

PRÁTICAS DE LETRAMENTO EM AÇÃO: PROPOSIÇÕES DO PIBID URCAMP

EDIURCAMP



# PRÁTICA DE LETRAMENTO EM AÇÃO: PROPOSIÇÕES DO PIBID URCAMP



ISBN: 978-85-63570-26-0

Ângela Jagmin Carreta  
Lize Helena Cappellari  
Organizadoras

**PRÁTICAS DE LETRAMENTO EM AÇÃO:**  
proposições do Pibid Urcamp  
ISBN: 978-85-63570-26-0

EDIURCAMP  
BAGÉ  
2014

**PRÁTICAS DE LETRAMENTO EM AÇÃO: PROPOSIÇÕES DO PIBID  
URCAMP**

**ISBN:** 978-85-63570-26-0

**URCAMP – Universidade da Região da Campanha**

**REITORA**

Lia Maria Herzer Quintana

**VICE-REITOR E PRÓ-REITOR DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO**

Paulo Ricardo Ebert Siqueira

**PRÓ-REITORA ACADÊMICA**

Marilene Vaz Silveira

**PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO**

Aurelino Rocha

**PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO/CAPA**

Quélen Leal

**REVISÃO:** Ângela Jagmin Carretta

**Tiragem:** 50 dvds

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

---

P912 Prática de letramento em ação: proposições do Pibid Urcamp. / Ângela  
Jagmin Carretta, Lize Helena Cappellari, organizadoras.  
- Bagé: Ediurcamp, 2014.

ISBN: 978-85-63570-26-0

1. Letramento. 2. Pibid. 3. Educação. I. Carretta, Angela  
Jagmin. org. II. Capellari, Lize Helena. org. III. Título.

CDD: 370

---

**Catalogação elaborada pelo Sistema de Bibliotecas FAT / Urcamp**  
**Bibliotecária Responsável: Maria Bartira N. C. Taborda CRB: 10/782**

**PRÁTICAS DE LETRAMENTO EM AÇÃO: PROPOSIÇÕES DO PIBID  
URCAMP**

**ISBN: 978-85-63570-26-0**

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES**

Diretor (a) Núbia Juliani

**COORDENADORA DE ÁREA**

Mare Zoé Oliva Machado

Viviane Kanitz Gentil

**SUPERVISORES:**

Cláudia Vallinodo Gularte

Marta Eliana Avila da Silva

Maria da Graça Martins

**BOLSISTAS ID:**

Ariane Floriano Magalhães

Ana Paula Leão Souto

Cora Pradie Alves

Daiane Rodrigues Munhoz

Francielle Silva Ferreira

Jamile Leite Borges Quintana

Juliana Eduarda Dutra Messias

Julia Pinto Collares Gonçalves

Marcele de Cassia Portela de Souza Freitas

Mariana Diana Moraes

Priscila Cavalheiro Granado

Shadia Azmi Adib Ibrahim

Taína Diana Moraes Vidart

Vanessa Risee Sarmiento

Juliana Vaz Paiva

Rosana Rodrigues Lopes

Arthur Jardim

Diulliane Oliveira

Petrya Pischoff

Liziane Cocco de Mateo

Priscilla Trojahn Lopes

Renata Damaceno Gusmão

Rosa Lúcia Dorneles Casturiaga

Tayana Abrilina Josepê Lopes

Karina Rodrigues Machado

Lúcia de Fátima Colina Garim

# APRESENTAÇÃO

O caderno Letramento em Ação é resultado de dois subprojetos do Pibid dos cursos de Pedagogia dos campi Bagé e Dom Pedrito da Universidade da Região da Campanha. Dessa forma, o leitor vislumbrará distintas abordagens.

O primeiro capítulo refere-se ao subprojeto de Dom Pedrito, o qual teve início em março deste ano, após aprovação do Edital 061/2013 e apresenta cinco atividades, dentre elas jogos e exploração de livros infantis.

O 2º capítulo refere-se ao subprojeto de Bagé, o qual teve início em agosto de 2012 e obteve renovação em 2013. O capítulo aborda as atividades organizadas em módulos didáticos.

Ambos os subprojetos estão balizados pela proposta de letramento, priorizando o uso social da escrita.

Parafraseando Jolibert,

*Que esta pequena obra possa contribuir para prósperas intervenções no processo de aquisição da leitura e da escrita.  
“Não se ensina uma criança a escrever, é ela quem ensina a si mesma (...) cada criança possui seu caminho próprio; é preciso que ela viva as situações de aprendizagem que lhe permitam ao mesmo tempo ter referências constantes e construir suas próprias competências”.*  
(Jolibert)

Que esta pequena obra possa contribuir para prósperas intervenções no processo de aquisição da leitura e da escrita.

# SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>PARTE I- JOGOS E ATIVIDADES.....</b>	<b>15</b>
ATIVIDADE 1 - .....	19
ATIVIDADE 2 - .....	22
ATIVIDADE 3 - .....	29
ATIVIDADE 4 - .....	32
ATIVIDADE 5 - .....	37
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>39</b>
MODÚLO DIDÁTICO 1ª ANO.....	41
MODÚLO DIDÁTICO 2ª ANO.....	58
MODÚLO DIDÁTICO 3ª ANO.....	74

## **CAPÍTULO I**

**Autores: Mare Zoé Oliva Machado - Cláudia Valliondo Gularte  
Tayana Abrilina Jodepê Lopes - Liziane Cocco de Mateo  
Renata Damaceno Gusmão - Rosa Lúcia Dorneles Casturiaga  
Priscilla Trojahn Lopes - Karina Rodrigues Machado  
Lúcia de Fátima Colina Garim**





## **INTRODUÇÃO**



## INTRODUÇÃO

A importância do lúdico, através dos jogos, no desenvolvimento da criança refere-se às diferentes maneiras que proporciona a criança a aprender de forma motivada e significativa, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O brincar não pode ser deixado de lado em decorrência da antecipação do ensino da leitura e escrita, pois estão em idade em que brincar é de fundamental importância e contribui consideravelmente como estímulo na aprendizagem da língua escrita. Enfatiza-se também a necessidade do conhecimento pelo professor, onde o planejamento e a base teórica não podem faltar ao utilizar o lúdico/jogo como recurso de ensino aprendizagem.

O grupo de trabalho foi organizado através de seleção entre acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas da URCAMP, Bagé, professores da disciplina de ciências de escolas Municipais de Ensino Fundamental que atuam como bolsistas no subprojeto PIBID, e estudantes das séries finais do ensino fundamental.

Para o desenvolvimento das aulas experimentais, utiliza-se o laboratório alternativo, possibilitando ao estudante trabalhar com sucatas adquiridas na coleta seletiva realizada na escola ou em suas residências. Entre as diferentes formas de registro das experiências práticas escolares, são privilegiadas os relatórios escritos, roda de conversa, fotografias e gravações em vídeo.



**PARTE I**  
**JOGOS**



## JOGO 1 – TRILHA DO ALFABETO

**MATERIAL: GIZ.**

### **OBJETIVOS:**

- Estimular a percepção visual e a concentração
- Reconhecer as letras do alfabeto e a ordem alfabética
- Identificar palavras com a mesma letra inicial
- Desenvolver o raciocínio lógico

### **REGRAS/PROCEDIMENTOS:**

Desenhar no chão uma trilha, em cada quadrado uma letra do alfabeto, o jogo começa quando identificado a primeira letra “A” nesse quadrado o aluno irá escrever uma palavra com essa letra inicial, assim irá completando toda a sequência, o jogo é desenvolvido por um aluno por vez, sendo que o objetivo é não repetir as palavras para cada letra.

**Imagens:**  
Arquivo  
Pessoal



## CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

### INTRODUÇÃO

O contar e ouvir histórias remete à prática histórica da oralidade, pois esta é uma atividade que ocupa a imaginação humana há milhares de anos, pois proporciona aos ouvintes desenvolver a imaginação, enriquecer o vocabulário e associá-la a outras experiências vivenciadas. Na formação de uma criança, ouvir histórias representa o início da aprendizagem para ser um leitor, e para ser leitor precisa-se construir um caminho infinito de descobertas e compreensão do mundo. Para isso deve estar em contato com o mundo da escrita, então é necessário criar nas escolas um ambiente cultural onde possa “mergulhar” no universo da leitura.

“Era uma vez...” – esse jeito quase mágico de ler e ouvir, transforma histórias em ótimos recursos para ensinar, por isso muitos professores já trouxeram para a sua sala de aula a boneca Emília, o Pinóquio, a Galinha Ruiva, o João do pé de feijão, dentre outros personagens de histórias infantis.



**Imagem:** Arquivo Pessoal



## **PARA UMA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS PRODUTIVA E AGRA-DÁVEL**

1. Escolha textos de boa qualidade. Prefira histórias curtas e com temas profundos que interessam sem cansar.

2. Os contos de fada devem ser aproveitados para discutir conceitos globais.

3. “Deixem os contos de fadas serem contos de fada” (Tatiana Belinky).

4. Incentive as crianças a dizerem o que lhes vem à cabeça quando ouvem a história. Podem surgir diferentes versões. Elas servirão para mostrar que os acontecimentos podem ser percebidos de maneiras diferentes.

5. Fale sobre as pessoas que escreveram e ilustraram o livro.

6. Ao escolher a história, verifique se o texto é compatível com o nível de desenvolvimento de leitura das crianças.

7. Muitos livros para crianças trazem informações que podem ser consideradas preconceituosas em relação a credos ou etnias. Siga o bom senso.

8. Você pode usar as histórias de varias maneiras: podem servir de apoio a um tema estudado, entrar como apresentação de conteúdos ou, simplesmente, pelo prazer de ouvir uma história bonita, interessante, etc.

9. A partir de qualquer história, você pode pedir às crianças que resolvam desafios e, depois, pode escrever o que cada uma diz, ou até mesmo montar uma história em grupo. (OLIVEIRA, 2003, p. 103)

### **ATIVIDADE 1**

#### **A GALINHA RUIVA TAMBÉM ENSINA**

##### **INTRODUÇÃO**

A “Galinha Ruiva” é uma fábula. É necessário explicar às crianças que muitas vezes nas fábulas os animais são os personagens, eles apresentam características próprias dos seres humanos: são vaidosos, malvados, sinceros ou generosos.



**Imagens:**  
Arquivo  
Pessoal

**MATERIAL:**

Livro de história “A Galinha Ruiva”; fantasia da personagem; fichas.

**OBJETIVOS:**

- Conhecer a história da Galinha Ruiva,
- Proporcionar momento de ludicidade;
- Ampliar e explorar o vocabulário e sons,
- Estimular a imaginação e criatividade;
- Desenvolver a percepção, atenção, oralidade e sequência lógica;
- Promover o trabalho em grupo e a socialização.



## PROCEDIMENTOS:

**1º Momento:** Há necessidade de um ambiente confortável e acolhedor. A história é contada pelo personagem “galinha ruiva”, com uma boa entonação e expressividade para chamar a atenção das crianças e fazer com que interajam durante a atividade.

**2º Momento:** Logo após é promovido um momento de socialização, onde as crianças são estimuladas a recordar a história, manuseiam o livro e a fantasia, podendo até experimentá-la. Conversa-se com as crianças sobre o que aprenderam com a história, a importância de ter amigos, por exemplo. Ouve-se relatos do seu cotidiano.

Exemplo de perguntas a serem feitas às crianças:

- 1) Vocês já conheciam a história?
- 2) Quais os personagens participaram da história?
- 3) O que a Galinha Ruiva queria fazer quando pediu ajuda dos seus amigos?
- 4) Por que vocês acham que o Porco e o Pato não queria ajudar a Galinha Ruiva?
- 5) Quais foram as etapas que a Galinha Ruiva e seus pintinhos realizaram para ter o milho?
- 6) No final da história a Galinha Ruiva preparou várias comidas gostosas de milho, você já comeu alguma comida feita de milho?

**3º Momento:** Em seguida são organizados em grupos e são distribuídas as fichas com figuras da história para trabalhar a oralidade e a sequência lógica, onde eles conversam sobre a história e uma nova versão.

## A HISTÓRIA:

Era uma vez uma galinha ruiva, que morava com seus pintinhos numa fazenda. Um dia ela percebeu que o milho estava maduro, pronto para ser colhido e virar um bom alimento.

A galinha ruiva teve a idéia de fazer um delicioso bolo de milho. Todos iam gostar! Era muito trabalho: ela precisava de bastante milho para o bolo. Quem podia ajudar a colher a espiga de milho no pé? Quem podia ajudar a debulhar todo aquele milho? Quem podia ajudar a moer o milho para fazer a farinha de milho para o bolo? Foi pensando nisso que a galinha ruiva encontrou seus amigos:

- Quem pode me ajudar a colher o milho para fazer um delicioso bolo? - Eu é que não, disse o gato. Estou com muito sono.

- Eu é que não, disse o cachorro. Estou muito ocupado.

- Eu é que não, disse o porco. Acabei de almoçar.

- Eu é que não, disse a vaca. Está na hora de brincar lá fora.

Todo mundo disse não. Então, a galinha ruiva foi preparar tudo sozinha: colheu as espigas, debulhou o milho, moeu a farinha, preparou o bolo e colocou no forno. Quando o bolo ficou pronto ...Aquele cheirinho bom de bolo foi fazendo os amigos se chegarem. Todos ficaram com água na boca. Então a galinha ruiva disse:

- Quem foi que me ajudou a colher o milho, preparar o milho, para fazer o bolo?

Todos ficaram bem quietinhos. ( Ninguém tinha ajudado.)

- Então quem vai comer o delicioso bolo de milho sou eu e meus pintinhos, apenas. Vocês podem continuar a descansar olhando.

E assim foi: a galinha e seus pintinhos aproveitaram a festa, e nenhum dos preguiçosos foi convidado.

(Fábula do Folclore Inglês)

## **ATIVIDADE 2**

### **ENTREVISTANDO A EMÍLIA**

#### **INTRODUÇÃO**

A história gira em torno do casamento do porco comilão Rabicó com a boneca Emília, cujo casamento é arranjado por Narizinho. A menina queria dar à Emília mais um título de nobreza, já que a boneca Emília já era Condessa de Três Estrelinhas. Por isso, resolveu fazer de Rabicó um Marquês e casá-lo com a boneca. Mas até isso acontecer situações muito engraçadas envolverá os personagens desta grande obra de Monteiro Lobato.

#### **MATERIAL:**

História “O casamento da Emília” de Monteiro Lobato; massa de modelar; fantasia da personagem.

## OBJETIVOS:

- Desenvolver o hábito da leitura;
- Interpretar histórias infantis;
- Estimular a imaginação e a atenção ;
- Desenvolver a motricidade e percepção visual;
- Valorizar a criatividade e o trabalho coletivo.



**Imagem:** Arquivo Pessoal

## PROCEDIMENTOS:

1º momento - Contar a história de maneira interativa, para que os alunos participem com suas opiniões ou satisfaçam suas curiosidades em relação ao Sítio do Pica-Pau Amarelo e à história contada.

2º momento – O professor pede que as crianças imaginem uma conversa com a Emília e anotem o que gostariam de perguntar a ela. Assim, elaboram as perguntas para a entrevista, sem saber da surpresa que virá a seguir.

3º momento - Logo após, recebe-se a visita da Emília em sala de aula e os alunos passam a entrevistá-la. É importante que esteja devidamente caracterizada.

4º momento - Em seguida, com a presença da personagem passa-se à modelagem, construindo os personagens da história. Neste momento torna-se relevante que os alunos possam manipular o material com autonomia.



Imagens: Arquivo Pessoal

## A HISTÓRIA:

Durou uma semana o noivado de Emília. Todas as tardes, trazido à força por Pedrinho, aparecia o Marquês de Rabicó para visitar a noiva, e tinha de ficar meia hora na sala, contando casos e dizendo palavras de amor.

Mas apesar de noivo o Rabicó não perdia os seus instintos. Logo que entrava punha-se a farejar a sala, na sua eterna preocupação de descobrir o que comer. Além disso, não prestava a menor atenção à conversa. Não havia nascido para aquelas cerimônias.

Uma tarde, Pedrinho zangou-se e resolveu substituí-lo por um representante.

- Rabicó não vale a pena – disse ele aborrecido. – Não sabe brincar, não se comporta. O melhor é isto, querem ver? – e saiu.

Foi ao quintal e trouxe um vidro vazio de óleo de rícino que andava jogado por lá.

- Esta aqui. De agora em diante o noivo será representado por este vidro azul, e o tal Marquês de Rabicó vai passear – concluiu pregando um pontapé no noivo.

Rabicó raspou-se gemendo três coins , e desde esse dia, enquanto fossava a terra no pomar atrás da tal minhoca de anel na barriga, quem noivava por ele, de cartola na cabeça, era o senhor Vidro Azul.

Emília comportava-se muito bem embora de vez em quando viesse com impertinências.

- Eu já disse a Narizinho: caso, mas com uma condição.

- Eu sei qual é! – adivinhou o senhor Vidro Azul. – Não quer morar na casa do Marquês, com certeza porque não se dá bem com o futuro sogro, os Visconde de Sabugosa.

- Isso não! Até gosto muito do senhor Visconde. O que não quero é sair daqui. Estou muito acostumada.

- O senhor Vidro Azul coçou o gargalo.

- Sim, mas...

- Não tem mas, nem meio mas! Quem manda neste casamento sou eu. O Marquês fica por lá e eu fico por cá – declarou Emília, toda espevitadinha e de nariz torcido.

O representante do noivo suspirou.

- Que pena! O Senhor Marquês já mandou construir um castelo tão



bonito, de ouro e marfim, com um grande lago na frente...

Emília deu uma risada.

- Eu conheço os lagos do Marquês! São como aquele célebre “lago azul” que certa vez prometeu à Libelinha lá do Reino das Abelhas.

O senhor Vidro Azul atrapalhou-se. Viu que

Emília não era nada tola e não se deixava enganar facilmente. Procurou remendar.

- Sim, um lago. Não digo um grande lago, mas um pequeno lago, um tanque...

- Uma lata d’água, diga logo! – completou Emília mordendo os beiços.

Narizinho interveio, repreensiva.

- Você esta aqui para noivar, Emília, para dizer coisas bonitas e amáveis, e não para brigar com o representante do Marquês. Veja lá, hein?

E dirigindo ao representante:

- O Senhor Marquês não escreveu ainda uns versos para a sua amada noivinha?

- Escreveu, sim – respondeu o Vidro Azul, metendo a mão no gargalo e sacando um papelzinho. – Aqui estão eles.

E recitou:

Pirulito que bate bate,

Pirulito que já bateu,

Quem adora o Marquês é ela.

Quem adora Emília sou eu.

- Bravos! – exclamou Narizinho batendo palmas. – São lindos esses versos! O Marquês é um grande poeta!...

Emília, porém, torceu o nariz e até ficou meio danadinha.

- O verso esta todo errado! Vou casar-me com Rabicó mas não “adoro” coisa nenhuma. Tinha graça eu “adorar” um leitão!

Narizinho bateu o pé e franziu a testa.

- Emília, tenha modos! Não é assim que se trata um poeta. Você vai ser marquesa, vai viver em salões e precisa saber fingir, ouviu?

Depois, voltando-se para o representante:

- Peço-lhe mil desculpas, senhor Vidro Azul! Emília tem a mania de ser franca. Nunca viveu em sociedade e ainda não sabe mentir. Não é aqui como o nosso Visconde de Sabugosa, que fala, fala e ninguém sabe nunca o que ele realmente esta pensando, não é verdade?



O Visconde fez um gesto que tanto podia ser sim como não.

Desse modo conversavam todas as noites, longo tempo, até que vinha o chá. Chá de mentira com torradas de mentira. Depois do chá, se despediam.

Passada uma semana, a menina queixou-se a Dona Benta:

- Este noivado esta me acabando com a vida, vovó. Todas as noites, tenho de fazer sala para os noivos. Como isto cansa!...

- Mas que é que esta faltando para o casamento, menina?

- Os doces, vovó...

- Já sei. Já sei. Pois tome lá estes níqueis e mande vir os doces.

Como era justamente aquilo que Narizinho queria, lá se foi aos pinotes, com os níqueis cantando na mão.

Chegou afinal o grande dia e vieram os grandes doces: seis cocadas, seis pé-de-moleque e uma rapadura, doce mais que suficiente para uma festa em quase todos os convidados ia comer de mentira.

Pedrinho armou a mesa da festa debaixo de uma laranjeira do pomar e botou em redor todos os convivas.

Lá estavam Dona Benta, Tia Nastácia e vários conhecidos e parentes, todos representados por pedras, tijolos e pedaços de pau. O inspetor de quartirão, um velho amigo de Dona Benta que às vezes aparecia pelo Sítio do Picapau Amarelo, era figurado por um toco de pau com uma dentadura de casca de laranja na boca.

Chegou a hora. Vieram vindo os noivos. Emília, de vestido branco e véu; Rabicó, de cartola e faixa de seda em torno do pescoço. Vinha muito sério, mas assim que se aproximou da mesa e sentiu o cheiro das cocadas, ficou de água na boca, assanhadíssimo. Não viu mais nada.

Logo depois veio o padre e casou-os. Narizinho abraçou Emília e chorou lágrima de verdade, dando-lhe muitos conselhos. Depois, como a boneca não tivesse dedos, enfiou-lhe no braço um anelzinho seu. Pedrinho fez o mesmo com o Marquês; enfiou-lhe no braço uma aliança de laranja, que Rabicó por duas vezes tentou comer.

Os outros animais do Sítio, as cabras, as galinhas e os porcos, também assistiram à festa, mas de longe. Olhavam, olhavam, sem compreenderem coisa nenhuma.

Terminada a festa. Narizinho disse:

- E agora, Pedrinho?

- Agora – respondeu ele – só falta a viagem de núpcias.

Mas a menina estava cansada e não concordou. Propôs outra coisa. Puseram-se a discutir e esqueceram de tomar conta da mesa de doces. Rabicó aproveitou a ocasião. Foi se chegando para perto das cocadas e de repente - nhoc! Deu um bote na mais bonita.

- Acuda os doces, Pedrinho! – berrou a menina.

Pedrinho virou-se e, vendo a feia ação do pirata, correu para cima dele, furioso. Agarrou o inspetor de quarteirão e arrumou uma valente inspetorada no lombo do porquinho...

- Cachorro! Ladrão! Marquês duma figa!...

Rabicó deu um berro espremido e disparou pelo campo, mas sem largar a cocada.

Como era de prever, não podia dar bom resultado aquele casamento. O gênios não se combinavam e, além disso, a boneca não podia consolar-se do logro que levava.

Narizinho ainda tentou convencê-la de que Rabicó era realmente príncipe e Pedrinho só dissera aquilo porque estava danado. Não houve meio. Quando Emília desconfiava, era toda a vida. E desse modo ficou casada com Rabicó, mas dele separada para sempre.

- Esta aí o que você fez! – costumava dizer em voz queixosa. – Casou-me com um príncipe de mentira e agora, esta aí, esta aí...

Narizinho dava-lhe esperanças.

- Tudo se arruma. Um dia, ele morre e eu caso você com o Visconde ou outro qualquer.

## ATIVIDADE 3

### JOÃO E O NOSSO PÉ DE FEIJÃO

#### INTRODUÇÃO:

Na história a mãe dá um caminho restrito a João. Este, então, o amplia. Depois ela tenta destruir a possibilidade deste sonho dar certo, jogando fora os feijões encantados. A mãe neste conto representa a inveja dentro da própria dificuldade de desenvolver o seu potencial. João, então, vê se concretizar o que ele acreditou e parte sozinho sem contar nada. Enfrenta todos os obstáculos voltando vitorioso, só contando para a mãe quando já conquistou seu objetivo. Este conto nos mostra como é necessário acreditarmos em nossos sonhos.

#### MATERIAL:

Livro de história “João e o Pé de Feijão”; folhas de ofício; lápis de cor; copo plástico descartável; algodão; feijão e água.

#### OBJETIVOS:

- Estimular a linguagem oral;
- Ouvir histórias para ampliar o conhecimento;
- Explorar a imaginação, criatividade e sensibilidade;
- Compreender o cultivo e crescimento do pé de feijão.



**Imagens:** Arquivo Pessoal

## **PROCEDIMENTOS:**

1º momento: Conta-se a história para as crianças, explorando-a de forma lúdica e prazerosa, mostrando as figuras do livro para os mesmos conhecerem os personagens da história.

2º momento: Despertando a Imaginação – os alunos imaginam que sobem no pé de feijão, enquanto respondem a seguinte pergunta: O que eles gostariam de encontrar lá em cima? Surgem diversas respostas interessantes, conforme a imaginação de cada aluno. O professor encaminha a atividade orientando a discussão e tecendo os comentários que achar pertinentes.

3º momento: Em seguida distribui-se para cada criança o material necessário para o plantio da semente do feijão. Passo a passo explica-se o processo da germinação. Com essa atividade os alunos aprendem a importância dos cuidados com as plantas, também explora-se a capacidade de integração entre o grupo, pois juntos acompanham o crescimento da planta e registram em folhas de ofício através de desenhos que são pintados e expostos na sala de aula. O resultado deste trabalho é surpreendente.



**Imagens:** Arquivo Pessoal



**Imagens:**  
Arquivo  
Pessoal

## A HISTÓRIA:

Era uma vez um menino chamado João que vivia com sua mãe, uma pobre viúva, numa cabana bem longe da cidade.

Um dia, a mãe de João disse: - Joãozinho, acabou a comida e o dinheiro. Vá até a cidade e venda a nossa vaquinha, o único bem que nos resta.

João foi para a cidade e, no caminho, encontrou um homem que o convenceu a trocar a vaquinha por sementes de feijão. O homem disse:

- Com estas sementes de feijão jamais passarão fome. João acreditou e trouxe as sementes para casa. Quando a mãe de João viu as sementes, ficou furiosa. Jogou tudo pela janela.

Na manhã seguinte, João levantou com muita fome e foi até o quintal. Ficou espantado quando viu uma enorme árvore que ia até o céu. Nem chamou sua mãe. Decidiu subir pelo pé de feijão até chegar à copa.

João ficou maravilhado ao encontrar um castelo nas nuvens e quis vê-lo de perto. De repente, uma mulher enorme surgiu de dentro do castelo e o agarrou: - O que faz aqui, menino? Será o meu escravo. Mas o gigante não pode saber, por isso, vou escondê-lo

Se ele vir você, com certeza vai comê-lo.

O gigante chegou fazendo muito barulho. A mulher havia escondido João num armário. O gigante rugiu:

- Sinto cheiro de criança! E farejou em todos os cantos à procura de uma criança que estivesse escondida ali. A mulher adiantou-se e respondeu para o gigante: - Este cheiro é da comida que irei servir. Sente-se à mesa, meu senhor.

O gigante comeu o saboroso alimento. Depois, ordenou a uma galinha prisioneira que pusesse um ovo de ouro, e a uma harpa que tocasse uma bela melodia. Então, o gigante adormeceu em poucos minutos.

Vendo que a mulher havia se esquecido dele, João saiu do armário e, rapidamente, libertou a galinha e também a harpa. Mas a galinha cacarejou e a harpa fez um som estridente. Por isso, o gigante despertou.

Com a galinha debaixo do braço e a harpa na outra mão, João correu e o gigante foi atrás dele. João chegou primeiro ao tronco do pé de feijão e deslizou pelos ramos. Quando estava quase chegando ao chão, gritou para sua mãe, que o esperava: - Mamãe, vá buscar um machado, tem um gigante atrás de mim!

Com o machado, João cortou o tronco, que caiu com um estrondo. Foi o fim do gigante. E todas as manhãs, a galinha põe ovos de ouro e a harpa toca para João e sua mãe, que viveram felizes para sempre e nunca mais sentiram fome.

## **ATIVIDADE 4**

### **QUEM É O PINÓQUIO?**

#### **INTRODUÇÃO:**

Pinóquio é um personagem da literatura infantil conhecido em todo o mundo. O livro com suas histórias foi escrito pelo autor italiano Carlo Lorenzini, mais conhecido como Carlo Collodi (1826-1890). Pinóquio é um boneco de madeira feito por um marceneiro chamado Gepeto. Ele fala, pensa e age como uma criança. Toda vez que inventa um mentira, seu nariz cresce.

**MATERIAL:**

Livro da história “Pinóquio”; massinha de modelar em diversas cores; cenário para teatro de fantoches.



**Imagens:** Arquivo Pessoal

**OBJETIVOS:**

- Interpretar histórias infantis;
- Incentivar a construção de valores e atitudes positivas.
- Explorar a imaginação, criatividade e sensibilidade;
- Estimular a utilização da Biblioteca escolar e seu acervo de literatura infantil;
- Desenvolver a motricidade e percepção visual.

**PROCEDIMENTOS:**

1º momento—Utilizando-se o espaço da Biblioteca escolar, conta-se a história de maneira interativa, para que os alunos participem ou satisfaçam curiosidades em relação à história contada; enquanto percebem que a mesma faz parte do acervo da biblioteca da sua escola, a fim de estimular que retirem os livros para leitura em casa.

2º momento –Pede-se que as crianças formem duplas para modelarem o personagem da história. Importante deixar com que os alunos manipulem o material com autonomia.



3º momento - Depois distribuí a ficha de atividades (1 cada dupla) para completarem. 4º momento – Teatro de fatoches: os alunos apresentam o boneco que confeccionaram e dão suas características, conforme trabalho registrado na fichinhas, recriando a história contada.





## A HISTÓRIA:

Gepeto era um carpinteiro que vivia sozinho e sonhava em ter um filho. Um dia, ele decidiu fazer um boneco de madeira, que ganhou vida graças ao seu desejo.

- Serás o filho que eu não tive e vou chamar-te Pinóquio.

Nessa noite, uma Fada Madrinha visitou a oficina de Gepeto e ao tocar Pinóquio com a varinha mágica disse:

- Vou-te dar vida, boneco. Mas, deves ser sempre bom e honesto!

No dia seguinte, Gepeto notou que os seus desejos se tinham tornado realidade. Mandou Pinóquio à escola, acompanhado pelo grilo cantante Pepe.

Pelo caminho encontraram a D. Raposa e a D. Gata.

- Porque vais para a Escola se há por aí tantos lugares bem mais alegres? - perguntou a Raposa.

- Não lhe dês ouvidos! - avisou-o Pepe, o grilo. Mas Pinóquio, para quem tudo era novidade, acabou por dar ouvidos a D. Raposa e conheceu Strombóli, o dono de um teatrinho de marionetes

- Comigo serás o artista mais famoso do mundo! - sussurrou no ouvido de Pinóquio, o astucioso Strombóli.

O espectáculo começou.

Pinóquio foi a estrela, principalmente pelas suas asneiras, que causaram muitos risos. Os outros bonecos eram espertos, tinham prática, enquanto Pinóquio era trapalhão... Por isso triunfou!

No final do espectáculo Pinóquio quis ir embora, mas Strombóli tinha outros planos.

- Vou prender-te nesta jaula, boneco falante. Vales muito mais do que um diamante!

Por sorte o grilo Pepe correu a avisar a Fada Madrinha, que enviou uma borboleta mágica para salvar Pinóquio

Quando se recompôs do susto, a borboleta perguntou-lhe aonde vivia.

- Não tenho casa. - respondeu Pinóquio.

A borboleta voltou a fazer-lhe a mesma pergunta, e ele a dar a mesma resposta. Mas, sempre que mentia, o nariz crescia-lhe mais um pouco, pelo que não conseguiu enganar a Borboleta Mágica.

- Não quero este nariz! - soluçou Pinóquio.

- Terás que te portar bem e não mentir! Voltas para casa e vais à Escola. - disse-lhe a Borboleta Mágica.

Ao regressar a casa, Pinóquio foi recebido com muita alegria por Gepeto e passou a portar-se bem.

Algum tempo depois, quando ia para a Escola, voltou a encontrar a Raposa, que o desafiou para a acompanhar à Ilha dos Jogos.

Não resistiu e lá foi com a Raposa. Assim que entrou começaram a crescer-lhe as orelhas e a transformar-se em burro. Aflito, valeu-lhe o grilo Pepe, que lhe disse:

- Anda, Pinóquio. Conheço uma porta secreta...! Não te queres transformar em burro, pois não? Levar-te-iam para um curral!

- Sim, vou contigo, meu amigo.

Ao chegarem a casa encontraram-na vazia. Souberam por uns marinheiros que Gepeto se tinha feito ao mar num bote. Como o grilo Pepe era muito esperto, ensinou Pinóquio a construir uma jangada. Dois dias mais tarde, quando navegavam já longe de terra, avistaram uma baleia.

- Essa baleia vem direita a nós! gritou Pepe.

- É melhor saltarmos para a água!

Mas não se salvaram ... a baleia engoliu-os.

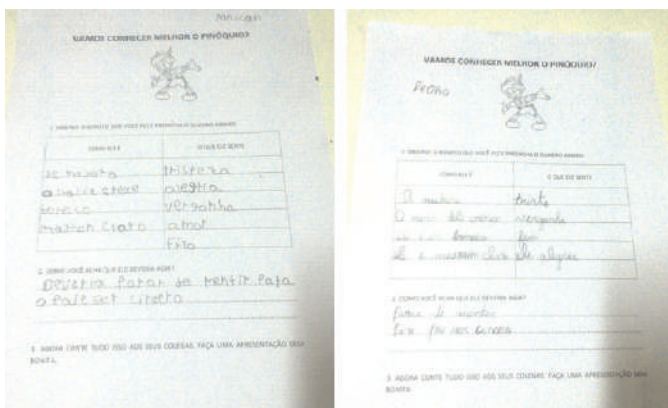
Entretanto, descobriram que no interior da barriga da baleia estava Gepeto, que tinha naufragado durante uma tempestade.

Depois de se terem abraçado, resolveram acender uma fogueira. A baleia espirrou e deitou-os para fora.

- Perdoa-me, papá - suplicou Pinóquio muito arrependido.

E a partir daí mostrou-se tão dedicado e bondoso que a Fada Madrinha, no dia do seu primeiro aniversário, transformou-o num menino de carne e osso ... num menino de verdade.

- Agora tenho um filho verdadeiro! - exclamou Gepeto radiante.



## **ATIVIDADE 5**

### **MOSAICO DE IMAGENS**

#### **OBSERVAÇÃO:**

Esta atividade foi aplicada em uma Oficina de formação continuada de professores e os resultados foram surpreendentes, onde se pode observar a versatilidade do material confeccionado: nas artes, letramento, sequência numérica, histórias matemáticas, produção de texto, gramática, ciências e seus diferentes conteúdos programáticos, etnia, gênero, trabalho, trânsito, sustentabilidade e meio ambiente, além de valores e solidariedade.

#### **MATERIAL:**

Papel jornal; revistas velhas; tesoura.

#### **OBJETIVOS:**

- Construir um material que pode ser utilizado para atividades em diferentes componentes curriculares.
- Estimular a interpretação de imagens;
- Explorar a imaginação, criatividade e sensibilidade;
- Desenvolver a motricidade e percepção visual.

#### **PROCEDIMENTOS:**

1º momento—Pede-se aos participantes que se organizem em pequenos grupos e distribui-se um retângulo de papel jornal (80cm x 50cm), algumas revistas e um tema para cada grupo.

2º momento —Solicita-se, então, que recortem das revistas as imagens que acharem interessantes, segundo o tema, e as colemb no retângulo de papel de jornal a fim de preencher todo espaço disponível, sem deixar espaços em branco. Dessa forma construirão um mosaico de imagens.

3º momento—Ao final do trabalho de recorte e colagem, solicitar que criem atividades onde possa ser utilizado o mosaico de imagens, em diferentes disciplinas e com diferentes objetivos.

4º momento – Socialização da atividade: cada grupo apresenta o mosaico construído e as atividades que sugerem para sua utilização.

*Atenção! Na sala de aula, cada grupo de alunos pode construir o seu mosaico que posteriormente será utilizado pelo seu próprio grupo, ou por outro. Estimula-se também a apreciação estética e a cooperação.*



## **CAPÍTULO II**



## **MÓDULO DIDÁTICO DE ALFABETIZAÇÃO - 1º ANO**

### **TEMA:**

Vivenciando as Culturas

### **OBJETIVO:**

Resgatar a tradição com atividades diversificadas que chamem a atenção dos alunos.

### **JUSTIFICATIVA:**

Considerando a pluralidade cultural, justifica-se propor atividades para que os alunos vivenciem e valorizem manifestações da cultura brasileira.

### **TEMAS QUE SERÃO ABORDADOS:**

Folclore, pátria, semana farroupilha, primavera e dia das crianças.

### **SEMANA DO FOLCLORE**

**Música:** “Atirei o Pau no Gato” e “Não atire o Pau no Gato”.

### **OBJETIVO:**

Brincar com a música e incentivar as brincadeiras de roda.

### **DISPOSIÇÃO DOS ALUNOS:**

Círculo

### **DESENVOLVIMENTO:**

Cantar e representar a música com os alunos.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Promover o trabalho em grupo fazendo as crianças interagirem entre si.

### **DOBRADURA DO GATO**

### **OBJETIVO:**

Desenvolver a motricidade fina.

**MATERIAL:**

1/2 folha de ofício cortada em forma de quadrado e lápis de cor

**DESENVOLVIMENTO:**

Pintar a folha da cor de sua preferência e confeccionar a dobradura do gato passo a passo. Atribuir um nome ao gato, e montar um painel, juntamente com os alunos, com os textos das letras das músicas.

Resultados Esperados: Promover o trabalho manual juntamente com o trabalho de interação.

**SEMANA DA PÁTRIA**

Filme “A independência do Brasil”

<http://www.youtube.com/watch?v=wTyRyrLWDm8>

<http://www.youtube.com/watch?v=U5xZ3r0L91s>

**MATERIAL:**

Datashow, notebook e telão

**DISPOSIÇÃO:**

Semicírculo

**OBJETIVO:**

Uma visão mais ampla do o que é a “Independência do Brasil”

Resultados Esperados: Questionar os alunos sobre a Independência do Brasil, estimular que os alunos falem sobre o que entenderam acerca do vídeo.

**CONFECÇÃO DE UMA ESPADA E UM CHAPÉU****MATERIAL:**

Jornal , Durex e tinta

**DISPOSIÇÃO:**

Grupo de 4 componentes



**DESENVOLVIMENTO:**

Dobrar uma folha jornal até formar uma espada e a outra até formar um chapéu.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Trabalhar a coordenação motora dos alunos.

**SEMANA FARROUPILHA****HORA DO CONTO:**

“Prendinha contando as tradições”

**MATERIAL:**

Fantoches

**DISPOSIÇÃO:**

Semicírculo

**OBJETIVO:**

Ampliar os conhecimentos dos alunos sobre suas tradições.

**DESENVOLVIMENTO:**

Utilizar um fantoche para contar as principais tradições do nosso estado e declamar uma poesia típica.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Demonstrar aos alunos a importância de nossa tradição.

**MATERIAL:**

Papel pardo, canetinhas, retalhos de E.V.A, e outros materiais

**OBJETIVO:**

Ampliar a criatividade dos alunos e favorecer o contato com a tradição.

**DESENVOLVIMENTO:**

Dispor no chão, duas crianças, um menino e uma menina, sobre pa-

pel pardo, para que as demais desenhem seus corpos, contornando-os com um lápis. Combinar com a turma que a menina representará uma prenda e, o menino, um gaúcho. Com diversos materiais, fazer a vestimenta do gaúcho e da prenda. No final da atividade realizar uma votação para a escolha dos nomes dos bonecos.

### RESULTADOS ESPERADOS:

Trabalhar com a criatividade, enfocando nossa tradição.



**Imagens:** Arquivo Pessoal

## **MÓDULO DIDÁTICO: MINHAS ORIGENS.**

### **TÍTULO:**

Mostra a tua família e conta a tua história para o PIBID.

### **NÚMERO DE ALUNOS:**

16

### **OBJETIVO GERAL:**

Identificar os componentes que formam a família, demonstrando a importância de todos dentro da família.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO:**

Conhecer, valorizar e reconhecer a família e assim, de forma lúdica, incentivar a alfabetização e o letramento.

### **METODOLOGIA:**

Histórias, jogos e brincadeiras envolvendo o âmbito familiar e a alfabetização.

### **ATIVIDADES:**

1-Fotos dos alunos jogando e brincando espalhadas pela sala de aula e conversa sobre a realidade familiar de cada um;

2-Jogo da memória de família e seu substantivo correspondente;

3-Histórias sobre família logo irão começar a escrever no seu livro sobre a sua história no qual está descrito na atividade.

4-Elaboração de um texto coletivo sobre as famílias dos alunos. Ex: nas famílias dos alunos....., os pais trabalham como..., passeiam com os filhos em ..., brigam quando... Etc.

5-Elaboração de um cartaz, onde cada um irá desenhar e escrever as atividades de lazer que eles mais gostam.

6-Confeção de caderno de história a onde cada um terá que descrever a sua autobiografia;

7-Construção de um mural familiar onde cada criança irá escrever o nome de seus respectivos familiares em cada palito, assim formando uma “árvore genealógica”.( o tronco são seus familiares e o fruto é a sua foto).

8-Confeção de um cartaz de aniversariantes;

- 9-Maleta com dominó de associação de ideias;
- 10-Caixa surpresa com o nome dos colegas, podendo utilizar o alfabeto de madeira para formar seus nomes.
- 11-Hora do conto (Pinóquio). Após, desenhar objetos referentes a profissão e escrever o nome na sua respectiva plaquinha.
- 12-Confecção da carteira de identidade de cada um;
- 13-Bingo com o nome de cada um da turma;
- 14-Achando seu crachá;
- 15- Jogo adivinha quem é:
- 16- Trabalho a partir da música do toquinho: Gente tem sobrenome; ensaio para o encerramento da Unidade Didática;
- 17- Festa de encerramento, com piquenique.
- Resultados Esperados: Esperamos que os alunos se auto identifiquem e reconheçam o espaço em que vivem.

## **MÓDULO DIDÁTICO**

### **TEMA:**

Trabalhando o Alfabeto de forma Lúdica

### **OBJETIVO:**

Desenvolver propostas que contribuam para a construção dos processos referentes à alfabetização e letramento.

### **JUSTIFICATIVA:**

Considerando que os alunos do 1º ano apresentam dificuldades características de quem está iniciando sua caminhada escolar, apresenta-se uma proposta lúdica que contribua na construção do seu aprendizado, deste modo justifica-se o presente trabalho.

### **DESENVOLVIMENTO:**

#### **ATIVIDADE1: HISTORINHA A MAGIA DO ALFABETO.**

### **OBJETIVO:**

Apresentar o alfabeto como um todo, ilustrando como se dividiu em

vogais e consoantes.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Contar a história “A Magia do Alfabeto” utilizando um cenário e teatrinho de fantoches-palito.

### **A MAGIA DO ALFABETO**

Na floresta encantada moravam todas as letras do alfabeto e também os números. No cogumelo do Duende Verde moravam as letras e no cogumelo do Duende Amarelo moravam os números. Todos viviam felizes e brincavam muito.

Um dia, o Duende Amarelo dos Números convidou as letras para uma festa, mas o Duende Verde não as deixou ir porque iria chover.

Algumas letras saíram escondidas e foram à festa (as consoantes) e outras ficaram (as vogais). Quando as consoantes voltavam, caiu uma tempestade com raios e trovões. Um raio caiu na letra H e ela ficou muda, as outras letras ficaram muito assustadas.

Ao chegarem ao cogumelo, levaram uma bronca do Duende Verde, que lhes deu um castigo. Nunca mais teriam som próprio, sempre teria que haver uma vogal acompanhando-as.

E assim foi que surgiram as vogais e as consoantes.

Resultado esperado: Que se compreenda a importância de todas as letras, enfatizando as vogais, sem as quais as consoantes não produzem som.

### **ATIVIDADE 2: CARTELA DO ALFABETO COM PRENDEDOR DE ROUPA.**

#### **OBJETIVO:**

Trabalhar a coordenação motora fina familiarizando-se com o alfabeto.

#### **DESENVOLVIMENTO:**

Uma cartela redonda com o alfabeto em letra de forma. Prendedores de roupa, cada um com uma letra cursiva do alfabeto. Um a um, os alunos devem pegar um prendedor e colocar em seu respectivo lugar na cartela.

Vai se repetir até que a cartela esteja completa, depois os alunos “ajudam” a retirar os prendedores da cartela, um de cada vez, dizendo qual é aquela letra.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que o aluno identifique as letras de forma e cursiva respectivamente, enquanto trabalham o fortalecimento do dedo indicador e polegar.

**ATIVIDADE 3: JOGO DA MEMÓRIA - IMAGEM X LETRA INICIAL**

**OBJETIVO:**

Despertar nos alunos a associação do som da imagem com sua letra inicial e executar a leitura de imagens.

**DESENVOLVIMENTO:**

Antes de realizarmos a atividades com os alunos vamos propor a eles que cantem e encenem a música abecedário da Xuxa: [http://www.youtube.com/watch?v=E\\_rXeXyhHyM](http://www.youtube.com/watch?v=E_rXeXyhHyM) .

Será realizado com pequenos grupos de alunos, onde será explicado a eles como se joga, e os bolsistas auxiliarão os alunos no decorrer do jogo, sanando as suas dúvidas e dificuldades apresentadas.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos comecem a associar o som das imagens a sua letra inicial correspondente.

**ATIVIDADE 4: QUEBRA- CABEÇA DAS VOGAIS COM LIXA.**

**OBJETIVO:**

Fixação do alfabeto, desenvolvimento do raciocínio lógico e capacidade de assimilação (figura x letra inicial x cor), desenvolvimento da coordenação motora fina.

**DESENVOLVIMENTO:**

Nesta atividade vamos passar para eles o vídeo das vogais [http://www.youtube.com/watch?v=baQA\\_romtHo](http://www.youtube.com/watch?v=baQA_romtHo) .

Um quebra-cabeça lúdico de cada vogal, onde cada letra é de uma cor, e dividida em duas, três ou quatro partes. Cada parte possui uma figura que comece por aquela letra. O verso destas mesmas letras é de lixa. Crianças dispostas em círculo no chão com todas as vogais misturadas. Cada vogal deverá ser montada de uma vez com a ajuda de todos. Montar primeiro o lado lúdico e, ou simplesmente virar as letras e utilizar o lado da lixa, ou desmontar o quebra-cabeça e remontá-lo do lado da lixa, instruindo as crianças a passar os dedos nas letras.

### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos associem o a letra a figuras correspondentes. Que eles possam perceber através do sentido tátil o formato da letra contribuindo assim para fixação da letra em sua forma e escrita. Estimulação do raciocínio lógico na montagem das palavras em forma do quebra-cabeça.

### **ATIVIDADE 5: JOGO DO PERCURSO ALFABÉTICO COLORIDO**

#### **OBJETIVO:**

Reconhecer as letras do alfabeto, identificar a letra inicial das palavras, respeitar as regras.

#### **DESENVOLVIMENTO:**

O jogo será executado em pequenos grupos, em um tabuleiro grande, confeccionado em papel pardo com a sequência do alfabeto. Os alunos jogam o dado colorido e andam as casas no tabuleiro, tendo que percorrer caminhando por cima das letras, a letra que eles pararem terão que identificá-la e escolher uma palavra no monte de palavras que comece com a letra que ele parou no tabuleiro, ao final eles serão classificados de 1º ao 4º lugar conforme a quantidade que possuir.

### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos saibam identificar e associar a letra do alfabeto com a sua respectiva letra inicial na palavra retirada do monte.

## **ATIVIDADE 6: CAIXA MALUCA DAS VOGAIS.**

### **OBJETIVO:**

Despertar o interesse pela leitura, realizar a associação do objeto retirado de dentro da caixa com a sua letra inicial (vogal).

### **DESENVOLVIMENTO:**

Com os alunos sentados em círculo realizar a contação da historinha “A caixa maluca”, após disponibilizar a eles a caixa maluca contendo dentro dela objetos (todos eles iniciam seu nome com uma vogal), onde os alunos terão que descobrir qual é a vogal com o auxílio do alfabeto móvel, assim descobrirão qual é a letra inicial que começa aquela palavra. Logo depois realizar com os alunos a coreografia da música: Aeiou do PatatiPatatá. [http://www.youtube.com/watch?v=baQA\\_romtHo](http://www.youtube.com/watch?v=baQA_romtHo)

### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos possam realizar a associação dos objetos com a sua respectiva letra inicial (a vogal).

## **ATIVIDADE 7: TRABALHANDO O ALFABETO DE PAREDE.**

### **OBJETIVO:**

Despertar o raciocínio lógico e a associação letra x imagem.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Alunos dispostos em círculo no chão, as placas de cada letra no meio em ordem alfabética e, ao lado um par de figuras para cada letra. Um aluno de cada vez deverá pegar uma placa e escolher uma das figuras que comece por aquela letra, os colegas podem ajudar. Colocar o alfabeto em ordem no chão. Repetir o processo até que todas as letras terminem. Oralizar o alfabeto junto aos alunos, exemplo: “A de abelha, B de bola, ...”.

### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos comecem a associar o som das letras do alfabeto com a imagem correspondente e ao mesmo tempo trabalhar a oralidade deles.

## **ATIVIDADE 8: PESCARIA DAS SÍLABAS.**



**OBJETIVO:**

Realizar a leitura a partir das sílabas.

**DESENVOLVIMENTO:**

Um potinho cheio de sílabas (primeiras sílabas a serem trabalhadas), cada uma presa a um clipe de metal. Uma varinha com um barbante e, amarrado a ele, um imã. A criança irá pescar duas sílabas e tentará formar uma palavra, se não conseguir, estas ficam sobre a mesa e a próxima criança pescará mais duas sílabas para tentar formar outras palavras e assim sucessivamente.

Resultado esperado: Que os alunos consigam formar palavras e com o auxílio dos bolsistas comecem a leitura das mesmas.

**MÓDULO DIDÁTICO****TEMA:**

Brincando e letrando

**OBJETIVO:**

Reconhecer as letras do alfabeto, promovendo a associação dos grafemas com os fonemas.

**JUSTIFICATIVA:**

Considerando as observações que foram feitas após o desenvolvimento de algumas atividades constatamos que uma das maiores dificuldades dos alunos desta turma é o reconhecimento do alfabeto.

**DESENVOLVIMENTO:**

Vídeo A E I O U, do PatatiPatata

Disponível no site <http://www.youtube.com/watch?v=CCFq5uCY-Bio>

**OBJETIVO:**

Promover o contato com as vogais de uma forma diferente e lúdica.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Desencadear após o vídeo as demais atividades. Fazer uma roda de

conversa sobre o vídeo, perguntando quais são as vogais, e que outras palavras que podemos escrever com as vogais.

## **BOLICHE DAS VOGAIS**

### **OBJETIVO:**

Aprender, identificar e conhecer as vogais, socialização, aprender regras, contemplando agilidade, movimento, coordenação motora e noção de espaço.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Cada um tem a sua vez para lançar a bola nos boliches. Cada pino do boliche deverá ter uma vogal, a qual deverá ser lida quando derrubada.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Proporcionar que as crianças tenham um contato com as vogais de forma diferente, registrando logo após em um painel, e ajudando-as na construção da linguagem.

## **JOGO DAS VOGAIS**

### **OBJETIVO:**

Enfatizar as vogais, associando a figura com a letra.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Cada aluno recebe uma cartela e as fichinhas com figuras que iniciam com vogais, ficam espalhadas no centro da mesa com o desenho virado para cima, para que os alunos as visualizem. O primeiro aluno que iniciar o jogo sorteia no dado a vogal. Se sair a estrela, passa a vez. Se sair uma vogal o aluno deve identificar uma gravura que comece com essa vogal, pegar e colocar em cima da vogal correspondente em sua cartela. Vence quem completar primeiro a cartela.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Desenvolver a capacidade crítica, observadora e o interesse pelos jogos.

## Quebra-cabeça das vogais

### **OBJETIVO:**

Aprender e identificar as vogais, associando as figuras com a letra inicial.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Os alunos deverão montar corretamente o quebra-cabeça, encaixando as palavras com a letra inicial.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Desenvolver o raciocínio, estimulando as crianças a conhecerem palavras novas através do jogo.

## **JOGO DA MEMÓRIA COM FIGURAS**

### **OBJETIVO:**

Desenvolver a memória e identificar as letras que compõem as vogais e relacionar a letra inicial da figura, com o objetivo de desenvolver a consciência fonológica das vogais.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Virar todas as copinhos sobre a mesa e os participantes deverão virar dois copinhos em cada rodada. Ganha quem ficar com mais pares na mão. Até dois participantes.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Desenvolver o raciocínio e a atenção, trabalhando com a memória.

## **CAÇA AS VOGAIS**

### **OBJETIVO:**

Promover a socialização, aprendendo regras, contemplando movimento, agilidade coordenação motora ampla, contribuindo sempre para a aprendizagem do aluno.

**DESENVOLVIMENTO:**

Dividir a turma em 5 grupos, e eles terão que caçar as palavras que iniciem com a letra indicada que estarão em um determinado lugar da sala ou do pátio, os alunos terão que juntar as figuras e uni-las com a vogal inicial. Vence quem terminar primeiro a atividade.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Promover a socialização de todos os alunos da turma para que eles se conscientizem que precisamos do coleguinha para poder completar uma determinada tarefa. Logo após pediremos que eles registrem palavras diferentes que eles conheçam com a letra que era de seu grupo.

**MÚSICA: ABECEDÁRIO DA XUXA****OBJETIVO:**

Dar a continuidade ao módulo, enfatizando as consoantes junto com as vogais.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em forma de roda a professora irá propor aos alunos escutar uma música, após esse momento será perguntado às crianças se elas querem cantar essa música.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Promover o contato com os sons deixando sempre de forma clara como se pronuncia certo a letra.

**MONTAGEM DE UM PAINEL SOBRE A MÚSICA ABECEDÁRIO DA XUXA****OBJETIVO:**

Fixar de forma lúdica as letras do alfabeto, promovendo a construção de um painel sobre a música.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em uma caixa ,no meio da roda, estarão frases e figuras sobre a música, cada criança irá pegar uma frase e tentar ler, encaixando no lugar certo

do painel para que a música possa ficar completa.

Resultados esperados: Estimular a leitura sem que eles percebam e o trabalho em grupo, pois se a criança tiver dificuldade em ler a frase que sorteou pedirá a ajuda de um colega.

## **ÁRVORE DO ALFABETO**

### **OBJETIVO:**

Montar um painel com todas as letras, diferenciando as vogais das consoantes.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Cada criança irá pegar uma frutinha com uma letra, após esse momento, a professora pergunta aos alunos qual a primeira letra e qual a próxima, se é vogal ou se é consoante. Cada aluno irá colar a sua letra no painel.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Desenvolver com o grupo o trabalho e o raciocínio de todos juntos, montando um painel.

## **JOGO DA MEMÓRIA DAS LETRAS DO ALFABETO**

### **OBJETIVO:**

Desenvolver a memória e identificar as letras que compõem o alfabeto.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Virar todas as cartas sobre a mesa e os participantes deverão virar duas cartas em cada rodada. Ganha quem ficar com mais pares na mão. Até 5 participantes.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular a memória desenvolvendo o raciocínio lógico dos alunos.

## **CAMINHO DO ALFABETO**

### **OBJETIVO:**

Utilizar uma dinâmica lúdica para familiarizar as crianças com o alfabeto.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Entregar uma folha os alunos diferenciando as vogais das consoantes. Em seguida, cada time seleciona um dos integrantes para jogar o dado, e o outro para mover o peão. Vence quem chegar primeiro na letra Z.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular a cooperação dos alunos, incentivando o trabalho em grupo.

## **QUEBRA- CABEÇA DO ALFABETO**

### **OBJETIVO:**

Trabalhar com o desenvolvimento lógico das crianças.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Montar o quebra-cabeça de acordo com um modelo pronto.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Desenvolver o raciocínio, estimulando as crianças a conhecerem as letras maiúsculas e minúsculas do alfabeto.

## **JOGO CEGO**

### **OBJETIVO:**

Reconhecimento do símbolo, e das letras, através do tato.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Todas as letras do alfabeto estarão feitas em folhas de ofício com lixas, algodão, grãos, etc. As crianças estarão de olhos vendados e um dos colegas irá levá-la até a letra que ele deseje que ela descubra.

## RESULTADOS ESPERADOS:

Esperamos com essa atividade que as crianças desenvolvam o raciocínio lógico através do tato.

## ATIVIDADE FINALIZADORA

Mostra de trabalhos e fotos das atividades realizadas.



Imagens: Arquivo Pessoal

## **MÓDULO DIDÁTICO DE ALFABETIZAÇÃO 2º ANO**

### **MÓDULO DE INÍCIO DAS ATIVIDADES**

#### **OBJETIVO:**

Desenvolver atividades que visem o reconhecimento, por parte dos bolsistas, das dificuldades presentes nos alunos atendidos e propiciem planejar estratégias para saná-las.

#### **JUSTIFICATIVA:**

Considerando que no início do ano letivo muitos alunos do segundo e terceiro ano ainda apresentam dificuldades na leitura e escrita e os alunos do primeiro ano recém serão iniciados nessas práticas, justifica-se o presente planejamento como uma sondagem das dificuldades, bem como reforço.

### **MÓDULO DIDÁTICO**

#### **TEMA:**

Alice no País das Maravilhas

#### **OBJETIVO:**

Trabalhar com as crianças a leitura e escrita de forma lúdica, e despertando o gosto delas pela leitura, demonstrando para elas assim o quanto é importante a leitura para a nossa vida.

#### **JUSTIFICATIVA:**

Transformar os alunos em leitores e levá-los a um ‘mundo’ literário totalmente diferente, ajudar os alunos com defasagens a trabalhar com a sua criatividade na construção de sua aprendizagem.

#### **DESENVOLVIMENTO:**

Primeiro Dia

#### **LIVRO:**

Alice no País das Maravilhas



**OBJETIVO:**

Contar a história de forma resumida, com ilustrações. Estimulando a aprendizagem através da leitura.

**DESENVOLVIMENTO:**

A história será contada através de um álbum seriado.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Fazer com que os alunos consigam relacionar a leitura com a escrita, estimulando a oralidade e a escrita dos mesmos.

**QUIZ DAS MARAVILHAS****OBJETIVO:**

Estimular o raciocínio através de um quiz de perguntas e respostas.

**DESENVOLVIMENTO:**

Cada aluno irá dizer que número do mural quer, e pegar a pergunta correspondente. Se errar, o primeiro colega que levantar a mão e responder corretamente, leva a pontuação. As questões terão alternativas.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Promover a interação dos alunos, estimulando as regras, e trabalhando o raciocínio.

Construção de uma história em quadrinhos da Alice no País das Maravilhas

**OBJETIVO:**

Desenvolver nos alunos a criatividade através da escrita.

**DESENVOLVIMENTO:**

Os alunos irão fazer uma releitura da história contada em forma de história em quadrinhos.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular o raciocínio dos alunos, interagindo com o letramento.

## **SEGUNDO DIA**

### **VÍDEO:**

No Meu Mundo

### **OBJETIVO:**

Promover o contato com a leitura e escrita através de letras de músicas.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Reproduzir o vídeo em um telão.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Interação das crianças com a letra da música, através do vídeo.

## **O MEU MUNDO OU O NOSSO MUNDO?**

### **OBJETIVO:**

Estimular o raciocínio dos alunos após o vídeoassistido, trabalhando a interpretação da música.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Após olharmos o vídeo faremos uma roda de conversa sobre a letra da música do vídeo que assistimos, logo após cada aluno irá escrever o que gostaria de mudar no mundo em uma plaquinha e em um mundo feito de TNT, eles irão colar suas plaquinhas.

### **RESULTADOS ESPERADOS:**

Trabalhar a escrita de uma forma lúdica.

## **CARTA ENIGMÁTICA**

### **OBJETIVO:**

Incentivar a leitura

### **DESENVOLVIMENTO:**

Entregar uma carta enigmática para que eles decifrem.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular nos alunos o raciocínio, despertando a leitura de um modo diferente.

**ENSAIO DA PEÇA TEATRAL.****OBJETIVO:**

Ensaiai uma peça teatral para a conclusão do módulo didático.

**DESENVOLVIMENTO:**

Iremos separar os alunos por personagens e serão passadas a eles suas falas.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular a leitura, trabalhando com eles a linguagem falada.

**TERCEIRO DIA****QUEM SOU EU? QUEM É VOCÊ?****OBJETIVO:**

Trabalhar a interpretação dos alunos.

**DESENVOLVIMENTO:**

Ler para os alunos a seguinte parte do filme: "... A senhora me desculpe, mas no momento não tenho muita certeza. Quer dizer, eu sei quem eu era quando acordei hoje de manhã, mas já mudei uma porção de vezes desde que isso aconteceu. (...) Receio que não possa me explicar, Dona Lagarta, porque é justamente aí que está o problema. Posso explicar uma porção de coisas mas não posso explicar a mim mesma..." "Meu Deus! Meu Deus! Como tudo é esquisito hoje. E ontem era tudo exatamente como de costume! Será que fui eu que mudei à noite? Deixe-me pensar: eu era a mesma quando eu levantei hoje de manhã? Eu estou quase achando que posso me lembrar de me sentir um pouco diferente. Mas se eu não sou a mesma, a próxima pergunta é: Quem é que eu sou? Ah, essa é a grande charada.". Após essa leitura faremos uma roda de conversa sobre o texto lido, cada um poderá expor sua opinião sobre quem é! Pediremos

que eles tentem escrever o que falaram sobre si na roda de conversa.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Estimular a escrita dos alunos.

**O CAMINHO DE ALICE**

**OBJETIVO:**

Proporcionar uma forma lúdica para trabalhar com questões que desenvolvam a memória e o raciocínio das crianças.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em uma trilha estarão vários envelopes com perguntas e pequenas frases sobre o filme, cada aluno deverá jogar um dado e ver quantas casas deverá andar com seu peão.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Promover a interação e trabalhar com os diferentes tipos de textos que o filme nos traz poesias, histórias, músicas, adivinhas, trovas.

**QUARTO DIA**

**PALAVRAS CRUZADAS DO CHAPELEIRO MALUCO**

**OBJETIVO:**

Promover o conhecimento e o trabalho com palavras diversas.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em um painel estarão as imagens que deverão ser montadas com o alfabeto móvel.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Trabalhar a leitura e a escrita prezando a interação das crianças.

**MONTAGEM DO CENÁRIO**

**DESENVOLVIMENTO:**

Começar a montagem do cenário e das roupas juntamente com os alunos para a apresentação da peça teatral, para que os alunos interajam.

**QUINTO DIA****PALAVRAS MARAVILHOSAS****OBJETIVO:**

Estimular a criatividade dos alunos através da escrita.

**DESENVOLVIMENTO:**

Cada aluno irá escrever em um papel uma palavra maravilhosa, após colocá-la em uma caixa, em seguida cada aluno sorteará aleatoriamente uma palavra escrita e escreverá um pequeno texto sobre a palavra sorteada.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Trabalhar a construção de textos de uma forma diferente

**SEXTO DIA****DADO PEDAGÓGICO ALICE****OBJETIVO:**

Desenvolver a escrita de forma diferenciada.

**DESENVOLVIMENTO:**

O aluno irá jogar um dado grande que em cada lado irá conter diversas perguntas, logo após irá retirar uma pergunta do lado que caiu e irá respondê-la escrevendo a resposta em um cartão.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Trabalhar a escrita e a leitura de uma forma diferenciada.

## SÉTIMO DIA

Soletrando

### OBJETIVO:

Incentivar e motivar os educandos através de uma competição saudável visando à ampliação do vocabulário, compreensão do significado das palavras e ortografia correta das palavras.

### DESENVOLVIMENTO:

Será dita uma palavra e o aluno que souber irá soletrá-la. Após todos irão registrar a palavra em seu caderno de atividades.

### RESULTADOS ESPERADOS:

Sensibilizar os alunos para a importância da escrita ortográfica correta

## CORRIDA DE COPAS

### DESENVOLVIMENTO:

Os alunos estarão dispostos em colunas e será feita uma pergunta, após a pergunta quem souber responder irá correr até um painel e quem chegar primeiro irá escrever a resposta certa no painel.

## OITAVO DIA

Conclusão do módulo didático: PEÇA TEATRAL DA ALICE



Imagem: Arquivo Pessoal

**TEMA:**

Valorizando as Raízes.

**OBJETIVO:**

Resgatar e valorizar a cultura da nossa região, através de atividades lúdicas e festividades.

**JUSTIFICATIVA:**

Considerando a importância das datas comemorativas referentes ao folclore, patriotismo e valorização da infância, apresenta-se uma proposta que contribua para o resgate histórico e cultural de nossas tradições. Deste modo justifica-se o presente trabalho.

**DESENVOLVIMENTO:****ATIVIDADE:**

Contar a lenda do Negrinho do Pastoreio, após, releitura da história e exposição dos trabalhos em um varal.

**OBJETIVO:**

Reconhecer a lenda do Negrinho do Pastoreio como parte do folclore; trabalhar expressão artística e imaginação.

**DESENVOLVIMENTO:**

Através da roda de conversa dialogaremos sobre folclore e exemplos de lendas folclóricas. Contar a lenda do Negrinho do Pastoreio com o auxílio do avental. Após, releitura da história com desenhos e produção textual e exposição dos trabalhos em um varal.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos conheçam a lenda do Negrinho do Pastoreio como parte do folclore do nosso país, especialmente da região sul.

**ATIVIDADE:**

Releitura da Bandeira Nacional com colagem, a partir de materiais diversos; produção textual referente à semana da pátria.

**OBJETIVO:**

Incentivar o patriotismo, expressão artística e trabalho em equipe.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em uma única grande folha de papel pardo, toda a turma confeccionará a Bandeira Nacional –desenho e pintura, com tinta guache. A turma será dividida em quatro grupos, cada qual será responsável por uma cor da bandeira. Serão feitas colagens a partir de diversos materiais, reciclados ou não. Após, produção textual referente à semana da pátria para exposição junto à bandeira.

**RESULTADO ESPERADO:**

Formar nos alunos o conceito cívico.

**ATIVIDADE:**

Contar a lenda da Panela do Candal, após, confeccionar a Cobra da lenda e teatralizá-la.

**OBJETIVO:**

Valorizar as lendas folclóricas locais, trabalhando motricidade fina, criatividade e expressão corporal.

**DESENVOLVIMENTO:**

Através da roda de conversa, dialogaremos sobre os folclores da região. Após a contação da lenda, confeccionaremos a cobra da panela do Candal com caixas de leite, EVA, TNT e barbante. Após, teatralizaremos a lenda.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos percebam que as lendas folclóricas fazem parte da realidade de todos, havendo, inclusive, lendas locais.

**ATIVIDADE:**

Confecção de uma “vaca parada” para tiro de laço, e trava-línguas.

**OBJETIVO:**

Despertar o sentimento de amor às tradições, não só reconhecendo



o Rio Grande do Sul como nosso Estado, mas também enaltecendo nossa cultura; trabalhar a criatividade.

**DESENVOLVIMENTO:**

Desmanchar caixas de papelão, enrolar formando “canos” compridos que servirão de armação para a vaca. Enrolar muito bem com fita grossa, para ficar firme, Utilizar caixas de leite para fazer a cabeça. Enfeitar com TNT, EVA e tinta. Trabalhar os trava-línguas como nos rodeios.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que após as atividades propostas os alunos saibam valorizar e cultivar as tradições gaúchas, pois fazemos parte dessa cultura e devemos prestigiá-la.

**ATIVIDADE:**

Jardineira com garrafas pet.

**OBJETIVO:**

Estimular a consciência ecológica.

**DESENVOLVIMENTO:**

Roda de conversa sobre a entrada da Primavera e natureza. Após, em grupos de quatro alunos, confeccionarão uma jardineira de garrafa pet (previamente cortadas). Com duas tampinhas faremos a base para a jardineira, coladas com cola quente. Enfeitarão à vontade com tinta guache, retalhos de EVA, etc. Colocaremos terra e sementinhas de flores (uma espécie para cada grupo, à sua escolha). Regar de 3 a 4 vezes por semana. Ficará na escola. Depois farão um breve relato sobre como foi, ou como se sentiram confeccionando as jardineiras.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que se compreenda a importância de cuidar e viver em harmonia com o meio ambiente.

**ATIVIDADE:**

Confecção do Pé-de-Lata e Vai-e-Vem.

**OBJETIVO:**

Trabalhar lateralidade, equilíbrio e coordenação motora e incentivar o trabalho em equipe.

**DESENVOLVIMENTO:**

Roda de conversa sobre os brinquedos e brincadeiras folclóricos. Após, os alunos poderão optar por confeccionar pés-de-lata ou vai-e-vem. Os que optarem pelo pé-de-lata serão divididos em grupos de quatro elementos, utilizando duas latas (tipo leite em pó) e barbante, enfeitarão à vontade. Para os vai-e-vem, em duplas os alunos confeccionarão com o gargalo de duas garrafas pet e barbante. Enfeitar à vontade.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que através das confecções o aluno reconheça e valorize os brinquedos do passado, fazendo uso dos mesmos no momento atual como uma brincadeira saudável, resgatando as culturas.

**ATIVIDADE:**

Gincana das crianças.

**OBJETIVO:**

Resgatar os brinquedos e brincadeiras folclóricos.

**DESENVOLVIMENTO:**

Gincana com o auxílio dos brinquedos confeccionados pelos alunos anteriormente, com a seguinte programação:

Corrida de Pé-de-Lata – Ganha quem completar o percurso primeiro, sem cair;

Competição de Bilboquê – Ganha que fizer mais acertos em um minuto.

Corrida de saco.

Jogo de Peteca – Competições em duplas.

Premiação dos participantes com brindes.

Brincadeiras livres com os Vai-e-Vem, cordas e bambolê.

Atividades de cantigas de roda.

Encerramento com a apresentação do teatro da Panela do Candal.

Resultado esperado: Promover momentos de descontração e socia-

lização das turmas, possibilitando que os alunos façam uso dos materiais confeccionados.



**Imagens:**  
Arquivo  
Pessoal

## **MÓDULO DE ENCERRAMENTO DAS ATIVIDADES.**

### **OBJETIVO:**

Desenvolver atividades que visem diminuir as dificuldades ainda presentes ao término do ano letivo.

### **JUSTIFICATIVA:**

Considerando que ao final do ano letivo alguns alunos apresentam dificuldades na leitura e escrita, justifica-se o desenvolvimento das atividades desse módulo didático.

**DESENVOLVIMENTO:**

As atividades serão desenvolvidas, duas vezes por semana, com todas as turmas no mesmo dia.

**ATIVIDADE:**

Quem Escreve Sou Eu; Trinca Mágica; Bingo do Som Inicial; Dominó de Palavras; Caça-Rimas; Jogo da Memória; Quebra-Cabeça Conhecendo as Capitais.

**OBJETIVO:**

Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;  
Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais;  
Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;

Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

**DESENVOLVIMENTO:**

Cada bolsista trabalha com uma dupla, utilizando um ou dois jogos, revezando os jogos e utilizando de registro escrito pelos alunos.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos compreendam as diferentes unidades sonoras, percebendo que as palavras diferentes possuem partes iguais; assim desenvolvendo consciência fonológica.

**ATIVIDADE: JOGO DA FORÇA; PIF DE PALAVRAS; JOGO DO TABULEIRO GIGANTE DO ALFABETO COLORIDO.****OBJETIVO:**

Trabalhar a leitura e escrita de forma lúdica, atrativa e eficaz para os alunos.

**DESENVOLVIMENTO:****JOGO DA FORÇA:**

A partir da imagem mostrada pelo professor, o aluno deverá arriscar as letras que compõem a palavra. A cada letra errada, o bonequinho da

força ganha uma parte do corpo.

**Pif de Palavras:** 112 cartas compondo 4 alfabetos completos, mais 8 coringas que podem ser usados no lugar de qualquer vogal. Ideal para dois ou três jogadores. Para começar, as cartas devem ser viradas com a face para baixo e embaralhadas. Cada criança compra onze cartas e as demais ficam no monte. Vence quem primeiro formar três palavras usando as onze letras. Não importa o número de letras de cada palavra. A cada rodada, o jogador compra uma carta no monte. Se a letra se encaixar na palavra que está montando, a criança fica com ela e joga na mesa outra que tem em mãos, mas que não lhe serve. O próximo jogador pode pegar a letra descartada ou arriscar outra do monte.

**Jogo do Tabuleiro Gigante do Alfabeto Colorido:** O tabuleiro gigante do alfabeto ficará no chão, o tabuleiro possui as letras coloridas conforme as quantidades de cores do dado, cada aluno escolhe um pião, e joga o dado colorido, a cor que cair no dado indica onde o aluno deve parar na próxima letra dessa cor, nesse momento o aluno deverá pegar uma palavra no monte, que comece ou termine conforme a letra indicada.

### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos compreendam a leitura e a escrita de uma melhor maneira, assim tornando-a significativa para eles.

### **ATIVIDADE:**

Quem Escreve Sou Eu; Trinca Mágica; Bingo do Som Inicial; Dominó de Palavras; Caça-Rimas; Jogo da Memória.

### **OBJETIVO:**

Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;  
Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais;  
Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;

Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Cada bolsista irá trabalhar com uma dupla, utilizando um ou dois jogos, revezando os jogos e utilizando de registro escrito pelos alunos.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos compreendam as diferentes unidades sonoras, percebendo que as palavras diferentes possuem partes iguais; assim desenvolvendo consciência fonológica.

**ATIVIDADE: TRILHA DAS PALAVRAS, PESCARIA DAS SÍLABAS; JOGO CONFORME A PALAVRA A FIGURA CORRESPONDENTE.****OBJETIVO:**

Trabalhar a leitura e escrita de forma lúdica, atrativa e eficaz para os alunos.

**DESENVOLVIMENTO:**

Trilha das palavras: será realizado por 2 crianças, cada uma joga na sua vez. A mesma terá algumas palavras, espalhadas pelas “casas” da trilha. Quando cair em alguma palavra a criança terá que tentar ler a palavra e logo após escrevê-la dizendo o número de vogais, consoantes, qual a letra inicial, qual a final.

**JOGO DA PESCARIA:** As crianças terão que pescar os peixinhos e falar alguma palavra que comece com tal sílaba e escrever a palavra que pensou.

Conforme a Palavra a Figura Correspondente: Serão disponibilizados aos alunos tabelas em folha A4, somente com as palavras separadas por sílabas, após a leitura da palavra os alunos terão que colocar a imagem correspondente, no local devido na tabela.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos compreendam a leitura e a escrita de uma melhor maneira, assim tornando-a significativa para eles.

**ATIVIDADE:**

Quem Escreve Sou Eu; Trinca Mágica; Bingo do Som Inicial; Dominó de Palavras; Caça-Rimas; Jogo da Memória; Trilha das palavras, Pescaria das sílabas; Jogo da Força; Pif de Palavras; Jogo do Tabuleiro Gigante do Alfabeto Colorido; Jogo Conforme a Palavra a Figura Correspondente.

**OBJETIVO:**

Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;  
Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais;  
Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;

Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

**DESENVOLVIMENTO:**

Cada bolsista trabalha com uma dupla, utilizando um ou dois jogos, revezando os jogos e utilizando de registro escrito pelos alunos.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos compreendam as diferentes unidades sonoras, percebendo que as palavras diferentes possuem partes iguais; assim desenvolvendo consciência fonológica.



**Imagens:** Arquivo  
Pessoal

## **MÓDULO DIDÁTICO DE ALFABETIZAÇÃO 3º ANO**

### **TEMA:**

Valorizando as Raízes.

### **OBJETIVO:**

Resgatar e valorizar a cultura da nossa região, através de atividades lúdicas e festividades.

### **JUSTIFICATIVA:**

Considerando a importância das datas comemorativas referentes ao folclore, patriotismo e valorização da infância, apresenta-se uma proposta que contribua para o resgate histórico e cultural de nossas tradições. Deste modo justifica-se o presente trabalho.

### **DESENVOLVIMENTO:**

#### **ATIVIDADE:**

Contar a lenda do Negrinho do Pastoreio, após, releitura da história e exposição dos trabalhos em um varal.

#### **OBJETIVO:**

Reconhecer a lenda do Negrinho do Pastoreio como parte do folclore; trabalhar expressão artística e imaginação.

#### **DESENVOLVIMENTO:**

Através da roda de conversa dialogaremos sobre folclore e exemplos de lendas folclóricas. Contar a lenda do Negrinho do Pastoreio com o auxílio do avental, após, releitura da história com desenhos e produção textual e exposição dos trabalhos em um varal.

#### **RESULTADO ESPERADO:**

Que os alunos conheçam a lenda do Negrinho do Pastoreio como parte do folclore do nosso país, especialmente da região sul.



**ATIVIDADE:**

Releitura da Bandeira Nacional com colagem, a partir de materiais diversos; produção textual referente à semana da pátria.

**OBJETIVO:**

Incentivar o patriotismo, expressão artística e trabalho em equipe.

**DESENVOLVIMENTO:**

Em uma única grande folha de papel pardo, toda a turma confeccionará a Bandeira Nacional –desenho e pintura, com tinta guache. A turma será dividida em quatro grupos, cada qual será responsável por uma cor da bandeira. Serão feitas colagens a partir de diversos materiais, reciclados ou não. Após, produção textual referente à semana da pátria para exposição junto à bandeira.

**RESULTADO ESPERADO:**

Formar nos alunos o conceito cívico.

**ATIVIDADE:**

Contar a lenda da Panela do Candal, após, confeccionar a Cobra da lenda e teatralizá-la.

**OBJETIVO:**

Valorizar as lendas folclóricas locais, trabalhando motricidade fina, criatividade e expressão corporal.

**DESENVOLVIMENTO:**

Através da roda de conversa, dialogaremos sobre os folclores da região. Após a contação da lenda, confeccionaremos a cobra da panela do Candal com caixas de leite, EVA, TNT e barbante. Após, teatralizaremos a lenda.

**Resultado esperado:**

Que os alunos percebam que as lendas folclóricas fazem parte da realidade de todos, havendo, inclusive, lendas locais.

**ATIVIDADE:**

Confecção de uma “vaca parada” para tiro de laço, e trava-línguas.

**OBJETIVO:**

Despertar o sentimento de amor às tradições, não só reconhecendo o Rio Grande do Sul como nosso Estado, mas também enaltecendo nossa cultura; trabalhar a criatividade.

**DESENVOLVIMENTO:**

Desmanchar caixas de papelão, enrolar formando “canos” compridos que servirão de armação para a vaca. Enrolar muito bem com fita grossa, para ficar firme, Utilizar caixas de leite para fazer a cabeça. Enfeitar com TNT, EVA e tinta. Trabalhar os trava-línguas como nos rodeios.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que após as atividades propostas os alunos saibam valorizar e cultivar as tradições gaúchas, pois fazemos parte dessa cultura e devemos prestigiá-la.

**ATIVIDADE:**

Jardineira com garrafas pet.

**OBJETIVO:**

Estimular a consciência ecológica.

**DESENVOLVIMENTO:**

Roda de conversa sobre a entrada da Primavera e natureza. Após, em grupos de quatro alunos, confeccionarão uma jardineira de garrafa pet (previamente cortadas). Com duas tampinhas faremos a base para a jardineira, coladas com cola quente. Enfeitarão à vontade com tinta guache, retalhos de EVA, etc. Colocaremos terra e sementinhas de flores (uma espécie para cada grupo, à sua escolha). Regar de 3 a 4 vezes por semana. Ficará na escola. Depois farão um breve relato sobre como foi, ou como se sentiram confeccionando as jardineiras.

**RESULTADO ESPERADO:**

Que se compreenda a importância de cuidar e viver em harmonia com o meio ambiente.



**Imagens:** Arquivo Pessoal

