

Atividades para trabalhar oralidade, ortografia, risadas etc

1- Monte e remonte: Escreva no quadro ou em folha chamex uma palavra que tenha o menor número de letras repetidas. Estipular um tempo para a duração da atividade e pedir aos alunos para lembrarem e escreverem o maior número de palavras possíveis com as letras dessa palavra, sem repeti-las no mesmo termo encontrado. Obs.: Esta atividade trabalha a rapidez, percepção visual, ortografia e vocabulário.

Exemplo: Palavra escolhida: PERNAMBUCO: Palavras encontradas: perna- barco- compra- boca- nabo- banco- copa- ano- reco- rapé- ópera- amor- rebu- comer- peru- perca- bem- não- rena- buraco- mar- muro- pano- pé- cor- pêra- rã- mãe- pena- uno- Nabuco- pau- cobra- Mané- Norma- Carmem.

2- Palavra puxa palavra: Nessa atividade, o professor lança uma palavra e os alunos apresentam outras que se relacionem com a primeira. Exemplo: Palavra escolhida: FOGO. Palavras relacionadas: incêndio- dor- ambulância- feridos- bombeiro- morte- gritos- pânico- tristeza- medo- fogão- comida- queimadura.

3- Memória auditiva: O professor diz uma frase que deve ser repetida e ampliada pelo aluno.

Exemplo: Professor: Fui ao zoológico e vi um elefante...

Aluno 1: Fui ao zoológico e vi um elefante e um urso...

Aluno 2: Fui ao zoológico e vi um elefante, um urso e uma girafa...

Dizer duas palavras: O aluno deverá separar a primeira sílaba de cada uma e formar outra:

Exemplo: Pedal e Rato = Pera

Figura e Tapete = Fita

Panela e Novelo = Pano

Usando a mesma técnica, aumentar o número de palavras, criando dificuldades crescentes.

Exemplo: Toalha e Pedra e Tela = Topete

Cigarro e Galho e Nabo = Cigana

Cabelo e Nevada e Tapa = Caneta

TRlo e Antes e Guia e Loto = Triângulo

Agora e POSte e Tina e Laço = Apostila

Cama e Ramo e Muda e Jogo = Caramujo

4- Invente e conte: Espalhar sobre as mesmas várias gravuras que retratem ambientes e personagens. Cada aluno deverá selecionar uma delas e criar uma narrativa oral em que a figura sirva de cenário para a história vivida pela personagem da gravura. Chamar a atenção dos alunos para a sequência lógica dos fatos narrados.

5- Brincando de poeta: O professor oferece aos alunos uma caixa contendo cartões, cada um com uma palavra, sendo que as palavras rimam entre si.

Exemplo: pato- mato- gato

Coelho- Botelho- joelho

Abelha- orelha- ovelha

Cada aluno, após ter recebido um dos cartões, deverá procurar entre os colegas aqueles que têm o cartão com uma palavra que rime com a sua.

Agrupados por terminação, os alunos escreverão outras palavras que rimem com as que já possuem.

6- De mãos dadas com a poesia. Material: Textos sobre amor, paixão, ou outros sentimentos humanos (Sugestão: Música: Coração de Estudante, de Milton Nascimento), papel, caneta. Ler o texto, ouvir e cantar a música. O professor convida os alunos a analisarem seu coração, dizendo-lhes:

☐ Abra seu coração.

☐ O que você vê dentro dele?

☐ O que sente? ☐ O que lhe incomoda?

☐ O que gostaria de dizer em nome dele?

Logo após, passe para o papel o que seu coração gostaria de falar se tivesse voz. O trabalho pode ser ilustrado. 7- Contando histórias: Material: textos de Contos de Fadas e Paródias. (Sugestões: Chapeuzinho Vermelho de raiva, Chapeuzinho Amarelo). Iniciar a atividade perguntando à turma se alguém quer contar um conto de fadas. Se não houver voluntários, começar a história e pedir que os alunos continuem. Pedir aos alunos que relembrem os contos de fadas, atualizando-as. Como seria a história se acontecesse hoje? Naturalmente, introduzindo-se elementos do cotidiano na vida moderna, surge uma nova história.

Exemplo: “A casa dos três porquinhos tinha um alarme eletrônico e um visor detectava a aproximação do lobo”. “Os caçadores do lobo, que comeu a vovó, usavam um helicóptero de resgate da polícia para capturá-lo”.

8- Viagem ao espaço infinito da imaginação. Distribuir papel e caneta hidrográfica para a turma e colocar no fundo musical. Pedir aos alunos que coloquem a ponta da caneta sobre o papel e, de olhos fechados, acompanhem o ritmo da música desenhando sobre o papel. Desligar a música e, imediatamente, todos devem parar de desenhar e abrir os olhos para ver o desenho que fizeram. A partir das linhas traçadas, colorindo os espaços vazios, os alunos vão criar um espaço mágico, um novo universo, e nele um novo planeta também. Assim, como o autor do texto, Ziraldo, (Flicts) cada aluno criará seu planeta. Os alunos vão também batizar o planeta com um nome bem sugestivo. Para isso, cada um escreverá cinco letras, sendo pelo menos uma vogal, e cada letra em um pedaço de papel. Cada aluno ficará com uma vogal e as demais letras serão colocadas numa caixa, misturadas, e cada letra um deverá retirar dela quatro novas letras. De posse das letras sorteadas e da vogal, cada um criará um nome para batizar o planeta. Registrar o nome do planeta e localizá-lo no espaço mágico. Tendo em vista a cor, a localização e o nome, atribuir-lhe cinco características.

Na segunda etapa de criação, falar sobre:

☐ a origem do novo planeta;

☐ o papel que desempenha no mundo;

▢ seu relacionamento com os astros a sua volta;

▢ a mensagem que gostaria de transmitir.

9- Jogo das cores. Material: folhas de papel, lápis preto e de cor e caixa de papel para colocar as perguntas. O professor coloca numa caixa várias perguntas cujas respostas deverão ser dadas pelos alunos através da escolha de uma cor.

Exemplo: Qual é a cor do amor? E da alegria, da felicidade, da paz, da sabedoria, da pureza, da satisfação, da calma, da paciência? Justifique sua resposta. O aluno escolherá um sentimento e escreverá seu nome na cor que, em sua opinião mais combina com o sentimento escolhido.

Exemplo: AMOR: azul Com cada umas das letras do termo escolhido, o aluno escreverá outras palavras, relacionadas pelo sentido:

Amizade

Orgulho

Meiguice

Riso

Ilustrar a palavra, fazendo um desenho com a cor escolhida. O professor poderá fixar os desenhos agrupados por cor no mural, formando assim um arco-íris. Os desenhos poderão, também ser utilizados como ilustração de um livro de “criação coletiva”.

Observação: Tendo em mãos estas sugestões o professor pode trabalhar ortografia de forma agradável e satisfatória para os alunos. Basta portanto, usar da criatividade e da vontade de ver seu aluno escrevendo corretamente

Brincando para escrever melhor

Faixa etária: a partir de 8 anos

Série: a partir da 3ª série

Número de jogadores: 2 até 4 jogadores

Principais dificuldades trabalhadas: ortografia; vocabulário; divisão silábica das palavras; coordenação motora; lateralidade; tonicidade das palavras; frases; parágrafo

Material necessário para cada pequeno grupo: 1 quebra-cabeça

REGRAS: 1. A turma é dividida em pequenos grupos de até quatro jogadores.2. O professor distribui um quebra-cabeça para cada grupo.3. Vence a primeira etapa o grupo que primeiro montar o quebra-cabeça corretamente.4. Os pequenos grupos devem escrever o nome dos objetos do quebra-cabeça montado.5. Vence a segunda etapa o grupo que escrever o maior número de palavras no tempo estabelecido e obedecendo as normas preestabelecidas pelo professor.6. O professor escolhe algumas das palavras escritas pelos alunos para serem divididas em sílabas.7. Vence a terceira etapa o grupo que primeiro realizar a tarefa corretamente.8. Os pequenos grupos devem classificar as palavras divididas em sílabas quanto à tonicidade.9. Vence a quarta etapa o grupo que primeiro realizar a tarefa corretamente.10. O professor escolhe cinco palavras (sugestão) para ser redigida uma frase com cada uma delas.11. Vence a quinta etapa o grupo que primeiro realizar a tarefa obedecendo às normas preestabelecidas pelo professor.12. Individualmente, cada aluno escolhe três das frases redigidas para que seja desenvolvido um parágrafo.

Como confeccionar o material:O professor deve escolher uma gravura, própria do interesse da idade dos alunos, com o tamanho aproximado de uma folha de desenho e colá-la sobre cartolina ou papelão. Depois de colada ela deve ser partida em 12 pedaços de tamanhos e formas diferentes (sugestão). A gravura escolhida deve ser a mesma para todos os grupos – portanto, o professor deve reproduzi-la.

Autora:Maria Luiza Kraemer

Atividade extraída do site:www.profissaomestre.com.br

DICIONÁRIO MINERÊS/PORTUGUÊS/CAIPIRÊS

Os alunos adoram esse texto e elas vão sempre aprimorando mais e mais...

DICIONÁRIO MINERÊS/PORTUGUÊS/CAIPIRÊS (ispía só qui trem seu,! Prestenção...)

ENGRAÇADIMAIS - ingraçadimaís, muituingraçado.

PRESTENÇÃO - é quano eu tô falano iocê num tá ovino .

CADIQUÊ? - assim..., como qui tentanu intendê o motivo.

CADIM - é quano eu num quero muito, só um poquim .

D`EU - o mez qui 'di mim'. Ex.: Larga d`eu, sô!

SÔ - o mesm qui Seu, ou o fim de quarqué frase. Qué exêmpo tamem? : Cuidadaí, sô !!!

DÓ - o mez qui 'pena', 'cumpaxão' : 'ai qui dó, gentch...!!'

NIMIM - o mez qui in eu. Exemplo: Nòoo, ce vivi garrado nimim, trem!... Larga deu, sô!!...

NÓOO - Num tem nada a vê cum laço pertado, não! Omez qui 'nossa!..' Vem de Nòosinhora!...

PELEJANU - omez qui tentanu: Tô pelejanu quesse diacho né di hoje, qui nó! (agora é nó mez!)

MINERIM - Nativo duistadiminss.

UAI - Uai é uai, sô... Uai!

ÉMÊZZZ?! - minerim querêno cunfirmá.

NÉMÊZZZ?! - minerim querêno sabê si ocê concorda.

OIAQUI - Minerim tentano chama atenção pralguma coizz...

PÃO DI QUEJU - Iossçêis sabe!... Cumida fundamentar qui disputa com o tutu a preferêca dus minêro.

TUTU - Mistura de farinha di mandioca (o di mio) cum feijão massadim. Bom dimaís da conta, gentch!!..

TREIM - Qué dize quarqué coizz qui um minerim quizé! Ex: "Já lavei US Trem!" "Qui trem bão!!"

NNN - Gerúndio du minreis. Ex: 'Eles tão brincannn', 'Cê tá innn, eu tô vinnn...'

PÓ PÔ - umez qui pó colocá .

POQUIM - só um poquim, pra num gastá muito .

JISGIFORA - Cidadi pertin du Ridijanero. Cunfunde a cabeça do minerim que si acha qui é carioca.

DEUSDE - desde. Ex: 'Eu sô magrelin deusde rapazin!'

ISPÍA - nome da popular revista 'VEJA'.

ARREDA - verbu na form imperativ (danu órdi), paricido cum sai. 'Arredaí, sô!'

"IM" - diminutivo. Ex: lugarzim, piquininim, vistidim, etc.

DENDAPIA - Dentro da pia.

TRADAPORTA - Atrás da porta.

BADACAMA - Debaixo da cama.

PINCOMÉ - Pinga com mel.

ISCODIDENTE - Escova de dente.

PONDIÔNS - Ponto de ônibus.

SAPASSADO - Sábado passado.

VIDIPERFUME - Vidru de perfume.

OIPROCÊVÊ (ou OPCV) - óia procê vê.

TISSDAÍ - Tira ISSO daí.

CAZOPÔ - Caxa disopor.

ISTURDIA - Otru dia.

PROINOSTOINO? - pronde nós tamó inu?

CÊSSÁ SÊSSE ONS PASSNASSAVASS? - ocê sabe se esse ônibus passa na Savassi?

DONCOTÔ? - onde que eu tô?

DONCOVIM? - de onde que eu vim?

PRONCOVÔ? - pra onde que eu vou?"

Orientações/Sugestões:

Confeccionar para cada aluno, uma tabela para registro das tarefas, da seguinte maneira: uma folha dividida em 9 quadrados, com o título "Tabela de tarefas". Cada quadrado é identificado por letras (A, B, C, etc...).

A turma será dividida em equipes.

A tabela do jogo será afixada no caderno e cada tarefa deverá ser respondida ou realizada no quadro correspondente à tarefa.

Regras do jogo:

Aguardar o sinal da professora antes de iniciar todas as tarefas;

Os alunos só poderão se comunicar com os integrantes da sua equipe;

Os alunos não devem deixar de realizar nenhuma tarefa. Em caso de dúvida, deverão consultar sua equipe ou sua professora;

Número de participantes por equipe: 4;

Vencerá o jogo quem preencher toda a cartela de tarefas;

Antes de iniciar o jogo, os alunos devem ler atentamente, um texto que a professora irá entregar. (A professora seleciona um texto que tenha várias palavras com a dificuldade ortográfica a ser trabalhada. Exemplo: (Ç).

Tarefa A: A sorte foi lançada! Agora é com você! Retire do texto todas as palavras com Ç - 2 minutos para a realização da tarefa. (Após a realização da tarefa, a professora pode explorar ao máximo o texto: ambiente, personagens e suas características, autor, etc...). Em seguida, cada equipe deverá receber uma cartolina, para que criem uma ilustração para o texto que deverá ser apresentada para a turma e afixada na sala.

Tarefa B: Pesquise três palavras com Ç, que não estejam no texto. (Para a realização desta tarefa, a professora deverá disponibilizar aos alunos: jornais, revistas, panfletos e outros portadores de textos que serão utilizados como fonte de pesquisa). Todos registram no quadro as palavras pesquisadas para leitura conjunta.

Tarefa C: Você é um grande jogador! Muitas emoções ainda estão por vir! Faça uma frase utilizando uma ou mais palavras com Ç que foram pesquisadas na tarefa anterior. (Todos apresentam suas frases).

Tarefa D: Vem aí um desafio: consultando o dicionário, encontre duas palavras que tenham Ç e registre na Tabela D. Não se esqueça de colocar também, o significado das palavras pesquisadas. (Todos apresentam suas frases).

Tarefa E: Vá em frente! Você está indo muito bem! Escolha uma frase do texto que não tenha palavras com Ç. Amplie essa frase e inclua pelo menos, uma palavra com Ç. (Os alunos apresentam as frases ampliadas).

Tarefa F: Além de inteligente, você também é artista. Faça um desenho na Tabela F de algo cujo nome tenha Ç. escreva o nome do que foi desenhado.

Tarefa G: Pegadinha: A professora deverá passar algumas frases no quadro, sendo que, pelo menos duas, tenham erros de ortografia(palavras que deveriam ser escritas com Ç).Os alunos encontram os erros, corrigem e reescrevem as frases.

Tarefa H: Pesquise em jornais e revistas, palavras com Ç para a montagem de um mural. Capriche, estamos na reta final. (Os alunos pesquisam as palavras e cada equipe monta um mural na sala; a professora explora a leitura de todas as palavras pesquisadas).

Tarefa I: Você está diante do último obstáculo deste jogo. Escreva com muita atenção as palavras que sua professora vai ditar.(A professora prepara um ditado para treinar a dificuldade)

Complete as lacunas da Fábula: A onça doente

Fábulas sempre fabulosas

Leia atentamente uma das fábulas de Monteiro Lobato recontou. Enquanto lê, procure no quadro as palavras que completam as lacunas. Escreva essas palavras nos lugares certos para dar sentido à história.

capivara rastro árvore pudesse salvou fome

corra também visitar entra olhar único

A onça doente

A onça caiu da _____ e por muitos dias esteve de cama seriamente enferma. E como não _____ caçar, padecia _____ das negras.

Em tais apuros imaginou um plano.

— Comadre irara — disse ela —, _____ o mundo e diga à bicharada que estou à morte e exijo que venham visitar-me.

A irara partiu, deu o recado e os animais, um a um, principiaram a _____ a onça.

Vem o veado, vem a _____, vem a cotia, vem o porco-do- mato.

Veio _____ o jabuti.

Mas o finório jabuti, antes de penetrar na toca, teve a lembrança de _____ para o chão. Viu na poeira só rastros entrantes, não viu nenhum _____ sainte e desconfiou:

— Hum!... Parece que nesta casa quem _____ não sai.
O melhor em vez de visitar a nossa querida onça doente, é ir rezar por ela...
E foi o _____ que se _____.

Complete as frases com as palavras abaixo:

faxina - churrasco - lixo - caixote - engraxate - chácara - chumaço - chá caxumba - chaleira - chuva - encharca

a) No domingo, iremos a um _____ na _____.

b) Preciso fazer uma _____ no _____.

c) Jogue o _____ de algodão no _____.

d) A _____ ferve água para o _____.

e) O _____ está com _____.

f) A _____ as roupas no varal.

Nessa história, você vai participar, fazendo os personagens serem do jeito que quiser.

Complete com adjetivos.

.....

Era uma vez um príncipe..... que morava num palácio.....às margens de um rio. Do outro lado deste rio, ficavam as terras de outro país. Lá morava uma princesa. O.....amigo do príncipe era um dragão.....que morava numa floresta.....que também ficava às margens de um rio. Todos os dias o príncipe se banhava nele, ele era um nadador. E todos dias a princesa tomava banho de sol, na margem oposta, sem nunca se encontrarem porque as margens eram muito

2- Após completar a história acima com adjetivos, escreva um final para ela.