



# Plano de Aula

## Bingo das Palavras



Com o aplicativo *Bingo das Palavras*, será proposta uma atividade de jogo na qual em grupo os alunos deverão assimilar as palavras com as imagens. Dessa forma, pretendemos auxiliar o aprendizado de leitura.

**Tema:** Como meu nome.

**Duração:** 1 aula

**Disciplina:** Língua Portuguesa

**Público-alvo:** 1º ano

**Objetivos:**

- Desenvolver a assimilação entre texto e imagem, auxiliando no processo de leitura;
- Enriquecer vocabulário;
- Familiarizar-se com a escrita.

**Passo 2**

**Tempo 15 min.**

**Descrição:**

Ao fim do jogo, solicite que os alunos auxiliem a escrever na lousa todas as palavras que apareceram durante a atividade. Confira as palavras com os alunos para ver se escreveram as mesmas de maneira correta.

**Materiais**

[Aulas Animadas](#)

**Passo 1**

**Tempo 15 min.**

**Descrição:**

Peça para que os alunos se dividam duplas, oriente-os a entrar no aplicativo bingo das palavras e explique que cada aluno deverá anotar em um papel as palavras que eles acertarem durante a atividade.

**Passo 3**

**Tempo 20min.**

**Descrição:**

Entregue aos alunos uma folha com duas colunas "começa com" e "termina com". Os alunos deverão selecionar as palavras que apareceram que começam ou terminam como o nome deles e escrever nas respectivas colunas. Os alunos poderão escrever também nas colunas outras palavras do seu repertório que não tenham aparecido durante a atividade.

**Avaliação**

O docente deverá observar o envolvimento e o desempenho dos alunos no momento de escrita e correção das frases.



# Plano de Aula

## Bingo das Palavras



Com o aplicativo *Bingo das Palavras*, será proposta uma atividade de jogo na qual em grupo os alunos deverão assimilar as palavras com as imagens. Dessa forma, pretendemos auxiliar o aprendizado de leitura.

**Tema:** Com que letra começa.

**Duração:** 1 aula

**Disciplina:** Língua Portuguesa

**Público-alvo:** 1º ano

**Objetivos:**

- Desenvolver a assimilação entre texto e imagem, auxiliando no processo de leitura;
- Enriquecer vocabulário;
- Familiarizar-se com a escrita.

**Passo 2**

**Tempo 10 min.**

**Descrição:**

Ao fim do jogo, confira as palavras com os alunos para ver se escreveram as mesmas de maneira correta. Você pode orientar que troquem as palavras entre as duplas para fazer a revisão.

**Materiais**

[Aulas Animadas](#)

**Passo 1**

**Tempo 20 min.**

**Descrição:**

Peça para que os alunos se dividam em duplas, oriente-os a entrar no aplicativo Bingo das palavras e explique que cada aluno deverá anotar em um papel as palavras que eles acertarem durante a atividade.

**Passo 3**

**Tempo 20 min**

**Descrição:**

Junto com os alunos, monte uma tabela na lousa com todas as letras do alfabeto, cada dupla deverá ir até a lousa e escrever as palavras que acertaram na coluna das respectivas iniciais.

**Avaliação**

O docente deverá observar o envolvimento e o desempenho dos alunos no momento de escrita e correção das frases.



Com o aplicativo *Bingo das Palavras*, será proposta uma atividade de jogo na qual em grupo os alunos deverão assimilar as palavras com as imagens. Dessa forma, pretendemos auxiliar o aprendizado de leitura.

**Tema:** Leitura dinâmica  
**Duração:** 1 aula  
**Disciplina:** Língua Portuguesa  
**Público-alvo:** 4º ano

**Objetivos:**  
Relacionar imagem com escrita;  
Desenvolver habilidade de leitura-  
Ampliar o conhecimento sobre a escrita.

**Passo 1**  
**Tempo 10 min**  
**Descrição**

Elabore um baú de leituras, no qual os alunos encontrarão - durante o jogo - papéis com trechos de poemas, contos e fábulas curtas.  
Convide-os para jogar o *Bingo das Palavras*.

**Passo 2**  
**Tempo 10 min.**  
**Descrição:**

Explique à turma as regras do jogo, deixando claro o ganhador da rodada deverá ir até o baú de leitura, escolher um colega para ler em voz alta um dos textos presentes do baú.

**Passo 3**  
**Tempo 30min.**  
**Descrição:**

Peça que formem duplas e iniciem o jogo Bingo das Palavras, no qual deverão assimilar a palavra com a imagem.  
Auxilie cada um dos alunos quando apresentarem dificuldades de compreensão leitora dos alunos.

### Avaliação

Observe a compreensão das crianças sobre o jogo:

Se elas conseguem compreender e cumprir as regras do jogo e associar as imagens e a escrita;

E por fim observe a leitura oral realizada de cada aluno, de modo que possa realizar trabalhos complementares aos que apresentarem dificuldades.

### Materiais

Computador com acesso à internet;

Site: <http://aulasanimadas.org.br/#section2>

Uma caixa de papelão e textos impressos curtos.

## Bingo das Palavras



Com o aplicativo *Bingo das Palavras*, será proposta uma atividade de jogo na qual em grupo os alunos deverão assimilar as palavras com as imagens. Dessa forma, pretendemos auxiliar o aprendizado de leitura.

**Tema:** O tempo esgotou, a língua travou!

**Duração:** 1 aula

**Disciplina:** Língua Portuguesa

**Público-alvo:** 5º ano

**Objetivos:**

Promover a leitura dinâmica e divertida, de modo que pratiquem a leitura oral e interação entre os colegas.

**Passo 2**

**Tempo 5 min.**

**Descrição:**

Agora convide a turma para jogar o *Bingo das Palavras* e explique que no jogo terão tempo para relacionar as palavras e as imagens, o jogador que ganhar a rodada deverá escolher um trava- língua para o colega ler em voz aula.

Peça que formem duplas para iniciarem o jogo.

**Passo 3**

**Tempo 30min.**

**Descrição:**

A cada 3 rodadas peça que troquem de duplas, de modo que interagem com o maior número de colegas de classe.

**Materiais**

Computador com acesso à internet;  
Papel e impressora.

**Passo 1**

**Tempo 25 min**

**Descrição**

Inicie a aula convidando a turma para brincarem de trava língua e prestarem a atenção no seu exemplo e depois eles podem repetir:

“Não confunda

Ornitorrinco com

Otorrinolaringologista,

Ornitorrinco com ornitologista,

Ornitologista com

Otorrinolaringologista,

Porque ornitorrinco

É ornitorrinco,

Ornitologista é ornitologista

E otorrinolaringologista é

Otorrinolaringologista.”

Em uma roda de conversa e pergunte à turma se conhecem trava-línguas e peça para compartilhar com os colegas.

Durante a conversa complemente as resposta da turma, explicando que trava-línguas são frases de difícil articulação, vezes possuem rimas e melodias divertidas com a intensão de confundir nossa língua na hora de falarmos.

**Avaliação**

Observe a compreensão das crianças sobre o jogo:

Se elas conseguem compreender e cumprir as regras do jogo;

Fazem a associação entre a imagem e a escrita;

E se há compreensão da leitura realizada.