

Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Ensino Fundamental - Anos Iniciais



Aprender
Mais

Língua⁺⁺

Portuguesa



1º ano



Aprender
Mais



Oed: Sílabas A-NI-MAIS!

Língua Portuguesa - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

1º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Desafio no qual o estudante conta as sílabas do nome de cada animal clicando sobre o botão abaixo da palavra, um clique seguido para cada sílaba.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O desafio deve ser aplicado após a apresentação do conteúdo sobre sílabas e depois que elas realizarem as atividades do livro. As crianças que estiverem nos níveis pré-silábico e silábico podem apresentar dificuldades para perceber as estruturas possíveis da sílaba, pois, principalmente no nível pré-silábico, ainda não relacionam os sons da fala à grafia das letras correspondentes e as crianças no nível silábico representam a sílaba com apenas uma letra. Por isso, reforce que escutem os áudios de cada palavrinha para facilitar a compreensão.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Sílabas A-NI-MAIS



Oed: Tipos de letras

Língua Portuguesa - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Nesse jogo o estudante precisa observar o tipo de letra nas máquinas, se são minúsculas ou maiúsculas, e clicar nas letras incorretas que aparecem nas caixas para que não entrem na máquina correspondente.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo propicia que o estudante teste suas habilidades em diferenciar as letras maiúsculas das minúsculas e a letra web da letra cursiva. O contato com a letra cursiva é importante e deve ser estimulado, pois, a partir do terceiro ano os estudantes utilizarão somente esse tipo de escrita no caderno. Pergunte se tiveram dúvidas quanto à escrita das letras e qual letra acham a representação mais difícil. Peça como tarefa para casa (se a escola adotar o uso) que preencham o caderno de caligrafia, para aperfeiçoamento.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Tipos de letras



Oed: Palavras sobre imagens

Língua Portuguesa - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste, no qual o estudante relaciona a imagem e o texto com a respectiva legenda correspondente. É possível remover uma legenda colocada por engano, arrastando-a para longe da imagem.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a prática da proposta, converse com os estudantes se eles conhecem ou já visitaram alguns dos pontos turísticos retratados no jogo (caso algum deles seja a cidade onde vivem, pergunte se conhecem o monumento retratado). Acolha as respostas e pergunte se lembram de algum ponto turístico importante na cidade em que vivem e se já estiveram lá. Peça, como tarefa de casa, que tragam alguma foto sobre um ponto turístico que já tenham visitado com sua família. Coloque essas imagens no mural da sala.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Palavras sobre imagens



Oed: Criaturas brasileiras

Língua Portuguesa - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante precisa clicar nas letras para resolver o “jogo da forca” sobre personagens do folclore brasileiro e, se precisar, selecionar as dicas ou clicar no botão de som para escutar a palavra a ser descoberta.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a prática do jogo, pergunte aos estudantes se conheciam todos os personagens do folclore que apareceram na proposta. Acolha as respostas e conte, de forma resumida, a história de cada personagem. Se alguma criança souber a história da lenda, peça que conte aos colegas e complemente, caso necessário.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Criaturas brasileiras



***E-book* interativo: Na ponta da língua**

Língua Portuguesa - 1º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Resumo do *E-book* interativo:

No *e-book* interativo, o estudante reforça os conceitos de trava-línguas e adivinhas, com uma história que conduz o estudante para as atividades propostas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

É interessante aplicar o *e-book* interativo ao final dos estudos do capítulo 1. Após finalizar a proposta, pergunte quais foram os principais desafios encontrados. Acolha as respostas e responda às eventuais dúvidas. É possível estender a proposta apresentando mais opções de trava-línguas e adivinhas, para ampliação do repertório do estudante.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
Na ponta da língua

Língua⁺⁺

Portuguesa



2º *ano*



Aprender
Mais



OED: Quebra-palavras

Língua Portuguesa - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

2º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Quebra-cabeças onde o estudante troca as peças. Cada parte de um desenho corresponde a uma sílaba da palavra representada, da esquerda para a direita. É preciso usar sílabas de diferentes palavras para formar a palavra secreta e revelar o desenho.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O objetivo deste jogo de quebra-cabeças é formar sílabas que componham a palavra do desenho secreto. Pergunte aos estudantes se tiveram dificuldades na realização das atividades. Qual palavra foi mais difícil? E a mais fácil? Acolha as respostas e esclareça as eventuais dúvidas e reforce o conceito de monossílabas, dissílabas e trissílabas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Quebra-palavras



OED: Siga a receita

Língua Portuguesa - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste em que o desafio é seguir a receita com atenção, arrastando os ingredientes, prestando atenção nas quantidades e no modo de fazer.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da realização da proposta, converse com os estudantes, sobre as seguintes questões: Qual a característica do gênero textual receita? Qual é o primeiro passo da receita? Após a prática da proposta, retome os questionamentos: A receita do jogo ensina a fazer o quê? Marque um momento na cozinha da escola para que, juntos, produzam a receita indicada na proposta.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Siga a receita



OED: Balões de quadrinhos

Língua Portuguesa - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante observa a história em quadrinhos e define os tipos de balão de fala adequados para todos os textos.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, separe os estudantes em equipes com quatro membros e peça que cada grupo crie uma história em quadrinhos com até 3 quadros. Peça que as equipes se organizem para que 2 elaborem o roteiro e 2 desenhem os quadrinhos, para facilitar a proposta. Ao final, coloque as tirinhas no mural da sala.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Balões de quadrinhos



OED: Corrida das sílabas

Língua Portuguesa - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 4



Resumo do OED:

O jogo é inspirado na fábula A Lebre e a tartaruga. O estudante precisa ajudar a tartaruga a ganhar a corrida. Para isso, deve observar as palavras e escolher as que vão levar a tartaruga ao espaço em destaque no caminho. Cada sílaba avança um espaço.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte aos estudantes se ainda estão com dúvidas sobre a separação de sílabas. Esclareça o que ainda estiver pendente e, em seguida, retome o tema das fábulas e solicite que façam um desenho da fábula que consideram a preferida. Peça que, se possível, escrevam a “moral da história” da fábula escolhida, na mesma folha do desenho. Ao término da atividade, afixe as fábulas no mural da sala.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Corrida das sílabas



E-book interativo: Formas de formar

Língua Portuguesa - 2º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Resumo do E-book interativo:

No e-book interativo, o estudante reforça os conceitos de separação de sílabas, de cantigas, de antônimos, onomatopeia, descrição de imagens e vogais, com uma história que conduz o estudante para as atividades propostas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte aos estudantes quais foram as principais dificuldades que sentiram e tire as dúvidas. Em seguida, amplie a proposta da onomatopeia e dê um exemplo diferente dos que foram apresentados no E-book interativo. Peça que apresentem outros exemplos de onomatopeias. Expanda a atividade, perguntando se em algumas das cantigas que conhecem podemos encontrar onomatopeias.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
Formas de formar

Língua⁺⁺

Portuguesa



3º ano



Aprender
Mais



OED: Palavras em comum

Língua Portuguesa - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

3º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa organizar as palavras por linhas e colunas, de acordo com a semelhança (radical) e classe de palavras: verbo (no infinitivo), substantivo ou adjetivo.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Converse com os estudantes antes e após a aplicação da proposta sobre o radical, verbo no infinitivo, o substantivo e o adjetivo. Retome os conceitos e informe sobre a variedade de palavras que exprimem ação ou que nomeiam algo e que essas palavras se relacionam (substantivo e verbo). Pergunte quais palavras eles conhecem que são da mesma família de palavras vistas no jogo e fora dele.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Palavras em comum



OED: Passo a passo – Como faz

Língua Portuguesa - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo em que é preciso organizar as instruções para desenhar o rosto de uma personagem. É preciso clicar em duas instruções em formato de texto e em duas imagens para também trocá-las de lugar. Tanto as instruções como as imagens devem ficar ordenadas corretamente.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Para que os estudantes consigam organizar o texto e as ilustrações do jogo reforce que a característica principal de um texto instrucional é o uso de linguagem simples e direta, indicativa da sequência do que precisa ser feito. Fique atento às dúvidas dos estudantes, pois alguns deles podem ainda não ter finalizado seu processo de alfabetização e eventualmente precisem de ajuda nas atividades de leitura do texto do jogo.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Passo a passo – Como faz



OED: Textos que convencem

Língua Portuguesa - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa observar os anúncios e selecionar as opções que descrevem possíveis ações que a peça pretende provocar no público.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Para a realização dessa proposta, o estudante precisa saber relacionar a intenção do texto publicitário às sugestões de resposta. É um quiz de observação e interpretação de texto. Por isso, antes da aplicação do quiz, é importante que ele já tenha feito boa parte das atividades propostas no livro. Reforce os conceitos, se possível, apresentando outros tipos de anúncios (do governo, de produtos etc.).

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Textos que convencem



OED: Sobre poemas

Língua Portuguesa - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste que apresenta um poema, onde o estudante precisa, após a leitura, arrastar as letras dos dados solicitados para as alternativas corretas. Cada dado corresponde a apenas uma das alternativas listadas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O trabalho com poesia nesta etapa do ensino fundamental é muito importante para o aprendizado de outros métodos de escrita. Se possível, reforce o assunto apresentando outros poemas para leitura em sala de aula. Estenda a proposta realizando a leitura de poesias em outros momentos, para fruição dos estudantes. Peça que tragam poesias de casa, para uma “troca de poesias”. A prática de escrita de poemas também é interessante, organize um varal de poesias para ser afixado em sala de aula.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Sobre poemas



***E-book* interativo: Querido diário**

Língua Portuguesa - 3º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Resumo do *E-book* interativo:

No *e-book* interativo, o estudante reforça os conceitos do gênero textual diário, separação de sílabas e semelhanças entre palavras, com uma história que conduz o estudante para as atividades propostas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte aos estudantes quais foram as principais dificuldades que sentiram e tire as dúvidas. Em seguida, amplie a proposta do *E-book* interativo sobre diário. No caderno de produção textual, solicite que escrevam um relato do dia, como se estivessem escrevendo em seu diário pessoal.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
Querido diário

Língua⁺⁺

Portuguesa



4^o *ano*



Aprender
Mais



OED: Personagens fabulosos

Língua Portuguesa - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

4º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Proposta onde o estudante precisa clicar nas letras para resolver o jogo da força. É possível consultar dicas. O objetivo é descobrir várias formas que poderiam ser usadas para se referir a cada protagonista de algumas fábulas famosas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo pode ser retomado ao longo de todo o estudo sobre Fábulas, pois permite uma ampliação do assunto como o uso dos substantivos, por exemplo. As dicas ajudam, esteja preparado para auxiliá-los na interpretação das dicas apresentadas no jogo para as formas de se referir aos protagonistas das fábulas citadas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Personagens fabulosos



OED: Ciência para todos

Língua Portuguesa - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo em que o estudante lê um texto de divulgação científica e, em seguida, observa as alternativas de afirmações ao lado do texto e clica para selecionar as opções que são verdadeiras.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Durante a aplicação da proposta, acolha as dúvidas e reforce quais são as partes do texto: título, subtítulo, imagens etc. Essa prática aciona os conhecimentos prévios dos estudantes e o levantamento de hipóteses, que poderão ser validadas ou não após o término de toda a atividade. O objetivo é que leiam textos considerados mais densos, de forma dinâmica e significativa.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Ciência para todos



OED: Rotulando produtos

Língua Portuguesa - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste em que o estudante observa as ilustrações dos diferentes alimentos e arrasta cada um para o conjunto de textos que contenha algumas das informações que estariam inseridas em seu rótulo.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

A proposta amplia o gênero textual Rótulo de alimentos. Como reforço, ao final da atividade, apresente alguns rótulos de embalagens variadas, de alimentos a produtos de higiene e limpeza, por exemplo e deixe que circulem entre as crianças. Peça que anotem que tipo de informações contêm e o que as difere, de rótulo para rótulo. Peça que anotem no caderno de produção de texto as informações observadas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Rotulando produtos



OED: Quiz legislativo

Língua Portuguesa - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Quiz no qual o estudante lê os textos informativos e clica na alternativa que responde a cada pergunta sobre o sistema legislativo corretamente.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O quiz com informações sobre o legislativo brasileiro contempla o tema Texto informativo. Ao responder o que se pede, o estudante precisa ler e interpretar textos. Reforce que o texto informativo é em geral, escrito em prosa e o objetivo é esclarecer o leitor sobre o tema em questão. Solicite que, no caderno de produção textual, ampliem a proposta do quiz e escrevam um pequeno texto informativo sobre o sistema legislativo brasileiro, usando suas próprias palavras, com base nos textos lidos na proposta. Fique atento ao desenvolvimento da atividade e responda às dúvidas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Quiz legislativo



***E-book* interativo: A moral da história**

Língua Portuguesa - 4º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Resumo do *E-book* interativo:

No *e-book* interativo, o estudante reforça os conceitos sobre fábulas, antônimos e sinônimos, substantivos e verbos, com uma história que conduz o estudante para as atividades propostas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte aos estudantes quais foram as principais dificuldades que sentiram e tire as dúvidas. Em seguida, amplie a proposta do *E-book* interativo sobre fábulas. No caderno de produção textual, solicite que escrevam uma fábula curta, inspirada na fábula que mais gostarem. Leia em voz alta os resultados, para que todos compartilhem suas fábulas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
A moral da história

Língua⁺⁺ Portuguesa



5° *ano*



Aprender
Mais



OED: Digionário

Língua Portuguesa - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais

5º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

O jogo simula um ambiente virtual no qual o estudante entra em contato com o significado e origem das palavras associadas à tecnologia da era digital. É preciso observar os itens do verbete e digitar a palavra por eles descrita para conhecer sua origem.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, é interessante reforçar a importância do dicionário na compilação dos verbetes. Para que ampliem a atividade, solicite aos estudantes que informem se lembram de mais verbetes associados ao mundo digital. Insira as palavras sugeridas por eles no quadro negro e, na sequência, peça que elaborem, com suas próprias palavras a definição para os termos propostos por eles. Para que a atividade não fique muito extensa, escolha 5 dos termos propostos para que eles escrevam a definição. Os verbetes podem ser afixados no mural da sala, como resultado da atividade.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Digionário



OED: Palavras combinam em versos que rimam

Língua Portuguesa - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo de clique e arraste de palavras do banco de palavras para os espaços vazios nos versos para completar os poemas. Versos que estejam identificados com uma mesma letra devem rimar entre si. Para remover uma palavra colocada, basta arrastá-la de volta para o banco de palavras.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Uma forma interessante de ampliar a proposta do jogo é apresentar alguns poemas que foram musicados, como os de Vinicius de Moraes (Rosa da Hiroshima, O Pato, A Casa, entre outros). Pesquise outros poetas que também tiveram sua produção musicada, como Paulo Leminski (Caetano Veloso gravou o poema Verdura, de Leminski) e apresente aos estudantes. A fruição dos poemas musicados é uma forma de sensibilização da poesia. Você pode resumir a biografia dos poetas para complementar a explicação. Questione se os estudantes conheciam essas produções musicais e os poetas citados. Caso eles tenham outros exemplos de poesias que foram musicadas, acolha as informações.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Palavras combinam em versos que rimam



OED: Anúncios de todo tempo

Língua Portuguesa - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa verificar os anúncios fictícios e classificar os verbos em destaque, de acordo com os tempos verbais. Para isso, é preciso arrastar a palavra para a coluna correta na tabela.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Para ampliar a proposta do jogo, divida os estudantes em equipes com até 5 pessoas para que criem anúncios publicitários para campanhas específicas do governo, como as seguintes: vacinação, censo e eleição. Deixe que as equipes escolham entre esses três temas e criem cartazes (pode ser em cartolina ou papel A3) com os slogans. Ao final da atividade, os cartazes podem ser afixados no mural da escola ou da sala.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Anúncios de todo tempo



OED: Crônicas de fazer nada

Língua Portuguesa - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Jogo em que o estudante clica nos títulos para ler as crônicas. Depois, arrasta apenas as imagens que ilustram cada crônica para os espaços correspondentes.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Pergunte aos estudantes se sentiram alguma dificuldade na realização da proposta, justamente por causa dos elementos distratores que estão no jogo. Amplie a proposta, com a produção de uma crônica de tema livre.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Crônicas de fazer nada



***E-book* interativo: Notícia da hora**

Língua Portuguesa - 5º ano - Ensino Fundamental - Anos iniciais



Resumo do *E-book* interativo:

No *e-book* interativo, o estudante reforça os conceitos relacionados à notícia e reportagem, com uma história que conduz o estudante para as atividades propostas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, verifique se os estudantes compreenderam quais são os principais elementos da notícia. Se possível, reúna os estudantes na sala de informática (caso a escola não disponha desse ambiente, realize a atividade com materiais como papel de rolo, canetas, revistas e jornais para recorte etc.) e proponha que criem um jornal mural para a sala, com notícias relevantes ao ambiente escolar. As produções manuais ou impressas serão afixadas no mural da sala e no mural coletivo da escola.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
Notícia da hora