

LUCIENE GUIDA CARDOSO
AIRA SUZANA RIBEIRO MARTINS

ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: A CONSTRUÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA POR MEIO DE JOGOS



Rio de Janeiro

2022

**Alfabetização de Jovens e Adultos:
A construção da leitura e da escrita por
meio de jogos**



Luciene Guida Cardoso
Aira Suzana Ribeiro Martins

**Alfabetização de Jovens e Adultos:
A construção da leitura e da escrita por
meio de jogos**

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2022



COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

C268 Cardoso, Luciene Guida

Alfabetização de jovens e adultos: a construção da leitura e da escrita por meio de jogos / Luciene Guida Cardoso; Aira Suzana Ribeiro Martins. 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2022.

69 p.

Bibliografia: p. 51-52.

ISBN: 978-65-5930-028-0.

1. Educação de jovens e adultos (EJA). 2 Jogos educativos. 3. Processo de ensino e aprendizagem. I. Martins, Aira Suzana Ribeiro. II. Título.

CDD 374

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.



RESUMO

CARDOSO, Luciene Guida. **Alfabetização de Jovens e Adultos: A construção da leitura e da escrita por meio de jogos.** 2022. 69 f. Dissertação (Mestrado) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, Rio de Janeiro, 2022.

A presente pesquisa, de abordagem qualitativa e com características da pesquisa-ação, teve como objetivo construir jogos de palavras cruzadas e bingo de sílabas como ferramenta para a alfabetização do público-alvo da Educação de Jovens e Adultos. Diante da impossibilidade de testagem dos protótipos dos jogos pelos estudantes, devido à pandemia da Covid-19, os recursos didáticos foram analisados por docentes de turmas de Alfabetização de Jovens e Adultos da Rede Municipal do Rio de Janeiro. Por meio da metodologia de pesquisa, foi possível conhecer as práticas docentes, constatar a escassez de recursos adequados e as dificuldades enfrentadas no trabalho pedagógico. Dessa forma, o produto educacional, elaborado ao final do trabalho, tem o intuito de colaborar com essa modalidade de ensino que apresenta pouca produção acadêmica. Os resultados obtidos foram satisfatórios porque possibilitam um trabalho participativo, lúdico e de interação entre os estudantes, principalmente, pelas condições de favorecimento da compreensão da leitura e da escrita.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos. Alfabetização. Jogos.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1: A Feira II.....	pág.27
Figura 2: Quem foi Tarsila do Amaral?.....	pág.28
Figura 3: No trânsito dê sentido à vida.....	pág.32
Figura 4: Encarte de material escolar.....	pág.37
Figura 5: Biografia.....	pág.44



SUMÁRIO

Apresentação.....	7
1 A prática na Educação de Jovens e Adultos.....	9
1.1 Por que o jogo na alfabetização?.....	10
2 A organização das propostas de trabalho	14
3 Orientações para o uso dos jogos.....	16
3.1 Palavras cruzadas: nomes próprios	16
3.2 Bingo de nomes próprios	20
3.3 Palavras cruzadas: rótulos	22
3.4 Bingo de rótulos	25
3.5 Bingo de sílabas com nomes de frutas	27
3.6 Palavras cruzadas: sinalização de trânsito.....	31
3.7 Bingo de materiais escolares.....	36
3.8 Palavras cruzadas: música.....	40
3.9 Palavras cruzadas: biografia	43
3.10 Bingo de sílabas de poema	47
Referências.....	51
Anexos.....	53



APRESENTAÇÃO

Às professoras e aos professores,

O presente produto educacional faz parte da dissertação do Programa de Mestrado Profissional e Práticas em Educação Básica do Colégio Pedro II (MPPEB-CPII), intitulada “O fazer pedagógico na EJA: práticas de alfabetização por meio de jogos”, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Aira Suzana Ribeiro Martins.

O objetivo geral da pesquisa foi construir jogos de palavras cruzadas e de bingo de sílabas como ferramenta para a intervenção no processo de aquisição da leitura e da escrita. Sabe-se que a Educação de Jovens e Adultos é uma modalidade de ensino que enfrenta desafios relacionados às especificidades do seu público-alvo e, diante disso, houve a preocupação em se oferecer um material didático que pudesse estimular a reflexão e a participação discente, e, também, promover um dinamismo para tornar esse processo mais agradável e menos penoso às diferentes faixas etárias que frequentam os bancos escolares. Para isso, formulou-se a hipótese de que o uso do jogo possibilita oportunidades de reflexão a respeito da língua, favorecendo avanços na apropriação da cultura letrada em classes de alfabetização de jovens e adultos. A investigação foi realizada com docentes de turmas de Alfabetização de Jovens e Adultos do município do Rio de Janeiro e, para alcançar ao objetivo geral os seguintes objetivos específicos foram traçados: pesquisar as orientações curriculares PEJA I; investigar os estudos acadêmicos sobre o uso de jogos para alfabetizar jovens e adultos; coletar e analisar dados por meio do questionário inicial e a entrevista semiestruturada; confeccionar os protótipos de jogos de palavras cruzadas e de bingo de sílabas e elaborar o produto educacional para auxiliar nas práticas docentes da EJA.

Diante disso, o caderno de propostas é um material que apresenta atividades diversificadas, articuladas e organizadas em sequência didática apresentada por Oliveira (2013), porém, não há a pretensão de ser um guia pronto para ser aplicado. Essa escolha deve-se ao fato de que a multiplicidade do público-alvo da Educação de Jovens e Adultos perpassa pelos aspectos regionais, geracionais, sociais e culturais; cada realidade, portanto, deve ser ponderada. O foco principal das propostas é a apropriação da leitura e da escrita para o público da Alfabetização da Educação de Jovens e Adultos no ambiente escolar.



Para a elaboração do material foram consideradas as seguintes questões: Como é a rotina dos estudantes da EJA? Quais são as suas expectativas em relação ao ensino? Como incentivar o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita? Quais são as práticas que podem colaborar com a autoestima dos estudantes que enfrentam dificuldade de aprendizagem?

O aluno que busca essa modalidade de ensino precisa se sentir aceito e capaz de mudar a sua condição de não escolarizado, pois as marcas da sua história de vida estão relacionadas ao fracasso e à exclusão, e, tais aspectos devem ser considerados dentre outros presentes na EJA. São tantos os desafios enfrentados por professores e por estudantes que o ponto de partida é conhecer esse público, a sua necessidade de voltar à escola e oferecer condições para o seu desenvolvimento.

A participação das docentes foi de suma importância na seleção dos textos e no planejamento das atividades, tendo o cuidado e a atenção para não infantilizar o material produzido. O produto educacional foi idealizado para contribuir com as produções acadêmicas e com os recursos didáticos que auxiliem o trabalho pedagógico dos professores da modalidade de ensino que foi foco da pesquisa. Embora tenha sido concebido para a Educação de Jovens e Adultos, pode ser ajustado a outras realidades e a outros níveis de ensino da Educação Básica.

Espera-se que o produto educacional seja uma possibilidade relevante para a Alfabetização de Jovens e Adultos e uma ferramenta complementar as práticas pedagógicas, de professoras e professores que buscam a melhoria do ensino e sabem o quanto é importante a participação do estudante no seu processo de formação.

Luciene Guida Cardoso



1 A PRÁTICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Os processos utilizados para a alfabetização são discutidos por diferentes teorias e concepções para o ensino da língua. Sabe-se que a alfabetização é um processo gradual que envolve diferentes aspectos, entretanto, tem como objetivo principal, dominar plenamente a leitura e a escrita nas práticas sociais. Por isso, sistematizar estratégias diversificadas pode tornar o trabalho de alfabetização oportuno para se valorizarem os ritmos e os saberes dos estudantes.

É sabido que o público-alvo da modalidade de ensino da Educação de Jovens e Adultos, apesar da existência de leis que regulamentam o direito à educação, ainda enfrenta barreiras relacionadas ao ensino, à estrutura curricular, ao espaço e às condições de permanência. É necessário um olhar diferenciado da escola e dos professores para tornar possível a educação numa perspectiva de construção de saberes.

Em todo planejamento, é fundamental direcionar o caminho a ser percorrido, porém, ele deve ser flexível diante da realidade educacional. Assim, não bastam a reflexão sobre o objeto de conhecimento, as formas de ensinar, as concepções da escola, o ensino e a aprendizagem; é necessário que o professor pense sobre a própria prática (LEAL e ALBUQUERQUE, 2007). Dessa forma, o docente, por meio da reflexão, vai tecendo conhecimentos das experiências adquiridas em suas práticas, o que resulta, no fazer pedagógico, em um processo de “mão dupla”; de um lado, o professor, com seu conhecimento acadêmico e, do outro lado, o estudante, com o seu conhecimento de mundo. Nesse processo de troca de experiências, a aprendizagem torna-se recíproca, então:

Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os “argumentos de autoridade” já não valem. (FREIRE, 1987, p.68).

A educação ultrapassa o ato de ensinar. Cada um nesse processo, em diálogo, adquire conhecimentos que leva para a vida. Há várias formas de organização do espaço, do tempo e dos conhecimentos, porém, para os estudantes da EJA, a construção coletiva de uma rotina de trabalho, em sala de aula, valoriza, potencializa os saberes, oportuniza ações para a educação humanizada, porque parte da realidade e da experiência dos alunos.



Nesse contexto, os encontros pedagógicos proporcionam aos docentes a troca de experiências pelo trabalho desenvolvido e pelas vivências cotidianas, que quando compartilhadas contribuem para aprofundar os assuntos presentes no dia a dia das turmas da EJA. Esse movimento gera conhecimento em que cada experiência é importante:

É impossível imaginar alguma mudança que não passe pela formação de professores. Não estou a falar de mais um “programa de formação” a juntar a tantos ou outros que todos os dias são lançados. Quero dizer, sim, da necessidade de outra concepção, que situe o desenvolvimento pessoal e profissional dos professores, ao longo dos diferentes ciclos da sua vida. Precisamos de construir lógicas de formação que valorizem a experiência como aluno, como aluno-mestre, como estagiário, como professor principiante, como professor titular e, até, como professor reformado. (NÓVOA, 1999, p. 18).

Ao longo de sua trajetória pessoal e profissional o professor vive diferentes aprendizagens tão necessárias ao seu papel social. Sendo assim, a formação docente ocorre na prática, com as vivências do cotidiano, contudo, é essencial a articulação dessa prática com a teoria para a obtenção do conhecimento e o entendimento de que as práticas pedagógicas devem sempre estar fundamentadas em estudos e teorias. Quando o professor tem conhecimentos sólidos sobre a sua área de atuação dispõe de estratégias para atingir o propósito de seu planejamento.

Cabe exemplificar que os professores que fazem a diagnose de conteúdos prévios dos alunos, conseguem ter um panorama acerca dos níveis de desenvolvimento da escrita e da leitura, imprescindível, para a elaboração de estratégias que auxiliem esse processo de aprendizagem, conforme os estudos sobre a psicogênese da escrita, propostos por Ferreiro e Teberosky (1999).

1.1 POR QUE O JOGO NA ALFABETIZAÇÃO?

A alfabetização é a base para a escolarização de qualquer indivíduo e, por isso, a insegurança e a incerteza são sentimentos que fazem parte dos envolvidos nesse processo, sobretudo, os alunos da Educação de Jovens e Adultos. O contato com o mundo da leitura e da escrita requer a compreensão do que está escrito, e esse processo pode ser conduzido por diferentes caminhos. Além disso, cada indivíduo é um ser singular, que carrega consigo expectativas e experiências relacionadas ao seu modo de estar no mundo e percebê-lo.



O processo de compreensão do funcionamento do sistema de escrita alfabética (SEA) envolve os aspectos social, cognitivo e psicológico, assim como envolve, também, as estratégias que possibilitem ao estudante estabelecer correspondências entre fonema (som) e grafema (escrita).

Em se tratando de jovens e de adultos, o processo de alfabetização torna-se penoso, diante das características dos estudantes que buscam a escola na fase adulta, e, por não terem tido a oportunidade de frequentá-la, principalmente, na infância. Sendo assim, é preciso ter interesse e, principalmente, muita força de vontade, para começar ou retomar os estudos na fase inicial da formação escolar.

Para que os estudantes tenham avanço na compreensão das estruturas que envolvem o princípio alfabético, convém que se ofereçam atividades que desenvolvam a capacidade de refletir a respeito da organização e construção da escrita. Morais (2010, p.52) conceitua a consciência fonológica como “um conjunto de habilidades de refletir sobre a palavra, considerando as partes sonoras que a constituem e podendo operar mentalmente sobre tais partes”. O processo requer, por parte dos alunos, tentativas de leitura e de escrita a fim de compreenderem as regras do funcionamento alfabético.

O mesmo pesquisador apresenta quatro aspectos que envolvem a consciência fonológica. São eles: a natureza metalinguística do conhecimento em questão; a variação do nível de consciência envolvido em diferentes habilidades de consciência fonológica ou no modo como os sujeitos as desempenham; a natureza plural e não unitária do que se denomina consciência fonológica e a necessidade de não se simplificar a consciência fonológica e a fonêmica.

Cabe ressaltar a necessidade de uma diagnose do nível em que o alfabetizando se encontra e de um levantamento das lacunas de seu conhecimento a fim de se fazer a adequação de atividades e se possibilitar o avanço necessário na leitura e na escrita. Ainda, sobre a habilidade de se refletir sobre a construção da palavra no aspecto sonoro, isto é, a consciência fonológica, há diferentes estratégias para o desenvolvimento dessa habilidade, como a leitura e a escuta de um poema, por exemplo, por favorecer a reflexão da estrutura sonora das palavras por meio da relação entre grafema e fonema.

É importante considerar que a participação do alfabetizando em situações didáticas pode facilitar esse processo, pois possibilita a interação com as outras pessoas da classe e a reflexão sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabético. Vygotsky



faz importante observação sobre o valor da interação no ambiente escolar, como se lê nas próximas linhas:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problema sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1984, apud OLIVEIRA, 1998, p. 60).

As atividades com jogos para o ensino da leitura e da escrita, nesse sentido, favorecem a zona de desenvolvimento proximal, que é o caminho a ser percorrido entre a zona de desenvolvimento real até a zona de desenvolvimento potencial, ou seja, é a distância entre o que o aluno sabe e o que ele tem condição para atingir. Nesse processo, o professor ou alguém mais experiente faz a mediação necessária para o desenvolvimento das habilidades esperadas.

Vygotsky (1984) é um dos pensadores da teoria interacionista e suas obras têm como temas centrais o desenvolvimento humano, a aprendizagem e a relação entre os dois processos. O processo educacional, segundo o autor, deve considerar os ritmos, o diálogo e a participação constante do aprendiz. Em seus postulados sobre o desenvolvimento dos processos psicológicos, é possível entender que as dificuldades enfrentadas para a aprendizagem, estão relacionadas dentre outras, às características pessoais, à atenção e à memória.

Oliveira (1998) elenca as contribuições de Vygotsky (1984) para o processo de aprendizagem. São eles: a) ensino contextualizado, priorizando os aspectos socioculturais; b) processo ensino-aprendizagem baseado na interatividade e cooperação entre professor-aluno e dos alunos entre si; c) aceitação e respeito com as diferenças individuais; d) mediação com o uso da linguagem e do contexto cultural e acompanhamento e, por fim, e) a utilização da zona de desenvolvimento proximal, ZDP.

O referencial teórico de Kishimoto (2011) e Huizinga (2010) sobre os jogos apresentam condições favoráveis à aprendizagem, por isso, buscou-se investigar as contribuições dos jogos de palavras cruzadas e do bingo de sílabas no processo de alfabetização inicial da Educação de Jovens e Adultos. O jogo como ferramenta didática, dessa forma, pode estimular o desenvolvimento das habilidades mentais através da formulação de hipóteses; tal característica possibilita a formação de novos saberes e de hábitos comportamentais. Corroborando esse argumento do jogo para a construção do conhecimento, Kishimoto declara:



A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2011, p.42).

Para o público da Educação de Jovens e Adultos, o jogo pode contribuir por tornar a aprendizagem mais prazerosa e menos penosa, diante das dificuldades existentes na sua trajetória escolar. É um recurso didático que, para além da reflexão e da elaboração do conhecimento, proporciona momentos lúdicos e de interação que são fundamentais para manter a atenção do estudante que é, também, trabalhador. Sendo assim, o jogo configura-se como meio capaz de viabilizar o processo de aprendizagem pelas interações necessárias para a sua realização. Alves (2011, apud ROCHA, 2018) acredita que os jogos possam ser uma importante estratégia de ensino, pois podem contribuir para tornar as aulas mais desafiadoras e prazerosas, sobretudo, para alunos que frequentam o período escolar noturno, que, a despeito do cansaço, depois de uma jornada de trabalho, ainda procuram aumentar seu conhecimento.

Nesse contexto, a prática docente pode articular o jogo às atividades propostas porque é uma estratégia de ensino que apresenta a possibilidade de se realizarem tentativas diante de um desafio, sem a cobrança do certo ou errado. No entanto, deve-se ter o cuidado de não infantilizá-lo, pois os interesses e as expectativas do público jovem e adulto são diferentes do infantil.

Vale lembrar que o jogo faz parte da nossa cultura. Pode ser usado para o entretenimento ou para fins educacionais. Pode-se encontrar uma variedade de jogos no comércio ou em jornais e revistas, cada qual com uma finalidade, estrutura e público-alvo. Sendo assim, o uso do jogo para o trabalho de alfabetização de adultos pode ser um diferencial na forma de ensino e de aprendizagem devido às características e potencialidades do material para o avanço nas habilidades de leitura e de escrita.



2 A ORGANIZAÇÃO DAS PROPOSTAS DE TRABALHO

O trabalho pedagógico deve ser gerido em observância aos aspectos referentes ao cotidiano e às expectativas dos estudantes, articulados aos conteúdos que fazem parte do currículo de ensino. Com isso, as atividades propostas seguem um eixo de habilidades a serem desenvolvidas mediante a intervenção docente.

A partir das percepções com a pesquisa, das experiências e dos relatos das professoras alfabetizadoras da EJA, optou-se pelo procedimento de sequência didática pela característica de organização sistemática em torno do conteúdo a ser trabalhado. Dentre as concepções de sequência didática, Oliveira define:

É um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino-aprendizagem. (OLIVEIRA, 2013, p. 39).

As sequências didáticas começaram a ser trabalhadas em 1992 com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). A proposta consiste organizar o trabalho pedagógico e articular o conteúdo com diferentes atividades de maneira integrada. Quando o professor oferece a possibilidade de o aluno estabelecer relações entre os conteúdos, a aprendizagem torna-se significativa.

Sob a influência dos estudos interacionista de Vygotsky e Piaget, o autor Guy Brousseau (2008, apud OLIVEIRA, 2013) desenvolveu a teoria de organização do trabalho pedagógico, segundo a qual a situação determina o conhecimento a ser buscado, além de serem ativados outros conhecimentos que farão parte das estratégias para se vencer um obstáculo, no caso, um jogo.

A estratégia a ser utilizada, desse modo, é capaz de fazer com que se exteriorizem conhecimentos que, diante da situação de investigação, possibilitam conexões necessárias para a aprendizagem.

Pode-se dizer que a situação didática é um processo que envolve o professor e o aluno por meio materiais que favoreçam a aprendizagem, sendo a sequência didática ou a situação didática um recurso capaz de oferecer ao aluno, atividades interligadas ao conteúdo. Essa metodologia propicia diferentes formas de compreensão, de participação e de interação com o conhecimento, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades necessárias a uma aprendizagem significativa.



O produto educacional é composto por propostas de atividades pedagógicas que têm o jogo como meio de apropriação do sistema de escrita alfabético, por se entender que essa ferramenta de fins educacionais, proporciona a construção das habilidades necessárias à compreensão da leitura e da escrita. Todas as propostas seguem algumas das etapas sugeridas na sequência didática por Oliveira (2013, p. 40) que são:

- ✓ tema;
- ✓ questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado;
- ✓ planejamento dos conteúdos;
- ✓ objetivos a serem atingidos no processo de ensino-aprendizagem;
- ✓ material didático;
- ✓ interação entre cada atividade;
- ✓ avaliação dos resultados.

Cada proposta apresenta diferentes textos que foram selecionados com o intuito de promover a alfabetização, sem reduzir as características dessas escrituras e propor situações que contribuam para a interação do estudante com os recursos disponíveis, ou seja, o jogo e o texto. A etapa inicial, tema, foi substituída por proposta, por ser uma sugestão de atividades sequenciais, isto é, interligadas, entretanto, podem ser substituídas, aprimoradas ou ajustadas às necessidades dos alunos.

É importante ressaltar que não existe um padrão para a confecção dos jogos; diversos materiais podem ser utilizados para sua maior durabilidade. A pesquisadora optou por plastificar as cartelas e as letras móveis para serem usadas em diferentes momentos, conforme sugestão apresentada por docentes que participaram da análise dos jogos, com base em sua experiência. Segundo esses professores, a plastificação das cartelas possibilita o uso da caneta para o quadro branco. O estudante poderá, assim, escrever as suas respostas e, caso não estiverem adequadas após conferi-las, bastará apagá-las. Nesse sentido, o material proposto oferece possibilidades de exploração e aplicação dos jogos.

Na próxima seção são apresentadas as propostas e as orientações para o uso dos jogos. Espera-se que o material possa contribuir com os docentes da Educação de Jovens e Adultos, principalmente, das turmas de alfabetização.



3 ORIENTAÇÕES PARA O USO DOS JOGOS

A partir desta seção serão apresentadas as propostas e as orientações para o uso dos jogos. No anexo estão disponíveis as imagens e as cartelas dos jogos dos propostos nas atividades para a impressão e o uso.

3.1 PALAVRAS CRUZADAS: NOMES PRÓPRIOS

Proposta 1: O nome e a sua escrita

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal a origem e o significado do nome e ouvir as histórias dos nomes dos colegas.

Objetivos

- ✓ Reconhecer nomes próprios em texto.
- ✓ Estimular a ordenação e sequência das letras.
- ✓ Interpretar oralmente o texto lido.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Ler o texto.
- ✓ Localizar os nomes próprios no texto.
- ✓ Refletir o uso das letras e sua seleção para a escrita.
- ✓ Reconhecer a letra inicial e final dos nomes.
- ✓ Fazer a contagem da quantidade de letras nos nomes.

Material

- ✓ Texto referência: Poema.
- ✓ Cartela do jogo de cruzadinha.
- ✓ Letras móveis.



Poema Quadrilha

João amava Teresa que amava Raimundo
que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili
que não amava ninguém.

João foi pra os Estados Unidos, Teresa para o
convento,

Raimundo morreu de desastre, Maria ficou para tia,

Joaquim suicidou-se e Lili casou com J. Pinto

Fernandes

que não tinha entrado na história.

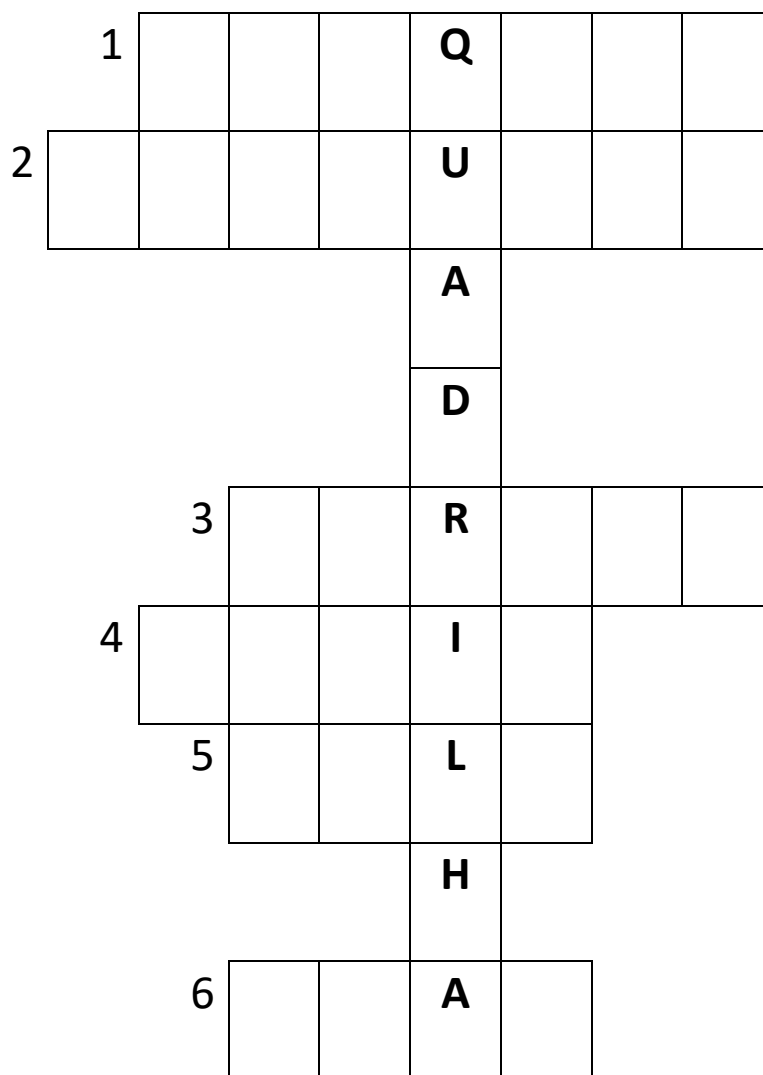
ANDRADE, Carlos Drummond de.

Regras

- ✓ A organização da sala poderá ser alunos em grupo, em dupla ou individualmente.
- ✓ É importante considerar o nível de leitura e escrita de cada aluno.
- ✓ Uma cartela com a cruzadinha e com as pistas numeradas.
- ✓ O professor irá, novamente, ler em voz alta o texto de referência do jogo.
- ✓ Ao iniciar o jogo, o professor deverá ler as pistas e aguardar as respostas dos alunos para prosseguir.
- ✓ Os estudantes deverão completar os quadrinhos do jogo observando a numeração indicada na cruzadinha.
- ✓ Os jogadores poderão recorrer ao texto.
- ✓ O jogo terminará quando todas as palavras forem completadas.



CRUZADINHA DE NOMES PRÓPRIOS



PISTAS:

- 1- Quem João amava?
- 2- Quem Teresa amava?
- 3- Quem Raimundo amava?
- 4- Quem Maria amava?
- 5- Quem Joaquim amava?
- 6- Quem se casou na história?



Interação entre cada atividade

- ✓ Fazer um acróstico com o próprio nome.
- ✓ Estimular a leitura.
- ✓ Apresentar os nomes presentes no poema com problemas de grafia para que sejam corrigidos, de acordo com as convenções ortográficas.

Avaliação dos resultados

- ✓ A partir da letra inicial dos nomes presentes no texto, os estudantes deverão escrever outros nomes.



3.2 BINGO DE NOMES PRÓPRIOS

Proposta 2: Organização da escrita de nomes próprios

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre a importância do nome e a organização da lista de estudantes matriculados na turma.

Objetivos

- ✓ Iniciar as estratégias de antecipação da leitura.
- ✓ Formular hipóteses sobre a escrita de determinado nome.
- ✓ Experimentar estratégias usando letras/grafemas que representem fonemas.
- ✓ Discutir as relações entre a oralidade e a escrita.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Distribuir uma cópia da lista dos nomes aos estudantes.
- ✓ Ler a lista de nomes.
- ✓ Explicar a ordem alfabética a partir da listagem de nomes.
- ✓ Propor que os alunos leiam os nomes.
- ✓ Comparar a escrita dos nomes e destacar oralmente as semelhanças.

Material

- ✓ Cartelas com espaço para a escrita de seis nomes da lista.
- ✓ Tampinhas para marcar os nomes.

CARTELA DO BINGO DE NOMES		



Regras

- ✓ O professor sorteia um nome da lista e lê em voz alta.
- ✓ O aluno deve marcar o nome sorteado com uma tampinha.
- ✓ O jogo deve acabar quando o primeiro estudante terminar de marcar todos os nomes da sua folha.
- ✓ O docente pode continuar o jogo até todos os estudantes completarem suas cartelas.

Interação entre cada atividade

- ✓ Escrever nomes de pessoas.
- ✓ Organizar numa agenda os nomes em ordem alfabética.

Avaliação dos resultados

- ✓ Propor a correção de nomes escritos fora das convenções da escrita.
- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.



3.3 PALAVRAS CRUZADAS: RÓTULOS

Proposta 3: A leitura e a escrita de rótulos

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Roda de conversa com um diálogo informal sobre a função dos rótulos nos produtos.

Objetivos

- ✓ Iniciar as estratégias da leitura.
- ✓ Reconhecer a função e a estrutura do texto.
- ✓ Reconhecer a letra inicial da escrita das palavras.
- ✓ Experimentar estratégias usando letras/grafemas que representem fonemas.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Pedir a contribuição de rótulos dos produtos que os alunos consomem.
- ✓ Ler coletivamente os rótulos.
- ✓ Conversar sobre a estrutura do texto.
- ✓ Indagar sobre a importância das informações contidas nos rótulos.
- ✓ Fazer a contagem do número de letras das palavras.

Materiais

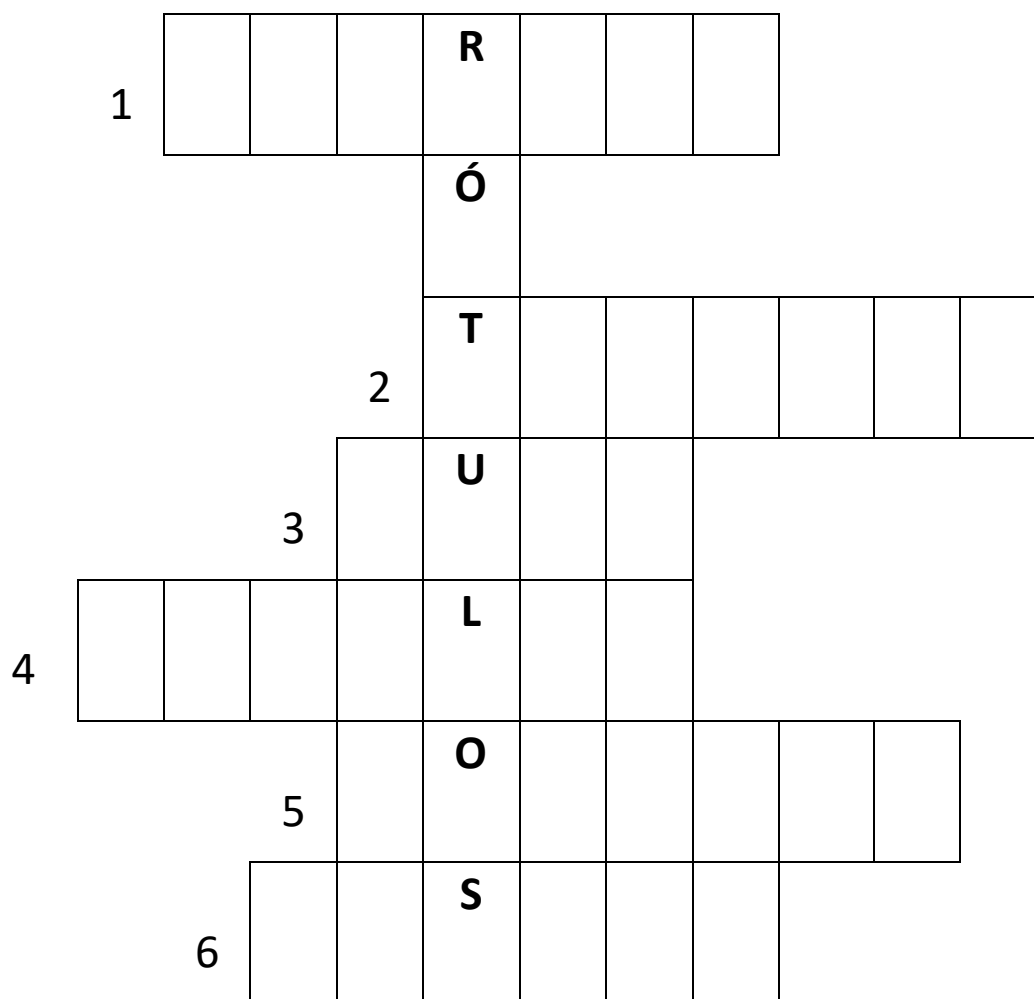
- ✓ Cartela com seis rótulos numerados.
- ✓ Letras móveis para formar o nome do produto.

Regras

- ✓ A disposição dos alunos em sala poderá ser em dupla ou de forma individual.
- ✓ Distribuir a cartela com a cruzadinha e as imagens numeradas.
- ✓ É importante considerar o nível de leitura e escrita de cada aluno.
- ✓ Os alunos deverão completar os quadrinhos do jogo observando a imagem de cada rótulo e a numeração indicada na cruzadinha.
- ✓ O jogo terminará quando todas as palavras forem completadas.



CRUZADINHA DE RÓTULOS



Interação entre cada atividade

- ✓ Completar frases com as palavras da cruzadinha.
- ✓ Escrever nomes de produtos que saiba de cor.

COMPLETE AS FRASES.

- Eu escovei os dentes com _____.
- Eu tomo _____ gelado.
- Ontem comi pão com _____.

Avaliação dos resultados

- ✓ Realizar a leitura dos rótulos.
- ✓ Observar a compreensão de cada aluno em relação à regra de sistema alfabético.



3.4 BINGO DE RÓTULOS

Proposta 4: Leitura e escrita de rótulos

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre as informações contidas nos rótulos e nas embalagens dos produtos comercializados.

Objetivos

- ✓ Fazer a leitura dos rótulos.
- ✓ Refletir as diferenças entre marca e o produto.
- ✓ Localizar as informações do produto no rótulo.
- ✓ Identificar a letra inicial e a letra final da palavra.
- ✓ Promover a aquisição da consciência fonológica.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Solicitar com antecedência rótulos e embalagens.
- ✓ Fazer a leitura de cada rótulo coletivamente.
- ✓ Diferenciar a marca e o produto.
- ✓ Estimular a participação durante as atividades.
- ✓ Pedir para localizarem letras no texto.
- ✓ Refletir sobre a escrita das palavras.

Dica

Selecione os rótulos e embalagens para o bingo.

Materiais

- ✓ Folha de ofício dividida em quatro partes.
- ✓ Rótulos e embalagens.
- ✓ Tampinhas para marcar cada rótulo e embalagem sorteados.

Regras

- ✓ A organização da sala poderá ser de alunos em duplas com hipóteses de escritas aproximadas, mas em níveis diferentes.



- ✓ O professor entregará a folha de ofício à dupla para colem os rótulos ou embalagens dos produtos escolhidos.
- ✓ O professor irá sortear um rótulo/embalagem e lerá em voz alta, mostrando a nome para a turma.
- ✓ A dupla que tiver o nome sorteado marcará a palavra com uma tampinha.
- ✓ O jogo terminará quando a primeira dupla tiver marcado todas as palavras da folha.

Interação entre cada atividade

- ✓ Classificar os produtos de acordo com suas finalidades: higiene pessoal, limpeza e alimentação.
- ✓ Escrever listas de compras.
- ✓ Elaborar fichas com informações sobre o produto.

Sugestão de ficha

- Qual é a marca do produto?
- Esse produto é utilizado para:
() alimentação () limpeza () higiene pessoal () bebida
- Qual é a letra inicial?
- Qual é a letra final?
- Quantas letras têm?

Avaliação dos resultados

- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.



3.5 BINGO DE SÍLABAS COM NOMES DE FRUTAS

Proposta 5: Leitura da imagem e da escrita dos nomes das frutas.

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre a pintura intitulada A Feira II, de Tarsila do Amaral.

Objetivos

- ✓ Fazer a leitura da imagem.
- ✓ Registrar, por escrito, a sua leitura.
- ✓ Segmentar oralmente uma palavra em sílabas.
- ✓ Promover a aquisição da consciência fonológica.
- ✓ Completar as lacunas com sílabas inicial, medial ou final com base na escuta da palavra.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Explorar a imagem da obra A Feira II.
- ✓ Pedir para realizarem a leitura da imagem.
- ✓ Conhecer a artista Tarsila do Amaral.
- ✓ Escrever palavras a partir das observações da imagem.

Figura 1: A Feira II, 1925.



Tarsila explorou os temas tropicais e exalta a flora e a fauna. Observa-se em sua obra formas e cores assimiladas em sua viagem de “redescoberta do Brasil”, realizada em Minas Gerais, com seus amigos modernistas.

Fonte: <https://tarsiladoamaral.com.br>



Figura 2: Quem foi Tarsila do Amaral?

Tarsila do Amaral nasceu em setembro de 1886, em São Paulo. Foi pintora, desenhista e tradutora brasileira. Em suas pinturas cria um estilo que explora formas e cores que representam temas tropicais e brasileiros. Ela foi membro do Grupo Cinco que era um grupo de cinco artistas brasileiros considerados a maior influência do movimento de arte moderna no Brasil. Este ano (2022), a Semana de Arte Moderna completa 100 anos.



Fonte: <https://pt.wikipedia.org>

Materiais

- ✓ Cópias da imagem da obra A Feira II.
- ✓ Cartela do jogo de bingo de sílabas.
- ✓ Cartela das sílabas móveis para completar os nomes das frutas.
- ✓ Tampinhas para marcar cada palavra sorteada.

Regras

- ✓ A organização da sala poderá ser de alunos em duplas de acordo com as hipóteses de escritas aproximadas, que poderá ser de níveis diferentes.
- ✓ Cada dupla completará na cartela as lacunas das palavras com as sílabas móveis.
- ✓ O professor deverá sortear uma sílaba e lê-la em voz alta, mostrando a ficha para a turma.
- ✓ A dupla que completar a lacuna com a sílaba mostrada pelo professor, deverá marcar a palavra com uma tampinha. A dupla que errar a sílaba corrigirá a escrita da palavra, mas não marcará a palavra.
- ✓ O jogo terminará quando todas as sílabas da cartela do jogo forem sorteadas.
- ✓ Vencerá o jogo a dupla que tiver mais acertos.



CARTELA DO BINGO DE SÍLABAS DE FRUTAS

___çã	ba___na	co___
tangeri___	___ranja	aba___xi
ca___	___mão	man___

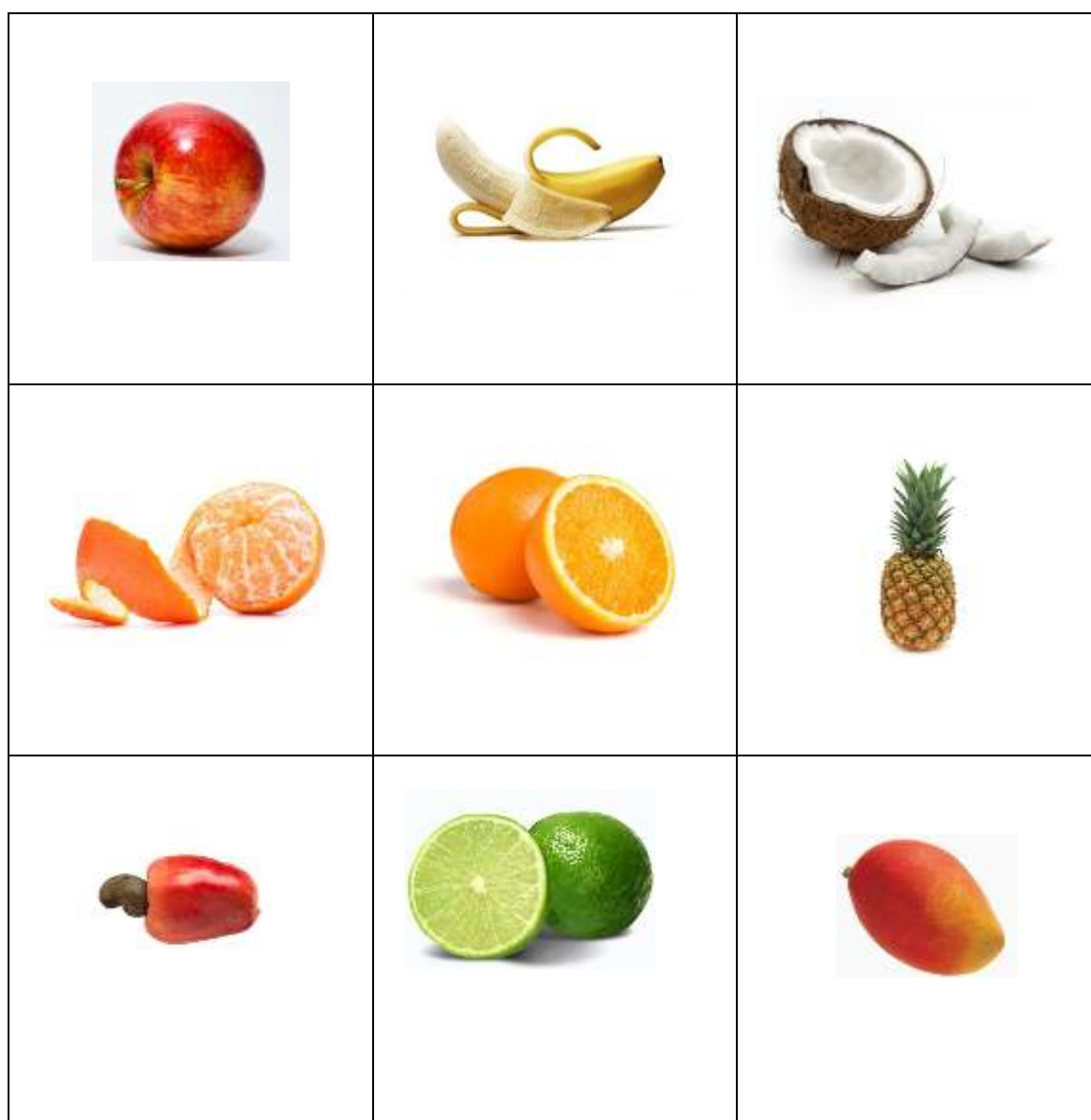
CARTELA DE SÍLABAS

ca	li	ga
la	na	ju
ma	co	na

Interação entre cada atividade

- ✓ Organizar os nomes das frutas em ordem alfabética.
- ✓ Utilizar outro tipo de letra para escrever os nomes das frutas da cartela do bingo.
- ✓ Relacionar imagens de frutas com os nomes correspondentes.
- ✓ Fazer uma pintura de releitura da obra.





Avaliação dos resultados

- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.



3.6 PALAVRAS CRUZADAS: SINALIZAÇÃO DE TRÂNSITO

Proposta 6: A importância da sinalização de trânsito

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre a organização do trânsito e a importância da sinalização das ruas para a população.

Objetivos

- ✓ Refletir sobre o texto do cartaz.
- ✓ Utilizar as estratégias da leitura.
- ✓ Reconhecer palavras como unidades gráficas do texto verbal.
- ✓ Compreender a linguagem não verbal presente em placas de trânsito.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Distribuir cópias do cartaz para os estudantes.
- ✓ Identificar o gênero do texto e sua função.
- ✓ Fazer a leitura coletiva do texto.
- ✓ Apresentar a linguagem não verbal nas placas de trânsito.
- ✓ Refletir sobre o respeito e a educação no trânsito.

Materiais

- ✓ Texto referência: cartaz.
- ✓ Cartela.
- ✓ Letras móveis.



Figura 3: No trânsito dê sentido à vida



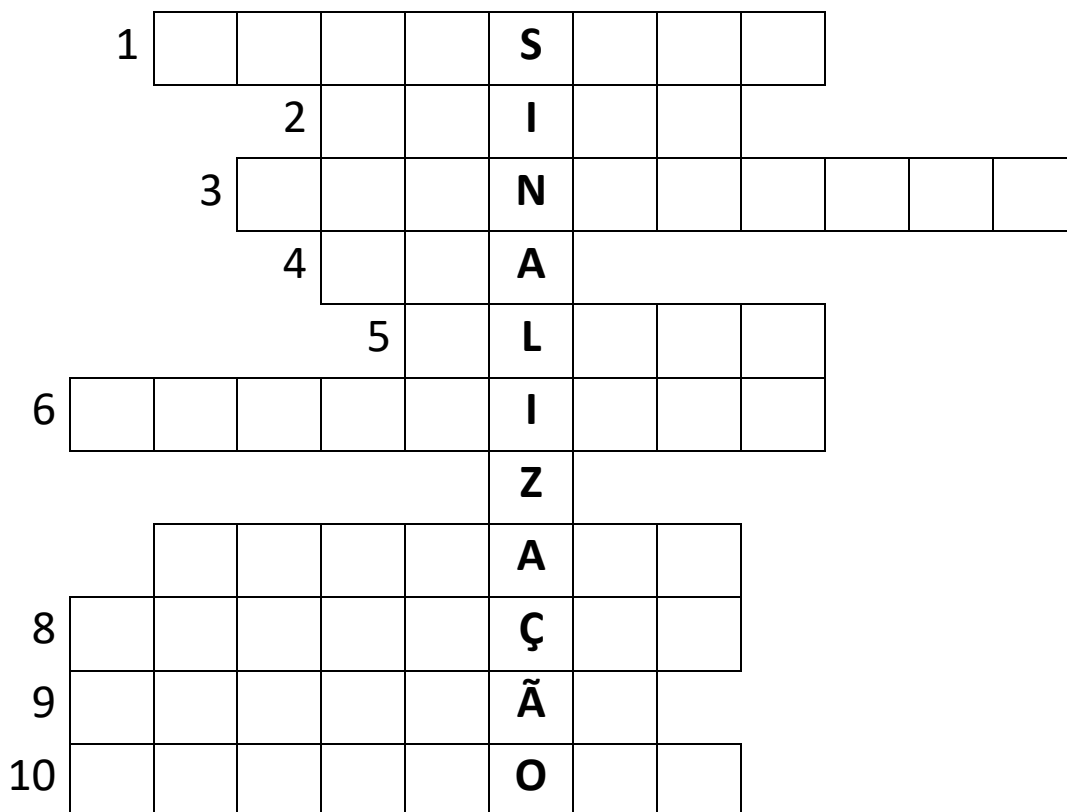
Fonte: <https://www.gov.br/infraestrutura/pt-br/assuntos/transito/conteudo-denatran/campanha-nacional-de-transito-2>

Regras

- ✓ A disposição dos alunos em sala poderá ser em grupo, em dupla ou individualmente.
- ✓ Distribuir a cartela com a cruzadinha e com as pistas numeradas.
- ✓ É importante considerar o nível de leitura e escrita de cada aluno.
- ✓ Ao iniciar o jogo, o professor deverá ler as pistas e aguardar as respostas dos alunos para prosseguir.
- ✓ Os alunos deverão completar os quadrinhos do jogo observando a numeração indicada na cruzadinha.
- ✓ O jogo terminará quando todas as palavras forem completadas.



CRUZADINHA DA SINALIZAÇÃO DO TRÂNSITO



PISTAS:

- 1- É aquele que transita a pé.
- 2- Pintura no chão para indicar a travessia e organizar o trânsito.
- 3- Leva o passageiro a qualquer lugar com 10 letras.
- 4- Lugar por onde passam alguns meios de transporte como, por exemplo, os ônibus.
- 5- É importante para a sinalização porque orienta o trânsito de pessoas e de veículos nas ruas e estradas.
- 6- Pessoa que dirige um veículo.
- 7- Lugar por onde passam veículos de carga e liga uma cidade à outra.
- 8- É a forma demonstrar os direitos e os deveres, tanto de motoristas como de pedestres nas ruas.



- 9- É uma forma de estar atento ao trânsito, ter cuidado.
- 10 - Com a indicação das cores vermelha, amarela e verde sabemos quando é necessário: parar, estar atento e seguir.

Interação entre cada atividade

- ✓ Mostrar diferentes placas de trânsito do entorno da escola.
- ✓ Propor a construção de uma maquete do entorno na escola, utilizando os recursos de sinalização de trânsito.
- ✓ Ligar as placas as suas legendas.

Avaliação dos resultados

- ✓ Observar a compreensão de cada aluno em relação às regras de sistema alfabético.
- ✓ Produzir diferentes placas de orientação dos espaços da cidade.



ALUNO(A):..... Data:/...../.....

IDENTIFIQUE AS PLACAS E LIGUE-AS CORRETAMENTE AO SEU SIGNIFICADO:

	<input type="text" value="Parada obrigatória"/>
	<input type="text" value="Ciclistas"/>
	<input type="text" value="Proibido trânsito de bicicletas"/>
	<input type="text" value="Área escolar"/>
	<input type="text" value="Proibido estacionar"/>
	<input type="text" value="Aeroporto"/>
	<input type="text" value="Cuidado Animais"/>



DENTE DE LÊTE

TRÂNSITO

Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/d0/52/35/d052357bc095cebe7d198104e39b06f2.jpg>



3.7 BINGOS DE MATERIAIS ESCOLARES

Proposta 7: Encarte de materiais escolares

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre o encarte e a sua finalidade.

Objetivos

- ✓ Reconhecer o gênero de texto dos encartes.
- ✓ Ler as informações no encarte.
- ✓ Conhecer a finalidade do texto.
- ✓ Localizar informações.
- ✓ Promover a aquisição da consciência fonológica.
- ✓ Completar as lacunas com sílabas inicial, medial ou final com base na escuta da palavra.

Planejamento do conteúdo

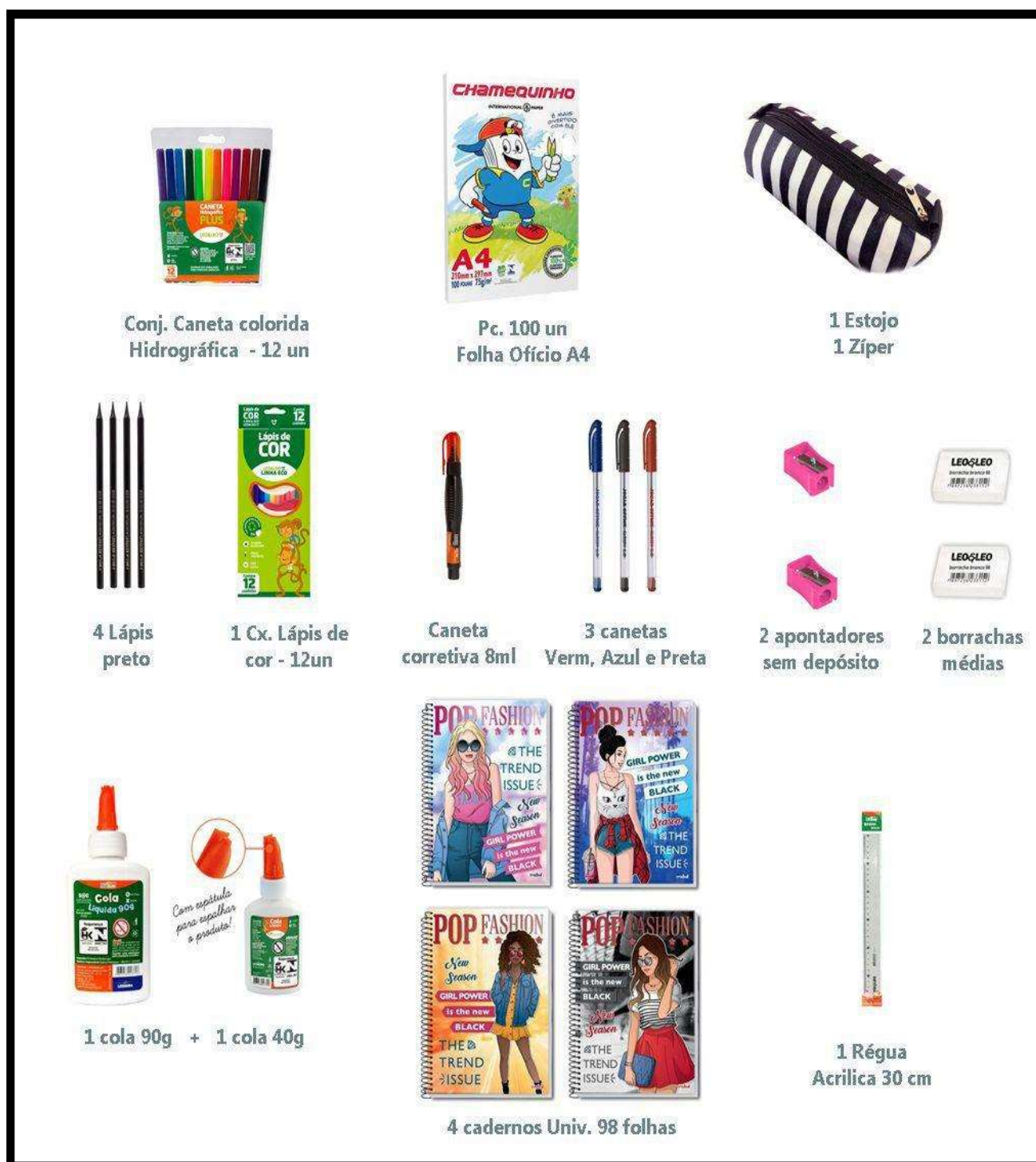
- ✓ Distribuir uma cópia do texto referência encarte.
- ✓ Fazer a leitura para a turma.
- ✓ Pedir para localizarem palavras no texto.
- ✓ Utilizar as letras móveis para realizar a escrita das palavras.
- ✓ Refletir sobre a escrita.

Materiais

- ✓ Cartelas do bingo.
- ✓ As sílabas prontas para o jogo.
- ✓ Tampinhas para marcar cada palavra sorteada.



Figura 4: Encarte de material escolar



Fonte: <https://www.magazineluiza.com.br/kit-material-escolar-23-itens-feminino-didi/p/jg90hka1jb/pa/pmes/>



Interação entre cada atividade

- ✓ Cada dupla deverá escrever no caderno as palavras do bingo e fazer a contagem do número de letras em cada palavra.
- ✓ Propor uma lista individual do material que possui.
- ✓ Segmentar os itens da lista em sílabas.

Avaliação dos resultados

- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.
- ✓ Analisar as escolhas durante o processo de escrita dos estudantes.

CARTELA DE BINGO ENCARTE

<p>ES ___JO</p> 	<p>___GUA</p> 	<p>CO ___</p> 
<p>APON ___DOR</p> 	<p>___PIS</p> 	<p>CADER ___</p> 



CARTELA DE BINGO ENCARTE

<p>___DERNO</p> 	<p>CA___TA</p> 	<p>LÁPIS DE ___</p> 
<p>___LHA</p> 	<p>CANE___ CO___RIDA</p> 	<p>BORRA___</p> 

CARTELA DE SÍLABAS

NE	CA	LÁ	NO
LO	CHO	TO	RÉ
TA	FO	COR	TA



3.8 PALAVRAS CRUZADAS: LETRA DE MÚSICA

Proposta 8: Quem canta seus males espanta

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre a importância da música na vida das pessoas e os sentimentos que podem aflorar com a escuta.

Objetivos

- ✓ Cantar e sensibilizar o pensamento.
- ✓ Refletir sobre os estilos musicais ao longo do tempo.
- ✓ Iniciar as estratégias da leitura.
- ✓ Compreender a organização da escrita no texto.
- ✓ Localizar informações pontuais na letra da música.
- ✓ Promover a aquisição da consciência fonológica.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Distribuir uma cópia da letra da música.
- ✓ Ouvir a letra.
- ✓ Fazer a leitura coletiva do texto.
- ✓ Pedir para localizarem palavras no texto.
- ✓ Refletir sobre a escrita das palavras.

Materiais

- ✓ Texto referência: Música
- ✓ Cartela das palavras cruzadas
- ✓ Letras móveis.



Como é grande o meu amor por você

Roberto Carlos

Eu tenho tanto pra lhe falar
mas com palavras não sei dizer
como é grande o meu amor por você

E não há nada pra comparar
para poder lhe explicar
como é grande o meu amor por você

Nem mesmo o céu nem as estrelas
nem mesmo o mar e o infinito
nada é maior que o meu amor

Nem mais bonito

Me desespero a procurar
alguma forma de lhe falar
como é grande o meu amor por você

Nunca se esqueça, nem um segundo
que eu tenho o amor maior do mundo
como é grande o meu amor por você

Mas como é grande o meu amor por você

Regras

- ✓ A disposição dos alunos em sala poderá ser em dupla ou individualmente.
- ✓ Distribuir a cartela com a cruzadinha e com as pistas numeradas.
- ✓ É importante considerar o nível de leitura e escrita de cada aluno.
- ✓ Ao iniciar o jogo, o professor deverá ler as pistas e aguardar as respostas dos alunos para prosseguir.
- ✓ Os alunos deverão completar os quadrinhos do jogo com as letras móveis observando a numeração indicada na cruzadinha.
- ✓ O jogo terminará quando todas as palavras forem completadas.

Interação entre cada atividade

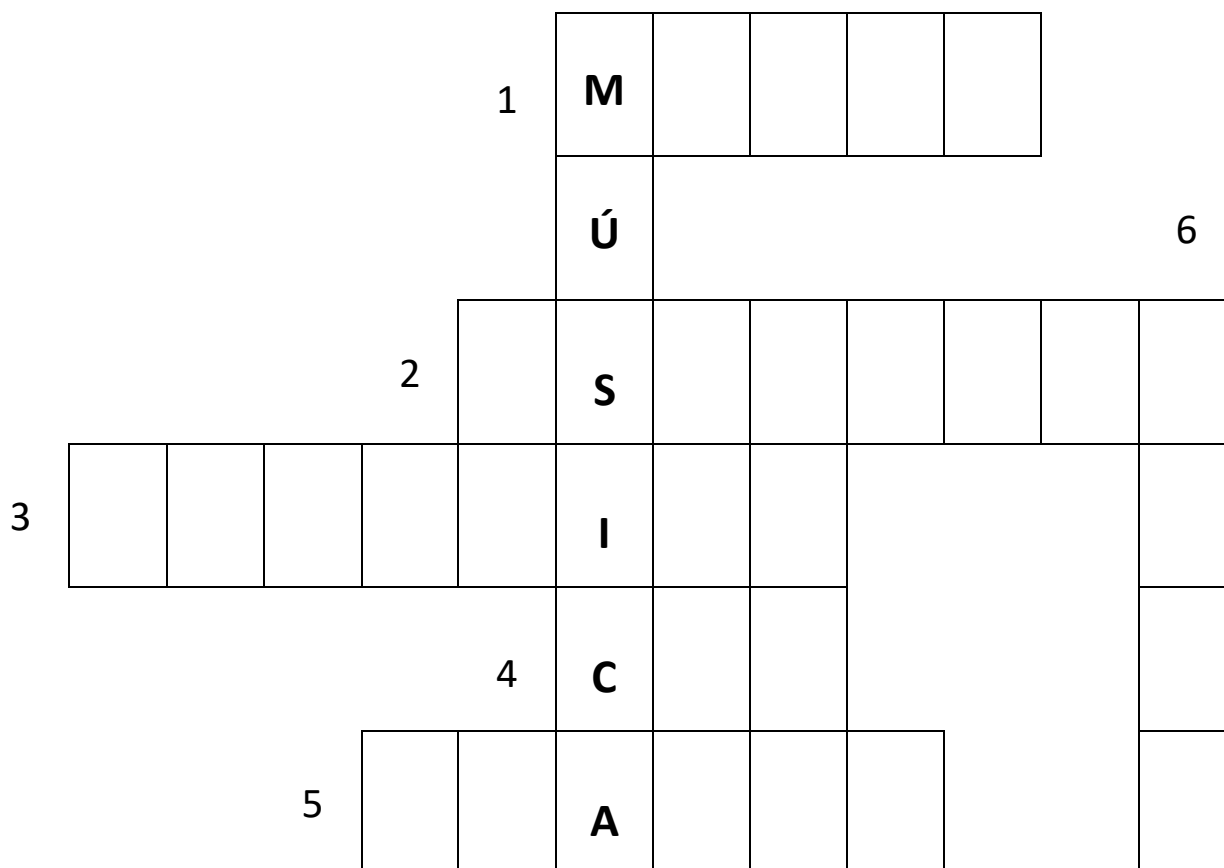
- ✓ Escrever uma lista de nomes de pessoas queridas.
- ✓ Desenhar emojis que representem o amor.
- ✓ Escrever um verso com a palavra amor.



Avaliação dos resultados

- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.

CRUZADINHA DA MÚSICA: COMO É GRANDE O MEU AMOR POR VOCÊ



PISTAS

- 1- O planeta Terra também pode ser chamado de...
- 2- Acompanha a lua ao anoitecer
- 3- O que não tem fim é...
- 4- O que fica claro durante o dia e fica escuro quando anoitece?
- 5- O contrário de pequeno é...
- 6- Sentimento profundo, como de uma mãe para um filho...



3.9 PALAVRAS CRUZADAS: BIOGRAFIA

Proposta 9: Carolina Maria de Jesus

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre a história de Carolina Maria de Jesus¹.

Objetivos

- ✓ Apresentar a biografia da escritora.
- ✓ Refletir sobre a história de Carolina Maria de Jesus.
- ✓ Compreender a organização da escrita no texto.
- ✓ Localizar informações no texto.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Distribuir uma cópia do texto para cada aluno.
- ✓ Fazer a leitura coletiva do texto.
- ✓ Pedir para localizarem palavras no texto.
- ✓ Refletir sobre a escrita das palavras.
- ✓ Observar as datas na história da escritora.

Materiais

- ✓ Texto referência: Biografia.
- ✓ Cartela das palavras cruzadas.
- ✓ Letras móveis.

¹ Foi uma escritora brasileira, negra e de pouca instrução que se destacou por relatos sobre as dificuldades atravessadas em sua vida.



Figura 5: Biografia

A escritora Carolina Maria de Jesus nasceu na cidade de Sacramento, em Minas Gerais, no dia 14 de março de 1914. Filha de uma família pobre teve uma educação formal de apenas dois anos. Em 1937, Carolina Maria de Jesus mudou-se para a cidade de São Paulo, onde trabalhou como empregada doméstica. Em 1948, foi viver na favela do Canindé, onde nasceram seus três filhos. Enquanto viveu ali, sua forma de subsistência era catar papéis e outros materiais para reciclar.



Em meio a toda essa difícil realidade, havia os livros. Carolina Maria de Jesus era apaixonada pela leitura. Assim, em 1950, publicou um poema em homenagem ao presidente Getúlio Vargas, no jornal “O Defensor”. Em 1958, o jornalista Audálio Dantas conheceu a autora e descobriu que ela possuía diversos cadernos (diários) em que dava seu testemunho sobre a realidade da favela. Foi ele quem ajudou a escritora a publicar seu primeiro livro “Quarto de despejo: diário de uma favelada”. Assim, em 1960, o livro foi publicado e transformou-se em um sucesso de vendas. Nesse mesmo ano, a autora recebeu homenagens da Academia Paulista de Letras e da Academia de Letras da Faculdade de Direito de São Paulo.

Depois do sucesso do seu livro, Carolina Maria de Jesus mudou-se da favela do Canindé.

Em 1977, no dia 13 de fevereiro, Carolina Maria de Jesus morreu em Parelheiros, distrito da cidade de São Paulo.

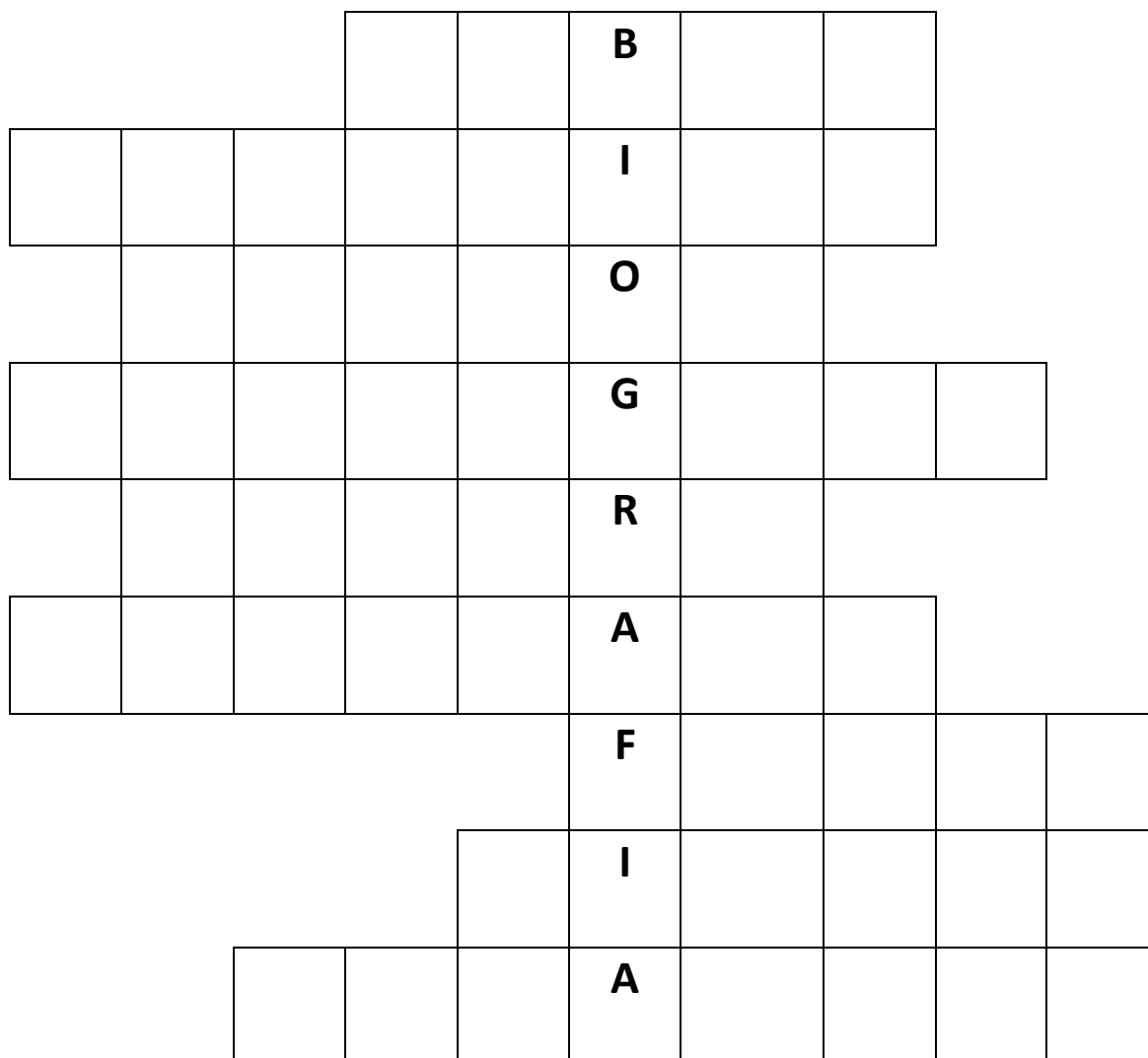
Fonte: <https://brasilescola.uol.com.br/literatura/carolina-maria-jesus.htm>

Regras

- ✓ A disposição dos alunos em sala poderá ser em dupla ou individualmente.
- ✓ É importante considerar o nível de leitura e de escrita de cada aluno.
- ✓ Distribuir a cartela com a cruzadinha.
- ✓ Os alunos deverão completar os quadrinhos do jogo na posição horizontal com as letras móveis, observando a quantidade de letras de cada palavra dada.
- ✓ O jogo terminará quando todas as palavras forem completadas.



CRUZADINHA CAROLINA DE JESUS

**5 LETRAS**POBRE
FILHO**6 LETRAS**LIVROS
DIÁRIO
AUTORA**8 LETRAS**CATADORA
FAVELADA
CAROLINA**9 LETRAS**

EMPREGADA



Interação entre cada atividade

- ✓ Produzir, coletivamente, uma linha de tempo, da história de vida da Carolina Maria de Jesus.
- ✓ Contar como foi o seu dia.
- ✓ Fazer a escrita de um dia inesquecível.
- ✓ Produzir, individualmente, a linha de tempo da própria história de vida.

Avaliação dos resultados

- ✓ Completar um pequeno texto com as informações pessoais.
- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.

ATIVIDADE DE AVALIAÇÃO

Meu nome é _____ nasci na cidade _____, no estado _____, no dia ___ de _____ de _____. Minha filiação é _____.

Meu estado civil é _____. Tenho _____ anos e moro com _____.

No ano de _____ me matriculei na escola _____.



3.10 BINGO DE SÍLABAS DE POEMA

Proposta 10: A compreensão do poema

Questionamentos para a problematização do assunto a ser trabalhado

- ✓ Na roda de conversa, um diálogo informal sobre o tipo de texto poema, sua construção em versos e em estrofes.

Objetivos

- ✓ Sensibilizar o pensamento e resgatar memórias.
- ✓ Refletir sobre as transformações ocorridas ao longo da vida.
- ✓ Iniciar as estratégias da leitura.
- ✓ Conhecer a estrutura do texto poema: versos e estrofes.
- ✓ Entender a finalidade do texto.
- ✓ Localizar informações pontuais no poema.
- ✓ Promover a aquisição da consciência fonológica.
- ✓ Completar as lacunas com sílabas inicial, medial ou final com base na escuta da palavra.

Planejamento do conteúdo

- ✓ Distribuir uma cópia do texto referência poema.
- ✓ Fazer a leitura do texto para a turma.
- ✓ Estimular o entendimento do poema.
- ✓ Pedir para localizarem palavras no texto.
- ✓ Refletir sobre a escrita das palavras.

Materiais

- ✓ Texto referência fragmento por estrofes.

Retrato

Eu não tinha este rosto de hoje,
assim calmo, assim triste, assim
magro,
nem estes olhos tão vazios,
nem o lábio amargo.

Eu não tinha estas mãos sem força,
tão paradas e frias e mortas;
eu não tinha este coração
que nem se mostra.

Eu não dei por esta mudança,
tão simples, tão certa, tão fácil:
- Em que espelho ficou perdida
a minha face?

MEIRELES, Cecília.



- ✓ Cartelas referentes a cada estrofe.
- ✓ As sílabas móveis para o jogo.
- ✓ Tampinhas para marcar cada palavra sorteada.

Regras




- ✓ A organização da sala poderá ser alunos em duplas com hipóteses de escritas aproximadas, mas em níveis diferentes.
- ✓ O professor entrega os materiais do bingo considerando o nível de escrita dos alunos.
- ✓ Poderá ser consultado o texto.
- ✓ Cada dupla completará as lacunas das palavras com as sílabas móveis.
- ✓ O professor sorteia uma sílaba e lê em voz alta, mostrando a ficha para a turma.
- ✓ A dupla que completou com aquela sílaba, marca a palavra com uma tampinha, quem errou a sílaba, corrige a escrita, mas não marca a palavra.
- ✓ O jogo terminará quando todas as sílabas correspondentes forem sorteadas.
- ✓ Vence o jogo a dupla que tiver mais acertos.

CARTELA DA 1ª ESTROFE

ROS___	CAL___	___NHA
___LHOS	HO___	___BIO
___ZIOS	AMAR___	TRIS___



CARTELA DA 2ª ESTROFE

	____ÇA
	____RAÇÃO
	_____

CARTELA DA 3ª ESTROFE

ES __LHO
__DANÇA
PERDI__

CARTELA DE SÍLABAS

TO	MO	TI	O	JE
LÁ	VA	GO	TE	FOR
CO	MÃOS	PE	MU	DA



Interação entre cada atividade

- ✓ Cada dupla deverá escrever um acróstico com o título do poema, utilizando, preferencialmente, as palavras do bingo.
- ✓ Propor a segmentação dos versos do poema.

RESCREVA O POEMA E COLOQUE O ESPAÇO ENTRE AS PALVRS.

RETRATO

EUNÃOTINHAESTEROSTODEHOJE,
ASSIMCALMO,ASSIMTRISTE,ASSIMMAGRO,
NEMESTESOLHOSTÃOVAZIOS,
NEMOLÁBIOAMARGO.

EUNÃOTINHAESTASMÃOSSEMFORÇA,
TÃOPARADASEFRIASEMORTAS;
EUNÃOTINHAESTECORAÇÃO
QUENEMSEMOSTRA.

EUNÃODEIPORESTAMUDANÇA,
TÃOSIMPLES,TÃOCERTA,TÃOFÁCIL:
- EMQUEESPELHOFIGOUPERDIDA
AMINHAFACE?

MEIRELES, Cecília.

Avaliação dos resultados

- ✓ Observar os avanços da compreensão do sistema alfabético durante a realização das atividades propostas.
- ✓ Analisar as escolhas durante o processo de escrita dos estudantes.



REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Obra Completa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1973.

BRAGA, Roberto Carlos. Como é grande o meu amor por você. In: **Roberto Carlos em ritmo de aventura**. Formato: LP. Gravadora: CBS, 1967.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução. Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CORDEIRO, K. M. S.; BARCELLOS, W. S. O uso de jogos pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos. **Revista Científica Linkscienceplace Interdisciplinar**, v.2, p. 222-232, 20.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução João Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010. 6. ed. Estudos.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo : Cortez,2011.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. Ed.rev. São Paulo: Centage Learning, 2016.

LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; MORAIS, A.G. (orgs.). **Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

MEIRELES, Cecília. **Obra Poética**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1986.

MORAIS, A. G. O desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica em adultos e jovens pouco escolarizados: seu papel no aprendizado do sistema de escrita alfabética: In: LEAL, T. F. & ALBUQUERQUE, E. B. C. (org). **Desafios da educação de jovens e adultos: construindo práticas de alfabetização**. 1 ed., 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2007, p.151-172.

NÓVOA, António. Os professores na virada do milênio: do excesso dos discursos à pobreza das práticas. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 11-20, jan./jun. 1999.

OLIVEIRA, M. M. de. **Sequência Didática Interativa no processo de formação de professores**. Editora Vozes, 2013.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky: **Aprendizado e Desenvolvimento um Processo Sócio-Histórico**. 4. Ed., 2.imp. São Paulo: Scipione, 1998.



ROCHA, I. dos S. Corrida da saúde: um jogo pedagógico para as aulas de educação física na educação de jovens e adultos. In: COSTA, C. S.; MATTOS, F. R. P. ; OLIVEIRA, M. M. de. (Orgs.) **Produções na sala de aula em relatos de professores**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2018, p.63-72.

SILVA, A.; ANDRADE, E. N. S. O diagnóstico como instrumento de acompanhamento das aprendizagens dos alunos e como subsídio para a organização do trabalho pedagógico do professor alfabetizador. In: LEAL, T. F. & ALBUQUERQUE, E. B. C. (org). **Desafios da educação de jovens e adultos: construindo práticas de alfabetização**. 1. ed., 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2007, p.131-150.

REVISTA_COQUETEL. **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Wikipédia, 2007. Disponível em < https://pt.wikipedia.org/wiki/Revistas_Coquetel > Acesso em: 04 abr. 2021.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Rev. Bras. Educ. Online**. 2004, n.25. ISSN 1809-449X. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782004000100002>. > Acesso em: 17 jul. 2019.



ANEXOS



CARTELA DE LETRAS MÓVEIS

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



Material da proposta 1

CRUZADINHA DE NOMES PRÓPRIOS

1				Q			
2				U			
				A			
				D			
3				R			
4				I			
5				L			
				H			
6				A			

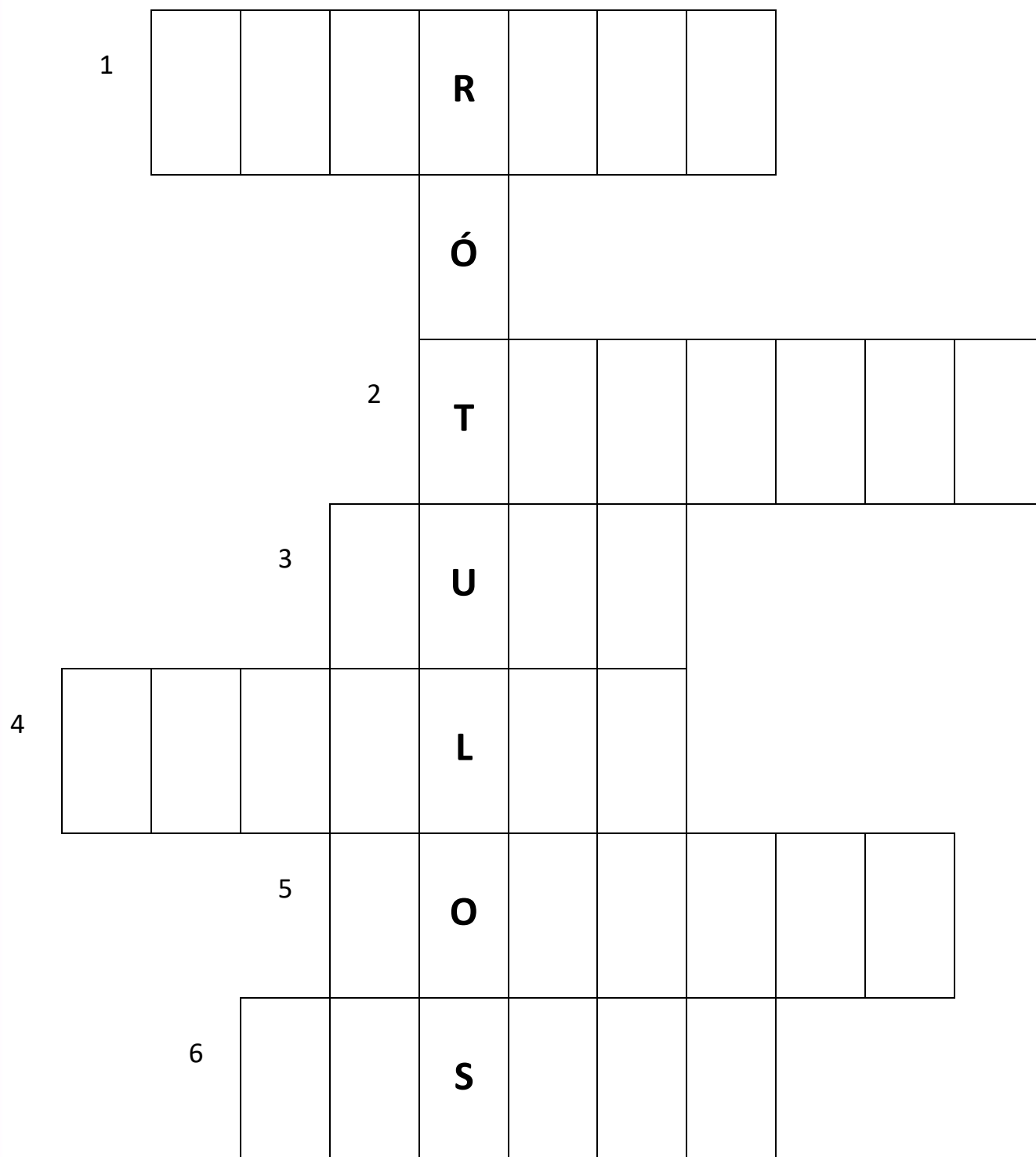


Material da proposta 2

CARTELA DO BINGO DE NOMES



Material da proposta 3
CRUZADINHA DE RÓTULOS



<p>1</p>  <p>Sorriso Dentes Brancos</p>	<p>2</p>  <p>TRIUNFO</p>	<p>3</p>  <p>ALCOOL 70% TUPI</p>
<p>4</p>  <p>Marilan MAIZENA</p>	<p>5</p>  <p>Doriana Cremosa sem sal</p>	<p>6</p>  <p>Nestlé NESCAU 20</p>



Material da proposta 5



CARTELA DO BINGO DE SÍLABAS DE FRUTAS

___çã	ba___na	co___
tangeri___	___ranja	aba___xi
ca___	___mão	man___

CARTELA DE SÍLABAS

ca	li	ga
la	na	ju
ma	co	na

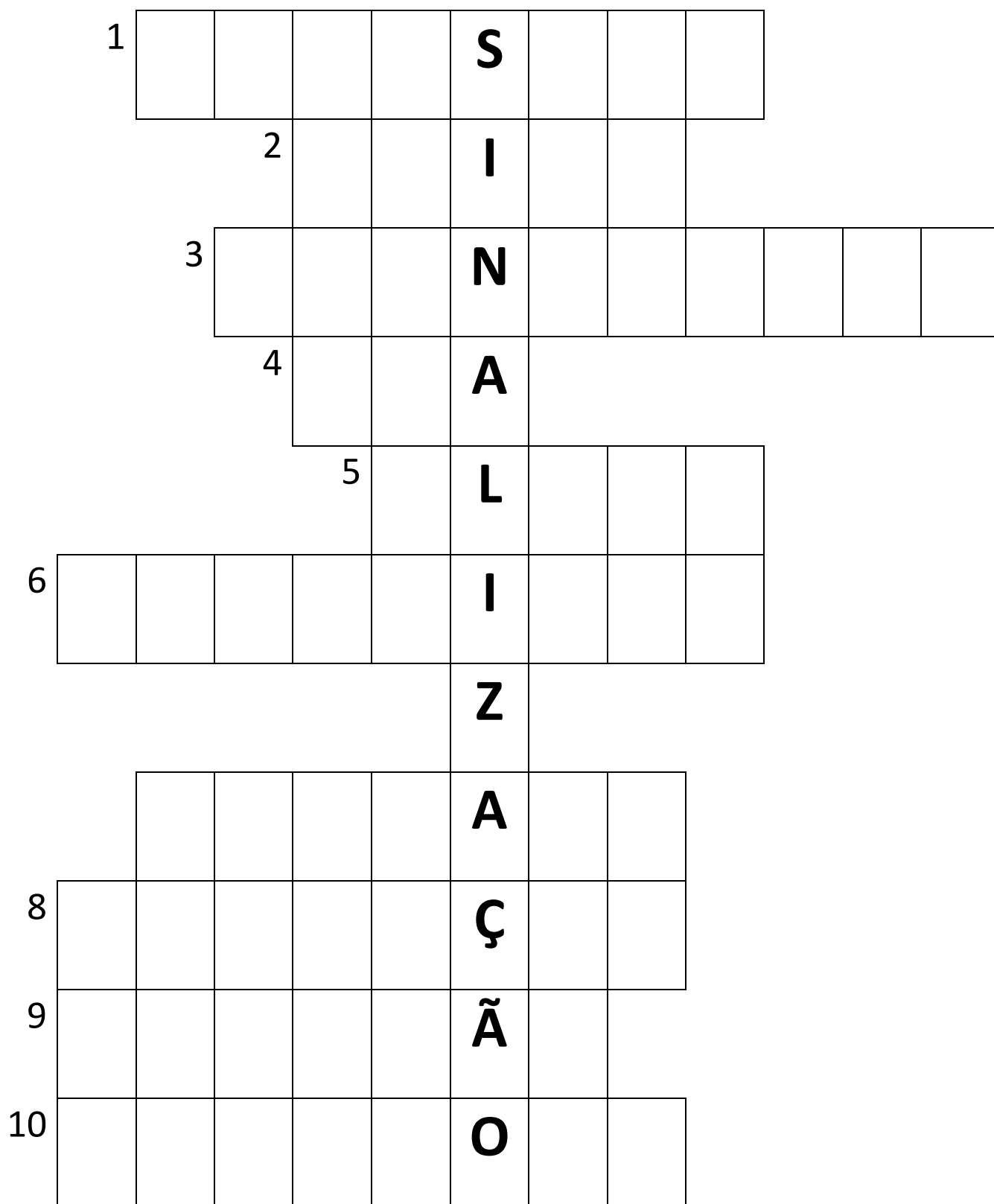




Material da proposta 6



CRUZADINHA DA SINALIZAÇÃO DO TRÂNSITO



Material da proposta 7

CARTELA DE BINGO ENCARTE

ES ___JO



___GUA



CO ___



APON ___DOR



___PIS



CADER ___



CARTELA DE BINGO ENCARTE

<p>___DERNO</p> 	<p>CA___TA</p> 	<p>LÁPIS DE ___</p> 
<p>___LHA</p> 	<p>CANE___ CO___RIDA</p> 	<p>BORRA___</p> 

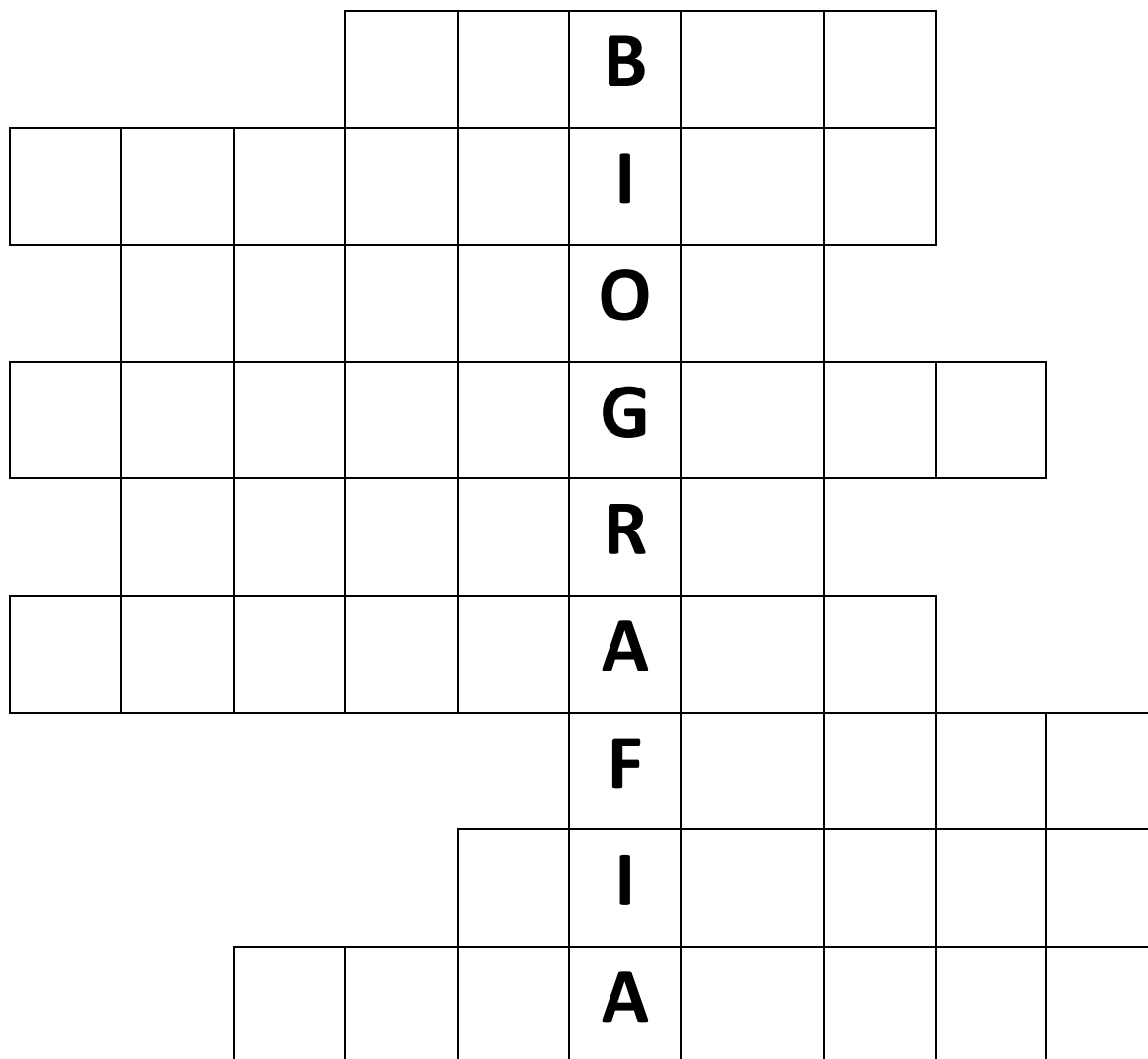
CARTELA DE SÍLABAS

NE	CA	LÁ	NO
LO	CHO	TO	RÉ
TA	FO	COR	TA



Material da proposta 9

CRUZADINHA CAROLINA DE JESUS






Material da proposta 10

CARTELA DA 1ª ESTROFE

ROS____	CAL____	____NHA
____LHOS	HO____	____BIO
____ZIOS	AMAR____	TRIS____

CARTELA DA 2ª ESTROFE

	____ÇA
	____RAÇÃO
	_____



CARTELA DA 3ª ESTROFE

ES ____LHO

____DANÇA

PERDI____

CARTELA DE SÍLABAS

TO	MO	TI	O	JE
LÁ	VA	GO	TE	FOR
CO	MÃOS	PE	MU	DA

