

JOGOS E DINÂMICAS EDUCACIONAIS

Brincando e aprendendo na sala de aula

VOANDO MAIS ALTO
1º ano ao 5º ano



Governadora

Maria Izolda Cella de Arruda Coelho

Secretária da Educação

Eliana Nunes Estrela

Secretário Executivo de Cooperação com os Municípios

Márcio Pereira de Brito

Coordenadora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa

Bruna Alves Leão

Articuladora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa

Katiany do Vale Abreu

Orientadora da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental

Marília Gaspar Alan e Silva

Gerente Mais Paic do Ciclo de Alfabetização e 3º ano do Ensino Fundamental

Rakell Leiry Cunha Brito

Gerente Mais Paic do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental

Caniggia Carneiro Pereira

Equipe dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Luiza Helena Martins Lima

Tarcila Barboza Oliveira

Vivian da Silva Rodrigues Vidal

Design Gráfico

Caniggia Carneiro Pereira

Autores

Alexandra de Oliveira Santos

Aline Pereira da Silva

Antônia Geane Fernandes Pinto

Antonia Marcella Jeronimo de Azevedo

Caniggia Carneiro Pereira

Cícero Bandeira Lima Filho

Cristiane de Oliveira Cavalcante

Cristiane Ferreira Arrais

Dilsony Veras Lima

Edmara Correia Brito

Edvângela Sousa Oliveira

Eliziete Nascimento de Menezes

Elton Amaral de Araújo

Eryck Dieb Souza

Flaivane Maria Cavalcante de Oliveira

Francisca Antônia Gomes de Paiva

Francisco Eliando Silva Oliveira

Francisco Márcio Lima da Silva

Jaylanna Sousa Rocha

Joelma Uchoa Pinheiro

José Amadeu da Silva Filho

Liduína Maria Paula Medeiros

Luiza Helena Martins Lima

Manuel Alexandre Silva Cândido

Maria Silvia Queiroz

Maria Dalva de Oliveira Pinto

Maria de Fátima da Silva

Maria de Fátima Rodrigues Lima e Silva

Maria Eliane Vaz

Maria Elisangela Dos Santos Arcanjo

Maria Jucélia Figueiredo de Brito

Natália Silva Freire

Poliana Oliveira de Carvalho

Rakell Leiry Cunha Brito

Renato Pereira Canuto

Sandra Maria Soeiro Dias

Tamires Maria da Silva Pinheiro

Tarcila Barboza Oliveira

Vanderlanha Pedrosa de Oliveira

Vivian Silva Rodrigues Vidal



Apresentação

A Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM, através da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental - CEFAE, lança o caderno **Jogos e Dinâmicas Educacionais: Brincando e Aprendendo na Sala de Aula**, mais um importante material pedagógico do Projeto Voando Mais Alto.

Os jogos e dinâmicas foram enviados por professores(as) e formadores(as) dos anos iniciais do ensino fundamental de vários municípios do estado do Ceará, por meio de formulário eletrônico, e passaram por uma curadoria da CEFAE, que viabilizou a assinatura de um termo de cessão de direitos autorais por parte dos(as) colaboradores(as) selecionados(as).

O caderno está organizado da seguinte forma: nome do jogo ou dinâmica; séries mais indicadas; habilidades do DCRC que podem ser trabalhadas a partir desse material; descritores do SPAECE contemplados; objetivos de aprendizagem que se pretende atingir; materiais necessários para a sua execução; passo a passo de realização; e, quando necessário, um link do drive contendo os anexos para auxiliar na confecção.

O objetivo do caderno **Jogos e Dinâmicas Educacionais: Brincando e Aprendendo na Sala de Aula** é dar suporte pedagógico para que os(as) professores(as) possam trabalhar com as habilidades do Documento Curricular Referencial do Ceará - DCRC e descritores do SPAECE, a partir de uma metodologia mais lúdica que seja mais atrativa para crianças, favorecendo o processo de ensino e aprendizagem.

Sumário

Materiais Pedagógicos 06

Língua Portuguesa

1 Substantivo na mira	11
2 Comparando textos	12
3 Tô um flash nos advérbios	13
4 Raio X da narrativa	14
5 Dominó dos gêneros textuais	15
6 Corte de cabelo do João da Sílabas	16
7 Batalha de palavras	17
8 Hora do lanche	18
9 Corrida das habilidades	19
10 Twist da leitura	20
11 Bingo dos sons iniciais	21
12 Bingo das sílabas	23
13 Ciranda das rimas	24
14 Repolho da leitura	25
15 Esse gênero é do papouco!	26
16 Flork do sentido	27
17 Quem procura acha, silabando!	28
18 Desvendando o gênero textual	29
19 Caça-gênero textual	30
20 Boliche dos gêneros	31

21 Cartinhas do tema ou assunto do texto	32
22 Batalha dos gêneros textuais	33
23 Montando tirinhas	35
24 Boliche em ação - gêneros textuais	37
25 Metamorfose da bicharada	38
26 Triminó verbal	40
27 Dominó da pontuação	41
28 Jogo da velha interpretativo	42
29 Batalha dos descritores	43
30 Viajando na trilha do conhecimento	45
31 Descubra a circunstância	47
32 Forca temática	48

Sumário

Matemática

33 1 ou 2?	50	51 Quanto custa?	61
34 Roleta das emoções	50	52 Baralho dos decimais	62
35 Roleta monetária	51	53 Jogo super MAIS PAIC	63
36 Boliche da casa numerada	51	54 Probleminhas matemáticos - nível I	64
37 Ponte dos desafios	52	55 Probleminhas matemáticos - nível II	65
38 Dado das horas	53	56 Feirinha do sistema monetário brasileiro	66
39 Jogo da memória - grandezas e medidas	53	57 Dominó do tempo	66
40 Medidas de tempo	54	58 Fração de um número	67
41 Lince da Matemática	55	59 Encher a garrafa brincando	67
42 Geoplano	55	60 Jogo das frações equivalentes	68
43 Ditado colorido	56	61 Jogo da memória - números e quantidade	68
44 Acréscimos e descontos - porcentagem	56	62 Construindo sólidos geométricos	69
45 Corrida da multiplicação com Protágoras	57		
46 Jogo das três pistas - figuras planas e figuras tridimensionais	58		
47 Jogo da memória formas geométricas tridimensionais	59		
48 Cada produto tem um valor	59		
49 Pescando com a Matemática	60		
50 Jogo da velha da multiplicação	61		

Sumário

Cartelas Didáticas para a Alfabetização

63 Cartela 1 - O que é, o que é?1	71
64 Cartela 2 - Que letra é essa?	72
65 Cartela 3 - Quantas sílabas?	73
66 Cartela 4 - Qual é a rima?	74
67 Cartela 5 - Quais letras tem o nome?	75
68 Cartela 6 - Qual a maior e a menor palavra?....	76
69 Cartela 7 - Qual a posição da sílaba?	77
70 Cartela 8 - Com qual letra: P ou B?	78
71 Cartela 9 - Qual é a letra: F ou V?	79
72 Cartela 10 - Qual é a letra: T ou D?	80
73 Cartela 11 - Com qual letra?	81
74 Cartela 12 - Com qual letra?	82

Anexos

Anexo A (12)	84
Anexo B (13)	85
Anexo C (15)	89
Anexo D (18)	91
Anexo E (24)	93
Anexo F (25)	95
Anexo G (26)	99
Anexo H (27)	100

Anexo I (28)	101
Anexo J (31)	103
Anexo K (35)	106
Anexo L (36)	107
Anexo M (38)	108
Anexo N (39)	109
Anexo O (40)	110
Anexo P (44)	112
Anexo Q (58)	114
Anexo R (60)	115
Anexo CA (63)	116
Anexo CB (64)	118
Anexo CC (65)	120
Anexo CD (66)	123
Anexo CE (67)	125
Anexo CF (68)	127
Anexo CG (69)	129
Anexo CH (70)	131
Anexo CI (71)	134
Anexo CJ (72)	137
Anexo CK (73)	140
Anexo CL (74)	143

Cadernos Voando Mais Alto - Volumes 1 e 2



Cadernos de
Alfabetização



Matemática
Nível 1



Matemática
Nível 2



Matemática
Nível 3

Cadernos Voando Mais Alto - Volumes 3 e 4



L. Portuguesa
Nível 1



L. Portuguesa
Nível 2



L. Portuguesa
Nível 3



Matemática
Nível 1



Matemática
Nível 2



Matemática
Nível 3

Rotinas Pedagógicas - Volumes 1 a 4



1º ano ao 3º ano



4º ano e 5º ano

Documentos Formativos



Recomposição das Aprendizagens nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental



Metodologias para Desenvolver Habilidades do DCRC nos Anos Iniciais



Priorização Curricular e Acompanhamento Pedagógico para Resultados de Aprendizagem

Jogos e Dinâmicas Educacionais



Língua Portuguesa e Matemática

Correlação de Matrizes



Língua Portuguesa
e Matemática

Proposta Pedagógica Interventiva



Língua Portuguesa
e Matemática

Plano Curricular Prioritário



Língua Portuguesa
e Matemática

Fortalecendo Aprendizagens - 4º e 5º ano



Língua Portuguesa



PROFESSOR



ALUNO

Matemática



PROFESSOR

Representação do 1º bimestre. Material para 4 bimestres.

Novo Material Estruturado



1º ano ao 3º ano

4º ano e 5º ano

Para cada Caderno do Aluno representado acima, há também um Caderno do Professor. Representação do 1º bimestre. Material para 4 bimestres.

Atividades de Sistematização

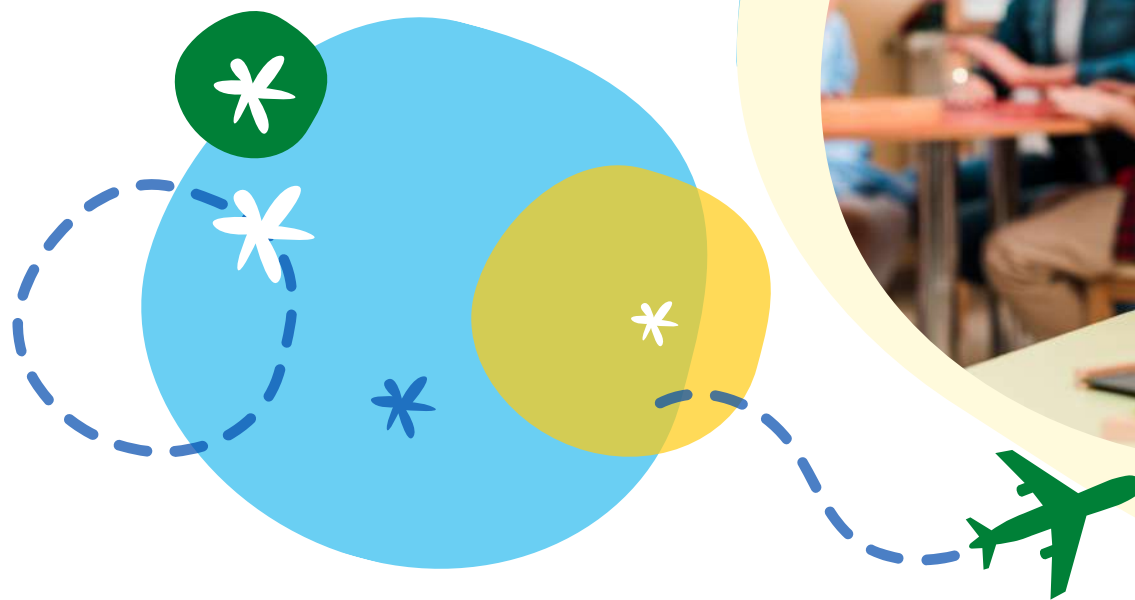


1º ano

2º ano

3º ano

Para cada Caderno do Aluno representado acima, há também um Caderno do Professor.



Língua Portuguesa 

1 Substantivo na mira

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05LP08) Diferenciar palavras primitivas, derivadas e compostas, e derivadas por adição de prefixo e de sufixo.

Objetivos de aprendizagem:

Trabalhar ludicamente a prática de linguagem análise linguística, no que diz respeito aos tipos de substantivos: simples/composto, concreto/abstrato, próprio/comum, primitivo/derivado.

Materiais:

8 baldes (cada um deve ser identificado com uma classificação prevista neste jogo - simples/composto, concreto/abstrato, próprio/comum, primitivo/derivado); trechos do texto “Prefiro a simplicidade”, de Bráulio Bessa (em anexo); substantivos para recortar e colar nos bombons; tarjetas; 16 unidades de bis (chocolate); 1 durex colorido (qualquer cor).

Passo a passo:

- 1 - Posicione todos os 8 baldes na sala de aula, prezando pela sequência da imagem em anexo;
- 2 - Fixe, de maneira horizontal, o durex no chão, distanciando a linha 1m em relação aos baldes;
- 3 - Organize um espaço para colocar os chocolates (bis) com os substantivos bem como os trechos de “Prefiro a simplicidade”, de Bráulio Bessa;

4 - Leia os dois trechos com a turma e, em seguida, promova a reflexão do conteúdo dele;

5 - Peça aos alunos que falem quais os quatro substantivos destacados;

6 - Chame um aluno para dar início ao jogo e explique isto: pegue um bombom e, depois, fique atrás da linha e prepare-se para mirar o bis no balde correspondente à classificação do substantivo;

OBS.: Perceba que existem apenas quatro substantivos diferentes, mas eles se repetem três/quatro vezes. Os únicos substantivos que não se encaixam em primitivo/derivado são os COMPOSTOS, a exemplo de “carne-seca”.

7 - Atente-se à condução do momento, observando a sequência explicada no anexo;

8 - Vá repetindo o mesmo processo até as palavras acabarem.

OBS.: Se o aluno acertar a classificação, ele ganha o bis do balde, independente de ele conseguir colocá-lo ou não nesse recipiente.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/14Rw4HraA8PX_cshkpR8ca2kwMYEpLB5p?usp=sharing

2 Comparando textos

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05LP16) Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê.

Descritores do SPAECE:

D24 - Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos de um mesmo tema.

Objetivos de aprendizagem:

Trabalhar, lúdica e concretamente, a habilidade referente ao D24 da matriz de referência do SPAECE – 5º ano.

Materiais:

Anexos disponíveis no link (textos, tarjetas, quadros e tabela).

Passo a passo:

- 1 - Para tornar o jogo possível, imprima as tarjetas no tamanho normal (folha A4) e, em seguida, corte-as;
- 2 - Quanto ao painel da COMPARAÇÃO TEXTUAL, imprima-o em formato de pôster (ampliado em quatro ou seis folhas – você escolhe). Ainda pode fazê-lo manualmente, com os detalhes que desejar adicionar;
- 3 - Referente aos dois textos, imprima-os em formato de pôster também (2 folhas cada um, pelo menos);

4 - Fixe o painel e os textos no quadro branco. Depois, espalhe as tarjetas em uma mesa. Em seguida, promova a leitura dos dois textos com a turma. Faça com que eles acionem as dicas e os bizus que aprenderam, a exemplo da comparação dos títulos dos textos;

5 - Na sequência, convide alguns estudantes para pegarem as tarjetas e chame-os para fixarem no lugar correspondente: semelhanças ou diferenças;

6 - DÊ O SEU SHOW, PROFESSOR(A)!

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1oTPw8iKjsN3RAePXzgT61OpKbPJU8bxA?usp=sharing>

3 Tô um flash nos advérbios

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF35LP05) Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.

Descritores do SPAECE:

D24 - Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos de um mesmo tema.

Objetivos de aprendizagem:

Trabalhar ludicamente a prática de linguagem análise linguística no que diz respeito aos advérbios e seus valores semânticos no texto. (D26 – SPAECE 5º ANO).

Materiais:

Data show, arquivo do jogo em powerpoint e das instruções em anexo.

Passo a passo:

- 1 - Divida a turma em quatro grupos e, no quadro branco, organize um placar;
- 2 - Abra o jogo Tô_um_flash_nos_advérbios_ e encoraje a turma a responder às questões, dizendo que eles darão respostas rápidas (por isso a associação ao Flash);
- 3 - Ao clicar em start surgirá uma tela que possui 22 perguntas;
- 4 - Pegue quatro pedaços de papel e escreva, em cada um deles, os números 1, 2, 3 e 4. Em seguida, peça que um representante de cada equipe pegue um papel, a fim

de saber quem iniciará o jogo. Além disso, servirá para organizar o placar;

5 - A equipe 1 escolhe uma questão;

6 - Automaticamente, surgirá um cronômetro de 60 segundos – tempo necessário para que o grupo responda. Ao acabar o tempo ou antes, caso a equipe já tenha a resposta, pressione a tecla “seta para direita” de seu notebook;

7 - Na primeira vez que pressionar a tecla mencionada, o tempo do cronômetro parará; na segunda, a resposta correta será enfatizada/destacada e, por fim, na terceira, uma frase da série “Flash” surgirá;

OBS.: Você pode distribuir plaquinhas para as equipes.

8 - Caso a equipe acerte, pontue no placar. Para voltar ao MENU, clique em Início;

9 - Perceba que ao voltar à tela (menu) FALA AÍ, FLASH!, a pergunta respondida desaparecerá, e tal evento repetir-se-á nas próximas ações;

10 - Dê a vez para a próxima equipe (no caso, a 2) e vá repetindo esse procedimento até todas as perguntas desaparecerem.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/1Ec4lVa8YD3cl5BWxNRi_FIC8L8W6OjO2?usp=sharing

4 Raio X da narrativa

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(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.

Descritores do SPAECE:

D23 - Reconhecer os elementos presentes numa narrativa.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar os elementos presentes numa narrativa de forma dinâmica e interativa.

Materiais:

Narrativas (contos, fábulas, trechos de romances, crônicas, biografia entre outras) previamente selecionadas. Lata e/ou embalagem reaproveitável contendo as perguntas.

Passo a passo:

- 1 - Preparar as tarjetas colando uma na outra em sequência, formando uma tira de perguntas.
- 2 - Recortar duas tarjetas em branco da mesma medida das tiras, sendo que uma das tarjetas em branco deverá ter o formato de seta. Esta deverá ser colada na ponta da tira que irá ficar na parte superior e do lado externo da lata.

A outra tarjeta em branco deverá ser colada na parte inferior da tira, pois esta servirá de base para colar no interior da lata.

3 - Decorar a lata e colar a parte inferior da tira no interior da lata.

4 - Recortar a tampa da lata do mesmo tamanho e largura da tira de tarjetas.

5 - Organizar a turma em um grande círculo.

6 - Realizar a leitura do texto em estudo, ou seja, da narrativa em voz alta com bastante expressividade e clareza.

7 - Cantar uma música do conhecimento de todos e passar a Lata: Raio X da narrativa. Ao parar a música, a lata também deve parar, e o estudante que estiver com a lata irá puxar uma pergunta, ler em voz alta e tentar responder baseado no texto em estudo.

8 - Fazer isso até que todas as perguntas sejam respondidas.

OBS.: No momento da realização da vivência o facilitador deverá fazer as intervenções necessárias.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1tDB9Bmi9qDo0vRh5OvA3QkFVvuX1BXM?usp=sharing>

5 Dominó dos gêneros textuais

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Descritores do SPAECE:

D21 - Reconhecer o gênero discursivo;

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer através da estrutura, leitura do texto, características específicas e função, o gênero discursivo e classificá-lo na sua nomenclatura.

Materiais:

Dominó impresso; cartolina; tesoura; cola; caixa reaproveitável; fita adesiva.

Passo a passo:

1 - Imprimir o dominó, recortar e colar na cartolina, cada peça deixando pequena borda. Embaralhe as peças.

2 - Organize a sala em um grande círculo e apresente o dominó dos gêneros textuais. Explique que cada estudante receberá uma ou duas peças (depende do número de estudantes da turma). É importante que todas as peças do dominó sejam distribuídas.

3 - Ao disponibilizar as peças, solicitar que cada es-

tudante realize a leitura silenciosa dos textos e identifique a que gênero discursivo o texto se refere, pois cada peça do dominó contém um nome e um exemplo de gênero textual. Explicar também pra turma o que é uma peça carroção.

4 - Após a leitura silenciosa, o mediador dará o seguinte comando: “Quem estiver com a peça carroção do dominó, deverá ler o nome do gênero textual”, seguindo com a leitura do texto exemplo e colocar no centro da sala para que todos vejam. Nesse momento é importante o mediador instigar os estudantes, explorar, relembrar as características específicas do gênero textual apresentado no carroção.

5 - Em seguida, o mediador solicitará aos alunos para verificar quem está com a peça que encaixa no carroção. Jogar no sentido anti-horário. Encontrada a peça, o estudante deverá realizar o mesmo procedimento: fazer a leitura do texto e/ou do nome do gênero discursivo e colocar no centro da sala encaixando-o no dominó. A cada peça encontrada, o mediador deverá fazer a exploração das características do referido gênero textual, bem como as intervenções necessárias.

6 - Realizar essas etapas até que todas as peças do dominó sejam encaixadas.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/184ZiOln9jm40Bki7WdS4k87rzV4GFU_I?usp=sharing

6 Corte de cabelo do João da Sílabas

Anos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF03LP05) Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.

Descritores do SPAECE:

D7 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.

D10 - Ler palavras com sílabas no padrão canônico.

D11 - Ler palavras com sílabas no padrão não canônico.

Objetivos de aprendizagem:

Construir palavras com diferentes números de sílabas, lê-las e classificá-las.

Materiais:

Cartolina, papel dupla face para o cabelo, pincel, cola, tesoura, três dados.

Passo a passo:

1 - Leitura do cordel:

CORTE DE CABELO DO JOÃO DA SÍLABA

Você nem imagina	Cada corte vai juntando
O trabalho que dá	Pê A - PÁ e Tê O - TO
Segurar o João da Sílabas	As palavras construindo
Pra seu cabelo cortar	E o cabelo dá um nó
Se o agarra pelo braço	O João vai se agitando
É vencido no cansaço	Cada sílabas que cortamos
Ele tenta escapar!	Ele fica de dá dó.

Nesse corte que eu faço

É possível observar

Seu cabelo desfiado

E as crianças a soletrar

CASA, MESA e SAPATO

Já se vê o caminho de rato

Que começa a se formar!

(Jucélia Brito)

2 - Dividir a turma em equipes e entregar um “João da Sílabas”, uma tesoura sem ponta e três dados para cada uma.

3 - O corte de cabelo será feito em três rodadas:

- Na primeira rodada, joga-se apenas um dado e faz o corte da quantidade de sílabas sorteada sempre de cima para baixo. A equipe verifica a possibilidade de formar palavras com estas sílabas, fazendo isso se possível.

- Na segunda rodada, a equipe joga dois dados somando os valores obtidos. Faz o corte do cabelo de acordo com o resultado e formam as palavras possíveis.

- Na terceira rodada, a equipe joga os três dados, soma os três valores e realiza o corte na quantidade obtida formando novas palavras.

OBS: Duas ou três rodadas de corte precisam ser feitas.

4 - No final da atividade, cada equipe lê em voz alta as palavras formadas, identifica a quantidade de sílabas e classifica-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas ou polissílabas.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1bTafI4tWMx1FJ7MtkLMVMVm5tGKhD3l3?usp=sharing>

7 Batalha de palavras

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

Descritores do SPAECE:

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante/vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.)

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a leitura através do lúdico.

Materiais:

Tabuleiro com palavras; dado com as letras A B C D E; dado com os números 1, 2, 3, 4, 5, 6; cartas com imagens.

Passo a passo:

1 - As cartas com as imagens são divididas entre os jogadores igualmente.

2 - Os jogadores, então, jogam os dois dados (números e letras) e usam o resultado para identificar a palavra que está no tabuleiro. (Ler a palavra). O dado das letras indica a coluna e o dado de números indica a linha.

3 - Quem tiver a figura que representa a palavra coloca a ficha sobre o tabuleiro.

4 - O vencedor é aquele que colocar todas as suas fichas no tabuleiro primeiro.

Número de Participantes: 2 a 4 pessoas.

8 Hora do lanche

Anos: 1º, 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

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

Descritores do SPAECE:

D7 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar o número de sílabas de uma palavra, relacionando elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita, bem como, comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas.

Materiais:

4 caixas/pratos; imagens de 4 animais: cão, rato, girafa e elefante; 29 cartões de imagens de comida com 1, 2, 3 e 4 sílabas; 1 saco.

Passo a passo:

Preparação: distribuir as 4 caixas/pratos numa superfície; identificar cada uma das caixas/pratos com um animal; colocar os 29 cartões num saco.

Objetivo: colocar nas caixas/pratos de cada um dos animais alimentos com o mesmo número de sílabas.

Etapas:

- 1 - Dizer às crianças que vão jogar “Hora do lanche”.
- 2 - Mostrar os 4 animais que vão lanche.
- 3 - Dizer que cada um dos animais só come alimentos que têm o mesmo número de sílabas do seu nome.
- 4 - Identificar, com as crianças, o número de sílabas de cada animal (bater palmas, contar com os dedos, dar passos etc.).
- 5 - Pedir a uma criança de cada vez que retire um cartão, nomeie a imagem e identifique o número de sílabas.
- 6 - Em seguida, pedir à criança que identifique o animal que tem o mesmo número de sílabas e coloque o cartão dentro da caixa/prato do animal. Por exemplo, cartão “morango” (3 sílabas) vai para a girafa (3 sílabas).
- 7 - O jogo termina quando são associados todos os cartões aos animais correspondentes.

Link de anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1e1AsGzh6Ev6eoWUZvU4XSi4G-b9bl8Ej?usp=sharing>

9 Corrida das habilidades

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas em textos lidos.

(EF25LP21) Leitura e compreensão de forma autônoma, de textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, tema, autores.

Descritores do SPAECE:

D13 - Localizar informação explícita em textos.

D14 - Inferir informação em texto verbal.

D16 - Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

D18 - Reconhecer o tema ou assunto do texto lido.

D21 - Reconhecer o gênero discursivo.

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

Objetivos de aprendizagem:

Ler, compreender e resolver itens tendo como suporte diversos gêneros textuais.

Materiais:

Pista da corrida impressa, um carrinho por equipe, itens

impressos em tarjetas, quadro, pincel e apagador.

Passo a passo:

1 - Em primeiro lugar, separe a turma em equipes e solicite para que cada equipe escolha um carrinho para representá-la no tabuleiro.

2 - Distribua as questões nas pistas da corrida. Atente-se para que todos os descritores trabalhados estejam presentes em todas as pistas da corrida, ex.: D13, D14, D16, D18, D21 e D2, ou seja, em cada uma das pistas deve conter uma questão com cada um desses descritores;

3 - Escolha um membro de cada equipe para tirar o “par ou ímpar”, para ver a equipe que começa a jogar;

4 - A cada questão acertada, a equipe avança uma casa. Se a equipe errar a questão, permanece no mesmo lugar;

5 - Após a equipe apresentar a resposta, chame a atenção de todos os jogadores e faça a correção (quadro, data show...);

6 - Vencerá a equipe que acertar todas as questões da sua pista e cruzar a linha de chegada;

7 - As questões para ser utilizadas estão em anexo.

OBS: A pista de corrida confeccionada e a metodologia deste jogo podem ser utilizadas para revisar outras habilidades e componentes.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1EKlQhA8qsVq5cWWA4vDLkMdKADcAho2Q?usp=sharing>

10 Twist da leitura

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

(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.

Descritores do SPAECE:

D8 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

D9 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

D12 - Ler frases.

D23 - Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a leitura dos alunos, conforme o nível em que se encontram.

Materiais:

Um tapete com círculos coloridos que representam os níveis de leitura com tarjetas em cima, conforme a legenda: vermelho (sílabas), azul (palavras), amarelo (frases) e verde (pequenos textos); um dado grande com faces coloridas (vermelho, azul, amarelo, verde e duas faces brancas).

Passo a passo:

1 - Divida a turma conforme seus níveis de leitura, formando os grupos.

2 - Coloque-os enfileirados em frente ao tapete, cada equipe em frente a sua cor correspondente.

3 - Joga-se o dado. De acordo com a cor que cair, o aluno lê o que está na tarjeta e se posiciona em cima do círculo.

4 - Joga-se o dado novamente. Toda vez que cair aquela cor um novo aluno vai para a leitura até que termine o percurso.

5 - Caso uma equipe seja menor do que a outra os alunos se repetem na leitura.

OBS: Caso o dado caia na cor branca, joga-se o dado novamente.

11 Bingo dos sons iniciais

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

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

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).

(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

(EF02LP06) Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.

(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas - c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e e (e não i)

em sílaba átona em final de palavra - e com marcas de nasalidade.

(EF03LP02) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

(EF03LP03) Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.

Descritores do SPAECE:

D2 - Reconhecer as letras do alfabeto.

D3 - Identificar as direções da escrita.

D4 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D7 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.

D8 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

D9 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais).

11 Bingo dos sons iniciais (continuação)

Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.

Identificar a sílaba como unidade fonológica.

Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

Materiais:

Cola, tesoura, isopor, tampas de garrafa pet, Spinner, EVA, folha adesiva, e fichas para o bingo.

Passo a passo:

1 - O professor deve ler as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona.

2 - Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela. O professor sorteia uma ficha e lê a palavra em voz alta e pausadamente para a turma. Os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada, deverão marcá-la. Cada palavra sorteada deve ser relida para que todos os alunos tenham realmente tido acesso à informação e tenham tempo para compará-la às palavras da cartela.

OBS: Um aspecto interessante nesse jogo é que, como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que os alunos comecem a observar, e isto deve ser provocado pelo professor, que palavras que têm o mesmo “pedaço” inicial também apresentam as mesmas letras no início. Dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os seg-

mentos sonoros (silábicos) iniciais das palavras, também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita.

3 - O professor poderá chamar a atenção para as novas palavras que forem surgindo a partir das palavras do bingo e ainda perguntar se algum aluno já encontrou, em sua cartela, alguma palavra que começa com a sílaba inicial da palavra lida. Caso isso tenha ocorrido, todos os alunos que tiverem copiado palavras com aquela sílaba deverão escrever, logo abaixo, a nova palavra e destacar a sílaba inicial.

4 - Outro tipo de atividade que poderá ser feito, à medida que o jogo se desenrola, é pedir para os alunos citarem outras palavras que começam com aquela mesma sílaba. Estas deverão ser anotadas pelo professor no quadro, formando uma lista de palavras.

5 - O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela. Ao final do jogo, o professor poderá refletir sobre as partes semelhantes entre essas palavras, chamando os alunos a identificarem a sílaba oral e sua correspondência escrita, naquelas palavras.

OBS: Após jogar, o professor pode organizar cruzadinhas e palavras com lacunas, faltando as sílabas iniciais. Os alunos com hipótese alfabética poderão avançar, aproveitando as cartelas usadas no jogo, para produzirem mais palavras que começam com as sílabas destacada.

12 Bingo das sílabas

Anos: 2°.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página.

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

Descritores do SPAECE:

D3 - Identificar as direções da escrita.

D7 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.

D8 - Identificar sílabas canônicas (consoante/vogal) em uma palavra.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante/vogal).

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a consciência fonológica através do reconhecimento de sílabas.

Identificar a sílaba inicial das palavras.

Desenvolver a relação grafofônica através da formação de palavras.

Identificar a segmentação da palavra através das sílabas.

Materiais:

Cola, tesoura, isopor, tampas de garrafa pet, spinner, EVA, folha adesiva, e fichas para o bingo.

Passo a passo:

1 - O professor irá expor a roleta das sílabas para a turma, explicando o procedimento do jogo. Nesse momento, poderão ser trabalhadas as sílabas presentes na roleta.

2 - Serão entregues para cada aluno uma cartela com diferentes palavras para serem completadas com a primeira sílaba.

3 - O professor chamará os alunos de forma individual ou em duplas para girar a roleta.

4 - O aluno irá formar palavras com a sílaba que for indicada pela seta. Nesse momento, o professor poderá escrever no quadro a sílaba sorteada. Esse procedimento irá se repetir com todos os alunos.

5 - Para cada sílaba sorteada o professor poderá escrever no quadro as palavras formadas.

6 - Ganha o aluno ou a dupla que conseguir formar o maior número de palavras.

13 Ciranda das rimas

Anos: 1º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Descritores do SPAECE:

D6 - Identificar rimas.

Objetivos de aprendizagem:

Levar as crianças a identificar rimas presentes em cantigas de roda, estimulando a percepção de como as palavras podem apresentar semelhanças quanto aos grafemas e fonemas. Estimular a oralidade das crianças por meio da apresentação oral de cantigas de roda que pertencem ao cotidiano destas.

Materiais:

Cartaz com algumas cantigas de roda; fichas com imagens; envelopes.

Passo a passo:

1 - Expor o cartaz e explicará a finalidade do texto presente nele, perguntando se as crianças o reconhecem. Este momento é oportuno para que as crianças tenham espaço para expor suas experiências com relação ao letramento que ocorre fora da escola, além de estarem desenvolvendo a oralidade de maneira simples, mas significativa.

2 - Convidar as crianças para participarem de uma ciranda, cantando a canção que está no cartaz. Conversar sobre a semelhança que muitas palavras têm

principalmente no que se refere aos seus aspectos sonoros, apresentando a ideia das rimas presentes em textos, como o gênero cantiga;

3 - Reunir as crianças em um círculo e apresentar as fichas preparadas de acordo com a canção escolhida. Disponibilizar um envelope contendo palavras que não estão na canção escolhida, mas que possuem semelhança quanto aos aspectos grafonômicos;

4 - Um de cada vez, os alunos retiram do envelope uma palavra e tentam associá-la a uma imagem que fora apresentada por meio das fichas. O objetivo é fazer com que os alunos relacionem as palavras que rimam ao nome das imagens, percebendo as semelhanças quanto à forma como essas palavras são escritas. Outras palavras que não rimam podem ser acrescentadas às fichas para que as crianças levantem hipóteses e percebam o motivo para que elas não possuam semelhança sonora com as palavras da canção;

5 - O professor ou professora deverá utilizar o texto do cartaz como o meio onde as palavras estão inseridas, pois as crianças necessitam perceber a relação de assonância ou aliteração dentro do texto e não apenas por meio de palavras isoladas;

6 - Atividades de leitura dramatizada e reescrita do texto ou de parte dele podem ser outras possibilidades de desenvolver nas crianças o aprofundamento em relação aos níveis de escrita, bem como a leitura de forma mais ampla.

14 Repolho da leitura

Anos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º

Habilidades do DCRC:

(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, cumulativos, de assombração etc.) e crônicas.

Descritores do SPAECE:

D23- Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a leitura e a escuta observando os elementos da narrativa.

Materiais:

Folhas de papel A4.

Passo a passo:

- 1 - O professor escolhe um texto de acordo com a realidade da sala que irá trabalhar.
- 2 - Escreve ou digita o texto em partes onde possam ser observados os elementos da narrativa.
- 3 - Coloca cada parte do texto numa folha A4.
4. PARA FAZER O REPOLHO: o professor faz uma bolinha de papel do final da história até chegar no início formando um repolho.
- 5 - O professor coloca os alunos em círculo e vai passando o repolho.

6 - O professor fica de costas e mandar parar o repolho ou poderá fazer o comando com uma música.

7 - O aluno que ficou com o repolho na mão irá fazer uma leitura expressiva ou de acordo com sua condição (o professor poderá ajudar na leitura caso o aluno tenha dificuldade).

8 - Depois da leitura da primeira parte (que poderá ser o primeiro parágrafo), o professor entrará com algumas perguntas que façam com que os alunos compreendam e identifiquem os elementos da narrativa. EXEMPLO: Quem são os personagens? Onde a história se passa? Quando aconteceu?

9 - O repolho volta a passar de mão em mão e o professor continua fazendo sua intervenção.

15 Esse gênero é do papouco!

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Descritores do SPAECE:

D21 - Reconhecer o gênero discursivo.

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer, através da estrutura, das características específicas e da função, o gênero discursivo e classificá-lo quanto a sua nomenclatura.

Materiais:

Balões de encher; Folha com a palavra cruzada por grupo; Tarjetas com as características cortadas.

Passo a passo:

- 1 - Separar os alunos em dois grandes grupos sentados em círculos.
- 2 - Entregar para cada grupo 8 balões, a folha da palavra-cruzada e as tarjetas com as características.
- 3 - Pedir que eles dobrem as características, coloquem-nas tarjetas dentro dos balões e os encham.
- 4 - Pedir que escolham uma cantiga pequena que a maioria da turma saiba cantar de memória. A turma pode decidir mudar de cantiga a cada rodada.

5 - Pedir que eles tirem “zerinho ou 1” para definirem quem será o primeiro a jogar. Ele receberá a folha da cruzadinha. O próximo jogador será definido pelo sentido horário e, no seu momento de jogar, receberá a folha.

6 - Cantar a cantiga junto com a turma, enquanto isso, os balões devem mudar de mãos no sentido horário.

7 - Quando a cantiga terminar, o primeiro jogador de cada grupo deve estourar a bola que estiver na sua mão, ler a característica silenciosamente, adivinhar o gênero e escrever na cruzadinha.

OBS: O primeiro jogador da vez dos dois grupos que escrever a palavra na cruzadinha, levanta o braço, o professor confere e seu grupo marca 2 pontos. As cruzadinhas devem ser passadas para o próximo jogador da vez. Os integrantes dos grupos não podem falar as respostas, não podem ler as características em voz alta e devem proteger sua cruzadinha, para que o outro grupo não veja suas respostas, pois as cruzadinhas são iguais.

8 - Após o último balão ser estourado, o próximo jogador, no sentido horário, terá 1 minuto para receber uma pista que ficou em branco e escrever na cruzadinha. Se conseguir, a equipe marcará 1 ponto a cada numeração respondida posteriormente.

9 - Ganhará o grupo que, ao final da atividade, tiver mais pontos.

16 Flork do sentido

Anos: 3º, 4º e 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP15) Agrupar palavras pelo critério de aproximação de significado (sinonímia) e separar palavras pelo critério de oposição de significado (antonímia).

(EF02LP10) Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.

(EF35LP05) Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.

Descritores do SPAECE:

D15 - Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a habilidade de inferir o sentido de palavras ou expressões, por meio do contexto; • Identificar sinônimos das palavras, a partir do uso em textos; Potencializar a oralidade dos alunos por meio de questões subjetivas.

Materiais:

Dado com imagens do Flork; textos selecionados a nível dos alunos; imagens dos Flork para colagem e referência aos envelopes; envelopes.

Passo a passo:

- 1 - Separar os alunos em agrupamentos produtivos (sugerimos três).
- 2 - Eles devem escolher um representante do grupo para jogar o dado.
- 3 - Orientar que o representante da equipe deve ir até os envelopes e retirar o texto que corresponde ao Flork sorteado no dado.
- 4 - Eles devem ler, discutir e apresentar a resposta em voz alta. O professor deve intervir após a resposta, acrescentando informações, orientando e apresentando, se for o caso, esquemas de como resolver o item.
- 5 - Repetir os mesmos procedimentos em cada uma das duas rodadas (sendo duas por cada equipe).
- 6 - Ganha o grupo que, ao final da atividade, tiver a maior quantidade de pontos. Se todos acertarem, todos os grupos serão vencedores.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/1VDLWP5BgbLRByUN_cEXLmfXAjoit4Efr?usp=sharing

17 Quem procura acha, silabando!

Anos: 1º, 2º e 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.

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

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

Descritores do SPAECE:

D07 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.

D08 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

D09 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

D13 - Localizar informação explícita em textos.

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a habilidade de localizar, através da busca pelas imagens pedidas no desenho.

Identificar a representação escrita dessas imagens em palavras.

Identificar sílabas canônicas e não canônicas.

Formas novas palavras utilizando as sílabas.

Materiais:

Imagem lúdica com vários elementos; seleção de imagens para serem buscadas de cada rodada; tarjetas com as palavras separadas em sílabas; tesouras.

Passo a passo:

1 - Separar os alunos em agrupamentos produtivos.

2 - Entregar para cada grupo a imagem impressa e as tarjetas das palavras. Eles devem colocar a imagem no centro e distribuir as tarjetas com as palavras inteiras.

3 - Pedir que localizem as imagens da primeira rodada. O primeiro grupo a localizar, marca 1 ponto.

4 - Pedir que identifiquem as tarjetas que correspondem às representações escritas. Ao localizar, marca 1 ponto.

5 - Escrever as palavras da rodada na lousa, com as sílabas separadas. Ler com as crianças. Reconhecer as sílabas iniciais, finais e mediais.

6 - Pedir que as crianças cortem as sílabas de todas as palavras, espalhem sobre a mesa. A cada palavra formada, o grupo marca 1 ponto. Quando um grupo formar uma palavra, pedir que os outros grupos localizem suas sílabas na mesa, ler separando as sílabas oralmente, reconhecer sílabas iniciais, finais e mediais, comparar as sílabas dessas novas palavras.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1N0-JfIRejJkW1S3wczpE4CDxvPP5PVP?usp=sharing>

18 Desvendando o gênero textual

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

Descritores do SPAECE:

D21 - Reconhecer o gênero discursivo;

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros;

D13 - Localizar informação explícita em textos.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer o gênero discursivo e identificar as suas características específicas (nome do gênero textual; estrutura do texto; propósito comunicativo; linguagem; interlocutores; meio de circulação; suporte/veículo entre outras possibilidades).

Materiais:

Texto; tesoura; cola; fita adesiva; lata e/ou embalagem reaproveitável; tarjetas contendo as perguntas.

Passo a passo:

1 - Preparar as tarjetas colando uma na outra em sequência, formando uma tira de perguntas.

2 - Recortar duas tarjetas em branco da mesma medida das tiras, sendo que uma das tarjetas em branco deverá ter o formato de seta. Esta deverá ser colada na ponta da tira que irá ficar na parte superior e do lado externo da lata. A outra tarjeta em branco deverá ser colada na parte inferior da tira, pois esta servirá de base para colar no interior da lata.

3 - Decorar a lata e colar a parte inferior da tira no interior da lata.

4 - Recortar a tampa da lata do mesmo tamanho e largura da tira das tarjetas.

5 - Organizar a turma em um grande círculo. Explicar que todos irão brincar de “Desvendando o gênero textual”. Explicar como se dará a brincadeira.

6 - Realizar a leitura do texto em estudo em voz alta, com bastante expressividade e clareza.

7 - Cantar uma música do conhecimento de todos e passar a Lata: de “Desvendando o gênero textual”. Ao parar a música, a lata também deve parar e o estudante que estiver com a lata irá puxar uma pergunta, ler em voz alta e tentar responder baseado no texto em estudo.

8 - Fazer isso até que todas as perguntas sejam respondidas.

19 Caça-gênero textual

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.

Descritores do SPAECE:

D21 - Reconhecer o gênero discursivo;

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros;

D14 - Inferir informação em texto verbal.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer, através das características específicas, o gênero discursivo e encontrar a sua nomenclatura no caça-gênero textual.

Materiais:

Caça-gênero textual impresso, caneta e/ou lápis.

Passo a passo:

- 1 - Organizar a turma em um grande círculo. Explicar que todos irão brincar de “Caça-gênero textual”.
- 2 - Disponibilizar os caça-gêneros textuais para cada

estudante. Solicitar atenção às características que o mediador irá ler.

3 - Ler as características/pistas para que todos os estudantes possam deduzir, inferir e/ou reconhecer a que gênero textual se refere. Nesse momento é muito importante as intervenções do facilitador para explorar o gênero discursivo e instigar os alunos a participarem tornando o momento interativo e produtivo.

4 - Após identificar o gênero discursivo os estudantes devem procurar no caça-gênero textual a respectiva nomenclatura.

5 - Certificar-se se todos os estudantes conseguiram encontrar e marcar no caça-gênero textual o nome do gênero discursivo corretamente e seguir com as pistas até que se encerrem os gêneros textuais.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Qavti3pzzVMIPhH4zJ5aNcn0Ho0BSleL?usp=sharing>

20 Boliche dos gêneros

Anos: 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Descritores do SPAECE:

D21 - Reconhecer o gênero discursivo;

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer através da estrutura do texto, características específicas do gênero e sua função, o gênero discursivo e classificá-lo a sua nomenclatura.

Materiais:

Pinos de boliche com tarjetas dos nomes de gêneros textuais; tarjetas com diferentes gêneros textuais; tarjetas com a finalidade dos diferentes gêneros textuais.

Passo a passo:

1 - Dividir a turma em equipes.

2 - Desenhar uma linha no chão.

3 - Desenhar um quadrado ou um círculo no chão para arrumar os pinos.

4 - Para escolher o jogador que iniciará o jogo utilizar a técnica do par ou ímpar.

5 - O jogador que iniciará o jogo deve colocar um pé na linha e jogar a bola com força para derrubar os pinos, todos os jogadores devem proceder da mesma forma.

6 - Após o arremesso da bola, verificar quais pinos foram derrubados e solicitar que o jogador realize a leitura da tarjeta fixada no pino, que indicará o gênero textual.

7 - Identificado o gênero textual, os demais componentes da equipe devem procurar uma tarjeta com o gênero textual indicado no pino e outra com a finalidade do respectivo gênero.

OBS: A equipe só marcará ponto se conseguir identificar corretamente o gênero e sua finalidade.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1FbOOCu28OI5Nzen52zdm07UwW2LJIU6k?usp=sharing>

21 Cartinhas do tema ou assunto do texto

Anos: 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF02LP12) Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canções, dentre outros gêneros, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Descritores do SPAECE:

D18 - Identificar o tema ou assunto de um texto (lido).

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer o assunto do texto.

Materiais:

Cartinhas com os textos sobre os gêneros trabalhados.

Passo a passo:

- 1 - Formar grupos com os estudantes;
- 2 - Entregar para cada equipe uma cartinha contendo um texto e a um questionamento (solicitando que os estudantes identifiquem o tema ou assunto do texto lido);
- 3 - De posse das cartinhas, oriente os educandos a responder o questionamento presente na cartinha;
- 4 - Os grupos terão um tempo para responder a pergunta da cartinha;

5 - Finalizado o tempo, os grupos deverão fazer a leitura de seus respectivos textos e o professor juntamente com a turma realizará a análise do mesmo para encontrar a resposta correta.

OBS: Caso o grupo tenha respondido corretamente marca ponto; Vence a equipe que marcar a maior quantidade de pontos.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/1AZvZpZGgTP6o3MI2MTIDBvv_LXBzUXFI?usp=sharing

22 Batalha dos gêneros textuais

Anos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

(EF01LP20) Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

(EF01LP24) Identificar e reproduzir, em enunciados de tarefas escolares, diagramas, entrevistas, curiosidades, digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.

(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

(EF12LP08) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, den-

tre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(EF12LP14) Identificar e reproduzir, em fotolegendas de notícias, álbum de fotos digital noticioso, cartas de leitor (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.

(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.

(EF02LP12) Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

(EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

(EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem

22 Batalha dos gêneros textuais (continuação)

etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(EF03LP18) Ler e compreender, com autonomia, cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

(EF35LP16) Identificar e reproduzir, em notícias, manchetes, lides e corpo de notícias simples para público infantil e cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.

Descritores do SPAECE:

D12 - Ler frases.

D13 - Localizar informação explícita.

D16 - Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

D18 - Identificar o tema ou assunto de um texto (lido).

D21 - Reconhecer o gênero discursivo.

D28 - Reconhecer efeitos de humor e ironia.

Objetivos de aprendizagem:

Ter contato com gêneros textuais dos campos da vida cotidiana, artístico-literário, práticas de estudos e pesquisas e da vida pública.

Ler e compreender diversos gêneros textuais de todos os campos de atuação.

Identificar diversos gêneros textuais de todos os campos de atuação.

Observar a formatação e diagramação específica de cada um dos gêneros do jogo.

Materiais:

36 cartas sendo 18 cartas com o nome do gênero textual e 18 cartas com um texto do gênero.

Passo a passo:

Meta: Formar o maior número de pares de cartinhas.

Jogadores: 4 jogadores ou 4 duplas.

Regras:

1 - Separa-se as cartas com o nome do gênero de um lado da mesa e as cartas com os textos do outro lado da mesa, formando dois grupos. Ambas devem estar viradas para cima.

2 - Decide-se a ordem dos jogadores ou duplas.

3 - O(s) primeiro(s) a jogar pega uma carta com o nome e lê o nome do gênero textual.

4 - Em seguida, deve procurar entre as cartinhas no centro da mesa um texto correspondente àquele gênero.

5 - Se a carta com o texto corresponder ao gênero textual, faz ponto e fica com o par de cartinhas, passando a vez.

6 - Quem tiver mais pares de cartinhas vence o jogo.

Dicas ao professor: pode ser trabalhado como jogo da memória ou bafo, pode ser trabalhado em grupos e também em quantidade menor de cartelas.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1A56eYHtGZEIU10NBCHmxTxtOrfOkCb6Z?usp=sharing>

23 Montando tirinhas

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

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

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.

(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.

Descritores do SPAECE:

D13 - Localizar informação explícita em textos;

D14) - Inferir informação em texto verbal;

D16 - Interpretar textos não-verbais e textos que articulam elementos verbais e não-verbais;

D21 - Reconhecer o gênero discursivo;

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros;

D23 - Reconhecer os elementos presentes numa narrativa;

D28 - Reconhecer efeitos de humor ou ironia.

Objetivos de aprendizagem:

Descobrir e compreender a sequência correta das tirinhas através das pistas. Reconhecer através da estrutura, leitura do texto, compreensão, características específicas e função, o gênero discursivo tirinha.

Materiais:

Caixa reaproveitável, tirinhas recortadas, tirinhas (gabarito) ou slide.

Passo a passo:

1 - Organizar a caixa para colocar as tirinhas (cobrir e colocar o nome).

2 - Organizar as tirinhas (cortar, embaralhar e colocar um clip em cada uma delas para evitar que fiquem misturadas umas com as outras).

23 Montando tirinhas (continuação)

3 - Organizar a turma em grupos de 3 ou 4 estudantes.

4 - Disponibilizar uma tirinha para cada grupo e determinar o tempo de 10 minutos para montar (de acordo com a sequência correta das ações) e conversar entre eles sobre o texto em estudo (Gênero textual; propósito comunicativo; personagens e suas características; humor ou ironia etc.)

5 - Enquanto isso o professor irá circular, observar quem está montando corretamente, mediar, instigar, estimular os estudantes a inferir, enfim, fazer as intervenções necessárias.

6 - Ao término, o professor irá possibilitar a socialização da atividade. Logo, será necessário a participação significativa de cada grupo, para: identificar e explicar a sequência correta da tirinha; realizar a leitura do texto; identificar o gênero textual e justificar com uma característica específica; explicar o propósito comunicativo do gênero textual tirinha; identificar quem são os personagens e caracterizá-los;

OBS.: Caso os estudantes ainda não conheçam as características de cada personagem é interessante que o professor apresente. Assim, facilitará a compreensão. Responder também o que torna o texto engraçado, irônico ou mesmo um final inesperado; Descrever oralmente as imagens de cada cena observando as

expressões faciais, o espaço e o que os personagens estão fazendo etc.

7 - No momento da socialização, é interessante que o professor disponibilize ou apresente em slide as tirinhas para que os estudantes possam acompanhar as observações de cada grupo e também do professor. Esse é o momento de ampliar os campos de experiências com os nossos estudantes.

OBS.: Nessa atividade, o professor poderá também optar em trabalhar em todos os grupos com uma mesma tirinha.

24 Boliche em ação - gêneros textuais

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Descritores do SPAECE:

D22 - Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

Objetivos de aprendizagem:

Levar o aluno a pensar e interagir com os colegas sobre o conteúdo (identificar o propósito do gênero textual) estudado.

Materiais:

06 garrafas – tipo pet (tamanho de 600 ml) ou de suco (tamanho de 300 ml); folhas de eva ou tnt ou tintas para pintar as garrafas; 01 bola de tamanho médio para o jogo; 01 folha de isopor (tamanho grande de espessura de 3cm); 02 folhas de papel madeira ou eva para cobrir o isopor; 01 caixa de alfinetes (daqueles alfinetes maiores com a cabeça colorida).

Passo a passo:

1 - Selecione 06 (seis) garrafas do tamanho mediano ou um pouco menor, como garrafa pet de 600 ml de refrigerante ou garrafas de suco de 300 ml e outras;

2 - Em seguida, decore do jeito que você quiser, do seu estilo, pinte com cores diferentes, caso queira cubra com TNT ou EVA, só não deixe sem vida, sem cor;

3 - No computador, crie uma tarjeta ou um tipo de cartão para colocar o gênero textual que você quer trabalhar com seus alunos. Não esquecer que nesse cartão deve ter dois buracos em cada extremidade, local em que passará o cordão e, que será dado um nó na parte da frente do cartão, contanto que o cordão não saia do cartão. Este ficará pendurado no gargalo da garrafa para que possa ser retirado com facilidade e ser substituído por outro cartão com outro gênero textual para uma rodada seguinte do jogo. Nesse caso, serão seis gêneros textuais para seis garrafas. Mas, fica a critério do(a) professor(a) mudanças no jogo;

4 - De preferência é bom trabalhar com apenas seis garrafas para dar oportunidade de mudar de gêneros textuais em outra rodada do jogo com novas equipes;

5 - Fazer um painel em uma folha de isopor grande, coberta com papel madeira ou com cartolina, com EVA, ou de outra forma, para ser colocado no painel a tarjeta em que está escrita a finalidade do gênero textual correspondente ao que está denominado na garrafa.

6 - Fixar a tarjeta, na folha de isopor, com um alfinete grande, o de cabeça grande e colorida, deixando um espaço do alfinete para colocar o gênero junto à sua finalidade.

25 Metamorfose da bicharada

Anos: 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.

(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

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

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

(EF15LP19) Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor.

Descritores do SPAECE:

D6 - Identificar rimas.

D10- Ler palavras nos padrões canônicos (cv).

D11- Ler palavras nos padrões não canônicos(vcv/ cc/cv, etc;).

D13 – Localizar informação explícita.

D16 – Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

Objetivos de aprendizagem:

Oralidade/ análise linguística e semiótica - reconhecimento dos elementos constituintes da palavra, identificação dos componentes sonoros da palavra, identificação de efeitos de sentido produzidos pelo uso de recursos gráfico-visuais em textos multissemióticos, estabelecimento de relações entre ilustrações e outros recursos gráficos, segmentação de palavras em sílabas.

Materiais:

Projutor, notebook, internet (se possível), slides da atividade, papel 40k ou A4, tesouras sem ponta, canetas hidrográficas, lápis comum com borracha, bichos de pelúcia de materiais variados ou impressão de imagens de animais, tapete ou toalha de mesa para exposição dos animais, quadro branco, pincel apagador e envelopes com as cartelas do jogo impressas.

Passo a passo:

O jogo é dividido em 8 momentos:

- 1 - Momento de Preparação;
- 2 - Organização da sala;
- 3 - Momento de Predição;
- 4 - Aquecimento musical para a contação da história;
- 5 - Hora da história: a contação;
- 6 - Tecendo os fios do texto;
- 7 - Despertando a imaginação;

25 Metamorfose da bicharada (continuação)

8 - Vivenciando o jogo: Metamorfose da bicharada.

Participantes: Dividir a turma em grupos de quatro.

Componentes: Envelope com cartelas contendo as imagens e nomes de bichos do sertão.

Tempo do jogo: Entre 20 e 50 minutos (a depender do desempenho da turma).

O jogo:

- O(A) professor(a) deve dividir a turma em equipes de 4 integrantes, sendo que se a sala tiver 32 alunos, serão formadas 08 equipes para o jogo;

- Os jogadores devem primeiramente receber as cartelas do jogo dispostas em envelopes

Coloridos.

- Cada equipe receberá um envelope contendo 32 cartelas com as imagens e nomes dos animais;

- Cada integrante da equipe recebe ainda, uma folha de papel A4, dividida em 4 rodadas, uma cola e uma tesoura;

- Um dos jogadores se encarrega de embaralhar as cartelas, dispondo as na carteira com as imagens viradas para baixo;

- O(A) professor(a) deve explicar aos alunos que eles deverão realizar a metamorfose dos bichos, utilizando pares de animais, recortando as imagens e as sílabas e em seguida colando na folha, o novo bicho e seu nome, fruto da mistura de sílabas dos dois animais coletados por cada integrante a cada rodada do jogo;

- Escolhe-se um jogador para iniciar a 1ª rodada e as demais seguem em sentido horário, após o sinal dado pelo professor, cada equipe começa a jogada.

- O(A) professor deverá estipular um tempo para realização de cada rodada do jogo (ex: 3 a 5 min), devendo circular pela turma para orientar aqueles alunos com mais dificuldade;

- Ao final da aula, ganha a equipe que conseguir formar os animais e seus nomes nas quatro rodadas;

- O(A) Professor(a) deve expor as folhas com a rodada dos jogos em sala de aula, valorizando a produção de cada aluno e parabenizando a turma pelo desempenho na atividade;

- E por fim, pedir que um integrante de cada equipe exponha um dos animais por eles inventados.

Ex: Era uma vez uma VACA que queria ser... CURURU
Tentou, tentou, tentou e conseguiu...

Sabe o que ela virou ??? VACARURU ou VACARU.

A atividade finaliza com a socialização de um animal por equipe.

Regras Linguísticas:

- Trabalhar a capacidade das crianças despertarem o potencial imaginativo, a criatividade para realização da metamorfose dos bichos;

- Envolver as crianças no processo de criação de novas palavras a partir da união ou reordenamento das sílabas presentes no nome de cada par de animais.

26 Triminó verbal

Anos: 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05LP06) Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.

Descritores do SPAECE:

D17 - Reconhecer o sentido das relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios etc.

D21 - Reconhecer o efeito decorrente do emprego de recursos estilísticos e morfossintáticos.

Objetivos de aprendizagem:

Aprender a flexionar na escrita e na oralidade dos verbos com pronomes pessoais no tempo presente do modo indicativo.

Materiais:

Papel 40k e impressão.

Passo a passo:

1 - Decidir o primeiro jogador;

2 - Cada jogador recebe o mesmo total de peças aleatoriamente. Pode participar de 2 a 6 jogadores;

3 - Na sua vez, escolhe uma que pode se encaixar no jogo. Ao verificar que nenhuma de suas peças consegue se encaixar com outra já posta, pode abrir opção de encaixe de verbo ainda não jogado na mesa. Caso estejam todos expostos não será possível, fica com a peça e passa a vez.

4 - Cada jogador precisa encaixar um lado completo do triângulo com outro que tenha a mesma conjugação verbal até formar o hexágono.

5 - Ganha aquele que conseguir colocar sua última peça, e encerrando a partida.

27 Dominó da pontuação

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF04LP05) Identificar a função na leitura e usar, adequadamente, na escrita ponto final, de interrogação, de exclamação, dois-pontos e travessão em diálogos (discurso direto), vírgula em enumerações e em separação de vocativo e de aposto.

(EF05LP04) Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de reticências, aspas, parênteses.

Descritores do SPAECE:

D20 - Identificar o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.

Objetivos de aprendizagem:

Diferenciar na leitura de textos o uso de vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, interrogação, exclamação, reticências, aspas, parênteses etc.

Materiais:

Papel 40k e impressão.

Passo a passo:

1 - Divida as peças entre dois jogadores. Poderá iniciar a partida com par ou ímpar e/ou com quem tem o Ponto final.

2 - O diferencial é que os jogadores deverão estar atentos às descrições do sinal de pontuação para encaixar direitinho.

3 - Vence o jogador que não tiver mais nenhuma peça nas mãos.

28 Jogo da velha interpretativo

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global;

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.

Descritores do SPAECE:

D1 – Localizar informação explícita.

D2 – Inferir informação em texto verbal.

D5 – Identificar o tema ou assunto de um texto.

D7 – Diferenciar a informação principal das secundárias em um texto.

D11 – Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global e Inferir de informação implícita nos textos lidos.

Materiais:

Papel 40k e impressão, envelope.

Passo a passo:

1 - Primeiro imprima o modelo e recorte as peças.

2 - Você deve organizar um envelope com perguntas e deixar a disposição dos jogadores.

3 - Faça pares de alunos para brincar.

Vence quem conseguir colocar três símbolos iguais em sequência.

29 Batalha dos descritores

Anos: 4º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.

(EF15LP17) Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais.

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

(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demons-

trando compreensão global.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.

(EF35LP05) Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.

(EF35LP06) Recuperar relações entre partes de um texto, identificando substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de pronomes anafóricos – pessoais, possessivos, demonstrativos) que contribuem para a continuidade do texto.

(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.

(EF35LP30) Diferenciar discurso indireto e discurso direto, determinando o efeito de sentido de verbos de enunciação e explicando o uso de variedades linguísticas no discurso direto, quando for o caso.

Descritores do SPAECE:

D13 - Localizar informação explícita em textos;

D14 – Inferir informação em texto verbal;

D15 – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;

D16 – Interpretar textos não-verbais e textos que articulam elementos verbais e não-verbais;

D18 – Identificar o tema ou assunto de um texto;

D21 – Reconhecer o gênero discursivo;

29 Batalha dos descritores (continuação)

D22 – Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros;

D23 – Reconhecer os elementos presentes numa narrativa;

D24 – Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos de um mesmo tema;

D25 – Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para sua continuidade;

D26 – Reconhecer o sentido das relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios, etc;

D27 – Identificar o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações;

D28 – Reconhecer efeitos de humor ou ironia.

D29 – Identificar os níveis de linguagem e/ou as marcas linguísticas que evidenciam locutor e/ ou interlocutor.

Objetivos de aprendizagem:

Fortalecer o estudo e desenvolvimento das habilidades/descriptores de forma lúdica e interativa.

Materiais: cartolina; tesoura; cola; fita adesiva; bolas/coordenadas; envelopes; nome do painel; itens por habilidade/descritor.

Passo a passo:

1 - Preparar o painel organizando as coordenadas e os envelopes com os itens. Distribuir todos os itens nos envelopes.

2 - Dividir e organizar os estudantes em dois grandes grupos (Grupo A x Grupo B).

3 - Apresentar o tabuleiro “Batalha dos Descritores” explicando as coordenadas (A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3...).

4 - Explicar que cada grupo elegerá um representante por vez para participar da brincadeira. Ao definir quem dará início às ações, solicitar que escolha uma letra e um número (coordenada). É fundamental que todos os estudantes tenham a oportunidade de realizar as leituras, bem como de responder às questões.

5 - Retirar de dentro do envelope um item, realizar a leitura em voz alta. Em seguida, interagir com a sua equipe para encontrar a resposta correta.

6 - Responder em voz alta. Neste momento o professor poderá fazer as intervenções necessárias. Não esquecer de explorar/analisar cada item minuciosamente.

7 - Registrar a pontuação dos dois grupos. Ganha quem responder corretamente o maior número de questões.

OBS.: Fazer, anteriormente alguns combinados com os dois grupos (a equipe que atrapalhar com barulho, gracinhas, desrespeito... perderá pontuação). Essa é uma ação que poderá ser adaptada para qualquer ano de ensino.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/1WRLE8SPDliNBta-_XOYBoxWjA6xMFyqY?usp=sharing

30 Viajando na trilha do conhecimento

Anos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP09) Comparar palavras, identificando diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente por memorização.

(EF02LP15) Cantar cantigas e canções, obedecendo ao ritmo e à melodia.

Descritores do SPAECE:

D4 – Identificar o espaçamento entre palavras.

D6 – Identificar rimas.

D7 – Identificar o número de sílabas de uma palavra.

D8 – Identificar sílabas canônicas em uma palavra.

D9 – Identificar sílabas não canônicas em uma palavra.

D10 – Ler palavras no padrão canônico.

D11 – Ler palavras com sílabas no padrão não canônico.

D16 – Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar partes sonoras semelhantes e diferentes das palavras.

Desenvolver a consciência fonológica através da rima.

Observar que as palavras são compostas por unidades sonoras.

Identificar semelhanças sonoras entre os nomes.

Refletir sobre as sílabas sonoras (iniciais e finais) dos nomes.

Observar que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.

Segmentar partes sonoras das palavras.

Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras.

Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito.

Compreender que a escrita representa a fala (parte sonora).

Refletir sobre a relação entre o som e a parte gráfica das palavras.

Analisar as palavras a partir da relação entre oral e escrito.

30 Viajando na trilha do conhecimento (continuação)

Materiais:

Impressão das fichas, orientações pedagógicas, regras do jogo, canção popular e trilha; notebook, Datashow e caixinhas de som; materiais diversos como papel 40k, cartolina, canetas, lápis, borracha, pincéis, tesouras sem ponta, canetas hidrográficas, fita gomada e caixinhas ou saquinhos para organizar os materiais a serem usados; espaço agradável e possível de desenvolver o trabalho em equipe.

Passo a passo:

A história atual nos proporciona a missão de resgatar a cultura popular, que possui um grande e diversificado acervo de cantigas, parlendas, lenga-lengas e outras produções orais. Na tradição antiga as crianças brincavam com a linguagem em roda, cantando os versos das mais diversas canções populares de domínio público. Canções estas, que não se sabe quem inventou, passadas de boca a boca, das pessoas mais velhas para as mais novas. Trabalharemos nesse processo de alfabetização e letramento com o gênero canção “Fui na Espanha”.

Vejamos a música abaixo, que fará o contexto geral para execução do jogo. Devido à complexidade do passo a passo, ele está detalhadamente descrito no arquivo dos anexos.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1sNfwls5r9hy9TO6bSUA-9SZTAG2jMel5?usp=sharing>

31 Descubra a circunstância

Anos: 4º.

Habilidades do DCRC:

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos;

(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos;

(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.

Descritores do SPAECE:

D13 – Localizar informação explícita em textos;

D14 – Inferir informação em texto verbal;

D26 – Reconhecer o sentido das relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios, etc.

Objetivos de aprendizagem:

- Compreender e classificar as frases de acordo com as circunstâncias de tempo e lugar.
- Compreender as relações lógico-discursivas marcadas por conjunções, advérbios, preposições com ênfase em palavras e expressões que dão ideia de tempo e lugar.

Materiais:

Dado; tarjetas com as frases; envelopes; cartolina; fita adesiva; cola.

Passo a passo:

1 - Preparar o dado previamente colando em cada face

uma palavra (circunstância lugar e/ou tempo). Organizar o painel com os envelopes denominados circunstância de lugar e tempo.

2 - Dividir a turma em dois grandes grupos (A x B).

3 - Misturar e disponibilizar as tarjetas para a turma de forma que cada estudante fique com uma frase.

4 - Definir um representante para cada equipe e propor par ou ímpar para decidir quem irá iniciar o jogo. Obs.: Trocar de representante a cada rodada.

5 - O aluno (que ganhou no par ou ímpar) irá jogar o dado e procurar junto ao seu grupo uma tarjeta para associar conforme a face do dado (tempo / lugar).

6 - Em seguida, deverá ler em voz alta, classificar a circunstância e justificar com elementos da frase.

7 - Ao acertar a resposta, o estudante deverá colocar a tarjeta dentro do envelope no painel

(tempo/lugar) e o professor deverá registrar a pontuação na lousa. Obs.: Se a face representada no dado for descubra a circunstância, o representante do grupo terá que procurar duas tarjetas (uma que apresente ideia de lugar e outra de tempo). Caso o grupo não encontre a frase, passa a vez para a outra equipe. Vale pedir ajuda aos participantes da equipe.

8 - Dar sequência a ação, solicitando ao outro representante que jogue o dado.

9 - Realizar as etapas até que se encerrem todas as tarjetas.

10 - Ao final, todos ganham conhecimento.

32 Forca temática

Anos: 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

Descritor do SPAECE:

D18 - Reconhecer o tema ou assunto de um texto lido.

Objetivos de aprendizagem:

Compreender, através do lúdico, que as informações presentes em um texto convergem para um assunto/tema.

Materiais:

Lousa e pincel de quadro.

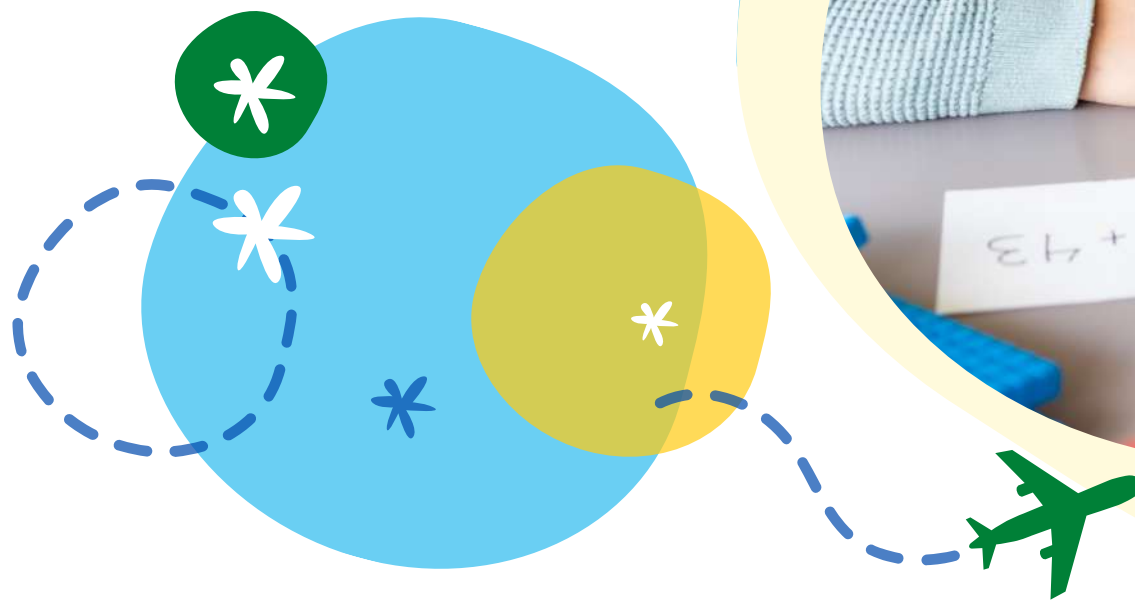
Passo a passo:

- 1 - Escolher um texto adequado para trabalhar um determinado assunto/tema com a turma.
- 2 - Escolher cinco substantivos presentes no texto que façam parte do mesmo campo semântico do tema. Por exemplo, vamos supor que o tema do texto escolhido seja “escola”. No texto, o professor escolheu os seguintes cinco substantivos presentes no texto: alunos, professora, merenda, recreio e atividade.
- 3 - Escrever o tema na lousa e desenhar abaixo os quadrados com o espaço para cada letra das palavras escolhidas.
- 4 - Na primeira rodada, o primeiro jogador do primeiro grupo deverá escolher uma letra, e o professor verificará

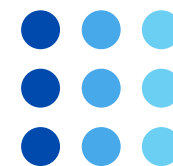
onde ela está presente nas cinco palavras para escrevê-la no quadrado correspondente. Se ela aparecer 3 vezes ao todo, aquela equipe ganhará 3 pontos no placar. Se ela não aparecer em nenhuma das palavras, aquela equipe não marcará ponto. Em seguida, será a vez do primeiro jogador da segunda equipe e assim sucessivamente.

5 - A partir da segunda rodada, se, na sua vez, um grupo souber todas as palavras, o jogador da vez pode dizê-las, e o professor deverá escutar todas as palavras sem dar a resposta uma a uma. Somente estando todas corretas é que o professor dará no placar a quantidade de pontos referentes às letras que estavam faltando e foram reveladas pela equipe; ganhará a equipe que tiver a maior quantidade de pontos. Caso pelo menos uma das palavras ditas esteja errada, o professor não revelará as respostas e dirá que aquela equipe que arriscou tudo foi enforcada, e ela ficará de fora da próxima rodada.

6 - Após a realização do jogo, o professor revelará o texto escolhido que norteou todo o jogo para trabalhar sua interpretação e seu tema com as crianças.



Matemática



33 Um ou dois?

Anos: 1º, 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Descritores do SPAECE:

D1 - Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal.

Objetivos de aprendizagem:

Estabelecer a relação entre o número e a quantidade. Promover a contagem dos números. Desenvolver a atenção. Estimular a percepção visual.

Materiais:

Um dado, contendo os números 1 e 2, objetos dentro de uma caixa ou de um saco.

Passo a passo:

Com a turma em círculo, apresente para os alunos um dado, com apenas dois números, 1 e 2. Ao jogar o dado, o aluno vai retirar da sacola a quantidade correspondente de acordo com o número. Por exemplo, ao sair o número 1, vai pegar um objeto. Pode-se adaptar também para o conceito de ímpar ou par.

34 Roleta das emoções

Anos: 1º.

Habilidades do DCRC:

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Descritores do SPAECE:

D1 - Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal.

Objetivos de aprendizagem:

Quantificar elementos.

Materiais:

1 roleta com seta no centro e figuras das emoções (emojis) coladas nas bordas da roleta. 20 cartelas com as figuras das emoções (2 cartelas de cada emoção - tristeza, alegria, medo, raiva, nojo etc.). Números de 0 a 10 em cartelas ou E.V.A.

Passo a passo:

Em um roleta, distribua emojis das emoções, no centro uma seta. A criança gira a roleta e, quando parar na emoção, ela tem direito de pegar aquela emoção (cartela), quem fizer mais pares das emoções vence o jogo. Primeiro, a criança tira par ou ímpar para decidir quem vai começar. A criança gira a roleta, onde a roleta parar, a criança pega a cartela correspondente à emoção indicada na seta, tendo direito de jogar duas vezes. Se a criança não acertar a mesma emoção, passa o direito para o outro estudante. Quando todos tirarem as cartas, aquele aluno que fizer o maior número de pares vence o jogo. Além de trabalhar diversas possibilidades cognitivas, podem ser abordadas, as competências socioemocionais.

35 Roleta monetária

Anos: 1º, 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

Descritores do SPAECE:

D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do Sistema Monetário Brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.

Materiais:

Cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro (impressas e sem valor) e a roleta.

Passo a passo:

Apresente para os alunos as cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro, em seguida, apresente a roleta que contém os valores. Os alunos vão girar a roleta e, de acordo com o valor que sair, vão pegando as cédulas e/ou moedas que são correspondentes.

Anexo K

36 Boliche da casa numerada

Anos: 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA02) Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.

Descritores do SPAECE:

D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer a formação dos números de até quatro ordens por meio de diferentes formas de compor e decompor.

Materiais:

Garrafas para colocar as casas numeradas (Boliche).

Passo a passo:

Expor as casas numeradas em forma da brincadeira do boliche. A cada jogada, os alunos vão derrubando as casinhas. Ao derrubar, a professora vai realizar com o aluno a decomposição daquele número.

Anexo L

37 Ponte dos desafios

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.

Descritores do SPAECE:

D2 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de adição e/ou subtração envolvendo números naturais

D4 - Resolver situação problema que envolva a operação de adição ou subtração com os números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Resolução de subtrações com números de até três algarismos, com reagrupamentos. Disposição e utilização do algoritmo da adição e do subtração

Materiais:

Papelão, durex, cola, dados e pinos coloridos.

Passo a passo:

Depois que confeccionar o jogo, em seguida, pode brincar.

Determine a quantidade de jogadores para subir os degraus da ponte, com o objetivo de atravessá-la e chegar ao final.

Tenha dois ou mais dados, dependendo da série do aluno. Logo, no início, você já pode usar adição nas somas deles.

O resultado dos dados será a quantidade de bolinhas que o jogador irá percorrer.

Neste percurso, ele passará pelos obstáculos, que serão fichas viradas com desafios matemáticos. Os pinos percorrerão por cima de bolinhas pretas marcadas em cima da ponte.

Além das bolinhas, existem buracos que fazem parte dos obstáculos para chegar ao objetivo. Se o jogador cair no buraco, ele terá que responder a um desafio das cartas viradas.

Se responder corretamente, seguirá no jogo, mas caso responda de forma incorreta, volta pro início da ponte e reinicia o jogo. O ganhador é o que chegar ao final da ponte.

38 Dado das horas

Anexo **M**

Anos: 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA23) Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.

Descritores do SPAECE:

D61 - Identificar as horas em relógios digitais ou de ponteiros, em situação-problema.

Objetivos de aprendizagem:

Registrar, em relógio de ponteiros e digital, as horas e minutos; perceber as diferentes formas de apresentar horários.

Materiais:

Um relógio de ponteiro e os dados das horas exatas.

Passo a passo:

Apresente para os alunos um relógio de ponteiros, depois apresente os dados, com as horas de 1 a 12 horas. Inicie pelo dado de 1 a 6 horas, a cada jogada vai sair uma hora que deve ser correspondida no próprio relógio de ponteiros.

39 Jogo da memória - grandezas e medidas

Anexo **N**

Anos: 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA17) Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais e unidades de medida não padronizadas ou padronizadas (litro, mililitro, grama e quilograma).

Descritores do SPAECE:

D59 - Resolver problema utilizando unidades de medidas padronizadas como: km/m/cm/mm, kg/g/mg, L/mL.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer o uso de medidas de massa e de capacidade em situações práticas do cotidiano.

Materiais:

Impressos para montar o jogo da memória.

Passo a passo:

O professor apresenta aos alunos os instrumentos de medição - relógio, balança, régua, fita métrica, termômetro. Em seguida, vai perguntar: “Qual instrumento mede o quê?”.

Em seguida, os alunos recortam as figuras dos objetos apresentados para o jogo da memória.

40 Medidas de tempo

Anos: 1º, 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF01MA05) Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.

(EF02MA19) Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e analógico e registrar o horário do início e do fim do intervalo.

(EF01MA17) Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.

(EF02MA09) Construir sequências de números naturais em ordem crescente ou decrescente a partir de um número qualquer, utilizando uma regularidade estabelecida.

Descritores do SPAECE:

D1 - Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal.

D61 - Identificar as horas em relógios digitais ou de ponteiros, em situação-problema.

D62 - Estabelecer relações entre: dia e semana, hora e dia, dia e mês, mês e ano, hora e minuto, minuto e segundo, em situação-problema.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar a hora como unidade de medida de tempo.

Utilizar relógio analógico e digital para marcar o tempo.

Ler a hora exata em relógios analógicos e digitais.

Reconhecer a sequência dos dias da semana, nomeando-os corretamente.

Materiais:

Envelope; cartazes com calendário e horas; cartelas com relógio e dias da semana; calendário.

Passo a passo:

1 - Expor o cartaz com calendário e relógio no quadro ou cantinho da matemática.

2 - Pedir às crianças para que visualizem o cartaz e falem sobre o que veem.

3 - Explorar o cartaz mostrando a função dos ponteiro.

4 - Explorar as informações que contém o calendário.

5 - Durante a semana, explorar esses recursos como auxílio na sua rotina. Pode-se levar a cada dia uma sugestão de material pedagógico para dinamizar a rotina e favorecer a compreensão sobre a hora exata, dia, mês e ano.

6 - Colar na contra capa do caderno do aluno um calendário para preencher junto com o professor.

7 - Explorar a data do dia no quadro (o número que vem antes, depois, o número que está em cima e embaixo, a escrita por extenso do número, se é par/impar, fazer a decomposição caso seja um número com dois algarismos).

41 Lince da Matemática

Anos: 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

Descritores do SPAECE:

D2 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de adição ou subtração envolvendo números naturais

Objetivos de aprendizagem:

Identificação dos fatos fundamentais da adição e da subtração. Resolução de adição e de subtração com números de um algarismo (fato fundamental) para obter o resultado.

Materiais:

Cartas com operações matemáticas e um tabuleiro com o resultado (aplique papel contact); canetinha; flanela.

Passo a passo:

Um tabuleiro com diversos resultados de cálculos matemáticos é colocado sobre uma mesa. As fichas com os cálculos são organizadas com as imagens para baixo. A criança deverá virar uma das fichas, resolver a operação matemática, procurar o resultado no tabuleiro e fazer um “X” com uma canetinha (após o uso, poderá ser apagado com a flanela). Também poderá ser combinado um tempo para encontrar o resultado no tabuleiro e, quem conseguir, fica com a carta. Ganha o jogo quem conquistar mais cartas.

42 Geoplano

Anos: 4º ano, 5º ano

Habilidades do DCRC:

(EF05MA17) Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

Descritores do SPAECE:

D47 - Identificar e classificar figuras planas: quadrado, retângulo e triângulo destacando algumas de suas características (número de lados e tipo de ângulos).

D66 - Resolver problema envolvendo o cálculo de área de figuras planas, desenhadas em malhas quadriculadas ou não.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer polígonos com diferentes quantidades de lados e diferentes ângulos.

Materiais:

Peça de madeira de 30 cm x 30 cm, parafusos e ligas elásticas.

Passo a passo:

Tendo o Geoplano disponível, trabalhar em grupos ou de forma individual, convidando os alunos para criarem diferentes polígonos e/ou figuras planas com diferentes quantidade de lados e ângulos, ressaltando a noção de pontos e segmentos de reta.

43 Ditado colorido

Anos: 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais(até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal(valor posicional e função do zero).

Descritores do SPAECE:

D3 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de multiplicação e/ou divisão envolvendo números naturais.

D6 - Resolver situação-problema que envolva mais de uma operação com os números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer as características do sistema de numeração decimal, bem como associar o número à representação escrita.

Materiais:

Cartelas numéricas, lápis de cores ou giz de cera.

Passo a passo:

Você dita o número e a cor que a criança deve pintar. Para manter o mistério, é interessante não falar os números que estão próximos todos de uma vez. Assim, a figura demora para aparecer, aguçando a curiosidade das crianças.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/18vK4XUMfR_KJKpP5GUOI_wtzlJllr_FX?usp=sharing

44 Acréscimos e descontos - porcentagem

Anexo

P

Anos: 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA06) Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.

Descritores do SPAECE:

D9 - Resolver situação-problema que envolva cálculos simples de porcentagem (25%, 50% e 100%).

Objetivos de aprendizagem:

Calcular porcentagem (25%, 50% e 100%).

Materiais:

Dados e tabela.

Passo a passo:

1 - Professor(a), divida a turma em dois grupos e defina quem será do grupo azul e quem será do grupo amarelo.
2 - Um componente de cada grupo joga o primeiro dado das porcentagem e depois o dado com o nomes acréscimo ou desconto.

Exemplo: Se o grupo amarelo joga os dados e as faces dos dados voltadas para cima sejam 25% e desconto, todo o grupo irá calcular quanto é 25% do preço do produto.

3 - Ganha o jogo o grupo que gastar menos.

45 Corrida da multiplicação com Pitágoras

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição, da subtração, da multiplicação e da divisão para o cálculo mental ou escrito.

(EF04MA05) Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

Descritores do SPAECE:

D3 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de multiplicação e/ou divisão envolvendo números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Resolver fatos da multiplicação mentalmente ou com ajuda da Tabuada de Pitágoras.

Desenvolver o raciocínio lógico matemático.

Materiais:

Tábua de Pitágoras impressa ou confeccionada com materiais reciclados; tabuleiro da pista de corrida impressa ou confeccionada com materiais reciclados (ex: papelão, E.V.A., TNT); quatro marcadores (ex: carrinhos, tampinhas de garrafas etc.); vinte fichas enumeradas de 1 até 10 que se repetem.

Passo a passo:

O professor separa a turma em grupos com até 4 participantes. Os alunos decidem quem inicia o jogo ou podem tirar no par ou ímpar. Cada aluno escolhe 2 fichas que estão embaralhadas e viradas com o número para baixo e faz a multiplicação das duas fichas.

Se o aluno acertar o fato da multiplicação de imediato, sem ajuda da Tabela de Pitágoras, avança 2 casas no tabuleiro da pista de corrida.

Caso o aluno esteja com dúvidas na resposta, pode recorrer à Tabela de Pitágoras e verificar a resposta, observando na horizontal e na vertical. Neste caso, se acertar, avança apenas 1 casa.

Se porventura o aluno errar a resposta, volta uma casa.

Os alunos serão os próprios mediadores, caso tenham dúvidas, devem solicitar ajuda do professor(a).

Vence o jogo quem chegar primeiro ao número 10 da pista de corrida.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jIGN398KCkgjJILXAn0cMqK47fXGlyTm?usp=sharing>

46 Jogo das três pistas - figuras planas e figuras tridimensionais

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA17) Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

(EF03MA14) Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retos, pirâmides, cilindros, cones), relacionando-as com suas planificações.

Descritores do SPAECE:

D46 - Identificar o número de faces, arestas e vértices de figuras geométricas tridimensionais representadas por desenhos.

D47 - Identificar e classificar figuras planas: quadrado, retângulo e triângulo destacando algumas de suas características (número de lados e tipo de ângulos).

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer as características das figuras planas e tridimensionais.

Materiais:

Envelopes e pistas.

Passo a Passo:

Objetivo: descobrir a figura secreta usando até 3 pistas como dica. Quanto menos pistas forem reveladas para descobrir a figura, mais pontos a equipe irá marcar.

Acertando a figura na primeira pista, 100 pontos; na segunda pista, 50 pontos; e, na terceira pista, 30 pontos. Se disser a figura errada, perde o mesmo tanto de pontos para outra equipe.

1 - Professor separe a turma em duas equipes.

2 - Nomeie as equipes.

3 - Chame um membro de cada equipe, os dois tiram par ou ímpar para começar o jogo.

4 - O membro que ganhou o par ou ímpar escolhe um dos dez envelopes e tem direito à primeira pista. Se não acertar com a dica da primeira pista a segunda pista será da outra equipe. Caso não acerte, a terceira pista será novamente do membro da equipe que ganhou o par ou ímpar.

5 - Os pontos devem ser anotados na tabela.

6 - Ganha o jogo a equipe que obtiver a maior pontuação após todos os envelopes serem abertos.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Rq-hhbpX0ZtYI17zjkXQgiTQ361DymZx?usp=sharing>

47 Jogo da memória formas geométricas tridimensionais

Anos: 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA14) Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retos, pirâmides, cilindros, cones), relacionando-as com suas planificações.

Descritores do SPAECE:

D46 - Identificar o número de faces, arestas e vértices de figuras geométricas tridimensionais representadas por desenhos.

D47 - Identificar e classificar figuras planas: quadrado, retângulo e triângulo destacando algumas de suas características (número de lados e tipo de ângulos).

Objetivos de aprendizagem:

Descrever as características de algumas figuras geométricas espaciais, relacionando-as com as duas planificações; classificação e comparação de figuras planas em relação a seus lados e vértices.

Materiais:

Atividade impressa.

Passo a Passo:

Apresentar para os alunos as figuras tridimensionais, nomeando-as. Dividir a turma em grupos e explicar que o jogo acontece assim: devem associar as características às formas. Com as cartas devidamente recortadas, viram as cartas e iniciam o jogo.

48 Cada produto tem um valor

Anos: 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

Descritores do SPAECE:

D2 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de adição e/ou subtração envolvendo números naturais.

D15 - Resolver problema utilizando a adição ou subtração com números racionais representados na forma fracionária (mesmo denominador ou denominadores diferentes) ou na forma decimal.

Objetivos de aprendizagem:

Identificar as operações necessárias para resolver uma situação-problema.

Materiais:

Embalagens ou objetos; valores em dinheiro falso.

Passo a Passo:

Divida as crianças em grupos de 3 ou 4 crianças e entregue embalagens e/ou objetos a cada grupo.

Entregue valores em reais a cada grupo (valores diferentes para cada grupo).

Cada grupo deve listar as embalagens de produtos ou objetos recebidos e definir valores, de modo que a soma de todos os produtos listados seja igual ao valor recebido.

49 Pescando com a Matemática

Anos: 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

Descritores do SPAECE:

D2 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de adição e/ou subtração envolvendo números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Executar adição ou subtração com números naturais.

Relacionar a operação ao resultado.

Identificar números.

Materiais:

Fichas com operações ou pequenas situações problemas de adição ou subtração para serem sorteadas; palitos de churrasco, barbantes ou linha e clipes para confecção das varinhas; cartolina, papelão, E.V.A. etc. para confecção dos peixes; TNT ou papel celofane para o fundo do mar; marcador de quadro branco.

Passo a passo:

Confeccionar o total de Peixes de acordo com o total de fichas.

Numerar os peixes com o resultado das respostas.

Confeccionar as varinhas.

Preparar o cenário para receber as crianças.

Dividir a turma em pequenos grupos e explicar a dinâmica do jogo.

A cada rodada, uma criança, representando cada equipe, deve escolher uma ficha (que estará virada) e levar a situação problema ao seu grupo para juntos responderem à operação de adição ou subtração, utilizando diversas estratégias de cálculo mental ou escrito (disponibilizar uma folha em branco, lápis e borracha aos grupos).

Logo após, pescar o peixe correspondente a sua resposta, se acertar fica com o peixe.

Vence o grupo que mais pontuar com a quantidade de peixes.

50 Jogo da velha da multiplicação

Anos: 3º, 4º.

Habilidades do DCRC:

(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

Descritores do SPAECE:

D2 - Utilizar procedimentos de cálculo para obtenção de resultados na resolução de adição e/ou subtração envolvendo números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Estimular o cálculo mental, a elaboração de estratégias e estimular o raciocínio lógico.

Materiais:

Tabuleiro, 18 fichas com o produto, sendo 09 de cada cor.

Passo a Passo:

1. O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas.
2. No modo básico do jogo, participam dois jogadores.
3. Cada jogador pega 09 fichas e sorteia-se quem será o primeiro a iniciar o jogo.
4. Os jogadores jogam alternadamente, uma jogada por vez, numa lacuna que esteja vazia.
5. Vence o jogador que conseguir colocar 3 produtos em sequência, seja na linha, na coluna ou na diagonal.

51 Quanto custa?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações.

Descritores do SPAECE:

D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Objetivos de aprendizagem: Reconhecer cédulas e moedas e sua equivalência de valores.

Materiais:

Cédulas, moedas, caixa surpresa, objetos variados.

Passo a Passo:

- 1 - Distribuir para as crianças cédulas e moedas.
- 2 - Preparar uma caixa com vários objetos com uma tarjeta com preço.
- 3 - Retirar da caixa surpresa um objeto, mostrar o valor para as crianças e questionar: "O valor que você tem dá para comprar esse objeto? Quanto falta? Ou quanto sobra?"
- 4 - Orientar que fiquem em pé as crianças que, de acordo com o valor, terão troco.
- 5 - Continuar a brincadeira até que todos participem.
- 6 - Diversificar a brincadeira formando duplas/trios e somando os valores para analisar se dá para comprar os objetos sorteados pelo(a) professor(a).

52 Baralho dos decimais

Anos: 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA05) Comparar e ordenar números racionais positivos (representações fracionária e decimal), relacionando-os a pontos na reta numérica.

Descritores do SPAECE:

D14 - Comparar números racionais na forma fracionária ou decimal.

Objetivos de aprendizagem:

Comparar números decimais.

Materiais:

Cartas do baralho dos decimais e tabela das jogadas.

Passo a Passo:

- 1 - Recorte as cartas, a parte do desenho junto com o número decimal, dobre para formar a carta de baralho.
- 2 - São 20 cartas vermelhas e 20 cartas azuis.
- 3 - Formar duas equipes e cada equipe escolhe uma cor de carta (o jogo pode ser jogado aos pares).
- 4 - Dispor as cartas em dois montes, um das cartas vermelhas e outro das azuis. O desenho das cartas devem estar para cima e o número para baixo.
- 5 - Cada jogador(a) puxa uma carta e desvira expondo o número que deve ser anotado na tabela das jogadas, observando a posição da vírgula.

6 - Pontua a equipe - ou jogador(a) - como o maior número decimal.

7 - Faça um x na coluna da pontuação na equipe com o maior número decimal.

8 - Ganha o jogo a equipe - ou jogador(a) - com maior número de x nas dez jogadas.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1cMVYtSe1UrFJYZNYBsUS6X6bQgOCG-Gv?usp=sharing>

53 Jogo super MAIS PAIC

Anos: 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

(EF03MA20) Estimar e medir capacidade e massa, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), reconhecendo-as em leitura de rótulos e embalagens, entre outros.

Descritores do SPAECE:

D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

D59 - Resolver problema utilizando unidades de medidas padronizadas como: km/m/ cm/mm, kg/g/mg, L/mL.

Objetivos de aprendizagem:

Ler e escrever quantias por extenso.

Identificar e compreender a equivalência entre cédulas e moedas do Sistema Monetário Brasileiro.

Reconhecer o uso das medidas de massa e de capacidade em situações práticas do cotidiano.

Materiais:

Um cartaz com o slogan SUPER MAIS PAIC; dois cartazes com panfletagem dos produtos; um cartaz com ofertas da semana; um cartaz com ofertas do dia; um cartaz de mega promoção de um real e cinquenta centavos; um cartaz com quinze reais de desconto;

15 embalagens de caixinhas dos produtos; cédulas e moedas; lista de compras; um envelope para guardar o dinheiro.

Passo a passo:

1 - Apresentar o cartaz com o slogan Super Mais Paic (exposição dos cartazes e panfletagem no quadro, parede ou cavalete) e as embalagens colocar sobre uma mesa ou prateleira como um supermercado – preferência do professor;

2 - Expor as cédulas e moedas para a leitura e identificação de cada um;

3 - Explicar que o real é a moeda brasileira;

4 - Convidar a turma para fazer abertura do SUPER MAIS PAIC;

5 - Ler para as crianças o cartaz (fazer as inferências explícitas no cartaz);

6 - Explicar os cartazes da Mega Promoção (o desconto é em homenagem ao aniversário do SUPER MAIS PAIC);

7 - Em dupla ou grupo, direcionar as crianças para apreciar o SUPER MAIS PAIC;

8 - Os nomes dos produtos pode falar que foi uma recriação para homenagear o sucesso do MAIS PAIC.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1kePquuBwbGkLjVgJ82OrFaeog94C1pMN?usp=sharing>

54 Probleminhas matemáticas - nível I

Anos: 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

Descritores do SPAECE:

D4 - Resolver situação problema que envolva a operação de adição ou subtração com os números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Resolver problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração, utilizando estratégias próprias.

Descrever o processo de resolução dos problemas resolvidos.

Elaborar problemas envolvendo os diferentes significados da adição e da subtração.

Materiais:

Um envelope com probleminhas matemáticas; duas folhas contendo os probleminhas; uma folha com 12 quadros de ordem; dois cartazes com os significados da ideias de adição e subtração.

Passo a Passo:

- 1 - Dividir a turma em grupos ou duplas.
 - 2 - Entregar o envelope com os probleminhas e o quadro de ordem.
 - 3 - Fixar na parede ou no cantinho da matemática os cartazes com ideia de adição e subtração.
 - 4 - O(A) professor(a) explica o significado da ideia de adição e subtração.
 - 5 - Reforçar às duplas ou ao grupo que leiam o problema, analisem juntos para compreender qual operação usar.
 - 6 - Armar a continha no quadro de ordem, observando que primeiro a unidade, depois dezena e, então, centena.
 - 5 - Após a conclusão da atividade, convidar a dupla ou grupo para ler um probleminha, e a dupla se dirigir ao quadro para armar e resolver a continha.
- Observar a compreensão do aluno na interpretação dos probleminhas para armar e resolver no quadro valor de lugar e através dos registros no quadro.

Link dos anexos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1EoYQkPtgaqg97QwLGwx8x2tsQuANfBpy?usp=sharing>

55 Probleminhas matemáticas - nível II

Anos: 2°.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

Descritores do SPAECE:

D4 - Resolver situação problema que envolva a operação de adição ou subtração com os números naturais.

Objetivos de aprendizagem:

Resolver problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração, utilizando estratégias próprias.

Descrever o processo de resolução dos problemas resolvidos.

Elaborar problemas envolvendo os diferentes significados da adição e da subtração.

Materiais:

Um envelope probleminhas matemático nível II; 2 folhas com probleminhas de matemática e cálculo; 2 cartazes com significados de ideias de adição e subtração.

Passo a passo:

1 - Orientar a turma para o novo desafio, que será a resolução de novos problemas, que cada um deverá ler, interpretar o problema no caderno, armar e resolver. O objetivo é que o estudante aprenda armar sem o uso do QVL, pois no jogo do nível I já foi feita essa prática. Caso o estudante não entenda, pode continuar usando o QVL.

2 - Enfatizar a importância de ter atenção ao armar a continha (primeiro a unidade, depois dezena e, então, centena).

3 - O(A) professor(a) mais uma vez deve explorar no cartaz o significado de adição e subtração.

4 - Motivar as crianças a resolverem as continhas.

5 - Escolher os estudantes com mais dificuldades para ir ao quadro e ajudá-lo.

6 - Peça para o estudante ou o grupo ler o probleminha e questione com eles se a conta é adição/subtração, se for necessário localize no cartaz a palavra.

Link dos anexos:

https://drive.google.com/drive/folders/1e3zE_Qjff035W7GI15u45B6gyIm2khXQ?usp=sharing

56 Feirinha do Sistema Monetário Brasileiro

Anos: 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

Descritores do SPAECE:

D63 - Resolver problema utilizando a escrita decimal de cédulas e moedas do sistema monetário brasileiro.

Objetivos de aprendizagem:

Utilizar o sistema monetário vigente no país para fazer trocas, comparar valores e resolver problemas. Desenvolver o cálculo mental envolvendo real e centavos.

Materiais:

Moedas e cédulas.

Passo a passo:

- 1 - Imprimir valores do Sistema Monetário Brasileiro, para colocar em produtos diversos.
- 2 - Colocar de um lado as moedas e as cédulas, colocar os valores e os produtos em outro lado.
- 3 - Os estudantes têm autonomia para procurar o valor correspondente do produto que querem comprar. O professor se incumba de verificar se o valor correspondente ao preço do produto que o aluno quer comprar.
- 4- O jogo encerra quando todos os produtos forem comprados.

57 Dominó do tempo

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA19) Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.

Descritores do SPAECE:

D62 - Estabelecer relações entre: dia e semana, hora e dia, dia e mês, mês e ano, hora e minuto, minuto e segundo, em situação-problema.

Objetivos de Aprendizagem:

Relacionar as unidades de medidas de tempo.

Materiais:

Peças do dominó do tempo.

Passo a Passo:

- 1 - Separar a turma em trios.
- 2 - Cada trio deverá encaixar as peças do dominó do tempo de forma que corresponda às transformações.
- 3 - Ganha o jogo o trio que encaixar primeiro as medidas de tempo correspondentes.

58 Fração de um número

Anos: 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA08) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

Descritores do SPAECE:

D13 - Reconhecer diferentes representações de um mesmo número racional, em situação-problema.

Objetivos de Aprendizagem:

Calcular a fração de um número.

Materiais:

Fichas fração de um número.

Passo a Passo:

- 1 - Cada estudante receberá duas fichas com a dinâmica fração de um número;
- 2 - O professor distribuirá uma porção de sementes de milho ou feijão para cada estudante;
- 3 - O professor mediará a situação da primeira ficha, e os estudantes manipularão as sementes e fichas, completando-as.

Anexo

Q

59 Encher a garrafa brincando

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA19) Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.

Descritores do SPAECE:

D59 - Resolver problema utilizando unidades de medidas padronizadas como: km/m/ cm/mm, kg/g/mg, L/mL.

Objetivo de Aprendizagem:

Identificar a relação entre litro e mililitro.

Materiais:

Duas garrafas pet de 2 litros, dado dos mililitros, um balde com água, copo medidor (ou copos descartáveis com as capacidades das faces do dado das medidas de capacidade).

Passo a Passo:

- 1 - Separar a turma em duas equipes e sortear um jogador de cada equipe.
- 2 - Cada equipe ficará com uma garrafa pet.
- 3 - O jogador de cada equipe irá jogar o dado, a face voltada para cima indica quantos ml (mililitros) ele colocará de água na garrafa de sua equipe.
- 4 - Outros membros das equipes darão continuidade até que uma das equipes consiga encher a garrafa primeiro.

60 Jogo das frações equivalentes

Anexo **R**

Anos: 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF05MA04) Identificar frações equivalentes.

Descritores do SPAECE:

D13 - Reconhecer diferentes representações de um mesmo número racional, em situação-problema.

Objetivos de Aprendizagem:

Calcular frações equivalentes.

Materiais:

Tabuleiro e fichas de frações equivalentes.

Passo a Passo:

1 - Cada equipe recebe o tabuleiro das nove frações.

2 - Ganha o jogo a equipe que dispuser as fichas de frações correspondentes às equivalentes a elas no tabuleiro no local correto.

Obs.: Para calcular uma fração equivalente, multiplicamos ou dividimos numerador e o denominador da fração por um mesmo número.

61 Jogo da memória - números e quantidade

Anos: 2º.

Habilidades do DCRC:

(EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.

Descritores do SPAECE:

D1 - Reconhecer e utilizar características do sistema de numeração decimal.

Objetivos de aprendizagem:

Relacionar números às suas respectivas quantidades.
Ordenar os números.

Materiais:

Cartelas numeradas.

Passo a passo:

1 - O professor embaralha as cartelas.

2 - Cada estudante vira duas peças por vez.

3 - O vencedor é quem fizer mais pares de cartelas.

62 Construindo sólidos geométricos

Anos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º.

Habilidades do DCRC:

(EF01MA13) Relacionar figuras geométricas espaciais (cones cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.

(EF02MA14) Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.

(EF02MA15) Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.

(EF03MA13) Associar figuras geométricas espaciais (cubo, prismas, pirâmide, cone, cilindro e esfera) a objetos do mundo físico e nomear essas figuras.

(EF03MA14) Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retos, pirâmides, cilindros, cones), relacionando-as com suas planificações.

(EF04MA17) Associar prismas e pirâmides a suas planificações e analisar, nomear e comparar seus atributos, estabelecendo relações entre as representações planas e espaciais.

(EF05MA16) Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.

Descritores do SPAECE:

D46 - Identificar o número de faces, arestas e vértices de figuras geométricas tridimensionais representadas por desenhos.

D47 - Identificar e classificar figuras planas: quadrado,

retângulo e triângulo destacando algumas de suas características (número de lados e tipo de ângulos).

D52 - Identificar planificações de alguns poliedros e/ou corpos redondos.

Objetivos de aprendizagem:

Relacionar figuras geométricas espaciais com sua planificação.

Relacionar os sólidos geométricos a objetos do cotidiano e ampliar os conhecimentos sobre as figuras geométricas planas e a planificação dos sólidos geométricos.

Materiais:

Palitos de dente (ou canudinhos); jujubas (podem ser ou massa de modelar).

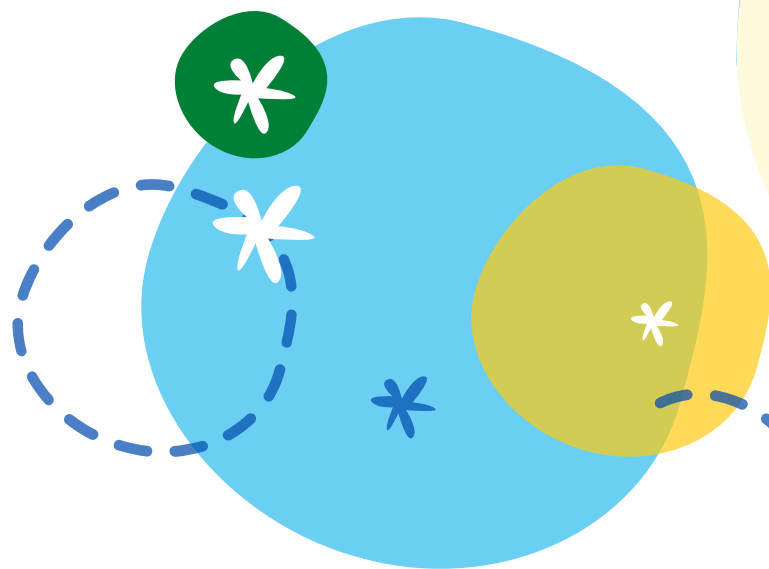
Passo a passo:

1 - Dividir a turma em dupla ou em grupos de no máximo 4 estudantes.

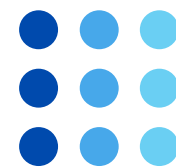
2 - Entregar para cada dupla ou grupo uma determinada quantidade de jujubas e palitos de dente.

3 - Solicitar que cada dupla ou grupo construam um sólido geométrico determinado pelo professor(a). Os estudantes irão utilizar as jujubas como vértices e os palitos como as arestas do sólido geométrico.

4 - Após a construção dos sólidos geométricos, pedir para cada dupla apresentar o sólido construído, fazendo os seguintes apontamentos: número de vértices; número de faces; número de arestas; figuras geométricas que formam as faces. Outra sugestão é solicitar aos estudantes a planificação do polígono.



Cartelas Didáticas para a Alfabetização



63 Cartela 1 - O que é, o que é?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Conhecimento do alfabeto do Português do Brasil

Objetivos de aprendizagem:

Distinguir letras de numerais e de outros sinais gráficos.

Descritores do SPAECE:

D01 - Identificar letras entre desenhos, números e outros símbolos gráficos.

D02 - Reconhecer as letras do alfabeto.

Materiais:

Cartela, letras do alfabeto, numerais, sinais de pontuação, figuras.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada grupo, uma cartela e as fichas com os sinais gráficos; proponha que classifiquem os sinais gráficos de acordo com a orientação da cartela. Observe a atividade de cada grupo, mediando quando necessário.

Opção 2 – Jogo de competição

Organize as crianças em dupla ou em trios, entregue as cartelas e os sinais gráficos para cada uma. Os sinais gráficos devem ser classificados de acordo com a orientação da cartela. Ganha quem completar a cartela corretamente em menor tempo.

64 Cartela 2 - Que letra é essa?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula.

Objetivos de aprendizagem:

Classificar letras de diferentes formatos.

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Conhecimento das diversas grafias do alfabeto

Descritores do SPAECE:

D05 - Reconhecer as diferentes formas de grafar uma mesma letra ou palavra.

Materiais:

Cartela e fichas com letras do alfabeto no formato: imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou em trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada grupo, uma cartela e as letras do alfabeto em diferentes formas; proponha que formem quartetos com as letras, juntando uma mesma letra nas formas: imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula; observe o desenvolvimento da atividade de cada grupo, mediando quando necessário.

Opção 2 – Jogo de competição

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas com as letras para cada uma. Elas devem formar quartetos de uma mesma letra; ganha o jogo, quem formar mais quartetos no menor tempo.

65 Cartela 3 - Quantas sílabas?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Objetivos de aprendizagem:

Compreender que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre o significado das palavras. Perceber que as palavras são formadas por sílabas e que podem variar quanto à quantidade de sílabas.

Materiais:

Cartela, fichas com as palavras e figuras, fichas com as mãos, fichas com os numerais e os objetos que serão utilizados para representar a quantidade de sílabas.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou em trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada grupo, uma cartela e as fichas com as figuras; peça que leiam as palavras e analisem quanto à separação oral de sílabas, batendo uma palma para cada sílaba, relacionando um objeto para cada sílaba (semente, palito ou pedrinha) e, por fim, relacionando o numeral à quantidade de sílabas. Observe o desenvolvimento da atividade pelas crianças e faça as mediações, quando necessário.

Opção 2 – Jogo de competição

Organize as crianças em pequenos grupos, entregue as cartelas e as fichas com as figuras; distribua quatro ou cinco fichas com a palavra e a figura. Oriente que devem ler as palavras, analisando cada uma quanto às sílabas orais, conforme a orientação da cartela. Ganha o jogo quem completar a cartela corretamente em menor tempo.

66 Cartela 4 - Qual é a rima?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Análise linguística/semiótica e Leitura

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Objetivos de aprendizagem:

Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras. Explorar os sons finais das palavras (rimas). Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Descritores do SPAECE:

D08 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

D09 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

Materiais:

Cartela e fichas com figuras e imagens com semelhanças sonoras.

Passo a passo:

Opção 1 - Jogo cooperativo

Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamentos produtivos), entregue as cartelas e as fichas com as figuras; solicite que cada criança localize as figuras cujos nomes rimam com as figuras da cartela. Acompanhe o desenvolvimento da atividade pelos grupos e oriente, quando necessário.

Opção 2 - Jogo de competição

Organize as crianças em pequenos grupos, entregue as cartelas e as fichas com as figuras; solicite que virem as fichas com as palavras que estão sobre a mesa; dê o sinal de início do jogo, cada jogador deve localizar, o mais rápido possível, as fichas cujos nomes rimam com a figura da cartela. O jogo será finalizado quando o primeiro jogador completar sua cartela.

67 Cartela 5 - Quais letras tem o nome?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

Objetivos de aprendizagem:

Perceber que as palavras são formadas por letras e que estas obedecem uma ordem na palavra;

Perceber que as letras podem se repetir em uma mesma palavra.

Descritores do SPAECE:

D08 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra

D09 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

Materiais:

Fichas com o nome das crianças; outras palavras significativas.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada criança, uma cartela, a ficha do próprio nome da criança ou com outra palavra e as letras móveis; proponha que analisem a palavra, identificado a letra inicial, as letras que compõem a palavra e as letras repetidas na palavra. Para variar a atividade, as fichas de nome próprio podem ser distribuídas sem correspondência com a criança dona do nome; observe o desenvolvimento da atividade, mediando quando necessário.

Opção 2 – Jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e distribua para cada, uma cartela, quatro ou cinco fichas com palavras (nome próprio ou outras palavras) e letras móveis; comunique que devem analisar as palavras, completando a cartela, conforme orientações contidas na mesma. Ganha o jogo o grupo que completar, corretamente, todas as cartelas, em menor tempo.

68 Cartela 6 - Qual a maior e a menor palavra?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente por memorização.

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura de palavras.

Decodificação/Fluência leitora.

Descritores do SPAECE:

D08 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra.

D09 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

Objetivos de aprendizagem:

Segmentar palavras em sílabas.

Comparar palavras quanto ao número de sílabas.

Ler palavras, utilizando a decodificação e/ ou fluência.

Materiais:

Cartela, fichas com palavras.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada grupo, uma cartela e as fichas de palavras; peça que leiam as palavras e analisem quanto ao número de sílabas, observando palavras com o mesmo número de sílabas, com mais e com menos sílabas. Depois, solicite que completem a cartela, conforme orientação contida na mesma. Observe o desenvolvimento da atividade pelas crianças e faça as mediações, quando necessário.

Opção 2 – Jogo de competição

Organize as crianças em pequenos grupos, entregue as cartelas e as fichas com as palavras. Oriente que devem ler as palavras, analisando-as quanto ao número de sílabas e observando as que possuem o mesmo número de sílabas, as maiores e as menores. A seguir, explique que devem completar a cartela, conforme a orientação contida na mesma. Ganha o jogo, o grupo que completar a cartela corretamente em menor tempo.

69 Cartela 7 - Qual a posição da sílaba?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP09)/(EF01LP13) Comparar palavras, identificando diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente por memorização.

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura.

Decodificação/Fluência leitora.

Descritores do SPAECE:

D08 - Identificar sílabas canônicas (consoante / vogal) em uma palavra

D09 - Identificar sílabas não canônicas (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.) em uma palavra.

Objetivos de aprendizagem:

Perceber que palavras diferentes podem possuir sílabas iniciais, mediais ou finais iguais.

Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Ler palavras, utilizando a decodificação e/ ou fluência.

Material:

Cartela, fichas com palavras.

Passo a passo:

Opção 1 – Jogo cooperativo

Organize as crianças em dupla ou trios (agrupamentos produtivos); entregue, para cada grupo, uma cartela e as fichas de palavras; peça que leiam as palavras e analisem quanto ao número de sílabas, observando palavras com sílabas iniciais, mediais ou finais iguais. Depois, solicite que completem a cartela, conforme orientação contida na mesma. Observe o desenvolvimento da atividade pelas crianças e faça as mediações, quando necessário.

Opção 2 – Jogo de competição

Organize as crianças em pequenos grupos, entregue as cartelas e as fichas com as palavras. Oriente que devem ler as palavras, analisando-as quanto ao número de sílabas e observando palavras com sílabas iniciais, mediais ou finais iguais. A seguir, explique que devem completar a cartela, conforme a orientação contida na mesma. Ganha o jogo, o grupo que completar a cartela corretamente em menor tempo.

70 Cartela 8 - Com qual letra: P ou B?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Análise linguística/semiótica.

Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita.

Descritores do SPAECE:

D03 - Identificar as direções da escrita.

D04 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Escrever palavras espontaneamente com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (P e B), utilizando letras móveis.

Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais (P e B).

Comparar escritas espontâneas com escritas convencionais.

Materiais:

Cartela, ficha com palavra, ficha com gravura, letras móveis.

Passo a passo:

Opção 1 - Jogo cooperativo

Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamento produtivo) e entregue as cartelas e o alfabeto móvel; coloque as fichas com palavras viradas para baixo, sobre a mesa; distribua as fichas com as figuras cujos nomes deseja que as crianças escrevam com as letras móveis. Após a conclusão da atividade, peça que desvirem as fichas com as palavras e que comparem a escrita espontânea com a escrita convencional. Observe as análises das crianças e faça as devidas mediações, quando necessário.

Opção 2 - Jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas e o alfabeto móvel para cada criança; coloque as fichas com as figuras viradas para baixo, sobre a mesa. Explique que, após um sinal, elas irão escrever com letras móveis o nome de cada gravura; combine com as crianças o tempo que terão para concluir a atividade. Ao finalizar o tempo, distribua as fichas com as palavras e solicite que comparem a escrita espontânea com a convencional. Ganha o jogo, a criança do grupo que escreveu corretamente o maior número de palavras.

71 Cartela 9 - Qual é a letra: F ou V?

Anos: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Análise linguística/semiótica

Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Descritores do SPAECE:

D03 - Identificar as direções da escrita.

D04 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Escrever palavras espontaneamente com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F e V), utilizando letras móveis.

Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais (F e V).

Comparar escritas espontâneas com escritas convencionais.

Materiais:

Cartela, fichas com palavras e gravuras, letras móveis.

Passo a passo:

Opção 1 - Jogo cooperativo

Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamento produtivo) e entregue as cartelas e o alfabeto móvel; coloque as fichas com palavras viradas para baixo, sobre a mesa; distribua as fichas com as figuras cujos nomes deseja que as crianças escrevam com as letras móveis. Após a conclusão da atividade, peça que troquem entre si as cartelas com as escritas; peça que desvirem as fichas com as palavras e que comparem a escrita espontânea com a escrita convencional. Observe as análises das crianças e faça as devidas mediações, quando necessário.

Opção 2 - Jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas e o alfabeto móvel para cada criança; coloque as fichas com as figuras viradas para baixo, sobre a mesa. Explique que, após um sinal, elas irão escrever com letras móveis o nome de cada gravura; combine com as crianças o tempo que terão para concluir a atividade. Ao finalizar o tempo, distribua as fichas com as palavras e solicite que comparem a escrita espontânea com a convencional. Ganha o jogo, a criança do grupo que escreveu corretamente o maior número de palavras.

72 Cartela 10 - Qual é a letra: T ou D?

Ano: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Análise linguística/semiótica.

Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Descritores do SPAECE:

D03 - Identificar as direções da escrita.

D04 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Escrever palavras espontaneamente com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (T e D), utilizando letras móveis.

Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais (T e D).

Comparar escritas espontâneas com escritas convencionais.

Material:

Cartela, ficha com palavra ou gravura, letras móveis.

Passo a passo:

Opção 1 - Jogo cooperativo

Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamento produtivo) e entregue as cartelas e o alfabeto móvel; coloque as fichas com palavras viradas para baixo, sobre a mesa; distribua as fichas com as figuras cujos nomes deseja que as crianças escrevam com as letras móveis. Após a conclusão da atividade, peça que troquem entre si as cartelas com as escritas; peça que desvirem as fichas com as palavras e que comparem a escrita espontânea com a escrita convencional. Observe as análises das crianças e faça as devidas mediações, quando necessário.

Opção 2 - Jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas e o alfabeto móvel para cada criança; coloque as fichas com as figuras viradas para baixo, sobre a mesa. Explique que, após um sinal, elas irão escrever com letras móveis o nome de cada gravura; combine com as crianças o tempo que terão para concluir a atividade. Ao finalizar o tempo, distribua as fichas com as palavras e solicite que comparem a escrita espontânea com a convencional. Ganha o jogo, a criança do grupo que escreveu corretamente o maior número de palavras.

73 Cartela 11 - Com qual letra?

Ano: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Análise linguística/semiótica.

Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Descritores do SPAECE:

D03 - Identificar as direções da escrita.

D04 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Escrever palavras espontaneamente correspondências regulares contextuais (C e Q), utilizando letras móveis.

Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais (C e Q).

Comparar escritas espontâneas com escritas convencionais.

Materiais:

Cartela, ficha com palavra, ficha com gravura, letras móveis.

Passo a passo:

Opção 1 - Jogo cooperativo

Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamento produtivo) e entregue as cartelas e o alfabeto móvel; coloque as fichas com palavras viradas para baixo, sobre a mesa; distribua as fichas com as figuras cujos nomes deseja que as crianças escrevam com as letras móveis. Após a conclusão da atividade, peça que troque entre si as cartelas com as escritas; peça que desvirem as fichas com as palavras e que comparem a escrita espontânea com a escrita convencional.

Opção 2 - Jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas e o alfabeto móvel para cada criança; coloque as fichas com as figuras viradas para baixo, sobre a mesa. Explique que, após um sinal, elas irão escrever com letras móveis o nome de cada gravura; combine com as crianças o tempo que terão para concluir a atividade. Ao finalizar o tempo, distribua as fichas com as palavras e solicite que comparem a escrita espontânea com a convencional. Ganha o jogo, o grupo que escreveu corretamente o maior número de palavras.

74 Cartela 12 - Com qual letra?

Ano: 1º, 2º, 3º.

Habilidades do DCRC:

(EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Análise linguística/semiótica.

Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

Descritores do SPAECE:

D03 - Identificar as direções da escrita.

D04 - Identificar o espaçamento entre palavras na segmentação da escrita.

D10 - Ler palavras no padrão canônico (consoante / vogal).

D11 - Ler palavras nos padrões não canônicos (vogal, consoante / vogal / consoante, consoante / consoante / vogal etc.).

Objetivos de aprendizagem:

Escrever palavras espontaneamente correspondências regulares contextuais (E e O), utilizando letras móveis.

Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais (E e O), em posição átona em final de palavra.

Comparar escritas espontâneas com escritas convencionais.

Materiais:

Cartela, ficha com palavra, ficha com gravura, letras móveis.

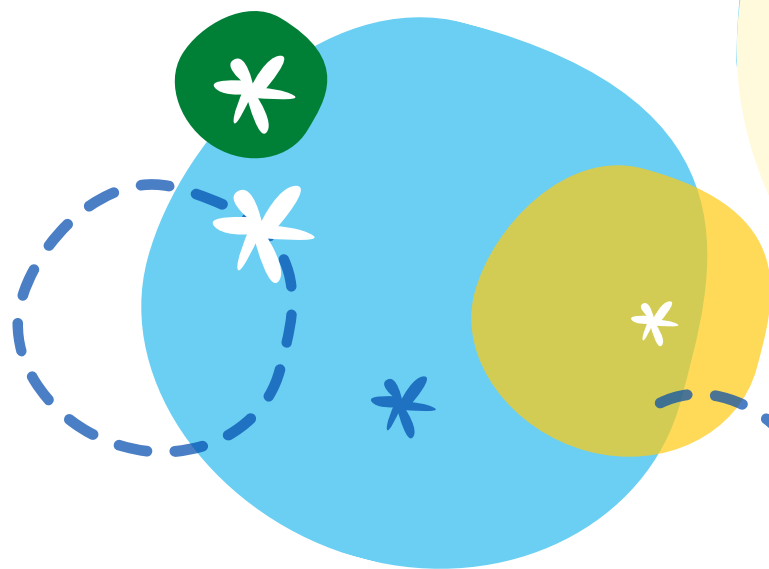
Passo a passo:

Opção 1: jogo cooperativo

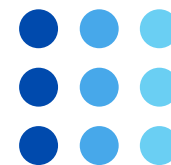
Organize as crianças em duplas ou trios (agrupamento produtivo) e entregue as cartelas e o alfabeto móvel; coloque as fichas com palavras viradas para baixo, sobre a mesa; distribua as fichas com as figuras cujos nomes deseja que as crianças escrevam com as letras móveis. Após a conclusão da atividade, peça que desvirem as fichas com as palavras e que comparem a escrita espontânea com a escrita convencional.

Opção 2: jogo competitivo

Organize as crianças em pequenos grupos e entregue as cartelas e o alfabeto móvel para cada criança; coloque as fichas com as figuras viradas para baixo, sobre a mesa. Explique que, após um sinal, elas irão escrever com letras móveis o nome de cada gravura; combine com as crianças o tempo que terão para concluir a atividade. Ao finalizar o tempo, distribua as fichas com as palavras e solicite que comparem a escrita espontânea com a convencional. Ganha o jogo, quem escreveu corretamente o maior número de palavras.



Anexos



Anexo A - Bingo das sílabas (12)



Anexo B1 - Cartaz (13)

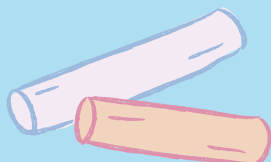


**FUI AO MERCADO COMPRAR CAFÉ
E A FORMIGUINHA SUBIU NO MEU PÉ
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR**



**FUI AO MERCADO COMPRAR BATATA ROXA
E A FORMIGUINHA SUBIU NA MINHA COXA**

**EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR**



**FUI AO MERCADO COMPRAR LIMÃO
E A FORMIGUINHA SUBIU NA MINHA MÃO**



**EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR**

**FUI AO MERCADO COMPRAR UM GIZ
E A FORMIGUINHA SUBIU NO MEU NARIZ**



**EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR**



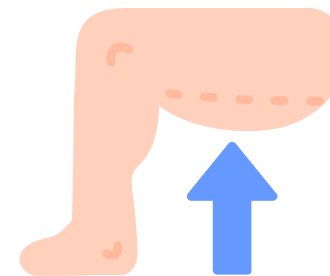
Anexo B2 - Figuras nomeadas (13)



CA ____



P ____



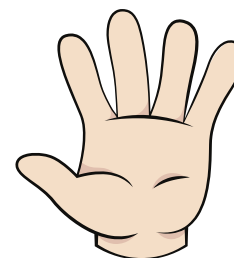
CO ____



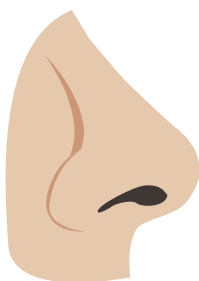
BATATA RO ____



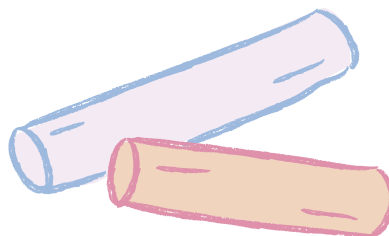
LI ____



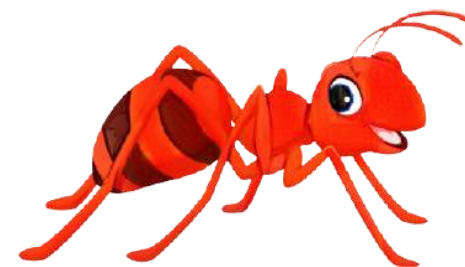
M ____



NA ____



G ____

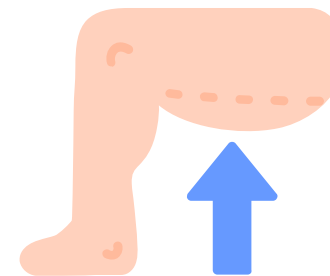


FORMIGUI ____

Anexo B3 - Figuras sem nomes (13)

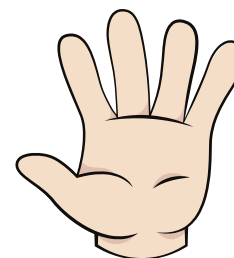


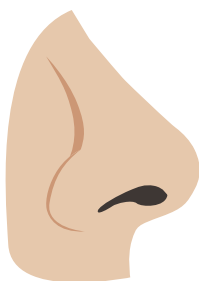


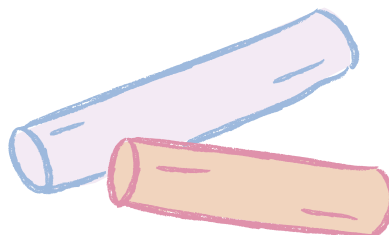


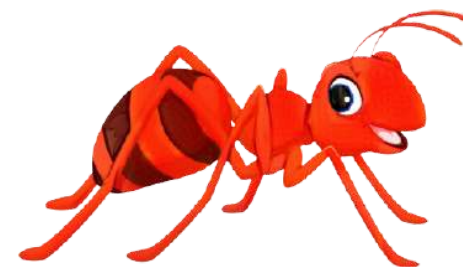












Anexo B4 - Palavras para envelope (13)

FÉ

BONÉ

CABELO

PEÃO

PEDRO

COLA

FAIXA

BANANA

BRUXA

ALEMÃO

LIGA

MAMÃO

SERMÃO

NATUREZA

CHAFARIZ

BEATRIZ

ARANHA

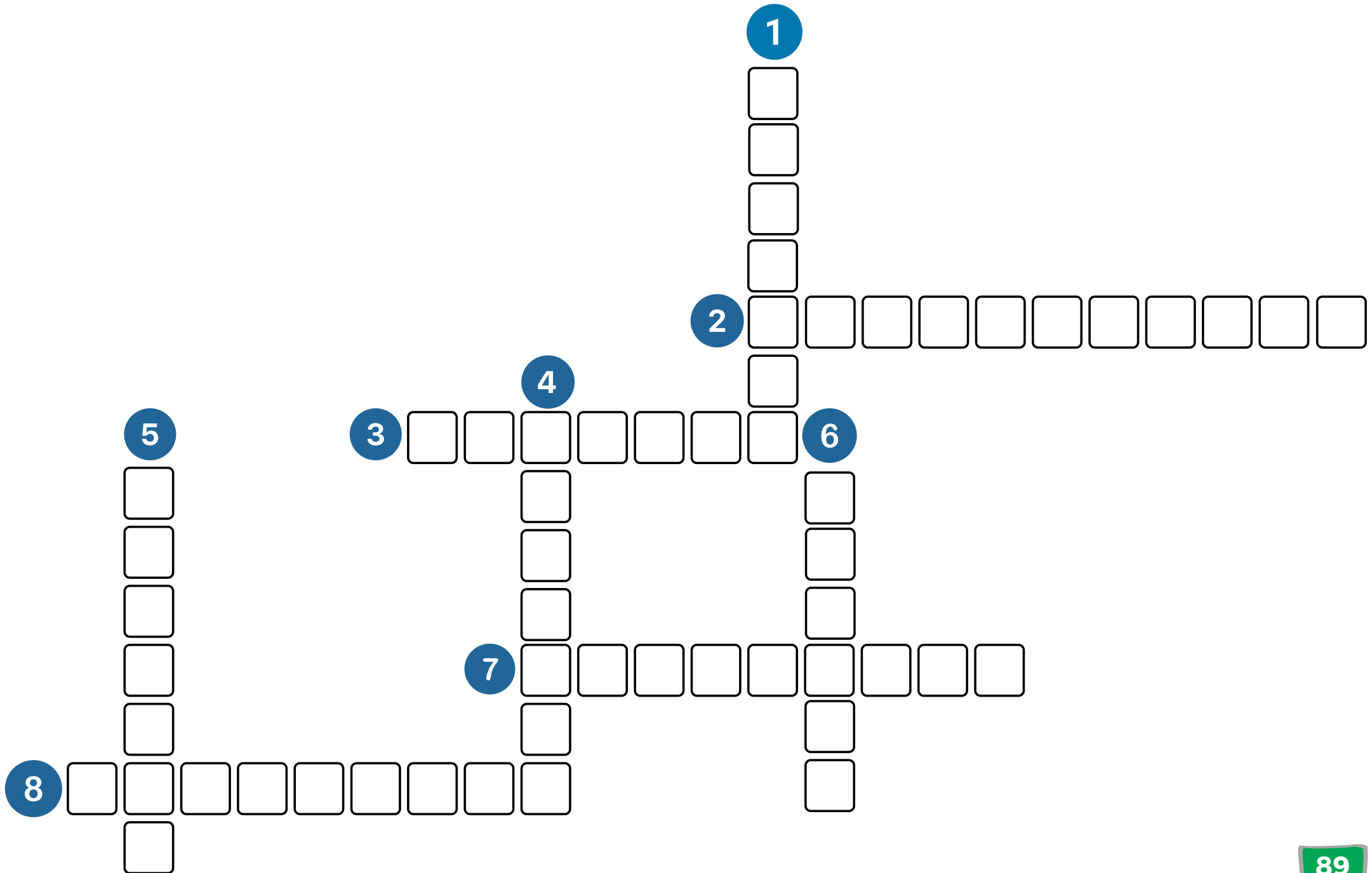
FORÇA

FORÇA

MARMITA

AMEIXA

Anexo C1 - Cruzadinha (15)



Anexo C2 - Pistas cruzadinha (15)

1 ...é uma narrativa que está presente em nosso dia a dia, podendo ser encontrada no rádio, na televisão e na internet.	2 ...é uma informação bem interessante sobre um assunto que já conhecíamos, mas não sabíamos exatamente aquilo que foi explicado nesse pequeno texto.
3 ...são histórias curtas, produzidas em quadrinhos e geralmente formadas por três ou quatro deles.	4 ...apresenta de forma detalhada o passo a passo para que possamos produzir algum prato da culinária.
5 ... é um texto que usa palavra e imagem para divulgar produtos ou ideias. Podemos encontrar na internet, na televisão, impresso e em outdoor.	6 ...é uma narração que se desenrola, por meio da fantasia, trata indiretamente sobre um assunto, possui uma moral e seus personagens são animais.
7 ... de jogo é um texto que passa informações de modo que instrua o leitor a como jogar.	8 ...relata a vida de uma pessoa importante e/ou conhecida socialmente. Esse texto apresenta as principais ações da vida da pessoa.

Anexo D1 - Tarjetas (18)

1

Qual o título do texto em estudo?

2

Que gênero textual acabamos de ler?

3

**Esse texto serve para...
(finalidade/propósito comunicativo)**

4

**Quem são os possíveis interlocutores
(público alvo) desse tipo de texto?**

5

Qual a linguagem que predomina no texto?

Anexo D2 - Tarjetas (18)

6

Onde podemos encontrá-lo?

7

Quem é o autor do texto?

8

**Como está organizado o texto:
em parágrafos, estrofes, lista entre outros?**

9

Qual a pontuação utilizada no texto?

10

**Identifique as características específicas
do texto em estudo.**

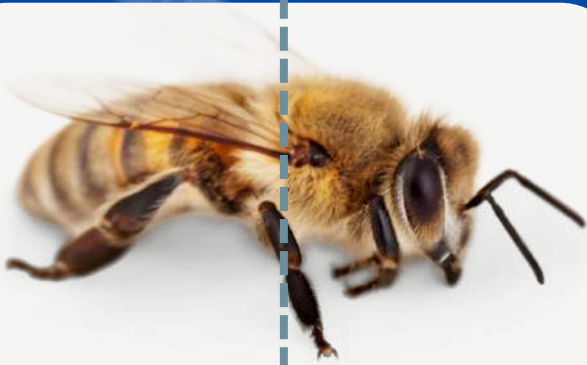
Anexo E1 - Tarjetas (24)

1 Receita Culinária Instruir como se faz determinado prato.	2 Instruções de Montagem Apresentar uma série de orientações que devem ser seguidas por quem deseja criar algo.
3 Carta Pessoal Transmitir uma mensagem particular a algum destinatário conhecido.	4 Diário Apontar os acontecimentos importantes do dia a dia, com o objetivo de guardar as lembranças e desabafar.
5 Fábula Tem como finalidade uma formação ética e moral em seu leitor, pois evidencia determinados valores socioculturais em seu conteúdo.	6 Crônica Retratar questões vinculadas ao cotidiano, ao mesmo tempo, leve e crítico.
7 Lenda Fornecer Explicação, até certo ponto aceitável, para fatos que não têm explicações científicas comprovadas, como acontecimentos misteriosos e sobrenaturais.	8 Notícia Informar fatos do dia a dia, relevantes para a sociedade.
9 Carta de Leitor Serve para pessoa expressar sua opinião ou seu posicionamento crítico a respeito de algum assunto relevante no momento.	10 Boleto Serve para que possa pagar, no banco, nos caixas eletrônicos ou por internet, um serviço ou um objeto que se tenha comprado.

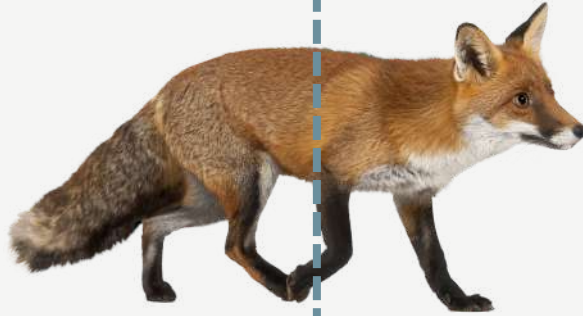
Anexo E2 - Tarjetas (24)

11 Regras de Jogo Ensinar aqueles que não sabem jogar um jogo.	12 Cartuns É chamar atenção para um aspecto na vida contemporânea.
13 Piadas Tem o intuito de levar o riso.	14 Anedota Tem o intuito de provocar o riso.
15 Reportagem Dar destaque a informação, passar conteúdos para o público, criando uma opinião no leitor.	16 Carta de Reclamação Solicitar uma resolução para o seu problema ou externar alguma injustiça, insatisfação, algo que julgue ser impróprio ou errado.
17 E-mail Enviar uma mensagem e ainda arquivos em anexo(Fotos, documentos, imagens, vídeos ,etc.) em tempo real, sem custos e de maneira eficaz.	18 Entrevista É obter informações sobre a pessoa entrevistada ou sobre um tema/fato que a envolva.
19 Poema É expressar algum sentimento, emoção ou pensamento.	

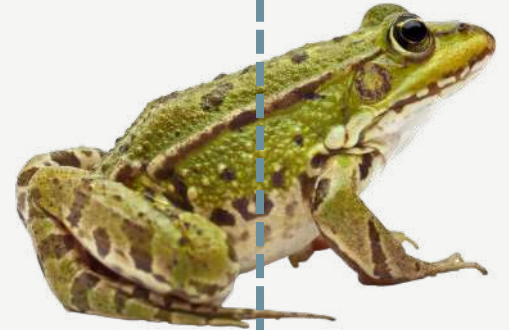
Anexo F1 - Cartelas (25)



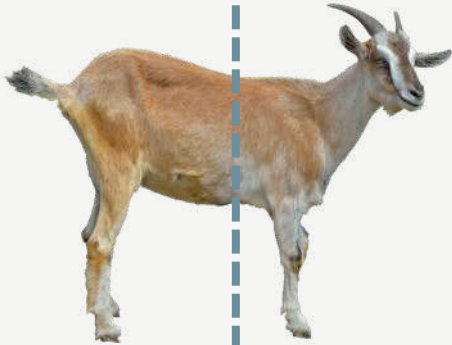
A BE LHA



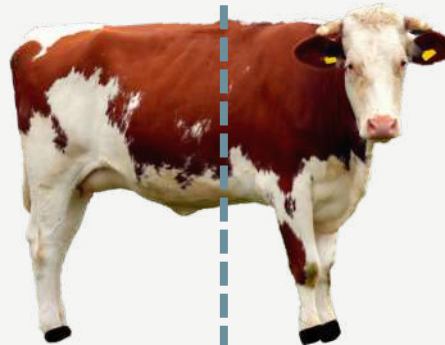
RA PO SA



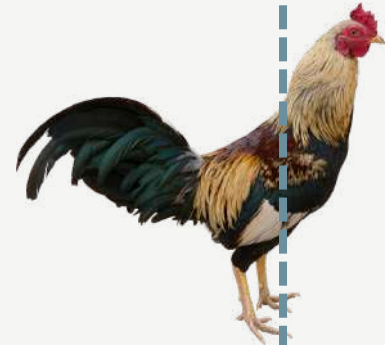
CU RU RU



BO DE

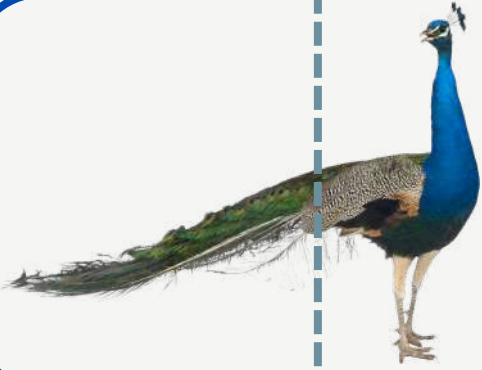


VA CA



GA LO

Anexo F2 - Cartelas (25)



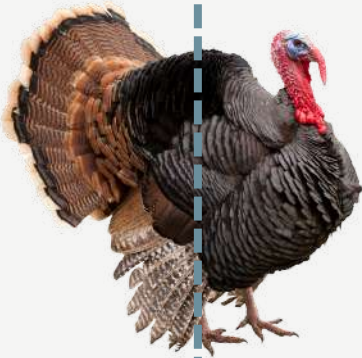
PA VÃO



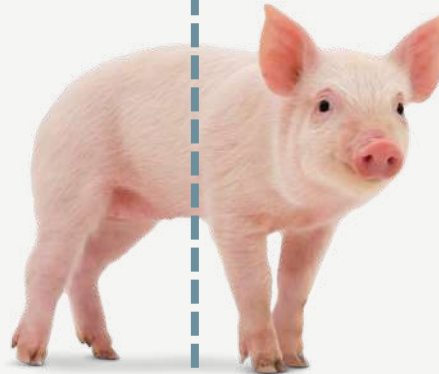
CI GAR RA



U RU BU



PE RU

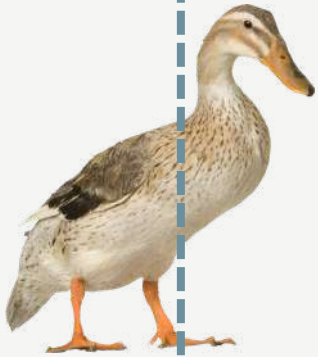


POR CO



SO IN

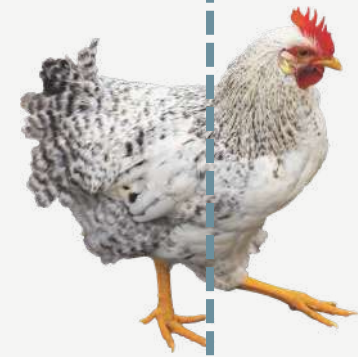
Anexo F3 - Cartelas (25)



PA TO



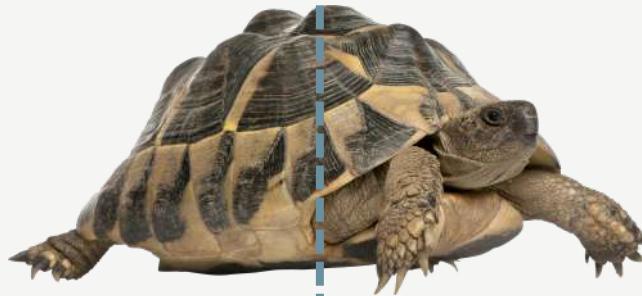
CA LAN GO



GA LI NHA



MURIÇOCA

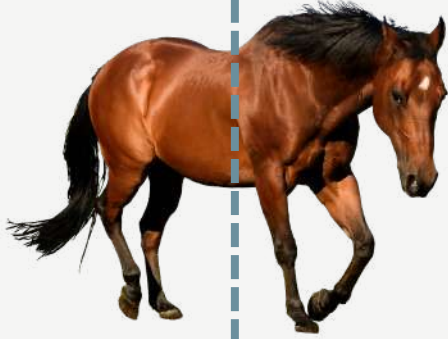


CÁ GA DO

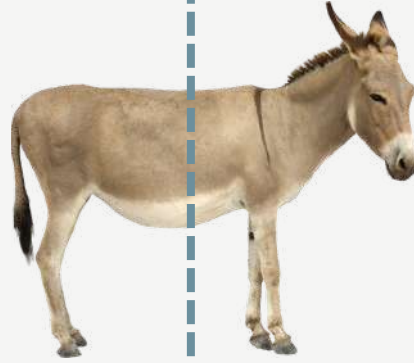


CO RU JA

Anexo F4 - Cartelas (25)



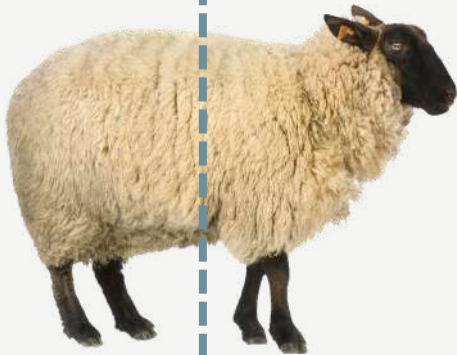
CA VA LO



JU MEN TO



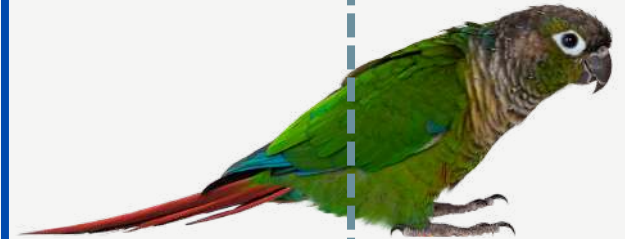
GA VI ÃO



O VE LHA

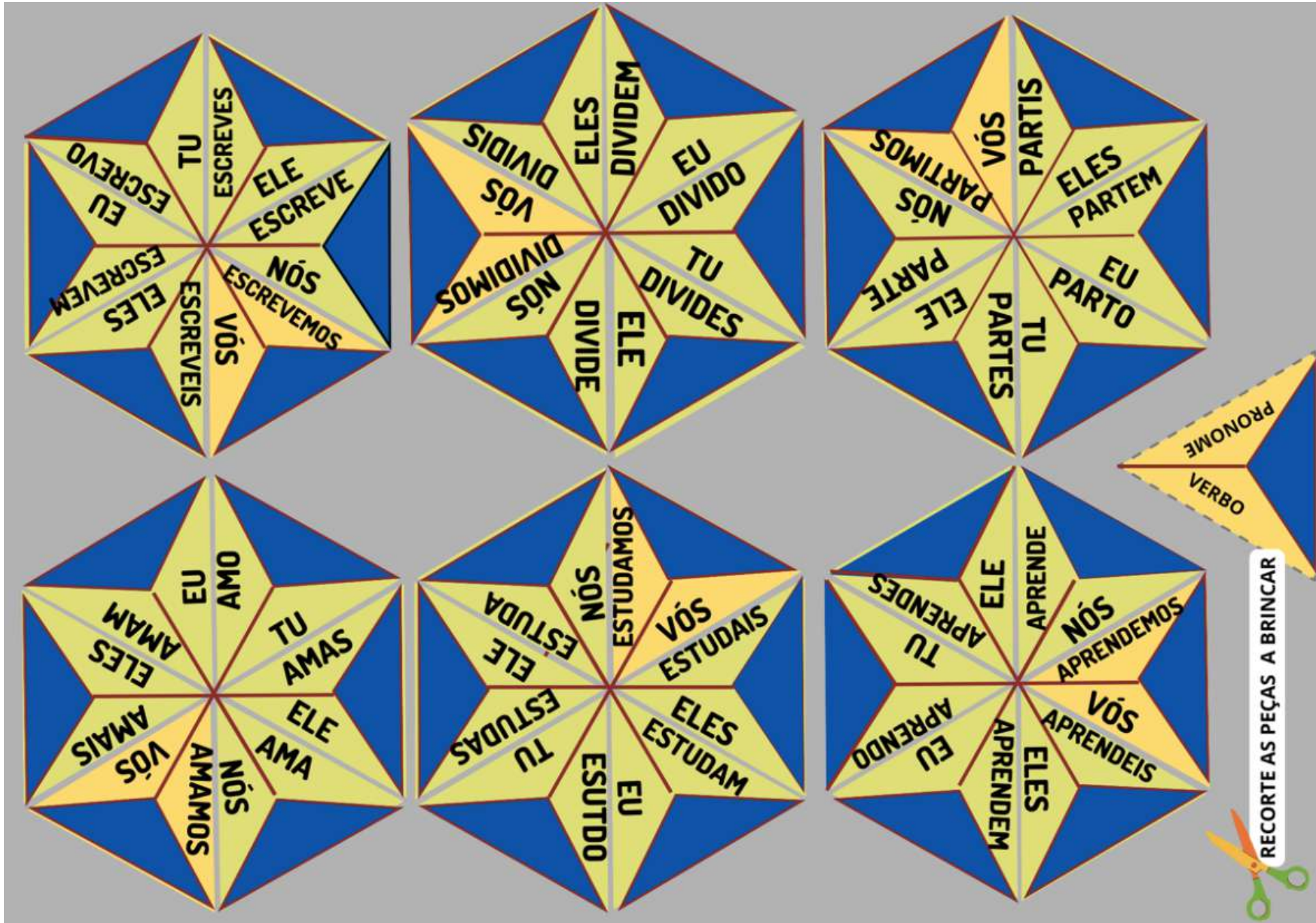


CO BRA




PAPA GA IO

Anexo C - Triminó verbal (26)




Anexo H - Dominó da pontuação (27)

	Possui varias funções. Marca pausas no enunciado, apesar de estarem na mesma oração.
PONTO FINAL	

	Indica fala de personagens e antecede uma listagem.
VÍRGULA	

	Utiliza-se para separar os itens de uma sequência de outros itens.
DOIS PONTOS	


	Indica dúvidas ou hesitação.
PONTO E VÍRGULA	

	Usado para expressar sentimento de susto, alegria, grito e espanto.
RETICÊNCIAS	

	Usado para fazer perguntas.
PONTO DE EXCLAMAÇÃO	

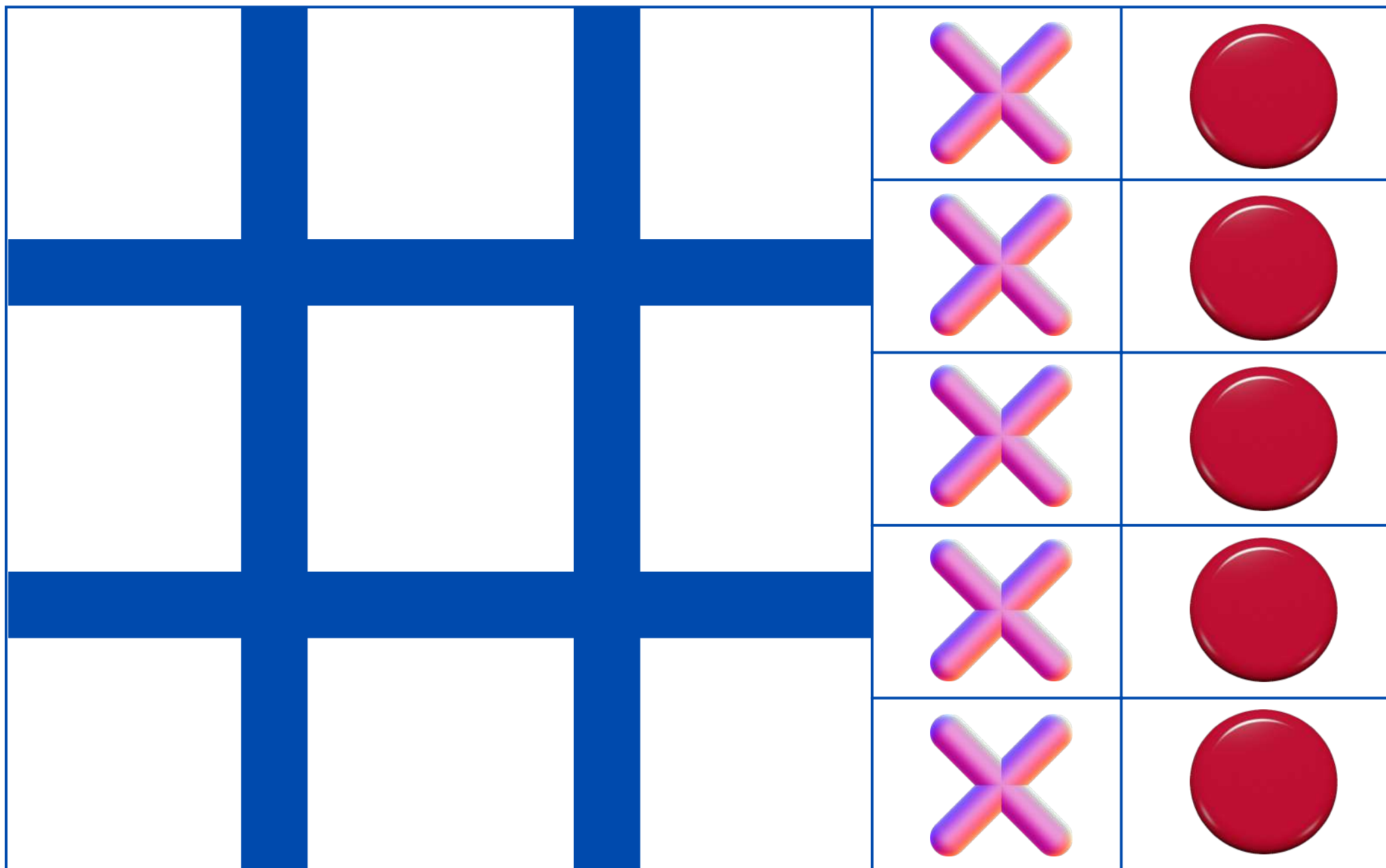
	Isolar palavras ou expressões e indicar uma citação direta.
PONTO DE INTERROGAÇÃO	

	Indica o início da fala de um personagem.
ASPAS	

	Isolar palavras, frases intercaladas de caráter explicativo, e datas.
TRAVESSÃO	

	Indicar o final de uma frase declarativa.
PARÊNTESES	

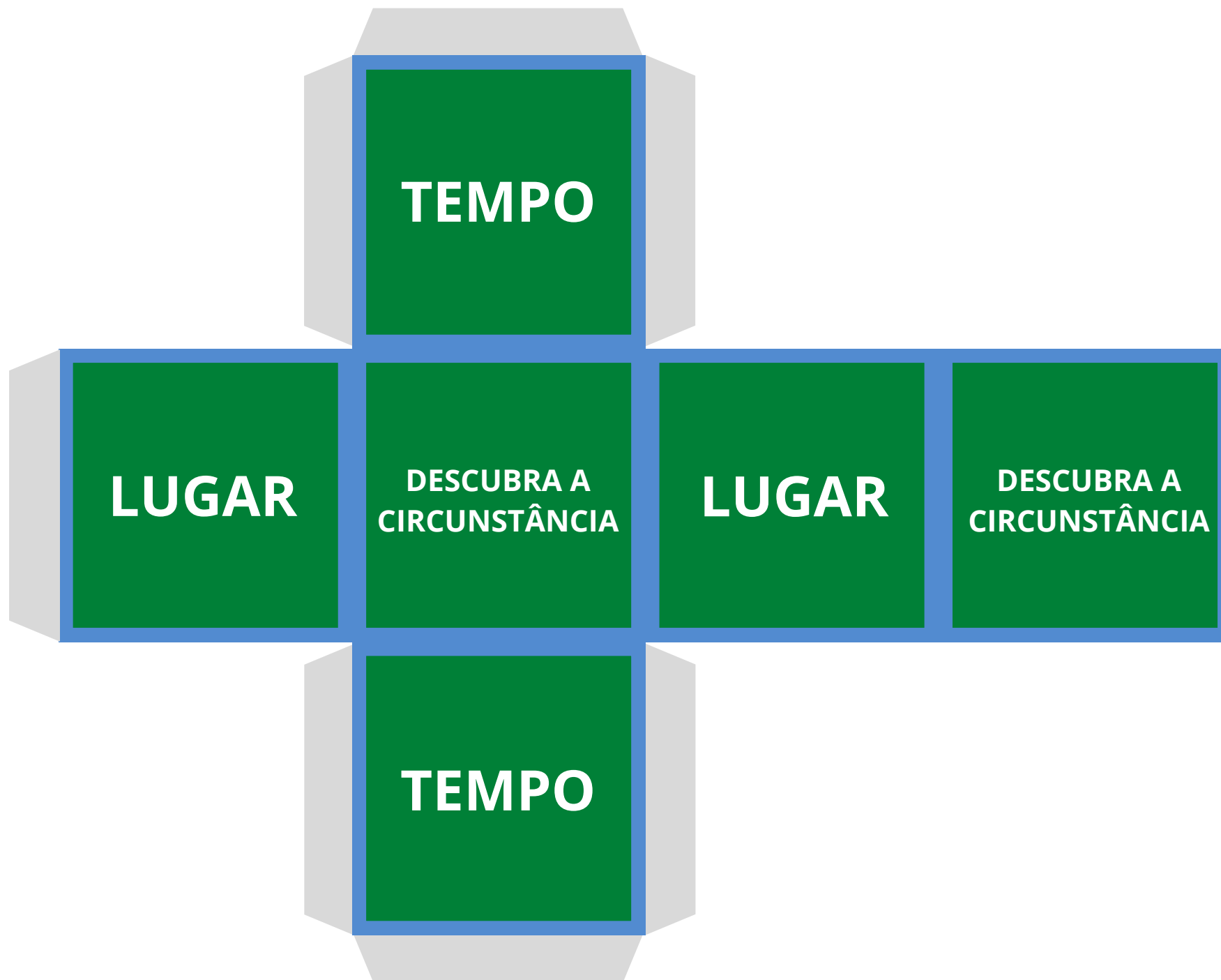
Anexo II - Peças pra recorte (28)



Anexo I2 - Sugestões de perguntas (28)

- 1 QUAL O TÍTULO DA HISTÓRIA?
- 2 QUAL O ASSUNTO PRINCIPAL DA HISTÓRIA?
- 3 QUAIS PERSONAGENS APARECEM NA HISTÓRIA?
- 4 ONDE ACONTECE A HISTÓRIA?
- 5 QUANDO ACONTECE A HISTÓRIA?
- 6 O QUE DESENCADEOU ESSA HISTÓRIA?
- 7 EM QUAL PARÁGRAFO DO TEXTO ESTÁ O CLÍMAX DA HISTÓRIA?
- 8 QUAL FOI O DESFECHO DA HISTÓRIA?
- 9 O QUE VOCÊ ACHOU DA HISTÓRIA?

Anexo J1 - Dado (31)



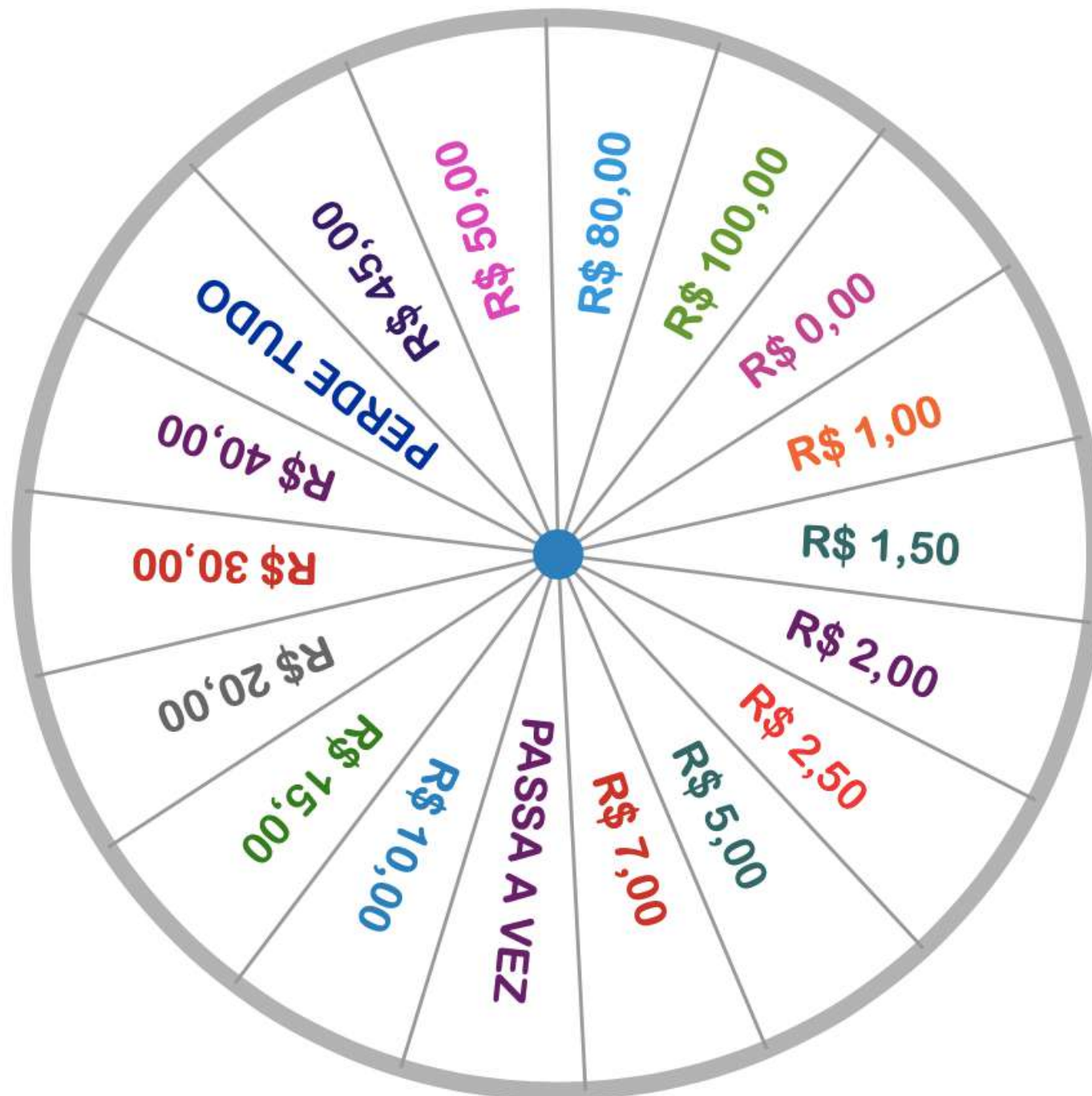
Anexo J2 - Tarjetas (31)

1	"Faltam duas semanas para as férias."	2	"Um pozinho bem fininho gruda no meu corpo. "
3	"A indústria de reciclagem gera 30 milhões de dólares por ano. "	4	"... últimas notícias sobre o vulcão no Chile... "
5	"O carro virado dentro do rio ".	6	"... um macaco muito sabido, que morava na floresta da Tijuca, ".
7	" Amanhã eu pago, mas não deixe de ir comer um pedaço de meu bolo...".	8	"A cada um, o macaco fazia o pedido para comer o bolo em sua casa,... ".
9	"As moscas [...] colocam seus ovos na cabeça das formigas... ".	10	"... depois de se desenvolverem, viram larvas e comem a cabeça...".

Anexo J3 - Tarjetas (31)

11 “O rato, por ter medo do gato, só saía para procurar comida à noite. ”	12 “ Da janela do trem o homem avista a velha cidadezinha que viu nascer.”
13 “ Naquela tarde, Pedrinho voltou da escola.”	14 “ Atualmente o poodle é consagrado como um excelente cão de companhia.”
15 “ Nessa época, os ipês com mais de cinco anos florescem.”	16 “... eu me perdi na Serra de Itatiaia. ”
17 “Esta aqui é a casa da vovó da Leninha.”..	18 “O ganso doméstico vive predominantemente junto a lagos e áreas pantanosas. ”

Anexo K - Roleta da sorte (35)

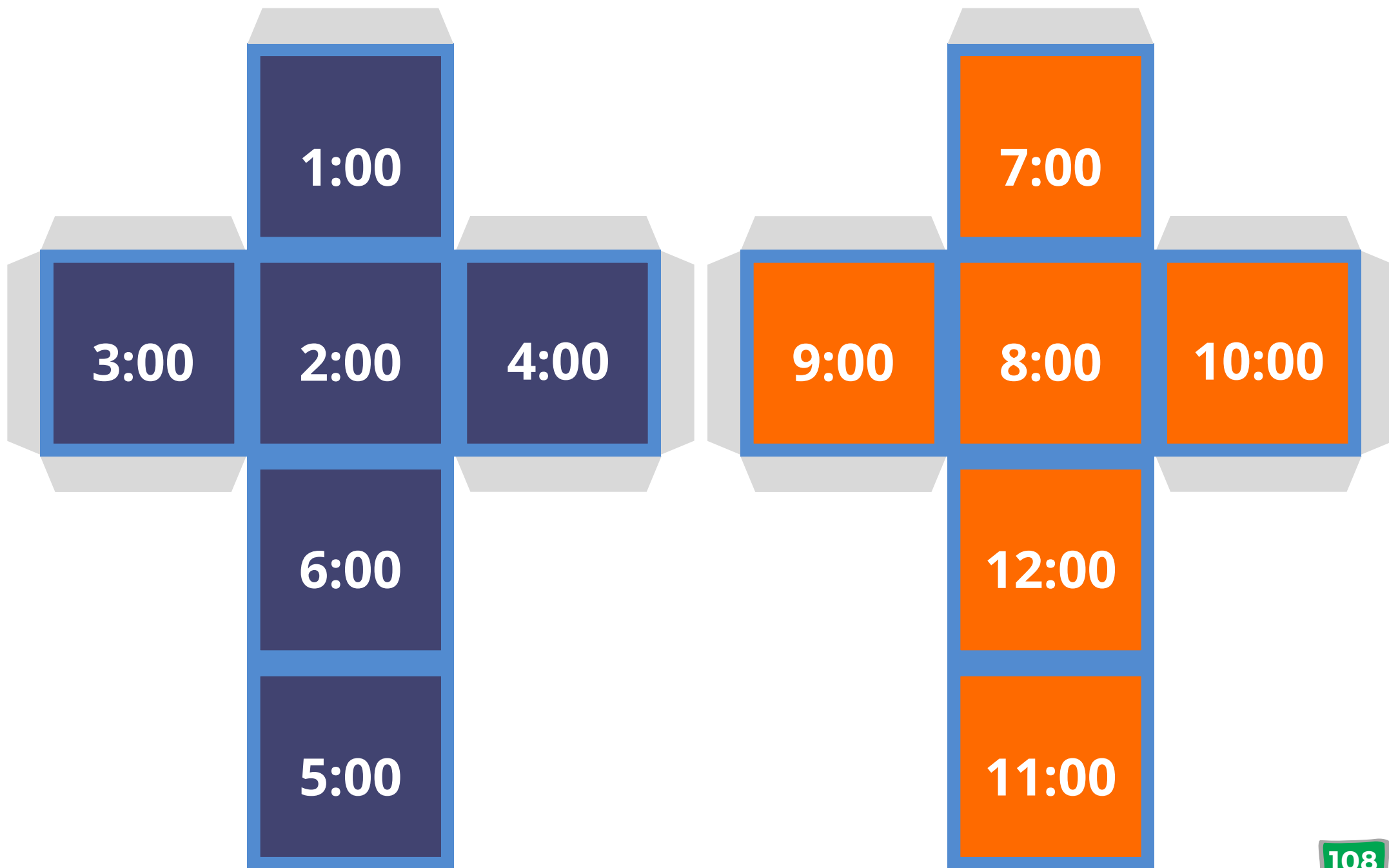


Anexo L1 - Boliche (36)



Escreva os números no círculo branco.

Anexo M - Dados das horas (38)



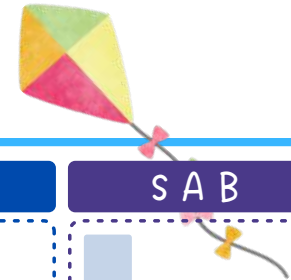
Anexo N - Jogo da memória - grandezas e medidas (39)

Serve para medir o tempo em horas.	Serve para medir o tempo em dias.		
Serve para medir o tamanho das pessoas e objetos.	Serve para medir peso.		
Serve para medir a temperatura corporal.	Serve para medir coisas e lados das figuras geométricas.		

Anexo 01 - Calendário (40)

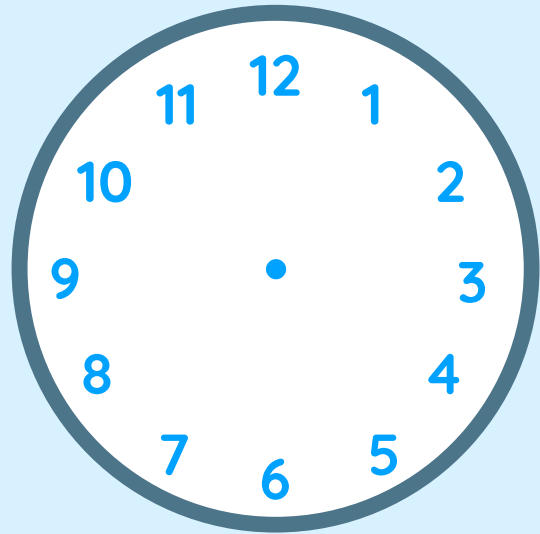


MÊS: _____ - ANO: _____

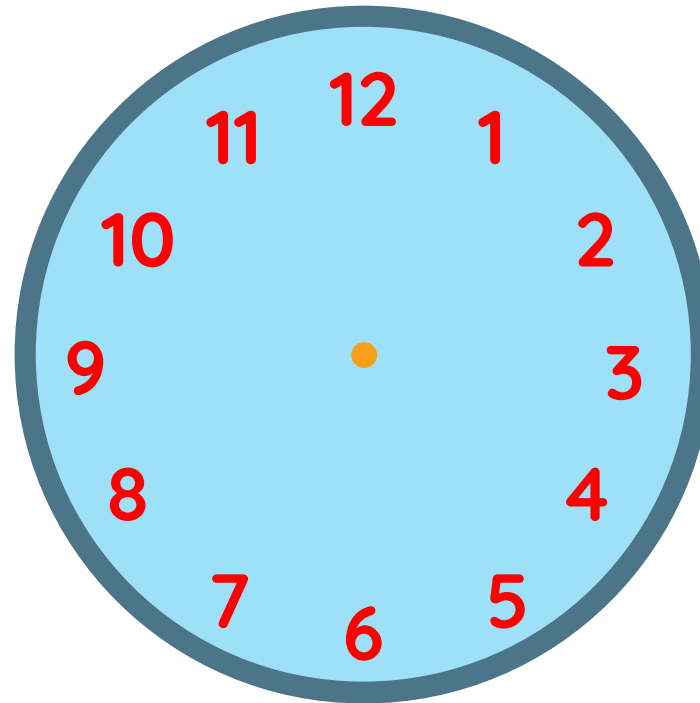


DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB

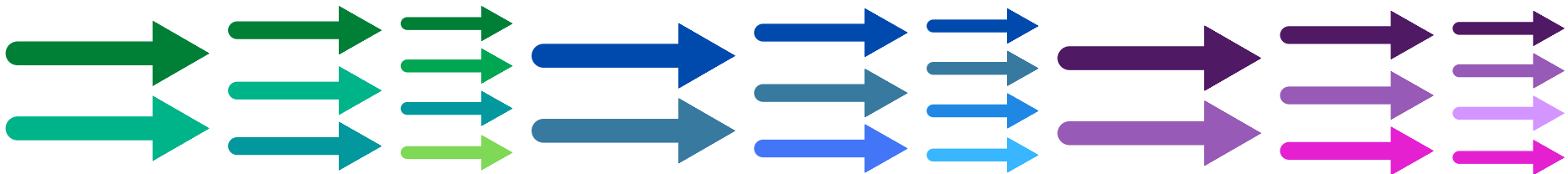
Anexo O2 - Relógio (40)



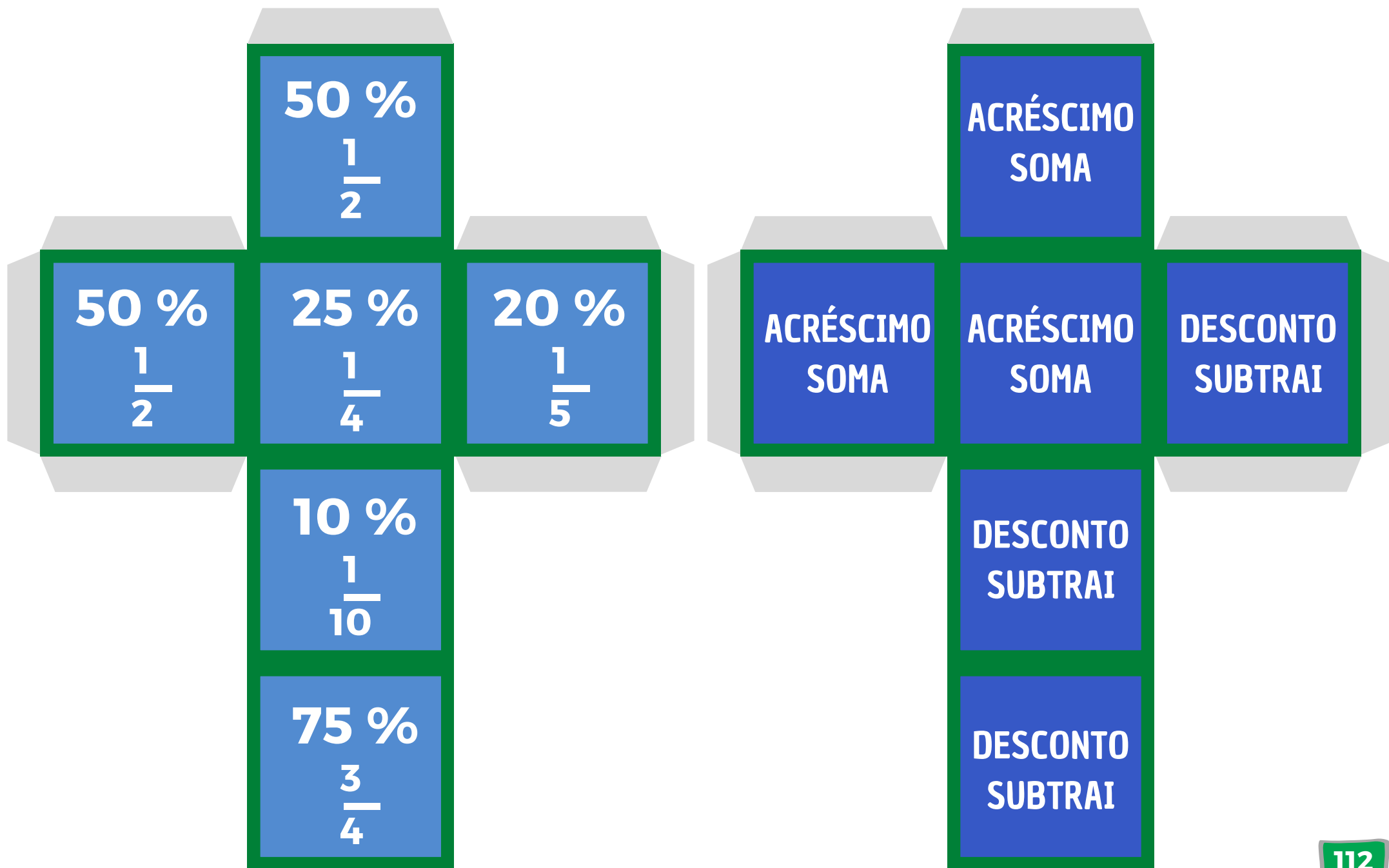
Que horas são?



DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Anexo P1 - Dados acréscimos e descontos (44)



Anexo P2 - Tabela de produtos (44)

PRODUTO	PREÇO	DESCONTO	ACRÉSCIMO
TOTAL			

Anexo Q - Fração de um número (58)

--	--

$\frac{\quad}{2}$ de \quad é igual a \quad

--	--	--

$\frac{\quad}{3}$ de \quad é igual a \quad

--	--	--	--

$\frac{\quad}{4}$ de \quad é igual a \quad

--	--	--	--	--

$\frac{\quad}{5}$ de \quad é igual a \quad

--	--	--	--	--	--

$\frac{\quad}{6}$ de \quad é igual a \quad

Pinte os quadrinhos referentes ao numerador a ser trabalhado.

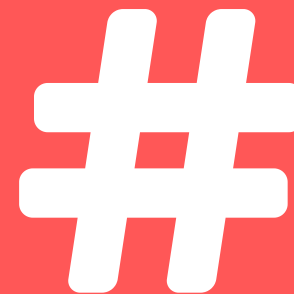
Anexo R - Frações equivalentes (60)

$\frac{3}{8}$	$\frac{5}{7}$	$\frac{16}{12}$	$\frac{6}{16}$	$\frac{10}{14}$
			$\frac{4}{3}$	$\frac{8}{40}$
$\frac{1}{5}$	$\frac{12}{27}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{4}{9}$	$\frac{6}{9}$
			$\frac{1}{2}$	$\frac{7}{5}$
$\frac{20}{40}$	$\frac{21}{15}$	$\frac{8}{32}$	$\frac{1}{4}$	

Anexo CA1 - Cartela didática 01 (63)

CARTELA DIDÁTICA 01		
LETRAS	NUMERAIS	OUTROS SINAIS GRÁFICOS

Anexo CA2 - Cartela didática 01 (63)



P

M

K

!

?

3

5

4

Anexo CB1 - Cartela didática 02 (64)

CARTELA DIDÁTICA 02							
LETRAS		LETRAS		LETRAS		LETRAS	

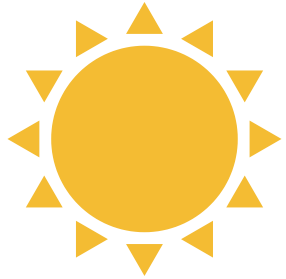
Anexo CB2 - Cartela didática 02 (64)

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	B	c	d	e	f	g	h	i
j	K	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	

Anexo CC1 - Cartela didática 03 (65)

CARTELA DIDÁTICA 03			
PALAVRA	QUANTAS PALMAS?	QUANTAS SÍLABAS (OBJETOS)?	QUANTAS SÍLABAS (NUMERAL)?

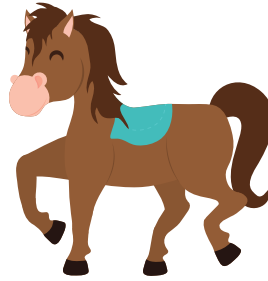
Anexo CC2 - Cartela didática 03 (65)



SOL



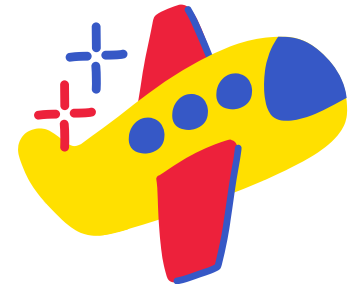
BOLA



CAVALO



BORBOLETA



AVIÃO



PÉ



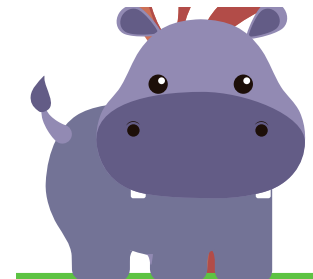
CASA



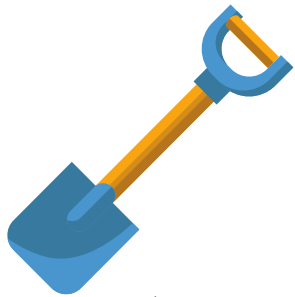
PALHAÇO



BICICLETA



HIPOPÓTAMO



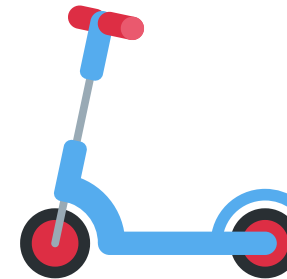
PÁ



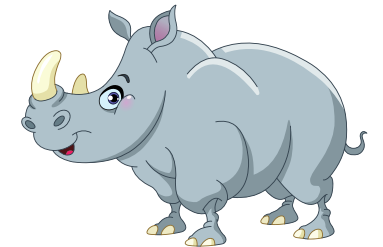
MALA



CACHORRO

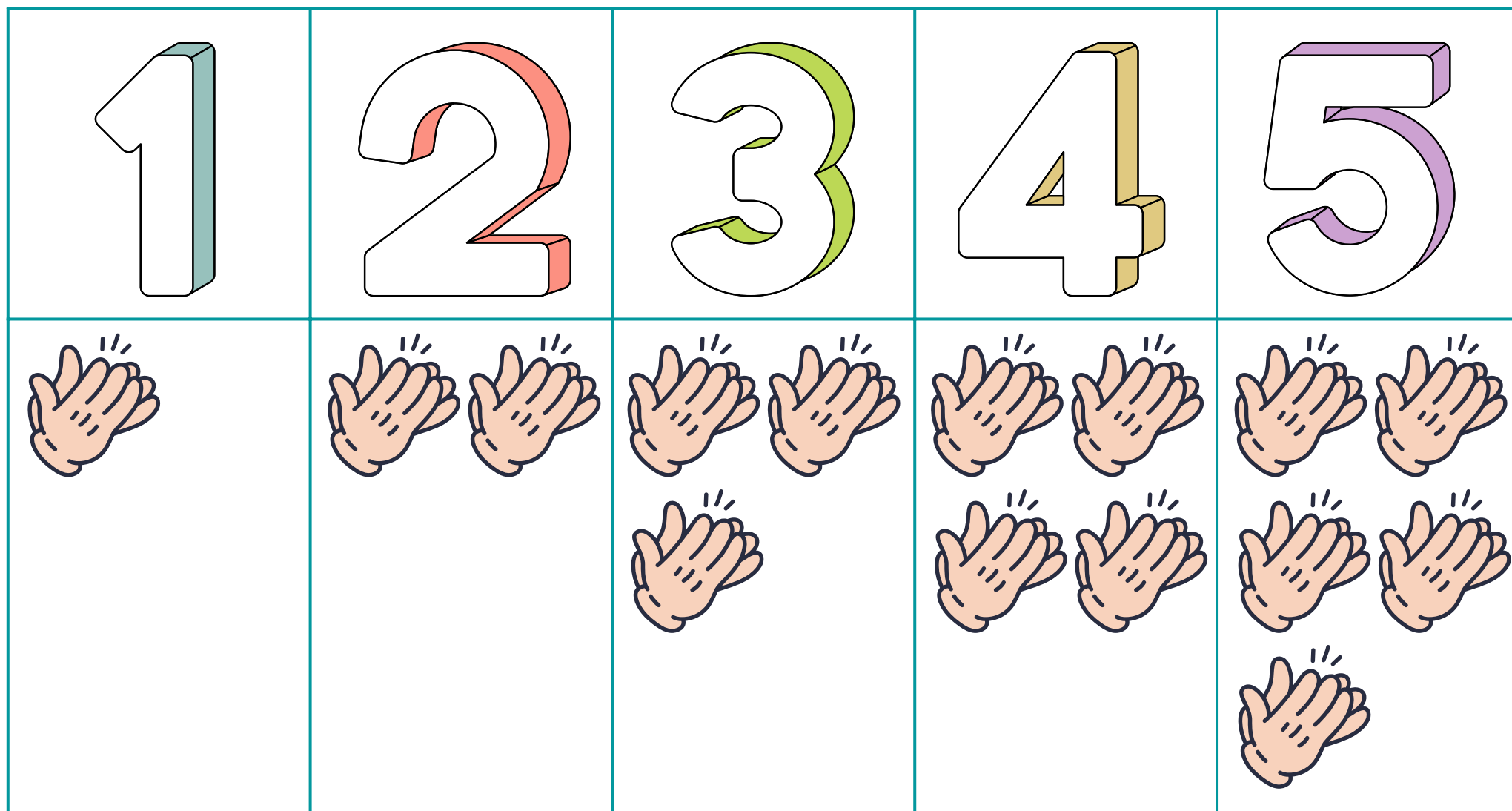


PATINETE

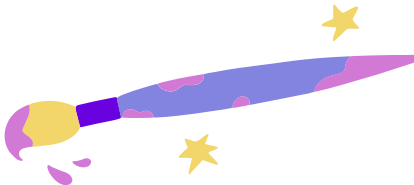


RINOCERONTE

Anexo CC3 - Cartela didática 03 (65)



Anexo CD1 - Cartela didática 04 (66)

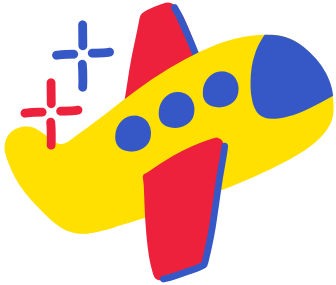
CARTELA DIDÁTICA 04			
			

Análise linguística/semiótica - (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

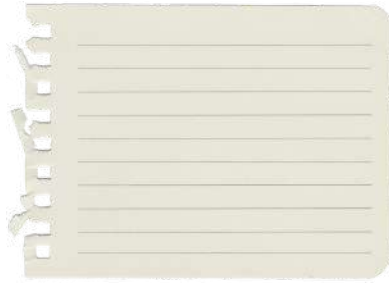
Análise linguística/semiótica e Leitura - Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

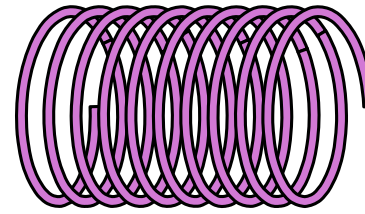
Anexo CD2 - Cartela didática 04 (66)



AVIÃO



PAPEL



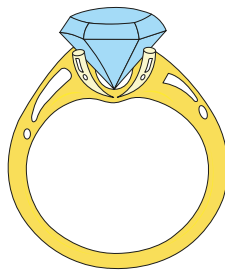
MOLA



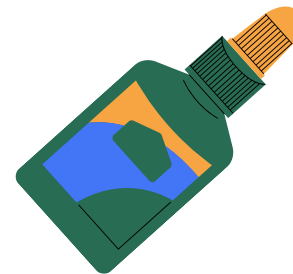
MAMADEIRA



CAMINHÃO



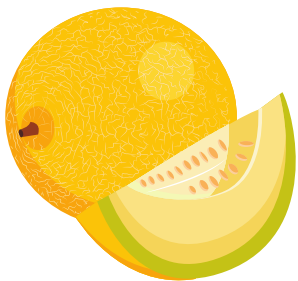
ANEL



COLA



CADEIRA



MELÃO



MEL



SACOLA



CAPOEIRA

Anexo CE1 - Cartela didática 05 (67)

CARTELA DIDÁTICA 05			
PALAVRA	LETRA INICIAL?	QUAIS LETRAS?	LETRAS REPETIDAS?

Anexo CE2 - Cartela didática 05 (67)

A	A	A	B	B	B	C	C	C
D	D	D	E	E	E	F	F	F
G	G	G	H	H	H	I	I	I
J	J	J	K	K	K	L	L	L
M	M	M	N	N	N	O	O	O
P	P	P	Q	Q	Q	R	R	R
S	S	S	T	T	T	U	U	U
V	V	V	W	W	W	X	X	X
Y	Y	Y	Z	Z	Z			

Anexo CFI - Cartela didática 06 (68)

CARTELA DIDÁTICA 06		
MESMO NÚMERO DE SÍLABAS	MAIS SÍLABAS (PALAVRA GRANDE)	MENOS SÍLABAS (PALAVRA PEQUENA)

Análise linguística/semiótica - Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

Leitura de palavras - Objeto de conhecimento: Decodificação/Fluência leitora

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente por memorização.

Anexo CF2 - Cartela didática 06 (68)

BICO

BILA

CORDA

BALANÇO

BONECA

PETECA

AMARELINHA

BICICLETA

PATINETE

PÁ

FLOR

PÉ

PÃO

ESCORREGADOR

BAMBOLÊ

PIÃO

BERINJELA

CACHORRO

Anexo CG1 - Cartela didática 07 (69)

CARTELA DIDÁTICA 07		
SÍLABAS INICIAIS IGUAIS	SÍLABAS MEDIAIS IGUAIS	SÍLABAS FINAIS IGUAIS

Análise linguística/semiótica - Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia.

(EF01LP09)/(EF01LP13) Comparar palavras, identificando diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Leitura - Objeto de conhecimento: Decodificação/Fluência leitora

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente por memorização.

Anexo CG2 - Cartela didática 07 (69)

JACARÉ

PELADA

GAIVOTA

JABUTI

SALADA

BOTA

BATATA

HIPOPÓTAMO

AMARELA

BALANÇO

CAPOTE

PANELA

BARATA

COMPOTA

JANELA

DADO

TELEVISÃO

CAMINHÃO

CAMELO

CAVALO

MACHADO

Anexo CH1 - Cartela didática 08 (70)

CARTELA DIDÁTICA 08	
P	B

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. - (EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. - (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Anexo CH2 - Cartela didática 08 (70)

PANELA

PATO

PENEIRA

PISCINA

BALÃO

BANHEIRA

BONECA

BICICLETA

BERINJELA

BLUSA

PIANO

PICOLÉ

Anexo CH3 - Cartela didática 08 (70)



Anexo CII - Cartela didática 09 (71)

CARTELA DIDÁTICA 09	
F	V

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. - (EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. - (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Anexo C12 - Cartela didática 09 (71)

VELA

VASSOURA

FOLHA

FOCA

FLAUTA

FLORESTA

FORMIGA

FADA

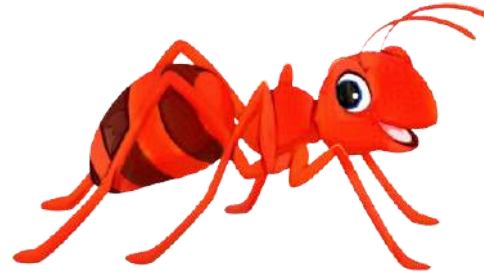
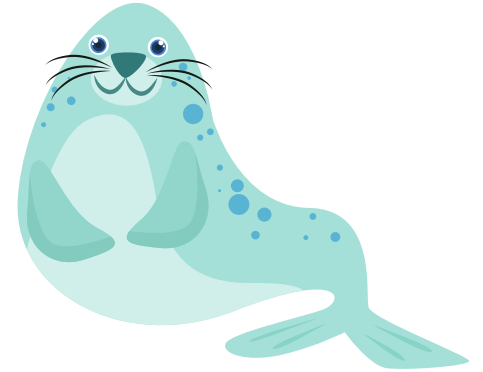
VIOLA

VACA

VESTIDO

VASO

Anexo C13 - Cartela didática 09 (71)



Anexo CJI - Cartela didática 10 (72)

CARTELA DIDÁTICA 10	
T	D

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. - (EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. - (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Anexo CJ2 - Cartela didática 10 (72)

TOMATE

TOURO

TUCANO

TORNEIRA

DOMINÓ

DEDO

DINHEIRO

DAMA

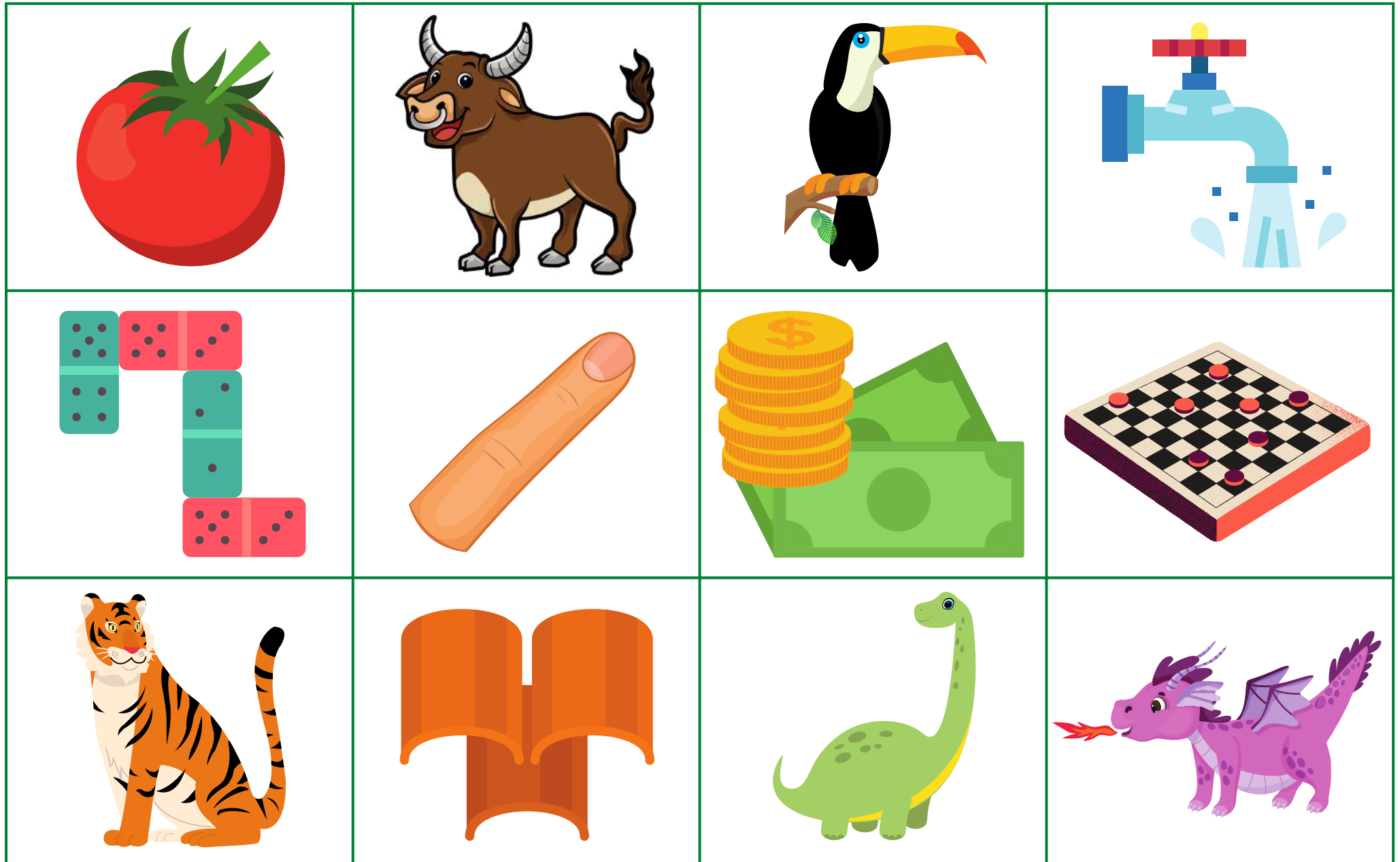
TIGRE

TELHA

DINOSSAURO

DRAGÃO

Anexo CJ3 - Cartela didática 10 (72)



Anexo CK1 - Cartela didática 11 (73)

CARTELA DIDÁTICA 11	
C	Q

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. - (EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. - (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Anexo CK2 - Cartela didática 11 (73)

CAMPO

CUBO

SACOLA

CAVALO

CANETA

CALÇA

COBRA

VACA

QUEDA

ESQUINA

QUINZE

BANQUETE

PEQUENO

QUIABO

QUEIJO

QUILO

Anexo CK3 - Cartela didática 11 (73)



Anexo CL1 - Cartela didática 12 (74)

CARTELA DIDÁTICA 12	
E	O

Análise linguística/semiótica

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. - (EF01LP03) Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

Objeto de conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia. - (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F, V, T, D, P, B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O), em posição átona em final de palavra.

Anexo CL2 - Cartela didática 12 (74)

PENTE

PEIXE

CAPACETE

DENTE

SABONETE

ALFACE

BULE

SORVETE

CADERNO

CACHORRO

MENINO

GATO

TOURO

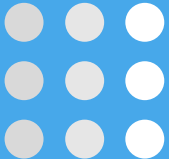
PRATO

MORCEGO

PORCO

Anexo CL3 - Cartela didática 12 (74)





CEARÁ

GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

idadecerta.seduc.ce.gov.br

