natural (do tamanho dos alunos). Para a confecção do boneco, podem ser utilizadas meias de náilon (meia-calça) cheias de papel e depois costuradas a mão para unir as partes. As roupas podem ser feitas de tecido ou de papel crepom nas cores da roupa do P.G.



## AULA INAUGURAL - CONHECENDO A MESA EDUCACIONAL ALFABETO

### BRINCANDO COM AS LETRAS

#### Objetivo:

Habituar as crianças com o software/hardware, permitindo que o primeiro contato lúdico facilite a introdução desse recurso na rotina do grupo e, ao mesmo tempo, sirva de meio para que elas conheçam as letras do alfabeto.

#### Série indicada:

Todas as turmas que estiverem começando a trabalhar com a Mesa Educacional Alfabeto.

#### Situação:

Uma classe está se familiarizando com os cubos e com a Mesa Educacional Alfabeto. A professora reúne a turma e mostra a “novidade”, permitindo que os alunos comecem a experimentá-la. Uma sugestão é que 5 ou 6 alunos brinquem por vez em cada unidade da Mesa Educacional Alfabeto.

#### Roteiro:

1. Comece mostrando a Mesa Educacional Alfabeto para os alunos, contando que eles vão conhecer e explorar um software novo que vai ajudá-los a aprender a ler e a escrever.
2. Para apresentar a Mesa Educacional Alfabeto, você pode começar pelos “cubos” com letras. Deixe que as crianças olhem os cubos e toquem neles, façam comentários e perguntas. Conforme o nível dos seus alunos, você poderá desafiá-los a montar algumas palavras, especialmente seus próprios nomes, usando os cubos fora da Mesa Educacional Alfabeto.
3. Depois dessa exploração inicial, você pode começar a mostrar alguns desafios da Mesa Educacional Alfabeto, escolhidos de acordo com o nível e o interesse do grupo.
4. Deixe que os alunos tentem completar algumas palavras, vendo o que acontece a cada vez que colocam uma letra. Não é preciso se preocupar em corrigir os “erros”, pois o próprio software se encarrega disso.
5. O importante é procurar deixar as crianças curiosas para conhecer e explorar essas atividades e talvez seja mais recomendável, na maioria dos casos, mostrar as atividades da Mesa Educacional Alfabeto ao longo de vários dias de contato e exploração do produto.
6. Essas atividades de exploração podem ter uma duração bastante variável, dependendo do interesse das crianças. É muito importante ter paciência com os alunos pequenos, e até com alguns maiores, que levam algum tempo para entender o software. Não é recomendável

“obrigar” um aluno a usar a Mesa Educacional Alfabeto se ele não demonstrar nenhum interesse. Com o tempo, principalmente vendo os outros alunos brincando e aprendendo, todos acabarão ficando curiosos e terão a chance de explorar esse recurso.

#### Comentário:

As atividades de “exploração livre” da Mesa Educacional Alfabeto, aqui sugeridas, podem parecer simples “brincadeiras”, mas, na verdade, são muito importantes para um bom aproveitamento desse recurso. Isso porque a psicologia já demonstrou claramente o papel fundamental da atividade de “brincar” na construção das competências infantis.

Em um exemplo clássico, o americano Jerome Bruner e sua equipe mostraram que as crianças que podiam passar algum tempo brincando livremente com pecinhas de jogos de montar, tipo “Lego”, obtinham resultados muito melhores do que as que não tinham direito a essa brincadeira livre e ao depararem com desafios “sérios” de montar objetos a partir de modelos. Ao brincar livremente, a criança explora o potencial dos materiais, acostuma-se a eles, aprende a conhecê-los. É isso o que queremos que aconteça com a Mesa Educacional Alfabeto.

Para concluir, vale salientar que é claro que as situações em que as crianças podem brincar com os materiais da Mesa Educacional Alfabeto não se restringirão apenas a esses primeiros contatos, quando esse recurso for apresentado a elas. É o que veremos no próximo exemplo de atividade.

## **AS SUGESTÕES FORAM DIVIDIDAS NOS SEGUINTE ITENS:**

### **A SALA DE AULA**

- ATIVIDADE 1 – A CAÇA ÀS LETRAS
- ATIVIDADE 2 – O BINGO DAS LETRAS

### **O KARAOKÊ**

- ATIVIDADE 1 – MONTE A MÚSICA
- ATIVIDADE 2 – CONTINUE CANTANDO

### **O AQUÁRIO**

- ATIVIDADE 1 – ALERTA!
- ATIVIDADE 2 – PESCARIA DE LETRAS

### **O SHOW DE TELEVISÃO**

- ATIVIDADE 1 – A CHAMADA
- ATIVIDADE 2 – A FORÇA
- ATIVIDADE 3 – ESCOLHA A LETRA

### **A CASA DE DOCES**

- ATIVIDADE 1 – A HISTÓRIA DE JOÃO E MARIA
- ATIVIDADE 2 – DECIFRANDO NOMES
- ATIVIDADE 3 – JOGOS DE IMAGINAÇÃO
- ATIVIDADE 4 – O CAMINHÃO

### **O CASTELO**

- ATIVIDADE 1 – VISITA AO ZOOLOGICO
- ATIVIDADE 2 – UMA IDÉIA QUE VALE UMA FÁBULA
- ATIVIDADE 3 – CHARADAS E CHARADINHAS
- ATIVIDADE 4 – RECONTANDO A HISTÓRIA
- ATIVIDADE 5 – BICHONÁRIO
- ATIVIDADE 6 – DITOS E NÃO DITOS

### **O JARDIM DA CASA**

- ATIVIDADE 1 – O ENIGMA
- ATIVIDADE 2 – COMEÇO E FIM
- ATIVIDADE 3 – OS SIGNIFICADOS

## A SALA DE AULA



### ATIVIDADE 1 – A CAÇA ÀS LETRAS

#### Roteiro:

1. Confeccione cartas com o desenho de diferentes tipos de letras para fazer a atividade.
2. Antes de começar a aula, espalhe as cartas pela sala com as letras voltadas para baixo.
3. Divida os alunos em duas ou mais equipes, a seu critério.
4. Ao seu sinal, um de cada equipe pegará uma carta e dirá alguma coisa que comece com aquela letra. O aluno que responder mais rápido ganhará um ponto.
5. Vencerá o jogo a equipe que acertar o maior número de letras.

### ATIVIDADE 2 – O BINGO DAS LETRAS

#### Roteiro:

1. Entregue a cada um dos alunos uma cartela de papel com uma tabela com dezesseis quadrados vazios.

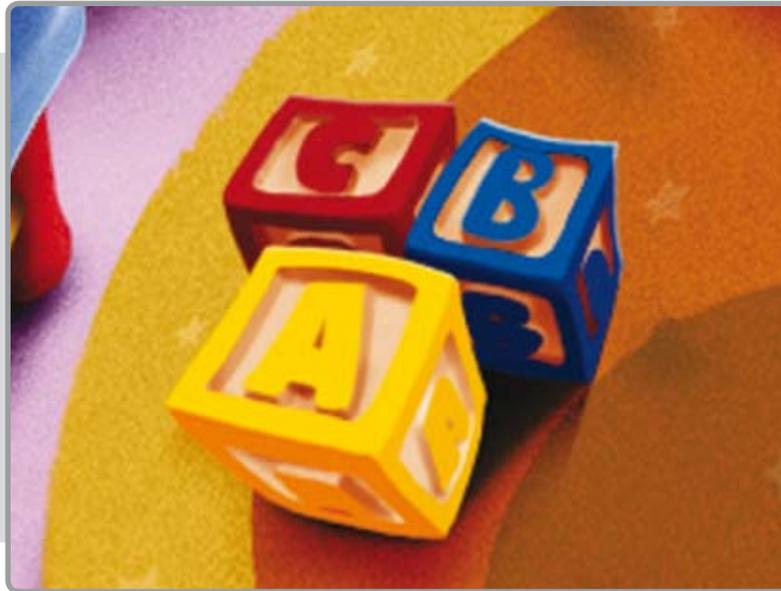

2. Ao seu comando, cada aluno escreverá uma letra do alfabeto em cada quadrado. Os alunos poderão escolher as letras que desejarem.
3. Feito isso, escolha uma letra e mostre-a para os alunos, usando, para isso, o alfabeto móvel ou os cubos da Mesa Educacional Alfabeto.
4. Cada aluno que tiver a letra sorteada deverá marcá-la em sua cartela.
5. A brincadeira continuará até que um dos alunos preencha a cartela toda e grite: Bingo!
6. Pode-se recomençar a brincadeira solicitando que o ganhador seja o cantador do bingo na próxima rodada.

Você pode escolher as formas de jogar as partidas: cinco letras quaisquer, uma coluna preenchida, uma linha preenchida, um X (seqüências de letras preenchidas nas diagonais), cartela cheia, etc.

#### Outras sugestões:

Desenhar letras na areia, modelar letras com massa de modelar, colar barbante ou lã em letras do alfabeto desenhadas e pedir que todos passem a mão para senti-las, fazer desenhos com base nos desenhos das letras.

## O KARAOKÊ



### ATIVIDADE 1 – MONTE A MÚSICA

#### Roteiro:

1. Escolha duas ou três músicas da atividade “O Karaokê” da Mesa Educacional Alfabeto.
2. Em seguida, escreva cada palavra das letras em pedaços de papel. Aconselha-se utilizar uma cor de papel diferente para cada música.
3. Os pedaços das músicas serão, então, entregues aos alunos. Cada um receberá um pedaço.
4. Num primeiro momento, cada aluno lerá o que está escrito no pedaço de papel e, em seguida, se juntará aos demais alunos que tiverem pedaços de papel da mesma cor, formando grupos.
5. Cada grupo organizará as palavras e montará a letra da música.
6. Depois que você conferir se está tudo na ordem correta, os alunos poderão montar um cartaz colando essas palavras em uma cartolina ou em qualquer outro tipo de papel.
7. Os grupos escreverão o nome da música, poderão cantá-la para os outros grupos e até mesmo dramatizá-la ou criar uma coreografia, a seu critério.
8. Exponha os cartazes nas paredes da sala para que os alunos se familiarizem com as letras das músicas trabalhadas.

### ATIVIDADE 2 – CONTINUE CANTANDO

#### Roteiro:

1. Durante algumas aulas, ensine as músicas da atividade “O Karaokê”.
2. Confeccione duas placas: uma com a cor vermelha, que significará PARE, e outra com a cor verde, que significará CANTE.
3. No dia marcado, divida os alunos em equipes. O número de equipes e de participantes dependerá do número de alunos da sala e do seu critério.
4. Organize as equipes em colunas, faça com que os alunos quem começará a brincadeira e peça que fiquem em silêncio para ouvir o que você irá cantar.  
**Nota:** Eles não podem “soprar” para o colega e uma equipe cantará de cada vez.
5. Comece a cantar uma música. Quando você parar, o primeiro da equipe continuará a cantar, até que você mostre uma das placas (PARE ou CANTE). O aluno seguinte da coluna continuará a música, e assim sucessivamente, até alguém erre.
6. Outra música será, então, pedida para as demais equipes.
7. Ganhará a brincadeira a equipe que conseguir completar mais músicas.

#### Outras sugestões:

Criar cartas enigmáticas com as letras das músicas para que os alunos troquem figuras por palavras. Por exemplo: desenho da borboleta, do balão, do sapo, do boi, da canoa, etc.

## O AQUÁRIO



### ATIVIDADE 1 – ALERTA!

A brincadeira de Alerta é um jogo muito conhecido. Ele é feito no pátio da escola com o uso de uma bola.

#### Roteiro:

1. Diga para cada um dos alunos o nome de uma fruta ou de um animal para que memorizem.
2. Conforme a escolha que você fez, um aluno, de posse da bola, gritará uma letra do alfabeto. Por exemplo: “C”. Se o tema escolhido for “animais”, o aluno que recebeu o nome do animal Cachorro correrá para pegar a bola e, ao segurá-la nas mãos, gritará: ALERTA! Nesse momento, os demais alunos não poderão se mexer.
3. O aluno que está com a bola deverá acertá-la em um colega. Para isso, poderá dar até três passos ou pulos, tendo apenas uma chance.
4. O aluno que for atingido (queimado) será o próximo a gritar uma letra.

O jogo terminará quando você estabelecer. Pode-se variar o tema usando o nome dos alunos, de alimentos ou outros que você desejar.

É interessante trabalhar listas de palavras com os alunos, separando-as de acordo com as letras iniciais.

### ATIVIDADE 2 – PESCARIA DE LETRAS

Essa é uma brincadeira realizada em muitos lugares do Brasil, geralmente em festas juninas. Aqui, ela é utilizada para trabalhar a leitura e o reconhecimento de letras e a memória.

#### Roteiro:

1. Organize previamente os materiais a serem utilizados: peixinhos feitos de papel ou papelão com as letras do alfabeto maiúsculas e minúsculas (todas as letras), duas caixas de papelão com serragem e duas varas de pesca, que podem ser feitas com bambu e barbante com um clipe aberto na ponta para servir de anzol. Cada um dos peixinhos terá um pedaço de barbante ou clipe colocado no meio da figura para servir de engate para o anzol. Em uma das caixas de papelão, coloque os peixinhos com as letras maiúsculas e, na outra, os peixinhos com as letras minúsculas.
2. Os alunos serão separados em dois grupos, de acordo com o critério que você estabelecer.
3. Escolha dois alunos para começar a brincadeira. Cada aluno, segurando uma das varas, pescará um peixe de cada caixa para formar um par: uma letra maiúscula e uma minúscula. Caso não consiga encontrar o par, colocará o peixe no mesmo lugar de onde foi tirado e outro aluno da equipe continuará a pescaria.
4. Ganhará a brincadeira o grupo que conseguir encontrar o maior número de pares.

Pode-se pedir ainda aos alunos que, ao encontrarem o par de uma letra, digam algo que comece com ela.

## O SHOW DE TELEVISÃO

### ATIVIDADE 1 – CHAMADA

#### Objetivo:

Utilizar a atividade de “Chamada” oferecida pela Mesa Educacional Alfabeto para criar uma rotina fundamental para a alfabetização de todos os alunos.

Todas as salas devem ter uma rotina de chamada. Mesmo com alunos de 2 a 3 anos, é possível mostrar e ler os seus nomes escritos, enquanto inúmeras brincadeiras – do tipo: “Que outras palavras dá para escrever com as letras de seu nome?” – podem ser pensadas para alunos do primeiro ciclo do Ensino Fundamental. Como em todos os outros casos, as sugestões podem ser livremente adaptadas em função das preferências da professora e das características do grupo de alunos.

#### Roteiro:

No começo do dia, espalhe diante de si as cartelas plastificadas nas quais está escrito, em letras grandes, o nome de todos os alunos. Uma velha rotina está para sofrer uma mudança radical...



1. Como primeiro passo dessa atividade, escreva o nome de cada uma das crianças e o seu nome em retângulos grandes de cartolina. As cartelas devem ter pelo menos 30 por 10 centímetros. Quanto mais novos forem os alunos, maiores podem ser as tiras e as letras. Se for possível, plastifique as cartelas. Se algum aluno gostar de ser chamado pelo apelido, você pode escrevê-lo embaixo do nome ou do outro lado da cartela. Essas cartelas podem ficar em algum lugar “especial” da sala, sempre acessível às crianças.
2. Na hora em que é tradicionalmente feita a chamada, conte para os alunos que você vai criar uma nova brincadeira, usando as cartelas e a Mesa Educacional Alfabeto, e que isso vai ajudar todo mundo a aprender a ler e a escrever.
3. Espalhe as cartelas com os nomes e desafie cada aluno

a tentar reconhecer o seu nome. Depois, cada criança tentará escrever o seu nome usando os cubos fora da Mesa Educacional Alfabeto. Para concluir, cadastre, junto com os alunos, o nome de cada um deles, na Mesa Educacional Alfabeto, para usá-los sempre que julgar necessário.

4. Quando todos os alunos tiverem sido cadastrados, selecione esse cadastro e abra a atividade “Chamada”, deixando que as crianças adivinhem o nome que está sendo proposto a cada vez. Na atividade “Chamada”, os alunos devem completar seis nomes de cada vez. As crianças pequenas podem achar muito difícil essa atividade no início, mas, com o tempo, as comparações entre as letras que compõem os diversos nomes irão gerar inúmeras aprendizagens.

As cartelas com os nomes e as atividades “Força” e “Chamada” serão, a partir de agora, recursos que podem ser utilizados para tornar a rotina da chamada sempre diferente e desafiadora. Ao longo do tempo, você poderá introduzir inúmeras mudanças, como, por exemplo:

- fazer a busca das cartelas por grupos;
- fazer a contagem das crianças ausentes e escrever os seus nomes (e, em alguns casos, até fazer desenhos e bilhetes para mandar para elas);
- usar alguma parlenda do tipo “Uni, duni, tê, salame, mingüê...” para indicar a criança que deve procurar seu nome;
- deixar que uma criança faça o papel de “professora” e comande a chamada;
- Fazer perguntas como: **“Agora, quem é que tem um nome que começa com a letra ‘c’?”**;
- sugerir que, usando os cubos fora da Mesa Educacional Alfabeto, a criança tente “montar outras palavras” com as letras do seu nome;
- pedir que ela identifique o nome de outras crianças.

#### Comentário:

De todas as palavras, nenhuma é mais importante para a criança do que a que representa o seu próprio nome. Essa é uma palavra que interessa a ela, enormemente, e que ela irá aprender em primeiro lugar. A psicóloga Emília Ferreiro, que revolucionou as teorias sobre a aprendizagem da linguagem escrita, afirma que o nome da criança é uma palavra que serve como base fundamental para todas as outras aprendizagens envolvidas no processo de apropriação da linguagem escrita. Criar uma rotina em que cada criança é desafiada a reconhecer seu nome e a analisar a composição desse nome, usando as atividades “Força” e a “Chamada” da Mesa Educacional Alfabeto, é um recurso didático que permite que cada criança

participe de “brincadeiras” que, inevitavelmente, provocarão aprendizagens importantes em cada uma delas.

Caso você decida incluir a “Chamada” em sua rotina, é importante lembrar a importância de não brigar com as crianças que não conseguem ou não querem participar e de aceitar os seus possíveis “erros”.

Com o tempo, se você tiver uma atitude de compreensão, verá como elas começarão a entender melhor a atividade e a ter uma participação mais ativa. Podem ser precisos muitos meses para que algumas crianças – principalmente entre as bem pequenas – comecem a reconhecer seu nome e o de outras crianças, e é importante que todas mantenham a confiança e seu desejo de explorar.

## ATIVIDADE 2 – FORÇA

Explique aos alunos como brincar de força. Algumas atividades podem ser feitas no quadro-negro da sala para ensiná-los a jogar.

Na Mesa Educacional Alfabeto, a atividade “O Show de Televisão” permite brincar de força de três maneiras diferentes: aluno-aluno, aluno-computador, aluno-professor.



### Roteiro:

1. Quando o primeiro desafio aparecer na tela, faça perguntas como: “E agora, o que a gente precisa fazer?” Logo, os alunos começarão a querer colocar uma letra e ficarão surpresos com o que acontecerá...
2. Depois que os primeiros desafios forem resolvidos, converse um pouco mais sobre a atividade, pergunte o que os alunos acharam, etc. Quando achar que é o momento adequado, logo na primeira vez ou em outra ocasião quando os alunos já tiverem explorado a “Força”, lance um desafio do tipo: “E agora, quem de vocês quer dizer uma palavra para os outros adivinharem?”
3. Depois que escolherem o aluno que vai dizer a palavra que os demais terão de adivinhar, peça a todos os outros que se afastem. Ouça a palavra e, primeiro, sugira que ela seja “escrita” com os cubos fora da Mesa Educacional Alfabeto. Depois disso, abra o software e deixe

que o aluno cadastre a palavra.

4. Agora, os demais tentarão descobrir a palavra. Uma ótima idéia é sugerir que o aluno que cadastrou a palavra dê “dicas” para os outros. O processo pode ser repetido até que todos os alunos que quiserem participar tenham tido oportunidade para isso. Com o tempo e a repetição do mesmo tipo de brincadeira, os próprios alunos poderão se organizar para criar desafios uns para os outros, em duplas ou em pequenos grupos.
5. Finalmente, no mesmo dia ou em outro, conte que agora foi você quem escolheu as palavras a serem adivinhadas. Depois, carregue o software com as palavras escolhidas previamente, cadastradas por meio do “Configurador”.

## ATIVIDADE 3 – ESCOLHA A LETRA

### Objetivo:

Dar um exemplo de como uma atividade específica com as palavras do cadastro da Mesa Educacional Alfabeto pode ser explorada para desenvolver o conhecimento das “letras”, usando os cubos.

### Roteiro:

1. Reúna um grupo de alunos para brincar na Mesa Educacional Alfabeto.
2. O primeiro passo, que pode ser feito juntamente com os alunos, é fazer uma listagem de algumas palavras que fazem parte do cadastro do software e imprimi-las.
3. As folhas em que as palavras foram impressas poderão ser recortadas em “cartelas”. Se possível, você poderá até plastificá-las e/ou colá-las em folhas de cartolina, o que deixará o material mais resistente e fácil de manusear.
4. Agora, a brincadeira começará: espalhe as palavras numa grande mesa, no chão ou por toda a sala e peça para cada aluno pegar uma cartela. (Conforme os seus objetivos, você pode colocar mais ou menos cartelas à disposição dos alunos. Por exemplo: pode-se fazer a brincadeira usando apenas as cartelas que têm palavras que começam com determinada vogal).
5. O próximo passo é pedir para cada aluno procurar, entre as cartelas que os outros pegaram, aquelas que começam com a mesma letra da cartela que ele pegou. Esses alunos brincarão juntos na próxima etapa.
6. Agora, os alunos brincarão com a atividade “A Primeira Letra” da Mesa Educacional Alfabeto. Cada grupo colocará como primeira letra a mesma com que se iniciam as palavras de sua cartela e tentará completar todos os desafios.



7. Para encerrar, você poderá sugerir que os alunos digam várias outras palavras que comecem com a mesma letra inicial das palavras das cartelas.

### Comentário:

Nesse exemplo, vimos uma atividade que é mais “diretiva” do que as anteriores e sugere uma seqüência de passos predefinidos que os alunos deverão seguir. Não há nenhuma incom-

patibilidade em combinar atividades como esta com outras em que procuramos fazer com que o próprio aluno escolha palavras e atividades. Não há nada de errado em querer que os alunos participem de atividades dirigidas, em que trabalham com listas predefinidas de palavras. O erro consiste em querer basear a alfabetização apenas nesse tipo de atividade. É claro que, ao experimentar idéias como esta, é preciso flexibilidade, para que o interesse das crianças possa se manter elevado.

Muitas outras atividades podem ser pensadas com base nessa sugestão. Assim, por exemplo, o mesmo tipo de preparação – usando o recurso de impressão, fazendo “cartelas” com as palavras e aproveitando sua distribuição para formar grupos de crianças – pode ser feito antes de se brincar com a atividade “A Letra Certa”. Só que, nesse caso, será preciso que, após a tela do software mostrar a letra que precisa ser trabalhada, os próprios alunos descubram o grupo que tem as cartelas com a mesma letra que aparece na tela. O critério para o agrupamento dos alunos em função das cartelas também pode variar e podem ser formados grupos que têm “a mesma letra no fim” ou “uma vogal no começo”. Esses são apenas exemplos simples que esperamos que sirvam de estímulo para que você pense em atividades desafiadoras para o grupo específico de alunos com que você trabalha.

## A CASA DE DOCES

### ATIVIDADE 1 – A HISTÓRIA DE JOÃO E MARIA

#### Roteiro:

1. Apresente o clássico infantil João e Maria. Para isso você pode tocar um CD de histórias infantis, ler ou narrar a história à turma.
2. Proporcione uma discussão sobre a história, seus personagens, seus ambientes, as estratégias usadas pelas crianças e outros assuntos que forem pertinentes ao grupo e seu nível de interesse.
3. Os alunos podem fazer desenhos ou construir maquetes para representar a Casa de Doces.
4. Pergunte aos alunos: “O que vocês fariam se encontrassem uma casa assim? Que tipos de doces imaginam que haveria na casa?” Anote no quadro–negro as respostas dos alunos.
5. Comente que João e Maria foram atraídos pelos doces e pergunte o que seria um atrativo para eles. De acordo com o nível de desenvolvimento da turma, as respostas serão diferentes. Alunos maiores podem dizer: pizza, hambúrguer, refrigerante, batata frita. Aproveite essas respostas para falar sobre a importância de uma alimentação saudável, tanto neste caso como no dos doces.
6. Pergunte aos alunos que tipos de doces eles conhecem e anote todas as respostas. Solicite que coloquem o nome dos doces em ordem alfabética, escrevendo-os em uma folha de papel e fazendo o desenho do doce ao lado. Pode-se construir um pequeno livro com essa lista.
7. Depois que os nomes estiverem organizados em ordem alfabética, explique aos alunos que existe um grande livro que contém muitas palavras e seus significados, que se chama dicionário. Mostre o *Dicionário Aurelino*, que acompanha a Mesa Educacional Alfabeto, navegue por algumas páginas e deixe que os alunos observem seu conteúdo e procurem o significado da palavra “doce”.
8. Proponha aos alunos que procurem o nome de alguns doces no dicionário e anotem seu significado em suas folhas. No *Dicionário Aurelino*, encontram-se alguns doces que podem servir de referência, como: bala, bolo, biscoito, caramelo, chocolate, mel, mingau, rabanada, refrigerante, sorvete, suco, waffle. Para alunos que estejam iniciando o processo de alfabetização, diga o doce que eles devem procurar; os alunos maiores irão conseguir procurar sem que seja fornecida uma lista.

Com essa dinâmica, é possível que os alunos aprendam a utilizar o dicionário, entrando em contato com a leitura de novas palavras e ampliando, assim, seu vocabulário.

### ATIVIDADE 2 - DECIFRANDO NOMES

#### Roteiro:

1. Entregue aos alunos meia folha de papel sulfite ou de cartolina branca.
2. Solicite que dobrem a folha como um crachá de mesa e escrevam seu nome em caixa-alta, bem visível.
3. Pegue todos os crachás e entregue-os aleatoriamente aos alunos.
4. Eles devem fazer um desenho para cada letra do nome do colega. Esses desenhos devem se iniciar com a mesma letra do nome. Observe o modelo:

A	N	A
	9	
AVIÃO	NOVE	AVIÃO

5. Os alunos poderão procurar na atividade “A Primeira Letra” figuras que comecem com as letras iniciais dos nomes.
6. Ao terminar os crachás, cada aluno falará o nome dos desenhos que fez e os demais tentarão descobrir quem é o dono do crachá.
7. Pode-se aproveitar essa idéia do crachá para mostrar a atividade “Decifrando Palavras”, utilizando a mesma estratégia: escrever brincando de acróstico.



### ATIVIDADE 3 - JOGOS DE IMAGINAÇÃO

#### Objetivo:

Aproveitar as palavras cadastradas no jogo para criar ativi-



dades que mobilizem a imaginação das crianças, dando origem a novas palavras para serem trabalhadas nos desafios da Mesa Educacional Alfabeto.

Atividade mais adequada para crianças de 6 anos ou mais. Quanto mais velhas as crianças, mais criativas podem ser as histórias inventadas e maior o número de novas palavras cadastradas. A idéia pode ser experimentada com crianças menores, mas sem nenhuma exigência de criatividade. É possível que muitas nem entendam o que é para fazer.

## Roteiro:

1. Divida a turma em duplas ou em pequenos grupos para fazer a atividade. Deixe a Mesa Educacional Alfabeto aberta na atividade "Escrevendo Palavras".
2. Conte que quer fazer uma brincadeira nova, e peça "voluntários" para participar (assegurando-se de que todos os que quiserem participar terão a sua vez).
3. A regra é simples: será usada a atividade "Escrevendo Palavras", e, as crianças que completarem as duas primeiras palavras, terão de criar uma história com elas.
4. Quando as histórias estiverem prontas, pode-se realizar brincadeiras que envolvam desenhos, escrita (se as crianças não souberem escrever, você pode fazê-lo, na frente delas), dramatização da história, etc.
5. Uma lista de novas palavras, tiradas da história recém-criada, pode ser escrita com o cubo e depois cadastrada para gerar novos desafios de escrita para as crianças. No final, algumas das palavras favoritas das crianças podem ser impressas e entregues para elas.

## ATIVIDADE 4 - O CAMINHÃO

Esta é uma brincadeira simples que pode ser feita em sala de aula.

### Roteiro:

1. Um aluno começa a atividade dizendo: "*O caminhão transporta batatas*".
2. Os demais alunos da sala, na ordem combinada com o professor (pelas colunas de carteiras ou em círculo), dirão coisas que o caminhão transporta e que começam pela letra inicial da palavra dita, ou seja, pela letra "b".
3. A brincadeira prosseguirá até que alguém diga uma palavra repetida ou não saiba uma palavra que comece com a letra em questão. A brincadeira recomeça com um novo produto que possa ser transportado por caminhões.
4. Essa é uma variação da brincadeira "Fui à lua e levei...", que também poderá ser aproveitada.

## O CASTELO

### ATIVIDADE 1 – VISITA AO ZOOLOGICO

#### Objetivo:

Aproveitar os eventos relacionados “fora” da escola para gerar palavras que serão cadastradas nas atividades que trabalham com palavras na Mesa Educacional Alfabeto, criando inúmeros desafios alfabetizadores.

O trabalho baseado em “temas” gerados a partir de passeios ou de assuntos em destaque nos meios de comunicação (como as “eleições” ou a “Copa do Mundo de Futebol”) pode ser feito com as mais diversas idades, inclusive em salas de Educação Infantil, e com resultados excelentes, até mesmo nas primeiras séries do Ensino Fundamental.

#### Roteiro:

Depois de muito planejamento e da discussão coletiva sobre as regras de comportamento a serem respeitadas, uma sala de Educação Infantil foi visitar um jardim zoológico, onde tiraram algumas fotos digitais dos animais. Agora, depois de muitas emoções, todos estão de volta à escola...

Ao voltar de uma visita a um zoológico, os alunos certamente terão muito a dizer. Esta será uma boa hora para organizar as coisas, para que eles possam contar o que viram, fazer perguntas, desenhar, imitar, etc.

Muitas atividades podem ser feitas, passado esse primeiro momento de “explosão” da expressão infantil. Por exemplo: você pode sugerir que os alunos montem uma história ou organizem uma “exposição” de desenhos sobre a visita (o resultado dessas atividades pode ser mostrado para outras salas e para os pais).

No mesmo dia, ou enquanto as lembranças do passeio ainda estiverem “vivas” na mente das crianças, você pode pedir “voluntários” para criar uma nova brincadeira com a Mesa Educacional Alfabeto. Você fará, com elas, um novo cadastro, que terá como tema, por exemplo, os bichos do zoológico. Para isso, organize com eles uma lista de palavras referentes ao passeio. Estimule-os a participar por meio de perguntas como: “Vamos fazer uma lista dos bichos que nós vimos no passeio? Quem se lembra de algum? Que tal imitá-lo? Será que a gente consegue escrever o nome desse bicho usando os cubinhos do jogo?”.

Quando as palavras e as imagens estiverem cadastradas, os alunos deverão tentar resolver os inúmeros desafios que o software propõe. Sempre que os alunos quiserem, ou quando você achar oportuno, novas listas de “bichos” podem ser feitas.

É claro que as atividades com a Mesa Educacional Alfabeto são apenas uma parte do que pode ser feito após uma visita bem-sucedida a um zoológico. Além de montagem de textos, desenhos, dramatizações, podem ser feitas pesquisas sobre os bichos

que mais interessaram às crianças, “entrevistas” com pessoas, como a professora de Ciências, e também criados jogos de imaginação, em que você poderá incentivar as crianças a “se pôr na pele” dos mais diferentes bichos. Assim, a atividade contribuirá para o desenvolvimento da inteligência e da imaginação dos alunos, ao mesmo tempo em que ajudará a alfabetizá-lo.

#### Comentário:

Essa é mais uma idéia “clássica” da pedagogia, a de trabalhar a partir de “centros de interesse” das crianças. Já na década de 30, o educador brasileiro Lourenço Filho (1897-1970) dizia que *“os centros de interesse devem ter base ocasional, isto é, derivar de fatos da vida corrente da criança. Este modo de entender os centros de interesse dá muita vida e colorido ao trabalho escolar”*.<sup>1</sup>

Lourenço Filho dá um belo exemplo de um “centro de interesse ocasional”, envolvendo uma turma com crianças de 11 e 12 anos: ele conta que, em 1936, em uma escola de São Paulo, *“a viagem do dirigível Conde Zeppelin interessou a classe, por vinte dias seguidos, em trabalhos de cartografia, experiências de física, cálculos de latitude e longitude, velocidade comparada entre os vários veículos, história da aeronáutica e aviação, Bartolomão de Gusmão, Augusto Severo, Santos Dumont...”*<sup>2</sup>

O trabalho a partir de “centros de interesse” – motivados por passeios, visitas, eventos importantes na comunidade ou em destaque nos meios de comunicação – permite a criação de verdadeiros “currículos vivos”, que aproveitam as experiências que impressionam as crianças e despertam sua vontade de aprofundar seus conhecimentos. Uma idéia importante para os pedagogos do século XXI, e para a formação de crianças dispostas a entender um mundo em constante transformação...

### ATIVIDADE 2 – UMA IDÉIA QUE VALE UMA FÁBULA

#### Objetivo:

Aproveitar os textos (histórias, lendas, poesias, músicas, etc.) de que os alunos mais gostam, as fábulas e histórias que se encontram na “Biblioteca” da Mesa Educacional Alfabeto ou gerar novos cadastros.

Com a enorme quantidade de livros infantis de ótima qualidade que existe atualmente, é possível encontrar histórias excelentes para todas as idades. Portanto, a partir dos 3 ou 4 anos, já é possível experimentar criar novas listas de palavras importantes para os alunos.

Por exemplo: uma sala de aula em que os alunos gostam muito de uma fábula (veja o anexo 1, algumas páginas a seguir), na versão narrada por Monteiro Lobato (1882-1948). Elas já

<sup>1</sup> Lourenço Filho, “Introdução ao Estudo da Escola Nova”, São Paulo, ed. Melhoramentos, 1950. Página 193.

<sup>2</sup> Idem, p. 194.

ouviram a história inúmeras vezes, já a dramatizaram, já inventaram novas histórias a partir dela. Agora, você usa o interesse pela história para enriquecer o conteúdo do cadastro da Mesa Educacional Alfabeto.

O primeiro passo é fazer mais uma leitura de uma história que os alunos já conhecem bem (neste exemplo, a fábula “O galo que logrou a raposa”). Depois, você pode pedir ajuda aos alunos para criar uma nova brincadeira utilizando os cubos da Mesa Educacional Alfabeto.

Conversando com os alunos, você pode sugerir que eles decidam quais palavras da história serão usadas para brincar. Você pode fazer sugestões como: “*Que tal fazer uma lista dos bichos que aparecem na fábula?*”; “*Que tal fazer uma lista de palavras que a gente não entendeu?*”; “*Quais as palavras mais legais dessa história?*”, etc.

A partir dessa lista, vocês definirão as palavras que serão cadastradas. Os alunos podem tentar escrevê-las, com lápis e papel, no quadro ou com os cubos da Mesa Educacional Alfabeto, fora dela. As palavras podem ser cadastradas no “Configurador”, no “Cadastro de Palavras” e depois no “Cadastro de Grupos”. Quando os grupos estiverem prontos, os alunos resolverão os inúmeros desafios que as atividades criarão com essas palavras.

Para concluir, podem ser feitas brincadeiras como “imitar cada bicho cujo nome foi completado”, discussões sobre quais foram as palavras mais fáceis e as mais difíceis de escrever, etc. De tempos em tempos, a lista de palavras gerada por essa história poderá ser renovada, até que outra história surja, fornecendo as novas palavras para o cadastro da Mesa Educacional Alfabeto.

### Comentário:

Quando um texto interessa às crianças, ele pode gerar um grande número de atividades, que incluem dramatizações teatrais e com fantoches, desenhos, brincadeiras de contar de novo, inventar novas histórias com os personagens, etc.

É importante ter muitas histórias para contar. Porém, muitas vezes, as crianças nos pedem incessantemente para contar a mesma história. Quando isso acontecer, não há problema em repetir uma história tantas vezes quantas elas quiserem. Como diz um autor da escola soviética ligado ao grande psicólogo Vygotsky (1896-1934):

*“Para as crianças em idade pré-escolar ouvir uma história é um jogo de pensamento. Por isso, gostam de ouvir, repetir as mesmas histórias uma quantidade de vezes, e agrada-lhes que nos tradicionais contos infantis se faça um grande uso da repetição. A forma da atividade interna muda com a idade da criança e o seu nível de desenvolvimento; mas de uma forma ou outra continua a ser o espírito vivo da percepção artística.”<sup>3</sup>*

Por isso, se as crianças pedirem, você pode contar a mesma história muitas vezes...

### Generalizações:

Essa sugestão mostrou apenas um exemplo em que a

literatura infantil aparece na origem da “alfabetização” dos alunos. É claro que, além das “fábulas”, há um sem-número de livros infantis, histórias do folclore e de poesias especiais para alunos.

Qualquer que seja a idade de seus alunos, existe hoje um verdadeiro “arsenal” de literatura infantil de excelente qualidade, que pode ser aproveitado como um recurso fundamental. Criar inúmeras atividades ligadas à literatura infantil é um dos modos mais eficientes de conseguir resultados de aprendizagens surpreendentes e profundos, aumentando as chances dos alunos na escola e fora dela.

A literatura infantil facilita a realização do objetivo de não apenas ensinar os alunos a ler, mas de dar as chances para que cada aluno goste de ler, tenha sempre vontade de ler. Assim, a criança estará muito melhor preparada para, mais tarde, buscar conhecimento e prazer nos livros...

## ATIVIDADE 3 – CHARADAS E CHARADINHAS

### Roteiro:

1. Escreva charadas em pedaços de papel, dobre-os e coloque-os em um saco ou caixinha.
2. Um aluno de cada vez retirará uma charada da caixa.
3. Esse aluno lerá a charada para os demais.
4. Aquele que souber a resposta correrá até a frente da sala e fará uma dramatização para que outro aluno descubra e proceda da mesma forma, correndo até a frente da sala.
5. O aluno que descobrir a charada por meio da dramatização ou mímica escolherá uma nova charada para dar continuidade a brincadeira.
6. A brincadeira continuará de acordo com o tempo e os critérios estabelecidos por você.
7. Essa é uma boa brincadeira para ser feita no final da aula.

## ATIVIDADE 4 – RECONTANDO A HISTÓRIA

### Roteiro:

1. Escolha, juntamente com os alunos, uma fábula ou história dos clássicos infantis.
2. Essa história deve ser lida para as crianças, que devem ouvi-la com muita atenção, pois terão de atividade, reescrevê-la.
3. Para exemplificar melhor, usaremos a história dos Três Porquinhos. Leia a história, faça uma interpretação oral para verificar a compreensão, colha opiniões a respeito e lance o desafio: os alunos deverão organizar-se em

<sup>3</sup> Teplov, “Aspectos psicológicos da educação artística”, p. 136.

quatro grupos e cada grupo receberá um personagem para contar a história à sua maneira, ou seja, uma versão sob um novo ponto de vista, diferente da versão do autor da história. Cada grupo receberá o nome de um dos personagens. Depois de serem escritas as histórias, elas deverão ser ilustradas e lidas para a turma.

4. Faça uma discussão sobre as diferenças e as semelhanças entre as versões – questione o porquê de tais escolhas – e sobre outros assuntos que surjam no decorrer do desenvolvimento do trabalho.

## ATIVIDADE 5 – BICHONÁRIO

### Roteiro:

1. Crie com os alunos um dicionário dos bichos, chamado de Bichonário e organizado como um livro.
2. Primeiramente, façam uma lista com o nome de animais que comecem com cada uma das letras do alfabeto.
3. Feito isso, os alunos realizarão pesquisas sobre os animais no *Dicionário Aurélio*.
4. Pesquise em outras fontes (livros, revistas, Internet, softwares) sobre a vida desses animais: hábitat, alimentação, hábitos, sons que produzem (e o nome desses sons), onde podem ser encontrados e curiosidades.
5. Os alunos podem colocar figuras dos animais, recortadas de revistas e jornais, impressas ou fotografadas. Caso nenhuma dessas alternativas seja possível, os alunos podem fazer um desenho do animal.
6. É interessante colocar pequenas poesias ou charadinhas envolvendo o nome desses animais.
7. No decorrer das pesquisas, os alunos podem ter dificuldade em encontrar o nome dos sons feitos pelos animais. Recorra à atividade da Mesa Educacional Alfabeto “O Jardim dos Animais” e, ao organizar o ambiente, relacionando o som ao animal correspondente, os alunos conhecerão o som e seu nome. Nessa atividade, são apresentados sons de doze animais.

## ATIVIDADE 6 – DITOS E NÃO DITOS



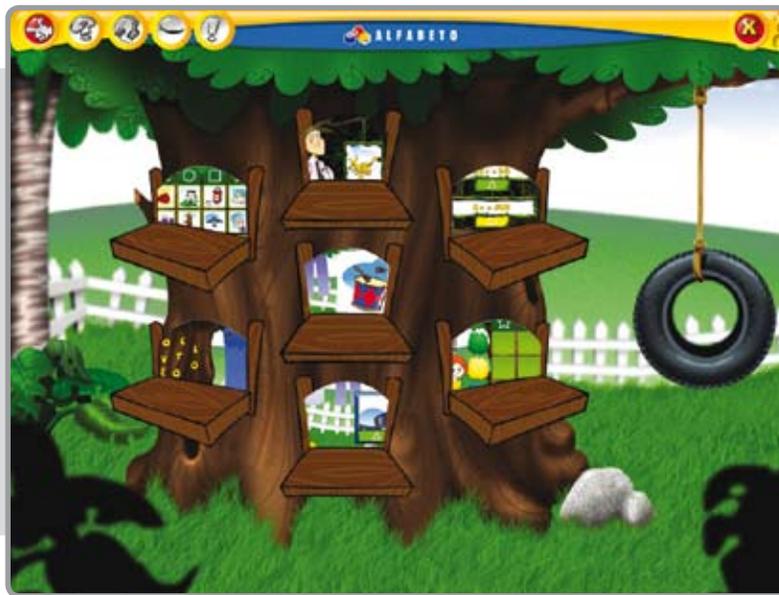
Para o trabalho com essa atividade, sugerimos que você trabalhe em sua rotina a idéia de leitura de ditos, parlendas e cantigas.

Pode-se realizar a atividade de forma coletiva na sala da seguinte forma:

### Roteiro:

1. Escreva os provérbios em pequenos pedaços de papel, dobre-os e faça com que cada aluno escolha um para ler.
2. Após realizar algumas vezes essa atividade, os alunos já conhecerão os provérbios. Pode-se aumentar o grau de dificuldade da atividade, como, por exemplo, colocando-se um desenho no lugar da palavra-chave ou deixando uma palavra em branco. Por exemplo: “Em terra de cego quem tem um \_\_\_\_\_ é rei!” Para os alunos maiores, que fazem produções escritas, pode-se solicitar que escrevam uma pequena história e a terminem colocando no final um provérbio, para servir de moral da história.
3. Depois da realização dessas atividades em sala de aula, utilize a Mesa Educacional Alfabeto. Entre na “Biblioteca do Castelo” e escolha a atividade “Ditos e não Ditos”.

## O JARDIM DA CASA



### ATIVIDADE 1 – O ENIGMA

1. Esta é uma prática que pode ser desenvolvida diariamente em sala de aula: a leitura de enigmas.
2. Esses enigmas serão escritos, num primeiro momento, por você e, posteriormente, os alunos poderão criar alguns enigmas para os colegas.
3. Escreva frases curtas e até mesmo palavras soltas, colocando no lugar das letras que se repetem (vogais ou consoantes) números, símbolos ou desenhos. Por exemplo: a frase é: “Hoje é quarta-feira!”, com a troca, fica: “Hoje é qu9rt9-feir9!”.
4. O grau de dificuldade dos enigmas deve aumentar de acordo com a compreensão dos alunos. Podem-se trocar todas as vogais de uma frase ou todas as consoantes.
5. Uma variação dessa brincadeira é falar palavras sem determinada letra ou com uma letra trocada. Por exemplo: “No almoço, comi carne de frango com farofa!” ficaria: “No armoço, comi calne de flango com falofa!”.
6. Os alunos se divertem enquanto aprendem a sonoridade correta de cada letra (relação fonema-grafema) e percebem as trocas ortográficas.

### ATIVIDADE 2 – COMEÇO E FIM

Essa é uma brincadeira para ser desenvolvida em sala de aula.

#### Roteiro:

1. Os alunos devem estar dispostos em círculo sentados no chão ou mesmo em suas carteiras.
2. Escolha um aluno para começar a atividade, de forma que os demais participem em sentido horário ou anti-horário.

3. O aluno escolhido para começar a brincadeira dirá uma palavra qualquer. Por exemplo: “bola”. O aluno seguinte dirá uma palavra que comece com a última letra da palavra dita, no caso, pela letra “A”.
4. A brincadeira prosseguirá até que uma palavra se repita ou algum aluno erre a letra.
5. Recomece a brincadeira pelo aluno seguinte àquele que terminou a última rodada.

### ATIVIDADE 3 – OS SIGNIFICADOS

Nessa atividade, é necessária a utilização do *Dicionário Aurelino*, que acompanha a Mesa Educacional Alfabeto.

#### Roteiro:

1. Escolha um aluno para começar a atividade. Os demais permanecerão em seus lugares com lápis e papel a mão.
2. O aluno escolhido procurará uma palavra no *Aurelino*, anotará seu significado em uma folha de papel e dirá para os colegas a palavra que foi escolhida.
3. A turma deverá, então, tentar escrever o significado dessa palavra em um pedaço de papel. Após um tempo, o aluno que falou a palavra lerá seu significado para que os demais confirmem suas respostas.
4. O aluno que encontrar a definição mais próxima da correta será o próximo a escolher uma palavra.
5. Pode-se combinar um valor para as respostas mais próximas da correta, valorizando, assim, as opiniões dos alunos.
6. Essa atividade permite a ampliação do vocabulário dos alunos.

## CONCLUSÃO – ALFABETIZAR É BRINCADEIRA?

Cada pessoa tem um modo próprio de ver as coisas, e cada grupo de crianças exige um tipo de adaptação que ninguém conhece melhor do que as educadoras, ou os raros educadores, que trabalham com elas. O objetivo dessa “dúzia” de sugestões que acabamos de ver é dar algumas novas idéias que você poderá modificar, enriquecer e experimentar, para otimizar o uso da Mesa Educacional Alfabeto, respeitando-se seu modo de ver as coisas e as características das crianças sob sua responsabilidade. Esperamos que, de tempos em tempos, você volte a folhear estas páginas, em busca de algumas novas idéias.

Talvez você tenha percebido que, na “didática do abc”, apresentada ao longo dessas sugestões, há uma preocupação constante em deixar a criança à vontade, em permitir que ela se divirta com palavras e livros, em ouvir o que ela quer nos contar, em incentivá-la a brincar e a se expressar.

Essa escolha decorre de uma certeza que é tanto teórica quanto comprovada na prática da alfabetização: crianças que se divertem e podem “brincar” de ler e de escrever aprendem muito mais e muito melhor do que as crianças que são obrigadas a seguir métodos “sérios” e passam o tempo apenas copiando letras sem significado e tentando decifrar palavras vazias de sentido.

O nosso compromisso é este: se as crianças “brincarem” muito com as atividades da Mesa Educacional Alfabeto e se você conseguir criar sempre novos cadastros a partir das experiências e dos textos que enriquecem o seu dia-a-dia, todas elas serão crianças bem “alfabetizadas” e que terão desejo de ler e de escrever sempre mais.

Obrigado pela atenção, volte sempre, bom trabalho, e divirtam-se você e as suas crianças!

## ANEXO 1 – FÁBULA: “O GALO QUE LOGROU A RAPOSA”



Um velho galo matreiro, percebendo a aproximação da raposa, empoleirou-se no cimo de uma árvore. A raposa, desapontada, murmurou consigo: Deixa estar, meu malandro, deixa estar que já te curo! ... E em voz alta:

– Amigo, venho contar uma grande novidade: acabou-se a guerra entre os animais. Lobo e cordeiro, gavião e pinto, onça e veado, raposa e galinhas, todos os bichos andam agora às beijocas, como namorados. Desça, portanto, desse poleiro e venha receber o meu abraço de paz e amor.

– Muito bem! – exclamou o galo – Não imagina como tal notícia me alegra e me comove! Que beleza vai ficar o mundo, limpo de guerras, crueldades e traições!

– Vou descer para abraçar a amiga raposa, mas... como lá vêm vindo três cachorros, acho bom esperá-los para que também eles tomem parte na bela confraternização.

Ao ouvir falar em cachorro, dona Raposa não quis saber de histórias, e tratou de pôr-se ao fresco, dizendo:

– Infelizmente, amigo Có-ri-có-có, tenho pressa e não posso esperar pelos amigos cães. Fica para outra vez a festa, sim? Até logo.

E raspou-se.

*Contra a esperteza, esperteza e meia.*<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Monterio Lobato, “Fábulas”, São Paulo, Cia. Editora Nacional, 1934. Páginas 34, 35.

## SUGESTÕES BIBLIOGRÁFICAS

A quantidade de livros que discutem a aprendizagem da linguagem escrita está aumentando a cada ano. Abaixo, damos uma lista de livros importantes, que não é exaustiva:

MAZZOTA, M. J. *Educação escolar: comum ou especial*. São Paulo: Pioneiras, 1987.

MEC. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Adaptações Curriculares Nacionais: Adaptações Curriculares*. Brasília: SEESP, 1999.

### Alfabetização na Pré-Escola:

ASHTON-WARNER, S. *Teacher*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1986. (em inglês)

COHEN, R. e GILBERT, H. *Descoberta e aprendizagem da linguagem escrita antes dos 6 anos*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

CURITIBA. Secretaria Municipal da Criança. *Proposta pedagógica para o trabalho com crianças de 0 a 6 anos*. Curitiba, 1994.

DOMAN, G. *Como ensinar seu filho a ler*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

DOMAN, G. e DOMAN, J. *Como multiplicar a inteligência de seu bebê*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1993.

FERREIRO, E. *Reflexões sobre a alfabetização*. São Paulo: Cortez, 1985.

FERREIRO, E. *Alfabetização em processo*. São Paulo: Cortez, 1987.

FERREIRO, E. *Com todas as letras*. São Paulo: Cortez, 1992.

FERREIRO, E. e TEBEROSKY, A. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

FIGUEIREDO, E. L. *Os bebês devem e podem ler*. São Paulo: Pioneira, 1995.

FREINET, C. *O jornal escolar*. Lisboa, Stampa, 1975.

FREINET, C. *As técnicas Freinet da escola moderna*. Lisboa: Stampa, 1975.

FREINET, C. *O texto livre*. Lisboa: Dinalivro, 1976.

FREINET, C. *A leitura pela imprensa na escola*. Lisboa: Dinalivros, 1977.

SMITH, F. *Compreendendo a leitura*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

SMOLKA, A. L. B. *A criança na fase inicial da escrita*. São Paulo: Cortez, 1988.

TEBEROSKY, A. *Psicopedagogia da linguagem escrita*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

TEBEROSKY, A. e CARDOSO, B. *Reflexões sobre o ensino da leitura e da escrita*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1989.

### Literatura infantil:

ABRAMOVICH, F. *Literatura infantil*. São Paulo: Scipione, 1989.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

BETTELHEIM, B. e ZELAN, K. *A psicanálise da alfabetização*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

HELD, J. *O imaginário no poder*. São Paulo: Summus, 1980.

REGO, L. L. B. *Literatura infantil: uma nova proposta de alfabetização para a pré-escola*. São Paulo: FTD, 1990.

RODARI, G. *A gramática da fantasia*. São Paulo: Summus, 1986.

### Psicologia e pedagogia “gerais” (não-específicos sobre alfabetização):

KAMII, C. e DEVRIES, R. *Piaget para a educação pré-escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

LOURENÇO FILHO, M. B. *Introdução ao estudo da escola nova*. São Paulo: Melhoramentos, 1950.

MOLL, L. C. *Vygotsky e a educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

PIAGET, J. *Psicologia e pedagogia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

STOKOE, P. e HARF, R. *Expressão corporal na pré-escola*. São Paulo: Summus, 1987.

TEPLOV, R. M. “Aspectos psicológicos da educação artística”, in LURIA et al. *Psicologia e pedagogia II*. Lisboa: Stampa, 1991.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo, Martin Fontes, 1983.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. e LEONTIEV, N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1989.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1983.





Apoio:



[www.mesaalfabeto.com.br](http://www.mesaalfabeto.com.br)

## **CENTRAL EDUCACIONAL MESA ALFABETO**

### **1 - A SALA DE AULA - Letras do alfabeto, maiúsculas e minúsculas, e a diversidade de fontes existentes.**

#### **Atividades:**

- Conhecendo as Letras - primeiro contato com os cubos de letras.
- Descobrimo as Letras - reconhecimento de letras iguais (somente maiúsculas).
- Qual é a Letra? – Som inicial (somente maiúsculas).
- Qual é a Letra? – Som inicial (somente maiúsculas).
- O Desafio das Letras – Som inicial.
- Rápido! As Letras estão caindo! – Reconhecimento de letras iguais

### **2- O AQUÁRIO – Diversidade de fontes e as letras nas formas maiúscula e minúscula.**

#### **Atividades:**

- O Peixe Come-Letras – Reconhecimento visual de letras (maiúsculas e minúsculas).
- Os Peixinhos Nadadores - Reconhecimento visual de letras (maiúsculas e minúsculas).
- O Desafio das Bolhas – Som inicial e nome da letra (maiúsculas e minúsculas).
- As Letras Mergulhadoras - Reconhecimento de letras iguais.
- Memória Submarina – Correspondência de letras maiúsculas e minúsculas

### **3- O JARDIM DA CASA – Trabalho com palavras - Letras Maiúsculas**

#### **Atividades:**

- O Jardim das Palavras – Palavra X imagem - habilidade de identificar uma palavra soletrada.
- O Caçador de Palavras – Palavra X imagem - habilidade de identificar uma palavra soletrada.
- Completando as Sílabas – Sílaba X palavra - palavras que podem ser completadas com uma sílaba comum a todas elas
- Complete a Palavra – Completar a palavra com as letras que faltam.
- Desembaralhando Letras – Formar palavras desembaralhando as letras.
- A Brincadeira do Varal – Escrita de palavras a partir da imagem.
- Memória – Palavra X imagem – Encontrar os pares

### **4- A CASA DE DOCES – Trabalho com palavras – Letras maiúsculas**

#### **Atividades:**

- O Muro de Biscoitos – Som inicial e escrita de palavra.
- As Letras Suspensas – Escrita de palavras soletradas.
- Decifrando – Som inicial de figuras para formação de uma nova palavra.
- Escrevendo Palavras – Cópia da palavra / imagem apresentada
- Rápido que lá vem a Palavra! – Reconhecimento das letras para formar palavras
- Troca-Letras – Formação de novas palavras com troca de apenas uma letra.

### **5- O SHOW DE TELEVISÃO – Habilidades de leitura e escrita – Letras maiúsculas**

#### **Atividades:**

- O Tiro ao Alvo – Escrita da palavra a partir da imagem. (Esta atividade pode ser configurada com os nomes dos alunos)
- A Forca – Descoberta de palavras – letra a letra. (Esta atividade pode ser configurada com os nomes dos alunos)
- O Jogo da Velha – Escrita da palavra a partir da imagem.
- A Primeira Letra – Escrita de palavras a partir da imagem

- A Letra Certa – Escrita de palavras a partir da letra escolhida pelo aluno (Possibilidade de letra no início, meio e fim da palavra).
- A Chamada – Escrita de nomes próprios (Esta atividade pode ser configurada com os nomes dos alunos).
- Palavras do Mundo – Escrita de palavras, podendo ser inseridas palavras do repertório dos alunos.

## **6- O CASTELO – Trabalho com textos – Letras maiúsculas e minúsculas**

### **Atividades:**

#### **6.1 - A Biblioteca – Textos, charadas, fábulas, provérbios, ditos populares, parlendas, trava-línguas e cantigas.**

##### **Atividades:**

- A Sala de Cinema - contém textos que tratam de assuntos atuais e relevantes
- Charadas e Charadinhas - charadas que desenvolvem a rapidez de raciocínio.
- Fábulas e Outras Histórias - contém 16 fábulas para serem lidas, ouvidas e completadas
- Ditos e Não-Ditos - contém provérbios, ditos populares, parlendas, trava-línguas e cantigas.

#### **6.2- A Base da Torre - conteúdos específicos do Dicionário Aurelino**

##### **Atividades:**

- O Jardim dos Animais – os alunos ouvem as vozes dos animais e descobrem como se chama a voz de cada animal.
- A Sala da Torre – significado de palavras que constam no Dicionário Aurelino.
- A Sala da Torre II – frases contextuais onde faltam palavras do Dicionário Aurelino.
- A Mina dos Significados – selecionar o significado que corresponde à palavra.