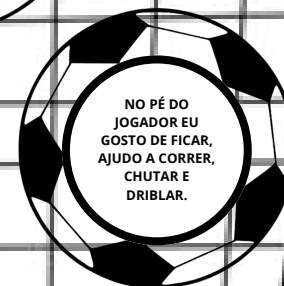
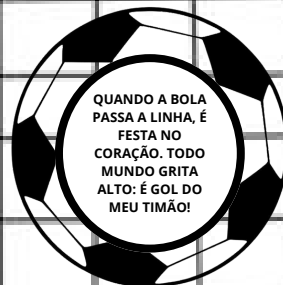
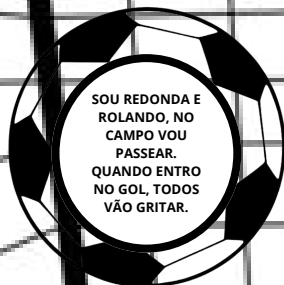
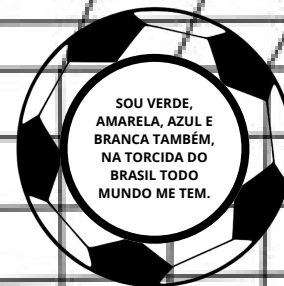
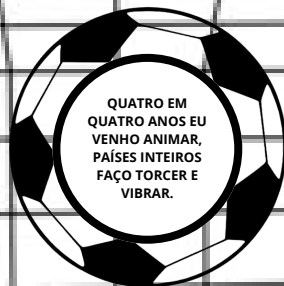





# Advinhas da COPA

★ [www.onovoprofessor.com.br](http://www.onovoprofessor.com.br) ★




# Advinhas da Copa







TEM APITO E  
CARTÃO, CUIDA  
DA PARTIDA COM  
ATENÇÃO.



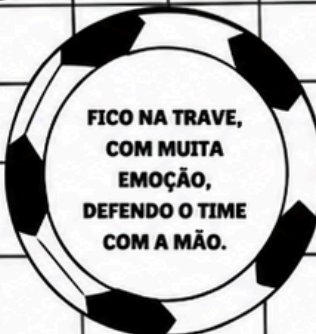
QUATRO EM  
QUATRO ANOS EU  
VENHO ANIMAR,  
PAÍSES INTEIROS  
FAÇO TORCER E  
VIBRAR.




SOU VERDE,  
AMARELA, AZUL E  
BRANCA TAMBÉM,  
NA TORCIDA DO  
BRASIL TODO  
MUNDO ME TEM.



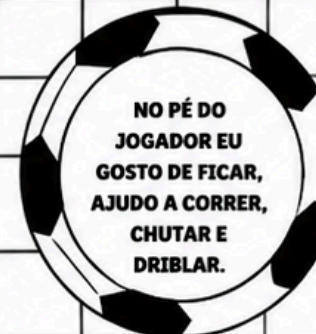
SOU REDONDA E  
ROLANDO, NO  
CAMPO VOU  
PASSEAR.  
QUANDO ENTRO  
NO GOL, TODOS  
VÃO GRITAR.



FICO NA TRAVE,  
COM MUITA  
EMOÇÃO,  
DEFENDO O TIME  
COM A MÃO.



QUANDO A BOLA  
PASSA A LINHA, É  
FESTA NO  
CORACÃO. TODO  
MUNDO GRITA  
ALTO: É GOL DO  
MEU TIMÃO!



NO PÉ DO  
JOGADOR EU  
GOSTO DE FICAR,  
AJUDO A CORRER,  
CHUTAR E  
DRIBLAR.



# Advinhas da Copa



# Advinhas da Copa



1

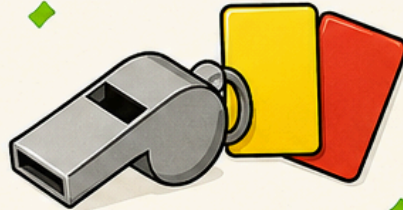
SOU REDONDA E ROLANDO, NO CAMPO VOU PASSEAR. QUANDO ENTRO NO GOL, TODOS VÃO GRITAR.



RESPOSTA: BOLA

2

TEM APITTO E CARTÃO, CUIDA DA PARTIDA COM ATENÇÃO.



RESPOSTA: JUIZ

3

FICO NA TRAVE, COM MUITA EMOÇÃO, DEFENDO O TIME COM A MÃO.



RESPOSTA: GOLEIRO

4

QUATRO EM QUATRO ANOS EU VENHO ANIMAR, PAÍSES INTEIROS FAÇO TORCER E VIBRAR.



RESPOSTA: COPA DO MUNDO

5

SOU VERDE, AMARELA, AZUL E BRANÇA TAMBÉM, NA TORCIDA DO BRASIL TODO MUNDO ME TEM.



RESPOSTA: BANDEIRA DO BRASIL

6

QUANDO A BOLA PASSA A LINHA, É FESTA NO CORAÇÃO. TODO MUNDO GRITA ALTO: É GOL DO MEU TIMÃO!



RESPOSTA: GOL

7

NO PÉ DO JOGADOR EU GOSTO DE FICAR, AJUDO A CORRER, CHUTAR E DRIBLAR.



RESPOSTA: CHUTEIRA

## **PLANO DE AULA – ADIVINHAS DA COPA**

**Tema:** Copa do Mundo e Linguagem Oral

**Turma:** Educação Infantil (4 e 5 anos)

**Faixa etária:** Pré-escola

**Duração:** 50 minutos

**Material:** Cartaz "Advinhas da Copa", cartões dos jogadores, lápis de cor, giz de cera e cola.

---

### **IDENTIFICAÇÃO**

#### **Campo de Experiência:**

- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
  - O eu, o outro e o nós.
  - Corpo, gestos e movimentos.
- 

### **HABILIDADES DA BNCC**

#### **EI03EF01**

Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral.

#### **EI03EF04**

Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e encenações.

#### **EI03EF07**

Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos.

#### **EI03EO03**

Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

#### **EI03CG02**

Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos.

---

### **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

- Desenvolver a linguagem oral.
  - Estimular o raciocínio lógico e a capacidade de inferência.
  - Ampliar o vocabulário relacionado ao futebol e à Copa do Mundo.
  - Incentivar a participação e a interação entre os colegas.
  - Exercitar a atenção, a escuta e a imaginação.
- 

### **DESENVOLVIMENTO DA AULA**

#### **1º MOMENTO – ACOLHIDA E CONVERSA INICIAL (10 MIN)**

Organize as crianças em roda.

Perguntas disparadoras:

- Quem gosta de futebol?
- Vocês já assistiram a uma Copa do Mundo?
- O que encontramos em uma partida de futebol?
- Qual é o time do coração de vocês?

Apresente o cartaz "**Advinhas da Copa**" e explique que a turma participará de um divertido desafio de adivinhas.

---

## **2º MOMENTO – BRINCADEIRA DAS ADIVINHAS (15 MIN)**

Leia uma adivinha por vez.

Exemplo:

"Sou redonda e rolando, no campo vou passear. Quando entro no gol, todos vão gritar."

Permita que as crianças levantem hipóteses antes de revelar a resposta.

Repita o processo com todas as sete adivinhas:

- Bola
  - Juiz
  - Goleiro
  - Copa do Mundo
  - Bandeira do Brasil
  - Gol
  - Chuteira
- 

## **3º MOMENTO – DESAFIO DOS JOGADORES (15 MIN)**

Distribua os cartões dos jogadores.

Cada criança recebe um jogador.

O professor diz uma resposta.

Exemplo:

"Quem representa a BOLA?"

A criança que acredita ter a resposta levanta o cartão e explica sua escolha.

Também é possível colar os jogadores em um mural formando um time da turma.

---

## **4º MOMENTO – PRODUÇÃO ARTÍSTICA (10 MIN)**

As crianças escolhem a adivinha favorita.

Depois podem:

- Desenhar a resposta.

- Colorir os jogadores.
  - Criar uma nova adivinha relacionada ao futebol com ajuda do professor.
- 

## **METODOLOGIA**

Aula dialogada e participativa, utilizando:

- Roda de conversa;
  - Leitura compartilhada;
  - Jogo de adivinhas;
  - Atividades lúdicas;
  - Produção artística.
- 

## **RECURSOS**

- Cartaz "Advinhas da Copa";
  - Cartões dos jogadores;
  - Lápis de cor;
  - Giz de cera;
  - Cola;
  - Tesoura (uso do professor).
- 

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação ocorrerá por meio da observação contínua, considerando:

- ✓ Participação nas rodas de conversa;
  - ✓ Interesse pelas adivinhas;
  - ✓ Capacidade de formular hipóteses;
  - ✓ Desenvolvimento da oralidade;
  - ✓ Interação com os colegas;
  - ✓ Participação nas atividades propostas.
- 

## **ATIVIDADE LÚDICA COMPLEMENTAR**

### **CHUTE CERTO!**

Espalhe imagens das respostas (bola, goleiro, juiz, bandeira, chuteira etc.) pelo chão.

O professor lê uma adivinha.

A criança deverá correr e tocar ou chutar uma bola em direção à imagem correta.

Essa brincadeira desenvolve:

- Coordenação motora;
- Atenção;
- Escuta;
- Raciocínio lógico;
- Trabalho em equipe.

## **PLANO DE AULA – ADIVINHAS DA COPA (ENSINO FUNDAMENTAL)**

**Tema:** Copa do Mundo: Leitura, Interpretação e Raciocínio Lógico

**Componente Curricular:** Língua Portuguesa

**Turma:** 1º ao 3º Ano do Ensino Fundamental

**Duração:** 2 aulas de 50 minutos

**Material:** Cartaz "Advinhas da Copa", fichas das adivinhas, cartões dos jogadores, lápis de cor, papel sulfite e cola.

---

### **IDENTIFICAÇÃO**

#### **Unidade Temática**

Leitura, compreensão e interpretação de textos.

#### **Objeto de Conhecimento**

- Leitura e compreensão textual.
  - Construção de hipóteses.
  - Oralidade.
  - Produção de textos.
  - Jogos linguísticos.
- 

### **HABILIDADES DA BNCC**

#### **1º ANO**

##### **EF01LP01**

Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo.

##### **EF01LP16**

Ler e compreender textos curtos com autonomia.

##### **EF01LP25**

Produzir textos orais em situações de intercâmbio social.

---

#### **2º ANO**

##### **EF02LP12**

Ler e compreender com autonomia diferentes gêneros textuais.

##### **EF02LP19**

Inferir informações implícitas em textos lidos.

##### **EF02LP24**

Planejar e produzir pequenos textos.

---

#### **3º ANO**

##### **EF03LP08**

Localizar informações explícitas em textos.

### **EF03LP10**

Inferir informações implícitas em textos.

### **EF03LP17**

Produzir textos considerando a situação comunicativa.

---

## **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

- Desenvolver estratégias de leitura e interpretação.
  - Estimular o raciocínio lógico por meio das adivinhas.
  - Ampliar o vocabulário relacionado ao futebol e à Copa do Mundo.
  - Incentivar a participação oral.
  - Desenvolver a capacidade de argumentação.
  - Produzir novas adivinhas utilizando criatividade e conhecimentos prévios.
- 

## **DESENVOLVIMENTO DA AULA**

### **1º MOMENTO – CONVERSA INICIAL (10 MINUTOS)**

Promova uma roda de conversa com perguntas como:

- O que vocês sabem sobre a Copa do Mundo?
- Quais elementos fazem parte de uma partida de futebol?
- Quem gosta de assistir aos jogos?
- Qual seleção vocês conhecem?

Apresente o cartaz **Advinhas da Copa** e explique que os estudantes precisarão descobrir as respostas utilizando pistas presentes nos textos.

---

### **2º MOMENTO – LEITURA E INTERPRETAÇÃO (20 MINUTOS)**

Leia cada adivinha coletivamente.

Após cada leitura, solicite que os estudantes:

- Identifiquem palavras-chave.
- Destaquem as pistas encontradas.
- Façam hipóteses sobre a resposta.

Exemplo:

"Sou redonda e rolando, no campo vou passear. Quando entro no gol, todos vão gritar."

Perguntas:

- O que é redondo?
- O que rola no campo?
- O que entra no gol?

Resposta: **BOLA**.

---

### **3º MOMENTO – DESAFIO DAS EQUIPES (20 MINUTOS)**

Divida a turma em grupos.

Cada grupo recebe uma adivinha.

As equipes terão que:

1. Ler.
2. Interpretar.
3. Discutir.
4. Registrar a resposta.

Ao final, cada grupo apresenta sua conclusão para a turma.

---

### **2ª AULA**

#### **4º MOMENTO – PRODUÇÃO ESCRITA (20 MINUTOS)**

Proponha que cada estudante crie uma nova adivinha relacionada ao universo esportivo.

Sugestões:

- Bola
- Campo
- Torcida
- Árbitro
- Medalha
- Futebol

Estrutura:

#### **Pistas → Resposta**

Exemplo:

"Tenho rede e fico no campo. Quando a bola entra, todos comemoram."

Resposta: **Gol**

---

#### **5º MOMENTO – ILUSTRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO (15 MINUTOS)**

Os estudantes ilustram suas adivinhas.

Depois apresentam para os colegas tentarem descobrir as respostas.

---

#### **6º MOMENTO – JOGO "CHUTE CERTO" (15 MINUTOS)**

Espalhe imagens correspondentes às respostas pelo espaço.

Leia uma adivinha.

Os estudantes deverão identificar a resposta correta e marcar um ponto para sua equipe.

A atividade promove:

- Atenção;
  - Leitura;
  - Raciocínio lógico;
  - Cooperação;
  - Agilidade.
- 

## **METODOLOGIA**

- Aula expositiva dialogada;
  - Leitura compartilhada;
  - Aprendizagem baseada em jogos;
  - Trabalho em equipe;
  - Produção textual;
  - Resolução de desafios.
- 

## **RECURSOS**

- Material "Advinhas da Copa";
  - Cartaz ilustrado;
  - Cartões dos jogadores;
  - Quadro;
  - Papel A4;
  - Lápis de cor;
  - Cola;
  - Tesoura.
- 

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação ocorrerá continuamente por meio da observação dos seguintes aspectos:

- ✓ Participação nas discussões;
- ✓ Capacidade de interpretação das pistas;
- ✓ Formulação de hipóteses;
- ✓ Leitura oral;
- ✓ Produção de adivinhas;

- ✓ Trabalho em equipe;
  - ✓ Criatividade e envolvimento nas atividades.
- 

## **ATIVIDADE COMPLEMENTAR**

### **CAMPEONATO DAS ADIVINHAS**

Cada equipe cria três novas adivinhas.

As produções são trocadas entre os grupos.

Vence a equipe que conseguir descobrir o maior número de respostas.

#### **Competências desenvolvidas**

- ✓ Leitura e compreensão;
- ✓ Produção textual;
- ✓ Oralidade;
- ✓ Cooperação;
- ✓ Pensamento crítico;
- ✓ Criatividade.

[www.onovoprofessor.com.br](http://www.onovoprofessor.com.br)    