

Plano de Aula de Língua Portuguesa - 2º ano – Jogo da forca

Tema: Jogo da forca

Objetivo:

- Escrever antes de saber escrever convencionalmente.
- Avançar em seus conhecimentos sobre a escrita ao escrever segundo suas hipóteses e confrontar sua produção com a do colega.

Planejamento:

- Quando realizar: ao longo do ano.
- Organização do grupo: em duplas ou quartetos.
- Materiais necessários: cartelas com as palavras.
- Duração aproximada: 50 minutos.
- Coletânea de Atividades: *Educa juntos : língua portuguesa / Secretaria de Estado da Educação e do Esporte. – Curitiba : SEED – PR, 2021. – 286 p. Caderno de orientações didáticas para o professor ; segundo ano).*

Encaminhamento:

- Organize listas diferentes, agrupando as palavras por campos semânticos. Veja estes exemplos.

FRUTAS	PERSONAGENS DE CONTOS	ANIMAIS DA TERRA
BANANA ABACAXI ABACATE MORANGO MAMÃO MELANCIA	PRÍNCIPE PRINCESA BRUXA FEITICEIRA REI RAINHA LOBO	GATO GIRAFA GORILA ELEFANTE GALINHA CABRA CAMELO
ANIMAIS DO MAR	VESTUÁRIO	MATERIAL ESCOLAR
BALEIA TUBARÃO GOLFINHO PEIXE-ESPADA TARTARUGA	CALÇA SAIA VESTIDO CAMISA BLUSA	APONTADOR BORRACHA LÁPIS CANETA COLA TESOURA

- Como preparativo, jogue algumas vezes com a classe toda. Escolha você mesmo a palavra para todos tentarem adivinhar, ou passe esse papel a um aluno. Com certeza, os alunos alfabéticos terão vantagem nessa brincadeira coletiva, mas é importante desenvolvê-la para que todos aprendam a jogar.
- Os alunos que ainda não dominam a escrita convencional precisam saber o conteúdo das cartelas (todas as palavras escritas nelas). Para facilitar esse processo, comece com uma única cartela e acrescente outras à medida que todos souberem as palavras que há naquelas que estão sendo usadas.
- Distribua as cartelas.

- Forme duplas ou quartetos de alunos que ainda não escrevem convencionalmente. Sorteie um aluno em cada grupo para ser o “dono da rodada” - será ele quem escolherá a palavra que os outros terão de adivinhar.
- Chame todos os donos da rodada. Combine com eles qual palavra os outros terão que adivinhar (a mesma palavra em todos os grupos). Entregue-lhes a cartela que contém a palavra escolhida (por exemplo, se escolheram a palavra PRINCESA, receberão a cartela PERSONAGENS DE CONTOS).
- Certifique-se de que todos os donos da rodada tenham localizado corretamente a palavra escolhida.
- Eles devem se juntar a seus grupos e desenhar os espaços de acordo com o número de letras da palavra.
- Os colegas, um por vez, vão sugerindo uma letra e o dono da rodada decide - se estiver correta, escreve no espaço correspondente. As letras erradas são anotadas num canto do papel e implicam que uma parte do corpo será desenhada na forca.
- A brincadeira continua até alguém adivinhar a palavra. Quem conseguir adivinhar será o próximo dono da rodada.

Avaliação:

A avaliação acontecerá mediante observação da participação e envolvimento dos alunos na realização das atividades. O professor irá avaliar nas crianças alguns critérios como:

- A participação dos alunos em meio às atividades e a conversa sobre o assunto em questão;
- A interação das crianças e a exposição de suas ideias frente ao tema proposto;
- Quais conhecimentos a respeito do assunto elas possuem;
- Quais dúvidas elas apresentam a respeito do tema;
- Qual o ponto de vista das crianças após falar sobre Jogo da forca.

Observações:

Além de todos esses fatores analisados, temos em mente que todas as atividades propostas neste plano de aula contribuem para que as crianças interajam entre si se socializando e que pensem e reflitam sobre questões do cotidiano.

Dicas Extras:

Como o 1º ano é um período pela qual estamos alfabetizando os alunos, é importante que ao iniciar a aula, sempre seja escrito na lousa o cabeçalho com os seguintes itens:

- Nome da Escola;
- Local e Data;
- Mês e Ano;
- Nome da Professor (a)
- Alfabeto Escrito no caderno (Três vezes por semana pelo menos);
- Leitura do alfabeto (Todos os dias) e
- Rotina da aula.

*** E sempre fazer uma leitura "Deleite" antes de iniciar a aula.**

