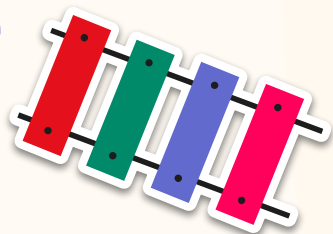


The Alphabe t



Plano de Aula

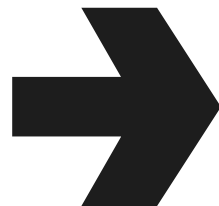
Duração da aula: 50 minutos

Andamento:

1. Apresentar as letras do alfabeto: usar a música do alfabeto é muito bom e, ao mesmo tempo, é interessante fazer a associação entre as letras e as palavras.
 - a. Exemplo de vídeo com a música:
https://www.youtube.com/watch?v=ccEpTTZW34g&list=RDccEpTTZW34g&start_radio=1
 - b. Exemplo de vídeo com as associações:
https://www.youtube.com/watch?v=qUv_N8HzWt0&list=RDqUv_N8HzWt0&start_radio=1
2. Nesta aula, é recomendado ter um cartaz com as letras do alfabeto, apontando para as letras e ajudando visualmente. Use o cartaz para recitar as letras com os alunos. Falar no ritmo da música é uma boa forma de fixar os sons.
3. Apresentar cada letra associando com uma palavra. É interessante também lembrar de palavras já aprendidas, perguntando com qual das letras se inicia cada palavra. Exemplo: “*Bear* começa com qual das *letters*?”
4. Finalizar a aula com um jogo, parecido com batata quente. Organizar os alunos em círculo e pedir pra eles passarem algum objeto enquanto toca a música do alfabeto. Quando a música parar, o aluno que estiver com o objeto tem que falar uma palavra com a última letra dita.

Material: Cartaz com as letras do alfabeto, televisão ou datashow, algum objeto para o jogo.

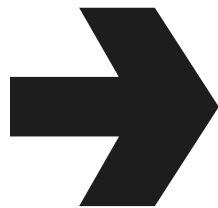
A



A is for APPLE



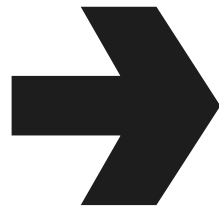
B



B is for BALL



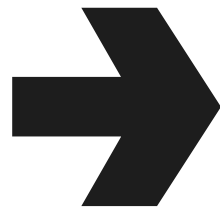
C



C is for CAT

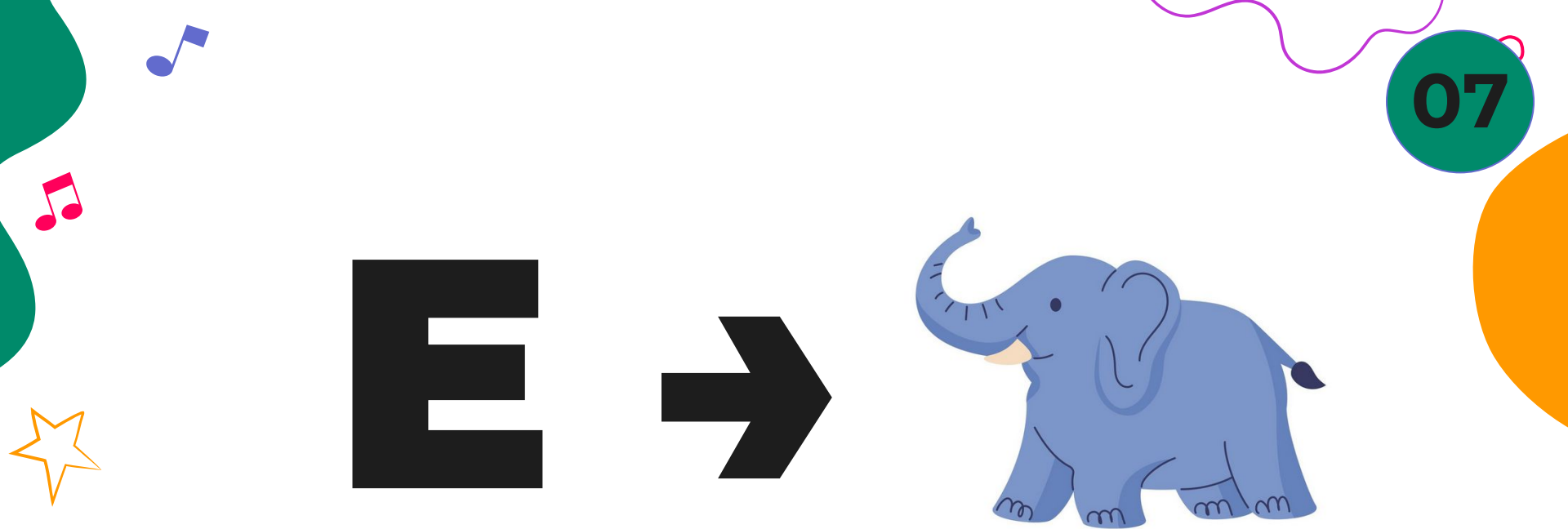


D

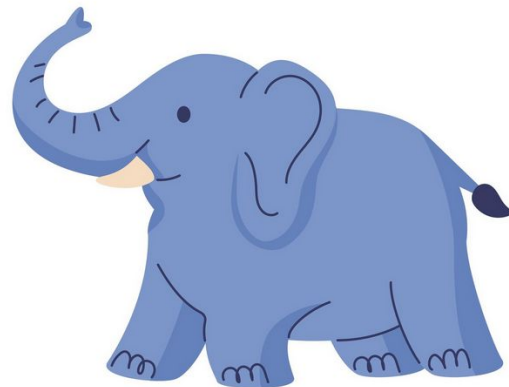
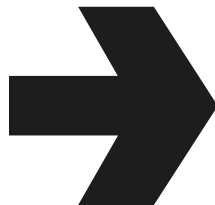


D is for DICE





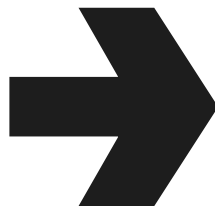
E



E is for ELEPHANT



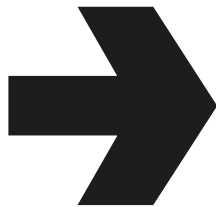
F



F is for FLOWER



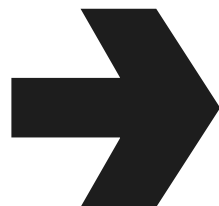
G



G is for GARDEN



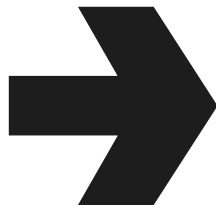
H



H is for HAND

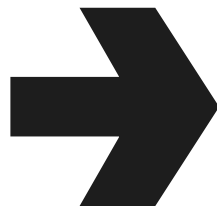


I



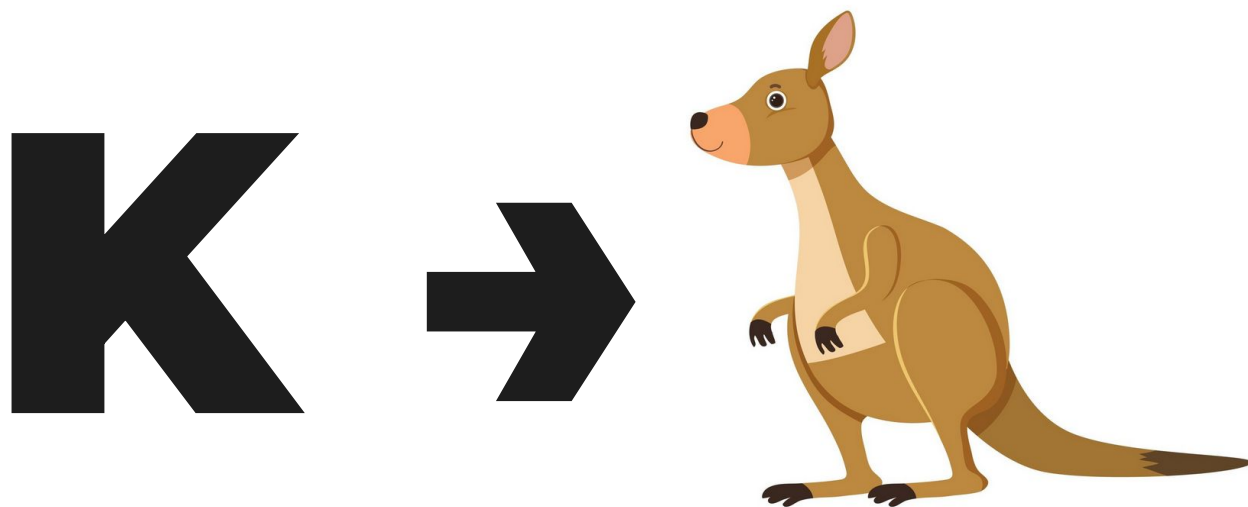
I is for ICE CREAM

J



J is for JAM

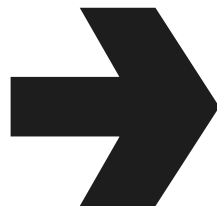




K is for KANGAROO



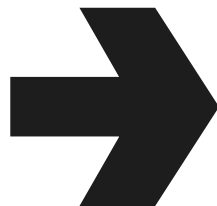
L



L is for LAMP



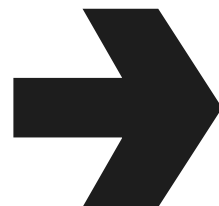
M



M is for MONKEY



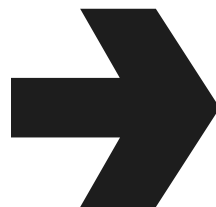
N



N is for NUT



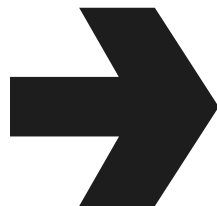
O



O is for ORANGE



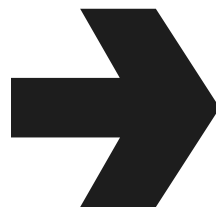
P



P is for PENGUIN



Q

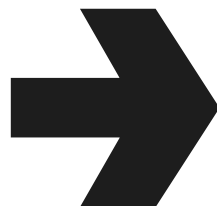


Q is for QUEEN





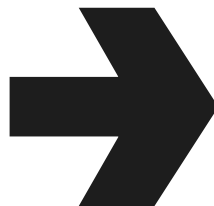
R



R is for RAIN



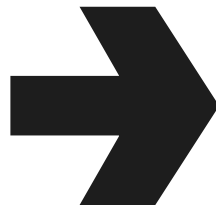
S



S is for SANDWICH



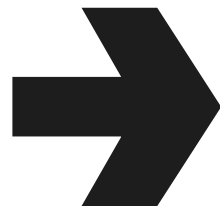
T



T is for TRAIN



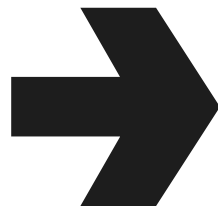
U



U is for UMBRELLA



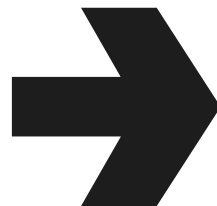
V



V is for VASE



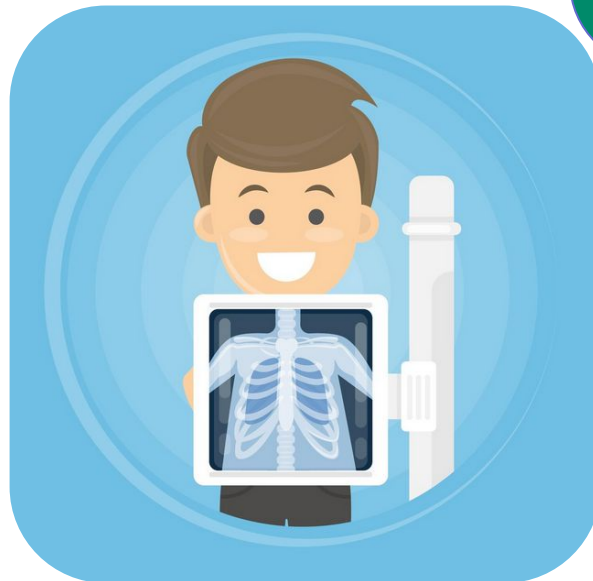
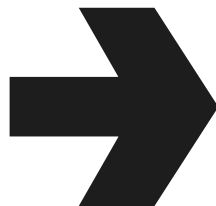
W



W is for WAFFLE



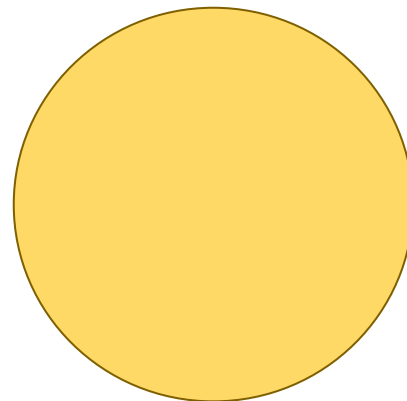
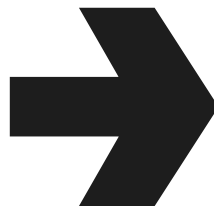
X



X is for X-RAY



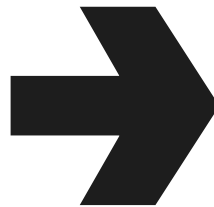
Y



Y is for YELLOW



Z



Z is for ZEBRA



Game Time!

TERMO DE LICENCIAMENTO: Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



Hot Potato Game

01

Formar um círculo com a turma;

02

Os alunos precisam passar o objeto um para o outro enquanto a música do alfabeto toca;

03

Quando a música parar, o aluno com o objeto precisa falar uma palavra que inicie com a última letra dita na música.

Learning how to SPELL

Plano de Aula

Duração da aula: 50 minutos

Andamento:

1. Começar a aula com um jogo usando a música do alfabeto:
 - a. Exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=fTiMOTN1qQE>
2. Revisar as letras do alfabeto com a ajuda de um cartaz, se tiver, podendo usar o ritmo da música do ABC. Tentar ao máximo fazer com que os alunos falem sem o auxílio do professor;
3. Primeiramente, ajudá-los a soletrar o próprio nome. Então, palavras que eles já conhecem, mostrando a palavra escrita na lousa. Por fim, treinar com eles para que possam escrever as palavras que o professor soletrar;
4. Para finalizar a aula, jogar um jogo: o professor soletra uma palavra e o aluno que escrever e conseguir ler o que foi escrito corretamente será o ganhador.

Material: Cartaz com as letras do alfabeto, televisão ou datashow, lousa, giz, papel e lápis.

Game Time!

TERMO DE LICENCIAMENTO: Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



Spelling Game

1. Todos os alunos com papel e lápis na mão;
2. O professor vai soletrar uma palavra (use um vocabulário que eles já conhecem!!);
3. O aluno que conseguir escrever corretamente e ler o que escreveu receberá o ponto;
4. O aluno com mais pontos será o vencedor.



Thank you!

Criado por: Aléria Yaeko Watanabe De Campos

Revisado por: Joyce Cristina Silva Ferreira

Orientado por: Andressa Brawerman Albini

