



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

PLANEJAMENTO BIMESTRAL:

ATIVIDADES PRÁTICAS E IMPRESSAS PARA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS A PARTIR DA LITERATURA INFANTIL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
APRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OBTENÇÃO DO TÍTULO DE LICENCIATURA
EM PEDAGOGIA PELA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE JUIZ DE FORA.

PROFESSORA ORIENTADORA: DR^a LUCIANE
MANERA MAGALHÃES.

Talitha Vilela Pereira

2023

Apresentação:

Apresentamos, neste trabalho, um planejamento bimestral pensado para ser aplicado no início do ano letivo para turmas de 1º ano do Ensino Fundamental em que as crianças se encontrem em processo inicial de alfabetização. Foram escolhidos quatro livros infantis, quais sejam: A Festa, de Mary França; O Homem que Amava Caixas, de Stephen Michael King; O Menino Azul, de Cecília Meireles; e Pedro Vira Porco-Espinho, de Janaína Tokitaka.

O critério de escolha dos livros deve levar em consideração a afinidade do professor alfabetizador com a narrativa, bem como o tamanho do texto. É importante que as histórias tenham estrutura e contexto, mas que sejam textos curtos, para que a criança, que está se alfabetizando, se sinta encorajada iniciar o manuseio do livro e leitura de modo independente.

A partir destes referidos livros, jogos e atividades práticas foram elaborados com o intuito de auxiliar as crianças a avançarem no processo de alfabetização por meio do lúdico, sempre acompanhadas de atividades impressas para sistematização do conhecimento. É válido destacar que os jogos devem estar de acordo com a realidade e necessidades da turma, do mesmo modo que as atividades impressas devem manter correspondência com estes jogos e atividades práticas para que, de fato, faça sentido e sistematize todo conhecimento adquirido.

Assim como sugere Magalhães (2022), cada livro será trabalhado em um período de quinze dias, por três vezes na semana. Sendo assim, serão apresentados, a seguir, 6 jogos/atividades práticas e 6 atividades de sistematização para cada livro. Além disso, sempre que apresentado um novo livro para as crianças, é importante a construção de um cartaz com alguns dados, como título e autor, e também as palavras chave que aparecerão nos jogos e atividades com suas respectivas imagens, também retiradas do livro.

É por meio da visualização constante e do contato com essas palavras que as crianças serão capazes de memorizar, construir e fundamentar suas hipóteses de escrita e leitura. Por isso, os cartazes devem ficar expostos na sala de aula por, pelo menos, as duas semanas destinadas ao trabalho com o determinado livro.

A seguir, apresentamos o planejamento bimestral com fotos dos materiais confeccionados e as propostas de atividades impressas. Para ter acesso aos arquivos, basta apontar a câmera do celular para o QR Code abaixo.



Referência bibliográfica

FRANÇA, Mary. **A festa**. Ilustrações de Eliardo França. Juiz de Fora, MG: Mary e Eliardo França, 2017.

KING, Stephen Michael. **O homem que amava caixas**. Ilustrações de Stephen Michael King. Tradução de Gilda Aquino. São Paulo, SP: Brinque-Book, 2022.

MAGALHÃES, Luciane Manera. **Oficina de Alfabetização: Materiais, Jogos e Atividades**. Juiz de Fora, MG: Appris, 2022.

MEIRELES, Cecilia. **O menino azul**. Ilustrações de Elma. 3. ed. São Paulo, SP: Global, 2015.

TOKITAKA, Janaína. **Pedro vira porco-espinho**. São Paulo, SP: Jujuba, 2020.

PLANEJAMENTO BIMESTRAL

MESES	LIVROS	PALAVRA CHAVE	ATIVIDADE PRÁTICA	ATIVIDADE DE SISTEMATIZAÇÃO
1º quinzena de Fevereiro	A FESTA (Mary França)	1 – CORUJA 2 – COELHO 3 – PATA 4 – GALINHA 5 – TATU 6 – GATO	1 – Roleta dos Personagens e Dominó; 2 – Álbum de figurinhas; 3 – Catraca dos Personagens; 4 – Jogo caça sílabas; 5 – Jogo bingo das sílabas finais; 6 – Livro de receitas.	1 – Ligar as imagens aos nomes dos personagens; 2 – Colar as figuras no álbum e completar as frases; 3 – Recortar as sílabas de 3 personagens, organizar e colar no espaço destinado; 4 – Escolher 3 cartinhas que ganhou no jogo e registrá-las em forma de desenho. Nomear e escrever quantas sílabas tem; 5 – Completar as palavras com as sílabas finais ausentes; 6 – Escrever, com mediação, as receitas das comidas de festa de aniversário presentes no livro (pipoca; suco; docinho; bolo).
2º quinzena de Fevereiro	O HOMEM QUE AMAVA CAIXAS (Stephen Michael King)	1 – HOMEM 2 – FILHO 3 – CAIXA 4 – CASTELO 5 – AVIÃO	1 – Quebra-cabeça de imagem - letra inicial – palavra; 2 – Quebra-cabeça humano; 3 – Quebra-cabeça da capa do livro; 4 – Organizando as frases; 5 – Organizando a narrativa histórica; 6 – Releitura do livro.	1 – Ligar as imagens às palavras correspondentes; 2 – Escrever nos espaços os nomes dos personagens e objetos; 3 – Completar a capa do livro com as informações que faltam e colorir; 4 – Pintar as palavras corretas para completar as frases do livro; 5 – Recortar imagens e trechos da história e colar nos espaços em branco, levando em consideração a ordem dos acontecimentos narrados no livro; 6 – Ilustrar o que gostam de fazer com as famílias e escrever uma legenda para o desenho.

PLANEJAMENTO BIMESTRAL

MESES	LIVROS	PALAVRA CHAVE	ATIVIDADE PRÁTICA	ATIVIDADE TEÓRICA
1º quinzena de Março	O MENINO AZUL (Cecília Meireles)	1 – MENINO 2 – BURRINHO 3 – CASAS 4 – FLORES 5 – BARQUINHO	1 – Jogo das vogais; 2 – Quebra-cabeça de palitos de picolé (imagens e letras); 3 – Bingo das letras; 4 – Jogo da memória; 5 – Batalha de palavras; 6 – Releitura do livro.	1 – Pintar as vogais presentes no trecho da história e escrever uma palavra do jogo das vogais; 2 – Organizar as letras para formar as palavras e escrevê-las; 3 – Ligar as imagens às palavras correspondentes e circular a que tenha o maior número de letras; 4 – Desenhar as imagens do jogo da memória e escrever seus nomes; 5 – Circular a imagem que contenha o maior número de sílabas em cada conjunto; 6 – Escrever, com mediação do(a) professor(a), uma carta para o Menino Azul e ilustrar.
2º quinzena de Março	PEDRO VIRA PORCO-ESPINHO (Janaína Tokitaka)	1 – PEDRO 2 – PORCO-ESPINHO 3 – CACHORRO 4 – MAMÃE 5 – PARQUINHO 6 – IRMÃ	1 – Palavra secreta; 2 – Baralho das sílabas; 3 – Corrida humana das sílabas; 4 – Monte a palavra; 5 – Preguicinha; 6 – Releitura do livro.	1 – Encontrar as palavras chave no caça palavras; 2 – Ligar a imagem à sua sílaba inicial; 3 – Completar a tabela, pintando o número de sílabas e escrevendo a primeira letra da palavra; 4 – Ordenar as sílabas, descobrir a palavra e escrever ao lado. 5 – Completar a cruzadinha com as palavras do jogo Preguicinha. 6 – Escrever, em uma lista, três coisas que te fazem virar porco-espinho e três coisas que acalmam, em seguida ilustrar.



MARY FRANÇA • ELIARDO FRANÇA
A FESTA





QUEM EU SOU?



GATO

QUEM EU SOU?



TATU

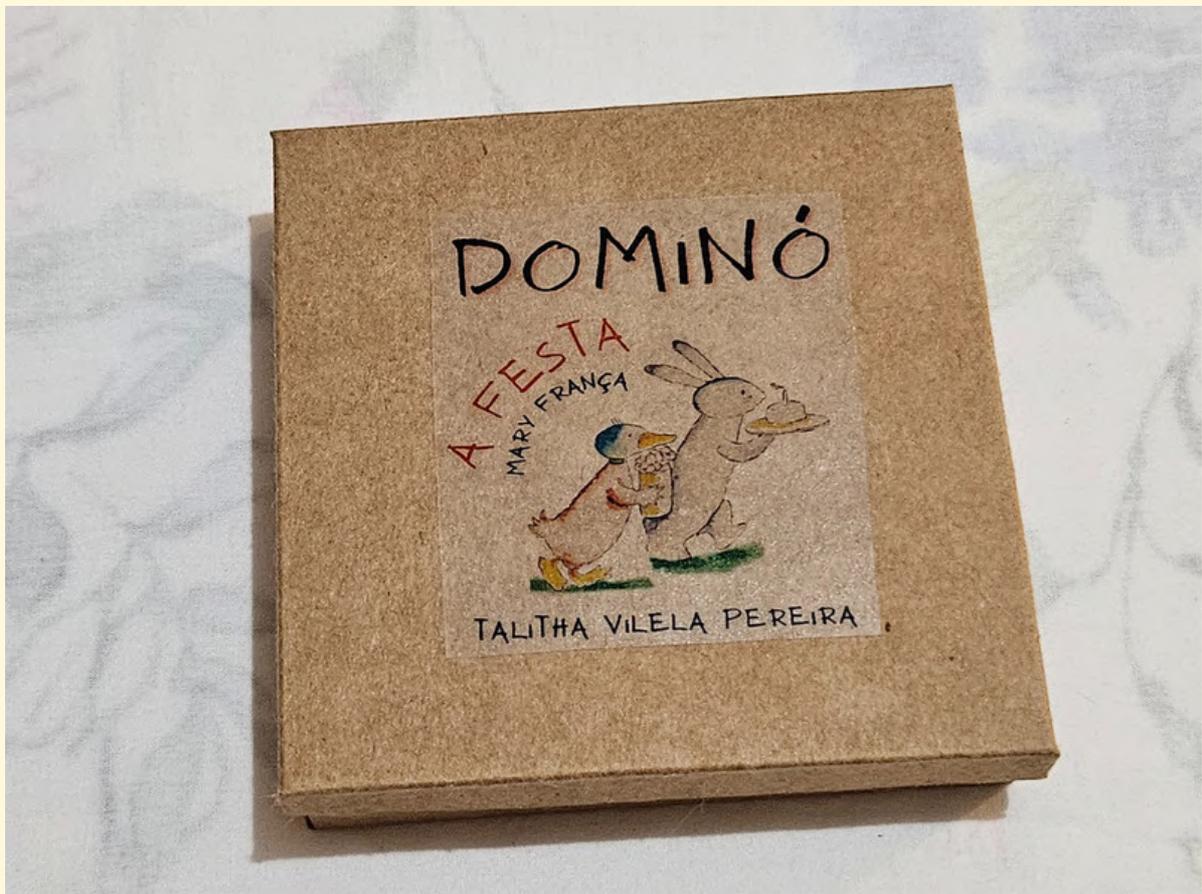
QUEM EU SOU?



GALINHA

ROLETA DOS PERSONAGENS
- A FESTA -

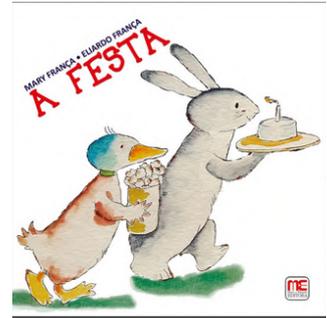
Instruções: Cada roleta contém uma imagem e várias palavras com os nomes dos personagens do livro. O objetivo do jogo é fazer as correspondências corretas entre imagem e palavra.
Número de Jogadores: 1 a 6 pessoas.
Conteúdo: 6 roletas com as imagens e nomes dos personagens.



JOGO: ROLETA DOS PERSONAGENS E DOMINÓ

NOME: _____

DATA: _____



Ligue as imagens aos nomes dos personagens da história:



GATO



CORUJA



COELHO



PATA



GALINHA

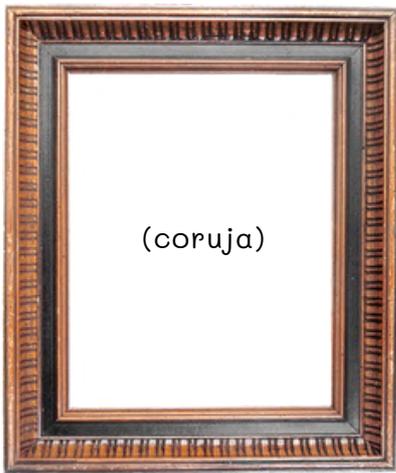


TATU

A FESTA

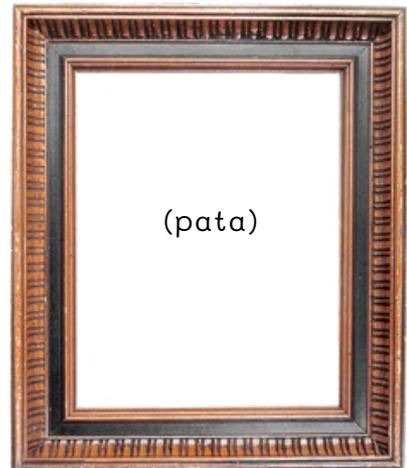
Mary França e Eliardo França

Este livro pertence a: _____



(coruja)

A CORUJA SÓ VEIO COM
UMA _____



(pata)

O TATU
FEZ UM _____



(coelho)

A PATA
LEVOU _____

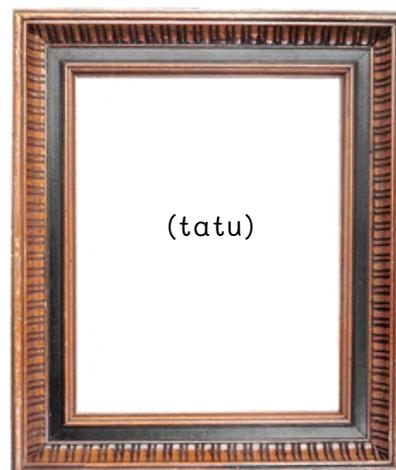


(gato)

O GATO FALOU:

_____ !

O COELHO
FEZ O _____

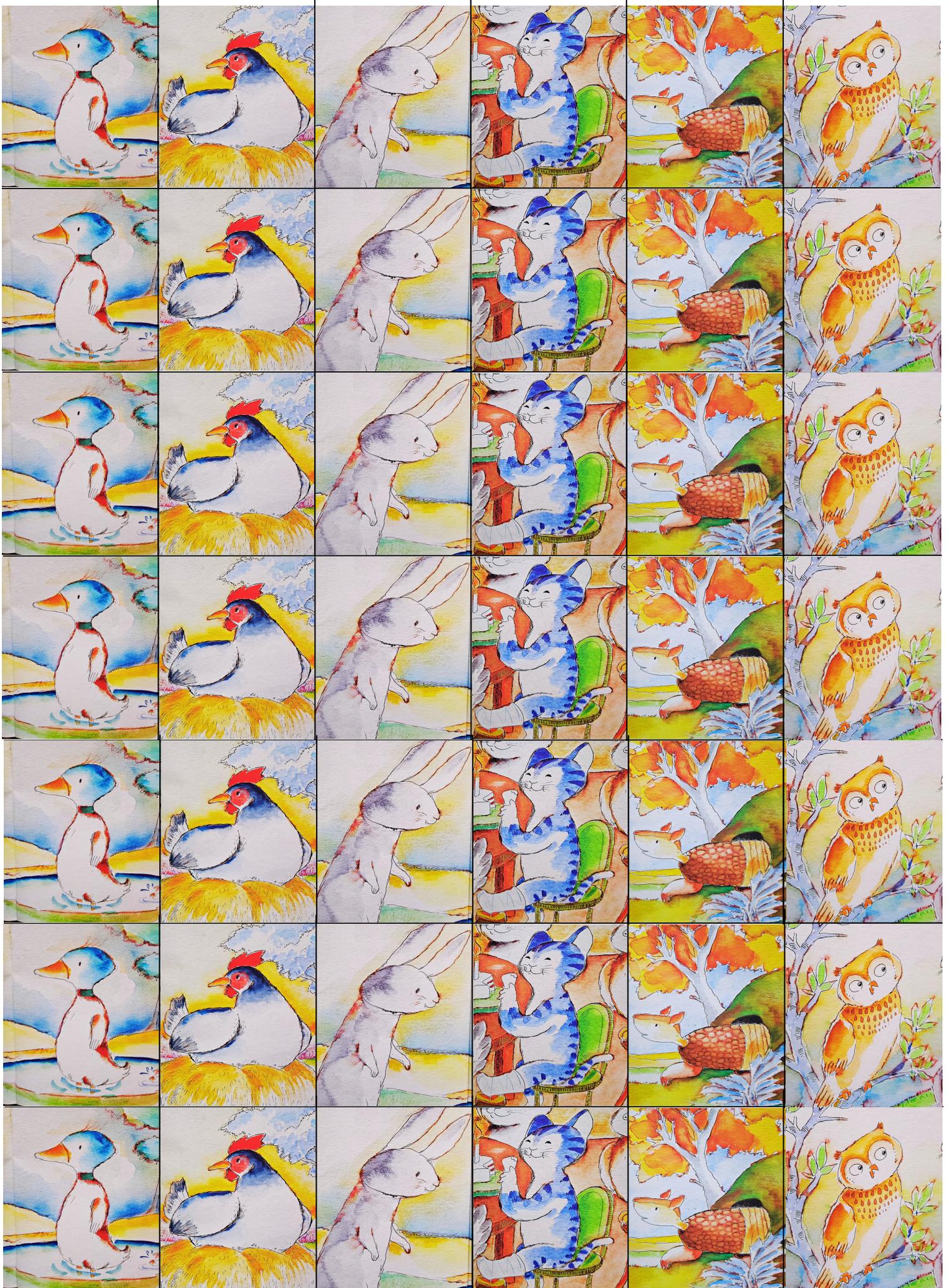


(tatu)

A GALINHA VEIO
COM _____ EM
FORMATO DE OVOS



(galinha)





JOGO: CATRACA DOS PERSONAGENS



NOME: _____

DATA: _____

Recorte as sílabas localizadas no final da folha e cole em frente às imagens, formando os nomes dos personagens do livro:



--	--	--



--	--	--



--	--



PA

CO

JA

LI

TA

RU

GA

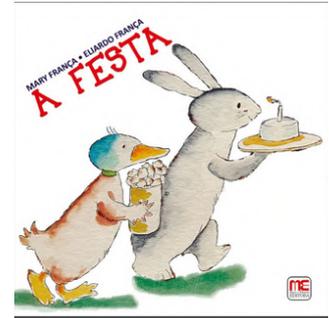
NHA



JOGO: CAÇA SILÁBICO

NOME: _____

DATA: _____



Escolha 3 cartinhas do caça silábico e registre abaixo com um desenho. Após, nomeie e escreva a quantidade de sílabas.

<p>Desenho:</p>	<p>Escrita:</p> <p>_____</p> <p>Quantos pedacinhos tem essa palavra:</p> <p>_____</p>
<p>Desenho:</p>	<p>Escrita:</p> <p>_____</p> <p>Quantos pedacinhos tem essa palavra:</p> <p>_____</p>
<p>Desenho:</p>	<p>Escrita:</p> <p>_____</p> <p>Quantos pedacinhos tem essa palavra:</p> <p>_____</p>



JOGO: BINGO DA SÍLABA FINAL

NOME: _____

DATA: _____



Complete as sílabas que faltam nas palavras abaixo:



CORU__



GALI__



PA__



COE__



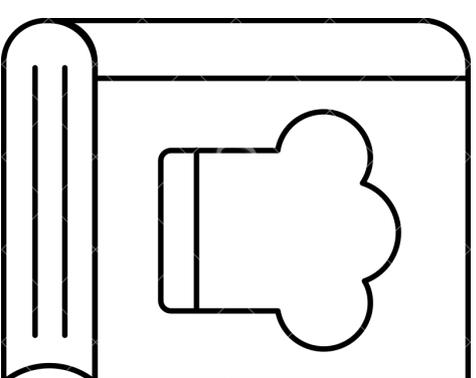
TA__



GA__

Livro de receitas

Inspirado no livro
A Festa
de Mary França e Eliardo França



Pertence a:



Nome da Receita:

Ingredientes:

Modo de preparo:



Nome da Receita:

Ingredientes:

Modo de preparo:



Nome da Receita:

Ingredientes:

Modo de preparo:



Nome da Receita:

Ingredientes:

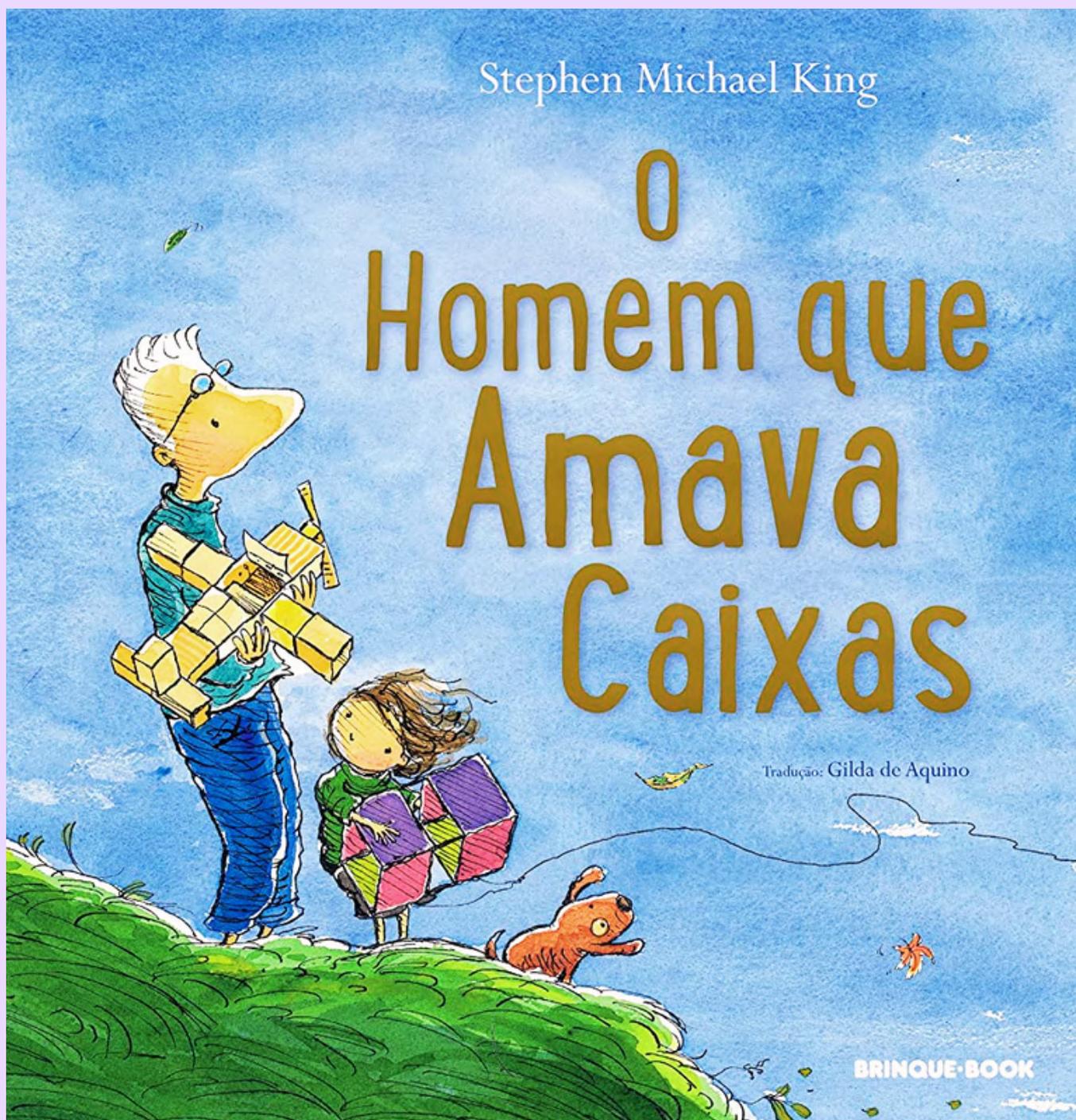
Modo de preparo:

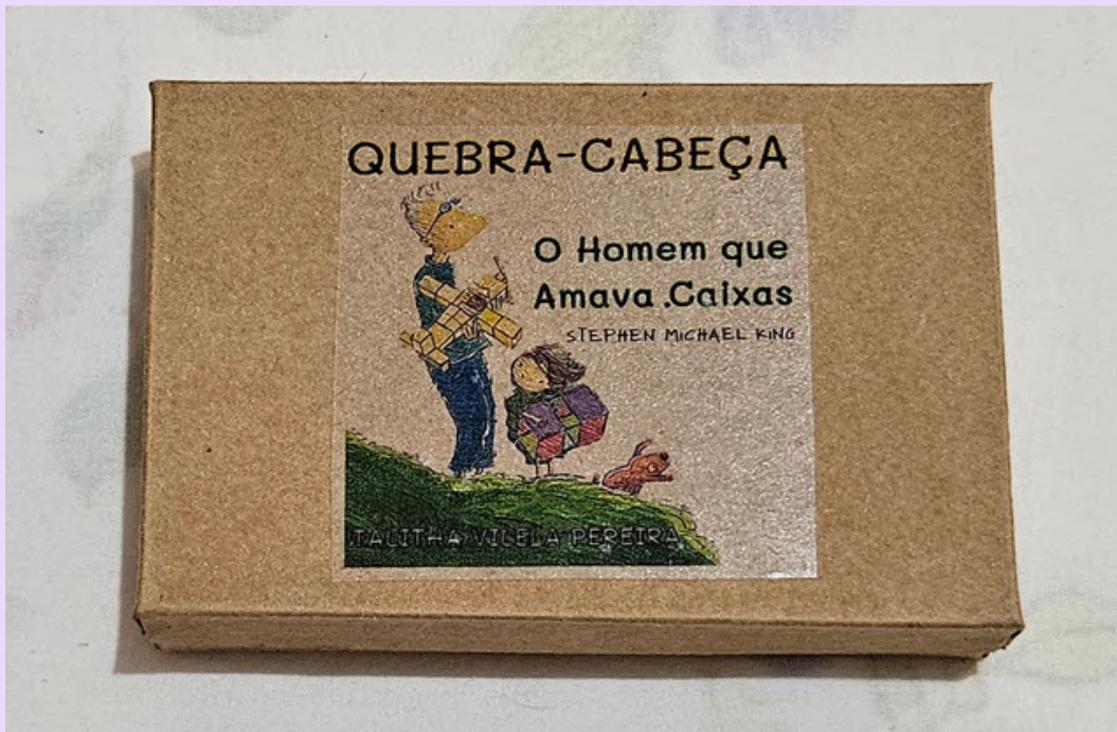
Stephen Michael King

O Homem que Amava Caixas

Tradução: Gilda de Aquino

BRINQUE-BOOK





Quebra Cabeças
O Homem que amava caixas

Neste jogo o objetivo é montar corretamente a sequência de 3 peças compostas por: Imagem; letra inicial; e palavra escrita.

Componentes: 5 peças de imagens; 5 peças de letra inicial; 5 peças de palavras.

ATIVIDADE PRÁTICA: QUEBRA-CABEÇA



NOME: _____

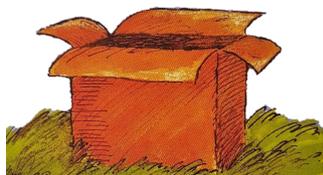
DATA: _____

Ligue as imagens às palavras correspondentes:



AVIÃO

homem



CAIXA

filho



CASTELO

avião



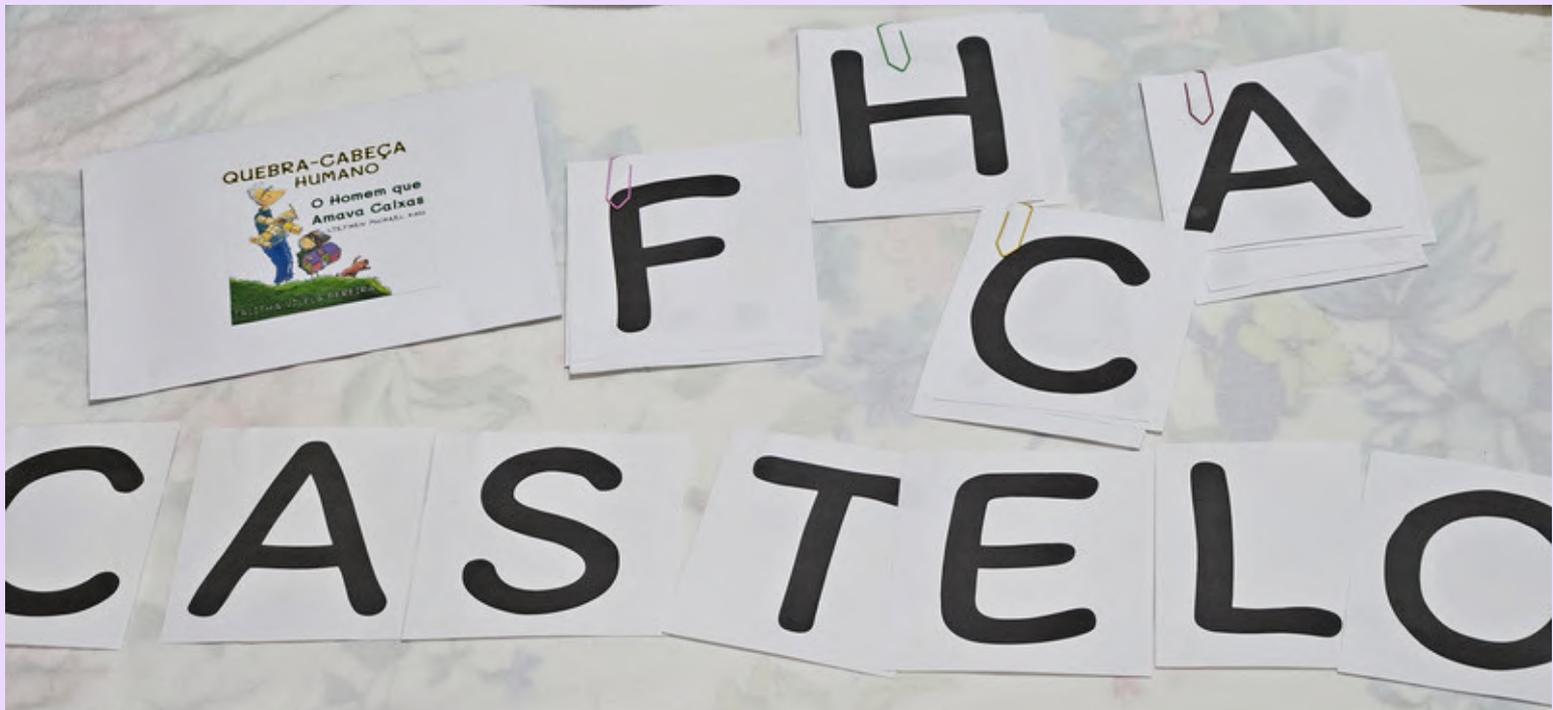
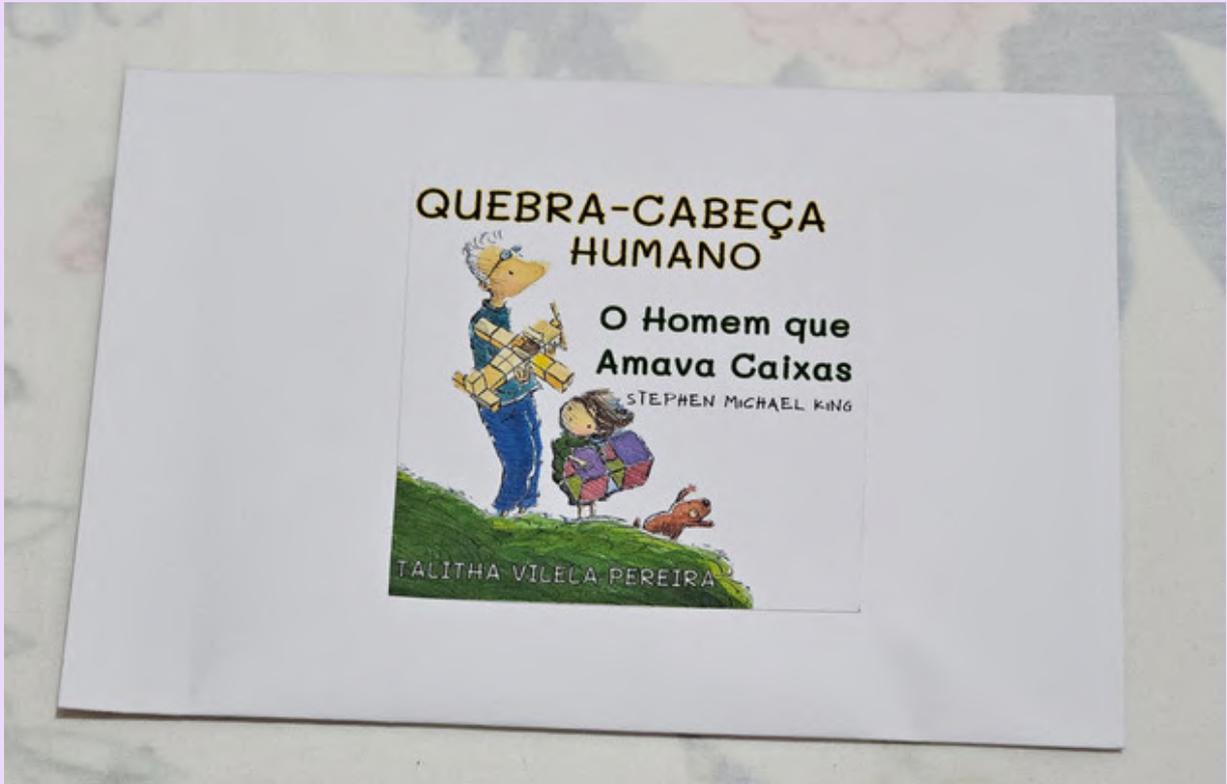
HOMEM

castelo

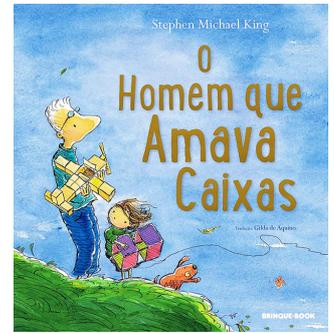


FILHO

caixa



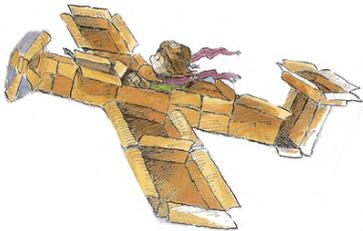
ATIVIDADE PRÁTICA: QUEBRA-CABEÇA HUMANO



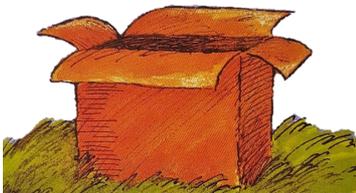
NOME: _____

DATA: _____

Escreva os nomes dos objetos ou dos personagens nos espaços abaixo:



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



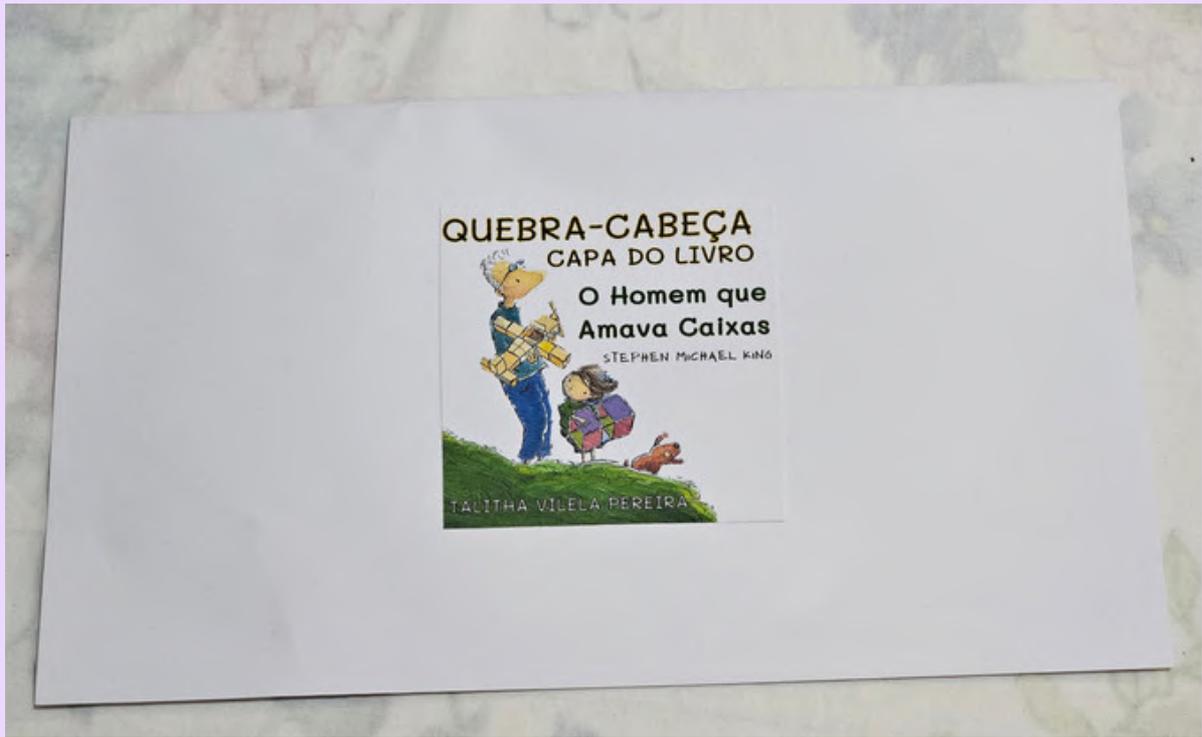
--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



Stephen Michael King

O Homem que Amava Caixas

Tradução: Gilda de Aquino

BRINQUE-BOOK



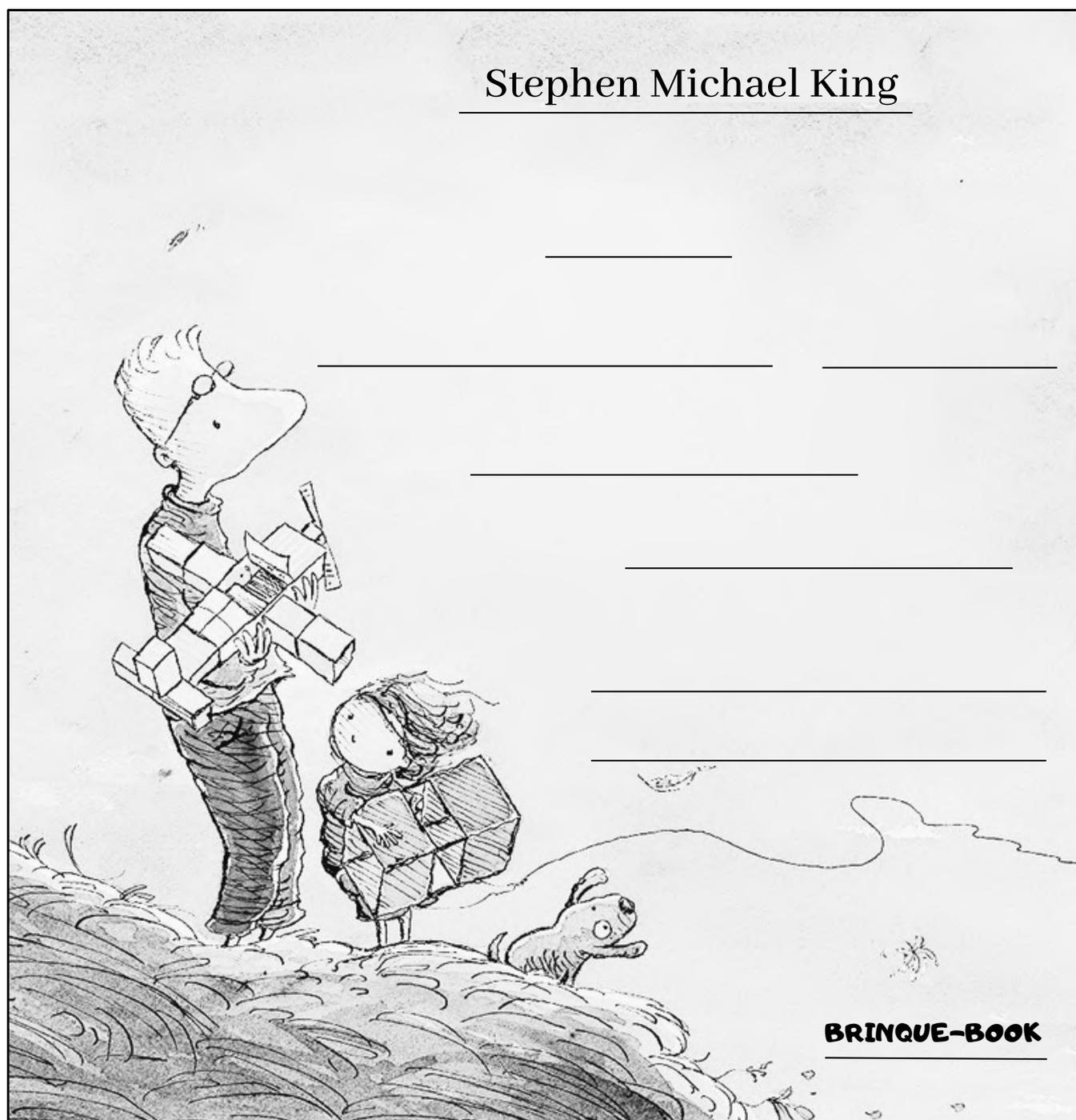
ATIVIDADE PRÁTICA: QUEBRA-CABEÇA DA CAPA DO LIVRO

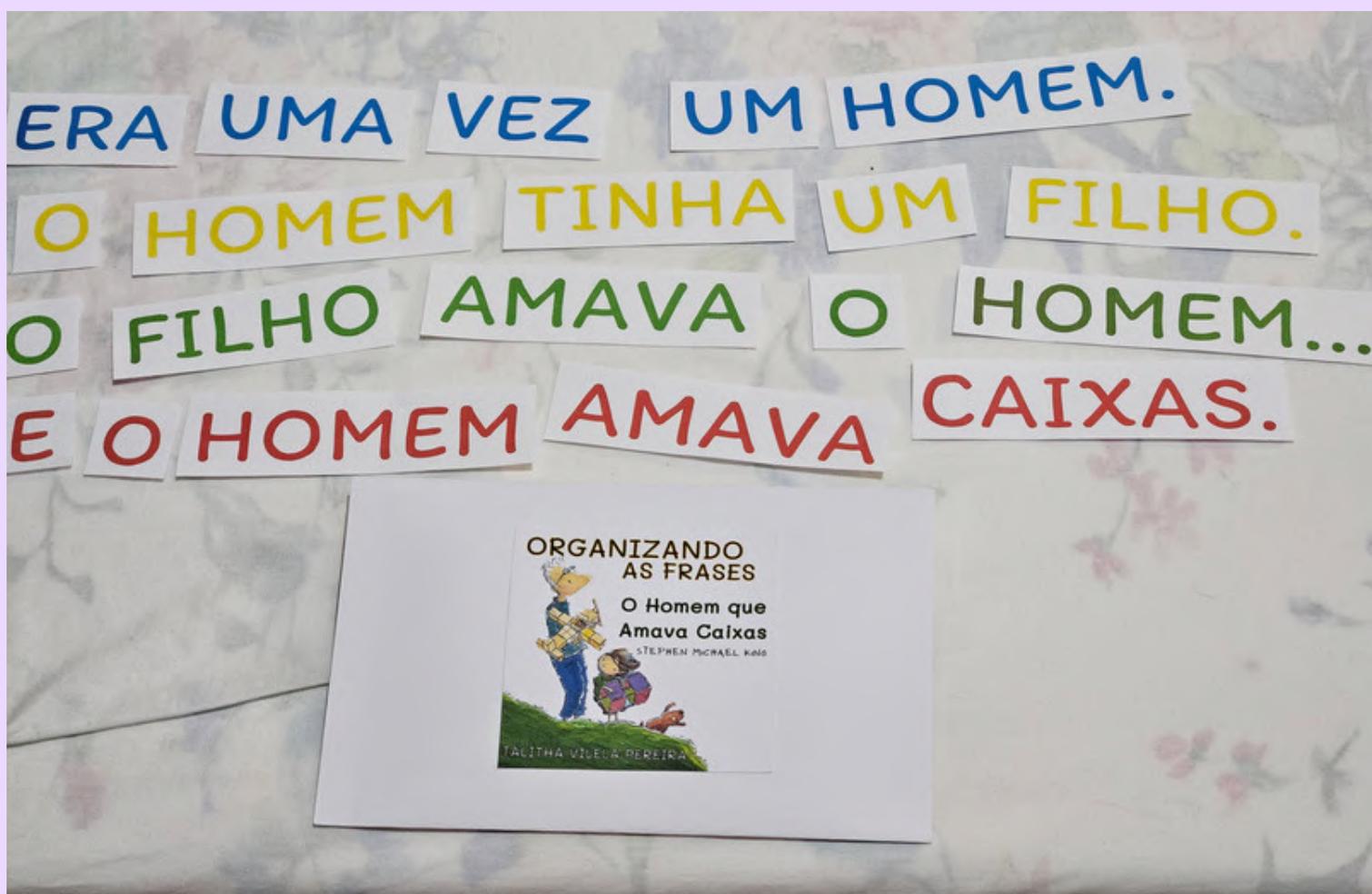


NOME: _____

DATA: _____

Complete a imagem abaixo com as informações que faltam na capa do livro. Após, pinte com capricho.





ATIVIDADE PRÁTICA: ORGANIZANDO AS FRASES



NOME: _____

DATA: _____

Pinte o retângulo correspondente à alternativa correta para completar as frases do livro:

Era uma vez um

hambúrguer
homem

 . 

O homem tinha um

filho
foguete

 . 

O

fogão
filho

 amava o

homem
herói

 ... 

E o

homem
hospital

 amava

cozinha
caixas

 . 

ERA UMA VEZ UM
HOMEM.



COM SUAS CAI
COMEÇOU A CON
COISAS PARA SEL



O HOMEM TINHA UM
FILHO.



A MAIORIA DAS
ACHAVAM QUE
ERA MUITO E

O HOMEM TINHA
DIFICULDADE DE DIZER
AO FILHO QUE O AMAVA.

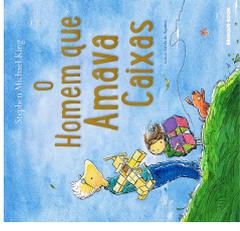


MAS NADA DISSO PR
O HOMEM, PORQUE
QUE HAVIAM UMA
ESPECIAL DE COMP
O AMOR DE UM PI

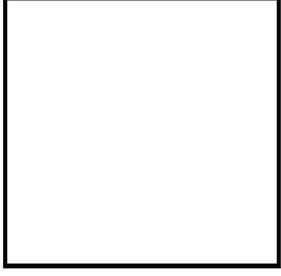
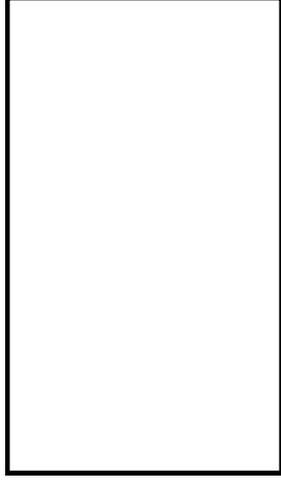
ATIVIDADE PRÁTICA: ORGANIZAÇÃO DA NARRATIVA

NOME: _____ DATA: _____

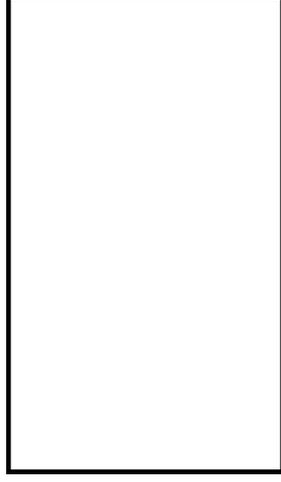
Recorte e cole nos espaços abaixo as cenas e os trechos da história, respeitando a ordem cronológica da narrativa:



1)



2)

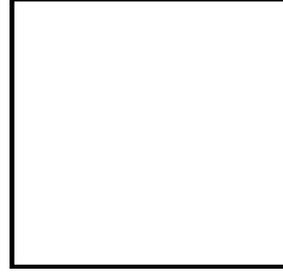


3)

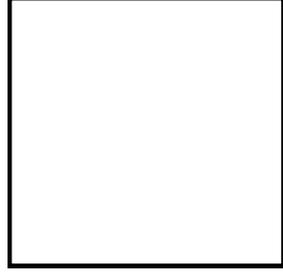
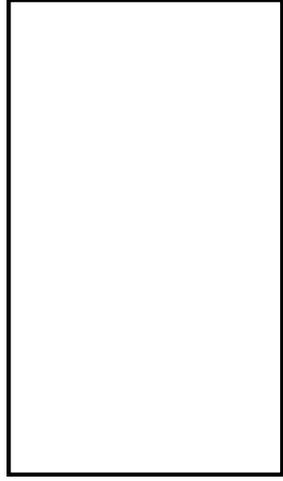
O HOMEM TINHA
DIFICULDADE DE
DIZER AO FILHO
QUE O AMAVA.



4)



5)



6)

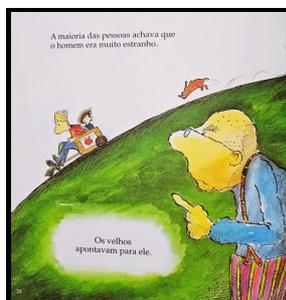
MAS NADA DISSO
PREOCUPAVA O HOMEM,
PORQUE ELE SABIA QUE
HAVIAM ENCONTRADO UMA
MANEIRA ESPECIAL DE
COMPARTILHAREM O AMOR
DE UM PELO OUTRO.



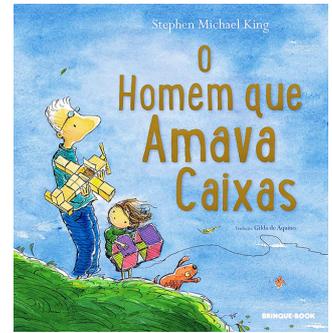
A MAIORIA DAS PESSOAS ACHAVAM QUE O HOMEM ERA MUITO ESTRANHO.	COM SUAS CAIXAS, COMEÇOU A CONSTRUIR COISAS PARA SEU FILHO.
ERA UMA VEZ UM HOMEM.	O HOMEM TINHA UM FILHO.



A MAIORIA DAS PESSOAS ACHAVAM QUE O HOMEM ERA MUITO ESTRANHO.	COM SUAS CAIXAS, COMEÇOU A CONSTRUIR COISAS PARA SEU FILHO.
ERA UMA VEZ UM HOMEM.	O HOMEM TINHA UM FILHO.



A MAIORIA DAS PESSOAS ACHAVAM QUE O HOMEM ERA MUITO ESTRANHO.	COM SUAS CAIXAS, COMEÇOU A CONSTRUIR COISAS PARA SEU FILHO.
ERA UMA VEZ UM HOMEM.	O HOMEM TINHA UM FILHO.



NOME: _____

DATA: _____

Na história que lemos, o homem tinha um filho e não sabia dizer, com palavras, o quanto o amava, mas ele tinha um outro jeito de demonstrar todo esse amor: construindo brinquedos com suas caixas.

Desenhe abaixo o que você gosta de fazer com sua família, que seja uma outra forma de demonstrar o amor de vocês. Em seguida, escreva uma legenda para o seu desenho.

CECILIA MEIRELES

O MENINO AZUL

ILUSTRAÇÕES ELMA



global
editora

JOGO DAS VOGAIS
O MENINO AZUL
CECILIA MEIRELES
TALITHA VILELA PEREIRA



 B _ R Q _ _ N H _

 M _ N _ N _

 F L _ R _ S

 C _ S _ S

 B U R R I N H O



JOGO DAS VOGAIS
O MENINO AZUL

REGRAS: Decide-se quem vai começar. Cada jogador recebe uma cartela. O primeiro jogador gira a roleta das vogais e verifica se precisa da vogal em sua palavra. Se precisar, poderá pegar uma letra por vez e completar o espaço em branco na cartela. Caso não seja útil, passa-se a vez. Vence quem preencher a cartela corretamente primeiro.

JOGADORES: 2 a 5 pessoas.
COMPONENTES: 5 cartelas com imagens e palavras e 14 vogais.

O U _ I

O A

JOGO DAS VOGAIS



NOME: _____

DATA: _____

1) Leia o trecho do poema e, após, pinte de vermelho as vogais das palavras:

O MENINO QUER UM BURRINHO
PARA PASSEAR.
UM BURRINHO MANSO,
QUE NÃO CORRA NEM PULE,
MAS QUE SAIBA CONVERSAR

2) Conte quantas vogais estão presentes neste trecho e escreva na tabela abaixo:

A	E	I	O	U

3) Escreva uma palavra do jogo das vogais.

Pinte as vogais que nela aparecem.

A E I O U

QUEBRA-CABEÇA

O MENINO AZUL

CECILIA MEIRELES
TALITHA VILELA PEREIRA



QUEBRA-CABEÇA O MENINO AZUL

OBJETIVO: Organizar as peças do quebra-cabeça para descobrir a imagem e o nome da figura. Cada jogo pode ser identificado com uma cor diferente no verso dos palitos.

JOGADORES: A partir de 1.

GABARITO: Barquinho; Burrinho; Menino; Flores; e Casas.

COMPONENTES: 34 palitos com fragmentos de imagens e uma letra.

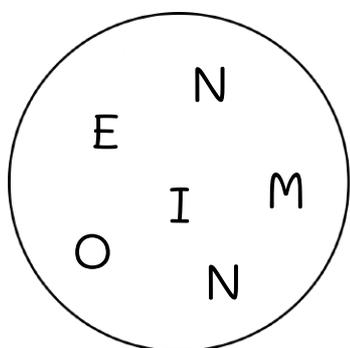
JOGO: QUEBRA-CABEÇA

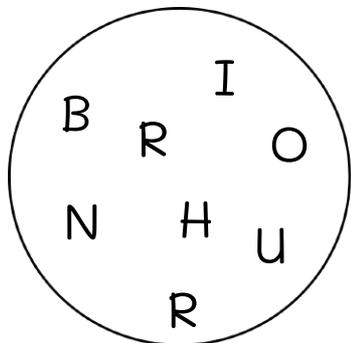


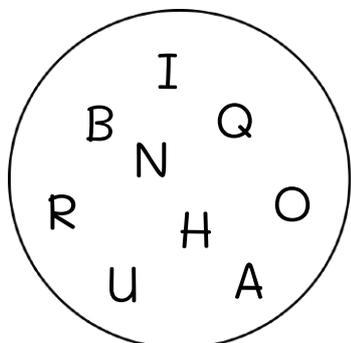
NOME: _____

DATA: _____

Organize as letras e escreva as palavras ao lado:









JOGO: BINGO DAS LETRAS



NOME: _____

DATA: _____

Ligue as imagens às palavras correspondentes.

Após, circule a imagem cuja palavra tenha maior número de letras.



BARQUINHO



FLORES



BURRINHO



CASAS



MENINO



JOGO DA MEMÓRIA



NOME: _____

DATA: _____

Faça um desenho nos retângulos e escreva ao lado as palavras presentes no jogo da memória que você acabou de jogar:



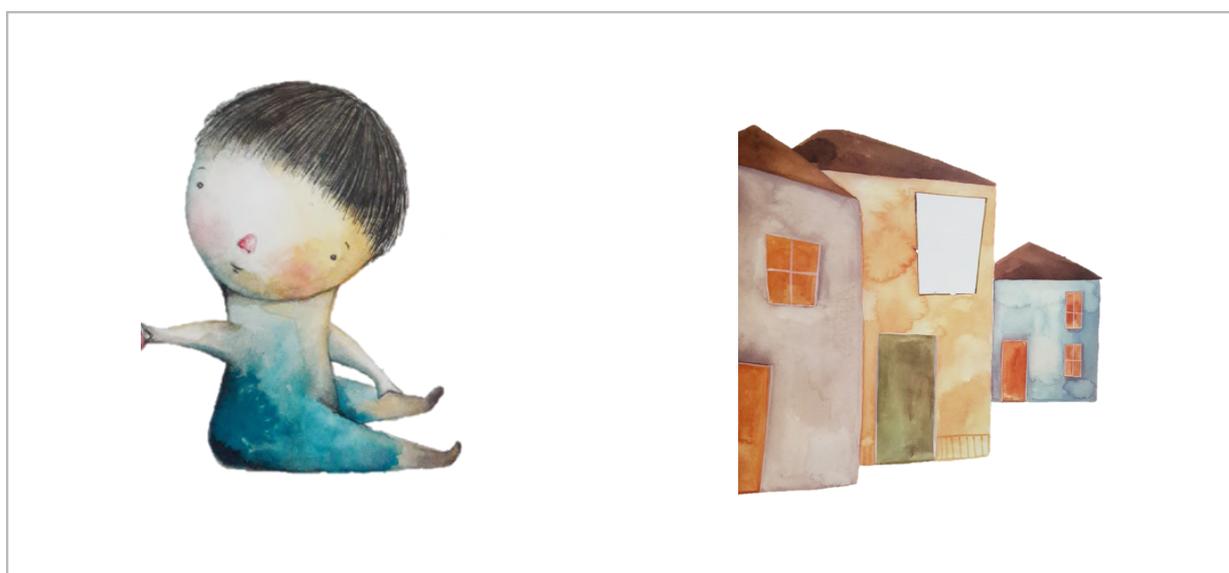
JOGO: BATALHA DE PALAVRAS



NOME: _____

DATA: _____

Em cada retângulo abaixo, circule a imagem, cujo nome tem o maior número de sílabas:



ESCRITA DE UMA CARTA



NOME: _____

DATA: _____

Ao final do poema, o Menino Azul pede para que lhe escrevam uma carta caso saibam de um burrinho com as características narradas. O que você escreveria para o Menino Azul? Faça uma ilustração ao final da carta.

A large area of yellowed paper with horizontal blue lines, intended for writing a letter. A vertical red line is on the left side, and a yellowed piece of paper is attached to the bottom right corner.

PEDRO VIRA PORCO-ESPINHO

JANAINA TOKITAKA



JUJUBA



ATIVIDADE PRÁTICA: PALAVRA SECRETA

NOME: _____

DATA: _____



CAÇA PALAVRAS

Procure as palavras listadas abaixo

S	U	N	W	A	N	P	U	I	R	M	Ã
U	C	A	C	H	O	R	R	O	H	L	T
N	H	T	T	W	C	P	E	D	R	O	X
P	O	R	C	O	E	S	P	I	N	H	O
L	R	W	R	B	V	Ó	N	N	Y	N	N
O	L	N	P	A	R	Q	U	I	N	H	O
M	A	M	Ã	E	T	C	E	R	B	G	U

PEDRO

CACHORRO

VÓ

PARQUINHO

MAMÃE

IRMÃ

PORCO ESPINHO



ATIVIDADE PRÁTICA: BARALHO DAS SÍLABAS

NOME: _____

DATA: _____



LIGUE A IMAGEM À SUA SÍLABA INICIAL:



POR



MA



PAR



PE



CA



ATIVIDADE PRÁTICA: CORRIDA HUMANA DAS SÍLABAS



NOME: _____

DATA: _____

COMPLETE A TABELA:

	PINTE QUANTOS PEDACINHOS TEM ESSA PALAVRA	QUAL A PRIMEIRA LETRA?
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	



ATIVIDADE PRÁTICA: MONTE A PALAVRA

NOME: _____

DATA: _____



Ordene as sílabas, descubra a palavra e escreva-a ao lado:

RO CA

CHOR

DRO

PE

CO

PI

NHO

POR

ES

MÃE

MA

PAR

NHO

QUI





NOME: _____

DATA: _____

Na história, Pedro virava porco-espinho por alguns motivos, mas também desvirava por outros. Registre em uma lista, três motivos que te transformam em porco-espinho e outras três coisas que te acalmam. Em seguida, ilustre.

EU VIRO PORCO-ESPINHO QUANDO:

• _____ • _____ • _____

--	--	--

O QUE ME FAZ DESVIRAR PORCO-ESPINHO:

• _____ • _____ • _____

--	--	--