

CONSTRUINDO A ESCRITA

GRAMÁTICA
ORTOGRAFIA

2

Manual do Professor

Carmen Silvia C. Torres de Carvalho

Déborah Panachão

Sarina Bacellar Kutnikas

Silvia Maria de Almeida Salmaso



Índice

Distribuição das atividades do <i>Livro do Aluno</i> em Módulos	5
Carta ao Professor	8
Apresentação da coleção	9
Dinâmica do trabalho	10

Módulo I – Letra, sílaba, palavra (revisão) e divisão silábica

Revisão	11
Divisão silábica	12
Como introduzir a divisão silábica	12
Divisão de sílabas de estrutura pouco comum	13
Como introduzir a nomenclatura	14
Como trabalhar a divisão silábica irregular (rr, ss)	16
Relação divisão silábica x divisão em final de linha	17
Problemas em relação à divisão silábica	17
Respostas das atividades do Módulo I	18

Módulo II – O significado do espaço na escrita

Trabalhando com o espaço – revisão	20
Aglutinação x segmentação de palavras	22
Respostas das atividades do Módulo II	23

Módulo III – Pontuação

Pontuação lógica e expressiva	25
Pontuação expressiva	25
Pontuação lógica	25
Marcas de oralidade e repetição de palavras	28
O discurso direto	29
A repetição de palavras	31
Respostas das atividades do Módulo III	32

Módulo IV — Paragrafação

Reflexões sobre o parágrafo	35
Como paragrafar?	35
Respostas das atividades do Módulo IV	37

Módulo V — Letras maiúsculas

Estratégia	38
Respostas das atividades do Módulo V	39

Módulo VI — Tonicidade e acentuação

Tonicidade	40
Acentuação	43
Respostas das atividades do Módulo VI	46

Módulo VII — As letras G e J

A letra G	48
Estratégia	49
G + consoante	49
G + vogal	49
GA - GO - GU	49
GE - GI	50
GUA - GUE - GUI	50
A letra J	51
Sugestões de atividades de sistematização das letras G - J	52
Respostas das atividades do Módulo VII	53

Módulo VIII — As letras C, G e Q

Que letra usar?	56
Respostas das atividades do Módulo VIII	60

Módulo IX — As letras M e N em final de sílaba

Reflexões	60
Atividades de sistematização	61
Respostas das atividades do Módulo IX	66

Módulo X — L, O, U em final de palavra

Cá entre nós... ..	68
A Letra L em final de palavra	69
A letra U em final de palavra	69
Palavras com consoante + U	69
Palavras com vogal + U	70

L, O, U	71
Palavras com consoante + O	71
Palavras com vogal + O	72
Atividades de sistematização	73
Respostas das atividades do Módulo X	73

Módulo XI — As letras E e I em final de palavra

Algumas considerações	75
Estratégia	76
Palavras terminadas por E	76
Palavras terminadas por I	76
Atividades de sistematização	76
Respostas das atividades do Módulo XI	79

Módulo XII — As letras S e Z em final de palavra

Estratégia	81
Descobertas sobre o S	81
Descobertas sobre o Z	81
Atividades de sistematização	81
Respostas das atividades do Módulo XII	83

Apêndice

Usando o dicionário	84
Sugestões de como lidar com a dificuldade de compreensão da explicação dada no dicionário	85
Sugestões de como lidar com a dificuldade de encontrar palavras que estão no plural, feminino, ou grau aumentativo e diminutivo	85
Sugestões de como lidar com a dificuldade de compreender expressões encontradas no texto.....	86
Palavras variáveis e invariáveis — Uma introdução ao trabalho com classes gramaticais.....	86
Sugestões de jogos ortográficos para sistematização	88
Jogos de <i>Stop</i>	88
Bingo ortográfico	91
Jogo das dicas	92
Palavras cruzadas	93
Soletrando	93
Jogo dos animais	94
Bibliografia	95

Distribuição das atividades do *Livro do Aluno* em Módulos

Livro do Aluno

Módulos

GRAMÁTICA

Figuras diretas	7	MÓDULO I Letra, sílaba, palavra (revisão) e divisão silábica
Qual é o número?	9	
Bilhete chinês	10	
Bingo!	11	
O mistério do livro sem mistério	12	
Colorindo	13	
Que estranhas!!!	14	
Ignorante?.....	15	
Qual é o próximo?	16	
Adivinhe o que é... ..	17	
Quem pode ficar com quem?	18	
Recriando	19	
Brincando de não-me-olhe	21	
Transformação	23	
Quebra-cabeça I	24	
Salada de frutas maluca	25	
Quebra-cabeça II	26	
Libélulas	27	
Borboleta de qualidade	28	
O jogo do contrário	30	
Se tivesse algo escrito, seria um... ..	33	MODULO II O significado do espaço na escrita
Velhos conhecidos... ..	34	
E este agora?	35	
Adivinhe este agora!	36	
Café com nosco???	37	
“Panheiro”?!?	38	
Pi-co-ta-das	39	
Indo e vindo	40	
Desvendando mistérios	41	
Leia num repente!!	43	
Separadas ou se paradas??	45	
Pontos extintos?!? – 1ª parte	46	MÓDULO III Pontuação
Pontos extintos?!? – 2ª parte	47	
Não! Só deslocados!!!	48	
Maluquinho	49	
Pontuando	50	
Ai... Ui... Que picada... ..	54	
Pé-com-salto, pé-sem-salto??? – 1ª parte .	55	
Pé-com-salto, pé-sem-salto – 2ª parte	56	

Pé-com-salto, pé-sem-salto – 3ª parte ...	57	
Que história?!?	59	
A lenda dos diamantes – 1ª parte	60	
A lenda dos diamantes – 2ª parte	61	
A lenda dos diamantes – 3ª parte	62	
Escafandristas	63	
Algumas coisas sobre o gato...	64	
A abobrinha	65	
Um real entardecer...	68	
O fazendeiro, seu filho e o burro	70	MODULO IV
Pára e grafa... O parágrafo	71	Paragrafação
Pedrinho. Esqueleto?!	73	
Quebre a cabeça	74	
Aprendendo a escolher	79	MÓDULO V
O que está esquisito?	83	Letras
O que continua esquisito?	84	maiúsculas
O que estava esquisito?	85	
Labirinto	86	MÓDULO VI
Preste atenção!!!	88	Tonicidade e
Inventando...	89	acentuação
Fogo! Fogo!	90	
Festival das cores	92	
Jogo-da-velha	93	
Jogo de <i>Stop</i>	97	
Descubra o segredo	98	
Stop de lacunas	99	
Jogo dos nove erros	100	
Você sabe explicar?	101	
Resta uma	102	
Estranha no ninho	104	
ORTOGRAFIA		
Cruzes!!!	105	MÓDULO VII
Corre... Corre!	106	As letras G e J
Quem faz o quê?	108	
Cruzadinha	110	
Silabando	112	
Quem mais é da família?	113	
Agora!!!	114	
Ajeitando...	115	
Caça-palavras	117	
O jeitinho da Quitéria	119	
Ligue e se ligue...	121	

Com qual deles?	122
Aumente e invente	123
Descubra o caminho	124
Quem faz mais?	126
Caminhando	128
Bingo!	129
Jogo do cai-não-cai	131
Três em um	133

MÓDULO VIII

As letras
C, G e Q

Completando...	134
Fundindo a cuca...	136
De par em par	137
Tirando de letra!	138
Salada de letras	139
Letras cruzadas	140
Experimentando...	142
Qual a letra que falta?	143
Os esquecidos	144
História enrolada	145
Cruzadinha	146
E o vento levou	148

MÓDULO IX

As letras M e N
em final de sílaba

Pirando com a pirâmide	149
O aniversário de _____	151
Edifíciolouco....	153
Passando para o passado	154
Piu... Pio?! Pil?!!	156
Cruzadinha do oa oirártnoc	157
Jogo-da-velha	158
Desentorte estas!	160

MÓDULO X

L, O, U
em final de palavra

I ou E?	161
O rango da vovó...	162
Parece, mas não é...	165
Que bicho deu?	166
Sapeando informações...	168
Stop!	170

MÓDULO XI

As letras E e I
em final de palavra

Caracol	171
Jogo dos sete erros	173
Bingo	174
Quem nasce lá é...?	176
Recortando...	178
Cata-vento	180
Referências bibliográficas	183

MÓDULO XII

As letras S e Z
em final de palavra

Carta ao Professor

Este material é o produto de catorze anos de trabalho experimental. Nestes anos todos tenho buscado compreender de que forma uma pessoa se apropria de um objeto de conhecimento para, através deste saber, pensar um meio de ajudar professores e alunos a realizarem uma apropriação da língua que seja efetiva e gratificante.

Algumas idéias nortearam o trabalho. Em primeiro lugar, a consciência de que todo conteúdo, qualquer que seja ele, nunca é um fim em si mesmo. Ele é, sim, apenas um pretexto para se aprender a pensar o próprio conhecimento, para se compreender que aprender não é reproduzir verdades alheias, mas sim aprender a olhar para o mundo colhendo dados, transformando-os e tirando conclusões. Enfim, conhecer é produzir, e não reproduzir conhecimento. Esta descoberta da própria capacidade de produção de conhecimento tem sido fonte de energia interna para as pessoas olharem o mundo através de seus próprios olhos (e não através dos olhos de outrem...), acreditando no valor daquilo que vêem e pensam. Só desta forma acredito que possamos formar gente crítica e forte o bastante para saber-se capaz de ser agente transformador de sua própria vida e da realidade que a cerca.

Para que este objetivo pudesse ser atingido era necessário que a língua fosse vista como um objeto a ser descoberto, analisado nas suas múltiplas possibilidades de recortes, organizações e relações. Não mais como um conjunto de modelos e regras a serem introjetados, mas um sistema articulado a ser desvendado. Como uma teia

Onde o aluno pudesse ir se apropriando de cada fio e gradativamente tecendo a trama das relações e significações. Para tal seria necessário agir sobre a língua e não se submeter a ela. Seria preciso reinventá-la a todo instante para descobri-la.

Esta postura de investigar o conhecimento em geral e a língua em particular só seria possível de acontecer se houvesse uma forma diferenciada de transformar em ação todos estes ideais dentro da sala de aula. E transformar idéias em realidade não é uma tarefa nada simples. (Vocês, professores, bem o sabem!!!)

Para empreendê-la, ao longo destes anos pude contar com uma equipe enorme de trabalho a quem agradeço muito. Teoricamente, fundamentando-me, ensinando-me a pensar e olhar pela perspectiva da teoria de Jean Piaget, pude ter o orgulho e o prazer de ter sido formada por meu grande mestre, Prof. Lino de Macedo, que mais do que uma perspectiva teórica ensinou-me um modo de olhar para a vida. Na prática, fui auxiliada por um número grande de professores de várias escolas onde trabalhei ou trabalho como assessora e que foram pesquisadores ao meu lado, experimentando estratégias, ajudando-me a conhecer a realidade das crianças, a analisar sucessos e fracassos para que o trabalho pudesse ser aperfeiçoado. Conte também com centenas de crianças que, investigadores inatos do mundo, ajudaram-me a enxergar coisas que não via e que, através de seu entusiasmo, iam me apontando a direção a seguir.

Hoje, finalmente, um antigo sonho – o de partilhar com um número maior de pessoas toda minha reflexão – está se tornando realidade. Sonhos são coisas muito sérias e por isso vê-los acontecer é sempre muito emocionante. O primeiro impulso para escrever deu-me minha amiga Guila, cuja fé na possibilidade do meu trabalho vir a se tornar um livro foi decisiva. Meus agradecimentos também à Déborah, à Sarina e à Silvia, minhas co-autoras, que partilharam comigo este sonho e ajudaram-me a fazer dele realidade.

Espero que esta coleção possa ajudá-los a manter o prazer de aprender sempre vivo dentro da sala de aula.

Carmen

APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO

Esta coleção de 1ª a 4ª série é formada de 8 volumes. Apresenta para cada série:

- a) 1 livro com a proposta de leitura e análise de textos de livros publicados; e
- b) 1 livro com as atividades de sistematização da Gramática e da Ortografia.

Em relação ao livro de Gramática e Ortografia, o *Livro do Professor* corresponde perfeitamente ao *Livro do Aluno*, que virá acompanhado deste **Manual do Professor**, com as orientações, reflexões e sugestões de estratégias para a melhor utilização do *Livro do Aluno*. É de extrema importância que o professor acompanhe, paralelamente a seu trabalho em sala de aula, a leitura das orientações do *Manual do Professor*, a fim de compreender os objetivos e a postura de trabalho propostos.

Esta coleção tem como pressuposto teórico uma perspectiva construtivista de aprendizagem. Portanto, o conhecimento não é visto como algo posto para dentro do aprendiz em doses controladas, mas sim como algo a ser produzido, construído por ele enquanto sujeito e não enquanto objeto da aprendizagem.

Assim sendo, as atividades propostas são vistas como desencadeadoras de reflexões sobre a forma como a língua escrita se organiza e se articula para produzir diferentes significados e emoções.

A idéia central do trabalho é a compreensão de que a língua escrita é um outro sistema de representação em relação à língua falada. Falar e escrever são objetos de conhecimento diferentes, que exigem que o sujeito se aproxime de cada um de forma diferenciada. Assim sendo, aprender a escrever é compreender as leis de composição do sistema de representação da escrita.

A Gramática e a Ortografia são, assim, vistas como sistemas a serem desvendados e compreendidos como um conjunto de leis e **articulações possíveis, impossíveis, prováveis** ou **pouco prováveis**. Aprendê-las não é memorizar regras arbitrárias às quais o sujeito deve se submeter, mas é agir sobre a língua, pensar suas propriedades, recortá-la em suas múltiplas facetas para ir gradativamente construindo sua teia de relações.

Por termos neste trabalho buscado um olhar diferenciado sobre a língua, o *Manual do Professor* traz toda uma discussão teórica de como a compreendemos, e estratégias para desenvolver em sala de aula que possam propiciar esta reflexão e suas descobertas.

Em relação à Ortografia, nossa postura se mantém a mesma que em relação à Gramática. A Ortografia tem sido analisada e trabalhada pela maior parte dos educadores como uma questão de imitação, memorização ou introjeção de um modelo. O erro ortográfico tem sido visto, dentro desta linha, como mera falta de memória e de atenção por parte da criança e, em consequência, o trabalho baseia-se apenas na repetição exaustiva de um modelo ortográfico.

Mas, se a questão da Ortografia fosse apenas uma questão de memória, não deveria haver erro, uma vez que a criança se depara a primeira vez e inúmeras vezes depois, com essa mesma palavra, escrita corretamente. No entanto, ela erra. Erra porque reflete, busca regularidades, trabalha sobre hipóteses de como se constituiria esse sistema ortográfico.

Na coleção **Construindo a escrita**, o trabalho com Ortografia se propõe a discutir com os alunos como se organiza este sistema, levando-os a operar sobre a grafia das palavras, observar identidades, classificar e relacionar as informações da língua em busca de maior compreensão do sistema.

A estrutura do trabalho compõe-se de atividades de descoberta e da sistematização através de jogos lógicos. As atividades de descoberta estão descritas no *Manual do Professor* e devem ser realizadas antes das atividades de sistematização, que são apresentadas no *Livro do Aluno*.

Nossa escolha por uma sistematização através de jogos lógicos fundamenta-se no trabalho desenvolvido no LaPp (Laboratório de Psicopedagogia do Instituto de Psicologia da USP) coordenado pelo Prof. Lino de Macedo, que pesquisa a influência da utilização de jogos lógicos (em sala de aula e em clínica) como elementos de desenvolvimento da inteligência e estruturação do pensamento, além de propiciarem um trabalho de relacionamento humano. A utilização de jogos lógicos lingüísticos tem possibilitado aos alunos uma relação mais ativa com o sistema da língua, além da ampliação do universo vocabular e uma relação afetiva com um conteúdo geralmente tão árido.

Além dos jogos e atividades já contidos no *Livro do Aluno*, no *Manual do Professor* há a descrição de mais jogos, todos de sistema aberto, ou seja, jogos cuja estrutura o professor pode adaptar ao universo vocabular e ao assunto que estiver desenvolvendo. Podem ser auxiliares no trabalho de sistematização das descobertas dos alunos. Vivendo a Ortografia e a Gramática sob este outro enfoque, esperamos que você e seus alunos possam redescobrir o prazer de aprendê-las.

Dinâmica do trabalho

Para que o material possa proporcionar um trabalho mais rico e eficiente é importante que algumas posturas sejam garantidas. Desta maneira, observe:

- 1 - **As atividades estão agrupadas pelo assunto da Gramática ou da Ortografia a ser trabalhado e não por ordem de uso.** Portanto, não devem ser utilizadas na seqüência em que aparecem. É acompanhando o ritmo e o interesse da classe que o professor vai construindo a prática proposta nesta coleção.
- 2 - Nosso objetivo não foi esgotar os assuntos com as atividades propostas. Cabe ao professor, a partir das características e necessidades de sua classe, criar outras atividades que preencham essas lacunas propositadamente deixadas por nós. Este material pretende ser uma espinha dorsal que norteia o trabalho, devendo o professor, através da observação das necessidades específicas da classe, ampliá-lo, completá-lo, adequá-lo. Apresentamos, no final deste livro, um apêndice com sugestões de jogos que podem ser adaptados ao assunto a ser trabalhado.
- 3 - **As atividades foram pensadas como desencadeadoras de discussão sobre propriedades do sistema da língua e devem ser tratadas como tal,** ou seja, nosso grande objetivo é a discussão em si mesma, a reflexão que emerge dela, a possibilidade de se fazer generalizações, e não simplesmente a obtenção de uma resposta correta. Para que isto aconteça efetivamente, é necessário que o professor mantenha uma postura coerente com esta proposta:
 - a) **postura de investigação através de perguntas abertas.** Através destas perguntas o professor dirige o olhar do aluno para aspectos relevantes do objeto de investigação, mas não dá as respostas. Estas, o aluno deve buscar dentro de si, na troca com a língua.
 - b) **diante de uma hipótese levantada por uma criança, pedir confirmação do grupo ou da própria língua.** Colocações do tipo: "O que você observou para chegar a esta conclusão?" ou "Como você pensou para concluir isso?" ou "Alguém mais também observa isto em suas palavras?" são procedimentos que levam as crianças a desenvolverem uma postura de investigação de conhecimento, que logo é ampliada em extensão a outros conteúdos, escolares e de vida.
- 4 - **As descobertas devem ser registradas para que não se percam.** Por esta razão, sugerimos que as crianças tenham um caderno de registro das descobertas, em que possam organizar o conhecimento e que depois possa ser utilizado como fonte de pesquisa. As descobertas devem ser redigidas pelo grupo-classe juntamente com o professor.
- 5 - **A maior parte das atividades deve ser desenvolvida em duplas ou em pequenos grupos.** A troca resultante do trabalho em equipe permite a ampliação de perspectiva e o desenvolvimento da capacidade de argumentação do aluno, além de dinamizar o processo de aprendizagem.

- 6 - **O trabalho de investigação pode ser organizado parte em sala de aula e parte em casa.** Esta dinâmica agiliza o trabalho e vem descrita em seus passos ao longo desse *Manual*.
- 7 - **As perguntas feitas pelas crianças devem ser objeto de reflexão do professor.** Ouça-os com atenção, pois é através delas que em geral o aluno revela seu pensamento. Ao “saber ouvi-los” o professor descobre qual o caminho de interferência que pode ser tomado. Gostaríamos que o professor tivesse também, dentro de si, a clareza de que a construção de um conhecimento é um processo e, enquanto tal, que há um caminho de aquisição onde o objeto, parcialmente construído, ainda não se mostra em sua totalidade. Isto não significa que não tenha havido aprendizagem ou evolução. Não temos a intenção de que, através deste trabalho, o aluno termine o ano sem errar. Nosso objetivo é que, ao tratar a Gramática e a Ortografia desta forma, eles aprendam a pensar o conhecimento específico e a própria vida como conjunto de possíveis, e que saibam que é através da reflexão e da ação sobre o mundo que ele é apropriado e transformado.

MÓDULO I — Letra, sílaba, palavra (revisão) e divisão silábica

Revisão

As atividades iniciais do Módulo I têm o objetivo de fazer a revisão dos conceitos de letra, vogal, consoante, sílaba e palavra, agora já com o intuito de prepará-los para o trabalho de divisão silábica. São adivinhações, cruzadinhas e charadas, em que a aplicação destes conceitos se faz necessária. Os exercícios exploram também a importância do valor posicional das letras, a fim de preparar os alunos para a observação das séries de letras, condição necessária para o trabalho de divisão silábica.

Ao longo da 1ª série, os alunos já terão trabalhado com os conceitos de **letra; vogal; consoante; sílaba e palavra**. Além de utilizar estes conceitos, terão feito análises de estruturas silábicas e observado que há uma variação muito grande de possibilidades de estruturas de sílabas. Assim sendo, o trabalho da 2ª série vai ter início através de uma revisão dos conceitos citados para que se possa proceder à ampliação e ao aprofundamento do conteúdo.

Sugerimos para esta revisão atividades do tipo:

- 1) **Jogo de dicas:** utilizando os conceitos, o professor pede que encontrem no parágrafo X do texto uma palavra que seja formada por um número X de letras, sendo X vogais e X consoantes; que tenha número X de sílabas; uma sílaba formada por vogal — consoante; outra por consoante — consoante — vogal, etc.
- 2) **Diagramas** de sílabas para completar. Veja um exemplo na atividade do Livro do Aluno **Adivinhe o que é**.
- 3) **Jogo da transformação:** o professor dá uma palavra inicial e o aluno deve descobrir uma nova palavra alterando apenas uma letra ou uma sílaba, dependendo do objetivo do jogo naquele momento. Pode ser jogado em grupo na sala de aula e feito como lição de casa depois. Exemplo do jogo: O professor dá a palavra **carta**. O primeiro aluno do grupo transforma em **Carla**, o segundo, em **fala**, o terceiro, em **fama** e assim por diante. O grau de dificuldade amplia-se conforme aumenta o número de sílabas da palavra geradora.
- 4) Atividades do tipo: Qual a primeira sílaba de tal palavra? Qual a terceira palavra da segunda linha do texto? Quantas sílabas têm tais palavras?

Esses tipos de atividades têm como objetivo buscar o limite de certos conceitos para que se possa preparar o momento seguinte. É importante lembrar que as crianças desta faixa com frequência acham que uma letra não pode ser uma sílaba ou uma palavra. Assim sendo, o professor deve estar atento a situações como, por exemplo: “Aquele homem era a única esperança que os meninos tinham de salvação naquele momento”. Quando se pergunta qual a quarta palavra da frase, caso eles digam que é *única*, observamos que há aí um erro conceitual, e que é necessário ser revisto o pensamento das crianças sobre o que uma palavra precisa ter para ser **palavra**.

Veja, no *Livro do Aluno*:

Figuras diretas

Qual é o número?

Bilhete chinês

Bingo!

Analisemos os objetivos das atividades do *Livro do Aluno*:

Figuras diretas

Completar as palavras cruzadas é tarefa simples para as crianças. O desafio está em descobrir as respostas às perguntas feitas depois. Cada uma delas foi cuidadosamente escolhida para desenvolver a acuidade da interpretação de texto, por isso fazem um certo jogo de palavras. Por exemplo, entre as questões 3 e 4 temos apenas uma diferença: palavra formada por apenas uma sílaba de três letras (*sol*) e palavra que tenha uma das sílabas formada por três letras (e aí podem ser *milho*, *máscara*, *regador*, *óculos*). Aproveite bem esta situação para ajudá-los a observar estes detalhes, pois são eles que atrapalham as crianças na compreensão de problemas de Matemática, experiências de Ciências, etc.

Qual é o número?

Para descobrir qual o número de cada palavra, o aluno deve saber diferenciar letras, sílabas, vogais, consoantes, trabalhando com a idéia de exclusão: se tem 4 sílabas, as que não têm 4 sílabas caem fora; se são 4 vogais e 5 consoantes, a palavra tem que ter nove letras, e assim por diante.

Bilhete chinês

Esta atividade sempre fascina as crianças. Descobrir que as palavras estão escritas em coluna, como escrevem os chineses, costuma ser uma alegria entre eles. Aproveite para que observem que cada sílaba pode ser pronunciada individualmente, não podendo separar, por exemplo, *chineses* em ch-in-es-es. Para escrever um bilhete em chinês para o amigo terão necessariamente que dividir as palavras em sílabas...

Bingo!

Este jogo de bingo pede que as crianças pensem as palavras dadas em número de letras, sílabas, vogais e consoantes. A novidade dele está na segunda parte, quando criam uma nova tabela. O desafio está em aplicar os conceitos em uma situação em que devem pensar simultaneamente no certo e no errado para realizar o preenchimento.

Divisão silábica

Como introduzir a divisão silábica

Problematizando

O objetivo da estratégia a seguir é criar uma situação de conflito para que os alunos possam refletir sobre a divisão silábica.

O professor apresenta uma lista de palavras e pede que pintem cada sílaba de uma cor.

Veja, no *Livro do Aluno*, a atividade **Colorindo**.

Esta atividade traz situações que as crianças possivelmente não conseguirão resolver, e é na discussão dessas situações que o professor vai levantando as regras.

É importante que eles percebam que:

- há certas letras que podem aparecer como a última letra de uma sílaba, ou como a primeira letra da sílaba seguinte,
- para decidir onde a sílaba termina é preciso analisar a letra seguinte.

Exemplo: *carta* e *careta*. Em *carta*, o **R** fica na sílaba do **ca** porque depois dele vem consoante. Em *careta*, o **R** forma sílaba com o **e** porque depois do **R** vem vogal.

A partir deste exercício e sua discussão, os alunos poderão perceber que:

- a) a maior parte das sílabas termina por vogal;
- b) as consoantes que aparecem em final de sílaba com maior frequência são: **r, l, s, m, n** e que depois delas sempre vem uma outra consoante.

Se quiser se aprofundar no assunto, pergunte para as crianças se pode ser qualquer consoante ou apenas algumas. Ajude-os a pensar em palavras com **mp, mc**, etc. e poderão verificar que depois do **m** só aparecerão **p** e **b**, que depois do **n** podem aparecer **c, d, f, g, h, l, q, r, s, t, v, x, z** (o **b, m, n, h, p** não aparecerão). Ajude-os a observar que depois do **n** às vezes aparece o **s** na mesma sílaba (*transporte*), às vezes em outra sílaba (*ensaiboar*). Para saber quando é na mesma sílaba ou não, observa-se que quando o **s** está na sílaba do **n**, depois dele vem consoante; quando está na sílaba seguinte, depois vem vogal. Após o **l** podem aparecer **b, c, d, f, g, m, n, p, q, r** (raras palavras), **s, t, v, x, z**. Ajude-os a descobrir que depois do **l** o **j** não costuma aparecer (existem algumas poucas palavras na maioria de origem árabe e de sentido pouco comum. Em geral estas palavras são desconhecidas das crianças). Ao saberem disto, em caso de dúvida, escolher sempre **g** depois de **l**, pois a chance de acertar é maior!!! Depois do **r** podem aparecer **b, c, d, f, g, j** (raras palavras!), **l, m, n, p, q, r, s, t, v, x, z**. A única que não é possível é o **h**. Após o **s** podem aparecer **b, c, d, f, g, j, l, m, n, p, r, s, t, v, x, z**. Só o **h** não é possível.

Divisão de sílabas de estrutura pouco comum

Para a descoberta de separações silábicas envolvendo estruturas de sílabas terminadas por outras consoantes, é preciso trabalhar antes a grafia dessas palavras, pois por não reconhecer este tipo de sílaba, as crianças procuram regularizar a grafia. É o que acontece quando escrevem “*adivogado*,” “*iguinorante*,” etc. Assim sendo, propomos que o professor faça um ditado de algumas dessas palavras para que as crianças escrevam “como acham que deve ser.” Ditado feito, o professor pede que escrevam na lousa todas as formas que apareceram na classe, discute por que acharam que era daquele jeito e pede que olhem no dicionário para verificar a grafia correta. Se você puser pontos para os que acertarem, a atividade transforma-se em jogo: ganha quem acertar mais palavras.

Depois de trabalhada a grafia das palavras do ditado, pode-se pedir que dividam-nas em sílabas. Discuta essa divisão com os alunos, que poderão, neste momento, retirar algumas regras como as que seguem abaixo:

- a) Em algumas palavras também podem aparecer sílabas terminadas por **b, c, d, f, g, p, t, x** (*obturação; occipital; advogado; oftalmologista; ignorar; optar; ritmo; excelente*).
- b) Depois dessas consoantes sempre vem uma outra consoante, nunca uma vogal.
- c) Essas sílabas sempre aparecem no meio de palavra, nunca na última sílaba da palavra.

É através da discussão e das perguntas que o professor vai fazendo com que os alunos observem as propriedades das sílabas e retirem as regras dessas análises.

Ao longo de todo o trabalho o professor deve ir solicitando a contagem do número de sílabas das palavras.

No *Livro do Aluno* encontramos as atividades:

Que estranhas!!!

Ignorante?

Qual é o próximo?

Adivinhe o que é...

Quem pode ficar com quem?

Que estranhas!!!

Na questão 1 pretendemos levá-los a entrar em contato com estas palavras de “grafia estranha”. Há crianças que nunca repararam que elas eram escritas assim, apesar de já telas visto inúmeras vezes. Afinal, quem não lê por aí as palavras *advogado*, *substitua*, *gnomos*, *ignorante*, *observe*, *psicóloga* e outras? Vêem, mas não reparam na grafia delas 1 e continuam errando...

Na questão 2 procuramos ajudá-los a tomar consciência do que podem ter aprendido. Ao lerem uns para os outros o que aprenderam, amplia-se a atividade. Podem ter descoberto muitas coisas, entre elas que essas consoantes podiam ser escritas sem vogal depois delas; que essas letras podiam ser final de sílaba; e outras coisas mais.

Ao pedirmos na questão 3 que digam a diferença entre *apito* e *apto*, brincamos com eles, pois essas diferenças podem ser no sentido, no som, na presença ou ausência da letra *i*. Nosso objetivo, afinal, é que concluam que colocar ou não uma letra muda tudo: você diz outra coisa!

Ignorante?

Neste exercício sistematizamos as descobertas feitas na atividade anterior. Em Gramática vamos trabalhar sempre buscando descobrir o que é **possível** e **provável**, o que é **possível** e **pouco provável**, e o que é **impossível** dentro do sistema da língua. Nesta atividade destacamos **o que é possível mas pouco provável**.

Chamamos também a atenção para a diferença entre letras que podem ser final de sílaba e de palavra e letras que podem ser final de sílaba mas não de palavra (como **b**, por exemplo).

O título da atividade é uma brincadeira com tudo isso. Explore-o com as crianças; é uma interessante situação de interpretação de texto.

Qual é o próximo?

Para escolher a sílaba que deverá criar o nome do próximo animal a criança deverá necessariamente saber dividir a palavra em sílabas e depois criar uma nova, aplicando-a. Surgirão inúmeros animais a partir desta brincadeira. Corrija na lousa e amplie o universo de vocabulário deles. Não se esqueça de aproveitar todos os erros dos alunos para compreender como estão pensando e, com isso, poder ajudá-los a evoluir qualitativamente.

Adivinhe o que é...

Esta atividade pode ser o pretexto para começar a discutir a nomenclatura. As crianças devem encaixar as palavras em destaque nos retângulos, colocando uma sílaba em cada um. Depois peça que contem quantas sílabas uma palavra pode ter. Deixe que investiguem onde quiserem. A cada quantidade de sílaba sugerida peça que digam uma palavra que tenha a mesma quantidade.

Quem pode ficar com quem?

Pedimos agrupamento de palavras pelo número de sílabas. As crianças podem ir se acostumando com a idéia de que esta é mais uma forma de organização da língua. Estamos preparando o grupo para vir a conhecer a nomenclatura. Terminado o exercício, proceda como está descrito a seguir, para introduzir a nomenclatura.

Como introduzir a nomenclatura

É muito importante que os alunos possam relacionar-se com a nomenclatura de forma inteligente e significativa, pois ela normalmente traz o próprio conceito encerrado. Para tanto, o professor deve tentar resgatar os sentidos, no mundo, dos prefixos utilizados nas palavras *monossílabo*, *dissílabo*, *trissílabo*.

Estratégia

O professor oferece aos alunos um conjunto de palavras e pede que eles organizem as que podem ficar juntas porque têm o mesmo número de sílabas. Arrumação feita, pede que eles façam de conta que são os gramáticos e que dêem um nome que seja significativo para cada conjunto de palavras. Nomes dados, o professor ouve a criação de cada grupo e aproveita para observar a partir de quais referenciais eles partiram para criá-los, e conversa com eles sobre isso.

Caso não surjam os nomes oficiais, o professor vai pedindo para as crianças irem dizendo o que é um time campeão, bicampeão, tricampeão; avô, bisavô, trisavô. A partir daí, pede que observem o que mudou na palavra para saber se o time foi campeão uma vez, duas ou três vezes. Faz-se a generalização. Depois do trabalho oral, os alunos realizam em grupo a atividade do livro que se chama **Recriando**, para que possam perceber os prefixos *mono*, *di*, *tri* e *poli*.

Depois que os prefixos foram descobertos, o professor pergunta se, depois de tantas dicas, eles adivinham quais os nomes que os gramáticos deram para as palavras com os diferentes tipos de sílabas. Uma vez que os nomes passaram a ter sentido para as crianças, fica mais fácil para decorar, o que acabará acontecendo pelo uso da nomenclatura.

Para sistematização, aplicar exercícios em que eles tenham que usar e reconhecer a nomenclatura.

No *Livro do Aluno*:

Brincando de não-me-olhe

Quebra-cabeça I

Salada de frutas maluca

Quebra-cabeça II

Libélulas

Borboleta de qualidade

O jogo do contrário

Brincando de não-me-olhe

Este exercício é muito importante, pois seu procedimento vai preparar o trabalho com tonicidade, que será desenvolvido posteriormente. A colocação das sílabas organizadas do final para o começo da tabela é algo que os alunos devem realizar inúmeras vezes. Aplique este tipo de atividade muitas vezes como lição de casa.

Transformação

Nesta atividade solicitamos que as crianças transformem uma das sílabas da palavra criando uma nova palavra. É uma brincadeira riquíssima, que os alunos costumam adorar! Pode ser realizada em classe ou como lição de casa. O número de palavras possíveis de ser formadas supera o número de linhas deixado no livro. Quem quiser pode continuar numa folha ou no caderno.

Você pode sugerir também campeonatos de transformações: vence quem conseguir formar o maior número de palavras. Realize o campeonato em duplas, trios ou individualmente.

Na questão 2 pedimos que descubram palavras *mono*, *di*, *tri* ou *polissílabas* a partir das sílabas dadas. É um grande desafio, estão todos convidados a participar!

Quebra-cabeça I

A proposta é a mesma da questão 2 do exercício anterior. Dado este universo de sílabas, descubra as palavras pedidas. Vamos ver quem acha primeiro?

Salada de frutas maluca

Para fazer a salada a criança tem que conseguir separar os nomes trissílabos dos outros. Pronto, já teve que aplicar a nomenclatura e o conceito para resolver a situação!

Quebra-cabeça II

Assim como no primeiro, fica aqui o desafio!

Libélulas

É um interessante texto de Roberto Muylaert Tinoco para que conheçam um pouco sobre libélulas e classifiquem palavras pelo número de sílabas.

Tomamos o cuidado de elaborar as questões de forma a desenvolver neles a acuidade da interpretação de texto. Através da questão 4 começamos a introduzir a separação de sílabas com algumas dificuldades como **rr/ss**, descritas no item *Como trabalhar a divisão silábica irregular (rr/ss)*.

Paralelamente o professor pode continuar desenvolvendo as atividades a seguir:

Borboleta de qualidade

Ao pedir que enfoquem os monossílabos formados por uma, duas, três ou quatro letras confrontamos os conceitos de sílaba e letra e chamamos a atenção deles para este tipo de palavra. Isto é importante porque estas palavras de poucas letras são, com frequência, escritas com erro de grafia ou grafadas grudadas em outras. Destacá-las abre o espaço da consciência lingüística dos alunos e cria o pretexto para discuti-las em sala de aula.

Pedir que passem o poema para o aumentativo ou diminutivo é uma brincadeira engraçada (você já verificou como ele fica?) e que propicia descobrir: a) que nem todas as palavras são alteradas; b) que o **ão** do aumentativo é com til; c) que o **ç** de *cabeça* no diminutivo fica **c** sem cedilha; etc.

O jogo do contrário

É um delicioso poema que abre um campo imenso para a imaginação. Quem já não passou horas sonhando com um mundo diferente? Brincando com imagens completamente inusitadas, procuramos levá-los a visualizar este mundo tão original, concretizando-o através de desenhos. Aproveitamos também para que verifiquem que palavras mono, di, tri e polissílabas eles podem encontrar em qualquer lugar!

Depois de todas as atividades, eles devem estar craques em classificação por número de sílabas. Caso ainda não estejam, dê asas à imaginação e crie novas situações para sua classe.

Como trabalhar a divisão silábica irregular (rr, ss)

A divisão do **rr** e do **ss** guardando uma das letras em cada sílaba parece ter razões vindas do latim, mas que trazem, hoje, muitos problemas conceituais.

Uma citação do livro *Comunicação em Prosa Moderna*, de Othon Maria Garcia, diz que em latim as consoantes duplas dobradas eram pronunciadas cada uma em uma sílaba separada. Daí teríamos a razão, por dedução, desse procedimento na divisão silábica. Acontece que essa ação entra em contradição com os conceitos de sílaba e, mais tarde, de dígrafo. Torna-se, assim, um procedimento sem sentido para as crianças e para nós, adultos. Mas, como regra, há que ser convencionalmente mantido.

Para trabalhar melhor esta convenção, sugerimos ao professor oferecer aos alunos palavras que tenham **rr** e **ss** e discutir quais as formas possíveis de dividi-las em sílabas. A partir das possibilidades, o professor apresenta a convenção e passa a aplicar exercícios de fixação. São sugestões de atividades de fixação:

- escrever uma carta “chinesa”;
- diagramas de sílabas;
- palavras cruzadas de sílabas;
- diagramas e palavras cruzadas que cada aluno monta e depois troca com um colega para resolver em classe;

– exercícios de “dicas” em que a nomenclatura é utilizada. Exemplos: *Qual a palavra dissílaba que é encontrada em tal linha do texto? Retire do primeiro parágrafo todas as palavras polissílabas que houver. Qual o monossílabo com maior número de letras que você conhece?* etc.

Escolha nestes momentos, de preferência, palavras que tenham **ss** ou **rr**.

Relação divisão silábica x divisão em final de linha

A relação entre divisão silábica e divisão em final de linha não é direta, tanto que os professores costumam ficar perplexos com o fato de os alunos apresentarem uma proporção grande de acertos nas atividades específicas de divisão silábica, mas fazerem divisões “absurdas” em final de linha. Para que essa relação fique mais evidenciada, podemos interferir através dos seguintes procedimentos:

– Conversar com os alunos comparando as duas situações, analisando quais as semelhanças e as diferenças. Por exemplo: não se deixa uma letra sozinha em início de linha, mas em divisão silábica sim: divide-se **ba** – **ú**, mas quando estivermos escrevendo um texto, não se deve colocar **ba** em uma linha e **ú** na outra.

– Trabalhar com atividades específicas para divisão em final de linha. Algumas sugestões são:

- textos com lacunas no final das linhas que, para serem completadas, o aluno precisa necessariamente dividir palavras.
- brincadeira da máquina de escrever: pedir que escrevam o mesmo parágrafo várias vezes, começando com um espaço de parágrafo cada vez maior, o que os obriga a partir a última palavra do texto de várias maneiras;
- pedir que dividam a mesma palavra em dois pedaços de todas as maneiras possíveis.

Exemplo: mamadeira: ma-madeira, mama-deira, mamadei-ra;

d) ditado com a folha de papel dobrada de comprido, de forma que tenham que partir as palavras com freqüência.

Veja, no *Livro do Aluno*, a atividade **O mistério do livro sem mistério**.

O mistério do livro sem mistério

Este texto, retirado do saboroso livro de Cristina Agostinho, apresenta em branco, em várias partes, o espaço correspondente à última palavra da linha. O professor dita essas palavras e os alunos preenchem as lacunas, sempre dividindo-as em duas partes. Ao corrigir a atividade, explore com eles todas as formas possíveis de se dividir uma palavra em duas partes.

Problemas em relação à divisão silábica

A questão da divisão silábica, que parece tão simples se olhada de forma superficial, encerra alguns problemas de difícil solução neste nível de escolaridade: como proceder em relação aos ditongos, hiatos, e tritongos? E em relação a certos conteúdos a respeito dos quais os próprios gramáticos divergem, como em relação aos ditongos orais crescentes em final de sílaba, que alguns autores admitem a possibilidade de serem considerados como hiatos?

Desenvolver este conteúdo com os alunos implica conhecer Fonética, trabalhar com os conceitos de vogal e semivogal, o que consideramos prematuro. Por esta razão, quando surgem palavras com ditongos, tritongos e hiatos, colocamos a existência da divergência entre eles e combinamos nossa preferência por considerá-las como ditongos, como procedimento a ser adotado daqui por diante. Além disso, procuramos não insistir neste tipo de palavras, pois há outros aspectos do trabalho que são mais relevantes para serem desenvolvidos neste momento.

Respostas das atividades do Módulo I

Figuras diretas

Horizontais: apito, máscara, sapo, cama, uvas, sol

Verticais: espiga de milho, ovo, regador, peteca

1. a) máscara, espiga, regador, peteca, óculos, apito
b) máscara, regador, espiga, óculos

2. Ovo, óculos, uvas, apito

3. Sol

4. Máscara, milho, uvas, óculos ou regador

5. Máscara, regador

Qual é o número?

1. apontador; 2. lapiseira; 3. lápis; 4. mochila; 5. estojo; 6. borracha; 7. caneta; 8. cola; 9. tesoura

Bilhete chinês

Você sabia que os chineses escrevem em colunas como eu estou escrevendo para você aqui?

Agora que você descobriu, escreva também um bilhete chinês para seu amigo e boa sorte!

Bingo!

4ª coluna: 3 vogais, 3 sílabas, Renata, 3 consoantes, 6 letras

O mistério do livro sem mistério

Palavras que faltam: porque, jeito, imaginou, interessante, conseguir, falar.

Colorindo

2. Há mais sílabas terminadas por vogais.

3. **m, n, l, s, r**

4. Peça que observem a letra seguinte e poderão concluir que quando o **m, n, l, s, r** são a última letra da sílaba, depois sempre vem outra consoante.

Que estranhas!!!

1. ad-vo-ga-do; sub-tra-çã,o; gno-mo; op-ção; ob-tu-ra-ção; ig-no-ran-te; at-mos-fe-ra; af-ta; ex-pec-ta-ti-va; ad-ml-ra-vel; ob-ser-var; fe-roz-men-te.

2. O que esperamos é que os alunos observem que estas letras podem ser final de sílaba e que depois delas sempre virá outra consoante. Além destas descobertas, outras poderão surgir. Verifique com eles se elas são válidas e registre-as também se forem.

3. Há várias diferenças possíveis: *apito* tem uma letra a mais; o sentido é diferente de *apto*. É possível que eles achem que *apto* (que quer dizer capaz) seja a abreviatura de apartamento. Caso façam essa relação, ajude-os a descobrir os vários sentidos de cada uma das palavras.

Ignorante?

1. a, b, c, d, e, f, g, i, l, m, n, o, p, r, s, t, u, x, z.

2. São: a, e, i, o, u, l, r, m, n, s, x, z.

3. São as mesmas que aparecem com frequência no final das sílabas.

4. São: b, c, d, f, g, p, t.

5. As palavras serão dadas pelas crianças. Aproveite na correção para ampliar o vocabulário ortográfico e dê o significado delas.

6. Não dê simplesmente a resposta. Discuta com eles todas as formas que eles tiverem usado para fazer a divisão em sílabas de forma que possam refletir sobre este tipo de palavra.

Qual é o próximo?

Aqui estão alguns animais possíveis:

galinha: ga-gavião, gato; li-libélula, javali; nha-sardinha

lagosta: la-lagarto, lagartixa, lagarta; ta-tatu

cachorro: ca-cachorra, camarão, caranguejo, capivara, cavalo, jacaré

pulga: pul-pulgão; ga-gata, cágado

borboleta: bo-boto; le-lebre, elefante; ta-tapir

tartaruga: ta-tamanduá; ru-urubu, pirarucu, coruja, peru, canguru; ga-gamo

rinoceronte: ri-siri, maritaca, lambari, gorila; no-tucano; ce-cegonha, morcego; texugo, pantera

Adivinhe o que é...

pé de jabuticaba

den-ti-nho

chu-pan-do

nas-cem

a-gar-ra-di-nhas

bran-qui-nho

a-ca-ba

pa-re-ci-das

bas-tan-te

pon-ta

can-sar

Aproveite a situação para discutir os casos particulares de **ns** (nascem), **rr** (agarradinhas) e **ss**, que pode surgir por extensão.

Quem pode ficar com quem?

2 sílabas

sabão

arroz

ovo

massa

feijão

molho

suco

3 sílabas

pimenta

macarrão

açúcar

escova

farinha

vinagre

4 sílabas

mortadela

margarina

detergente

Recriando

quin-tal

on-de

plan-tas

hou-ver

ga-fa-nho-to

um

jar-dim

es-tar

com

po-de-rá

um

al-gu-mas

ou

Quebra-cabeça: Onde houver um quintal ou

jardim com algumas plantas poderá estar um

com algumas plantas poderá gafanhoto.

1. Uma palavra monossílabo é a que possui apenas uma sílaba. Escreva a resposta com as palavras das crianças, a partir da discussão feita em classe.
2. jardim, estar
3. Ouça as sugestões das crianças e aceite outros nomes. Mostre, porém, que **tri** quer dizer três e, portanto, o próprio nome já diz o conceito — trissílabo = 3 sílabas.

Brincando de não-me-olhe

1.

o-lhe

me-la-do

qui-tan-da

pa-ren-te

sa-ta-nas

não

pa-ne-la

tor-ta

ca-o-lho

ma-mão

es-pe-lho

chu-lé

ri-a-cho

ri-ma

2.

monossílaba: não

dissílabas: olhe, torta, mamão, chulé, rima

trissílabas: melado, quitanda, parente, Satanás, panela, coelho, espelho, riacho

Transformação

Incentivar os alunos a criarem suas próprias palavras. Ao término da atividade, propor a troca entre a classe.

Quebra-cabeça I

monossílabas: bar, em, cá

dissílabas: barca, barra, cação, cara, caem, razão

trissílabas: barraca, embarca

polissílaba: embarcação

Salada de frutas maluca

trissílabas: banana, ameixa, morango, laranja, amora

Quebra-cabeça II

monossílabas: pá, ré, de, dê

dissílabas: pato, reto, rede, Saci, sapa, topa, sare, cito, pare, tosa

trissílabas: cimento, sapato, remende, parede, recito

polissílabas: padecimento, desaparecimento

Libélulas

1. libélulas, carnívoras, alimentam

2. As, são, e, se, de, o, tal, um, ao, a

3. moscas, frente, formam

4. a-pa-nha-dos; cap-tu-ram; pas-sa-ri-nhos

Com frequência as crianças acham que *a, o, de, se* não são palavras. Aproveite a ocasião para discutir com eles a questão de espaço que dá identidade às palavras. (Veja o *Manual do Professor*, 1ª série, Significação do espaço na escrita.)

Borboleta de qualidade

1. palavras de 1 letra: a; de 2 letras: um, vi, em, eu, de; de 3 letras: não, que, mas, mão, pus; de 4 letras: quis.

É possível que as crianças achem que as palavras *uma* e *era* pertençam ao conjunto. Ajude-os a observar que elas têm 3 letras, mas não têm apenas uma sílaba, e por isso não cumprem o pedido.

2. palavras dissílabas: dia, quando, ganhei, uma, sair, tia, minha, era, como, era

3. palavras polissílabas: borboleta, povoada, enganada, qualidade, parecia

O jogo do contrário

1. contrário, conhecer, menino, podiam

2. polissílabas: Manequinho, igualzinho, acontecendo monossílabas: se, de, é, e, que, o, não, do, faz, a, em, só, quem, vai

3. dissílabas: bichos, estão, entram, coisas, vendo, meio, gente, porque, está, muito, grama, zebra

4. trissílabas: incrível, camelo, afogar, preguiça, dançando

5. tranquilo

MÓDULO II – O significado do espaço na escrita

Trabalhando com o espaço – revisão

Ao longo da 1ª série foi iniciado um trabalho para a descoberta dos diferentes significados do espaço, no qual procurou-se conscientizá-los de que os espaços na folha

traduzem uma informação para o leitor. Conseqüentemente, para se tornarem autores e leitores plenos, é necessário que saibam compreender os diferentes significados do espaço.

Esta compreensão não é nem simples nem imediata, uma vez que conferir significado a uma marca negativa, considerar como informação o fato de não ter nada escrito (ser espaço em branco), é algo complicado para a criança.

Na 1ª série demos atenção especial a alguns espaços:

- 1) O espaço que isola e dá identidade às palavras (para que, vendo sua função, pudessem desaglutiná-las).
- 2) O espaço de utilização da linha do início ao final, na prosa (isto é, a utilização da linha entre as margens), em oposição à utilização da linha só no centro da folha, no caso da poesia — para que pudessem diagramar seus textos sem “dentear” como costumam fazer!
- 3) A localização do título no alto da folha, no centro da linha — para que pudessem colocá-lo sem “grudar” no texto, ou colocarem o título iniciando a história na mesma linha.
- 4) A colocação do nome do autor logo abaixo do título, ligeiramente à direita dele — para que a idéia de “autoria”, objetivo do trabalho da 1ª série, ficasse bem evidenciada.
- 5) O espaço do parágrafo, como um elemento sempre presente nos textos.

Procurou-se, também, discutir quando o professor muda de linha na lousa e o aluno também muda, e quando o professor muda de linha e o aluno não. Nossa expectativa é que, depois de todo o trabalho desenvolvido, as crianças estejam organizando o texto no espaço da folha de forma razoavelmente adequada em relação a estes itens.

O trabalho de significação do espaço continua na 2ª série como revisão do trabalho da 1ª (para sistematizá-lo) e desloca a atenção para a diagramação (organização espacial na página) de textos de receita, de propaganda e de manuais. O núcleo do trabalho concentra-se na descoberta das diferentes modalidades de textos a partir da sua diagramação, e, numa etapa posterior, a tomada de consciência pelo aluno de como descobriu a modalidade do texto a partir do significado dos espaços.

A discussão que tem início neste módulo estende-se ao longo do ano relacionando-se com outros conteúdos: a organização do texto em parágrafos, em discurso direto e o uso da letra maiúscula.

Veja, a seguir, as orientações específicas sobre as atividades do *Livro do Aluno* sobre este assunto:

Se tivesse algo escrito, seria um...

Nosso objetivo é a identificação do poema pela forma. Optamos pela estrutura clássica como norma para que pudessem compreender como ruptura as outras formas de diagramar um poema. Sugerimos para isso que o professor leve para a classe, e peça para as crianças também procurarem, poemas que sejam diagramados de outras maneiras. Este é um bom motivo para fazer uma visita a uma biblioteca, em busca de livros de poesia. Ao encontrá-las, não se esqueça de conversar com as crianças sobre as razões e sentidos conferidos por estas organizações especiais. Iremos discutir nas séries posteriores algumas destas poesias modernas.

Velhos conhecidos...

Por serem as crianças e os textos em prosa velhos conhecidos, sugerimos que o professor aproveite o espaço aberto pela atividade para discutir com eles os vários elementos do texto: apontando o espaço correspondente ao título, ao nome do autor, perguntar o que estaria escrito ali; pedir que contem o número de palavras da primeira linha, o número de parágrafos; perguntar se há diálogo, etc. Relembre-os da importância de deixar um espaço razoável para iniciar o parágrafo e de continuar o texto bem grudadinho na margem. Seria interessante que, depois desta discussão, os alunos pegassem suas redações e observassem se respeitaram corretamente cada um dos espaços.

A pergunta sobre o tipo de texto, literário ou informativo, pretende que observem a presença de diálogo. Os textos informativos não apresentam diálogo, portanto, este deveria ser um texto literário.

E este agora?

Retomados os sentidos dos espaços mais comuns da folha, queremos que observem a possibilidade de utilizar o espaço das formas as mais variadas e inovadoras, como o que acontece nas propagandas. Peça-lhes que observem os *out-doors* nas ruas e as propagandas nas revistas. Escolha algumas com eles e conversem sobre a forma como o espaço está sendo usado. *Onde há letras maiores? O que está em destaque? Há muitos espaços em branco? Onde estão concentradas as letras? Por que será que o espaço está sendo usado daquela forma?*

Este trabalho já é uma preparação para a análise da estrutura do jornal, que está proposta no *Construindo a escrita – Leitura e interpretação de textos* desta mesma série.

Para finalizar o trabalho, sugerimos que os alunos façam uma propaganda oferecendo um produto qualquer de sua escolha e que procurem usar o espaço da folha de forma significativa e original. Faça depois uma exposição dos trabalhos.

Adivinhe este agora!

Textos de receita, de manuais de instrução de jogos ou orientações para execução de experiências freqüentemente são diagramados desta forma: primeiro a enumeração dos ingredientes, das peças ou dos materiais necessários, e depois a explicação de como executar. Pergunte-lhes o que estes tipos de textos têm em comum e poderão descobrir que são todos textos informativos e que pretendem ensinar alguém a fazer algo. Diagramá-los desta forma ajuda o texto a cumprir seu objetivo: que a pessoa consiga executar a tarefa.

Agglutinação X segmentação de palavras

Na 2ª série a maior parte das palavras já está devidamente segmentada, mas algumas agglutinações e segmentações indevidas ainda permanecem, como “derepente”, “com nosco”, “oque”, “de vagar”, etc. Foi por isso que montamos as atividades abaixo, apresentadas no *Livro do Aluno*, nas quais procuramos levá-los a observar que é necessário pensar no sentido das palavras para se saber onde fazer ou não uma segmentação.

Café com nosco???

Nosso objetivo ao montar a atividade é que, brincando, eles percebam que se escreverem “com nosco, com migo”, separados, as palavras “nosco” e “migo” têm que ter significado. Aproveite a ocasião para mostrar a relação que fazem para errar: é que associam por exemplo, café com leite, café com açúcar, café com canela, então café “com nosco”. Ajude-os a verificar que “conosco” é equivalente a nós e “portanto” tem que ser uma palavra só.

“Panheiro”?!?

Nesta atividade destacamos o sentido de com para que possam saber como pensar para separar ou não as palavras. Discuta com eles qual a graça da piada, pois é uma deliciosa piada ortográfica.

Pi-co-ta-das

Nesta atividade trabalhamos com palavras que, segmentadas ou não, mudam o significado. As duas formas, junta e separada, existem, mas o sentido é diferente. Esta é a conclusão que pretendemos que tirem.

Em algumas das frases uma das palavras pode não ser conhecida das crianças, mas isso pode ser superado por dedução e exclusão: se não é esta, só pode ser aquela. Depois, na correção, o professor garante o significado.

Indo e vindo

Deixar que os alunos descubram sozinhos a forma de decifrar o bilhete.

Propor que leiam o que descobriram e contem aos colegas como chegaram a essa descoberta. Nosso objetivo é que comprovem a importância da segmentação das palavras.

Se houver dificuldade por parte dos alunos, proponha a leitura da direita para a esquerda e da esquerda para a direita, que é a dica dada pelo texto.

Discuta com eles por que a escolha de Sr. Ibraim, do Marrocos, e não uma outra pessoa qualquer: em árabe as palavras são escritas da direita para a esquerda! É um dado cultural que vale a pena ser resgatado.

Desvendando mistérios

Nosso objetivo nessa atividade é destacar a existência de palavras pequenas, que nem sempre querem dizer algo que existe no mundo, mas que estão presentes nos textos e que podem existir sozinhas ou separadas. Tomando consciência da existência delas, esperamos que tenham instrumentos para decidir quando juntar ou não as palavras.

Para atingir esse objetivo usamos o recurso das lacunas das palavras com os códigos das letras como caminho para a decifração. É um interessante jogo, que pode ser realizado individualmente ou em grupo.

A questão 4 pede que usem as palavras descobertas unindo-as a outras que existem e formando, assim, novas palavras. O objetivo é o mesmo de sempre: prestem atenção para a importância dos espaços entre as palavras, pois sua presença ou ausência muda o sentido.

Leia num repente!!!

Como na maior parte das vezes aparece a expressão “de repente”, as crianças acham que a palavra repente não existe. Através da piada queremos conferir-lhe existência própria para que, de repente, passem a escrever de *repente!!!*

Aproveite a situação e debata com seus alunos o repente apresentado pelo músico, analisando o seu conteúdo e o porquê da alegria do candidato. Discuta a importância do repente dentro do folclore brasileiro. Questione o significado da palavra *repente*.

Se você tiver oportunidade, traga repentes gravados para que ouçam e depois, reunidos em grupos, façam um semelhante. É uma produção cultural típica do Nordeste do Brasil, e que merece ser conhecida por todos.

Esta atividade também pode ser utilizada para trabalhar com questões ortográficas como *já sinto* e *Jacinto*.

Separadas ou se paradas??

Esta é uma charada montada sobre a segmentação. Se divididas em palavras maiores, são 4, se divididas em palavras menores, são 8. As palavras menores que encontram são justamente as que costumam aglutinar: *com, a, em*.

Peça que procurem outras situações de palavras que existem juntas ou separadas, à semelhança das propostas por nós.

Respostas das atividades do Módulo II

Se tivesse algo escrito, seria um...

1. Seria uma poesia.
2. Esperamos que observem a organização espacial em versos e estrofes.

Velhos conhecidos...

É chamado prosa.

E este agora?

É uma propaganda.

Adivinhe este agora!

Uma receita culinária ou um manual de instruções.

Café com nosco???

1. Incentivar os alunos a formularem a resposta com suas próprias palavras. O importante é que consigam compreender por que houve esse mal-entendido: a segmentação indevida da palavra *conosco*: com “*nosco*”.
2. É o caso de com *migo*, de *umbigo* (que para eles é “um bigo”), *declaro* (de claro) e outros. Pense nas palavras que costumam segmentar indevidamente, e terá uma lista!
- 3.

Mãe,

Fui até a casa do Rodrigo pedir para a mãe dele deixá-lo ir **comigo** ao cinema. **A gente** vai pagar as entradas com o dinheiro que achei **embaixo** do telefone. Espero que não seja **aquele** dinheiro que você deixa sempre para a faxineira.

Um beijo

Pedrinho

“Panheiro”?!?

1. Considerar as respostas dos alunos.
2. Comente com os alunos as várias respostas dadas, pois cada um poderá exprimir sua opinião de uma forma. Nosso objetivo é que percebam que *com* traz a idéia de *mais*.

Pi-co-ta-das

1. Quando o **agente** da cantora disse que podíamos entrar no camarim, **a gente** mal se agüentava de tanta ansiedade.
2. **A cor do** meu olho varia dependendo do meu humor quando eu **acordo** pela manhã.
3. Zé Matias **acorda** bem cedinho e já sai com **a corda** no ombro para laçar seu alazão no pasto.
4. Os pãezinhos **de leite** da vovó são um **delite** para os netinhos.
5. A **sala da** casa da vó Marieta tem uma tigela bem no meio da mesa. No domingo ela enche a tigela de **salada** de frutas.

Indo e vindo

Socorram-me. Subi no ônibus em Marrocos.

Desvendando mistérios

1. e 2.

Quando eu **era** menino **e** morava **na** fazenda, nós dormíamos assim **que a luz do dia ia** embora, **e** começávamos **o** dia seguinte quando **ela** voltava. **Na** hora **de** dormir, mamãe contava histórias **de** pessoas **e** terras distantes, **com** nomes estranhos **e** bonitos **dos** livros **que** ela lia **para** nós. Éramos oito irmãos **que, com o** coração **aos** saltos, acompanhávamos **a** interpretação **dos** personagens **de quem** mamãe imitava **as** vozes.

O resto fazia **a** nossa imaginação, **que** criava **as** roupas, **os** cavalos, **o** cenário **e a** emoção.

Como fazia minha mãe, **de vez em** quando faço **eu com os** meus filhos, **que** não dormem quando **a luz se** vai, **mas** ainda curtem **as** histórias **de** Tarzan, **dos** índios **e de** seres extraterrestres **que** descem **de** naves prateadas **para** salvar **a** natureza.

3. Nosso objetivo é que percebam que todas estas palavras, formadas de uma ou até quatro letras, existem sozinhas ou como parte de outras.

4.

secara (v.secar/mascara/ máscara;	demora/namora/amora;	asfalto;
queremos/oremos pararemos/seremos	afina/parafina;	abaixo/debaixo/ embaixo;
compor/apor/opor/ depor;	demente/semente;	degrau

5. O objetivo da pergunta é que percebam que a presença ou ausência do espaço transforma o significado do que está sendo dito. Assim sendo, cuidado ao escrever!

Leia num repente!!

1. e 2. Queremos que eles percebam que a palavra *repente* existe, tem significado próprio, para que possam aceitar que se escreve de *repente* separado. Verifique o significado da palavra *repente*, encontrado pelos alunos. Debata com a classe, buscando a melhor significação para o texto.

3. Tudo estava silencioso e sombrio, quando de repente um grito ecoou pelos corredores.

Separadas ou se paradas??

Somos 8: compara/acorda/emprego/éramos/agente/compadre/empata/embaixo

Somos o dobro:

com/para/a/corda/em/prego/eram/os/agente/com/padre/em/pata/em/baixo

MÓDULO III — Pontuação

Pontuação lógica e expressiva

Pontuação expressiva

Ao longo da 1ª série foi desenvolvido um trabalho com pontuação expressiva que buscou:

- tornar a pontuação algo que a criança enxergue, conferindo-lhe significação;
- a descoberta dos pontos de exclamação, interrogação, final, reticências, só ou combinados, como grandes tradutores da emoção na escrita.

No *Livro do Aluno* encontramos duas atividades que retomam o trabalho desenvolvido na 1ª série. São elas: **Maluquinho** e **Pontuando**

Maluquinho

Nosso objetivo é que as crianças observem o texto, o rosto dos personagens e as emoções traduzidas e consigam expressá-las através da pontuação. Voltamos a insistir que não daremos a solução do autor, pois nosso objetivo não é que descubram a pontuação certa, mas que reflitam sobre as pontuações possíveis.

Pontuando

A proposta para esta atividade é exatamente a mesma da anterior, só que agora com um texto de maior fôlego. Todos os comentários de Maluquinho valem aqui.

Pontuação lógica

A pontuação lógica, que costuma estar representada pelas vírgulas e pontos, é responsável pela organização das idéias do texto. As crianças passam por um longo caminho de descoberta até conseguir conquistá-la.

Neste caminho de busca, os alunos passam por diversos momentos, tais como:

- 1º) não utilizam nenhuma pontuação;
- 2º) a pontuação aparece ligada ao espaço e não ao sentido;
- 3º) gradativamente vão investigando a relação entre vírgulas e o ponto final e o sentido da frase. Nesta investigação passam por duas etapas:
 - a) conseguem observar onde colocar a pontuação, mas não sabem decidir qual delas usar;
 - b) integram o **onde** com o **qual** e começam a colocar o ponto certo no lugar certo.

O que se observa é que a compreensão dessa relação envolve muitas dificuldades: em primeiro lugar, decidir onde colocar a pontuação; depois, se é um ponto, uma vírgula ou outra pontuação. Por isso, durante um longo tempo, eles utilizam os sinais, especialmente as vírgulas e pontos de uma maneira instável, ora não colocando onde deveria haver um, ora trocando um pelo outro.

Este procedimento de não utilização do ponto interno pode ser mantido porque a separação entre as idéias e as relações estabelecidas pela pontuação são efetivadas pelas marcas de oralidade. Onde deveria haver um ponto, há um *e, daí, então, aí*. Assim sendo, trabalhar com pontuação interna é também trabalhar a substituição da marca de oralidade (evince-versa?)

Como estratégia para que comecem a perceber as pontuações internas, pode-se sugerir algumas atividades:

- 1) Pintar com caneta colorida todas as pontuações que aparecem nos textos e depois discutir: por que o autor teria colocado naquele lugar? a pontuação não poderia ter sido colocada em outro lugar? Neste momento, o importante não é que os alunos acertem as razões, mas que pensem sobre elas.
- 2) Oferecer pequenos trechos sem pontuação para que, em grupo, tentem pontuar.

Veja, no *Livro do Aluno*, a atividade **Pontos extintos?!?** — 1ª parte

Pontos extintos?!? — 1ª parte

Retiramos toda a pontuação do trecho para que os alunos pudessem sentir a dificuldade de compreensão que a falta de pontuação traz. Em seguida, pedimos que pontuem o trecho, em grupo, espontaneamente, para que o professor possa observar a forma como eles estão pensando. No momento da correção, colocar as crianças em confronto para que um argumente com o outro, enriquecendo as idéias de cada um. Não se preocupe com certo e errado neste momento.

Depois que os alunos puderam relacionar-se mais espontaneamente com a pontuação e buscar suas razões internas para justificá-la, o professor pode ajudá-los a descobrir como pensar para decidir quando colocar uma pontuação.

Gostaríamos de deixar claro que vemos a pontuação como o elemento da língua escrita que é responsável por separar as informações de um texto, e não como “pausa para respirar”, como freqüentemente é trabalhado. Aliás, gostaríamos que esta relação com a respiração não fosse feita em nenhum momento.

Para trabalhar a pontuação desta forma sugerimos a seguinte estratégia: pedir que em um texto de autor publicado, discutam, em grupo, e façam uma barra separando cada informação que ele dá. Neste primeiro momento, é interessante que se utilize um texto informativo, pois as informações são mais objetivas do que no literário. Também é relevante que a atividade seja realizada em grupo, uma vez que as divergências sobre quando começa e quando termina cada informação são riquíssimas.

Veja, no *Livro do Aluno*, a atividade **Ai...Ui... Que picada...**

Ai... Ui... Que picada...

Reuna os alunos em grupos a fim de que confrontem suas hipóteses. Identificar cada informação do texto não é uma tarefa simples e vale a pena o professor ajudá-los a reconhecer as informações no primeiro parágrafo. Destaque para eles que uma informação deve dizer algo com sentido para o leitor, pois muitas vezes as crianças tendem a partir as informações em unidades muito pequenas.

Por exemplo, no primeiro parágrafo encontramos: “Enquanto as farpas do ferrão vão se enterrando, uma de cada vez...”

Imagine que uma criança pense que “enquanto as farpas do ferrão” é uma informação e “vão se enterrando” outra. O professor pede que observe o que se está informando ao se dizer “enquanto as farpas do ferrão”; para que comece a perceber que é preciso haver uma relação de significação.

Depois que os grupos fizeram as marcações, o professor vai fazer a correção na lousa, discutindo com eles e ouvindo como cada grupo solucionou o problema. Terminada a correção, o professor pede que eles observem que coisas, na escrita, marcam a separação entre as informações. Descobrirão, neste momento, que onde colocaram barrinhas, há sempre uma pontuação ou uma palavra que “não quer dizer nada no mundo” (esta é a maneira que costumam falar quando se referem às conjunções e preposições).

Ao perceberem isso, o professor pode registrar no Caderno de Descobertas que **as pontuações servem para traduzir as emoções e para separar as informações umas das outras**. Temos aí uma primeira ampliação do conceito de pontuação. Caso tenham feito outras descobertas que queiram registrar, sem dúvida, garanta esse espaço. O que para nós, adultos, parece simples e óbvio, nem sempre o é para eles.

A partir desse momento, a sistematização segue basicamente três caminhos:

- 1) textos sem pontuação para discutirem onde colocá-las;
- 2) análise das pontuações utilizadas pelos autores dos textos analisados e seus jogos de efeitos (este aspecto já está desenvolvido no *Construindo a escrita – Leitura e interpretação de textos – 2ª série*, e, sempre que possível, deve ser ampliado pelo professor oralmente, em sala de aula);
- 3) nos momentos de redação de textos coletivos e de reestruturação de textos, utilizar ou não determinada pontuação passa a ser motivo de discussão com toda a importância que lhe é devida.

Feita a descoberta de como pensar para saber onde colocar a pontuação, volte à atividade **Pontos extintos – 2ª parte**. Agora eles têm um recurso de pensamento para realizá-la. Observe pelos erros o que já compreenderam e o que não entenderam ainda e, se necessário, repita a atividade das barrinhas, agora com outro texto.

Retomada a pontuação, pode-se fazer o jogo proposto em:

Não! Só deslocados!!!

Reúna os alunos em grupos e peça que cada grupo pontue o texto da melhor forma que achar possível. Não se esqueça de avisá-los que as letras maiúsculas foram retiradas, senão eles acham que não é possível colocar pontos. Depois, comece a correção. É possível realizar o jogo de duas formas:

- 1) O professor oferece a solução do autor e os grupos vão observando e discutindo. Se o grupo colocou a solução do autor, ganha 2 pontos, se colocou uma solução possível, mas diferente da do autor, ganha 1 ponto. Vence a equipe que obtiver o maior número de pontos.
- 2) O professor escreve o texto na lousa sem pontuação e um membro da primeira equipe vai e coloca a primeira pontuação que deveria aparecer. Se correta no lugar e igual à do autor, ganha 2 pontos e a equipe seguinte vai para a lousa pôr a segunda pontuação. Se a equipe colocar uma pontuação possível, mas diferente da do autor, ganha 1 ponto. Caso uma equipe coloque uma pontuação errada, que não seria possível, não ganha

nenhum ponto e outra equipe pode se oferecer para dar a solução e ficar com o ponto da equipe que errou. Vence quem obtiver o maior número de pontos.

Este tipo de jogo mobiliza as crianças a terem que argumentar para justificar suas escolhas de pontuação. Assim, o professor pode conhecer melhor seu pensamento e a criança é levada a tomar consciência de suas razões e a desenvolver seu poder argumentativo. Repita-o com outros textos de sua escolha sempre que possível.

Este trabalho deve repetir-se ao longo do tempo. Não é algo que, feito uma vez, garanta de imediato a utilização da pontuação, pois ela implica uma série enorme de aspectos a serem descobertos.

Marcas de oralidade e repetição de palavras

Depois de algum tempo que os alunos tiverem vivenciado situações de reflexão e utilização de pontuação interna, aliá-la à retirada das marcas de oralidade. Para isso, ofereça um texto de autor publicado, reescrito da forma como os alunos costumam escrevê-los neste momento: as marcas de oralidade ocupando o lugar das pontuações, dos adjuntos adverbiais, dos parágrafos e conjunções. Ou seja, os elementos progressivos, próprios da escrita, estão substituídos por essas marcas. Diga-lhes que o texto foi reescrito e que você gostaria de saber se “ficou bom”.

Veja, no *Livro do Aluno*, as atividades com o texto: **A lenda dos diamantes**

A lenda dos diamantes

Esta atividade tem a função de gerar conhecimento. Para realizá-la é importante que primeiramente eles tenham trabalhado com boa parte da pontuação e da paragrafação, pois sem estes elementos não há como substituir a marca de oralidade. Se você observa que já é o momento, leia o texto para eles e pergunte se ficou bom ou não. Se acharem que daquele jeito está bem escrito, discuta o conteúdo do texto com eles, não faça a atividade e aguarde um momento melhor.

Caso protestem — eles costumam dizer que tem “daí” demais, que está “escrito de soquinho”, ou qualquer outra forma de expressão que indique o desagrado em relação à forma — concorde com eles e pergunte-lhes: *Se não está legal dessa forma, de que outra forma poderiam escrever para que não tivesse tanto “daí”?*

Às vezes, a primeira sugestão das crianças é que se substitua uma marca de oralidade por várias. Eles dizem: “Em vez de escrever sempre *daí*, uma hora põe *daí*, outra *e*, outra *então*. Diante dessa colocação, o professor lê novamente o texto em voz alta fazendo as substituições e pergunta se ficou bom. Via de regra eles acham que ainda não ficou bom, e o professor propõe que, então, pensem juntos e reescrevam o texto sem utilizar “daís”. Inicia-se, assim, uma escrita coletiva, na qual o que não precisa ser modificado é mantido e altera-se apenas o necessário.

É claro que nem sempre as sugestões das crianças são as melhores do ponto de vista gramatical ou de estilo. Isto não importa, por enquanto, pois a intenção da atividade é ser um momento de geração de conhecimento e reflexão sobre o assunto.

Terminada a reescrita na lousa, o professor apresenta a solução do autor (o texto original) e compara as duas soluções, não como certo e errado, mas como soluções possíveis. Nesse levantamento de semelhanças e diferenças, algumas soluções em que as crianças não haviam pensado aparecem e tornam-se presentes. Outras, eles não conseguem ainda perceber, mas isto não é problema, pois mais tarde terão essa oportunidade. É interessante ressaltar que, às vezes, eles consideram as soluções dadas por eles melhores do que as do próprio autor, o que apenas expressa o limite de sua visão.

A atividade de reestrutura deve ser depois repetida em grupos e, por fim, individualmente. No *Livro do Aluno* as propostas *A lenda dos diamantes* — 2ª e 3ª partes cumprem esses objetivos.

A intensidade e o tempo de permanência no trabalho com marcas de oralidade no texto pode ser medido pelo professor através da modificação na escrita espontânea, que deve mostrar, gradativamente, a diminuição da presença dessas marcas, e o aumento de uso da pontuação, de parágrafos e de adjuntos adverbiais. As conjunções são o último elemento a ser substituído.

Na 2ª série, o trabalho com pontuação interna não precisa aprofundar-se mais, pois será aprofundado na 3ª série, com novos recortes.

O discurso direto

O trabalho com o discurso direto envolve várias etapas, observadas como níveis na evolução das crianças na conquista do discurso direto. São elas:

- 1) A criança não observa a presença de elementos próprios do DD (discurso direto) e, por isso, não faz distinção alguma entre narrador e fala de personagem.
- 2) Começa a diferenciá-los, mas não observa a significação do espaço nessa organização, e por isso põe travessão ou dois-pontos, mas continua na mesma linha.
- 3) Observa o espaço inicial, e põe parágrafo e travessão no início da fala do personagem, mas não sabe ainda como pensar para decidir quando continua com o narrador na mesma linha e quando muda de linha.
- 4) O significado da organização espacial e o uso de outras marcas textuais como alternância, vocabulário, etc. ainda não estão totalmente claros, por isso a criança acha que toda fala de personagem deve ser introduzida por “E ele disse”, “E ele falou”.
- 5) A criança descobre outros elementos textuais, como o vocativo, a alternância de falas, e outros, e passa a utilizá-los.

Na 1ª série, o trabalho proposto tinha como objetivo que eles percebessem a clareza proporcionada por uma organização própria do discurso direto, e a existência de marcas específicas para ele. Normalmente eles apresentam na 2ª série um discurso direto de nível 2, ou seja, já aparecem os dois-pontos e o travessão, mas tudo na mesma linha. Para continuar o trabalho, propomos atividades como:

- 1) um texto onde haja parágrafos de narração e diálogos e propor aos alunos que façam uma “leitura dramatizada”, ou seja, que cada aluno leia o correspondente a um personagem e outro ao narrador. Terminada a leitura, pedir que digam o que observaram para saber quando cada um começava a falar e quando tinha que parar. Resgatadas oralmente as propriedades do discurso direto, escrevê-las no Caderno de Descobertas;
- 2) outro texto onde haja parágrafos de narração e diálogos e pedir que pintem com cores diferentes o que é do narrador e o que é dos personagens, usando uma cor para cada personagem;
- 3) textos sem palavras (só com seqüências de letras imitando palavras), com discurso direto, para saberem o que é de cada personagem;
- 4) textos onde haja narração intercalada com personagem, e pedir que pintem o que é de cada um. Discutir o que observaram para saber como responder.
- 5) textos com pontuação do discurso direto, mas sem organização espacial, para que reescrevam os parágrafos.

No *Livro do Aluno* encontramos algumas atividades com estes objetivos. São elas:

A abobrinha

Proceda à leitura do texto da forma como pede o enunciado da questão 1. Depois, peça que façam a questão 2. Ela pode parecer simples à primeira vista, mas conseguir identificar quem fala no ato da leitura não significa que a criança saiba o que observou para identificar de quem era a fala. É esta consciência que buscamos.

Na questão 3 queremos que observem que o fato de o discurso direto ser organizado por uma pontuação específica (travessão) e uma organização espacial (parágrafo a

cada mudança de fala de personagem) permite uma compreensão de quem fala em cada momento, facilitando para o leitor.

Um real entardecer

Este texto apresenta uma organização de discurso direto mais simples: sempre uma introdução da fala do personagem pelo narrador antes, compondo a estrutura clássica: narrador, dois-pontos, parágrafo, travessão, fala do personagem. Faça-os observar esta forma de estruturação e compare com outras, como a que aparece no texto anterior, *A abobrinha*.

Pé-com-salto, pé-sem-salto??? – 1ª, 2ª e 3ª partes

Em todas elas retiramos toda a pontuação expressiva, interna e do diálogo. Os alunos devem ler o texto e descobri-la. Use a situação para discutir e ajudá-los a ampliar a compreensão sobre a pontuação. Nosso objetivo não é o certo e o errado, mas a reflexão. Em vários momentos há mais de uma solução possível. Aceite-as.

Ao realizar a 3ª parte, leia o final da história para os alunos e peça que façam os desejos solicitados. Aproveite a situação para analisar os jogos de humor produzidos pela brincadeira do salto, a-saltado, des-saltado.

No caso de discurso direto de nível 3, o parágrafo aparece, mas a criança só faz a organização espacial correta no início do discurso direto. Como interferir nestes casos? O que é preciso que eles compreendam?

É preciso que eles tomem consciência da natureza da informação que vem depois da fala do personagem:

a) Quando o que o narrador diz é uma explicação ou se refere ao personagem, aparece na mesma linha. Exemplo:

– Tata! Lela! Ana! Aaaai, minha perninha! – *gemia Quito esfregando a canela*. – Venham cá, depressa!

– Venham ver o que está escrito na parede, venham – *avisava Quito, assustado*.

b) Quando o que se segue à fala do personagem é um novo momento dentro da narração, não se referindo ou explicando aquilo que o personagem disse, deve-se fazer parágrafo. Exemplo:

Foi quando da saia da frente, vovó gritou:

– Socorro!

Os três correram pra lá. A cadeira de balanço tinha agarrado Tata com os braços de madeira, e ela não podia se levantar.

Para que os alunos percebam esta distinção, ler com eles um texto que tenha esta variedade toda de combinações, perguntando por que eles acham que às vezes fica na mesma linha, às vezes muda.

Feita a descoberta, registrá-la no Caderno de Descobertas e partir para as atividades de sistematização:

- 1) Oferecer textos com discurso direto, escritos todos em seguida, para que reescrevam organizando em parágrafos. Neste momento, a pontuação é dada, apenas a organização espacial é que não.
- 2) Quebra-cabeça de texto para organizarem em grupo.
- 3) Jogo dos sete erros, incluindo erros de organização de discurso direto.

Após a sistematização, caso você sinta que sua classe está organizando o texto com tranquilidade, passe para a etapa seguinte. Se você sentir que eles precisam trabalhar mais para se soltar na escrita, deixe esta etapa para a 3ª série, sem problemas.

A 4ª etapa desse trabalho corresponde à descoberta dos outros elementos que podem substituir a introdução da fala do personagem pelo narrador através do famoso “E ele disse”. Esta etapa será trabalho da 3ª série. A utilização do narrador intercalado à fala do personagem pode ser trabalhada na discussão de quando o narrador fica na mesma linha e quando muda de linha. O restante pode ser desenvolvido apenas na 3ª série.

Que história?!?

Esta atividade é uma síntese de tudo o que foi trabalhado até agora em pontuação expressiva, interna, discurso direto e paragrafação. Para ser realizada com sucesso é necessário que o professor siga cuidadosamente os passos sugeridos. São eles:

Peça que observem o texto e tentem descobrir tudo o que as marcas presentes podem indicar. É um exercício de dedução. Vá fazendo perguntas que dirija-lhes o olhar, tais como: *Vocês imaginam que seja um texto literário ou informativo?* (Só pode ser literário, pois os informativos não apresentam diálogo); *Quantos personagens podem estar presentes?* (dois, no máximo três, pois não há interferência de narrador o tempo todo); *O que os personagens poderiam estar conversando? Observem a progressão da pontuação, como os pontos vão crescendo e indicando uma intensidade. Que assuntos poderiam levar as pessoas a estes sentimentos?* Ouça-os, faça uma listagem de situações possíveis sugeridas por eles e, por fim, peça que redijam um texto que siga o mesmo caminho, que tenha diálogos e narrador e no qual as pessoas conversem de tal forma que haja uma progressão na discussão. Não é para seguirem linha a linha, só o “espírito do texto”.

Textos concluídos, faça uma sessão de leitura em voz alta e troque as soluções entre eles. É muito divertido ver a diversidade de criação!

A repetição de palavras

Freqüentemente as crianças utilizam a repetição de palavras (do nome do personagem ou o pronome pessoal) como forma de manter a unidade das idéias ao longo do texto. É um recurso que encerra sabedoria: para fazer isso a criança precisa ter descoberto que é preciso que algo se mantenha para que o fio textual não se perca. Mas, por outro lado, um texto com repetição de palavras é linguisticamente fraco. Há soluções melhores para se manter este fio textual e é isto que queremos que eles descubram com o trabalho.

Substituir o nome ou pronome pessoal por outros elementos não é nada simples. Reconhecer que a elipse (não ter nada escrito quando digo *Comi* e saber que isto já quer dizer *Eu comi*), que *seu, dele, nosso*, ou um sinônimo do nome possa significar a mesma coisa que *ele*, nada tem de óbvio para a criança. Por tudo isso é que a substituição da repetição pelos elementos próprios da escrita é uma conquista gradativa e cheia de conflitos cognitivos a serem superados.

Para ajudá-los a refletir sugerimos a atividade do *Livro do Aluno*:

Escafandristas

Leia o texto para a classe como está escrito no *Livro do Aluno*, e pergunte se acham que está bom daquele jeito. Geralmente eles protestam. Caso não protestem, deixe por isso mesmo, converse sobre o conteúdo do texto e retorne à atividade em um momento posterior. Se protestarem, sugira-lhes que reescrevam em grupo evitando que a palavra *escafandristas* seja repetida tantas vezes. No momento da correção permaneça voltado para o pensamento das crianças, buscando compreender como pensaram para solucionar o problema e não só para o certo e o errado. Normalmente eles não conseguem resolver de forma ideal todas as situações, mas não se preocupe, pois será apresentada a solução do autor para confronto.

Ao apresentar a solução do autor, vá confrontando com a deles como duas soluções possíveis e não como certa e a errada. Neste momento, muitas possibilidades passam a ser observadas. Vá escrevendo com eles tudo o que descobriam, para registro no Caderno de Descobertas. Esta síntese é essencial para que o conhecimento se organize internamente. Peça depois que, em outro dia, façam a atividade:

Algumas coisas sobre o gato...

Esta atividade pode ser realizada em grupo ou individualmente. Seu objetivo é o emprego de todo o conhecimento adquirido na atividade dos Escafandristas. Caso ache necessário, além destas duas sugeridas por nós, crie outras semelhantes.

Respostas das atividades do Módulo III

Pontos extintos?!?

Colocamos esta atividade para que percebam a importância da pontuação e para que o professor observe como eles estão pensando. Nosso objetivo não é o de que aceitem, mas o de que reflitam. Para atingi-lo, discuta com eles. Aqui estão algumas soluções possíveis:

Tudo ia muito bem(, ou;) o povo já estava até se acostumando(,) quando um dia o relógio deu pra falhar(.) Mas não era por falta de corda(,) não(.

Rouquidão ficou encarregado de dar corda todos os dias(: ou) E era a primeira coisa que ele fazia quando acordava(.) Também não era por excesso de corda(: ou, ou.) Feito gente chata(,) que a gente dá muita corda e ela acaba tomando conta da festa. Era uma falha normal, como acontece com toda máquina.

Ao discutir com os alunos as soluções, verifique com eles qual a que vai deixar mais claras as idéias e ao mesmo tempo traduzir melhor as emoções. Esta é, provavelmente, a melhor solução.

Pontos extintos?!? – 2ª parte

Promova a leitura dos textos pontuados, verificando a pontuação e entendimento da história. Dar ênfase à discussão das possibilidades de pontuação e sua importância para um bom entendimento do texto.

Quando o povo levantava para trabalhar(,) o relógio batia a hora do almoço(ou !) Dona Queridinha abria sua quitanda bem cedo(,) para vender pão(,) leite e manteiga ao povo do reino (ou.) Mas o relógio marcava meio-dia(... ou, ou!) Fernandinho acordava cedinho todos os dias (, ou sem nada) para ir à escola(, ou.) E o relógio marcava 11 horas.

Não! Só deslocados!!!

Os soldados nem ligavam. Eles estavam até se divertindo com toda aquela confusão.

Toda vez que o rei queria saber as horas, os soldados diziam que eram tantas horas só para o rei pensar que estava tudo em ordem e quando o rei chegava perto da torre do castelo, os soldados cobriam o relógio com um pano preto.

— É para proteger o relógio do sol, Majestade. Está um dia muito quente.

E o rei acreditava, mesmo que fosse noite e estivesse fazendo um frio de bater queixo.

Pra falar a verdade, o rei era muito bobo. Ele acreditava em tudo o que os soldados diziam. Se os soldados dissessem que os peixes beberam toda a água do rio que passava em frente ao castelo, o rei acreditava. Se dissessem que aquele dragão malvado, que cuspiam fogo pra todo lado, ameaçou botar fogo na chuva, o rei acreditava.

Ai... Ui... Que picada...

Queremos que percebam que a pontuação separa cada uma das informações do texto. Esta atividade costuma gerar muita polêmica entre eles, mas ela é necessária para que os pontos de vista fiquem claros. **Poderão, depois, verificar que onde puseram uma barrinha há uma pontuação.** É este o critério que usarão, de agora em diante, para pontuar. Registre esta descoberta com eles no Caderno de Descobertas.

Pé-com-salto, pé-sem-salto??? – 1ª parte

Faça a leitura do texto com a classe, dando destaque aos sentimentos do sapato, para que os alunos percebam a importância da pontuação para a sua tradução. Aproveite para discutir o jogo feito pela autora com as palavras assaltado, o salto, a-saltado e des-saltado, retomando a discussão da importância do espaço e, no caso deste texto, a chance de produzir humor.

Retiramos as letras maiúsculas propositadamente, para evitar que sejam pistas da solução da pontuação.

Pé-com-salto, pé-sem-salto — Laís Carr Ribeiro

O sapato estava andando pela cidade.

Quando voltou para o armário, se queixou para o cabide:

— Veja só! Fui assaltado, me roubaram o salto e agora fiquei a-saltado. Não se pode mais andar pela cidade hoje em dia!

O cabide entortou o pescoço e curvou os ombros para ver o pé de sapato des-saltado.

— Santo boi, amigo sapato! Você ficou sem um pedaço! Precisa de cuidados urgentes. Que tal um transplante de salto?

Pé-com-salto, pé-sem-salto — 2ª parte

Continue a leitura atenta do texto, dando destaque aos diálogos e aos sentimentos do sapato naquela busca interminável, para que os alunos percebam a necessidade de pontuá-los de forma a traduzir a emoção.

O sapato saiu mancando e foi bater na porta do sapateiro:

— Nada feito, vizinho. O estoque de saltos acabou. Por que você não procura a fábrica?

O sapato então foi até a fábrica:

— Nada feito, meu filho. Não temos mais nada aqui, já mandamos tudo para as lojas.

O sapato tentou o supermercado:

— Nada feito, freguês. Aqui só tem sapato completo. Por que você não procura um sapateiro?

Pé-com-salto, pé-sem-salto — 3ª parte

É importante que, na leitura feita, os alunos percebam a falta da vírgula e sua importância para o entendimento do texto.

Promover a leitura dos trabalhos, analisando e discutindo os vários finais apresentados.

O sapato já estava desanimado. Foi aí que apareceu o cavalo:

— Que é isso, compadre sapato? Você está mancando?

— Eu fui assaltado na cidade e me levaram o salto. O cabide me mandou para o sapateiro, que me mandou para a fábrica, que me mandou para o supermercado, que me mandou de volta para o sapateiro. E o diabo é que salto, sozinho, ninguém tem!

— Não fique triste, compadre sapato. Eu também já perdi meu salto. Manquei uma semana, mas descobri onde tinha. Acho que posso ajudar você.

Final da história:

No fim da tarde, o sapato voltou para o armário, saltando de alegria e fazendo um barulho danado!

— Que é isso, amigo sapato? Moda nova? — perguntou o cabide.

O sapato virou de costas e mostrou orgulhosíssimo o novo salto: uma ferradura brilhando, novinha em folha!

A lenda dos diamantes — 1ª parte

1. Resposta pessoal dos alunos. Eles costumam dizer que não está bem escrito porque há muitos *daí*. Este é nosso objetivo

2. Aceite as soluções dos alunos depois de discuti-las. Não adianta oferecer uma solução ideal se eles não conseguem compreendê-la.

3. Peça que eles observem, na prática, quais os recursos que utilizaram. Observarão que em alguns momentos houve a elipse (não se pôs nada), em outros usouse uma pon-

tuação (pontos ou vírgulas), em outro ainda colocou-se uma expressão, por exemplo, *um dia*.

A lenda dos diamantes — 2ª parte

Seguir as mesmas orientações da 1ª parte. Continuar fazendo a atividade em grupo.

A lenda dos diamantes — 3ª parte

Seguir as mesmas orientações da 1ª e 2ª partes, só que, agora, o trabalho deverá realizar-se individualmente.

Texto original

A história aconteceu há muito tempo, numa taba de índios que ficava perto de um rio. Lá morava um casal muito feliz. O nome do marido era Itagibá, que quer dizer *braço forte*. Ele era um guerreiro forte e corajoso. A mulher chamava-se Potira. Potira quer dizer *flor* e ela era mesmo bonita como uma flor.

Um dia começou uma guerra contra outra tribo de índios.

Itagibá teve que partir para a guerra, junto com os outros guerreiros de sua tribo. Ele ficou muito triste quando teve que se despedir e deixar a sua mulher.

Potira ficou na margem do rio acompanhando com os olhos a canoa em que ia Itagibá. Potira quase não agüentava sua tristeza, mas não derramou uma só lágrima.

Passaram-se muitos dias e Itagibá não voltava.

Todos os dias a índia Potira ia para a margem do rio esperar a volta do marido. Ela estava com muitas saudades dele.

Até que um dia alguns índios voltaram para a taba e contaram para Potira que Itagibá tinha morrido.

A índia Potira chorou muito. Ela passou o resto da vida na beira do rio, chorando de saudade.

As lágrimas brilhantes de Potira foram se misturando com a areia do rio.

O sofrimento da índia foi tão grande, que o deus Tupã ficou impressionado. E para que todos se lembrassem do grande amor de Potira, Tupã transformou suas lágrimas em diamantes.

É por isso que os mineiros encontram os diamantes misturados no cascalho dos rios. O brilho dessas pedras faz lembrar as lágrimas de saudade da índia Potira.

Escafandristas

Os escafandristas são mergulhadores que salvam embarcações e naufragos, vistoriam cascos de navios, retiram hélices e lemes para consertos, fazem montagens de canalizações submarinas. Só colocar o equipamento que eles usam já é uma aventura: roupa de mergulho à prova d'água, uma bomba de ar, um capacete que os protege contra as variações de pressão no fundo do mar, um par de pesadas botas (para mantê-los na posição vertical) e um cabo-guia para fornecer oxigênio ou para caso de emergência, puxando o mergulhador à superfície.

Algumas coisas sobre o gato...

Poderão observar que a simples omissão é uma solução, ou o uso de certas palavras como *ele, seu, o*, ou o uso de sinônimos. Compare a solução deles e a da autora como alternativas possíveis.

O gato foi domesticado há cerca de 4 000 anos, no Egito, onde era adorado como um Deus.

Todos dizem que ele tem sete vidas, porque é tão ágil que, embora caia de grandes alturas, quase nunca lhe acontece nada porque cai de pé.

Os gatos são curiosos e brincalhões. Quando se zangam, sopram e se arqueiam. São muito limpos: passam horas se lambendo. À noite movimentam-se perfeitamente bem, sem bater em nada, porque seus olhos, ouvidos e bigodes formam uma espécie de radar.

As pupilas do gato são verticais e dilatam-se muito mais do que as do homem. Por isso o gato vê à noite, mesmo que só haja uma luzinha bem fraca. Tem uma espécie de almofadinha nas patas. Quando está quieto, deixa as unhas escondidas, metidas para dentro.

A mãe cuida muito dos filhotes enquanto eles são pequenos.

Também lhes ensina a caçar (se não houver um rato, pode usar uma barata). Quando os filhotes crescem, a mãe começa a afastá-los para que aprendam a ser virar sozinhos.

A abobrinha

Esperamos que observem que:

1. há travessão antes da fala do personagem em oposição à ausência de travessão antes da fala de narrador;
2. ao passar de um personagem para outro, ou para o narrador, há mudança de parágrafo.

Um real entardecer...

1. Pontuações do diálogo: dois-pontos, parágrafo e travessão.
2. O texto é formado por 17 parágrafos.
3. Os dois-pontos.
4. Promova a leitura dos trabalhos executados para que os alunos percebam os vários finais que cada um pôde dar à mesma história.

MÓDULO IV — Paragrafação

Reflexões sobre o parágrafo

O parágrafo é uma longa e difícil conquista do jovem escritor, encerrando uma série de dificuldades. Normalmente, ensina-se às crianças que se muda de parágrafo quando “vai-se mudar de assunto” e sua sistematização costuma ser trabalhada através da correção, ou seja, no texto escrito pela criança, assinala-se de alguma forma a ausência do parágrafo, ou seu uso inadequado, mostrando a forma correta. Ao dar uma explicação para a correção, repete-se a mesma frase de sempre: “Tinha que ter parágrafo porque mudou de assunto”.

Consideramos que este tipo de intervenção apresenta alguns problemas, além de ser insuficiente para a criança dar conta de todos os aspectos envolvidos na questão.

Como já foi exposto no *Manual do Professor* da 1ª série, a criança passa por vários momentos durante a investigação deste elemento textual:

- 1) Há um momento de indiferenciação, quando a criança não enxerga o parágrafo, e, portanto, escreve em um único bloco.
- 2) Ao começar a observá-lo, fragmenta o texto em grandes blocos, geralmente dois ou três.
- 3) Frequentemente, ao momento dos grandes blocos, sucede-se o parágrafo simples, quando a criança “escreve uma idéia em cada parágrafo”.
- 4) A próxima conquista costuma ser a possibilidade do parágrafo complexo, que surge primeiramente de forma inadequada.
- 5) Conquista-se o parágrafo formal.

Todo este longo processo leva tempo. O trabalho proposto para a 1ª série pretende transformar o parágrafo em algo observável para a criança em sua dimensão espacial, e iniciar uma reflexão assistemática sobre as razões da paragrafação.

Com o trabalho proposto no ano anterior, as crianças costumam iniciar a 2ª série utilizando grandes blocos e alguns parágrafos simples. Como dar agora um referencial para decidirem como pensar para paragrafar?

Como paragrafar?

O trabalho que será proposto pede algumas explicações prévias.

A imagem é uma forma de comunicação muito forte em nossa sociedade e tem uma linguagem de compreensão quase direta para as crianças. O texto imagético apresenta elementos e uma organização, enquanto sistema, bastante semelhantes à linguagem escrita. Para compreender melhor, faça o seguinte:

- 1) Pegue uma folha de papel meio grosso, tipo sulfite, e com ele faça um cone, deixando um pequeno orifício na ponta. Coloque-o sobre um dos olhos e deixe o outro fechado.
- 2) Experimente, agora, explorar o mundo a partir deste pequeno orifício, movimentando o papel de tal forma que o pequeno orifício ora se abra, ora se feche, como se fosse o movimento das lentes de uma máquina de filmar.

3) Experimente mudanças de plano, abrindo e fechando o orifício, olhando o mesmo objeto por diferentes ângulos. Saiba que cada mudança de plano de sua máquina de filmar corresponde a uma mudança de parágrafo na escrita!

Peça a seus alunos que façam “máquinas de filmar” e que brinquem de *camera men*. Eles costumam entrar na brincadeira com muito desejo. Faça uma dramatização para os alunos “filmarem”; peça-lhes que façam um documentário da escola, por exemplo, deixando-os brincar e explorar à vontade, para que façam todas as descobertas possíveis.

Descobertas feitas, chame-os de volta e converse com eles sobre o que descobriram.

Deixe-os falar livremente e, através de perguntas, faça-os observar que o mesmo objeto ou pessoa, quando observados por ângulos diversos, mostram-se diferentes.

Proponha em seguida que assistam à televisão e observem quando e como a câmera vai se movimentando. Amplie as descobertas que fizeram através da troca das observações.

Após a discussão, proponha-lhes o seguinte: faça um desenho grande na lousa, ou pendure uma gravura grande e diga-lhes que você vai ser o narrador de uma história que você vai inventar sobre ela, e que eles serão os cineastas que irão filmar a história que está sendo contada. Todos devem pegar suas “câmeras”; imaginar a história que está sendo contada e fazer a filmagem.

Após esta atividade, escolha um texto, de preferência informativo, pois apresenta uma paragrafação mais gramatical e de fácil observação, e peça para irem transformando em “filme na cabeça” enquanto você o lê para a classe em voz alta. As crianças devem olhar para o texto e mexer a “câmera” ao longo da leitura. Terminada a atividade, o professor pergunta para os alunos o que acontecia na escrita quando eles mudavam o foco da “câmera”. Poderão observar, então, que cada mudança de foco correspondia a um novo parágrafo.

Às vezes a relação entre a mudança de foco e a paragrafação não é observada pelas crianças. Quando isto acontece, é interessante que o texto seja relido e, a cada mudança de câmera que alguém fizer, a classe deve discutir se mudou e por quê. Esta atividade, além de facilitar o trabalho de descoberta do parágrafo, permite que a criança compreenda que o prazer de ler vem da possibilidade de se transformar palavras em imagens, de se fazer “filme na cabeça”, descobrindo assim um novo plano de relação textual.

Observem que o trabalho começa de uma forma livre e lúdica, relaciona as linguagens em um trabalho mais concreto (filmagem—imagem) e depois em um plano mais abstrato (filmagem—texto escrito). Esta gradação é importante para que as relações estabelecidas construam-se de forma significativa para as crianças.

Para sistematizar a paragrafação, propomos atividades de discussão dos parágrafos em textos de autores publicados. Atenção especial durante a escrita de textos coletivos e reestruturas são formas importantes e eficientes de sistematização.

Além dessas situações, há no *Livro do Aluno* atividades com textos sem paragrafação ou com parágrafos indevidos, para que os alunos organizem e reescrevam, em grupos ou individualmente. São elas:

O fazendeiro, seu filho e o burro

Pára e grafa... O parágrafo

Pedrinho. Esqueleto?!

Quebra a cabeça

O fazendeiro, seu filho e o burro

Ao organizar o texto parte em parágrafos, parte sem eles, queremos que sintam a falta que fazem para o leitor. Escolhemos um trecho com discurso direto e parágrafos de narração misturados para que possam aplicar todos os conhecimentos em jogo.

Pára e grafa... O parágrafo

Debata com seus alunos qual das quatro versões está mais adequada. Para isso, proponha a análise atenta e minuciosa de cada uma das versões, a fim de que eles percebam

que a forma como se parágrafo um texto provoca transformações no olhar do leitor. Não trabalharemos com a idéia de certo ou errado, mas com as mudanças que cada escolha provoca.

Na versão 1, sem nenhum parágrafo, a sensação provocada é a de devaneio. É como se tudo fosse um fluxo só de pensamento.

Na versão 2, os parágrafos organizam as informações em blocos de idéias, como se fossem momentos. Ao fazer isso diminuem a velocidade do texto, diminuem a idéia de devaneio livre, ficando um texto mais racional.

Na versão 3, há um misto das sensações das versões 1 e 2. A idéia de devaneio fica marcada no primeiro parágrafo e é rompida ao se iniciar o segundo parágrafo.

A versão 4 é, a nosso ver, a única inadequada. A divisão do texto de forma a se colocar uma informação em cada parágrafo desintegra as idéias.

Mais do que saber qual é a solução do autor, discutir as diferenças de sensação produzidas é, para nós, o essencial.

Pedrinho. Esqueleto?!

Nesta atividade pedimos um exercício de adaptação da criança a um pensamento externo ao dela: descobrir como a autora paragrafou para organizar o texto em cinco parágrafos. É interessante que seja feito em equipe para que haja contraposição de idéias e, na correção, centrar-se no debate e não na oferta simplesmente de uma solução correta.

Quebre a cabeça

Esta atividade envolve uma série de objetivos: raciocínio lógico para pensar a ordem das tirinhas; interpretação de texto para compreender bem a mensagem e organizar as tiras; conhecimento lingüístico elaborado para levar em consideração a presença ou a ausência de letra maiúscula, parágrafo, pontuação, etc.

Há uma solução do autor dada nas respostas no fim desse módulo, mas o professor deve aceitar outras soluções que as crianças tragam e que também tenham sentido.

Ao pedirmos que copiem o texto depois de montado, eles terão que marcar na forma de escrever tudo o que consideraram para organizar as tirinhas, ou seja, quando está na outra tira e eu ponho na mesma linha e quando está na outra tira e eu também mudo de linha. Para realizar essa tarefa terão que aplicar todo o conhecimento adquirido. Aproveite a correção da atividade para discutir e rever estas questões que são práticas, mas encerram problemas conceituais para serem resolvidos.

Respostas das atividades do Módulo IV

Pára e grafa... O parágrafo

Aversão 3 é a solução do autor, mas não se esqueça de ler as instruções para a realização da atividade, pois a resposta correta não é nosso principal objetivo.

Pedrinho. Esqueleto?!

A gente tem fama de menino levado, mas nada disso é verdade. Nós somos até bem comportados e tudo o que aconteceu foi por puro acaso.

A confusão foi porque a gente teve que esconder o Pedrinho, depois que ele virou esqueleto, pra não assustar a faxineira. Mas é melhor começar a estória do começo.

Na Escola tem laboratório de física, pra ensinar os meninos grandes. De manhã, nas aulas dos pequenos, nós descobrimos que ninguém vai lá.

Era divertido ver aquele monte de aparelhos, botõezinhos, ponteiros, vidrões e vidrinhos.

No começo, ninguém mexeu em nada. A gente só olhou.

Quebre a cabeça

— Tudo pronto para a viagem! — desabafou o Lambari, dono do Circo Bagunça Bem-Feita.

Depois de três dias de viagem por uma estrada de terra seca, engolindo muita poeira, os dois velhos caminhões chegaram em Flor do Mato.

Flor do Mato era tão pequena que nem aparecia no mapa. Apesar do tamanho pequenino da cidade, seus moradores receberam os artistas do circo com muito carinho, festa e alegria. Era a primeira vez que um circo de verdade, com palhaço e mágico, ia dar espetáculos naquela cidade.

Nos dias seguintes foi aquele alvoroço, todo mundo ajudando, erguendo mastros, fincando estacas, esticando a lona, instalando cadeiras e arquibancadas.

O palhaço Mocotó lavou sua roupa de algodão colorida e pendurou num varal para secar. Escovou a peruca e lustrou o nariz de bola vermelha.

A Mulher Barbada alisou e penteou a barba, depois de lavá-la com xampu de babosa.

Enquanto os artistas cuidavam de suas coisas, o circo ia sendo instalado, com a ajuda dos moradores.

— Bate estaca aqui!

— Ui, ui... ai meu dedo.

Com toda essa ajuda tudo ficou pronto para a estréia do circo em menos de uma semana.

— Tudo pronto para a estréia! — gritou satisfeito o Lambari.

MÓDULO V — Letras maiúsculas

Durante a 1ª série foi apresentado o uso da letra maiúscula em nomes próprios. Não insistimos em sua sistematização por acharmos que ela só teria significado após terem trabalhado com pontuação interna e paragrafação, que são assuntos da 2ª série.

É chegado portanto o momento.

Nosso objetivo no trabalho é que percebam que ela deve ser utilizada:

- 1) no início do parágrafo;
- 2) depois de determinadas pontuações;
- 3) em nomes próprios.

Estratégia

Este trabalho deve ser realizado depois que os alunos já tiverem concluído parte do trabalho de pontuação e paragrafação. Peça-lhes que, reunidos em grupo, façam a atividade **Aprendendo a escolher** do *Livro do Aluno*.

Aprendendo a escolher

Nosso objetivo é que observem os casos em que a letra maiúscula aparece de forma sistemática e não sistemática. Seu uso, que parece tão simples para o adulto, encerra uma série de dificuldades conceituais e relação com outros conceitos. São especialmente estas relações que pretendemos ajudá-los a estabelecer.

Com as questões de 1 a 4, queremos que observem que:

- 1) depois do espaço do parágrafo sempre virá uma letra maiúscula;
- 2) depois de ponto final sempre virá letra maiúscula;
- 3) depois de travessão pode vir letra maiúscula ou minúscula. Ao fazerem esta constatação, pergunte-lhes se descobrem o que vai indicar para eles quando usar maiúscula ou minúscula. Poderão observar que, quando for início da fala do personagem, é sempre maiúscula, quando for travessão para separar a fala do narrador da do personagem, aparece a letra minúscula.
- 4) depois da vírgula costuma aparecer a letra minúscula, mas também pode aparecer a maiúscula. Peça novamente que eles analisem quando aparece uma ou outra. Poderão constatar que normalmente é minúscula, mas se depois da vírgula for nome próprio, será maiúscula.

A questão 5 cria o espaço para o registro das descobertas feitas na questão anterior. As respostas são objetivas.

Na questão 6, queremos que as crianças tenham a certeza de que é o contexto em que a palavra está inserida que vai determinar se a letra é maiúscula ou não.

De lição de casa o professor pode pedir que os alunos recortem um trecho qualquer de jornal ou revista, pintem as maiúsculas todas que aparecerem e digam por que foram usadas em cada um dos casos.

No Livro do Aluno também encontramos as atividades:

O que está esquisito?

É um jogo de correção de erros para ser feito em duplas. Seu objetivo é que analisem o uso das maiúsculas. A maiúscula deveria estar presente no título, no início do parágrafo, depois de ponto interno, e nos nomes próprios *Antigüidade e Pré-história*. Acreditamos que estes dois últimos sejam de difícil descoberta para as crianças, mas podem propiciar uma interessante discussão sobre o uso da maiúscula no nome das matérias escolares, e nas épocas da História.

O que continua esquisito?

É a mesma proposta do exercício anterior, mas agora não damos a quantidade de pontos a serem corrigidos, o que permite ao professor observar com maior nitidez quais os aspectos que eles já observam ou não. É sempre possível neste tipo de situação algumas crianças corrigirem ortografia de palavras que estão corretas, pontuação ou outra coisa qualquer. O erro deles deve ser lido como pista para o professor saber o que estão pensando e sabendo, para criar uma atividade que os ajude a progredir.

Convide-os a ler seus primeiros textos analisando se utilizaram letra maiúscula de modo impróprio ou mesmo se deixaram de utilizá-la. Proponha a troca dos textos entre a classe para a leitura e correção.

O que estava esquisito?

Continuando o mesmo texto e pensamento, damos agora as letras maiúsculas e pedimos que agrupem as que foram colocadas pela mesma razão. Pretendemos aqui fechar esta discussão sobre maiúsculas.

Acreditamos que a ultrapassagem deste nível de conhecimento se dê apenas por usos discursivos da letra maiúscula, quando seriam usadas para produzir algo especial para o leitor, como traduzir que o personagem está gritando, ou destacar as letras de um cartaz, etc. Estes usos serão gradativamente desvendados nos trabalhos de análise de texto ao longo dos anos.

Respostas das atividades do Módulo V

Aprendendo a escolher

1. a 4.

	maiúscula	minúscula
no início do parágrafo	X	
depois de ponto final	X	
depois de vírgula	X	X
depois de travessão	X	X

5. a) Só aparece letra maiúscula em início de parágrafo e depois de ponto final.
b) Depois da vírgula aparecem letras minúscula e maiúscula.
c) Depois da vírgula costuma aparecer a letra minúscula, mas quando depois dela vem nome próprio, aparece a maiúscula.

d) Depois o travessão aparecem letras maiúscula e minúscula.

Depois do travessão apareceu letra minúscula quando depois dele vinha uma fala do narrador.

Depois do travessão apareceu letra maiúscula quando vinha no início do parágrafo, iniciando a fala do personagem.

6. A palavra *um* aparece com maiúscula quando vem depois de um ponto e com minúscula quando está no meio da frase.

O que está esquisito?

A prata

A prata é um metal de cor branca brilhante que reflete intensamente a luz. Pelo brilho e pela facilidade com que pode ser manipulada, a prata tem sido utilizada desde a Antiguidade na manufatura de jóias, objetos de adorno e utensílios. Calcula-se que, desde a Pré-história até hoje, foram extraídas e trabalhadas cerca de 700 mil toneladas de prata.

1. Os parágrafos não começam com letra maiúscula. Os substantivos próprios não estão escritos com letras maiúsculas. Após os pontos não aparecem maiúsculas. Estas são as respostas esperadas por nós. Pode ser que as crianças não achem nada esquisito, ou que achem outras coisas. Ouça-as e ajude-as a compreender a relação entre pontuação, parágrafo e letra maiúscula.
2. As palavras já estão destacadas no texto acima.
3. Pede-se uma cópia do texto para corrigi-lo. Fazer as crianças observarem que em uma cópia não se altera nada do essencial, deve-se ter o modelo como base o tempo todo.

O que continua esquisito?

1.

No estado de pureza ela é mole e pouco resistente. Para utilizá-la é preciso que esteja ligada a outros metais como o cobre, chumbo e ouro.

Sendo um metal precioso, a prata foi muito empregada na confecção de moedas. Por isso a prata ficou sendo um dos sinônimos de dinheiro na linguagem popular.

2. As palavras foram alteradas pois estavam iniciando parágrafo com letra minúscula e também apresentavam minúsculas depois do ponto final.

O que estava esquisito?

3. Iniciando período: É.

Depois de ponto final: As, E.

Em nomes próprios: Américas, Montanhas Rochosas, América do Norte, Andes, América do Sul, México, Canadá, Peru, Estados Unidos, Austrália, Alemanha, Japão.

4. Em minúscula porque no meio do período e em maiúscula porque, em um momento, ela está iniciando período e, em outro momento, está depois do ponto final.

MÓDULO VI – Tonicidade e acentuação

Tonicidade

O trabalho com tonicidade pode ser desencadeado a partir da música “Meu Caro Barão”, de Chico Buarque de Holanda, escrita para o filme dos Trapalhões, e que consta do *Construindo a escrita – Leitura e interpretação de textos – 2ª série*. Nesta música, várias palavras que são proparoxítonas estão como paroxítonas e aparecem no texto sublinhadas.

Toque a música para os alunos ouvirem e cantarem juntos e depois discuta oralmente sua significação.

Caso nenhum deles demonstre estranhamento em relação às palavras que são pronunciadas de forma errada, o professor pergunta o que acham que elas têm em comum. Espera-se que eles digam: “elas são faladas errado”, “tinha que ser assim”, “a sílaba forte é a outra e não a que eles falam na música”. A partir dessas colocações, o professor desencadeia uma discussão:

- 1) *Vocês estão dizendo que a sílaba forte está no lugar errado. Será que só essas palavras têm sílaba forte ou outras também têm?* Peça que verifiquem nas palavras do próprio texto, e vão constatar que todas as palavras de mais de uma sílaba têm uma sílaba forte. Neste momento, registra-se essa descoberta no Caderno de Descobertas e nomeia-se a sílaba forte como sílaba tônica.
- 2) *Será que uma palavra pode ter mais de uma sílaba tônica?* Peça que verifiquem. Não constatar que não.
- 3) Nomeie as sílabas fracas como sílabas átonas e pergunte se é possível haver mais de uma sílaba átona na palavra. Nova constatação, novo registro no Caderno de Descobertas.
- 4) Trabalhe, então, a sistematização dos conceitos de sílaba tônica e átona em algumas palavras e comece a preparar a ampliação do conceito de tonicidade. Realize uma pesquisa em outro texto que não seja o “Meu caro barão”, pois o fato de haver palavras grafadas com erro atrapalha a atividade. Peça que organizem as palavras de um trecho de texto em um quadriculado, colocando cada sílaba em uma coluna, começando da última sílaba para a primeira. É o mesmo procedimento que já foi pedido na atividade *Brincando de não me olhe*, no trabalho de divisão silábica. Peça depois que, sem que você dê nenhuma “dica” de como fazer, marquem a sílaba tônica de todas as palavras que arrumaram na tabela. Poderão constatar que todas as palavras têm a tônica sempre nas três últimas sílabas. Não se preocupe se eles acertaram ou erraram a posição da tônica neste momento.

Nesse momento, conte para a classe que um dia os gramáticos também fizeram essa constatação e organizaram as palavras da língua pelo critério da posição da sílaba tônica. Depois deram um nome para cada posição: oxítônica, paroxítônica e proparoxítônica. Peça que coloquem o nome correspondente no início de cada coluna e, oralmente, peça que expliquem cada uma dessas classificações, para depois registrarem o conceito no Caderno de Descobertas.

- 5) que verbalizem todas as descobertas que fizeram até agora. Poderão descobrir que:
 - a) a sílaba tônica sempre cai nas três últimas sílabas da palavra;
 - b) quando tem acento na palavra, a tônica é na sílaba acentuada;
 - c) todas as proparoxítonas têm acento;
 - d) quando a palavra não tem acento é difícil saber qual é a tônica.
- 6) Peça-lhes que observem quais os tipos de acentos que existem. Poderão constatar que existem os acentos agudo, circunflexo e grave. As crianças observarão que eles têm posição diferente acima da letra. Peça que vejam se eles podem aparecer sobre qualquer letra. Constatarão que não, que apenas sobre vogais. Peça que observem quando se usa um ou outro e ajude-os a descobrir as diferenças no som produzidas por cada um deles.
- 7) Provavelmente marcarão o til (´) como acento. Aproveite a ocasião para discutir com eles e mostrar que o til não é acento, é marca de nasalização. Palavra com til é considerada palavra **sem** acento.

Como é difícil saber qual a sílaba tônica das palavras não acentuadas, proponha-lhes que façam uma pesquisa para ver se descobrem algo que facilite a localização da tônica das palavras sem acento.

Peça, então, como lição de casa, que classifiquem pela tonicidade todas as palavras de duas ou mais sílabas não acentuadas de um trecho de algum texto à escolha deles. É importante que este texto seja diferente para cada aluno, pois precisaremos trabalhar com

uma amostragem da língua ampla o suficiente para podermos tirar as conclusões que serão pedidas a seguir.

A correção dessa atividade deverá ser feita na lousa e, depois que o professor houver organizado nas três colunas as palavras classificadas pelos alunos, poderá pedir que eles observem as listas e tirem conclusões.

Conclusões esperadas:

a) nenhuma palavra proparoxítona é não acentuada;

b) o maior número de palavras não acentuadas é paroxítona.

8) Peça, a seguir, que observem as terminações das palavras que são oxítonas e paroxítonas. Marque com giz colorido as terminações de tal forma que, ao concluir o exercício, os alunos constatarão que as paroxítonas terminam em **a(s), e(s), o(s), em (ens), am** e as oxítonas terminam em **r, l, x, z, ã (s), ão (ãos, ões, âes), i (s), u (s), im (ins), om (ons), um (uns)**.

Às vezes, mesmo trabalhando com uma amostragem grande da língua, algumas terminações não aparecem. Neste caso, o professor deve sugerir: *E as palavras terminadas por tal letra serão oxítonas ou paroxítonas? Quem se lembra de alguma palavra que termine por tal letra e que não tenha acento?* Procedendo desta forma, garantir-se-á o trabalho com todas as terminações.

É muito importante que o professor saiba que ao trabalhar desta forma ele está colocando o aluno como um investigador da língua, que: está lhe oferecendo algo mais do que um recurso perceptivo (como normalmente se faz); está lhe proporcionando a possibilidade de se relacionar com a língua como um sistema, que possui leis de composição interna que organizam o que é ou não possível na língua.

É interessante trabalhar, neste momento, com atividades de sistematização que utilizam a terminação das palavras como recurso de decisão na classificação pela tonicidade, e não os tradicionais recursos perceptivos, ligados à pronúncia das palavras, como o truque de “falar a palavra como se estivesse perguntando”, “modificar a posição da sílaba tônica na palavra, pronunciando como se fosse oxítona, depois paroxítona, depois proparoxítona, para verificar qual das pronúncias soa melhor”, etc.

Ver no *Livro do Aluno* as atividades:

Labirinto

Preste atenção!!!

Inventando...

Fogo! Fogo”!

Festival das cores

Jogo-da-velha

Jogo de Stop

Labirinto

Organizar as palavras pelas quais passou e analisar o que têm em comum faz com que apliquem as descobertas feitas em tonicidade. É importante que o pensamento deles seja claro, pois a tonicidade será o recurso de decisão ortográfica de inúmeras questões trabalhadas neste e em outros anos.

Preste atenção!!!

É uma charada dentro do texto. Descobri-la implica trabalhar com raciocínio dedutivo e aplicar conceitos gramaticais trabalhados até então.

Inventando...

Nosso objetivo ao trabalhar com palavras inventadas é que os alunos percebam que mesmo de uma palavra que não existe, e portanto que nunca ouviram, é possível saber qual é a sílaba tônica, pela observação da letra final.

Fogo! Fogo!

Para descobrir a solução da atividade é preciso pensar simultaneamente em tonicidade e número de sílabas. Pensar assim, em duas variáveis simultâneas, desenvolve a inteligência e amplia a compreensão de texto!

O jogo de força proposto na questão 5 é um desafio e tanto. Caso você observe que as crianças estão tendo excesso de dificuldade, vá dando dicas sobre o tipo de animal, alimentação, onde vive, etc. para facilitar. Nosso objetivo é o trabalho de dedução, a aplicação de conhecimentos de língua e a observação da posição da sílaba tônica. Todos eles se mantêm mesmo você dando algumas dicas.

Festival das cores

Para localizar as cores na cruzadinha o aluno deverá trabalhar por número de letras e cruzamento de uma letra com a outra nas colunas. Depois, observar a tonicidade. Bom divertimento!

Jogo-da-velha

Para resolvê-lo é preciso pensar simultaneamente em tonicidade e número de sílabas. Resolvendo o jogo-da-velha o aluno se diverte e fica mais inteligente. Fizemos várias tabelas para que possam brincar várias vezes e depois criar uma sozinho ou em grupo. Tabelas feitas, trocam entre si e um aluno resolve a do outro.

Jogo de Stop

Jogos de *Stop* já são velhos conhecidos das crianças. Dê as ordens a serem colocadas apenas na hora do jogo para que não possam resolvê-lo antes. O universo de palavras pode ser escolhido por você ou pela classe. Algumas sugestões são: nomes de comidas, cores, animais, cidades, objetos de uma casa, partes do corpo humano, etc.

A partir dessa sistematização, encontramos-nos em condições de iniciar nova ampliação conceitual, que será a acentuação.

Acentuação

Às vezes é difícil para o professor perceber que é possível compreender a acentuação em vez de se defrontar com ela como um conjunto de regras arbitrárias. Para ajudar os alunos a organizá-la, faça a si mesmo e para eles algumas perguntas:

- *Peguem qualquer livro, abram em qualquer página e observem as palavras. Há mais palavras acentuadas ou palavras não acentuadas?* Eles verificarão que há mais palavras não acentuadas.
- *Observem agora se essa diferença é grande ou pequena.* Eles verificarão que o número de palavras não acentuadas é muito superior ao de acentuadas.
- *Podemos dizer, então, que o “natural” da língua é a palavra não ser acentuada?* Sim.
- *Por que vocês acham, então, que algumas palavras são acentuadas? O que vocês acham que é o acento?* Nesse momento, trabalhe com as hipóteses que os alunos levantarem, procurando verificar com eles se são verdadeiras ou não. A partir das colocações feitas, ajude-os a perceber que, se o natural das palavras é não ter acento, o acento vai ser uma **marca de irregularidade** nesse **sistema** de tonicidade.

Parta em seguida para a verificação empírica, através da seguinte estratégia:

- 1) *Vocês se lembram como se comportam as palavras não acentuadas?* Recuperar o quadro das não acentuadas com os alunos e lançar a seguinte pergunta: *E se eu tiver uma palavra terminada em e, por exemplo, que deveria ser paroxítona, mas*

é oxítona? Por exemplo: escrevo *Pele* mas a palavra é oxítona (*Pelé*). Como posso avisar ao leitor que aquela palavra saiu da regularidade?

2) A partir desse momento, analisando as terminações naturais, os alunos podem deduzir as regras de acentuação.

É importante que o professor tenha consciência das conseqüências positivas desse procedimento:

- a) As regras deixam de ser arbitrárias, ilógicas, para serem produto da análise e compreensão de um sistema de tonicidade que é próprio da língua.
- b) A decisão do que é certo e do que é errado passa a ser definida pela própria língua e não pelo professor.
- c) O conhecimento que se constitui em sistema pode ser resgatado a qualquer instante, prescindindo-se da memória, pois pode-se reconstruí-lo no instante que for necessário.
- d) O aluno passa a pensar a partir da regra ou por dedução. Diante de uma palavra, por exemplo “*caráter*”; para saber se ela tem acento ou não, é só pensar em outra com a mesma terminação e que se tenha certeza de que não tem acento. Por exemplo: *comer* é oxítona, *caráter* não, então marco a irregularidade com o acento.

Lidando com o sistema da língua, aos poucos eles vão descobrindo que:

- a) todas as palavras proparoxítonas são acentuadas porque todas as terminações da língua já estão presentes nas oxítonas e paroxítonas;
- b) quando o verbo se combina com o pronome oblíquo, para saber quais ficam acentuados ou não, é só pensar pelo mesmo princípio: *parti-lo* não tem acento porque é oxítono terminado em *i*, portanto está dentro da regularidade; *cantá-lo* tem acento porque a palavra terminada em *a* é naturalmente paroxítona, mas *canta* é oxítona, portanto, devemos marcar a irregularidade acentuando.

Feitas as descobertas, parte-se para as atividades de sistematização.

Veja, no *Livro do aluno*:

Descubra o segredo

Stop de lacunas

Jogo dos nove erros

Você sabe explicar?

Resta um

Estranha no ninho

Para a sistematização da acentuação, o professor deve preocupar-se em dar situações curtas e freqüentes. Não costuma produzir bom resultado aplicar exercícios estafantes e, depois de algum tempo, deixar o assunto de lado.

Alguns jogos ortográficos citados no **Apêndice** deste *Manual*, no item *Sugestões de jogos ortográficos para sistematização*, podem ser utilizados para sistematizar o trabalho de tonicidade e acentuação, fazendo-se apenas algumas modificações. São eles:

- 1) *Stop* no texto — alterar o pedido para oxítonas, ou paroxítonas acentuadas, ou paroxítonas irregulares, etc.
- 2) *Soletrando* — acrescentar a exigência de que as palavras tenham seu acento soletrado, pois caso contrário não valerá ponto.
- 3) *Stop* ortográfico — pode-se colocar na coluna de pedidos que a palavra seja “oxítona” ou “paroxítona” ou “proparoxítona”, ou que seja acentuada.
- 4) *Bingo* de acentuação — fazer a escolha das palavras levando-se em consideração o aspecto de tonicidade.

No *Livro do Aluno* há algumas atividades destinadas à sistematização da acentuação:

Descubra o segredo

Nosso objetivo não é trabalhar o acento diferencial, mas que os alunos percebam que a presença ou ausência do acento pode mudar o sentido da palavra. Portanto, colocá-lo é muito importante. Este é o segredo mais importante que queremos que descubram!

Verifique se as crianças conhecem o significado de todas as palavras da atividade. Caso haja palavras que não conhecem, discuta o significado com elas.

Stop de lacunas

É um jogo do *Stop* como todos os outros já propostos no livro 1. Gostamos deste jogo porque a cada vez que se joga as palavras são outras, e portanto, ele nunca se repete. Essa estrutura aberta garante que se trabalhe com o vocabulário do grupo e a cada jogada é enorme o número de palavras possíveis de serem postas em questão.

Pode-se completar cada lacuna com uma letra ou com uma ou mais sílabas. Assim, por exemplo, na primeira linha podemos ter *pássaro, cárie, amável, ananás*. Como ganha mais pontos o grupo que não teve sua palavra repetida por nenhum outro, os alunos buscam as mais originais, saindo daquele universo cotidiano.

A pontuação do jogo segue as regras de sempre do *stop*:

1. Só você preencheu = 15 pontos
2. Sua palavra é diferente das outras = 10 pontos
3. Dois ou mais grupos puseram a mesma palavra = 5 pontos
4. Deixou em branco, ou tem erro de grafia = 0 ponto

Concluído o jogo, sugira que utilizem este universo de palavras em outras atividades ou jogos que você pode criar.

Sugestão: Convide os alunos a partilharem as palavras feitas. Proponha a cópia e a classificação pela sílaba tônica. Caso o número de palavras formadas pela classe tenha sido muito grande, divida a turma em fileiras e peça que uma turma copie as oxítonas, outra as paroxítonas e outra as proparoxítonas.

Jogo dos nove erros

É um exercício de revisão, postura importante de ser desenvolvida para que aprendam a rever seus próprios trabalhos. Procuramos cometer os mesmos erros que costumam cometer, para exigir deles uma consciência maior.

Você sabe explicar?

Nessa atividade retomamos as regras. Eles podem optar por responder pela regra tradicional ou pela irregularidade, pois demos os dois caminhos de pensamento ao longo do trabalho. Assim sendo, por exemplo, na primeira questão, "Você sabe explicar por que a palavra *caracol* não tem acento?"; eles podem responder: Porque as palavras terminadas em **I** são oxítonas, *caracol*/também é, portanto não tem por que ter acento"; ou podem explicar assim: Só as paroxítonas terminadas em **I** é que têm acento"; ou algo semelhante. Aproveite para ajudá-los a aprimorar a formulação da explicação, pois todas as matérias exigirão isso deles.

Resta uma

Esse jogo, inspirado no tradicional jogo do mesmo nome, exige um raciocínio de exclusão elaborado e importantíssimo de ser desenvolvido nas pessoas. Esse é nosso objetivo, aproveitando os conceitos gramaticais como instrumento para desenvolvê-lo.

Oriente seus alunos a seguirem atentamente as regras do jogo, obedecendo aos critérios de eliminação. **Deixe que eles descubram o que deve ser eliminado.**

1. Eliminar as palavras que não são trissílabas.
2. Eliminar as que terminam com vogais.
3. Eliminar as paroxítonas.
4. Eliminar as não acentuadas.

Através das sucessivas eliminações, o aluno chegará à palavra-chave.

Através das perguntas que seguem o jogo, retomamos as reflexões feitas até então.

Estranha no ninho

Utilizando um universo menor de palavras, este jogo trabalha com os mesmos princípios e objetivos do anterior. Ao responder as questões, especialmente a questão 4, o aluno pode optar pela regra tradicional: As outras palavras têm acento porque toda oxítona terminada em **o** é acentuada; ou pode responder pela forma não convencional: Porque são oxítonas irregulares; ou o normal das palavras terminadas em **o** é ser paroxítona, essas são oxítonas, portanto marco a irregularidade.

A acentuação é um capítulo que inclui alguns aspectos que, através do trabalho proposto até então, ainda não foram desvendados. Há outras regras além das três principais, que incluem os hiatos acentuados, os ditongos abertos **éu, ói, éi** e os acentos diferenciais de certas formas verbais. Apesar da acentuação dos hiatos e dos ditongos abertos também poder ser pensada como irregularidade, reservaremos esta ampliação de extensão conceitual para mais tarde.

Respostas das atividades do Módulo VI

Labirinto

2. Frutas que ele comprou
abacaxi - limão - melão
caqui - maçã - cajá
maracujá - mamão

Frutas que não comprou
laranja - mexerica - abacate
pêra - uva - pêssego - damasco
morango - graviola - nectarina
banana

3. Todas são oxítonas.

Preste atenção!!!

A palavra é: ATENÇÃO.

Inventando...

1.

oxítonas: bolaqueijão, alfaçudim, tortuchu, paçadoim, sanduichastel, bolocaxi, quejocarrão, milhozorro.

paroxítonas: lasanhoque, chocolanana, aboboralho, camarãoquinha, rocambonete, sopiros, maçuva, reporvilha e beterravagem.

2. exceção: picoléssego (proparoxítona).

Trabalhe a criatividade, questionando como as palavras foram formadas, que elementos se uniram para formá-la. Solicite que os alunos formem outras palavras, unindo dois ou mais nomes de animais.

Fogo! Fogo!

ja-ca-ré, le-ão, hi-po-pó-ta-mo, ta-man-du-á, tu-ca-no, chi-pan-zé.

1. Polissílabo e oxítono: tamanduá.

2. Trissílabo e paroxítono: tucano.

3. Oissílabo e oxítono: leão.

4. Polissílabo e proparoxítono: hipopótamo.

5. 1º quadro: formiga, gorila, pantera, onça, minhoca — paroxítonas

2º quadro: javali, canguru, gavião, rouxinol, escorpião — oxítonas

Festival das cores

1.

Horizontais: laranja, vermelho, roxo

Verticais: caramelo, preto, branco, lilás, rosa

2. Palavra diferente: lilás.

3. As outras palavras são paroxítonas.

Jogo-da-velha

Página 93:

1º quadro: 2ª coluna: oxítona — dissílaba — café

2º quadro: diagonal: lâmpada — proparoxítona — trissílaba

Página 94:

1º quadro: diagonal: paroxítona — Ricardo — trissílaba

2º quadro: 3º coluna: Anita — trissílaba — paroxítona

Página 95:

1ª quadro: 3ª linha: oxítona — feroz — dissílaba

2ª quadro: diagonal: cheirássemos — proparoxítona — polissílaba

Jogo de Stop

Retiramos os grupos semânticos para que os alunos não possam resolver o jogo antecipadamente.

Você pode colocar os grupos que quiser. Aqui vão algumas sugestões: nomes de pessoa, animal, fruta, sentimento, etc.

Aproveite a correção para ampliar o universo vocabular deles.

Descubra o segredo

1. bebe - bebê	circulo - círculo
pele - Pelé	camelo - camelô
medico - médico	serio - sério
e - é	pais - país
esta - está	duvida - dúvida
incomoda - incômoda	pelo - pêlo

2. Outro dia, uma sábia mulher me perguntou:

— Você sabia que o sabiá sabia assobiar?

Stop de lacunas

Exemplos: na primeira lacuna, podemos ter palavras como: pás, ananás, caráter e outras.

Jogo dos nove erros

Era uma vez.../magro **e** barrigudinho/Você **ai/Ela** não vai.../nós é que vamos **nela**./Como **você** se chama?/os outros **é** que me chamam de **Zé**.

Você sabe explicar?

O objetivo, nesta atividade, é que saibam recorrer às regras para justificar suas ações. Eles podem fazer esta justificativa de duas formas:

1. A palavra *caracol* não tem acento porque é oxítona e termina em **l**, portanto não precisa de acento. Ou: a palavra *caracol* não tem acento porque é uma oxítona regular.
2. A palavra *pele* não tem acento porque as palavras terminadas por **e** são naturalmente paroxítonas, e *pele* é paroxítona, portanto não há nenhuma irregularidade a ser marcada. A palavra *Pelé*, termina por **e**, deveria ser paroxítona mas não é, portanto marca-se a irregularidade com o acento. Pode-se também justificar pela regra: *Pelé* tem acento, porque acentuam-se as oxítonas terminadas em **e**, e *pele* não tem acento, porque não se acentuam as paroxítonas terminadas em **e**. Com certeza as crianças não dirão desta forma, ouça-as e ajude-as a formular a resposta, sempre usando as palavras das crianças e não esta forma adulta que expressamos aqui.
3. e 4. Estas são só brincadeiras com as crianças. As respostas: piolho e nariz.

Resta uma

1. A palavra que restou é: *armazém*.

2. proparoxítonas: sílaba, máscara, quilômetro, ângulo;
paroxítonas: dedo, amável; caráter, quente, menina, parede, pólen, massagem, amarra, feitiço, cama;
oxítonas: dominó, Guarani, armazém, avental, vatapá, bambu, comitê, café, você.
3. Terminam em: a(s), e(s), o(s), em
4. Terminam em: e, a, o, em
5. Os alunos deverão perceber que as terminações são as mesmas.
6. A palavra vatapá é acentuada porque é uma oxítona irregular, ou porque acentuam-se as palavras oxítonas terminadas por **a**.
7. Pode-se perceber que todas são acentuadas.

Estranha no ninho

1. e 2. Palavra a ser circulada: cabelo.
3. Porque ela não é oxítona e não tem acento como as demais.
4. Incentive o aluno a redigir com suas palavras. Nosso objetivo é que observe que todas as outras são oxítonas terminadas em **o**, portanto irregulares. Assim sendo, devem ser acentuadas para marcar a irregularidade da tonicidade.

MÓDULO VII — As letras G e J

A letra G

A razão de termos escolhido a letra **G** para investigação deve-se ao fato de muitas crianças na 2ª série ainda apresentarem dúvidas entre o **G** e o **GUE**; o **GE-GI** e o **JE-JI**. O princípio de investigação mantém o espírito das atividades realizadas ao longo da 1ª série:

- 1) Colhe-se uma amostra aleatória de palavras na língua e pensa-se estas palavras em suas múltiplas possibilidades de classificação e relação, buscando compreender de que maneira o sistema ortográfico se organiza em seus possíveis.
- 2) A partir desta análise levantam-se regras ou reflexões que possam ajudar o aluno a tomar decisões ortográficas em seus momentos de dúvida.

É importante considerar que as conclusões apresentadas por nós devem-se à análise de **nossa amostra e não devem ser transmitidas às crianças**, pois o que importa é que elas mesmas investiguem o sistema e tirem suas conclusões.

Para que este trabalho possa ser realizado plenamente é preciso que o professor esteja consciente de alguns princípios:

- 1) É importante que os alunos possam sentir-se capazes de investigar e produzir conhecimentos, o que implica que o professor não lhes dê as conclusões, mas que os coloque frente ao sistema da língua para desvendá-lo.
- 2) A amostra deve ser aleatória, ou seja, o professor não deve oferecer listas de palavras, (mas sim pedir que eles façam pesquisas em jornais, livros, revistas, para que se trabalhe com uma amostragem grande da língua.
- 3) O papel do professor será o do desequilibrador, ou seja, aquele que faz perguntas para que o olhar deles seja dirigido para determinados aspectos do sistema, mas sempre no sentido de perguntar, nunca dando as respostas, que devem ser buscadas na interação entre a criança e o objeto língua.
- 4) As observações feitas por cada aluno devem ser submetidas ao grupo para verificação, afim de evitar falsas generalizações.
- 5) As conclusões e regras tiradas devem ser registradas num caderno reservado para tal, o Caderno de Descobertas.

- 6) Caso ao longo do trabalho surjam novas conclusões ou alguma se apresente como parcial ou incorreta, deve-se acrescentá-las ou modificá-las, pois o objetivo de nosso trabalho é o da investigação científica, da discussão dos possíveis do sistema da língua e não o estabelecimento de verdades absolutas reveladas por uma autoridade suprema.

Estratégia

- 1) Peça aos alunos que pesquisem palavras que tenham a letra **G** em jornais e revistas e tragam para a classe o máximo de palavras que encontrarem.
- 2) No dia seguinte, reúna-os em pequenos grupos, peça que juntem todas as palavras encontradas e pintem com caneta de uma cor a letra **G** e com caneta de outra cor a letra seguinte ao **G**. Observarão que a letra **G** pode vir seguida de vogal ou consoante. Registre as descobertas.
- 3) Peça, então, que organizem as palavras em dois grupos: as que apresentam **G + vogal** e as que apresentam **G + consoante**.

G + consoante

Diga-lhes que observem apenas as palavras que têm **G + consoante**, e que acionem “seu lado detetive” tentando descobrir o máximo de características que aquelas palavras têm em comum e que poderão ajudá-los a decidir alguma dúvida na hora de escrever.

Poderão, então, observar que:

- a) O **G** seguido de consoante pode ser a primeira letra da sílaba (*grito*) ou a última letra da sílaba (*ignorante*).
- b) Quando o **G** for a primeira letra da sílaba, depois dele só aparece **r** ou **l** (*glicose* ou *grito*), nunca outra consoante.
- c) Quando o **G** for a última letra da sílaba, depois dele aparece quase sempre **n** (*repugnante*), ou às vezes **m** (*segmento*), ou **d** (*Magda*).
- d) O **G** nunca é a última letra da palavra.
- e) Há poucas palavras com **G** como última letra da sílaba.
- f) Em nossa amostra apareceram mais palavras com **gr** do que com **gl**.
- g) O **G + consoante** pode aparecer em qualquer sílaba da palavra.

Caso as observações não surjam espontaneamente das crianças, o professor pode dirigir-lhes o olhar através de perguntas como: *Vocês disseram que pode aparecer uma consoante depois do G. Pode ser qualquer uma ou apenas determinadas consoantes? Quais as posições na sílaba em que o G pode aparecer?*, e outras do tipo.

G + vogal

Peça em seguida que eles observem as palavras organizadas com **G + vogal** e descubram o que puderem. Poderão, então, observar que:

- a) Há muitas palavras com **G + vogal**
- b) Dependendo da vogal que vem depois, muda o som do **G** (GA-GO-GU) X (GUA-GUE-GUI) X (GE-GI)
- c) O **G + vogal** pode aparecer em qualquer sílaba da palavra.
- d) Depois da vogal pode aparecer tanto vogal como consoante.

Pedir em seguida que façam nova classificação, arrumando agora a partir do som. Pedem-se novas descobertas.

GA-GO-GU

- a) É o grupo que tem mais palavras.
- b) Não se confunde com nenhuma outra letra.
- c) É sempre a primeira letra da sílaba.

- d) Depois do GA-GO-GU pode aparecer uma consoante (*gosta*) ou uma vogal (*goela*).
- e) Depois do GA-GO-GU pode aparecer qualquer vogal, sendo raro aparecer outra que seja igual (que dobre letra como **aa**, **oo**, etc.)
- f) Quando depois do **u** vier o **a** ou **e** ou **i**, fica GUA, GUE, GUI.

GE-GI

- a) O som do GE-GI é igual ao do JE-JI.
- b) Pode aparecer em qualquer sílaba da palavra.
- c) Depois do GE-GI pode aparecer vogal ou consoante. Se aparecer consoante, ela pode estar na mesma sílaba (*gente*) ou em outra sílaba (*geral*).
- d) Há menos palavras com GE-GI seguidos de vogal do que seguidos de consoante.
- e) A maior parte das palavras em que depois do GE-GI vem vogal, a vogal está na outra sílaba (*contagiaram*).

GUA-GUE-GUI

- a) Há um número pequeno de palavras com GUA-GUE-GUI.
- b) Podem aparecer em qualquer sílaba.
- c) O **G** sempre é a primeira letra da sílaba.
- d) Em algumas palavras podem aparecer dois pontinhos em cima do **u** (trema) e o **u** passa a ser pronunciado.
- e) Quando o trema aparece, sempre depois vem **e** ou **i**.
- f) Há poucas palavras com GUO (água, enxágua).
- g) Não existe "guu".

Terminadas as descobertas, peça que guardem as palavras que usaram na investigação em envelopes separados, pois serão usadas posteriormente.

No *Livro do Aluno* encontramos algumas atividades para a sistematização destas descobertas:

Cruzes!!!

É uma cruzadinha de palavras com **G**. As palavras são lacunadas e o aluno deve deduzi-las pelo contexto da frase e o número de letras disponível no espaço em que devem ser encaixadas. Pode ser feita como lição de casa.

Corre... Corre!

É um labirinto onde os carros de corrida devem encontrar o caminho passando apenas por placas que tenham GE-GI em seus nomes. Também é uma atividade simples, que pode servir de lição de casa.

Quem faz o quê?

No caça-palavras há dezesseis nomes de profissionais. Depois de encontrá-los os alunos deverão observar as letras posteriores ao **G** para organizar as palavras nas colunas. Vale a pena neste momento o professor retomar as descobertas e verificar se elas são confirmadas pelas palavras do jogo.

Além do uso do **G**, chamamos a atenção para as terminações (sufixos) formadores de profissões. Procuramos aliar aqui o conteúdo de formação de palavras que será objeto de análise neste e nos próximos anos.

Cruzadinha

É uma cruzadinha de palavras com **G**. Pode ser feita como lição de casa.

Na 2ª questão, ao pedirmos que encaixem apenas as palavras que tenham a letra **G** nas casas corretas, estamos desenvolvendo um pensamento de classificação por dois atributos: tem que ter **g** e ser simultaneamente um instrumento musical, ou um alimento, etc.

Silabando

É uma cruzadinha diferente da tradicional. Nos quadradinhos vazios o aluno deve preencher com a **silaba** que está faltando. Escolhemos **ga, ge, gi, go, gu, gua, gue, gui** por termos observado em nossa pesquisa de erros que as crianças de início de 2ª série ainda fazem muita confusão entre elas.

Caso queira transformar em jogo, proponha um tempo para a elaboração da atividade. Terminado o tempo proposto, o vencedor deverá fazer a leitura das palavras para a classe.

Utilize as palavras formadas para a elaboração de frases, separação de sílabas e a sua classificação, formação de palavras derivadas (ex.: gaveta — gaveteiro — engavetar — gavetinha), etc.

Quem mais é da família?

Perceber que umas palavras são formadas de outras, ou seja, pertencem à mesma família, é importante para que:

- a) compreendam mais um elemento do sistema da língua,
- b) descubram o significado de palavras, e
- c) possam perceber a utilidade desse conceito em Ortografia: se a palavra é da mesma família, deve ser escrita com a mesma letra. Este é o objetivo desta atividade.

Não se esqueça de partilhar com a classe todas as descobertas de cada criança, ampliando o universo das famílias de palavras. Frequentemente as crianças fazem falsas generalizações e começam a pensar que qualquer palavra parecida é da mesma família. Podem achar, por exemplo, que *gema* e *gemada* são da mesma família. Não se assuste, isto é natural. Caso isso aconteça, peça que verifiquem o significado de uma e outra. Para ser da mesma família tem que haver algo comum no sentido. Com esse raciocínio eles poderão gradativamente ir ajustando seu pensamento.

Agora!!!

É mais um jogo de *Stop*. Marque um tempo para realizarem a tarefa e dê as instruções: os espaços devem ser preenchidos por uma ou mais letras, ou por uma ou várias sílabas. Por exemplo, a partir do 1º espaço com **ga**, podemos formar *Gal, galo, galinha*, etc.

Concluído o jogo, aproveite o universo de palavras que obteve e monte outras atividades. Podem montar um caça-palavras utilizando algumas da lista para o colega resolver, podem fazer jogo das dicas, soletrando, ou criarem algo novo que não foi ainda sugerido neste livro!

A letra J

Uma vez que as crianças confundem GE-GI X JE-JI, vale a pena propor uma atividade de comparação entre as duas letras, em busca de reflexões que possam ajudá-las. Para tanto, peça que peguem as palavras que encontraram com GE-GI, e que pesquisem em casa palavras com a letra **J**.

Ao fazerem a lição de casa já poderão fazer a primeira e mais importante descoberta: 1) O número de palavras com **J** é muito pequeno.

Pede-se então que pintem a letra seguinte ao **J** e farão a segunda descoberta:

2) Depois do **J** só aparecem vogais, nunca uma consoante. O professor pede que observem se todas as vogais aparecem com a mesma frequência, e poderão observar que as vogais que aparecem com maior frequência são **a, o e u**. O número de palavras com JE-JI é muito pequeno. Ora, observar isto é muito importante, pois em momento de dúvida, arrisca-se **G**!

Comparando GE-GI X JE-JI, poderão observar que:

- a) Há muitas palavras com GI “no meio” da palavra, enquanto com JI, há poucas, muito poucas e com significados estranhos (são palavras de origem indígena e pouco usuais).
- b) Enquanto o JI quase nunca aparece no meio da palavra, o JE aparece em qualquer sílaba (*jeito — ajeitado — hoje*).
- c) Em nossa amostra encontramos um grande número de palavras com GEM-GENGIN (*margem — agência — gincana*) enquanto não encontramos nenhuma palavra com JEMJEN-JIM-JIN. Ampliamos nossa pesquisa e vimos que existem algumas poucas (como *Jingas* — tribo de raça conguesa), mas que são palavras muito pouco usuais. Assim sendo, é válido que as crianças, em momento de dúvida, arrisquem **G** e não **J** ao escreverem palavras com **em-en/im-in**
- d) Quando a palavra primitiva é com **J** como **nojo**, sua derivada mantém o **J** (*nojent*o).

Terminada a investigação, guarde as palavras encontradas para utilizar nos jogos que sugerimos a seguir.

Sugestões de atividades de sistematização das letras G-J

Depois de realizadas as atividades de descoberta das letras **G-J**, o professor pode recolher todas as palavras encontradas pelas crianças e fazer os jogos que seguem:

Bingo ambulante

Objetivo pedagógico: observar as letras e séries em que as letras **G-J** podem aparecer.

Objetivo do jogo: que uma das duplas ou trios consiga preencher dez palavras sorteadas com aquelas letras.

- 1) Reúna a classe em duplas ou trios de forma a ter treze equipes.
- 2) Entregue uma folha de papel para cada equipe, tendo em cima de cada uma escrita sua ordem (só palavras com **GA** em uma; com **GUA** em outra; com **GE**; **GUE**; **GI**; **GUI**; **GO**; **GU**; **JA**; **JE**; **JL**; **JO**; **JU**, sucessivamente).
- 3) Explique para a classe que você irá sortear as palavras encontradas por eles na pesquisa e que só irá escrevê-la a dupla que estiver com aquela folha na hora em que a palavra estiver sendo ditada. Por exemplo, se a palavra ditada for *agüenta*, só a dupla que estiver com a folha do **GUE** é que irá escrevê-la.
- 4) A cada três palavras ditadas, todas as equipes trocam de folha, de forma que ao longo do ditado todas terão passado por todas as folhas.
- 5) Vence a dupla que preencher a décima palavra da folha que estiver com ela no momento do ditado.

Soletrando

Este é um jogo interessante para se trabalhar com a imagem mental das palavras e o nome das letras, tantas vezes confundido com as sílabas!

Objetivo do jogo: Que um dos alunos da equipe consiga fazer o maior número de pontos em palavras soletradas corretamente.

- 1) Reúna a classe em equipes de três ou quatro alunos.
- 2) Cada aluno deverá ter já pesquisado uma série de palavras com **G** ou **J** que usará para ditar para os colegas.
- 3) O primeiro aluno dita sua palavra para o segundo que deverá “escrevê-la na cabeça” e ir soletrando para o colega. O que ditou a palavra irá escrevendo as letras soletradas de forma a confirmar ou não a grafia dela.
- 4) Caso o segundo aluno acerte, ganha o ponto e é o próximo a ditar para o jogador de número três, que irá soletrar.
- 5) Se um dos alunos soletrar a palavra com erro, o que ditou deve dizer apenas “tem erro” sem apontar onde, e o seguinte é quem irá tentar soletrá-la. Caso acerte, o ponto é dele.

- 6) Um vai ditando para o outro as palavras até que o jogo seja encerrado e saiba-se qual é o vencedor.
- 7) O término pode ser estipulado tanto por tempo quanto por número de palavras, conforme combinação do professor com a classe.

No *Livro do Aluno* há algumas atividades para a sistematização do GE-GI-JE-JI. São elas:

Ajeitando...

Ao formar palavras organizando as sílabas trabalhamos com a divisão silábica e a confusão **G-J**. Pode ser feita individualmente ou em duplas.

Esta atividade é uma aplicação das descobertas já feitas na pesquisa da letra **J**. Ela, por si só, não pode gerar todas as conclusões que são pedidas, por falta de amostragem, portanto **não** deve ser realizada de forma alguma antes da pesquisa.

Depois de montadas as palavras, procuramos criar uma situação na qual as crianças possam confrontar suas descobertas com a realidade das palavras dadas, para verificação.

Caça-palavras

Acreditamos que esta atividade vá trazer algum estranhamento para os alunos pois, ao colocar as palavras do caça-palavras nos quadros, os de **jen/jem** e **jin/jim** terão poucas ou nenhuma palavra. Não se preocupe, pois é justamente este o nosso objetivo: confirmar a descoberta feita por eles na pesquisa de que o número de palavras com **jem/jim** é muito menor do que com **gem/gim**. Esta é a confirmação que esperamos na questão 1.

Na questão 2, queremos que percebam que:

- 1) será difícil encontrá-las;
- 2) as encontradas por todos, o que se verificará no momento da correção, serão aproximadamente as mesmas.

Estas duas constatações confirmarão mais uma vez as descobertas feitas por eles.

A conclusão esperada na questão 3 é a de que, se o aluno tiver dúvida entre **gim** ou **jim**, poderá arriscar escrever a palavra com **G**, caso a palavra não seja estranha.

O jeitinho da Quitéria

Nesta atividade pretendemos ampliar os horizontes das crianças para que não façam falsas generalizações. Nas descobertas eles constataram que há poucas palavras com **ji** como sílaba interna da palavra. Acontece que quando a palavra tem **j** na última sílaba, ao passar para o diminutivo o **j** permanece, ou seja, passa-se a ter **ji** em sílaba interna. Esta é a constatação que pretendemos que façam ao descobrir o jeitinho da Quitéria!

Na questão 5 queremos que observem que também as sílabas **ga** e **go**, em final de palavra, sofrem alteração quando se constrói o diminutivo. Exs.: lago — laguinho, tanga-tanguinha, ou seja, acrescenta-se o **u** e o **ga** vira **gui**, o **go** vira **gui**. Observar este detalhe é importante, pois inúmeras crianças omitem o **u** nos diminutivos.

Ligue e se ligue...

Este jogo, conhecido como Torto, encerra um grande desafio lingüístico e cognitivo. É um jogo instigante, para ser feito em duplas ou trios. Para realizá-lo a criança necessita acionar todo o seu conhecimento de língua, de relações espaciais, de vocabulário e muito raciocínio.

Explore também com as crianças o título do jogo, pois ele possibilita um trabalho gostoso de vários significados para uma mesma expressão. Bom jogo!!!

Respostas das atividades do Módulo VII

Cruzes!!!

1. ligar; 2. guardo; 3. jogar; 4. corrigir; 5. guincho; 6. garagem; 7. margem

Corre... Corre!

2. Palavras que deveriam seguir: gente, ágil, agitar, longe, reportagem. Palavras que não deveriam seguir: segura, amigo, lago, galo, agulha.

3. As palavras são escritas com **ge** e **gi**.

Quem faz o quê?

1. Horizontais: açougueiro, engraxate, engenheiro, odontólogo, agricultor, segurança, empregada, figurinista, carregador

Verticais: coreógrafo, massagista, metalúrgico, garimpeiro, gerente, mágico, guitarrista

2. G + consoante: engraxate, agricultor, coreógrafo

GA-GO-GU: odontólogo, segurança, empregada, figurinista, carregador, garimpeiro

GE-GI: engenheiro, massagista, metalúrgico, gerente, mágico

GUE-GUI: açougueiro, guitarrista

3. De acordo com as terminações das palavras, podemos agrupá-las assim:

agricultor	figurinista	garimpeiro
carregador	massagista	engenheiro
	guitarrista	açougueiro
engraxate	coreógrafo	segurança
gerente	odontólogo	empregada
metalúrgico		
mágico		

4. Promova a leitura do nome dos profissionais encontrados pelos alunos. Solicite a cópia de cada um deles. Convide seus alunos a pesquisarem o que faz cada um desses profissionais e a trocarem essas informações com a classe.

Cruzadinha

1. g; 2. gelo; 3. gorro; 4. garfo; 5. girafa; 6. guloso; 7. guardanapo

1. A letra é o g.

2. instrumentos musicais: guitarra, gaita; alimentos: morango, gelatina, brigadeiro, goiabada; animais: canguru, morcego, gorila; nomes: Gabriela, Gustavo, Tiago

Silabando

Horizontais: gaveta, trégua, gorila, língua, guaraná, mágico, orgulho, gato, goteira, água, gelada, quiava, girafa, geladeira, açougue, foguete, domingo

Verticais: Guarujá, manga, gelo, agora, gulosa, amargo, fígado, egoísta, galo, águia, régua, verruga, argola, argila, apagada

Quem mais é da família?

1. A palavra que não faz parte do conjunto é *sangue*. A razão é ser a única com **gue**. Deixe que as crianças expliquem com suas próprias palavras.

2. Sugestões de palavras que podem ser trabalhadas: gemido, gemedeira, gentalha, gentarada, gentaça, algemado, algemar, desalgemar, algeminha, imaginado, imaginar, imaginário, imaginação, imagético, imaginável, marginado, marginal, marginalizado, marginalizar, atingido, atingível, inatingível, atingir, sangrento, sangueira, sangüíneo, sanguinolento.

Ajeitando...

1., 2. e 3. com **J**: jiló, pajem, hoje, jeitoso, jipe, majestade, cafajeste, berinjala

com **G**: gibi, gelo, mágico, Egito, regime, geada, girafa, gigante, geringonça, algemado, geladeira

4. o **ji** apareceu com maior frequência na 1ª sílaba.
5. Pajem, hoje, jeitoso, majestade, cafajeste, berinjela.
6. Aparecem o **s**, **m** e vogal.

Caça-palavras

Esta atividade é uma aplicação e busca de confirmação das descobertas feitas na pesquisa sobre o **J** e **G**, portanto só deve ser realizada depois da pesquisa.

1. e 2. Horizontais: agência, gente, margem, urgente, gincana, viagem, bobagem, nojento, rugindo, agenda, ferrugem, paisagem, fingindo.

Verticais: gentil, colagem, agindo, pingente, carruagem, argentino, agente, tatuagem, mugindo

Palavras com GEN/GEM: gente, agente, urgente, viagem, bobagem, agenda, ferrugem, paisagem, tatuagem, argentino, carruagem, pingente, gentil, agência, margem, colagem.

Palavras com GIN/GIM: gincana, rugindo, fingindo, mugindo, agindo.

Palavras com JEN/JEM: nojento.

Palavras com JIN/JIM: —

- 1) Confirmam que há muitas palavras com **gem/gen** e poucas com **jem/jen**.
- 2) Nosso objetivo é que percebam que é muito difícil pensar palavras que caibam nestas colunas pois são poucas. As que forem encontradas, provavelmente serão repetidas (várias crianças trarão as mesmas palavras), o que confirma o quanto o universo de palavras com **jen/jem**, **jim/jin** é reduzido. Isto irá preparar a conclusão da pergunta seguinte.
- 3) Nosso objetivo é que, ao perceber a diferença de frequência do uso do **G** e **J**, o aluno perceba que, quando estiver em dúvida sobre a grafia de uma palavra, se arriscar escrevê-la com **G**, terá maior probabilidade de acertar.

O jeitinho da Quitéria

- 1) Ela fala usando muitos diminutivos, de forma infantilizada, de forma carinhosa. Vai depender muito do universo interno da criança a forma como ela sente o uso do diminutivo. Deixe que se expressem da forma como sentem.

- 2) Fui ao supermercado e aproveitei para passar na **lojinha** do seu Bonifácio para comprar um **estojinho** para os lápis do meu filho.

Quando fui atravessar a rua, quase fui atropelada por um motoqueiro maluco. Se não fosse pelo meu **anjinho** da guarda já teria morrido. A sacola que eu trazia espatifou-se e lá se foram uma dúzia de **laranjinhas**, um quilo de **sojinha** e um pacote de **esponjinha** rolando rua abaixo.

Bem, agora já vou indo pois ainda tenho que preparar uma **canjinha** para o jantar.

- 3) Anjinho, lojinha, esponjinha, canjinha, laranjinha, sojinha.
- 4) Debata com seus alunos sobre o porquê do **ji** aparecer no meio das palavras no caso apresentado. Deixe que eles concluam que é pelo fato das palavras terminarem por **j + vogal** no grau normal, que vão manter o **j** no diminutivo.
- 5) laguinho, tanguinha, preguinho, gaguinho, empreguinho, umbiguinho

Como sugestão fica a proposta de escreverem um texto com palavras no diminutivo expressando algum tipo de sentimento: afeto, ironia, infantilização.

Ligue e se ligue...

Algumas das palavras que podem ser formadas: tango, saiu, saio, roía, raro, garoa, agora, água, agente, sagui, agarre, agarro, nego, nega, negra, sauna, engano, régua, range, tange, órgão, angorá, ente, rente, aro, roeu, sunga, rogar, negar, negão, negrão, engate, tanga.

Desafio: agüenta, agarrou, agüente.

MÓDULO VIII — As letras C, G e Q

Que letra usar?

Ao analisarmos os erros de nossa amostragem, recolhida em diversas escolas, observamos que um número grande de crianças ainda confundia as letras **C**, **G** e **Q**. Levantamos algumas hipóteses: será uma questão de semelhança visual que provoca a confusão? Ou será auditiva? Ou outro fator, nem visual nem auditivo? Ou as duas coisas juntas? Uma vez que as razões podem ser várias, montamos atividades para trabalhá-las de várias formas.

No *Livro do Aluno* encontramos as seguintes atividades de sistematização:

Com qual deles?

Observe as várias possibilidades de se grafar estas letras. Depois, relacione o som e o sentido produzido ao usar cada uma delas. Para isso, escolhemos palavras que tinham apenas uma destas letras de diferença e ao opor os pares, queremos que observem a diferença de som e significado.

Pode ser que as crianças não conheçam o significado de todas as palavras do exercício. Aproveite para fazerem uma busca ao dicionário!

Aumente e invente

Nesta atividade focamos apenas a letra **C** em suas possibilidades de combinação com as consoantes. Quais são elas? É importante que o aluno descubra, através da própria experimentação, que ele poderá acrescentar às palavras as consoantes: **l**, **h**, **r**, formando novas palavras.

No desafio resgatamos o trabalho de divisão silábica com consoantes pouco comuns como última sílaba. Que outras palavras existem? Aproveite para relembrar com elas a divisão silábica delas, como por exemplo, *característica* — ca-rac-te-ris-ti-ca, destacando que a consoante depois do **c** vai estar na outra sílaba.

Descubra o caminho

Para completar a tabela o professor fará um ditado. O desafio começa aí, pois quem grafar as palavras com erro poderá não achar a solução. As palavras a serem ditadas são: aceso, acusado, macio, cozinha, cidade, acústico, candidato, cru, caminho, macaco, morcego, acento, coruja, centena, cochilo, torcida.

Depois que eles tiverem encontrado a solução, discuta com eles qual o som do **C** em cada palavra e qual a letra que vem depois do **C** dependendo do som. A partir desse jogo, monte outros que tenham o mesmo objetivo.

Quem faz mais!

Decidir quando se usa **G**, **GU**, **OU** ou **C** é fundamental. Decidiu errado, mudou tudo: som e significado. Peça-lhes que descubram outras palavras que possam formar pares, como essas (maca x maga). Quem será que consegue descobrir?

Incentive os grupos a descobrirem o maior número possível de palavras. Sugestão: faça um campeonato entre grupos. Estabeleça um tempo para a formação das palavras que depois deverão ser ditas por cada grupo. Será vencedor o grupo que disser o maior número de palavras em um tempo predeterminado.

É comum as crianças errarem a grafia de algumas palavras e completarem por exemplo: cente, quosta, etc. Aproveite a situação para trabalhar estas questões.

Caminhando

O pensamento de classificação é, mais uma vez, nosso princípio para que consigam realizar a tarefa. Qual o som comum a todas elas? Ao realizar a atividade seu olhar estará voltado para esta questão.

Bingo!

Nosso objetivo com o jogo de bingo é que usem comparativamente as letras **C, G, QU**.

O professor deve escrever em retângulos de papel cada uma das palavras das quatro cartelas. Cada aluno deve escolher apenas uma das cartelas para jogar; depois, os retângulos devem ser dobrados e colocados num saquinho plástico para serem sorteados.

Sorteia-se uma palavra de cada vez, de forma bem animada, até que alguém vença. Quando um dos alunos completa uma linha, coluna ou diagonal, grita bingo! e o professor olha. Se todas as palavras estiverem grafadas corretamente, o aluno vence. Se houver erro de grafia em alguma delas, o professor diz "tem erro", mas não aponta em qual das palavras, risca a linha e o aluno continua concorrendo com outra linha ou coluna.

Procede-se desta forma até que haja um ou mais vencedores. Depois, se desejar, pode-se jogar quem vence completando a tabela toda.

Em outro dia, use as mesmas palavras que já sorteou, peça que escolham outra tabela das quatro apresentadas e faça novamente o Bingo. Estas tabelas podem ser usadas em quatro jogos, pedindo às crianças que escolham a cada bingada uma tabela diferente. Fazer esse bingo pede também que eles desenvolvam o papel de revisor, uma vez que deverão estar atentos à forma e ao lugar em que cada palavra aparece.

Concluída a brincadeira, chamamos a atenção deles para a presença do **u** sempre depois do **q**, pois o **u** costuma ser esquecido por algumas crianças.

Ao fazer a correção na lousa, o professor deve ficar atento aos erros que ainda permanecerem para trabalhá-los.

Jogo do cai-não-cai

Este é um similar do jogo conhecido como *Ao cair das letras*. A criança deverá descobrir em qual posição as letras devem ser colocadas para montar uma frase. Para a realização da tarefa é necessário utilizar muito conhecimento lingüístico e raciocínio. É interessante fazer esta atividade em grupos — a discussão entre eles é fundamental.

Na tabela 3 a escolha de uma das letras pede que retomem as confusões que estamos trabalhando neste momento.

Três em um...

O objetivo pedagógico do jogo é que a criança possa pensar sistemática e comparativamente o **C-QU-GU**.

Há três possibilidades de jogo com as cartelas: como Bingo, como *Stop* e como lição de casa, para ser completada a tabela individualmente.

Como Bingo

- 1) As palavras que serão ditadas para as crianças devem ser escritas em pequenos papezinhos e colocadas em um saco plástico ou algo similar.
- 2) Os alunos são organizados em três grupos e cada grupo escolhe uma das tabelas apresentadas. É importante que cada grupo utilize uma tabela diferente.
- 3) O professor começa a ditar as palavras sorteadas e os alunos devem escrevê-las em suas cartelas.
- 4) Vence a equipe que completar em primeiro lugar uma linha ou coluna de sua tabela adequadamente. Neste momento o aluno mostra para o professor, que verificará se há erro de grafia. Se todas as palavras estiverem corretas, o aluno vence. Se houver erro de grafia, o professor avisa que há erro, mas não aponta em qual das palavras, risca a linha e o aluno continua concorrendo em outra posição.
- 5) Se a classe estiver envolvida, pode-se jogar de forma que vença a equipe que completar a tabela toda em primeiro lugar.

Colocamos a seguir uma lista de palavras como sugestão para o bingo. Você, professor, não precisa utilizá-la necessariamente, pois pode fazer sua própria lista a partir de palavras tiradas de seu grupo-classe. Pode, também, fazer este Bingo com a nossa lista e depois construir nova tabela para ser preenchida com as palavras que você retirou da classe.

Além de trabalhar o uso das letras **C**, **G**, e **Q**, as palavras da lista também apresentam sílabas terminadas em consoantes constituindo uma boa oportunidade para sistematização desses conteúdos.

CA

cama	acabou	maca
camelo	embarcação	boca
carta	escada	toca
case	encalhou	dica
canto	encanador	maloca

QUA

quarta	quarela
quase	antiquário
quatro	quário
quatro	quador
qualidade	esquadrilha

CO

comida	economia	mágico
conta	ncostou	churrasco
cotovelo	biscoito	barco
concurso	encolhe	taco
conversa	escola	buraco

GUA

guaraná	aguado	água
Guarujá	linguado	trégua
guardar	eguada	língua
Guatemala		régua

GUI

guincho	lingüiça
guitarra	preguiça
guiães	guicho
Guilherme	enguiça
guindaste	águia

GUE

gagueira	apague
mangueira	segue
fogueira	consegue
figueira	ligue

CE

centena	aceso	parece
certeza	acerola	amanhece
certo	percebeu	amolece
cesta	acerto	anoitece
cebola	acento	prece

QUE		
queijo	banqueiro	almanaque
querido	pequen	oataque
quente	esquentar	craque
quermesse	esquerdo	fiquei
questão	requebrar	pesquei
queim	adorequentar	Henrique
quentão	fiquemos	reboque
quebrado	aquela	tanque
queixa	paquera	estoque

CI		
cigarro	amaciar	emagreci
cidade	ácidoa	dormeci
circo	tecido	torci
cinema	enciclopédia	desci
cinto	precioso	nasci
cipó	focinho	saci

QUI	
quinto	máquina
quinta	laquilo
quitanda	maquiar
quilo	inquieta
quiabo	equipe

Como jogo de Stop.

Para utilizar as tabelas do *Três em um* como jogo de *Stop* proceda da seguinte forma:

- 1) É importante que sejam conservados juntos os mesmos alunos do jogo de Bingo.
 - 2) Redistribuem-se as tabelas de forma que cada grupo fique com uma que não preencheu no jogo de Bingo; se o grupo havia ficado com a número 1, agora deve ficar com a número 2 ou 3.
 - 3) A um sinal do professor, todos os grupos começam a preencher suas tabelas com palavras que possam caber na estrutura da palavra dada.
 - 4) Vence o grupo que completar corretamente a tabela em primeiro lugar e falar *Stop!*
 - 5) Proceda-se em seguida à contagem dos pontos, que deve ser realizada da seguinte maneira:
 - a) Cada grupo de uma vez vai falando a palavra que utilizou para completar o primeiro espaço e o professor vai escrevendo as palavras na lousa.
 - b) Depois que todos os grupos falarem sua palavra, o professor confere os pontos segundo o critério.

Só aquele grupo usou a palavra: **10** pontos

Mais de um grupo usou a mesma palavra: **5** pontos para cada grupo

Há erro de grafia: **0** ponto

Vence a equipe que obtiver o maior número de pontos no placar geral.
- Pede-se em seguida que copiem todas ou algumas palavras do jogo no caderno (veja o que o "fôlego" de sua classe agüenta).

Caso ache necessário, crie novas atividades para sistematizar ainda mais esta questão.

Respostas das atividades do Módulo VIII

Com qual deles?

Sugestões de pares que podem ser formados: figo/fico, maca/maga, gente/quente, agi/aqui, gela/cela, costa/gosta, peço/pego, manga/manca, corro/gorro, aguado/acuado, breca/brega, cravo/gravo, cola/gola, trigo/tricô.

Aumente e invente

Sugestões de palavras: clama, chama, clima, tecla, claro, cliente, tocha, chá, chata, chão, marcha, crase, crosta, choque, cacho, cravo, cheia.

Desafio: queremos que procurem palavras com **c** mudo, alvo de nosso trabalho com divisão silábica. Podem encontrar: característica, cacto, pacto, confecção, acne, etc.

Descubra o caminho

O caminho está na diagonal e é formado pelas palavras: cozinha, candidato, macaco, coruja.

Quem faz mais?

Sugestão de palavras que podem ser trabalhadas: maca/maga, quarta/carta, cem/quem, régua/rega, cola/gola, quente/gente, cinto/quinto, corda/gorda, agente/agüente, checo/chego, costa/gosta, cheque/chegue, acuda/aguda.

Caminhando

Todas as dezenove palavras têm **c** com som de **s**. São elas: macio, centavo, cena, rinoceronte, celeiro, nocivo, cego, cidade, cigarro, cinzeiro, aceso, cem, cinto, cinema, acima, morcego, cevada, anoitece, Cecília.

Bingo!

As palavras a serem ditadas são:

cartela 1

mágico — quintal — macaco — máquina — líquido — quando — guerra — couve — copo — igual — quem — século — banca — agora — coador — agitar.

cartela 2

maracujá — queijo — fingir — coelho — agarrou — aquela — carta — garoto — cajá — margem — queda — quieto — quase — chocolate — gostoso — cotovelo.

cartela 3

tigre — cinqüenta — trinco — urgente — aquário — agüenta — quebrado — encanto — cobertor — enquanto — alguém — mago — gordo — couro — caipora — quente.

cartela 4

aquecedor — magro — castanha — quiabo — saci — quisier — qualidade — acusado — querido — agasalho — sagui — tagarela — grilo — rinoceronte — gafanhoto quermesse.

Jogo do cai-não-cai

Tabela 1. Querida, cheguei!

Tabela 2. O pior cego é aquele que não quer enxergar.

Tabela 3. Deus ajuda quem cedo madruga.

Três em um...

As instruções para os jogos estão nas orientações específicas sobre as atividades.

MÓDULO IX — As letras M e N em final de sílaba

Reflexões

No final da 1ª série os alunos puderam fazer uma atividade de descoberta das propriedades do sistema de nasalização e, com isto, descobrir como este sistema se estrutura.

(Caso seus alunos não tenham tido a oportunidade de fazê-la na série anterior, vale a pena realizá-la antes de ingressar nas atividades de sistematização aqui propostas.) As crianças de 1ª série costumam cometer uma variedade grande de erros de nasalização. São eles:

- 1) alemã (duas marcas de nasalização na mesma sílaba)
- 2) alemã (uso do **m** no lugar do til em final de qualquer palavra)
- 3) banana (marcar o som nasal de sílaba que não tem marca)
- 4) atigo (omissão da marca de nasalização)
- 5) antigo (troca de **M/N** como marca de nasalização interna)
- 6) cantarão (uso do **ão** em final de verbos no lugar do **am**)
- 7) encãtarão (uso de duas marcas por til na mesma palavra)

Com o trabalho proposto, as crianças costumam ingressar na 2ª série com os erros do tipo 1, 2, 3 e 7 superados ou em vias de superação, persistindo ainda os erros por omissão da marca de nasalização (“oda” por *onda*), erros por troca entre **M** e **N** (*omda*) e troca de **am/ão** apenas em final de verbos. Desta forma o trabalho de 2ª série com Ortografia se propõe a trazer situações de sistematização destes aspectos ainda não superados.

Atividades de sistematização

Descreveremos a seguir alguns jogos que podem ser montados por você, na hora, de acordo com o desenvolvimento de sua classe, para iniciar o trabalho com esses dois aspectos em relação às letras **M** e **N**:

Quem acha mais?

Objetivos pedagógicos:

- a) Levar os alunos a refletir sobre a escolha do **M** ou **N**, trabalhando com um grande universo de possibilidades.
- b) Desenvolver rapidez na decisão.

Objetivo do jogo: Cada equipe (3 ou 4 elementos) deve escrever o maior número possível de palavras que cumpram as regras dadas pelo professor.

Regras:

- 1) O tempo de ação é determinado pelo professor. (*Vocês terão 4 ou 5 minutos para escrever o maior número possível de palavras com am/an.*)
- 2) Não é permitido pesquisar no dicionário.
- 3) Só valem palavras dicionarizadas, caso contrário as crianças, na aflição de ganhar, começam a inventar palavras que não existem!
- 4) Vence o grupo que obtiver o maior número de pontos no final de todas as rodadas.

Contagem de pontos:

- 1 ponto — para palavras repetidas em dois ou mais grupos;
- 2 pontos — para a equipe que colocou uma palavra que ninguém mais colocou;
- 0 ponto — se a palavra tiver erro de grafia.

Trabalhar uma situação de cada vez, escolhendo sempre **am/an**, **em/en**, **im/in**, **om/on** ou **um/un**, depois considerando a posição dentro da palavra.

Exemplo: *Vocês devem descobrir o maior número de palavras que tenham im/in, ou Vocês devem descobrir o maior número de palavras que comecem por im ou Vocês devem descobrir o maior número de palavras que terminem por im, etc.*

Após cada ordem, peça que cada equipe vá dizendo as palavras que formou e anote os pontos, que serão somados no final.

Trans-forma-ação

Objetivo pedagógico: Através deste jogo, pretendemos que as crianças percebam que a ausência ou troca de uma letra por outra produz outra palavra, e com isto fiquem atentos à importância de colocá-las todas. A este objetivo acrescentamos o uso de **M** ou **N**, para que possam refletir sobre ele.

Objetivo do jogo: Formar o maior número de palavras transformando a palavra dada trocando uma letra ou mais, mas sempre mantendo o **M** ou **N** na posição dentro da palavra. Por exemplo, se a palavra dada é dissílaba, com o **M** ou **N** na primeira sílaba, as outras geradas também devem manter esta estrutura.

Este jogo pode ser feito individualmente, em equipes, ou em fileiras. Para jogá-lo em fileira, dê uma folha para o primeiro aluno de cada fileira, com apenas uma palavra escrita, por exemplo *tampa* (dê a mesma palavra para todas as fileiras). A um sinal seu, os alunos devem alterar letras ou sílabas e ir passando para o aluno de trás. Poderão formar, por exemplo, *campo*, *bambo*, *samba*, *rampa*. Vence a fileira que chegar ao último aluno em primeiro lugar.

Após o jogo, todas as palavras coletadas são escritas na lousa e todos os alunos devem copiar. Pode-se usá-las depois para fazer o jogo que segue: caso você sinta que o fato de ter que manter as letras **am** ou **an** torna muito difícil o jogo para seus alunos, use a mesma estratégia, só que mantendo **M/N** apenas, sendo qualquer uma a letra anterior.

Rapa-palavras

Recupere as palavras do jogo **Trans-forma-ção**, ou escolha outras se quiser, e monte um jogo de rapa-palavras da seguinte forma:

- Escreva em retângulos de cartolina as palavras com **M** ou **N** coletadas, deixando as letras **M** ou **N** lacunadas. Exemplos:

lâ__pada (m)	ca__to (n)	co__pra__do (m, n)
bo__bo__(m, m)	a__da__do (n, n)	ca__ta__(n, m)

É preciso haver pelo menos umas 50 palavras.

- Faça também seis retângulos: um com a letra **M**, outro com **N**, outro com **M/N**, outro com **M/M**, outro com **N/N** e um último com **N/M**.
- Reúna-os em equipes de três ou quatro alunos e arrume as palavras em uma pilha, todas viradas para baixo, para que não sejam vistas pelas crianças.
- Arrume os retângulos com as letras em volta da pilha de palavras, virados para cima.

Este é um jogo de rapidez. Para jogá-lo proceda da seguinte forma:

- 1) Reúna os alunos em grupos de no máximo 4 pessoas.
- 2) Um aluno deve desvirar a primeira palavra da pilha e quem conseguir pegar em primeiro lugar o retângulo que completa a palavra virada, ganha a palavra. O aluno que ganhou escreve a palavra em sua folha ou caderno.
- 3) Os retângulos **M/N** retornam à mesa e nova palavra é desvirada. Alguém vai *rapar* o **M/N** que a completa, escrevê-la em sua folha e devolver novamente para o centro da mesa o retângulo com **M** ou **N** que retirou. Proceda-se assim até o término do jogo.
- 4) O jogo termina quando terminar a pilha de palavras a serem desviradas, ou após o tempo determinado pelo professor. Vence o aluno que obtiver o maior número de palavras.

Observação: É necessário que cada grupo tenha um conjunto do jogo. Não é aconselhável ser realizado em grupos numerosos.

Stop no texto

Objetivo do jogo: Desenvolver nos alunos o “papel do revisor”.

Escolha o texto que estiver trabalhando no *Livro do Aluno* e diga-lhes que na página x há x palavras com **M** ou **N**. Quem conseguir achá-las primeiro, sublinhando todas, vence o jogo.

Após o jogo, de lição de casa, pode-se pedir que escrevam as palavras encontradas, arrumando-as em colunas, uma de **M + vogal** (*amargo*), outra de **M em final de sílaba** (*campo*), se for **M** a letra pedida; uma de **N + vogal** (*nariz*) e outra com **N** em final de sílaba se for **N** a letra pedida; e uma 3ª coluna de palavras onde aparece mais de um caso simultaneamente.

Soletrando

O **Soletrando** é mais um jogo que você pode oferecer às crianças para ajudá-las a sistematizar o uso de **M** ou **N** em final de sílaba. Procede-se da seguinte maneira:

Peça a seus alunos que façam de lição de casa uma pesquisa de palavras que tenham **M** ou **N** como última letra da sílaba, e que tragam as palavras encontradas para a classe.

Reúna seus alunos em grupos de 4 ou 5 crianças e explique-lhes as regras do jogo:

- 1) O aluno número 1 escolhe uma das palavras que encontrou e dita para o aluno seguinte (o número 2). O número 2 deve “escrevê-la na cabeça” e soletrar para o número 1, que vai anotando escondido cada letra soletrada.
- 2) Quando o número 2 terminar de soletrar, o número 1 mostra a palavra escrita e diz se está certa ou errada. Se houver erro não o aponta.
- 3) Se o aluno número 2 acertou, ganha 1 ponto e dita uma de suas palavras para o aluno número 3. Se o 2 errou, a palavra fica para o aluno 3 soletrar, que ganhará o ponto caso acerte.
- 4) O jogo vai progredindo assim sucessivamente, o 1 ditando para o 2, o 2 para o 3, o 3 para o 4, o 4 para o 1, até que todos tenham soletrado uma ou mais palavras.
- 5) Vence o aluno que obtiver o maior número de pontos no total.
- 6) O término do jogo pode ser estabelecido por número de palavras ou por tempo, como o professor achar mais conveniente.

A utilização de jogos para a sistematização da Ortografia é uma maneira eficiente e envolvente de levar as crianças a manter a correção ortográfica como um valor a ser conquistado.

No *Livro do Aluno* encontramos as seguintes atividades:

Completando...
Fundindo a cuca...
De par em par
Tirando de letra!
Salada de letras
Letras cruzadas
Experimentando...
Qual a letra que falta?
Os esquecidos
Histórias enrolada
Cruzadinha
E o vento levou..”

Completando...

É um caça-palavras de palavras com **M** e **N** que serão utilizadas para se completar o texto. Escolhemos este texto por ser informativo e abordar um assunto curioso, que aguça a atenção e o interesse das crianças.

Uma vez encontrada a palavra, sua inclusão no texto depende da compreensão do contexto geral, desenvolvendo o raciocínio dedutivo e a capacidade de interpretação.

Portanto, além da procura no caça-palavras, é importante que o aluno perceba o lugar de cada palavra no texto e sua significação dentro da história apresentada.

As questões de 1 a 4 não são difíceis, podendo ser pedidas como lição de casa.

A questão 5 é uma Força de frase. Esta atividade é pouco comum e muito desafiante para crianças desta faixa, devendo ser realizada em sala de aula. São ditados populares, e deve-se completar cada espaço com uma letra, apenas uma. Explore com eles o significado dos ditados e a brincadeira que está entre parênteses. Caso ache interessante, crie outros!

Fundindo a cuca...

É um jogo de palavras cruzadas com charadas. Ela favorece o desenvolvimento da criança leitora, uma vez que a leitura da charada exige que se interprete de forma eficiente os detalhes do texto, ligando-os com conhecimentos de mundo e de outros textos, além de todo o raciocínio lógico desenvolvido.

Considerando que a solução das charadas é muito difícil, colocamos um universo de palavras no quadro, contendo as soluções e outras palavras que poderiam se confundir com a correta pelo sentido ou pelo número de letras, o que dirige o olhar mas não oferece a solução.

Solicite a criação de outras charadas pelos alunos e a troca entre grupos.

De par em par

Esta atividade é importante porque nossa análise mostrou que as crianças costumam cometer erros de omissão da marca de nasalização. Ela tem por objetivo chamar a atenção dos alunos para a importância da presença ou ausência de cada uma das letras da palavra: ter ou não um **M** ou **N** produz outra palavra, outro significado. É através desta consciência que pretendemos levá-los a estar cada vez mais atentos à importância da presença de cada letra em cada uma das séries.

Tirando de letra!

É mais uma situação para a criança investigar as propriedades das palavras em busca de uma generalização, reforçando a importância da presença ou ausência das letras como definidoras de significado.

Algumas palavras da lista permitem a construção de mais de uma possibilidade como, por exemplo, a palavra **tronco: troco, trono, ronco**, mas que terá algumas dessas hipóteses anuladas pela regra do jogo: apenas duas letras — **M** e **N** — é que podem ser retiradas, pois valem para todas as palavras, satisfazendo a dica dada. Todo esse esforço de dedução e integração, além de desenvolver o raciocínio, auxilia na articulação necessária para uma boa interpretação de ordens e textos.

Salada de letras

É uma deliciosa atividade de descoberta de palavras na qual se trabalha a importância do valor posicional. É interessante oferecer letras móveis (caso você não tenha, faça com papel sulfite) para que as crianças possam mexer com as letras concretamente, o que facilita muito e aumenta o número de palavras possíveis de serem descobertas por elas.

É permitido conferir no dicionário para verificar se a palavra existe e se está escrita corretamente.

Letras cruzadas

Esta cruzadinha mistura letras e sílabas. Para completá-la as crianças deverão pensar por sentido e número de letras. É um desafio que as crianças gostam de encarar de frente. Faça em sala de aula para garantir a troca entre eles e conseqüentemente um maior enriquecimento da atividade.

Experimentando...

Mais uma atividade buscando a consciência de como é importante a presença ou ausência de cada letra das palavras, especialmente **N** e **S**, duas letras freqüentemente omitidas pelas crianças.

Discuta com os alunos o quanto a presença ou ausência de cada uma das letras transforma som e significado. Aproveite para discutir as possibilidades de sentido de algumas palavras como **matas** (floresta ou do verbo matar), **conta** (pérola, verbo contar, operação matemática), etc. Ao fazer isto, a ponte com o trabalho de polissemia desenvolvido no livro *Construindo a Escrita – Leitura e interpretação de textos – 2ª série* fica estabelecida.

Proponha como lição de casa que eles descubram mais algumas palavras que também se transformem só com o acréscimo das letras **M** ou **S**, como nós fizemos.

Além das atividades propostas, crie outras com sua classe. Não se esqueça de que você vai construindo a programação de acordo com as necessidades de seu grupo.

Qual a letra que falta?

O objetivo desta atividade é desenvolver o papel do revisor. As palavras do exercício foram retiradas de textos espontâneos de alunos de 2ª série, representando erros comuns entre eles, todos por omissão de letra. Para resolver a atividade, terão que trabalhar simultaneamente com:

- a) o reconhecimento do erro;
- b) a descoberta das palavras que seriam possíveis de serem formadas com o acréscimo de mais uma letra; e
- c) a identificação das duas letras que podem ser acrescentadas em todas as palavras.

É uma atividade desafiadora, que deve ser realizada em classe, de preferência em duplas.

Antes de resolvê-la, pode-se ampliá-la pedindo que descubram todas as palavras que poderiam ser formadas acrescentando-se uma letra. Exemplos: “oda” pode virar *toda, moda, soda, onda, poda, roda*. Este levantamento não só amplia o vocabulário das crianças e reforça a idéia de que a presença ou ausência de determinada letra “muda tudo”, mas também favorece a descoberta da solução do exercício através da reflexão.

Incentivar os grupos para a descoberta da letra ausente.

Chame a atenção para o uso do **M** antes do **P** e do **B** e no final de algumas palavras e do **N** antes das outras consoantes.

Os esquecidos

O objetivo do exercício é, trabalhando o papel do revisor, que os alunos reconheçam e utilizem adequadamente o **N**, o **S** e o **SS**, freqüentemente omitidos por eles. Para isso, escolhemos um trecho e retiramos essas letras, que devem ser recolocadas por eles.

Sugestão: pedir que criem também um pequeno texto com omissão de alguma letra para trocar entre si. Quem será que vai descobrir todas elas?

É interessante fazer a leitura sem as consoantes e com elas, para que os alunos percebam a importância do seu uso.

História enrolada

As crianças de 2ª série costumam trocar **ão** por **am** em final de verbos. Esta dificuldade é consequência, acreditamos, do fato de que as crianças desta faixa etária ainda não têm noção de tempo estabelecida, o que impossibilita a superação desta questão ortográfica. Mas, mesmo assim, vale a pena sistematizar este conteúdo, só que sem esperarmos sua superação.

Esta história, escrita no caracol, é uma grande diversão. Ela está no futuro e no plural afim de que apareça a terminação **ão**. A passagem dela para o passado envolve uma série de dificuldades, por isso só deve ser realizada em sala de aula, em grupos. Ao corrigir a atividade, discuta com eles os seguintes aspectos:

- 1) É possível mudar para mais de um passado (perfeito ou imperfeito), ficando “ A história dos caracóis foi uma história muito enrolada.” ou “ A história dos caracóis era uma história muito enrolada.”

- 2) Nem todas as palavras mudam ao fazer a passagem de tempo, apenas algumas.
- 3) Quais as mudanças que eles observaram nas palavras que mudaram o tempo: algumas perderam o **re** (*chamaremos* para *chamamos*); outras mudaram **ão** para **am**; outras mudaram um pedaço maior da palavra (*quererão* para *quiseram*).

Garanta um espaço para que digam todas suas descobertas, discuta-as e transforme em situações para que compreendam o que for necessário para superá-las.

Cruzadinha

Não faça esta atividade sem ter trabalhado com tonicidade antes. Esta é uma cruzadinha com palavras terminadas por **am/ão**. Depois de resolvida pelas crianças, pergunte o que todas as palavras tinham em comum e faça a correção, já organizando-as em dois grupos: terminadas por **am** e terminadas por **ão**. Pergunte-lhes em seguida o que todas as palavras de cada coluna têm em comum, além da terminação. Poderão descobrir que um grupo é de oxítonas e o outro de paroxítonas.

É importante que se busque este caminho, pois a tonicidade pode ajudá-los a resolver a questão de **am/ão**, já que pela idéia de tempo dificilmente conseguem decidir. Crie outras situações semelhantes e sistematize mais intensamente este aspecto.

Ao montarmos a cruzadinha escolhemos palavras que formavam pares de **am/ão**. Pergunte aos alunos se descobrem o que as autoras pensaram para escolher justamente estas palavras e não outras quaisquer. Poderão verificar que são agrupadas assim:

caçam/caçã	mamam/mamã
botam/botã	dedam/dedã
bolam/bolã	escorregam/escorregã
montam/montã	

E o vento levou...

Retome com eles o fato de o texto original estar no passado e todas as palavras transformadas terminarem por **am** e serem paroxítonas. Não se esqueça de que nosso intuito não é trabalhar nem com o conceito de verbo, nem com conjugação verbal. Queremos apenas que associem a terminação **am** com a tonicidade: são paroxítonas.

Ajude-os a observar que quando eles escreveram como um menino, muitas das palavras terminadas por **am** passaram a terminar por **u**. Esta observação é importante, pois escrevem com freqüência "olhol", "correo", etc.

Você pode pedir que eles reescrevam o texto no futuro, como lição de casa, e depois comparar os dois: termina em **ão**, é oxítona, termina em **am**, é paroxítona.

Respostas das atividades do Módulo IX

Completando...

A fama veio com as pulgas

Ao pintar o retrato de um **antigo** governador paulista, Lucas Nogueira Garcez, uma idéia ocorreu a Blóis. "Eu estava **concentrado** e uma pulga veio e me picou a mão. Acabei **borrando** o desenho e matei a danada. Aí, **pensei**: por que não aproveitar para escrever coisas nas costas desses bichinhos?" A primeira pulga a **alcançar** fama foi **comprada** pela Standard Oil Company, em 1960. Nela, Blóis escreveu "Super Flit", nome de um **inseticida** da época.

O rebuliço aconteceu na hora do **embarque**. A **alfândega** não acreditava que naquela caixa de madeira com 1,8 kg, dentro de um vidro muito bem protegido, viajava uma **simples** pulga. Depois de muitos exames, ela pôde seguir para os Estados Unidos.

2. com **M**: comprada, embarque, simples; com **N**: antigo, borrando, pensei, alcançar, inseticida, alfândega

3. p e b

4. **t, d, s, ç, c**

5. Quem conta um conto, aumenta um ponto (ou é fofoqueiro!).

Quem tudo quer nada tem (ou é um grande egoísta!).

Macaco que muito pula, quer chumbo (ou está cheio de pulgas!).

Fundindo a cuca...

1. sombra; 2. esponja; 3. tempo; 4. balança; 5. ponte

De par em par

boba – bomba

tuba – tumba

Caribe – carimbe

babo – bambo

tapa – tampa ou tapam

sobra – sombra ou sobram

bato – batom

coma – comam

trapo – trampo

bebe – bebem

rapa – rampa ou rapam

Tirando de letra!

1. nuca, maga, troco, grade, sopra (sobram), tapa, ruído, casado, boba, rede, veta, meta, traça, sopra (sombra), gero.

2. **M e N.**

3. As crianças colocarão suas descobertas. As que esperamos que façam são:

a) com o **M** ou **N** o som fica nasal;

b) o sentido fica diferente;

c) quando há o **N** antes do **s**, o som é de **s**; quando não há, o som é igual ao do **z**;

d) quando há **N** antes do **r** (genro), o som do **r** é forte; quando não há o **N**, o som do **r** é fraco (gero).

Salada de letras

tambor, tromba, tombar, brotam;

sombra, sobram, rambos;

notem, monte, ontem.

Letras cruzadas

Horizontais: câmbio, sentido, canga, conde, bambu, santo, embora, acampado, cantiga, tinteiro, entrar, samba

Verticais: concluindo, canteiro, sentadas, campo, tingir, sempre, cantor, emborrachado, bandeirada

Uma vez que não foi dado o critério para a organização das palavras, eles podem usar o critério que quiserem. Nossa expectativa é de que algum grupo use **mp, mb, n** + consoantes.

Experimentando...

manta, matas; canta, casta, catas; senta, setas; tenta, testa, tetas; conta, costa, cotas; menta, metas; junta, justa, jutas; monto, motos; comente, cometes; pranto, pratos; ponte, poste, potes; cansa, casas; bronca, brocas; ronda, rodas; linda, lidas.

Qual a letra que falta?

consegui, enterrei, onda, canta, quando, pomba, gente, falam, anda, em, também, lanche, correndo, de repente

Os esquecidos

1. Maria bateu a perna no banco e senti bastante dor. Como percebeu que não sangrou nem cortou, levantou-se e foi colocar gelo no lugar da pancada para não inchar.

2. Massa de modelar

Você vai precisar de duas xícaras de farinha de trigo, meia xícara de sal, meia xícara de água, uma colher de sopa de óleo.

Coloque tudo numa bacia e misture muito bem durante seis minutos. Com a massa pronta modele na forma que quiser. Depois de pronto, deixe secar ao sol ou ao vento, ou então ponha no forno por uma hora. Quando esfriar, você pode pintar se quiser.

História enrolada

A história dos caracóis foi (era) uma história muito enrolada, porque eles estiveram (estavam) sempre escondidos dentro das suas casas. Nós chamamos (chamávamos) os caracóis para brincar, eles não quiseram (queriam). Nós oferecemos (oferecíamos) para eles um sorvete de chocolate, eles nem ligaram (ligavam).

Oferecemos (oferecíamos) um saco de pipoca, oferecemos (oferecíamos) uma casca dourada, eles fingiram (fingiam) que não ouviram (ouviam) nada. Oferecemos (oferecíamos) até uma viagem à Disneylândia para eles conhecerem o Peter Pan. Eles não botaram (botavam) nem uma anteninha do lado de fora. Por isso nós desistimos (desistíamos), esses caracóis só gostaram (gostavam) de dormir.

Cruzadinha

1. mamam; 2. cação; 3. botão; 4. dedão; 5. mamão; 6. botam; 7. caçam; 8. dedam; 9. bolam; 10. bolão; 11. escorregão; 12. montão; 13. escorregam; 14. montam;
1. terminadas em **ão**: cação, botão, dedão, mamão, bolão, escorregão, montão terminadas em **am**: mamam, botam, caçam, dedam, bolam, escorregam, montam
2. Todas as palavras terminadas por **ão** são oxítonas.
3. Todas as palavras terminadas por **am** são paroxítonas.

E o vento levou...

1. Palavras terminadas em **am**: iam, olharam, correram, esforçavam, aproximaram.
2. O menino ia pela estrada quando olhou um balão e correu para apanhá-lo.
O balão parecia leve e quanto mais o vento batia, mais o balão se distanciava.
O menino se esforçava para pegá-lo, e quando se aproximou aponto de tocá-lo... PLOFT! O balão se foi, pois era uma bolha de sabão, com cara de balão.

MÓDULO X – L, O, U em final de palavra

A análise dos textos das crianças de 2ª série de nossa amostra revelou-nos que elas têm muita dificuldade em tomar uma decisão quando essas três letras aparecem no final das palavras. Esta constatação levou-nos a preparar uma estratégia que visa ajudá-las a descobrir características do sistema ortográfico da língua que possam ajudá-las a tomar uma decisão em momentos de dúvida.

A estratégia de investigação é um pouco longa e repleta de detalhes, portanto deve ser realizada em etapas, em dias diferentes. Além disso, pressupõe que a criança conheça o sistema de tonicidade, o que implica que só seja realizada depois que os alunos tiverem trabalhado com este conteúdo da forma como está proposto neste mesmo livro, no Módulo VI.

Cá entre nós...

Antes de nos lançarmos à investigação com as crianças, vamos observar um pouco o sistema da língua e o pensamento delas ao fazerem as trocas destas três letras para podermos conhecê-los melhor.

Pegue ao acaso palavras que terminem com **L, O, U** e observe que:

- 1) antes da letra **L** só pode aparecer vogal;
- 2) antes da letra **O** aparecem tanto vogais (*pavio*) quanto consoantes (*tribo*).
- 3) antes da letra **U** também podem aparecer tanto vogais (*correu*) quanto consoantes (*urubu*).

Considerando-se estas características do sistema da língua e analisando a qualidade dos erros cometidos pelas crianças em final de palavra, podemos observar que há um “sistema de pensamento” que organiza os erros cometidos. Observe que:

- 1) Quando aparece **consoante + O** (*tribo*), eles trocam o **O** por **U** (escrevem “tribu”), mas se for **consoante + U** (*urubu*), não costuma haver troca (eles não costumam escrever “urubo”).
 - 2) Uma vez que a consoante nunca aparece antes do **L**, nessa posição, o conflito **L/U** não acontece.
 - 3) Quando temos **vogal + O** (*pavio*) eles trocam tanto por **L** quanto por **U** (aparecem *pavio*, “*paviu*”, “*pavil*”).
 - 4) Quando encontramos **vogal + U** (*correu*), a mesma confusão entre as três letras acontece. Encontramos *correu*, “*correo*”, “*correl*”.
- Acreditamos que a letra “geradora da confusão” seja o **U**, pois tem tanto o som do **O** quanto o do **L**, levando-os a estender a dúvida para **L - O**.

Letra L em final de palavra

Para ajudá-los a organizar todo este universo, propomos a seguinte estratégia:

- 1) Como lição de casa, peça que os alunos pesquisem palavras terminadas por **L**, em revistas e jornais, e tragam-nas para a sala de aula no dia seguinte.
- 2) Reúna-os em pequenos grupos (três ou quatro alunos), diga-lhes que juntem todas as palavras encontradas e pintem o **L** final de uma cor e a letra anterior de outra.
- 3) Terminada a pintura, peça que observem as palavras e descubram tudo o que há em comum entre elas. Poderão observar que:
 - a) Antes do **L** sempre aparece uma vogal, nunca uma consoante.
 - b) Todas as vogais podem aparecer indiferentemente.
 - c) O som do **L** é parecido com o som do **U**.
 - d) Se não houver acento na palavra terminada por **L**, ela será oxítona.
 - e) Se houver acento, a tônica será a sílaba acentuada.
 - f) Outras descobertas, se houver.

Terminadas as descobertas, peça-lhes que guardem as palavras em um envelope para que possam ser utilizadas novamente em outro momento.

A postura do professor ao desenvolver a estratégia já foi explicada quando da descrição do procedimento com a letra **G**, e, portanto, não voltaremos a descrevê-la.

Letra U em final de palavra

Uma vez que as crianças sempre verificam que o som do **L** é parecido com o do **U**, em outro dia peça que pesquisem e tragam para a sala de aula palavras terminadas em **U**.

- 1) Reúna-os em pequenos grupos e peça-lhes que pintem o **U** final de uma cor e a letra anterior de outra.
- 2) Concluída a pintura, peça-lhes que observem as palavras e digam o que perceberam. Verificarão que antes do **U** podem aparecer tanto consoantes quanto vogais.
- 3) Peça-lhes que organizem as palavras em dois grupos: **consoante + U** e **vogal + U**.
- 4) Diga-lhes para observarem apenas as palavras que têm **consoante + U** e fazerem as descobertas.

Palavra com consoante + U

Verificarão que:

- a) antes do **U** pode aparecer qualquer consoante;
- b) se a palavra não for acentuada, ela será **oxítona**;
- c) não há um número muito grande de palavras terminadas por **consoante + U**;
- d) outras descobertas que porventura fizerem.

Para sistematizar esta descoberta, faça a atividade do *Livro do aluno*: Edifíciolouco...

Edifíciolouco...

Aplicando a divisão silábica e a tonicidade para descobrir onde colocar cada palavra no edifício, verificarão como decidir entre **O** ou **U** final: se terminar por **O**, é paroxítona, se terminar por **U**, é oxítona. Mais uma vez a teia da língua tece seus fios de sustentação.

5) Em outro dia, peça-lhes que observem as palavras do grupo **vogal + U** e registrem suas descobertas.

Palavras com vogal + U

Verificarão que:

- a) Todas as vogais podem aparecer, menos o **U**.
- b) Há muitas palavras que querem dizer algo “que já aconteceu” (as crianças da 2ª série ainda não trabalham com o conceito de verbo, nem têm a noção de tempo totalmente construída, mas já são capazes de começar a pensar nestas questões).

Ao fazerem esta verificação, peça-lhes que digam mais palavras que indicam “coisas no passado” e vá escrevendo na lousa conforme forem falando. Caso surjam palavras como “dinossauro”, pergunte para a classe se uma palavra como aquela serve, por que sim ou por que não. O próprio grupo costuma ser excelente professor.

Depois que muitos verbos no passado e na 3ª pessoa do singular (ele) estiverem escritos, peça-lhes que observem na lousa e façam descobertas. Verificarão que:

- a) terminam sempre por **U**, nunca por **L**;
- b) estão no passado, ou são coisas que já aconteceram;
- c) aparecem antes as vogais **E, I, O**;
- d) não aparecem as vogais **A, U**.

No *Livro do Aluno* encontramos a atividade **Passando para o passado** com o objetivo de sistematizar esta idéia.

Passando para o passado

A poesia *Amigas inventadas* de Elias José está toda no presente. Pedimos que passem para o passado. Peça-lhes em seguida que sublinhem as palavras que foram alteradas, que agrupem as que se modificaram da mesma forma e, depois, que observem o que mudou. Verificarão que:

- 1) Nem todas as palavras da poesia mudaram, apenas algumas.
- 2) A maior parte das que mudaram passaram a terminar por **U**.
- 3) Algumas se transformaram inteiras e não só uma parte delas (*vai* para *foi*).
- 4) Outras descobertas que eles fizerem.

Nosso objetivo ao colocar o caça-palavras de rimas é, de outra forma, continuar a chamar a atenção das crianças para as terminações das palavras, alvo de nossas investigações nesta série.

E quanto às outras palavras que também terminam por **vogal + U**? Como saber quando se grafa **L** ou **U**?

Peça aos alunos que escrevam no plural as palavras terminadas por **L** que haviam sido guardadas. Peça em seguida que escrevam as palavras terminadas por **vogal + U** que não indicam um fato que já aconteceu, e passem para o plural. Plural feito, peça-lhes que observem e vejam o que descobrem. Observarão que quando a palavra termina por **L**, o plural é **IS**. Se terminar por **U**, o plural é **US**.

Perceber isto é extremamente útil, pois se o aluno tiver dúvida se a palavra **difícil** é com **L** ou **U**, é só pensar: **coisa difícil** — **coisas difíceis**, ou **coisas “difíceus”**? O próprio conhecimento de falante da língua trará a solução para ele.

É bem verdade que as crianças costumam construir erradamente o plural de *chapéu* e *degrau* (elas falam “chapéis” e “degrais”), mas as outras palavras costumam ter seus plurais corretos, e estas por si só não invalidam a estratégia de pensamento.

No *Livro do Aluno* há uma série de jogos e outras situações para ajudá-las a sistematizar estas descobertas:

Pirando com a pirâmide

Jogo-da-velha

Não se esqueça de, ao longo de todo o trabalho desenvolvido, ir registrando no Caderno de Descobertas tudo o que as crianças forem descobrindo.

Pirando com a pirâmide...

É uma atividade que pode ser feita individualmente, até mesmo como lição de casa, se você achar que sua classe “agüenta”. O objetivo pedagógico da atividade é que apliquem a descoberta dos plurais associada à divisão silábica, para determinar se a palavra termina por **U** ou **L**. O pedido da descoberta do segredo da pirâmide tem a intenção de, após a aplicação prática da regra, sua retomada a nível de consciência através da generalização.

Aqui, aplicando-se a divisão silábica que já foi trabalhada, procura-se agora sistematizar a possibilidade de utilização da idéia do plural para auxiliar uma decisão ortográfica. Este conjunto de relações, em que Gramática e Ortografia dão sustentação uma à outra, possibilita que as crianças cresçam compreendendo que a língua é uma teia de relações e não um conjunto de fatos isolados.

Jogo-da-velha

É mais uma situação em que a criança precisa aplicar seu conhecimento ortográfico como um meio de conquista de outro objeto: a vitória no jogo.

O jogo-da-velha pede que a criança desenvolva estratégias de ataque e defesa simultâneas, que cada jogador se descentre e possa antecipar a(s) jogada(s) seguinte(s) do adversário, desenvolvendo desta forma todo um processo de inteligência e atitude diante dos objetos e da vida.

L, O, U

Feita a atividade pode-se continuar procedendo à reflexão sobre os erros, só que agora em outro pólo: a confusão **O - U - L**, centrada na letra **O**. Para tanto, peça-lhes que pesquisem em jornais e revistas **palavras terminadas por O** e tragam para a classe.

No dia seguinte, proceda como sempre: peça-lhes que pintem a letra **O** do final da palavra de uma cor e a letra anterior de outra. Verificarão que:

- Há um número muito grande de palavras terminadas por **O**.
- Antes do **O** podem aparecer tanto vogais quanto consoantes.

Peça-lhes que separem as palavras em dois grupos: **vogal + O** e **consoante + O**.

Palavras com consoante + O

Analisando apenas o grupo de **consoante + O**, peça que façam um levantamento das descobertas. Verificarão que:

- Há muitas palavras com consoante antes do **O**.
- Qualquer consoante pode aparecer.
- O som do **O** se confunde com o do **U** (eles escrevem “bolo” ou “bolu”).
- O **O** não se confunde com o **L** nesta situação **consoante + O**.
- Todas as palavras que não têm acento são paroxítonas.**

É em cima desta descoberta que podemos tomar uma decisão de quando usar U ou O quando precedidos de consoante. Para evidenciar este aspecto, faça com eles um **Bingo** utilizando palavras sem acento, terminadas por **consoante + O** ou **consoante + U**. No momento da correção peça-lhes que organizem as palavras em duas colunas (terminadas por **O** X terminadas por **U**) e, depois, que descubram o que todas as palavras de cada coluna têm em comum. Descobrirão que as terminadas por **O** são paroxítonas e as terminadas por **U** são oxítonas. Registre a descoberta e parta para as atividades de sistematização:

No *Livro do Aluno*:
O aniversário de...

O aniversário de__

O objetivo desta atividade é que as crianças possam refletir sobre certos pares de palavras que existem, terminadas por **O**, **U**, **L**, e que costumam ter suas grafias confundidas. Mais uma vez busca-se que percebam que a troca de uma letra por outra, mesmo que não mude o som, altera o significado da palavra (abriu/abril). Portanto, peça que prestem muita atenção à escolha da letra, pois ela não é indiferente.

Para completar os espaços, as crianças terão que trabalhar com dedução de significado a partir do contexto associada a um conhecimento dos sentidos em sua relação com a Ortografia. Você pode aproveitar a dica do exercício para pedir a eles que, como lição de casa, descubram outras palavras que sejam faladas da mesma forma, mas escritas de maneira diferente e com significados diferentes.

Palavras com vogal + O

Em outro dia, pegue as palavras terminadas por **vogal + O** e proceda como sempre, pedindo-lhes as descobertas. Verificarão que:

- Todas as vogais podem aparecer antes do **O**.
- A vogal que mais aparece é **I** (*dormitório, escritório, pavio, etc.*).
- Quase não encontramos palavras com **AO**; apareceu apenas caos em nossa amostra. Essa descoberta é importante, pois parece haver um número maior de palavras terminadas por **AU** (exemplos: *bacalhau, cacau, pica-pau, etc.*).
- Encontramos poucas palavras terminadas por **EO** (*vídeo, etéreo, térreo, etc.*), e todas de nossa amostra eram paroxítonas acentuadas.
- Não há muitas palavras terminadas por **EU** que não sejam verbos (*camafeu, Orfeu, apogeu, etc.*), enquanto os verbos conjugados terminados por **EU** são abundantes.
- Existem alguns verbos terminados por **OO** (exemplos: *côo, perdôo*).
- Em nossa amostra não apareceu nenhuma palavra terminada por **UO**, mas elas existem e costumam ser verbos na 1ª pessoa (*recoo, possuo, incluo, construo*); caso não apareçam também nas amostras das crianças, peça que investiguem se palavras terminadas por **UO** são pouco freqüentes ou não existem. Assim, poderão ampliar a descoberta.

Em resumo, podemos:

- diferenciar o uso de **consoante + O** do uso de **consoante + U** pela tonicidade: se terminar em **O** será paroxítona, se terminar em **U** será oxítona;
- diferenciar **vogal + U** de **vogal + L** pelo plural: se terminar por **U** o plural será **US**; se terminar por **L**, o plural será **IS**;
- diferenciar **vogal + O** de **vogal + U** através de dois raciocínios: com **vogal + U** há muitos verbos e estão no passado, e há poucas palavras das outras classes; se for **vogal + O**, há muitas palavras das outras classes e poucos verbos, em geral no presente. Se for verbo, jamais será terminado por **L**.

Atividades de sistematização

Este conjunto de descobertas, que deverão estar registradas no Caderno de Descobertas, precisam ser sistematizadas para que possam se estabelecer internamente nas crianças. No *Livro do Aluno* há uma série de propostas para ajudá-los, e que serão descritas a seguir:

Piu... Pio?! Pil?!!

Nesta atividade todo o raciocínio lógico, capacidade de dedução e conhecimento de palavras terminadas por **L, O, U** estão em jogo. Reúnam-se em grupos, discutam, apliquem tudo o que sabem e contem os pontos!

As crianças podem escolher palavras diferentes da autora para preencher as lacunas, desde que preservem o sentido do texto. Caso isso aconteça, considere; só não esqueça de que cada espaço corresponde a uma letra, portanto, a palavra substituída deve manter esse número de letras.

Cruzadinha do oa oirártnoc

Atividade para trabalhar com antônimos e contagem de letras, aproveitando para sistematizar mais uma vez as letras **L, O, U** em final de palavras. Esperamos que, para resolvê-las, apliquem todo um conhecimento adquirido através das estratégias realizadas com eles. Pode ser feita individualmente e como lição de casa.

Desentorte estas!

É o famoso TORTO das revistas de cruzadinhas. O pedido de encontrar oito palavras com L final visa sistematizar nosso objeto do momento, e a estratégia utilizada desenvolve todas as habilidades de raciocínio.

Faça a atividade em classe para poder ajudar as crianças a superar as dúvidas. No início elas tentam pular colunas e linhas, o que é proibido pelas regras do jogo. Faça, se necessário, uma ou duas palavras com elas na lousa para deixar bem claro como proceder. Depois, desentorte estas e parabéns!!!

O pedido de encontrar outras palavras como lição de casa propicia a utilização da mesma tabela para uma ampliação da atividade.

Respostas das atividades do Módulo X

Pirando com a pirâmide...

qual, pau/ tro-féu, cha-péu, lo-cal/in-fan-til, pi-ca-pau, be-rim-bau/ mu-ni-ci-pal, continen-tal, im-pos-sí-vel, u-ni-ver-sal, in-te-lec-tu-al

Os alunos deverão escrever com suas palavras, mas o segredo a ser descoberto por eles é a confirmação da descoberta já feita na pesquisa: que as palavras terminadas em **U** fazem o plural em **US** e as palavras terminadas em **L** fazem o plural em **IS**.

O aniversário de__

O aniversário de **Bebel**

Bebel faria sua festa naquela tarde. **Mal** acordou e já **saiu** correndo do quarto para a cozinha gritando:

— Mamãe, hoje é dia 27 de **abril**, dia do **meu** aniversário!

A mãe, que já estava desde cedo às voltas com os preparativos da festa, **riu** da euforia da filha e correu ao seu encontro para dar-lhe um abraço.

Bebel deixou-se apertar por aqueles braços tão carinhosos e as duas rodopiaram pela cozinha cantando *Parabéns a você* em ritmo de samba.

Enquanto rodavam, **Bebel** lançava seu olhar por sobre o ombro da mãe e o que via misturava-se com os aromas de baunilha e chocolate, que enchiam o ar.

Sobre o **móvel** da copa, descansavam as bandejas repletas de doces dos mais variados tipos: brigadeiros, cajuzinhos, balas de coco e **mel**, bombons, olhos-de-sogra, quindins e doces de nozes.. Balões de gás deixados num canto agora flutuavam por todos os lados, dançando com elas.

Com a boca cheia de água e o coração, de alegria, pensava consigo mesma: “Nada **mal!**”

Pararam ao lado da geladeira e a mãe, num gesto teatral, **abriu** a porta dizendo:

— Tchan! Tchan! Tchan! Tchan!

A menina **moveu** a cabeça para ver a surpresa que lhe aguardava.

Lá dentro estava um lindo bolo confeitado com minúsculos bichinhos de açúcar, delicadamente postos em volta de um pequeno **rio** de gelatina azul.

“Vau! Está demais!”, pensou a menina.

Depois pegaram uma garrafa da geladeira e dois copos. Sentaram-se, ofegantes, e em meio às gargalhadas fizeram um brinde à aniversariante.

A garota **bebeu** seu guaraná num gole só, colocou com força o copo sobre a mesa e disse convencida:

— É, vai ser uma grande festa!

A resposta à pergunta feita depois do texto é pessoal, mas esperamos que observem que estas palavras formam pares — terminados por **o, u, l**, e o sentido delas é diferente.

Edifíciolouco...

Não há uma organização única das palavras no edifíciolouco. Esta é apenas um exemplo:

nas-ci- men -to	car- ras -co
ja- cu	pi-ra-ru- cu
a- nu	es-pan- ta -lho
in-dig- na -do	u-ru- tu
pre- sun -to	as- sun -to
bam- bu	do-cu- men -to
Pa-ca-em- bu	ca- ju
a-no	pe- ru

Todas as palavras oxítonas do edifíciolouco terminam em **U**.

Passando para o passado

Quando lara
foi para a escola,
Lívia se amolou
e dos adultos se **isolou**
na cozinha.

Tão sozinha,
Lívia
só **teve** um consolo:
inventou um bolo
de amiguinhas.

Conversou com elas,
inventou nomes,
mostrou a boneca,
a bola e a peteca.
Bala **ofereceu**,
contou segredos,
falou os medos,
cantou e **rebolou**.

Depois se **cansou**,
e na cadeira
se **balançou**.

Dormiu encolhida
feito um bichinho.

No solto sonho
as amiguinhas **voltaram**
— amor risonho.

E tudo **foi** lindo
e tudo **foi** mágico
no país do sonho.

Nosso objetivo ao elaborar a atividade não foi o de trabalhar com o conceito de verbo ou com conjugação verbal, mas de que os alunos percebam que estas palavras que estão no passado são sempre escritas com **U**, nunca com **L**, troca freqüente feita por eles.

Caça-palavras:

escola — amola
bolo — solo
boneca — peteca

segredos — medo
balança — cansa
sonho — risonho

Piu... Pio?! Pil?!!

Mariana ganhou um pintinho de um dia.

Era macio como algodão.

Seu nome ficou sendo Fofinho. Fofinho era muito curioso. Um dia ele fugiu do caixote onde morava e correu para o quintal.

Viu um bichinho da sua cor e perguntou:

— Quem é você?

— Sou um pato.

— Eu também. O que você faz?

— Eu nado.

— Eu também — repetiu o pintinho.

— Então vamos nadar.

Foram para o tanque. O patinho saiu nadando, mas Fofinho quase se afogou. A mamãe Pata, que estava por perto, tirou o pintinho da água. Todo molhado, ele pensava: “Acho que não sou um pato...”

Logo depois, ele encontrou outro animal.

— Quem é você? — perguntou.

— Sou um cachorro.

— Eu também. O que você faz?

— Sei latir; tomo conta da casa de meus donos.

— Eu também sei latir. Você quer ver?

Quando Fofinho abriu o bico, saiu um piu, piu, piu muito fraco. Ele ficou sem graça.

— Acho que não sou cachorro. Que será que eu sou?

— Logo você descobre. Boa sorte!

Cruzadinha do oa oirátnoc

1. anoiteceu	7. perto	13. velho
2. cheiroso	8. idoso	14. vazio
3. rápido	9. Sol	15. mal
4. meio	10. cruel	16. muito
5. áspero	11. final	17. aumentou
6. escuro	12. fraco	18. mau

Jogo-da-velha

Palavras com **L**: pessoal, cruel, natal, capital, coronel, carnaval, painel, aluguel, normal, temporal, futebol, fiscal, coral, espanhol, total, animal, paiol, farol, nacional.

Palavras com **U**: troféu, bacalhau, recebeu, transferiu, coloriu, chapéu, comeu, mau-soléu, adormeceu, berimbau, degrau, sentiu, réu, pau, mingau, céu, pica-pau, sumiu, cacau.

Jogue várias vezes, dificultando as regras gradativamente, segundo as orientações dadas.

Desentorte estas!

Algumas palavras possíveis de serem formadas com **L** no final: coral, postal, sal, tal, sol, farol, natal, mal, moral, fatal.

MÓDULO XI — As letras E e I em final de palavra

Algumas considerações

As crianças de 2ª série costumam apresentar bastante dificuldade na escolha de qual destas duas letras colocar no final das palavras. Por isso, costumam escrever “cidadi”, “penti”, etc. Corrigir as palavras conforme vão aparecendo é uma interferência apenas no produto do pensamento da criança, não consistindo em uma possibilidade de transformação da hipótese que ela apresenta sobre o sistema da escrita para produzir este erro.

Assim sendo, a estratégia que segue tem por objetivo ajudá-la a compreender propriedades do sistema ortográfico, para que transforme sua hipótese e em consequência seu produto, ou seja, sua grafia.

Trabalharemos apenas a confusão destas letras quando aparecem no final das palavras e não quando aparecem internas a elas ou no início, porque analisar esta confusão em cada posição da palavra pede raciocínios diferentes, e não nos é possível trabalhar tudo ao mesmo tempo. Vale também anotarmos aqui que, como o critério de decisão que será utilizado exige conhecimento do sistema de tonicidade, **a atividade não deve ser realizada antes de se ter trabalhado a tonicidade**, da forma como está proposto no Módulo VI – Tonicidade e acentuação.

Estratégia

Peça, como sempre, que pesquisem em livros, jornais e revistas palavras que terminem com **E** e palavras que terminem com **I**. No dia seguinte, reúna-os em grupos de três : a cinco elementos para o trabalho a seguir:

- 1) Peça-lhes que copiem em papéis cortados em retângulos as palavras encontradas na pesquisa. (Ao realizarem a pesquisa, os alunos já farão a primeira descoberta importante: há muito mais palavras terminadas por **E** do que por **I**.)
- 2) Depois de copiadas as palavras, peça-lhes que pintem o **E** e **I** finais de uma cor, a vogal anterior de outra e a consoante anterior de uma terceira cor diferente.
- 3) Terminada a pintura, peça-lhes que organizem as palavras em dois grupos: o das palavras terminadas por **E** e o das palavras terminadas por **I**.
- 4) Peça que analisem agora as palavras terminadas por **E** e vejam o que podem observar em relação a elas. Veja algumas descobertas possíveis:

Palavras terminadas por E.

- 1) Em nossa amostragem, observamos que em praticamente todas as palavras, o **E** é precedido de consoante.
- 2) Pode aparecer qualquer consoante antes do **E**.
- 3) **Todas precedidas por consoante que não tinham acento eram paroxítonas.**
- 4) Quando as palavras terminadas por **E** são pronunciadas, o som do **E** confunde-se com o do **I**.
- 5) Muitas palavras falam de coisas no presente. Exemplo: fale, olhe, etc.
- 6) Quando apareceu a vogal antes do **E**, foi sempre **U**. Exemplos: que, entregue, etc.
- 7) Quando antes do **E** é **QU** ou **GU**, a palavra é paroxítona. Exemplo: entregue, sos-segue. Caso contrário, é oxítona. Exemplo: compõe, mamãe.

Palavras terminadas por I

- 1) Praticamente em todas as palavras encontradas em nossa amostra o **I** é precedido de vogal.
- 2) As vogais que mais aparecem são: **A, E, O**.
- 3) Quando o **I** vem antecedido de consoante ou vogal, a maior parte das palavras fala de alguma coisa que já aconteceu.
- 4) **Se não tiverem acento são oxítonas.**

Após a investigação, poderão ter um instrumento de decisão: — pela tonicidade e pela frequência, para escolher entre um **E** ou um **I** no momento de uma decisão ortográfica.

Atividades de sistematização

Veja, a seguir, uma estratégia para ser realizada em classe, que visa a velocidade na decisão ortográfica:

Responda rápido!!! (um jogo oral)

Este é um jogo rápido, agitado, mas que propicia a rapidez de decisão, necessária para a escrita fluente ao longo das situações cotidianas. Para realizá-lo, deixe a classe organizada em fileiras, explique as regras e consiga silêncio. Com barulho, não é possível jogar o **Responda rápido!!!**

O jogo é o seguinte: o professor falará uma palavra da lista que segue, uma de cada vez, e cada aluno deverá dizer se ela termina com **I** ou **E**. Só que isto deve ser feito rapidamente. A graça vem justamente da agilidade do jogo. Para isso acontecer, é importante que as palavras sejam ditadas em ordem, por fileira ou linha, como vocês combinarem, e que o aluno não tenha tempo de pensar. O professor fala a palavra e imediatamente o aluno tem que dizer: **I!** ou **E!**

Você pode jogar com algumas variações, que descreveremos a seguir:

- 1) Só pela brincadeira, sem contar ponto. Neste caso, se alguém erra você só diz que errou e passa para a frente.
- 2) Contando pontos por fileira, por exemplo. Neste caso, algum aluno ou os alunos ficam marcando os pontos. Se alguém faz a escolha errada, o grupo perde ponto. Vence a fileira que obtiver o maior número de pontos positivos.
- 3) O ponto passa para o grupo que percebeu o erro. Esta é uma forma de jogar em que é mais difícil manter a disciplina da classe, mas que também traz seu interesse. Quando alguém erra, se um aluno de outro grupo percebe o erro e corrige, o ponto fica para o grupo que conseguiu acertar.

Apresentamos a seguir uma lista de palavras terminadas por **I** ou **E** retiradas de nossa amostragem. Você pode utilizá-la ou construir sua própria lista... ou os dois, jogar mais de uma vez e em cada momento utilizar uma lista diferente.

Aqui vai a lista! Todos prontos para dizer **I** ou **E**?

abacaxi	chocolate	importante	frase	sempre	nasci	comi
vai	finalmente	conhaque	pele	dói	parede	cacetete
ali	monte	longe	basquete	esqui	sangue	bípede
quente	rói	árvore	consoante	balde	sirene	chove
caqui	depois	metrópole	nômade	uniforme	parti	leite
aborreci	imprimi	liberdade	parente	submergi	parte	timbre
sofri	atribui	Acre	jabuti	remexi	meses	lacre
dente	flu	saci	célebre	hoje	mexi	ponte
sagüi	bisturi	estremeci	cotonete	omelete	omiti	patinete
bilhete	desmilingui	enorme	verde	benzi	pote	sumi

Terminado o jogo, contam-se os pontos e, se o professor quiser, poderá criar outros jogos para sua classe. O tempo necessário de sistematização é determinado a partir da realidade e necessidade de seu grupo.

Veja no *Livro do Aluno* atividades para sistematização:

I ou **E**?

O rango da vovó...

Parece, mas não é...

Que bicho deu?

Sapeando informações

I ou **E**?

À semelhança do jogo **Responda rápido!!!** descrito acima, selecione onze palavras terminadas por **consoante + I** e onze terminadas por **consoante + E**, **todas sem acento e**

do universo vocabular de seus alunos. Misture-as de tal forma que estejam embaralhadas para serem ditadas para as crianças. Faça o ditado e na hora da correção peça que apliquem a regra descoberta na investigação para responder às questões 1 e 2. Acreditamos que não terão dificuldade, pois as descobertas e soluções ortográficas por tonicidade já não são novidade para as crianças.

O rango da vovó...

Para resolver esta atividade, o aluno primeiramente tem que acionar todo um vocabulário mental com nomes de alimentos, verificando se o número de letras, seqüência e posição das letras dadas na tabela correspondem ou não ao nome que pensa ser a solução. Para tanto, terá que trabalhar por negação. Pensará: nome de um alimento começado por **C**: “*cebola, cenoura* não servem, pois o número de letras não corresponde; talvez seja *couve*, mas a seqüência das letras não corresponde; analisando as letras, talvez seja... *carne!*” Ora, este caminho, necessário para a busca da solução, exige uma forma de raciocínio superdesafiadora para as crianças, além de trabalhar com a imagem mental e concreta das palavras.

É importante que:

- a) a atividade seja realizada em grupos para que o desafio, que é grande para a faixa etária, possa ser ultrapassado com produtividade;
- b) seja utilizada só a quantidade de letras permitida.

As questões colocadas após o preenchimento da tabela levam a criança a retomar a reflexão sobre a tonicidade como instrumento de decisão entre **I** ou **E** em final de palavra.

Parece, mas não é...

Através de uma relação de sinônima, número de letras e letras cruzadas, a criança vai descobrir a solução da cruzadinha. Novamente a necessidade de cruzar diversas variáveis, selecionar o que não cabe, chegar ao específico... Pode ser feito como lição de casa.

Como sempre, na hora da correção o professor deve estar atento aos erros e dúvidas dos alunos para transformá-los em situações de reflexão, em atividades que ajudem as crianças a superar o conhecimento daquele momento.

Que bicho deu?

É uma atividade que pode ser realizada em classe ou como lição de casa. Nela voltamos a insistir em alguns aspectos:

- 1) a letra **I** vem com maior freqüência precedida de vogal, e a letra **E** vem precedida de consoante;
- 2) a possibilidade de se “brincar” com quebra-cabeça de letras, pois este tipo de atividade exige um nível de raciocínio que desenvolve a inteligência;
- 3) a idéia de que sempre se pode descobrir algo para pensar...

Sapeando informações...

Através da utilização dos verbos da tabela no presente, trabalhamos primeiramente o pensamento dedutivo através da significação. No pedido seguinte, de que passem o texto para o passado, possibilitamos que observem que quando se altera o tempo (de presente para passado) o **E** passa a **I**. Este é mais um instrumento de decisão em um momento de dúvida ortográfica.

Ao fazerem a transformação, várias questões estarão em jogo. Leia os comentários na resposta e aproveite para ampliar o trabalho.

Stop!

Os jogos de *Stop* são excelentes instrumentos de desenvolvimento de raciocínio, trabalho com imagem mental das palavras, ampliação de vocabulário passivo, além de garantir que a atividade e as palavras sejam significativas para o aluno, pois a seleção de

palavras estará de acordo com a região em que o aluno mora e com as características do grupo que está jogando. Além, é claro, de manter aceso o desejo de participação das crianças...

Não apresentamos a tabela do *Stop* completa pois isto possibilitaria que as crianças a preenchessem antes, acabando com a brincadeira. Sugerimos que o professor discuta com elas quais os campos vocabulares que podem ser preenchidos nos quadradinhos vazios da esquerda. Aqui vão algumas sugestões: nomes de animais, comidas, partes do corpo humano, objetos em geral. Ao fazer a escolha com as crianças, tome cuidado para que não seja selecionado um campo vocabular que tenha poucas palavras (como, por exemplo, nomes de cores), pois uma vez que há poucas palavras terminadas por **I**, ficará muito difícil elas preencherem a tabela.

Depois, bom jogo!!

No momento da correção na lousa, vá escrevendo todas as palavras que surgirem, marcando quantos pontos cada uma delas vai receber, de acordo com as regras dadas. O professor se surpreenderá com a quantidade de palavras que terá trabalhado neste jogo!!!

O professor pode, neste momento, aplicar uma estratégia com o jogo do Bingo, descrita a seguir:

Bingo (para ser montado em sala de aula)

Escolha 16 palavras do vocabulário de seu grupo que terminem por **E** ou **I**.

Peça que façam uma tabela de quatro colunas por quatro linhas formando um quadrado. Dite-as para eles, dizendo-lhes que coloquem cada palavra em qualquer lugar da tabela, de tal forma que cada um ficará com uma tabela diferente. Ao terminarem a montagem da tabela, comece o sorteio da forma tradicional do Bingo, e cada criança vai marcando em sua tabela a palavra sorteada.

Não se esqueça de fazer deste momento uma situação de alegria, brincando e mobilizando-os. Quando alguém montar uma seqüência de palavras sorteadas na linha, coluna ou diagonal, fala *Bingo!*, e mostra sua tabela para o professor. Se todas as palavras daquela série estiverem grafadas corretamente, este aluno ganha. Se houver alguma palavra com erro de grafia, o professor avisa que há erro, mas não mostra onde. O aluno volta para seu lugar e continua concorrendo com outra linha, coluna ou diagonal.

Como o erro de grafia elimina a vitória, dentro do Bingo a correção ortográfica é uma necessidade interna ao sistema que constitui o jogo e não uma "chatices" de professor, como costumam considerar os alunos. Por não termos o objetivo de valorizar quem ganha primeiro, o sorteio costuma estender-se até por volta do décimo colocado. Ao longo da correção na lousa, o professor pode discutir com a classe as dúvidas que porventura ainda persistirem.

Respostas das atividades do Módulo XI

I ou E?

1. a) Todas têm uma consoante antes do **E** final.
- b) Nenhuma tem acento.
- c) Todas são paroxítonas.
2. a) Todas têm uma consoante antes do **I** final.
- b) Nenhuma tem acento.
- c) Todas são oxítonas.

Incentive seus alunos para essas descobertas que não são fáceis de serem feitas nessa faixa etária. Encaminhe-os, sem dar a solução, para que cheguem a essas conclusões.

O rango da vovó...

As palavras a serem formadas são: carne, leite, sorvete, caqui, peixe, abacaxi, chocolate e refrigerante.

1. As paroxítonas terminam em **E**.
2. As oxítonas terminam em **I**.

Parece, mas não é...

1. semelhante; 2. tente; 3. triste; 4. enorme; 5. suave; 6. esperei; 7. morre; 8. juventude; 9. traje; 10. longe; 11. ave; 12. elegante; 13. pensei; 14. vi; 15. brilhante.

Que bicho deu?

Respostas: dente, sai, quente, pai, pare, sorri, assine, colabore, apague, vai, contrai, confie, colibri, corre, boi, socorri, combine, consequi, longe, sagüi, livre, aqui, trai, contente, acontece.

1. Letras encontradas: t, t, r, r, r, n, g, r, t, c.

Nome dos animais de quatro patas: tartaruga, rinoceronte.

2. Letras encontradas: a, a, r, a, a, r, o, r, i, u(gu), ü(gü), u(qu), a.

Nome de três aves: urubu, arara, canário.

Neste momento, as crianças poderão utilizar as observações feitas na atividade de descoberta do **E** e **I** em final de palavras, quando puderem observar que:

- a) antes da letra **E** aparecem consoantes com maior frequência e antes da letra **I** final, aparecem vogais com maior frequência.
- b) nosso objetivo é que observem se há uma diferença grande de frequência, se houver uma consoante use depois **E**, se for uma vogal, use depois **I**, pois sua chance de acertar será maior.

Sapeando informações...

O sapo **sofre** muitas mudanças desde o momento em que **nasce** até o momento em que **morre**.

Nasce em forma de larva. Nesta fase, respira pelas brânquias. Depois ele **crece**, **perde** as brânquias e se transforma num sapo jovem com pulmões, e então **vive** em ambiente terrestre.

Para acasalar, o sapo **sobe** nas costas da fêmea e ela o carrega até a água. Lá ela solta os óvulos e o sapo **expele** sobre eles uma espécie de líquido para fecundá-los.

Texto transformado em primeira pessoa:

...em que nasci até o momento em que morri.

Nasci em forma de larva e respirei pelas brânquias. Depois eu cresci, perdi as brânquias e me transformei num sapo jovem com pulmões, e então vivi em ambiente terrestre.

Ao fazerem a transformação, é importante que você ajude as crianças a observar quais as palavras que se alteram, pois também os pronomes se transformam. Peça-lhes que digam quais transformações ocorreram. Poderão observar que:

- a) muitas palavras mudaram;
- b) sumiram as palavras *O sapo*;
- c) *ele* virou *eu/se* virou *me*;
- d) as palavras lacunadas antes terminavam em **E** agora terminam em **I**;
- e) antes as palavras lacunadas eram paroxítonas, agora são oxítonas;
- f) e outras observações que as crianças fizerem.

Aproveite ao máximo as colocações que surgem espontaneamente para trabalhar a língua em suas transformações.

Discuta com os alunos o texto lido. Analise com eles as transformações pelas quais passa o sapo no decorrer de sua vida. Incentive-os a imaginar o que sentiriam se fossem um sapo, se estivessem no seu lugar. Ao término dos trabalhos, faça a leitura dos textos produzidos.

Stop!

Conscientize os alunos para que sigam com rigor as regras do jogo.

Estabeleça um tempo pré-determinado para o desenvolvimento do jogo.

Ao término do jogo, promova a contagem dos pontos e a leitura das palavras criadas.

MÓDULO XII — As letras S e Z em final de palavra

A escolha de **S** ou **Z** em final de palavra costuma ser difícil para as crianças, principalmente nos monossílabos. Exemplo: “fes” ou fez? Assim sendo, resolvemos montar esta situação de investigação com a intenção de ajudar as crianças a fazerem descobertas sobre o sistema ortográfico que possam ajudá-las a tomar uma decisão.

Estratégia

Como sempre, inicie a investigação por uma pesquisa em jornais, revistas ou livros, de palavras terminadas por **S** ou **Z**. No dia seguinte, reúna-os em equipes, peça-lhes que juntem as palavras encontradas, e:

- 1) Pintem a última letra (**S** ou **Z**) com uma cor.
- 2) Pintem a letra anterior de outra cor (peça que escolham uma cor para consoante e outra cor para vogal).
- 3) Depois de terminarem a pintura, cada grupo organiza suas palavras em dois grupos: o das palavras terminadas por **S** e o das palavras terminadas por **Z**, e começam as descobertas.

Descobertas sobre o S

- 1) Há mais palavras terminadas por **S** do que por **Z** em nossa amostra.
- 2) A maior parte das palavras que terminam por **S** está no plural.
- 3) Há muito poucas palavras terminadas por **S** no singular.
- 4) As palavras que encontramos terminadas por **S** no singular são invariáveis. Exemplos: *depois, mas, vários*.
- 5) Antes do **S** apareceram todas as vogais.
- 6) A única consoante que encontramos antes do **S** foi o **N**, quando a palavra estava no plural. Todas as palavras que tinham o plural terminado por **NS**, no singular terminavam por **M**. Exemplo: *homem/homens*.
- 7) A maior parte das palavras terminadas por **S** é paroxítona.
- 8) Há um grupo de palavras terminadas por **S** que são oxítonas e não indicam plural. Geralmente indicam a procedência da pessoa. Exemplo: *japonês, chinês, freguês* (que pertence à mesma paróquia). Estas palavras sempre têm acento.

Descobertas sobre o Z

- 1) Apareceram poucas palavras terminadas por **Z** em nossa amostra.
- 2) Nenhuma das palavras estava no plural. Verificamos e constatamos que não existe palavra terminada por **Z** no plural.
- 3) Apareceram todas as vogais antes do **Z**. Não apareceu nenhuma consoante.
- 4) Todas as palavras terminadas por **Z** são oxítonas.
- 5) Algumas das palavras terminadas por **Z** indicam algo que acontece. Exemplo: fez, diz, produz.

Atividades de sistematização

A partir das descobertas, pautaremos nossas atividades de sistematização em cima das descobertas de tonicidade e na relação da significação. Observamos também que os monossílabos terminados por **S** ou **Z** são escritos com frequência pelas crianças com erros de grafia, o que nos levou a elaborar várias estratégias utilizando-os.

No *Livro do Aluno* encontramos:

Caracol

Jogo dos sete erros

Bingo.
Quem nasce lá é...?
Recortando...
Cata-vento

Caracol

Esta é uma atividade tremendamente desafiadora para turmas de 2ª série, e só deve ser realizada em sala de aula e em equipe. Seu objetivo lingüístico é que percebam que a presença de mais uma letra ou a falta dela, transforma toda a palavra. Desenvolver essa idéia é importante, uma vez que as crianças esquecem de colocar **S** em final de palavras. Para realizar esta atividade eles terão que trabalhar projetando as palavras futuras, o que implica uma antecipação de várias palavras.

Jogo dos sete erros

Este é um jogo que tem o objetivo de desenvolver nas crianças o “olhar do revisor”. O pedido de cópia do texto integral tem o objetivo de retomar o texto para transformá-lo, pedindo uma postura de acomodação e observação das letras envolvidas nas diferentes palavras. Procuramos “fabricar erros” do mesmo tipo que eles costumam produzir, obrigando-os a repensá-los.

Converse com os alunos no sentido de identificar os erros e reconhecê-los a partir de tudo o que foi estudado sobre tonicidade e plural-singular até agora. Quando as crianças divergirem, estimule as justificativas para desenvolvimento da argumentação.

Crie outros textos fabricando erros comuns para que os alunos possam identificá-los.

Bingo

A forma de jogar, contar os pontos e os aspectos cognitivos e lingüísticos do Bingo já foram explicados no **Bingo com I/E**, portanto, aqui vai apenas a lista com as palavras. Observe que escolhemos palavras que garantissem as descobertas futuras. Bom jogo!!!

- | | | | |
|--------------|----------------|------------|-------------|
| 1) arroz` | 2) talvez | 3) antes | 4) contos |
| 5) pires | 6) capuz | 7) passas | 8) avestruz |
| 9) feroz | 10) vezes | 11) bolos | 12) todas |
| 13) mulheres | 14) embriaguez | 15) rapaz1 | 6) feliz |

Terminado o jogo, o fato de classificar as palavras pela tonicidade e observá-las possibilitará que comprovem o que descobriram na investigação: terminadas em **az, ez, iz, oz, uz** são oxítonas, em **as, es, os** são paroxítonas. No caso das palavras terminadas em **us/uz** não é possível utilizar o recurso da tonicidade para tomadas de decisão na hora de escrever, pois nos dois casos elas são oxítonas. A questão 6 foi proposta para que o aluno observasse que as escritas com **us** costumam estar no plural e as com **uz** no singular.

Quem nasce lá é...?

Esta atividade tem como objetivo trabalhar os gentílicos terminados por **S**. É possível e até provável que as crianças não conheçam muitos dos países citados por nós. Este é um excelente pretexto para você ampliar o trabalho e trazer mapas-múndi, globo, conversar com as crianças sobre a origem de pais e avós, de lugares que já viram ou ouviram falar em filmes e livros. Assim, o trabalho de Ortografia pode assumir uma dimensão de conhecimento que em muito o amplia.

A conclusão que esperamos é que as crianças descubram na atividade (ou confirmem a descoberta já feita) de que os gentílicos sempre terminam por **S**, nunca por **Z**, que são todos oxítonos e todos acentuados.

Solicite a pesquisa de mais adjetivos pátrios com a mesma terminação.

Oriente os alunos a encontrarem os países correspondentes a essas nacionalidades no mapa-múndi.

Recortando...

Com o pretexto da fita métrica emendada, pretendemos que as crianças trabalhem com estes monossílabos e dissílabos que costumam trazer tantos erros de grafia. A sugestão de que expliquem as palavras de “algum jeito” resgata a relação grafia-significado de forma criativa, dando à criança o espaço de buscar sua forma de expressão, e tornando a atividade mais interessante.

Cata-vento

É uma atividade que trabalha com a classificação em busca da relação forma/significado. Acreditamos que, realizada em grupo, torne-se mais interessante. Para completar os cata-ventos eles terão que fazer a correspondência do número de letras, espaços e significados.

Ao resgatar o significado das palavras que não conhecem, discuta todas as que aparecerem a fim de que possam, conhecendo os significados, deixar de grafá-las errado e de aglutiná-las.

Respostas das atividades do Módulo XII

Caracol

Sugestões de palavras que podem ser formadas: e, ré, rede, rende, prende, prender, prendera, prenderam, prendêramos.

e: se, sem, sêmen, semente, sementes, sementeira.

r: ri, rir, rira, riram, ríramos.

r: rim, rima, prima, primar, primário.

Outras sugestões: ce, cem, nascem, nascemos, renascemos.

ge, gem, gema, gemada, gemadas.

le, lei, leite, deleite, deleites.

me, mês, mesa, mesada, mesadas.

pe, pele, peleja, pelejar, pelejara.

te, tem, teme, temer, temera.

Proponha a leitura das palavras e a interpretação dos seus significados. Não confundi-las com palavras derivadas.

Jogo dos sete erros

Era uma **vez** um menino **japonês** chamado Kazuo. Ele morava com seus **pais** numa fazenda muito grande que ficava **atrás** de montanhas muito altas.

Depois das aulas Kazuo gostava de passar pela plantação de **arroz** de seu pai para ver a máscara assustadora que colocaram numa **cruz** de madeira para espantar os espíritos ruins.

Bingo

1. Palavras para o Bingo: arroz, talvez, antes, contos, pires, capuz, passas, avestruz, feroz, vezes, bolos, todas, mulheres, embriaguez, rapaz, feliz.

2. **Proparoxítonas:** — (sem palavras)

Paroxítonas: antes, contos, pires, passas, vezes, bolos, todas, mulheres.

Oxítonas: arroz, talvez, capuz, avestruz, feroz, embriaguez, rapaz, feliz.

3. Todas as paroxítonas terminam em **as, es, os**.

As oxítonas têm em comum o **z** no final das palavras.

4. Antes do **s:** **a, e, o**; antes do **z:** **a, e, i, o, u**.

5. As crianças completarão com suas palavras.

6. Podem descobrir que as palavras terminadas em:

a) **us/uz** são oxítonas;

b) **us** estão no plural;

c) **uz** estão no singular.

Quem nasce lá é...?

Tailândia: tailandês

Japão: japonês

Líbano: libanês

China: chinês

Noruega: norueguês

Dinamarca: dinamarquês

Finlândia: finlandês

Portugal: português

Holanda: holandês

Inglaterra: inglês

Java: javanês

França: francês

Escócia: escocês

Paquistão: paquistanês

Irlanda: irlandês

Polônia: polonês

2. Podem verificar que: a) todas terminam por es (não ez);
b) todas têm acento;
c) todas são oxítonas.

Recortando...

Palavras que devem ser encontradas: vós, capas, traz, cartaz, pás, nós, paz, trás, voz, capaz, vez, noz, cartas, vês.

3. Palavras de uma sílaba: vós/voz; trás/traz; pás/paz; nós/noz; vês/vez.

Palavras com duas sílabas: capas/capaz; cartas/cartaz.

4. As crianças poderão descobrir que:

- a) Em cada par, uma palavra termina por **s** e a outra por **z**.
b) Sempre as duas significam coisas diferentes.
c) As que terminam por **s** têm acento, as que terminam por **z** não têm acento.

Cata-vento

vós / nós / pós / sóis / cóis

xis / bis / quis

três / lêis

más / pás / trás

traz / faz / paz / jaz

nus / jus / pus

nos / dos

luz / cruz

voz / noz / foz

dez / fez / vez / tez

diz / fiz / triz / giz

Explore bastante a relação grafia/significado para que as crianças saibam estabelecê-la ao escrever.

APÊNDICE

Usando o dicionário

O trabalho com o dicionário envolve diversos momentos e vários níveis de dificuldades:

- Saber que as palavras devem ser procuradas pela 1ª, 2ª, 3ª letras e assim sucessivamente.
- Ter certa rapidez para encontrar as palavras (caso contrário, o dicionário torna-se um problema e não uma solução).
- Saber que determinadas palavras que o aluno encontra no texto não estão da mesma forma no dicionário. Por exemplo: palavras femininas usadas no texto, encon-

tram-se no masculino no dicionário; palavras do texto usadas no plural e que, no dicionário, estão no singular; palavras no aumentativo ou diminutivo no texto que estão no grau normal no dicionário; verbos conjugados no texto, que estão no infinitivo no dicionário.

- Conseguir identificar, diante de várias possibilidades de significados de uma mesma palavra, qual é o que interessa no texto.

- Aprender a utilizar o dicionário de uma forma mais plena, através da descoberta da significação das outras informações nele contidas, como por exemplo: abreviaturas que informam classes gramaticais e as que informam origem e formação de palavras; expressões que aparecem em negrito; diferentes tipos de letras que indicam diferentes informações; etc.

Na 1ª série o trabalho com dicionário esteve voltado para a conquista da ordem alfabética, da rapidez na busca e do uso do dicionário como um recurso de decisão ortográfica. Na 2ª série manteremos estes objetivos, mas ampliaremos o trabalho com a descoberta das palavras no plural, feminino, etc. e a utilização como recurso de descoberta de significado.

A busca da significação no dicionário envolve alguns problemas bastante conhecidos dos professores:

- 1) Diante de vários sentidos, os alunos costumam não saber qual deles é o que interessa ao contexto.

- 2) A explicação do dicionário é complicada para a criança.

- 3) Há um sinônimo da palavra que também é desconhecido para eles.

- 4) A palavra é utilizada dentro de uma expressão, mas o dicionário só a apresenta isolada e não define o sentido da expressão tal qual está no texto.

Sugestões de como lidar com a dificuldade de compreensão da explicação dada no dicionário

Estas questões só serão ultrapassadas gradativamente, e nossa postura diante delas pode ajudá-los a enfrentá-las com maior ou menor dificuldade. Antes de mais nada, é preciso pensar que uma das razões de terem dificuldades com a significação é que eles trabalham na ilusão de que o dicionário vai responder por eles ao problema da significação. Pensar desta forma faz com que o aluno se coloque em uma postura passiva diante do dicionário, como se o trabalho de compreensão fosse o de receber e não o de trocar. Com uma atitude passiva é difícil haver compreensão.

Uma possibilidade de atuação do professor diante desse problema é a de, antes do aluno consultar o dicionário, fazer um trabalho de dedução de sentido a partir do contexto no qual a palavra se encontra. Trabalha-se desta forma com o raciocínio dedutivo, e o aluno, quando for procurar a palavra no dicionário, já terá uma ou mais hipóteses de significação, o que permitirá que tenha um instrumento de decisão diante de vários significados, ou mais condições de interpretar a explicação do termo dada por ele. Este recurso não anula a dificuldade, uma vez que o conhecimento prévio do mundo e da cultura são também essenciais, mas, sem dúvida, favorece o trabalho e modifica a postura do aluno diante do conhecimento.

Para que ele enfrente as possibilidades de sentido, há também no *Construindo a Escrita — Leitura e interpretação de textos* uma proposta de trabalho com polissemia no decorrer de todo o livro.

Sugestões de como lidar com a dificuldade de encontrar palavras que estão no plural, feminino, ou grau aumentativo e diminutivo

Para a ampliação do trabalho de busca de palavras que não são encontradas da mesma forma que estão no texto, sugerimos a seguinte estratégia:

Peça aos alunos que procurem no dicionário uma palavra feminina retirada do texto que estiver sendo lido. Diante da dificuldade em encontrá-la, lançar o desafio de “quem

acha primeiro” e, quando encontrada, pedir ao aluno que explique como a encontrou. Levantada a possibilidade de que as palavras no feminino sejam encontradas no masculino, dar outras palavras para que possam conferir.

Quando a palavra, no texto, está no feminino, no dicionário às vezes é encontrada no masculino, às vezes no próprio feminino. Peça às crianças que listem as palavras que aparecem só no masculino e as que aparecem no masculino e no feminino, procurando descobrir qual o critério para saberem em que gênero a palavra aparece no dicionário. Análise feita, poderão descobrir que quando o feminino é regular, ou seja, masculino + a, ele não aparece; se fugir da regra principal, aparece. Assim sendo, não aparece “gata” no dicionário, só “gato”; no entanto, aparecem “boi” e “vaca”.

Proceda da mesma forma em relação ao singular e ao plural.

Descobertas feitas, registre-as no Caderno de Descobertas e faça jogos de sistematização. Por exemplo, faça um jogo de velocidade, pedindo aos alunos que encontrem a palavra “x”; de tal forma que tenham que decidir com rapidez como ela aparecerá no dicionário e usar boas estratégias de busca. Porém, o mais importante agora, é que saibam encontrar palavras de textos que lêem, o que acontecerá naturalmente no transcórrer do trabalho de textos.

Em relação aos verbos conjugados, o problema de busca fica mais difícil de ser resolvido uma vez que as crianças de 2ª série não trabalham ainda com classes gramaticais e não têm o conceito nem de verbo nem de infinitivo. Para abordar este tópico, propomos que integrem com o trabalho de **Palavras variáveis e invariáveis**, e quando os alunos constatarem que existem palavras que variam de uma forma especial, sugira que descubram como este tipo de palavra é encontrada no dicionário.

Sugestões de como lidar com a dificuldade de compreender expressões encontradas no texto

Quando o que estiver em jogo for o sentido de uma expressão, a dedução de sentido através do contexto costuma ser uma estratégia muito eficiente. Nos grandes dicionários, várias expressões aparecem, e podem ser motivo de investigação para os alunos. Os pequenos dicionários de bolso já não as têm da mesma forma.

Se ao longo da 2ª série os alunos puderem ampliar o uso do dicionário através do trabalho de investigação de sentidos e estratégias de buscas propostos, acreditamos que irão atingir o nível esperado para a faixa.

Palavras variáveis e invariáveis — Uma introdução ao trabalho com classes gramaticais

Para que o aluno possa vir a trabalhar com as classes gramaticais na 3ª série, é preciso que comece a refletir sobre a possibilidade de fixação das palavras, pois esta é uma das propriedades relevantes para este estudo.

Pensar em variabilidade implica fazer algumas perguntas: o que varia? de que forma varia? em que varia? de onde para onde? por que varia? Ao buscar as respostas para estas questões, aspectos essenciais das palavras têm que ser desvendados, e são considerações essenciais para utilização posterior.

Uma vez que os termos variáveis e invariáveis são de uso corrente, é importante que o professor comece pelo resgate de sentido desses termos para as crianças. Assim sendo, vale a pena perguntar-lhes o que é para eles uma “coisa variável ou uma coisa invariável”. Surgirão elementos muito importantes, uma vez que é mais fácil perceber coisas que variam. Faça você a experiência de buscar em pensamento coisas no mundo que são variáveis e invariáveis.

Um aspecto importante que surge dessa discussão é a diferença entre “o que pode variar”, “o que não pode variar” e “o que sempre varia”. Por exemplo, o pôr-do-sol é uma coisa invariável (todos os dias o sol se põe), a forma como ele se põe é variável (a cada

dia a forma como o sol se põe é diferente da outra); a comida é variável ou invariável? Posso comer todo dia a mesma coisa, e comida ser invariável? Não, se houver a possibilidade de se alterar, mesmo que não se faça isso sempre, já é considerado como uma coisa variável.

Essa discussão, que a princípio pode parecer desnecessária, vai desenvolver nas crianças conceitos importantes para que compreendam variabilidade em algo mais abstrato como as palavras.

Concluída essa discussão informal, propomos que o professor ofereça um trecho curto, de umas 10 linhas aproximadamente, para que as crianças reescrevam a partir de uma ordem do tipo: *Se onde está árvore, por exemplo, eu puser "árvores", como fica o restante?* A criança vai, assim, reescrever o trecho passando-o para o plural, a partir de seu conhecimento de falante da língua. Terá, já, que observar que algumas palavras vão ser modificadas, outras não. É importante que fique claro para eles que o sentido do texto vai determinar se deve haver ou não modificação.

Exemplo:

Foi por causa dessa correria toda que Baltazar conseguiu pegar a bola e enfiá-la debaixo do blusão, bem escondidinha. Assim ninguém ia ver que ele estava levando a bola do último gol do seu time, a bola da vitória!

O professor pede que, em grupo, reescrevam como se fossem Baltazar e Carlão os personagens. Ficaria, então, assim:

Foi por causa dessa correria toda que Baltazar e Carlão conseguiram pegar a bola e enfiá-la debaixo do blusão, bem escondidinha. Assim ninguém ia ver que eles estavam levando a bola do último gol de seu time, a bola da vitória!

O professor pede novamente que reescrevam imaginando que havia duas bolas, e que Baltazar pegou uma e Carlão outra. O trecho ficaria assim:

Foi por causa dessa correria toda que Baltazar e Carlão conseguiram pegar as bolas e enfiá-las debaixo dos blusões, bem escondidinhas. Assim ninguém ia ver que eles estavam levando as bolas dos Últimos gols de seu time, as bolas da(s) vitória(s).

Ao fazer o trabalho em equipe, surgirão as divergências de opiniões entre as crianças, que são situações ricas para que o professor discuta com eles as relações entre flexão e significação, e a maneira como se passa para o plural.

Depois de realizadas as transformações, o professor pede que pintem com lápis colorido as palavras que foram modificadas em cada uma ou nas duas situações e procede à análise, pedindo que olhem nos textos e digam:

1) *Todas as palavras se transformam?*

2) *De que forma se transformam?*

3) *Será que dá para perceber alguma coisa em comum entre as palavras que variam e as que não variam?*

4) *De que jeito uma palavra pode variar?* Escolha alguns substantivos e peça que verifiquem de que formas uma palavra pode variar. Analise com eles que, quando se passa de *menina* para *menino*, o que mudou foi o gênero, que, quando se passa de *menino* para *meninos*, o que mudou foi o número.

A partir da observação da língua, das variações produzidas por eles, poderão tirar algumas conclusões:

1) Algumas palavras da língua variam, outras não.

2) Algumas variam em masculino-feminino, singular-plural.

3) Para variar costuma-se mudar o final da palavra.

4) Quando um trecho é passado para o plural ou quando se muda o gênero, nem todas as palavras mudam, apenas aquelas que o sentido diz que tem que mudar.

5) Algumas palavras mudam de um “jeito diferente”, indo para o plural, mas não para o masculino ou feminino {mais tarde virão a saber que são verbos}.

Todas estas conclusões e outras que as crianças tirem devem ser registradas na lousa com as palavras deles e depois copiadas no Caderno de Descobertas.

Descobertas feitas, o professor informa aos alunos que os gramáticos chamaram as palavras que podem se modificar de **variáveis** e as que não podem se modificar de **invariáveis**.

A partir desse momento, as atividades de sistematização constituem-se de trechos ou pequenos textos que o professor deve tirar do livro ou de qualquer outro lugar e que ache interessante para os alunos. É importante ressaltar que não se deve trabalhar a flexão e a concordância através de palavras e frases isoladas, mas somente de trechos de textos, pois é a relação variabilidade-significado que está em jogo, ou seja, o que determina se a palavra vai ser ou não flexionada no trecho é o sentido geral, não uma decisão com a palavra isolada. Posteriormente, quando estiverem trabalhando com a flexão nas diferentes classes gramaticais é que analisarão a forma particular de cada flexão.

O trabalho com palavras variáveis e invariáveis na 2ª série termina sua extensão conceitual neste nível de abrangência. A análise de como se fazer o plural, o masculino — feminino, conjugar verbos, e demais aprofundamentos será assunto das séries posteriores.

Sugestões de jogos ortográficos para sistematização

Jogos de *Stop*

Os jogos de *Stop* são altamente lúdicos, costumam mobilizar muito as crianças, e caracterizam-se por pedirem uma tarefa que deverá ser cumprida em um prazo curto. Cada um dos tipos de *Stop* propicia uma forma própria de atuação e tem um objetivo específico. Assim sendo, o professor poderá escolher o jogo, adequando-o aos conteúdos a serem trabalhados.

Stop ortográfico

Objetivos pedagógicos

- 1) Sistematizar dificuldades ortográficas que o professor considere relevantes.
- 2) Trabalhar com a imagem mental das palavras.
- 3) Acionar o vocabulário ativo e passivo dos alunos.
- 4) Revisar conteúdos gramaticais (tonicidade, classes gramaticais e outros).
- 5) Utilizar as descobertas e regras que os alunos tenham feito sobre Ortografia e/ou Gramática.

Descrição do jogo

Cada aluno ou equipe deve ter uma folha com um quadriculado grande, que pode variar de tamanho dependendo da faixa etária que estiver jogando. Por exemplo: jogo com 16 palavras: pedir que os alunos façam uma tabela de 5 x 5 quadrados, que deve ser preenchida da seguinte forma:

a) na 1ª linha superior colocam-se as dificuldades que serão trabalhadas. É importante notar que o objetivo do jogo é encontrar palavras que tenham essa(s) letra(s) ou dificuldades, e não palavras que comecem com elas;

b) na 1ª coluna da esquerda, completar os espaços indicando o campo semântico a que as palavras devem pertencer, e que podem variar segundo os interesses das crianças. Os alunos gostam de universos vocabulares tais como CEP (cidade ou estado ou país), marcas de carros, cigarros, frutas, animais, partes do corpo humano, objetos de uma casa ou de um escritório, ou ainda, palavras oxítonas, paroxítonas, proparoxítonas, substantivos, verbos, adjetivos, etc.;

c) a um sinal do professor, as equipes devem preencher os quadrados de acordo com os pedidos da 1ª linha e da 1ª coluna;

d) não vale escrever mais de uma palavra por quadrinho;

e) a primeira equipe que terminar de preencher a tabela deve dizer *Stop* e todas as outras param imediatamente de escrever.

Exemplo:

	X	CH	Ç	SS	S
CIDADES					
ESTADOS					
PAÍSES					
ANIMAIS					
CARROS					

Da correção e contagem dos pontos

Para a correção, os alunos devem permanecer organizados em equipes, e um aluno de cada equipe se levanta e vai com a solução do *Stop* para a equipe ao lado, de tal forma que o jogo da equipe A seja corrigido pela equipe B, sob o controle do fiscal da equipe A. Isto evita mal-entendidos. O professor vai, então, pedindo que cada equipe diga sua palavra daquele quadrinho. Por exemplo: a 1ª equipe diz sua palavra de CIDADE com X, depois a segunda diz a sua, e assim sucessivamente; em seguida, cada equipe vai falando um nome de animal com X, etc., e o professor vai escrevendo cada palavra na lousa.

Quando a palavra oferece alguma dificuldade maior ou é um “tipo” que os alunos costumam errar na grafia, o professor pede que a equipe solete para ele escrever, ou um aluno levanta-se e vai escrever na lousa. Com isso garante-se o cuidado com a grafia, uma vez que a correção deve ser uma necessidade inerente ao jogo.

Conforme os alunos vão falando suas palavras, o professor já vai anotando os pontos de cada grupo. Vence o grupo que obtiver o maior total de pontos na tabela.

Para a contagem dos pontos, deve-se observar os seguintes critérios:

- Se dois ou mais grupos escreveram a mesma palavra, **5** pontos para cada grupo.
- Se um único grupo escreveu aquela palavra, **10** pontos para esse grupo.
- Se um único grupo conseguiu preencher aquele quadrinho e os outros todos deixaram em branco, este grupo recebe **15** pontos.
- Se o quadrinho ficou em branco ou a palavra escrita apresentava algum erro na grafia, **0** ponto.

Stop no texto

Objetivo pedagógico

O objetivo desse jogo é desenvolver a postura do **revisor** nos alunos, para que possam exercê-la na revisão de seus próprios textos. Para desenvolvê-la, é preciso aprender a olhar o texto pela forma e não pelo conteúdo.

É um jogo que pode ser realizado nos minutos finais da aula, de improviso. É importante que seja repetido com certa frequência para que atinja os objetivos pedagógicos estabelecidos.

O jogo

O professor pode aproveitar o texto que está sendo lido na classe para interpretação, por exemplo, e pedir que encontrem nesse texto um número x de palavras com uma determinada letra. Por exemplo, com **H** em qualquer posição. Todas as palavras devem ser sublinhadas no texto.

Vence o aluno que conseguir encontrá-las primeiro. Caso você tenha alguns alunos que sejam rápidos demais e nunca deixam os outros chegarem próximos do fim, vá até o 5ª ou o 6ª colocados.

É um jogo rápido, que anima muito a classe, desenvolve o papel do revisor nas crianças, e as palavras obtidas podem servir de universo para outras atividades.

Stop em colunas

Objetivos pedagógicos

Esta modalidade de *Stop* é mais uma forma de sistematização interessante de ser desenvolvida depois de atividades de descoberta sobre o sistema ortográfico. Ele jamais deve ser jogado como ponto de partida ou sem que tenha sido feita a análise do sistema anteriormente.

O *Stop* em colunas propicia um novo defrontar com a série de palavras em que a letra se encontra, aguçando o olhar da criança para esse tipo de propriedade do sistema ortográfico. É muito bom para desenvolver o “papel do revisor” na criança.

O jogo

Esse jogo consta de uma folha de sulfite com uma lista de palavras que devem ser organizadas em colunas, de acordo com as dificuldades indicadas. O procedimento do jogo é simples.

1) Uma vez distribuídas as folhas, o professor fala *Já!* e todos arrumam as palavras nas colunas. O professor pode, também, determinar um tempo. Por exemplo: *Vocês têm 2 minutos (ou 5 minutos) para preencher a tabela.* Especialmente com crianças menores esta forma tem se mostrado mais eficiente.

2) Quem terminar primeiro e corretamente vence. É importante que o professor verifique se o aluno preencheu criteriosamente, pois há crianças que, no desespero de ganhar, fazem qualquer coisa, só para terminar primeiro, e impedem que todos possam pensar e aprender.

3) O momento da correção deve ser utilizado para observar e trabalhar com os “erros” dos alunos, e não simplesmente dizer *Certo* ou *Errado*.

4) A correção é feita na lousa, e não há contagem de pontos.

Exemplo de uma tabela de *Stop* em colunas com a letra R:

rapaz	acordei	ricaço	ruína
perto	selar	Araraquara	arrastou
drama	enviar	aranha	artigo
empurrado	agressivo	ordem	certeza
topar	parado	aranha	

R + vogal	vogal + R	consoante + R + vogal
rapaz...		
...		

R entre vogais	RR entre vogais

Stop de descoberta

Esta variação de *Stop* é uma atividade muito rica, que permite o trabalho com uma variedade muito grande de palavras. O número de palavras propostas deve variar de acordo com a série do aluno, podendo ser realizado de 1ª a 8ª série com sucesso.

Objetivos pedagógicos

- 1) Trabalhar com a imagem mental da palavra.
- 2) Acionar o vocabulário passivo do aluno.
- 3) Desenvolver estratégias de pensamento.
- 4) Desenvolver estratégias de decisão sobre a ortografia da palavra.
- 5) Sistematizar um determinado aspecto ortográfico.

Objetivos do jogo

- 1) Completar a tabela com a maior rapidez possível.
- 2) Obter o maior número de pontos ao completá-la. Vence o aluno que obtiver o maior total de pontos na tabela e não o que terminou primeiro.

O jogo

- 1) Os alunos podem jogar individualmente ou em grupos (nunca mais de quatro elementos).
- 2) Cada aluno ou grupo deve encontrar uma palavra que satisfaça as características dadas pela tabela.
- 3) Quando algum aluno ou grupo termina, grita *Stop!* e todos devem parar de escrever. Proceda-se, então, à correção na lousa, com a análise dos pontos obtidos.
- 4) Após a contagem, indicar o(s) vencedor(es).

Contagem dos pontos

- 1) Se mais de um aluno completou com a mesma palavra, **5** pontos para cada um.
- 2) Se só um aluno (ou grupo) escreveu aquela palavra, **10** pontos para ele.
- 3) Se só um aluno (ou grupo) preencheu o espaço e mais ninguém descobriu uma palavra para aquela lacuna, **15** pontos para ele.
- 4) Palavra com erro de ortografia, **0** ponto.

Não permitir o uso do dicionário ao longo do jogo, para levar os alunos a acionarem as regras de ortografia que tiverem construído.

Exemplo de tabela do *Stop* de descoberta:

r _____	pr _____	_____ tr _____ r
tor _____	_____ r	r _____ gr _____
_____ rr _____	_____ rr _____ r	dr _____
r _____ r	br _____	_____ por _____
_____ r _____	_____ fer _____	ar _____

Caso a tabela seja semelhante a esta, não esquecer de avisar os alunos de que quando o **r** aparece em séries como **tor**, o **r** deve ser a última letra da sílaba. Por exemplo: não vale palavra como **tora**, vale **torneira**.

Explicar também que o espaço marcado na tabela não tem a ver com o número de letras ou sílabas que a palavra deve ter. Valem, por exemplo, **torneira**, **torpedo**, **torpedinho**, **torta**.

Bingo ortográfico

Objetivos pedagógicos

- 1) Sistematizar a grafia de determinadas palavras.
- 2) Construir regras ortográficas a partir da observação de elementos lingüísticos.

O jogo

Durante o sorteio das palavras pelo professor, o objetivo é ser o primeiro a completar uma linha ou coluna de palavras sorteadas e grafadas corretamente.

1) Distribuir uma folha com uma tabela ou pedir aos alunos que façam uma tabela com 16 ou 25 quadrados (4 x 4 ou 5 x 5).

2) O professor seleciona as 16 ou 25 palavras (depende da tabela que estiver utilizando), dita uma a uma e vai escrevendo cada uma em um pedaço de papel cortado. Fecha cada palavra e joga os papéis dentro de um saco plástico, para o sorteio.

3) Cada aluno irá escrever a palavra ditada em algum lugar da tabela, de tal forma que, ao final, cada um terá uma tabela organizada de forma diferente.

4) Tabelas preenchidas, o professor começa a sortear as palavras e os alunos vão assinalando em suas tabelas as que saíram. Quando alguém preencher uma linha, coluna ou diagonal passando pelo centro, levanta a mão e mostra para o professor. Se todas as palavras da linha completada estiverem corretas, o aluno vence. Se alguma apresentar grafia incorreta, o professor avisa que há erro mas não indica onde, e o aluno continua participando com outra linha ou coluna.

5) Como a intenção é aprender e jogar, vencer se torna menos relevante. Portanto, o professor continua o sorteio de palavras até quando achar conveniente para sua classe, não importando quantos vencedores houver.

A correção

A correção deve ser feita na lousa e utilizada como um espaço para a discussão e reflexão sobre algum aspecto ortográfico. Por exemplo, se o objetivo do Bingo fosse a descoberta de diferenças entre **am** e **ão**, o professor ditaria no Bingo apenas palavras com essas duas terminações e que não tivessem acento, e no momento da correção perguntaria aos alunos: *O que há em comum entre as palavras que foram ditadas? Os alunos costumam responder que todas terminam em **am** ou **ão**. O professor faz uma divisão na lousa e vai corrigindo de forma que cada terminação fique em uma coluna. Ao terminar de colocar as palavras na lousa, pergunta para os alunos: *O que todas essas palavras têm em comum além do fato de terminarem em **am**?* (A mesma pergunta é feita para a outra coluna). Os alunos poderão constatar que as palavras terminadas em **am** são paroxítonas e as terminadas em **ão** são oxítonas, se não tiverem acento.*

A descoberta é registrada no Caderno de Descobertas, e as palavras do Bingo, copiadas no caderno.

Jogo das dicas

Objetivos pedagógicos

1) Revisar conteúdos já trabalhados, aplicados a uma situação ortográfica.

2) Aprender a ouvir ordens, estando atento aos detalhes do enunciado.

O jogo

O objetivo do jogo é descobrir qual é a palavra que está sendo ditada, a partir de dicas dadas pelo professor.

1) É para ser jogado individualmente, com a classe toda.

2) O professor seleciona um número x de palavras com a dificuldade que pretende trabalhar, e propõe para a classe que, ao invés de falar a palavra, dará dicas e cada aluno deverá escrever a palavra que imaginou em seu caderno.

3) O professor deverá utilizar critérios variados para dar as dicas e poderá aproveitar para trabalhar conceitos de todas as áreas. Exemplos de dicas:

a) A palavra na qual estou pensando tem (número) letras e (número) sílabas e é sinônimo de...

b) É o nome que se dá ao processo de nascimento e crescimento de uma semente.

c) É um substantivo trissílabo que dá nome a um sentimento que temos quando...

d) É um adjetivo que é antônimo de..., etc.

Esse jogo é muito bom para se trabalhar com palavras homófonas (que são pronunciadas da mesma forma, mas grafadas de forma diferente), tais como **chá** e **xá**, **auto** e **alto**, **acender** e **ascender**, etc. Ao utilizá-lo dessa forma, estaremos reforçando nas crianças a concepção de que ortografia e significado estão relacionados.

Contagem de pontos

— palavra certa no sentido e na ortografia — **2** pontos.

— palavra certa no sentido e errada na ortografia — **1** ponto.

— palavra errada nos dois — **0** ponto.

Palavras cruzadas

Objetivos pedagógicos

a) Descobrir regras ortográficas.

b) Utilizar conceitos já trabalhados.

O jogo

O jogo de palavras cruzadas já é conhecido de todos. Podemos utilizá-lo para trabalhar Ortografia e os conceitos que quisermos, basta selecionarmos as palavras mais interessantes para o assunto a ser trabalhado.

Para tal, é importante que o professor tenha em mente que o objetivo do jogo não é simplesmente ser divertido, mas que através dele conteúdos lingüísticos e psicológicos estão sendo trabalhados.

Pode ser também indicado como lição de casa que o aluno monte palavras cruzadas com determinada dificuldade ortográfica para que os colegas respondam. No dia seguinte todos trocam de jogos e um responde o do outro.

A montagem dos jogos exige raciocínio e capacidade de definição, dois elementos importantes de serem trabalhados. É interessante que na primeira vez esta atividade seja realizada em sala de aula, para que o professor possa auxiliá-los nessa descoberta.

Soletrando

Objetivos pedagógicos

a) Trabalhar com a imagem mental da palavra.

b) Distinguir as noções de letra e nome da letra.

O jogo

O objetivo do jogo é conseguir soletrar a palavra corretamente.

1) O professor pede que os alunos pesquisem, em casa, palavras com uma determinada dificuldade ortográfica e tragam o jogo em classe. Por exemplo, palavras que tenham **R**, ou que tenham **X-CH**.

2) No dia seguinte, a classe deve ser dividida em equipes de 3 ou 4 elementos, que serão, daí por diante, chamados de aluno número 1, 2, 3, 4, em cada equipe.

3) O jogador número 1 escolhe uma de suas palavras e pede que o jogador número 2 a solete, isto é, *deve escrever a palavra na cabeça e soletrá-la letra a letra, na seqüência certa*. Enquanto isso, o jogador número 1 (o que ditou a palavra) vai escrevendo cada letra ditada.

4) Quando o jogador número 2 termina de soletrar, o número 1 diz se ele acertou ou errou. Se o 2 acertou, ganha um ponto e dita uma palavra para o 3. Se o 2 errou, o número 1 avisa que está errado e pede que o jogador 3 solete a palavra, e o ponto é dele (o número 3), caso acerte.

5) O jogo termina após terem sido ditadas todas as palavras selecionadas, ou após um tempo determinado pelo professor ou combinado com a classe.

Jogo dos animais

Objetivos pedagógicos

- Utilizar os conhecimentos gerados nas atividades de reflexão sobre uma determinada letra.
- Trabalhar com a imagem mental das palavras.
- Utilizar os processos mentais de classificação e seriação a uma situação ortográfica.

O jogo

O objetivo do jogo é que o aluno descubra como deve organizar letras móveis para formar as palavras que foram sugeridas através das dicas dadas na tabela.

O professor divide a classe em grupos de 4 elementos e entrega para cada grupo uma tabela como a que será mostrada mais adiante, junto com um montinho de letras coloridas já selecionadas para formar as palavras. Esse jogo pode ser feito com cartolina e canetinha hidrocor.

Organizada a classe, o professor dá as dicas do jogo. Exemplo: *Com essas letras dá para vocês montarem 9 palavras. Todas elas são nomes de animais. Todos os nomes têm a letra H.*

Dadas as dicas, o professor pede aos alunos que descubram e organizem as palavras na tabela abaixo, encontrando o lugar certo de cada uma.

Vence(m) o(s) grupo(s) que conseguir(em) organizar a tabela corretamente.

Veja um exemplo: jogo para treino da letra **H**.

Nomes dos animais: cachorro, abelha, ovelha, minhoca, aranha.

V	C	V	C	C	V		
C	V	C	C	V	C	V	
C	V	C	C	V	C	C	V
V	C	V	C	C	V		
V	C	V	C	C	V		

V = vogal

C = consoante

Nomes escolhidos: abelha, minhoca, cachorro, ovelha, aranha.

Deve-se deixar sempre uma linha de espaços em branco, onde o aluno vai escrever as letras, e outra linha com a indicação **vogal** ou **consoante** como dica para o aluno saber que letra colocar neste espaço.

Os alunos receberiam, no caso da tabela acima, um saquinho com as letras: A (8), B (1), C (3), E (2), H (5), (1), L (2), M (2), N (2), O (4), R (3), V (1), que seriam utilizadas para o preenchimento da tabela.

Quando este jogo for realizado com alunos de 1ª série, é bom que o nome de cada animal esteja escrito com uma cor diferente, para que o desafio não esteja acima do limite deles. Se o jogo for feito com alunos de outras séries, pode-se manter a mesma cor para todas as palavras.

Bibliografia para pesquisa teórica

- FERREIRO, Emilia. *Alfabetização em processo*. São Paulo, Cortez, 1986.
- _____. *O texto: escrita e leitura*. Organização e revisão técnica da tradução: Charlotte Galves, Eni Pulcinelli Orlandi, Paulo Otoni. Campinas, Pontes, 1988.
- _____ & TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.
- GARCIA, Othon Moacyr. *Comunicação em prosa moderna*. Rio de Janeiro, Fundação Getúlio Vargas, 1973.
- KOCH, Ingedore Villaça. *A coesão textual*. São Paulo, Contexto, 1991.
- MACEDO, Lino de. *Ensaaios construtivistas*. São Paulo, Casa do Psicólogo, 1994.
- ORLANDI, Eni Pulcinelli. *A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso*. Campinas, Pontes, 1987.
- _____. *Discurso e leitura*. São Paulo, Cortez, 1988.
- PIAGET, Jean. *A tomada de consciência*. Tradução de Edson Braga de Souza. São Paulo, Melhoramentos/Edusp, 1977.
- _____. *Fazer e compreender*. Tradução de Cristina Larroudé de Paula Leite. São Paulo, Melhoramentos/Edusp, 1978.
- _____ & INHELDER, Barbel. *A psicologia da criança*. Tradução de Otávio Mendes Campos. São Paulo, Difel, 1980.

Escrita para 2ª série

Dois livros que se completam.

Com eles a criança não apenas entra em contato com textos dos mais variados tipos, como também constrói e põe em prática as regras que é preciso seguir para produzi-los.

Aprender não é reproduzir verdades alheias.

É olhar para o mundo colhendo dados, transformando-os e tirando conclusões. Esta é a proposta da coleção.

Uma proposta de vida.