

Adivinha a Palavra



Com o aplicativo *Adivinhe a Palavra*, o professor pode propor diversas atividades para ampliar o vocabulário dos alunos e melhorar a escrita. O download do aplicativo Pode ser feito na [Windows Store](#), [Aple Store](#), [Goolge Play](#).

Atividade do aluno:

Tema: Desvendando a música Aquarela

Duração: 1 aula

Disciplina: Português

Público-alvo: 3º ano

Objetivos:

- Enriquecer o vocabulário
- Melhorar habilidade de leitura e escrita

Passo 1

Tempo 10 min.

Descrição:

Coloque o curta "Aquarela", que utiliza a música do Toquinho para fazer uma metáfora entre a vida, do nascimento à morte, e uma pintura de aquarela que, com o tempo, descolore, para os alunos assistirem.

Passo 2

Tempo 20 min

Descrição:

Depois de assistir ao curta, peça para que os alunos façam uma lista das palavras que apareceram durante a música. Se precisar, nesse momento, repasse o filme pausadamente para que os alunos consigam anotar a maioria das palavras que eles conseguirem. Escreva cada uma das palavras levantadas pelos alunos em uma tirinha de papel.

Passo 3

Tempo 20min.

Descrição:

Divida a sala em pequenos grupos e sorteie as tirinhas de papel com as palavras entre os grupos.

Os grupos só poderão escrever as palavras que estiverem nas suas tirinhas para o outro grupo adivinhar. É importante ressaltar que se um grupo tiver proposto a palavra errada para o outro, perderá a pontuação que ganhou. Por isso, reforce para que eles se atentem bem!

Avaliação

Participação na atividade;
Compreensão do conteúdo.

Materiais

[Aulas Animadas – Adivinha palavra](#)

[Filme Aquarela](#)

Adivinha a Palavra



Com o aplicativo *Adivinhe a Palavra*, o professor pode propor diversas atividades para ampliar o vocabulário dos alunos e melhorar a escrita. O download do aplicativo pode ser feito na [Windows Store](#), Aple Store, [Goolge Play](#).

Tema: Brincadeiras

Duração: 1 aula

Disciplina: Português

Público-alvo: 3º ano

Objetivos:

- Aumentar repertório de brincadeiras
- Elaboração de regras
- Melhorar habilidade de leitura e escrita

Passo 1

Tempo: 20 min.

Descrição:

Em uma roda de conversa, faça um levantamento com os alunos das brincadeiras populares que eles conhecem, como pega pega, amarelinha, esconde esconde, entre outras e elabore uma lista com os nomes das brincadeiras.

Passo 2

Tempo: 10 min.

Descrição:

Divida a turma em pequenos grupos, faça um sorteio das brincadeiras da lista entre os grupos e peça para que cada um elabore um cartão com as regras das brincadeiras selecionadas.

Nesse momento trabalhe com os alunos esse gênero textual, apontando as informações que devem estar presentes nos cartões.

Passo 3

Tempo: 20 min.

Descrição:

Após fazer uma revisão dos cartões elaborados pelos grupos, proponha uma competição entre os mesmos. Um grupo deverá escrever o nome da brincadeira no aplicativo *Adivinhe a Palavra* e dará dicas utilizando as regras da brincadeira para o outro grupo adivinhar.

Avaliação

Participação na atividade;
Produção da cartilha pelos alunos;
Compreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Materiais

[Aulas Animadas – Adivinha palavra](#)



Plano de Aula

Adivinhe a Palavra



Com o aplicativo *Adivinhe a Palavra*, o professor pode propor diversas atividades para ampliar o vocabulário dos alunos e melhorar a escrita. O download do aplicativo pode ser feito na [Windows Store](#), Aple Store, [Goolge Play](#).

Tema: O que é o que é?

Duração: 1 aula

Disciplina: Língua Portuguesa

Público-alvo: 3º ano

Objetivos:

Explorar letras e fonemas iniciais e finais das palavras;
Conhecer o gênero textual "adivinha".

Passo 1

Tempo: 10 min.

Descrição

Inicie a aula perguntando a eles: "o que é o que é? Tem coroa mas não é rei, tem espinho mas não é peixe?" Resposta: Abacaxi. Em uma roda de conversa pergunte aos alunos: Sabem o que uma adivinha?

Conhecem alguma? Se sim, peça para compartilharem com os colegas.

Complemente a resposta da turma explicando que adivinhas são perguntas em formato de charadas que fazem as pessoas se divertirem. São muito comuns entre as crianças, mas também fazem sucesso entre os adultos.

Passo 2

Tempo: 10 min.

Descrição

Juntos pesquisem na internet exemplos de *Adivinhas*. Em seguida peça que selecionem algumas e transcrevam em pequenos cartões sem mostrar para os colegas.

Nesse momento os alunos podem também criar suas próprias adivinhas.

Durante a pesquisa, fique atento se as adivinhas que eles selecionaram tem conteúdo pertinente para a turma.

Passo 3

Tempo

Descrição 30 min.

Depois de conferir as adivinhas escolhidas, peça que formem duplas e iniciem o jogo *Adivinhe a Palavras*, no qual um aluno deverá sortear uma adivinha e escrever a resposta para o colega adivinhar.

Durante o jogo, oriente os alunos enquanto um tenta adivinhar a resposta, o outro pode ajudar dando dicas de como começa ou termina a palavra.

Avaliação

Observar a participação da turma nas atividades.

Materiais

[Qdivertido](#) e [Divertido](#).

Adivinhe a Palavra



Com o aplicativo *Adivinhe a Palavra*, o professor pode propor diversas atividades para ampliar o vocabulário dos alunos e melhorar a escrita. O download do aplicativo pode ser feito na [Windows Store](#), [Aple Store](#), [Goolge Play](#).

Tema: Água
Duração: 1 aula
Disciplina: Ciências
Público-alvo: 3º ano

Objetivos:
Desenvolver atitudes de conservação da água;
Compreensão da importância para a vida e valorização do meio ambiente.

Passo 1
Tempo: 10 min.
Descrição

Ouçã a música *A Água de Cristina Mel* com todos os alunos.

Em seguida converse em roda com a turma do que acharam de interessante sobre a música e o que eles entenderam da letra.

Passo 2
Tempo: 10 min.
Descrição

Em roda pergunte a turma:
De onde vem a água?
Será que existe muita água no planeta para beber?
Como utilizamos a água no dia a dia?
Como encontramos a água?
Como devemos fazer para cuidar da água?

Registre as palavras que mais apareceram durante a roda de conversa para depois usá-las no jogo *Adivinhe a Palavras* com os alunos.

Passo 3
Tempo
Descrição 30 min.

Agora peça que formem duplas e auxilie as turmas na seleção de palavras do registro feito durante a roda de conversa e inicie o jogo *Adivinhe a Palavra*. Após escolherem as palavras oriente que os alunos deem dicas para que o colega consiga adivinhar.

Solicite que cada dupla elabore uma cartilha com dicas de como preservar a água para distribuir para os colegas.

Avaliação

Observar a participação dos alunos na atividade e o envolvimento deles na produção da cartilha;
Observar a compreensão do conteúdo no momento de apresentação da cartilha para os colegas.

Materiais

[A Água de Cristina Mel](#)