

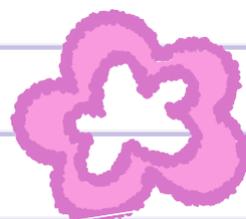
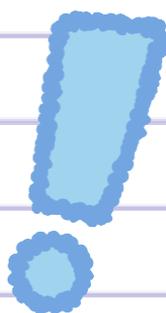
→ **Práticas Lúdicas**
Para
Alfabetização:



Das professoras do 1º ano para todos os professores



*Organizado por:
Silmara Coelho
Hildegard Susana Jung*



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P912 Práticas lúdicas para alfabetização [recurso eletrônico]: das professoras do 1º ano para todos os professores / Silmara Coelho, Hildegard Susana Jung (orgs.). – Dados eletrônicos. – Canoas, RS : Ed. do Autor, 2024.
32 p. : il.

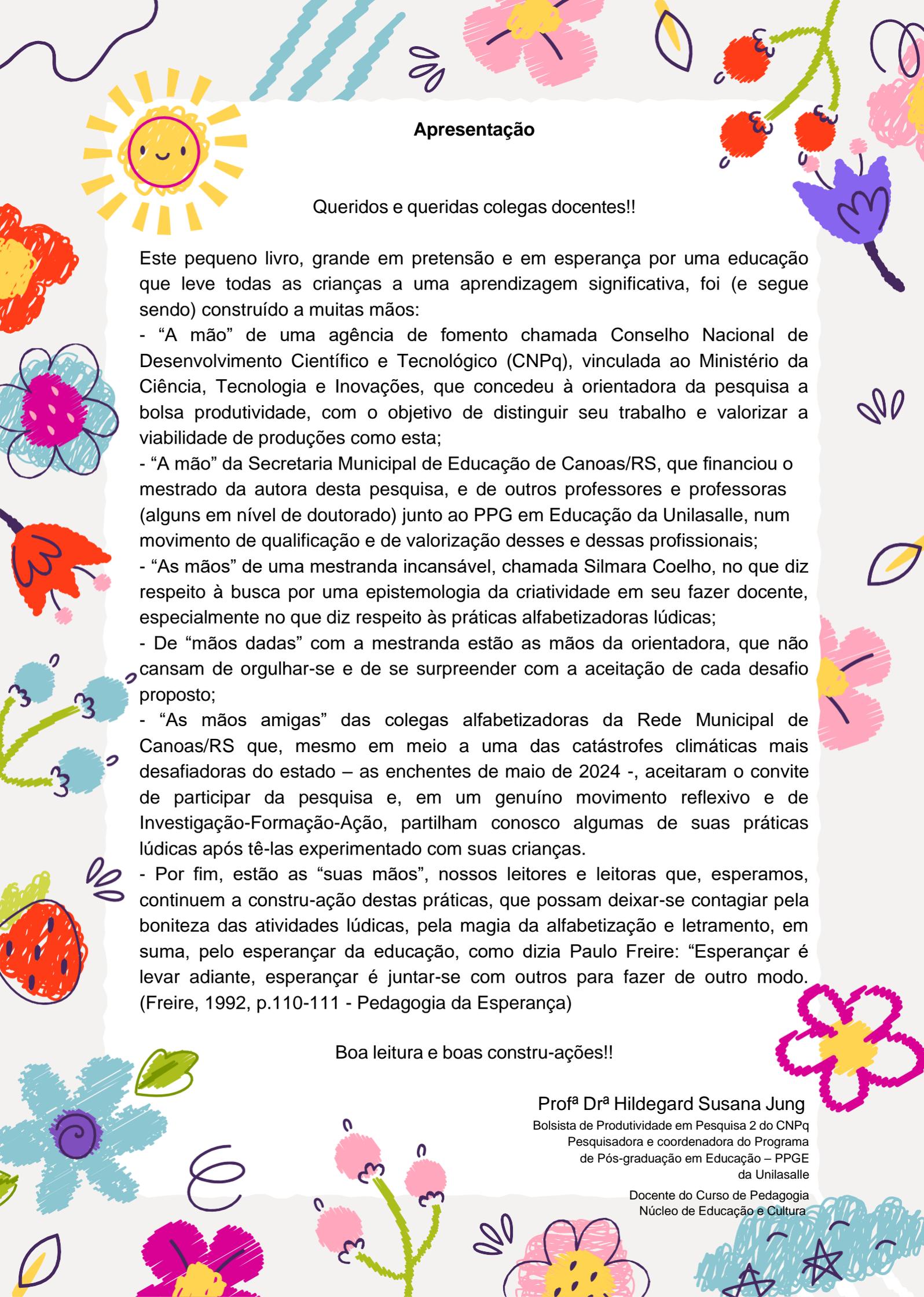
Livro eletrônico.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader.

ISBN: 978-65-01-18644-3.

1. Educação. 2. Alfabetização. 3. Aprendizagem. 4. Práticas lúdicas. I. Coelho, Silmara. II. Jung, Hildegard Susana.

CDU: 372.412



Apresentação

Queridos e queridas colegas docentes!!

Este pequeno livro, grande em pretensão e em esperança por uma educação que leve todas as crianças a uma aprendizagem significativa, foi (e segue sendo) construído a muitas mãos:

- “A mão” de uma agência de fomento chamada Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), vinculada ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações, que concedeu à orientadora da pesquisa a bolsa produtividade, com o objetivo de distinguir seu trabalho e valorizar a viabilidade de produções como esta;

- “A mão” da Secretaria Municipal de Educação de Canoas/RS, que financiou o mestrado da autora desta pesquisa, e de outros professores e professoras (alguns em nível de doutorado) junto ao PPG em Educação da Unilasalle, num movimento de qualificação e de valorização desses e dessas profissionais;

- “As mãos” de uma mestranda incansável, chamada Silmara Coelho, no que diz respeito à busca por uma epistemologia da criatividade em seu fazer docente, especialmente no que diz respeito às práticas alfabetizadoras lúdicas;

- De “mãos dadas” com a mestranda estão as mãos da orientadora, que não cansam de orgulhar-se e de se surpreender com a aceitação de cada desafio proposto;

- “As mãos amigas” das colegas alfabetizadoras da Rede Municipal de Canoas/RS que, mesmo em meio a uma das catástrofes climáticas mais desafiadoras do estado – as enchentes de maio de 2024 –, aceitaram o convite de participar da pesquisa e, em um genuíno movimento reflexivo e de Investigação-Formação-Ação, partilham conosco algumas de suas práticas lúdicas após tê-las experimentado com suas crianças.

- Por fim, estão as “suas mãos”, nossos leitores e leitoras que, esperamos, continuem a constru-ação destas práticas, que possam deixar-se contagiar pela boniteza das atividades lúdicas, pela magia da alfabetização e letramento, em suma, pelo esperar da educação, como dizia Paulo Freire: “Esperançar é levar adiante, esperançar é juntar-se com outros para fazer de outro modo. (Freire, 1992, p.110-111 - Pedagogia da Esperança)

Boa leitura e boas constru-ações!!

Profª Drª Hildegard Susana Jung

Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 do CNPq
Pesquisadora e coordenadora do Programa
de Pós-graduação em Educação – PPGE
da Unilasalle

Docente do Curso de Pedagogia
Núcleo de Educação e Cultura

O ANIVERSÁRIO DO SENHOR ALFABETO

Objetivos:

(EF01LP10) Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP26) Identificar elementos de uma narrativa lida ou escutada, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço.

Materiais:

Balões, bandeirinhas, gravuras ou objetos dos presentes e letras.

Como fazer:

Para a festa - preparar um cenário para a comemoração do aniversário do Senhor Alfabeto.

Preparar gravuras com os presentes e letras do alfabeto. (no meu caso tenho pronto em EVA, mas pode ser construído com materiais impressos da internet ou objetos trazidos pelos alunos).

Como brincar:

Acomodar os alunos em uma rodinha, primeiro distribuir as letras para que coloquem em ordem alfabética, depois as gravuras com os presentes da história, enquanto a professora conta a história os alunos vão colocando cada letra no seu presente.

Exemplos de exploração:

Questionar as crianças qual o nome das letras; que som elas fazem; o nome dos presentes que representam cada letra; se sabem já conheciam o objeto; que outros presentes poderiam ser dados com a letra em específico; que presente foi dado com a primeira letra do seu nome.

Registros:



Alice Sarmento de Medeiros Rigol
Professora da EMEF Rondônia

BOLO DE ANIVERSÁRIO PARA O SENHOR ALFABETO

Objetivos:

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Materiais:

Farinha

Água

Tinta têmpera

Bacia

Como fazer:

Os alunos misturam os ingredientes até ficar com a consistência de massa de modelar.

Como brincar:

Depois de feita a massa os alunos modelam o bolo, docinhos e o que mais desejarem para o aniversário do Sr. Alfabeto.

Registros:



Alice Sarmento de Medeiros Rigol
Professora da EMEF Rondônia

JUNÇÃO DAS VOGAIS

Objetivos:

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

Materiais: Crachás com letras em tamanhos grandes.

Como fazer: Pendurar no pescoço cada criança (como uma crachá) uma vogal, brincar de chamar as crianças por grupos de vogal: A, E, I, O, U.

Como brincar: Cada um do grupo fala uma palavra iniciada com sua vogal, depois explicar que as vogais quando se juntam, formam palavras e dar exemplos: chamei a aluna Emily que tem colado em seu peito a letra E e o Miguel que tem a letra I, e falei que a letra E deu a mãozinha para a letra I e saíram para passear e então formou a palavra: EI. E assim por diante, chamei a letra E que deu a mãozinha para a letra U e perguntei como fica? EU.

Como explorar: Ir chamando os alunos e formando as palavras. Ler várias vezes cada junção e depois deixar os próprios alunos irem formando as palavras, de acordo com a letra colada no seu peito. Depois na sala, fazer a escrita das junções e também atividades relacionadas a elas.

Registros:



Francielle Costa
EMEF Irmão Pedro



EXPLORANDO O GOOGLE EARTH

Objetivos:

(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.

(EF01GE09) Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência

Materiais:

Internet;

Tela interativa ou Chromebook;

Endereço dos alunos.

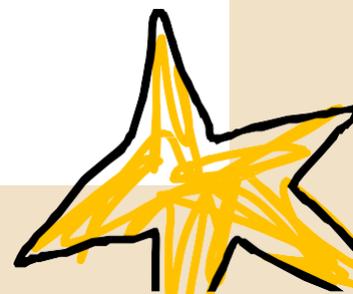
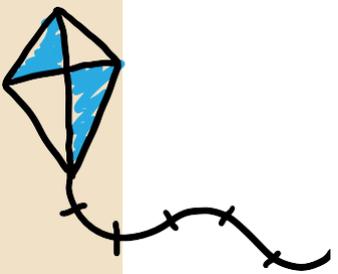
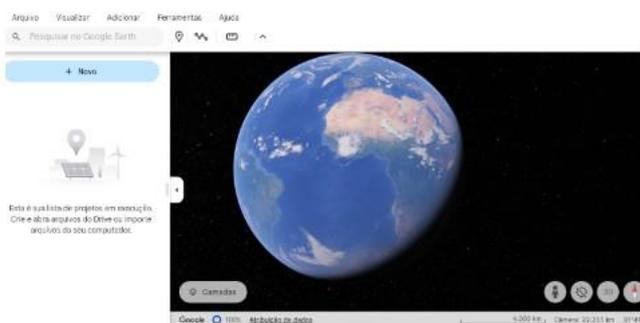
Como fazer:

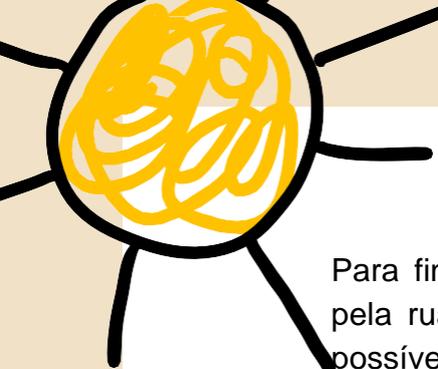
Para a atividade, é necessário enviar um bilhete às famílias solicitando o endereço dos alunos. Além disso, peça que cada aluno faça uma ilustração mostrando a localização de sua residência.

Após a coleta das ilustrações, explore os endereços dos alunos no Google Earth durante a aula. Para os alunos do 1º e 2º ano, recomenda-se o uso da tela interativa, pois isso facilita o suporte do professor. A partir do 3º ano, sugere-se que a atividade seja realizada individualmente nos Chromebooks.

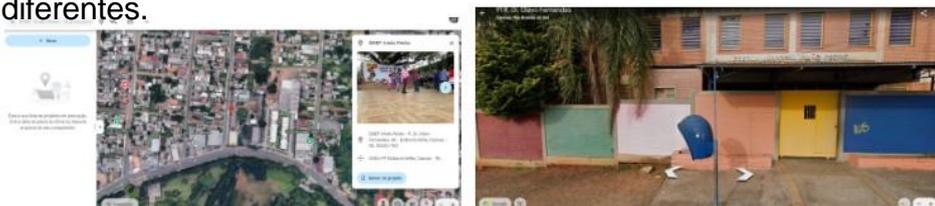
Como explorar:

Acesse: <https://www.google.com.br/earth/> e clique em abrir o Earth. Clique em “Pesquisar no Google Earth” e digite o endereço que deseja procurar. Clique em enter e aguarde.





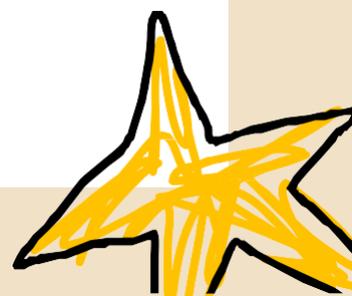
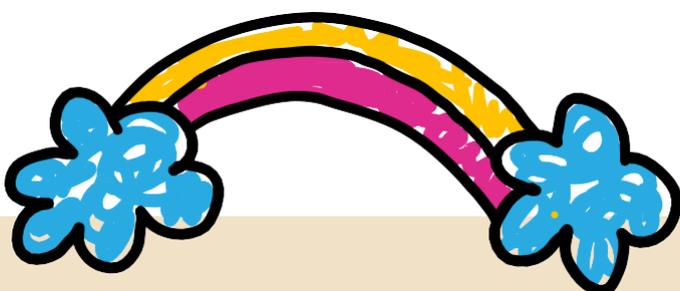
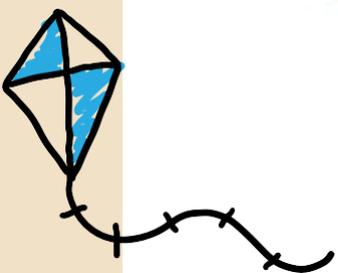
Para finalizar você utilize a opção “street view” e para caminhar pela rua do endereço, vendo as imagens 3D. Neste momento é possível explorar noções de referenciais espaciais dos alunos e identificação dos ambientes, pois apesar do Earth apresentar imagens reais dos locais, não imagens em tempo real. Então, muitas vezes o ambiente pode apresentar características diferentes.

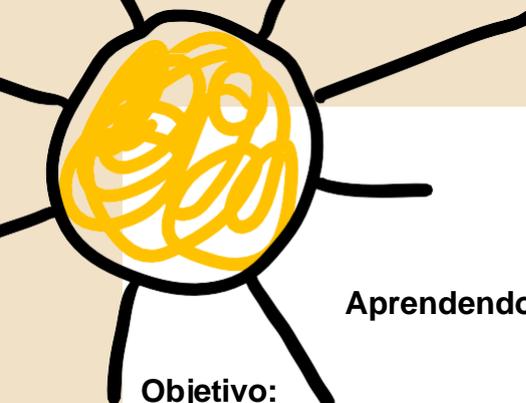


Após o passeio virtual realizar uma roda de conversa para saber o que os alunos acharam da atividade.



Glauca S. da Rosa Johann
EMEF Irmão Pedro





Aprendendo as Letras: Imprensa e Cursiva no Chromebook

Objetivo:

(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

Materiais:

1 Chromebook por aluno ou 1 Chromebook por dupla
Alfabeto impresso para manuseio do aluno (sugere-se plastificar)
Tela interativa (opcional, para demonstração)

Como fazer:

Inicialmente, é importante retomar o alfabeto com os alunos, se possível utilizando o alfabeto ilustrado plastificado. Mostre as letras nos formatos maiúsculo e minúsculo, tanto em letra cursiva quanto em letra de imprensa. Peça aos alunos que identifiquem e nomeiem cada letra.

Na sequência, cada aluno ou dupla deverá acessar o Chromebook e abrir um aplicativo de escrita, como o Google Docs ou outro editor de texto. Oriente os alunos a digitarem o alfabeto alternando entre letra maiúsculas e minúsculas.

Como explorar:

- Identificação das letras: Peça aos alunos que localizem as letras do alfabeto no teclado do Chromebook e façam a correspondência com as letras do alfabeto impresso ou projetado na tela interativa.
- Comparação entre tipos de letra: Incentive os alunos a observarem as diferenças entre as letras em formato de imprensa e cursiva, e como a forma da letra muda quando se alterna entre maiúscula e minúscula no editor de texto.
- Atividade prática: Solicite que os alunos escrevam palavras simples usando os dois formatos (imprensa e cursiva), alternando entre maiúsculas e minúsculas, no Chromebook através do jogo escrita imprensa e cursiva.

Material de apoio:



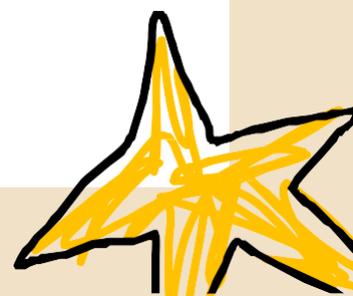
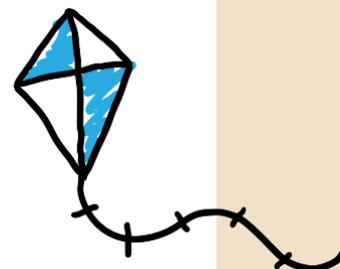
Alfabeto Tecnológico (Se preferir pode apenas projetar o arquivo na tela interativa para atividade)



Jogo escrita imprensa e cursiva.



Glauca S. da Rosa Johann
EMEF Irmão Pedro



ÁRVORE DOS NÚMEROS

Objetivos:

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Materiais:

Árvore feita de papel ou EVA com a quantidade a ser trabalhada de maçãs que possam ser colocadas e retiradas da árvore.

Fichas com os numerais a serem trabalhados.

Como fazer:

A criança pegará uma ficha com um numeral e deve colocar na árvore a quantidade de maçãs correspondente ao que está na ficha.

Registros:



Professora: Josaine Machado
EMEF Prof Dr Rui Cirne Lima





DESAFIO DO BAÚ DE BRINQUEDOS

Objetivos:

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Materiais:

Cartaz do alfabeto ou letras do alfabeto distribuídas pela sala.

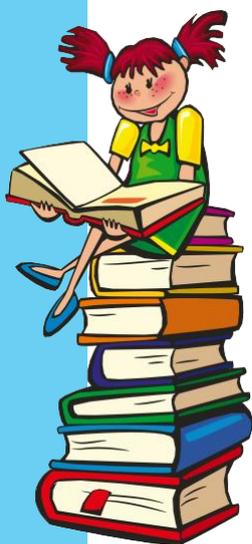
Baú de brinquedos diversos.

Como fazer:

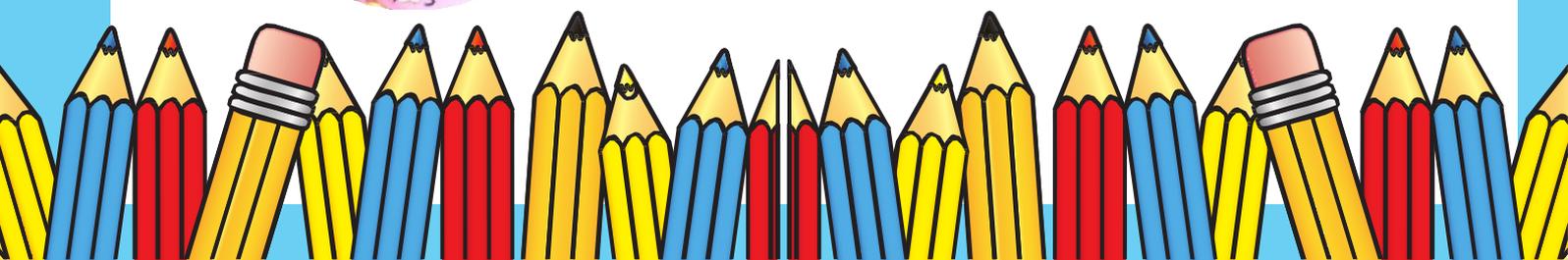
As crianças com os olhos vendados pegam um brinquedo do baú e após apresentá-lo para a turma deve localizar a letra inicial do brinquedo;

(Variação da proposta) O desafio pode ser: pegar uma letra virada e após reconhecer a letra; localizar no baú um brinquedo que inicie com essa letra.

Registros:



Professora Josaine Machado
EMEF Prof. Dr. Rui Cirne Lima



LETRA! NÚMERO!

Objetivos:

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

(EF15LP10-adaptada) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas.

Materiais: letras e números móveis.

Como fazer: As letras e números poderão ser de madeira ou qualquer outro material.

Como brincar: Os estudantes ficam em pé e de frente para a professora. Ela dará o comando ou mostrará a LETRA e os estudantes deverão ficar em pé, quando ela disser NÚMERO, os estudantes se abaixam e, assim seguirá sucessivamente. O estudante que “errar” pode sair da brincadeira se isso for combinado previamente com a turma.

Exemplos de exploração:

Distribuir letras e números impressos em uma folha, solicitar que os estudantes as recortem e separem colando-as nos respectivos grupos de um cartaz;

Em duplas, pedir aos estudantes que organizem as letras utilizadas na brincadeira em ordem alfabética; Repetir esse procedimento com os números;

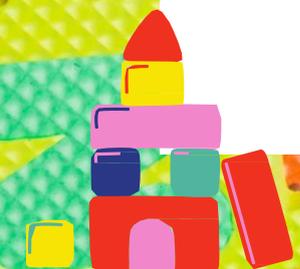
Tentar montar seu nome, o nome de um colega ou da professora com as letras utilizadas na brincadeira;

Escolher um estudante para dizer os comandos da brincadeira.

Registros:



Leticia Missel de Souza Decker
EMEF Davi Canabarro



JOGO DO PARE!



Objetivos:

(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas...dentre outros gêneros da vida cotidiana.

Materiais:

40 fichas (algumas com palavras e algumas com a palavra: PARE); uma lata ou saquinho com a imagem da placa de pare.

Como fazer:

As palavras a serem escolhidas podem ser do banco de palavras ou de alguma história lida pela professora. Após a escolha das palavras, colocá-las dentro da lata ou do saquinho.

Como brincar:

Os estudantes sentam em um círculo e a professora passa a lata/saquinho para que os estudantes passem de mão em mão. Quando ela falar "PARE!", o estudante que estiver com a lata tira uma palavra e lê. Ele irá repetir esse procedimento até encontrar a palavra pare. Quando encontrar essa palavra, a lata/saquinho deverá ser passada de mão em mão novamente e a professora repetirá o comando "PARE" para que outro estudante participe.

Exemplos de exploração:

Após a brincadeira, os estudantes podem elaborar um cartaz em que eles irão classificar e colar as palavras que têm uma, duas, três ou mais sílabas nas respectivas colunas;

As palavras poderão ser utilizadas para a formação de frases;

As palavras poderão ser utilizadas para elaborar um texto coletivo.

Registros:



Ícia Missel de Souza Decker
EMEF Davi Canabarro



CORRIDA DOS ANIMAIS

Objetivos:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

Materiais: Figuras de animais.

Como fazer:

Imprimir imagens de diversos animais (podem ser os animais que a turma estiver estudando em algum projeto ou de alguma história lida pela professora), ou utilize bichos de pelúcia.

Como brincar:

Os estudantes se posicionam lado a lado e a professora fica de frente (mais ou menos 10 metros) para a fileira de estudantes. Quando a professora mostrar a figura do leão, os estudantes deverão dar dois passos em sua direção; se ela falar rã eles darão um passo; se falar hipopótamo eles darão cinco passos...isto é a quantidade de passos será igual ao número de sílabas dos nomes dos animais. Assim irá acontecer até que todos cheguem perto da professora.

Variação 1:

Ao invés de dar comando para a turma, a professora pode escolher um aluno por vez para brincar. Vencerá aquele estudante que chegar primeiro perto da professora.

Variação 2:

A professora poderá organizar os estudantes em pequenos grupos ou duplas para executar os comandos. Vencerá o grupo ou dupla que chegar mais perto dela primeiro.

Observação: o ideal é fazer essa brincadeira no pátio da escola.

Exemplos de exploração:

Entregar as diversas figuras aos grupos ou duplas de estudantes e solicitar a eles que representem o número de sílabas do nome do animal com elementos da natureza (folhas, pedras, galhos...)

Entregar as diversas figuras aos grupos, duplas ou individualmente e pedir que os estudantes representem as sílabas dos nomes dos animais fazendo bolinhas com massa de modelar.

Entregar as figuras e solicitar aos estudantes que escrevam os nomes dos animais com letras móveis. Depois registrem escrevendo no caderno a palavra, o número de letras e sílabas;

Chamar uma dupla de estudantes. Eles ficam de costas um para o outro. A professora entrega uma figura para cada um. Ao sinal da professora eles se viram um de frente para o outro e precisam dizer quem tem a palavra com maior, menor ou igual número de sílabas (isso deve ser combinado previamente)

Registros:



Leticia Missel de Souza Decker'
EMEF Davi Canabarro

Parlendas

Objetivo:

(EF12LP19) Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.

(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.

Como Fazer:

As parlendas:

Meio - dia	Vaca Amarela
macaco assobia	fez cocô na panela
panela no fogo	quem falar primeiro
barriga vazia.	Come todo o cocô dela

Foram escritas no quadro pela professora, as crianças exploraram os sons, repetiram e falaram mais rápido que conseguiam.

Fizeram uma dobradura do macaco e da vaca seguindo as instruções da professora e desenharam seu macaco usando a criatividade.

Como registro foi feito um cartaz coletivo, a professora escreveu a parlenda no papel conforme as crianças foram falando, cada uma colocou sua dobradura no cartaz. As crianças que acertaram o desafio, destacaram as palavras que rimam: dia, assobia e vazia e panela, amarela e dela. No quadro exploramos as palavras macaco e vaca: letra inicial, número de sílabas oralmente. Após registro no caderno: escrita da parlenda com os destaques circulados em cores diferentes e também fizemos as páginas referente às letras no livro do Pacto.

Registros:



Lucciani Gonçalves Pereira
EMEF Assis Brasil

Circuito matemático

Objetivos:

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Como fazer:

Separar os materiais conforme as propostas:

Como brincar:

Distribuir a turma em seis grupos e determinar um tempo para trocarem de atividade.

Recursos:

Dominó

Círculos com números

Forminhas, pinças e bolinhas para quantidades

Areia colorida

Jogo números e quantidades

Mesa de luz

Registros:

1. Dominó



2. Círculos com números



3. Forminhas quantidades



4. Areia colorida



5. Jogo números e quantidades



6. Mesa de luz



Lucciani Gonçalves Pereira
EMEF Assis Brasil

Revisando as vogais

Objetivo:

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

Como fazer:

Separar os materiais conforme as propostas:

tapete com caneta de água

massinha de modelar

areia colorida

cartões plastificados com a vogal e imagens com som inicial de cada vogal.

Exploração:

As crianças foram questionadas sobre as vogais e seus sons e palavras com vogal inicial e final. As classes foram organizadas em formato de "U", as crianças foram orientadas sobre o que fazer com cada material, e eles foram passados um a um por cada criança, o tapete foi colocado no chão pelo espaço e para dinamizar a atividade. Após, os estudantes fizeram o registro escrito no caderno da vogal e desenharam uma palavra com a letra indicada.

Registro:



Lucciani Gonçalves Pereira
EMEF Assis Brasil

Traçado de letras

Objetivo:

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP10) Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras.

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

Como fazer:

Separar os materiais conforme as propostas:

Areia colorida

Placas com traçado de letras;

Massinha de modelar;

Canetinhas

Exploração:

Ao apresentar as letras do alfabeto, distribui-se vários materiais para que as crianças explorem e façam o traçado das letras.

Registro:



Lucciani Gonçalves Pereira
EMEF Assis Brasil

ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES: O ANIVERSÁRIO DO SENHOR ALFABETO

Objetivos:

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP10) Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras.

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

Materiais:

Construtor gráfico em pdf.

Farinha, água, sal, tinta guache.

Trilha do alfabeto, dado, cartela com letras e imagens para associar a letra inicial.

Palitos, pedrinhas, tampinhas, barbante.

Placas do alfabeto.

Como fazer:

Separar os materiais conforme as estações:

Trilha do alfabeto: As crianças jogam o dado na letra que cair devem pegar a gravura que inicia com a letra e colocar na cartela.

Massa de modelar caseira: Preparar a massinha com os ingredientes e modelar as letras do alfabeto.

Construtor gráfico: Com as figuras (retângulos e semicírculos) devem construir as letras do alfabeto.

Caixa de materiais: Com os materiais da caixa (palitos, pedrinhas, tampinhas, barbante) devem construir as letras do alfabeto.

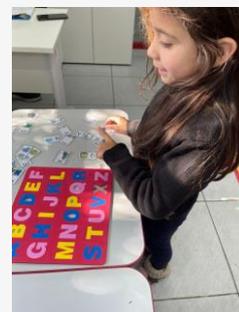
Colocando o alfabeto em ordem com a música: Ao escutarem a música ABC da Galinha Pintadinha, devem ir colocando as placas com as letras do alfabeto na ordem.

Como brincar:

Distribuir a turma em cinco grupos. Cada grupo ficará em uma estação. Ao sinal (término da música) as crianças devem trocar de estação. Termina quando todos os grupos tiverem passado por todas as estações.

Registros:

Trilha do alfabeto:



Massa de modelar caseira:



Construtor gráfico:



Caixa de materiais:



Colocando o alfabeto em ordem:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

Qr Code com PDF



Escape Game de Matemática

Objetivo:

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

(EF01MA03) Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.

(EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

(EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

Materiais:

Escape Game no Qr Code abaixo.

Tablets, lousa interativa ou data-show.

Como brincar:

Individualmente, em duplas ou com a turma toda.

Resolver os enigmas e solucionar as atividades.

QrCode:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

CABELO MALUCO COM A LETRA INICIAL DO NOME

Objetivo:

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

Materiais:

Solicitar que cada criança venha com um cabelo maluco que representa a letra inicial do seu nome.

Como brincar:

Fazer um desfile do cabelo maluco, cada criança falará seu nome e o que fez no cabelo maluco.

Exemplos de exploração:

Colocar as crianças em ordem alfabética.

Distribuir os nomes para colarem em uma folha, pedir que desenhem e escrevam o que representa seu cabelo.

Com letras móveis montaram seu nome e o nome do que fizeram no cabelo.

Registros:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

INCLUSÃO COM O LÚDICO

Objetivo: (EF01CI04) Comparar as características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.

Materiais:

Contação de história Romeu e Julieta de Ruth Rocha

Confecção de objetos

Artes plásticas

Oralidade

Expressões corporais

Músicas e teatros

Como brincar:

Ao som de música sobre borboletas, conversar com as crianças, uma aula dialogada, sobre as cores, lembrando as cores dos personagens. História de Romeu e Julieta, (Ruth Rocha).

Criar de acordo com sua criatividade, usando o material disponível.

Participar das propostas ofertadas.

Explicar que, em uma folha de sulfite cada aluno deve desenhar os personagens Romeu e Julieta e pintar com guache, lembrando que o Romeu é de uma cor e a Julieta de outra, fazendo-os pensar e lembrar a história, pois as borboletas devem ser pintadas das cores correta.

Exemplos de exploração:

Reconhecer o fonema inicial

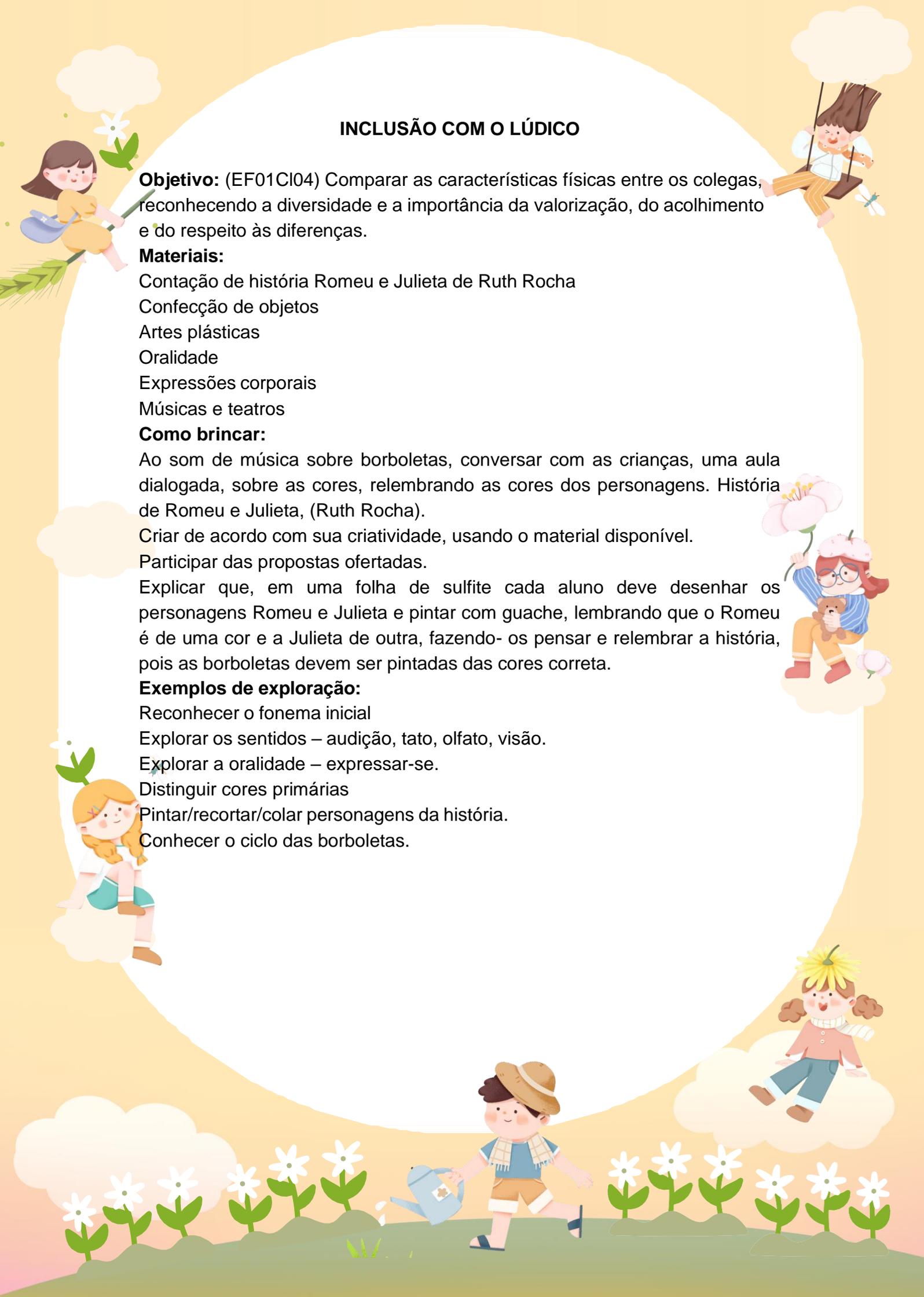
Explorar os sentidos – audição, tato, olfato, visão.

Explorar a oralidade – expressar-se.

Distinguir cores primárias

Pintar/recortar/colar personagens da história.

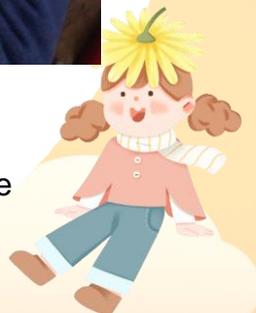
Conhecer o ciclo das borboletas.

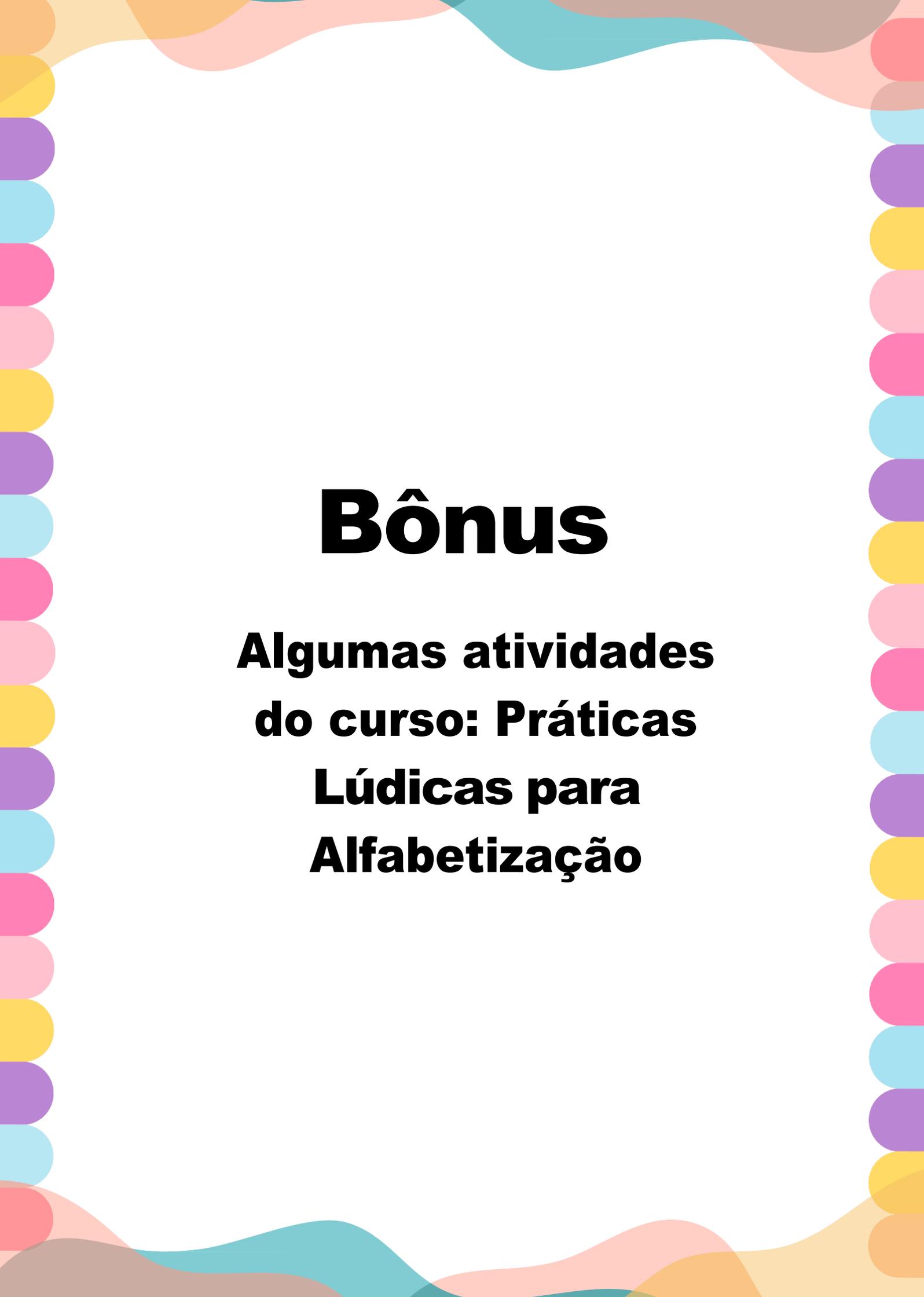


Registros:



Vera Lúcia Moraes Ferreira
EMEF Carlos Drumond de Andrade





Bônus

**Algumas atividades
do curso: Práticas
Lúdicas para
Alfabetização**

CORAÇÃO DAS RIMAS

Objetivo:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Materiais:

Corações coloridos

Figuras ou palavras que rimam.

Como brincar:

Distribuir os corações. Colocar uma música. Quando a música parar, precisa-se encontrar o coração (pessoa) que tem a figura ou palavra que rime com a do seu coração.

Exemplos de exploração:

Solicitar que falem as rimas que fizeram.

Escrever as rimas no quadro.

Com letras móveis montar as rimas.

Registros:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

ALFABETO COM MATERIAIS DIVERSOS

Objetivo:

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

Materiais:

Pedrinhas

Palitos

Barbantes

Tampinhas

Como brincar:

Distribuir uma caixa para cada grupo com os materiais e solicitar que façam o alfabeto, utilizando o que tem dentro da caixa.

Exemplos de exploração:

Colocar o alfabeto em ordem.

Falar o som das letras e eles terem que mostrar qual letra é.

Registros:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

DANÇA DAS CADEIRAS DAS RIMAS

Objetivo:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Materiais:

Cartões com imagens.

Cadeiras.

Música.

Como brincar:

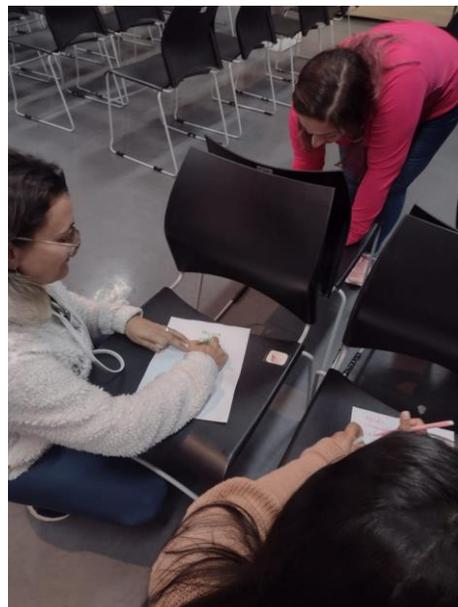
Fazer um círculo com as cadeiras e cada um se posiciona em frente a uma cadeira. Ao iniciar a música, começa a dançar circulando as cadeiras. Quando a música parar eles precisam desenhar ou escrever algo que rime com a figura que está na cadeira.

Variações:

Com letras: Para fazerem o traçado ou escrever palavras que iniciam com a letra.

Com números: Para fazerem o traçado ou a quantidade.

Registros:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni

CAIXA DE MATERIAIS

Objetivo: (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

Materiais:

Caixas com materiais diversos: tampinhas, palitos, massa de modelar, pedras, atilhos, rolinhos de papel.

Como brincar:

Distribuir uma caixa com vários materiais dentro e solicitar que criem uma atividade para sobre um conteúdo que tenham aprendido.

Exemplos de exploração:

Explicar para os colegas.

Trocar entre os grupos de atividade.

Explorar as atividades realizadas.

Registros:



Silmara Coelho
EMEF Jacob Longoni



Agradecimentos:



**“ Das utopias
Se as coisas são inatingíveis... ora!
Não é motivo para não querê-las...
Que triste os caminhos, se não fora
a presença mágica das estrelas!”**

Mário Quintana

Quem disse que os sonhos não se tornam realidade?

Certamente nem todos levam 20 anos para serem realizados, alguns antes, outros depois, mas todos tem a satisfação da realização. Neste caminho percorrido até aqui, nunca estive só, fui me construindo e reconstruindo a muitas mãos, tenho a convicção que sou o que sou, porque algumas pessoas me acompanharam.

Aqui vou destacar os vínculos deste percurso acadêmico e formativo em forma de agradecimento...

Agradeço à minha orientadora Prof^a Dr^a Hildegard Susana Jung que nunca soltou a minha mão, sempre me acolheu com afeto e cuidados únicos, quanto orgulho tenho de ter caminhado contigo neste percurso.

Agradeço à Glaucia e à Leticia, que muito mais que colegas, fazem parte da minha vida e desta trajetória, eu não poderia estar melhor acompanhada.

Às professoras participantes do curso de formação e da construção deste E-book: Alice, Aline, Francielle, Josaine, Letícia, Lucciane, Valéria e Vera, sem vocês, esta pesquisa não seria possível!

Aos meus alunos de 2023 e 2024, motivadores desta pesquisa, mas também a todos os demais que desde 2003 me constituem enquanto professora da Rede Municipal de Canoas - RS.

À equipe diretiva da EMEF Jacob Longoni por entenderem, apoiarem e acreditarem no meu fazer docente.

Por fim, à Secretária Municipal de Educação de Canoas, especialmente à Carolina Tedesco, por me auxiliar com o que precisei para que esta pesquisa fosse realizada e à Prefeitura Municipal de Canoas pelo programa de incentivo a bolsas de Mestrado e Doutorado em parceria com a Unilasalle.

Silmara Coelho

Mestranda em Educação

PPGEDU Unilasalle

Bolsista da Prefeitura Municipal de Canoas

