



# PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ

## SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

# ESCOLA SEM MUROS: EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

### Língua Portuguesa 2º ano

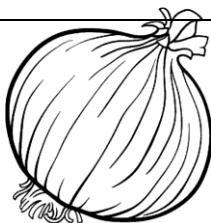
Atividades com a habilidade (EF02LP02) segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

1. COMPLETE AS PALAVRAS COM AS SÍLABAS DESTACADAS:



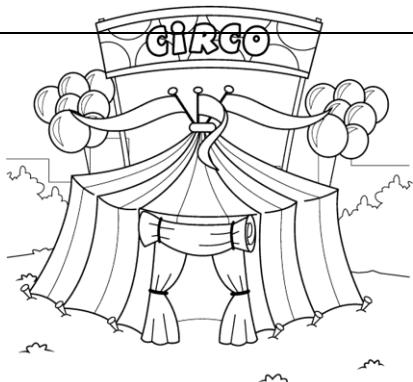
_____ BELO
_____ MA
_____ DEADO

**CASA**



A _____ ROLA
_____ GO
_____ DO

**CEBOLA**



_____ NEMA
_____ GARRA
PARE _____ DO

**CIRCO**

2. COMPLETE COM A SILABA QUE ESTÁ FALTANDO PARA FORMAR A PALAVRA, DEPOIS ESCREVA A PALAVRA FORMADA:

BO	NE	CA	BONECA
----	----	----	--------

CHI	NE		
-----	----	--	--

CA			
----	--	--	--

	TA		
--	----	--	--

CA		DE	
----	--	----	--

	CA	CO	
--	----	----	--

CONSULTE O BANCO DE SÍLABAS.

MA	LA	SA	LO	BI	NE
----	----	----	----	----	----

3. COMPLETE AS SÍLABAS DAS PALAVRAS PARA FORMAR A CANTIGA “O SAPO NÃO LAVA O PÉ”.

O SA \_\_\_ NÃO LAVA O PÉ

NÃO LA \_\_\_ PORQUE NÃO QUER

\_\_\_ LE MO \_\_\_ LÁ NA LA \_\_\_

NÃO \_\_\_ VA O PÉ POR \_\_\_ NÃO QUER

MAS QUE CHU \_\_\_ !

**4. ESCREVA A SÍLABA FINAL E INICIAL DE CADA PALAVRA:**

DESENHO	SÍLABA INICIAL	SILABA FINAL
SAPATO		
BEXIGA		
JACARÉ		
LARANJA		

**5. JOGO COM FICHAS DE PALAVRAS:**

EF02LP02: Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

**OBJETIVOS**

- ❖ Criar novas palavras a partir da palavra já estabelecida;
- ❖ Compreender que a alteração/remoção de sílaba inicial, medial ou final de uma palavra possibilita criar novas palavras;
- ❖ Construção do sistema alfabético;
- ❖ Construção do sistema ortográfico;
- ❖ Respeito as regras.

**Vamos precisar de:**

- ❖ Fichas de palavras;
- ❖ Tesoura sem ponta para recortar as fichas;
- ❖ Lápis de escrever;
- ❖ Borracha;
- ❖ Caderno;
- ❖ Cronômetro (marcar o tempo de duração do jogo).

Imprimir e recortar as fichas abaixo (também pode ser feito um desenho e as palavras copiadas):





AMORA



BANANA



LIMÃO



PERA



JABUTICABA



CEREJA

Lista de sugestão de palavras (para auxiliar os pais):

CONDE	ESCONDE – VISCONDE – CONDENAR – CONVIDE – CONCEDE – CONFUNDE – VENDE.
GRAVIOLA	GRANOLA – VIOLA – VIOLÃO – GRAVIDEZ.
AMEIXA	ABAIXA – QUEIXA – MEIXA – AMEIXEIRA – DEIXA.
JACA	JAMAICA – JARARACA – JACARÉ – MACA – PACA – TOCA – VACA – FOCA – DICA – CUCA – JADE.
AMORA	AGORA – ARARA – ADORA – MORA – NAMORA – MORADA – DEMORA – AMO – AMOLAR – AMORES.
BANANA	ANA – BACANA.
LIMÃO	MÃO – TIMÃO – MAMÃO – IRMÃO – PULMÃO – LIVRO – LISO – LIMA – LIVRE – LILÁS.
PERA	PEREIRA – ESPERA – PEDRARIA – ÓPERA – SUPERA – PENA.
JABUTICABA	JABUTI – JABUTICABEIRA.
CEREJA	FAREJA – CÉREBRO – CACAREJA – CEREAL.

## ORIENTAÇÕES:

Vocês irão brincar com um jogo de palavras para criar novas palavras, mas antes, vamos lembrar como podemos formar novas palavras modificando algumas sílabas.

Questione:

- ❖ Pode dar um exemplo de uma palavra que quando retiramos uma sílaba forma outra palavra?
- ❖ É possível criar uma nova palavra substituindo uma ou mais sílabas?

Exemplo com a palavra CAVALO podemos ter CALO e CAVA se retirarmos uma sílaba; CAMELO e CAVACO se substituirmos uma sílaba e podem sugerir a palavra CACO, que se acrescentada uma sílaba forma MACACO.

## REGRAS DO JOGO:

- ❖ Entregue as fichas de palavras para os participantes e peça que embaralhem e coloquem as palavras viradas para baixo no centro da mesa.
- ❖ Oriente que tirem "par ou ímpar" (ou outra estratégia de preferência) para definir qual dupla iniciará o jogo.
- ❖ A dupla que vencer, inicia o jogo desvirando a primeira palavra e, com base nessa palavra, cria uma nova palavra, excluindo, acrescentando ou substituindo alguma de suas sílabas (inicial, medial ou final).
- ❖ A outra dupla também cria uma nova palavra alterando alguma sílaba da mesma palavra desvirada. Desse modo, as duplas vão revezando até esgotarem todas as possibilidades de criação de novas palavras com aquela ficha sorteada.
- ❖ Solicite que as crianças anotem todas as palavras criadas no caderno, construindo, assim, uma lista de palavras.
- ❖ Determine a duração do jogo. Caso as crianças não criem palavras com todas as fichas, não há problema, pois a quantidade maior de fichas é apenas para haver uma variedade, e caso os alunos tenham dificuldade com algumas palavras, tenham outras opções.

---

Professoras parceiras para elaboração das atividades

Renata Cristina Arias Dias Salgado

Thalita Caroline Alvarenga

Caroline Alessandra Gomes Ferreira

Valéria Aparecida de Araújo