

Dicas sobre alfabetização

Use jogos educativos nas suas aulas.

- Desenvolva atividades lúdicas com seus alunos.
- Procure introduzir cada novo conteúdo de forma diferente.
- Mude a disposição das cadeiras e mesas na sala de aula.
- Faça os alunos participarem das aulas.
- Troque de ambiente e dê aula no pátio da escola, por exemplo.
- Explore cartazes, vídeos, filmes.
- Traga jornais e revistas para a sala de aula.
- Aproveite todo o ambiente escolar.
- Crie aulas diferentes e divertidas.
- Elabore situações problemas para os seus alunos resolverem.
- Busque auxílio nos meios de comunicação.
- Troque experiências com os colegas.
- Valorize as opiniões de seus alunos.
- Peça sugestões aos seus alunos quando for preparar suas aulas.
- Faça trabalhos em pequenos grupos ou grupos sucessivos.
- Solicite uma avaliação das suas aulas aos seus alunos.
- Incentive e estimule a aprendizagem dos seus alunos.
- Deixe transparecer que você acredita e valoriza o seu trabalho.

(Artigo de Maria Luiza Kraemer)

Jogos e atividades - ALFABETIZAÇÃO

Analise cada jogo abaixo e aplique aos alunos de forma a ajudarem a refletirem sobre a escrita e leitura.

1- Jogo dos 7 erros : a prof^a elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, substitui uma letra por outra que não faça parte da palavra. A criança deve localizar essas 7 substituições.

2- Jogo dos 7 erros : a prof^a elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, inverte a ordem de 2 letras (ex: cachorro – cachroro). A criança deve achar esses 7 erros.

3- Jogo dos 7 erros : a prof^a elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, omite uma letra. O aluno deve localizar os 7 erros.

4- Jogo dos 7 erros : a prof^a elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, acrescenta 1 letra que não existe. A criança deve localizar quais são elas.

- 5- Jogo dos 7 erros : a prof^a escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e substitui 7 palavras por outras, que não façam parte do texto. O aluno deve achar quais são elas.
- 6- Jogo dos 7 erros : a prof^a escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e omite 7 palavras. O aluno deve descobrir quais são elas.
- 7- Jogo dos 7 erros : a prof^a escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e inverte a ordem de 7 palavras. O aluno deve localizar essas inversões.
- 8- Jogo dos 7 erros: a prof^a escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e acrescenta 7 palavras que não façam parte dele. A criança deve localizar quais são elas.
- 9- Caça palavras: a prof^a monta o quadro e dá só uma pista: "Ache 5 nomes de animais" por exemplo.
- 10- Caça palavras : a prof^a monta o quadro e escreve, ao lado, as palavras que o aluno deve achar.
- 11- Caça palavras no texto: a prof^a dá um texto ao aluno e destaca palavras a serem encontradas por ele, dentro do texto.
- 12- Jogo da memória : o par deve ser composto pela escrita da mesma palavra nas duas peças, sendo uma em letra bastão, e a outra, cursiva.
- 13- Jogo da memória: o par deve ser idêntico e, em ambas as peças, deve haver a figura acompanhada do nome.
- 14- Jogo da memória: o par deve ser composto por uma peça contendo a figura, e a outra, o seu nome.
- 15- Cruzadinha: A prof^a monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança pôr o nome. Mas, para ajudá-las, faz uma tabela com todas as palavras da cruzadinha em ordem aleatória. Assim, a criança consulta a tabela e "descobre" quais são os nomes pelo número de letras, letra inicial, final, etc.
- 16- Cruzadinha: A prof^a monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança pôr o nome. Mas, para ajudá-las, faz um quadro com todos os desenhos e seus respectivos nomes, para que a criança só precise copiá-los, letra a letra.
- 17- Cruzadinha: A prof^a monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança escreva seus nomes.
- 18- Bingo de letras : as cartelas devem conter letras variadas. Algumas podem conter só letras do tipo bastão; as outras, somente cursivas; e outras, letras dos dois tipos, misturadas.

19- Bingo de palavras: as cartelas devem conter palavras variadas. Algumas podem conter só palavras do tipo bastão; as outras, somente cursivas; e outras, letras dos dois tipos.

20- Bingo: a prof^a deve eleger uma palavra iniciada por cada letra do alfabeto e distribuí-las, aleatoriamente, entre as cartelas. (+/- 6 palavras por cartela). A prof^a sorteia a letra e o aluno assinala a palavra sorteada por ela.

21- Bingo : as cartelas devem conter letras variadas. A prof^a dita palavras e a criança deve procurar, em sua cartela, a inicial da palavra ditada.

22- Quebra cabeça de rótulos : a prof^a monta quebra cabeças de rótulos e logomarcas conhecidas e, na hora de montar, estimula a criança a pensar sobre a "ordem das letras"

23- Dominó de palavras: em cada parte da peça deve estar uma palavra, com a respectiva ilustração.

24- Ache o estranho: a prof^a recorta, de revistas, rótulos, logomarcas, embalagens, etc. Agrupa-os por categoria, deixando sempre um "estranho" (ex: 3 alimentos e um produto de limpeza; 4 coisas geladas e 1 quente; 3 marcas começadas por "A" e uma por "J"; 4 marcas com 3 letras e 1 com 10, etc.) Cola cada grupo em uma folha, e pede ao aluno para achar o estranho.

25- Procure seu irmão : os pares devem ser um rótulo ou logomarca conhecidos e, seu respectivo nome, em letra bastão.

26- "Procure seu irmão": os pares devem ser uma figura e sua respectiva inicial.

27) Jogo do alfabeto:

Utilize um alfabeto móvel (1 consoante para cada 3 vogais). Divida a classe em grupo e entregue um jogo de alfabeto para cada um. Vá dando as tarefas, uma a uma: v levantar a letra ___ v organizar em ordem alfabética v o professor fala uma letra e os alunos falam uma palavra que inicie com ela. v formar frases com a palavra escolhida v formar palavras com o alfabeto móvel v contar as letras de cada palavra v separar as palavras em sílabas v montar histórias com as palavras formadas v montar o nome dos colegas da sala v montar os nomes dos componentes do grupo.

28) Pares de Palavras

Objetivo: utilizar palavras do dicionário Destreza predominante: expressão oral
Desenvolvimento: O professor escolhe algumas palavras e as escreve na lousa dentro de círculos (1 para cada palavra). Dividir a classe em duplas. Cada dupla, uma por vez, dirigir-se-á até a lousa e escolherá um par de palavras formando uma frase com elas. A classe analisará a frase e se acharem que é coerente a

dupla ganha 1 ponto e as palavras são apagadas da lousa. O jogo termina quando todas as palavras forem apagadas.

29) Formando palavras

Número de jogadores: 4 por grupo.

Material: 50 cartões diferentes (frente e verso) – modelo abaixo. Um kit de alfabeto móvel por grupo (com pelo menos oito cópias de cada letra do alfabeto)

Desenvolvimento: Embaralhe os cartões e entregue dez deles para cada grupo;

Marque o tempo – 20 minutos – para formarem a palavra com o alfabeto móvel no verso de cada desenho. Ganha o jogo o grupo que primeiro preencher todos os cartões.

Variações:

Classificar (formar conjuntos) de acordo: com o desenho da frente dos cartões; com o número de letras das palavras constantes dos cartões; com o número de sílabas das palavras dos cartões; com a letra inicial;

Prof^a Lourdes Eustáquio Pinto Ribeiro(didatica@didatica.com.br -

<http://www.didatica.com.br>)

30) Treino de rimas

Várias cartas com figuras de objetos que rimam de três formas diferentes são colocadas diante das crianças. Por exemplo, pode haver três terminações: /ão/, /ta/, /ço/. Cada criança deve então retirar uma carta, dizer o nome da figura e colocá-la numa pilha com outras figuras que tenham a mesma rima. O teste serve para mostrar as palavras que terminam com o mesmo som. Ao separá-las de acordo com o seu final, juntam-se as figuras em três pilhas com palavras de terminações diferentes.

31) Treino de aliterações

Em uma folha com figuras, a criança deve colorir as que comecem com a mesma sílaba de um desenho-modelo (por exemplo, desenho-modelo: casa; desenhos com a mesma sílaba inicial: caminhão, cama, caracol; desenhos com sílabas iniciais diferentes: xícara, galinha, tartaruga). A mesma atividade pode ser depois repetida enfatizando-se a sílaba final das palavras (por exemplo, desenho-modelo: coração; desenhos com o mesmo final: televisão, leão, balão, mão; desenhos com finais diferentes: dado, uva, fogo).

32) Treino de consciência de palavras

Frases com palavras esquisitas, que não existem de verdade, são ditadas para a criança, que deve corrigir a frase. Substitui-se a pseudopalavra por uma palavra correta. Por exemplo, troca-se "Eu tenho cinco fitos em cada mão" por "Eu

tenho cinco dedos em cada mão". Nesse jogo, palavras irreais são trocadas por palavras que existem de verdade, deixando a frase com sentido. Mostra-se que, ao criar frases com palavras que não existem, essas não têm significado.

33) Batucando

A professora fala uma palavra e o aluno "bata" na mesa de acordo com o número de sílabas.

34) Adivinha qual palavra é:

A professora fala uma palavra (BATATA) e os alunos repetem omitindo a sílaba inicial (TATA) ou a final (BATA)

35) Lá vai a barquinha carregadinha de ...

A professora fala uma sílaba e as crianças escolhem as palavras.

36) Adivinhando a palavra

O professor fala uma palavra omitindo a sílaba final e os alunos devem adivinhar a palavra. (ou a inicial)

37) Quantas sílabas?

A professora fala uma palavra e a criança risca no papel de acordo com o número de sílabas (ou faz bolinhas)

38) Descoberta de palavras com o mesmo sentido

Ajude o aluno a perceber que o mesmo significado pode ser representado por mais de uma palavra. Isso é fácil de constatar pela comparação de frases como as que se seguem: * O médico trata dos doentes* O doutor trata dos doentes Forneça, em frases, exemplos do emprego de sinônimos de uso comum como: * Bonita, bela;* Malvado, mau;* Rapaz; moço* Bebê; neném;* Saboroso; gostoso

39) Descoberta de palavras com mais de um significado

Com essa atividade, os alunos perceberão que palavras iguais podem ter significados diferentes. Ajude-os a formar frases com as palavras: manga, botão, canela, chato; corredor; pena, peça; etc

40) Respondendo a perguntas engraçadas

Faça-as pensar sobre a existência de homônimos através de brincadeiras ou adivinhações: * a asa do bule tem penas?* O pé da mesa usa meia?* A casa do botão tem telhado?

41) Escrita com música:

- 1) dividir os alunos em equipes de 4 elementos;
- 2) distribuir, entre as equipes, uma folha de papel;
- 3) apresentar às equipes uma música previamente selecionada pelo professor;

4) pedir que o aluno 1 de cada uma das equipes registre, na folha, ao sinal dado pelo professor, suas idéias, sentimentos, emoções apreendidas ao ouvir a música;

5) solicitar-lhe que, findo o seu tempo, passe a folha ao aluno 2, que deverá continuar a tarefa. E assim sucessivamente, até retornar ao aluno 1, que deverá ler o produto final de todo o trabalho para toda a classe.

Observação: a folha de papel deverá circular no sentido horário.

42) Conversa por escrito:

1) dividir a classe em duplas;

2) entregar a cada uma das duplas uma folha de papel;

3) pedir às duplas que iniciem uma conversa entre seus elementos (ou pares), mas por escrito.

Observações:

1) a dupla poderá conversar sobre o que quiser, mas deverá registrar a conversa na folha recebida;

2) a dupla não precisará ler sua conversa à classe; apenas o fará, se estiver disposta a tanto.

Objetivo específico dessa atividade: ensejar a reflexão sobre as diferenças entre a linguagem oral e a escrita.

43) Interpretando por escrito:

1) dividir os alunos em equipes de 4 elementos cada uma;

2) numerá-los de 1 a 4;

3) distribuir, entre as mesmas, pequenas gravuras (se possível de pinturas abstratas);

4) solicitar que cada uma das equipes registre, por escrito, o que entendeu sobre os quadros propostos;

5) ler as interpretações obtidas.

44) Brincando com as cores:

1) dividir a classe em equipes de 4 elementos;

2) numerar os participantes de cada uma;

3) distribuir, entre elas, as cores: atribuir uma cor (vermelho, verde, amarelo, azul, etc.) a cada uma das equipes ou grupos;

4) pedir que cada um dos elementos de cada uma das equipes registre, numa folha de papel que circulará entre os participantes, suas impressões a respeito da cor recebida;

5) solicitar das equipes a leitura das impressões registradas. Observações: a mesma atividade poderá ser realizada, mas sem a entrega de cores às equipes. Neste caso, cada um dos grupos deverá produzir um pequeno texto sobre uma cor, sem nomeá-la, mas procurando "dar pistas" a respeito da mesma, a fim de que os colegas possam descobri-la. Algumas equipes poderão ler seus textos e, se a cor não for descoberta, o professor poderá organizar uma discussão sobre esse fato, apontando, alguns fatores que talvez tenham dificultado a não identificação. Outra atividade com cores poderá ser a dramatização por meio de gestos, ou mímica, de uma cor escolhida pela(s) equipe(s).

45) Compondo um belo texto-poema:

- 1) dividir os alunos em equipes ou grupos;
- 2) indicar a cada uma três substantivos - chave do poema: mar, onda, coqueiro;
- 3) marcar, no relógio, 10 (dez) minutos para a composição dos poemas;
- 4) expor, no mural de classe, os textos produzidos pelas equipes.

46) Cinema imaginário:

- 1) dividir a sala em equipes ou grupos;
- 2) apresentar às equipes três ou quatro trechos (curtos) de trilhas sonoras de filmes;
- 3) solicitar que os alunos imaginem cenas cinematográficas referente às trilhas ouvidas;
- 4) interrogar os alunos sobre o que há de semelhante e o que há de diferente nas cenas imaginadas por eles."A partir das respostas a essas perguntas, o professor discutirá, com os alunos, o papel do conhecimento prévio e o das experiências pessoais e culturais que compartilhamos, para que possamos compreender textos (verbais, não-verbais, musicados, ...)

47) Criação de um país imaginário:

- 1) dividir os alunos em equipes ou grupos;
- 2) pedir-lhes que produzam um texto, com ou sem ilustração, descrevendo um país imaginário, de criação da equipe;
- 3) solicitar que cada uma leia para as demais o texto produzido por ela;
- 4) afixar, no mural da sala, os textos produzidos pelas equipes.

48) " Se eu fosse ...":

- 1) dividir a classe em equipes ou grupos;
- 2) pedir que cada uma complete as lacunas ou pontilhado com o nome de um objeto, animal, planta, personagem ou personalidade humana que gostaria de ser;

3) solicitar que escrevam e/ou desenhem a respeito do que gostariam de ser;

4) pedir que exponham suas produções aos colegas;

5) sugerir que as coloquem no mural ou varal de classe.

49) Homem e natureza ou homem x ecologia:

1) dividir a classe em equipes ou grupos;

2) pedir que ouçam as canções "Sobradinho" – Sá e Guarabira (disco 10 anos juntos, BME – RCA, CD ou DVD) e "Passaredo" – Francis Hime e Chico

Buarque ("Meus caros amigos" – Philips);

3) explicar aos alunos o seguinte: a canção "Sobradinho" trata do rio São Francisco, que nasce na região Sudeste e deságua na região Nordeste do país, e das consequências do represamento dessas águas para a população que vivia nos municípios de Remanso, Casa Nova, Santo Sé, Pilão Arcado... com a construção de uma barragem no salto do Sobradinho. A canção "Passaredo", por sua vez, focaliza a destruição da fauna e o desequilíbrio do ecossistema, provocados pelo homem; 4) solicitar às equipes que comentem, escrevam e/ou desenhem sobre o que compreenderam a respeito de cada uma das canções ouvidas por eles.