|  |  |
| --- | --- |
|  | PREFEITURA MUNICIPAL DE FLORIANÓPOLIS  SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  ATIVIDADE DO ENCONTRO DE ALFABETIZADORES -PNAIC  TEMA: PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DE SISTEMATIZAÇÃO |

|  |
| --- |
| Escola: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Professor (a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Turma: \_\_\_\_\_ Número de alunos: \_\_\_\_\_\_  Número de alunos com necessidades especiais: \_\_\_\_\_ Qual deficiência? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Data: |
| Objetivo (selecionar entre os direitos de aprendizagem relativos à apropriação do SEA):  Identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais e em rimas. |
| Recursos:  Jogo Bingo dos sons iniciais. |
| Prazo: 2 dias no máximo |
| Desenvolvimento (Procedimentos para o desenvolvimento de uma atividade): |
| 1ª. Etapa (apresentação):  Apresentação do jogo, iniciando pela exploração das gravuras/desenhos e seus respectivos nomes/palavras. Explicar as regras do jogo, fazendo uma demonstração do jogo e regra.  Após, realizar o jogo coletivamente, resgatando a noção de sílaba e o som inicial de cada palavra. |
| 2ª. Etapa (Desenvolvimento):  Entregar o jogo para um primeiro contato das crianças com as peças e verificando quais as possibilidades de jogo. Agrupar as crianças em duplas, de acordo com as hipóteses de apropriação do Sistema de escrita Alfabética, e jogar.  Inicialmente, quando a criança marcar uma palavra (e assim será feito para cada palavra da cartela), o/a professor/a poderá copiá-la e circular a sílaba que inicia a palavra. |
| 3ª. Etapa (atividade reflexiva pelo/a aluno/a):  A criança que completar a cartela terá que nomear as palavras e sons iniciais, e a professora bem como a turma deverá fazer a conferência das palavras (na escrita e na oralidade) e sons iniciais, indicando se acertou ou não.  Caso seja necessário, o/a professor/a escreve no quadro a palavra e pede para o/a aluno/a justificar as escolhas marcadas. Bem como, pedir para as crianças citarem outras palavras que comecem com aquela mesma sílaba. Estas deverão ser anotadas pelo/a professor/a no quadro, formando uma lista de palavras. Copiar as palavras com aquela sílaba e poderão escrever a nova palavra e destacar a sílaba inicial.  O/a professor/a pode chamar atenção ao aspecto que a sílaba inicial também apresentam as mesmas letras no início, fazendo inclusive atividades no quadro, após o jogo, refletindo sobre essas semelhanças. |
| 4ª. Etapa (sistematização do conhecimento):  Registrar a lista das palavras do jogo identificando (sublinhando ou circulando) os sons iniciais, bem como, identificando as letras que formam as semelhanças. |
| Avaliação/ Verificação de aprendizagem:  Opções:   1. Escrever uma lista com novas palavras, usando as cartelas usadas no jogo, para produzir mais palavras que comecem com as sílabas em destaque; 2. Identificar nas novas palavras os sons iniciais iguais das palavras das cartelas; 3. Produzir novas palavras que tenham a sílaba, em destaque das palavras das cartelas, que aparecem no meio ou no fim das palavras produzidas; 4. Fazer uma lista de palavras do jogo com lacunas faltando as sílabas iniciais para que a criança tente preencher os espaços em branco corretamente. |
| Observações:   1. Observar que a palavra é composta de sons equivalente a sílabas e que este sons podem se repetir em palavras diferentes. 2. As palavras, por exemplo, VASSOURA E JARRO, possuem como sílaba oral inicial o [VA] e o [JÁ], respectivamente. Não se deve confundir a sílaba oral dessas palavras com a sua segmentação escrita – sílaba seguinte inicia-se com os dígrafos SS e RR, convencionalizou-se que essas letras iguais são separadas. VASSOURA é VARINHA, JARRO é JAVALI.   Sugestões de encaminhamento:   1. O jogo pode ser jogado individualmente ou em duplas. No caso da escolha em duplas é importante sugerir que as crianças conversem antes de marcar a palavra, favorecendo, assim, a discussão entre os pares. 2. O/a professor/a deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com as crianças sobre como o jogo funciona. 3. Ao ler a palavra em voz alta pode-se dar um intervalo e relê-la, para ter tempo para compará-la às palavras da cartela. |