Ensino Fundamental I



Regra de Jogo.

**Gêneros Textuais.**

Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:

Reconhecer as características do gênero textual – regra de jogo.

Analisar e compreender um texto prescritivo. .

Produzir um livro de jogos para compartilhar com outros alunos da escola.

*Links para os conteúdos sugeridos neste plano estão disponíveis na aba Saiba Mais.*

Conteúdos:

Texto prescritivo

Jogos

Palavras Chave:

Gênero, texto prescritivo, jogos, regra de jogo.

Para Organizar o seu Trabalho e Saber Mais:

1. No site da Folhinha de São Paulo, educadores e brincantes viajaram pelo Brasil, recolhendo inúmeras brincadeiras tradicionais e regionais e mapearam as diferentes formas de brincar. Aproveite o levantamento para inovar suas aulas e utilizar as regras nesta sequência de atividades, acessando o site [**http://mapadobrincar.folha.com.br/**](http://mapadobrincar.folha.com.br/)
2. Neste site, você encontra a regra de alguns jogos para oferecer como desafio de leitura e compreensão de texto aos seus alunos, além de conhecer bons jogos matemáticos para desenvolver em sala de aula. Veja em [**https://mathema.com.br/categoria/jogos-e-atividades/**](https://mathema.com.br/categoria/jogos-e-atividades/)
3. Acessando o site da fabricante Grow, você tem acesso às regras de jogos bem conhecidos pelos alunos. Assim fica fácil realizar a leitura. Acesse [**http://www.grow.com.br/**](http://www.grow.com.br/)
4. Se você quiser trabalhar com regras de jogos de cartas, você sugerir a leitura e compreensão

de jogos simples pelos alunos, como pif-paf, pontinho e mau-mau. Acesse [**http://copag.com.br/regras-do-jogo/**](http://copag.com.br/regras-do-jogo/) em regras de jogos.

1ª Etapa: Início de Conversa.

Regra de jogo é um texto muito interessante para ser trabalhado com alunos de Ensino Fundamental I, porque jogar é uma coisa que as crianças gostam em todas as idades. Além disso, é um texto, cuja finalidade e uso social são reais no dia-a-dia.

Pode parecer simples, mas a escrita deste tipo de texto prescritivo exige muita atenção e conhecimento.

Nesta sequência didática, serão apresentadas muitas ideias para o trabalho com regras de jogos de maneira que os alunos tenham muitos desafios e aprendam mais.

2ª Etapa: Jogar e Aprender Novas Brincadeiras.

Para estimular e começar motivando o grupo para a aprendizagem de um novo conteúdo, reúna seus alunos e vá para a quadra da escola.

Ensine para o grupo uma brincadeira que eles não conheçam e depois deixe que brinquem.

As instruções devem ser dadas oralmente e os alunos podem esclarecer as dúvidas ao longo da explicação.

Veja na aba “Para saber mais” alguns sites que apresentam regras de jogos e brincadeiras tradicionais e regionais recolhidas pelo Brasil.

Quando voltarem para sala, retome o jogo com os alunos, pergunte se gostaram e se seriam capazes de explicar as regras do jogo para que outros colegas pudessem jogar.

Num outro dia, peça para que um aluno explique oralmente a regra do jogo. Deixe que relate sem interrupção. Depois, pergunte ao grupo se alguém quer complementar ou corrigir a regra. E assim sucessivamente, de maneira que os alunos participem da construção da regra e levantem os elementos e informações necessárias para que se compreender e jogar o jogo.

3ª Etapa: Leitura dos Jogos e Compreensão das Regras.

Peça para os alunos levarem jogos de tabuleiro ou de cartas que tenham as regras na caixa ou folhetos.

Forme grupos, deixe que escolham o jogo. A atividade consiste em ler as regras do jogo, compreender as instruções e jogar. Caso seus alunos ainda não sejam leitores fluentes, o aluno que levou o jogo deve explicar a regras aos demais. Depois, de grupo em grupo, você lê a regra para todos e verifica se compreenderam todas as etapas. Na sequência, deixe que joguem.

Depois de jogarem, organize uma apresentação rápida, em que um representante de cada grupo mostra para sala as regras do jogo. Eles devem dizer se a regras estava claras e se compreenderam-nas.

Num cartaz coletivo, você anota quais blocos, divisões ou títulos cada jogo apresenta. Ao final, observe com os alunos o que todas as regras apresentam e o que consideram ser importante constar em toda regra. É importante ressaltar *número de participantes*, *objetivo*, *como jogar*. Em alguns jogos é comum aparecer *pontuação*. Essas consignas serão utilizadas nas próximas atividades.

4ª Etapa: Produção Coletiva de uma Regra de Jogo.

Se for possível, retomem a brincadeira realizada na primeira aula na quadra.

Depois, em sala de aula, a proposta é escrever coletivamente as regras do jogo.

Antes de iniciarem a escrita, observem o cartaz feito na etapa anterior e selecionem, dentre os os itens, o que vocês irão utilizar para explicar as regras do jogo.

Na lousa, você escreve as regras que os alunos ditam e vai questionando a respeito da coerência e coesão do texto. É importante colocar os blocos que irão utilizar para ir preenchendo aos poucos, por exemplo, NUMERO DE PARTICIPANTES, COMO JOGAR, OBJETIVO, MATERIAIS (caso o jogo selecionado utilize bola, ou corda, ou outro elemento.)

Inicialmente é escrito literalmente o que é lembrado do jogo. Depois é necessário fazer uma revisão e adequação do vocabulário, para que o texto fique claro e bem escrito, evitando repetições de palavras e esclarecendo todas as etapas do jogo.

Reproduza este texto para os alunos para que tenham como modelo para suas próximas produções.

5ª Etapa: Levantamento das Características do Texto.

Após a escrita coletiva, coletivamente os alunos devem levantar as características do texto instrucional, no caso regra de jogo. São elas:

* A finalidade do texto instrucional é instruir, orientar sobre algo. Essa é a intenção: ensinar aqueles que não sabem jogar um jogo, a jogar; ensinar aqueles que não sabem preparar um prato diferente, a preparar; ensinar as pessoas que tomam remédios, a tomá-los adequadamente.
* Fazem parte deste tipo de gênero: receitas, regras de jogos, manuais de como utilizar aparelhos eletrônicos, bulas de remédio, folhetos explicativos, etc...
* Os verbos utilizados são geralmente no modo imperativo (coloque, divida, distribua as cartas) ou no modo infinitivo (embaralhar, colocar, organizar).
* Linguagem clara e objetiva. .
* Texto separado em blocos, geralmente compostos de Título, Objetivo, Número de Participantes, Como Jogar.

6ª Etapa: Produção de um Livro de Jogos para ser compartilhado com crianças menores.

Para colocar em ação os conhecimentos adquiridos, proponha aos alunos a criação de livro de jogos para ser dado a alunos de outra série, de preferência alunos menores (educação infantil ou 1º ano).

Para isso os alunos devem entrevistar os professores desta série e perguntar quais jogos as crianças gostam de jogar e o que elas já sabem para que vocês selecionem jogos adequados à faixa etária. Além disso, os alunos podem pesquisar outros jogos nos sites sugeridos na aba “Saiba Mais”.

Em grupo selecionem os jogos mais interessantes. Os alunos podem confeccionar os jogos, como por exemplo, jogo de memória, ludo, dominó, jogos de trilha e percurso, ou criar variações de jogos conhecidos pelos alunos.

Monte grupos e divida as tarefas dos integrantes: escrever as regras, ilustrar o jogo e, dependendo da escolha, fazer as cartas, tabuleiro e outras peças.

Quando as regras de cada grupo estiverem prontas, a correção deve ser feita coletivamente para que todos participem da revisão dos textos e compartilhem as modificações e correções realizadas.

Monte o livro de jogos com as regras e as ilustrações de cada jogo ou brincadeira escolhida. Não se esqueça de fazer um índice com todos os jogos.

Marque um dia para os alunos brincarem juntos e receberem o livro de jogos dos colegas mais velhos.

Plano de Aula: Profa Renata Chaves de Carvalho