

REGISTRO CRIATIVO - JOGO

Projeto de Extensão Ateliê das Palavras

Professor(es): Eveline Fischer

Estudante(s): Karoline Nunes de Oliveira

Identificação: J002062222-24

TÍTULO DO JOGO:

Caça-Animais

PÚBLICO (Ano/Série):

1º ao 3ºano do Ensino Fundamental.

OBJETIVO DO JOGO:

Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

OBJETOS DO CONHECIMENTO e/ou HABILIDADES(S):

Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR:

O jogo pode ser jogado da seguinte maneira: com dois jogadores e uma pessoa para coordenar o jogo. O coordenador vai escolher uma palavra do jogo para que os jogadores a localizem no tabuleiro. É estimado um tempo para os jogadores (30 segundos/1 minuto) para que localizem a palavra solicitada no caça palavras. Aquele que localizar a palavra correta primeiro, pontua e deverá marcar a palavra com uma borrachinha. O jogo segue até que todas as palavras sejam descobertas e ganha aquele que encontrar mais palavras.

COMPOSIÇÃO DO JOGO:

1 tabuleiro e 1 ficha com as palavras que devem ser encontradas.

RECURSOS:

Cola, tesoura, tampinhas de garrafa pet, borrachinhas de dinheiro.

REFERÊNCIAS:

DIAS, Camila. Sucata na pré escola. Disponível em:

<http://unidosdabeterraba.blogspot.com/2015/09/caca-palavras-reciclado.html>.

Acesso em: 25 fev. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 09 dez. 2020.

ANEXO A:

