

## COMO SE ESCRIVE?

### NÓS NA SALA DE AULA - MÓDULO: LÍNGUA PORTUGUESA 1º AO 3º ANO - UNIDADE 10

Antigamente a ortografia era vista apenas como um monte de regras que deviam ser decoradas, mas os estudos atuais revelam que o ensino da ortografia vai muito mais além. Ensinar ortografia é fazer com que o aluno reflita sobre o contexto das palavras, e passe a entender que o dicionário pode e precisa ser utilizado, pois muitas palavras geram dúvidas em sua escrita e não se encaixam em regras. Portanto, só por meio dele temos certeza sobre como escrevê-las.

Enfim, é preciso que essa nova visão de ensino de ortografia esteja em todas as escolas para que os alunos consigam compreender realmente o verdadeiro objetivo da ortografia.

Por isso, propomos nessa sequência uma atividade de ortografia para que o aluno, por meio de um jogo, comece a refletir sobre os sons do x nas palavras de modo a produzir um texto com essas palavras. Dessa forma, o aluno não fica apenas decorando regras, realiza a reflexão e coloca a ortografia em prática.

#### **PÚBLICO-ALVO:**

3º ANO

#### **DURAÇÃO:**

4 AULAS



### EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Refletir sobre os sons do x.
- Identificar os diferentes sons do x nas palavras.
- Usar o dicionário.
- Produzir um texto com as palavras trabalhadas na atividade.



### RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Lousa
- Cartas da batalha naval (fornecidas)
- Lista de palavras
- Lápis
- Dicionário
- Caderno



## APLICAÇÃO

### Preparação

O jogo Batalha Naval do X é composto por três tipos de cartas: navios, tiro n'água e carta-pergunta.

### Montagem

1. Desenhe na lousa uma tabela dividida em 5 linhas e 5 colunas, cada quadrinho deve ter pelo menos o tamanho de 12 x 17cm.
2. Numere as linhas de 1 a 5.
3. Organize as colunas em A, B, C, D e E.
4. Recorte as cartas disponibilizadas ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.
5. Cole cada carta em um quadrinho com as imagens voltadas para a lousa para que os alunos não vejam. Como sugestão, distribua as “cartas-pergunta” nas seguintes casas: 1B; 1C; 1E, 2A; 2D; 2E; 3A; 3C; 3D; 4B; 4C; 4D; 5B; 5C; 5D. Acompanhe o modelo de distribuição: Vide anexo.

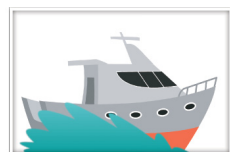
### Regras

Com a sala dividida em grupos, um dos integrantes deve escolher uma linha e uma coluna, para que o professor revele o conteúdo da carta.

Se sair:



O grupo perde 1 ponto e não responde nada.



O grupo ganha um ponto e não responde nada.



Cada vez que um aluno tirar um ponto de interrogação, o professor deverá olhar a lista, ver a palavra e pedir para que o aluno escreva a palavra na lousa.



Utilize a lista de palavras disponibilizada ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.

Após a escrita da palavra, o professor só deve dizer se a palavra está certa ou não, pois a reflexão sobre a escrita das palavras acontecerá no final do jogo. Por isso, as palavras escritas pelos alunos na lousa não devem ser apagadas.

Se o aluno acertar, o grupo ganha 1 ponto. Se o aluno errar, o grupo não ganha e não perde ponto.

O grupo vencedor é aquele que obtiver mais pontos ao final da atividade.

### **AULAS 1 E 2 – JOGO DA BATALHA NAVAL DO X**

Divida a turma em dois grupos e diga-lhes que vão jogar BATALHA NAVAL. Informe que um integrante de cada grupo por vez deverá escolher uma linha e uma coluna e explique as regras do jogo.

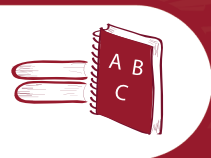
Observe se no momento do jogo todos os alunos participam ativamente. Fique atento àqueles que ficam brigando com os outros por ter perdido um ponto para o grupo. É preciso conversar muito com os alunos sobre ganhar e perder, trabalho em equipe. Quando um aluno for escrever na lousa, tome cuidado para o grupo não atrapalhá-lo, fique do lado dele. A criança precisa de segurança neste momento e o papel do professor é fundamental.

Após o término do jogo, analise com os alunos as palavras no quadro. Questione-os:

- Quais das palavras escritas na lousa estão escritas corretamente?
- Quem sabe corrigir algumas dessas palavras?
- O que essas palavras possuem em comum?
- Por que é fácil ficarmos em dúvida sobre a escrita dessas palavras?

Quando estiver fazendo os questionamentos sobre as palavras, veja se todos estão participando. Geralmente são os que já sabem que participam, os que precisam participar ficam distraídos. Preste atenção para chamar atenção desses quando necessário e de uma maneira que eles não se sintam pressionados.

Leve os alunos a refletir sobre os sons do x. Instigue-os a utilizar o dicionário. Em seguida, peça-lhes que copiem essas palavras no caderno e formem uma frase sobre quais são os sons do x.



### **AULAS 3 E 4 – USANDO A CRIATIVIDADE**

Inicie a aula retomando as palavras trabalhadas na aula anterior. Em seguida, peça aos alunos que escolham 7 dessas palavras e criem uma história. Oriente-os a pensar em uma história diferente, um mundo fantástico, um planeta distante etc. Motive-os a escrever. Peça-lhes para usar a criatividade.

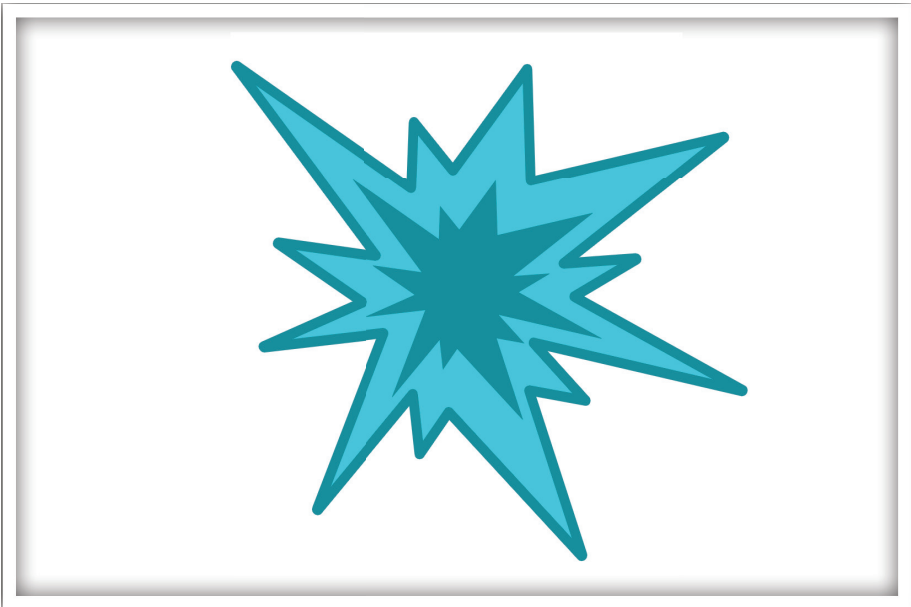
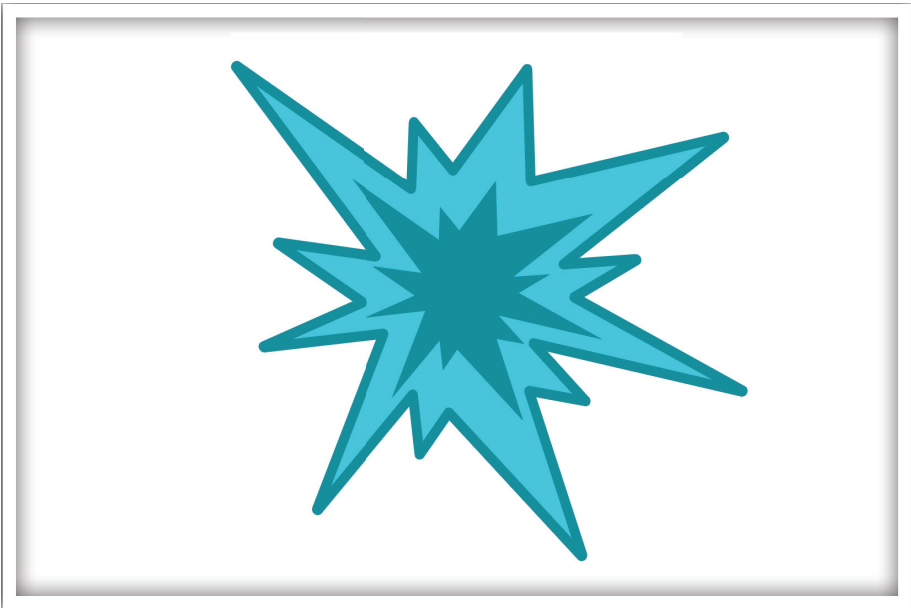
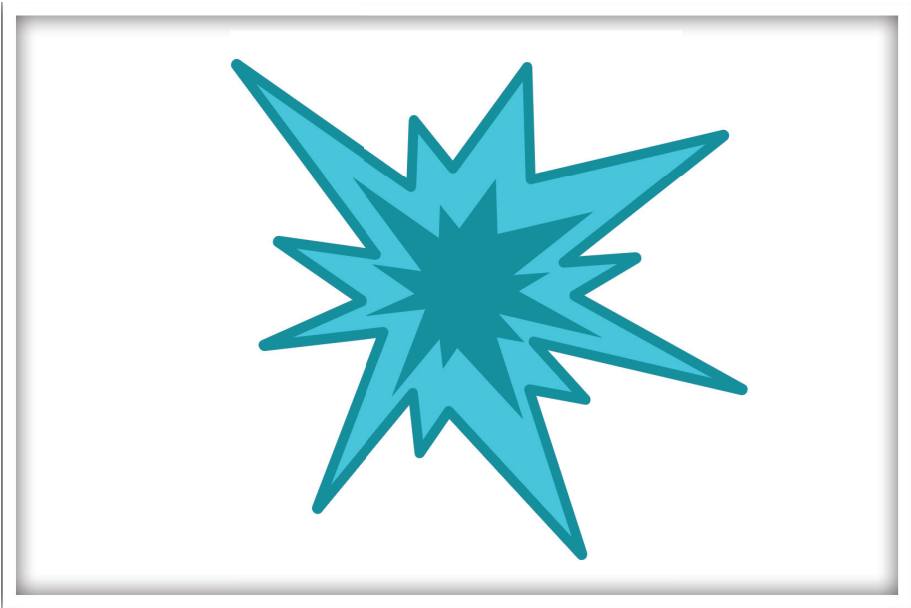
Durante a produção passe de carteira em carteira, veja o que eles estão escrevendo, dê ideias, sugestões.

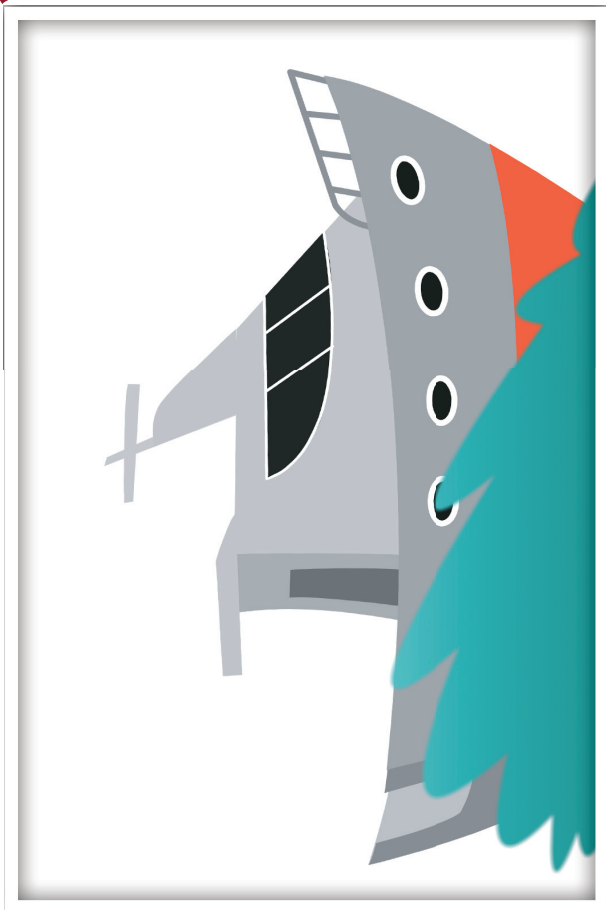
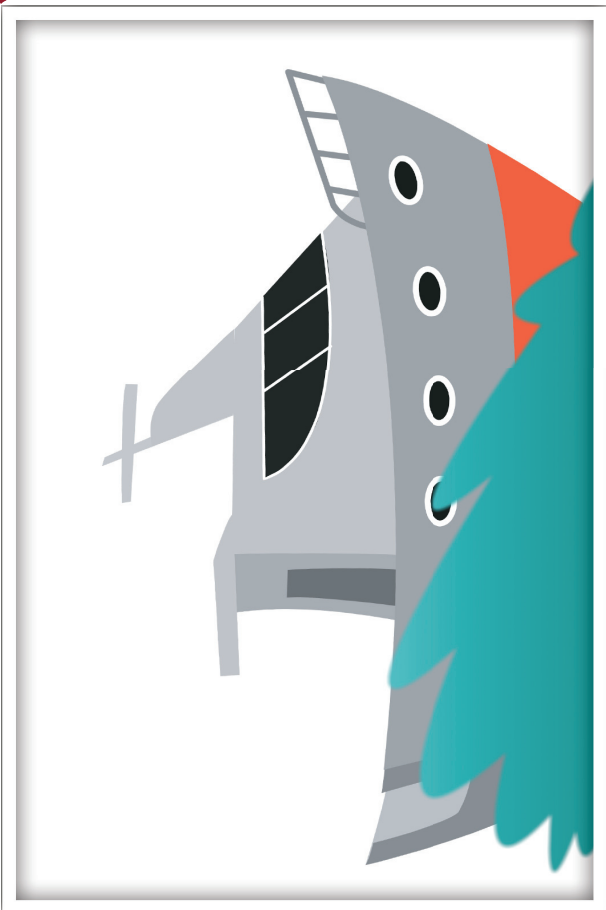
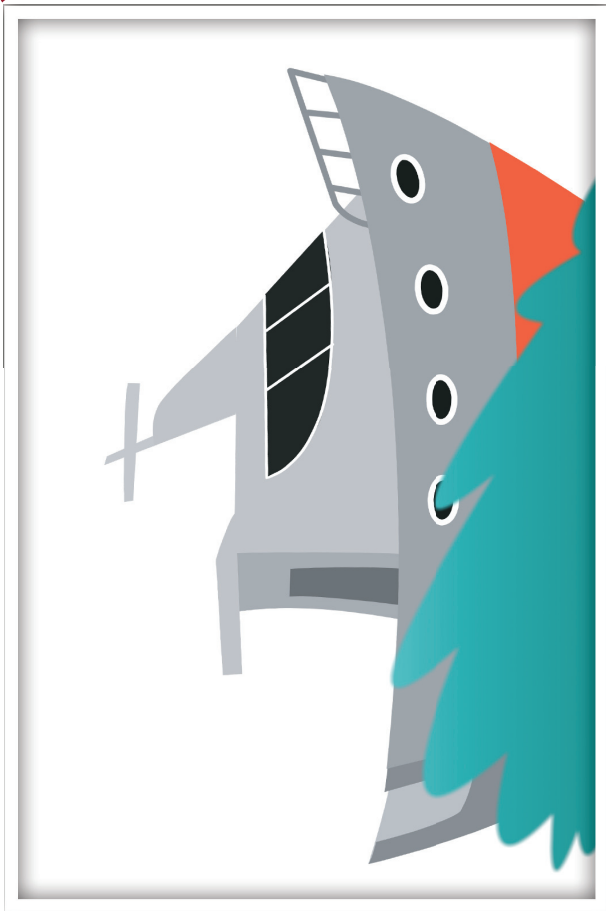
Depois que produzirem, peça que troquem seus textos com os colegas para que façam a revisão, mas oriente-os a respeito da maneira de fazer a revisão. Peça-lhes para observar:

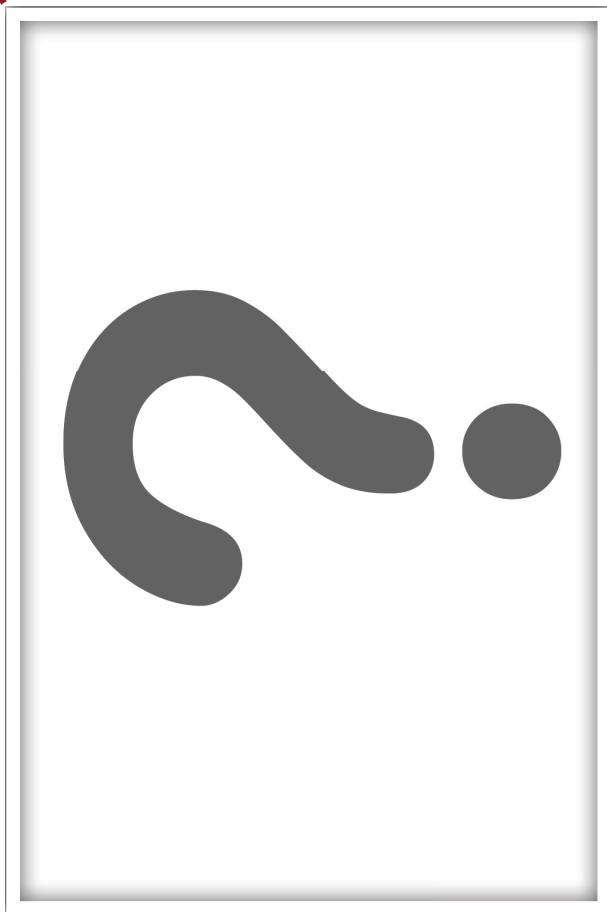
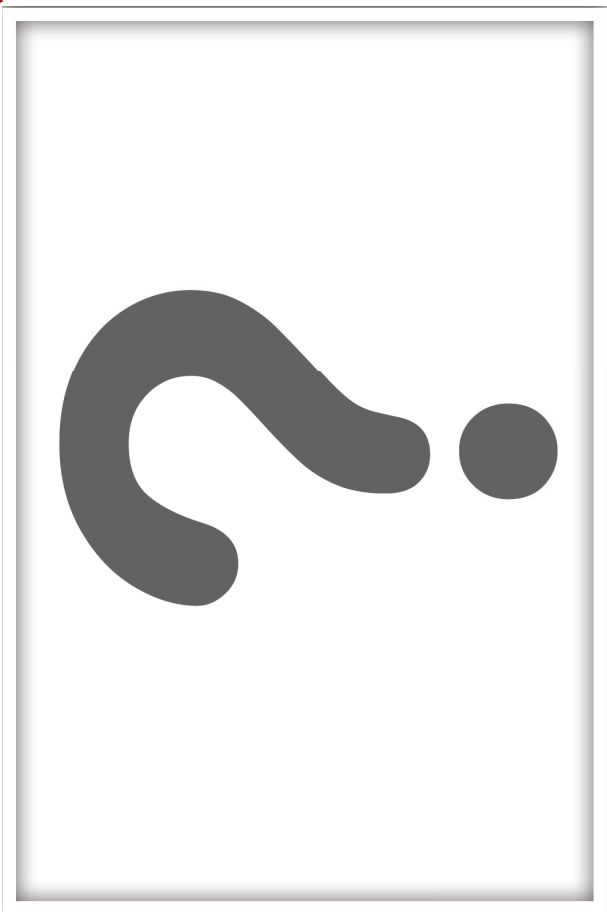
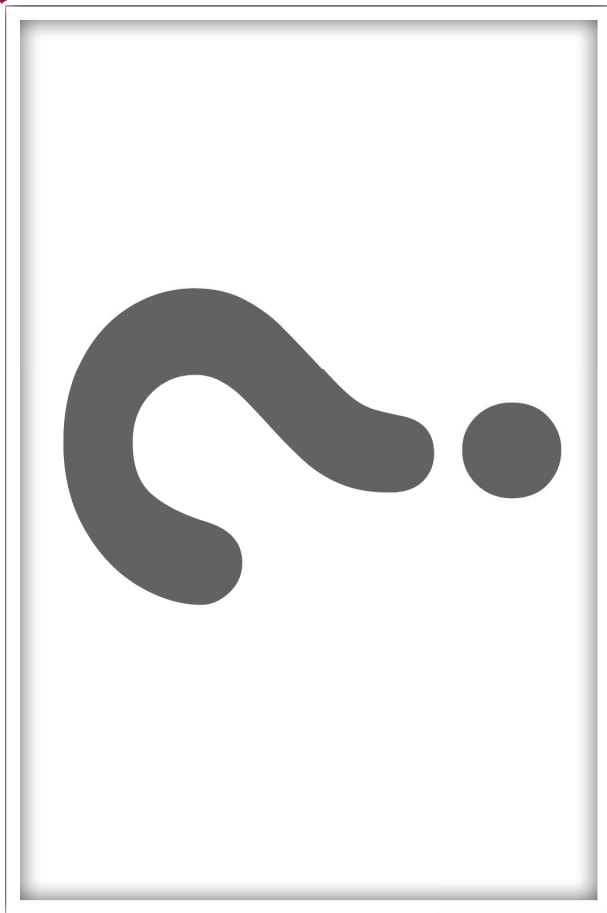
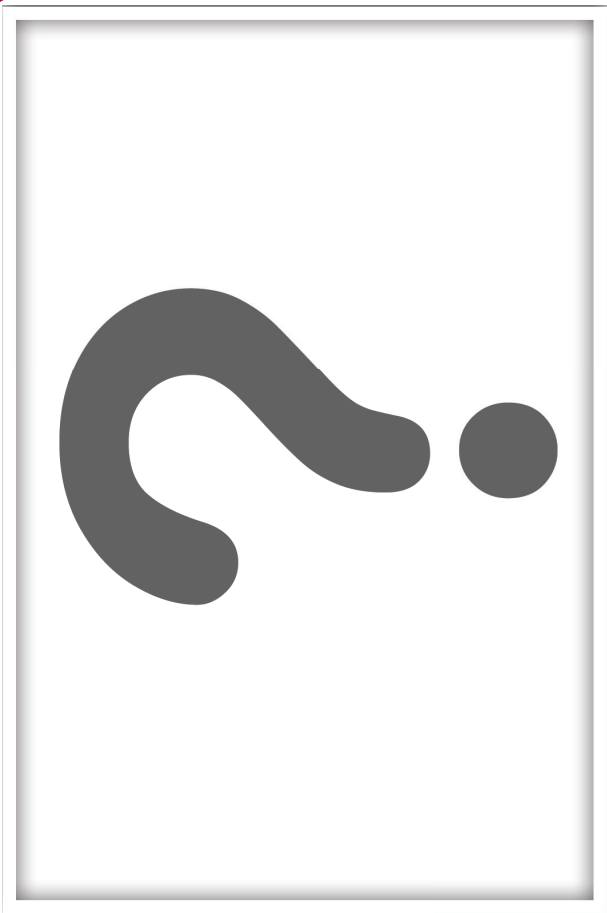
- Se o texto está coerente;
- Se foram usadas 7 palavras trabalhadas no jogo da Batalha Naval;
- Se as 7 palavras estão escritas corretamente;
- Se não está faltando nenhuma pontuação;
- Se não tem nenhuma outra palavra escrita incorretamente.

Após essa revisão, faça a correção dos textos para que depois o aluno passe o texto a limpo.























No final, é interessante reservar um tempo para que todos leiam sua produção para a turma.







**ANEXO – CARTAS PARA BATALHA NAVAL DO X**

<b>E</b>					
					
					
					
					
<b>D</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>



## **ANEXO – LOCALIZAÇÃO E LISTA DE PALAVRAS – BATALHA NAVAL DO X**

1B – Durex

1C - Experiência

1E - Peixe

2A - Exame

2B - Explosão

2D - Enxada

2E - Exército

3A - Táxi

3C - Explicação

3D - Xarope

4B - Exigente

4C - Pirex

4D - Excursão

5B - Lixo

5C - Trouxe

5D - Existe