



ENSINO DE ORTOGRAFIA: SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS E JOGOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

2020

Organização:

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

CRÉDITOS

ORGANIZAÇÃO:

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa

AUTORES:

Alan Djayce Santos Guimarães
Alexsandro da Silva
Aline Maria Souza da Silva
Amanda Rocha Rodrigues dos Santos
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Bianca Roberta de Souza
Cinthia Epitácio da Silva
Dayana Mesquita dos Santos
Dayane Caroline Alexandre dos Santos
Dayanne de Jesus dos Santos
Elizabeth Costa
Gabriela Ribeiro Vasconcelos de Oliveira
Gabrielly Cavalcanti de Lima
Lucas Ferreira Dantas Santos
Luiz Tavares de Lucena
Lucinelma da Costa Moraes
Maria Cecília Simes
Maria Isabel Mello Costa de Carvalho
Maria Luiza de Melo Oliveira
Milena Corrêa Gambôada Silva
Raiana Barboza de Oliveira
Rosy Karine Pinheiro Araújo
Shirley Thayza Soares de Souza
Tarciana Pereira da Silva Almeida
Thayrine Nascimento da Silva

DIAGRAMAÇÃO:

Karine Claudino da Hora Melo

APRESENTAÇÃO

A ortografia é um objeto de conhecimento que ainda impõe algumas dificuldades no âmbito tanto do aprender quanto do ensinar. No caso dos aprendizes, a dificuldade aparece ao se depararem com o fato de que não existe uma correspondência um a um entre letras e sons. Quando se trata dos docentes, o modo como aprenderam a ortografia de sua língua e a longa tradição de ensino centrado na memorização de regras podem constituir algumas das dificuldades.

Com o objetivo de contribuir para a superação dessas e de outras dificuldades, este livro surge com a proposta de estabelecer um diálogo com professores do Ensino Fundamental sobre o ensino da ortografia e de apresentar sugestões de sequências didáticas e de jogos didáticos para esse ensino.

A obra está dividida em três partes: na primeira, apresentamos, inicialmente, uma discussão sobre a norma ortográfica da língua portuguesa e o seu ensino e aprendizagem; em seguida, refletimos sobre a organização do tempo pedagógico com foco no uso de sequências didáticas; por fim, discutimos sobre os jogos como recursos didáticos que podem auxiliar os docentes no ensino da ortografia.

A segunda parte apresenta sugestões de sequências didáticas que podem ser desenvolvidas, adaptadas e/ou ampliadas pelos professores, de acordo com seus objetivos e níveis de conhecimento das turmas nas quais atuam. As sequências foram pensadas com o objetivo de trabalhar regularidades ortográficas (contextuais e morfológicas). A opção pelo trabalho com as regularidades deve-se ao fato de que elas apresentam regras, o que favorece um ensino baseado na reflexão sobre a escolha de determinado grafema na escrita de uma palavra.

Por fim, a terceira parte do livro apresenta diversos jogos que podem auxiliar o professor no ensino da ortografia. Entre os vários recursos que podem ser usados pelo docente para esse fim, escolhemos os jogos pelo fascínio que eles exercem sobre os indivíduos, em especial as crianças. No caso dos jogos, são apresentadas sugestões que envolvem tanto regularidades quanto irregularidades ortográficas, e todos eles podem ser adaptados para qualquer outra regra ou irregularidade ortográfica.

Nossa expectativa é a de que o conteúdo deste livro possa contribuir para ampliar, junto aos professores, a discussão sobre as possibilidades de um ensino de ortografia pautado na reflexão, além de colaborar para a construção de um acervo de sequências didáticas e de jogos voltados para a apropriação da ortografia.

SUMÁRIO

Primeira Parte: A norma ortográfica e o seu ensino

1. Organização da norma ortográfica e sua relação com o processo de ensino/aprendizagem da ortografia.
2. A Sequência Didática e a organização do trabalho pedagógico no ensino de ortografia.
3. Jogos como um recurso didático que pode auxiliar no ensino da ortografia.

Segunda Parte: Sequências didáticas para o ensino da ortografia

1. Uso do C/QU
2. Uso do R/RR
3. Uso do AM/ÃO
4. Uso do EZA/ESA
5. Uso do OSO/OSA

Terceira Parte: Jogos para o ensino da ortografia

1. Memória dos sons iguais (R/RR)
 2. Quem é a estranha? (R/RR)
 3. Na trilha do R
 4. Baralho do G/GU
 5. Jogo do ãO/AM
 6. Jogo do ÊS/EZ
 7. Jogo do IU/IL
 8. Trilha ortográfica: S ou Z?
 9. Jogos das irregularidades (sons do S)
 10. Ortografia em ação (sons do S)
 11. Dama ortográfica: X ou CH?
-

PRIMEIRA PARTE

A NORMA ORTOGRÁFICA E O SEU ENSINO

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa
Alexsandro da Silva

1. Organização da norma ortográfica e sua relação com o processo de ensino/aprendizagem da ortografia.

A norma ortográfica da língua portuguesa é dotada de regularidades e irregularidades na relação entre letras e sons. De acordo com Morais (1998), as correspondências regulares, que são regidas por regras, podem ser de três tipos: diretas, contextuais e morfológicas.

As regularidades diretas são aquelas em que o grafema apresenta sempre o mesmo som, independentemente da posição em que apareça nas palavras. Esse é o caso dos grafemas F, V, T, D, P, B. Essas regularidades são assim nomeadas porque existe, nesses casos, uma relação direta entre letra e som: cada letra possui apenas um som e cada som só pode ser notado com uma letra, apesar das similaridades sonoras existentes entre os pares P/B, T/D e F/V.

Já as regularidades contextuais são aquelas em que a letra ou dígrafo a ser usado dependerá do contexto de aparecimento do grafema na palavra ou de questões de tonicidade. É o caso, por exemplo, do uso do C/QU com o som /k/ – para escrever a palavra **queijo** não posso usar o grafema C, pois antes de E e I o grafema C assume o som /s/. No caso da tonicidade, podemos usar como exemplo o uso de O/U final de palavras (**ano/angu**) – usa-se o grafema U para notar palavras oxítonas que terminam com o som de /u/.

Por fim, as correspondências morfológicas são aquelas que envolvem morfemas ligados à formação de palavras tanto por derivação lexical quanto por flexão. Por exemplo, a escrita do sufixo [eza] com S ou Z dependerá da classificação da palavra (**portuguesa/pobreza**); no caso das flexões verbais, usa-se U (**cantou**) no final de verbos na 3ª pessoa do passado perfeito do indicativo.

Entender que os casos regulares, como os exemplificados agora, são passíveis de um ensino que possa levar o aprendiz a compreender o princípio gerativo que o auxilie a dominar as regularidades em qualquer situação de escrita é importante para ajudar o (a) docente a planejar o ensino da norma. Por outro lado, temos, na língua portuguesa, casos de irregularidades. Esses não apresentam um princípio gerativo, e, conseqüentemente, a escrita dos grafemas depende da memorização, da consulta ao dicionário, do corretor ortográfico ou de outra forma que ajude o aprendiz no uso de determinado grafema. É o que acontece, por exemplo, no caso de grafemas que podem representar vários sons (S - /s/, /z/) ou de um som que pode ser representado por várias letras (/s/ - S, C, SS, Ç).

Considerando essas reflexões, propomos que os aprendizes sejam expostos continuamente a reflexões sobre a ortografia de sua língua em variadas situações de sala de aula:

a. Por meio do contato com diversos textos de circulação social/escolar. Os estudantes são sempre expostos às situações de leitura, e isso não acontece apenas nas aulas de língua portuguesa. Os textos escolhidos, sejam eles didáticos ou não, podem despertar a curiosidade dos alunos para algumas especificidades da norma. Nesse sentido, é possível presenciarmos crianças que ainda estão consolidando o processo de alfabetização pergunta-

rem se a escrita de determinada palavra é com R ou RR, mesmo que ainda não tenham estudado essas regras. Isso acontece porque, no contato com gêneros escritos, a criança já se deu conta da escrita das duas possibilidades, apesar de ainda não ter compreendido quando deve fazer uso de uma ou de outra forma;

b. Em momentos de revisão coletiva ou individual de textos. A escrita espontânea de textos pode oferecer ao docente informações sobre o domínio ortográfico das crianças. Assim, determinados erros ortográficos que parecem consistentes na turma ou que ainda se mantêm na escrita, apesar de já terem sido trabalhados em sala de aula, podem ser selecionados, retomados e discutidos para uma reflexão mais pontual durante a revisão coletiva de um texto.

c. Em situações de ensino específico de determinadas regras. Sabemos que a norma ortográfica é uma convenção social e, por essa razão, não existe uma relação “natural” ou “lógica” no uso dos grafemas do ponto de vista da relação letra/som.

Esse caráter arbitrário leva à necessidade de um ensino mais sistemático. Além disso, a aprendizagem de uma determinada regra não é transferida para outra, por mais semelhante que elas sejam. Cabe ao docente conhecer o desempenho ortográfico de sua turma e as necessidades individuais de seus alunos, o que, associado às exigências da escolaridade do grupo, servirão como parâmetro para definir quais regras deverão ser ensinadas em sala de aula. Vamos nos deter um pouco mais nesse último ponto discutindo que tipo de ensino é esse que estamos propondo no trabalho com ortografia.

Se pararmos para pensar como eram nossas aulas de ortografia, a maioria das pessoas se lembrará dos momentos em que era apresentada uma regra, como, por exemplo, “antes de P e B se escreve M” e, posteriormente, havia vários exercícios para exercitar a regra estudada. Outra situação era a repetição de palavras que foram escritas de forma incorreta em um ditado ou na produção de um texto. Essas atividades, porém, apelam de forma exclusiva para a memorização.

Conforme salientamos anteriormente, é possível compreender os princípios gerativos da norma nos casos das regularidades, e isso deve ser explorado pelo docente. Como isso pode ser feito?

Já faz algum tempo que pesquisas têm se dedicado a discutir o ensino da ortografia. De modo geral, elas apontam que situações de ensino em que os aprendizes são levados a refletir e a explicitar os princípios ortográficos que norteiam a língua facilita o aprendizado da ortografia. Alguns desses estudos tomam por base a Teoria da Redescritção Representacional (KARMILOFF SMITH, 2010), segundo a qual é importante que o aprendiz tome consciência sobre suas representações, que, inicialmente, estão definidas implicitamente e não estão acessíveis, o que pode ocorrer por meio de explicitação representacional progressiva em vários níveis de processamento.

Além de vários estudos, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (BRASIL, 1997), já na década de 1990, apontavam algumas orientações para o ensino da ortografia que não se limitavam apenas ao processo de memorização.

Nesse sentido, expor as crianças a situações de conflito que permitam que elas acessem e explicitem o que já sabem, além de repensar possibilidades outras para resolver tal conflito, pode ajudá-las a dominar de forma consciente determinado objeto de conhecimento. Pensando na aprendizagem da ortografia, poderíamos considerar que situações de ensino que lancem mão dos conhecimentos prévios dos aprendizes sobre determinada regra e, a partir deles, gere algum tipo de conflito que favoreça as crianças a explicitarem seus conhecimentos poderiam ajudar nessa aprendizagem.

2. As sequências didáticas e a organização do trabalho pedagógico no ensino de ortografia

A organização do trabalho pedagógico pode ocorrer de diversas formas, e uma delas é o uso de Sequência Didática (SD). A SD pode ser compreendida, de modo geral, como um conjunto de atividades articuladas que são planejadas com a intenção de atingir determinado objetivo didático, que, no nosso caso específico, é a aprendizagem de regras ortográficas. Assim, as atividades propostas em um determinado momento são importantes para as atividades seguintes e apresentam um grau de progressão entre elas.

Neste livro, apresentaremos algumas SD para o ensino da ortografia, e todas elas têm o objetivo de levar o aluno a refletir sobre a regra enfocada. Os modelos são flexíveis, e o tempo destinado a cada uma delas dependerá da dinâmica e das necessidades da turma.

Como afirmado no tópico anterior, é necessário um ensino sistemático e reflexivo sobre a norma ortográfica. Assim, compreendemos que as SD podem favorecer a organização de atividades que gerem conflitos e permitam que os aprendizes evoluam em seus conhecimentos. Tomando por base Leal, Brandão, Albuquerque (2012) e Pessoa (2014), as SD deste livro apresentam alguns princípios didáticos, entre os quais podemos citar:

Valorização dos conhecimentos prévios dos alunos. Iniciamos sempre as SD com atividades que levem os aprendizes a falarem sobre as hipóteses já construídas acerca de determinada regra, na maioria das vezes de forma coletiva. As atividades coletivas ajudam os alunos a confrontarem opiniões diferentes e usar argumentos para defendê-las, o que pode ajudar os aprendizes a repensarem hipóteses já formuladas.

Todas as hipóteses dos alunos devem ser valorizadas, cabendo ao docente entender a forma como o aprendiz está pensando e criar desafios para que ele possa repensar ou confirmar sua hipótese inicial. Começar sempre do que a criança já sabe pode ser um facilitador no processo de aprendizagem. Além disso, falar sobre o que já sabe faz com que o aluno seja convidado a tomar consciência de algo que ele fazia apenas automaticamente. Por exemplo, uma criança, ao produzir um texto, pode escrever uma palavra ortograficamente incorreta, mas em situações em que seja convidada a pensar sobre a escrita daquela palavra poderá ser capaz não só de corrigi-la, como também de verbalizar a regra ortográfica violada no momento da produção espontânea. Assim, criar situações que a criança possa pensar sobre a forma como se escreve pode ser um passo importante no domínio da regra.

Ensino centrado na problematização. Esse princípio pressupõe um estudante ativo, protagonista na construção de seu conhecimento. Nesse sentido, os conteúdos a serem ensinados – no nosso caso, as regras – não são apresentados ou transmitidos ao aluno em um primeiro momento, pois é o aprendiz que deverá chegar a conclusões importantes para sua aprendizagem. O professor é um mediador desse processo e vai oferecendo situações de conflito que possam levar o aluno a pensar sobre possíveis soluções. Isso nos conduz ao próximo princípio.

Ensino reflexivo, com ênfase na verbalização. A aprendizagem vai sendo gradativamente construída pelo aluno a partir das situações/atividades que são apresentadas a ele. O docente convida o aluno a pensar sobre e falar sobre o que está pensando.

Ensino centrado na interação e na sistematização dos saberes. Na aprendizagem, a interação entre criança e docente e criança e criança é importante pela situação de conflito que pode ser gerada no confronto de hipóteses, conforme já foi explicitado anteriormente. Assim, trabalhamos ao longo das SD com diversos agrupamentos. Muitas situações são coletivas, mas também são importantes atividades desenvolvidas em pequenos grupos e individualmente para que o docente possa acompanhar melhor os avanços nas aprendizagens. Outro aspecto que valorizamos durante a realização das SD é a sistematização dos conhecimentos adquiridos. Assim, é importante o docente solicitar que as crianças falem sobre as descobertas alcançadas, conforme indicado no princípio anterior, e registrem isso. Esse registro pode ser em um cartaz, caderno de atividade ou outra forma que o grupo tenha disponível. O importante é ter o material em mãos para ser consultado quando necessário.

Ensino por meio de atividades diversificadas, desafiadoras e com possibilidades de progressão (das atividades mais simples às mais complexas). Apesar de sabermos que uma única atividade pode mobilizar uma diversidade de conhecimentos e estimular diferentes habilidades, é importante estar atento à complexidade das atividades para evitar a falta de envolvimento do grupo por estar diante de atividades muito fáceis ou muito complexas. Além disso, é preciso estar atento à progressão dessas atividades, de modo a ampliar gradativamente as aprendizagens.

É necessário lembrar ainda sobre a necessidade de realização de uma avaliação ao longo da aplicação da SD para que o docente possa acompanhar os avanços da turma e de cada aluno, no sentido de ampliar ou não as atividades propostas.

3. Os jogos como um recurso didático que pode auxiliar no ensino da ortografia

Embora todo jogo tenha uma dimensão educativa em seu sentido mais amplo, existem alguns que são especialmente concebidos para terem um objetivo didático. Por terem um sentido lúdico e propiciarem diversão, mas também promoverem a aprendizagem de regras ou irregularidades ortográficas, os jogos de ortografia se incluem nessa categoria.

Pelo seu aspecto lúdico, é possível perceber um envolvimento dos alunos no decorrer das jogadas. Nesse sentido, eles conversam sobre as regras, levantam hipóteses, auxiliam os colegas que ainda estão com dificuldades para resolver os desafios impostos pelos jogos, entre outras estratégias que são usadas para atingir a meta do jogo.

Além disso, os jogos tornam os signos “palpáveis” e permitem a manipulação de regularidades da língua, (DEBYSER,1991; VEVER, 1991), sendo considerados como um recurso promotor da aprendizagem da ortografia, conforme já evidenciado por vários estudos (ALMEIDA, 2013; PESSOA; LINO; SILVA, 2015; LINO; PESSOA, 2017; SILVA, 2017; ALMEIDA, 2018).

Pensando nas possibilidades didáticas que esse recurso pode oferecer para o ensino da norma ortográfica, apresentamos, nesta obra, alguns jogos que podem ser facilmente montados ou adaptados pelos docentes – variando os objetivos e o nível de complexidade – e usados em sala de aula.

Na seleção dos jogos que serão usados em sala de aula, é preciso considerar os seus objetivos didáticos e a adequação deles ao público a que prioritariamente se destinam. Conforme dissemos anteriormente, compõem este livro jogos que contemplam regularidades e irregularidades ortográficas. No trabalho com as regularidades, o objetivo dos jogos é levar os alunos a compreenderem os princípios gerativos da norma, e, no caso dos jogos que envolvem irregularidades, tem-se a intenção de chamar atenção dos aprendizes para a presença das irregularidades e facilitar a memorização de palavras de forma lúdica.

Salientamos que os jogos podem ser usados no interior de alguma sequência didática que o docente esteja desenvolvendo em torno de determinada regra ou irregularidade da ortografia ou serem mobilizados em atividades independentes, que não fazem parte de uma sequência didática.

Apesar de o material poder ser usado de forma autônoma pela turma, é importante que o docente realize mediações consistentes, pelo menos nas primeiras jogadas, de modo a que as crianças que ainda tenham dificuldades na regra possam superá-la com maior tranquilidade. Além do mais, antes de iniciar o jogo, é sempre importante familiarizar os aprendizes com os seus materiais e regras, quando eles ainda não os conhecem.

Quando o material for usado de forma autônoma, é importante estar atento à escolha dos agrupamentos. Nesse caso, em cada grupo, deve haver alguma criança que já domine a regra explorada no jogo para que ela seja capaz de detectar possíveis inconsistências nas respostas dos colegas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **A relação entre a mediação docente e o desempenho ortográfico de alunos participantes de jogos de ortografia.** DISSERTAÇÃO. Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **O aprendizado de regras morfológicas de ortografia: a evolução das crianças e os efeitos de intervenções didáticas com o uso de jogos.** TESE. Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pernambuco, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa para o 1º e 2º ciclos.** Brasília:MEC/SEF, 1997.

DEBYSER, Francis. Les jeux du langage et du plaisir. In : CARE, J-M ; DEBYSER, F. **Jeu, langage et créativité.** Paris :Hachette, 1991. pp. 1-12.

KARMILOFF-SMITH. Annette. **Dos meta-processos ao acesso consciente:** evidência a partir de dados metalinguísticos e de reparo produzidos por crianças. Cadernos de Educação, Pelotas, p.407 - 483, jan./abr. 2010.

LEAL, Telma Ferraz; BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ALBUQUERQUE, Rielda Karyna. Por que trabalhar com sequências didáticas? In: FERREIRA, Andréa Tereza Brito; ROSA, Ester Calland de Sousa (Orgs.). **O fazer cotidiano na sala de aula: a organização do trabalho pedagógico no ensino da língua materna.** Belo Horizonte: Autêntica, 2012. P. 147-174.

LINO, Lis de Gusmão; PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves. Uso de jogos no ciclo de alfabetização por professores após realização de formação continuada. In: **IV Congresso Nacional de Educação.** João Pessoa. IV CONEDU, 2017.

MORAIS, Artur Gomes de. **Ortografia: Ensinar e Aprender.** São Paulo: Ática, 1998.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves; LINO, Lis de Gusmão; SILVA, Cinthia Eptácio da. O uso de jogos no ciclo de alfabetização: estratégias desenvolvidas por docentes em processo de formação. In: **II Congresso Brasileiro de Alfabetização.** Recife. II CONBALF 2015.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves. Sequência didática. IN: FRADE, Izabel Cristina Alves da Silva; COSTA-VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (ORGS.). **Glossário CEALE: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores.** 1ª Ed. Belo Horizonte: Faculdade de Educação - UFMG, 2014, v. , p. 301-302.

SILVA, Cinthia Eptácio da. **Efeitos do uso de sequência didática e jogos para o ensino da ortografia.** DISSERTAÇÃO. Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

VEVER, Daniel. Jeux sur les mots, jeux avec les mots. In : CARE, J-M ; DEBYSER, F. **Jeu, langage et créativité.** Paris :Hachette, 1991.

SEGUNDA PARTE

**SEQUÊNCIAS
DIDÁTICAS PARA O
ENSINO DA ORTOGRAFIA**

Comentários Iniciais:

Na ortografia da língua portuguesa, o grafema C pode representar vários sons, entre eles o /k/. Esta sequência propõe o trabalho com o uso do grafema C e do QU, e o objetivo é o estudante compreender que antes das vogais E/I, para fazer o som /k/, apenas o dígrafo QU poderá ser usado. Por se tratar de uma regularidade contextual, o foco das atividades será chamar atenção do estudante para o som e para a vogal que precede o grafema.

1º Momento: Conhecendo os animais com a letra C.

- Informe à turma que elas irão conhecer alguns animais: uns podem já ser conhecidos da turma, enquanto outros poderão ser desconhecidos.
- Divida as crianças em dupla e peça que listem o maior número de animais que se lembrarem começando com a letra C. Desafie seus alunos para ver quem escreve a maior quantidade de animais.
- Escreva no quadro os nomes listados pelos alunos (cada dupla lerá sua lista).
- Converse com o grupo sobre a quantidade de animais encontrados. Pergunte se todos conhecem os animais listados. Informe que no decorrer das aulas eles vão encontrar os nomes de outros animais que começam com a letra C, e alguns poderão não conhecê-los. Por essa razão, farão um mural com a imagem do animal, o nome dele e o que ele gosta de comer.
- Todos os alunos deverão escrever no caderno os nomes que aparecem no quadro.
- Em casa, deverão pesquisar outros animais que comecem com a letra C.

2º Momento: Sistematização do conhecimento sobre o uso do C com som de /k/.

- Peça que os alunos informem o nome dos outros animais, encontrados na pesquisa realizada em casa, que não estavam na lista inicial.
- Complemente a lista inicial com os novos animais. Pergunte se há algum animal na lista que alguém não conheça.

Caso tenha disponível na sala de aula ou na sala de informática, o (a) docente poderá procurar a imagem do animal para mostrar a turma. Caso contrário informar que eles vão conhecer o animal quando começarem a montar o mural.

-
- Peça que as crianças complementem a lista de animais já registrada no caderno na aula anterior.
 - Em dupla as crianças devem olhar a lista no caderno e verificar se em todas as palavras a letra C é pronunciada da mesma forma. (*Espera-se que na lista tenha palavras em que o C tenha som de /s/, como em "cegonha", e o de /k/, como em "camelo"*).
 - Converse com a turma sobre o que eles perceberam.
 - Peça que separem em duas colunas as palavras conforme o som do C.
 - Pergunte aos alunos o que eles acham que tem de diferente nas palavras para que os sons do C mudem.

Valorize todas as hipóteses das crianças, procurando compreender o modo que estão pensando. Procure confrontar as hipóteses apresentadas. Por exemplo, se alguma criança chegar à conclusão de que para ter o som /s/ tem que ser antes da vogal E (porque na lista tem "centopeia"). Nesse caso, se houver alguma palavra na lista em que o C aparece antes do I mostre à turma para que possam ampliar a hipótese. Caso não haja palavra com o C antes do I, apresente a palavra "Cigarra" e pergunte como é o som do C nessa palavra.

- Quando os alunos chegarem à conclusão de que o C tem som de /s/ antes de E/I e som de /k/ antes de A, O, U, peça para que escrevam no caderno a conclusão da turma. O (a) docente também deverá registrar em um cartaz para ficar exposto na sala.

3º Momento: Sistematização do conhecimento sobre o uso do QU.

- Pregar no quadro figuras de animais (*essas imagens serão transferidas para o mural da turma*) cuja escrita contempla o uso do C ou QU (*as figuras selecionadas não devem ter o C com som /s/ em nenhuma posição da palavra*).
- Pedir que as crianças falem o nome de cada imagem apresentada e, à medida que forem falando, escreva cada nome embaixo da imagem correspondente (*lembramos que só devem ser apresentadas imagens em que o QU apareça antes do E e I. Como não é fácil encontrar nomes de animais com QU, optamos pelo uso de imagens, pois, possivelmente, muitos animais não serão lembrados da turma*).

Sugestão de figuras: mosquito; quero-quero; esquilo; caracol; cabra; coruja; cutia; macaco.

- Pedir que fixem do lado esquerdo do quadro todas as figuras cujos nomes sejam escritos com QU e do lado direito todas cujos nomes sejam escritos com C.
 - Pergunte aos alunos se existe diferença entre o som do C e o som do QU nessas palavras que eles listaram (*espera-se que as crianças informem que elas possuem o mesmo som*).
 - Sugestão de questão: se as letras C/QU nessas palavras têm o mesmo som, porque são escritas com letras diferentes?
-

É importante valorizar todas as hipóteses levantadas pelas crianças. Procure entender o que levou a criança a chegar a determinada resposta e problematize-a, caso não seja a hipótese desejada. O importante é levar às crianças a repensarem suas hipóteses. Uma questão importante que poderá ajudar na discussão é perguntar como ficaria, por exemplo, a palavra "quero-quero" se fosse escrita com C ("cero-cero"). Caso haja dúvidas, lembre a conclusão anotada no cartaz sobre o uso do C com som de /k/ e /s/.

- Quando os alunos chegarem à conclusão de que para termos o som do /k/ antes do E e I temos que usar o QU, peça para que escrevam no caderno a conclusão da turma. O (a) docente também deverá registrar em um novo cartaz para ficar exposto na sala de aula.

4º Momento: Construção do mural de animais que tenham C ou QU nos nomes.

- Informe aos alunos que será iniciado o planejamento da construção do mural de animais da sala. Defina com a turma quantas e quais imagens aparecerão no mural.
- Definida as imagens, divida a turma em pequenos grupos e distribua entre eles o nome dos animais para a pesquisa (*os animais não deverão ser repetidos por grupos*).
- Cada grupo deverá pesquisar como se alimenta o animal. O grupo também poderá pesquisar imagens para a montagem do mural.
- O mural deverá ser montado coletivamente na sala de aula, e cada grupo deverá contribuir com sua pesquisa. Abaixo de cada imagem deverá ter uma pequena legenda com o nome do animal e a seu(s) alimento principal(is).

Aproveite o momento para lembrar o uso do C ou QU a partir da escrita dos nomes dos animais. Pergunte sempre o porquê da escolha do grafema.

5º Momento: Escrita de palavras para sistematização do uso do C/QU.

- O (a) docente dividirá a turma em grupos de quatro participantes e distribuirá algumas imagens entre eles.
- Coletivamente, devem dizer o nome das imagens para garantir que todos saibam o que devem escrever. Cada grupo irá escrever os nomes das figuras. Ganha o que escrever corretamente o maior número de palavras. Dica para as crianças: todas as palavras apresentam C ou QU e é preciso estar atento à regra que ajuda a escolher qual letra usar. (*lembre aos estudantes que o mural dos animais poderá ajudar na escrita das outras palavras que aparecerão no jogo*).

Sugestão de figuras a serem distribuídas: cuscuzeira; cadeira; quebra-cabeças; quiabo; quinze; raquete; caju; caderno; coração; copo; coco; queijo; queijo; coqueiro; cacau; corneta.

Durante a correção, aproveite para lembrar o uso do C ou QU. Pergunte sempre o porquê da escolha dos grafemas.

Comentários Iniciais:

O uso do R/RR envolve um caso de regularidade contextual. O R pode aparecer em diferentes posições nas palavras e com sons variados. Assim, o som do /r̄/ pode ser encontrado na palavra "rosa", "honra" e "carro"; o som / r/ pode aparecer na palavra "arara", o som /r/ aparece na palavra "porta". Assim, a posição do R na palavra (início de palavra, após consoante, no início de sílaba, entre consoante e vogal ou entre vogais) e o som da letra definirão o uso do R/RR. As atividades desta sequência têm como objetivo chamar atenção dos alunos para esses dois aspectos (posição e som da letra).

1º Momento: Exploração de trava-línguas.

- Divida a turma em duplas/grupos e entregue trava-línguas para que os estudantes façam a leitura dos mesmos.
- Proponha uma competição para saber que dupla/grupo consegue falar mais rapidamente sem errar.
- Conversar sobre o que acontece ao ler rapidamente as palavras dos textos e questionar: qual letra aparece várias vezes no trava-língua lido?
- Solicitar que circulem, nos trava-línguas, as palavras escritas com R ou RR e escrevam as palavras circuladas em duas colunas, sendo uma para palavras escritas com R e a para palavras com RR.

Momento de provocar a reflexão sobre a relação entre o R/RR e o som produzido e de registrar as hipóteses que as crianças têm sobre o uso do R em diferentes contextos.

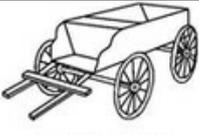
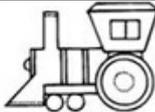
- Solicitar a escrita de, no mínimo, mais 5 palavras em cada uma das colunas.
- A partir das palavras selecionadas pela dupla/grupo estimular as crianças a pensarem se existe alguma regra que ajude a decidir se escreve com R ou com RR (dígrafo);

Momento de comparar com as hipóteses já apontadas anteriormente.

TRAVA-LINGUAS		
A aranha e a jarra	O Rato Roeu	Tigre
Debaixo da cama tem uma jarra.	O rato roeu a roupa do rei de Roma,	Um tigre,
Dentro da jarra tem uma aranha.	O rato roeu a roupa do rei da Rússia,	Dois tigres,
Tanto a aranha arranha a jarra,	O rato roeu a roupa do Rodovalho...	Três tigres,
Como a jarra arranha a aranha.	O rato a roer rofa.	Comprei três pratos de trigos
	E a rosa Rita Ramalho	Para três tigres tristes.
	Do rato a roer se ria.	
	A rata roeu a rolha	
	Da garrafa da rainha.	

2º Momento: Separação das palavras por contexto de aparecimento da letra R.

- A partir das palavras informadas pelas crianças na atividade anterior, selecionar algumas e tecer comentários/chamar a atenção para os contextos de aparecimento da letra R;
- Fixar um quadro com 5 (cinco) situações de contexto de escrita do R;

 RATO	 CARROÇA	 XÍCARA	 CARTA	 TREM

- Solicitar às crianças que observem a escrita das palavras;
- Distribuir entre as duplas/grupo um envelope contendo algumas palavras;

Sugestão para o repertório de palavras: rei, rosa, remo, rainha, rico; carro, carretel, marreta, corrente, ferro; máscara, tubarão, parede, barata, cadeira; martelo, porta, perto, Marta, Marte; livro, criança, sombrinha, primo, prego.

-
- Solicitar que preencham/coleem nas lacunas as palavras que se encontram dentro do envelope;
 - Pedir que os estudantes circulem a letra R presente em todas as palavras de cada coluna;
 - Realizar alguns questionamentos.

Momento de explorar o registro realizado em cada coluna, fazendo perguntas como: Quais foram as palavras que vocês colaram/escreveram na coluna da palavra RATO? Porque vocês escolheram estas? Alguma dupla colou ou escreveu alguma palavra diferente destas? (caso a resposta seja positiva, realizar desdobramentos - Qual (is)? Porquê?) Em todas as outras palavras que vocês colaram/escreveram nesta coluna o R está no mesmo lugar ou em lugares diferentes? E na coluna da palavra CARROÇA? (realizar os mesmos tipos de questionamentos ou semelhantes para as colunas seguintes, até a conclusão). Em todas as colunas, questionar: O QUE HÁ EM COMUM EM TODAS AS PALAVRAS DESTA COLUNA? E registrar as respostas no quadro.

- Confrontar/relacionar as respostas com as hipóteses informadas no início da atividade quanto ao uso do R ou RR.

Importante: Ao término deste momento todas as palavras devem estar separadas corretamente.

3º Momento: Identificação dos sons do R.

- Solicitar aos estudantes que pronunciem as palavras da primeira coluna (*rei, rosa, remo, rainha, rico*) prestando atenção ao som que a letra R faz em todas elas (*nesse momento é importante destacar a posição que o R ocupa nas palavras e levar aos estudantes a perceberem que seu som é forte*).
- Solicitar aos estudantes que façam o mesmo tipo de análise (posição e som) na coluna seguinte, que é constituída por palavras escritas com RR (*carro, carretel, marreta, corrente, ferro*).

Sugestão de perguntas: Onde está o RR? Que letras estão escritas antes e depois do RR? Essas letras são o quê? O som que o RR faz nessas palavras é forte ou fraco? As palavras “corrente” e “carro” poderiam ser escrita com um R? Por quê?

- Solicitar aos estudantes que pintem as letras que estão antes e depois da letra R nas palavras das duas colunas. Selecione duas palavras, sendo uma de cada coluna, e promova um momento de reflexão sobre o som produzido e a escrita de cada uma.
-

Momento de levar os alunos a refletirem sobre o fato de que, nesses dois casos, o som do R é o mesmo, porém a escrita vai depender da posição que o R ocupa na palavra, ou seja, se for forte e está entre vogais, deve-se escrever com dois R. Se for forte, mas em início de palavras, apenas com um R. Ainda neste momento, verificar as hipóteses já levantadas (que foram registradas no quadro) e tecer comentários sobre as mesmas.

- Solicitar aos estudantes que façam o mesmo tipo de análise (posição e som) na coluna seguinte, que é constituída por palavras escritas com R entre vogais.

Momento de seguir as mesmas análises realizadas nos outros dois casos e realizar comparações com as outras duas situações anteriores (R em início de palavras e RR entre vogais). Sugestão de perguntas: O som do R na palavra “parede” é o mesmo que o da palavra “marreta”? Por quê? A palavra “marreta” poderia ser escrita com um R? Por quê? O R em “parede” tem o mesmo som na palavra “rei”? Por quê?

- Solicitar aos estudantes que façam o mesmo tipo de análise (posição e som) na coluna seguinte, que é constituída por palavras escritas com R em final de sílaba.

Momento de seguir as mesmas análises realizadas nos outros três casos e realizar comparações com as outras três situações anteriores (R em início de palavras, RR entre vogais e R entre vogais e início de sílaba). Sugestão de perguntas: O som do R na palavra “Marta” é o mesmo que na palavra “cadeira”? Por que as duas palavras são escritas com apenas um R? Tem o mesmo som na palavra “carretel”? Por quê? Tem o mesmo som da palavra “rainha”? Por quê?

- Solicitar aos estudantes que façam o mesmo tipo de análise (posição e som) na coluna seguinte, que é a das palavras escritas com R entre uma consoante e uma vogal.

Comparar com os demais casos.

Sugestão: Antes de encerrar este momento, discutir sobre todas as hipóteses levantadas pelos alunos, no início das atividades e completar as informações, quando necessário.

4º Momento: Sistematização das regras pelo aluno.

- Solicitar que os alunos escrevam as cinco regras estudadas sobre o uso do R ou RR.
 - Registrar no quadro as regras sistematizadas pelos estudantes e discutir em grande grupo (com toda a turma) (*momento de sanar todas as dúvidas ainda existentes sobre as regras de uso do R ou RR e fazer os registros a partir do que foi exposto por eles*).
 - Realizar um ditado de palavras com as duplas/grupo (*momento de discussão entre os alunos sobre a escrita das palavras e posterior escrita no papel*).
 - Correção do ditado e reflexão sobre as formas escritas.
-

Sugestão: poderia ser feita uma brincadeira na qual a cada palavra escrita corretamente a dupla/grupo ganharia 1 ponto. Se conseguisse explicar corretamente o uso do R nas palavras, ganharia mais 2 pontos. A dupla/grupo vencedor seria aquele que conseguisse o máximo de pontuação. Poderia acontecer da seguinte forma: um integrante de cada dupla/grupo poderia escrever no quadro as palavras que sua equipe escreveu. Depois que todos escreverem, o professor poderá promover o momento de comparação das escritas e solicitar as justificativas por dupla/grupo.

5º Momento: Confecção do quadro de regras.

- Entregar uma cartolina e solicitar que um integrante de cada dupla/grupo contribua na confecção do cartaz que será feito sobre o uso do R ou RR.

Sugestão: dependendo do número de duplas/grupo, pode-se dividir as atividades: R em início de palavras; R com som forte entre vogais; R entre vogais e em início de sílabas; R em final de sílaba; R entre consoante e vogal.

OBS: O uso do R após consoante não foi contemplado na sequência, mas poderá ser incluído no trabalho com a turma, caso o professor deseje, a depender do nível dos alunos e dos objetivos de ensino.

6º Momento: Aplicação de jogo.

- BINGO

- Dividir a turma em dupla/grupo ou trio;
- Entregar para cada dupla/grupo ou trio uma cartela com 5 palavras lacunadas (conforme exemplo a seguir);

BINGO				
Cartela N° 01				
P__ATO	CO__ONEL	CA__ETA	PO__TUGUÊS	__IACHO

Sugestão: a) Não utilizar as mesmas palavras discutidas durante a sequência didática; b) Se for utilizar as mesmas palavras em todas as cartelas, inverter a ordem das palavras; c) Criar cartelas com mais de uma palavra para a mesma regra; d) Não contemplar as cinco regras em uma mesma cartela; e) Criar cartelas por nível de dificuldade (como, por exemplo, R em início de palavras e R som forte entre vogais ou com apenas 3 regras ou com uma maior quantidade de palavras).

- Sortear uma das pedras (R ou RR);
- A dupla/grupo ou trio deve preencher uma lacuna por vez a cada ficha sorteada (os alunos poderão escrever na lacuna);
- A dupla/grupo ou trio, ao completar cada palavra, deverá explicar o porquê dela ser escrita com a pedra escolhida (R ou RR);
- O professor deverá produzir um quadro com as palavras e as respectivas formações de dupla/grupo ou trio para acompanhar a atividade e realizar a contagem de pontos, pois, para cada escrita correta, a dupla/grupo ou trio ganha um ponto. Como forma de registro, marca-se um X no quadro correspondente à letra E (escrita) e, se verbalizar a regra, será acrescido mais 2 pontos. Desta vez, marca-se com um X no quadro na coluna da letra V (verbalização).

Sugestão de quadro de acompanhamento para uma cartela com as mesmas palavras para todas as duplas/grupos ou trios.

PALAVRAS	G1		G2		G3		G4		Total
	E	V	E	V	E	V	E	V	
P__ATO									
CO__ONEL									
CA__ETA									
PO__TUGUÊS									
__IACHO									

Com este quadro será possível identificar não só o ganhador da partida, mas também que palavras as duplas/grupos ou trios mais erraram ao escreverem e/ou verbalizarem. Diante disto, poderão ser retomadas algumas regras, caso necessário.

- Vencerá a partida a dupla/grupo ou trio que conseguir o maior número de pontos.

Comentários Iniciais:

Esta sequência explora uma regularidade morfológica que envolve a necessidade de compreensão de tempo verbal. Nesse sentido, o estudante deverá compreender que a terminação **ÃO** é usada na 3ª pessoa do plural no futuro, enquanto todas as outras formas da 3ª pessoa do plural dos demais tempos verbais se escrevem com **M** no final.

1º Momento: Registrar os conhecimentos prévios sobre o emprego do AM - ãO.

- Divisão da turma em duplas.
- Apresentar a cada dupla frases com o uso do AM e ãO e solicitar que leiam as frases e discutam o que significa cada uma delas. Além disso, devem discutir a diferença entre os verbos constantes em cada conjunto de frases.

Sugestão:

Os animais atacam a presa.
Os animais atacaram a presa.
Os animais atacam a presa.

Todos apresentam as atividades à professora.
Todos apresentaram as atividades à professora.
Todos apresentarão as atividades à professora.

- Retomar coletivamente a discussão com os alunos sobre as hipóteses levantadas pelas duplas.

Esse é o momento de investigar o que as crianças compreendem, a partir de suas escritas e diálogo, sobre o uso do ãO e do AM. Sugestão de perguntas: Que conclusões vocês chegaram na discussão com seus colegas? Vamos ler novamente cada frase? Existe alguma diferença entre elas? Qual? Leiam em voz alta as palavras grifadas (professor, sublinhe os verbos: "atacam, atacaram e atacam"). O que vocês podem perceber em relação à escrita da última sílaba dessas palavras? E os sons, são iguais? Agora, vejamos estas palavras: "apresentam, apresentaram e apresentarão". O que vocês podem perceber em relação à escrita e ao som? São iguais? São diferentes? Quando é que eu sei que se usa ãO? E quando é que eu uso AM? (Registrar no quadro os comentários/hipóteses sobre o uso do ãO - AM).

2º Momento: Sistematização do emprego do AM na 3ª pessoa do plural em verbos no pretérito do modo indicativo.

- Distribuir entre as turmas um pequeno texto, parágrafos ou frases com os verbos no pretérito do modo indicativo destacados;

Sugestão:

O Porco-espinho

Durante a era glacial muitos animais morriam por causa do frio.

Os porcos-espinhos, percebendo a situação, resolveram se juntar em grupos, pois assim se agasalhavam e se protegiam mutuamente.

Mas havia um problema. É que os espinhos de cada um feriam os companheiros mais próximos, justamente os que ofereciam mais calor. Por isso, decidiram se afastar uns dos outros e voltaram a morrer congelados.

Então precisavam fazer uma escolha: ou desapareceriam da Terra ou aceitavam os espinhos dos companheiros.

Com sabedoria, decidiram voltar a ficar juntos. Aprenderam, assim, a conviver com as pequenas feridas que a relação com uma pessoa muito próxima podia causar, já que o mais importante era o calor do outro.

E assim sobreviveram...

Moral da História: O melhor relacionamento não é aquele que une pessoas perfeitas, mas aquele onde cada um aprende a conviver com os defeitos do outro e consegue admirar suas qualidades.

Domínio público

-
- Solicitar às crianças que leiam atentamente o texto entregue;

Professor, os textos podem ser substituídos por frases ou parágrafos (no caso de usar parágrafos, eles devem ser retirados de textos já conhecidos pelas crianças). O importante é que os textos selecionados sejam conhecidos dos alunos ou, caso contrário, constituam objeto de compreensão leitora antes da reflexão ortográfica.

- Discussão sobre as informações do texto.

Momento de provocar uma reflexão sobre os verbos selecionados e destacados no texto apontando a pessoa (3ª do plural) e o tempo. Sugestão de perguntas: O texto fala sobre o quê? Essa história fala sobre algo que já aconteceu ou algo que vai acontecer? Como você sabe disso? Observe os verbos sublinhados no texto. Agora, pintem a última sílaba de todos eles. Como os verbos estão escritos?

Importante: As respostas dos alunos devem ser sintetizadas no quadro para posterior discussão.

- Solicitar que reescrevam a frase abaixo passando para o tempo futuro; "E assim sobreviveram..."

Sugestão de comando: Observem a frase copiada no quadro. Imaginem que o que está sendo narrado ainda vai acontecer. Como ficaria a frase? (Esperar que as crianças respondam oralmente). Reescreva a frase destacada no tempo futuro, fazendo as adequações necessárias.

- A partir da reescrita realizada pelas crianças, provocar a reflexão sobre a forma que escreveram.

Esse é o momento de levar as crianças a refletirem sobre a mudança na estrutura verbal para destacar e informar se os acontecimentos estão no tempo passado ou futuro. Sugestão de perguntas: O que foi que vocês tiveram que mudar para que a frase ficasse no futuro? Como ficou a escrita? Comparando os verbos no texto com o que você escreveu agora, no futuro, qual a diferença na escrita?

- Solicitar que os alunos escrevam, com suas palavras, o que é necessário para escrever os verbos no passado e no tempo futuro.

3º Momento: Sistematização do emprego do AM em verbos no tempo presente do modo indicativo.

Distribuir entre as turmas frases ou pequenos textos com os verbos no tempo presente no modo indicativo

Sugestão:

O porco-espinho é um roedor. Ele é coberto por espinhos afiados. Os espinhos funcionam como uma armadura para proteger o animal dos perigos da natureza. Algumas pessoas pensam que o porco-espinho pode atirar seus espinhos para longe, mas isso é apenas um mito.

- Solicitar às crianças que leiam atentamente o texto entregue e compare com a fábula lida anteriormente.
- Peça que as crianças comparem a fábula do porco-espinho lida anteriormente com o texto informativo. *(comente com seus alunos: a fábula falava de algo que tinha acontecido e o texto informativo que vocês acabaram de ler fala sobre o que? Também fala de algo que já aconteceu?)*

Importante: as respostas dos alunos devem ser sintetizadas no quadro para posterior discussão.

- A partir das hipóteses levantadas pelas crianças compare com as conclusões que elas construíram sobre a escrita no tempo passado.
- Solicitar que os alunos sistematizem, com suas palavras, o que é necessário fazer para escrever os verbos no tempo presente.

4º Momento: Confeção do quadro de regras.

- Fixar uma cartolina no quadro da sala de aula e solicitar que duas ou três duplas criem um quadro explicando sobre o uso do AM e do ão.
- Solicitar as demais duplas que corrijam o que foi criado pelas primeiras duplas.
- Comparar as hipóteses apontadas no início da atividade com a produção final das crianças com o grande grupo.

5º Momento: Aplicação de jogo para sistematização das regras. (Segue a mesma ideia do jogo apresentado na sequência didática anterior).

- Os alunos devem ser organizados ainda nas duplas formadas ou com novas formações, seja em dupla, grupo ou trio;
 - Será proposto um desafio para as duplas, grupos ou trios;
 - Entregar para cada dupla, grupo ou trio uma cartela com 5 frases lacunadas.
-

Sugestão:

a) Não utilizar as mesmas palavras discutidas durante a sequência didática; b) Propor frases diferentes entre os adversários; c) Se for utilizar as mesmas frases em todas as cartelas, inverter a ordem das frases; d) Criar cartelas com mais de uma frase para a mesma regra; e) Criar cartelas por nível de dificuldade (como, por exemplo, apenas frases com verbos no tempo presente do indicativo, ou com verbos no pretérito perfeito e futuro do presente, ou com o futuro do presente).

Sugestão de quadro de acompanhamento das respostas para as duplas/grupo ou trio.

FRASE	G1 X G2		G3 X G4				G5 X G6			
	E	V	E	V	E	V	E	V	E	V
1										
2										
3										
4										
5										
TOTAL										

Com este quadro será possível identificar não só o ganhador da partida, mas também que palavras as duplas/grupos ou trios mais erraram ao completarem e/ou verbalizarem. Diante disto, poderão ser retomadas algumas regras, caso necessário.

Comentários Iniciais:

Esta sequência contempla uma regularidade morfológica. Nesse caso, são os aspectos ligados à categoria gramatical da palavra que definem a regra - usamos ESA na escrita de adjetivos que indicam o lugar onde a pessoa nasceu (portuguesa, inglesa), bem como na indicação de títulos de nobreza (princesa, duquesa); por outro lado, escreve-se com EZA os substantivos derivados de adjetivos e que terminam com o som [eza] (beleza, riqueza).

1º Momento: Registrar as hipóteses sobre o uso do EZA.

Perguntar aos estudantes se alguém sabe como fazer para descobrir quando se usa [eza] com S ou com Z. Por exemplo: MAGREZA é com S ou com Z?

- Anotar no quadro branco as conclusões apontadas pelas crianças.
- Informar aos alunos que algumas palavras no português têm o mesmo som, mas são escritas de forma diferente e que haverá uma discussão específica sobre a escrita de palavras que terminam em /eza/ e podem ser escritas com S ou com Z.

2º Momento: Identificar adjetivos em sentenças.

- Divisão da turma em duplas.
- Entregar aos alunos o texto Branca de Neve e os Sete Anões para leitura orientada pelo professor e acompanhada pelas crianças (considerar observações indicadas anteriormente sobre o uso de textos para reflexão ortográfica);

*Observação: Para direcionar a atividade sobre o estudo das regras em questão, alguns trechos/sentenças devem ser destacados. Na sugestão que propomos, destacamos os seguintes trechos em negrito: **O que ninguém sabia é que a nova rainha era uma bruxa muito malvada / Branca de Neve crescia e ficava cada vez mais bela e gentil / Certo dia chegou até a clareira um príncipe que era rico e esperto, mas muito triste porque não conseguia encontrar uma noiva.***

- Solicitar as crianças que observem as sentenças destacadas em negrito e apontem as características existentes dos personagens: Branca de Neve, príncipe e bruxa;

Sugerimos que seja exposto um quadro para registrar as respostas dos alunos e auxiliar no desenvolvimento das atividades, pois a partir dele poderemos ter informações sobre as percepções dos estudantes. Por exemplo:

BRANCA DE NEVE	PRÍNCIPE	BRUXA

-
- Questionar: Essas palavras do quadro (espera-se que os alunos informem/completem com as palavras “bela”, “gentil”, “rico”, “triste”, “esperto” e “malvada”) apontam as características dos personagens da história. Que outras características poderíamos acrescentar a esses personagens e que não estão no texto?

Momento de investigar se os alunos compreenderam a noção de adjetivo. Após esse momento, o professor pode nomear a classificação dessas palavras.

3º Momento: Formação de substantivos a partir de adjetivos.

- A partir das respostas do quadro, selecionar uma palavra e escrever duas frases, sendo uma com um adjetivo e a outra com um substantivo derivado do adjetivo selecionado, como no exemplo a seguir. O professor deverá perguntar aos alunos como eles acham que a palavra se escreve com S ou Z.

- Branca de Neve era **gentil**.
- Ela tratou o príncipe com _____(gentileza)

- Fazer questionamentos às crianças de forma que as levem a refletir e identificar que a primeira palavra indica qualidade e a segunda a forma como a Branca de Neve tratou o príncipe, porque ela era gentil, ou seja, a palavra gentileza vem de gentil;

Sugestões de perguntas: O que as palavras destacadas nas frases têm em comum? Quem era gentil? A palavra gentil está mostrando uma qualidade ou característica do príncipe ou de Branca de Neve?

Sugestões de outras frases que poderão ser usadas nesta atividade:

- O príncipe era **triste** porque não conseguia encontrar uma noiva.
- A **tristeza** do príncipe era porque ele estava só.

4º Momento: Formação de adjetivos a partir de substantivos.

- Escrever no quadro algumas frases com palavras formadas a partir de adjetivos e propor uma reflexão sobre esta formação

Sugestão:

*Ela tratou o príncipe com **gentileza**.*

*O que a bruxa fez com Branca de Neve foi uma **malvadeza**.*

*Questionamentos: Em momento anterior vimos que a palavra **gentileza** vem (deriva/origina) de **gentil**, mas e a palavra **malvadeza**, é originada de qual palavra?*

5º Momento: Sistematização para o uso do EZA.

- Propor a seguinte atividade:

Preencham as lacunas das frases com as palavras que estão entre parênteses fazendo as modificações necessárias:

Sua _____ está no sorriso (belo).

Ela se despediu do príncipe com _____ (delicada).

A _____ não oferece felicidade (rico).

- Registrar no quadro as respostas de cada dupla e promover uma discussão em grande grupo.

Sugestão de perguntas: A primeira palavra (beleza) é escrita com S ou Z? Por quê? Quem escreveu com S? Quem escreveu com Z? O que fez vocês escolherem escrever com S ou com Z? Quando é que eu sei que é com S ou com Z? Das palavras que estudamos antes, vocês lembraram de alguma coisa? O que indicam as palavras entre parênteses? E as palavras que vocês escreveram nas lacunas?

Este é o momento de provocar uma reflexão junto às crianças sobre a relação existente entre as classes gramaticais adjetivo e substantivo com a escrita de palavras com EZA.

- Solicitar às crianças que escrevam, a partir do que compreenderam até o momento, como é a regra de uso do EZA.

6º Momento: Registrar as hipóteses sobre o uso do ESA.

- Entregar um quadro com duas colunas (ESA – EZA) e um envelope contendo algumas palavras escritas com a terminação ESA ou EZA para cada dupla;
- Solicitar que observem a escrita das palavras que estão dentro do envelope e separem nas duas colunas:

Sugestão:

ESA	EZA

Sugestão para o repertório de palavras: princesa, chinesa, grandeza, incerteza, frieza, firmeza, impureza, moleza, duquesa, baronesa, franqueza, lordeza, marquesa, estranheza, limpeza, francesa, inglesa, japonesa.

- Solicitar que os alunos analisem as palavras que separaram em cada coluna

Momento de levar os alunos a refletirem sobre as semelhanças das palavras organizadas nas colunas. Sugestão de perguntas: nas palavras acima, o ESA e o EZA tem o mesmo som? Tem a mesma escrita? Por que vocês acham que as palavras princesa, chinesa, duquesa, baronesa, marquesa, francesa, inglesa, japonesa são escritas com ESA?

- Registrar no quadro as hipóteses dos alunos sobre o uso do ESA.
- Solicitar aos alunos que observem as palavras que foram fixadas na coluna ESA e as reescrevam no quadro de acordo com a indicação:

Masculino	Feminino
Príncipe	
Duque	
Barão	
Marquês	
Chinês	
Francês	
Inglês	
Japonês	

Momento de conversar com as crianças propondo uma reflexão sobre a relação entre a terminação ESA, os títulos de nobreza e os adjetivos pátrios em substantivos femininos. Por exemplo: de todas as palavras que vocês tinham, porque colocaram na primeira coluna a palavra PRINCESA, DUQUESA, etc? Porque todas essas palavras são escritas com ESA e não com EZA?

- Registrar as respostas dos estudantes confrontando com as hipóteses já levantadas sobre as duas possibilidades e levar os alunos a concluírem sobre a aplicação destas regras.

7º Momento: Confecção do mural de regras ortográficas.

- Entregar uma cartolina e solicitar que um integrante de cada dupla contribua na confecção do cartaz ou mural com as sistematizações sobre o emprego do ESA ou EZA.

Caro(a) professor(a), dependendo do nível de conhecimento ou do grau de dificuldade que desejar aplicar com sua turma, o sexto momento (6º) da sequência pode ser realizado da seguinte forma:

- a) Entregar, para cada dupla, um quadro com duas colunas (ESA – EZA) e um envelope contendo algumas palavras pertencentes às classes gramaticais substantivo (título de nobreza no gênero masculino) e adjetivo;
- b) Solicitar que pensem nas derivadas dessas palavras, com a terminação ESA ou EZA e escrevam nas respectivas colunas:

Sugestão:

ESA	EZA

Sugestão para o repertório de palavras: príncipe, chinês, grande, incerto, frio, firme, impuro, mole, duque, barão, franco, lerdo, marquês, estranho, gentil, limpo, francês, inglês, japonês.

- c) Solicitar que os alunos analisem as palavras que separaram em cada coluna

Momento de levar os alunos a refletirem sobre as semelhanças das palavras organizadas nas colunas. Sugestão de perguntas: Que palavras vocês escreveram na coluna do ESA? Por que escolheram essas palavras? E na coluna do EZA?

d) Registrar no quadro as hipóteses dos alunos sobre o uso do ESA.

Dependendo das respostas, promover um momento para levar os alunos a refletirem sobre as semelhanças e diferenças das palavras organizadas nas colunas. Mas, também, sobre a relação entre a terminação ESA e os títulos de nobreza e os adjetivos pátrios em substantivos femininos. Por exemplo: de todas as palavras que vocês tinham, porque colocaram no primeiro quadrado a palavra PRINCESA? E no segundo, porque DUQUESA? Porque todas essas palavras são escritas com ESA e não com EZA?

e) Registrar as respostas dos estudantes, confrontando com as hipóteses já levantadas, sobre as duas possibilidades e levar os alunos a concluírem sobre o uso destas regras.

Comentários Iniciais:

As terminações -OSO e -OSA são usadas em adjetivos derivados de substantivos. Trata-se, portanto, de uma regra morfológica, e o uso dessa terminação dá a ideia de abundância. Esta sequência propõe atividades que proporcionem aos estudantes compreender a função dos adjetivos que apresentem tal terminação.

1º Momento: Apresentação inicial da regra foco da sequência.

Nessa história, a autora fala da curiosidade que as crianças têm em relação à origem do nome das coisas. Marcelo, o personagem do livro, renomeia tudo que está a sua volta, buscando sentido para os nomes. No universo dele, por exemplo, cadeira passa a se chamar sentador.

- Inicie a sequência lendo junto com os alunos a história Marcelo, marmelo, martelo de Ruth Rocha¹. Antes da leitura, apresente o livro, a autora e a ilustradora. Pergunte se as crianças imaginam sobre o que a história vai tratar.
- Durante a leitura, convide os alunos a elaborarem hipóteses sobre o conteúdo da história e a se envolverem na brincadeira de Marcelo, pensando porque os aqueles nomes foram escolhidos por ele.
- Ao término da leitura, converse com os alunos fazendo perguntas como: gostaram do livro? O que vocês acharam da atitude de Marcelo? Por que Marcelo passou a não ser mais compreendido pelos pais? Como surgem as palavras?

Aproveite para explicar às crianças que as palavras não têm uma relação com as características dos objetos. Além disso, elas podem ser faladas de forma diferentes. Em algumas situações, as palavras são completamente diferentes, como mexerica/tangerina, e em outras situações elas mudam apenas alguns sons no momento que as pessoas falam, como em “mininu” “meninu”. (caso haja interesse do (a) docente, pode ser aprofundada a discussão sobre variação linguística). Por fim, diga à turma que, apesar dessas variações na forma de falar, para escrever temos uma convenção que diz como é a forma correta. Assim, nem sempre escrevemos da forma que falamos.

- Informe às crianças que elas irão aprender a usar o OSO/OSA, que, apesar de serem pronunciados com som de /z/, devem ser sempre escrito com S.

¹Encontrada no livro Marcelo, Marmelo, martelo: e outras histórias. Autora: Ruth Rocha. Editora: Salamandra.

2º Momento: construção de hipóteses sobre a regra em foco.

- Entregue para os alunos um quadro, como no exemplo abaixo, e peça que eles completem o sentido das palavras dadas:

PALAVRA	SENTIDO
Saboroso	É algo que tem muito.....
Cuidadosa	Que tem muito
Famosa	Pessoa que tem muita
Valioso	Algo que tem muito

- Pergunte aos alunos que conclusão eles podem chegar a partir do que observaram no quadro acima.
- Valorize as hipóteses dos estudantes e procure levá-los a perceber que o adjetivo dá a ideia de abundância, salientando a presença do MUITO/MUITA na segunda coluna.

3º Momento.

- Solicitar que as crianças completem as lacunas das frases com o adjetivo adequado, e enfatize que os substantivos dados poderão ajudar a descobrir o adjetivo correto.
- Sugestão de frases:
 - a) Pedro ficou em casa porque o dia estava _____ (chuva)
 - b) A professora conversou com Maria. Ela estava _____ (falta)
 - c) O bolo estava _____ (delícia)
 - d) A mãe de Chapeuzinho Vermelho avisou que andar pela floresta é _____ (perigo)

4º Momento

- Pergunte aos alunos se eles lembram da história de Marcelo lida no primeiro momento. Marcelo inventava palavras pensando no que elas representavam. Por exemplo, "Latildo" era o cachorro, porque ele latia.
- Avise às crianças que agora será a vez delas de descobrirem as palavras. Não vamos inventar palavras como Marcelo, mas vamos pensar nas características de alguma coisa/pessoa para escolher a palavra adequada. Todas as palavras escolhidas deverão ter a terminação -OSO/-OSA. A atividade pode ser realizada conforme orientação abaixo:
- Apresente à turma uma imagem qualquer (pegue a imagem no quadro) e dê um tempo para que o adjetivo seja escrito. Se quiser marque um tempo para a escrita de cada palavra. Por exemplo, fixe a imagem de um sorvete e diga "esse sorvete é muito..." as crianças podem completar com "gostoso", "saboroso", "cremoso", "delicioso" etc.
- Ao terminar a atividade, cada criança deverá escrever no quadro o adjetivo escolhido (irão ao quadro as crianças que escreveram adjetivos diferentes, para dar oportunidade a todas; procure variar a ordem das crianças em cada imagem).
- Peça que as crianças anotem no caderno o que descobriram sobre o uso do OSO/OSA.

TERCEIRA PARTE

JOGOS PARA O ENSINO DA ORTOGRAFIA



Memória dos Sons Iguais (R/RR) - R entre vogais (Cartela do aluno)

Cinthia Epitácio da Silva

Objetivo do jogo:

Encontrar o maior número de cartões cujas imagens/palavras tenham a letra R com o mesmo som.

Jogadores:

2 a 4 jogadores ou duplas

Componentes:

- 16 cartões com 16 imagens (ver repertório de imagens/palavras selecionadas).
- Alfabeto móvel

Regras:

- Os jogadores decidem quem começará a partida, se será por sorteio ou no par ou ímpar.
 - Os cartões serão embaralhados e distribuídos na mesa com a face da imagem voltada para baixo.
 - O primeiro jogador desvira um dos cartões e, em seguida um outro cartão.
 - O jogador observa se formou um par ou não (duas imagens em cujos nomes o grafema R tenha o mesmo som).
 - Se formou um par, deverá montar o nome das imagens usando o alfabeto móvel.
 - Os demais jogadores e/ou a docente confirmarão se a palavra está escrita corretamente. Caso a escrita esteja correta, o jogador fica com os dois cartões.
 - Caso os cartões levantados não formem par, o jogador devolve os cartões para o mesmo lugar que pegou, com as imagens voltadas para baixo.
 - Na sequência, é a vez do próximo jogador que fará o mesmo procedimento que o primeiro.
 - Ganha o jogador ou a dupla de jogadores que formar o maior número de pares.
-

Memória dos Sons Iguais (R/RR) - R entre vogais (Cartela do professor)

Cinthia Epitácio da Silva

Objetivos didáticos:

- Comparar semelhanças e diferenças sonoras das palavras quando escritas com R ou RR.
- Compreender que algumas palavras são escritas com apenas um R e outras, com dois R.
- Compreender a regra do uso do R/RR.

Público alvo:

Estudantes que já tenham, pelo menos, compreendido o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, durante a leitura, explicar aos estudantes como ele deve ser executado. Durante o jogo, caso ocorram dúvidas quanto às regras, o docente pode esclarecer, mostrando a necessidade de compreensão e aceitação das regras.

Caso a turma tenha um número elevado de crianças, o professor deverá, à medida que cada jogador ou dupla compor o nome da imagem com o alfabeto móvel, copiar as palavras no quadro ou numa folha em branco, para ao final de cada jogada analisar com as equipes adversárias se, de fato, os alunos conseguiram identificar em quais palavras a letra R apresenta o mesmo som. Durante esse momento de análise das escritas, de posse da folha ou no quadro, é interessante destacar todas as possibilidades de escrita de cada palavra apresentada pelos estudantes, selecionar e chamar uma dupla por vez para discutir a primeira escrita e a correção feita pelos demais jogadores. Durante esse momento, o professor fará as reflexões necessárias sobre a escrita das palavras e sistematizará o conteúdo abordado escrevendo no quadro. No final, os estudantes transcreverão a sistematização no caderno de regras ortográficas.

O jogo pode ser jogado individualmente ou em duplas. Caso seja em duplas, a quantidade de cartões deve ser aumentada.

A mediação docente é um elemento importante durante esses momentos, pois é fundamental que os estudantes sejam levados a refletirem sobre a escrita de determinadas palavras.

O professor, que é o mediador da situação de jogo, pode, utilizando os cartões, chamar a atenção para as possibilidades de escrita, propondo, inclusive, atividades no quadro ao término do jogo, refletindo sobre as semelhanças e diferenças encontradas quanto ao uso do R/RR. Ainda sobre os desdobramentos, o mediador pode, por meio de intervenções e atividades, possibilitar a reflexão sobre as palavras estudadas.

**Repertório de imagens/palavras selecionadas para o jogo
Memória dos Sons Iguais (R/RR) – R entre vogais**

CARRETA	CANGURU	CARRETEL	GARRAFA
CARRO	CARROÇA	MASCARA	BURRO
XICARA	VARA	ARANHA	GORILA
BARATA	ARARA	CORRIDA	CIGARRA

QUEM É A ESTRANHA? (CARTELA DO ALUNO)

Cinthia Epitácio da Silva

Jogadores objetivo do jogo:

- Descobrir e justificar a palavra estranha em cada cartela.

Jogadores:

2 a 6 jogadores ou duplas

Componentes:

- 06 cartelas com quatro palavras cada uma, sendo uma delas “estranha”;
- 01 ampulheta;
- 6 cartões com a palavra: ESTRANHA.

Regras:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe 1 cartela.
 - Quando for dado o sinal de início da jogada, pelo professor, os jogadores viram suas cartelas para identificar a palavra ESTRANHA. Inicia-se a marcação do tempo com a ampulheta.
 - Quem achar a palavra ESTRANHA primeiro deverá colocar o cartão com a inscrição ESTRANHA em cima da palavra e justificar sua escolha.
 - O tempo será interrompido para que os demais jogadores e o professor confirmem a resposta.
 - Quando o jogo for entre duplas: Se a resposta estiver correta a dupla vence a partida, marca 1 ponto, novas cartelas são distribuídas entre as duplas e o tempo começa novamente (ampulheta é “zerada”) para dar início a rodada seguinte. Caso esteja errada, a dupla perde a chance e a adversária pode responder as duas cartelas e marcar, até, 2 pontos.
 - Quando o jogo for com mais de três jogadores, por exemplo, competindo entre si: Se a resposta estiver correta o jogador vence a partida, marca 1 ponto, novas cartelas são distribuídas entre os jogadores e o tempo começa novamente (ampulheta é “zerada”) para dar início a rodada seguinte. Caso esteja errada, devolverá a cartela e vai esperar a próxima rodada para participar.
 - O jogo termina quando um jogador ou dupla marcar 3 pontos.
-

Quem é a estranha? (R/RR) (Cartela do professor)

Cinthia Epitácio da Silva

Objetivos didáticos:

- Comparar semelhanças e diferenças sonoras das palavras quando escritas com R ou RR.
- Compreender o uso do R ou do dígrafo RR em suas diversas posições (inicial e entre vogais).

Público alvo:

Estudantes que já possuam propriedade sobre o Sistema de Escrita Alfabética.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, durante a leitura, explicar aos estudantes como ele deve ser executado. Durante o jogo, caso ocorram dúvidas quanto às regras, o docente pode esclarecer, mostrando a necessidade de compreensão e aceitação das regras.

Durante as jogadas, o professor fará as reflexões necessárias sobre a escrita das palavras e sistematizará, ao final do jogo, o conteúdo abordado escrevendo no quadro.

É interessante que os alunos tenham um caderno de regras ortográficas para que possam transcrever a sistematização da regra do jogo.

O jogo pode ser confeccionado de modo que as palavras possam ser trocadas, assim evita a memorização. Além disso, o mesmo jogo poderá ser usado para outras regras, caso o professor deseje.

Repertório de palavras selecionadas para o jogo Quem é a Estranha?

O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA	
A	PÉRA	A	CARRINHO	A	ROUPA
B	XAROPE	B	CORRENTE	B	CARETA
C	BARRIL	C	GARRAFA	C	RISADA
D	FEIRA	D	BARALHO	D	CARRO

O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA	
A	CARO	A	CIGARRA	A	VARA
B	JARRA	B	CARINHO	B	CORRENTE
C	VARRA	C	RAZÃO	C	VARRA
D	RIO	D	BORRACHA	D	MURRO

Na trilha do R (Cartela do aluno)

Cinthia Epitácio da Silva

Objetivo do jogo:

Vence o jogo quem primeiro completar o percurso da trilha ou tabuleiro.

Jogadores:

2 a 4 jogadores.

Componentes:

- 01 tabuleiro;
- 04 pinos;
- 30 cartões com charadas (📄✍️)
- 30 cartões com palavras (📄🗣️)
- 30 cartões com questões ortográficas (📄📖)
- 01 dado;
- 04 cartelas para registro;
- 04 lápis.
- 04 borrachas.

Regras:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe um pino, uma cartela de registro, um lápis e uma borracha.
- O primeiro jogador será aquele que tirar o maior número no lançamento do dado, e a ordem dos demais jogadores seguirá o sentido horário.
- Cada jogador deve avançar no tabuleiro conforme a quantidade de casas tirada no dado.
- O primeiro jogador joga o dado, identifica o número de casas que deve avançar e colocar o seu pino no local adequado.
- Ao chegar a casa em que deve ficar, o jogador deverá executar a ação de acordo com o símbolo presente na casa (🗣️ - deverá escrever uma palavra ditada por um adversário OU ✍️ - deverá responder a uma charada OU 📖 responder a uma questão que diz respeito à ortografia).
- O adversário seguinte, pegará um cartão correspondente ao símbolo informado pelo primeiro jogador e lerá o que está escrito nele.
- O jogador deverá responder em sua cartela de registro. Durante o momento da escrita de cada jogador/dupla, nenhum integrante poderá falar.
- O adversário que leu o cartão deve conferir a resposta.
- Se responder corretamente ao desafio, o primeiro jogador ficará na casa. Mas, se responder incorretamente, ele voltará para a casa que estava antes de jogar o dado.
- Em sentido horário, a vez é passada para o próximo jogador.

Na trilha do R (Cartela do Professor)

Cinthia Epitácio da Silva

Objetivos didáticos:

- Compreender que algumas palavras são escritas com apenas um R, e outras com RR;
- Comparar as semelhanças e diferenças sonoras das palavras escritas com R ou RR;
- Perceber que, em algumas palavras, o som da consoante R é o mesmo, embora ela se encontre em posições silábicas diferentes;
- Perceber que o som dos dois R é forte e que este mesmo som pode ser encontrado em outras palavras escritas com apenas um R;
- Identificar que palavras são escritas com um R ou com dois R.

Público alvo:

Estudantes que já possuam propriedade sobre o Sistema de Escrita Alfabética.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, durante a leitura, explicar aos estudantes como ele deve ser executado. Durante o jogo, caso ocorram dúvidas quanto às regras, o docente pode esclarecer, mostrando a necessidade de compreensão e aceitação das regras.

Na trilha, deverão haver casas com obstáculos (avance duas casas, volte uma casa, perca uma jogada) e casas com símbolos:  (o jogador escreverá uma palavra ditada);  (o jogador deverá responder a uma charada);  (o jogador deverá responder a uma questão que diz respeito à ortografia).

O professor deverá mediar todas as jogadas, fazer as reflexões necessárias sobre a escrita das palavras e sistematizar a regra abordada escrevendo no quadro. No final, os estudantes transcreverão a sistematização no caderno de regras ortográficas.

Repertório de perguntas e palavras selecionadas para o jogo Na trilha do R

 O que entra na água e não se molha? R. SOMBRA	 O que mais se tira mais aumenta? R. BURACO	 Estou no início da rua, no fim do mar e no meio da cara? R. A LETRA "R"
 O som da letra r é igual ou diferente nessas palavras (CARINHO-CARRINHO)? R.	 O que foi preciso fazer para que a letra R soasse forte na palavra carinho? R. DUPLICAR O R	 O som da letra r é o mesmo nessas palavras (CORRIDA-GORILA). Certo ou errado? R. ERRADO

	AFRICANO	caminhões, etc? R. RODOVIA
Repetição O que foi preciso fazer para que a letra r soasse forte na palavra carrinho? R. DUPLICAR O R	Repetição Branca escreve-se com r ou comrr? R. COM R	Repetição Complete a palavra: ba.....ata. R. ESTA FALTANDO A LETRA R
<input checked="" type="checkbox"/> Enrugada	<input checked="" type="checkbox"/> Enraivecidos	<input checked="" type="checkbox"/> Rainha
Leitura O ferreiro trabalha com..... R. FERRO	Leitura O tomate é uma fruta, uma verdura ou um legume? R. FRUTA	Leitura O planeta possui luz própria? R. NÃO
Repetição A posição da letra r influencia no som e no sentido de uma palavra? R. SIM	Repetição Separe em sílabas as palavras honrada e barriga. R. HON-RA-DA – BAR-RI-GA	Repetição Solete a palavra "fragilidade". R. F-R-A-G-I-L-I-D-A-D-E
<input checked="" type="checkbox"/> Endereço	<input checked="" type="checkbox"/> Interrogação	<input checked="" type="checkbox"/> Formigueiro
Leitura Papai Noel entra pela..... R. CHAMINÉ	Leitura Quais são as quatro estações do ano? R. PRIMAVERA, VERAO, OUTONO E INVERNO	Leitura Nome de livro para colocar fotografias? R. ALBUM
Repetição Quais das palavras a seguir são escritas com "rr"? Arara, serra, roubo, garoto, ferro. R. SERRA e FERRO	Repetição Ao pronunciar as palavras: metralha, presente e palavra, o que acontece ou qual o som da letra r? R. A LINGUA BATE NO CÉU DA BOCA E TREME	Repetição Ao pronunciar as palavras: metralha e embaralha, existe diferença no som da letra r? R. NAO. NAS DUAS PALAVRAS A LINGUA BATE NO CEU DA BOCA E TREME
<input checked="" type="checkbox"/> Previsão	<input checked="" type="checkbox"/> Faqueiro	<input checked="" type="checkbox"/> Cigarra
Leitura Como é o nome do sentido que nos faz enxergar as coisas? R. VISAO	Leitura Incolor é algo que não tem cor. Indolor é algo que não tem..... R. CHEIRO	Leitura O que tem escrito na bandeira do Brasil? R. ORDEM E PROGRESSO
Repetição Dê um exemplo de palavra em que o r tem som fraco.	Repetição Complete a frase: Ocorreu um acidente entre um ônibus e uma * (careta - carreta). Explique a sua escolha. R. CARRETA.	Repetição Fui ao mercado comprar carne. Separe em sílabas as palavras: mercado, carne. R. MER-CA-DO, /CAR-NE
<input checked="" type="checkbox"/> Genro	<input checked="" type="checkbox"/> Enriquecer	<input checked="" type="checkbox"/> Vara
Ana comprou um * muito *. (CARO - CARRO)	Quando você voltar * a casa. (VARA - VARRA)	Eu * de medo de fantasmas. (MORO - MORRO).
Leitura Quais são as cores da bandeira do Brasil? R. VERDE, AMARELO, AZUL E BRANCO	Leitura O nome dado ao conjunto de ilhas é..... R. ARQUIPELAGO	Leitura Água mole, pedra dura, tanto bate até que..... R. FURA
Repetição Complete: Ana comprou um * muito *. (CARO - CARRO) R. CARRO-CARO	Repetição Complete: Quando você voltar * a casa. (VARA - VARRA) R. VARRA	Repetição Complete: Eu * de medo de fantasmas. (MORO - MORRO). R. MORRO
<input checked="" type="checkbox"/> Quadrilha	<input checked="" type="checkbox"/> Professor	<input checked="" type="checkbox"/> Amarelo

DIFERENTE. Por quê? R. DOIS R É FORTE		
Jarra	Arranha	Aranha
O que é que nunca passa, e sempre está na frente? R. FUTURO	O que é que pode ser feito de ferro, de gelo, de chocolate e de água ao mesmo tempo? R. BARRA	Você está em uma sala escura com um único fósforo na mão, à sua frente tem uma vela, uma lamparina e uma pilha de lenha. O que você acenderia primeiro? R. FOSFORO
Tanto na palavra FIGURA quanto na palavra BARRO o r está entre vogais. Então, porque que um tem apenas um r e ou outro tem dois? R. PARA FICAR FORTE TEM QUE TER 2	O som do r é o mesmo nessas três palavras (BARRO-RODA-FIGURA)? R. BARRO E RODA, SIM. EM FIGURA, NÃO.	O som da letra r é o mesmo nessas palavras (CANGURU-GARRAFA). A afirmação está correta? R. NÃO
Pratos	Rato	Trigo
Quem perdeu o sapatinho de cristal? R. CINDERELA	Rapunzel vive presa em uma? R. TORRE	O que aconteceu com a mãe de Cinderela? R. MORREU
Escreva três palavras em que a letra r também fique na mesma posição que essa palavra (URSOS)	Nas palavras CARRO e RODA o som da letra R é o mesmo. Então, porque a palavra se escreve com apenas um r? R. PORQUE NAO SE INICIA PALAVRAS COM DOIS R	Faça a separação silábica dessas três palavras: CRAVO, URSOS e METRO. A letra r ficou na mesma posição? R. APENAS EM CRAVO E METRO.
Tigres	Tristes	Roeu
Viveu um tempo com os sete anões, seu sobrenome é Neve. R. BRANCA	Complete o nome do conto "Cachinhos dourados e os três..." R. URSOS	Alice vive no país das... R. MARAVILHAS
A palavra EN_QUECE é escrita com r ou rr? R. COM R	Quais as três letras em que só se pode usar a letra r uma vez? R. N, L e S.	Nas palavras enraivecido e enrascada onde está a letra r? O som é o mesmo nessas duas palavras? R. DEPOIS DA LETRA N. SIM, E FORTE
Roupa	Rei	Roma
O que é que corre em volta do pasto inteiro sem se mexer? R. CERCA	Acessório usado na cabeça pelos sete anões? R. GORRO	No conto de Cinderela, a abóbora é transformada em quê? R. CARRUAGEM
Na palavra israelita onde está a letra r? Este caso é igual ou diferente ao que acontece nas palavras enraivecido e enrascada? R. DEPOIS DA LETRA S. E IGUAL, POIS SO PODE ESCREVER COM UM R.	Das palavras a seguir, selecione e escreva duas em que a letra r está em posição diferente, mas que tem o mesmo som: ARARA – BARRO – RODA – PREGO. R. BARRO e RODA	Das palavras a seguir CIGARRA – CARINHO – RAZAO – BORRACHA, selecione e escreva uma em que a letra r apresenta o som diferente das demais.
Genro	Israelitas	Enriquecer
O que mais se tira mais aumenta? R. BURACO	Quem nasceu na África é chamado de... R.	Nome da estrada que transitam motos, carros,

BARALHO DO G/GU (CARTELA DO ALUNO)

Alan Djayce Santos Guimarães
Luiz Tavares de Lucena
Milena Corrêa Gambôa da Silva
Raiana Barboza de Oliveira
Thayrine Nascimento da Silva

Finalidade:

Ganhará o grupo que primeiro conseguir 5 pontos.

Jogadores:

6 grupos.

Componentes:

- 1 dado.
- 20 fichas com imagens correspondentes a palavras com G (antes de "E" e "I") e GU.
- 5 placas escritas "Certo".
- 5 placas escritas "Errado".

Regras:

- Embaralhar as 20 fichas e colocar no centro do jogo com a imagem voltada para baixo.
 - O jogo deverá começar pelo grupo 1. O grupo 1 será aquele que conseguir tirar o maior número no dado, e o número dos demais grupos será definido da mesma forma.
 - Um representante do grupo deverá 1 pegar uma ficha no centro do jogo e escrever no quadro, após discutir com seu grupo, a forma correta da palavra que está indicada na ficha.
 - Os outros grupos utilizarão as placas de "Certo" ou "Errado" para avaliarem se o grupo 1 acertou ou não a forma ortográfica correta da palavra.
 - O professor confirmará se a escrita está correta ou não.
 - Se a palavra estiver escrita corretamente e os grupos da correção também levantarem a placa "Certo", todos os grupos ganharão 1 ponto.
 - Se a palavra estiver incorreta e a correção correta, apenas os grupos que corrigiram a palavra de forma certa irão ganhar 1 ponto.
 - Caso a palavra esteja correta e a correção não, apenas o grupo que escreveu no quadro irá ganhar 1 ponto.
-

BARALHO DO G/GU (CARTELA DO PROFESSOR)

Alan D Jayce Santos Guimarães
Luiz Tavares de Lucena
Milena Corrêa Gambôa da Silva
Raiana Barboza de Oliveira
Thayrine Nascimento da Silva

Objetivo didático:

- Compreender o uso do dígrafo GU².

Público alvo:

- Crianças que já se apropriaram do Sistema de Escrita Alfabética.

Encaminhamentos:

O professor deve conduzir as jogadas de modo que cada aluno jogue na sua vez. Além disso, criar e mediar situações que levem os alunos a refletirem sobre as escritas e as correções das palavras feitas pelos grupos de forma a promover um debate entre os estudantes. E, neste momento, é sempre importante perguntar ao grupo o porquê da palavra ser escrita daquela forma.

Lembramos que o objetivo é levar o aluno a refletir sobre o uso do dígrafo e não apenas identificar se as palavras são escritas com G ou GU.

Lista de imagens do Jogo:

GELADEIRA, GELO, TIGELA, GIRAFÁ, GIRASSOL, GUIZO, GIGANTE, GILETE, GUINDASTRE, GELATINA, GUINÉ, GUITARRA, AÇOUGUE, GEMA, GIZ, MANGUEIRA, FOGUETE, FOGUEIRA, CARANGUEJO, MANGUE.

²Apesar de a finalidade do jogo ser essa, usaremos o G antes do E e do I para que os estudantes possam, por meio do contraste, perceber a necessidade do uso do dígrafo para produzir o som /g/.

JOGO AM/ÃO
(CARTELA DO ALUNO)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Finalidade do jogo:

Fazer o maior número de acertos, ficando com o maior número de fichas.

Participantes:

De 2 a 4 grupos.

Materiais do jogo:

30 fichas contendo frases lacunadas.

Preparação para o jogo:

1. O professor deve embaralhar as fichas e colocá-las emborcadas sobre a mesa, com a frase voltada para baixo.
2. Deve-se formar os grupos e organizar a ordem das jogadas.
3. O professor deve fazer um quadro na lousa para contabilizar os pontos de cada equipe.

Regras do jogo:

1. O primeiro grupo pega uma ficha que está emborcada e a lê, indicando terminações palavra que completa a frase e justificando o porquê.
 2. Sempre que o grupo acertar, o professor registra um ponto.
 3. Algumas frases têm mais de uma opção de resposta. Se o grupo conseguir identificá-las, ganha um ponto extra.
 4. Vence o grupo que marcar o maior número de pontos.
-

JOGO AM/ÃO

(CARTELA DO PROFESSOR)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Objetivo didático:

- Compreender que os verbos da 3ª pessoa do plural do pretérito perfeito do indicativo terminam em AM e os verbos da 3ª pessoa do plural do futuro do presente terminam em ãO.

Público-alvo:

4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Estratégias de encaminhamento:

- O professor deverá orientar os alunos, pedindo que atentem às frases lidas, problematizando para que identifiquem os verbos terminados em AM (referentes à 3ª pessoa do pretérito perfeito do indicativo) e os terminados em ãO (que indicam a 3ª pessoa do plural do futuro do presente do indicativo), solicitando que expliquem o porquê de tal terminação.
- Algumas frases darão às crianças duas possibilidades de resposta. Nesses casos, é preciso estar atento e provocar a reflexão, pois, se as crianças identificarem essas frases, ganham um ponto extra na jogada.

Cartas de frases lacunadas

Verbo FALAR	Minhas primas _____ que foram passear no shopping.
Verbo FALAR	Elas _____ com a professora amanhã.
Verbo PASSEAR	No domingo passado, as crianças _____ no zoológico.
Verbo PASSEAR	Meus pais vão viajar nessas férias. Dessa vez _____ muito.
Verbo DISCUTIR	As crianças _____ o assunto do trabalho nos grupos.
Verbo DISCUTIR	Se não combinarem agora o tema da festa, _____ mais tarde.
Verbo	Meus avós _____ que eu ia passar o fim de semana

PENSAR	com eles.
Verbo PENSAR	Se eu não chegar na hora, meus colegas _____ que eu não vou mais.
Verbo CHATEAR	Meus amigos se _____ porque não fui ao parque com eles.
Verbo CHATEAR	Quando eu disser que não vou à festa, meus primos se _____.
Verbo BRINCAR	Murilo e Luís _____ de <u>pega-macaco</u> na rua.
Verbo BRINCAR	<u>Luna</u> e Patrícia não _____ na hora do recreio, pois vão fazer um trabalho.
Verbo JOGAR	Os meninos da minha turma _____ contra o 4º ano.
Verbo JOGAR	Eles não confirmaram se _____ amanhã.
Verbo PINTAR	Ontem, meus tios _____ o quarto do bebê.
Verbo PINTAR	Os diretores prometeram que _____ a escola nas férias.
Verbo CONVERSAR	Elas _____ muito sobre a colega novata.
Verbo CONVERSAR	Felipe e Laura _____ amanhã sobre o trabalho de Ciências.
Verbo ESTUDAR	As meninas _____ para a prova de ontem.
Verbo ESTUDAR	Joana e Artur _____ para apresentar a feira de ciências na próxima semana.
Verbo GANHAR	Andréa e Luíza _____ muitos chocolates na última páscoa.
Verbo GANHAR	Meus pais disseram: "Se vocês ficarem em recuperação não _____ presentes".
Verbo TIRAR	Sandra e Téo _____ 10 na prova de ontem.
Verbo TIRAR	A professora acha que vocês _____ nota baixa amanhã, porque não prestaram atenção à explicação.
Verbo ESQUECER	Eles _____ de fazer a tarefa de casa.
Verbo	Será que eles _____ de ir à festa junina da escola?

ESQUECER	
Verbo ENCONTRAR	Vocês _____ uma garrafa que esqueci ontem?
Verbo ENCONTRAR	Se na festa tiver muita gente, será que nossos tios nos _____ lá?

JOGO ÊS/EZ
(CARTELA DO ALUNO)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Finalidade do jogo:

Acertar a escrita do maior número de palavras, ficando com mais fichas.

Participantes:

De 2 a 4 participantes ou duplas.

Materiais do jogo:

24 fichas de palavras lacunadas.

12 cartas de comando.

Preparação para o jogo:

1. Ler as regras do jogo;
2. Distribuir as cartas de palavras sobre a mesa, voltadas para cima;
3. Embaralhar e colocar as cartas de comando emborcadas, formando um monte, com o comando voltado para baixo;
4. O professor deve ler para/com os alunos as fichas que contêm as palavras do jogo, observando se eles as conhecem.

Regras do jogo:

1. Os jogadores decidem quem inicia o jogo.
 2. O primeiro jogador retira a primeira carta de comando, lê e segue a instrução. Se ele acertar todas as respostas, fica com as cartas de palavras. Se errar, coloca a carta de comando na parte de baixo do monte e deixa as cartas de palavras na mesa.
 3. Os demais jogadores seguem o mesmo procedimento.
 4. Ganha quem, ao final das jogadas, ficar com mais cartas de palavras.
-

JOGO ÊS/EZ

(CARTELA DO PROFESSOR)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Objetivo didático:

- Compreender que os adjetivos pátrios do gênero masculino terminam com ÊS, enquanto que substantivos derivados de adjetivos terminam em EZ.

Público-alvo:

4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Estratégias de encaminhamento:

- O professor deverá propor alguns questionamentos aos jogadores, para que percebam que os adjetivos pátrios do gênero masculino sempre terminam em ÊS e os substantivos derivados em EZ.
- O professor atuará como mediador do jogo, observando as reflexões que alunos fizerem para completar as palavras, identificando se a letra escolhida para completar a palavra está correta ou não, iniciando uma reflexão.

Cartas de palavras:

ESCOC__	CHIN__	FRANC__	NORUEGU__	DINAMARQU__	INGL__
PORTUGU__	POLON__	TAILAND__	PEQUIN__	JAVAN__	JAPON__
GRAVID__	SURD__	MACI__	MACI__	RAPID__	MUD__
ACID__	TIMID__	FLACID__	ESTUPID__	EMBRIAGU__	NITID__

Cartas de comando:

Pegue 2 palavras terminadas em EZ	Pegue 1 palavra terminada em ÊS	Passe sua vez para o próximo jogador
Pegue uma palavra terminada em EZ	Pegue 2 palavras terminadas em ÊS	Pegue 2 palavras terminadas em EZ
Pegue 3 palavras terminadas em ÊS e 1 terminadas em EZ	Peguem 1 palavra terminada em ÊS e 3 terminadas em EZ	Pegue 2 palavras terminadas em ÊS
Pegue 1 palavra terminada em EZ e 2 terminadas em ÊS	Pegue 1 palavra terminada em ÊS e 2 terminadas em EZ	Passe sua vez para o próximo jogador

JOGO IU/IL
(CARTELA DO ALUNO)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Finalidade do jogo:

Formar primeiro um grupo de 6 cartas com palavras com o mesmo final (IL ou IU).

Participantes:

Até 4 grupos de 2 ou 3 participantes.

Materiais do jogo:

30 fichas de palavras lacunadas.

Cartela de frases (para ser lida pelo professor).

Preparação para o jogo:

1. O professor deve ler para/com os alunos a cartela de frases que contêm as palavras do jogo, observando se eles conhecem as palavras que o compõem.
2. Embaralhar as cartas, entregando 2 delas a cada dupla ou trio e emborcando em um monte as demais sobre a mesa.

Regras do jogo:

1. Os jogadores decidem quem inicia o jogo. Os demais devem realizar as jogadas seguindo o sentido horário.
 2. A primeira dupla ou trio retira uma carta do monte e deve verificar se as palavras terminam com IL ou IU, agrupando-as segundo suas terminações. (EX: se suas cartas forem BARRIL, FUNIL e PARTIU, deve colocar as duas primeiras em um grupo e a terceira em outro).
 3. A próxima dupla ou trio repete o procedimento.
 4. Vence a dupla ou trio que conseguir primeiro juntar 6 palavras de uma mesma terminação.
 5. O docente deverá conferir junto com o grupo se as 6 palavras apresentam a mesma terminação. Caso haja erro a dupla ou trio devolve as cartas e sai do jogo, até que apareça uma nova dupla ou trio vencedor.
-

JOGO IU/IL

(CARTELA DO PROFESSOR)

Tarciana Pereira da Silva Almeida

Objetivo didático:

- Compreender que os verbos de terceira conjugação (IR) na terceira pessoa do singular pretérito perfeito do indicativo terminam sempre com IU, enquanto que os substantivos ou adjetivos terminam com IL.

Público-alvo:

4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Estratégias de encaminhamento:

- O professor deverá mediar o jogo propondo alguns questionamentos às duplas ou trios, de modo que eles percebam que os verbos que aparecem nos jogos terminam sempre com IU e os substantivos ou adjetivos terminam em IL.

- O professor atuará como mediador do jogo, observando as reflexões que alunos fizerem para completar as palavras, identificando se a letra escolhida para completar a palavra está correta ou não e iniciando uma reflexão.

Cartas de palavras:

SAI_	ASSISTI_	FINGI_	MI_	QUADRI_
PARTI_	CORRIGI_	PERMITI_	ABRI_	FEBRI_
SUMI_	ABRI_	DORMI_	GENTI_	INFANTI_
CAI_	INVADI_	BARRI_	PERFI_	PASTORI_
SORRI_	CONFUNDI_	FUNI_	BRASI_	ESTUDANTI_
DIVIDI_	RESISTI_	CANI_	PERNI_	JUVENI_

Frases da cartela:

1. SAIU- Ontem, a mulher sai_ do trabalho mais cedo.
 2. PARTIU- Minha mãe parti_ o bolo.
 3. SUMIU- Felipe esqueceu a bola no campo e ela sumi_.
 4. CAIU- O copo cai_ da minha mão.
 5. SORRIU- Aquela menina sorri_ para mim.
 6. DIVIDIU- Luciano dividi_ o lanche com Pedro.
 7. ASSISTIU- Papai assisti_ o jornal à noite.
-

-
8. CORRIGIU-A professora corrigi_ a tarefa da turma.
 9. ABRIU-Minha irmã abri_ a janela.
 10. INVADIU-Quando encontrei minha avó, uma felicidade invadi_ meu ser.
 11. CONFUNDIU-Mirela confundi_ as respostas da prova.
 12. RESISTIU-O atleta que ganhou a maratona, resisti_ ao calor e ao cansaço.
 13. FINGIU-Meu vizinho fingi_ que não me viu.
 14. PERMITIU- Minha mãe não permiti_ que eu fosse à casa do meu amigo.
 15. DORMIU-O bebê dormi_ a noite toda.
 16. BARRIL- Chaves é um menino que vive dentro do barri_.
 17. FUNIL-Enchi a garrafa de água usando um funi_.
 18. CANIL-Murilo adotou um cachorro em um cani_.
 19. MIL-Amanda tem mi_ e uma ideias.
 20. ABRIL-Eu nasci no mês de abri_.
 21. GENTIL-Todos gostam de Larissa porque ela é muito genti_.
 22. PERFIL-Muita gente visualizou meu perfi_ no Instagram.
 23. BRASIL-André vai assistir o jogo do Brasi_.
 24. PERNIL-No ano novo, mamãe gosta de comprar perni_ de porco.
 25. QUADRIL-Vovó está com dor no quadri_.
 26. FEBRIL-O menino está gripado, acordou feбри_.
 27. INFANTIL-Andréa gosta de filme infanti_.
 28. PASTORIL-Nesse ano, minha turma vai dançar o pastori_.
 29. ESTUDANTIL-Carteira de estudante é o mesmo que carteira estudanti_.
 30. JUVENIL-Luciana lê muita literatura juveni_.
-

TRILHA ORTOGRÁFICA: S OU Z?

(CARTELA DO ALUNO)

Rosy Karine Karine Pinheiro Araújo

Shirley Thayza Soares de Souza

Cinthia Epitácio da Silva

Finalidade do jogo:

Ganha o jogo quem chegar primeiro no final da trilha.

Participantes:

Duas pessoas ou dois grupos.

Componentes:

1 trilha com números de 1 a 20.

1 dado.

2 pinos de cores diferentes.

20 cartões contendo frases numeradas de 1 a 20.

20 cartões contendo as letras S e Z.

Casas especiais da trilha:

Casa 3: Ainda bem que o jogo está apenas começando! Volte 1 casa para se aquecer melhor.

Casa 5: Você está bem preparado, jogue outra vez!

Casa 6: Você é um ótimo jogador! Avance 1 casa.

Casa 10: Parabéns, você chegou na metade da trilha! Avance 1 casa.

Casa 11: Sinal vermelho! Volte 2 casas.

Casa 15: Você está quase lá! Avance 1 casa.

Casa 17: Você caiu na armadilha! Volte 1 casa.

Casa 18: Será que você será o campeão? Avance 1 casa.

Preparação do jogo:

1. Colocar a trilha sob uma superfície lisa.
2. Distribuir os pinos entre os participantes.
3. Deixar os cartões das frases virados para baixo, para que nenhum dos participantes as veja.
4. Deixar em montinhos diferentes os cartões com as letras S e Z voltados para cima.

Como jogar:

-
- Jogar o dado para definir quem iniciará o jogo. Ganha aquele que tirar o maior número.
 - O primeiro jogador ou grupo deverá jogar o dado novamente e colocar seu pino no número correspondente de casas da trilha.
 - Se o pino não cair em uma casa especial, deverá pegar um dos cartões de frases e completar a palavra com a letra S ou Z, que deverá ser retirada de seus respectivos montinhos.
 - Se cair em uma das casas especiais (pintadas de vermelho), deverá executar a ação referente à casa.
-

TRILHA ORTOGRÁFICA: S OU Z?

(CARTELA DO PROFESSOR)

Rosy Karine Pinheiro Araújo
Shirley Thayza Soares de Souza
Cinthia Epitácio da Silva

Objetivo didático:

1. Perceber o uso das letras S e Z nas palavras derivadas de substantivos.
2. Perceber o princípio de que se emprega a letra S nos verbos que derivam de palavras que a possuem em sua última sílaba.
3. Percebe que, se a palavra de origem não possuir a letra S ou Z, suas derivações serão escritas sempre com a letra Z.

Público alvo:

Estudantes do 4 e 5º ano do ensino fundamental.

Estratégias de encaminhamento:

O professor atuará como mediador do jogo, observando as reflexões que alunos fizeram para completar as palavras, identificando se a letra escolhida para completar a palavra está correta ou não, iniciando uma reflexão.

A mediação docente é um elemento importante durante esses momentos, pois é fundamental que os estudantes sejam levados a refletirem sobre a escrita de determinadas palavras. E, assim sistematizar, com o grande grupo, o conteúdo abordado escrevendo no quadro para posterior transcrição no caderno por parte dos estudantes.

O professor, que é o mediador da situação de jogo, pode, utilizando os cartões, chamar a atenção para as possibilidades de escrita, propondo, inclusive, atividades no quadro ao término do jogo, refletindo sobre as semelhanças e diferenças encontradas quanto ao uso do S ou Z. Ainda sobre os desdobramentos, o mediador pode, por meio de intervenções e atividades, possibilitar a reflexão sobre as palavras estudadas.

Frases dos cartões:

1. A professora fará a análi___e da prova antes de corrigi-la;
 2. A nota que tirei na prova foi ra___oável;
 3. Tivemos que fertili___ar o solo para as próximas plantações;
 4. Joana levou um tombo ao desli___ar sob a pista de gelo;
 5. Foi necessário esva___iar a geladeira antes da viagem;
 6. O avi___o chegou fora de hora;
 7. O arquivo do escritório estava uma bagunça, então tivemos que setori___ar os documentos por ordem alfabética;
 8. Os humoristas fazem muitas piadas no improvi___o;
 9. Desde a sua primeira ida ao circo, Ana ficou traumati___ada com palhaços;
 10. Foi necessário pesqui___ar os dados novamente;
 11. Todos combinaram de padroni___ar suas camisas para ir ao jogo da escola;
-

-
12. O diretor teve que revi___ar o relatório antes de assinar;
 13. Tivemos que atuali___ar o cardápio do restaurante para o Natal;
 14. Maria contratou um fotógrafo para eterni___ar os momentos do seu casamento;
 15. A pomba branca é a referência para simboli___ar a paz;
 16. Tivemos que utili___ar todo o recurso para abrir o negócio;
 17. O ca___ebre desmoronou após as fortes chuvas;
 18. O cru___eiro partirá às 13h em destino ao continente europeu;
 19. A apre___entação foi feita via internet a pedido do cliente;
 20. O para___ita afetou o solo drasticamente.
-

Jogo das Irregularidades do Som de S Baseado no jogo UNO (CARTELA DO ALUNO)

Elizabeth Costa
Lucas Ferreira Dantas Santos
Maria Cecília Simes

Finalidade do jogo:

Encontrar “cartas de letras” que completem corretamente as “cartas de palavras”, formando assim palavras corretas. Por exemplo: a carta de palavra que tenha “a___istir” forma par com a carta de letras “ss”, completando a palavra “assistir”.

Jogadores:

3 a 6 jogadores.

Materiais do jogo:

60 Cartas de Palavras.

1 baralho contendo as Cartas de Letras.

33 Cartas Especiais.

1 lista contendo as palavras corretas que estão nas cartas de palavras.

1 dicionário da Língua Portuguesa.

Cartas Especiais

- Carta Retorno: inverte-se o sentido do jogo. (5 unidades)
- Carta Zero: o participante pode trocar as cartas na sua mão com a de um outro colega. (2 unidades).
- Carta Descarte: o participante é obrigado a descartar quaisquer Cartas de Letras de acordo com a quantidade descrita (-1: descarta-se uma carta, -2: descartam-se duas, etc.). (8 unidades, sendo duas de -4, três de -3, duas de -2 e uma de -1).
- Carta Pegue: o participante é obrigado a pegar Cartas de Palavras de acordo com a quantidade descrita (+1: pega-se uma carta, +2: pega-se duas cartas, etc). (8 unidades, sendo duas de +4, três de +3, duas de +2 e uma de +1.).
- Carta Escolha: o participante escolhe alguém do grupo para pegar uma carta de palavra a mais. (5 unidades).
- Carta Coringa: o participante tem o direito de olhar 1 palavra na lista ou dicionário. (5 unidades).

Regras

1. Misturar as Cartas Especiais com as Cartas de Letras. Essas cartas formarão o *Montinho A*. As Cartas de Palavras formarão o *Montinho B*.
 2. Cada jogador pega 6 Cartas de Palavras inicialmente. Decide-se quem inicia e o jogo segue em sentido horário.
 3. Na sua vez, o jogador pega 1 carta do *Montinho A*.
-

4. Caso a carta que ele tenha pego seja uma Carta de Letras, há duas opções:

- Se o participante achar que a Carta de Letras corresponde a alguma palavra que tenha em mãos, ele fica com a Carta de Letras e reserva o conjunto à parte, dando vez ao próximo jogador.
- Se ele achar que a Carta de Letras não corresponde a nenhuma Carta de Palavras, ele é obrigado a devolver a Carta de Letras e colocá-la no fim do Montinho A, dando vez ao próximo jogador.

5. Caso a carta que ele tenha pego seja uma Carta Especial, deve-se fazer o que se pede e depois dar a vez ao próximo jogador.

- Se a Carta Especial for a Carta Coringa ou a Carta Zero, o jogador pode permanecer com ela e usá-la quando preferir. Automaticamente, a vez é do próximo jogador. Após o uso dessas cartas, o jogador deverá descartá-la no fim do Montinho A.

6. O Montinho B é reservado para quando os jogadores pegarem as cartas Pegue.

7. O jogo segue até o momento em que o primeiro jogador conseguir corresponder todas as Cartas de Palavras às Cartas de Letras.

- O jogador que terminar primeiro deverá mostrar os conjuntos de palavras e letras que conseguiu formar para os colegas, que deverão corrigir as palavras todos juntos.

8. Se todas as palavras estiverem corretas, o jogador ganha o 1º lugar, e o jogo continua com os outros jogadores, até que se completem os 2º e 3º lugares.

- Caso as palavras não estejam corretas ou uma parte esteja e outra parte não, o jogador sofrerá a seguinte penalidade: deverá devolver as Cartas de Palavras para o fim do Montinho B e devolver as Cartas de Letras para o fim do Montinho A.
 - Ele deverá pegar 6 novas cartas, passar a vez para o outro jogador e continuar o jogo até que a finalidade seja alcançada.
-

Jogo das Irregularidades do Som de S Baseado no jogo UNO (CARTELA DO PROFESSOR)

Elizabeth Costa
Lucas Ferreira Dantas Santos
Maria Cecília Simes

Objetivos de aprendizagem:

1. Aprender as irregularidades ortográficas relativas ao som de S, cujos grafemas correspondentes podem ser bastante variados (no jogo, trabalharemos com os grafemas S, C, SS, Ç).
2. Aprender a usar o dicionário, caso o professor opte por esse material.

Público alvo:

Estudantes que já possuam propriedade sobre o Sistema de Escrita Alfabética.

Encaminhamentos:

Dependendo do nível de conhecimento dos alunos sobre os sons trabalhados neste jogo e suas notações ortográficas, seja disponibilizado tempo suficiente para que os alunos completem pelo menos 1 rodada, porque é o no fim desta que o professor poderá ter ciência de como os alunos estão supondo as notações das palavras, é também nesse momento que eles poderão comprovar se estão certos ou errados quanto às combinações que fizerem entre as cartas. Por ser um jogo de dinamicidade e que depende do conhecimento dos alunos, pode ser que eles levem vários minutos para fecharem uma rodada.

Lista de palavras do Jogo

C

Cérebro; Ciúmes; Cinema; Cera; Cinco; Esquecida; Esclarecido; Bicicleta; Cego; Feiticeira; Cebola; Centavos; Nacional; Ciranda; Circo.

SS

Assiduidade; Assinar; Classificar; Compromisso; Assunto; Grosseria; Interesse; Intromissão; Omissão; Pássaro; Possuir; Pressa; Profissional; Progresso; Promessa;

Ç

Açúcar; Açude; Cabeça; Caça; Caroço; Coração; Criança; Dança; Doença; Endereço; Justiça; Lição; Melaço; Praça; Caçula.

S

Absurdo; Ansiedade; Consequente; Consulta; Inseguro; Intensidade; Pensamento; Sinal; Sino; Siri; Sertão; Selo; Mensagem; Cansado; Sereno

Dicas para o professor:

1. No momento da correção, o professor pode proceder de diferentes maneiras:

a. Sugestão 1:

Os alunos poderão fazer a correção utilizando a lista que participa dos materiais do jogo.

b. Sugestão 2:

Os alunos poderão utilizar o dicionário, caso a intenção do professor seja ensiná-los a usar tal material (salientamos que, nesse caso, é necessário que os estudantes já consigam manejar o dicionário com alguma autonomia. Caso contrário, recomenda-se elaborar e desenvolver uma sequência didática voltada ao uso do dicionário junto à turma).

c. Sugestão 3:

Antes de ver as respostas definitivas na lista ou dicionário, o professor pode solicitar que os alunos tentem explicar porque acreditam que uma palavra é escrita daquela maneira, o que o jogador pensou quando formou tal combinação, etc. Após esse momento de reflexão, eles podem checar no dicionário ou na lista a resposta correta.

2. O jogo não precisa se limitar apenas a esse som. O professor pode usar tal ideia para confeccionar cartas com outras irregularidades ortográficas ou, até mesmo, com regularidades e adaptá-las da maneira como achar favorável.

JOGO: ORTOGRAFIA EM AÇÃO **(Cartela do aluno)**

Bianca Roberta de Souza
Dayana Mesquita dos Santos
Dayanne de Jesus dos Santos
Lucinelma da Costa Moraes
Maria Isabel Mello Costa de Carvalho
Maria Luiza de Melo Oliveira

Finalidade do Jogo:

Vence o jogo a equipe de jogadores que alcançar o maior número de pontos por acertar como se escreve a palavra corretamente, empregando S, SS, C ou Ç.

Participantes:

As disputas são realizadas por meio de equipes, sendo permitido 4 equipes por disputa.

Componentes do jogo:

Antes do primeiro jogo, retire todas as peças da caixa:

- 1 placar de pontos.
- 14 cartas contendo o “o que é, o que é?”, duas dicas sobre qual é a palavra e as opções S, SS, C e Ç.
- 54 fichas redondas amarelas (com os valores de 5, 3 e 1).
- 4 fichas pequenas com as letras S, SS, C e Ç.

Como jogar:

- Dividir a classe em equipes;
 - Fazer um sorteio para escolher a ordem de jogada;
 - Cada equipe deverá escolher um cartão contendo a charada;
 - A equipe poderá pedir no máximo duas dicas se não souber a resposta do “o que é, o que é?”;
 - Depois de descobrir a resposta da charada, a equipe deverá identificar entre as opções S, SS, C e Ç qual é a correta para colocar na palavra lacunada;
 - Ganha 5 pontos se a equipe acertar como se emprega o S, SS, C e Ç corretamente na palavra descoberta;
-

-
- Se a equipe não souber qual é a palavra pelo “o que é, o que é?”, o grupo pode usar a primeira dica contendo a definição do dicionário da palavra misteriosa. Ganha 3 pontos se acertar como se escreve corretamente a palavra. Caso necessite de mais ajuda para descobrir a palavra, é ofertado a terceira e última dica, uma imagem que representa a palavra e, acertando como se escreve corretamente, a equipe ganha 1 ponto;
 - O grupo que não souber ou errar como se escreve corretamente a palavra da charada terá seu cartão devolvido à pilha de cartas, misturando-a com as outras;
 - O grupo que pegar um cartão que já tiver sido devolvido e misturado à pilha de cartas, mesmo que saiba como a palavra se escreve corretamente, ganhará apenas 1 ponto;
 - Ganhará o jogo quem no final da disputa acumular mais pontos.
-

JOGO: ORTOGRAFIA EM AÇÃO (Cartela do professor)

Bianca Roberta de Souza
Dayana Mesquita dos Santos
Dayanne de Jesus dos Santos
Lucinelma da Costa Moraes
Maria Isabel Mello Costa de Carvalho
Maria Luiza de Melo Oliveira

Objetivos Didáticos:

- Compreender que as letras têm valores sonoros fixos, apesar de certos sons poderem ser notados com mais de uma letra.
- Perceber que os grafemas S, SS, C e Ç podem apresentar o mesmo som.

Público Alvo:

Estudantes que já tenham, pelo menos, compreendido o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética.

Sugestões de encaminhamento:

O professor pode iniciar a conversa escrevendo no quadro algumas palavras e pedir que as crianças façam observações quanto aos sons dos S, SS, C e Ç. Explicar às crianças que as letras do nosso alfabeto possuem sons específicos. E que, algumas vezes, uma letra pode representar mais de um som.

Neste jogo, o papel do professor funcionará como facilitador/ mediador, deixando bem claras as regras do jogo e dando instruções aos jogadores antes, durante e depois da partida.

O professor irá ler a pergunta contida nos cartões para os alunos e, após os alunos acertarem a palavra da charada do “o que é, o que é?”, ele deverá questionar qual é a grafia correta da palavra apresentando as opções S, SS, C e Ç, dando ênfase ao fonema encontrado na lacuna da palavra. Por exemplo: a palavra é “passarela”, a ênfase recai sobre o SS em “passarela”, que estará sem o “ss” no cartão.

Caso o grupo participante esteja com dificuldade de descobrir a resposta da charada, que vale 5 pontos, o professor poderá dar a primeira dica, que é a definição do dicionário da palavra, valendo 3 pontos. Se o grupo pedir mais uma dica, ele deverá mostrar a imagem da palavra e, caso coloque a letra certa na lacuna, eles ganham 1 ponto, e o próximo grupo joga dando continuidade à partida.

Há a possibilidade de as crianças colocarem a letra errada na lacuna. Nesse caso, a charada é misturada novamente com as outras cartas e quem pegá-la, mesmo que acerte tudo, ganha 1 ponto.

Todos os pontos ganhos serão colocados num placar e somados ao fim da partida para descobrir quem venceu a disputa.

Dicas do Professor:

O trabalho desenvolvido com os jogos didáticos para o ensino e aprendizagem de conteúdos ortográficos tem como base a memorização da escrita de palavras de modo lúdico e interativo.

O fato do jogo “Ortografia em ação” ser uma disputa em grupo favorece ser jogado em qualquer momento da aula, tornando-se um mecanismo facilitador na prática docente, pois, ao mesmo tempo em que auxilia o professor a trabalhar as irregularidades do uso do S, SS, C e o Ç com a turma, propõe às crianças uma dinâmica divertida de aprendizagem.

O professor pode, também, depois do jogo perguntar aos alunos quais palavras eles conhecem com os grafemas S, SS, C e o Ç e questionar o porquê de os alunos acharem que as palavras se escrevem daquele jeito (apesar se tratar de casos irregulares, na palavra “passarela”, por exemplo, o aluno poderia eliminar a escrita do grafema C e do S, visto que no primeiro caso ficaria o som do /k/ e no segundo o som do /z/).

Mais uma dica é que o professor proponha aos alunos a organização de um campeonato de soletração. O objetivo é ampliar o vocabulário, escrever corretamente e estabelecer uma relação com as regras ortográficas conhecidas até o momento.

De acordo com as características e necessidades do grupo, o professor deverá definir se os alunos serão divididos em grupos ou realizarão a atividade individualmente, e ambos produzirão as regras do campeonato, lembrando que o foco não está na competição e sim na aprendizagem.

Repertório de palavras usadas no jogo:

(Palavras em negrito são as dos cartões)

- Cinderela – **_inderela**
 - Céu – **_éu**
 - Travessuras – **Trave_uras**
 - Torcida – **Tor_ida**
 - Vassoura – **Va_oura**
 - Açúcar – **A_úcar**
 - Palhaço – **Palha_o**
 - Cipó – **_ipó**
 - Capacete – **Capa_ete**
 - Travesseiro – **Trave_eiro**
 - Cidade – **_idade**
 - Osso – **O_o**
 - Passarela – **Pa_arela**
 - Cinto – **_into**
-

DAMA ORTOGRÁFICA (CARTELA DO ALUNO)

Aline Maria Souza da Silva
Amanda Rocha Rodrigues dos Santos
Dayane Caroline Alexandre dos Santos
Gabriela Ribeiro Vasconcelos de Oliveira
Gabrielly Cavalcanti de Lima

Finalidade:

Ganha o jogador ou dupla de jogadores que, ao final, tenha a maior quantidade de pinos, somando o maior número de acertos.

Componentes:

- Tabuleiro idêntico ao do jogo “Dama” contendo um total de 64 casas.
- 20 cartões na cor verde com adivinhas e palavras lacunadas, sendo 10 para aplicação do “x” e 10 para aplicação do “ch”.
- 24 pinos, sendo 12 da cor vermelha e 12 da cor amarela.

Regras:

- Dividir a sala em dois grupos com quantidades iguais de alunos;
 - Eleger uma dupla ou apenas um aluno de cada grupo para representá-lo no jogo;
 - Cada dupla ou jogador será representada por uma das cores do tabuleiro (vermelho e amarelo) e cada cor terá 12 pinos;
 - Os jogadores devem eleger algum critério para decidir quem inicia o jogo, como zero ou um e sorteio;
 - O tabuleiro deve estar com sua diagonal sempre à esquerda de cada jogador;
 - Os pinos só andam para frente, uma casa de cada vez e apenas nas suas próprias cores;
 - O objetivo do jogo é “comer” o maior número de pinos do adversário, respondendo as adivinhas dos cartões, usando de maneira correta os grafemas “x” ou “ch”;
 - O mediador irá distribuir cinco cartões verdes que trabalham o grafema “x” e 05 cartões verdes que trabalham o grafema “ch” para cada time;
 - Ao “comer” um pino do adversário o aluno deverá conferir se sua peça vem com uma interrogação na parte de baixo dela;
 - Se isso acontecer, deve ser pego um dos quatro cartões pretos e cabe a ele responder a questão apresentada nele;
 - Se sua resposta estiver correta, ao invés de apenas uma peça, o aluno tem direito a duas peças do adversário;
 - Caso a peça não contenha interrogação na parte de baixo dela, o aluno deverá pegar um cartão verde e completar com “x” ou “ch” a palavra contida nele;
 - Se a palavra for completada de maneira correta o jogador fica com o pino do adversário e, caso contrário, é o adversário que ficará com o seu pino;
 - Ganha quem ao final do jogo estiver com o maior número de pinos do adversário.
-

DAMA ORTOGRÁFICA (X/CH) (CARTELA DO PROFESSOR)

Aline Maria Souza da Silva
Amanda Rocha Rodrigues dos Santos
Dayane Caroline Alexandre dos Santos
Gabriela Ribeiro Vasconcelos de Oliveira
Gabrielly Cavalcanti de Lima

Objetivos didáticos:

Identificar irregularidades que envolvem o uso dos grafemas “x” e “ch” que complementam as palavras propostas, empregando-se corretamente de acordo com as adivinhas.

Público alvo:

Alunos que já se apropriaram do sistema de escrita alfabética e que precisam memorizar a irregularidade que envolvem o uso do “x” e “ch”.

Sugestões de encaminhamento:

1. Saber se os alunos detêm conhecimento sobre as regras do jogo da “Dama”. Caso contrário, é necessário que o professor (a) explique-as;
2. O professor (a) funcionará como um mediador durante toda a partida, mas, se for de sua preferência, cabe a ele nomear algum aluno ou voluntário para realizar tal função;
3. O professor (a) deve ler em voz alta as regras do jogo e propiciar um momento de esclarecimento de dúvidas ou escuta de sugestões por parte dos alunos;
4. É sugerido que o professor (a) forneça do modo que preferir o significado das palavras contidas nos cartões como um meio de facilitar que os jogadores associem a escrita ao objeto representado.

Dicas ao professor:

Tendo em vista que o jogo funciona como um agente motivador que propicia aos alunos o acesso a uma aprendizagem significativa, temos o jogo Dama Ortográfica como um importante auxílio para o ensino da ortografia, visando que o professor (a) possa utilizá-lo como uma atividade de iniciação do conteúdo, uma atividade de consolidação ou até mesmo como uma avaliação final. Ademais, nesse caso o jogo faz com que os jogadores memorizem de forma lúdica, divertida e desafiadora o uso do “x” e “ch” em palavras constantemente presentes em seu dia-a-dia ou tendo contato com palavras novas o que termina por ampliar o seu vocabulário.

Devido ao fato de o jogo Dama Ortográfica ser uma adaptação ao tradicional jogo “Dama”, em um primeiro momento os alunos terão que lançar mão de estratégias para cumprir os objetivos de “comer” o maior número de peças do adversário.

Vale ressaltar que o referido jogo pode ser adaptado para um possível trabalho com outras regras ou irregularidades ortográficas, dependendo apenas dos objetivos estipulados pelo professor (a), que será um agente auxiliador no decorrer do jogo.

Adivinhas e palavras utilizadas:

Adivinhas das palavras com “ch”

- O que é o que é... Sua matéria prima é o cacau? R. **Chocolate**
- O que é o que é... Cai em pé e corre deitada? R. **Chuva**
- O que é o que é... Por onde o Papai Noel desce para entregar os presentes? R. **Chaminé**
- O que é o que é... Qual o melhor amigo de homem? R. **Cachorro**
- O que é o que é... Usamos para fazer teatro de bonecos? R. **Fantoches**
- O que é o que é... Calçamos nos dias de verão? R. **Chinelo**
- O que é o que é... Usamos para descansar e dormir? R. **Colchão**
- O que é o que é... Cheiro ruim no pé? R. **Chulé**
- O que é o que é... Nela levamos os livros para a escola? R. **Mochila**
- O que é o que é... Todos adoram apertar? R. **Bochecha**

Adivinhas das palavras com “x”

- O que é o que é... Animal que vive no mar? R. **Peixe**
- O que é o que é... Jogamos dentro da lixeira? R. **Lixo**
- O que é o que é... Quem nasce no México é? R. **Mexicano**
- O que é o que é... Onde servimos o café e o chá? R. **Xícara**
- O que é o que é... Tem escama mas não é peixe. Tem coroa mas não é rei? R. **Abacaxi**
- O que é o que é... Fruta de cor roxa? R. **Ameixa**
- O que é o que é... Lugar em que guardamos nossos brinquedos? R. **Caixa**
- O que é o que é... A dama não consegue fazer o que todas as outras peças conseguem? R. **Xadrez**

Xadrez

- O que é o que é... Usamos para lavar o cabelo? R. **Xampu**
 - O que é o que é... Remédio que tomamos quando temos tosse? R. **Xarope**
-