



Atividade – Português 6º ano – Unidade 1

A palavra é...

Objetivos

Trabalhar de maneira lúdica e dinâmica questões da língua, ampliando o repertório do aluno e estimulando-o a pensar mais rapidamente sobre o conteúdo trabalhado na unidade.

Indicação (relação com o conteúdo da unidade)

Questões da língua: encontro consonantal e dígrafos

Atividade: Competição entre duas equipes

A atividade consiste em dizer o mais rápido possível uma palavra que apresente o encontro consonantal ou dígrafo solicitado. Cada participante só poderá falar a palavra quando for a sua vez. O grupo que assoprar para o colega perde 1 ponto.

Preparação

Dividir a sala em dois grupos;

Colocá-los frente a frente, distanciados por sua mesa;

Os alunos podem estar com lápis e papel – solicite que eles criem um nome para o grupo em que apareça, no mínimo, um encontro consonantal e um dígrafo, ou dois encontros consonantais ou dois dígrafos;

Escreva na lousa o nome dos dois grupos separados, para a anotação dos pontos obtidos em cada rodada;

Enumere cada membro do grupo.

Desenvolvimento

Você sorteia, primeiramente, qual membro de cada grupo deve falar a palavra solicitada;

Após definir a ordem de participação dos alunos, sorteie a cartela com o encontro consonantal ou dígrafo escolhido e leia bem alto para os dois grupos ouvirem (se achar necessário, mostre a cartela).



Atividade – Português 6º ano – Unidade 1

Pontuação

O participante que disser uma palavra em primeiro lugar ganha 1 ponto para sua equipe;
Ao final, quando todos os participantes já tiverem participado, some os pontos e verifique o ganhador.

Em caso de empate

Cada equipe deve escolher um membro que a represente;
Escolha uma nova cartela. Os dois alunos devem sucessivamente ir dizendo palavras que apresentem o que foi solicitado; quando um deles não souber mais nenhuma palavra, a outra equipe vence.

Outra opção, se houver tempo, é executar uma nova rodada com todos os participantes.

Professor: como toda atividade lúdica competitiva, normalmente, os alunos se exaltam e por vezes exageram em suas colocações, frente ao grupo ou à própria atividade. Para que o jogo flua de maneira animada, porém tranqüila, é necessário que você explique muito bem a dinâmica do jogo e só o inicie quando estiver seguro de que todos entenderam as regras.