

Bloco de Palavra



Com o aplicativo Bloco de Palavras, o professor poderá propor atividades que envolvam a assimilação das imagens com as palavras, auxiliando a alfabetização dos alunos.

Tema: História Coletiva

Duração: 1 aula

Disciplina: Língua Portuguesa

Público-alvo: 3º ano

Objetivos:

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

Passo 1

Tempo 15min

Descrição:

Peça para que os alunos se dividam em dois grupos, explique como funcionará o jogo. Cada grupo, durante o jogo, deverá anotar em um papel as palavras que eles acertarem durante a atividade.

Passo 2

Tempo 20 min.

Descrição:

Ao fim do jogo, confira as palavras com os alunos e oriente que eles entrem no aplicativo "Livros Digitais". Eles deverão escrever uma história coletiva em que apareçam todas as palavras que eles acertaram durante o jogo anterior.

Passo 3

Tempo 15 min.

Descrição:

Posteriormente, os grupos trocarão as histórias, de modo que um grupo faça a leitura e revisão da história do outro. Auxilie os grupos nesse processo para que eles não alterem a história, apenas corrijam erros de ortografia existentes na mesma.

Avaliação

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

Materiais

[Aulas Animadas](#)

[Livros Digitais](#)



Plano de Aula

Bloco de Palavra



Com o aplicativo Bloco de Palavras, o professor poderá propor atividades que envolvam a assimilação das imagens com as palavras, auxiliando a alfabetização dos alunos.

Tema: Classificando as palavras.

Duração: 1 aula

Disciplina: Língua Portuguesa

Público-alvo: 3º ano

Objetivos:

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

Passo 1

Tempo 15 min.

Descrição:

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

Passo 2

Tempo 15 min.

Descrição

Ao fim do jogo, confira as palavras com os alunos para ver se escreveram as mesmas de maneira correta. Solicite que os alunos escrevam uma frase para cada palavra que acertaram.

Passo 3

Tempo 20 min.

Descrição:

Posteriormente, as duplas trocarão as frases de modo que um grupo faça a leitura e revisão das frases do outro. Auxilie as duplas nesse processo para que eles não alterem a frase, apenas corrijam erros de ortografia existentes na mesma.

Avaliação

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

Materiais

[Aulas Animadas – Bloco das Palavras](#)



Com o aplicativo Bloco de Palavras, o professor poderá propor atividades que envolvam a assimilação das imagens com as palavras, auxiliando a alfabetização dos alunos.

Tema: Classificando as “coisas”

Duração: 1 aula

Disciplina: Língua Portuguesa

Público-alvo: 5º ano

Objetivos:

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

Passo 3

Tempo 30min.

Descrição:

Após todos os alunos participarem da rodada, junto com a turma, complete a tabela e verifique qual grupo completou a tabela de forma correta.

E por fim some os pontos dos grupos.

Passo 1

Tempo 10 min

Descrição :

Peça para turma se dividir em dois grupos e convide-os a jogar o *Bloco de Palavras*, em seguida entregue a cada grupo uma tabela com algumas colunas (ex: animal, objeto, alimento etc).

A tabela entregue deverá ser preenchida pelos grupos com as palavras que apareceram no jogo, com o objetivo de classificá-las corretamente.

Avaliação

Observe se os alunos conseguiram enriquecer o vocabulário; desenvolver a assimilação entre palavra e imagem e escrever corretamente as palavras na tabela

Materiais

- Computadores com acesso à internet
- Site: <http://aulasanimadas.org.br/>

Passo 2

Tempo 10 min.

Descrição:

Inicie o jogo, de modo que o professor marque as pontuações adquiridas durante o jogo, as quais serão contabilizadas pelo aplicativo, e administre para que todos os alunos participem do jogo no computador.



Com o aplicativo Bloco de Palavras, o professor poderá propor atividades que envolvam a assimilação das imagens com as palavras, auxiliando a alfabetização pelos alunos.

Tema: Leitura e escrita.

Duração: 1 aulas

Disciplina: Língua Portuguesa

Público-alvo: 4º ano

Objetivos:

Reconhecer palavras e associá-las com as imagens, desenvolver a leitura, socializar e conviver com o colega.

Passo 1

Tempo 20 min

Descrição :

Em um roda convide a turma para ler o livro: *Marcelo, Martelo, Marmelo* de Ruth Rocha, que conta a história de Marcelo um menino muito esperto que cria palavras novas e que procura entender o significado das coisas.

Passo 2

Tempo 5 min. (cada partida)

Descrição

Ainda em roda, pergunte a parte que mais agradou na história. E juntos discuta por que é necessário nomear as coisas e objetos.

Em seguida convide-os para jogar, em dupla, o *Bloco de palavras*, no qual terão que lembrar ou descobrir o nome das imagens, exercitando aprendizado de leitura e escrita.

Passo 3

Tempo 5 min. (cada partida)

Descrição

Quando a partida acabar peça que troquem de duplas para assim interagirem com todos os colegas de turma.

Avaliação

Observar a participação dos alunos e interação entre eles.

Perceber o nível de dificuldade ou facilidade de leitura e compreensão do texto, assim como da assimilação das imagens com as palavras.

Materiais

- Livro: [Marcelo, Martelo, Marmelo de Ruth Rocha](#)
- [Aulas Animadas](#)