SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9

Jogo da memória

1º ano

|  |  |
| --- | --- |
| EIXOS | Escrita. Leitura. |
| **UNIDADE TEMÁTICA** | Apropriação do sistema alfabético de escrita. |
| **OBJETOS DE CONHECIMENTO** | Sistema de escrita. Escrita de palavras. |

A. APRESENTAÇÃO

As crianças que estão se alfabetizando podem vivenciar situações descontextualizadas para refletir sobre o sistema de escrita. No entanto, a aprendizagem torna-se muito mais significativa se estiver inserida em um contexto de uso real de língua e se os alunos puderem experimentar situações em que a leitura e a escrita se fazem necessárias.

A presente sequência traz a sugestão de um jogo bastante apreciado pelas crianças: o jogo da memória. Aqui, o objetivo final será produzir jogos para se divertirem, porém o propósito didático é que escrevam segundo suas hipóteses, reflitam sobre elas e avancem em seus conhecimentos. Para os alunos cuja escrita de palavras não é mais um desafio, a tarefa será a de escrever as regras.

B. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Produzir jogos da memória para os momentos de brincadeira em classe.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Favorecer o desenvolvimento das seguintes habilidades do componente curricular Língua Portuguesa:

* (EF01LP07) Ler palavras e pequenos textos, apoiando-se em pistas gráficas e semânticas.
* (EF01LP08) Ler, em textos, palavras conhecidas via memória ou relacionadas à sua experiência pessoal (nomes próprios, nomes dos dias do ano, da semana, marcas de produtos etc.).
* (EF01LP16) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.
* (EF01LP20) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, agendas, bilhetes, recados, avisos, convites, listas e legendas para fotos ou ilustrações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
* (EF01LP24) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

C. METODOLOGIA

ETAPA 1

**(1 aula)**

Conteúdos específicos

Apresentação da sequência. Escrita.

Recursos didáticos

Cartolina, canetinha, tiras de papel e lápis grafite.

Gestão dos estudantes

Coletivamente e em duplas.

Habilidades

(EF01LP24);(EF01LP16); (EF01LP20)

Encaminhamento

Convide os alunos a confeccionar um jogo da memória para brincar depois de terminarem alguma atividade em classe ou durante o recreio. Faça um levantamento com o grupo de possíveis temas para o jogo. É preciso que compreendam que cada jogo confeccionado deve ter uma temática, como, por exemplo, animais, frutas, personagens etc. À medida que os alunos forem compartilhando suas ideias, registre-as em uma cartolina grande, em letra bastão. Essa lista deve ficar afixada no mural da sala.

Organize os alunos em duplas. Eles deverão decidir o tema do jogo que vão confeccionar. Ofereça uma tira de papel para que escrevam seus nomes e o tema escolhido. Aproveite esse momento para fazer intervenções na escrita. Se alguma dupla escolher um tema que já tenha sido escolhido por outra dupla, peça que busquem na lista e selecionem outro tema.

ETAPA 2

**(5 aulas)**

Conteúdo específico

Escrita.

Recursos didáticos

Letras móveis, cartas de cartolina (quadrados pequenos), lápis grafite e diversos materiais riscantes: lápis de cor, canetinhas coloridas, giz de cera etc.

Gestão dos estudantes

Em duplas.

Habilidades

(EF01LP24); (EF01LP16); (EF01LP20); (EF01LP07); (EF01LP08)

Encaminhamento

Depois de escolherem os temas, os alunos, em duplas, começam a confeccionar as cartas. Essas duplas devem ser agrupadas pela proximidade das hipóteses sobre o sistema de escrita. Explique que os pares serão constituídos de desenho e palavra escrita. Assim, o par da carta com um desenho de maçã, por exemplo, é a carta com a palavra MAÇÃ. Para acompanhar as escritas de perto, divida a turma ao meio. Enquanto metade das duplas começa a desenhar as cartas, os demais se encarregam da escrita.

Na aula seguinte, inverta as atividades das duplas. Os alunos que na aula anterior estavam desenhando, agora vão receber inicialmente quatro cartas para escrever quatro palavras. Ofereça letras móveis para que possam colocar suas hipóteses em jogo sem receio de errar. Circule entre a turma fazendo intervenções e problematizando as escritas. É importante que se referenciem em outras escritas, como as listas da sala. Peça que leiam o que escreveram, indicando as partes da escrita e relacionando-as com as partes emitidas oralmente. Nesse momento, faça provocações, como, por exemplo: para uma dupla que tenha escrito LAA para *laranja*, pergunte se na sala há alguém cujo nome pode ajudar a escrever a palavra. Se tiver algum nome como *Laura*, peça que indiquem qual é a parte do nome da colega que ajuda a escrever laranja. Ofereça tarjetas de cartolina para que cubram o nome da lista, deixando à mostra apenas a parte que interessa para escreverem a palavra. Essa intervenção ajuda os alunos a identificar visualmente as partes que estão procurando. Caso não haja nas listas da classe palavras de referência para determinadas escritas, uma intervenção possível é perguntar se conhecem alguma palavra que pode ajudar. Nesse caso, escreva da forma convencional para que possam analisá-la e buscar a parte de que precisam.

Para crianças que têm a hipótese silábico-alfabética, ou seja, ora escrevem de maneira alfabética, ora de maneira silábica, pergunte qual palavra querem escrever e ofereça as letras móveis correspondentes, dizendo que ali estão todas as letras de que vão precisar.

Uma observação importante é que como as crianças vão utilizar as cartas para jogar, e essas palavras poderão, pelo uso constante, se tornar posteriormente palavras de referência para outras escritas, deverão estar registradas da forma convencional. Faça intervenções até o ponto que julgar que os alunos conseguem refletir e, caso não alcancem a escrita convencional, informe qual é. Eles deverão transcrevê-la para as cartas.

Na terceira aula, as primeiras duplas escrevem novamente mais quatro cartas. É interessante fazer essa organização de quatro cartas a cada aula para poder acompanhar as duplas de perto e fazer intervenções pontuais em cada uma.

Na quarta aula, inverta novamente as duplas e adote o mesmo procedimento. Se na turma houver crianças que estão alfabetizadas ou recém-alfabetizadas, escrever palavras não será um desafio e, portanto, não será uma situação favorável para que evoluam. Nesse caso, proponha que escrevam as regras do jogo para disponibilizar no mural, para os colegas que queiram consultá-las. Levante com esse grupo quais são as informações essenciais que um texto instrucional de regras deve ter: nome do jogo, número de participantes, modo de jogar. Dependendo de quantas crianças estiverem nesse grupo e do momento que estão com relação à escrita, proponha escritas em duplas ou individuais.

Em aula posterior, solicite aos alunos que troquem os textos com os colegas para que um revise o texto do outro. Deixe que cada dupla apresente seu jogo para a classe. Posteriormente, disponibilize os jogos em momentos variados da rotina para que brinquem. Os alunos que escreveram as regras devem ler seus textos para a turma. Esse jogo é uma boa estratégia para fazer com que os alunos pensem sobre a leitura, já que, para formar o par, terão de ler as cartas.

D. SUGESTÃO DE FONTES PARA O PROFESSOR

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. *Jogos em grupo na educação infantil*: implicações da teoria de Jean Piaget. São Paulo: Penso, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. Cengage Learning, 2016.

E. SUGESTÕES PARA VERIFICAR E ACOMPANHAR A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES

Por se tratar de uma sequência muito curta, a observação dos alunos é bastante pontual. O que o professor pode fazer é incluir as observações dos momentos de escrita da sequência em um processo maior, que venha acompanhando há mais tempo.

F. PROPOSTA DE AUTOAVALIAÇÃO

Nessa sequência, faz pouco sentido que os alunos se autoavaliem, por ser bastante curta. Entretanto, é imprescindível que eles tenham consciência do seu processo de aprendizagem e de quanto estão se empenhando. Ofereça *feedbacks* constantemente aos alunos, contando como os observa, em que aspectos podem melhorar e incentivando-os a continuar aprendendo.

G. AFERIÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES NAS HABILIDADES SELECIONADAS NA SEQUÊNCIA

Por se tratar de uma sequência breve, talvez não seja possível observar avanços significativos. Tenha em mente que serão duas situações de escrita nas quais poderão refletir sobre suas hipóteses e confrontá-las com as hipóteses do colega.

É fundamental fazer periodicamente uma sondagem acerca das hipóteses dos alunos sobre o sistema de escrita. Essa é uma ferramenta que oferece informações importantes para se organizar duplas produtivas, nas quais uma criança pode de fato ajudar a outra. Também é um organizador valioso para o professor antecipar boas intervenções para cada aluno. Compare uma sondagem feita antes da sequência com uma feita depois e observe se avançaram. Tenha em mente que a alfabetização é um processo e que acontece em ritmos diferentes para cada um.