SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

Ler, escrever e contar com jogos

2º Ano · 5 aulas

Autoria do plano: **Equipe de Formação Continuada da SEMED**
Produzido na Formação Continuada para 2º ano.

Instituição de Ensino: _____

Professor(a): _____

Turma: _____ **Data(s):** _____

COMPONENTE CURRICULAR
Língua Portuguesa

EIXOS
PRODUÇÃO DE TEXTOS / ESCRITA; ANÁLISE LINGUÍSTICA / SEMIÓTICA

CONTEÚDO
Conhecimento do alfabeto do português do Brasil. / Relação grafema x fonema: Princípio acrofônico.

Objetivos de aprendizagem

EF02LP06
Língua Portuguesa

Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto, a fim de dominar as convenções da escrita.
Na distribuição trimestral: 1º, 2º e 3º trimestres

Texto de apoio ao professor

O Sistema Alfabético de Escrita (SAE) não se reduz à memorização mecânica de letras, pois se trata de um sistema conceitual complexo, cuja compreensão exige da criança um trabalho intelectual ativo. Esse conhecimento é essencial porque orienta a prática pedagógica: se o docente entende a alfabetização apenas como associação entre símbolos e sons decorados, tende a privilegiar a cópia e a repetição, ignorando o raciocínio que a criança desenvolve ao longo do processo. Ao compreender que, na fase pré-silábica, a criança concebe a escrita como um desenho das coisas e que o avanço depende de perceber que ela representa os sons da fala, o professor passa a reconhecer as escritas não convencionais como hipóteses legítimas, e não como erros por descuido. Com isso, torna-se capaz de diagnosticar em que momento cada aluno se encontra, planejar intervenções que provoquem reflexão sobre a língua e mediar a transição conceitual necessária para que a criança aprenda a ler e escrever de forma autônoma. Assim, o domínio desse conhecimento fundamenta decisões didáticas mais intencionais e eficazes, sem dispensar o ensino explícito e sistemático das relações entre letras e sons.

Encaminhamentos teórico-metodológicos

1º momento: Antes da leitura

Roda de conversa. Mostre apenas a capa e o título do livro "Quanto pior, melhor! escrito por André Curvello e pergunte:

1- O que vocês acham que significa a expressão *Quanto pior, melhor!*?

2- Pode existir um lugar onde as pessoas preferem ficar tristes ou bravas?.

Depois, peça que observem a capa: as cores, as expressões dos personagens e as ilustrações de Romont Willy.

“Eles parecem felizes, bravos ou assustados?”

2º momento – Leitura compartilhada e conversa interpretativa

Apresente a contação da história, ou faça a leitura em voz alta, com pausas para as crianças anteciparem o que vai acontecer. Depois converse com a turma:

• Quais são os personagens da história?

• O que acontece na narrativa?

• Qual situação chamou mais a sua atenção?

• O que o título significa dentro da história?

• Que palavras da história você conseguiu identificar?

3º momento – Jogo do Exagerador

Brincadeira em cadeia, imitando o diálogo do livro.

O professor diz “Lá vem chuva!”;

o aluno 1 responde “Chuva não, chuvarada!”;

o aluno 2, “Chuvarada não, temporal!”;

o aluno 3, “Temporal não, uma grande tempestade!”.

Em seguida, cada aluno ilustra ou escreve uma frase do dia a dia transformada em frase exagerada (por exemplo: “Estou com fome” vira “Estou morrendo de fome”).

4º momento – Oralidade e escrita: consciência fonológica

Oralidade. Diga palavras marcantes da história de forma pausada (ci-da-de, pi-or, chu-va). Peça que os alunos batam palmas para cada sílaba e digam qual é o primeiro som que escutam e qual letra o representa. Desafio: “Qual letra faz o som CH de Chiadeira e Chuva?”

Escrita. Complete no quadro ou em folha impressa a tabela a seguir.

Palavra normal	Palavra exagerada	Quantas sílabas?	Separação
chuva	chuvarada	4	chu-va-ra-da
espirro	pneumonia	4	pneu-mo-ni-a
chuvarada	temporal	3	tem-po-ral
chiado	chiadeira	4	chi-a-dei-ra

Atividade escrita.

• A. Complete as palavras com a parte que falta:

1. ___ATO (PRA)

2. ___INCO (BR)

3. ___UVA (CH)

4. PA___AÇO (LH)

5. NI___O (NH)

6. ___UTA (FR)

B. Separe as palavras em sílabas:

PRATO= _____

BRINCO= _____

CHUVA= _____

PALHAÇO= _____

NINHO= _____

C. Escolha uma palavra que aparece na história e escreva uma frase.

_____

_____

5º momento – Jogo: Roleta do “Quanto pior, melhor!”

A criança gira a roleta, pega a carta de mesmo número, lê a situação (ou a professora lê) e completa em voz alta:

“Quanto pior, melhor! Porque agora eu posso...”.

Exemplo: “Perdi meu lápis favorito” pode virar “...pedir emprestado e fazer um novo amigo”.

Sugestão: Ao final, a turma vota na solução que foi mais criativa.

6º momento – Jogos com sílabas complexas

Organize a turma em grupos e alterne as estações, usando as palavras PRATO, BRINCO, TRATOR, CRAVO, GRILO, FRUTA, CHUVA, PALHAÇO e NINHO:

• **Cartões de leitura:** o aluno lê a palavra, localiza a sílaba complexa e diz outro exemplo.

PRATO - GALHO - BRANCO - BRINCO - TRAPO - TRATOR - CRAVO - PREGO - GRITO - GRILO - GRANDE - FRUTA - PALHAÇO - MANHÃ - NINHO.

• **Quebra-cabeça silábico:** monte as palavras com as sílabas recortadas, leia em voz alta, bata palmas e circule o encontro consonantal ou dígrafo.

TRA - TOR - PRA - TO - BRIN - CO - CRA - VO - GRI - LO - FRU - TA - NI - NHO - CHU - VA - PA - LHA - ÇO

• **Bingo das sílabas:** o professor fala uma palavra e o aluno marca a sílaba complexa na cartela.

PRA BRIN TRA	**FRU TRA CHU**	**NHO CRA BRIN**	**GRI LHA FRU**
CRA GRI FRU	**BRIN NHO PRA**	**CHU FRU GRI**	**PRA CHU CRA**
CHU LHA NHO	**LHA GRI CRA**	**TRA PRA LHA**	**NHO TRA BRIN**

• **Trilha dos desafios:** com um dado e dois peões, o aluno lê a palavra da casa ou cumpre o desafio (dizer palavra com BR, contar as sílabas de CHUVA, identificar o dígrafo NH). Quem erra volta à casa anterior; na casa “Pausa”, ajuda um colega.

Cartões de desafio

1. Fale uma palavra que comece com PR.

2. Encontre o dígrafo em CHUVA.

3. Diga uma palavra com BR no início.

4. Qual é a sílaba complexa de PALHAÇO?

5. Separe TRATOR em sílabas.

6. Diga outra palavra com NH.

Sugestão: encontros consonantais (PR, BR, TR, CR, GR, FR) e dígrafos (CH, LH, NH).

Orientação: a capa do livro serve como ponto de partida. As palavras das atividades são sugestões de vocabulário e não são apresentadas como transcrições do texto da narrativa.

7º momento – Fechamento e registro coletivo

Registre no quadro: “O que aprendemos?

Que dias ruins acontecem para todo mundo, mas a gente pode usar a cabeça para resolver.” (sugestão)

Para o registro final, os alunos em fase inicial participam de um ditado coletivo, em que o professor escreve o que a turma faria para animar os moradores da cidade. Os alunos mais avançados escrevem frases sobre atitudes que deixariam a cidade mais alegre, com mediação do professor.

Recursos auxiliares

•Livro Quanto pior, melhor! (ou vídeo de apresentação do autor);
•quadro, giz ou canetas, folhas sulfite e lápis de cor;
•roleta de papelão com 6 casas e cartas de situação;
•cartões de palavras, cartelas do bingo de sílabas, peças do quebra-cabeça silábico e tabuleiro da trilha dos desafios;
•dado e peões.

Avaliação

Avaliação contínua e processual, observando se o aluno:
•participa das conversas e levanta hipóteses a partir do título e da capa;
•segmenta palavras em sílabas e reconhece rimas e sons iniciais;

•lê e escreve palavras com encontros consonantais e dígrafos;
•escreve frases com sentido, com a ajuda do professor quando necessário;
•coopera com os colegas e respeita as regras dos jogos.

Referências

CASCAVEL. Currículo para a Rede Pública Municipal de Ensino de Cascavel, volume II: Ensino Fundamental, anos iniciais, 2020.CURVELLO, André. Quanto pior, melhor! Ilustração de Romont Willy. 1. ed. São Paulo: Inteligênios, 2025. 36 p.

Observações

CRÉDITOS

Autoria: Equipe de Formação Continuada da SEMED
Origem: Produzido na Formação Continuada para 2º ano.
Publicado em: 09/11/2026, no Banco de Planos de Aula da Rede Municipal de Ensino de Cascavel.
Como citar: Equipe de Formação Continuada da SEMED. Ler, escrever e contar com jogos. Banco de Planos de Aula da Rede Municipal de Ensino de Cascavel. Disponível em: www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/planos-de-aula/80.
Anexos, para baixar no banco: Atividades 2º ano.pdf.

Ao adaptar ou reproduzir este plano, mantenha o crédito à autoria.