

Sugestões de atividade:

Mistério das Letras – Dificuldade Ortográfica M ou N

Introdução para os professores:

O jogo **Mistério das Letras** foi planejado para servir de suporte para o professor desenvolver diferentes estratégias de ensino e aprendizagem de algumas das dificuldades ortográficas, seja como uma atividade inicial do trabalho, como atividade de fixação ou mesmo como uma avaliação final.

Sobre a dificuldade ortográfica M ou N

Não existe uma hora certa para a criança aprender a escrita correta das palavras. O que se espera é que ao final do primeiro ano a criança tenha compreendido o funcionamento da escrita e, nos anos seguintes que aprenda as regras ortográficas.

Se nós, professores, partirmos do pressuposto que as dificuldades ortográficas têm causas diferentes poderemos pensar em estratégias de ensino mais eficientes para que a criança se aproprie dessas regras.

Entre elas estão aquelas que podemos classificar como **regulares**. Essas exigem a compreensão de uma norma ou de uma regra e, como **irregulares**, aquelas que exigem da criança uma certa dose de memorização ou do conhecimento da etimologia da palavra.

O caso do uso das letras M ou N como marcação de nasalidade é uma dificuldade ortográfica regular do tipo contextual já que o conhecimento da regra permite que a palavra seja escrita corretamente mesmo que a criança a desconheça.

A regra ortográfica estabelece que a letra m deve ser utilizada antes das consoantes p e b e a letra n antes das demais consoantes. Mas por que isso ocorre? Por que se convencionou que seja usado o **m** e não o **n** antes dessas consoantes?

Sobre o gênero textual Regras de Jogo

No BNCC o eixo leitura / campo da vida cotidiana é “relativo à participação em situações de leitura, próprias de atividades vivenciadas cotidianamente por crianças, adolescentes, jovens e adultos, no espaço doméstico e familiar, escolar, cultural e profissional. ” Entre os gêneros textuais indicados nesses eixo e campo encontra-se as regras de jogo.

É um gênero de texto instrucional que além de “descrever ações” para o desenvolvimento do jogo, deve trazer informações como os componentes do jogo, número de participantes, objetivos do jogo e vencedor ou que é preciso ocorrer para que um dos jogadores seja o vencedor).

Sobre a história dos jogos de tabuleiro do tipo trilha (reescrever)

A BNCC destaca a importância da contextualização do conhecimento ao fazer referência à DCNEB que afirmam “ a importância de contextualização dos conhecimentos, tanto no que se refere à articulação com o contexto vivido pelos/as estudantes, valorizando a cultura local e construindo identidades afirmativas, quanto no que se refere ao caráter social e histórico da produção científica. Ao mesmo tempo, afirmam que o papel da escola é “[...] propiciar aos alunos condições para transitarem em outras culturas, para que transcendam seu universo local e se tornem aptos a participar de diferentes esferas da vida social, econômica e política [...]” (BRASIL, 2013, p. 110).”

Assim, nos parece que trabalhar a história dos jogos de tabuleiro pode contribuir também para oportunizar o contato do aluno com outras culturas e despertar nele a curiosidade sobre a história do mundo.

“Nenhum outro jogo foi tão popular na Idade Média quanto os jogos de trilha. O motivo para a popularização destes jogos está na simplicidade de suas regras, que eram muito fáceis de serem compreendidas. Além disso, as pessoas passaram a produzir os seus próprios tabuleiros, criando seus próprios jogos.

A regra básica de um jogo de trilha é que um dos jogadores chegue ao fim das casas do tabuleiro antes dos demais participantes. Para isso, os jogadores dispunham de um peão que era movimentado no tabuleiro de acordo com o resultado alcançado nos dados. Algumas casas do tabuleiro eram marcadas como “sorte” ou “revés”, isto é, determinavam um tipo de ação que o jogador deveria seguir, por exemplo: “avance duas casas” ou “fique uma rodada sem jogar”. O mais popular entre todos os jogos de trilha foi o Jogo do Ganso que surgiu na França no século XV.

Hoje apesar dos jogos de tabuleiro e cartas terem perdido espaço para os jogos eletrônicos (videogame), sua essência ainda está viva em vários games atuais. No caso dos jogos de trilha, seus princípios estão presentes desde jogos da plataforma Atari como River Raid e Pitfall até games mais modernos como God of War e Grand Theft Auto (GTA).

(in: http://www.historialivre.com/medieval/jogos_media.htm, consultado em 02/12/2016)

Sobre eventos aleatórios

Eventos aleatórios são eventos em que o resultado é incerto; que depende de situações desconhecidas, incertas, ao acaso.

O lançamento de uma moeda, por exemplo, é um evento aleatório, sempre que houver um lançamento, o resultado pode ser tanto cara quanto coroa.

O mesmo ocorre com o lançamento de um dado.

Sequências Didática Mistério das Letras

Anos: 4º e 5º

Tempo : 7 a 10 aulas

1ª atividade: Conhecendo as regras de Jogo

Objetivos:

- (EF04LP05) reconhecer a função social de textos de gêneros variados, que circulam em diferentes esferas da vida social
- (EF05LP06) localizar, interpretar e utilizar informações de um texto cotidiano com vocabulário técnico e frases de estrutura complexa (por exemplo, as regras de um jogo, instruções para montagem).
- (EF02LP30) Participar das interações na sala de aula com liberdade, desenvoltura e respeito aos/às interlocutores/as, relatando experiências pessoais e casos ouvidos, observando a sequência dos fatos e usando diferentes palavras ou expressões que marquem a passagem do tempo. (antes, depois, ontem, hoje, amanhã, outro dia, antigamente, há muito tempo...)
- (EF03LP31) Escutar, com atenção, interesse, compreensão e respeito a opiniões divergentes gêneros orais e gêneros oralizados que circulam no contexto escolar (em situações formais e informais), tomando e devolvendo a palavra no momento certo e identificando o assunto em discussão.

Materiais:

- Cópias das regras do jogo online Mistério das Letras (disponível em <http://www.clickideia.com.br/sg/uploads/interativas/interativa445/download/ajuda.pdf>)

Desenvolvimento:

Explique que a classe vai jogar o Mistério das letras no Portal Clickideia e que cada um dos alunos deverá conhecer as regras do jogo. Conte a seus alunos a história dos jogos de tabuleiro do tipo trilha, pergunte se eles conhecem algum jogo desse tipo, e, se conhecerem, peça que contem como se joga. Continue explorando os conhecimentos prévios de seus alunos sobre o gênero textual regras do jogo, faça a análise da situação em que esse gênero é produzido e os enunciados neles envolvidos. Peça que seus alunos façam a leitura silenciosa das regras do jogo. Depois, peça que um ou mais alunos faça a leitura em voz alta. A cada trecho das regras, converse com a classe garantindo que todos tenham entendido as regras. Converse com a

classe sobre as partes existentes na regra (componentes do jogo, número de participantes, objetivos do jogo e vencedor do jogo).

2ª atividade: Desvendando o Mistério M ou N

Objetivos:

- (EF03-05LP09) grafar palavras utilizando regras de correspondência direta e regras contextuais e refletir sobre processos de formação de palavras, considerando prefixos e sufixos e a composição de palavras.
- (EF02LP39) escrever e ler corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).
- (EF02LP40) reconhecer que a escrita não é uma transcrição da fala, diferenciando, na escrita de palavras, o modo como se fala do modo como se escreve.

Materiais

- Computadores e Portal Clickideia
- Folha, lápis, borracha

Procedimento

Combine com seus alunos que eles deverão jogar em dupla e que naquela aula deverão escolher a dificuldade ortográfica M ou N. Peça que cada aluno monte a seguinte tabela na folha de papel:

Letra M	Letra N	Conheço?

Meus pontos:
Pontos do (nome do adversário)
Quem venceu?

Oriente seus alunos que cada um deles deverá preencher a tabela com as palavras que apareceram em cada uma de suas jogadas e que, caso tiverem errado, deverão refletir como deveriam ter escrito para marcar os pontos. Oriente-os a preencher a 3ª coluna com S se a palavra for conhecida ou com N se a palavra for desconhecida.

Agora com os alunos logados no Portal Clickideia, oriente-os a escolher a disciplina Língua Portuguesa e localizar o jogo Mistério das Letras. Enquanto as crianças jogam, circule entre elas e observe como interagem, dessa observação você poderá obter dados valiosos sobre as habilidades atitudinais e socioemocionais de seus alunos, especialmente, a cooperação, o trabalho em equipe, atendimento de regras, relações interpessoais, superação de conflitos, autoestima, autoconfiança. Procure não dar a resposta a perguntas como “Essa palavra é com M ou com N? ”.

3ª atividade: Analisando as palavras da tabela.

Objetivos:

- (EF03-05LP09) grafar palavras utilizando regras de correspondência direta e regras contextuais e refletir sobre processos de formação de palavras, considerando prefixos e sufixos e a composição de palavras.
- (EF02LP39) escrever e ler corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).
- (EF02LP40) reconhecer que a escrita não é uma transcrição da fala, diferenciando, na escrita de palavras, o modo como se fala do modo como se escreve.
- (EF03LP43) localizar palavras no dicionário, recorrendo a ele para esclarecer dúvidas sobre a escrita de palavras, especialmente as irregulares.

Materiais:

- Tabelas preenchidas durante o jogo

Procedimento:

Peça que seus alunos observem a 3ª coluna da tabela e que localizem a palavra no dicionário e anotem o seu significado (ou a primeiro caso exista mais que um para a palavra). Em seguida, peça que eles observem atentamente as palavras de cada uma das colunas e que procurem descobrir o que as palavras de cada coluna têm em comum. Reproduza as duas primeiras colunas da tabela na lousa e peça que cada aluno vá à lousa e escreva pelo menos uma palavra de sua lista na coluna correta. Estimule as outras crianças a perguntar caso não conheça o significado e estimule o aluno que escreveu a contar o significado e caso ele não consiga, procure junto com eles o significado no dicionário. Preenchida a tabela, lance a pergunta para classe: “O que há de comum, de regular entre as palavras da primeira coluna e as da segunda coluna? ”. Ouça as respostas e caso nenhuma criança chegue à regularidade, lance perguntas

que os coloquem em conflito com a resposta dada, dê contra-exemplos. Ao final, faça a proposta da classe escrever, de forma coletiva, a regra da dificuldade ortográfica M ou N.

4ª atividade: Quem tem mais pontos sempre vence o jogo?

Objetivos:

- (EF01MT07) classificar eventos envolvendo o acaso, tais como, “acontecerá com certeza”, “talvez aconteça”, “é impossível acontecer”, entre outros, em situações do cotidiano do/a estudante.
- (EF02MT09) Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como “prováveis”, “pouco prováveis”, “improváveis”.
- (EF02MT11) coletar dados em uma pesquisa, tendo como universo os/as estudantes da turma, organizar os resultados e representá-los por meio de tabelas e/ou gráficos de colunas.
- (EF04MT10) identificar, dentre eventos cotidianos, aqueles que têm maior chance de ocorrência de modo a reconhecer características de resultados mais prováveis, sem recorrer à quantificação.

Materiais:

- Tabelas preenchidas durante o jogo
- Lousa, giz

Procedimento:

Reproduza a tabela abaixo na lousa:

Dupla	Pontos aluno 1	Pontos aluno 2	Vencedor: 1 ou 2?
... X			
... X...			

Depois de preenchida a tabela, peça que seus alunos que a observem com atenção e proponha perguntas como:

Quem faz mais pontos sempre é o primeiro a percorrer toda a trilha do tabuleiro? Por quê?

(Respostas esperadas: Não / porque depende também do número que se tirou no dado ou a sorte de cada um, da possibilidade de não se cair em muitas casas de revés e do oponente não cair em muitas casas de sorte)

Apenas a sorte determina que um jogador vença? Por quê?

(Respostas esperadas: Não/porque se não souber a resposta correta fica sem marcar pontos e se movimentar pelo tabuleiro)

Imagine essa situação: O jogador 1 acertou todas as palavras e seu adversário acertou apenas três? O jogador 2 pode chegar ao final da trilha antes do jogador 1?

(Resposta esperada: Impossível acontecer)

5ª atividade: Recriando o Mistério das Letras

Objetivos:

- (EF04EF01) experimentar e recriar brincadeiras e jogos populares e tradicionais de diferentes grupos e povos do Brasil e do mundo.

Materiais:

- Tabuleiro, cartas objetos, avatares de dados impressos,
- Retângulos de papel ou de cartolina, canetas ou lápis.
- Regras do jogo off-line impressas.

Procedimento:

Proponha para seus alunos uma atividade em que a classe vai criar suas cartas das palavras da dificuldade ortográfica M ou N. Peça que cada aluno pense e escreva em pelo menos 5 palavras com o **m** com marca de nasalidade e com **n** com a mesma marca. Peça que cada aluno fale as palavras que pensou e vá escrevendo-as na lousa cuidando para não repetir a mesma palavra. Distribua os retângulos entre as crianças e determine que palavras cada uma deverá escrever seguindo o mesmo modelo apresentado no jogo: um espaço vazio no lugar das letras **m** ou **n**.

Em uma segunda aula, divida os alunos em 5 grupos. Distribua as regras do jogo impressas, peça que leiam e as discutam no grupo. Faça uma discussão com a classe sobre as diferenças das regras do jogo online e off-line e as razões dessas diferenças.

Conte para seus alunos que a classe será dividida em 5 equipes e que cada uma delas escolherá um avatar. Por isso, a classe precisa criar novas regras sobre a participação de cada aluno nas diversas jogada da equipe. Por exemplo, quem jogará o dado? A resposta em cada jogada da equipe será dada a partir de um consenso do grupo ou haverá rodízio entre os alunos?

Proponha a criação coletiva dessas novas regras.

Elaborada as novas regras, organize a classe e peça que joguem a nova versão do Mistério das Letras!

Outras possibilidades: as crianças poderão mudar as penalidades e os prêmios nas cartas objeto. As novas cartas palavras poderão ser feitas por você. Enfim, considere esse documento apenas como seu título diz: sugestões!

Conheça o nosso blog e outros conteúdos educativos:

www.clickideia.com.br/blog/