



Prefeitura
de Itatiba

Secretaria da Educação

Organização: Débora Aparecida Pereira
Brigida Bredariol



COLETÂNEA DE ATIVIDADES

REGRA DE BRINCADEIRAS

MANUAL DO PROFESSOR

1º ANO

Administração

Thomás Antonio Capeletto de Oliveira

Mauro Delforno

Secretária da Educação

Sueli de Moraes Tuon

Supervisora de Ensino Responsável

Camila Polo da Nobrega

Professoras Organizadoras:

Brigida Bredariol

Camila de Carvalho

Débora Ap. Pereira

Eliana Maria Fattori Calza

Luciana Gotardo Canal

Milena Gava

Rafaela M. Dominici

Renata Correa Rocha

Vanessa Honório

Supervisoras de Ensino Fundamental:

Adriana Aparecida de Oliveira

Maria Elisabeth Tafarello Alves Siqueira

Marilsa Camilo da Silva

Rita Aparecida Netto Piffer

Vera Lúcia Maximo da Silva

**ITATIBA
2022**

Apresentação

A Secretaria da Educação de Itatiba, considerando as demandas recebidas da própria rede e com a reformulação do currículo Municipal no ano de 2020, baseado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), tomou a iniciativa de elaborar um material de apoio ao professor, intitulado como “Coletânea de atividades”, com o intuito de colaborar com o desenvolvimento de atividades significativas para o aprendizado dos gêneros previstos para a produção de texto de cada ano, garantindo desta maneira um trabalho eficaz com relação aos aspectos do contexto de produção, discursivos e linguísticos.

Para tanto, planejou-se a ampliação das ações do Programa Ler e Escrever e Aprender Sempre, materiais oferecidos pelo governo do Estado de São Paulo, incluindo experiências de diferentes fontes e de autoria, numa coletânea que priorizou a aprendizagem e a realidade dos estudantes do município.

As atividades aqui apresentadas foram pensadas para que o professor tenha acesso a uma coletânea que permita o desenvolvimento de uma sequência que possa o ajudar no processo ensino-aprendizagem dos gêneros previstos para o ano letivo, garantindo tanto a exploração do contexto de produção, aspecto discursivo (estrutura do texto, coerência e coesão) e linguísticos (ortografia, pontuação, entre outros).

Para a construção desse trabalho e verificação de sua eficácia de resultados (tanto práticos para aplicação, como de melhora no desenvolvimento da escrita), foi contactado um grupo de professores da Rede Municipal, que ministram aulas nos respectivos anos escolares do fundamental I, que organizaram e aplicaram as atividades aqui propostas durante o ano de 2021, constatando a viabilidade de aplicação e resultados positivos na aprendizagem dos alunos, articulados com o processo de desenvolvimento curricular.

Você, professor/a, está recebendo os resultados de um material articulado entre currículo, materiais didáticos que possui em sala de aula e textos que são fruto de pesquisa e estudo, trazendo propostas de atividades e orientações para o trabalho em sala de aula. Esperamos que essa coletânea, que foi elaborada com muita seriedade e compromisso, ofereça às escolas, professores e estudantes, subsídios para a realização de um bom trabalho!

SUELI DE MORAES TUON
SECRETÁRIA DA EDUCAÇÃO DO MUNICÍPIO DE ITATIBA

COLETÂNEA DE ATIVIDADES:

REGRA DE BRINCADEIRAS

1. OBJETIVO

É comum associarmos a infância ao brincar, como se brincar fosse uma consequência imediata dessa etapa da vida. Crianças brincam e, hoje sabemos, é saudável que o façam por inúmeros motivos. No entanto, vivemos um momento em que o brincar, tal como era concebido, tem sofrido transformações relacionadas às mudanças sociais. As características atuais de organização da rotina de uma criança urbana, aliadas à facilidade de acesso a computadores, televisão e jogos eletrônicos permitem que estes ocupem grande parte do tempo livre dos pequenos. Coloca-se, então, a necessidade de refletir sobre a falta que o brincar em grupo representa na formação das crianças contemporâneas. É durante as brincadeiras, que crianças a partir de 5 ou 6 anos iniciam a vivência do respeito aos companheiros (da própria equipe e dos adversários), que a competição se alia à cooperação, que novos desafios são colocados e elas buscam superar a si próprias, pelo simples prazer proporcionado pela atividade lúdica. Propor um projeto que resgate o repertório de brincadeiras tradicionais de nossa cultura é possibilitar que as crianças experienciem benefícios decorrentes do brincar. Ao reconhecer a escola como espaço possível para essa atividade, permite-se a construção de um repertório de brincadeiras, pois os mesmos jogos aprendidos em classe podem se tornar alternativas para a hora do recreio, momento em que os alunos terão possibilidade de organizarem-se autonomamente.

2. JUSTIFICATIVA

Ao longo deste projeto, as crianças poderão aprender diferentes brincadeiras, entrar em contato com os desafios envolvidos em cada uma, desenvolver a linguagem e, principalmente, brincar. Algumas propostas envolvem a leitura de textos elaborados para que se aprenda determinada brincadeira. Esses textos instrucionais oferecem informações precisas sobre materiais necessários, número de participantes assim como a explicação das regras necessárias para brincar. A organização do tempo na escola, desde o início da alfabetização, em torno de projetos, tem uma importância fundamental para a formação da criança e favorece aprendizagens de diferentes naturezas. Em primeiro lugar, permite que a criança reconheça um sentido para a sua atividade, uma vez que, como nos ensina Lerner (2001), articula os propósitos didáticos – relacionados às necessidades de aprendizagem dos alunos – com propósitos comunicativos – a produção elaborada que será apreciada por outras pessoas. Em segundo lugar, porque ao realizar as atividades relativas à compreensão das características do sistema de escrita (como escrever o nome de uma brincadeira conhecida, preparar uma ficha para entrevistar um adulto sobre uma brincadeira, além de participar de uma roda de relatos de brincadeiras tradicionais, de uma tarde de brincadeiras, etc.), o trabalho com projeto possibilita que a criança, ao enfrentar o desafio da comunicação, possa pensar a escrita para além de um objeto apenas escolar. Em terceiro lugar, porque a presença de uma atividade que aparece duas ou três vezes na rotina, durante um período maior, como um semestre, pode contribuir para um processo de reconstruções sucessivas dos conhecimentos acerca da língua e linguagem, ao longo do tempo escolar. Como já dissemos, tanto o brincar bem como as diferentes atividades propostas ao longo do projeto favorecem uma abordagem significativa do sistema de escrita, de forma contextualizada. Essas atividades foram planejadas considerando a necessidade das crianças aprenderem tanto sobre os elementos quanto sobre o modo de funcionamento da escrita.

3. HABILIDADES DO CURRÍCULO MUNICIPAL DE ITATIBA/BNCC A SEREM DESENVOLVIDAS

(EF01LP20, EF01LP24, EF12LP14 E EFLP16 - Adaptado) Identificar, a formatação e diagramação específica dos gêneros indicados para o ano.

(EF01LPCM07) Reconhecer os padrões de concordância nominal e verbal nos gêneros indicados para o ano.

(EF01LPCM08) Reconhecer a manutenção dos tempos verbais, observando se o texto é escrito no presente, passado ou futuro, nos gêneros indicados para o ano.

(EF01LPCM09) Identificar o uso das expressões de temporalidade como: agora, primeiro, depois, amanhã, logo após, no dia seguinte, entre outras nas escritas coletivas, em duplas ou individuais nos gêneros indicados para o ano.

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

(EF12LPCM12) Recuperar, com a ajuda do professor, relações entre partes de um texto, identificando substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de pronomes anafóricos – pessoais, possessivos, demonstrativos) que contribuem para a continuidade do texto.

(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.

(EF15LP06) Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.

(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

(EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.

4. ETAPAS DA COLETÂNEA DE ATIVIDADES

ETAPA 1	Atividade 1	<i>Roda de conversa</i>
	Atividade 2	<i>Preenchimento da ficha de brincadeira</i>
	Atividade 3	<i>Socialização e elaboração de cartaz</i>
	Atividade 4	<i>Produção inicial</i>
ETAPA 2	Atividade 5	<i>Reconhecer portadores de regras de brincadeiras</i>
	Atividade 6	<i>Reconhecer os leitores de regras de brincadeiras</i>
	Atividade 7	<i>Reconhecer o gênero regra de brincadeiras</i>
	Atividade 8	<i>Identificar os possíveis escritores de regras de brincadeiras</i>
	Atividade 9	<i>Identificar o gênero, o produtor e os leitores em potencial</i>
	Atividade 10	<i>Identificar o portador, o público-alvo e o objetivo da leitura deste gênero</i>
	Atividade 11	<i>Conhecendo os gêneros textuais</i>
ETAPA 3	Atividade 12	<i>Localizar uma regra de brincadeira</i>
	Atividade 13	<i>Leitura de regra de brincadeira para produção escrita</i>
	Atividade 14	<i>Produção oral com destino escrito de regra de brincadeira</i>
	Atividade 15	<i>Identificando o gênero</i>
	Atividade 16	<i>Encontre os títulos</i>
	Atividade 17	<i>Preenchimento de ficha técnica de uma brincadeira</i>
	Atividade 18	<i>Organização de uma regra de brincadeira</i>
	Atividade 19	<i>Local onde acontece a brincadeira</i>
	Atividade 20	<i>Reconhecer alguns itens do aspecto discursivo</i>
	Atividade 21	<i>Análise e comparação de regras de brincadeiras</i>
	Atividade 22	<i>Organizar o texto de acordo com sua estrutura</i>
	Atividade 23	<i>Produzindo uma regra de brincadeira</i>
	Atividade 24	<i>Revisando a regra de brincadeira</i>
ETAPA 4	Atividade 25	<i>Análise de um texto bem escrito</i>
	Atividade 26	<i>Análise dos marcadores de tempo</i>
	Atividade 27	<i>Refletir sobre a escrita do texto</i>
	Atividade 28	<i>Pensar sobre as palavras utilizadas</i>
	Atividade 29	<i>Refletir sobre a retomada das palavras</i>
	Atividade 30	<i>Reescrevendo uma regra de brincadeira</i>
	Atividade 31	<i>Produzindo outra regra de brincadeira</i>
	Atividade 32	<i>Revisando mais uma regra de brincadeira</i>

ATIVIDADE 1 – RODA DE CONVERSA

Professor,

- Realize uma roda de conversa com os alunos cujo tema seja: Brincadeiras Preferidas. Durante a conversa lance perguntas do tipo: **Do que gostam de brincar? Onde brincam? Com quem brincam?**

- Em seguida amplie a conversa propondo uma comparação entre as brincadeiras de hoje e de antigamente perguntando: **Será que as brincadeiras sempre foram essas? Do que será que o seus avós costumavam brincar? E seus pais? Onde eles brincavam? Vocês já conversaram sobre isso?**

- Aproveite esse momento para contar sobre sua experiência, ou seja, do que brincava, com quem brincava, onde brincava, isso contribuirá para que os alunos conheçam um pouco mais sobre você.

- Escreva um cartaz diante dos alunos com os títulos das brincadeiras preferidas da turma para deixar exposto na sala. Nesse momento recupere o que foi dito na roda e organize esse registro.

Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 1 – RODA DE CONVERSA

VAMOS REGISTRAR?

ESCREVA A LISTA DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DA SUA TURMA!

ATIVIDADE 2 – PREENCHIMENTO Da FICHA DE BRINCADEIRA



Professor,

- Relembre com os alunos a roda de conversa (Atividade 1) em que compararam as brincadeiras de antigamente e as de hoje;
- Converse com os alunos sobre as diferentes formas de se obter mais informações sobre um assunto, uma ideia, e informe que a pesquisa com outras pessoas é uma boa fonte de informação. Nessa conversa, pergunte se alguém já participou de alguma pesquisa na rua, se sabe como é feita e ouça o que eles tiverem a dizer;
- Para ampliar a informação sobre as brincadeiras, proponha a realização de uma pesquisa a ser feita em casa para descobrir do que e com quem os familiares costumavam brincar na infância;
- Informe que, para ajudar nessa pesquisa, vocês escreverão, juntos, uma pequena ficha com perguntas para saber sobre alguma brincadeira que algum adulto conhecido realizava na infância. Essa ficha deverá ser respondida por esse adulto e, depois, será apresentada para a classe;
- Antes de elaborar a ficha converse com os alunos sobre as informações que deve conter este registro, e que podem contribuir para eles conhecerem mais sobre brincadeiras;
- Faça algumas anotações na lousa das ideias dadas pelo grupo e defina com os alunos, os dados que não poderão faltar nessa ficha como, por exemplo: **NOME DO ALUNO; NOME DA BRINCADEIRA; COMO SE BRINCA; NOME DO ENTREVISTADO;**
- Combine com os alunos que você irá escrever uma breve explicação sobre o motivo da pesquisa e todos receberão uma cópia para levar para casa.



ATIVIDADE 2 – PREENCHIMENTO DA FICHA DE BRINCADEIRA



Folha de
atividade
do aluno

NOME DO ALUNO:

NOME DA BRINCADEIRA:

COMO SE BRINCA:

NOME DO ENTREVISTADO:

ATIVIDADE 3 – SOCIALIZAÇÃO E ELABORAÇÃO DE CARTAZ



Professor,

- Faça uma roda com as crianças para que socializem o resultado das pesquisas, tendo as fichas como apoio e contem como foi a experiência realizada em casa.
- Durante a conversa organize num cartaz uma lista com o nome das brincadeiras pesquisadas, assim como foi feito na Atividade 1.
- Faça comparações entre as brincadeiras das quais os familiares costumavam participar e aquelas que os alunos indicaram como as preferidas, de modo que sejam observadas semelhanças e diferenças.
- Para realizar essa comparação retome a lista feita na Atividade 1 para ajudar os alunos a estabelecerem relações e faça perguntas do tipo: **As brincadeiras sugeridas pelos familiares são iguais às preferidas de vocês? Quais brincadeiras que vocês conhecem? Quais brincadeiras vocês não conhecem? Como será a brincadeira que não conhecem, vamos ler na ficha?**



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 3 – SOCIALIZAÇÃO E ELABORAÇÃO DE CARTAZ

VAMOS REGISTRAR?

ESCREVA A LISTA DE BRINCADEIRAS PESQUISADAS PELA SUA TURMA!

ATIVIDADE 4 – PRODUÇÃO INICIAL



Professor,

- Diga às crianças que iremos escrever uma regra de brincadeira;
- Para isso, escolha com eles qual a brincadeira preferida da classe e faça a leitura da regra;
- Explique que agora que eles já conhecem a regra eles irão recontar para você como se brinca e você será a escriba, registrando tudo no cartaz;
- Escreva exatamente como eles falarem, sem organizar o texto de acordo com a estrutura esperada, apenas sendo fiel a escrita ortográfica.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 4 – PRODUÇÃO INICIAL

PRODUÇÃO INICIAL DA TURMA

REGRA DE BRINCADEIRA:

ATIVIDADE 5 – RECONHECER PORTADORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS



Professor,

- Nesta aula vamos perceber quais são os possíveis portadores de regra de brincadeiras e refletir sobre os diferentes suportes em que esse gênero textual se concretiza;
- Os alunos podem realizar esta atividade no coletivo ou em duplas e além do exemplar da tarefa também pode-se apresentar as propostas no computador, tela e projetor multimídia. Uma sugestão é montar uma bancada na sala, disponibilizando os diversos portadores, para que os alunos localizem os textos do gênero regra de brincadeiras;
- Faça questionamentos aos alunos para que eles reconheçam os diversos portadores apresentados na atividade: **Em quais destes portadores podemos encontrar regra de brincadeiras? Vocês já viram uma regra de brincadeira em algum destes portadores? Em que momento? Estavam procurando informação?**
- Solicite após a análise dos portadores, que marquem nos locais indicados, os possíveis portadores de regra de brincadeiras, pedindo para explicar a escolha.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 5 – RECONHECER PORTADORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

ASSINALE AS OPÇÕES ONDE PODEMOS ENCONTRAR
REGRAS DE BRINCADEIRAS:


☐

LIVRO DE CONTOS CLÁSSICOS

☐

REVISTAS EM QUADRINHOS


☒

JORNAIS

☐

CARTAZES


☐

OUTDOORS

☒

SITES DA INTERNET


☒

LIVROS DE JOGOS

☐

RÓTULOS

ATIVIDADE 6 – RECONHECER OS LEITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS



Professor,

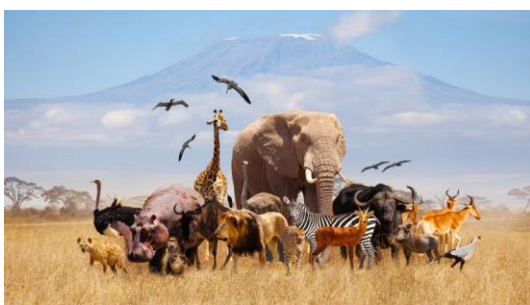
- O objetivo desta tarefa é reconhecer os prováveis leitores da regra de brincadeiras. Os alunos podem estar organizados no coletivo ou em duplas;
- Podemos usar o exemplar da atividade ou as propostas em projetor multimídia para serem melhores exploradas;
- Questione os alunos de maneira que eles reconheçam as diversas imagens que aparecem na atividade;
- Oriente para que observem as imagens e questione qual poderia representar os leitores de uma regra de brincadeira;
- Pedir após a análise, para que marquem a alternativa que representa os possíveis leitores de uma regra de brincadeira e solicite que expliquem a sua escolha;
- Circule entre os alunos e faça intervenções para orientá-los sobre as possíveis dúvidas, socializando as respostas dos alunos e retomando os possíveis equívocos.



ATIVIDADE 6 – RECONHECER OS LEITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

Folha de
atividade
do aluno.

QUEM PODERIA SE INTERESSAR EM LER UMA REGRA DE
BRINCADEIRA?



ATIVIDADE 7 – RECONHECER O GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS



Professor,

- Peça para que os alunos nomeiem cada um dos gêneros apresentados na atividade e conversem sobre qual a função de cada gênero;
- Distinguir com os alunos qual é o contexto de produção de cada gênero apresentado: **Quem produziu? Para quem? Com que objetivo? Onde podemos encontrá-los?**
- Após ter sido realizada a análise do contexto de produção dos gêneros apresentados, solicite aos alunos que marquem qual dos textos apresentados é uma regra de brincadeiras e justifiquem a sua escolha;
- Circule entre os alunos e faça intervenções para orientá-los sobre as possíveis dúvidas, socializando as respostas dos alunos e retomando os possíveis equívocos.

ATIVIDADE 7 - RECONHECER O GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS

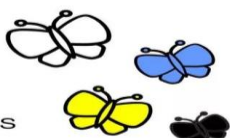
Folha de
atividade
do aluno.

ASSINALE ONDE ESTÁ ESCRITO UMA REGRA DE BRINCADEIRA:



AS BORBOLETAS

BRANCAS
AZUIS
AMARELAS
E PRETAS
BRINCAM
NA LUZ
AS BELAS
BORBOLETAS



BORBOLETAS BRANCAS
SÃO ALEGRES E FRANCAS.

BORBOLETAS AZUIS
GOSTAM DE MUITA LUZ.

AS AMARELINHAS
SÃO TÃO BONITINHAS!

E AS PRETAS, ENTÃO
OH, QUE ESCURIDÃO!

VINÍCIUS DE MORAES



ATIVIDADE 8 – IDENTIFICAR OS POSSÍVEIS ESCRITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS



Professor,

- Os alunos podem ser organizados de acordo com as hipóteses de escrita, tendo o cuidado de garantir que todos se beneficiem da atividade;
- Solicite que os alunos tentem identificar as profissões apresentadas na atividade e qual deles poderiam ser o escritor de uma regra de brincadeiras;
- Conversem sobre a que conclusão chegaram, refletindo sobre o trabalho de cada profissional, concluindo qual deles seria o escritor de uma regra de brincadeiras;
- Peça para os alunos assinalarem o possível escritor de uma regra de brincadeiras e uma explicação pela escolha;
- Circule entre os alunos e faça intervenções para orientar sobre as possíveis dúvidas, além de socializar as respostas dos alunos retomando os possíveis equívocos.

Folha de
atividade
do aluno.



ATIVIDADE 8 – IDENTIFICAR OS POSSÍVEIS ESCRITORES DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

ASSINALE O POSSÍVEL ESCRITOR DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA:



X



ATIVIDADE 9 – IDENTIFICAR O GÊNERO, O PRODUTOR E OS LEITORES EM POTENCIAL



Professor,

- Inicie a atividade fazendo uma roda de conversa para explorar as características do contexto de produção que serão abordados nesta atividade: **identificar o gênero regra de brincadeiras, quem é o possível produtor e quem são os leitores em potencial deste gênero;**
- Organize os alunos, de acordo com as hipóteses de escrita, tendo o cuidado de garantir que todos se beneficiem da atividade;
- Realize a leitura da regra de brincadeiras para garantir a compreensão da mesma;
- Peça aos alunos para assinalarem a alternativa que identifica o possível escritor de uma regra de brincadeiras e solicite uma explicação pela escolha;
- Solicite que os alunos tentem identificar quais são os públicos especificados nas alternativas;
- Conversem sobre a que conclusão chegaram e peça para os alunos assinalarem a alternativa solicitando uma explicação pela escolha;
- Circule entre os alunos durante a realização da atividade, faça intervenções para orientar sobre as possíveis dúvidas e socialize as respostas dos alunos retomando os possíveis equívocos.



ATIVIDADE 9 – IDENTIFICAR O GÊNERO, O PRODUTOR E OS LEITORES EM POTENCIAL

ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO:



AGORA MARQUE A RESPOSTA QUE CONSIDERAR CORRETA PARA CADA QUESTÃO:

1) ESSE TEXTO QUE APARECE EM UM SITE DA INTERNET É:

- () UM CONTO DE FADAS
- (**X**) UMA REGRA DE BRINCADEIRAS
- () UM ANÚNCIO PUBLICITÁRIO
- () UMA SINOPSE DE FILME

2) QUEM É ESPECIALISTA EM PRODUZIR ESTE TIPO DE TEXTO?

- () PROFESSORA DE MÚSICA
- () CRÍTICO DE CINEMA
- () MECÂNICO DE AUTOMÓVEL
- (**X**) ESPECIALISTA NO ASSUNTO

3) ESSA REGRA DE BRINCADEIRA PROCURA ATINGIR O PÚBLICO:

- (**X**) INFANTIL
- () ADOLESCENTE
- () ADULTO
- () ADOLESCENTES E ADULTOS

ATIVIDADE 10 – IDENTIFICAR O PORTADOR, O PÚBLICO-ALVO E O OBJETIVO DA LEITURA DESTE GÊNERO



Professor,

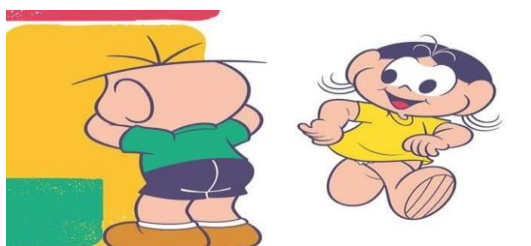
- Organize os alunos, de acordo com as hipóteses de escrita, tendo o cuidado de garantir que todos se beneficiem da atividade;
- Inicie a atividade fazendo uma roda de conversa, para explorar as características do contexto de produção que serão abordados nesta atividade: **identificar o portador deste gênero, para quem se escreve, ou seja, quem é o público alvo e com qual objetivo lemos este texto;**
- Realize a leitura da regra de brincadeira para garantir a compreensão da mesma;
- Converse sobre a que conclusão chegaram, refletindo sobre os objetivos apresentados e entre elas qual seria referente a regra de brincadeira;
- Peça aos alunos para assinalarem a alternativa que identifica uma regra de brincadeira e solicite uma explicação pela escolha;
- Circule entre os alunos durante a realização da atividade e faça intervenções para orientar sobre as possíveis dúvidas, socializando as respostas dos alunos e retomando os possíveis equívocos.



ATIVIDADE 10 - IDENTIFICAR O PORTADOR, O PÚBLICO-ALVO E O OBJETIVO DA LEITURA DESTE GÊNERO

Folha de
atividade
do aluno.

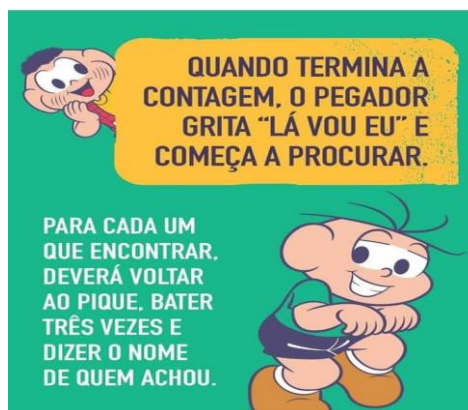
ACOMPANHE A LEITURA DA REGRA DE BRINCADEIRA "ESCONDE-ESCONDE":



O PEGADOR "BATE CARA"
DE OLHOS FECHADOS NUM PIQUE
E CONTA ATÉ 30 EM VOZ ALTA ENQUANTO
OS OUTROS SE ESCONDEM.



PARA SE SALVAR, A PESSOA ESCONDIDA
DEVE CORRER PARA CHEGAR AO PIQUE
ANTES DO PEGADOR, BATER TRÊS VEZES
E DIZER "1. 2. 3. SALVO EU".



QUANDO TERMINA A
CONTAGEM, O PEGADOR
GRITA "LÁ VOU EU" E
COMEÇA A PROCURAR.

PARA CADA UM
QUE ENCONTRAR,
DEVERÁ VOLTAR
AO PIQUE, BATER
TRÊS VEZES E
DIZER O NOME
DE QUEM ACHOU.

SE O PEGADOR ENCONTRAR TODOS,
O JOGO SERÁ REINICIADO.
E O PRÓXIMO PEGADOR SERÁ O QUE
FOI PEGO EM PRIMEIRO LUGAR.

O ÚLTIMO QUE FICAR ESCONDIDO
PODERÁ SALVAR A TODOS SE
CHEGAR AO PIQUE E GRITAR
"1. 2. 3. SALVO O MUNDO".



AGORA MARQUE A RESPOSTA QUE CONSIDERAR CORRETA PARA CADA QUESTÃO:

1) ONDE PODEMOS ENCONTRAR ESTA REGRA DE BRINCADEIRA?

- () LISTAS TELEFÔNICAS
() DICIONÁRIO
(**X**) NA PÁGINA DA INTERNET

2) ESTA REGRA DE BRINCADEIRA ESTÁ DIRECIONADA A QUAL PÚBLICO?

- () PESSOAS EM GERAL
(**X**) CRIANÇAS
() ANIMAIS DA FLORESTA

3) PARA QUE LEMOS UMA REGRA DE BRINCADEIRA?

- (**X**) PARA APRENDER UMA BRINCADEIRA
() PARA SE INFORMAR SOBRE O ASSUNTO DE UM FILME
() PARA APRENDER A TOMAR UM REMÉDIO

ATIVIDADE 11 – CONHECENDO OS GÊNEROS TEXTUAIS



Professor,

- A análise poderá ser realizada coletivamente ou em pequenos grupos;
- Selecione previamente as cópias de alguns textos (anúncio publicitário, história de enrolar, conto, poema, notícia, poema visual, fábula, história em quadrinhos, regra de brincadeiras, fotolegendas...) a serem analisados;
- Realize a leitura e faça um levantamento das informações dos textos;
- Direcione a atenção para as questões do contexto de produção: **Quem produz? Para quem produz? Com que objetivo?**
- Organize as informações em uma tabela que também poderá ficar exposta na sala de aula.



ATIVIDADE 11 – CONHECENDO OS GÊNEROS TEXTUAIS



Folha de
atividade
do aluno.

PREENCHA A TABELA COM AS INFORMAÇÕES ESTUDADAS:

GÊNEROS TEXTUAIS			
GÊNERO	QUEM PRODUZ?	PARA QUEM PRODUZ?	COM QUE OBJETIVO?
REGRA DE BRINCADEIRA	Pessoa que tem conhecimento da brincadeira	Leitor que quer aprender a brincar	Ensinar

ATIVIDADE 12 – LOCALIZAR UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- Organize a sala permitindo a troca entre os alunos e a interação do grupo com o professor;
- Apresente vários portadores de texto (livros de receitas, livros de contos de fadas, livros de fábulas, livros de lendas, dicionários, revistas Ciências Hoje, revistas Recreio, enciclopédias, jornais, livros de brincadeiras, caixas de brinquedos com regras, etc.);
- Explique que a tarefa é encontrar uma regra de brincadeira entre aquelas publicações;
- Elabore perguntas: **Será que em todas as publicações poderemos encontrar uma regra de brincadeira? Podemos encontrar a regra de brincadeira em qualquer lugar?**
- Primeiro peça que descartem os portadores que não contêm uma regra de brincadeira e justifique sua resposta;
- Após solicite que escolham os materiais que podem conter regras de brincadeiras e que expliquem suas escolhas;
- Registre as conclusões na lousa e oriente os alunos para copiar na folha da atividade.



ATIVIDADE 12 – LOCALIZAR UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Folha de
atividade
do aluno.

VAMOS REGISTRAR?

ANOTE AS CONCLUSÕES DA SUA TURMA!

1) QUAIS PORTADORES QUE NÃO CONTÊM REGRAS DE
BRINCADEIRAS?

2) QUAIS MATERIAIS QUE PODEM CONTER REGRAS DE
BRINCADEIRAS?

ATIVIDADE 13 – LEITURA DE REGRA DE BRINCADEIRA PARA PRODUÇÃO ESCRITA



Professor,

- Providencie cópias do texto para os alunos;
 - Leia o texto que explica a brincadeira para que todos aprendam a brincar. É preciso que fiquem atentos para aprender as regras;
 - Faça a primeira leitura sem interromper. Em seguida, leia novamente, desta vez fazendo pausas após a apresentação de cada parágrafo. Nessas pausas proponha aos alunos que digam se já conheciam a brincadeira, se determinada regra vale para o jogo já conhecido e, caso não conheçam, se compreenderam como brincar;
 - Para apoiar a compreensão da brincadeira, nestas pausas você pode fazer desenhos esquemáticos em que a brincadeira é explicada;
 - Proceda assim até o final da leitura. Por fim, recupere oralmente as regras e proponha a brincadeira considerando a versão lida;
- Após a brincadeira, é interessante propor a discussão sobre o funcionamento da mesma, se as regras permitiram que a brincadeira ficasse emocionante, se sugerem alterações. Além disso, proponha que discutam os principais desafios da brincadeira e quais as dicas para superá-los;
- Após aprender essa brincadeira, anote seu nome em um cartaz que deverá ficar fixado durante toda a realização do projeto. A cada nova brincadeira aprendida, anote seu nome nesse cartaz, garantindo que os alunos saibam o que está escrito em cada item.

ATIVIDADE 13 - LEITURA DE REGRA DE BRINCADEIRA PARA PRODUÇÃO ESCRITA

Folha de
atividade
do aluno.



COLOQUE UMA VENDA NOS OLHOS DE UMA
PESSOA E A FAÇA GIRAR ALGUMAS VEZES.

OS OUTROS FICAM EM VOLTA,
FUGINDO PARA NÃO SEREM PEGOS.



DE OLHOS VENDADOS, A CABRA-CEGA TEM
QUE PEGAR ALGUÉM E ADIVINHAR QUEM É.

SE ACERTAR, QUEM FOI PEGO VIRA
A PRÓXIMA CABRA-CEGA. SE ERRAR,
CONTINUA O MESMO PEGADOR.

ATIVIDADE 14 – PRODUÇÃO ORAL COM DESTINO ESCRITO DE REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- Explique as crianças que vocês escreverão a regra da brincadeira, que será colocada no mural da escola para que outras crianças aprendem a brincadeira;

- Dedique inicialmente algum tempo para organizar os tópicos, uma etapa muito importante para planejar a produção do texto. Pergunte aos alunos quais informações costumam aparecer nas regras de brincadeira, referindo-se a estrutura do gênero (título, materiais necessários, número de participantes, modo de brincar/jogar) e faça uma lista na lousa, que servirá para orientar a escrita;

- Pergunte aos alunos como acham que o texto deve começar e discuta com eles as várias possibilidades. Coloque questões que os façam refletir sobre a linguagem escrita e o contexto de produção, por exemplo: **Esta é a melhor forma de escrevermos isso? Será que o leitor vai entender o que queremos dizer? Como podemos fazer para ficar mais claro?**

- Após escrever o começo, encaminhe a escrita de cada novo tópico, relendo sempre o que já foi escrito e fazendo perguntas como: **As informações estão de acordo com a brincadeira aprendida? Há algum problema no modo como as regras estão escritas?**

- Escreva o que os alunos ditarem. Se achar necessário discuta outras possibilidades de escrever a mesma coisa. Isso é muito importante, pois o modo de ditado e as opções que cada um deles propõe explicitam as características de linguagem que eles conseguem utilizar;

- Quando terminar, releia o que foi escrito e pergunte aos alunos se consideram que o texto está explicando a brincadeira de maneira que os leitores possam aprender a brincar. Se for necessário faça uma revisão do texto e passe a limpo para expor no mural da escola.



ATIVIDADE 14 - PRODUÇÃO ORAL COM DESTINO ESCRITO DE REGRA DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

VAMOS REGISTRAR?

ESCREVA A REGRA DE BRINCADEIRA REALIZADA PELA TURMA!

TÍTULO:

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

MODO DE BRINCAR:

ATIVIDADE 15 – IDENTIFICANDO O GÊNERO



Professor,

- Organize as crianças em dupla e distribua a atividade;
- Explique a tarefa a ser realizada: receberão a atividade com uma lista de nomes de portadores e deverão identificar onde podemos encontrar regras de brincadeiras;
- Circule entre os alunos e faça intervenções para que ambos contribuam, em cada dupla;
- Faça intervenções levando-os a refletir sobre as principais características do gênero;
- Quando terminarem a tarefa sugira que releiam o que circularam para ver se está correto;
- Faça uma socialização das respostas dos alunos e de suas justificativas para a escolha das respostas.



ATIVIDADE 15 – IDENTIFICANDO O GÊNERO

Folha de
atividade
do aluno.

**CIRCULE NA LISTA ABAIXO O NOME DOS PORTADORES ONDE
PODEMOS ENCONTRAR UMA REGRA DE BRINCADEIRA:**

AGENDA
CONVITE
DICIONÁRIO
GIBI
JORNAL
LIVRO
REVISTA
SITE

ATIVIDADE 16 – ENCONTRE OS TÍTULOS



Professor,

- Organize as crianças em duplas (faça coletivamente ou deixe que as duplas discutam sozinhas);
- Distribua a cópia da atividade para as crianças;
- Explique a atividade a ser realizada: vocês receberão uma lista de títulos de vários textos e irão marcar somente os títulos que acreditarem ser de Regras de Brincadeiras, após deverão explicar qual foi o critério para a escolha dos títulos;
- Circule entre os alunos e faça intervenções para que ambos contribuam, em cada dupla ou realize no coletivo a leitura deixando que cada dupla discuta se o título é ou não de uma Regra de Brincadeira;
- Faça intervenções levando-os a consultarem a tabela para lembrar como deve ser o título deste texto, quais palavras devem aparecer;
- Quando terminarem a tarefa sugira que releiam o que marcaram para ver se está correto;
- Faça uma socialização das respostas dos alunos e de suas justificativas para escolha dos títulos.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 16 – ENCONTRE OS TÍTULOS

ESTA LISTA ESTÁ TODA MISTURADA. AJUDE O PROFESSOR A MARCAR SOMENTE OS TÍTULOS DE REGRAS DE BRINCADEIRAS:

- ☐ A BELA E A FERA
- ☐ AMARELINHA
- ☐ CHAPEUZINHO VERMELHO
- ☐ CABO DE GUERRA
- ☐ ELEFANTINHO
- ☐ ESCONDE-ESCONDE
- ☐ MULA SEM CABEÇA
- ☐ MORTO VIVO
- ☐ O LEÃO E O RATINHO
- ☐ OVO CHOCO
- ☐ PINÓQUIO
- ☐ PEGA-PEGA

ATIVIDADE 17 – PREENCHIMENTO DE FICHA TÉCNICA DE UMA BRINCADEIRA



Professor,

- Com antecedência providencie cópias do texto para os alunos;
- No início da aula, transcreva o texto na lousa e projete o com auxílio de projetor ou do retroprojetor. Se for necessário transcrevê-lo, assegure-se de reproduzir a organização do texto e sua diagramação;
- Explique o que será feito: você vai ler o texto que explica a brincadeira para que todos aprendem a brincar. É preciso que fiquem atentos para aprender as regras;
- Faça a primeira leitura, sem interromper. Em seguida, leia novamente, desta vez fazendo pausas após a apresentação de cada parágrafo. Nessas pausas, proponha aos alunos que digam se já conheciam a brincadeira, se determinada regra vale para o jogo já conhecido e, caso não o conheçam, se compreenderam como brincar;
- Para apoiar a compreensão da brincadeira, nessas pausas você pode fazer desenhos esquemáticos em que a brincadeira é explicada;
- Proceda assim até o final da leitura. Por fim, recupere oralmente as regras e proponha a brincadeira considerando a versão lida;
- Após a brincadeira, é interessante procurar a discussão sobre o funcionamento da mesma, se as regras permitiram que a brincadeira ficasse emocionante, se sugerem alterações. Além disso, proponha que discutam os principais desafios da brincadeira e quais as dicas para superá-los;
- Após aprender essa brincadeira, anote seu nome em um cartaz que deverá ficar afixado durante toda a realização do projeto. A cada nova brincadeira aprendida, anote seu nome nesse cartaz, garantindo que os alunos saibam o que está escrito em cada item;
- Finalize a aula com o preenchimento da ficha da brincadeira: as crianças deverão ditar a você os seus dados que preenchem cada um dos itens incluídos na ficha;
- Enfatize com as crianças cada parte do texto instrucional, explicando a eles que essa é uma estrutura de regra de brincadeira.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 17 - PREENCHIMENTO DE FICHA TÉCNICA DE UMA BRINCADEIRA

VAMOS REGISTRAR?

ANOTE A REGRA DE BRINCADEIRA NA FICHA TÉCNICA!

TÍTULO:

OBJETIVO:

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

MATERIAL NECESSÁRIO PARA BRINCAR:

ATIVIDADE 18 – ORGANIZAÇÃO DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- Explique o que será feito: você vai ler o texto que explica a brincadeira para que todos aprendam a brincar. É preciso que fiquem atentos para aprender as regras;
- Faça a primeira leitura, sem interromper. Em seguida, leia novamente, desta vez fazendo pausas após a apresentação de cada parágrafo. Nessas pausas, proponha aos alunos que digam se já conheciam a brincadeira, se determinada regra vale para o jogo já conhecido e, caso não conheçam, se compreenderam como brincar;
- Para apoiar a compreensão da brincadeira, nessas pausas você pode fazer desenhos esquemáticos em que a brincadeira é explicada;
- Proceda assim até o final da leitura. Por fim recupere oralmente as regras e proponha a brincadeira considerando a versão lida;
- Após a brincadeira, é interessante propor a discussão sobre o funcionamento da mesma, se as regras permitiram que a brincadeira ficasse emocionante, se sugerem alterações. Além disso, proponha que discutam os principais desafios da brincadeira e quais as dicas para superá-los;
- Após aprender essa brincadeira, anote seu nome no cartaz da sala, entregue para cada grupo uma parte do texto e explique que irão organizá-lo coletivamente;
- Oriente os grupos na organização coletiva, fazendo questionamentos como: **Como devemos iniciar o texto? Que parte vem primeiro? Qual grupo está com esta parte? E agora qual será a próxima parte que devemos colocar? Qual grupo está com ela? Porque uma parte vem antes que a outra? etc.**



ATIVIDADE 18 – ORGANIZAÇÃO DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

CABRA-CEGA

MATERIAL NECESSÁRIO: UMA VENDA PARA OS OLHOS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: MÍNIMO DE TRÊS CRIANÇAS.

MODO DE JOGAR:

ESSE JOGO PODE SER REALIZADO DENTRO DA SALA DE AULA OU EM ESPAÇOS MAIS RESTRITOS.

UM PEGADOR TEM SEUS OLHOS VENDADOS POR UM LENÇO OU SIMILAR.

DEPOIS DE GIRAR O CORPO EM TORNO DE SI MESMO ALGUMAS VEZES, TENTA PEGAR OS DEMAIS UTILIZANDO OS SENTIDOS DO TATO E DA AUDIÇÃO.

AOS DEMAIS, CABE APENAS TENTAR FUGIR E CONFUNDIR O PEGADOR, SENDO PROIBIDO, NO ENTANTO, TOCÁ-LO.



ATIVIDADE 18 – ORGANIZAÇÃO DE UMA REGRA DE BRINCADEIRA

COLE AQUI AS TIRAS DA BRINCADEIRA NA ORDEM CERTA:

ATIVIDADE 19 – LOCAL ONDE ACONTECE A BRINCADEIRA



- Professor,
- O objetivo desta atividade é identificar o local onde acontece a brincadeira e o cenário apresentado na regra de brincadeira;
 - Apresentar a atividade aos alunos informando que deverão identificar no texto o local onde se passa a brincadeira;
 - Fazer questionamentos para garantir a compreensão como: **Na regra de brincadeira que acabamos de ouvir tem alguma palavra que vocês não conhecem? Onde acontece a brincadeira?**
 - Após a conversa sobre a regra de brincadeira, apresentar a atividade e explicar que deverão responder as questões a partir da leitura;
 - Preencha junto com os alunos o quadro sobre a estrutura do gênero, em relação aos personagens e ao local em que acontece a regra de brincadeira. Deixe esse quadro colado na sala de aula, para que sirva de apoio durante as produções das crianças.



ATIVIDADE 19 – LOCAL ONDE ACONTECE A BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

ESTRUTURA DO GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS	
QUAIS PERSONAGENS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	Participantes, crianças, alunos, jogadores, grupo, etc.
QUAIS LOCAIS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	Espaço livre, pátio, quadra, parque, jardim, etc.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 19 – LOCAL ONDE ACONTECE A BRINCADEIRA

OVO CHOCO

OBJETIVO: NÃO CHOCAR O OVO.

PARTICIPAÇÃO: EM GRUPOS, CRIANÇAS A PARTIR DE DOIS ANOS.

LOCAL: ESPAÇO LIVRE.

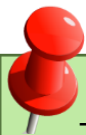
MATERIAIS: UMA BOLA DE MEIA OU UMA PEDRINHA.

COMO SE JOGA: AS CRIANÇAS SENTAM EM RODA. UMA CRIANÇA FICA DO LADO DE FORA E SEGURA UMA PEDRA NA MÃO. ELA COMEÇA A CAMINHAR OU A CORRER EM VOLTA DA RODA ENQUANTO TODOS BATEM PALMAS E CANTAM A MÚSICA:

“OVO CHOCO ESTÁ RACHADO,
QUEM RACHOU?
FOI A GALINHA.
CORRE CUTIA,
NA CASA DA TIA!
CORRE CIPÓ,
NA CASA DA VÓ!
LENCINHO BRANCO,
CAIU NO CHÃO!
MOÇA BONITA, DO MEU CORAÇÃO!
POSSO CORRER?
PODE!
NINGUÉM VAI OLHAR?
NÃO!”

DEPOIS DE ALGUMAS VOLTAS, A CRIANÇA (QUE TEM A PEDRA NA MÃO) DEIXA A PEDRA ATRÁS DE UMA DAS CRIANÇAS SENTADAS NA RODA. AO PERCEBER QUE RECEBEU O OVO CHOCO (OU A PEDRA), ELA SAI CORRENDO ATRÁS DE QUEM A DEIXOU. A CRIANÇA QUE DEIXOU A PEDRA CORRE PARA SENTAR EM UM LUGAR VAGO DA RODA. SE ELA FOR PEGA, TODOS GRITAM: “CHOCO!” E ELE VAI PARA O MEIO DA RODA. E, SE A CRIANÇA NÃO PERCEBER QUE RECEBEU A PEDRA OU SE ELA CORRER PARA PEGAR A OUTRA CRIANÇA SEM A PEDRA NA MÃO, TODOS CANTAM “CHOCO!” E TAMBÉM VAI PARA O MEIO DA RODA. GANHA QUEM FICAR POR ÚLTIMO.

ATIVIDADE 20 – RECONHECER ALGUNS ITENS DO ASPECTO DISCURSIVO



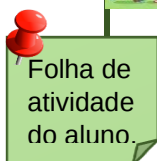
- Professor,
- O objetivo desta atividade é refletir sobre a existência do título na regra de brincadeira;
 - Apresentar a atividade aos alunos informando o que será realizado. Fazer questionamentos para garantir a compreensão como: **Na regra de brincadeira que acabamos de ouvir tem alguma palavra que vocês não conhecem? Na regra de brincadeira que acabamos de ler existem títulos?**
 - Solicitar que as crianças analisem os textos e percebam se existe título nas regras de brincadeiras. Logo após, retome a análise, chegando a conclusão de que nas regras de brincadeiras existem títulos.
 - Preencha junto com os alunos o quadro sobre a estrutura do gênero, em relação ao título desse texto. Deixe esse quadro colado na sala de aula, para que sirva de apoio durante as produções das crianças.



ATIVIDADE 20 – RECONHECER ALGUNS ITENS DO ASPECTO DISCURSIVO

Folha de
atividade
do aluno.

ESTRUTURA DO GÊNERO REGRA DE BRINCADEIRAS	
QUAIS PERSONAGENS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	Participantes, crianças, alunos, jogadores, grupo, etc.
QUAIS LOCAIS APARECEM NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS QUE ESTAMOS ESTUDANDO?	Espaço livre, pátio, quadra, parque, jardim, etc.
EXISTE TÍTULO NAS REGRAS DE BRINCADEIRAS?	Sim.



ATIVIDADE 20 – RECONHECER ALGUNS ITENS DO ASPECTO DISCURSIVO

BARRA MANTEIGA

OBJETIVO DO JOGO: CONSEGUIR TRAZER MAIS ADVERSÁRIOS PARA SEU LADO.

MATERIAL NECESSÁRIO: NENHUM.

PARTICIPANTES: TODOS OS INTEGRANTES DO GRUPO.

COMO SE JOGA:

OS AMIGOS SE DIVIDEM EM DOIS TIMES QUE SE AFASTAM UM DO OUTRO. A FORMAÇÃO DE CADA TIME É UM JOGADOR AO LADO DO OUTRO, EM LINHA, COM AS PALMAS DAS MÃOS VIRADAS PARA CIMA.

APÓS TIRAR A SORTE PARA SABER O LADO QUE INICIA O JOGO, UM DOS JOGADORES DO LADO INICIANTE VAI ATÉ O TIME ADVERSÁRIO E BATE COM A PALMA DA MÃO DIREITA NAS MÃOS DOS JOGADORES DO OUTRO TIME.

A BATIDA É LEVE E DEVE ACONTECER NAS MÃOS DE TODAS AS CRIANÇAS QUE O JOGADOR NÃO TEM INTERESSE QUE SEJA O PEGADOR, MAS, DE REPENTE DÁ UM “TAPÃO” NA MÃO DE ALGUÉM (QUE SE TORNARÁ O PEGADOR) E SAI CORRENDO O MAIS QUE PODE, VOLTANDO PARA O SEU LADO DO CAMPO.

O ADVERSÁRIO QUE LEVOU O “TAPÃO” CORRE ATRÁS, TENTANDO PEGAR QUEM DEU A PALMADA. SE CONSEGUIR, LEVA ESSE JOGADOR PARA SUA EQUIPE E SAI PARA BATER NAS MÃOS DO OUTRO TIME.

SAIRÁ VENCEDORA A EQUIPE QUE CONSEGUIR TRAZER MAIS ADVERSÁRIOS PARA SEU LADO.

ATIVIDADE 21 - ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE REGRAS DE BRINCADEIRAS



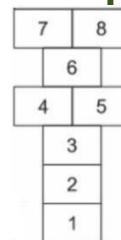
Professor,

- O objetivo desta atividade é reconhecer a estrutura da regra de brincadeira;
- Apresentar a atividade aos alunos informando que irão realizar a análise de regras de brincadeiras para observar a estrutura do texto;
- Realizar a leitura solicitando que os alunos acompanhem com muita atenção para entenderem as regra de brincadeiras;
- Fazer questionamentos para garantir a compreensão, como: **Vocês conhecem essa brincadeira? Qual é o local retratado?**
- Realizar nova leitura chamando atenção para a sua estrutura, fazendo o mesmo procedimento com todas as regras de brincadeiras e fazendo uma comparação entre os textos.
- Retome com os alunos a função da regra de brincadeira;
- Reflita com eles sobre a necessidade que o escritor tem de explicar em seu texto a regra de brincadeira;
- Converse também, sobre o fato de que cada escritor tem uma forma diferente de fazer isso para tentar ajudar o leitor a entender a brincadeira.



ATIVIDADE 21 - ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

Folha de
atividade
do aluno.



TEXTO 1: AMARELINHA

PARA QUE IDADE? A PARTIR DOS 7 ANOS.

QUANTOS PODEM BRINCAR? DESDE DOIS JOGADORES.

O QUE PRECISAMOS? DE UM GIZ E UMA PEDRA.

COMO É QUE SE JOGA? CADA JOGADOR APANHA UMA PEDRA. AO COMEÇAR O JOGO, LANÇA A PEDRA PARA CASINHA NÚMERO 1. SE A PEDRA TOCA A LINHA OU SAI PARA FORA É A VEZ DO JOGADOR SEGUINTE. UMA VEZ QUE LANÇOU A PEDRA, O JOGADOR TEM QUE PERCORRER AS PRÓXIMAS CASINHAS SÓ COM UM PÉ, SEGUINDO A ORDEM DOS NÚMEROS, EXCETO NAS CASINHAS 4-5 E 7-8, NAS QUAIS PODEM APOIAR OS DOIS PÉS. QUANDO CHEGA À CABEÇA DA AMARELINHA (CASINHAS 7-8) APOIA-SE OS DOIS PÉS E DÁ-SE A VOLTA COM SALTO, VIRANDO-SE AO CONTRÁRIO. DEPOIS VOLTA DA MESMA MANEIRA (SÓ COM UM PÉ). QUANDO CHEGA À CASINHA ANTERIOR (A DA PEDRA), ABAIXA-SE E RECOLHE-A (SEMPRE COM UM SÓ PÉ) E DEPOIS COM UM SALTO SAI DA AMARELINHA. SEQUE-SE A VEZ DO PRÓXIMO JOGADOR. ASSIM DEVEM IR DE NÚMERO A NÚMERO ATÉ CHEGAREM AO 8. GANHA O JOGADOR QUE CONSEGUIR COMPLETAR PRIMEIRO A AMARELINHA



ATIVIDADE 21 - ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE REGRAS DE BRINCADEIRAS

Folha de
atividade
do aluno.



TEXTO 2: AMARELINHA

IDADE: A PARTIR DOS 7 ANOS.

LOCAL: PÁTIO

PARTICIPANTES: UM OU MAIS.

MATERIAL: GIZ OU FITA ADESIVA (PARA O DESENHO DO DIAGRAMA), PEDRA OU BOLINHA DE PAPEL, ATÉ PODE SER PEDACINHO DE CASCA DE LARANJA OU BERGAMOTA.

COMO BRINCAR: DEPOIS DE DESENHADO O DIAGRAMA NO CHÃO, AS CRIANÇAS DETERMINAM UMA ORDEM ENTRE ELAS. A PRIMEIRA CRIANÇA VAI PARA A ÁREA OVAL, CHAMADA DE CÉU E, DE LÁ, ATIRA A SUA PEDRA NO NÚMERO 1. SEM COLOCAR O PÉ NESSA CASA, ELA ATRAVESSA O DIAGRAMA ORA PULANDO COM OS DOIS PÉS, QUANDO TIVER UMA CASA AO LADO DA OUTRA, ORA COM UM SÓ. QUANDO CHEGA A FIGURA OVAL ONDE ESTÁ ESCRITO O INFERNO, FAZ O PERCURSO DE VOLTA E APANHA A PEDRA, TAMBÉM SEM PISAR NA CASA MARCADA. EM SEGUIDA, ELA REPETE O MESMO PROCEDIMENTO EM TODAS AS CASAS. A CRIANÇA NÃO PODE PISAR OU JOGAR A PEDRA NA RISCA, NEM ATIRÁ-LA FORA DO DIAGRAMA. SE ISSO ACONTECER, ELA PERDE A VEZ. VENCE QUEM COMPLETAR O PERCURSO PRIMEIRO.

ATIVIDADE 22 – ORGANIZAR O TEXTO DE ACORDO COM SUA ESTRUTURA



Professor,

- O objetivo desta atividade é organizar a regra de brincadeira de acordo com sua estrutura;
- Preparar o material para a atividade antecipadamente. Recorte as partes da regra de brincadeira e coloque-as em um envelope. Prepare um envelope para cada dupla ou agrupamento;
- Explicar a atividade aos alunos. **“Vocês irão receber um envelope com a regra de brincadeira, mas esta regra de brincadeira está dividida em pedaços. Portanto, junto com os colegas do grupo ou junto com o colega da dupla, vocês irão ler os trechos e organizar o texto.”**
- Solicitar que os alunos alfabéticos façam a leitura das partes da regra de brincadeira que está fora de ordem;
- Realizar a leitura das partes caso a compreensão tenha ficado comprometida com a leitura realizada pelos próprios alunos;
- Pedir que junto com os colegas leiam novamente e organizem a regra de brincadeira em suas carteiras;
- Circular pela sala auxiliando na leitura e nas possíveis dificuldades, realizando as intervenções necessárias;
- No caso de dificuldades, aqui no Manual do Professor anexamos a atividade adaptada do Caderno do Aluno;
- Socializar as respostas, retomando as análises realizadas anteriormente e chamando a atenção para as informações que devem aparecer na regra de brincadeira.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 22 – ORGANIZAR O TEXTO DE ACORDO COM SUA ESTRUTURA

**AGORA É A SUA VEZ! VAMOS ORGANIZAR A EXPLICAÇÃO DA BRINCADEIRA
“OVO-CHOCO”?**

EM CADA TIRA ABAIXO, HÁ PARTES QUE EXPLICAM A BRINCADEIRA “OVO-CHOCO”. MAS, ALGUÉM DEIXOU TUDO DESORGANIZADO. VAMOS ORGANIZAR AS TIRAS NA ORDEM CORRETA PARA QUE AS PESSOAS POSSAM LER E ENTENDER COMO SE BRINCA DE OVO-CHOCO? RECORTE CADA PARTE E COLE NA OUTRA FOLHA. PRESTE ATENÇÃO NA ORDEM DAS INFORMAÇÕES.

MATERIAL NECESSÁRIO:

OVO-CHOCO

MODO DE BRINCAR:

O PEGADOR SE ENCOSTA EM UMA PAREDE, TAMPA OS OLHOS E CONTA ATÉ 10.

OS JOGADORES DEVEM ESCOLHER UM PEGADOR.

QUANDO O PEGADOR TERMINAR DE CONTAR, DEVE PROCURAR OS OUTROS JOGADORES QUE ESTÃO ESCONDIDOS.

OS OUTROS JOGADORES PROCURAM UM LUGAR PARA SE ESCONDER.

NÚMERO DE PESSOAS: QUANTAS QUISEREM SE DIVERTIR!

UMA PAREDE PARA O PEGADOR ESCONDER OS OLHOS E CONTAR ATÉ 10.

NOME DA BRINCADEIRA:



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 22 – ORGANIZAR O TEXTO DE ACORDO COM SUA ESTRUTURA

COLE AQUI AS TIRAS DA BRINCADEIRA NA ORDEM CERTA:



ATIVIDADE 22 – ORGANIZAR O TEXTO DE ACORDO COM SUA ESTRUTURA

Atividade
com
adaptação.

**AGORA É A SUA VEZ! VAMOS ORGANIZAR A EXPLICAÇÃO DA BRINCADEIRA
“OVO-CHOCO”?**

EM CADA TIRA ABAIXO, HÁ PARTES QUE EXPLICAM A BRINCADEIRA “OVO-CHOCO”. MAS, ALGUÉM DEIXOU TUDO DESORGANIZADO. VAMOS ORGANIZAR AS TIRAS NA ORDEM CORRETA PARA QUE AS PESSOAS POSSAM LER E ENTENDER COMO SE BRINCA DE OVO-CHOCO? RECORTE CADA TIRA E COLE NA OUTRA FOLHA. PRESTE ATENÇÃO NA ORDEM DAS INFORMAÇÕES.

MATERIAL NECESSÁRIO: UMA PAREDE PARA O PEGADOR ESCONDER OS OLHOS E CONTAR ATÉ 10.

NOME DA BRINCADEIRA: OVO-CHOCO

MODO DE BRINCAR:

- 1) OS JOGADORES DEVEM ESCOLHER UM PEGADOR.
- 2) O PEGADOR SE ENCOSTA EM UMA PAREDE, TAMPA OS OLHOS E CONTA ATÉ 10.
- 3) OS OUTROS JOGADORES PROCURAM UM LUGAR PARA SE ESCONDER.
- 4) QUANDO O PEGADOR TERMINAR DE CONTAR, DEVE PROCURAR OS OUTROS JOGADORES QUES ESTÃO ESCONDIDOS.

NÚMERO DE PESSOAS: QUANTAS QUISEREM SE DIVERTIR!

ATIVIDADE 23 – PRODUZINDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- O objetivo desta atividade é produzir uma regra de brincadeira, utilizando os aspectos estudados sobre a estrutura da regra de brincadeira;
- Organize antecipadamente os agrupamentos produtivos caso a produção seja em duplas ou organize a sala em semicírculo caso a produção seja coletiva;
- Retome com as crianças os aspectos estudados até o momento em relação à estrutura;
- Solicite às crianças que façam um planejamento do texto que será escrito;
- Após a realização do planejamento convide os alunos a escreverem a sua regra de brincadeira;
- Circule entre as carteiras, enquanto as crianças escrevem o texto, auxiliando e realizando as intervenções necessárias.



ATIVIDADE 23 – PRODUZINDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

**VAMOS ESCREVER? ANOTE, DO SEU JEITO, A REGRA DE
BRINCADEIRA ESTUDADA PELA SUA TURMA!**

TÍTULO:

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

MODO DE BRINCAR:

ATIVIDADE 24 – REVISANDO A REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- O objetivo desta atividade é revisar coletivamente, uma regra de brincadeira;
- Leia e analise todos os textos produzidos pelas crianças na atividade anterior, se a produção foi realizada individualmente ou em duplas, ou analise a produção coletiva;
- Escolha um texto que apresente problemas com a estrutura para fazer a revisão;
- Explique aos alunos que agora irão revisar uma regra de brincadeira a partir dos estudos que fizemos sobre a estrutura da regra de brincadeira;
- Retome o enredo da regra de brincadeira com as crianças e os aspectos estudados até o momento em relação ao contexto de produção e estrutura;
- Leia a regra de brincadeira a ser revisada e vá fazendo perguntas sobre os problemas que o texto apresenta e como poderão reescrever.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 24 – REVISANDO A REGRA DE BRINCADEIRA

VAMOS REGISTRAR?

ESCREVA A REGRA DE BRINCADEIRA REVISADA PELA SUA TURMA!

ATIVIDADE 25 – ANÁLISE DE UM TEXTO BEM ESCRITO



Professor,

- Selecione previamente o texto a ser analisado com a turma;
- Faça a leitura com o objetivo de que conheçam o texto;
- A seguir, direcione a atenção dos alunos para a questão da repetição da palavra. Mostre como esse problema empobrece o texto, torna a leitura mais cansativa;
- Por fim, recupere oralmente as regras e proponha a brincadeira considerando a versão lida;
- Após a brincadeira, é interessante propor a discussão sobre o funcionamento da mesma, se as regras permitiram que a brincadeira ficasse emocionante, se sugerem alterações. Além disso, proponha que discutam os principais desafios da brincadeira e quais as dicas para superá-los;
- Após aprender essa brincadeira, anote seu nome no cartaz da sala;
- Dando continuidade à atividade, leia para classe o texto selecionado, focalizando a qualidade do que está escrito: ressalte como as informações estão bem selecionadas e como está fácil compreendê-las;
- A seguir, direcione a atenção dos alunos para a questão da repetição da palavra. Mostre como esse problema empobrece o texto, torna a leitura mais cansativa;
- Comente que isso não acontece na regra, que já conhecem da brincadeira. Escreva-o na lousa, kraft, retroprojeto, etc. para que leiam. Explique que desta vez a preocupação não é conhecer a brincadeira, mas observar como o autor fez para evitar a mesma palavra muitas vezes.



ATIVIDADE 25 – ANÁLISE DE UM TEXTO BEM ESCRITO

Folha de
atividade
do aluno.

ASPECTOS LINGÜÍSTICOS DA REGRA DE BRINCADEIRA	
EXPRESSÕES PARA SE REFERIR / RETOMAR OS PARTICIPANTES	Crianças, alunos, jogadores, deles, grupo, todos, jogador, demais, etc.
EXPRESSÕES PARA MARCAR O TEMPO	
VOCABULÁRIO RELATIVO AO TEMA	
PONTUAÇÃO	



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 25 - ANÁLISE DE UM TEXTO BEM ESCRITO

ESCONDE-ESCONDE

OBJETIVO: CORRER MAIS DO QUE O PEGADOR PARA SE SALVAR.

MATERIAL: NENHUM.

PARTICIPANTES: TODOS OS ALUNOS DA SALA.

COMO SE JOGA:

INICIALMENTE, O GRUPO ESCOLHE UM LUGAR PARA SER O PIQUE E O COLEGA QUE VAI SER O PERSEGUIDOR.

O ESCOLHIDO FICA NO PIQUE, DE COSTA E DE OLHOS FECHADOS, CONTANDO ATÉ O NÚMERO PREVIAMENTE COMBINADO.

O RESTANTE DO GRUPO SE ESCONDE EM DIFERENTES LUGARES.

AO TERMINAR A CONTAGEM, O PERSEGUIDOR SAI DO PIQUE E PROCURA SEUS COMPANHEIROS.

AQUELES QUE ESTÃO ESCONDIDOS PRECISAM CORRER ATÉ O PIQUE PARA SE SALVAR.

SE O PERSEGUIDOR ENCONTRAR ALGUÉM, TAMBÉM DEVE VOLTAR CORRENDO AO PIQUE E DIZER ALTO ONDE VIU O COMPANHEIRO.

É UMA DISPUTA DE CORRIDA: SE O JOGADOR ENCONTRADO CHEGAR AO PIQUE ANTES DO PERSEGUIDOR, ELE SE SALVA.

O PRIMEIRO QUE FOR PEGO SERÁ O PRÓXIMO PERSEGUIDOR E SE TODOS SE SALVAREM PERMANECE O MESMO PERSEGUIDOR.

ATIVIDADE 26 – ANÁLISE DOS MARCADORES DE TEMPO

Professor,

- Selecione previamente o texto a ser realizado com a turma;
- Faça a primeira leitura com o objetivo de que conheçam o texto;
- Por fim, recupere oralmente as regras e proponha a brincadeira considerando a versão lida;
- Após a brincadeira, é interessante propor a discussão sobre o funcionamento da mesma, se as regras permitiram que a brincadeira ficasse emocionante, se sugerem alterações. Além disso, proponha que discutam os principais desafios da brincadeira e quais as dicas para superá-los;
- Após aprender essa brincadeira, anote seu nome no cartaz da sala;
- Escreva a regra da brincadeira na lousa, kraft, retroprojeto, etc. para que leiam. Explique que desta vez a preocupação não é conhecer a brincadeira, mas observar que as palavras que o autor utilizou para marcar o tempo;
- Após a leitura, discuta com os alunos os recursos utilizados pelo autor e vá marcando cada um. Espera-se que reparem formas como **enquanto, simultaneamente, nesse momento**, etc.
- Para encerrar faça uma lista com os recursos utilizados pelo autor para marcar o tempo e deixe afixada na sala de aula, para que sirva como apoio nas próximas produções dos alunos;
- Registre a conclusão em uma tabela que deverá ser afixada na sala de aula para o registro das outras análises que farão pensando nos aspectos linguísticos.



Folha de
atividade
do aluno.

ATIVIDADE 26 – ANÁLISE DOS MARCADORES DE TEMPO

CINCO MARIAS

OBJETIVO: PEGAR OS CINCO SAQUINHOS DE UMA VEZ SÓ.

PARTICIPAÇÃO: PODE SER INDIVIDUAL OU EM GRUPOS. CRIANÇAS A PARTIR DE 6 ANOS.

ESPAÇO: LUGAR PEQUENO, DEPENDENDO DO NÚMERO DE JOGADORES.

MATERIAIS: CINCO PEDRINHAS OU CINCO SAQUINHOS DE PANO.

COMO SE JOGA: DEVE-SE TIRAR A SORTE PARA VER QUEM COMEÇA O JOGO. INICIA-SE JOGANDO **SIMULTANEAMENTE** OS SAQUINHOS PARA CIMA E ONDE CAÍREM DEVEM FICAR. O JOGADOR PEGA UM SAQUINHO DO CHÃO E JOGA PARA CIMA, **ENQUANTO** PEGA OUTRO SAQUINHO ANTES DO PRIMEIRO CAIR NO CHÃO. **NESSE MOMENTO** DEVERÁ JOGAR OS DOIS SAQUINHOS PARA CIMA E TENTAR PEGAR UM TERCEIRO SAQUINHO DO CHÃO E ASSIM POR DIANTE. GANHA UM PONTO QUEM CONSEGUIR PEGAR OS CINCO SAQUINHOS, SE NÃO CONSEGUIR PASSA A VEZ.

ATIVIDADE 27 – REFLETIR SOBRE A ESCRITA DO TEXTO



Professor,

- O objetivo desta atividade é analisar a repetição de palavras;
- Apresente a atividade aos alunos informando que irão realizar a apreciação de uma regra de brincadeira escrita por um aluno de outra turma, identificando qual o problema que existe no texto;
- Faça a leitura da regra de brincadeira solicitando que os alunos acompanhem com muita atenção para perceberem o que não está correto neste texto;
- Realize questionamentos para garantir a compreensão: Vocês conhecem essa brincadeira? Este texto está bem escrito? O que vocês perceberam em relação às palavras utilizadas pela criança?
- Atrair a atenção das crianças para a repetição das palavras.



ATIVIDADE 27 – REFLETIR SOBRE A ESCRITA DO TEXTO

Folha de
atividade
do aluno.

PASSA ANEL

OBJETIVO: DESCOBRIR COM QUEM ESTÁ COM ANEL.

MATERIAL: UM ANEL.

PARTICIPANTES: TODOS OS ALUNOS DA SALA.

COMO SE JOGA: AS CRIANÇAS FICAM UMA AO LADO DA OUTRA, SENTADAS COM AS MÃOS JUSTAPOSTAS. UMA DAS CRIANÇAS É ESCOLHIDA PARA SER O PASSADOR DO ANEL E FICARÁ EM PÉ, TAMBÉM COM AS PALMAS DAS MÃOS JUSTAPOSTAS. TENDO O ANEL ESCONDIDO A CRIANÇA VAI PASSANDO AS SUAS MÃOS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DAS CRIANÇAS, FINGINDO QUE DEIXA O ANEL CAIR, PARA, FINALMENTE, SOLTÁ-LO NAS MÃOS DA CRIANÇA QUE ESCOLHE, SEM QUE NINGUÉM PERCEBA. AINDA PASSA A MÃO POR MAIS ALGUMAS CRIANÇAS, PARA DISFARÇAR BEM A SITUAÇÃO. A CRIANÇA AFASTA-SE, DÁ UM SOPRO NAS PRÓPRIAS MÃOS E ABRE MOSTRANDO QUE O ANEL JÁ SUMIU E PERGUNTA A UMA DAS CRIANÇAS: “QUEM ESTÁ COM ANEL?” SE ESSA CRIANÇA ADIVINHAR, A CRIANÇA QUE ESTÁ COM ANEL SERÁ O NOVO PASSADOR; SENÃO ACERTAR VAI PAGAR UMA PRENDA, OU SEJA, UM CASTIGO QUALQUER QUE SEJA ESTABELECIDO PELA CRIANÇA QUE ELE AFIRMOU QUE ESTAVA COM O ANEL.

ATIVIDADE 28 – PENSAR SOBRE AS PALAVRAS UTILIZADAS



Professor,

- O objetivo desta atividade é identificar as palavras utilizadas pelo escritor para escrever sobre a brincadeira;
- Retomar com as crianças a análise de regra de brincadeira realizada anteriormente, na qual eles observaram as palavras repetidas;
- Apresente a nova atividade aos alunos informando que irão realizar a apreciação da regra de brincadeira original, identificando quais são as palavras que o escritor utiliza para retomar e substituir os personagens do texto evitando desta forma a repetição;
- Faça a leitura da regra de brincadeira solicitando que os alunos acompanhem com muita atenção para perceberem quais são as palavras que se referem as crianças, questionando: **Este texto está bem escrito? Por quê? Qual a diferença desse texto para o outro que analisamos anteriormente? O que vocês perceberam em relação às palavras utilizadas pelo autor?**
- Enquanto vai fazendo a leitura e discutindo com as crianças, grife as palavras no texto;
- Após realizar a análise e discussão da regra de brincadeira, copie as palavras grifadas em um cartaz, que deverá ficar colado na sala de aula, servindo como apoio para as próximas análises ou produções.

ATIVIDADE 28 – PENSAR SOBRE AS PALAVRAS UTILIZADAS

Folha de
atividade
do aluno.

PASSA ANEL

OBJETIVO: DESCOBRIR COM QUEM ESTÁ COM ANEL.

MATERIAL: UM ANEL.

PARTICIPANTES: TODOS OS ALUNOS DA SALA.

COMO SE JOGA: OS **JOGADORES** FICAM UM AO LADO DO OUTRO, SENTADOS COM AS MÃOS JUSTAPOSTAS. UM DOS **ALUNOS** É ESCOLHIDO PARA SER O **PASSADOR** DO ANEL E FICARÁ EM PÉ, TAMBÉM COM AS PALMAS DAS MÃOS JUSTAPOSTAS. TENDO O ANEL ESCONDIDO A **CRIANÇA** VAI PASSANDO AS SUAS MÃOS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DOS **PARTICIPANTES**, FINGINDO QUE DEIXA O ANEL CAIR, PARA, FINALMENTE, SOLTÁ-LO NAS MÃOS DO **JOGADOR** QUE ESCOLHE, SEM QUE NINGUÉM PERCEBA. AINDA PASSA A MÃO POR MAIS ALGUNS **ALUNOS**, PARA DISFARÇAR BEM A SITUAÇÃO. O **PASSADOR** AFASTA-SE, DÁ UM SOPRO NAS PRÓPRIAS MÃOS E ABRE MOSTRANDO QUE O ANEL JÁ SUMIU E PERGUNTA A UM DOS **JOGADORES**: “QUEM ESTÁ COM ANEL?” SE ESSA **CRIANÇA** ADIVINHAR, O **COMPANHEIRO** QUE ESTÁ COM ANEL SERÁ O NOVO **PASSADOR**; SENÃO ACERTAR VAI PAGAR UMA PRENDA, OU SEJA, UM CASTIGO QUALQUER QUE SEJA ESTABELECIDO PELO **COMPANHEIRO** QUE ELE AFIRMOU QUE ESTAVA COM UM ANEL.

ATIVIDADE 29 – REFLETIR SOBRE A RETOMADA DAS PALAVRAS



Professor,

- O objetivo desta atividade é identificar as palavras utilizadas pelo escritor para escrever sobre as crianças;
- Retomar a análise de regra de brincadeira realizada anteriormente, na qual eles observaram as palavras utilizadas pelo escritor para não repetir;
- Apresente a atividade aos alunos informando que irão realizar uma nova apreciação de outra regra de brincadeira original, prestando atenção se aparecem palavras diferentes daquelas encontradas na atividade anterior;
- Faça a leitura da regra de brincadeira, solicitando que os alunos acompanhem com muita atenção para perceberem quais são as palavras que se referem aos participantes;
- Realize questionamentos para garantir a compreensão como: Vocês conhecem essa brincadeira? Este texto está bem escrito? Por quê? O que vocês perceberam em relação às palavras utilizadas pelo escritor? Elas se repetem?
- Seria interessante questionar os alunos sobre quais outras palavras o escritor poderia ter utilizado para substituir a palavra evitando usá-la novamente;
- Enquanto vai conversando com os alunos grife as palavras no texto, acrescente as palavras grifadas ao cartaz organizado na atividade anterior e que está colado na sala de aula, servindo como apoio para as próximas análises ou produções.



ATIVIDADE 29 – REFLETIR SOBRE A RETOMADA DAS PALAVRAS

Folha de
atividade
do aluno.

PASSA ANEL

AS REGRAS DO JOGO SÃO SIMPLES. AS CRIANÇAS SE ALINHAM, LADO A LADO, SENTADAS OU EM PÉ, COM AS MÃOS UNIDAS E APONTADAS PARA FRENTE, E UM VOLUNTÁRIO SE HABILITA PARA PASSAR O ANEL. SE NINGUÉM TIVER UM ANEL, PODE-SE USAR UMA PEDRINHA, UMA MOEDA OU UM OUTRO OBJETO PEQUENO. EM SEGUIDA, O PASSADOR ESCOLHE QUEM SERÁ O ADIVINHADOR, QUE TERÁ DE DIZER COM QUEM ESTÁ O ANEL NO FINAL DA RODADA. O PASSADOR, ENTÃO, POSICIONA-SE DIANTE DAS CRIANÇAS PERFILADAS, ESCONDE O ANEL PRESSIONADO ENTRE AS PALMAS DAS MÃOS E COMEÇA A PASSAR SUAS MÃOS UNIDAS ENTRE AS MÃOS DE CADA UM DOS JOGADORES. ENQUANTO ISSO, O ADIVINHADOR SÓ OBSERVA. O PASSADOR RECITA ESTE VERSO CADA VEZ QUE REPETE O MOVIMENTO “GUARDA ESTE ANEL BEM GUARDADINHO”. SEM QUE O ADIVINHADOR PERCEBA, O PASSADOR DEIXA ESCORREGAR O ANEL NAS MÃOS DE ALGUÉM – E A PESSOA QUE RECEBE TAMBÉM DISFARÇA. DEPOIS DE FINALIZADA A RODADA, ELE PERGUNTA AO ADIVINHADOR: “COM QUEM ESTÁ O ANEL? SE ELE ACERTAR, SERÁ O PRÓXIMO PASSADOR. SE ERRAR, DEVERÁ PAGAR UMA PRENDA ESCOLHIDA POR TODOS. NÃO EXISTE PONTUAÇÃO PARA DEFINIR VENCEDORES OU PERDEDORES. A DIVERSÃO É VER ALGUÉM PAGANDO AS PRENDAS E PASSAR O TEMPO TODO SANDO RISADAS. INCLUSIVE, QUANDO O PASSADOR FINGE QUE DEIXOU O ANEL COM ALGUÉM E PESSOAS QUE NÃO RECEBERAM O ANEL DÃO A ENTENDER QUE ESTÃO COM O OBJETO, A BRINCADEIRA FICA BEM MAIS ENGRAÇADA.

ATIVIDADE 30 – REESCREVENDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- O objetivo desta atividade é reescrever um texto com problemas de repetição;
- Retomar com as crianças as análises de regra de brincadeiras realizadas anteriormente, na qual eles observaram as palavras utilizadas pelo escritor para não repetir o nome dos personagens;
- Apresente a atividade aos alunos informando que irão realizar a revisão e a reescrita do texto que apresentava problemas de repetição;
- Explique que deverão substituir as palavras repetidas, melhorando sua escrita;
- Faça a leitura da regra de brincadeira solicitando que os alunos acompanhem com muita atenção para perceberem quais são as palavras que se repetem;
- Após a leitura questione aos alunos: **Este texto está bem escrito? Por quê? O que vocês perceberam em relação às palavras utilizadas pelo escritor? Elas se repetem?**
- Discutam sobre as palavras repetidas e sobre quais outras poderiam ser utilizadas, retomando sempre o cartaz de palavras presente na sala, para que busquem apoio e vá reescrevendo, modificando estas palavras;
- Depois de realizar a reescrita do texto, leia o resultado final para as alunos e faça questionamentos como: **O que acharam do texto depois de reescrito? Ficou melhor para ler? Por quê?**

ATIVIDADE 30 – REESCREVENDO UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Folha de
atividade
do aluno.

VAMOS REGISTRAR?

ESCREVA A REGRA DE BRINCADEIRA REVISADA PELA SUA TURMA!

ATIVIDADE 30 – REESCREVENDO UMA REGRAS DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

QUEIMADA

MATERIAL NECESSÁRIO: UMA BOLA.

LOCAL: UMA QUADRA DE QUEIMADA (ESPAÇO PARA A ATIVIDADE).

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 4 OU MAIS.

OBJETIVO: "QUEIMAR" TODOS OS MEMBROS DA EQUIPE ADVERSÁRIA.

MODO DE BRINCAR:

A QUEIMADA É UM JOGO COLETIVO CUJO OBJETIVO É JOGAR A BOLA SOBRE UM DOS ADVERSÁRIOS SEM QUE ESTE CONSIGA AGARRÁ-LA.

SE A BOLA BATER NO ADVERSÁRIO E CAIR NO CHÃO, ELE FOI QUEIMADO E ESTÁ ELIMINADO (PODENDO IR PARA A ZONA DE QUEIMADOS E SE LIBERTANDO QUANDO QUEIMAR ALGUM RIVAL).

A EQUIPE QUE CONSEGUE ELIMINAR OU MANDAR PARA A ZONA DE QUEIMADOS TODOS OS JOGADORES RIVAIS É A VENCEDORA.

ATIVIDADE 31 – PRODUZINDO OUTRA REGR DE BRINCADEIRA

Professor,

- O objetivo desta atividade é produzir uma regra de brincadeira utilizando os aspectos estudados sobre a repetição das palavras;
- Organize antecipadamente os agrupamentos produtivos caso a produção seja em duplas ou organize a sala em semicírculo caso a produção seja coletiva;
- Retome com as crianças os aspectos estudados até o momento em relação à estrutura e linguagem do gênero;
- Solicite às crianças que façam um planejamento do texto que será escrito;
- Solicite às crianças que realizem a produção e circule entre as carteiras, enquanto as crianças escrevem o texto, auxiliando e realizando as intervenções necessárias.



ATIVIDADE 31 – PRODUZINDO OUTRA REGR DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

**VAMOS ESCREVER? REGISTRE, DO SEU JEITO, A REGR DE
BRINCADEIRA LEMBRANDO DE TODOS OS ASPECTOS
ESTUDADOS!**

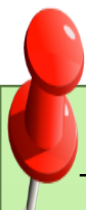
TÍTULO:

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

MODO DE BRINCAR:

ATIVIDADE 32 – REVISANDO MAIS UMA REGRA DE BRINCADEIRA



Professor,

- O objetivo desta atividade é revisar coletivamente, uma regra de brincadeira;
- Leia e analise todos os textos produzidos pelas crianças na atividade anterior, se a produção foi realizada individualmente ou em duplas, ou analise a produção coletiva;
- Escolha um texto para fazer a revisão, utilizando a grade de correção do gênero;
- Explique às crianças que agora elas irão revisar uma regra de brincadeira utilizando uma grade de correção com todas as características que estudamos sobre as regra de brincadeiras;
- Retome com as crianças os aspectos estudados até o momento em relação ao contexto de produção, estrutura e linguagem do gênero;
- Leia a regra de brincadeira a ser revisada para as crianças e vá fazendo as perguntas da grade de correção para que observem se o item foi ou não contemplado na regra de brincadeira;
- Durante as perguntas sendo respondidas, retome o texto e se necessário insira ou modifique a informação com a ajuda dos alunos.



ATIVIDADE 32 – REVISANDO MAIS UMA REGRA DE BRINCADEIRA

Folha de
atividade
do aluno.

GRADE DE CORREÇÃO

CONTEXTO DE PRODUÇÃO	SIM	NÃO
VOCÊ SE CONSIDEROU NO PAPEL DE UM AUTOR DE TEXTO?		
VOCÊ CONSIDEROU PARA QUEM VOCÊ ESCREVEU SEU TEXTO?		
VOCÊ CONSIDEROU O OBJETIVO DA SUA REGRA DE BRINCADEIRA?		
ASPECTOS DISCURSIVOS	SIM	NÃO
VOCÊ COLOCOU TÍTULO NO SEU TEXTO?		
VOCÊ DESCREVEU OS MATERIAIS NECESSÁRIOS?		
VOCÊ DESCREVEU QUANTOS PARTICIPANTES DEVEM BRINCAR?		
VOCÊ CONSEGUIU DESCREVER DE FORMA OBJETIVA O MODO DE BRINCAR?		
ASPECTOS LINGÜÍSTICOS	SIM	NÃO
VOCÊ UTILIZOU OUTRAS PALAVRAS PARA RETOMAR OS PARTICIPANTES?		
VOCÊ UTILIZOU ALGUMAS PALAVRAS REFERENTES AO TEMA?		
VOCÊ UTILIZOU OUTROS SÍMBOLOS QUE NÃO SEJAM LETRAS E NÚMEROS?		