



Sequência didática 3º ano Língua Portuguesa



COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA: 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

LÍNGUA PORTUGUESA

PRÁTICAS DE LINGUAGEM: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma); Escrita (compartilhada e autônoma).

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Compreensão em leitura; Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma); Escrita colaborativa.

HABILIDADES:

(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

(EF35LP29) Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoas.

(EF35LP08) Utilizar, ao produzir um texto, recursos de referência (por substituição lexical ou por pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos), vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.

MOTIVAÇÃO:

1º Momento – A professora deverá apresentar o livro, “Botão da Alegria” às crianças, explorando a capa, o título através de perguntas como:

O que estão vendo na capa? O que acham que vai acontecer na história? Como vocês estão se sentindo hoje? Alegres? Tristes? Qual título da história?

2º Momento – Após a leitura da história explorar o Jogo da Rima que acompanha a história ou inventar rimas de acordo com os botões.

3º Momento – Questionar sobre as implicações das escolhas no dia a dia, sobre qual botão deseja apertar (individual ou coletivo) e em seguida realizar as atividades abaixo.

FONTE: ANDRADE, Vania. **Botão da ALEGRIA.** São Paulo, 2020.





NOME: _____ PROFESSOR(A) _____

1) LEIA A FRASE COM ATENÇÃO:

“— Trenossauro, Trenossauro encontrei o botão que eu quero apertar!”

FONTE: ANDRADE, Vania. Botão da ALEGRIA. 2020.




QUAL PALAVRA SE REPETE NA FRASE ACIMA? _____




2) AGORA OBSERVE A COMPOSIÇÃO DA PALAVRA TRENOSSAURO **TREM + DINOSSAURO** E FAÇA UMA COMBINAÇÃO DE DOIS ANIMAIS, FRUTAS OU OBJETOS E CRIE O SEU PERSONAGEM.



NOME DO SEU PERSONAGEM _____

CAPRICHE NA ILUSTRAÇÃO!

3) USE A MEMÓRIA E ESCREVA OS NOMES DOS BOTÕES ABAIXO:





4) COM BASE NOS BOTÕES QUE VOCÊ NOMEOU NA QUESTÃO 3, ENCAIXE AS RIMAS ABAIXO:

EUFORIA RIMA COM
ANIMADO RIMA COM
COMILÃO RIMA COM
PASMA RIMA COM
MELINDRADOS RIMA COM
FERRUGEM RIMA COM
AMOR RIMA COM
LAMÚRIA RIMA COM

5) O BOTÃO DA ALEGRIA TINHA O FORMATO DE **CORAÇÃO** QUE DEIXAVA-O **CHARMOSO** E **ATRAENTE**, ALÉM DA SUA COR QUE INTRIGAVA QUALQUER PESSOA.

COPIE AS PALAVRAS EM DESTAQUE E CRIE UMA RIMA COM CADA PALAVRA:

PALAVRA		RIMA
	→	
	→	
	→	

6) ESCREVA COM SUAS PALAVRAS UMA PARTE DA HISTÓRIA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU, EM SEGUIDA FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO:

