



aprender mais

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Língua Portuguesa

Edição 2011



Secretaria de
Educação

PERNAMBUCO
GOVERNO DO ESTADO



Secretaria de
Educação

PERNAMBUCO
GOVERNO DO ESTADO

Eduardo Henrique Accioly Campos

GOVERNADOR DO ESTADO DE PERNAMBUCO

Anderson Stevens Leônidas Gomes

SECRETÁRIO DE EDUCAÇÃO DO ESTADO

Margareth Zaponi

SECRETÁRIA EXECUTIVA DE GESTÃO DA REDE

Aurélio Molina

SECRETÁRIO EXECUTIVO DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO

Paulo Dutra

SECRETÁRIO EXECUTIVO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Ana Coelho Vieira Selva

GERENTE GERAL

Cristiana Martins de Lima

COORDENADORA DO ALFABETIZAR COM SUCESSO

Ana Maria Morais Rosa

Jaciane Cosma Amélia Feliciano

Mônica Maria de Oliveira

Zélia Almeida da Silva

ELABORAÇÃO - EQUIPE TÉCNICA DE ENSINO

APRESENTAÇÃO

A Secretaria de Educação desenvolve ações para garantir o compromisso da oferta de uma educação pública de qualidade para todos os estudantes. A escola possui o importante papel de sistematizar o conhecimento socialmente construído para que os (as) alunos (as) construam suas aprendizagens nas diversas áreas de conhecimento.

Nesse contexto, o professor é agente primordial no processo de construção do conhecimento junto aos estudantes. É o professor quem observa, mais de perto, as necessidades dos (as) alunos (as) em relação aos conteúdos ministrados em sala de aula.

Em função disso, a Secretaria de Educação desenvolveu, em 2009, o PROJETO APRENDER MAIS com o objetivo de atender aos (as) estudantes da 4ª série/5º ano, 8ª série/9º ano do Ensino Fundamental e do 3º ano do Ensino Médio das escolas estaduais que apresentavam defasagem e/ou dificuldades de aprendizagens. Os resultados obtidos foram bastante positivos, de forma que em 2011, a Secretaria de Educação está reeditando este Projeto.

Esta iniciativa está em consonância com a LDB – 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que estabelece como dever do Estado garantir padrões mínimos de qualidade do ensino e a obrigatoriedade de estudos de recuperação, de preferência paralelos ao período letivo, para casos de baixo rendimento escolar, como política educacional.

É imprescindível que, ao identificar as dificuldades e possibilidades dos estudantes, o professor trabalhe atividades pedagógicas desenvolvendo dinâmicas de sala de aula que possibilitem ao (a) estudante construir o seu próprio conhecimento. A problematização de situações didáticas que estimulem a compreensão, interpretação, análise e síntese das novas aprendizagens, priorizando as diferentes linguagens devem ser desenvolvidas com dinâmicas diversificadas, utilizando materiais existentes na escola – jogos pedagógicos, revistas e livros, entre outros.

Apresentamos o material do APRENDER MAIS para o desenvolvimento de ações para reensino, em horários complementares, de forma concomitante aos estudos realizados no cotidiano da escola.

Desta forma, conseguiremos fortalecer a educação de Pernambuco, contribuindo, por conseguinte, para o desenvolvimento do nosso Estado. Pois, quanto mais qualidade oferecermos em sala de aula, mais preparados estarão os estudantes para se desenvolverem profissionalmente e atuarem na sociedade.

Contamos com todos!

ANDERSON GOMES
Secretário de Educação do Estado



ÍNDICE

01 – ORIENTAÇÕES GERAIS	05
02 – MATRIZ DE REFERÊNCIA – SAEPE - LÍNGUA PORTUGUESA	07
03 – SUGESTÕES DE ATIVIDADES E JOGOS PARA APROPRIAÇÃO DO SISTEMA DA ESCRITA ALFABÉTICA	09
04 – SUGESTÕES DE ATIVIDADES DE LEITURA E PRODUÇÃO DE TEXTO	44
05 – SUGESTÕES DE TESTE DE LEITURA E DE PRODUÇÃO ESCRITA	57
06 – FLUXO DE AULA	69



ORIENTAÇÕES

Com o objetivo de que aproveite melhor as sugestões de atividades que constam neste Caderno, a seguir apresentamos algumas orientações.

No eixo da apropriação do sistema explore o alfabeto móvel, os jogos elaborados pelo CEEL, priorizando sempre a contextualização na aprendizagem do sistema e, principalmente, os aspectos da apropriação em que os seus alunos apresentam mais dificuldades.

Para isso é necessário, desde o início do seu trabalho, fazer uma diagnose do nível de dificuldade de cada aluno. Não esqueça que a sistemática do Projeto Aprender Mais vai requerer o planejamento de um trabalho diversificado, que será imprescindível para que os objetivos do Projeto sejam alcançados.

Quanto à atividade de leitura, essa precisa ser compreendida sempre como uma ação inferencial. Nessa perspectiva, as atividades planejadas precisam estar voltadas para que o aluno compreenda sempre aquilo que ele está lendo. Para tanto, as questões elaboradas precisam priorizar as habilidades de inferir, dentre elas, identificar idéia central, realizar inferência, estabelecer relação título texto, inferir sentido de palavras e/ou expressão, resumir textos, estruturar seqüência lógica dos textos, dentre outras.

Não se esqueça de utilizar para atividade de leitura todo o acervo que a escola já dispõe como os kits enviados pelo Alfabetizar com Sucesso, os livros da biblioteca, jornais que as escolas recebem diariamente e revistas. Procure criar atividades que motivem as crianças para fazer leitura e releituras dos livros que circulam na sala de aula e crie sempre possibilidades de relacionar as atividades de leitura à prática da escrita, porque é, também, analisando as estruturas dos textos através da leitura que os alunos se orientam para a prática da escrita. Lembre-se que a escola já possui um número significativo de material disponível para ser explorado na atividade da leitura. A sua criatividade para inovar uso desse material pode fazer diferenças significativas na aprendizagem dos seus alunos.

A produção escrita, por sua vez, precisa tornar-se numa atividade que tenha significado na vida do aluno. Para isso ela precisa ser trabalhada sempre na perspectiva da abordagem dos gêneros discursivos, pois já que são através deles que as pessoas se comunicam. São eles que tornam a atividade de linguagem a ponte entre as ações que a escola desenvolve e a sua vida prática.

Portanto para que os alunos desenvolvam a competência de produzir textos de forma eficiente e agradável é importante que você, professor (a) deixe bastante claro as condições de produção para que ele desenvolva bem atividade da escrita. É preciso que os enunciados estejam bastante claros e que nesses enunciados evidenciem: o que ele vai escrever, para quem ele vai escrever, qual gênero representará melhor o objetivo de sua escrita, como ele vai escrever, qual a variedade lingüística que deve ser utilizada, onde seu texto irá circular, em qual suporte (jornal da escola, mural, livrinhos, etc.) seu textos circulará.

Lembre-se, sobretudo, que a produção escrita do seu aluno precisa ter um leitor real, ou seja, um destinatário real. Esse destinatário pode ser os colegas da sala, alunos de outras salas, pessoas da comunidade, entre outros. Esse destinatário real dará a produção um significado ao

texto do aluno e ele precisará se preocupará em fazer-se entender, para que o seu texto atenda o seu objetivo.

Seu aluno pode encontrar dificuldades para produzir. Logo, de início, utilize figuras para que ele descreva pessoas, ambientes, situações coloquem textos para que ele possa completar início, meio, ou fim. Não esqueça que essas atividades precisam estar atreladas sempre a um gênero discursivo, porque toda atividade de linguagem está sempre atrelada a um gênero.

Outro aspecto que você, professor (a) não pode esquecer é que a atividade de reescrita é inerente à atividade de produção escrita. Ou seja, a revisão e reescrita de textos são próprias da atividade de produção. Não se forma o produtor de texto sem a revisão e a reescrita porque todo produtor proficiente de textos escritos é um revisor em potencial. Portanto, toda seqüência didática preparada visando à produção de texto, precisa incluir a atividade de revisão e reescrita.

Crie situações interessantes para que a revisão e reescrita aconteçam, como por exemplo: elabore, junto com os alunos, códigos que norteiem o trabalho de revisão, troque os textos produzidos entre alunos para que um revise o texto do outro (essa atividade pode ser em dupla, trios, ou grupos maiores, bem como coletivamente). Sinalize sempre para os alunos aspectos relevantes da revisão tais como elementos de textualização: coesão, coerência, estruturação de parágrafos, progressão (textos com início, meio e fim) adequação temática (escrever sobre o que foi solicitado), características dos gêneros solicitados, adequação título aos textos, elementos lingüísticos: pontuação, concordâncias nominais e verbais, ortografia.

Junto a essas orientações metodológicas seguem algumas propostas de atividades que podem ser desenvolvidas em sala de aula. Essas atividades representam apenas mais possibilidades de dinamizar o seu trabalho. Selecione aquelas que mais se adequam para trabalhar as dificuldades de seus alunos. Você ainda pode através delas, criar novas situações para tornar o seu trabalho e de seu aluno bem mais atrativo, significativo e produtivo.

Lembre-se que os alunos inseridos no Projeto Aprender Mais, precisam de um olhar diferenciado para que suas dificuldades de aprendizagem possam ser minimizadas. Ou seja, eles precisam muito do seu apoio e do seu dinamismo para poder acompanhar o ritmo de aprendizagem dos demais colegas matriculados no 5º Ano. Sua atenção e dedicação vão fazer toda a diferença.

Contamos com você nessa caminhada.

Equipe do Alfabetizar com Sucesso

MATRIZ DE REFERÊNCIA- SAEPE

LÍNGUA PORTUGUESA- 4ª SÉRIE/5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

TÓPICO I – PRÁTICAS DE LEITURA

- D6 Localizar informação explícita em um texto.
- D7 Inferir informação em um texto.
- D8 Inferir o sentido de palavra ou expressão a partir do contexto.
- D9 Identificar o tema central de um texto.
- D10 Distinguir fato de uma opinião.
- D11 Interpretar textos não-verbais e textos que articulam elementos verbais e não-verbais.

TÓPICO II – IMPLICAÇÕES DO SUPORTE, DO GÊNERO E/OU DO ENUNCIADOR NA COMPREENSÃO DO TEXTO

- D12 Identificar o gênero do texto.
- D13 Identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais.

TÓPICO III- COESÃO E COERÊNCIA

- D16 Estabelecer relação de causa e consequência entre partes de um texto.
- D17 Estabelecer relações lógico-discursivas entre partes de um texto, marcadas por locuções adverbiais ou advérbios.
- D18 Reconhecer relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para sua continuidade (substituições e repetições).
- D21 Reconhecer o conflito gerador do enredo e os elementos de uma narrativa.

TÓPICO IV- RELAÇÕES ENTRE RECURSOS EXPRESSIVOS E EFEITOS DE SENTIDO

- D22 Identificar efeitos de humor no texto.
- D23 Identificar efeitos de sentido decorrente do uso de pontuação e outras notações.
- D26 Identificar as marcas lingüísticas que evidenciam o locutor e/ou o interlocutor.



ATIVIDADES E JOGOS DE APROPRIAÇÃO DO SISTEMA DA ESCRITA ALFABÉTICA

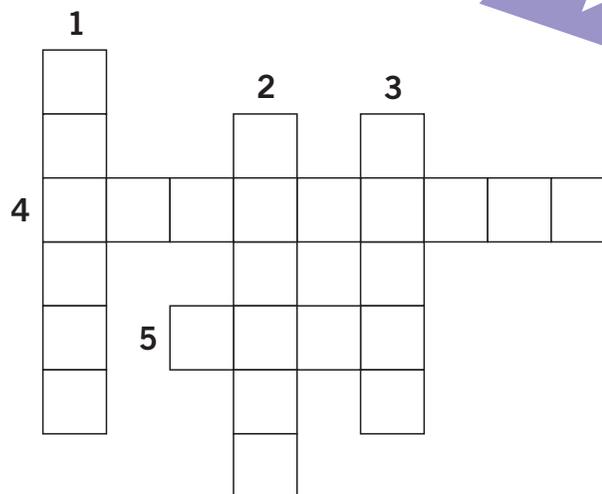
VAMOS BRINCAR COM PARLENDAS?

Leia e brinque com essa parlenda.

*O tempo perguntou ao tempo
quanto tempo o tempo tem.
o tempo respondeu ao tempo,
que o tempo tem tanto tempo
quanto o tempo o tempo tem.*



Agora faça esta cruzadinha:



Vertical

1. dia que vem depois de hoje.
2. dia seguinte do dia de amanhã _____ de amanhã.
3. o dia que já passou.

Horizontal

4. o dia anterior a ontem.
5. o dia atual

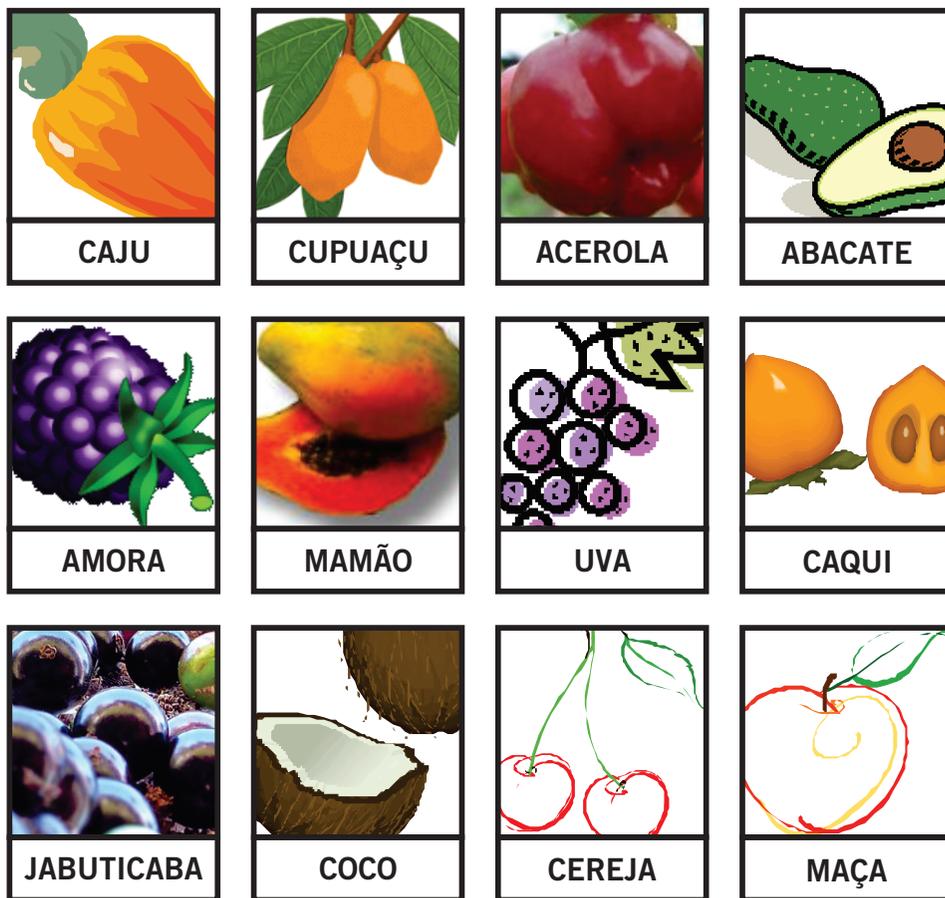
CAÇA – PALAVRAS

Procure no caça-palavras os nomes destes objetos. Use lápis de cor para colorir.



A	M	B	E	N	G	A	L	A	P
S	J	T	S	E	K	T	M	N	A
L	U	V	A	S	M	N	O	Q	U
P	B	O	T	A	L	O	Z	X	E
M	X	Z	K	L	A	U	W	I	B
D	H	C	A	S	A	C	O	N	M
E	L	K	M	I	O	M	E	I	A
S	M	I	C	P	E	N	T	E	T
K	N	E	S	C	O	V	A	S	U

Encontre no quadro a seguir o nome das 12 frutas que estão abaixo.



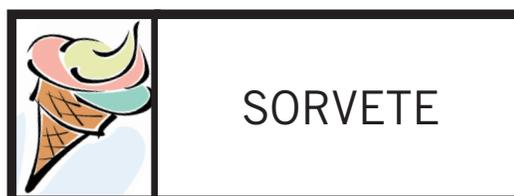
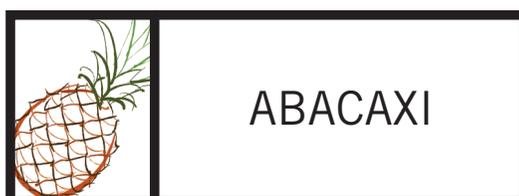
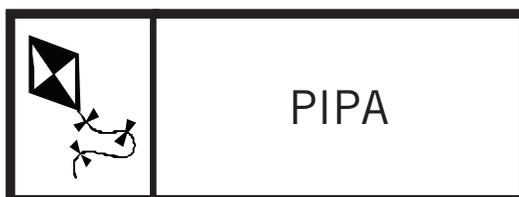
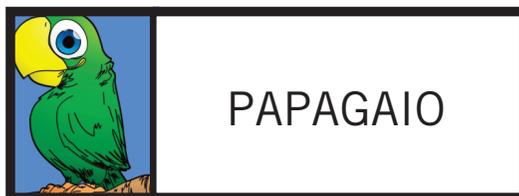
A	B	C	C	A	J	U	X	A	C	A
J	A	B	U	T	I	C	A	B	A	C
F	E	D	P	M	C	V	M	A	D	E
G	P	Q	U	A	E	C	O	C	O	R
U	V	A	A	M	R	A	R	A	E	O
K	M	A	Ç	Ã	E	Q	A	T	F	L
L	O	R	U	O	J	U	Z	E	Z	A
M	N	S	T	U	A	I	A	B	W	X

Quantas palavras você consegue formar com estas sílabas?

MA	SA	CA	PA	BA	NE
BO	TA	LA	CO	TE	DE
DA	LO	DO	JA	RE	ME

Escreva as palavras com letra cursiva.

Leia as palavras:



Escreva nas barras:

2 palavras com 7 letras:

1 palavra com 5 letras:

2 palavras com 8 letras:

A palavra que tem menos letras:

HORA DE DIVERSÃO!!!

Escreva o nome de cada figura na direção indicada pela seta. Um nome já está escrito como exemplo.

1. bola
2. bolo
3. robô
4. raquete
5. boca
6. barco
7. bandeira
8. canguru
9. capacete
10. vaca
11. arara
12. dado
13. dedo
14. vela
15. régua
16. taça
17. trem
18. rede
19. cisne
20. coruja
21. carro
22. teia

1. bola

2. bolo

3. robô

4. raquete

5. boca

6. barco

7. bandeira

8. canguru

9. capacete

10. vaca

11. arara

12. dado

13. dedo

14. vela

15. régua

16. taça

17. trem

18. rede

19. cisne

20. coruja

21. carro

22. teia

A

G

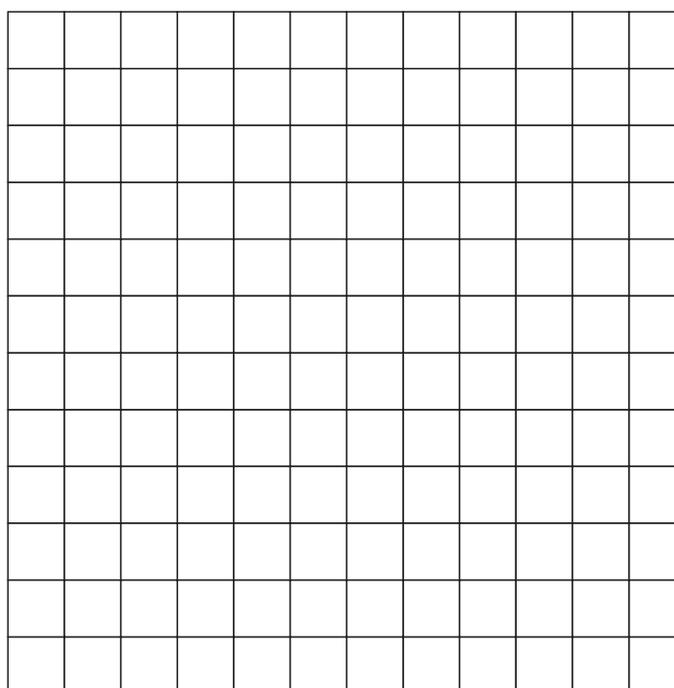
U

I

A

Jogo da memória dos substantivos primitivos e derivados

substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo
substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo
substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo	substantivo primitivo
substantivo derivado	substantivo derivado	substantivo derivado	substantivo derivado
substantivo derivado	substantivo derivado	substantivo derivado	substantivo derivado
substantivo derivado	substantivo derivado	PEDRA	VOZ
PLUMA	SONO	RISO	CASA
FOLHA	CARA	CAIXA	IRMÃO
ARCO	PEDREIRA	VOZEIRÃO	PLUMAGEM
SONECA	RISADA	CASEBRE	FOLHETO
CARETA	CAIXOTE	IRMANDADE	ARQUEIRO



Em duplas, conversem sobre o significado das palavras que desconheciam, troquemos caça-palavras montados e descubram as palavras escondidas.

Você gosta de jogos? Então, que tal participar de um bingo?

1. Copie as 12 palavras ditadas pela professora na primeira tabela a seguir, espalhando-as pelos espaços.
2. Quando sua tabela e a dos seus colegas estiverem preenchidas, começa o jogo.
3. Faça uma marca em cada palavra sorteada e “cantada” pela professora.
4. Na segunda partida, faça o mesmo.
5. Vencem os alunos que tiverem escrito corretamente o maior número de palavras sorteadas.

BINGO 1		

BINGO 2		

PRODUÇÃO DE TEXTO ESCRITO

Ouçam a história original de “Os três porquinhos” lida pela professora e, em dupla, discutam como seria esta mesma história contada por um dos porquinhos.

Agora, que tal se vocês reescrevessem este conto, escolhendo um dos porquinhos para ser o narrador – personagem?

Mas, antes de começar, leiam com atenção as etapas a seguir.

Antes de fazer

Façam um roteiro da história: como é o início, como ela se desenrola até o final. Ordenem as ideias mais importantes, seguindo a história desde que os porquinhos saíram de casa para ganhar a vida, passando pela construção de cada casa, pelas investidas do lobo e pelo que aconteceu com ele.

Como fazer

Sigam o roteiro e reescrevam a história segundo o narrado-personagem. Lembre-se de que a história será contada na primeira pessoa do singular (eu). Não se esqueça de expressar, nos diálogos, os sentimentos do porquinho narrador, seus medos, o que ele achava do lobo, etc.

Como avaliar

Troque com outra dupla suas produções e verifiquem se:

- A história tem um título;
- A história está fácil de entender;

- Os acontecimentos têm começo, meio e fim;
- Os verbos são apresentados na primeira pessoa;
- O narrador conta e participa da história;
- As falas das personagens estão indicadas entre aspas;
- No início dos parágrafos utilizaram letras maiúsculas.
- Se os colegas esquecerem algum dos itens anteriores, apontem onde isso ocorreu.

Como finalizar

Depois da leitura da professora, passem o conto a limpo levando em conta o que seus colegas apontaram. Ilustrem o texto com a cena mais interessante para vocês.

Exponham as produções no *Varal de Criação* da classe para que todos leiam.

JOGOS DE ANÁLISE FONOLÓGICA

Um dos princípios básicos do nosso sistema de escrita é o que a lógica da relação se dá entre os sinais gráficos (letras) e a pauta sonora, e não entre os sinais gráficos e os significados dos objetos. Para descobrir esse princípio do sistema, a criança precisa, conscientemente, parar de prestar atenção apenas no significado das palavras e passar a destinar atenção aos sons, à sequência de segmentos sonoros da palavra. A seguir, apresentaremos alguns jogos que podem desenvolver essa consciência fonológica nos alunos.

Exemplos:

CAVA LO-CASA-CACHORRO; FACA-FAZENDA-FA DA; MÁGICO-MACACO-MALA; LÁPIS-LARANJA-LA VANDEIRA; GATO-GALO-GARI; SAPATO-SAPO-SACO PATO-MATO-RATO; COLA-ESCOLA-SACOLA; PICOLÉ-JACARÉ-PÉ; FEIJÃO-PÃO-MACARRÃO; JANELA-PANELA-FIVELA; CAMA-LAMA-PIJAMA.

Finalidade

Formular duas trincas de cartelas de figuras cujas as palavras iniciem ou terminem com a mesma sílaba.

Regras

- Cada jogador recebe seis cartas, o restante das cartas fica no centro da mesa emborcada, formando um morto.
- O primeiro jogador inicia pegando uma cartela. Se formar trinca, ele a deposita sobre a mesa, virada para cima.
- O jogador descarta uma cartela no centro da mesa, voltada para cima.
- O jogador seguinte decide se pega a cartela do “morto” ou o resto que foi depositado

pelo jogador anterior.

- O jogo prossegue até que o jogador coloque sobre a mesa duas trincas.
- Caso acabem as cartelas do morto e ninguém forme as duas trincas, as cartas do resto são viradas e o jogo prossegue.

Sugestões de atividades retiradas do caderno de atividades – Projeto Alfabetizar com Sucesso. Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco. 2005.

JOGOS DAS PALAVRAS

Criação

Fernanda Michelle Pereira Girão, Izaurina Borges Lima, Rodrigo Soares de Oliveira, Jonathan de Lira Brito- alunos do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco.

Componentes

10 fichas com pares de palavras que rimam (cada par de palavras aparece em duas fichas iguais) e 10 fichas com desenhos correspondentes às palavras (para cada dupla de palavras, existem duas fichas de figuras, uma correspondente a cada palavra. Assim, existem quatro fichas de cada cor: duas com os pares de palavras e duas com os pares de figuras correspondentes. A cor não deve aparecer no verso, para que o jogo fique mais emocionante.

Vermelha – 2 fichas com pares de palavras marreco e caneco, 1 ficha com a figura do marreco e 1 com a figura do caneco.

Azul – 2 fichas com pares de palavras cavalo e galo, 1 ficha com a figura do cavalo e 1 com a figura do galo.

Amarela – 2 fichas com pares de palavras jenipapo e papo, 1 ficha com a figura do jenipapo e 1 com a figura do papo.

Verde – 2 fichas com pares de palavras moço e poço, 1 ficha com a figura do moço e 1 com a figura do poço.

Rosa – 2 fichas com pares de palavras panela e tigela, 1 ficha com a figura da panela e 1 com a figura da tigela.

Finalidade

Descobrir os pares das duas fichas com desenhos. Número de jogadores: 5

Regras

- Distribuem-se duas fichas com desenhos para cada jogador. As fichas de palavras devem ficar espalhadas na mesa, voltadas para baixo.
- Um dos jogadores deve desvirar uma ficha. Se a ficha desvirada for da mesma cor de uma de suas fichas, o jogador deve apontar qual das duas palavras escritas na ficha correspondem ao desenho de sua ficha. Se acertar, guarda para si o par das fichas; se errar desvira a ficha e passa a vez para o outro jogador.
- O jogador prossegue até que um dos jogadores forme os dois pares.

BINGO DE LETRAS ATRAPALHADAS

Criação

Fabiana de Albuquerque costa, Heliney da Costa Silva, Maria José Marques da Silva Filha, Mary Anny Rodrigues do Nascimento, Michelle Gestosa Vieira, Virgínia ferreira da Silva - alunos do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco.

Componentes

30 cartelas com letras de palavras embaralhadas (todas as cartelas precisam ter a mesma quantidade de letras); 1 caixa como alfabeto completo; grãos de feijão para os jogadores.

Exemplo:

E	I	B	A	C	O	C	A	O	M
M	A	L	O	A	B	O	L	T	A

Quantidade de jogadores

Máximo de 30 jogadores, organizados em grupos de 4 ou 5 (se forem jogar mais alunos, é preciso confeccionar mais cartelas).

Finalidade

Marcar todas as letras da cartela e ordenar as letras da cartela, formando uma palavra.

Regras

- Cada jogador recebe uma cartela e grãos de feijão e se organizam em grupos.
- A professora retira da caixa letras do alfabeto e dita para os alunos. Cada jogador deve marcar, na cartela, as letras ditadas (como estão em grupos, eles podem ajudar os companheiros).
- Quando o primeiro aluno marca o bingo (completa todas as letras da cartela), o grupo se reúne para colocar as letras em ordem e formar a palavra. Se o grupo não conseguir colocar em ordem, o bingo prossegue, até que uma palavra seja formada.

Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades Projeto Alfabetizar com sucesso. Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco. 2005.

STOP DOS DÍGRAFOS

Nome do jogador:

DÍGRAFO	PALAVRA	PALAVRA	PALAVRA	PALAVRA	PALAVRA	PONTOS

TOTAL DE PONTOS:

CAÇA – PALAVRAS

Procure no caça – palavras ,os nomes destes objetivos use lápis de cor para colorir.

LUVA – BENGALA – BOTA – CASACO –
MEIA – PENTE – ESCOVA

A	M	B	E	N	G	A	L	A	P
S	J	T	S	E	K	T	M	N	A
L	U	V	A	S	M	N	O	Q	U
P	B	O	T	A	L	O	Z	X	E
M	X	Z	K	L	A	U	W	I	B
D	H	C	A	S	A	C	O	N	M
E	L	K	M	I	O	M	E	I	A
S	M	I	C	P	E	N	T	E	T
K	N	E	S	C	O	V	A	S	U

BARALHO FORMA-PALAVRA

Criação

Amanda França Vicente; Gleice Kelly de Souza; Irlânia do Nascimento Silva; Kátia Barros Cabral dos Santos Alunas do curso de Pedagogia da UFPE. Componentes: 54 cartelas com sílabas.

Finalidade

Vence a partida que conseguir formar três palavras, e, ao final de cinco partidas, ganha o jogo quem tiver mais pontos.

Quantidade jogadores: no máximo 5.

Regras

- As cartelas com as sílabas devem ser embaralhadas e, logo depois, devem ser distribuídas nove delas para cada jogador. - As cartelas que sobrarem devem ficar na mesa viradas para baixo.
- O participante deverá tentar formar, com as sílabas que estão na sua mão, três palavras.
- Cada participante, na sua vez de jogar, deve pegar uma cartela que está virada (no “dorme”) ou uma das descartadas.
- O participante observa se a cartela que pegou lhe interessa para formar alguma palavra no seu jogo.
- Se servir a cartela que o participante pegar, ele a segura e descarta outra do seu jogo, devendo permanecer sempre com nove depois da jogada. Se a cartela não servir, ele a descarta. – O participante poderá formar palavras com números de sílabas diversos, contanto que dê para formar três palavras com apenas nove cartas.
- Para palavras de uma sílaba, o participante ganha um ponto; para palavras de duas sílabas, o participante ganha dois pontos, para palavras de três sílabas, três pontos e para palavras de quatro sílabas ou mais, quatro pontos. Os jogadores somam os pontos das palavras que conseguirem formar. Ao final de três partidas, comparam-se os pontos e eleger-se o vencedor.

TRILHA DE FIGURAS

Criação

Arnanda karinne B. de Oliveira, Caroline de Fátima Guimarães Sampaio, Jacqueline Monteiro Barros, Manuela Carla Santos do Nascimento, Maria Auxiliadora C. de Souza Alunas do curso de Pedagogia da UFPE.

Componentes

3 tabuleiros de trilhas, com figuras nas células (é importante que as figuras apareçam mais de uma vez), 45 cartelas com nomes correspondentes aos desenhos das trilhas e pinos para marcar as casas na trilha.

Quantidade jogadores

Máximo de 9 alunos, dividindo em 3 grupos.

Finalidade

Pare as 5 cartelas com palavras iguais às figuras correspondentes às trilhas.

Regras

- Cada aluno ou grupo recebe uma cartela grande com uma trilha, que contém figuras nas células.
- Cada aluno ou grupo recebe 5 cartelas de palavras.
- Um aluno joga o dado e descola o pino para a casa correspondente ao número de casas que avançou a sua trilha, a partir do número indicado no dado. Quando chegar na casa correspondente, deverá verificar se tem a ficha com a palavra relativa à figura da casa alcançada. Caso ele disponha da ficha, deve colocá-la na trilha; caso não disponha, ficará com todas as fichas em mãos e passará a vez ao jogador seguinte.
- O jogo deve prosseguir até que um dos jogadores consiga colocar suas fichas na trilha.
- O jogo não acaba quando chegar ao último desenho; ele reinicia quantas vezes forem necessárias até que algum dos jogadores acabe com as cinco cartelas.

CAÇA-LETRAS

Criação

Ana Célia Feitoza Guimarães, Maria de Fátima Cavalcante Fernandes, Sandra de Sousa de Silva, Sônia Melo da Silva e Vânia Maria das Chagas – alunas do curso de Pedagogia da UFPE.

Componentes

13 cartelas com figuras de animais e cartelas de letras (contendo a quantidade de letras que formam as 13 palavras: boi,gato, rato,porco, pato,peixe, coelho, girafa, cachorro, cavalo, galinha, pássaro e elefante).

Finalidade

Formar o maior número de nomes de animais.

Números de participantes

No máximo 4.

Regras

- As cartelas de animais devem ficar sobre a mesa, viradas para baixo.
- As cartelas de letras devem ficar sobre a mesa, em ordem alfabética, viradas para cima (pode-se organizar uma caixa dividida por letras para colocar fichas).
- Cada participante pega uma cartela de animal para formar a palavra correspondente à figura, usando as cartelas de letras. - Só poderá pegar outra cartela de animal quando terminar de formar a cartela que está em mãos.
- O jogo só termina após a utilização de todas as cartelas de animais. Vence o jogo quem formar corretamente o maior número de palavras correspondentes às cartelas de animais.

Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades Projeto Alfabetizar com sucesso. Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco. 2005.

JOGANDO E CONSTRUINDO CONHECIMENTO UTILIZANDO O DADO

CORRIDA DOS DADOS

Objetivo

Trabalhar a adição

Regra

Cada jogador recebe carrinhos de corrida de uma mesma cor. Cada um coloca os seus carros sobre os números da cartela.

Cada jogador lança de uma vez os dois dados, sucessivamente, mas quem vai movimentar o carro nem sempre é o jogador que lançou o dado. A soma dos pontos dos dados vai determinar qual o carro que avança uma casa. Ganha o jogo quem chegar à linha da chegada primeira.

JOGO ÁBACO

Material

1 ábaco, 2 dados

Regra

Cada participante joga os dois dados e representa o total de pontos no ábaco. Ganha o jogador que, ao final do números de jogadas estabelecidas pelo grupo, apresentar um número maior de pontos.

JOGOS DOS DADOS

Material

Caixa com números e adições, 1 dado, grãos de feijão

Regra

Cada jogador possui uma caixa com números e fichas de adições. Tira-se no dado para ver quem inicia o jogo.

Ao jogar o dado, o jogador deve encontrar o valor obtido e retirar, da caixa fichas com todas as possibilidades de adição relacionadas ao número apresentando pelo dado. Ganha quem preencher sua caixa primeiro.

JOGO DAS BANDEJAS

Objetivo

Trabalhar a relação número e quantidade

Material

Uma bandeja ou copo plástico para cada criança do grupo, um dado, sementes, palitos, tampinhas, etc.

Regra

Cada criança coloca dez objetos na sua bandeja. Escolhido aquele que começa o jogo, este lança o dado e retira de sua bandeja o número de objetos indicados pelo dado. A seguir, cada jogador vai lançando o dado e retirando os objetos sucessivamente até um dos jogadores

esvaziar sua bandeja

Ganha o jogo quem ficar em primeiro lugar com a bandeja vazia.

JOGO DAS QUANTIDADES

Objetivo

Trabalhar a relação entre quantidade e o numeral correspondente.

Material

Um pote com canudos ou fichas, um dado com registros de quantidade e fichas com numerais.

Regra

Crianças organizadas em pequenos grupos. Uma criança lança o dado e de acordo com a quantidade representada na sua face, deverá retirar de um pote, canudos ou fichas na mesma quantidade, colocando ao lado, o numeral correspondente.

JOGOS DOS ANIMAIS

Objetivo

Conhecer diversos tipos de animais e suas características (nome, hábitat, alimentação, reprodução, etc).

Material

Dado com figuras de animais (terrestres, aquáticos, aves)

Regra

Sentados em círculos, um aluno joga o dado e no animal que cair, explora-se as características do animal. Em seguida, um aluno faz o registro no quadro, das características exploradas.

JOGO COM SOM DA PALAVRA

Objetivo

Desenvolver a consciência fonológica e a sua representação na escrita.

Material

Um dado com registro de letras que representem sons diversos, em cada face. Cartelas com palavras relacionadas, expressas pelas letras registradas nas faces do dado.

Regra

Os alunos organizados em pequenos grupos, um lança o dado e, de acordo com o som representado na face, as crianças retiram cartelas com palavras que contenham o som indicado. Vencerá o grupo que conseguir encontrar e ler o maior número de palavras.

Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades Projeto Alfabetizar com sucesso. Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco. 2005.

JOGO DE COMANDO VERBAL**Objetivo**

Propiciar o desenvolvimento da concentração do pensamento, pelas crianças, através da interação com seus pares.

PATOS VOAM

Um líder escolhido na turma diz: Patos voam, pássaros voam, cavalos voam..., citando bichos e objetos de toda espécie. Quando ele falar algum animal que voe, os outros jogadores devem bater os braços imitando a ação de voar; se for citado algo que não voe, devem permanecer com os braços estendidos ao longo do corpo. Quem não seguir o comando deverá sair do jogo. O último que permanecer no jogo será o novo líder.

COSTAS E COSTAS**Objetivo**

Seguir ordens aos pares. Os jogadores são divididos em duplas. Uma criança escolhida para comandar o jogo cita partes do corpo e cada par deve se tocar apenas com essas partes. Por exemplo: se o comandante gritar Costas a costas os pares se tocará com as costas, se disser, Pés com pés, o toque será com os pés...

Quando o comandante gritar: Troca de pares, todo mundo, inclusive o líder, deverá achar um novo par. Quem ficar sem par serão novo comandante.

BRINQUEDOS CANTADOS

Este jogo oportuniza o desenvolvimento da percepção da criança na construção do seu espaço físico e social, além de tornar o dia-a-dia da sala de aula mais prazeroso e significativo.

Regra

As crianças, organizadas em círculo, representarão o comando de acordo, com o texto.

JOGOS DRAMÁTICOS NA ALFABETIZAÇÃO**O MENINO SOL****Objetivo**

Trabalhar a expressão corporal através de um tema escolhido.

Regra

Um de vocês vai ser o sol, avisa o professor. Todas as outras crianças vão escolher o que querem ser, para receber o calor e a luz do sol. Podem representar pessoas adultas, crianças, moço moça, velha ou, então animais, gato, cavalo, mosca, formiga, elefante, o bicho que quiserem. Ou plantas, como por exemplo: árvore, arbusto, cerca- viva etc. O menino ou a menina sol vai se esconder atrás da mesa. Antes de o sol aparecer, está um pouco frio. É de manhãzinha, o sol vai surgindo bem devagar, primeiro embaixo. Depois vai subindo até ficar bem no alto (a criança pode subir na mesa). Cada um fica no lugar que escolher e mostra como seu personagem reage

á exposição do sol. Enquanto isso, o sol faz movimentos com a cabeça e os braços. No final, o sol vai começando a ficar mais fraco e desaparece atrás da mesa.

JOGOS DE ADVINHAÇÃO

Objetivo

Desenvolver a percepção e o raciocínio lógico.

ESTÁTUA

As crianças formam um círculo e uma delas é escolhida para ir ao centro dar ordens, de olhos vendados. A criança que está no meio conta em voz alta, bem devagar até o número 149 ou um número menor, para crianças menores e grita: Estátua! Durante a contagem, as crianças que estão na roda dão um passo à frente a cada número cantado e então param como estátuas, obedecendo ao comandante e ficando em completo silêncio. A criança com os olhos vendados terá de achar o colega mais próximo e adivinhar, pelo fato, quem é. A primeira criança que for identificada será a próxima a ir para o centro do círculo e comandar o jogo. Esse é um jogo de adivinhação a partir de pistas tátilcinestésicas.

QUEM É

Pode-se também brincar a partir de pistas sonoras: uma criança escolhida senta numa cadeira, outra vem por trás e dá uma batidinha na cadeira, como se estivesse batendo na porta. A criança sentada pergunta: Quem é? e a outra responde: – Sou eu! Com a voz disfarçada. O objetivo é adivinhar quem falou. Se a resposta for correta, a criança que estava em pé senta na cadeira para continuar o jogo; do contrário, outra criança vem bater na cadeira e assim sucessivamente.

O QUE É, O QUE É?

As crianças, em pequenos grupos, vivenciam situações de aprendizagem a partir de perguntas feitas pela professora. Para responder, as crianças precisam retirar letras de uma caixinha para formar palavras que respondam a adivinhação.

Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades Projeto Alfabetizar com sucesso. Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco. 2005.

BRINCANDO E APRENDENDO COM CARTELAS

ENCONTRE AS PALAVRAS

Objetivo

Trabalhar a leitura de palavras estabelecendo relação com figuras.

Material

Cartelas confeccionadas em papelão com figuras e seus respectivos nomes. Fichas contendo o registro das palavras das cartelas.

Regra

As crianças em pequenos grupos receberão uma cartela, contendo figuras com respectivos nomes, acompanhadas de fichas com o registro das palavras, de acordo com as figuras representadas nas cartelas. As crianças escolherão uma palavra para ler, confrontando com a palavra correspondente na cartela. O grupo vencedor será aquele que primeiro ler e confrontar todas as palavras contidas na cartela.

COMPLETOU GANHOU

Objetivo

Estimular a análise de palavras quanto ao som final. Construir palavras usando sílabas.

Material

Quatro cartelas, cada uma com três figuras.

Orientação

As cartelas e as respectivas sílabas, que formam as palavras correspondentes às figuras, são distribuídas entre os jogadores. E as fichas para chamada, em cor diferente, são arrumadas no centro da mesa com as faces viradas para baixo.

O jogo começa com um dos participantes desvirando uma das fichas que se encontram sobre a mesa. Os participantes que tiverem em sua cartela uma figura cuja a palavra termine com a sílaba em destaque, arruma as sílabas na cartela, formando a palavra correspondente a figura, passando a vez para próximo jogador.

Vence o jogo o participante que conseguir formar primeiro todas as palavras de sua cartela.

Obs: as fichas para chamada ao longo do jogo permanecem sobre a mesa até o final.

A	ME	CI	LE	ÃO
O	VI	BA	NA	NA
U	VA	BO	LA	ÃO
FO	NA	BI	CI	TA
TA	NE	PI	GI	RA
FA	CO	FA	ÃO	ÃO
LA	TA	TA	A	NA
VA	NA	LÃO	BRA	SAN
SAN	CLE	COR	LAN	LÃO

Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades Projeto Alfabetizar com Sucesso, Secretaria de Educação e Cultura . Governo do Estado de Pernambuco .2005

QUEBRA CABEÇA

Objetivo

Desenvolver o raciocínio lógico através das situações propostas no jogo.

Material

Cartolina, figuras de pessoas de diferentes raças.

Regra

Formar grupos e distribuir os quebra- cabeças. Após a contagem pelos grupos, pede-se que as crianças observem o que formaram. A professora registra no quadro as características observadas pelas crianças (sexo, textura do cabelo, tamanho, cor dos olhos, cor da pele, etc).

JOGO FONOLÓGICO

Objetivo

Identificar a semelhança sonora.

Material

Cartelas e fichas com figuras

Regra

Dividi-se a turma em duplas ou pequenos grupos, distribuem-se as cartelas e uma quantidade de fichas contendo figuras. As crianças procuram figuras com os sons iniciais, iguais aos sons das figuras das cartelas, podendo buscar outras figuras para suas cartelas.

*Sugestões de atividades retiradas do caderno de Atividades de Projeto Alfabetizar com sucesso.
Secretaria de Educação e Cultura. Governo do Estado de Pernambuco 2005*

QUEM FAZ O PAR

Objetivo

Estimular a análise de palavras quanto ao som inicial e a escrita.

Material

Quatro cartelas com figuras e vinte e quatro cartões com figuras.

Regra

Cada jogador escolhe a cartela que deseja trabalhar e tenta arrumar os cartões com figuras na cartela, de acordo com o som inicial.

Em seguida, os jogadores serão estimulados a escrever os nomes das figuras da cartela, realizando autoditado.

ANALISANDO A PALAVRA

Objetivo

Estimular o interesse da criança para: análise da palavra quanto ao número de sílabas; escrita; a leitura das palavras; confronto da escrita espontânea da criança com a escrita convencional e formação de palavras com sílabas e / ou abecedário.

Material

Dez fichas de análise, trinta cartões com figuras.

Orientação

Inicialmente, os jogadores escolhem o cartão que desejam trabalhar, colocando ao lado da ficha para fazer a análise da palavra quanto ao número de sílabas, realizando a marcação.

Em seguida, os jogadores formam o nome da figura, utilizando o silabário e /ou abecedário, confrontam com a escrita convencional e, por último, registram a palavra.

ATIVIDADE 1

Ditado compartilhado

Pedir a cada aluno que escreva uma palavra no caderno.

Em seguida, pedir a cada um que dite a palavra que escreveu aos colegas.

ATIVIDADE 2

Ditado com dado

Pedir aos alunos que sentem no chão em círculo.

Estabelecer como será o ditado:

- escrever palavras com número de letras sorteado;
- escrever palavras com número de sílaba sorteado;
- escrever frases com número de palavras sorteado;
- começar jogando o dado no meio de círculo;
- o número que for sorteado será utilizado para a escrita.

ATIVIDADE 3

Ditado de antônimos

Você deverá ditar uma palavra e os alunos deverão escrever o antônimo dessa palavra.

Você poderá utilizar outras regras, pedindo que escrevam:

- sinônimo – coletivo – aumentativos
- plural – feminino- masculino etc.

ATIVIDADE 4

Ditado com palmas

Combinar com os alunos de bater palmas correspondendo:

- ao número de letras para escrever palavras;
- ao número de sílabas para escrever palavra;
- ao número de palavra para escrever a frase.

Os alunos poderão escolher as palavras que irão escrever contanto que correspondam às regras propostas.

ATIVIDADE 5

Ditado no chão

Fazer círculos no chão com números.

Combinar com os alunos que você dirá a eles terão de entrar no círculo que tenha o número de letras ou sílabas, conforme possam reescrevê-la no caderno.

ATIVIDADE 6

Ditado com as mãos

Formar pares de alunos.

Ao sinal de “já”, os alunos devem expor a quantidade de dedos que desejarem.

O outro par deve dizer uma palavra que correspondam à regra estabelecida.

Estabelecer com os alunos regras para a pontuação, por duplas ou por pares.

Exemplo

Um dos pares expõe dois dedos. O outro par deve dizer uma palavra com duas sílabas: BOLA ou duas letras: PÁ, conforme seja combinado.

ATIVIDADE 7

Leitura compartilhada, em que cada um lê um pedaço

Fragmentar um texto em partes correspondentes ao número de alunos da classe e distribuí-las entre eles.

Cada um deverá ler a parte que lhe couber.

Em seguida, pedir-lhes que montem o texto em sequência de modo que é coerente.

Nessa atividade todos devem prestar bastante atenção na leitura dos colegas, para que possam realizar a atividade.

O texto dessa atividade pode ser uma letra de música, uma parlenda, uma poesia, uma narrativa etc.

Exemplo

Sou um pobre sapo

Que vivo a vida inteira

Embaixo de uma pedra no rio, aqui na beira

Parece uma tristeza viver a minha vida

Porem não troco por outra mais subida

Durante o frio durmo

Vem o calor desperto

E faço meus passeios no campo aqui por perto

Dizem que o sapo é feio

Mas não foi para o modelo

Que o sapo ao mundo veio

(texto de Nair Correa Guimarães)

ATIVIDADE 8

Escrita compartilhada

Escrever em uma folha. Era uma vez...

Pedir a cada aluno que escreva uma frase, dando continuidade à história.

A história acaba quando o último aluno escrever.

Em seguida pedir-lhes que façam a leitura do texto.

Propor esta atividade frequentemente, para que os alunos acostumem a dar coerência e coesão ao texto.

ATIVIDADE 9

Jogo de cartas para montar palavras e frases

Fazer cartas de baralhos contendo letras, sílabas e palavras.

Propor aos alunos que joguem da seguinte forma:

- Cada jogador recebe o número x de cartas.

Na sua vez, o jogador que tiver nas mãos cartas que formam palavras, sílabas ou frases poderão baixá-la na mesa.

Ao terminar de baixar, deverá jogar uma carta na mesa.

O próximo jogador poderá comparar a carta deixada pelo anterior ou simplesmente baixar suas combinações.

Quem terminar primeiro as cartas da mão, ou seja, bater, ganhará o jogo.

Também poderão ser aplicadas as regras de um popular jogo de cartas denominado buraco/canastra.

ATIVIDADE 10

Dominó de letras, palavras e sílabas

Fazer peças iguais às de um dominó, mas com letras, sílabas ou palavras.

Pedir aos alunos que elaborem coletivamente as regras a serem aplicadas; ao elaborem, seguindo as necessidades de escrita e leitura dos livros. As regras podem ser estas, por exemplo:

- letras com letras;
- letras com letras iniciais de palavras;
- sílabas com palavras;
- letras com palavras, etc.

ATIVIDADE 11

Mural de desenhos

Pedir às crianças para fazer um desenho caprichado e colocar nele uma moldura. Em seguida esses desenhos devem ser pendurados no mural.

ATIVIDADE 12

Mural de histórias

Pedir às crianças que escrevam uma história. O texto deve ser curto e escrito com letras grandes. Pedir que pendurem os textos no mural. Essa atividade pode ser em grupo.

ATIVIDADE 13

Mural de poesias

Pedir às crianças que escolham nos livros uma poesia que lhe agrade e, em seguida, façam para ela uma ilustração. Dizer que coloquem a poesia em uma moldura e a pendurem no mural. Não se esqueçam de criar a referência bibliográfica.

ATIVIDADE 14

Mural de piadas

Fazer um concurso de piadas. As escolhidas pela classe como mais engraçadas vão para o mural.

ATIVIDADE 15

Mural de histórias em quadrinhos

Trazer para a classe gibis, revistas em quadrinhos, trilhas do jornal e pedir às crianças que façam a leitura deste material. Em seguida, pedir que criem seus próprios personagens e façam seus quadrinhos para pendurar no mural.

ATIVIDADE 16

Mural de ditos populares

Escolher alguns temas como casa, criança, animais, plantas etc. e perguntar às crianças se conhecem ditados correspondentes a eles. À medida que aparecem, discutir o significado de cada um. Por fim, colocá-los no mural.

ATIVIDADE 17

Mural de notícias

O mural de notícias poderá ser diário, semanal, mensal como melhor lhes convier.

Poderá também conter notícias vindas diretamente dos periódicos ou reescritas pelos alunos.

ATIVIDADE 18

Mural de enigmas

Os enigmas poderão ser colocados no mural semanalmente. A resposta deverá ser colocada na semana seguinte ao lado do enigma novo.

Há muitas brincadeiras de o que é? o que é? que podem ser utilizadas para esta atividade.

ATIVIDADE 19

Mural de dicas de saúde , higiene e beleza

Dividir os alunos em grupo. Cada grupo deverá fazer uma pesquisa sobre os temas.

Poderão ser usadas revistas específicas de saúde, de moda, de alimentação , bem como folhetos distribuídos em postos de saúde, almanaques, etc. As pesquisas podem ir para o mural diretamente ou ser reescritas pelas crianças.

ATIVIDADE 20

Mural frases célebres

Pesquisar com os alunos algumas frases célebres .Em seguida, registrar o autor e as condições de produção (local, ano e por que foram ditas).Aproveitar as frases para contar um pouco da história da humanidade. Por fim ,pendurá-la no mural.

ATIVIDADE 21

Mural de listas temáticas

Pesquisar e pendurar no mural: receitas de alimentos, lista de material de limpeza, lista de brinquedos, lista de frutas, etc.

ATIVIDADE 22

Mural de jogos

Descrever jogos e brincadeiras de preferência já testados e pendurar no mural.

ATIVIDADE 23

Mural de anúncios

Incentivar as crianças a anunciar no mural: trocas de objetos, doação de animais, procura por objetos perdidos, buscas por informações (pesquisas) etc.

ATIVIDADE 24

Mural de mensagens

Em datas comemorativas do calendário anual, incentivar as crianças a escrever mensagens à comunidade escolar, enviar recados, parabéns aos aniversariantes, sugestões, bilhetes de amor, amizade, etc.

ATIVIDADE 25

Mural de orações

Não sendo a escola de cunho confessional, as orações devem ser sempre diversificadas. Cada criança poderá trazer a oração que costuma fazer com a família ou sua comunidade. Procurar fazer com que a própria criança reescreva o texto a ser pendurado no mural.

ATIVIDADE 26

Mural de charges

Trazer para classe algumas charges publicadas em jornais, revistas e periódicos em geral. Incentivar as crianças a crias suas charges e pendurar no mural.

ATIVIDADE 27

Mural de dobraduras

O mural de dobraduras deverá conter a receita de como fazer. As etapas devem estar bem claras para que possam ser copiadas .Incentivar as crianças a criar historias a partir de dobradura.

ATIVIDADE 28

Mural de fotos

Pendurar fotos no mural, buscando sempre descrever sobre os personagens, a data e o lugar em que foram tiradas a história daquele dia, etc.

ATIVIDADE 29

Mural de moda

Pedir às crianças que façam um mural de moda contemplando épocas, pessoas, um guarda-roupa básico, estilos etc. As figuras devem ser acompanhadas de textos explicativos.

AS BULAS DE REMÉDIOS**Esta atividade auxilia:**

- O conhecimento de mundo;
- A leitura coletiva;
- A ampliação do vocabulário.

Procedimentos:

Professor, você deverá trazer para a classe algumas bulas de remédios. Pedir aos alunos que façam a leitura dessas bulas e registrem no caderno as observações sobre o vocabulário, o formato, o tamanho das letras, etc.

OS RÓTULOS**Esta atividade auxilia:**

- O conhecimento de mundo;
- O conhecimento de novos signos- código de barras, abreviatura de produtos químicos, preços, etc;
- A leitura e a escrita coletiva;

- A ampliação do vocabulário.

Procedimento:

Pedir aos alunos que façam um painel com rótulos de alimentos industrializados.

Pedir-lhes que observem o conteúdo dos rótulos e comparem aqueles que têm mais informações com aqueles que têm menos informações.

Solicitar-lhes que elaborem, coletiva ou individualmente, um relatório de análise dos rótulos.

QUEBRA – CABEÇA DE LETRAS**Esta atividade auxilia:**

- A descontração do grupo;
- O conhecimento da ortografia das palavras;
- A correção coletiva.

Procedimentos:

Pedir aos alunos que, as letras abaixo, montem palavras referentes a partes do corpo; esta atividade deve ser em grupo. O grupo que compuser mais palavras deverá ser premiado.

As palavras podem referir-se a partes do corpo de animais. Podem ser usados acentos e til.

Poderão ser usadas letras móveis ou não. Os alunos deverão compor as palavras por escrito.

POESIA DO CORPO**Esta atividade auxilia:**

- a socialização;
- a criatividade;
- o conhecimento da linguagem poética...

Procedimentos:

Pedir aos alunos que escrevam palavras quem rimem com cabeça, mão, pé, joelho, dedo, coração, ou outras que desejar.

Em seguida dividir a classe em grupos e orientá-los fazer um verso sobre uma dessas partes do corpo. No final, todos juntos terão feito um poema sobre o corpo.

Pedir aos alunos que escrevam o poema no caderno de poesia que já fizeram na atividade 9 (o acróstico).

Nome: _____

Data: _____ Série: _____

Para resolver estas adivinhas, siga estes passos:

1. leia ou escute as perguntas e as respostas.
2. escolha a que lhe parece certa.
3. discuta com seu amigo(a) sua escolha.
4. circule a palavra que vocês escolheram.

Espero que goste destas adivinhas!

1. O que é o que é que foi feito para andar, mas não anda?

rato rua rei

2. O que é o que é que tem linha, mas não é carretel; fala, mas não tem boca; ouve, mas não tem ouvido?

tatu tapete telefone

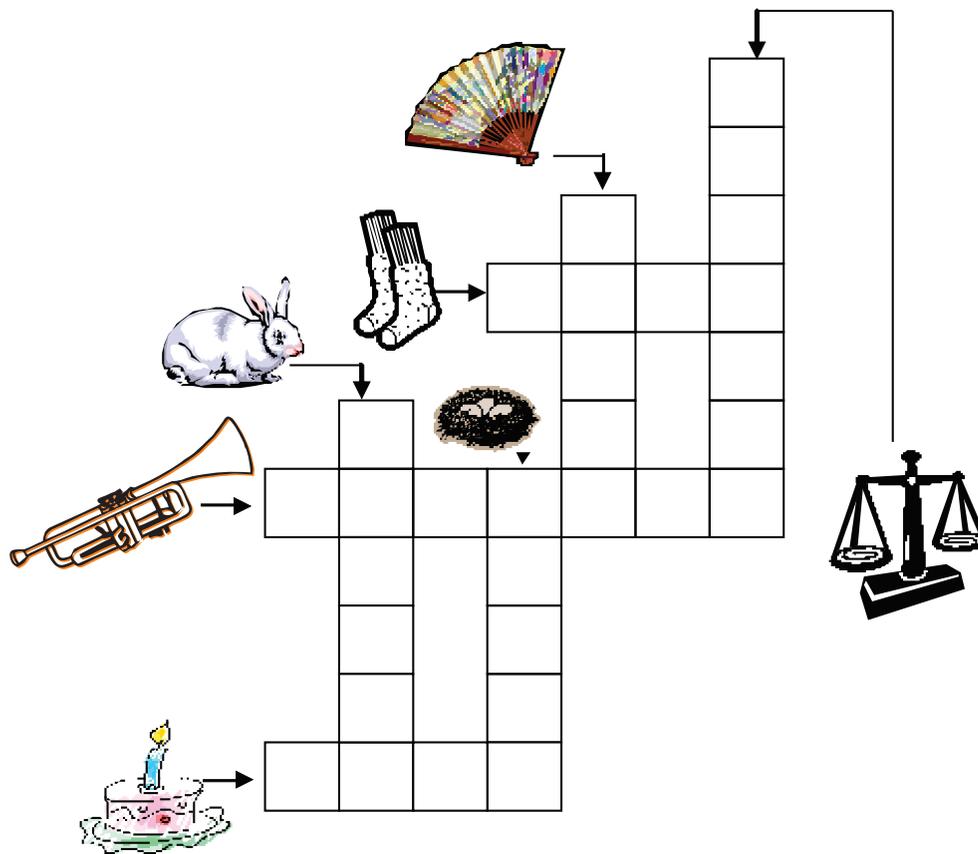
3. O que é o que é que tem cabeça, mas não tem cabelo; tem tempo, mas não tem folga?

relógio retalho riqueza

4. O que é o que é que sobe, mas não desce e não sai do lugar?

escada escola espelho

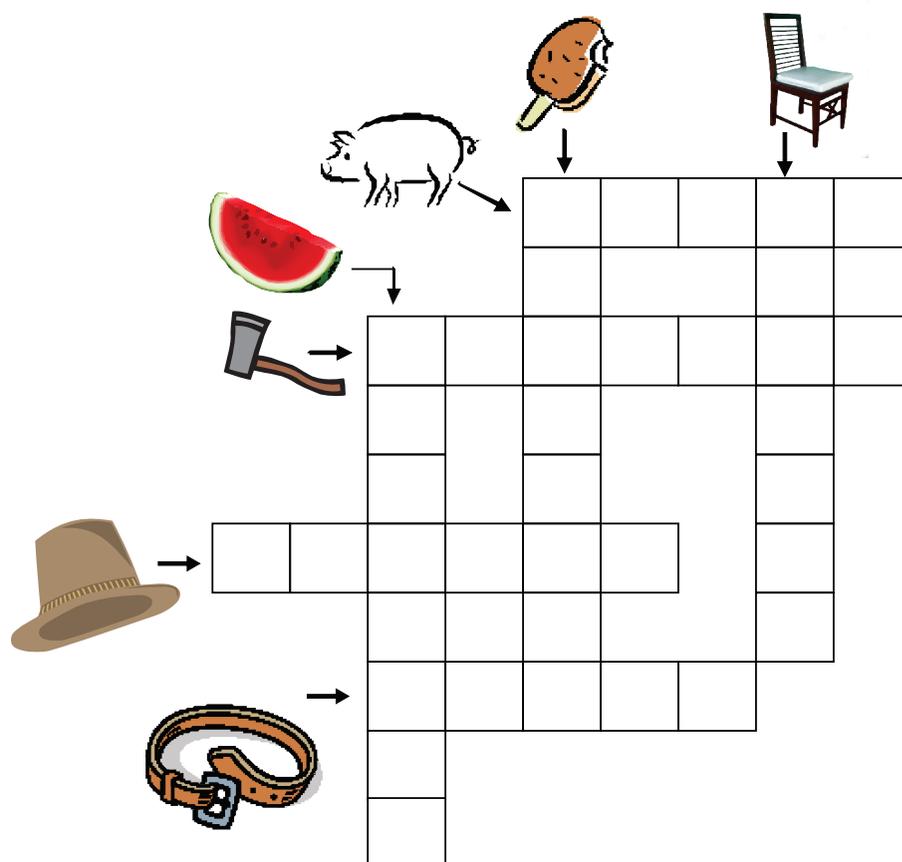
Sugestões de atividades retiradas de: ABREU, A.R, ET AL Alfabetização: Livro do Professor. Brasília FUNDESCOLA/SEF. MEC.2007



4	5	6	7
BOLA	LEQUE	COELHO	BESOURO
MOLA	FOLHA	CORDA	CADEIRA
MEIA	NINHO	PIRATA	MOCHILA
BOLO	COBRA		CORNETA
	LEITE		BALANÇA

DICAS PARA UMA CRUZADINHA:

1. Dê uma olhada em todas as figuras;
2. Escolha uma para iniciar;
3. Conte o número de quadrinhos da figura escolhida: assim você saberá quantas letras tem a palavra;
4. Leia a lista de palavras com este número de letras, para descobrir qual é a certa.



5	6	7	8
PORCO	CADELA	CAVEIRA	MADEIRAS
CINTO	CHAPÉU	CADEIRA	MELANCIA
PORCA	CHOVEU	COMIDAS	MORADIAS
CINCO	PINOTE	MACHADO	ELEFANTE
PONTE	PICOLÉ	MALHADO	CARAMUJO

DICAS PARA UMA CRUZADINHA:

1. Dê uma olhada em todas as figuras;
2. Escolha uma para iniciar;
3. Conte o número de quadrinhos da figura escolhida: assim você saberá quantas letras tem a palavra;
4. Leia a lista de palavras com este número de letras, para descobrir qual é a certa.

Sugestões de atividades retiradas de: ABREU, A.R, ET AL Alfabetização: Livro do Professor. Brasília FUNDESCOLA/SEF. MEC.2007

ATIVIDADES DE LEITURA E PRODUÇÃO DE TEXTO

Atividade

Classificados e anúncios

1. Descubra qual o produto que está à venda neste classificado enigmático:

VENDE-SE:

*Tem rabo, mas não é bicho.
Às vezes faz todo colorido.
Seu corpo, você mesmo pode amar.
Seu voo, você pode comandar.*

VENDE- SE o quê?

R: _____

2. Agora descubra o que está perdido, lendo este anúncio:

GRATIFICAM-SE, QUEM ENCONTRAR:

Seu formato lembra um cone
Para mover-se velozmente precisa de você,
De sua força, habilidade, alegria e pontaria.
Tudo isto mais um fio, e lá se foi o _____

3. Agora é a sua vez: Invente um anúncio para seu colega descobrir o que você quer vender, ou alugar, ou trocar, ou doar!

ATIVIDADES DE PORTUGUÊS

Objetivos

- Ler e compreender o texto;
- Identificar e classificar os substantivos quanto ao gênero, número e grau; antônimo e sinônimo;
- Empregar e diferenciar o emprego de “comprimento e cumprimento, sexta e cesta”;
- Reconhecer adjetivo e locução adjetiva.

1. Leia:

A aposta

Amélia é uma velhinha muito ativa e trabalhadeira. Um dia ela entrou no ônibus carregando uma cesta. O cobrador ouviu um barulho e perguntou-lhe:

– A senhora está levando uma galinha na cesta?

Amélia pensou, pensou e respondeu:

– Hum... Galinha? Não há galinha nenhuma na cesta.

O Cobrador insistiu tanto que Amélia resolveu fazer uma aposta:

– Senhor cobrador, se for galinha, eu desço agora do ônibus... Se não for, eu viajo de graça.

– Muito bem! – disse o cobrador confiante. – Concordo!

Amélia, então, levantou a tampa da cesta e um galo de crista bem vermelhinha cantou satisfeito:

– Cocorocó!...

– Viu só? Eu disse que não era galinha?!

O cobrador riu e deixou a velhinha viajar de graça.

(Luciana M.M. Passos. Adaptação de conto popular).

Responda:

a) Qual o nome do personagem principal?

b) Qual a profissão do outro personagem?

c) Quantos parágrafos têm esse texto?

d) Onde se passa a história?

e) Escreva a sua opinião sobre Amélia, sobre o cobrador e sobre a situação vivida por eles na história.

f) Você acha que é permitido carregar animais em veículo de transporte público? Por quê?

g) Você já presenciou uma situação como a da história dentro de um ônibus? Se a resposta for positiva, descreva como aconteceu!

2. Substitua as palavras em destaque por sinônimos tirados do texto:

a) A velhinha é **esperta**.

b) O Cobrador **teimou**.

c) – Muito bem! – disse o cobrador **seguro**.

3. Escreva o anônimo das palavras abaixo:

a) barulho: _____

b) desço: _____

c) satisfeito: _____

d) concordo: _____

4. Escreva as palavras no plural:

- a) nuvem: _____
- b) gás : _____
- c) quintal: _____
- d) anel: _____

5. Reescreva as frases no singular:

- a) Os girassois estão cheios de formigas.

- b) Os anéis enfeitam as mãos.

- c) Os pires das xícaras são azuis.

- d) Os cães dormem nos canis dos quintais.

6. Substitua as locuções adjetivas pelos adjetivos equivalentes:

- a) amor de mãe: _____
- b) rosto de anjo: _____
- c) proteção de pai: _____
- d) azul do céu: _____
- e) aula de noite: _____

ATIVIDADES DE LEITURA (fluência e compreensão)

Leia atentamente o texto:

Salada de frutas gostosa**INGREDIENTES:**

- 2 mamões papaia pequenos
- 1 laranja média
- 5 bananas
- 2 maçãs
- 5 morangos maduros
- 1 pêssego
- 10 grãos de uva (qualquer variedade)
- 1 caixa de leite condensado
- 10 cubos de gelo
- 1/2 colher (sopa) canela em pó

MODO DE PREPARO:

1. Pique todos os ingredientes, a laranja em pedaços menores que as outras frutas, pois, ela solta o caldo e a salada não fica tão ácida.

2. Coloque tudo em um prato fundo e adicione o leite condensado, a canela em pó e o gelo, mexa por alguns segundos e leve à geladeira por 30min.

3. Fica uma delícia.

- Você já comeu salada de frutas? Gostou?
- Você já fez uma salada de frutas?

1. Olhando para a estrutura do texto podemos dizer que “Salada de frutas gostosa” é:

- () uma notícia
- () um poema
- () um aviso
- () uma receita

Por quê?

2. Liste abaixo o que você esperava ler no texto “Salada de frutas gostosa”.

3. Todas as informações apontadas por você na questão 2 foram localizadas no texto?

4. Que outras informações diferentes você encontrou no texto? Complete o quadro abaixo.

Informações semelhantes no texto	Outras informações

5. Liste abaixo os ingredientes presentes na receita “Salada de frutas gostosa”.

6. Agora escreva abaixo uma receita de salada de frutas criada por você.

7. Sabendo que este texto é uma receita, marque a frase que melhor expressa o objetivo geral do texto:

- () a. Apresentar as frutas que compõem uma salada de frutas.
 () b. Mostrar a importância de ingerir alimentos naturais.
 () c. Ensinar como se dá o preparo da salada de frutas.
 () d. Informar que as frutas são saudáveis.

8. Você acha que o texto da receita está dentro deste propósito? Por quê?

EXEMPLOS DE ATIVIDADES

Seguem algumas sugestões de atividades que você poderá tomar como modelo para elaborar outras para os seus alunos:

EXEMPLO

O ANIMAL MAIS ALTO DO REINO ANIMAL É A GIRAFA

A girafa é um mamífero herbívoro que se alimenta de folhas das árvores, chega a ter 6 metros de altura e a pesar 1,5 tonelada. É dona de uma língua de 45 centímetros e as longas pernas de 2,5 metros lhe dão um outro título: é o bicho que desfere o coice mais violento. Com um só golpe de patas dianteiras, pode matar um leão.

A idade média desse animal é de 25 anos, mas muitas morrem antes de completar o primeiro ano de vida nas garras dos leões, seu principal predador.

Leia o texto e preencha o quadro:

Alimentação	Altura	Peso	Predador

Sugestões de atividades retiradas de: ABREU, A.R, et al. Alfabetização: Livro do Professor. Brasília FUNDESCOLA/SEF MEC.2007.

Responda:

Você sabe o que são fungos?

Agora, ouça a leitura do texto e verifique se o que você pensava estava mais ou menos correto.

FUNGOS

Um dos cinco reinos em que são classificados os seres vivos. Inicialmente, essa classificação se restringia a apenas dois reinos: animais e plantas. Com o avanço das pesquisas científicas, porém, as diferenças entre reinos (plantas, animais, fungos, moneras e protista) tornaram-se mais evidente. Embora se assemelhem a plantas, como os cogumelos que crescem debaixo das árvores, os fungos não produzem o próprio alimento. O reino dos fungos abrange cerca de 100 mil espécies. Certas doenças são causadas por fungos microscópios, como o sapinho e o pé de atleta. O bolor também é constituído por minúsculos fungos. A cerveja e o pão só podem existir por causa dos fungos que formam a levedura de cerveja e o fermento do pão.

*Adaptação. Dicionário ilustrado de ecologia
Revista a Terra. Editora Azul.*

Anote as dúvidas que ficaram a partir da leitura.

Sugestões de atividades retiradas de: ABREU, A.R, et al. Alfabetização: Livro do Professor. Brasília FUNDESCOLA/SEF MEC.2007.

EXEMPLO 5

Ontem Verinha comeu um pão delicioso na casa de sua avó. Ela pediu a receita, mas se esqueceu de anotar algumas palavras. Vamos ver se conseguimos resolver o problema dela.

PÃO DE MANDIOQUINHA**Ingredientes**

- 5 _____ cozidas e amassadas
- 2 ovos inteiros
- 1 tablete de fermento biológico
- 1 colher de sobremesa de sal
- 1 copo de leite
- meio pacote de _____ de trigo
- _____ para untar

Modo de preparar

Dissolver o fermento com um pouquinho de açúcar e leite. Depois acrescentar os _____, a mandioca e o sal. Por último acrescentar, aos poucos, o _____ e a farinha, até a massa soltar das mãos.

Deixar a massa descansar por 10 minutos, fazer os _____ e o colocar em uma _____ untada com manteiga e farinha.

Agora, que já descobrimos as palavras que estavam faltando, podemos experimentar essa receita.

TESTE DE ATIVIDADE DE LEITURA E DE PRODUÇÃO ESCRITA

Professor (a)

Estas avaliações foram elaboradas considerando o modelo aplicado no SAEPE e outras avaliações externas.

Nesse sentido, é interessante que essas avaliações sejam usadas em cada bimestre do seu trabalho de reforço para verificar quais as dificuldades que seu aluno ainda apresenta, ou seja, quais as competências que ele ainda precisa dominar e quais os descritores precisam ser melhor trabalhadas.

Essas avaliações servirão para que os alunos se habituem a esse modelo de questões. Por isso é importante que após a sua realização, as mesmas sejam retomadas e analisadas em sala de aula e que você, professor (a) tente elaborar outros instrumentos de leitura baseados nesses mesmos modelos.

A título de sugestão, aplique o teste com o texto “Os botos” no final de setembro e o teste “Diário de um menino trabalhador” apliquei-o no final de dezembro.

MODELO DE TESTE 01**Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco****Programa Alfabetizar com Sucesso****Projeto Aprender Mais**

Escola: _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____ Turno: _____ Idade: _____

Teste de Língua Portuguesa

Leia atentamente o texto abaixo:

DIÁRIO DE UM MENINO TRABALHADOR

Querido diário:

Hoje, sexta-feira, a Kombi do seu Luiz passou um pouco antes da 3 da manhã. Ainda bem que não estava muito frio. A noite de lua cheia estava clara e estrelada. E os cachorros uivavam, em vez de latir. Só podia ser sinal de alguma lobisomem no pedaço.

É, eu sou assim, gosto de inventar histórias quando acordo, pra ver se espanto o sono. Só que quase nunca dá certo. A gente acorda mesmo na hora em que começa a levar aqueles cestos pesados da padaria para a Kombi. Quando o seu Luiz dá a partida, o negócio é ficar de olho bem aberto e corpo muito esperto, principalmente na hora de pular com a perua andando. Qualquer descuido, um pisão em alguma pedra... é tombo na certa!

Ainda bem que a chuva tinha passado. Só assim pra minha mãe parar de rezar e voltar pra cama depois que eu saio de casa. E ainda bem, também, que a cachorrada toda estava mais interessada em correr atrás do lobisomem do que da gente.

O mais difícil, como sempre, foi a entrega depois da ponte, onde as casas são mais esparramadas. Se bobear, a gente tem que disparar atrás da Kombi, que anda mais devagar, mas não pára esperar, não. Dai, é só cansaço, o resto do dia. Não dá nem pra prestar atenção direito na explicação da professora.

Hoje, eu cheguei em casa às 8 da manhã e dormi só até meio-dia, pois antes de almoçar e ir para escola eu ainda tinha que fazer a lição de casa.

Agora já são 8 da noite e eu ainda estou conseguindo escrever porque o café que tomei com pão, em vez de comida, fez meu sono chegar atrasado. Mas agora, que ele já veio com a força total, só estou conseguindo enxergar a minha cama.

Boa noite, diário. Acho que só volto no Domingo, que como você sabe, é o meu único dia de folga. Além disso, vai dar pra variar um pouco de assunto. Marquei um encontro com minha nova namorada. Só que ainda é segredo, não contei pra ninguém.

Jô Azevedo, Iolanda Huzak e Cristina Porto. Serafina e a criança que trabalha. São Paulo: Ática, 1996.

1) A idéia central do texto é mostrar:

- idéias de um menino para fugir do trabalho;
- o dia a dia de um menino que não gosta de estudar;
- a dura realidade de uma criança que trabalha muito;
- a vontade do menino de ser escritor.

2) Quem nos conta a história do texto é:

- o próprio menino;
- a mãe do menino;
- Seu Luiz;
- a professora do menino.

3) Enumere a sequência lógica em que os fatos aconteceram no texto:

- Por causa do trabalho, o garoto não estuda direito;
- A mãe se angustia sempre que o filho sai;
- O kombeiro passava muito cedo para pegar o menino;
- o garoto usava sua imaginação para não perder a hora;
- O menino escreve no diário sobre o seu dia.

4) De acordo com o texto, o menino não presta atenção à aula porque:

- não gosta de estudar;
- vive pensando em namorada;
- prefere ficar andando de kombi;
- chega à aula muito cansado.

5) O garoto escreve seu diário sempre aos domingos, mas escreveu esta página na sexta-feira porque:

- queria falar da nova namorada;
- o sono demorou a chegar;
- assustou-se por causa do lobisomem;
- queria falar sobre seu dia de trabalho.

6) De acordo com o texto, por que a entrega é mais difícil depois da ponte?

- A Kombi andava muito rápido;
- As casas eram distantes umas das outras;
- Atravessar a ponte era muito difícil;
- O percurso da ponte era muito longo;

7) Observe: “Além disso, dar para variar um pouco de assunto.”

Ao fazer este comentário, o menino:

- revela que escreve sempre sobre seu trabalho;
- comenta que escreve sempre sobre namoradas;
- demonstra que está muito satisfeito em trabalhar;
- acredita que escreveu algo que não devia.

8) De acordo com o texto, qual o segredo do menino?**9) Observe : “Só podia ser sinal de lobisomem no pedaço ”.**

Nesta frase, a palavra pedaço poderia ser substituída por:

- fatia;
- lugar;
- porção;
- beleza.

10) Releia: “Só podia ser sinal de alguma lobisomem...”

Em qual das frases abaixo a palavra sinal tem o mesmo sentido da frase acima:

- O menino tem um sinal no rosto;
- O motorista avançou o sinal;
- Seu Luiz deu um sinal ao comprar a Kombi;
- Nuvens escuras é sinal de chuva.

11) Na expressão “... Mas agora ele veio com toda força.”

De acordo com o texto, o pronome ele está se referindo:

-) ao sono;
-) ao menino;
-) ao trabalho;
-) ao Seu Luiz.

12) Releia: “Só podia ser sinal de lobisomem no pedaço”.

“Se bobear a gente tem que disparar atrás da Kombi”

As expressões em destaque indicam que o texto:

-) usa uma linguagem diferente da fala real do menino;
-) elogia a forma de falar do personagem;
-) procura mostrar a fala real do menino;
-) critica a forma de falar do garoto.

Atividade de Produção de texto:

O primeiro texto que você leu fala de um menino que trabalha muito. Agora conte uma história que mostre também a exploração do trabalho infantil.

Não esqueça de dar um título bem interessante a sua história.

TESTE DE LEITURA MODELO 02

Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco
Programa Alfabetizar com Sucesso/ Circuito Campeão
Projeto Aprender Mais

Escola: _____

Aluno (a): _____

Turma: _____ **Nº:** _____

Leia atentamente o texto:

Os BOTOS

Eles vivem dentro d'água mas não são peixes! O corpo desses animais é comprido e, no lugar dos braços, eles têm nadadeiras.

Esses mamíferos quase não têm pêlos e, ao invés de narinas, têm um ou dois “buraquinhos” – os espiráculos – no alto da cabeça, por onde respiram.

Os botos se comunicam por sons que produzem e que, em sua maioria, nós não conseguimos escutar, mas que podem ser ouvidos pelos companheiros a muitos quilômetros de distância.

A cor do corpo é cinzenta e possuem dentes. Você já ouviu falar do boto-vermelho? Ele mora nos rios amazônicos e é famoso por causa da sua cor e das lendas que contam por lá.

O boto-vermelho vive sozinho e é mais difícil de ser visto. Já o boto-tucuxi, que também mora na Amazônia, é mais fácil de ser encontrado, nadando em grupos.

Alguns botos podem viver em águas poluídas, como a baía de Guanabara, outros preferem morar no rios ou perto das praias. Gostam de comer peixes e crustáceos.

CERQUEIRA, Rui. De mãos dadas com a natureza. Vol. 2. São Paulo: Ed. Salamandra, 1991.
(Coleção Mamíferos).

1º) O objetivo central do autor do texto é:

- mostrar como os botos se comunicam;
- falar sobre o ambiente onde os botos vivem;
- dizer que os botos são mamíferos;
- descrever as características dos botos.

2º) Responda:

a) Quem escreveu o texto?

b) De que fonte o texto foi retirado?

3º) Enumere a seqüência lógica da descrição das características dos botos:

- os lugares onde os botos gostam de morar;
- a forma como os botos se comunicam;
- os motivos pelos quais o boto-vermelho é famoso;
- o local por onde os botos respiram;
- o tipo de alimentação dos botos.

De acordo com o texto:

4º) Como os botos se comunicam?

- pelas nadadeiras;
- por sua respiração;
- pelos sons que produzem;
- pelos espiráculos.

5º) Por onde os botos respiram?

6º) Por que os botos não são peixes?

7º) De acordo com o texto, o boto-vermelho é famoso através:

- () da forma como se comunicam;
- () do local por onde respira;
- () do fato de serem mamíferos;
- () da sua cor e de suas lenda.

8º) Releia: Você já ouviu falar em boto-vermelho?

De acordo com o texto, ao usar o pronome você, o autor do texto está falando com:

- () o próprio boto-vermelho;
- () boto-tucuxi;
- () o peixe;
- () com o leitor do texto.

Leia atentamente o seguinte texto:

O BOTO ROSA

Ele vive na Amazônia
Nas águas do rio Negro
Boto rosa, quem não sonha
Descobrir o teu segredo.

Dizem que ele todo prosa
Já foi moço de chapéu,
Já foi moça bem formosa
Escondida atrás do véu.

Eo eo, boto rosa
Eo eo, é uma lenda de amor
Eo eo, boto rosa
Eo eo,
Deixa ele viver, pescador,

O mais velho dos golfinhos
Faz sorrir quem ele quer
Nas águas do seu caminho
Na magia do seu balé.

Mas o homem sem piedade
Na covardia da matança
Fez o boto morrer, que maldade,
Inocente feito uma criança

Eo eo, boto rosa
Eo, eo, é uma lenda de amor
Eo eo, boto rosa
Eo eo, deixa ele viver, pescador.

Prantice e Ronaldo Monteiro de Souza. Disco Xuxa 5...
Gravadora: Som Livre, 1991

9º) Qual a informação sobre os botos que está no texto “Os Botos” e no texto “O boto rosa”?

- a existência de mais de um tipo de boto;
- a forma como os botos se alimentam;
- a matança dos botos pelo homem;
- as lendas que existem sobre os botos.

10º) de acordo com o texto, o boto rosa diverte as pessoas através:

- do modo como respiram;
- de suas famosas lendas;
- de seus segredos;
- da magia de sua dança.

11º) Releia: O mais velho dos golfinhos faz sorrir quem ele quer

A frase grifada indica que o boto rosa diverte:

- todas as pessoas;
- todos os golfinhos;
- o moço de chapéu;
- apenas quem ele quer divertir.

12º) O texto “O boto rosa” compara este golfinho com:

- um moço de chapéu;
- uma criança inocente;
- um homem pescador;
- uma moça bem formosa.

13º) Um dos objetivos principais do texto “O boto rosa” é:

- falar sobre a dança dos botos;
- mostrar como o boto diverte as pessoas;
- denunciar a matança do boto rosa;
- dizer porque o boto rosa é um golfinho.

14º) Observe: “ Eo. Eo, boto rosa
Eo, eo, deixa ele viver, pescador”.

A frase grifada indica:

- () uma explicação;
- () uma dúvida;
- () um pedido;
- () uma comparação.

Produção de texto

Imagine que você vai participa de uma passeata ecológica para lutar pela preservação do boto rosa. Nesta passeata todos os participantes precisam levar um cartaz contra a matança do boto rosa. Como seria o seu cartaz? Escreva-o neste espaço abaixo. Elabore um cartaz bem interessante. Tente que você consegue. Boa Sorte!



FLUXO DE AULA PARA A II ETAPA DO II CICLO



AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
01	<p style="text-align: center;">Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar seu nome em uma relação com o nome dos alunos da sala; • Identificar no alfabeto as letras do próprio nome; • Identificar o nome dos colegas em uma relação dada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudo das letras do alfabeto; • Convenções ortográficas. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá realizar um bingo com os nomes dos alunos da sala; • Realizará um estudo da ortografia dos nomes de todos; • Depois, refletir por que alguns nomes possuem: <ul style="list-style-type: none"> • letras dobradas; • e as letras K, W e Y;
	<p style="text-align: center;">Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escrever o próprio nome por completo; • Produzir frases a partir dos nomes estudados, controlando a segmentação de letras em palavras e analisando as convenções ortográficas; • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Convenções ortográficas; • Revisão textual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir sobre o uso de: <ul style="list-style-type: none"> • substantivos próprios e comuns; • o emprego de letras maiúsculas e minúsculas. • Em seguida, pesquisar em jornais, revistas e/ou livros: <ul style="list-style-type: none"> • nomes próprios e comuns; • nomes que podem ser usado no masculino e feminino. • Produzir frases a partir dos nomes estudados.
	<p style="text-align: center;">Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contar o número de letras e sílabas das palavras; • Agrupar as palavras considerando o número de letras e/ou sílabas; • Empregar letras maiúsculas em nomes próprios e no início de frases; • Empregar ponto final na escrita de frases; • Usar adequadamente as letras K, W e Y; • Classificar nome de pessoas ou objetos como substantivos próprios e comuns; • Analisar convenções ortográficas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contagem de letras e sílabas das palavras; • Agrupamento de palavras considerando o número de letras e/ou sílabas; • Emprego das iniciais maiúsculas; • Emprego das letras K, W, Y e consoantes dobradas; • Convenções ortográficas; • Emprego de substantivos comuns e próprios. 	<p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: Dicionário</p>

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
02	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir as características do gênero estudado; • Antecipar o conteúdo da leitura de um texto em relação à intencionalidade do autor; • Identificar as informações explícitas no texto; • Considerar a finalidade do texto e o leitor; • Ler em voz alta; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: lista; • Estratégias de leitura. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá levar uma lista de palavras escritas em cartolina (alimentos, diversão e pessoas) • Em seguida, fazer a leitura coletiva e realizar discussões com os alunos em relação a lista de palavras; • Fazer perguntas de forma que percebam: <ul style="list-style-type: none"> • o eixo semântico de cada lista; • a finalidade do texto. • Depois, transformar a lista apresentada em 03 listas de acordo com eixo semântico; • Produzir uma lista com o nome dos colegas da comunidade; • Realizar coletivamente a revisão dos pontos destacados.
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir individualmente o texto considerando: <ul style="list-style-type: none"> • as características específicas do gênero; • sua finalidade e o leitor; • a legibilidade; • o emprego de substantivos e suas flexões (gênero, número e grau). • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: lista • Emprego de substantivo e suas flexões; • Revisão textual. 	<p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: Dicionário.</p>
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar palavras; • Empregar os substantivos e suas flexões (gênero, número e grau); • Classificar as palavras em substantivos comuns e próprios; • Compor e decompor palavras com sílabas compostas por encontros consonantais e dígrafos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de palavras; • Emprego de Substantivo e suas flexões; • Emprego de Substantivos comuns e próprios; • Composição e decomposição de palavras compostas por encontro consonantal e dígrafos. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
03	<p style="text-align: center;">Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir na comparação de textos do mesmo gênero as características apresentadas em cada um deles; • Perceber os efeitos de sentidos oriundos dos recursos estilísticos do gênero estudado; • Considerar a finalidade do texto e o leitor; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: bilhete; • Estratégias de leitura. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá distribuir alguns bilhetes para serem lidos pelos alunos, enfatizando a observação dos elementos que esse tipo de textos tem em comum. • Em seguida, ela deverá escolher um dos bilhetes e ler para eles. • Realizará um estudo sobre essas características e produzirá coletivamente um bilhete com destinatário, tendo o professor como escriba. • Pedirá aos alunos para produzirem um bilhete individualmente, lembrando que esse texto será destinado a um de seus amigos, informando que não poderá brincar com ele no próximo sábado, porque está na aula de reforço. • Escolher um dos bilhetes produzidos e realizar a revisão coletiva.
	<p style="text-align: center;">Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir texto considerando: <ul style="list-style-type: none"> • as características do gênero proposto; • sua finalidade e o leitor. • Revisar o próprio texto tendo como foco a correção ortográfica; • Resolver dúvidas de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: bilhete; • Revisão textual. 	<p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recurso utilizado: Dicionário.</p>
	<p style="text-align: center;">Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentar o texto utilizando parágrafo e pontuação de final de frase (ponto final, exclamação e interrogação). 	<ul style="list-style-type: none"> • Emprego de pontuação. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
04	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir na comparação de textos do mesmo gênero as características apresentadas em cada um deles; • Antecipar o conteúdo da leitura de um texto em relação à intencionalidade do autor; • Perceber os efeitos de sentidos oriundos dos recursos estilísticos do gênero estudado; • Considerar a finalidade do texto e o leitor; • Ordenar a sequência lógica dos fatos no texto; • Perceber a relação título/ texto; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: receita; • Estratégias de leitura. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá distribuir algumas receitas para serem lidas pelos alunos, enfatizando a observação das características específicas desse tipo de texto; • Em seguida, ela deverá escolher uma das receitas, ler para os alunos e discutir sobre sua sequência; • Distribuirá entre os grupos uma receita fatiada para que os alunos organizem a sequência desta receita; • Ela escolherá algumas palavras da receita e/ou outras palavras para trabalhar em grupos. <p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: dicionário, alfabeto móvel, jogos fonológicos e silabário.</p>
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir texto considerando: <ul style="list-style-type: none"> • as características do gênero proposto; • sua finalidade e o leitor; • a legibilidade. • Atender informação explícita em um texto instrucional; • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: bilhete; • Revisão textual. 	
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar palavras com o mesmo som (inicial, medial e final); • Complementar palavras; • Classificar palavras quanto à tonicidade; • Classificar palavras quanto ao número de sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análise fonológica: semelhanças e sílabas: começo, meio e fim; • Complementação de palavras; • Classificação de palavras quanto à tonicidade; • Classificação de palavras quanto ao nº de sílabas. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
05	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir as características do gênero estudado; • Antecipar o conteúdo da leitura de um texto em relação à intencionalidade do autor; • Localizar informações explícitas no texto; • Ordenar a sequência lógica dos fatos no texto; • Considerar a finalidade do texto e o leitor; • Perceber a relação título/ texto; • Perceber os elementos coesivos do texto; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: notícia de jornal impresso; • Estratégias de leitura. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá ler uma notícia de jornal; (escolher um tema atual e/ou de interesse dos alunos); • Em seguida, no grande grupo, oportunizar os alunos a se posicionarem sobre o assunto exposto; • Localizar no texto lido as informações explícitas no texto, destacando a ideia central e secundária; • Produzir coletivamente uma notícia sobre algum fato importante que aconteceu na escola durante a semana; • A professora escolherá um texto para realizar a revisão coletivamente; • A seguir, utilizar jogos com sílabas ou palavras, silabário e/ou alfabeto móvel para formar palavras;
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir coletivamente e/ou individualmente pequenas notícias ou reportagens atentando para: <ul style="list-style-type: none"> • as características do gênero proposto; • sua finalidade e o leitor; • a legibilidade. • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: notícia de jornal impresso; • Revisão textual. 	<p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: dicionário, alfabeto móvel, jogos com sílabas ou palavras e silabário.</p>
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar palavras a partir dos textos estudados; • Empregar conectivos entre as ideias da frase; • Concordar artigos e pronomes com os nomes a que se refere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de palavras; • Emprego de conectivos; • Emprego de pronomes pessoais; • Emprego de artigos. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
06	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir, na comparação de textos de diferentes gêneros, as características gráficas apresentadas em cada um deles; • Perceber os efeitos de sentidos oriundos dos recursos estilísticos; • Ler em voz alta com entonação adequada aos diferentes tipos de texto; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Retomada das aulas anteriores. Revisão dos gêneros: receita, notícia, lista e bilhete; • Leitura em voz alta (fluência). 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá levar para sala um texto, de interesse dos alunos, para a leitura deleite; • Em seguida, distribuir entre eles vários textos dos gêneros estudados nas aulas anteriores, exemplo: receita, notícias de jornal impresso, lista e bilhete; • Pedir aos alunos que comparem os textos observando as características específicas de cada um; (abrir para discussão) • No momento seguinte, ler várias adivinhas para turma, pedir a eles que escrevam suas respostas no caderno, pois ela servirá para outra atividade; • A professora irá utilizar o silabário para: <ul style="list-style-type: none"> • formar as respostas das adivinhas e/ou outras palavras; • responder uma cruzadinha; • formar outras palavras a partir das palavras trabalhadas. <p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: dicionário, alfabeto móvel, jogos fonológicos e silabário.</p>
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escrever e reescrever palavras (respostas) referentes às adivinhas, com foco na acentuação gráfica das palavras; • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita de palavras; • Acentuação gráfica; • Revisão textual. 	
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar palavras a partir dos textos estudados; • Segmentar palavra em sílabas; • Classificar palavras quanto ao acento tônico; • Empregar a acentuação gráfica nas palavras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de palavras; • Partição de palavras em sílabas; • Classificação de palavras quanto a tonicidade; • Acentuação gráfica. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
07	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir, as características específicas do gênero cantiga; • Antecipar o conteúdo da leitura de um texto em relação à intencionalidade do autor; • Perceber os efeitos de sentidos oriundos dos recursos estilísticos; • Ordenar a sequência lógica da cantiga; • Identificar rimas; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: cantigas de roda; • Estratégias de leitura; • Rimass (pauta sonora). 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora deverá perguntar aos alunos se conhecem alguma cantiga de roda; • Ela apresenta para os alunos o texto da cantiga escrito na cartolina e ler coletivamente o texto; • Em seguida, toda a turma cantará com alegria acompanhando com palmas, preferir uma cantiga já conhecida pelos alunos; • A professora distribui entre os alunos uma folha com o texto da cantiga impresso e pede aos alunos para recortar e ordenar; • Em dupla, os alunos trocam entre si as atividades para fazer a revisão textual; • A professora escolherá um dos textos para fazer a revisão coletiva; • No momento seguinte, a professora realizará novamente a leitura do texto enfatizando as rimas; • Refletir sobre as semelhanças sonoras entre as partes das palavras, observando as partes das palavras cujos sons são parecidos e a escrita é diferente; • Terminado esse processo desafiar os alunos a criar novas palavras para serem colocadas no lugar das palavras grifadas, avisando que elas também devem rimar e fazer sentido no texto; • Usar uma dinâmica de revisão dos textos apoiada na categorização da ortografia <p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: dicionário, alfabeto móvel, jogos fonológicos e silabário.</p>
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escrever novas palavras para substituírem as palavras grifadas, enfatizando que elas também devem rimar e fazer sentido no texto; • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita de palavras; • Rimass (pauta sonora); • Revisão textual. 	
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar palavras a partir dos textos estudados; • Inferir regras de regularidades ortográficas; • Realizar revisão textual, focalizando as normas ortográficas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de palavras; • Inferência de regras ortográficas; • Revisão textual. 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
08	<p>Leitura e Compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir, as características específicas do gênero poema; • Perceber os efeitos de sentidos oriundos dos recursos estilísticos; • Inferir o sentido do texto; • Identificar informações implícitas e explícitas do texto; • Resolver dúvida de leitura consultando o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: poema; • Estratégias de leitura. 	<ul style="list-style-type: none"> • A professora iniciará a aula fazendo a leitura de um poema, enfatizando o ritmo e a expressividade; • Pedir aos alunos para realizar a leitura individual, incentivando-os a decorar o poema lido; • Realizar a interpretação oral do poema; • Discutir com os alunos os recursos estilísticos do poema; • Produzir coletivamente um pequeno poema, enfatizando a utilização dos conectivos e recursos estilísticos; • Realizar um ditado mudo das palavras ou frases retiradas do poema; • Realizar revisão textual; • Formar palavras a partir do ditado mudo, observando a quantidade de sílabas em cada palavra. (sílabas iniciais, mediais e finais).
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir um pequeno poema considerando: <ul style="list-style-type: none"> • as características específicas do gênero; • sua finalidade e o leitor. • Revisar o próprio texto; • Resolver dúvida de ortografia através da consulta ao dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gênero: poema; • Revisão textual. 	<p>Outras sugestões no caderno de atividades.</p> <p>Recursos utilizados: dicionário, alfabeto móvel, jogos fonológicos e silabário.</p>
	<p>Análise Linguística e Reflexão sobre a Língua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar conectivos em textos e frases; • Compor e decompor palavras; • Comparação de palavras; • Análise fonológica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emprego de conectivos; • Composição e decomposição de palavras e frases; • Análise fonológica. (comparação de palavras) 	

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
<p>09 e 10</p>	<p style="text-align: center;">Leitura e Compreensão de Textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar o tema do texto; • Distinguir as características do Gênero; • Identificar a finalidade do gênero; • Entrar em contato com poemas diversos, reconhecendo-os como expressão da subjetividade de quem escreve; • Inferir informações implícitas; • Inferir o sentido de uma palavra ou expressão; • Reconhecer a importância no processo de reconstrução de sentidos as informações contidas na linguagem não verbal. <ul style="list-style-type: none"> • Usar pistas textuais para reconstruir interpretações possíveis na leitura de poemas; • Perceber recursos lingüísticos comuns em poemas como: as rimas, o ritmo, o uso de metáforas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificação do tema; • Características do gênero; • Finalidade do gênero; • Variedades de poemas; • Informações implícitas; • Inferência de sentidos; • Entonação, pausas, ritmos, expressão facial, gestos. <ul style="list-style-type: none"> • Percepção dos recursos lingüísticos dos poemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arrume a sala expondo diversos poemas nas paredes. (atente para o gosto dos alunos); • Peça que os alunos circulem na sala lendo os poemas que estão nas paredes; • Solicite que voluntários leiam os que mais gostaram; • Trabalhe: Tema, características, finalidade; • Leia um dos poemas que foram lidos pelos alunos, com expressividade, usando entonação, e ritmo adequado, enfatizando algumas palavras, com expressão facial, gestos e pausas; • Promova questionamentos: Ex: Qual a diferença entre as duas leituras? • Qual chama mais atenção de quem escuta, Qual a que mais gostaram etc; • Solicite que um voluntário leia o poema também com expressividade, entonação adequada, expressão facial, gestos e pausas. <ul style="list-style-type: none"> • Pergunte: O que é um poema? Anote as respostas; • Leia expressivamente o texto Convite, de José Paulo Paes (anexo); • Pergunte o que o texto afirma, compare com as respostas dos alunos que foram anotadas anteriormente; • Trabalhe a compreensão do texto: <u>Convite</u>.

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES												
	<p>Análise Lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combinar e distribuir as palavras nas sequências das frases como constituintes do texto; • Empregar adequadamente as letras: LH e LI ,SS,Ç,C,S,O, I e EL, S com som de Z; 	<ul style="list-style-type: none"> • Sequência lógica; • Coerência; • Rimas. <p>Emprego adequado das letras.</p>	<p>SUGESTÕES DE ATIVIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregue aos grupos o poema “bailarina” de Cecília Meireles, (lacunado); • Deixe lacunas para as seguintes palavras; (bailarina, lugar, Céu, pé, cá, sorri, criança e lugar), os alunos deverão completar fazendo sentido no texto e que rimem com o que está em cada estrofe. • Discuta com os alunos se as palavras escolhidas deixaram o texto coerente e se rimam com o final do verso anterior. • Comparem com o texto do autor; Concurso de ortografia. <p><u>Instrução:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organize a turma em equipes; <ol style="list-style-type: none"> 1. Distribua um conjunto de fichas com palavras lacunadas, e as sílabas ou letras que preencham as lacunas corretamente. (Lance desafios para o preenchimento.) Vence a equipe que conseguir o maior número de acertos e justifique a escolha. 2. Utilize outras atividades do caderno de exercícios. 												
	<p>Produção Escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informar em um poema: a ideia principal, os sonhos e as imagens poéticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Idéia principal; • Sonhos; • Imagens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a ideia principal; • Os sonhos; • Imagens poéticas. <p><u>Modelo do quadro:</u></p> <table border="1" data-bbox="1400 267 1517 914"> <tr> <td>Ideia principal</td> <td>Nas</td> <td>Nuvens</td> <td>Arquiteta</td> </tr> <tr> <td>Sonho</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Imagem Poética</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Ideia principal	Nas	Nuvens	Arquiteta	Sonho				Imagem Poética			
Ideia principal	Nas	Nuvens	Arquiteta												
Sonho															
Imagem Poética															

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
	<p>Produção de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir o gênero poema; • Identificar as rimas nos poemas como recurso linguístico; • Preencher lacunas com rimas que sejam coerentes; • Revisar o gênero poema atentando para a textualidade. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de texto; • Rimas; • Revisão e reescrita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escreva no quadro os pares de palavras que rimam (trabalhe essas palavras); • Produzir coletivamente um poema a partir dos que foram trabalhados; (profª escreva) • Preenchimento de lacunas com rimas; • Produzir individualmente um poema partindo de algo que lhes chame atenção; • Revisar e reescrever os poemas.
	<p>Análise Lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar as estrofes como recurso de organização do texto; • Usar adequadamente os sinais de pontuação; • Interrogação, exclamação, vírgula e ponto final; • Relacionar o verbo com seu referente, observando a concordância entre eles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso organizador do texto; • Pontuação; • Concordância verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escrever o poema mudando algumas palavras; • Organizar poemas fatiados; • Pontuar adequadamente um poema dado; • Elaborar expressões poéticas a partir de gravuras.
<p>11 e 12</p>	<p>Leitura e Compreensão de Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar pistas textuais para reconstruir interpretações possíveis na leitura de poemas; • Inferir o sentido de uma palavra ou expressão; • Identificar a ideia principal do texto. <p>Professor pode também utilizar os exercícios do caderno de atividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretação de textos; • Inferência; • Ideia principal; • Rimas (características). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura dos poemas; • Nas Nuvens e A arquiteta (em anexo); • Realize perguntas para trabalhar a compreensão do texto lido, (perguntas possíveis); aproveite também para retrabalhar as rimas; • Lembrar que existem poemas sem rimas, muito interessantes também e com o mesmo valor que os outros; • Lembrar também que o poema é um gênero mais aberto em relação aos sentidos. É sempre possível haver mais de uma resposta.

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir o gênero: gráfico ou tabela; • Interpretar informações contidas na linguagem não verbal (fotos, ilustração, tabelas, gráficos); • Produzir uma lista de produtos que conhecem através das propagandas; • Identificar a finalidade de textos diferentes; • Relacionar sentido e interação do texto e os sinais de pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gêneros textuais; • Gráficos/ tabelas/ listas; • Interpretação escrita. • Características; • Condições de produção; • Finalidades dos gêneros textuais; • Sentido /interação/ pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparem perguntas para entrevistar diferentes pessoas para saber a opinião delas a respeito das propagandas; • Com o resultado da pesquisa, produzir um gráfico ou tabela, discutir os resultados (verificar a finalidade); • Produzir uma lista de produtos que conhecem através das propagandas; • Produzir uma propaganda estabelecendo o comando; • Revisar os textos; • Conforme os anúncios elaborados, a professora organiza situações onde o aluno perceba a utilização da gramática.
	<p style="text-align: center;">Análise Linguística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificar palavras quanto a tonicidade; Formar palavras a partir do estudo, (regularidade direta e contextual); • Inferir regras de regularidade ortográfica; • Empregar pronomes conforme as necessidades dos textos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tonicidade (acentuação) • Regularidade direta e contextual; • Ortografia; <p>Pronomes pessoais e possessivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificar as palavras da lista quanto a tonicidade; • Nos textos escritos, empregar verbos com seu referente, observando a concordância; Complementação das frases; <p>Oficina de palavras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conforme os anúncios elaborados, entregar frases para que completem com os verbos que estão nas tarjetas. <p>tem, têm, vem, vêem</p> <p>Ex. 1- Crianças, estas maçãs _____ um sabor maravilhoso. 2- Mas , Manoel, ele _____ um cãozinho. 3- O rei Pelé _____ a Pernambuco, todos os meses. 4- Os atletas João, Rodrigo e Mauro _____ ao Brasil anualmente. 5- Trabalhar o emprego dos pronomes nos textos produzidos.</p> <p>Utilize outros exercícios do caderno de atividades.</p>

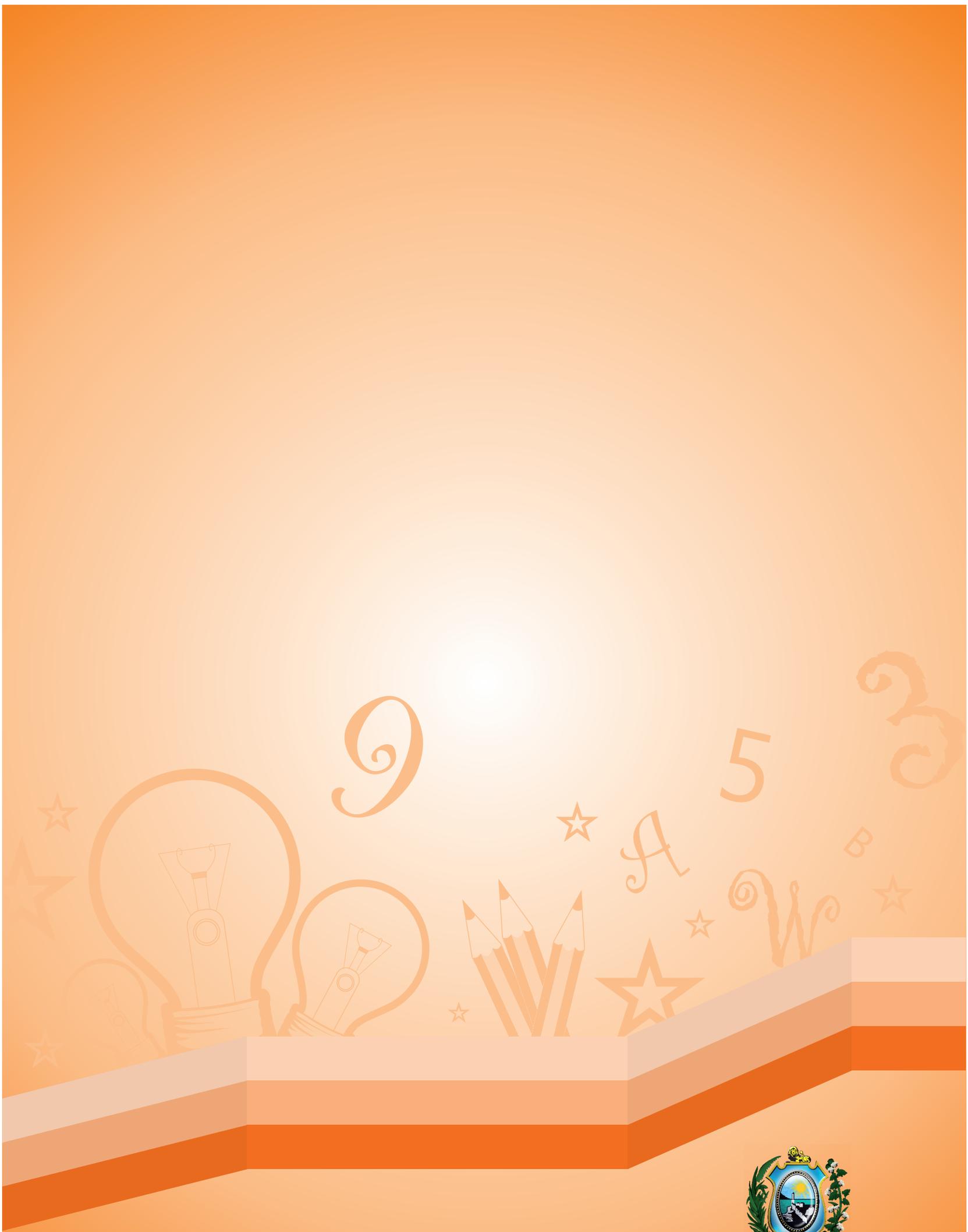
AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
<p>13 e 14</p>	<p>Leitura e compreensão de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar as características do texto anúncio publicitário; • Identificar a ideia central do texto; • Identificar o tema do texto; • Identificar a intencionalidade do texto; • Diferenciar: logotipo e logomarca; • Ordenar a sequência lógica dos fatos no texto; • Depreender informações implícitas no texto; • Perceber os elementos coesivos do texto; • Interpretar os sujeitos de sentido; • Refletir sobre estratégias de persuasão usadas em anúncios publicitários. <p>Tamanho de letras, cores, imagens slogans etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretar textos com auxílio de material gráfico (propaganda, fotos); • Estabelecer relações entre partes de um texto, identificar repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto; • Usar o dicionário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anúncio publicitário; • Características dos gêneros textuais, Idéia central; • Tema do texto; • Intencionalidade do texto; • Logomarca, logotipo; • Sequência lógica; • Informações implícitas; • Coesão no texto; • Interpretação; • Estratégias no texto; • Finalidade dos gêneros textuais; • Significado das palavras; 	<ul style="list-style-type: none"> • Comece a atividade com a divisão em grupos, montando um quebra-cabeça a partir de anúncios publicitários. • Cole vários anúncios publicitários, recorte, separando o logotipo e a logomarca de modo que pareça um quebra-cabeça. • Distribua com os alunos envelopes contendo as logomarcas e, em outro, os logotipos e oriente-os a montar. os quebra-cabeças. • Os alunos deverão fazer a junção das partes e, formar pequenos grupos. • Quando terminarem de montar você faz um resgate dos conhecimentos prévios dos alunos, através das perguntas formuladas quando você preparou o planejamento. • Entregue revistas e jornais aos grupos para realizarem uma pesquisa dos anúncios que lhes chamaram atenção. • Realize a leitura. • Discuta sobre: Os diferentes anúncios coletados, explorando situações de uso (livros, jornais, revistas, TV, embalagens, outdoor, etc.) <p>Explore a produção: do quadro construído pelos alunos;</p> <p>Perceber que os anúncios procuram persuadir, convencer os leitores.</p> <p>Lance perguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que produto está sendo anunciado? 2. Para quem se destina o produto? 3. Onde estava escrito? 4. Em que locais foram apresentados? 5. O anúncio chama mesmo atenção? 6. Da vontade de comprar?

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES																																				
			<p>Sistematizar as informações apresentadas em um painel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura de outros anúncios; • Aproveitem embalagens de alimentos; • Discuta a ideia que traz nos anúncios; • Dar opinião se a propaganda é convincente ou não. Faz o consumidor ter vontade de adquirir o produto? • É uma propaganda que merece ser premiada? • Observar: <ul style="list-style-type: none"> Anunciante, produto, criação, data de criação, significado de algumas palavras, empresa que anuncia, autores da propaganda. <p>Para que existe propaganda? Por que temos de pensar bem antes de se deixar levar pelas propagandas? Que cuidados deve se ter antes de comprar algum produto ou serviço?</p>																																				
	<p>Produção de texto</p> <p>Produzir gênero textual; Considerar as características Explorar as condições de produção; Considerar a finalidade do gênero; destinatário; Revisar o texto com foco na análise de coerência/coesão; Reescrever o texto, Utilizar recursos estilísticos; Adequar a linguagem do interlocutor;</p>	<p>Gênero publicitário; Característica; Condições de produção; Revisão- coerência/ coesão; Recursos estilísticos</p>	<p>Cada grupo após a escolha dos anúncios montará um quadro com os seguintes itens:</p> <table border="1" data-bbox="1212 229 1504 934"> <thead> <tr> <th data-bbox="1212 771 1252 934">Produto</th> <th data-bbox="1212 624 1252 771">Público alvo</th> <th data-bbox="1212 453 1252 624">Características</th> <th data-bbox="1212 229 1252 453">Local de circulação</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Produto	Público alvo	Características	Local de circulação																																
Produto	Público alvo	Características	Local de circulação																																				

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
15	<p>Leitura e compreensão de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar o tema central; • Identificar as características do gênero; • Ordenar a sequência lógica dos fatos; • Depreender informações implícitas no texto; • Interpretar os efeitos de sentidos dos sinais de pontuação do texto; • Identificar o tema central; • Interpretar os efeitos de sentidos dos sinais de pontuação do texto; • Perceber os efeitos de pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema central; • Características do gênero; • Sequência lógica; • Inferência; • Interpretação do texto; • Sinais de pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resgatar os conhecimentos prévios; dos alunos sobre o tema; • Estabelecer um contrato didático para o critério de piadas a serem trabalhadas na sala; • Levar piadas para serem lidas na sala de aula; (algumas sugestão em anexo) • Colocar as piadas em tirinhas para sortear com os alunos; • Eleger o colega que melhor se expressou na leitura das piadas; • Classificar as piadas de acordo com a temática; • Refletir sobre os discursos que perpassam nas piadas, enfatizando as transgressões; • Entendimento da piada; • Possibilidade de acontecer ou não, (real ou irreal); • Buscar as características do gênero piada; • Inferir sobre o real e irreal; • Aquisição do vocabulário; • Desabrochar das potencialidades em relação às expressões; • Usar entonação; gestos; expressão facial Criação de vozes.
	<p>Produção Escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir o gênero piada; • Utilizar os recursos lingüísticos e paralingüísticos; • Ordenar a sequência lógica dos fatos; • Revisar os textos produzidos, atentar para os aspectos gramaticais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produção do gênero piada; • Recursos lingüísticos e paralingüístico; • Sequência lógica; • Revisão e reescrita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar a piada em fragmento para o aluno ordenar; • Transformar uma piada em anúncio com o tema Papagaio; Ex: Vende-se papagaio que fala duas línguas; • Revisar o texto; • Reescrever o texto; • Usar pontuação adequada; • Utilize sugestões do caderno de atividades.

AULA Nº	EIXO / HABILIDADES	CONTEÚDOS	SUGESTÕES DE ATIVIDADES
	<p>Análise Linguística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inferir regras sobre a correção gráfica das palavras; • Emprego de palavras com S ou Z; • Emprego da pontuação.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regras ortográficas das palavras; • Emprego de S ou Z; • Pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complementação de lacunas; • Jogo: estabelecer um tema para os alunos produzirem piadas; • Revisar e reescrever piadas; • <u>Reescrita</u>, através da piada de (Pedro as três partes do corpo, em anexo); • Antecipação: Ler o texto até certo ponto para darem a terminação; • Usar pontuação adequada; • Utilize também as sugestões do caderno.
16	<p>Leitura e compreensão de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecipar em relação ao conteúdo pelo conhecimento do gênero textual; 	<p>Antecipação</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar o texto incompleto para darem a terminação; • Usar pontuação adequada.
	<p>análise linguística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inferir regras sobre a correção gráfica das palavras; • Emprego do som nasal nas palavras; ão, ã, am; • Emprego dos sinais de pontuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progressão textual; • Inferência de regras ortográficas; • Inferência de regras de pontuação. 	<p>Utilizar jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cruzadinhas; • Caça palavras; • Transcrever frases utilizando pontuações diferentes para mudar os sentidos; <p>Fazer análise da classe gramatical.</p>





Secretaria de
Educação

PERNAMBUCO
GOVERNO DO ESTADO