

Recursos Didáticos no Ciclo de Alfabetização PNAIC UFRGS



**Recursos Didáticos
no Ciclo de Alfabetização
PNAIC UFRGS**

Laura Bagatini de Almeida
(Autora)

Luciana Piccoli
Luciana Vellinho Corso
Sandra dos Santos Andrade
(Organizadoras)

Recursos Didáticos no Ciclo de Alfabetização PNAIC UFRGS

E-book
2ª edição



2018

© Das organizadoras – 2018

Editoração: Oikos

Capa: Juliana Nascimento

Imagem da capa: Lucianne Collares Barroso

Revisão: Carlos A. Dreher

Arte-final: Jair de Oliveira Carlos

Conselho Editorial (Editora Oikos):

Antonio Sidekum (Ed.N.H.)

Avelino da Rosa Oliveira (UFPEL)

Daniilo Streck (Unisinos)

Elcio Cecchetti (UNOCHAPECÓ e GPEAD/FURB)

Eunice S. Nodari (UFSC)

Haroldo Reimer (UEG)

Ivoni R. Reimer (PUC Goiás)

João Biehl (Princeton University)

Luís H. Dreher (UFJF)

Luiz Inácio Gaiger (Unisinos)

Marluza M. Harres (Unisinos)

Martin N. Dreher (IHSL)

Oneide Bobsin (Faculdades EST)

Raúl Fornet-Betancourt (Aachen/Alemanha)

Rosileny A. dos Santos Schwantes (Uninove)

Vitor Izecksohn (UFRJ)

Editora Oikos Ltda.

Rua Paraná, 240 – B. Scharlau

93120-020 São Leopoldo/RS

Tel.: (51) 3568.2848 / 3568.7965

contato@oikoseditora.com.br

www.oikoseditora.com.br

A447r Almeida, Laura Bagatini de
Recursos Didáticos no Ciclo de Alfabetização PNAIC UFRGS
[e-book]. / Laura Bagatini de Almeida; Organizadoras: Luciana Pic-
coli, Luciana Vellinho Corso e Sandra dos Santos Andrade – São
Leopoldo: Oikos, 2018.

94 p.; il.; color.; 14 x 21 cm.

ISBN 978-85-7843-774-9

1. Didática – Alfabetização. 2. Políticas públicas – Educação. 3.
Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. 4. Prática pedagó-
gica. 5. Professor – Formação. I. Piccoli, Luciana. II. Corso, Luciana
Vellinho. III. Andrade, Sandra dos Santos.

CDU 37.02

Catálogo na Publicação:

Biblioteca Eliete Mari Doncato Brasil – CRB 10/1184

Sumário

Introdução	7
<i>Luciana Piccoli</i>	
Animal surpresa	15
Texto com rimas	18
Dominó a partir do livro “Clara”	21
Dado silábico	23
Banco de palavras	25
Batalha de palavras	28
Roleta do alfabeto	30
Palavra correspondente	32
Bingo da sílaba inicial	34
Leitura compartilhada	36
Reconto da história “Maneco Caneco Chapéu de Funil”	38
Baú de palavras do corpo humano	40
Letra inicial dos animais	42
Pare!	44
Dado com letras	46
Memória dos animais	48
Sílaba faltante	50
Palavra dentro de palavra	52
Formando pares	54
Figura intrusa	56

Trinca mágica	58
Você troca?	60
Memória com sílabas móveis	62
A inicial é.....	65
Lince do R	68
Sílabol	71
Separação silábica: quebra-cabeça	74
Como falamos e como escrevemos	76
Expressões idiomáticas	78
Memória do livro “Gildo” – texto e imagem	80
Montando histórias em quadrinhos	82
Quebra-cabeça de textos	84
Múltiplas explorações textuais	88
Fábrica de histórias	90
Banco de atividades extras	93

Introdução

Luciana Piccoli

Neste livro, estão reunidos recursos didáticos endereçados a turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental com o objetivo de promover direitos de aprendizagem dos alunos na alfabetização. Nesse contexto, são os Cadernos de Formação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (BRASIL, 2012) que balizam grande parte dos direitos apresentados em propostas que envolvem leitura, produção de textos escritos, oralidade e análise linguística.

Por meio da expressão “recursos didáticos”, nomeamos jogos envolvendo leitura e escrita e outros materiais, tais como cartazes, painéis, fichas de atividades e folhas estruturadas, utilizados nas práticas de alfabetização. Junto da descrição das etapas, de intervenções pedagógicas possíveis e dos materiais necessários para a elaboração de cada recurso, são apresentados os referidos direitos que cada um focaliza, considerando adaptações que se fizeram necessárias em cada caso, bem como a inclusão de outros objetivos conceituais, tais como alguns presentes no Manual Didático dos Jogos de Alfabetização produzido pelo CEEL/UFPE (2009). Além disso, há imagens que ilustram cada recurso integralmente ou, quando o jogo é composto por várias cartelas, algumas são escolhidas para exemplificação.

Os recursos aqui apresentados foram construídos pela professora Laura Bagatini de Almeida e muitos deles foram utilizados durante seu estágio curricular do Curso de Pedago-

gia da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), sob orientação da professora Luciana Piccoli, em uma turma de 1º ano de uma escola pública localizada na cidade de Porto Alegre/RS durante o primeiro semestre letivo do ano de 2016. A variedade e a qualidade dos recursos didáticos foram marcas contundentes do trabalho pedagógico de Laura, voltado à apropriação do sistema de escrita alfabética pelas crianças, por meio de propostas envolvendo diferentes habilidades relacionadas à consciência fonológica: silábica, intrassilábica, fonêmica, grafofonêmica e fonografêmica. Laura preocupou-se, então, em priorizar tais conhecimentos aliando o uso de materiais diversificados que capturassem o interesse e a atenção de seus alunos, possibilitando momentos de interação desafiadores e lúdicos entre os colegas.

Considerando a potencialidade dos recursos didáticos para a formação continuada de professores alfabetizadores e para promover o avanço das aprendizagens dos alunos no ciclo de alfabetização, a equipe do PNAIC UFRGS promoveu mostras desses recursos, conduzidas pela professora Laura e direcionadas às orientadoras de estudos e coordenadoras locais, realizadas durante os Seminários de Formação de Professores, ocorridos presencialmente. Nessa ocasião, as cursistas tiveram a possibilidade de analisar materiais pedagógicos destinados a classes do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental tendo em vista sua operacionalização nas salas de aula. Por meio desta publicação, que será distribuída às escolas participantes do programa na edição 2016, desejamos estender e reforçar esse alcance às professoras alfabetizadoras e coordenadoras pedagógicas, considerando que oferecer repertório de práticas pedagógicas na alfabetização é um dos propósitos da formação em serviço do PNAIC na edição 2016, de acordo com o Documento Orienta-

dor (BRASIL, 2016). Ainda em acordo com esse documento, esta coletânea aborda não apenas propostas com vistas à progressão dos alunos na compreensão do sistema de escrita e no domínio das correspondências grafofônicas, mas também no desenvolvimento de estratégias de leitura, compreensão e produção de textos.

Esta publicação está em diálogo com outras produções destinadas à formação continuada de professores alfabetizadores produzidas no âmbito do PNAIC UFRGS 2016, as quais sugerimos que sejam consultadas tendo em vista a contextualização do trabalho pedagógico realizado que foi mote para o desenvolvimento dos recursos didáticos:

– Videoaula “Organização do trabalho pedagógico e os recursos didáticos para garantir os direitos de aprendizagem na alfabetização”, de Luciana Piccoli (2017). Como atravessamentos entre as produções, destacamos: a potencialidade da diferenciação pedagógica para ajustar o ensino às diferentes aprendizagens das crianças no Ciclo de Alfabetização e a necessidade de conhecer as relações entre níveis de escrita psicogenéticos e níveis de consciência fonológica para planejar propostas didáticas que promovam a progressão das crianças em direção ao princípio alfabético.

– Livro “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa PNAIC UFRGS: práticas de alfabetização, aprendizagem da matemática e políticas públicas” (2017), especialmente os capítulos “Diferenciação pedagógica e os direitos de aprendizagem na alfabetização”, de Luciana Piccoli, e “Projetos: uma ferramenta de ensino na alfabetização”, de Laura Bagatini de Almeida e Dilza Cristina Signor. Nesse último texto, há um relato analítico do projeto desenvolvido na turma da professora Laura que versou sobre o corpo humano e a apresentação de

uma sequência didática a partir do livro literário “Maneco Caneco Chapéu de Funil”, de Luís Camargo, estando várias dessas propostas presentes nesta publicação.

Os recursos didáticos que compõem esta coletânea foram produzidos pela professora Laura de diferentes modos, privilegiando relações entre habilidades a serem desenvolvidas pelas crianças e análise das possibilidades linguísticas – tais como rimas e aliterações – e lúdicas pulsantes em livros literários selecionados durante o planejamento de sequências didáticas. O processo de criação dos recursos igualmente envolveu: conhecimentos prévios dos alunos, direitos de aprendizagem a serem introduzidos, aprofundados e consolidados, temas de estudos da turma no projeto didático. Também houve adaptações advindas de outras fontes, como os conhecidos jogos “Batalha de palavras”, “Palavra dentro de palavra” e “Trinca mágica” produzidos pelo CEEL/UFPE (2009), materiais pedagógicos do acervo da equipe de estágio dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Curso de Pedagogia da FAGED/UFRGS, sugestões de *sites* da *internet*. Assim, torna-se um tanto difícil precisar a origem de cada proposta, as quais acabam por integrar um conjunto de práticas, umas mais usuais, outras nem tanto, nas classes de alfabetização. De qualquer modo, os aspectos acima apontados dizem muito sobre o imperativo de cada professor (re)inventar as práticas de acordo com as especificidades de sua turma, adequando os objetivos aos diferentes anos do Ciclo de Alfabetização.

O conjunto de palavras e os textos utilizados nos diferentes recursos didáticos foram sendo selecionados tendo também em vista os aspectos destacados acima. Os livros que compõem o acervo do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) circulam em várias páginas desta publicação, demonstrando a

potencialidade de um trabalho que objetive a formação do leitor, a apropriação do sistema alfabético de escrita e o domínio das correspondências grafofônicas pelos alunos. Por meio da seleção de qualificados livros literários, cuja leitura era intensamente explorada por meio de diferentes estratégias, Laura dedicou-se à criação de jogos em que as imagens do livro em foco fossem utilizadas para sua produção, percebendo que esse investimento potencializava os sentidos atribuídos às aprendizagens pelas crianças, que passaram a interagir, também nos jogos, com os personagens dos livros literários.

Isso não significa considerar que as palavras selecionadas para compor uma determinada atividade precisam pertencer a um mesmo campo semântico, limitando, por vezes, as análises linguísticas a serem provocadas pelo professor. Além de considerar critérios semânticos, é preciso investir em outros critérios, tais como o fonológico, para compor um conjunto de palavras, tendo em vista, por exemplo, diferentes números de sílabas e estruturas silábicas para além do padrão canônico consoante-vogal.

Laura percebeu que a qualidade dos recursos didáticos faz diferença no engajamento dos alunos nas atividades, e isso ficou registrado em uma das reflexões semanais em seu diário de classe:

Destaco a satisfação em perceber o envolvimento das crianças em todas as atividades propostas e a importância de materiais qualificados para a alfabetização. Além disso, o material não é potente sozinho, mas as intervenções que são feitas a partir dele e nos momentos certos tornam as atividades mais significativas e desafiadoras (ALMEIDA, 2016).

Vê-se, assim, que Laura foi muito além da aplicação de atividades, destinando tempo e investimento na criação de recursos didáticos e no planejamento de estratégias para mobili-

zar, em seus alunos, diferentes habilidades cognitivas. Assim, além da disposição para criar recursos atrativos, Laura planejou variadas estratégias de intervenções pedagógicas – que ocorriam antes, durante e após a realização de algum jogo – e de sistematização dos conhecimentos focalizados, sendo algumas nesta coletânea exemplificadas. As intervenções pedagógicas são aqui entendidas como propostas e perguntas potentes feitas às crianças, que as auxiliem a analisar linguisticamente palavras e textos, como é o caso deste livro. As intervenções “sob medida”, por mais que possam ser planejadas, precisam também de uma boa dose de perspicácia do professor alfabetizador, já que novas e outras intervenções irão surgir nas contingências das interações entre os alunos durante os jogos. Como sistematização, entendemos que funcionam as oportunidades que oferecemos às crianças para se aproximarem sucessivamente dos objetos de conhecimentos, indo em direção ao domínio de uma habilidade que é construída progressivamente (PICCOLI, 2013).

Esta publicação se constitui também com a intenção de ampliar a “paleta metodológica” (MEIRIEU, 2005) do professor para que possa lançar mão de estratégias cada vez mais direcionadas tendo em vista os objetivos que busca alcançar. Ainda assim, a ideia dessa coletânea não é a simples aplicação dos materiais, mas fomentar a “engenharia didática” (DOLZ, 2009), que tem lugar quando os professores passam a desenvolver capacidades de adaptar e criar dispositivos de ensino. É essa “inventividade didática e organizacional” (PERRENOUD, 2000) que desejamos fomentar quando cada professor passa a flexibilizar as diferentes propostas aqui lançadas em direção aos seus propósitos pedagógicos e às possibilidades do seu grupo de alunos.

Politicamente, é preciso demarcar que todas essas intenções se potencializam quando há parcerias produtivas entre os

professores, visando a um trabalho colaborativo que pode se dar de várias maneiras, tais como: construir e reinventar um repertório coletivo de propostas pedagógicas exitosas, flexibilizando-as em direção aos interesses e às necessidades de cada turma; compor redes de socialização de estratégias e materiais pedagógicos planejados para atender a diferentes grupos dentro da mesma sala de aula, ajustando o ensino às aprendizagens dos alunos. Interessa destacar que também se faz necessário dedicar-se ao cuidado estético na produção de jogos e na durabilidade dos materiais para que possam ser utilizados muitas vezes. Para concretizar essas ações, sem dúvida, há exigência de investimento de tempo do professor e de exercício conceitual para criar recursos potentes, por isso as redes precisam garantir tempo de formação continuada e de planejamento pedagógico nas escolas, preferencialmente coletivo, para que as interações entre professores sejam possíveis.

Por meio desses jogos, ressaltamos que os sentidos atribuídos pelas crianças às aprendizagens da leitura e da escrita estão permeados pela ludicidade, pela interação no grupo e pela reflexão sobre a língua escrita, atributos que tanto almejamos no trabalho pedagógico no Ciclo de Alfabetização.

Referências

ALMEIDA, Laura Bagatini de. **Avanços na alfabetização de uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental**: projeto didático e consciência fonológica em foco. Porto Alegre, 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Cer-**

ta: currículo na alfabetização: concepções e princípios: ano 1: unidade 1. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **PNAIC em Ação 2016** – Documento orientador das ações de formação continuada de professores alfabetizadores em 2016. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2016.

CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação. **Jogos de alfabetização**. Pernambuco, 2009.

DOLZ, Joaquim. Os cinco grandes desafios da formação docente de línguas. **V Simpósio Internacional de Gêneros Textuais**. Caxias do Sul/RS, ago. 2009. (Mesa-redonda).

MEIRIEU, Philippe. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PICCOLI, Luciana. Reflexão metalinguística e intervenção pedagógica na alfabetização. In: LEAL, Telma Ferraz (Org.). **Salto para o Futuro** – Alfabetização: a aprendizagem e o ensino da leitura e da escrita, Rio de Janeiro, ano XXIII, boletim 4, p. 37-48, abr. 2013.

PICCOLI, Luciana. **Organização do trabalho pedagógico e os recursos didáticos para garantir os direitos de aprendizagem na alfabetização**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS): Núcleo de Apoio Pedagógico à Educação a Distância (NAPEAD), 2017. Videoaula.

PICCOLI, Luciana *et al.* (Orgs.). **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa PNAIC UFRGS: práticas de alfabetização, aprendizagem da matemática e políticas públicas**. São Leopoldo: Oikos, 2017.

Animal surpresa

Um painel irá conter envelopes numerados de 1 a 12, com letras móveis e a imagem da palavra que deve ser montada. Uma criança de cada vez irá jogar dois dados e somar as quantidades indicadas em cada dado. O valor do resultado será o número do envelope que a criança deverá abrir e montar a palavra. O lugar em que a palavra será montada é no próprio cartaz, para que todos os alunos possam enxergar e auxiliar o colega. A fim de contemplar a participação de todos do grupo, uma criança irá jogar o dado, somar os valores e escolher outra criança para abrir o envelope e montar a palavra. Para esta atividade, foram utilizados os nomes dos animais do livro “Soltando os bichos”¹: leão, formiga, mosquito, pato, carneiro, aranha, lebre, pavão, pinto, elefante, esquilo e minhoca.



¹ FERRÃO, Rosana; RALPHES, Dylan. **Soltando os bichos**. Rio de Janeiro: Escrita Fina, 2011. Este livro pertence ao acervo complementar do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) – Primeiro ano do Ensino Fundamental (2012).

Intervenções:

Qual o resultado do primeiro dado? Qual o resultado do segundo? Em qual dado saiu o número maior? Quanto fica, se juntarmos os dois resultados? Qual a primeira letra da palavra pato? Para formar a primeira sílaba, qual letra precisa estar ao lado da letra P? Como escrevemos a sílaba TO? Quantas letras usamos para escrever pato? Qual a última letra desta palavra? Qual palavra é maior, leão ou minhoca? Quais palavras têm a mesma quantidade de letras? Quais palavras rimam? Quais os nomes das letras que utilizamos para escrever esquilo? Onde está escrita a sílaba NHA de aranha? Quais palavras iniciam com a mesma sílaba? Quais palavras estão escondidas dentro da palavra carneiro?

Para sistematizar esta atividade coletiva, cada aluno deverá receber uma folha estruturada para marcar a escrita do nome dos animais de acordo com as figuras. Na elaboração dessa atividade, foram utilizados alguns critérios para a seleção das palavras, com a intenção de que as crianças fizessem a leitura pela via fonológica, estabelecendo relações grafema-fonema, e não pela via lexical, acessada pelo reconhecimento visual da palavra. Assim, os critérios utilizados para essa atividade foram: palavras com a mesma letra ou sílaba inicial; palavras com letras iniciais que representam sons surdos e sonoros (p e b); palavras com a mesma letra, sílaba ou som final (rima) e palavras com a mesma quantidade de letras. Para as crianças que estão em níveis iniciais de leitura, é relevante que a professora auxilie o aluno na percepção do fonema final da palavra, sendo uma estratégia para eliminar algumas alternativas.

MARQUE COM UM "X" A ALTERNATIVA QUE INDIQUE O NOME DE CADA ANIMAL.

			
<input type="checkbox"/> PACA	<input type="checkbox"/> LEITE	<input type="checkbox"/> FORMIGA	<input type="checkbox"/> PRATO
<input type="checkbox"/> BALA	<input type="checkbox"/> LEÃO	<input type="checkbox"/> FACA	<input type="checkbox"/> PINTO
<input type="checkbox"/> PATO	<input type="checkbox"/> MELÃO	<input type="checkbox"/> FOTO	<input type="checkbox"/> BICO

Materiais:

- Papel panamá para confeccionar o painel e os dados.
- EVA.
- Envelopes.
- Letras móveis e imagens coladas em papel colorido.
- Durex colorido.

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais e em rimas.
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições.
- Estabelecer correspondência fonográfica (fonemas e letras).
- Estabelecer correspondência grafofônica (letras e fonemas).
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever e a ler palavras.

Texto com rimas

A professora irá mostrar para os alunos o texto do livro “Soltando os bichos”, escrito em um papel pardo, com letra ampliada, para que fique visualmente adequado para esta atividade. Nesse cartaz, as partes que rimam precisam ser destacadas, de modo a chamar a atenção das crianças. A professora irá explorar diferentes formas de leitura do texto, focalizando a rima. Primeiro, a professora pode ler sozinha; depois das intervenções, pode ir direcionando a participação dos alunos de modo a propor um “jogo de leitura”. Por exemplo, a professora lê “um leão” e a turma complementa com a característica do animal: “valentão”, ou vice-versa. Outra possibilidade é a professora questionar, de forma desordenada, qual animal representa determinada característica: “quem é tranquilo?” e a turma responde “o esquilo”, “quem é estranha?”, “a aranha”.

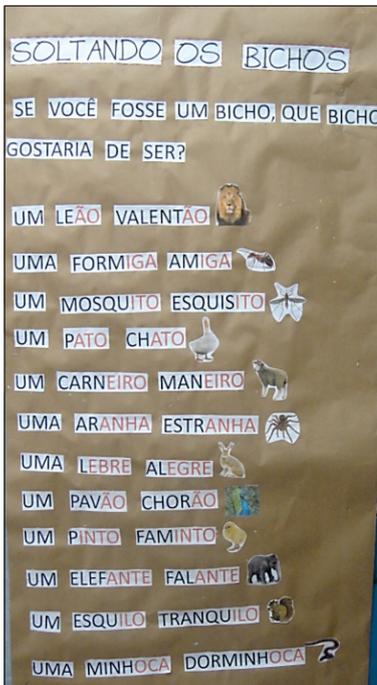
Intervenções:

Faremos a leitura da primeira parte, “Um leão valentão”. O que vocês percebem que é igual na palavra “leão” e na palavra “valentão”? Como lemos este pedaço da palavra? Vamos fazer o eco² dessas palavras? (leão, ão, ão, ão e valentão, ão, ão, ão). Aqui no cartaz tem mais palavras que terminam com este som?

² O eco das palavras é a repetição da última vogal tônica e dos fonemas que o seguem na palavra (rima). Esta proposta foi desenvolvida pela fonoaudióloga Clarice Wolff (2015) em sua tese de doutorado. WOLFF, Clarice Lehnen. **Descobrimo as rimas em poemas**: estudo sobre os efeitos das rimas na consciência fonológica e suas relações com os demais níveis de consciência linguística durante o processo de alfabetização. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

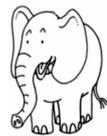
E vocês conhecem outras ainda? Realizar intervenções como essas, entre outras que surgirem no momento, com todos os animais da história.

Para sistematizar as análises das palavras do texto, realizadas em um momento coletivo, cada criança deverá receber uma folha estruturada para que destaque as letras correspondentes nas rimas. Com o intuito de identificar os alunos que compreenderam o funcionamento das rimas, assim como aqueles que necessitam de intervenções mais pontuais, é importante retirar o cartaz para que o grupo não se guie pelo destaque em vermelho nas palavras.



PINTE AS LETRAS CORRESPONDENTES NAS RIMAS.

 LEÃO VALENTÃO

 ELEFANTE FALANTE

 ARANHA ESTRANHA

 PATO CHATO

Materiais:

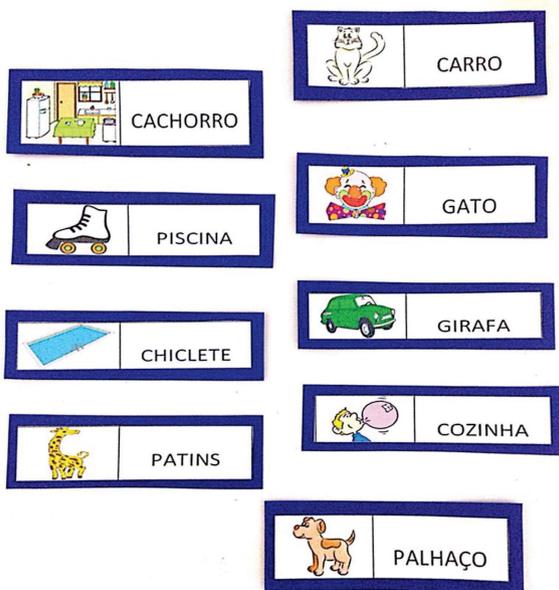
- Papel pardo.
- Texto com rima.
- Imagens.

Objetivos:

- Explorar jogos verbais orais, as rimas, através de leitura de um poema.
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais no final.
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Ler, ajustando a pauta sonora ao escrito.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos.

Dominó a partir do livro “Clara”

O jogo foi confeccionado com as palavras retiradas do livro “Clara”³, exploradas previamente a partir do banco de palavras. Cada dupla receberá 9 peças, sendo 4 para cada criança e uma disposta sobre a classe para iniciar o jogo. As peças são compostas por imagem e palavra, de modo que o jogador adicione, a cada ficha, a palavra correspondente à imagem ou a imagem correspondente à palavra. Caso o jogador, na sua vez, não tenha a peça necessária para dar continuidade à partida, o próximo jogador pode jogar. Vence o jogo quem eliminar todas as suas peças primeiro. Como sistematização, cada criança poderá receber uma folha estruturada com algumas palavras utilizadas no jogo para realizar a leitura e marcar a alternativa correta.



³ BRENMAN, Ilan; RANDO, Silvana. **Clara**. São Paulo: Binqe-book, 2007.

MARQUE COM UM "X" A ALTERNATIVA QUE CORRESPONDE AO NOME DE CADA IMAGEM.



CASA

CARRO

PATO



GIRAFA

GATO

JABUTI



PATO

BALA

PATINS

Materiais:

- Peças com imagem e palavra a partir do livro “Clara”.
- Cartolina.

Objetivo:

- Realizar associação entre imagem e escrita de palavras.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.

Dado silábico

Em um dado estarão registradas as sílabas GA, GI, CA, CO, PA e CHI, selecionadas a partir do conjunto de palavras presente no livro “Clara”. A criança deverá jogar o dado e ler a sílaba sorteada. Em seguida, deverá procurar, entre as cartelas dispostas sobre a mesa, uma figura cujo nome inicie com a sílaba indicada no dado, sendo elas: girafa, girassol, cavalo, camiseta, cama, cachorro, camelo, cadeira, coruja, copo, coco, cotovelo, colher, cozinha, panela, parafuso, palha, papagaio, pata, palhaço, patins, pato, chiclete, chimarrão, chifre, chinelo, chicote. É importante que a professora, antes do jogo, explore oralmente o nome das imagens ofertadas, garantindo que as crianças conheçam todas. Em outro momento, como variação do jogo, não haverá as figuras disponíveis: os alunos deverão ler a sílaba sorteada e dizer uma palavra que contenha aquela sílaba, podendo ser em posição inicial, medial ou final. Para sistematizar as habilidades desenvolvidas no grupo, bem como avaliar os estudantes que necessitam de mais intervenções, cada criança deverá escrever o nome de um animal que comece com a sílaba destacada em uma folha estruturada. Outra possibilidade de sistematização é ofertar sílabas móveis, na posição inicial, para que o aluno complete as palavras exploradas no jogo.



Banco de palavras

O banco de palavras é um material visual⁴ que pode ser utilizado frequentemente nas aulas. A construção deste recurso, que aqui foi elaborado a partir do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”⁵, se dá de forma coletiva, com estratégias planejadas de acordo com o objetivo do planejamento semanal. Por exemplo, tendo em vista o objetivo de ler os nomes das imagens a partir da análise da letra inicial e final, a professora poderá distribuir as palavras do banco em pequenos grupos de alunos. À medida que a professora for conduzindo a retomada da sequência da narrativa, lembrando as partes do corpo do boneco, o grupo deverá analisar a palavra entregue e anexar ao lado da imagem, colada pela professora, que julga corresponder à escrita em mãos. Possivelmente, nessa proposta, a professora deverá intervir na colocação das palavras “caneco”, “concha” e “cabide”, caso os alunos analisem somente pela letra inicial, pois todas começam com a mesma letra. Assim, faz-se necessário direcionar a análise da letra final para que os grupos relacionem a imagem à escrita correta.

Além disso, quando esse recurso didático for utilizado, é preciso ter o cuidado de ofertar palavras que tenham diferentes extensões, tais como “pá” e “escumadeira”, e que saiam do padrão consoante-vogal, a exemplo de “funil”, “concha” e “vasoura”. Este recurso não tem como finalidade a cópia, mesmo

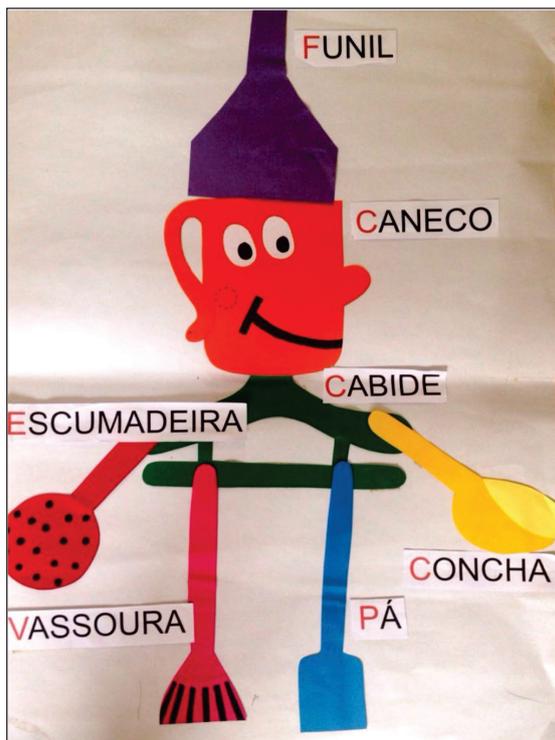
⁴ A estrutura do boneco apresentado na imagem do banco de palavras foi inspirada no blog <<http://diadiaemsaladeaula.blogspot.com.br/2013/07/kit-maneco-caneco-chapeu-de-funil.html>>.

⁵ CAMARGO, Luís. **Maneco Caneco Chapéu de Funil**. São Paulo: Ática, 2007.

servindo de material de consulta em algumas atividades. A partir dele, as palavras selecionadas são exploradas diariamente, com estratégias planejadas conforme a intencionalidade da professora e as necessidades da turma.

Intervenções:

Qual o nome deste objeto? O que ele representa no corpo do boneco? Caneco: quantas sílabas têm? A primeira sílaba, CA, é formada por quais letras? Têm outras palavras que começam com esta mesma sílaba? Quais palavras começam com a mesma sílaba? Quais palavras terminam com a mesma sílaba? Qual palavra tem menos sílabas? Qual palavra tem mais sílabas?



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens.
- Palavras em fichas.

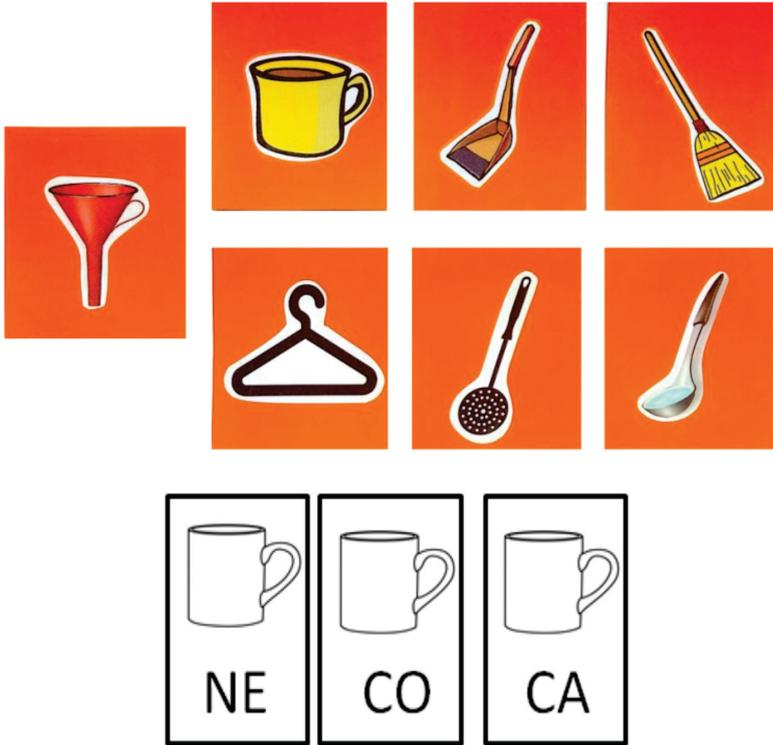
Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Segmentar oralmente as sílabas de palavras e comparar as palavras quanto ao tamanho.
- Identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais.
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.

Batalha de palavras

O jogo “Batalha de palavras”⁶ foi elaborado tendo como base o livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”, sendo as palavras selecionadas a partir da narrativa. Para iniciar a partida, dois alunos são convidados a retirar, cada um, uma imagem, a contar o número de sílabas das palavras e a compará-las quanto ao tamanho. Vence a rodada quem tem, em mãos, a imagem que representa a palavra maior. Sugere-se que o primeiro contato com o jogo ocorra coletivamente, para que todas as crianças compreendam as regras e a funcionalidade do material. Assim, dois alunos retiram as cartelas e, com a ajuda do grupo, analisam o número de sílabas da palavra. Para sistematizar as habilidades desenvolvidas no jogo, cada aluno poderá receber os nomes das imagens exploradas separadas em sílabas. Desse modo, as crianças que estão no nível pré-silábico de escrita podem organizar as palavras a partir da percepção do som mais saliente em cada sílaba. No caso da palavra “caneco”, conforme mostra a figura, possivelmente as vogais serão as mais facilmente identificadas, orientando a formação da palavra. Além de contribuir para o avanço das crianças que estão no nível pré-silábico, esta atividade também pode promover o avanço dos alunos que estão no nível silábico para o nível silábico-alfabético, pois os alunos passam a perceber os demais grafemas que constituem as sílabas.

⁶ CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens de acordo com o conjunto de palavras selecionado.

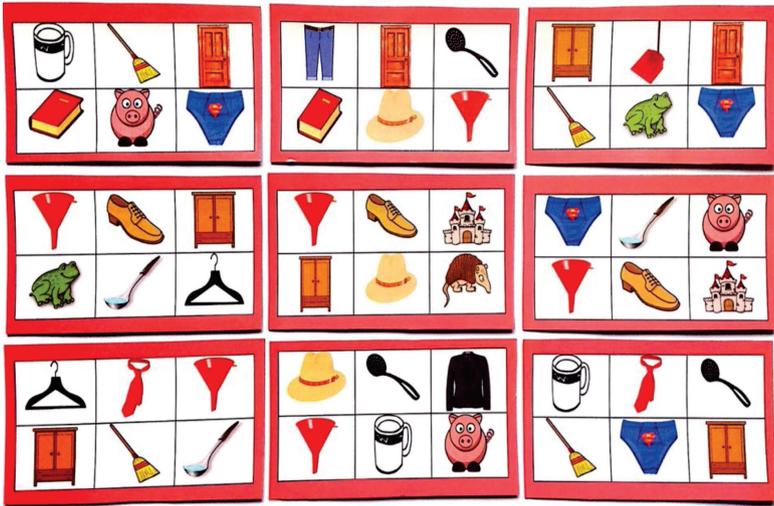
Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Segmentar palavras em sílabas.
- Comparar palavras quanto ao número de sílabas.

Roleta do alfabeto

Cada aluno recebe uma cartela com imagens referentes ao livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”. A professora gira a seta da roleta, e as crianças identificam a letra a partir da qual devem buscar imagens cujos nomes têm aquela inicial. Caso a letra sorteada não contemple as imagens selecionadas para este jogo, a professora poderá instigar os alunos a pensarem que palavras iniciam com essa letra. Vence o jogo quem completar primeiro a sua cartela. É importante que a professora oportunize que todas as crianças concluam a marcação. Esta atividade promove o desenvolvimento da consciência fonêmica em um nível mais inicial, já que se circunscreve à primeira letra da palavra. Algumas cartelas são compostas com pelo menos duas palavras que compartilham a mesma letra inicial, preferencialmente com sílabas diferenciadas, como na escolha das palavras “caneco” e “cueca” ou “castelo” e “concha”. Essas cartelas devem ser ofertadas aos alunos em níveis mais avançados de escrita, havendo um desafio maior.





Materiais:

- Papel panamá para desenhar e recortar o molde da roleta.
- Letras de EVA.
- Cartelas com imagens.
- Botões.

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.
- Estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial).
- Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes.
- Identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais.

Palavra correspondente

Cada criança irá receber uma cartela com quatro imagens e fichas com os nomes dessas imagens, sendo palavras selecionadas do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”. Os alunos devem preencher a cartela com a ficha ao lado da figura correspondente. Ao selecionar as palavras para as cartelas, é importante ofertar imagens cujo nome compartilhe a mesma letra inicial, como, por exemplo: “cueca” e “concha”, “paletó” e “porta”. Desse modo, a criança irá desenvolver outras habilidades no momento da leitura, mesmo que esteja no início do processo de alfabetização, como analisar a sílaba inicial e as letras inicial e final.

Intervenções:

Qual o nome da primeira imagem da cartela? Qual a primeira letra desta palavra? Temos duas palavras com essa letra no início (“cueca” e “concha”): como podemos descobrir onde está escrito cueca? Temos que prestar atenção na segunda letra. Qual o nome da segunda imagem da cartela? Qual a primeira letra desta palavra? Temos duas palavras com essa letra no início (“paletó” e “porta”): como podemos descobrir onde está escrito “paletó”? Desta vez vamos tentar descobrir prestando atenção na última letra.



Materiais:

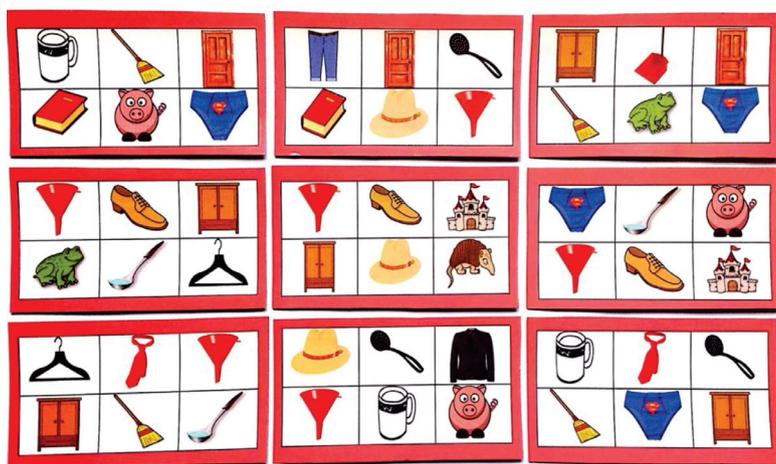
- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.

Objetivos:

- Ler palavras utilizando diferentes estratégias de leitura.
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.

Bingo da sílaba inicial

Para esta atividade, a professora poderá utilizar as mesmas cartelas do jogo “Roleta do alfabeto”, apresentando o material de outra forma e propiciando que os estudantes tenham um novo contato com as palavras selecionadas do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”. Cada dupla de alunos irá receber uma cartela e tampinhas para marcar as imagens. A professora irá sortear, de um saquinho com sílabas móveis, a sílaba inicial de uma palavra, e as crianças que tiverem em sua cartela a imagem cujo nome inicia com a sílaba sorteada devem realizar a marcação. Vence o jogo a dupla que completar todas as imagens e gritar “bingo”. Como registro do jogo, cada criança poderá escrever no caderno os nomes das figuras que compõem a sua cartela e ilustrar através de um desenho. Nesse momento, a professora deverá atentar para o registro da sílaba inicial, tendo em vista que reconhecer a sílaba inicial do nome das figuras é o objetivo principal do jogo.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens.
- Sílabas móveis dentro de um saquinho.
- Tampinhas.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente.
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras, de modo a escrever palavras.

Leitura compartilhada

Esta atividade proporciona a leitura de trechos do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”, para que as crianças possam perceber a relação da imagem e a repetição de palavras-chave, quais sejam, os objetos da cozinha compondo o corpo do boneco. As páginas do livro foram ampliadas em tamanho, permitindo uma leitura coletiva, através da repetição do texto que pode ser facilmente memorizado, como por exemplo: “Maneco caneco, cabeça de caneco”, ajustando a pauta sonora ao escrito.

Intervenções:

O primeiro cartaz conta sobre qual objeto? O que o caneco representa no corpo do boneco? Com qual letra começa “caneco”? Quantas sílabas tem esta palavra? Quem pode mostrar no cartaz e circular onde está escrito “caneco”? Quantas vezes esta palavra aparece no texto?



MANECO CANECO,
CABEÇA DE CANECO.



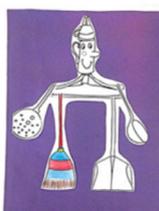
MANECO CABIDÊ,
OMBRO DE CABIDÊ.



MANECO ESCUMADEIRA,
BRAÇO DE ESCUMADEIRA.



MANECO CONCHA,
BRAÇO DE CONCHA.



MANECO VASSOURA,
PERNA DE VASSOURA.



MANECO PÁ,
PERNA DE PÁ.

Materiais:

- Folha A3.
- Ilustração e escrita das páginas selecionadas.

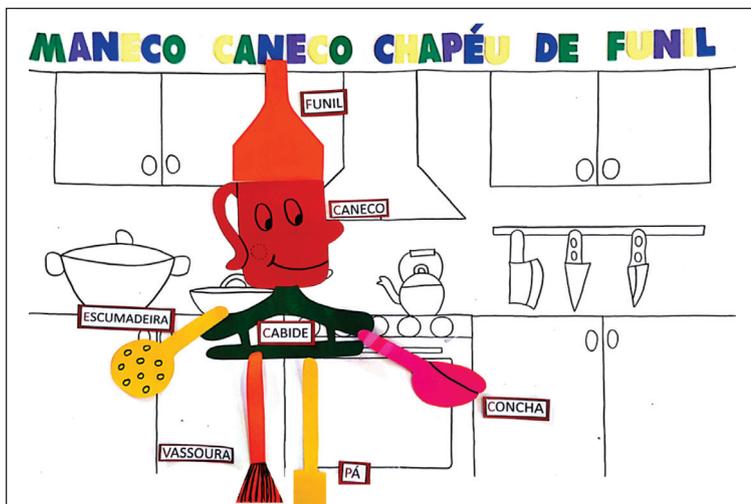
Objetivos:

- Relacionar textos verbais e não verbais, construindo sentidos.
- Localizar palavras em textos conhecidos.
- Ler, ajustando a pauta sonora ao escrito.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos.

Reconto da história

“Maneco Caneco Chapéu de Funil”

Este recurso didático propicia o reconto do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil” com a participação efetiva dos estudantes, através de diferentes materiais, tais como: cenário principal, figuras e palavras. Em uma cartolina branca, há o desenho de uma cozinha, o cenário principal da narrativa. Cada aluno receberá um elemento que compõe a história: objetos que fazem parte do corpo do boneco e fichas com os nomes desses objetos (“caneco”, “cabide”, “escumadeira”, “concha”, “vassoura” e “pá”). Conforme a professora realiza a leitura do livro, a criança que tiver o elemento que ilustra a cena narrada deverá anexar ao cenário. É importante que a distribuição dos materiais seja planejada, de modo que todos os alunos consigam participar. A professora pode organizar a turma em duplas ou individualmente, conforme o número de crianças.



Materiais:

- Cartolina com o desenho do cenário principal da história.
- Imagens e palavras móveis.

Objetivos:

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.
- Compreender uma narrativa lida pela professora.
- Ordenar a sequência de fatos de uma narrativa.

Baú de palavras do corpo humano

O baú de palavras do corpo humano compõe-se de fichas com imagem e palavra de partes do corpo (nariz, boca, olho, orelha, cabeça, mão, pé, perna e braço). Após a representação da figura humana através de um desenho, cada criança poderá escolher, no mínimo, três partes do corpo para escrever o nome correspondente em um *post it* e colar sobre a parte do corpo que escreveu. Em seguida, as palavras do baú podem ser consultadas para que a criança revise a sua escrita, identificando semelhanças ou diferenças. Se necessário, a criança deverá reescrever as palavras, relacionando as partes do corpo selecionadas com a escrita correta das mesmas. Esse material, além de servir como material de consulta, pode ser utilizado para o jogo “Batalha de palavras”.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.
- Baú ou caixa para guardar o material.
- *Post it*.
- Folha branca.

Objetivos:

- Escrever palavras conforme seus conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabética.
- Identificar e registrar o nome das partes do corpo humano.
- Revisar a escrita de palavras, utilizando fontes de consulta para comparar, confirmar ou reescrever palavras.

Letra inicial dos animais

As cartelas do jogo contêm a imagem e o nome do animal, porém sem a letra inicial. Neste espaço, as crianças devem colocar o prendedor com a letra inicial correspondente. Os alunos podem consultar o banco de palavras (cartaz anexado na parede da sala com imagens de animais e seus respectivos nomes), caso não lembrem com qual letra começa o nome do animal da cartela. O jogo será registrado em uma folha com as imagens e os nomes dos animais em questão, porém com a letra inicial faltando. Os nomes dos animais explorados neste recurso didático foram selecionados do livro “A caixa maluca”⁷.

Intervenções:

Quais os nomes dos animais que iniciam com a mesma letra? E que terminam com a mesma letra? Qual palavra tem mais letras? E qual tem menos letras? O que muda de “galo” para “gato”? E de “gato” para “tatu”? Quais palavras rimam? Qual palavra tem dentro de “tucano”? O que mudar na palavra “paca” para transformar em “vaca”?



⁷ MUNIZ, Flávia. **A caixa maluca**. São Paulo: Moderna, 2004. Este livro pertence ao acervo do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) – Educação Infantil (2010).

ANIMAIS DO LIVRO "A CAIXA MALUCA"					
	_____	APO		_____	ALO
	_____	ACACO		_____	ATO
	_____	EÃO		_____	ATU
	_____	ABUTI		_____	ATO
	_____	UCANO		_____	ICA-PAU
	_____	ACA		_____	ACARÉ
	_____	APAGAIO		_____	AVÃO

Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.
- Letras móveis.
- Prendedores.

Objetivos:

- Identificar a letra inicial de nomes de animais.
- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.
- Estabelecer correspondência fonográfica (fonema inicial e letra inicial).
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.

Pare!

Em uma caixa, haverá cartelas com os nomes dos animais do livro “A caixa maluca”. Uma criança de cada vez irá retirar uma cartela e ler o nome do animal, colocando em ação diferentes estratégias de leitura que podem se dar pela via fonológica, estabelecendo relações grafema-fonema para ler cada sílaba da palavra “papagaio” por exemplo, e pela via lexical, ao reconhecer visualmente a palavra gato. Porém, no meio dessas palavras, haverá uma placa em que está escrito “PARE”. Quando a criança retirar essa cartela, a professora poderá lançar um desafio, conforme o perfil da turma e os conhecimentos do aluno em questão, como por exemplo: escrever no quadro o nome de um colega, imitar o som de um animal que inicie com a letra “L”, dizer uma palavra que rime com “golfinho”, entre outros. A lista de palavras apresentada no jogo “Letra inicial dos animais” pode ser utilizada como material de consulta, caso a criança precise de ajuda no momento da leitura. A letra inicial do nome do animal será destacada em vermelho.

PAVÃO

JJACARÉ

PARE

PPACA

Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.
- Recipiente para colocar o jogo.

Objetivos:

- Ler palavras utilizando diferentes estratégias de leitura.
- Desenvolver a leitura de palavras por meio das vias fonológica e lexical.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.

Dado com letras

Uma criança de cada vez irá jogar o dado e observar em qual letra ele caiu. Conforme a letra que aparecer no dado, o aluno deve pensar no nome do animal do livro “A caixa maluca” que inicia com aquela letra e, então, confeccionar o animal com massinha de modelar. Para expor as produções no corredor da escola ou em sala de aula, sugere-se que cada criança escreva uma legenda com o nome do animal, que será anexada ao trabalho feito com massinha de modelar.

O dado pode ser utilizado em outro momento para a brincadeira “Fui ao mercado”. Uma criança lança o dado e, a partir da letra sorteada, deve pensar em um elemento que pode ser encontrado no mercado que comece com essa letra. O jogo continua até que nenhum aluno consiga pensar em novos elementos. Assim, a última criança que falou uma palavra deverá lançar o dado para sortear a próxima letra. Como variação da brincadeira, considerando um desafio maior para alunos em níveis mais avançados de escrita, eles podem pensar em elementos cuja letra esteja em qualquer posição na palavra, exceto na inicial. As palavras podem ser registradas pela professora no quadro para que os alunos acompanhem e visualizem a escrita.



Materiais:

- Papel cartaz para construir o dado.
- Folhas coloridas para escrever as letras selecionadas.
- Massinha de modelar.
- Fichas de papel.

Objetivos:

- Identificar a letra inicial de nomes de animais.
- Produzir palavras que iniciem com determinada letra.
- Estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial).
- Escrever palavras conforme seus conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabética.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras.

Memória dos animais

Para iniciar o jogo, as crianças devem estar organizadas em grupos, com as peças dispostas com a face virada para cima. Como primeiro contato com o jogo, será realizada uma memória “aberta”, ou seja: uma criança por vez deverá formar um par, relacionando a escrita com a imagem. Esse momento inicial é importante para que as crianças se apropriem das imagens e das palavras sem ter mais a exigência da memorização das posições das peças.

Após a verificação da professora em relação aos agrupamentos realizados pelos alunos, as peças devem ser organizadas novamente, porém com a face virada para baixo. Uma criança deverá virar duas cartelas buscando formar um par. Os pares são formados a partir da correspondência entre a identificação da imagem e a leitura do nome do animal. Vence o jogo o aluno que formar o maior número de pares. Para este jogo, foram selecionados os animais pertencentes ao livro “A caixa maluca”: sapo, papagaio, tucano, jabuti, leão, macaco, galo, tatu, pavão, gato, paca, pica-pau, pato e jacaré. Como registro do jogo, cada estudante receberá uma folha impressa com as imagens de alguns animais para associar aos seus respectivos nomes, formando os pares.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.

Objetivos:

- Realizar associação entre imagem e escrita de palavras.
- Ler palavras utilizando diferentes estratégias de leitura.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.

Sílaba faltante

Cada cartela é composta por uma imagem, selecionada a partir do conjunto de palavras presente no livro “O caso da lagarta que tomou chá de sumiço”⁸, e o nome da imagem escrita, porém sem uma sílaba, que pode estar ausente em posição inicial, medial ou final. As crianças devem analisar a palavra, observando qual sílaba está faltando e completar com letras móveis. De acordo com o perfil da turma e o objetivo da professora, esta atividade pode ser desenvolvida de forma individual, em duplas ou em pequenos grupos.

Além disso, a professora pode optar por disponibilizar letras ou sílabas móveis, conforme a habilidade que deseja desenvolver. É importante que, na seleção das palavras, bem como da sílaba que deverá ser completada, a professora analise o perfil da turma e proporcione desafios destinados aos objetivos planejados para o grupo. Mesmo que as crianças estejam em processo inicial da alfabetização, cabe ressaltar a relevância de ofertar diferentes configurações de sílabas, saindo do padrão consoante-vogal. Como sistematização, serão entregues sílabas móveis para os alunos formarem as palavras no caderno, ordenando as sílabas.

⁸ OLIVEIRA FILHO, Milton Célio de. **O caso da lagarta que tomou chá de sumiço**. São Paulo: Brinque-book, 2009. Este livro pertence ao acervo do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) – Anos Iniciais do Ensino Fundamental (2010).



Materiais:

- Papel cartaz.
- Fichas com imagens e palavras.
- Letras ou sílabas móveis.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Compor palavras a partir de sílabas ou letras móveis.
- Ordenar sílabas, de modo a formar palavras.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras.

Palavra dentro de palavra

O jogo “Palavra dentro de palavra”⁹ oportuniza aos estudantes analisar as partes que compõem as palavras. As palavras podem ser selecionadas de um livro, de uma música, entre outros artefatos explorados com o grupo. Neste material, as imagens foram selecionadas a partir do livro “O caso da lagarta que tomou chá de sumiço”. Este recurso didático favorece a reflexão acerca de que as palavras são formadas por sílabas e fonemas e que tais segmentos são utilizados para a formação de outras palavras.

Para promover o envolvimento de todos, a professora deverá formar um círculo com a turma e distribuir no centro as fichas que possuem as imagens cujos nomes estão contidos dentro de outra palavra, com o objetivo de compor os seguintes pares: tucano – cano, galinha – linha, camaleão – leão, centopeia – tope. Um aluno de cada vez irá retirar, do interior de uma caixa, uma ficha. Em seguida, deverá localizar em qual das fichas disponíveis no centro do círculo está aquela que contém a imagem cujo nome está dentro da palavra sorteada. Se for sorteada a imagem de uma galinha, por exemplo, a criança deverá localizar a figura de uma linha. Como registro do jogo, os nomes das imagens podem ser entregues às crianças para que elas circulem qual palavra foi descoberta em cada nome. Desse modo, a habilidade será desenvolvida tanto na análise oral quanto na leitura das palavras.

⁹ CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens.
- Caixa.

Objetivos:

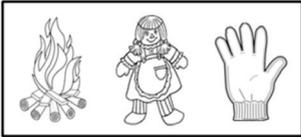
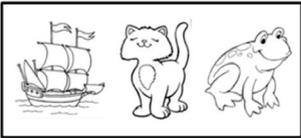
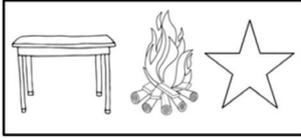
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.
- Compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras.
- Segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras.

Formando pares

Cada criança irá receber uma peça do jogo com desenho e escrita. A sílaba inicial da palavra será destacada em vermelho. A finalidade do jogo é que as crianças reconheçam a primeira sílaba da palavra e encontrem outra palavra que inicie com essa mesma sílaba, que estará com um colega. Outra possibilidade é realizar o jogo da memória com as cartelas. Como sistematização do jogo, em uma folha estruturada, as crianças devem pintar apenas as imagens cujos nomes iniciam com a sílaba destacada. Os pares formados a partir desse material são: boca – boneca, cabeça – cachorro, gato – galinha, escova – estrela, navio – nariz, lua – luva, sapato – sapo, janela – jacaré, fogueira – folha, melancia – mesa, rato – raposa, tubarão – tucano, microfone – milho.



PINTE A FIGURA QUE TEM O NOME QUE INICIA COM A SÍLABA DESTACADA.

<p>BO</p> 	<p>LU</p> 
<p>NA</p> 	<p>ES</p> 

Materiais:

- Papel cartaz.
- Imagens e palavras.

Objetivos:

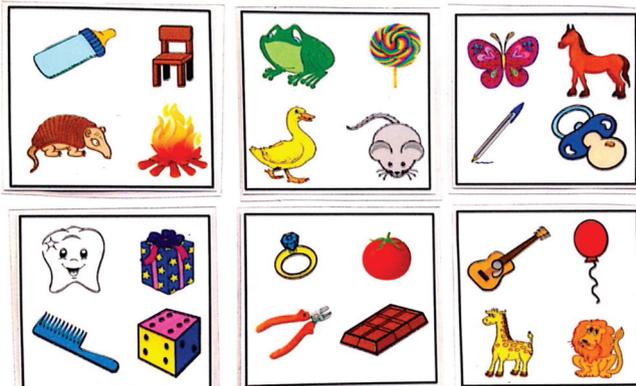
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente.
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais).
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Desenvolver a consciência silábica por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

Figura intrusa

A professora irá entregar uma ficha plastificada com imagens para os alunos assinalarem qual delas tem o nome que não rima com os restantes. As crianças podem circular a imagem intrusa com caneta hidrocor e, em seguida, passar um pano para apagar a marcação e trocar com o colega. Assim, é possível utilizar mais vezes este material. As crianças que estão em níveis avançados de escrita terão também o desafio de escrever o nome da figura intrusa. Como continuidade do jogo, poderá ser entregue uma folha estruturada para as crianças ligarem as imagens cujas palavras formam pares de rimas, como por exemplo: meia e teia, gato e rato, luva e chuva.

Intervenções:

Vamos fazer o eco da palavra rato? (rato, ato, ato) E da palavra gato? (gato, ato, ato) O que essas palavras têm em comum? Vocês conseguem localizar na escrita dessas palavras somente o eco que fizemos? O que vocês perceberam? Vocês conhecem outras palavras que terminam com esse mesmo pedacinho?



LIGUE AS PALAVRAS QUE POSSUEM O MESMO SOM FINAL.

 RATO	 LUVA
 CHUVA	 MEIA
 TEIA	 GATO

Materiais:

- Fichas plastificadas com imagens.
- Caneta hidrocor.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras.
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais ao final.
- Desenvolver a consciência intrassilábica, por meio da exploração de rimas.
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras.

Trinca mágica

O jogo “Trinca mágica”¹⁰ foi elaborado a partir do livro “Duas dúzias de coisinhas à toa que deixam a gente feliz”¹¹, sendo as cartelas compostas pelas ilustrações e pelo texto do livro com destaque em vermelho na rima. Após uma intensa exploração do texto mencionado, focalizando a rima, a turma deve estar organizada em grupos de 4 alunos para iniciar a partida. Cada jogador receberá 3 cartas e o restante delas ficará disposto no centro da mesa, com a face voltada para baixo. Iniciará a partida a criança que sortear o maior número no lançamento de um dado. O primeiro jogador inicia pegando uma cartela e descartando outra. A próxima criança decide se pega a carta do monte ou a carta deixada pelo jogador anterior. No caso de fazer essa última opção, só poderá retirar a última carta descartada e não as que estiverem abaixo dela. O jogo continua até que um dos jogadores faça uma trinca com 3 cartas que apresentam rima, sendo este o vencedor da partida.

¹⁰ CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.

¹¹ ROTH, Otávio. **Duas dúzias de coisinhas à toa que deixam a gente feliz**. São Paulo: Ática, 1994.



Materiais:

- Cartelas contendo ilustração e escrita das páginas selecionadas.
- Dado.

Objetivos:

- Compreender que palavras são compostas por unidades sonoras.
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais no final.
- Desenvolver a consciência intrassilábica, por meio da exploração de rimas.
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Você troca?

O jogo foi elaborado a partir do livro “Você troca?”¹². Trata-se de frases que questionam o leitor se ele faria a troca de um elemento por outro, favorecendo a identificação das semelhanças sonoras ao final das palavras (rima), como por exemplo: “Você troca um gato contente por um pato com dente?”. Este recurso didático proporciona diferentes explorações, de acordo com a etapa de alfabetização do grupo. Para formar os pares, os alunos devem fazer a correspondência entre os textos que rimam. Após a apropriação dos estudantes em relação ao texto, sugere-se que sejam incentivados a criar novas opções de trocas, primeiro coletivamente e, depois, individualmente. Nesse sentido, a professora entrega para cada criança uma ficha do jogo para que ela construa um novo par, ampliando o repertório de rimas e criando um jogo único da turma. Ao final da atividade, o jogo pode ser proposto novamente, porém com a inserção das novas peças construídas pelos alunos.

Intervenções:

Considerando a ficha “Você troca um gato contente”, a professora fará alguns questionamentos para que as crianças compreendam a estrutura linguística do texto. Por qual animal vocês querem fazer a troca? Quais características este animal

¹² FURNARI, Eva. **Você troca?** São Paulo: Moderna, 2011. Este livro pertence ao acervo do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) – Educação Infantil (2010).

pode ter para rimar com a característica do gato? (inteligente, obediente, sorridente, carente...).



Materiais:

- Papel cartaz.
- Ilustração e escrita das páginas selecionadas.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras.
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais ao final.
- Desenvolver a consciência intrassilábica, por meio da exploração de rimas.
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.
- Produzir rimas.

Memória com sílabas móveis

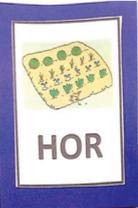
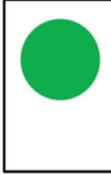
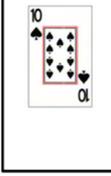
O presente jogo da memória é constituído por palavras dissílabas. Cada cartela apresenta uma sílaba da palavra e a imagem correspondente, de modo que, ao virar duas cartelas, uma palavra seja formada. Vence o jogo o aluno que formar o maior número de palavras. As palavras foram selecionadas com a intencionalidade de explorar o R no final da sílaba, sendo elas: curtir, corda, torta, horta, verde, barco, carta, curva e circo. De qualquer modo, é possível adaptar esse material de acordo com o objetivo da professora. Como sistematização do jogo, poderão ser entregues as sílabas misturadas para os alunos colarem no caderno, formando as palavras do jogo. Outra possibilidade de registro é disponibilizar uma folha estruturada na qual os estudantes devem completar a sílaba faltante, refletindo sobre como compor a sílaba com o R no final. São imprescindíveis, no momento do jogo, as intervenções realizadas pela professora, pois estas garantem a análise das palavras conforme a intencionalidade mencionada.

Intervenções:

Como lemos essas sílabas que foram viradas? Conseguimos formar uma palavra? A sílaba CUR e a sílaba TA, nessa ordem, formam uma palavra? Se colocarmos a sílaba TA antes da sílaba CUR forma uma palavra? Observando a imagem da sílaba CUR, qual deveria ser a sílaba virada para formar o nome da imagem? Vocês conhecem outras palavras que tem essa sílaba? A sílaba TA e a sílaba TOR foram viradas e percebemos que têm a mesma imagem. Qual a ordem das sílabas para for-

mar a palavra? Se trocamos a posição das sílabas, como faríamos a leitura da palavra?

A partir do momento em que o aluno vira uma carta, ele precisa fazer a leitura da sílaba, percebendo o valor sonoro do R “pendurado”. Esses diferentes movimentos de análise de palavras auxiliam na fluidez da leitura, tendo em vista que as crianças podem levar mais tempo no reconhecimento de palavras com essa configuração silábica.

 HOR	 TA	COMPLETAR AS CARTELAS DO JOGO DA MEMÓRIA COM A SÍLABA INICIAL.			
 CUR	 TIR	 CO	 CO	 DA	 DA
 VER	 DE	 TA	 TA	 DE	 DE
 VER	 DE	 CO	 CO	 TA	 TA

Materiais:

- Papel cartaz.
- Cartelas com imagens e sílabas.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores que podemos pronunciar separadamente.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Compor palavras a partir de sílabas móveis.
- Analisar a posição e o valor sonoro do R nas palavras.
- Conhecer e fazer uso das grafias de palavras com correspondências regulares contextuais entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro (R/RR).

A inicial é...

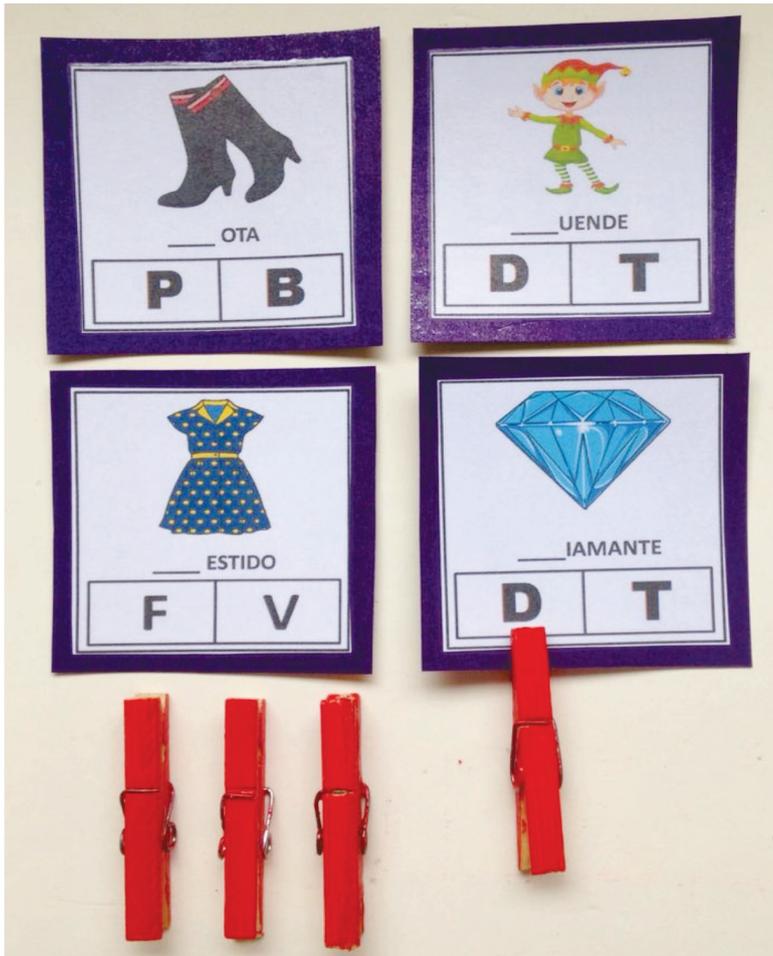
Esta proposta é destinada a alunos que necessitam consolidar os casos de correspondências regulares diretas entre grafemas e fonemas: P, B, T, D, F, V. Cabe ressaltar que as palavras selecionadas para esta atividade iniciam com fonemas surdos e sonoros, sendo estes entendidos como pares de sons, similares em todos os aspectos, distinguindo-se somente pelo vozeamento¹³. Previamente à utilização do recurso abaixo, é necessário realizar atividades de reflexão sobre palavras que apresentem esses casos regulares¹⁴. Desse modo, serão ofertadas palavras móveis para que os alunos classifiquem em dois grupos, conforme os sons semelhantes no início de cada uma. A partir dessa classificação, a professora instiga as crianças a pensarem em outras possibilidades de palavras para compor os grupos, seguindo o caso de cada um, mas em diferentes posições: além da inicial, considerar a medial e a final.

Como possibilidade de aplicar as análises realizadas, as cartelas a seguir são compostas por imagens e escrita, sendo a primeira letra retirada da palavra. Desse modo, a criança deverá anexar um prendedor na letra inicial que está faltando dentre as alternativas disponíveis. Segue abaixo a lista de palavras indicada para esta atividade:

¹³ Tal conceituação encontra-se em: GUIMARÃES, Daniela Mara Lima de Oliveira. Sonoridade. In: FRADE, Isabel Cristina; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (Orgs.). **Glossário Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para alfabetizadores. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014.

¹⁴ Várias dessas atividades estão descritas em: MORAIS, Artur Gomes de. **Ortografia**: ensinar e aprender. São Paulo: Ática, 2000.

F/V	fusca, formiga, feira, folha, fogo, faca, varal, vaca, violão, vestido, vaso, vassoura.
T/D	touca, túnel, tigela, teclado, tomada, tapete, dente, dinossauro, dia, documento, diamante, duende.
P/B	pomba, pirulito, pote, polvo, pintor, pomada, peludo, bota, bote, balde, boné, bicicleta.



Materiais:

- Cartelas com imagens e palavras.
- Papel cartaz.

Objetivos:

- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores.
- Compreender que, via de regra, a cada fonema corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos).
- Identificar o fonema inicial das palavras.
- Estabelecer correspondência fonográfica (fonema inicial e letra inicial).
- Conhecer e fazer uso das grafias de palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (P, B, T, D, F, V).

Lince do R

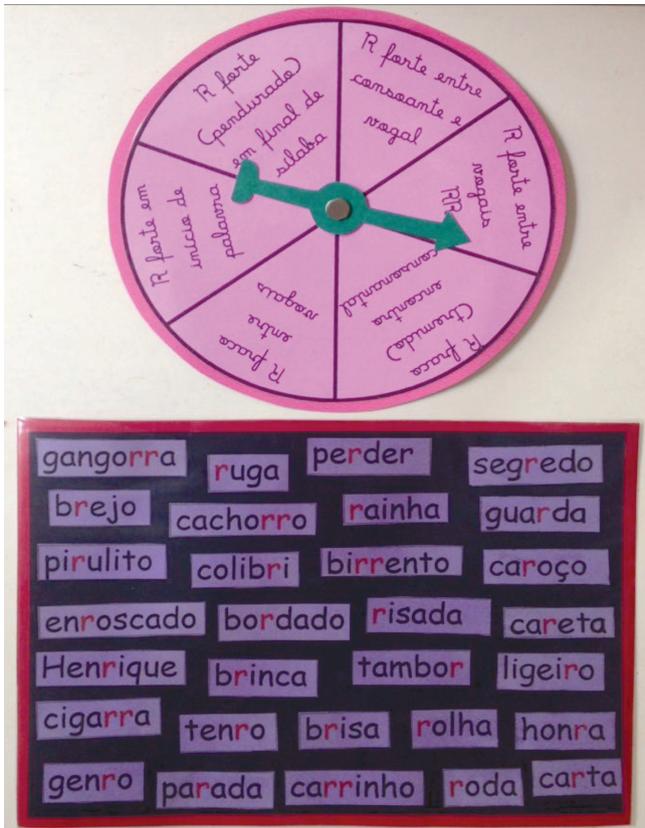
Este jogo deverá ser proposto após a realização de análises de palavras com R e RR em diferentes posições e a turma ter chegado aos princípios gerativos que orientam essas correspondências regulares contextuais¹⁵. O jogo é composto de uma roleta dividida em seis variações da posição do R na palavra: R fraco entre vogais, R forte em início de palavra, R forte (pendurado) em final de sílaba, R forte entre consoante e vogal, R forte entre vogais (RR), R fraco (tremido) – encontro consonantal. Além disso, faz parte do material um tabuleiro com 30 palavras que variam quanto à posição do R (5 palavras para cada variação), sendo elas:

- **R fraco entre vogais:** caroço, careta, ligeiro, parada e pirulito.
- **R forte em início de palavra:** ruga, rainha, risada, rolha e roda.
- **R forte (pendurado) em final de sílaba:** perder, guarda, bordado, carta e tambor.
- **R forte entre consoante e vogal:** Henrique, enroscado, genro, tenro e honra.
- **R forte entre vogais (RR):** gangorra, cachorro, cigarra, carrinho e birrento.
- **R fraco (tremido) – encontro consonantal:** brejo, brinca, colibri, segredo e brisa.

A turma será dividida em pequenos grupos (sugestão: 4 crianças por grupo), e cada criança terá 30 fichas de uma mes-

¹⁵ Esses e outros casos de regularidade ortográfica são discutidos em: MORAIS, Artur Gomes de. **Ortografia:** ensinar e aprender. São Paulo: Ática, 2000.

ma cor (cada componente com uma cor diferente). O jogo inicia com a professora girando a roleta e sorteando a variação a partir da qual os estudantes devem localizar as palavras no tabuleiro e marcar com a sua cor. Após todas as variações serem sorteadas, vence o jogo a criança que obteve mais marcações no tabuleiro. Como registro e material de consulta, as crianças podem escrever no caderno as variações abordadas e as palavras pertencentes a cada uma. Como variação do jogo, a professora poderá propor que os alunos pesquisem novas palavras que contemplem essas variações e criem um tabuleiro coletivo, ampliando o repertório de palavras com o R em diferentes posições.



Materiais:

- Tabuleiro com palavras.
- Roleta com as variações do uso do R.
- Fichas coloridas (sugestões: EVA, botão, tampinha, palito de picolé...).

Objetivos:

- Analisar posição e valor sonoro do R/RR nas palavras.
- Conhecer e fazer uso das grafias de palavras com correspondências regulares contextuais entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro (R/RR).

Silabol

Uma caixa irá conter sílabas envolvidas por bordas em relevo, de modo que, ao lançar a bola, esta fique localizada em cima de uma sílaba. Além disso, o material é composto por fichas com imagens selecionadas conforme o objetivo da professora. O aluno deverá lançar uma bola de pingue-pongue dentro da caixa e observar em qual sílaba ela parou. A partir da sílaba sorteada, a criança deverá elencar, dentre as imagens, aquela que possui esta sílaba, podendo estar em qualquer posição na palavra. É importante que haja uma seleção cuidadosa de imagens e sílabas, favorecendo a diversificação da posição que a sílaba ocupa na palavra. Para exemplificar, ao sortear a sílaba “ca”, o aluno poderá selecionar a imagem de um camelo, de um macaco ou de uma boneca.

Como variação do jogo, a professora pode numerar as bolas de 1 a 4. O aluno deverá retirar uma imagem e contar oralmente por quantas sílabas o nome é composto. Com as bolas numeradas, a criança deverá procurar nas sílabas da caixa qual é a primeira. Ao identificá-la, a criança deverá posicionar a bola de número 1 no espaço da sílaba. O mesmo ela seguirá fazendo com as demais sílabas da palavra, até terminar. Como registro, as palavras formadas podem ser escritas no quadro pela professora e no caderno pelas crianças. Nessa proposta, a professora pode solicitar a análise das palavras conforme a habilidade que queira desenvolver e de acordo com o perfil do grupo, como por exemplo: agrupar as palavras conforme o número de sílabas; circular as palavras que rimam; agrupar as palavras conforme a letra inicial ou final; escrever as palavras em ordem

alfabética; destacar alguns aspectos ortográficos, tais como R fraco “tremido”, R forte “pendurado”, entre outras possibilidades.



Intervenções:

Quais palavras iniciam com a mesma letra? Quais palavras terminam com a mesma letra? Qual a palavra com o menor número de sílabas? Qual a palavra com o maior número de sílabas? A sílaba BA apareceu em quantas palavras? Quais palavras rimam? Todas as sílabas têm pelo menos uma consoante? Todas as sílabas têm pelo menos uma vogal? Quais palavras têm R “tremido”? (cabra, zebra, obra, trena). Qual palavra tem N no final da sílaba? (laranja).

Materiais:

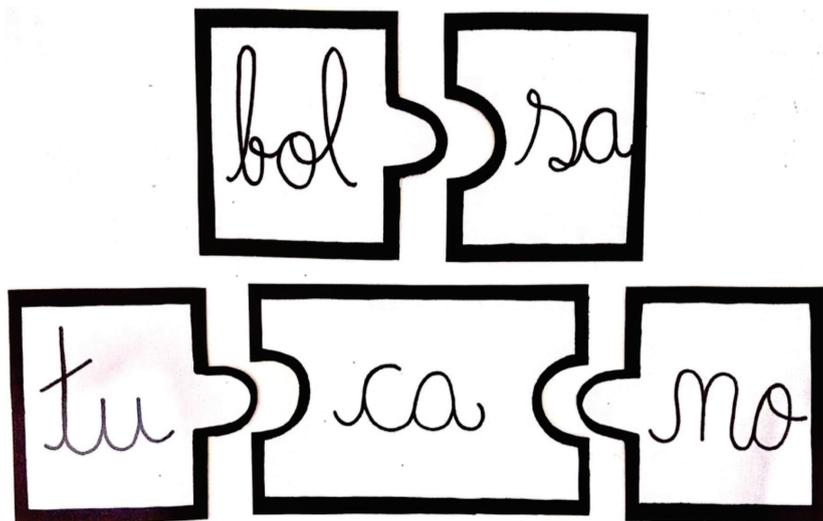
- Caixa de papelão.
- Sílabas com bordas.
- Bolas de pingue-pongue.
- Fichas com imagens.

Objetivos:

- Compreender que palavras diferentes compartilham certas sílabas.
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições.
- Perceber que as vogais estão presentes em todas as sílabas.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras.

Separação silábica: quebra-cabeça

Em grupos, os alunos devem unir as peças do quebra-cabeça formando palavras segmentadas por sílabas. As palavras selecionadas devem variar quanto ao número de sílabas. Após esse momento, a professora irá entregar para cada aluno uma ficha para que registre as palavras, separando-as conforme a quantidade de sílabas. É importante que a professora explique para as crianças a utilidade da separação silábica, ou seja: diga a elas que, quando terminou a linha e estamos escrevendo uma palavra à mão, devemos terminá-la na próxima linha, fazendo a divisão silábica. Como sistematização desse conhecimento, as crianças podem ser instigadas a criar historietas malucas a partir de duas palavras do jogo escolhidas ou sorteadas, atentando o olhar para a separação silábica na escrita. Uma possibilidade de historieta para o par abaixo seria: “Era uma vez uma madame que carregava seu tucano de estimação na bolsa”.



Materiais:

- Papel panamá.
- Caneta de ponta grossa.

Objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.
- Identificar a sílaba como unidade fonológica.
- Segmentar palavras em sílabas.
- Comparar palavras quanto ao número de sílabas.
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições.
- Compreender a funcionalidade da separação silábica na escrita manuscrita.

Como falamos e como escrevemos

As cartelas que compõem esse jogo apresentam palavras com as letras “E” e “I” na sílaba final, favorecendo a compreensão dos estudantes na escrita dessas palavras. Trata-se de um jogo da memória, em que as crianças devem formar pares de palavras, sendo uma com a escrita de como falamos e a outra de como escrevemos. A cada dupla de peças viradas, a professora deverá questionar os alunos sobre qual é a forma correta de escrever a palavra em foco. Vence a partida o estudante que agrupar o maior número de palavras. Após esse momento, será proposto aos alunos que registrem em um cartaz todas as palavras do jogo, separando-as em dois grupos: como falamos e como escrevemos. Em seguida, a professora irá explorar a sílaba tônica das palavras, a fim de que os estudantes concluam que as palavras que têm a penúltima sílaba tônica são escritas com a letra E em seu final. Essa regra também deve ser registrada no cartaz elaborado pela turma, sendo um material visual de consulta no momento da escrita.



Repertório de palavras utilizadas nessa atividade:

Como falamos	salami, genti, desodoranti, cidadi, importanti, denti, inteligenti, alfaci, restauranti, sempri, leiti, panetoni, presenti, redi, verdi.
Como escrevemos	salame, gente, desodorante, cidade, importante, dente, inteligente, alface, restaurante, sempre, leite, panetone, presente, rede, verde.

Materiais:

- Cartolina.
- Palavras escritas nas formas “como falamos” e “como escrevemos”.
- Papel pardo e caneta hidrocor para elaborar o cartaz.

Objetivos:

- Relacionar fala e escrita, tendo em vista a apropriação do sistema de escrita.
- Conhecer e fazer uso das grafias de palavras com correspondências regulares contextuais entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro (E ou I em sílaba final).

Expressões idiomáticas

As cartelas deste recurso didático são compostas por imagens e expressões idiomáticas, sendo estas: “chutar o balde”, “com a faca e o queijo na mão”, “tirar água do joelho”, “fazer tempestade em copo d’água”, “ser um mala”, “engolir sapo”, “pisar na bola”, “segurar vela”, “mão na roda”, “com a corda no pescoço”, “descascar abacaxi”, “trocar as bolas”, “andar na linha”, “acertar na mosca”, “tomar chá de cadeira”, “dar uma de João sem braço”, “pendurar as chuteiras”, “pagar o pato”, “chorar sobre o leite derramado”, “pedra no sapato”. Em grupos, os estudantes devem agrupar as expressões com as imagens correspondentes.

Em seguida, a professora deverá questionar os estudantes sobre o sentido de cada expressão, contemplando seus conhecimentos prévios, já que o seu significado é apreendido considerando sua globalidade contextual. Como sistematização, cada criança poderá ficar responsável por uma expressão e explicar o seu significado, relatando uma situação para exemplificar seu uso. A partir dessas produções, poderá ser confeccionado um livro de expressões idiomáticas da turma.



TOMAR CHÁ DE CADEIRA



DAR UMA DE JOÃO SEM BRAÇO



COM A FACA E O QUEIJO NA MÃO



FAZER TEMPESTADE EM COPO D'ÁGUA

Materiais:

- Cartelas com imagens e expressões idiomáticas.
- Papel cartaz.
- Folha branca.

Objetivos:

- Reconhecer a diversidade linguística, compreendendo os significados das expressões idiomáticas.
- Valorizar os textos de tradição oral, reconhecendo-os como manifestações culturais.

Memória do livro “Gildo” – texto e imagem

Os elementos deste jogo são elaborados a partir do livro “Gildo”¹⁶, necessitando, inicialmente, da leitura feita pela professora e exploração oral por ela conduzida. Em pequenos grupos, a professora irá dispor as cartelas viradas para baixo, de modo que uma criança por vez vire duas cartelas e relacione o texto com o acontecimento da narrativa. Vence o jogo o estudante que arrecadar o maior número de cartelas. Outra estratégia para o uso desse material, focalizando a escrita, é solicitar que as crianças organizem a sequência de fatos da história, apenas utilizando as imagens, e criem fichas com a descrição de cada acontecimento. O processo inverso também pode ser feito, focalizando a leitura: os alunos leem as fichas e ilustram o acontecimento de acordo com o texto.

¹⁶ RANDO, Silvana. **Gildo**. São Paulo: Brinque-book, 2010. Este livro pertence ao acervo do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) – Anos Iniciais do Ensino Fundamental (2012).



NO DIA SEGUINTE, ELE PUXOU O CORDÃO E TEVE A SURPRESA: SUA BEXIGA ESTAVA MURCHINHA, MURCHINHA. GILDO FICOU TRISTE, MAS SÓ UM POUQUINHO.



UM BELO DIA, GILDO FOI À FESTA DE PAULO, E UMA COISA ATERRORIZANTE ACONTECEU. ELE ESTAVA DISTRAÍDO, QUANDO A MÃE DO ANIVERSARIANTE, COM A MELHOR DAS INTENÇÕES, AMARROU EM SEU BRAÇO UM CORDÃO COM UMA BEXIGA!

Materiais:

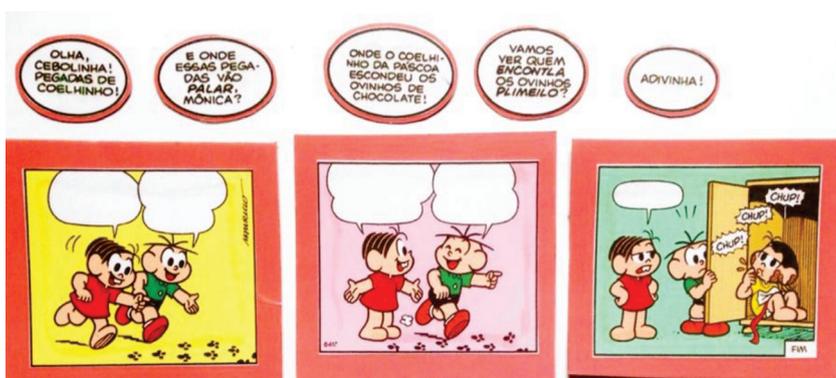
- Papel cartaz.
- Fichas com imagens e textos do livro “Gildo”.

Objetivos:

- Relacionar textos verbais e não verbais, construindo sentidos.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler textos.
- Organizar a sequência de fatos de uma narrativa.
- Produzir narrativas, orais ou escritas, a partir de imagens.

Montando histórias em quadrinhos

A professora deverá selecionar histórias em quadrinhos, excluindo delas o texto de cada balão. Cada cena será segmentada, assim como os balões, tornando os materiais móveis. Para favorecer a manipulação do aluno, é importante que as cenas e os balões móveis sejam colados em um papel cartaz, tornando-os resistentes e adequados à proposta. Este recurso objetiva que as crianças organizem as cenas, observando a sequência de acontecimentos do enredo. Paralelamente a essa organização, o aluno deverá reconhecer qual balão contempla cada quadrinho e cada personagem, relacionando a imagem com a escrita. Como variação da proposta, a professora pode ofertar balões vazios para que as crianças criem as falas dos personagens. Em outro momento, pode haver o desafio de as crianças transformarem este gênero textual em uma narrativa sem imagens, o que demandará análise dos quadrinhos para descrever e relatar o que está sendo narrado por meio das ilustrações. Além disso, é necessário explorar a função do narrador e o uso da pontuação nos momentos de fala dos personagens.



Materiais:

- Papel cartaz.
- Histórias em quadrinhos (cenas e balões móveis).
- Balões em branco.

Objetivos:

- Relacionar textos verbais e não verbais, construindo sentidos.
- Organizar a sequência de fatos e falas de uma história em quadrinhos.
- Organizar o conteúdo textual, estruturando os períodos e utilizando recursos coesivos para articular ideias e fatos.
- Pontuar os textos, favorecendo a compreensão do leitor.

Quebra-cabeça de textos

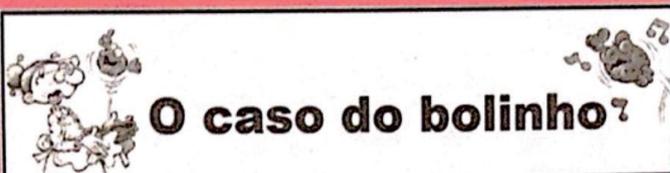
O material constitui-se a partir de parágrafos móveis de um texto conhecido pelos alunos. Neste caso, foi selecionada a história “O caso do bolinho”¹⁷. Em grupos, a professora irá propor que as crianças organizem o texto de acordo com a sequência da narrativa. Nesse momento, a professora deverá realizar intervenções, com perguntas que ajudem os alunos a encontrar pistas no texto para a ordenação dos parágrafos.

Intervenções:

Quais as formas de iniciar um texto que vocês conhecem? (possivelmente será mencionado “era uma vez”, início comumente encontrado nos contos de fadas). Observando os parágrafos, qual está mais adequado para iniciar a história? (o que inicia com “era uma vez”). No final do primeiro parágrafo, que pistas temos para selecionar, dentre as alternativas, as que podem dar sequência ao texto? (a palavra disse, os dois pontos e o personagem que irá falar). Como deve iniciar o próximo parágrafo? (com travessão). Podemos observar que muitos parágrafos contêm elementos do parágrafo anterior: como isso nos ajuda a ordenar o texto?

Outra forma de exploração desse material é a segmentação de um texto desconhecido pela turma em início, meio e fim, para que possam ordenar conforme a sequência dos acontecimentos narrados. A partir dessa última proposta, os estudantes podem selecionar um fragmento do texto (início, meio ou fim) e criar uma nova versão para a história.

¹⁷ BELINKY, Tatiana. **O caso do bolinho**. São Paulo: Moderna, 2009.



Era uma vez um avô e uma avó. Um dia o avô acordou e disse:

- Vá, minha velha, e faça um bolinho gostoso pra gente comer.

No começo o bolinho ficou lá, bem quieto. Mas logo cansou de estar parado na janela começou a rolar.

Rolou da janela pra cadeira, da cadeira pro assoalho, do assoalho pela porta afora até cair no quintal.

E foi rolando e rolando, do quintal pra porteira e da porteira pra fora, até chegar na estrada.

E lá se foi o bolinho, rolando pela estrada, até que encontrou uma lebre.

- Bolinho, Bolinho, eu vou papar você - disse a Lebre.

- Não me pape não, dona Lebre - disse o Bolinho. - Deixe eu cantar uma canção pra você?

Eu sou um Bolinho,
redondo e fofinho,
de creme recheado,
na manteiga assado.
Deixaram-me esfriando,
Mas eu fugi rolando!
O vô não me pegou,
A vó não me pegou,

- Nem você dona Lebre, vai me pegar!

E saiu rolando, antes que a Lebre pudesse piscar um olho.

E rola que rola, até que encontrou um lobo.

- Bolinho, Bolinho, eu vou papar você - disse o Lobo.

- Não me pape não, seu Lobo, deixe eu cantar um canção pra você.

Materiais:

- Texto.
- Papel cartaz.

Objetivos:

- Ordenar a sequência de fatos de uma narrativa fragmentada em parágrafos.
- Estabelecer relações lógicas entre partes da narrativa, lida com autonomia.
- Interpretar frases e expressões em narrativa, lida com autonomia.
- Analisar a pontuação em textos, tendo em vista a compreensão do leitor.
- Conhecer e usar palavras ou expressões que estabelecem a coesão como: progressão do tempo, marcação do espaço e relações de causalidades.

Múltiplas explorações textuais

A professora seleciona textos em acordo com o gênero e a temática que está sendo estudada pela turma. Tais textos devem ser plastificados a fim de possibilitar diversas propostas de análise e distribuídos para os grupos de alunos. Neste caso, os textos selecionados são fragmentos do livro “O caso da lagarta que tomou chá de sumiço”, previamente explorado com a turma. A partir desse material, diferentes estudos podem ser realizados, tais como: pontuação, vocabulário (palavras e expressões em contexto), uso do dicionário, reescrita do texto substituindo palavras selecionadas, ortografia, entre outros. Este material possibilita que a criança escreva com caneta hidrocor em cima do texto e depois apague com um pano. Caso a professora queira manter o registro do estudante por um período maior, sugere-se que a caneta utilizada seja a permanente, que poderá ser apagada com o uso de pano e álcool. Essa última proposta é interessante para que haja uma troca de registros entre os grupos, motivando o intercâmbio de saberes. Por exemplo, um grupo pode analisar as substituições de palavras realizadas por outro grupo para verificar se ficaram adequadas.

Intervenções:

O que significa a expressão “boa-praça”? Poderíamos trocar por outra palavra? Vamos fazer a troca no texto para ver como fica? E “lavar roupa-suja”? Vocês conhecem o significado da palavra “labuta”? Vamos procurar no dicionário para descobrir. Se fôssemos trocar pela palavra “trabalho”, seria preciso fazer outra troca: quem descobre qual é? (na labuta – no

trabalho). Vamos destacar as pontuações que aparecem no texto: por que “vim ou não vim antes do ovo?” termina com ponto de interrogação? O que as reticências em “a dona lagarta estava na laranjeira, logo...” indicam?

DONA CORUJA,
A LAGARTA ERA BOA-PRAÇA
E NÃO INCOMODAVA NINGUÉM.
QUEM ME APONTOU COMO SUSPEITA
ESQUECE QUE, HOJE, MINHA DIETA
CONSISTE EM GRÃOS DE MILHO.
ADEMAIS, JÁ ME BASTA O DILEMA:
VIM OU NÃO VIM ANTES DO OVO?

MAS PRÓXIMO À LAGARTA,
UM TIPO FIAVA NOITE E DIA.
NA CERTA, TRAMAVA ALGUMA COISA!

VIVO BEM AO MEU MODO,
POIS DEVAGAR VOU AO LONGE.
E DIGO EM MINHA DEFESA:
SÓ AS FOLHAS DE UMBÁUBA
ABREM MEU APETITE.
E TANTO QUANTO SEI,
A DONA LAGARTA ESTAVA
NA LARANJEIRA.
LOGO...

MAS JÁ QUE É PARA LAVAR
ROUPA-SUJA,
VOU SOLTANDO O VERBO:
QUE TIPO NÃO TER SERVIENTIA
E, MAIS CEDO OU MAIS TARDE,
ACABAM NUM PRATO DE SOPA?

NÃO GOSTO DE DIZ-QUE-DIZ
E VOU LOGO DIZENDO:
PACIÊNCIA NÃO ME FALTA
PARA TECER UMA TEIA
QUE RESISTA AO VENTO
E À CHUVA.
VIVO, POIS, NA LABUTA!

SEM QUERER TRICOTAR,
HÁ QUEM FIQUE POR AÍ
SEM MAIS NADA A FAZER,
ALÉM DE BATER PERNAS,
POIS PERNAS TEM PARA DAR E VENDER

NÃO TERIA UM TIPO ASSIM
EXPULSADO A LAGARTA
USANDO APENAS OS PÉS?

Materiais:

- Textos plastificados.
- Caneta hidrocor.
- Caneta permanente.
- Pano.
- Álcool.

Objetivos:

- Interpretar frases e expressões em textos de diferentes gêneros e temáticas, lidos com autonomia.
- Saber procurar no dicionário os significados das palavras e a aceção mais adequada ao contexto de uso.
- Analisar a pontuação em textos, tendo em vista a compreensão do leitor.

Fábrica de histórias

O material¹⁸ é composto por 7 envelopes com elementos que auxiliam a criança na escrita de uma história, sendo esses:

Ponto de partida: uma chamada telefônica anônima, um plano secreto, uma pista misteriosa, um sonho estranho, uma música distante, uma garrafa com uma mensagem.

Lugar: as profundezas do mar, o topo de uma montanha, uma ilha deserta, o planeta dos macacos, a escuridão de uma floresta, um castelo abandonado.

Objetivo: tornar-se muito forte, nunca envelhecer, tornar-se rei, encontrar o amor, voltar a ser bebê, tornar-se um cientista, libertar alguém.

Objeto mágico: um tapete voador, um bilhete de loteria premiado, uma fórmula que torne invisível, uma chave que abre todas as fechaduras, uma poção de verdade, um tesouro.

Amigo: um mágico, um vidente, um extraterrestre, um cavaleiro, um velho homem, um nobre cavalheiro, um animal.

Inimigo: um ogro, uma bruxa, um monstro, um robô, um gigante, um dragão.

Herói: um pescador, um duende, uma princesa, um animal, uma pastora, um pobre lenhador, uma fada.

Em um primeiro contato com esse recurso, sugere-se a criação de um texto coletivo, no qual as crianças sorteiam os

¹⁸ Recurso apresentado em: PICCOLI, Luciana; CAMINI, Patrícia. **Práticas pedagógicas em alfabetização:** espaço, tempo e corporeidade. Erechim: Edelbra, 2012.

elementos e, juntamente com a professora, criam uma história. De acordo com o perfil da turma, a professora poderá restringir os elementos a serem sorteados, ofertando, por exemplo, somente o lugar, o objetivo e o objeto mágico para direcionar o texto coletivo. Em outro momento, cada aluno pode sortear suas próprias fichas e criar a sua narrativa. É interessante que, após a criança sortear os 7 elementos (ou a quantidade pensada conforme as necessidades da turma), estes sejam colocados de volta nos envelopes, para que outros alunos consigam ter todas as opções no sorteio. A professora pode propiciar um momento em que o grupo compartilhe suas histórias, salientando que, mesmo alguns alunos sorteando elementos em comum, os textos são diversificados.

Intervenções:

Durante a produção escrita, a professora deverá fazer intervenções no sentido de explorar o conteúdo de cada parágrafo. Por exemplo: no primeiro parágrafo, quais elementos devemos apresentar? (ponto de partida, lugar, algum personagem). Nesta parte, dois personagens irão conversar: que sinais de pontuação precisamos utilizar para anunciar as falas? Ao revisarmos o texto, percebemos que neste parágrafo a palavra bruxa foi muito repetida: que palavras podemos utilizar para substituí-la? (ela, o nome da bruxa, feiticeira...).



Materiais:

- Envelopes.
- Fichas com os elementos da história.

Objetivos:

- Planejar a escrita de narrativas, considerando o contexto de produção.
- Produzir narrativas, considerando sua estrutura composicional.
- Gerar e organizar o conteúdo textual, estruturando os períodos e utilizando recursos coesivos para articular ideias e fatos.
- Organizar o texto, dividindo-o em tópicos e parágrafos.
- Pontuar os textos, favorecendo a compreensão do leitor.
- Conhecer e usar palavras ou expressões que retomam coesivamente o que já foi escrito (pronomes pessoais, sinônimos e equivalentes).

Banco de atividades extras

O banco de atividades extras configura-se em uma coleção de atividades das diferentes áreas do conhecimento que objetiva contemplar os diversos ritmos de aprendizagem ou de resolução das propostas em aula presentes na turma. A professora, ao propor uma atividade comum ao grande grupo, pode utilizar esse recurso pedagógico para que os estudantes, à medida que concluírem a atividade, tenham novos desafios. Desse modo, aqueles que necessitam de um período maior para a realização da atividade, podem contar com as intervenções da professora e concluir no seu ritmo. Da mesma forma, as crianças que terminarem a atividade rapidamente, poderão desenvolver outras habilidades. A seleção da cartela que a criança deverá realizar pode ser feita pela professora, atentando o olhar para a necessidade do aluno, ou possibilitar que ele faça a escolha. Sugere-se que esse material seja organizado em caixas conforme a área do conhecimento. Além disso, a professora deverá combinar com a turma se as atividades serão copiadas e desenvolvidas no caderno ou em uma folha avulsa.



Escrever o valor posicional dos números destacados:

a. 258

d. 229

g. 999

b. 691

e. 301

h. 72

c. 45

f. 510

i. 511

Pensar em palavras relacionadas com

Aniversário

1. O que tem lá?

2. O que fazem as pessoas?



Materiais:

- Papel cartaz.
- Atividades.
- Caixa.

Objetivos:

- Realizar atividades que possibilitem sistematizar, aprofundar, consolidar ou ampliar aprendizagens em diferentes áreas de conhecimento.
- Organizar o tempo de trabalho com autonomia, realizando e registrando atividades de diferentes áreas de conhecimento.

Neste livro, estão reunidos recursos didáticos endereçados a turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental com o objetivo de promover direitos de aprendizagem dos alunos na alfabetização. Nesse contexto, são os Cadernos de Formação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa que balizam grande parte dos direitos apresentados em propostas que envolvem leitura, produção de textos escritos, oralidade e análise linguística, com especial investimento com vistas à progressão dos alunos na compreensão do sistema de escrita e no domínio das correspondências grafofônicas.

Os recursos didáticos são descritos de forma a sublinhar o imperativo de cada professor (re)inventar as práticas de acordo com as especificidades de sua turma, adequando os objetivos aos diferentes anos do ciclo de alfabetização. Por meio desses recursos, ressaltamos que os sentidos atribuídos pelas crianças às aprendizagens da leitura e da escrita estão permeados pela ludicidade, interação no grupo e reflexão sobre a língua escrita, atributos que tanto almejamos para o trabalho pedagógico na alfabetização.

Luciana Piccoli

