

MINISTÉRIO DA INSTRUÇÃO PÚBLICA

# Boletim Pedagógico

N.º 1

PP/427

## Instruções sôbre jogos de leitura

(Portaria n.º 3:891)

Sendo da maior conveniência pedagógica orientar o professorado do grau infantil e primário geral em processos modernos de iniciação da leitura e da escrita, que aproveitem principalmente dos ensinamentos que trouxeram a este campo didáctico as experiências da Doutora Montessori e do Doutor Decroly, umas e outras realizadas com tanto êxito no ensino das crianças anormais e, como é natural, com maior êxito ainda no das normais;

Tendo tais processos de iniciação da leitura e da escrita a mais sólida importância, porquanto permitem, pelo seu carácter intuitivo e marcha psico-pedagógica, combater, desde o começo do aprendizado escolar, dois vícios gravíssimos da velha metodologia: o psitacismo ou papagueio maquinal de palavras e o verbalismo ou excesso de vazia retórica;

E correspondendo ainda tais processos à necessidade lúdica da criança:

Manda o Governo da República Portuguesa, pelo Ministro da Instrução Pública, que ao professorado do grau infantil e primário geral sejam transmitidas algumas instruções relativas a jogos de iniciação da leitura e da escrita, a fim de começar a tentar-se entre nós, no ensino oficial, uma experiência de que muito há a esperar, e para o bom êxito da qual se determina ao mesmo professorado que requeira às Inspeções Escolares e às Escolas Normais Primárias esclarecimentos para as suas hesitações ou dúvidas, e que comunique à Direcção Geral do Ensino Primário e Normal os resultados dos seus tentames ou applicações experimentais.

Tais instruções são as seguintes:

I) Momentos psicológicos do ensino da leitura e da escrita:

No mecanismo do aprendizado da leitura e da escrita estabelecem-se vários momentos psicológicos, correspondentes já no final da escolaridade infantil, já ao começo da primária geral:

- 1) O da percepção dos sons;
- 2) O da percepção dos sinais visuais;
- 3) O das representações motrizes;
- 4) O da fusão dos diversos elementos auditivos, visuais e motores.

II) Momento da percepção dos sons:

Este momento é constituído por uma série de exercícios articulatórios destinados a despertar na criança a atenção auditiva. Tais exercícios podem ainda ter a vantagem de servir para corrigir certos vícios tênues de fonação da criança.

Pode proceder-se da maneira seguinte:

Conta-se, por exemplo, um conto ou pequena história lentamente, e pede-se à criança que vá notando as palavras. Depois, dão-se palavras para a criança as decompor em sílabas, e por último sílabas que serão divididas nos seus elementos — os fonemas. Tudo isto será feito primeiro com a exemplificação do professor. Convém insistir nos fonemas de som próximo, tais como: *t, d; p, b; b, v; c e g.*

Além destes exercícios de análise, e depois deles, devem fazer-se exercícios de síntese ou de recomposição de sons em sílabas, de sílabas em palavras, e de palavras em frases. A animação ou vida que dão o palmeado e a resposta coral é, nestes trabalhos, muito desejável: escola ruidosa não significa escola indisciplinada.

III) Momento da percepção dos sinais visuais:

Podem empregar-se neste momento psicológico jogos vários como os seguintes:

1) Jogo de palavras:

Arranjam-se vários cartões do mesmo tamanho; escrevem-se neles várias palavras de modo que duas ou três se repitam; e pede-se à criança que sobreponha os

cartões de palavras iguais. Renova-se depois o exercício ou jôgo com cartões e palavras de tamanho diverso.

### 2) Jôgo de sílabas:

Escrevem-se em cartões do mesmo tamanho diversas sílabas; as mesmas sílabas devem repetir-se duas ou três vezes. Pede-se à criança que sobreponha as sílabas iguais. O mesmo jôgo deverá começar com as sílabas de mais fonemas e terminar com as de menos. Insiste-se neste exercício com cartões e sílabas de tamanho diverso.

### 3) Jôgo de sinais gráficos:

Constroem-se dois ou mais alfabetos de sinais caligráficos e minúsculos.

Pede-se à criança que sobreponha os sinais iguais. Convém começar pelos sinais mais diferentes *o, i, m, s, q,* e não lhe dar a princípio senão um reduzido número de sinais, três, quatro, quando muito cinco.

A medida que a identificação se vai tornando fácil, aumenta-se o número de sinais gráficos até o esgotamento das letras dos vários alfabetos.

Convém insistir em exercícios com sinais gráficos que apresentem certa semelhança: *p, q; b, d; u, n.*

O mesmo jôgo pode repetir-se seguidamente com alfabetos de sinais impressos, minúsculos primeiro, e maiúsculos depois. E ainda, por último, com alfabetos mixtos, impressos e caligráficos, maiúsculos e minúsculos.

Como estes exercícios são de natureza puramente visual não se devem dar à criança os nomes dos sinais.

## IV—[Momento das representações motrizes:

Este momento oferece certas dificuldades. Elas atenuam-se, porém, consideravelmente, se a criança tiver recebido, desde o começo da escola infantil ou numa classe propedéutica da escola primária, a indispensável preparação do desenho e trabalhos manuais.

A circunstancia do desenho proceder a escrita tem as maiores vantagens para ambos. A escrita não é mais que uma particularidade do desenho. O aprendizado deste, feito primeiro que o daquela, beneficia o desenho porque dá à criança desde muito cedo hábitos de movimentos largos e livres, e de traço artístico, e beneficia a escrita, porque, transferidos tais hábitos para esta, facilitam o seu aprendizado e dão à caligrafia segurança e beleza.

O caminho iaverso só tem inconvenientes: a criança quando escreve antes de desenhar toma o hábito de movimentos rigidamente coordenados, que lhe retardam a um tempo a plasticidade da mão e o sentimento estético, tam indispensáveis ao desenho como à escrita.

Para o desenvolvimento das representações motrizes podem utilizar-se os seguintes jogos e exercícios:

### 1) *Jogo dos alfabetos de lixa:*

Constroem-se quatro alfabetos iguais, dois do tipo manuscrito minúsculo e dois do mesmo tipo maiúsculo, recortados em lixa, com o tamanho, por exemplo, de 10 centímetros de altura e 1 centímetro de largura para os caracteres maiúsculos, e de 7,5 centímetros de altura e meio centímetro de largura para os caracteres minúsculos.

Vendam-se os olhos à criança; dá-se-lhe uma letra de um dos alfabetos, e pede-se-lhe que siga o contorno com o dedo e procure em seguida num montão de letras a que lhe corresponde no alfabeto do mesmo tipo.

A operação repetir-se há tantas vezes quantas as necessárias, utilizando primeiro os alfabetos minúsculos, depois os maiúsculos.

A criança vai assim começando a familiarizar-se, por meio de um movimento tátil e muscular, com a forma dos caracteres gráficos.

### 2) *Jogos de encaixe de alfabetos:*

Constroem-se dois tabuleiros de madeira de cêrea de 50 centímetros de largura e 25 centímetros de comprimento cada um, nos quais se entalham caracteres manuscritos minúsculos e maiúsculos de 7,5 centímetros de altura e 1 centímetro de largura, por exemplo; e ainda dois alfabetos manuscritos, um maiúsculo e outro minúsculo do mesmo tamanho dos encaixes.

Estes alfabetos serão recortados em madeira para perfeitamente ajustarem em tais encaixes.

Vendam-se os olhos à criança e manda-se-lhe que contorne os rebordos de um encaixe e procure num montão de letras a que se lhe ajusta.

### 3) *Jogos de contorno de letras:*

Constroem-se dois alfabetos manuscritos, um minúsculo e outro maiúsculo, com letras de madeira de, por



exemplo, 25 centímetros de altura e 3 de largura para as maiúsculas e minúsculas de haste, e 15 centímetros de altura e a mesma largura para as minúsculas que a não tenham.

A criança ajustará cada uma das letras no quadro preto; seguir-lhe há o contorno com giz branco; e preencherá depois o espaço intermédio com giz de cores, que devem ser de preferência as seguintes: vermelho, verde, amarelo e azul.

#### 4) *Exercício do traçado de letra contornada:*

Empregando o alfabeto de lixa primeiro, e depois o alfabeto liso, manda-se à criança que contorne uma letra e trace em seguida com o dedo no espaço o seu contorno. Durante este exercício a criança tem os olhos vendados. Pode repetir-se traçando ela na areia, com o dedo primeiro e com um pouteiro depois, a letra contornada.

#### V) *Momento da fusão dos elementos visuais, auditivos e motores:*

Pode começar-se este momento psicológico por um exercício como o seguinte:

#### *Jogo de palavras-tipos:*

Toma-se um alfabeto e gravuras — as dos bilhetes postais ilustrados e as de certos catálogos podem servir — que representem seres animados ou objectos do mundo da criança. Faz-se com que pouco a pouco esta identifique as letras com as cousas em cujo nome aquelas funcionam como fonema inicial. Dá-se-lhe então o som do sinal que vale como nome d'ele. Quando a criança identificar bem o sinal com os objectos ou seres em que ele seja inicial escrevê-lo há na pedra.

Pode seguir-se com as palavras empregadas uma ordem de apresentação de sinais: primeiro as vogais, indo das de um som, gradualmente, para as de vários; e em seguida as consoantes, começando pelas que inicialmente têm um só valor e terminando pelas que têm nessa posição número plural de valores.

Dentro de cada um destes grupos é possível ainda se-riar, tratando de labiais primeiro, dentais depois, e em último lugar de guturais. Os ditongos e grupos consonânticos iniciais virão no final.

Convém insistir em palavras-tipos cujo sinal inicial é semelhante fonética ou gráficamente como *t, d; p, b; b, v; c, g; r, l; p, q; d, b; u, n.*

Uma vez estabelecida a associação dos sons com os sinais, passa-se a jogos que sirvam para a criança reunir os elementos constitutivos da palavra. Nada impede, porém, que se proceda desde logo analiticamente, começando pela realização de tais jogos, que primeiro apresentam a palavra, para desta passar à sílaba, e depois ao fonema.

São eles os seguintes:

1) *Jogos de caixinhas rotuladas:*

Constroem-se ou aproveitam-se caixinhas iguais — as de fósforos servem perfeitamente — e põe-se-lhes um rótulo constituído pela palavra significativa do conteúdo. Dentro da caixa deverão encontrar-se objectos e productos vários — podem utilizar-se materiais do museu escolar ou colhidos em excursões — tais como lápis, apuros, sal, carvão, alfinetes, contas, sementes, minérios, conchas. O primeiro jogo a empregar consistirá em pedir à criança que vá abrindo em frente do professor as várias caixas e indicando o seu conteúdo. Isto serve para ela ir associando a palavra do rótulo ao objecto contido na caixa. Em seguida procede-se a outro jogo que consiste em pedir à criança que coloque nas caixas respectivas os objectos que a cada uma pertencem e que se juntaram a esmo. Um terceiro jogo é ainda conveniente: êle consiste em misturar as várias tampas e pedir à criança que reponha cada uma na caixa correspondente.

2) *Jogos de leitura com complicação sensorial:*

Podem realizar-se também jogos em que se façam intervir sentidos, como o tato, o olfato e o paladar.

Arranjam-se para isso objectos ou productos que tenham a propriedade de impressionar cada um desses sentidos; fecham-se os olhos à criança e faz-se com que ela toque, choiro ou prove qualquer objecto ou producto, como um bocado de seda, veludo, lixa, um pouco de café moído, folhas de chá ou de alfazema, ou umas pedras de sal e uma porção de açúcar ou canela. Em seguida manda-se-lhe que abra os olhos e procure entre as diferentes caixas a que contém a substância que acaba de impressionar um daqueles sentidos.

Também se pode fazer este mesmo jogo impressionando o sentido auditivo. Para isso introduzir-se hão nas caixas objectos que chocalhados produzam um som característico, tais como moedas de cobre ou pedaços de vidro. A criança, de olhos fechados, reconhecê-los há pelo chocalhar, e depois procurará a caixa que os contém.

### 3) Jogos de leitura e de educação geral:

Empregam-se vários. Um pode ser o seguinte, que tem a vantagem de se prestar a esplêndidas lições de cousas:

Tomam-se bilhetes postais ilustrados, estampas, ou produtos, como amostras de tecidos, folhas de plantas ou flores, que se colam em pedaços de cartão. Ensina-se à criança qual o rótulo que corresponde a cada cartão. Depois retiram-se os rótulos dos cartões respectivos, misturam-se, e manda-se-lhe que ponha cada um deles sobre o objecto ou produto que designa.

Com papéis coloridos, que se vão colando num cartão branco, pode-se variar este mesmo jogo, ao mesmo tempo que se vai fixando na criança o sentido cromático.

Ela terá de pôr, sob cada pedaço de papel, um rótulo que irá buscar a uma colecção.

A comparação de rótulos com elementos iguais, como *gato e galo, pato e rato, copo e sopo*, permite chegar à determinação da sílaba e do fonema ou sinal gráfico.

Outros jogos poderão fazer-se ainda com fim educativo geral. O seguinte tem a vantagem de permitir o estudo das partes dos objectos:

Arranja-se, em ponto grande, uma figura de homem ou de animal, uma árvore, uma casa, um carro, um pavio, e pede-se à criança que vá a um montão de rótulos buscar o designativo de cada uma das partes de tais seres ou objectos e que o coloque no local que na gravura lhe compete.

Um novo jogo pode ainda ser feito. É o seguinte, que permite estudar as várias fases por que vai passando determinado produto:

Arranja-se uma colecção de gravuras que apresentem todos os estados por que passa, por exemplo, o trigo ou o milho, desde a sua sementeira até a sua panificação. A criança competirá seriar as gravuras e pôr sob cada uma a legenda respectiva.

Um outro jogo de fim cultural pode ser o seguinte,

que tem a vantagem de ir despertando na criança a consciência moral:

Apresentam-se à criança várias gravuras representando actos da vida ordinária, bons e maus, tais como um marinheiro a salvar um náufrago ou um bombeiro a salvar um entêrmo num incêndio, e um homem embriagado a bater na espôsa ou outro a roubar uma casa. Pode-se à criança que ponha sob cada gravura uma ou outra frase do tipo das seguintes: *é uma boa acção* ou *é uma má acção*.

Antes dos recreios pode ter vantagens o uso do seguinte:

*Jogo de bilhetinhos:*

Em pequenos cartões iguais escrevem-se nomes de brinquedos que se têm sobre uma mesa. Faz-se tirar à sorte um bilhete por cada criança. Esta voltará ao seu lugar, desembrulhará o bilhete e lerá a palavra nele escrita. Se a ler bem, terá direito a usar, num ou mais recreios desse dia, do brinquedo por ela designado.

Convém dizer que em todos estes jogos, mercê da escolha das palavras, se pode subordinar a uma seriação metódica a apresentação dos sinais, caminhando em geral dos de menor para os de maior número de valores. A criança já assim podia ter travado conhecimento com os valores dos sinais singelos ou agrupados em posição inicial. Como os valores dos de posição medial são por vezes diferentes, a ordenação é, porventura, conveniente também. Ela pode mesmo admitir ainda mais pormenores como os seguintes: primeiro, sons vocalicos orais, depois, gradualmente, sons consonantais, sons vocálicos nasais e grupos consonânticos.

Uma vez nesta altura do aprendizado pode-se entrar em trabalhos mais complexos.

Eles são constituídos pelos:

*Exercícios simultâneos de leitura e escrita de palavras:*

Emprega-se o alfabeto minúsculo caligráfico com, por exemplo, 1 centimetro de altura. Os exercícios a realizar com êle são de natureza sintética e analítica. E da maior vantagem o seguinte:

Escreve-se uma palavra como *pato*, tira-se ou corta-se-lhe primeiro uma sílaba, a inicial ou a final — sílaba



que se substitui por outra, por exemplo, *ra* ou *po*, ficando *rato* ou *popo*. Feita a análise da sílaba desce-se até a apreciação do fonema: tem-se *pato*, tira-se a letra final e substitui-se por outra, por exemplo, *a*, ficando *pata*. Acrescenta-se ainda um *s* a essas palavras e ter-se há *patos*, *patas*. Esta substituição e acrescento permitirão desde logo iniciar a criança na distinção elementar de género e número.

Para que se vinque bem no espirito da criança a constituição dos vocábulos, com este exercício alternará outro como o seguinte: pronuncia-se uma palavra, por exemplo *gato*, lenta e nitidamente, destacando bem cada um dos sons componentes. A criança procurará numa caixa de letras os caracteres e irá construindo a palavra sinal a sinal, que traçará também com o dedo no ar, juntando primeiro cada uma das sílabas e lendo e escrevendo depois o total.

Tudo se repetirá, variando as palavras as vezes que se afigurar necessário, para que no espirito da criança se fixe bem a imagem gráfica dos vocábulos, base duma boa ortografia futura.

Nesta altura deverá bastar à criança ouvir uma palavra ou pensar nela para que o seu espirito evoque, alinhando-os, os sinais gráficos constitutivos. E só quando isto acontecer se poderão dar às letras do alfabeto os nomes por que elas são habitualmente designadas e se estará em condições de entrar numa série de exercícios mais complexos—os de leitura de frases e início de composição.

*Exercícios de leitura de frases imperativas e interrogativas e início de composição:*

Após estes vários jogos e exercícios, e iniciada amplamente a criança na leitura de palavras e até de pequenas expressões, pode-se entrar na leitura de frases de moderada extensão.

Escrevem-se em bilhetes frases em que se dêem à criança ordens que ela deverá executar prontamente. Não é necessário que ela leia em voz alta, basta que faça a leitura mental e realize o que em cada bilhete se determina. Os bilhetes devem estar dispostos em caixas. Cada criança tirará um que lerá mentalmente as vezes precisas para bem compreender. Depois as crianças restituem o bilhete aberto ao professor e vão executar a acção.

As frases escritas nos bilhetes podem ser do tipo das seguintes:

*Abra devagar a porta. Feche a janela do fundo. Diga o que fez ontem à noite.* A aula entra assim numa grande animação; as crianças ficam encantadas com este movimento; inicia-se a leitura mental que serve para verdadeiramente compreender o tem-se dado um grande passo contra o verbalismo por meio desta ligação, feita no começo do ensino, da palavra à acção.

Concluído o acto a criança voltará ao seu lugar e escreverá o que fez numa frase tão resumida como a ordem: *Fai abrir a janela. Fechei devagar a porta. Ontem à noite fui ao teatro.*

Após estes exercícios de leitura e composição outros podem fazer-se com frases interrogativas.

Põem-se numa caixa bilhetes em que se escreveram frases como a seguinte: *Gostas de vir à escola?* A criança lerá e responderá em frases breves, escritas no quadro e no papel.

Depois pode já entrar-se na:

#### *Leitura e composição de trechos:*

Arranjam-se de preferência contos ou romances populares e fábulas, cheios de animação e de forma muito simples, e dão-se à criança para ela os ler e depois escrever o seu resumo no quadro e no papel.

Como conclusão ou remate das precedentes instruções convém notar o seguinte:

Em todos estes exercícios e jogos se deve procurar cuidadosamente seguir uma marcha que vá do todo para a parte, do concreto para o abstracto, do geral para o particular — marcha que é uma das melhores conquistas da moderna pedagogia científica. E assim como a definição no estudo de qualquer sciência só deve vir no fim, quando se está de posse desta, o nome das letras do alfabeto é também uma das últimas cousas que a criança tem de saber.

Começa-se o apprendizado por palavras, depois vai-se à determinação da sílaba, em seguida desce-se à do fonema ou sinal, e como derradeiro trabalho procede-se à denominação da letra. A verdadeira unidade em lingüística — sob o aspecto semântico como sob o aspecto

fonético — é, não já a palavra, mas a própria frase. E é por frases também que a criança começa a falar; os primeiros sons que emite têm carácter interjeccional — e a interjeição equivale logicamente a uma expressão completa. Iniciar, pois, por fonemas ou sinais gráficos insulados o aprendizado dos instrumentos do saber, que são a leitura e a escrita, seria arrear o caminho que a pedagogia, a glotologia e a psicologia infantil claramente indicam.

A marcha do composto ou complexo para o simples — a marcha analítica e indutiva — impõe-se tanto neste estudo elementar como no de noções de natureza elevada — científica.

Paços do Governo da República, 2 de Fevereiro de 1924. — O Ministro da Instrução Pública, *António Sérgio de Sousa*.

## Notícias pedagógicas

Sua Ex.<sup>a</sup> o Ministro da Instrução vai estabelecer um serviço de cinematógrafos circulantes para as escolas, com fitas instrutivas. Dentro de poucos dias começará a funcionar esse serviço com um cinema Pathé-Baby, dado à Junta de Orientação dos Estudos, que, como se sabe, foi uma das primeiras criações do actual Ministro.

Sairam já os dois primeiros números da revista *Educação Social*, dirigida por Adolfo Lima, professor da Escola Normal Primária de Lisboa. O grupo de *Amigos da Junta de Orientação dos Estudos* publicou um folheto de propaganda da dita Junta, intitulado *Porque é que a Junta de Orientação dos Estudos interessa aos lavradores, comerciantes e industriais*.