

# PLANO DE AULA LÍNGUA PORTUGUESA 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Tema: Explorando a Linguagem dos Jogos digitais ou impressos.**

## **Objetivo da Habilidade da BNCC:**

Habilidade (EF04LP13) Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/ apresentação de materiais e instruções/passos de jogo).

*Tempo Estimado da Aula: 2 aulas de 50 minutos cada.*

*Turma: 4º Ano - Língua Portuguesa*

## **Objetivos da Aula:**

- Identificar e reproduzir a formatação própria de textos injuntivos instrucionais, como instruções de jogos digitais ou impressos.
- Reconhecer e utilizar corretamente verbos imperativos em textos instrucionais.
- Compreender o formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros, incluindo listas, apresentação de materiais e indicação de passos de jogo.

## **Recursos Didáticos:**

- Quadro branco e marcadores
- Computador ou tablet (para mostrar exemplos de jogos digitais)
- Exemplos impressos de instruções de jogos
- Papel e lápis para os alunos

## **Atividades:**

### **1. Introdução:**

- Apresentação do tema: O que são textos injuntivos instrucionais e sua presença em jogos.
- Discussão em sala sobre a importância de seguir instruções em jogos.

### **2. Identificação de Características:**

- Exibição de exemplos de instruções de jogos digitais.
- Destaque para verbos imperativos, listas de materiais e passos de jogo.
- Discussão em grupo sobre o que os alunos observaram.

### **3. Atividade Prática:**

- Distribuição de cópias de instruções de jogos impressas.
- Os alunos destacarão verbos imperativos, listas e passos de jogo.
- Trabalho em grupos para discutir e identificar as características.

### **4. Discussão em Grupo:**

- Cada grupo compartilhará suas descobertas.
- Discussão em sala sobre a importância da clareza nas instruções.

### **5. Produção de Texto:**

- Os alunos criarão suas próprias instruções para um jogo fictício.
- Ênfase na formatação correta, uso de verbos imperativos e clareza nas instruções.

### **Avaliação:**

- Participação ativa na discussão em grupo.
- Precisão na identificação de características nos exemplos dados.
- Qualidade da produção de texto com base nas instruções fornecidas.

### **Observações:**

- O professor deve circular pela sala para esclarecer dúvidas e fornecer orientações quando necessário.

### **Atividade para Casa:**

- Pedir aos alunos que pesquisem instruções de jogos em casa.
- Identificar verbos imperativos, listas e passos de jogo.
- Trazer exemplos para a próxima aula.

### **MATERIAL SUPLEMENTAR PARA O REDATOR DE CURRÍCULO:**

Esta habilidade refere-se a reconhecer, no processo de leitura, recursos linguísticos e discursivos que constituem os gêneros previstos, de modo que seja possível empregá-los adequadamente nos textos a serem produzidos.

### **POSSIBILIDADES PARA O CURRÍCULO:**

Na elaboração do currículo, deve-se considerar que esta habilidade já representa um aprofundamento em relação à habilidade (EF01LP20). No 1º ano, o trabalho acontece por frequência; no 4º, o aprofundamento pode ser realizado por sequências didáticas. A atividade de leitura colaborativa possibilita estudar os recursos previstos, enquanto a de revisão processual e final possibilita analisar a adequação dos textos produzidos. Um projeto interessante pode ser elaborar um blog, vlog ou revista temática de jogos: indígenas, da década de 50, de diferentes regiões do país, da América Latina etc. A progressão horizontal pode dar-se pela complexidade dos jogos (e dos textos), assim como pelo nível de autonomia do aluno que, no currículo, se efetiva pela organização de habilidades em que as tarefas sejam realizadas em colaboração e, progressivamente, com autonomia. Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF15AR24), da Arte; e (EF35EF01) da Educação Física, voltadas à experimentação e compreensão de jogos e brincadeiras.

*Referências: Base Nacional Comum Curricular.*

### **LIVROS PARA TRABALHAR A HABILIDADE EF04LP13:**

**\* Para encontrar a habilidade específica nos PDFs abaixo, use o atalho Ctrl+F e digite o código da Habilidade específica para saber a páginas que contém os conteúdos com as habilidades desejadas no livro.**

- [Livro de Língua Portuguesa 1º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Língua Portuguesa 2º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Língua Portuguesa 3º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Língua Portuguesa 4º ano para Download em PDF](#)
- [Livro de Língua Portuguesa 5º ano para Download em PDF](#)

**Confira mais de 200 Planos de Aula Alinhados à BNCC Gratuitos para**  
**Download Abaixo: BAIXE OS PLANOS DE AULA**  
**GRATUITAMENTE!!!** 

**Planos de Aula para**  
**Download Gratuito – Ensino**  
**Fundamental e Médio**