CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

2º VOL.

JOGOS E DINÂMICAS EDUCACIONAIS

Brincando e aprendendo na sala de aula

1º ao 5º ano do Ensino Fundamental

Governador
Elmano de Freitas da Costa

Vice-Governadora
Jade Afonso Romero

Secretária da Educação
Maria Jucineide da Costa Fernandes

Secretária Executiva de Cooperação com os Municípios
José Eduardo Nobre Maia

Coordenadora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM
Cristiane Cunha Nóbrega

Articuladora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM
Lorena Cristina de Queiroz Forte

Orientador da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental - CEFAE
Cristiano Rodrigues Rabelo

Equipe MAIS PAIC/ PAIC Integral do Ciclo de Alfabetização - 1º e 2º ano
Rakell Leiry Cunha Brito - Gerente Estadual
Gustavo Ewerson da Rocha Balbino - Técnico de Língua Portuguesa
Nefran Sousa Cardoso - Técnico de Matemática

Equipe MAIS PAIC/ PAIC Integral dos Anos Iniciais - 3º ao 5º ano
Tarcila Barboza Oliveira - Gerente Estadual
Lilian Kelly Ferreira Teixeira - Técnica de Língua Portuguesa
Camila Karlla Bento Maciel - Técnica de Língua Portuguesa (2025-2026)
Iago Douglas Barros Araujo - Técnico de Matemática (2024-2025)
Guilherme Henrique Lima Silva - Técnico de Matemática (a partir de 2026)

Consultoria de Língua Portuguesa
Maria Cílvia Queiroz - Ciclo de Alfabetização
Francisca Geny Lustosa - 3º ao 5º ano

Consultoria de Matemática
Maria José Costa dos Santos - Ciclo de Alfabetização
Cristiane de Oliveira Cavalcante - 3º ao 5º ano (2022-2025)
Juscileide Braga de Castro - 3º ao 5º ano (2026)

Design Gráfico
Raimundo Elson Mesquita Viana

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

2º VOL.

JOGOS E DINÂMICAS EDUCACIONAIS

Brincando e aprendendo na sala de aula

1º ao 5º ano do Ensino Fundamental

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

2º VOL.

AUTORES (AS)

Língua Portuguesa

Anne Madeliny Oliveira Pereira de Sousa
Antonia Marcella Jeronimo de Azevedo
Carmem Solange Gomes de Holanda e Mendonça
Daiana dos Santos Silva
Flaivane Maria Cavalcante de Oliveira
Jocelia Marcia Rodrigues da Rocha
José Amadeu da Silva Filho
José Aryelni Alves Ancelmo
Laiane Chaves Felix
Lilian Kelly Ferreira Teixeira
Maria Dalva de Oliveira Pinto
Maria Elisângela dos Santos Arcanjo
Maria Eneliram Pinheiro
Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes
Raimunda Ferreira Lima Rocha
Rosa Relva Magalhães de Queiros
Tarcila Barboza Oliveira
Waneyla Souza da Silva

Matemática

Andresa Gomes Mota
Anna Beatriz Bezerra Rodrigues Alves
Antonia Marcella Jerônimo de Azevedo
Cristiana Gomes da Silva
Cristiane de Oliveira Cavalcante
Francisca Antônia Gomes de Paiva
Francisco Fábio Batista Abreu
Francisco Márcio Lima da Silva
Geórgea Maria Maciel Feijó
Guilherme Henrique Lima Silva
Iago Douglas Barros Araujo
José Aryelni Alves Ancelmo
Laiane Chaves Felix
Maria Elisangela dos Santos Arcanjo
Maria Ordelúcia Rodrigues Nobre
Naliane de Oliveira Amaro

SUMÁRIO

Apresentação 08

Língua Portuguesa 09
1. Navegando nas frases 10
2. Torre das frases 12
3. Bingo Bilíngue 14
4. Cajuzinho da leitura 17
5. Corrida das letras 19
6. Bafo Educa +: uma viagem ao conhecimento 21
7. Dado da narrativa 23
8. Desvendando as fábulas 25
9. Amarelinha dialogada 27
10. Bingo da coesão e da coerência 29
11. Passa ou repassa das sílabas 31
12. Verdadeiro ou falso das rimas 33
13. Qual é a letra? 35
14. Encontre a figura 37
15. Separe os brinquedos 39
16. Qual a circunstância? 41
17. Dança do alfabeto 43
18. Dominó do alfabeto 45
19. Acerte o alvo das sílabas 47
20. Pegue e forme 49
21. Alfabeto de parede ilustrado 51
22. Jogo das rimas 53
23. Explosão das habilidades 55
24. Missão dos descritores 57
25. Associando frases 59
26. Charadinha dos gêneros 61
27. Trilha do Folclore 63
28. Desafio do Rei Coringa 65
29. Pescaria dos gêneros textuais 68
30. Mapa do SPAECE 70
31. Bingo dos animais 72
32. Trilha dos brinquedos e brincadeiras: quem sou eu? 74
33. Amarelinha do SPAECE 76
34. Descritor estourado 78
35. Dado da interpretação 80
36. Caixa de gêneros 82

37. Trilha das informações 83
38. Jogo da Memória: Causa x Consequência 85
39. Batalha da Variação 87
40. Essa palavra se escreve com... 89
41. Tem sentido! 91
42. Troca palavra 93
43. Tabuleiro das frases 95
44. A grande caça aos verbos e substantivos 98
45. Caça ao tesouro das inferências 100

SUMÁRIO

Matemática 102
1. Baralho da decomposição pela multiplicação 103
2. Baralho da decomposição pela adição 105
3. Dominó da decomposição de números até a terceira ordem 107
4. Stop dos sólidos geométricos 109
5. Circuito das operações 111
6. Ao destino 113
7. Tem na geometria 115
8. Nunca dez com ábaco indígena e quenga de coco 117
9. Destravando os descritores 119
10. Decifrações 121
11. GeoCards 123
12. Piff geométrico 125
13. Arquitetando formas 127
14. Tabuleiro Geométrico 129
15. Quadro enigmático 131
16. Trinca numérica 133
17. Número intruso 135
18. Somando com formas geométricas 137
19. Jogo dos sete erros da adição e da subtração 139
20. Qual dia da semana é? 141
21. Identificando as formas - figuras geométricas planas 143
22. Associando objetos do dia a dia aos sólidos geométricos 145
23. Corrida número x quantidade 147
24. Tabuleiro das dezenas e das unidades 149
25. Trilha dos sinais 151
26. Dados da composição 153
27. Trilha do tempo 155
28. Roleta dos meses do ano 157
29. QVL interativo 159
30. Jogo da memória - encontre o par 161
31. Duelo da adição 163
32. Circuito Matemático das operações 165
33. Construindo gráficos 167
34. Dominó das grandezas e medidas 169
35. Qual número sustentável eu sou? 171
36. Matemática Ambiental 173

APRESENTAÇÃO

A Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM, através da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental - CEFAE, apresenta o 2º Volume do **Caderno de Jogos e Dinâmicas Educacionais: Brincando e aprendendo na sala de aula - 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental,** pois esse tipo de atividade, além de trabalhar com os componentes de Língua Portuguesa e Matemática de forma lúdica, ainda promovem a concentração, o raciocínio lógico e o desenvolvimento das competências socioemocionais.

Assim como o 1º Volume, produzido em 2022, este caderno foi organizado pelo trabalho em conjunto de dois eixos do Programa MAIS PAIC/ PAIC Integral, o Eixo do Ciclo de Alfabetização - 1º e 2º ano e o Eixo do 3º ao 5º ano, por entendermos que os jogos e as dinâmicas que aqui se encontram, tanto de Língua Portuguesa quanto de Matemática, podem perpassar toda a etapa escolar dos anos iniciais do ensino fundamental, seja numa perspectiva diagnóstica de conhecimentos prévios seja de recomposição de aprendizagens.

Coletados a partir de uma chamada pública voltada para formadores(as) regionais e municipais do Programa MAIS PAIC/ PAIC Integral, bem como para professores(as) de 1º a 5º ano, de ambos os componentes, e separados em seções de acordo com o componente curricular, cada jogo ou dinâmica educacional deste Caderno tem sua descrição organizada nos seguintes tópicos: Público-alvo principal; Objetivo(s) de aprendizagem; Objeto(s) do conhecimento; Habilidade(s) do DCRC; Descritor(es) da Matriz SPAECE/SAEB; Material necessário; Como desenvolver; Link do(s) anexo(s).

Esperamos que este material seja mais um recurso pedagógico utilizado por formadores(as) e professores(as) de 1º ao 5º ano do ensino fundamental para o planejamento de momentos divertidos, prazerosos e criativos, mas também comprometidos com a educação integral dos(as) participantes.

Equipe CEFAE/COPEM

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

2º VOL.

LÍNGUA PORTUGUESA

1. NAVEGANDO NAS FRASES

Autora:

Maria Dalva de Oliveira Pinto

Público recomendado: Estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Interpretar textos multissemióticos;
- Formar frases a partir da associação com imagens.

Objetos do conhecimento:
- Segmentação de palavras na escrita de frases e textos;
- Leitura de palavras;
- Leitura multissemiótica.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP08; EF15LP18; EF01LP12	D2; D8

Material(is) necessário(s):
- 4 folhas com desenho de barco;
- Fichas com palavras para montar as frases;
- Imagens diversas;
- TNT ou giz.

Como desenvolver:
- Antes de iniciar o jogo, fica a sugestão para o professor desenhar uma lagoa ou colocar um pedaço de TNT azul para representar a água. Após isso, distribua as palavras de forma aleatória no desenho ou no TNT;
- Divida a turma em duas equipes;
- Solicite um representante de cada equipe;
- Forme uma fila de cada equipe, em que o primeiro da fila deve ficar em cima da folha com o desenho do barco (depois de subir na folha, não é permitido pisar no chão, fora da folha);
- Com as folhas, faça um caminho, percorrendo até o outro lado do lago;
- Deixe duas caixas contendo a quantidade igual de imagens ao lado de cada equipe;
- Solicite que as crianças escolham as imagens;
- Realize o comando da partida com o sinal combinado;
- Durante o percurso, as crianças devem escolher palavras para formar a frase que represente a imagem escolhida;
- Na chegada, as crianças devem montar a frase, colocar a imagem no chão e, ao lado, as palavras na sequência, formando a frase;
- Assim que terminarem, devem retornar pelo mesmo caminho para que novos membros da equipe assumam e realizem o mesmo percurso com nova imagem;
- Deixe o tempo livre para as crianças utilizarem todas as imagens contidas na caixa;
- A equipe que terminar primeiro encerra o jogo;
- Ganha a equipe que formar o maior número de frases com coerência e coesão de acordo com a imagem.



OS	MENINOS	JOGAM	BOLA.



A	MENINA	TOCA	PIANO

O	BALÃO	É	COLORIDO.



AS	CRIANÇAS	DANÇAM	NA	FESTA	JUNINA.

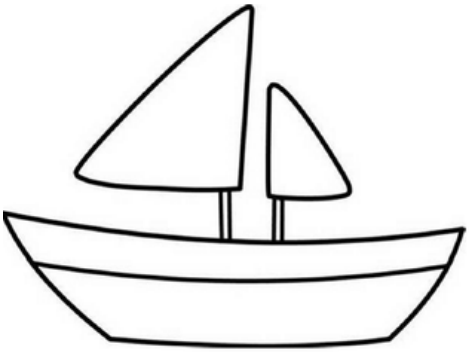


AS	CRIANÇAS	BRINCAM	DE	AMARELINHA.





O	MENINO	LÊ	O	LIVRO.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1JPu1Vfl7HAJQsdbQew0JQ9ot3FQnZfpn/view?usp=sharing

2. TORRE DAS FRASES

Autora:

Maria Dalva de Oliveira Pinto

Público recomendado: Estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Segmentar corretamente as palavras ao escrever frases e textos;
- Ler palavras fluentemente.

Objetos do conhecimento:
- Segmentação de palavras;
- Classificação de palavras por número de sílabas.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP12; EF02LP08; EF12LP01	D2

Material(is) necessário(s):
- Fichas com palavras que formem frases;
- 54 pedaços de madeira de tamanho e espessura iguais.

Como desenvolver:
- Em cada peça de madeira, cole uma palavra que poderá formar uma frase ao aparecer junto de outras palavras;
- Empilhe todas as peças formando uma torre;
- Monte a torre de palavras em uma superfície plana;
- Empilhe os blocos em conjuntos de três peças, sendo que cada nova camada de blocos deve ser rotacionada a 90º em relação à camada de baixo;
- Divida a turma em duplas ou em equipes;
- Decida quem vai iniciar o jogo;
- Cada criança deve tirar um bloco por vez de qualquer andar em jogadas alternadas;
- Quando a torre cair, encerra-se o jogo;
- Vencerá o jogo quem formar o maior número de frases antes de a torre cair;
- Realize a leitura das frases;
- Após o jogo, os seguintes temas podem ser trabalhados com a turma:
  - Número de palavras em cada frase;
  - A palavra inicial, medial e final da frase;
  - A frase com maior e menor número de palavras;
  - Escrita no caderno das frases da equipe vencedora.

Sugestão para a torre:



Sugestão de colagem das palavras nos blocos:



Se o professor não quiser confeccionar os pedacinhos de madeira, fica a sugestão de comprar as peças prontas e colar cada palavra em um bloco.

Banco de frases para recortar as palavras e montar em cada bloco de madeira da torre. O professor fica livre para montar outras frases.

MARINA	GOSTA	DA	ESCOLA.
AS	CRIANÇAS	BRINCAM	NO	PARQUE.
BIA	GOSTA	DE	ESTUDAR.
A	VACA	COME	CAPIM.

O	CACHORRO	É	LINDO.	
O	RATO	COMEU	O	QUEIJO.
O	LEÃO	É	FEROZ.	
EU	TENHO	UM	GATO	
A	REDE	É	VERDE.	
FELIPE	GOSTA	DE	BRINCAR.	
A	BONECA	É	DE	MARINA.
OS	MENINOS	JOGAM	BOLA.	
A	PIPA	VOA.		

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1-GBvpn_obf43iplUpx0r8R7Pl6oVNtcy/view?usp=sharing

3. BINGO BILÍNGUE

Autora:

Maria Eneliram Pinheiro

Público recomendado: Estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Conhecer e se familiarizar com as letras do alfabeto da Língua Portuguesa e com o Alfabeto Manual da Língua Brasileira de Sinais, tendo em vista o processo de Alfabetização;
- Relacionar as letras do alfabeto escritas em Língua Portuguesa à sua representação na Língua Brasileira de Sinais.

Objeto do conhecimento:

- Identificação de letras entre desenhos, números e outros símbolos gráficos.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP04; EF01LP10; EF01LP11	D2; D8

Material(is) necessário(s):

- Uma cartela com nove letras/sinais do alfabeto em Libras para cada participante;
- 26 fichas com as letras do alfabeto;
- Uma caixinha para colocar as fichas com as letras do alfabeto;
- Objetos para marcar o bingo (tampas de garrafas, botões, pedrinhas, grãos etc.).

Como desenvolver:

- Entregue uma cartela e objetos para marcação a cada participante;
- Cada cartela terá nove letras/sinais do alfabeto em Libras correspondente à letra do alfabeto em língua portuguesa;
- O professor e/ou sorteador deve sortear a letra em língua portuguesa correspondente à letra em Libras contida na cartela;
- Caso o aluno tenha a letra sorteada, marcar, na cartela, a letra/sinal em Libras correspondente à mesma;
- Sorteie uma nova letra para o jogo prosseguir;
- Ganhará o jogo quem primeiro completar a cartela e fizer o sinal de aplausos em Libras;
- Após a vitória de um jogador, pode-se iniciar uma nova rodada.


Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

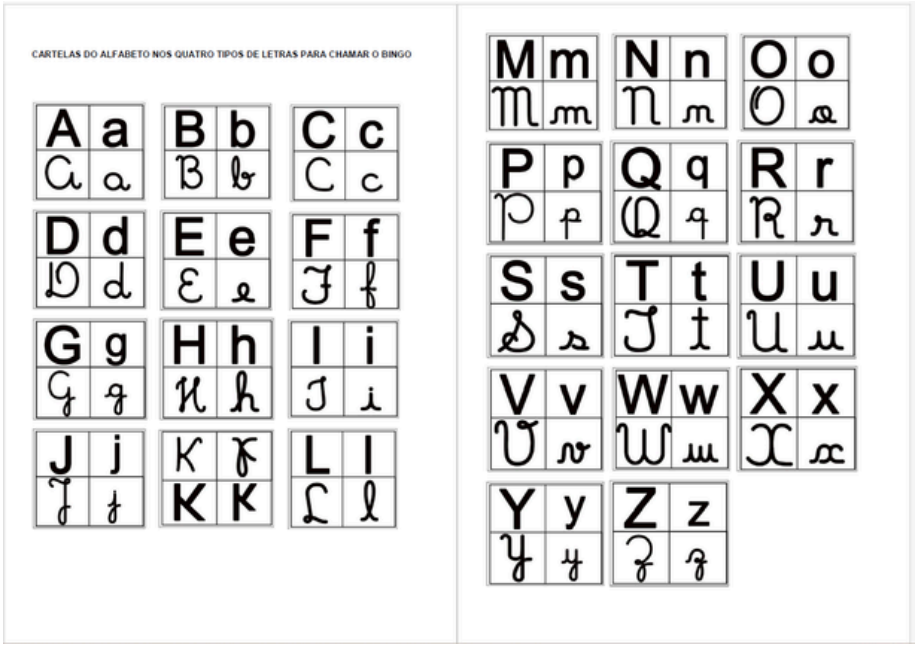
Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue

Bingo
Bilingue







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1nn2V886Z0AB846H_uGcpAiwKm2-zEEKb/view?usp=sharing

4. CAJUZINHO DA LEITURA

Autora:

Daiana dos Santos Silva

Público recomendado: Estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Ler palavras e frases.

Objeto do conhecimento:
- Estratégias de leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF15LP04	D5

Material(is) necessário(s):
- Fichas do jogo impressas;
- Uma lata ou caixa;
- Caixinha de som ou celular.

Como desenvolver:
- Coloque as fichas do jogo dentro de uma lata ou caixa;
- Reúna as crianças sentadas em um círculo;
- Peça que passem a lata de uma criança para outra enquanto toca uma música;
- Quando a música parar, a criança que estiver com a lata na mão tira uma ficha e lê para a turma;
- Quem já tirou a ficha fica sentado próximo ao círculo para torcer pelos outros;
- O jogo continua até que todos tenham participado;
- As fichas também podem ser utilizadas em momentos de leitura a critério do professor.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1J8GUaGgyy5xe2eX2M6sJ-3sVVyqqMzaS/view?usp=sharing

5. CORRIDA DAS LETRAS

Autora:

Maria Dalva de Oliveira Pinto

Público recomendado: Estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer e distinguir as letras do alfabeto de Língua Portuguesa de outros sinais gráficos;
- Reconhecer as diferentes tipografias das letras do alfabeto.

Objetos do conhecimento:
- Conhecimento do alfabeto do português do Brasil;
- Conhecimento das diversas grafias do alfabeto / Acentuação.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP04; EF01LP11	D1; D2

Material(is) necessário(s):
- Números impressos até 50;
- Letras do alfabeto da Língua Portuguesa maiúsculas e minúsculas;
- Símbolos gráficos;
- Sacos de estopa, tecido ou plástico.

Como desnvolver:
- Monte um percurso de largada e chegada;
- Nesse percurso, espalhe os números até 50, todas as letras do alfabeto e símbolos variados;
- Posicione dois alunos representando cada equipe formada em uma linha de largada;
- Cada aluno deve entrar dentro de um saco de corrida;
- Quando for dado o sinal, os alunos devem pular e, durante o percurso, recolher apenas as letras;
- Ao ultrapassar a linha de chegada, o aluno deve colocar as letras em ordem alfabética;
- O aluno que conseguir pegar a maior quantidade de letras e conseguir colocá-las em ordem alfabética é o vencedor, pontuando;
- O jogo se repete com outros alunos e, ao final, deve-se contabilizar os pontos que as equipes fizeram;
- A equipe que obtiver a maior quantidade de pontos é a vencedora.

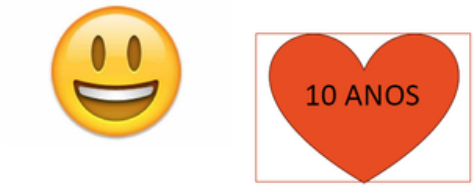
Observações:
- O jogo pode iniciar com as letras maiúsculas e depois com as letras minúsculas;
- O tamanho das letras fica a critério do professor, e elas podem ser impressas ou escritas com pincel.

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				



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

O tamanho dos números fica a critério do professor, que pode ser impresso ou escrito com pincel.











EU ♥ MINHA .

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1by2djZVtYOcWsM3nY9DVt96fDnvQbBYF/view?usp=sharing

6. BAFO EDUCA + : UMA VIAGEM AO CONHECIMENTO

Autor:

José Aryelni Alves Ancelmo

Público recomendado: Estudantes a partir dos 6 anos de idade (turmas do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental).

Objetivo de aprendizagem: A dinâmica pode ser utilizada para trabalhar qualquer habilidade/descritor, de qualquer componente curricular.

Objeto do conhecimento: A dinâmica pode ser utilizada para trabalhar qualquer habilidade/descritor, de qualquer componente curricular.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
VÁRIAS	VÁRIAS

Material(is) necessário(s):

- Papel sulfite A4 para a impressão das cartas e dos envelopes;
- Caixa para guardar as cartas (para a impressão da caixa, é indicado papel de gramatura mais grossa);
- Pincel para numerar as cartas e os envelopes;
- Fita adesiva para fixar os envelopes na parede ou no quadro branco;
- Itens/questões da(o) habilidade/descritor escolhida(o) para colocar nos envelopes.

Como desenvolver:

- Imprima quantas cartas e caixas ou envelopes serão utilizados. Defina as quantidades sabendo que cada carta deve ter um envelope correspondente;
- Numere cada carta, na parte em branco, e cada envelope, no espaço designado, sempre associando uma carta a um envelope;
- Selecione a habilidade/descritor que deseja trabalhar e, em cada envelope, coloque um item/questão que desenvolva esta habilidade/descritor meta. Você também poderá deixar alguns envelopes premiados e colocar neles apenas uma mensagem indicando que o aluno ganhou algum brinde;
- Monte um painel, na parede ou no quadro branco, e colque os envelopes já numerados e com os itens/questões dentro deles;
- Divida a sala em grupos e organize os alunos em círculos;
- Coloque as cartas em uma superfície plana, podendo ser no chão ou em uma mesa. As cartas devem estar com os números voltados para baixo e espalhadas ou formando um monte, porém sempre com os números para baixo;
- Sorteie a ordem de participação dos alunos;
- Um participante por vez bate com a mão (formando uma concha) em cima das cartas, com o objetivo de que o ar gerado pelo movimento vire uma ou mais cartas, assim mostrando o número delas. Cada pessoa tem uma chance, por rodada, para virar as cartas;

- Não se pode utilizar os dedos para virar as cartas; deve-se bater nelas, seja com a mão completamente aberta ou com a mão levemente em "forma de concha";
- As cartas que forem viradas serão do aluno que conseguiu virá-las, com a condição de que ele acerte os itens/questões dos envelopes correspondentes às cartas. Caso não acerte, deve devolver a carta, só podendo ficar com as que acertou os itens/questões correspondentes;
- Realizar quantas rodadas forem necessárias até que todos os envelopes do painel tenham sido abertos;
- Vence quem tiver mais cartas no final da dinâmica.

Envelope:



Caixa para as cartas:



Cartas:



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1s5CcR_56qRONaBxbxZy_TvUmarYpmOIV/view?usp=sharing

7. DADO DA NARRATIVA

Autor:

José Aryelni Alves Ancelmo

Público recomendado: Estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

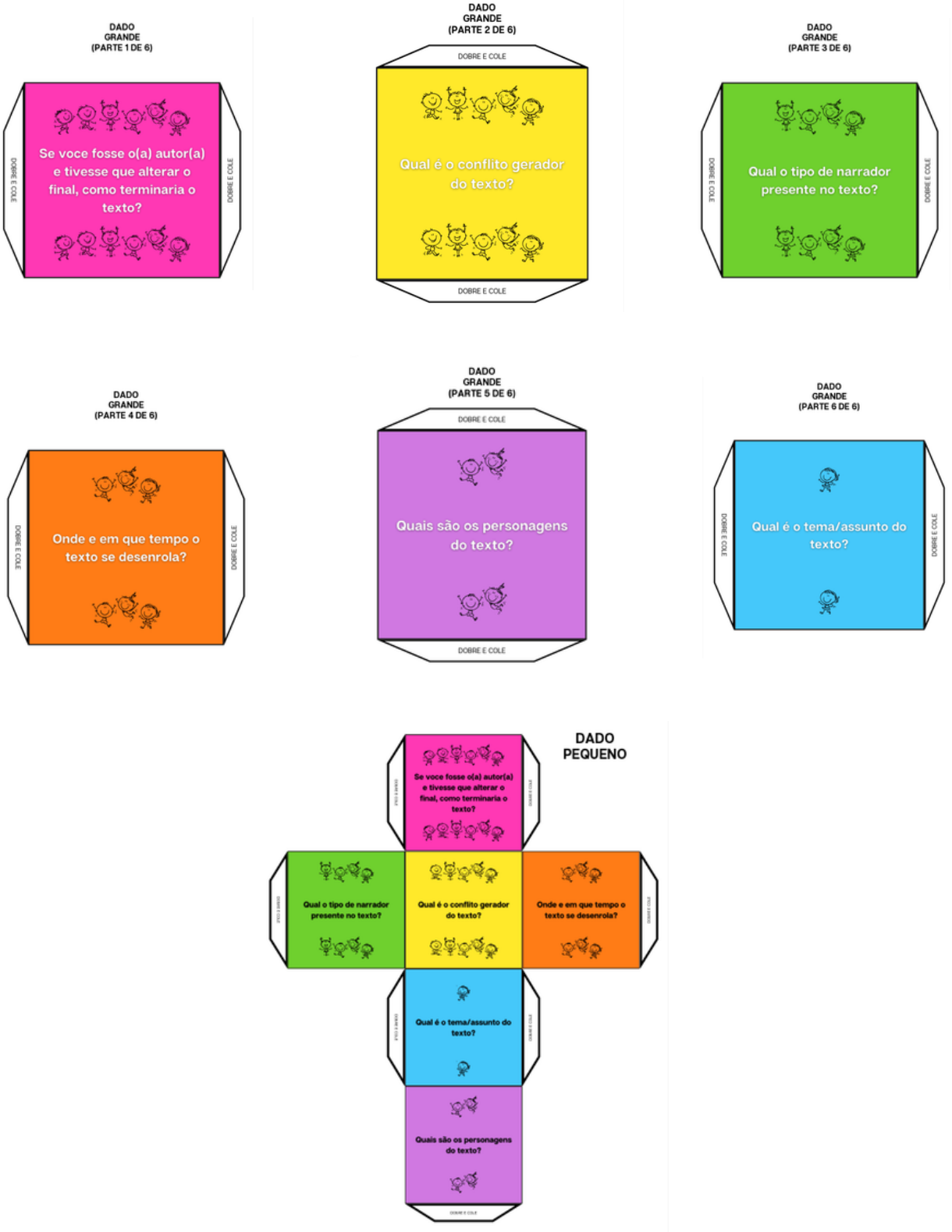
Objetivos de aprendizagem:
- Ouvir a leitura de textos narrativos;
- Identificar os elementos da narrativa;
- Identificar o conflito gerador de uma narrativa e sua resolução.

Objetos do conhecimento:
- Formas de composição de narrativas;
- Escuta atenta;
- Leitura colaborativa e autônoma;
- Contagem de histórias.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP26; EF02LP28; EF15LP10; EF15LP16; EF15LP19; EF35LP29	D6; D7

Material(is) necessário(s):
- Dado impresso e montado;
- História para ser contada ou lida.

Como desenvolver:
- Imprima, recorte e monte um dos dados disponíveis no arquivo que está no QR Code da página seguinte. Escolha uma das opções: dado pequeno ou dado grande;
- Os dados trazem um comando em cada face, sendo eles:
  - Qual é o tema/assunto do texto?
  - Quais são os personagens do texto?
  - Onde e em que tempo o texto se desenrola?
  - Qual o tipo de narrador presente no texto?
  - Qual é o conflito gerador do texto?
  - Se você fosse o(a) autor(a) e tivesse que alterar o final, como terminaria o texto?
- Selecione uma história para ser contada ou lida para a turma durante o momento de aconchego literário. A história pode ser lida/contada pelo professor ou por um aluno;
- Reúna os estudantes formando um círculo para ouvirem o texto que será apresentado;
- Após a história, sorteie alguns alunos para rolarem o dado e responderem a pergunta que surgir. Escolha um aluno por vez;
- Com esta dinâmica, é possível desenvolver as habilidades de escuta atenta/oralidade, uma vez que os alunos deverão estar concentrados na história e responder de forma oral os comandos do dado, além de fornecer uma avaliação ao professor quanto ao nível de compreensão/interpretação textual dos estudantes.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1N0kAu-JwRBQX8z8231AbCH_XL_15pzHh/view?usp=sharing

8. DESVENDANDO AS FÁBULAS

Autora:

Flaivane Maria Cavalcante de Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Realizar inferências a partir de fábulas, organizando-as ou associando-as corretamente;
- Fortalecer o estudo e o desenvolvimento de inferência de forma dinâmica e interativa.

Objeto do conhecimento:
- Estratégias de leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF35LP04	D4

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com 6 (seis) fábulas previamente selecionadas (sem o título e sem a moral);
- Tarjetas dos títulos;
- Tarjetas dos ensinamentos;
- Tarjetas com imagens que representem as fábulas em estudo.

Como desenvolver:
- Disponibilize aleatoriamente todas as tarjetas para a turma;
  Observação: 6 fábulas equivalem a uma turma de 24 estudantes. Caso tenha mais que isso, aumente o número de fábulas.
- Organize os estudantes que estiverem com o texto da fábula à frente;
- Explique que todos devem ficar atentos, pois será o momento de realizar inferências;
- Solicite a um dos estudantes que estiverem com o texto da fábula que dê um passo à frente e realize a leitura em voz alta;
- Após a leitura, pergunte qual dos estudantes está com: o título, a moral e a imagem da fábula lida;
- Confira junto com os alunos se acertaram e por quê, fazendo a relação do título, da moral e da imagem com a fábula lida;
- Dar sequência à ação, solicitando a outro estudante que leia a próxima fábula;
- Realize as etapas até que se encerrem todas as tarjetas;
- Ao final, parabenize e agradeça a participação de todos.

Um ratinho vivia num buraco com sua mãe, depois de sair sozinho pela primeira vez, contou a ela:

— Mãe, você não imagina os bichos estranhos que encontrei! Um era bonito e delicado, tinha um pelo muito macio e um rabo elegante, um rabo que se movia formando ondas.

O outro era um monstro horrível! No alto da cabeça e debaixo do queixo ele tinha pedaços de carne crua, que balançavam quando ele andava. De repente os lados do corpo dele se sacudiram e ele deu um grito apavorante. Fiquei com tanto medo que fugi correndo, bem na hora que ia conversar um pouco com o simpático.

— Ah, meu filho! — respondeu a mãe. — Esse seu monstro era uma ave inofensiva; o outro era um gato feroz, que num segundo teria te devorado.

Certa vez, o jabuti pegou a sua gaita e tocou assim:

__ O osso da onça é a minha gaita ih,ih,ih,...

A onça, que passava por perto, ficou irritada e correu para pegá-lo. Mas o jabuti meteu-se num buraco adentro e a onça só conseguiu agarrar-lhe a perna.

O jabuti deu uma risada e disse:

__ Pensa que agarrou minha perna? Agarrou uma raiz de pau!

A onça largou então a perna do jabuti, que deu uma segunda risada:

__ Ora, dona onça, de fato você agora soltou a minha perna.

A grande tola, ao saber disto, ficou furiosa e durante muito tempo esperou o jabuti sair. Mas o jabuti, que era muito paciente, foi ficando, foi ficando, até a onça desistir e ir embora.

Um leão, cansado de tanto caçar, dormia espichado debaixo da sombra boa de uma árvore.

Vieram uns ratinhos passear em cima dele e ele acordou.

Todos conseguiram fugir, menos um, que o leão prendeu debaixo da pata.

Tanto o ratinho pediu e implorou que o leão desistiu de esmagá-lo e deixou que fosse embora. Algum tempo depois o leão ficou preso na rede de uns caçadores.

Não conseguindo se soltar, fazia a floresta inteira tremer com seus urros de raiva. Nisso apareceu o ratinho, e com seus dentes afiados roeu as cordas e soltou o leão.

Um camponês e sua esposa possuíam uma galinha, que todo dia, sem falta, botava um ovo de ouro.

No entanto, motivados pela ganância, e supondo que dentro dela deveria haver uma grande quantidade de ouro, resolveram então sacrificar o pobre animal, para, enfim, pegar tudo de uma só vez.

Então, para surpresa dos dois, viram que a ave em nada era diferente das outras galinhas de sua espécie.

Assim, o casal de tolos, desejando enriquecer de uma só vez, acabaram por perder o ganho diário que já tinham, de boa sorte, assegurado.

Num belo dia inverno as formigas estavam tendo o maior trabalho para secar suas reservas de comidas. Depois de uma chuvarada, os grãos tinham ficado molhados. De repente aparece uma cigarra:

– Por favor, formiguinhas, me deem um pouco de comida!

As formigas pararam de trabalhar, coisas que era contra seus princípios, e perguntaram:

– Mas por quê? O que você fez durante o verão? Por acaso não se lembrou de guardar comida para o inverno?

Falou a cigarra:

– Para falar a verdade, não tive tempo. Passei o verão todo cantando!

Falaram as formigas:

– Bom... Se você passou o verão todo cantando, que tal passar o inverno dançando?

E voltaram para o trabalho dando risadas.

Era uma vez... uma lebre e uma tartaruga. A lebre vivia caçoando da lerdeza da tartaruga.

Certa vez, a tartaruga já muito cansada por ser alvo de gozações, desafiou a lebre para uma corrida.

A lebre muito segura de si, aceitou prontamente.

Não perdendo tempo, a tartaruga pois-se a caminhar, com seus passinhos lentos, porém, firmes.

Logo a lebre ultrapassou a adversária, e vendo que ganharia fácil, parou e resolveu cochilar um pouco.

Quando acordou, não viu a tartaruga e começou a correr.

Já na reta final, viu finalmente a sua adversária cruzando a linha de chegada, toda sorridente.

Tarjetas dos títulos das fábulas

O jabuti e a onça.
A galinha dos ovos de ouro.
O leão e o ratinho.
A cigarra e a formiga.
A lebre e a tartaruga.
O gato, o galo e o ratinho.

Tarjetas – moral/ensinamento

Jamais confie nas aparências.
A inteligência vence a força.
Quem tudo quer, tudo perde.
Uma boa ação, ganha outra.
Os preguiçosos colhem o que merecem.
Devagar se vai longe.













Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1FkjDpMnhEYGpQ3rmAskaq0a7xuqm5AdK/view?usp=sharing

9. AMARELINHA DIALOGADA

Autora:

Anne Madeliny Oliveira Pereira de Sousa

Público recomendado: Estudantes do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Explorar a consciência fonológica e promover a análise linguística e semântica por meio do jogo da amarelinha, realizando questionamentos e propondo desafios que consolidem a alfabetização de forma divertida.

Objetos do conhecimento:

- Leitura e análise linguística/semiótica (Alfabetização).

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP15; EF03LP02; EF02LP02; EF03LP05; EF03LP10; EF35LP14	D2 (2º ano); D3 (5º ano)

Material(is) necessário(s):

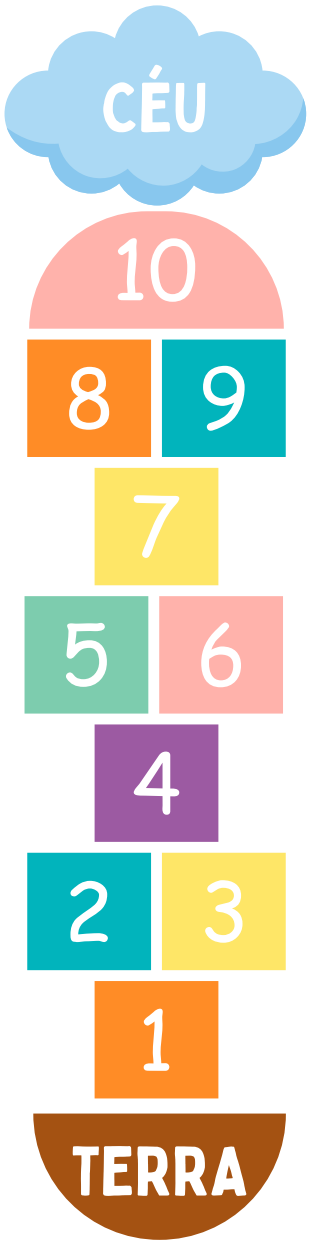
- Amarelinha (construída de E.V.A ou desenhada com fita colorida);
- Palavras, imagens, expressões (*emojis*);
- Pedrinha ou tampinha;
- Questionamentos e desafios trabalhando consciência fonológica, análise linguística e semântica (elaborados de forma contextualizada explorando o gênero textual já trabalhado).

Como desenvolver:

- Escreva uma palavra ou cole uma imagem e/ou expressões (emojis) em cada folha de papel;
- No desenho do céu da amarelinha, distribuia emojis com palavras expressando sentimentos;
- Coloque papel em cada retângulo ou quadrado da amarelinha;
- Forme 2 grupos ou mais;
- Os jogadores formam uma fila;
- O primeiro participante joga a pedrinha ou tampinha, visando acertar a palavra da amarelinha;
- Ao acertar, o jogador pula até a palavra, assim o professor começa a realizar os questionamentos e propor desafios;
- O jogador responde ou pede ajuda ao grupo;
- Caso a resposta esteja correta, o jogador continua ou troca por outro do próprio grupo, mas, se estiver errado, passa para o próximo grupo;
- Incentive a continuidade do processo trocando os jogadores até que todos tenham tido a chance de participar do jogo;
- Vence o jogo o grupo que chegar ao céu primeiro, tendo respondido pelo menos cinco questionamentos.

Observações:

- Selecione perguntas simples e algumas mais complexas para aumentar o desafio.
- Adicione sanções divertidas para respostas incorretas, como: dançar, cantar, pular, entre outras ações.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1V5BNzEl6tqjRmSv5F1QuvRtiKVVMbzXz/view?usp=sharing

10. BINGO DA COESÃO E DA COERÊNCIA

Autora:

Flaivane Maria Cavalcante de Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Estimular a utilização de substituições lexicais e/ou pronominais, dando continuidade ao texto e evitando, assim, as repetições;
- Fortalecer o estudo e o desenvolvimento da coesão e da coerência nos participantes.

Objeto do conhecimento:
- Estratégias de leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF35LP06	D2

Material(is) necessário(s):
- Cartelas com os textos lacunados;
- Tarjetas de palavras (substantivos e pronomes) retiradas do próprio texto que serão as pedras do bingo a serem sorteadas.

Como desenvolver:
- Prepare uma latinha/caixinha com as pedras do bingo e as cartelas (textos lacunados);
- Organize a turma em duplas;
- Disponibilize as cartelas dos textos entre os alunos, uma para cada dupla;
- Solicite que leiam atentamente o texto e tentem preencher, previamente, as lacunas, a lápis, com as palavras que considerarem adequadas, mantendo a coesão e a coerência do texto;
- Após preencher, sorteie e chame as palavras (pedras do bingo) para que todos os estudantes confiram e marquem as palavras chamadas e/ou preencham corretamente as lacunas do texto;
- Ganha quem conseguir completar corretamente a cartela primeiro;
- Ao final, o mediador fará a correção coletiva.

Observação:
- No momento do sorteio, é importante o mediador fazer as intervenções necessárias, estimulando os estudantes a pensarem, relerem e refletirem sobre as substituições lexicais e/ou pronominais, evitando, assim, as repetições.

Porque as *zebras* são listradas?

Após muito estudo, cientistas deduzem que
*as listras protegem as **zebras** do ataque de insetos*

As listras são a marca registrada das **zebras**, disso todo mundo sabe. Mas como será que **elas** ganharam essa estampa bacana? Há mais de 100 anos, cientistas tentam desvendar esse mistério e descobrir qual seria a sua importância para esses **animais**. Recentemente, um grupo de **pesquisadores** descolou mais uma pista para responder à pergunta: as listras podem afastar os **insetos**.

Por que as **zebras** são listradas? A resposta é um mistério, mas **pesquisadores** estão atrás de pistas!

As **zebras** são encontradas nas savanas africanas e estão expostas a picadas de mosquitos e outros bichinhos desagradáveis. Um **deles** é a mutuca, uma **mosca** que se alimenta de sangue e que costuma picar cavalos e **zebras**. "Além de transmitir doenças, a mutuca tem uma picada muito dolorosa e incômoda, prejudicando a pastagem dos **animais**", conta Susanne Åkesson, bióloga da Universidade de Lund, na Suécia, que liderou o estudo.

A picada da mutuca é dolorosa e incômoda. Cientistas observaram que cavalos de cores escuras eram muito mais atacados por mutucas do que os cavalos de cores mais claras. **Eles** se perguntaram, então, o que aconteceria nas **zebras**, e foram investigar.

Para isso, foram montados vários cavalos de plástico, cada um de uma cor, e um cavalo com listras em preto e branco. **Eles** foram lambuzados com uma cola que prendia os **insetos**. Ao final de alguns dias, os **pesquisadores** foram conferir qual dos **animais** havia sido menos atacado pelas moscas e... surpresa! Tinha sido a **zebra**. Cavalos de plástico de diferentes cores foram usados no experimento.

Isso acontece porque a mutuca tem mais facilidade para enxergar os cavalos de cores escuras, sendo mais atraída por **eles**. Já as listras em preto e branco confundiriam a mosca, fazendo com que ela enxergasse muito mal as **zebras**. A teoria valeria também para outros insetos.

Ainda é preciso repetir o experimento em **zebras** de verdade e testar a influência de outras características, como o cheiro desses **animais**. "No entanto, afastar as **moscas** não parece ser o único papel das listras", explica Susanne. "Acreditamos que **elas** tenham várias outras vantagens que ainda não foram comprovadas".

Revista Ciência Hoje das crianças - http://chc.cienciahoje.uol.com.br/por-que-as-zebras-sao-listradas/

Porque as zebras são listradas?

Após muito estudo, cientistas deduzem que
as listras protegem as _____ do ataque de insetos

As listras são a marca registrada das _____, disso todo mundo sabe. Mas como será que _____ ganharam essa estampa bacana? Há mais de 100 anos, cientistas tentam desvendar esse mistério e descobrir qual seria a sua importância para esses _____. Recentemente, um grupo de _____ descolou mais uma pista para responder à pergunta: as listras podem afastar os _____.

Por que as _____ são listradas? A resposta é um mistério, mas _____ estão atrás de pistas!

As _____ são encontradas nas savanas africanas e estão expostas a picadas de mosquitos e outros bichinhos desagradáveis. Um _____ é a mutuca, uma _____ que se alimenta de sangue e que costuma picar cavalos e _____. "Além de transmitir doenças, a mutuca tem uma picada muito dolorosa e incômoda, prejudicando a pastagem dos _____", conta Susanne Åkesson, bióloga da Universidade de Lund, na Suécia, que liderou o estudo.

A picada da mutuca é dolorosa e incômoda. Cientistas observaram que cavalos de cores escuras eram muito mais atacados por mutucas do que os cavalos de cores mais claras. _____ se perguntaram, então, o que aconteceria nas _____, e foram investigar.

Para isso, foram montados vários cavalos de plástico, cada um de uma cor, e um cavalo com listras em preto e branco. _____ foram lambuzados com uma cola que prendia os _____. Ao final de alguns dias, os _____ foram conferir qual dos _____ havia sido menos atacado pelas moscas e... surpresa! Tinha sido a _____. Cavalos de plástico de diferentes cores foram usados no experimento.

Isso acontece porque a mutuca tem mais facilidade para enxergar os cavalos de cores escuras, sendo mais atraída por _____. Já as listras em preto e branco confundiriam a mosca, fazendo com que ela enxergasse muito mal as _____. A teoria valeria também para outros insetos.

Ainda é preciso repetir o experimento em _____ de verdade e testar a influência de outras características, como o cheiro desses _____. "No entanto, afastar as _____ não parece ser o único papel das listras", explica Susanne. "Acreditamos que _____ tenham várias outras vantagens que ainda não foram comprovadas".

Revista Ciência Hoje das crianças - http://chc.cienciahoje.uol.com.br/por-que-as-zebras-sao-listradas/

ZEBRAS	DELES
ELAS	MOSCA
ANIMAIS	ELES
PESQUISADORES	ZEBRA
INSETOS	MOSCAS



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1Y6jxJthiEeM3NYRDVFf-C5SqBrBGLUpB/view?usp=sharing

11. PASSA OU REPASSA DAS SÍLABAS

Autora:

Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes

Público recomendado: Estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Explorar sílabas: inicial, medial e final.

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

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP02	D1

Material(is) necessário(s):
- 10 cartões com imagens.

Como desenvolver:
- Organize a turma em dois grupos e explique que serão feitas perguntas para ambas as equipes. Caso a equipe não saiba responder, deverá passar a vez para os adversários. Se a outra equipe também não souber a resposta, poderá repassar, e então a equipe será obrigada a responder. Marca ponto quem responder corretamente;
- Escolha no par ou ímpar quem vai começar;
- Organize os cartões com as imagens bem visíveis, por exemplo, em um tapete;
- Comece os desafios:

1. Ouça a palavra que eu vou dizer: ORELHA. Qual é a figura que tem o nome com a sílaba final igual à do nome que você ouviu?
2. Quais são as figuras cujos nomes têm as sílabas mediais iguais às da palavra CANELA?
3. Encontre duas figuras cujos nomes tenham a mesma sílaba final.
4. Encontre a única figura cujo nome termina com a mesma sílaba final da palavra LEÃO.
5. Encontre uma figura cujo nome termine com a mesma sílaba final de SALÃO.
6. Ouça a palavra que eu vou dizer: CADEIRA. Quais são as figuras que têm os nomes com a primeira sílaba igual à da palavra que você ouviu?
7. Encontre a única figura cujo nome começa com a mesma sílaba final da palavra SAPATO.












Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/10TLyV3UI0CE7blEdDhmqp9vxLq5OINoe/view?usp=sharing

12. VERDADEIRO OU FALSO DAS RIMAS

Autora:

Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes

Público recomendado: Estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Identificar rimas, desenvolvendo a consciência fonológica.

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

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP08	D1

Material(is) necessário(s):
- Lata decorada com o nome do jogo;
- Tarjetas com os pares de palavras.

Como desenvolver:
- Informe aos alunos que irão participar de um jogo de VERDADEIRO ou FALSO das rimas;
- Escolha um aluno para responder à primeira pergunta;
- Retire um par de palavras da lata e lê-lo. Exemplo: JANELA - PANELA. O professor deve dizer “JANELA RIMA COM PANELA! VERDADEIRO OU FALSO?” e esperar o aluno responder;
- Peça ao aluno que já participou para indicar o próximo e assim por diante, até que todos tenham participado.

Observação:
- Outra possibilidade para o “Verdadeiro ou Falso das Rimas” é aproveitar palavras de textos estudados em sala.

AQUÁRIO - ARMÁRIO	GATO - PATO
ANEL - PAPEL	ABELHA - ORELHA
BALÃO - BALA	NINHO - PASSARINHO
JOANA - JOÃO	MAMADEIRA - CADEIRA
CAJU - CAJÁ	CANETA - VIOLETA
MOLA - BOLA	PÃO - CAFÉ
FEIJÃO - ARROZ	VELA - VELHA
DENTE - ESCOVA	PANELA - PATO
CHINELO - CARAMELO	SALADA - SALA

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1C3VUH2Qx2hnasgxZFmWdhk1wqiol_hLT/view?usp=sharing

13. QUAL É A LETRA?

Autora:

Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Reconhecer o som das letras.

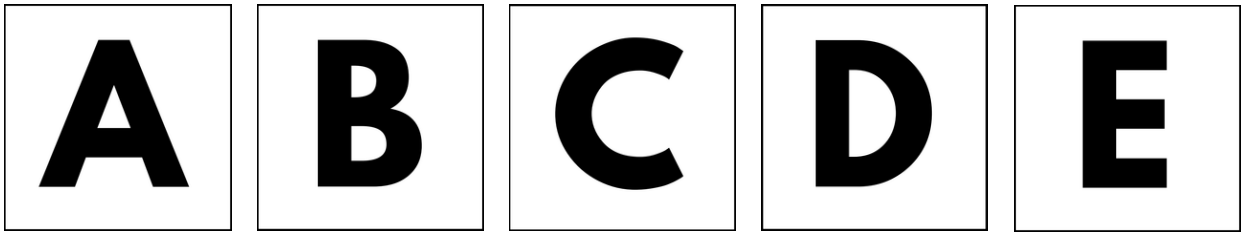
Objeto do conhecimento:
- Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.

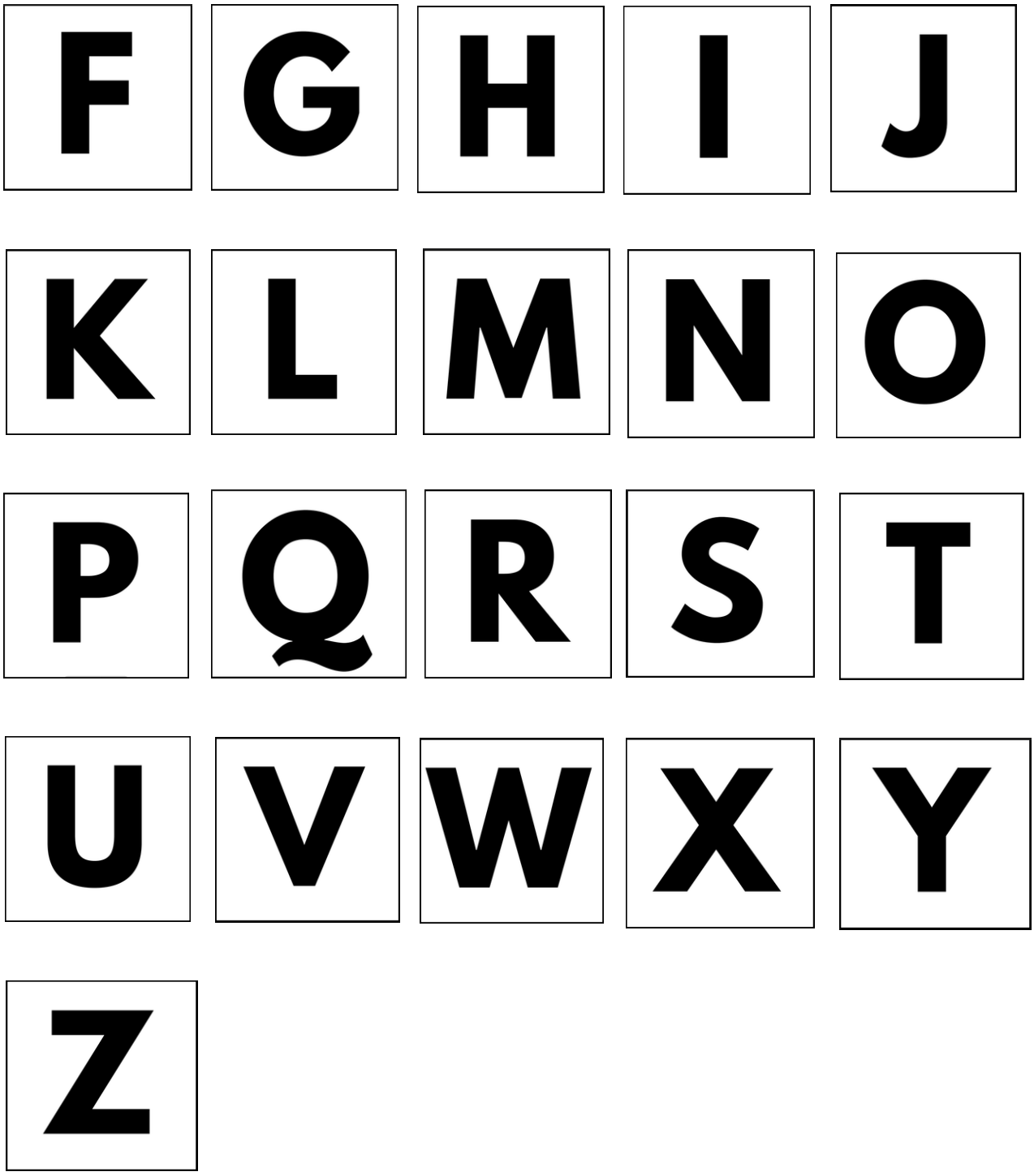
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP06	D1

Material(is) necessário(s):
- 26 cartões com as letras do alfabeto em letra maiúscula;
- Caixinha para colocar os cartões.

Como desenvolver:
- Informe aos alunos que serão retirados de dentro da caixinha cartões com letras e que, em seguida, será pronunciado o som de cada letra para que as reconheçam pelo som e falem seu nome;
- A cada letra sorteada, fale o nome de um aluno (pode ser pela ordem alfabética) para dizer o nome da letra que faz determinado som;
- Quando o aluno falar o nome da letra, questione a turma se a resposta está correta;
- Mostre a letra e peça que todos falem seu nome e seu som;
- Em seguida, realize o sorteio da próxima letra que será identificada pela próxima criança da lista;
- Continue até retirar todas as letras da caixinha.

Observação:
- A dinâmica pode ser concluída com a musiquinha "As letras falam" (disponível no Youtube).





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1TXiTH0v1cwnu39HafuQ4BWy4cpWQrLE7/view?usp=sharing

14. ENCONTRE A FIGURA

Autor:

Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes

Público recomendado: Estudantes do 1° e 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler palavras no padrão canônico e nos padrões não canônicos, em letra de imprensa maiúscula e minúscula.

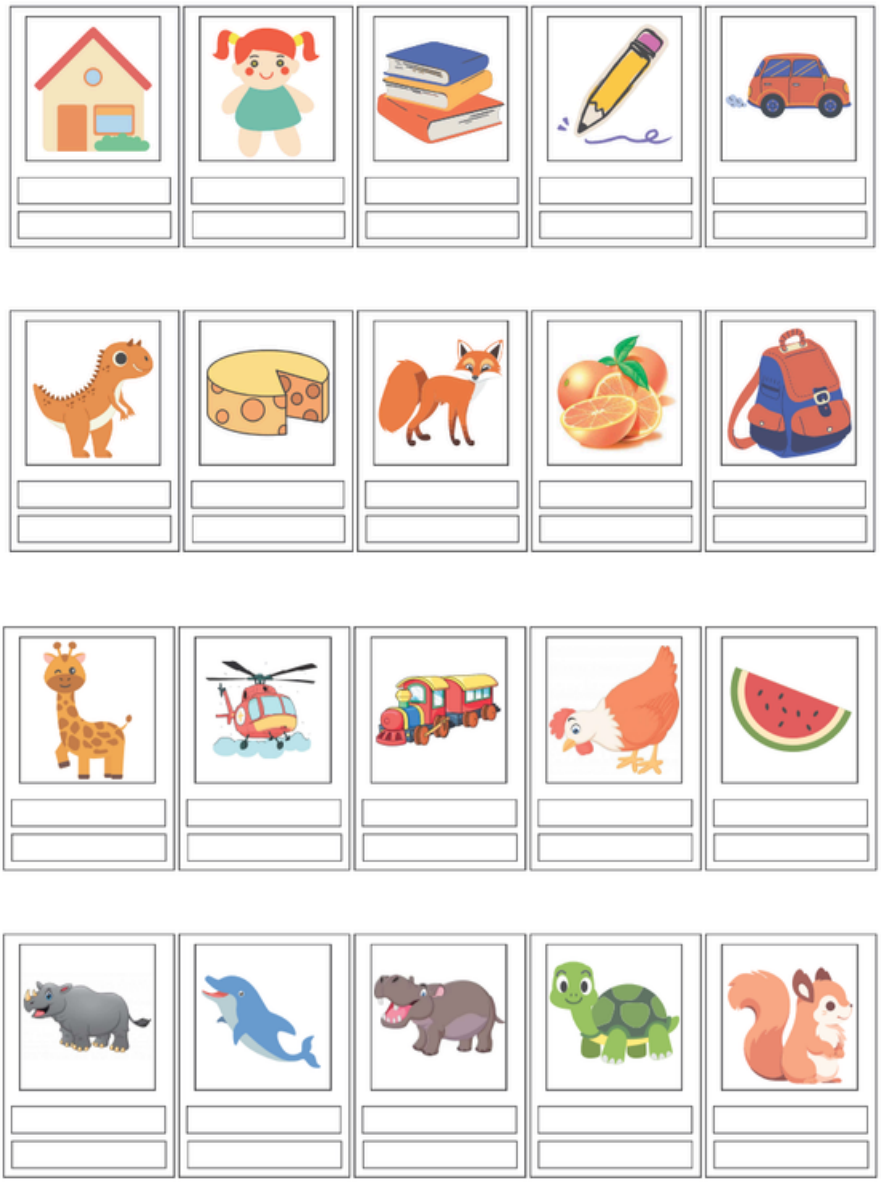
Objetos do conhecimento:
- Decodificação/ Fluência de leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF12LP01	D2

Material(is) necessário(s):
- 2 painéis com 10 imagens em cada;
- 20 fichas com palavras representando as imagens (em letra de imprensa maiúscula);
- 20 fichas com palavras representando as imagens (em letra de imprensa minúscula).

Como desenvolver:
- Organize os alunos em dois grupos e escolha dois representantes de cada grupo para jogar;
- Realize o sorteio das palavras uma a uma nos dois grupos, revesando também os jogadores;
- Entregue a tarjeta com a palavra em letra maiúscula para que o aluno leia. Após a leitura, coloque a palavra abaixo da imagem correspondente e dê a vez ao próximo participante.

- **Outra possibilidade:** Retire do envelope palavras em letras minúsculas para que os alunos façam a correspondência da mesma palavra escrita com grafia diferente.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1ykhMKioZKbaTvkyLMJg-_djNQ70f5BFr/view?usp=sharing

15. SEPARE OS BRINQUEDOS

Autor:

Patrícia Maria Damião Teixeira Gomes

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Segmentar oralmente palavras em sílabas.

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

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP06	D1

Material(is) necessário(s):
- Imagens de 2 crianças com seus respectivos nomes: Carol e Camila;
- Cartões com imagens de brinquedos variados: CARRO, IOIO, LEGO, DADO, MOLA, PIÃO, ROBÔ, XADREZ, BAMBOLÊ, MASSINHA, AVIÃO, CASINHA, CHOCALHO, BOLA, DOMINÓ, PETECA, BONECA, PIPA, PATINS, TECLADO.

Como desenvolver:
- Organize a turma em dois grupos e informe que os participantes se revezarão para que todos participem do jogo;
- Escolha no par ou ímpar o grupo que irá começar;
- Explique que os brinquedos deverão ser distribuídos para os dois alunos seguindo o critério da quantidade de sílabas de cada palavra. O nome Carol tem 2 sílabas, então ela deve receber brinquedos cujos nomes tenham 2 sílabas. A Camila deve receber brinquedos que o nome tenha 3 sílabas;
- Inicie o jogo com todos os cartões virados para baixo. Cada jogador, na sua vez, desvira uma carta, pronuncia o nome do brinquedo, segmentando oralmente a palavra em sílabas e fala se aquele brinquedo é da Carol ou da Camila. Se a criança estiver correta, o grupo marca ponto;
- Ganha o jogo quem conseguir fazer mais pontos.









































Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1ReFHgcdA-nB8TMRhkd7qx2Q9R1DSYOJF/view?usp=sharing

16. QUAL A CIRCUNSTÂNCIA?

Autor:

Flaivane Maria Cavalcante de Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Identificar, 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.

Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético;
- Estabelecimento de relações anafóricas na referenciação e construção da coesão.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF35LP08	D12

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com as frases;
- Fita adesiva;
- Tarjeta grande (TEMPO);
- Tarjeta grande (LUGAR).

Como desenvolver:
- Convide dois estudantes para serem os representantes: de TEMPO e de LUGAR;
- Cole as tarjetas nos dois representantes e posicione-os à frente da sala para que os demais alunos possam visualizar (Obs.: antes de iniciar a dinâmica, explique aos alunos sobre cada circunstância e a que se refere cada uma delas);
- Misture e disponibilize as tarjetas para a turma de forma que cada estudante fique com uma frase;
- Solicite que todos façam a leitura silenciosa da sua tarjeta e peça que observem a expressão sublinhada na frase para, assim, associar corretamente aos representantes de TEMPO e de LUGAR;
- Organize a sequência da socialização e proponha que cada aluno leia a frase da tarjeta, em voz alta, analise e associe corretamente ao representante de TEMPO e/ou de LUGAR de acordo com a circunstância. Peça que justifiquem com elementos da frase e colem no representante (Obs.: o mediador deverá frisar bem a ideia, o sentido da frase para que cada aluno compreenda a que circunstância se refere em cada situação);
- Faça as intervenções necessárias;
- Dê sequência à ação, solicitando a outro estudante que faça o mesmo;
- Realize as etapas até que se encerrem todas as tarjetas;
- Ao final, parabenize e agradeça a participação de todos.

“Dias depois foi a vez da cegonha convidar...”	“Na África tem um joguinho...”
“O processo dura apenas poucos segundos.”	“A cada um, o macaco fazia o pedido para comer o bolo em sua casa.”
“Fiquei 24 horas andando, sem dormir e sem comer.”	“No espetáculo, que acontece em São Paulo...”
“amanhã eu pago, mas não deixe de ir comer um pedaço do meu bolo...”	“Uma raposa, que estava nas redondezas.”
“Naquela tarde, Pedrinho voltou da aula.”	“Esta aqui é a casa da vovó da Leninha.”
“... depois de se desenvolverem, viram larvas e comem a cabeça...”	“... um macaco muito sabido, que morava na mata da tijuca.”

“Faltam duas semanas para as férias.”	“As moscas [...] colocam seus ovos na cabeça das formigas...”
“O rato, por ter medo do gato, só saía para procurar comida à noite.”	“Um pozinho bem fininho gruda no meu corpo.”
“A indústria de reciclagem gera 30 milhões de dólares por ano.”	“... últimas notícias sobre o vulcão no Chile...”
“Nessa época, os ipês com mais de cinco anos florescem.”	“O carro virado dentro do rio.”
“O engraçadinho vive cerca de quatro anos e nada em cardumes...”	“Da janela do trem o homem avista a velha cidadezinha que viu nascer.”
“Atualmente o poodle é consagrado como um excelente cão de companhia.”	“... eu me perdi na Serra de Itatiaia.”

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1DkCeVKDbfLpcwrjPcLWPETqFqALhNsTS/view?usp=sharing

17. DANÇA DO ALFABETO

Autor:

Jocelia Marcia Rodrigues da Rocha

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

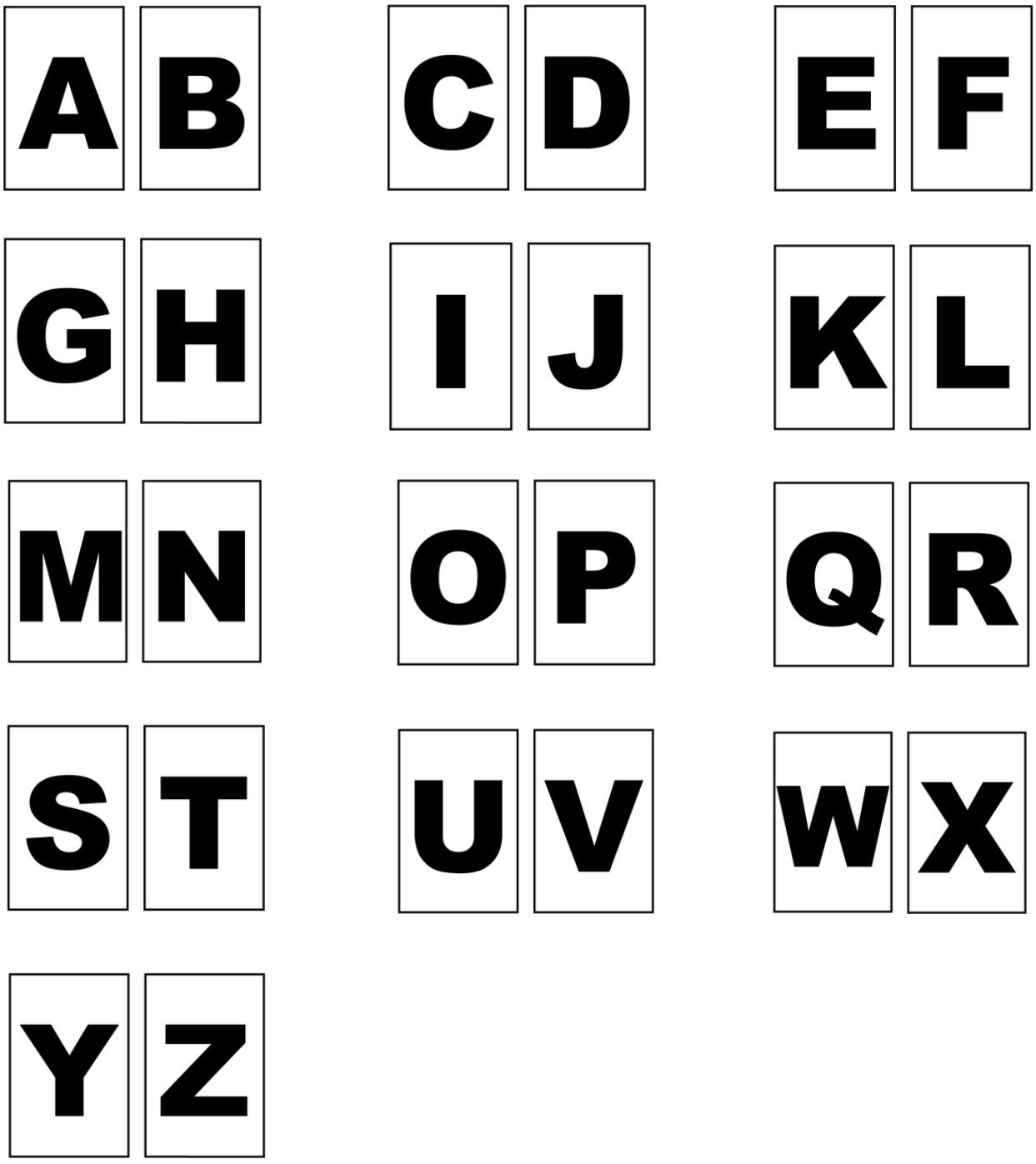
Objetivos de aprendizagem:
- Explorar o reconhecimento das letras do alfabeto, da ordem alfabética e da letra inicial das palavras;
- Desenvolver o conhecimento do alfabeto e a construção do sistema alfabético e da ortografia.

Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP05; EF01LP07; EF01LP10	D1

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas do alfabeto em tamanho grande.

Como desenvolver:
- Prepare antecipadamente as tarjetas do alfabeto em tamanho grande;
- Selecione uma música sobre o alfabeto e providencie o som para ser usado na hora da brincadeira;
- Coloque as letras do alfabeto viradas no centro da sala e solicite que cada aluno pegue uma letra aleatoriamente;
- Organize os alunos colando a letra na parte da frente da blusa deles ou pendurando como um crachá;
- Explique aos estudantes que eles vão participar da dança do alfabeto, que, ao som da música, eles deverão circular pela sala dançando animadamente;
- Oriente que, quando a música parar, eles deverão se organizar na ordem alfabética (do A ao Z);
- Cada aluno deverá dizer sua letra e uma palavra iniciada com aquela letra;
- Faça a leitura do alfabeto em coro com a turma;
- Realize questionamentos como: Qual a primeira letra do alfabeto? Qual a última letra? Quais as vogais? Quais as consoantes? O alfabeto é formado por quantas letras? Dentre outras perguntas;
- Finalize o momento parabenizando a todos pela participação e solicite que façam um registro escrito da brincadeira realizada (ex: escrita do alfabeto, lista de palavras com as letras do alfabeto, desenho da brincadeira).



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1Ez9PK1acN15OeJ1Fist2ZttuL7aifWst/view?usp=sharing

18. DOMINÓ DO ALFABETO

Autor:

Jocelia Marcia Rodrigues da Rocha

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

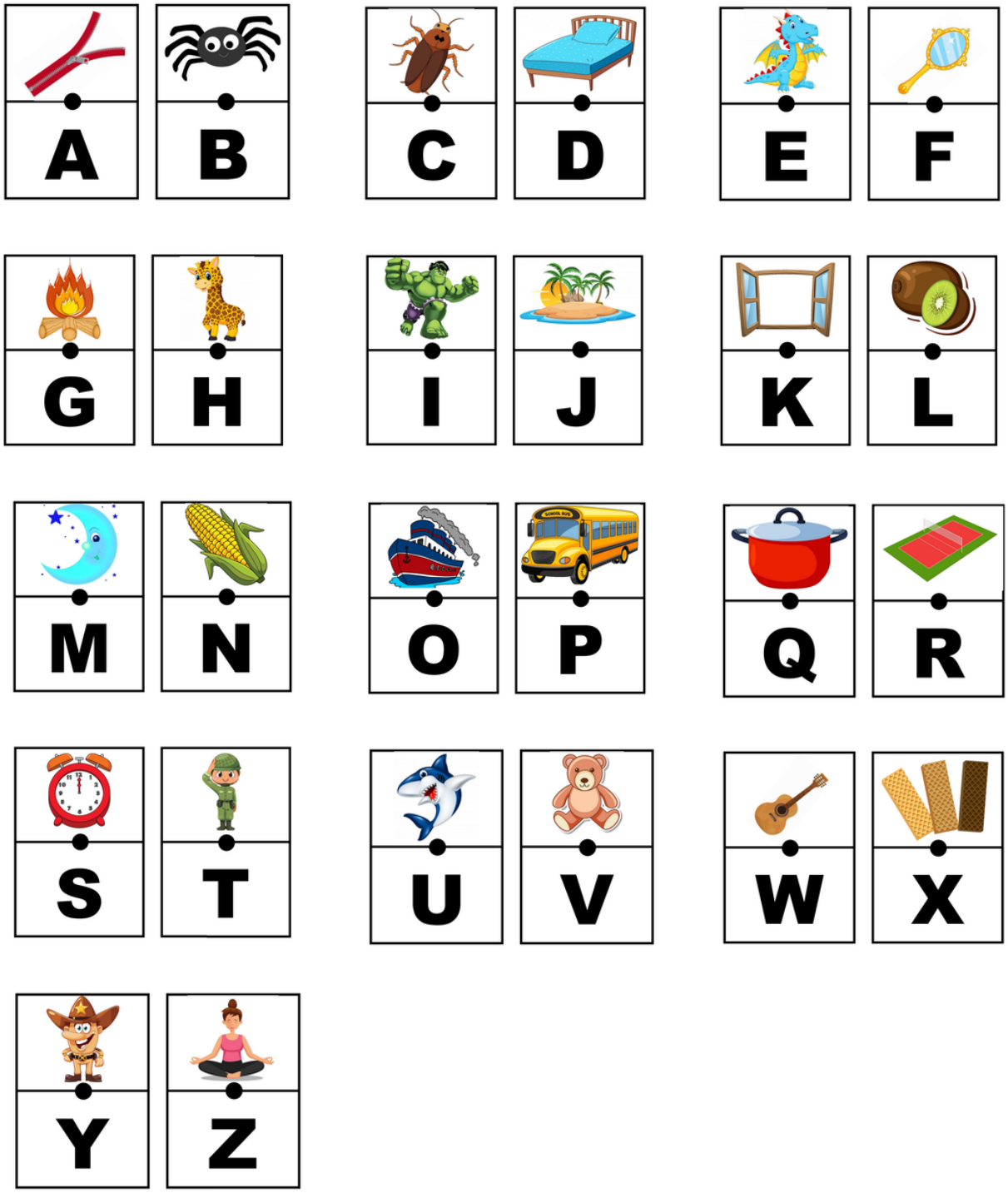
Objetivos de aprendizagem:
- Explorar o reconhecimento das letras do alfabeto e da letra inicial das palavras;
- Desenvolver o conhecimento do alfabeto e a construção do sistema alfabético e da ortografia.

Objetos do conhecimento:
- Conhecimento do alfabeto do português do Brasil;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP05; EF01LP07; EF01LP09; EF01LP10	D1

Material(is) necessário(s):
- Peças do dominó grande com imagens e letras do alfabeto.

Como desenvolver:
- Prepare antecipadamente as peças do dominó;
- Divida a sala em dois grupos e apresente a proposta do dominó, o qual trabalhará a letra inicial do nome de cada figura. Explique que cada estudante receberá uma peça (o número de peças de cada grupo deverá ser a mesma);
- Posicione os estudantes em lados opostos e distribuia as peças explicando que o dominó será montado no centro da sala;
- Escolha um aluno de cada grupo para tirar par ou ímpar e decidir qual grupo começa a jogar;
- O aluno que começar deve dizer a letra e o nome da imagem de sua peça e colocar no chão, no centro da sala. Em seguida, o outro grupo deve observar suas peças e localizar a letra ou imagem que completa a peça que está no chão;
- O objetivo é encaixar todas as peças, explorando o nome e a letra inicial de cada desenho;
- Durante a ação, faça as reflexões necessárias com a turma, repetindo a letra e o nome da figura encaixada;
- Quando todo o dominó estiver montado, realize a leitura do alfabeto e do nome das figuras em coro com toda a turma;
- Finalize o momento parabenizando a todos pela participação e solicite que façam um registro escrito da brincadeira realizada (ex: escrita do alfabeto, desenho do alfabeto com as imagens, escrita do nome da figura de uma das peças).



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/13uYEsAvREYnPyj-JfIRDmNQkFWkwIK74/view?usp=sharing

19. ACERTE O ALVO DAS SÍLABAS

Autor:

Jocelia Marcia Rodrigues da Rocha

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

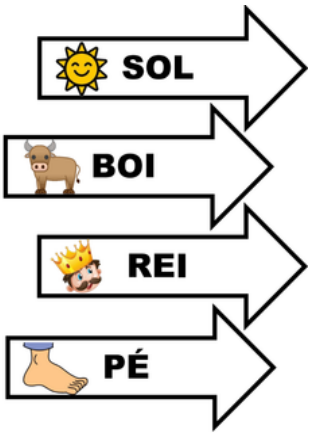
Objetivo de aprendizagem:
- Reconhecer o número de sílabas de uma palavra, desenvolvendo a consciência fonológica/silábica.

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

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP05; EF01LP06	D1

Material(is) necessário(s):
- Alvos (contendo os números de sílabas) e setas (com as imagens e as palavras).

Como desenvolver:
- Prepare antecipadamente os alvos (contendo os números de sílabas) e as setas (com as imagens e as palavras);
- Organize os alvos e cole em um espaço de fácil acesso onde, posteriormente, serão coladas as setas correspondentes a cada alvo;
- Apresente o “Acerte o alvo das sílabas”, explicando aos estudantes que eles deverão acertar o alvo com o número de sílabas da palavra da tarjeta que irão receber;
- Organize os alunos em círculo e disponibilize as setas com a palavra/imagens no centro do círculo;
- Solicite que cada estudante pegue uma seta e faça a “leitura” silenciosa da mesma e reflita sobre o número de sílabas;
- Logo após, convide um estudante por vez para apresentar sua tarjeta, lendo em voz alta a palavra e colando no seu respectivo alvo. Repetir até que todas as setas tenham sido coladas;
- Durante a ação, faça as reflexões junto à turma, repetindo a leitura das palavras e realizando a contagem das sílabas;
- Finalize o momento parabenizando a todos pela participação e solicite que façam um registro escrito da brincadeira realizada.

















Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/16vojqHQiU7L9JK6NnDDq-2gCArIkt9v9/view?usp=sharing

20. PEGUE E FORME

Autor:

Jocelia Marcia Rodrigues da Rocha

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Explorar a formação de palavras, desenvolvendo o conhecimento acerca da leitura e da escrita, com foco na construção do sistema alfabético e da ortografia.

Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Correspondência fonema-grafema.

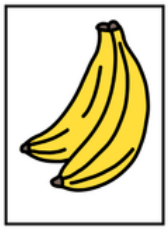
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP02; EF01LP05; EF01LP07; EF01LP08	D1

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com as imagens das palavras que serão montadas e as letras móveis referentes ao nome de cada figura.

Como desenvolver:
- Prepare antecipadamente as tarjetas com as imagens das palavras que serão montadas e as letras móveis referentes ao nome de cada figura;
- Organize o espaço da sala colocando as imagens viradas para baixo e as letras móveis correspondentes a cada imagem. Se faz necessário que seja um espaço amplo como o centro da sala ou o pátio. Para ficar bem delimitado o espaço de cada imagem/palavra que será montada, pode-se usar bambolês ou riscar o chão com giz;
- Organize os estudantes em duplas, explicando que cada dupla irá se dirigir para uma imagem e as letras que formam o nome da imagem e que, ao comando do professor, deverão desvirar a figura e tentar montar a palavra usando as letras móveis;
- Quando todas as duplas tiverem organizadas em seus lugares, solicite que desvirem a figura e tentem montar a palavra com as letras móveis;
- Durante a ação, faça as reflexões junto com os estudantes, solicitando que leiam a palavra montada, manipulem as sílabas e letras vendo se é possível montar novas palavras, identifiquem a letra inicial e final, contem as letras e sílabas, dentre outras;
- Após a primeira rodada, peça que a dupla vire a imagem e misture as letras; em seguida, solicite que as duplas andem pela sala e, ao sinal do professor, dirijam-se a outro grupo de imagem/letras e repita a ação anterior;
- Finalize o momento parabenizando a todos pela participação e solicite que façam um registro escrito da brincadeira realizada.



B	O	N
E	C	A



B	A	N
A	N	A



B	O	L
A	C	H
A		



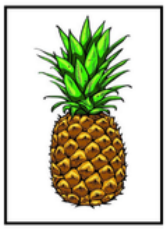
C	O	R
U	J	A



C	A	M
E	L	O



C	A	D
E	I	R
A		



A	B	A
C	A	X
I		



E	S	C
A	D	A



I	O	G
U	R	T
E		



Ó	C	U
L	O	S



U	R	U
B	U	



D	O	M
I	N	Ó



D	E	Z
E	N	O
V	E	

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wvvEmC5_aRU0Evo4UO1THxj1uSFjVYLC/view?usp=sharing

21. ALFABETO DE PAREDE ILUSTRADO

Autor:

Laiane Chaves Felix

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer e diferenciar as letras do alfabeto.

Objeto do conhecimento:
- Conhecimento das diversas grafias do alfabeto.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP11	D1

Material(is) necessário(s):
- Cartelas com as letras do alfabeto, imagens e nomes correspondentes.

Como desenvolver:
- O alfabeto de parede ilustrado é um recurso didático com 26 cartelas que representam as letras do alfabeto.
- Cada página contém a associação de uma letra em tipografia imprensa e cursiva, maiúscula e minúscula, além de contar com sinalização em LIBRAS.
- O diferencial desse recurso é o elo entre Alfabetização e Letramento por dispor de imagens reais que abrangem todos os públicos, da Educação Infantil à Educação de Jovens e Adultos, sem infantilizar as imagens.
- O material pode ser utilizado em diferentes situações de aprendizagem, de acordo com a intencionalidade pedagógica e o contexto educacional, como um jogo em que são apresentadas imagens de outros objetos e os alunos precisam identificar as cartelas com a letra inicial de cada objeto.

























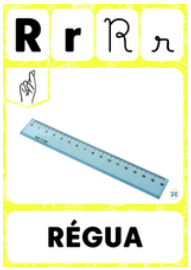






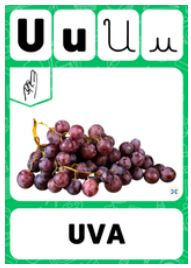






















Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1LsWrB9ZPtz-JYuFOnoNAP9QVNDZemHKt/view?usp=sharing

22. JOGO DAS RIMAS

Autor:

José Amadeu da Silva Filho

Público recomendado: Estudantes do 1° e 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler, compreender e identificar as palavras que rimam;
- Desenvolver a consciência fonológica através da rima.

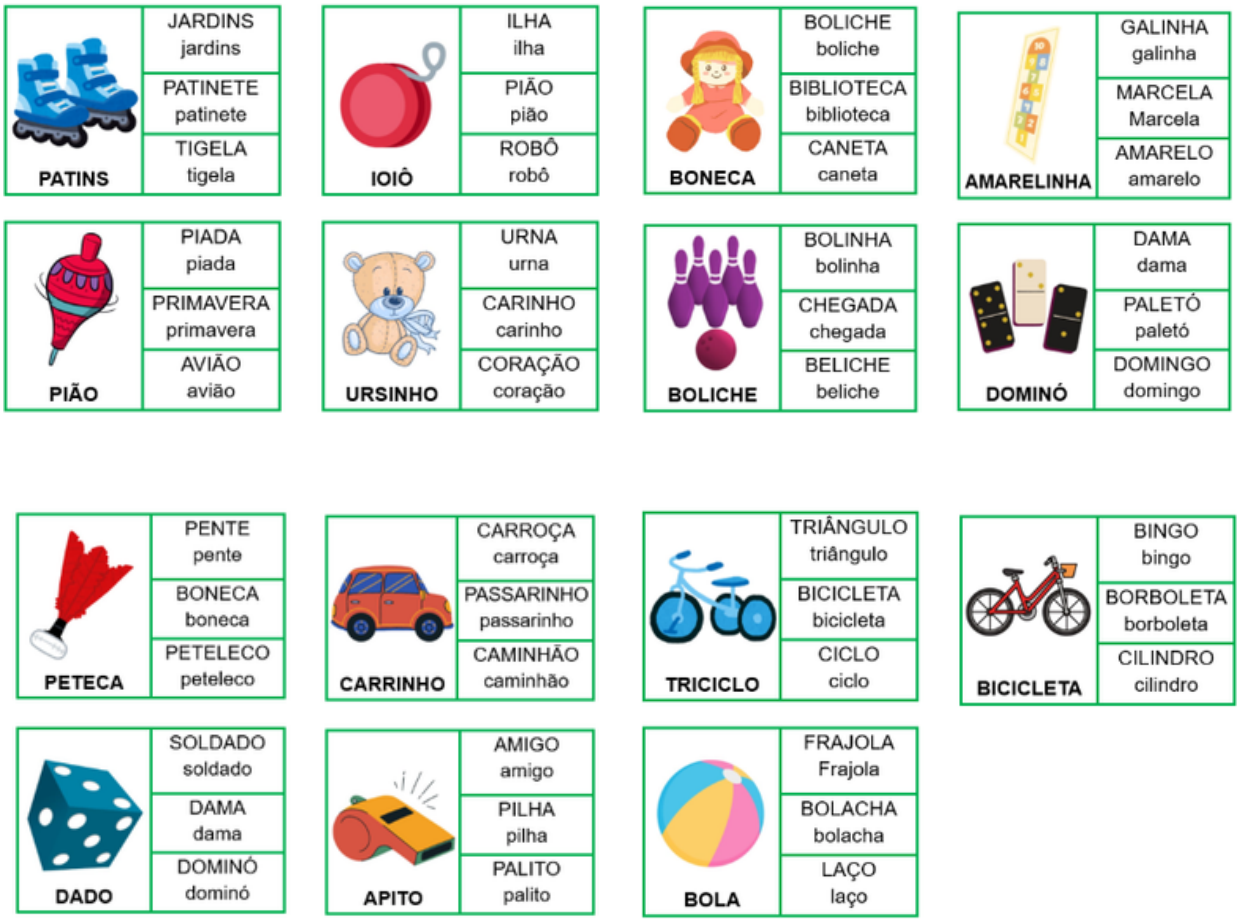
Objeto do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP05; EF01LP07; EF01LP08; EF01LP12; EF12LP01; EF12LP07; EF12LP18; EF12LP19; EF02LP02; EF02LP03; EF02LP04; EF02LP05	D1; D6*

* Habilidade acrescentada da matriz SPAECE.

Material(is) necessário(s):
- Fichas impressas e pregadores pequenos.

Como desenvolver:
- Prepare as fichas do jogo e os pregadores;
- Distribua as fichas e os pregadores no tapete, no birô etc.;
- Oriente cada aluno a pegar uma ficha e um pregador. Em seguida, ele deve mostrar para a turma a figura que consta na sua ficha, ler seu nome e identificar, dentre as três palavras da ficha, aquela que rima com o nome da figura. Caso o aluno não consiga ler, o professor poderá intervir ou orientar outro aluno para realizar a atividade;
- A brincadeira encerra quando forem identificadas todas as palavras das fichas que rimam;
- Durante a vivência, o professor poderá realizar intervenções, explorando quantidade de letras, sílabas, sílabas inicial, medial e final, palavras ocultas etc.;
- Outra sugestão para explorar a habilidade relacionada à identificação de rimas, é o jogo “Ciranda das rimas”, disponível no primeiro caderno de *Jogos e dinâmicas educacionais* do Ceará, na página 24.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1Bwi9UI1E9EQrthOfPGeuXnZJN51mUb39/view?usp=sharing

23. EXPLOSÃO DAS HABILIDADES

Autor:

José Amadeu da Silva Filho

Público recomendado: Estudantes do 1° e 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler, identificar e compreender textos de diferentes gêneros.

Objeto do conhecimento:
- Compreensão em leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP01; EF01LP05; EF01LP07; EF01LP08; EF01LP10; EF01LP12; EF01LP16; EF01LP20; EF01LP24; EF12LP01; EF12LP02; EF12LP04; EF12LP07; EF12LP08; EF12LP09; EF12LP10; EF12LP14; EF12LP15; EF12LP16; EF12LP17; EF12LP18; EF12LP19; EF02LP03; EF02LP04; EF02LP05; EF02LP08; EF02LP12; EF02LP21; EF02LP26; EF02LP29	-

Material(is) necessário(s):
- Dado colorido, balões coloridos e tarjetas com itens.

Como desenvolver:
- Prepare o dado e as tarjetas com os itens. Em seguida, coloque-as dentro dos balões;
- Encha os balões e organize-os em filas de acordo com as cores do dado;
- Organize a turma em equipes. Cada equipe escolhe uma cor (cores do dado) e um jogador para representá-la;
- O professor ou alguém indicado joga o dado. A cor que for sorteada indicará qual equipe irá jogar;
- O representante da equipe pula no balão, pega o item, lê e responde. Se acertar, a equipe pontua. O representante pode solicitar ajuda da equipe para responder;
- Vence o jogo quem chegar ao final da trilha de balões primeiro;
- Durante a vivência do jogo, o professor poderá explorar diferentes habilidades a partir dos itens abordados, envolvendo a leitura, a interpretação de diferentes gêneros e a escrita. Se desejar, o professor pode realizar a correção dos itens utilizando o *data show*, com os itens em slides. O jogo pode ser utilizado para explorar habilidades de diferentes componentes curriculares.



→ VEJA A FIGURA ABAIXO.

QUAL A PRIMEIRA LETRA DO NOME DA FIGURA?
A) D
B) B
C) P
D) T

→ MARQUE A ALTERNATIVA EM QUE A LETRA "S" TEM O MESMO SOM QUE NA PALAVRA RAPOSA.
A) CASINHA
B) SAPATO
C) RATO
D) SORVETE

→ MARQUE A ALTERNATIVA EM QUE A FRASE ESTÁ ESCRITA CORRETAMENTE.
A) O LÁPIS DE PEDRO É COLORIDO.
B) OLÁPIS DEPEDROÉ COLORIDO.
C) O LÁPISDE PEDRO ÉCOLORIDO.
D) O LÁPIS DEPEDRO ÉCOLORIDO.

→ LEIA A FRASE.

O MENINO TEM O CABELO CACHEADO.

QUANTAS PALAVRAS TEM A FRASE?
A) 5
B) 4
C) 6
D) 7

→ LEIA O TEXTO.

O QUE DISSE O PASSARINHO

UM PASSARINHO ME CONTOU
QUE O ELEFANTE BRIGOU
COM A FORMIGA SÓ PORQUE
ENQUANTO DANÇAVAM (SEGUNDO ELE)
ELA PISOU NO PÉ DELE!

UM PASSARINHO ME CONTOU
QUE O JACARÉ SE ENGASGOU
E TEVE DE CUSPI-LO INTEIRINHO
QUANDO TENTOU ENGOLIR,
IMAGINEM SÓ, UM PORCO-ESPINHO!

[...]

PAES, JOSÉ PAULO. O QUE DISSE O PASSARINHO. IN: UM PASSARINHO ME CONTOU. SÃO PAULO: EDITORA ÁTICA, 1996.

NESSE TEXTO, AS PALAVRAS QUE RIMAM SÃO
A) PASSARINHO - CONTOU
B) INTEIRINHO - ESPINHO
C) JACARÉ - ENGOLIR
D) FORMIGA - QUANDO

→ LEIA O TEXTO ABAIXO.

VERDE

NO NORDESTE BRASILEIRO, AS ESTAÇÕES DO ANO SÃO SÓ DUAS: O INVERNO, DE FEVEREIRO A MAIO, É O TEMPO DAS CHUVAS; DEPOIS É O LONGO VERÃO SEM CHUVAS, DE JUNHO A JANEIRO.

EM JULHO, A FOLHA DO MATO COMEÇA A MUDAR. DE AGOSTO A SETEMBRO, AS FOLHAS SECAM E CAEM. DE OUTUBRO EM DIANTE, O VERDE JÁ DESAPARECEU DOS CAMPOS E DAS ÁRVORES. É SÓ O CHÃO RUIVO E NU, AS ÁRVORES DE GALHOS SECOS PARECEM MORTAS. VERDES, SÓ DE LONGE ALGUNS JUAZEIROS, QUE NÃO PERDEM AS FOLHAS.

QUEIROZ, RACHEL DE. MEMÓRIAS DE MENINA. RIO DE JANEIRO: JOSÉ OLYMPIO. FRAGMENTO

CONFORME O TEXTO, EM QUE MESES DO ANO AS FOLHAS SECAM E CAEM?
A) DE JUNHO A JANEIRO.
B) DE AGOSTO A SETEMBRO.
C) DE JULHO A AGOSTO.
D) DE FEVEREIRO A MAIO.

→ LEIA O TEXTO.

A RÃ E O TOURO

NUMA TARDE ANDAVA UM GRANDE TOURO PASSEANDO AO AS MARGENS DA ÁGUA DO LAGO. A RÃ VENDO O ENORME TOURO COMEÇOU A COMER E A INCHAR-SE E PERGUNTAVA AS RÃS SE JÁ ESTAVA TÃO GRANDE QUANTO O TOURO.

AS RÃS SEMPRE RESPONDIAM QUE NÃO. ENTÃO ELA COLOCOU MAIS FORÇA PARA INCHAR E DE TANTO TENTAR FICAR DO TAMANHO DO TOURO EXPLODIU TAMANHA ERA A SUA COBIÇA.

MORAL DA HISTÓRIA: NÃO COBIÇAR AS COISAS ALHEIAS!

FÁBULAS DE ESOPO

NESSE TEXTO, O TOURO PASSEAVA
A) NO PASTO.
B) DENTRO DA PLANTAÇÃO.
C) AS MARGENS DA ÁGUA.
D) DENTRO DO LAGO.

→ LEIA O TEXTO ABAIXO.

Copyright © 1999 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados. 6759

NESSE TEXTO, A MÃE DE CASCÃO QUERIA QUE ELE
A) LIMPASSE O CHÃO.
B) NÃO SUJASSE O CHÃO.
C) ANDASSE DE PERNAS PRO AR.
D) PLANTASSE BANANEIRA.

→ LEIA O TEXTO ABAIXO.

MACACO

UM MACACO
TÃO MALUCO
METE MEDO
NO MATUTO.

UM MACACO
TÃO MATREIRO
METE MEDO
NO MIMEIRO.

UM MACACO
TÃO MANHOSO
METE MEDO
NO MEDROSO.

RUTH ROCHA

NESSE TEXTO, AS PALAVRAS QUE RIMAM SÃO
A) MATREIRO - MALUCO.
B) MACACO - MATUTO.
C) METE - MEDO.
D) MANHOSO - MEDROSO.

→ VEJA A FIGURA.

QUAL O NOME DA FIGURA?
A) DAMA
B) DOCE
C) DADO
D) DANONE

→ VEJA A FIGURA ABAIXO.

QUAL O NOME DA FIGURA?
A) CADEADO
B) MACACO
C) COCA-COLA
D) MALETA

→ OBSERVE A FIGURA ABAIXO.

QUAL O NOME DA FIGURA?
A) BICUDO
B) CICLONE
C) BOLICHE
D) BICICLETA

→ OBSERVE A FIGURA.

QUAL O NOME DA FIGURA?
A) CAMINHÃO
B) TRICICLO
C) CARINHO
D) GAIVÃO

→ LEIA O TEXTO.

ÁGUA... QUE FALTA FAZ!

A EXPRESSÃO NO ROSTO DE MÔNICA DEMONSTRA
A) RAIVA
B) ALEGRIA
C) TRISTEZA
D) MEDO

DISPONÍVEL EM: HTTP://PORTALDOPROFESSOR.MEC.GOV.BR/FICHATECNICAAULA.HTML?AULA=55507. ACESSO EM 10.06.2024 ÀS 21H59MIN.

→ LEIA O TEXTO ABAIXO.



Copyright © 1999 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.
DISPONÍVEL EM: HTTPS://EDUCARPARAVIDA.EDUCADORAS.BLOGSPOT.COM/2012/09/BLOG-POST.HTML. ACESSO EM 10.06.2024 ÀS 22H17MIN.

NESSE TEXTO, PODEMOS ENTENDER QUE MAGALI É
A) ZANGADA
B) PREGUIÇOSA
C) ALEGRE
D) COMILONA



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/13fgyfEX-zrlUwM2WINUt8EYktKTfR7WV/view?usp=sharing

24. MISSÃO DOS DESCRITORES

Autor:

José Amadeu da Silva Filho

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler, compreender e escrever corretamente palavras e frases;
- Desenvolver o conhecimento do alfabeto e a construção do sistema alfabético e da ortografia.

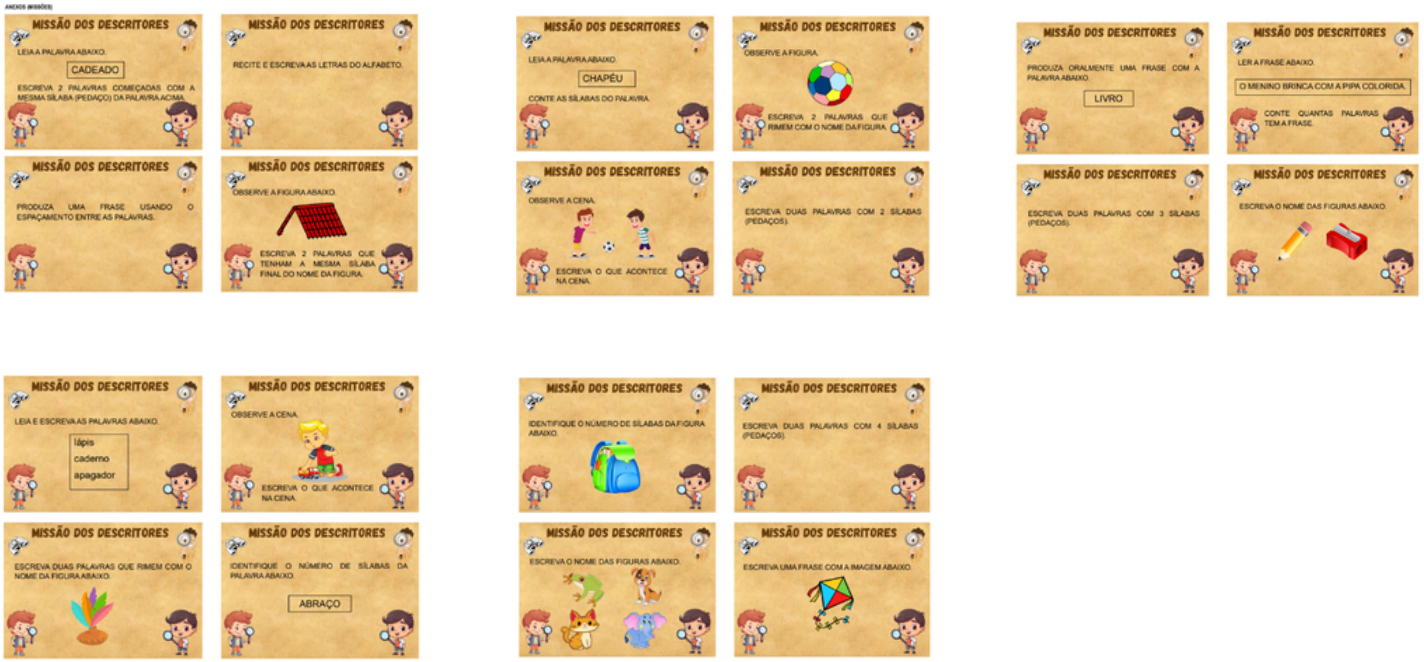
Objetos do conhecimento:
- Compreensão em leitura;
- Leitura colaborativa e autônoma;
- Escrita autônoma e compartilhada.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP02; EF01LP07; EF01LP08; EF01LP09; EF01LP10; EF01LP11; EF01LP12; EF12LP01; EF12LP04; EF12LP07; EF12LP18; EF12LP19; EF02LP02; EF02LP03; EF02LP04; EF02LP05; EF02LP08; EF15LP04	D1; D3; D5

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com itens impressos e maletinha.

Como desenvolver:
- Prepare as tarjetas com os itens e coloque-as em uma maleta, caixinha ou baú;
- Apresente o jogo e as regras para a turma;
- Divida a turma em equipes ou organize-a em círculo, se preferir. Escolha um membro de cada equipe para tirar par ou ímpar e decidir quem iniciará o jogo;
- Cada equipe retira uma missão da maleta e deverá cumpri-la;
- A cada missão cumprida, a equipe acumula um ponto. Vence o jogo a equipe que obtiver mais pontos;
- Durante a vivência, o professor poderá realizar intervenções, com o objetivo de fortalecer a consolidação das habilidades exploradas na atividade.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1KlcQzjltCTDzZDqXywuMcMoy58HBCD1M/view?usp=sharing

25. ASSOCIANDO FRASES

Autor:

José Amadeu da Silva Filho

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler frases simples, compreender seu significado e relacioná-las corretamente às cenas correspondentes.

Objetos do conhecimento:
- Compreensão em leitura;
- Leitura colaborativa e autônoma;
- Escrita autônoma e compartilhada.

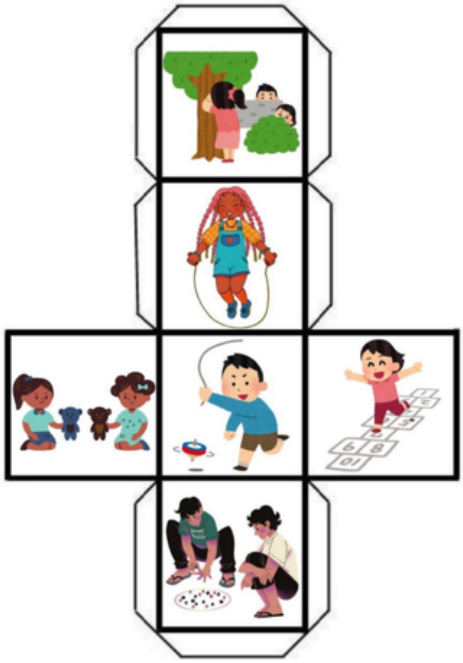
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP07; EF01LP08; EF01LP12; EF12LP01; EF02LP02; EF02LP03; EF02LP04; EF02LP05; EF02LP08	D3

Material(is) necessário(s):
- Dados e tarjetas.

Como desenvolver:
- Monte os moldes dos dados, que estão em anexo, e recorte as tarjetas com as frases;
- Apresente o jogo e as regras para a turma;
- Cada criança joga o dado e a cena que ficar em evidência deve ser associada a uma das frases das tarjetas. Caso a criança não consigua identificar a frase corretamente, o professor poderá realizar intervenções;
- O jogo termina quando todas as frases tiverem sido devidamente associadas às imagens.

Observação:
- Durante a vivência, o professor poderá explorar a leitura de palavras, destacando a variação de sons, a segmentação em sílabas e o reconhecimento do espaçamento entre as palavras nas frases. Além disso, poderá propor a escrita de frases a partir das imagens dos dados, favorecendo o desenvolvimento de habilidades essenciais para o processo de alfabetização e letramento.





A MENINA LÊ UM LIVRO.

AS CRIANÇAS BRINCAM DE BOLA.

CAIO E LIA BRINCAM DE CARRINHO.

MARCELO SOLTA PIPA.

OS MENINOS BRINCAM DE PEGA-PEGA.

PEDRO ESTÁ ESCREVENDO.

AS CRIANÇAS BRINCAM DE ESCONDE-ESCONDE.

CAMILA PULA CORDA.

SARA E ANA BRINCAM COM URSINHOS.

EDUARDO BRINCA COM O PIÃO.

JULIANA BRINCA DE AMARELINHA.

OS MENINOS BRINCAM DE BOLINHA DE GUDE.

Link do anexo:
https://drive.google.com/open?id=1Yc35OJayaZ3mkxddVPCFxVn_keKRPhG

26. CHARADINHA DOS GÊNEROS

Autor:

José Amadeu da Silva Filho

Público recomendado: Estudantes do 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler, compreender e identificar o gênero discursivo a partir de pistas dadas em textos curtos.

Objetos do conhecimento:
- Formação do leitor;
- Compreensão em leitura,
- Forma de composição do texto.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF12LP02; EF12LP04; EF12LP08; EF12LP09; EF12LP10; EF12LP14; EF02LP12; EF02LP16; EF02LP20; EF02LP21; EF02LP25; EF02LP26; EF15LP01; EF35LP21	D1; D3; D4; D5; D6; D9

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com as charadinhas e os gêneros;
- Caixinha.

Como desenvolver:
- Prepare as tarjetas com as charadinhas e coloque-as em uma caixinha;
- Divida a turma em equipes (2, 3, 4...). Em seguida, escolha um membro de cada equipe para tirar par ou ímpar e definir quem iniciará o jogo. Se preferir, organize a turma em círculo e realize a atividade no estilo “batata quente”;
- A equipe que inicia o jogo retira uma tarjeta com uma pista, lê e tenta identificar o gênero;
- Marca ponto a equipe que acertar o gênero indicado na charadinha;
- Para finalizar o jogo, o professor poderá propor uma atividade de associação das charadinhas aos gêneros.

Observação:
- Durante a vivência, o professor pode realizar intervenções, explorando a inferência, o gênero e a finalidade. Além disso, podem ser realizadas atividades de análise estrutural e fonológica de palavras (nomes dos gêneros), ditado estourado etc.

1 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL ESCRITO EM QUADRINHOS. POSSO TER ATÉ 4 QUADRINHOS E GERALMENTE FAÇO UMA CRÍTICA A VALORES SOCIAIS, COM A FINALIDADE DE DIVERTIR O LEITOR. QUEM SOU EU?

2 - EU SOU O _____. SOU ESCRITO EM VERSOS E ESTROFES. POSSO APRESENTAR PALAVRAS QUE RIMAM. MINHA FUNÇÃO SOCIAL É ENTRETER O LEITOR. SABE QUEM EU SOU?

3 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL INFORMATIVO DO CAMPO JORNALÍSTICO, ONDE PREDOMINA A LINGUAGEM CULTA. MINHA FINALIDADE É INFORMAR O LEITOR. CONSEGUIU ME IDENTIFICAR?

4 - EU SOU O _____. SURGI COM O ADVENTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS E DA INTERNET. TENHO COMO PRINCIPAL FINALIDADE PROPORCIONAR A COMUNICAÇÃO DE MANEIRA RÁPIDA ENTRE INTERLOCUTORES VIRTUAIS. SABE QUEM SOU EU?

5 - EU TAMBÉM SOU CONHECIDA COMO ANEDOTA. SOU UM TEXTO HUMORÍSTICO CURTO. MINHA FUNÇÃO SOCIAL É PROVOCAR RISOS, DIVERTIR O LEITOR. QUEM SOU EU?

6 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL DIVIDIDO EM QUATRO PARTES BÁSICAS: TÍTULO, INGREDIENTES, MODO DE PREPARO E RENDIMENTO. MINHA FINALIDADE É ENSINAR O PREPARO DE UMA COMIDA. QUEM SOU EU?

7 - EU SOU A _____. APRESENTO UMA NARRATIVA CURTA. MEUS PERSONAGENS SÃO ANIMAIS E GERALMENTE APRESENTO UMA MORAL PARA CONCLUIR. SABE QUEM EU SOU?

8 - EU SOU UMA NARRATIVA POPULAR FANTASIOSA, SOU TRANSMITIDA, GERALMENTE DE FORMA ORAL DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO. APRESENTO ALGUMAS VERSÕES: CUCA, BOITATÁ, SACI PERERÊ... QUEM SOU EU?

9 - EU SOU UM TEXTO NARRATIVO ESCRITO EM 3ª PESSOA, QUE APRESENTA INFORMAÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DE VIDA DE UMA PESSOA. CONSEGUIU ME IDENTIFICAR?

10 - EU SOU A _____. SOU ESCRITA EM QUADRINHOS. AS FALAS DOS MEUS PERSONAGENS SÃO APRESENTADAS EM BALÕES. POSSO TER 5, 6, 8... QUADRINHOS. CONSEGUE DESCOBRIR QUEM SOU EU?

11 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL COMPOSTO PELA LINGUAGEM VERBAL E POR GRÁFICOS (IMAGEM, ILUSTRAÇÃO...). APRESENTO ILUSTRAÇÕES EXPLICATIVAS SOBRE DETERMINADO TEMA. SABE QUEM SOU EU?

12 - EU SOU UMA NARRATIVA FICTÍCIA, ONDE UM NARRADOR CONTA UMA HISTÓRIA EM TORNO DE UM ENREDO. SOU ORGANIZADO EM SITUAÇÃO INICIAL, CONFLITO, CLÍMAX E DESFECHO. QUEM SOU EU?

13 - EU SOU A _____. SOU ESCRITA EM 1ª PESSOA. APRESENTO INFORMAÇÕES SOBRE A VIDA DE QUEM ME ESCREVEU. CONSEGUIU ME IDENTIFICAR?

14 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL CURTO. APRESENTO UM REMETENTE, DESTINATÁRIO E DATA. MINHA FINALIDADE É DAR UM RECADO. QUEM SOU EU?

15 - EU SOU O _____. SEMPRE CONVIDO AS PESSOAS PARA PARTICIPAREM DE FESTAS, EVENTOS, REUNIÕES... CONSEGUIU SABER QUEM SOU EU?

16 - EU SOU UM GÊNERO TEXTUAL QUE PROMOVE UM PRODUTO OU UMA IDEIA, SOU VEICULADO NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM MASSA. TENHO COMO FINALIDADE CONVENCER AS PESSOAS A COMPRAREM UM PRODUTO OU SERVIÇO. QUEM SOU EU?

17 - EU SOU UM _____. APRESENTO INFORMAÇÃO SOBRE UM ASSUNTO, OBJETOS. MINHA FINALIDADE É INFORMAR O LEITOR. CONSEGUIU DESCOBRIR QUEM SOU EU?

18 - EU SOU UMA COMPOSIÇÃO MUSICAL PARA SER CANTADA, QUE ENVOLVE UMA PREOCUPAÇÃO COM RITMO E SELEÇÃO DE PALAVRAS E A MUSICALIDADE. QUEM SOU EU?

19 - EU SOU UM GÊNERO QUE APRESENTA INSTRUÇÕES PARA CONSTRUIR/MONTAR OU BRINCAR COM UM JOGO/BRINQUEDO. SABE QUEM SOU EU?

1 TIRINHA

2 POEMA

3 NOTÍCIA

4 E-MAIL

5 PIADA

6 RECEITA

7 FÁBULA

8 LENDA

9 BIOGRAFIA

10 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

11 INFOGRÁFICO

12 CONTO

13 AUTOBIOGRAFIA

14 BILHETE

15 CONVITE

16 ANÚNCIO

17 TEXTO INFORMATIVO

18 LETRA DE CANÇÃO

19 TEXTO INSTRUCIONAL

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1lWtz_kPSq9vG8M_e_Jdyfx7M04yGOgga/view?usp=sharing

27. TRILHA DO FOLCLORE

Autora:

Antonia Marcella Jeronimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Práticas de leitura e reconhecimento da escrita alfabética.

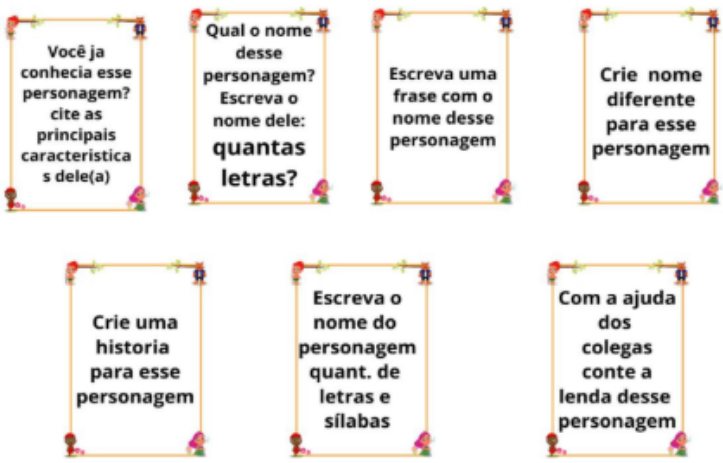
Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético e da ortografia.

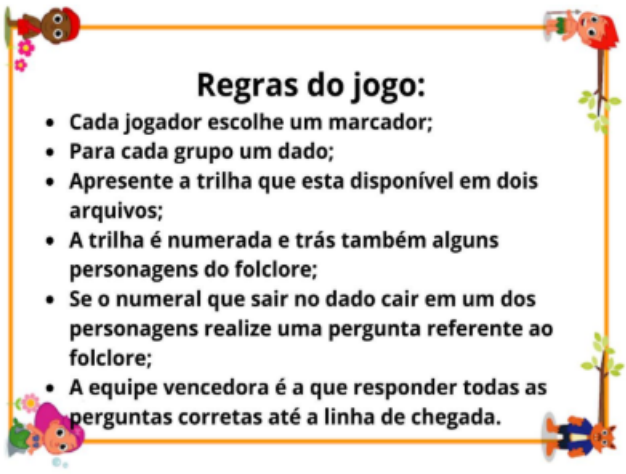
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP08	D2; D7; D12

Material(is) necessário(s):
- Trilha e cartas com perguntas.

Como desenvolver:
- Divida a turma em grupos, cada grupo deve ter o seu dado;
- Cada jogador escolhe um marcador;
- Apresente a trilha aos participanes;
- A trilha é numerada e tem personagens do folclore brasileiro (Negrinho do Pastoreio, Iara, Saci, Curupira, Boitata, Cuca, Mula-sem-cabeça);
- Peça aos participantes que joguem o dado e avancem a quantidade de casas indicada. Caso o número obtido leve a um dos personagens, faça uma pergunta das cartas de perguntas;
- A equipe vencedora é a que responder todos os comandos das cartas corretamente e chegar primeiro à linha de chegada.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1C15CAmcjM-GB0A52S30urVCb9PW5nlQf/view?usp=sharing

28. DESAFIO DO REI CORINGA

Autor:

Jose Aryelni Alves Ancelmo

Público recomendado: Estudantes do 4° e 5° ano do Ensino Fundamental.

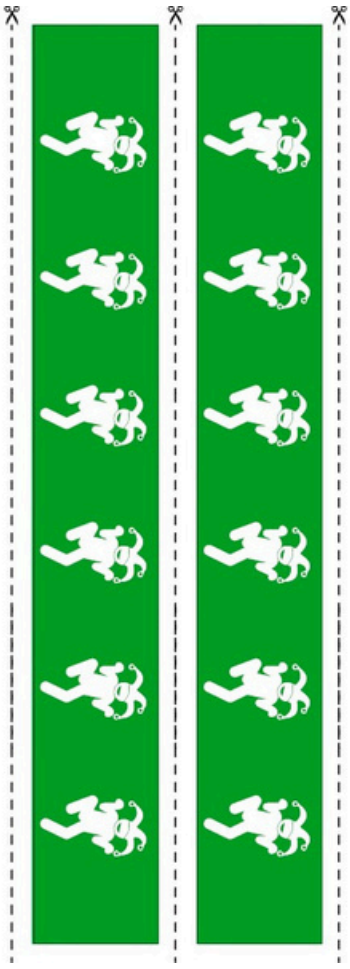
Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer fatos e opiniões;
- Distinguir fatos de opiniões.

Objeto do conhecimento:
- Compreensão em leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04LP15; EF67LP04	D11; D14

Material(is) necessário(s):
- Coroas de papel impressas e montadas;
- Placas com as frases impressas;
- Folha “Desafio do Rei Coringa”.

Como desevolver:
- Recorte e monte a “coroa” e as placas presentes no anexo;
- Separe a turma em duplas ou em duas equipes;
- Defina quem iniciará com a coroa e coloque-a na cabeça de um dos membros da dupla ou equipe;
- Em cada rodada, uma das placas será colada na coroa que está na cabeça de um dos membros da dupla ou equipe;
- Posicione dois jogadores de frente um para o outro. Um deles estará com a coroa na cabeça e com uma das placas fixada nela;
- O estudante que não está com a coroa deve ler, em voz alta, a frase que está na cabeça do colega e identificar se se trata de uma expressão que indica fato ou que opinião;
- O estudante que está com a coroa, ao ouvir a frase lida, deve escrevê-la na folha “Desafio do Rei Coringa”;
- Após a leitura e escrita da frase, a placa deve ser colocada sobre a mesa para que o estudante que realizou a leitura possa marcar o gabarito (caso acerte sem ajuda da equipe ou do professor, ganhará +1 ponto; caso utilize ajuda, ganhará +0,5 ponto). O gabarito encontra-se no anexo, acessível por meio do QR Code;
- O estudante que estava com a coroa é o “Rei Coringa”. Caso tenha escrito corretamente a frase da placa, poderá escolher entre ganhar +1 ponto para si ou para a equipe, ou retirar -1 ponto do estudante que realizou a leitura;
- A cada rodada, trocam-se os estudantes que farão a leitura e os que ficarão com a coroa, possibilitando a participação de todos;
- Vence quem, ao final, acumular a maior pontuação.





Um dia tem 24 horas.	1. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
A capital do Ceará é Fortaleza.	2. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião

A matemática é a matéria mais difícil.	3. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
Dinossauros são mais fascinantes que dragões.	4. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião

Ver televisão é mais divertido que ler.	5. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
A Terra gira ao redor do Sol.	6. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
Vaquejada é o esporte mais emocionante.	7. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
As plantas precisam de luz solar para crescer.	8. A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
	A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
	A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
	A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião
	A frase ao lado expressa Ⓐ um fato Ⓑ uma opinião

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1iHvXOJYi2KiHkeY6926j9z7rr5Fyn2iv/view?usp=sharing

29. PESCARIA DOS GÊNEROS TEXTUAIS

Autora:

Waneyla Souza da Silva

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Ler, identificar e compreender textos de diferentes gêneros.

Objetos do conhecimento:
- Forma de composição do texto.

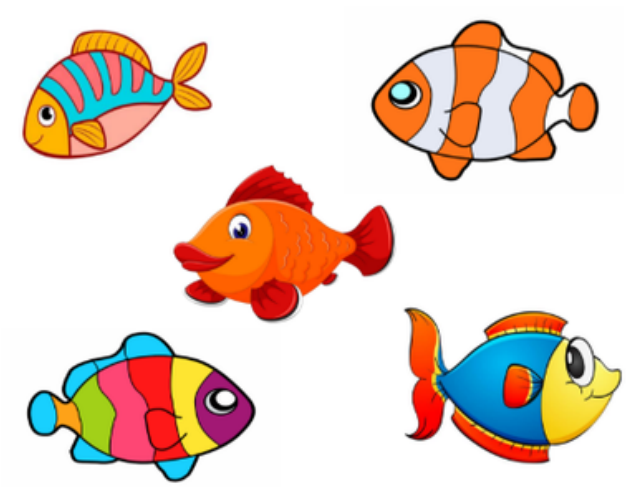
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF15LP01; EF15LP02; EF15LP05	D9; D21*; D22*

* Habilidades acrescentadas da matriz SPAECE.

Material(is) necessário(s):
- 20 ímãs;
- 20 peixinhos impressos (10 folhas);
- 20 tags (2 folhas) com as caractéristicas dos gêneros;
- 20 tags (2 folhas) com os nomes dos gêneros;
- Vara de madeira;
- 1 metro de TNT azul;
- 1 clipe;
- 1 metro de fitilho fino.

Como desenvolver:
- Recorte todos os peixinhos e as tags;
- Cole as 20 charadas no verso dos peixinhos;
- Cole os ímãs na boca dos peixinhos;
- Amarre o fitilho na varinha e o clipe na ponta;
- Estenda o TNT azul no chão da sala para simbolizar a água;
- Distribua todos os peixinhos e as tags com os nomes dos gêneros textuais no TNT azul;
- Organize os alunos em círculo, ao redor do tapete de TNT, para que todos possam participar e ouvir as características de cada charada, identificando o gênero correspondente. Os alunos também podem ser divididos em equipes.

Observação:
- O professor deve analisar quais gêneros textuais podem ser parte da dinâmica, considerando o nível dos alunos.



TENHO INGREDIENTES E MODO DE PREPARO.
QUEM SOU EU?

SOU ESCRITO EM VERSOS E ESTROFES E TENHO RIMA TAMBÉM.
QUEM SOU EU?

TENHO REMETENTE, DATA, SAUDAÇÃO, DESTINATÁRIO, MENSAGEM E DESPEDIDA.
QUEM SOU EU?

QUANDO ESTÃO FAZENDO MINHA LEITURA ENROLO A LÍNGUA DO LEITOR .
QUEM SOU EU?

CONTO HISTÓRIA COM ENSINAMENTOS DE VIDA GERALMENTE COM PERSONAGENS ANIMAL E FAÇO SEMPRE A MORAL DE CADA HISTÓRIA.
QUEM SOU EU?

TENHO SEMPRE QUATRO VERSOS E ME CARACTERIZO POR POSSUIR RIMAS.
QUEM SOU EU?

RECEITA

POEMA

CARTA

TRAVA-LÍNGUA

TAG fica ao redor do tapete

FÁBULA

IMÃ pode ser colada na frente ou no verso

VERSO DO PEIXE cola o TAG com a charada

CONTO HISTÓRIA COM ENSINAMENTOS DE VIDA GERALMENTE COM PERSONAGENS ANIMAL E FAÇO SEMPRE A MORAL DE CADA HISTÓRIA.
QUEM SOU EU?

Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1ALxK3F3f948f7YKWmJvXfewk7rDQm_EI/view?usp=sharing

30. MAPA DO SPAECE

Autora:

Waneyla Souza da Silva

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Desenvolver a consciência fonológica;
- Estimular a percepção de sons idênticos no início, no meio e no fim das palavras;
- Dominar as convenções gráficas;
- Identificar as direções da escrita;
- Reconhecer diferentes gêneros textuais.

Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Compreensão em leitura.

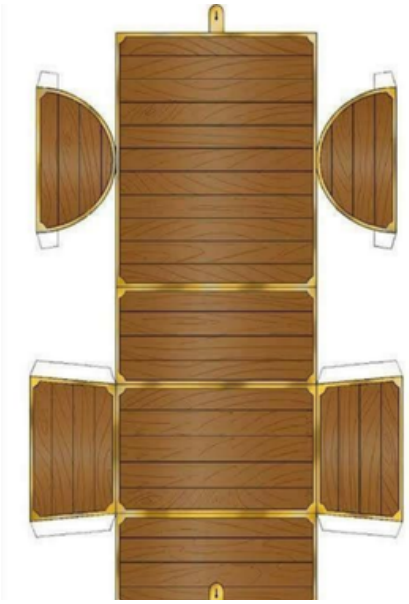
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP05; EF01LP06; EF01LP09; EF01LP13	D2; D3*; D5; D6*; D7; D8; D9

* Habilidades acrescentadas da matriz SPAECE.

Material(is) necessário(s):
- Mapa do Spaece;
- Personagens Piratas do SPAECE;
- Dados com os personagens piratas;
- Báu para colocar as tags;
- Tags com os comandos com questões do SPAECE;
- 3 tampinhas de refrigerante para colar os piratas.

Como desenvolver:
- Imprima e monte o tabuleiro e as tags com as perguntas;
- Divida a turma em 3 equipes e dê a cada uma a sua peça de jogo;
- Posicione as peças no início do tabuleiro e coloque todas as tags dentro do baú do tesouro;
- Peça ao alunos que joguem o dado uma vez. A equipe que tirar o desenho do seu pirata começa o jogo;
- A equipe deve retirar do baú uma tag com os comandos do jogo, que podem conter uma pergunta ou uma pegadinha. No caso da pergunta, a equipe só avança se acertar a resposta;
- Cada equipe deve jogar o dado, mas o que determina a vez de quem responde a pergunta é o desenho que sair no dado (Ex.: se uma equipe jogar o dado e o desenho do pirata for da outra equipe, quem pega a tag para responder é a equipe cujo desenho saiu no dado e, se sair o desenho do seu pirata, a equipe também pode responder);
- A equipe que chegar primeiro na casa do "Tesouro do SPAECE" vence a partida.









Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1roBp039NsaeREVlJSZ2ZCVfkqTPbY_LH/view?usp=sharing

31. BINGO DOS ANIMAIS

Autora:

Waneyla Souza da Silva

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Desenvolver a consciência fonológica;
- Dominar as convenções de escrita;
- Promover a compreensão leitora.

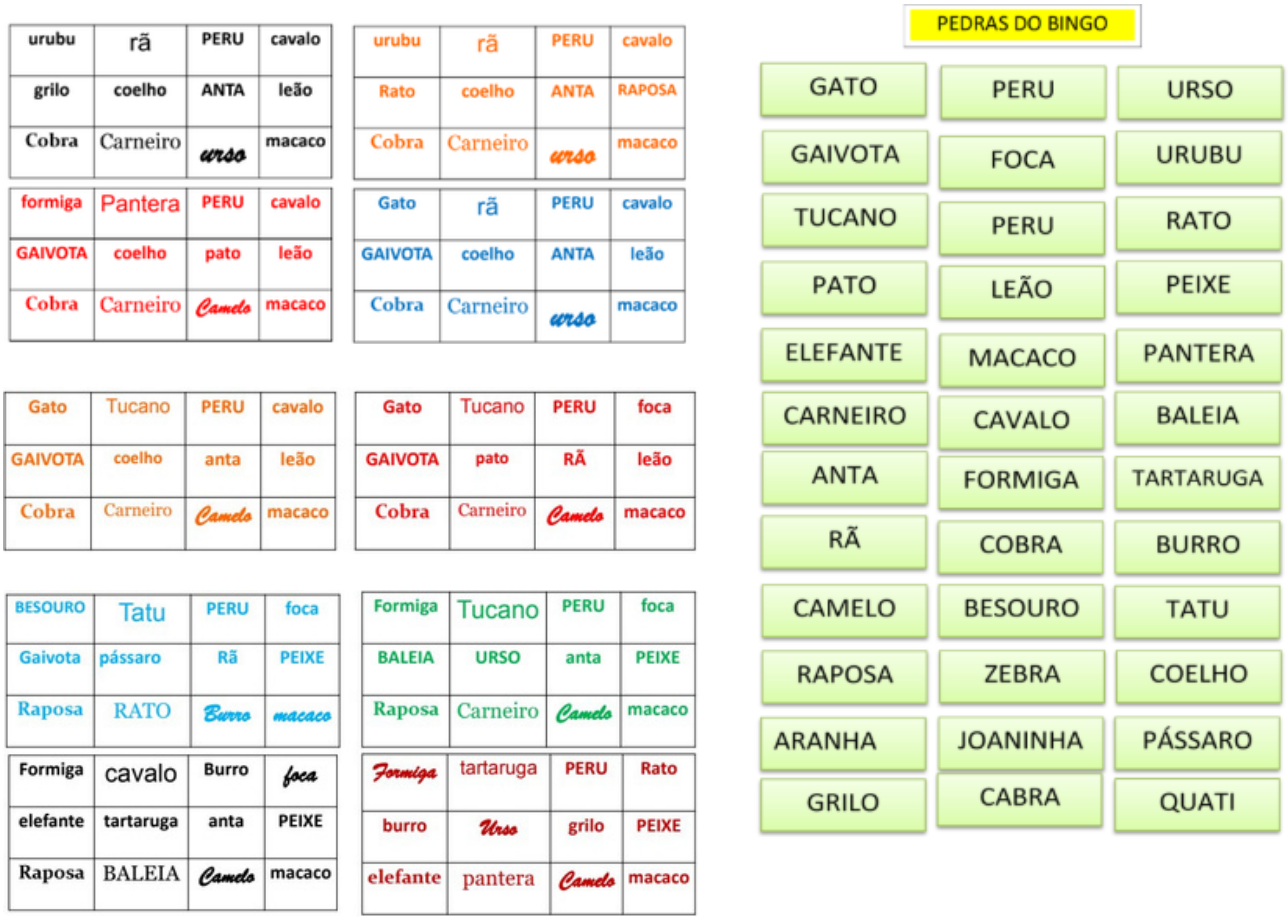
Objetos do conhecimento:
- Conhecimento das diversas grafias do alfabeto;
- Reconhecimento da palavra como unidade de sílaba;
- Segmentação de palavras/ classificação de palavras por número de sílaba;
- Construção do sistema de escrita alfabética e da ortografia.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP08; EF12LP19; EF02LP04	D2; D5; D7; D8; D11; D12

Material(is) necessário(s):
- Cartelas do bingo com os nomes dos animais;
- Pedras do bingo com os nomes dos animais.

Como desenvolver:
- Distribua as cartelas do bingo;
- Sorteie uma ficha com o nome de um animal, realizando perguntas relacionadas ao nome sorteado, de acordo com os descritores (Ex: “Qual é a primeira e a última letra da palavra?”; “Qual é a sílaba inicial, medial ou final da palavra?”, “Qual outra palavra rima com o nome do animal?”, “Quantas sílabas tem a palavra?”);
- Quando a resposta for confirmada, os alunos que tiverem o nome do animal em sua cartela devem marcar a palavra com um marcador;
- Continue o sorteio e as perguntas até que um aluno complete uma linha, seja horizontal, vertical ou diagonal;
- O aluno deve gritar "BINGO!" ao completar sua cartela;
- O professor pode providenciar um brinde para quem o vencedor.

Observação:
- Trabalhe diferentes formas de grafar uma palavra, já que os nomes das cartelas são escritos com vários tipos de letras. No final, os alunos podem colocar em ordem alfabética os nomes da sua cartela e também podem escolher o nome de 5 animais e elaborar 5 frases, o que trabalha também o espaçamento entre palavras.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1mAPKjaB8vN3xkkcdMLegxWl39eNB9lZ4/view?usp=sharing

32. TRILHA DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: QUEM SOU EU?

Autora:

Raimunda Ferreira Lima Rocha

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Desenvolver a consciência fonológica e estrutural das palavras, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais, mediais e finais;
- Ler e compreender textos diversos.

Objetos do conhecimento:
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Compreensão em leitura;
- Decodificação e fluência de leitura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP08; EF01LP16; EF12LP01	D6; D7; D8; D9; D10; D11; D13; D14; D18

Material(is) necessário(s):
- Fichas com os textos;
- Tarjetas com as respostas;
- Fichas com as palavras "Partida" e "Chegada";
- Dado;
- Dois cones de cores diferentes ou outro objeto para marcar as casas onde cada grupo parar.

Como desenvolver:
- Monte a trilha no chão, com as respostas espalhadas, aleatoriamente;
- Divida a turma em dois grupos e decida qual deles vai começar o jogo;
- Um estudante de um dos grupos (primeiro jogador) lança o dado e avança o número de casas indicado na face do dado voltada para cima, começando a contar da casa "PARTIDA". O professor ou o estudante faz a leitura do texto;
- O estudante responde qual é o brinquedo ou a brincadeira referente ao texto lido e busca a tarjeta com a resposta, colocando-a no retângulo que está na ficha do texto (Se acertar a resposta, permanece nesse número. Se errar, volta para onde estava.);
- Um estudante do outro grupo joga o dado dá continuidade ao jogo. E assim sucessivamente;
- O grupo vencedor será o que primeiro colocar seu cone na casa "CHEGADA".

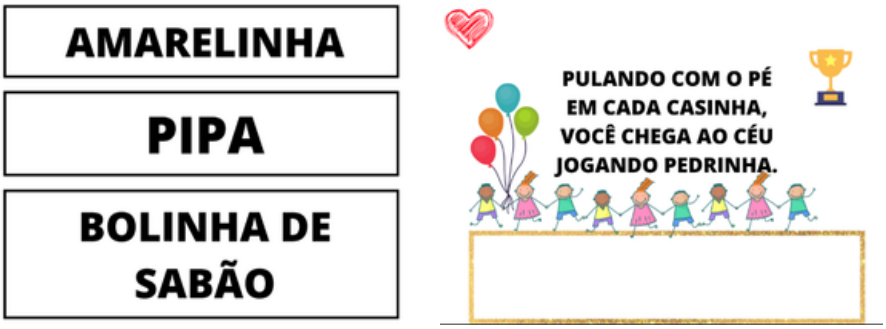
- **Observação:** Se o grupo tirar mais pontos do que o necessário, ele vai até a casa "CHEGADA", volta o número de casas ultrapassadas e aguarda sua próxima jogada.

Observações:

- Após vivenciar o jogo, o professor pode escolher algumas palavras e fazer a análise fonológica e estrutural de forma coletiva, utilizando perguntas como:

1. Que outra palavra rima com boneca?
2. A palavra AMARELINHA tem quantas letras e quantas sílabas?
3. Qual a sílaba inicial, medial e final da palavra PETECA?
4. Vamos contar quantas palavras há nesse verso batendo palmas? - “Tenho um corpo bem redondinho.”

- Também é possível explorar a compreensão de alguns textos, levando as crianças a localizar informações explícitas e implícitas, por meio de perguntas como: “O que faz o pião rodar?”; “O texto ‘Fazendo piruetas...’ fala sobre o quê?”; “Para que o cavalinho de pau precisa de uma criança?” etc.
- E, para finalizar, o professor pode propor uma atividade de sistematização de escrita, que pode ser uma cruzadinha com o nome dos brinquedos, um jogo de completar as palavras, um ditado ou alguma outra atividade.
- Os estudantes com hipótese alfabética poderão produzir frases ou quadrinhas sobre algum brinquedo ou brincadeira.



Observação: Acessar os links ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1p4mnAqYCJ0dlOJ7CskmCUXDOdbVEeA9R/view?usp=sharing

33. AMARELINHA DO SPAECE

Autora:

Maria Elisângela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Potencializar a leitura e a compreensão de textos;
- Reconhecer gêneros textuais do cotidiano;
- Identificar o assunto do texto, bem como sua finalidade;
- Identificar a quantidade de sílabas de uma palavra canônica e não canônica.

Objetos do conhecimento:
- Leitura e compreensão de textos;
- Identificação de gêneros textuais diversos;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP06; EF02LP02; EF02LP12	D6; D9

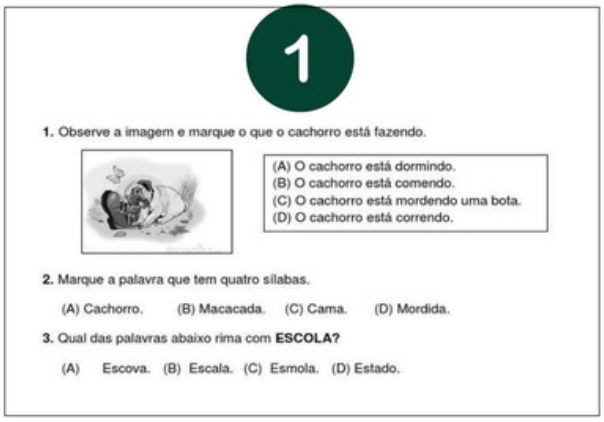
Material(is) necessário(s):
- Placas de sáida e chegada;
- Questões que representam os números da amarelinha.

Como desenvolver:
- Imprima as questões da "Amarelinha do SPAECE" em folhas separadas. Para garantir maior durabilidade do material, você pode plastificar as folhas;
- Organize as questões no chão, no formato de uma amarelinha. Você poderá desenhar a amarelinha tradicional e, dentro de cada casa, colar com fita gomada as questões de acordo com a numeração correspondente. Certifique-se de que a ordem das casas esteja clara (1, 2, 3...);
- Providencie, antecipadamente, pedrinhas, tampinhas ou dados para os estudantes utilizarem. Separe lápis de cor verde para marcar as respostas;
- Divida a turma em 2 ou 4 equipes (de acordo com o nível da turma) e explique a atividade. Diga que eles vão brincar de “Amarelinha do SPAECE” e que as regras são semelhantes às da brincadeira tradicional;
- Convide um estudante de cada equipe, por vez. O estudante deverá ficar de costas para a amarelinha e lançar o dado, a pedrinha ou a tampinha. Na casa em que o objeto cair, o estudante deverá ler o texto e responder à questão daquela correspondente. Inicialmente, o professor permitirá que o estudante leia e responda à questão sozinho. Caso sinta dificuldade, ele poderá solicitar ajuda à sua equipe. O estudante deverá responder à questão pintando de verde a resposta correta. Caso não acerte, a questão/casa ficará livre para outra equipe. Se acertar, e havendo apenas uma questão naquela casa, a casa ficará ocupada, não sendo possível lançar mais o objeto nela;
- Prossiga com a brincadeira até que todas as casas/questões sejam contempladas.

Observação:

- VARIAÇÃO: O professor poderá realizar a amarelinha colocando outros assuntos, retomando conteúdos ou focando em um único descritor/habilidade.









Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1oWuxQ3xSrM3GfE5t4091kDuKqsCXQJXe/view?usp=sharing

34. DESCRITOR ESTOURADO

Autora:

Maria Elisângela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Potencializar a leitura e a compreensão de textos;
- Identificar a quantidade de sílabas em palavras canônicas e não canônicas;
- Reconhecer a segmentação da escrita, bem como o espaçamento entre as palavras nas frases;
- Diferenciar letras de outros sinais gráficos.

Objetos do conhecimento:
- Leitura e compreensão de textos;
- Segmentação de palavras na escrita de frases;
- Classificação de palavras por número de sílabas;
- Identificação de rimas.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP01; EF01LP04; EF01LP07; EF01LP08; EF01LP10; EF02LP02; EF02LP06; EF02LP08	VARIADOS.

Material(is) necessário(s):
- 23 balões;
- Palitos de dente ou de churrasco;
- Chocalho ou buzina;
- Folhas com os itens impressos.

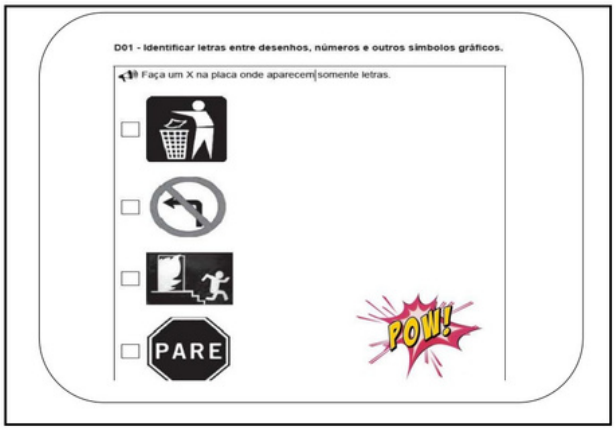
Como desenvolver:
- Organize no quadro o painel do Descritor Estourado e escreva o nome do jogo no topo. Dobre ao meio as folhas com os itens e cole-as no quadro. Encha os balões e fixe-os sobre as folhas com os itens que você colou no quadro. Prepare uma mesa no centro da sala e coloque o chocalho ou a buzina;
- Explique a dinâmica do jogo DESCRITOR ESTOURADO aos estudantes;
- Divida a turma em dois grupos: Equipe A e Equipe B (registre no quadro);
- Um participante de cada equipe deve se posicionar em lados opostos da mesa, com as mãos na cabeça;
- Ao sinal do professor, os dois participantes deverão pegar o chocalho ou a buzina. Quem pegar primeiro deverá balançar/buzinar, dirigir-se ao painel do Descritor Estourado e estourar um dos balões;

- O estudante deverá ler em voz alta o item e respondê-lo. Se acertar, a equipe marcará 10 pontos. Caso não consiga responder sozinho e solicite ajuda à equipe, esta, ao acertar, receberá apenas 5 pontos ;
- O professor deverá dar continuidade ao jogo até que todos os balões sejam estourados;
- Ao final, parabenize e premie todos os participantes, valorizando o aprendizado e os avanços da turma.

Observação:

- O professor poderá utilizar o Descritor Estourado, explorando itens com habilidades mais complexas, bem como com conteúdos de outros componentes curriculares.





Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/19MaexEltJOD3iOe4-PoSxRuSxhR-x0Ks/view?usp=sharing

35. DADO DA INTERPRETAÇÃO

Autora:

Maria Elisângela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Desenvolver a consciência fonológica;
- Potencializar a leitura e a compreensão de textos;
- Reconhecer gêneros textuais diversos;
- Identificar o assunto do texto, bem como sua finalidade;
- Identificar a quantidade de sílabas de palavras canônicas e não canônicas;
- Reconhecer a segmentação da escrita, bem como o espaçamento entre as palavras nas frases.

Objetos do conhecimento:
- Leitura e compreensão de textos;
- Identificação da finalidade de gêneros textuais diversos;
- Reconhecimento da segmentação de palavras em sílabas, da direção da escrita e do espaçamento entre as palavras.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02LP02; EF02LP12	D6; D9

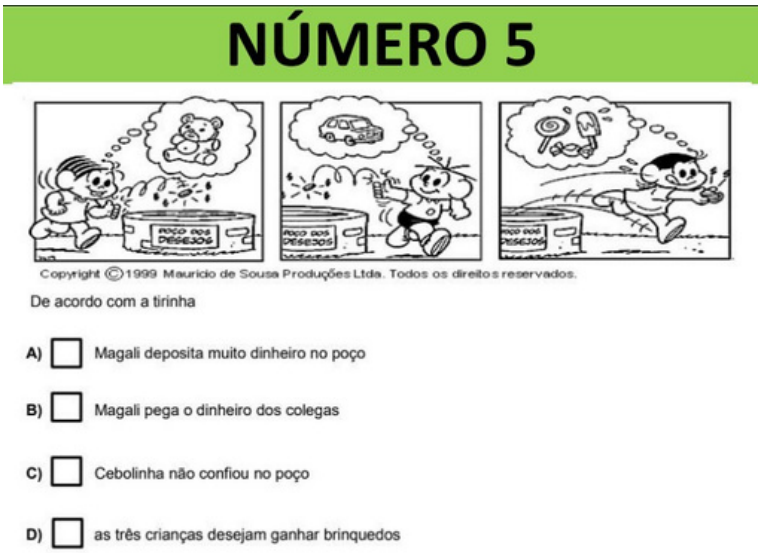
Material(is) necessário(s):
- Folhas de papel com as questões impressas;
- Dado.

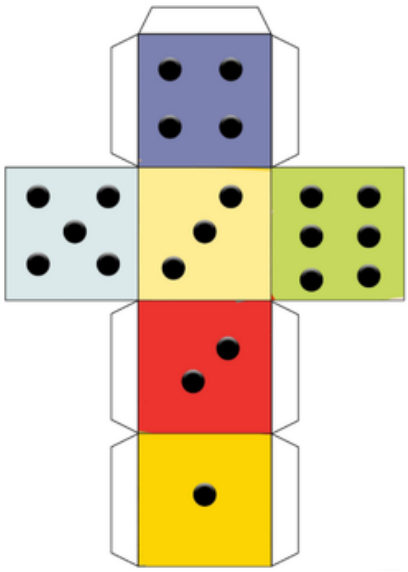
Como desenvolver:
- Imprima antecipadamente as questões e o dado que serão usados no jogo Dado da interpretação;
- Escolha um cantinho da sala, ou mesmo o quadro, e organize o tabuleiro, colando o título do jogo na parte de cima e, abaixo do título, organize, na ordem, as folhas que você imprimiu e que estão enumeradas; ou cole as folhas com as questões na parede, em cantos diferentes na sala;
- Divida a turma em dois times, Time A e Time B;
- Explique que a disputa será entre times e que cada time responde 3 jogadas.
- Um time por vez joga o dado e o número que cair será o número da folha impressa que está na parede. O time deve escolher um participante por vez para ler cada questão. Todos da equipe podem se ajudar na hora da resposta, e o ledor dirá a resposta do grupo;
- As questões são de acordo com o número sorteado, da seguinte forma:

1. Quando o número 1 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 01.
2. Quando o número 2 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 02
3. Quando o número 3 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 03.
4. Quando o número 4 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 04.
5. Quando o número 5 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 05.
6. Quando o número 6 for sorteado, o time vai responder uma questão do BLOCO 06.

- Cada questão respondida corretamente vale um ponto;
- A atividade continua, e o outro time deve jogar o dado e seguir as mesmas instruções;
- Vence o time que responder mais questões corretamente. Caso seja possível, prepare um mimo para os estudantes.

Observação:
VARIAÇÃO 1: O professor poderá aplicar o Dado da interpretação com qualquer(is) habilidade(s) de todos os componentes curriculares.





Observação: Acessar os links ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1kwLOmlPX7NbkJFSnSkN6qsM11dWFlcxx/view?usp=sharing

36. CAIXA DE GÊNEROS

Autora:

Rosa Relva Magalhães de Queiros

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer gêneros textuais diversos.

Objetos do conhecimento:
- Leitura e compreensão de textos de gêneros textuais diversos.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01LP16; EF02LP26	-

Material(is) necessário(s):
- Caixa de gêneros;
- Fichas com textos de gêneros textuais diversos.

Como desenvolver:
- Coloque textos curtos dentro de uma caixa, sem identificar o gênero;
- Cada aluno, ou grupo de alunos, deverá retirar um cartão da caixa;
- O aluno deverá ler o texto em voz alta e tentar identificar a qual gênero textual ele pertence;
- Ajude os alunos por meio de perguntas que levem à reflexão sobre as características do gênero (por exemplo: “Este texto conta uma história?” ou “Tem instruções para alguém seguir?”);
- Após todos os alunos identificarem seus textos, discuta as respostas com o grupo e reforce as características de cada gênero.

Observações:
- Para tornar o jogo mais desafiador, inclua textos que misturem elementos de diferentes gêneros.
- Pode-se pontuar acertos para criar um clima competitivo saudável ou focar apenas na aprendizagem e na discussão.



37. TRILHA DAS INFORMAÇÕES

Autora:

Lilian Kelly Ferreira Teixeira

Público recomendado: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Praticar os conceitos de fato e de opinião a partir da análise de marcas linguísticas presentes nas frases.

Objetos do conhecimento:
- Leitura/escuta compartilhada e autônoma de frases;
- Marcas linguísticas que caracterizam fato e opinião.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04LP15	D11

Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro impresso;
- Pinos do jogo (correspondentes à quantidade de competidores ou equipes que participarão);
- Dado;
- Cartas impressas e recortadas.

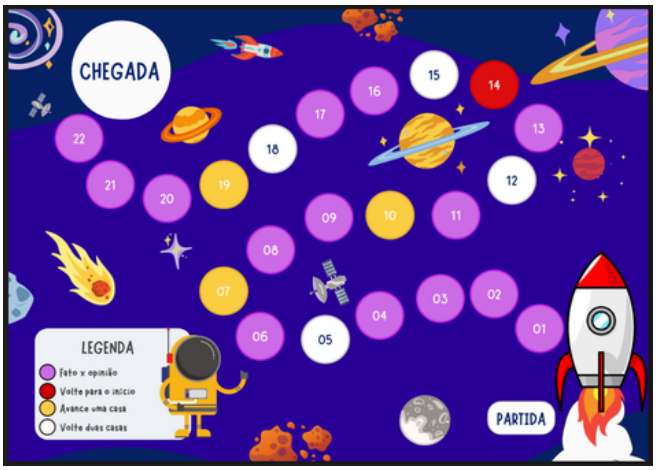
Como desenvolver:
- Disponha o tabuleiro sobre uma mesa. Ao lado dele, ficarão as cartas, ao alcance do professor. Todos os pinos devem estar sobre o foguete maior, que é o ponto de partida do jogo;
- Cada competidor deverá jogar o dado para definir quem sairá primeiro. Inicia quem conseguir maior pontuação no dado;
- A cada jogada, os participantes deverão movimentar seus pinos de acordo com a quantidade de casas indicada pela numeração do dado. Existem quatro ações possíveis, a depender da casa em que o competidor parar:

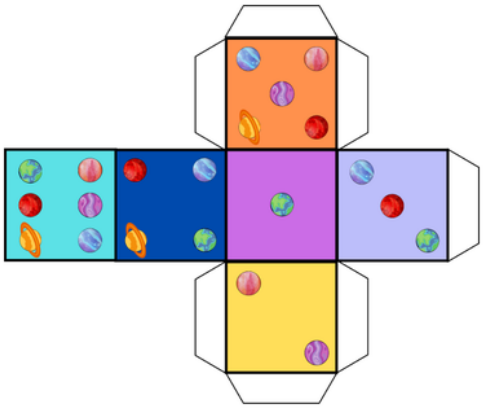
    - *Casa rosa:* o moderador sorteará uma carta e lerá para todos. O competidor que estiver nesta casa deverá responder se a frase lida pelo moderador é um fato ou uma opinião. Se acertar, o participante deverá avançar uma casa. Se errar, permanecerá em seu lugar até que chegue sua vez novamente.
    - *Casa vermelha:* o jogador que parar nesta casa voltará para o ponto inicial do jogo (o foguete maior).
    - *Casa amarela:* o jogador que parar nesta casa deverá avançar para a casa seguinte.
    - *Casa branca:* o jogador que parar nesta casa deverá voltar duas casas.

Observações:

- Os pinos do jogo podem ser confeccionados artesanalmente ou representados por objetos, como tampinhas de garrafa PET, borrachas, botões etc.
- Caso o professor deseje imprimir um dado com a temática do jogo, nos anexos há um modelo para ser impresso e montado de acordo com as indicações de dobra e colagem.
- As sanções do jogo são cumulativas. Ou seja, em uma jogada, o competidor pode parar em uma casa que o leve a avançar ou retroceder casas e, ao realizar essa ação, pode acabar em outra casa que o leve a realizar alguma outra ação. Todas deverão ser executadas até que se chegue a um ponto estático (a hora de responder uma carta, o início do jogo ou o fim do jogo).
- É importante que, ao revelar se a informação é um fato ou uma opinião, o professor chame a atenção para as marcas linguísticas que evidenciam cada classificação, especialmente certos adjetivos, advérbios e expressões.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1mpPYzB96DQTsAhJ07XOIAzKizMYqOc0Q/view?usp=sharing

38. JOGO DA MEMÓRIA: CAUSA × CONSEQUÊNCIA

Autora:

Lilian Kelly Ferreira Teixeira

Público recomendado: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Compreender as relações de causa e consequência presentes nos pares de cartas.

Objetos do conhecimento:
- Leitura compartilhada e autônoma de frases;
- Coerência e coesão no processamento do texto.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF15LP02; EF15LP03; EF35LP03; EF35LP06	D1; D4; D6; D2

Material(is) necessário(s):
- Cartas impressas e recortadas.

Como desenvolver:
- Divida a sala em duplas;
- Embaralhe as cartinhas e espalhe-as com os desenhos e os textos virados para baixo;
- Os jogadores deverão decidir no par ou ímpar quem começará o jogo;
- Na sua vez, o jogador deverá virar duas cartas. Se formar par, ele deverá retirá-las e poderá jogar novamente. Se não formar par, deverá virá-las de volta e a vez passará para o próximo jogador;
- Vence quem acumular mais pares ao final do jogo.

Observação:
- Apesar de as imagens coincidirem, a fim de facilitar a identificação dos pares por parte dos estudantes, os textos são diferentes, pois correspondem a uma causa e a uma consequência que estabelecem ligação entre si. Portanto, é importante que essas relações sejam ressaltadas no momento da formação dos pares. Por exemplo:





- O jogador de futebol correu muito durante a partida, ***por isso*** ficou bastante cansado.
- O jogador de futebol ficou bastante cansado ***porque*** correu muito durante a partida.





- Minha turma conseguiu um ótimo resultado na prova de Ciências ***porque*** estudou bastante.
- Minha turma estudou bastante para a prova de Ciências, ***por isso*** conseguiu um ótimo resultado.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1eP6GLYpO2cWXv7WafH9_KX1QfgzW-6hG/view?usp=sharing

39. BATALHA DA VARIAÇÃO

Autora:

Lilian Kelly Ferreira Teixeira

Público recomendado: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Compreender as variações linguísticas presentes em diversas situações comunicativas.

Objetos do conhecimento:
- Análise de textos multissemióticos;
- Inferência de informações implícitas;
- Variação linguística.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF15LP02; EF15LP03; EF15LP04; EF35LP04; EF35LP22	D1; D4; D5; D10

Material(is) necessário(s):
- Cartas impressas e recortadas.

Como desenvolver:
- Divida os jogadores em duplas e entregue um conjunto de cartas do jogo para cada dupla;
- Embaralhe as cartas e organize-as em um monte, com as imagens viradas para baixo;
- Peça aos estudantes que decidam no par ou ímpar quem vai iniciar o jogo. Aquele que vencer o par ou ímpar decidirá qual categoria será disputada na rodada: **Formalidade**, **Antiguidade**, **Regionalismo** ou **Grupo social**;
- Cada jogador pega uma carta do monte e analisa a pontuação da categoria escolhida. Aquele que estiver com a carta de maior pontuação recolhe a sua carta e a do outro jogador;
- O jogador vencedor escolhe a categoria da próxima rodada, e o processo se repete até que todas as cartas do monte tenham acabado;
- Vence o jogo quem tiver acumulado a maior quantidade de cartas.

Observações:
- A carta **Coringa** vence qualquer rodada, mesmo que a pontuação da categoria escolhida seja igual à dela.
- O jogo foi pensado para explorar os tipos de variação linguística presentes em situações comunicativas variadas do dia a dia. Para tanto, as variações relacionadas a níveis de formalidade (diafásica), tempo (diacrônica), aspectos geográficos (diatópica) e grupos sociais (diastrática) foram contempladas nas cartinhas por meio das categorias Formalidade, Antiguidade, Regionalismo e Grupo social, respectivamente.

- Professor, antes de iniciar o jogo, sonde os estudantes sobre seus conhecimentos prévios acerca de variação linguística e mencione a existência dessas categorias, exemplificando-as quando possível.
- Ao final do jogo, compare com os estudantes as pontuações atribuídas às cartinhas, a fim de promover uma discussão. Exemplo: por que a entrevista de emprego tem pontuação de formalidade maior que uma *live* de jogo *online*?
- A carta escolhida como Coringa é a que representa a leitura silenciosa de um livro de poemas de 1793. Ao ser analisada na atualidade, percebe-se que é uma situação comunicativa considerada muito formal, antiga, que pode carregar fortes marcas regionais, ainda que arcaicas, e que era apreciada por um grupo social específico e restrito (a elite letrada da época).
- Caso os estudantes desconheçam alguma situação comunicativa apresentada, aproveite a oportunidade para explorá-la e levar mais exemplos sobre ela, de modo que passe a fazer parte do repertório da turma.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/14KftAIiEodaPPIvFzDV5JU_hgxW5eNpo/view?usp=sharing

40. ESSA PALAVRA SE ESCREVE COM...

Autora:

Tarcila Barboza Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Dominar as regras ortográficas referentes às 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.

Objetos do conhecimento:
- Leitura de palavras;
- Construção do sistema alfabético e da ortografia;
- Sílaba tônica;
- Consciência fonológica.

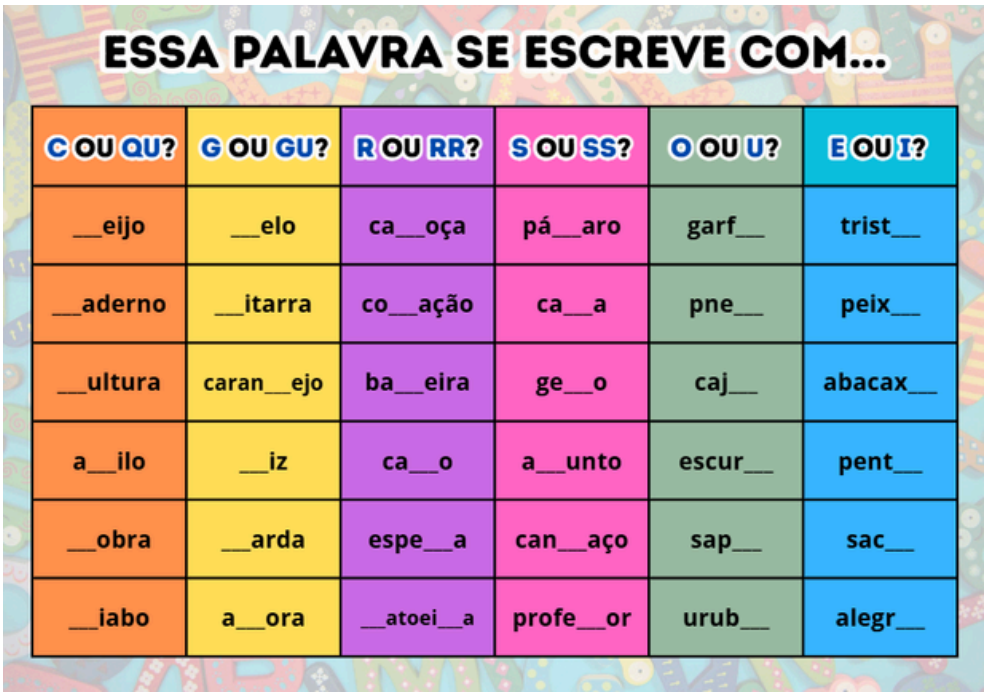
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF03LP01	-

Material(is) necessário(s):
- Painel das palavras plastificado;
- Dados;
- Pincel;
- Paninho para limpar o painel em caso de erro;
- Tabela de pontuação para os grupos desenhada na lousa.

Como desenvolver:
- Divida os jogadores em grupos e defina a ordem dos jogadores dentro de cada grupo e a ordem de jogada dos grupos. Começará jogando o primeiro jogador do 1º grupo, depois o primeiro jogador do 2º grupo e assim por diante. Na segunda rodada, será a vez do 2º jogador de cada grupo;
- Cada jogador, na sua vez, jogará um dos dados (à sua escolha) e completará, com o pincel, uma das palavras do painel, de acordo com a face do dado que ficou voltada para cima:
  - Vamos supor que o jogador escolheu o 1º dado, jogou-o, e a face que ficou virada para cima foi a que contém a letra **C.** O aluno deve localizar a coluna correspondente à letra **C** no painel de palavras (1ª coluna) e completar, com essa letra, uma das palavras dessa coluna.
- Após o jogador responder, o professor deverá fazer a verificação com a turma se a palavra está correta ou não, levando os alunos à reflexão sobre as regras ortográficas que norteiam cada coluna;
- Se a palavra estiver errada, o professor deve apagar a letra escrita pelo jogador e deixar a palavra disponível no painel para um próximo jogador acertá-la. Cabe aos próximos jogadores prestarem atenção aos erros dos colegas para não errarem novamente;
- Se a palavra estiver correta, o professor dá um ponto para o grupo na tabela de pontuação.

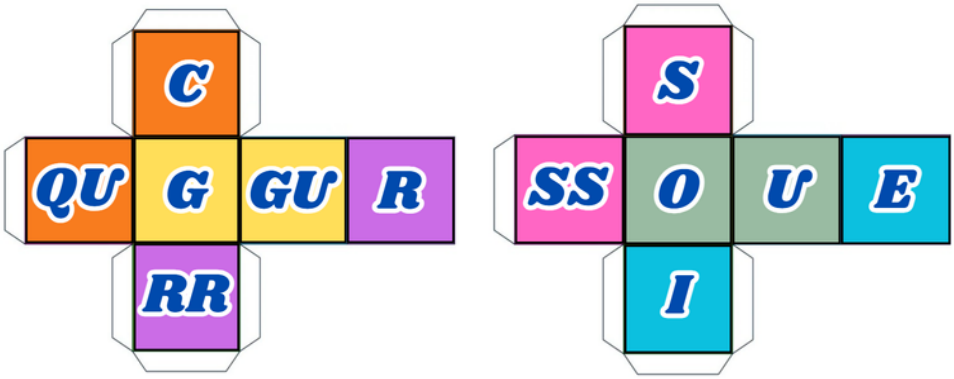
Observações:

- Se o professor quiser que o jogo seja mais ágil, pode pedir que cada jogador jogue os dois dados simultaneamente, completando duas palavras em vez de uma.
- Quando todas as palavras de uma coluna já estiverem respondidas corretamente e o jogador tirar no dado uma das letras correspondentes àquela coluna, ele passará a vez do seu grupo para o próximo grupo.



ESSA PALAVRA SE ESCREVE COM...

C OU QU?	G OU GU?	R OU RR?	S OU SS?	O OU U?	E OU I?
__eijo	__elo	ca__oça	pá__aro	garf__	trist__
__aderno	__itarra	co__ação	ca__a	pne__	peix__
__ultura	caran__ejo	ba__eira	ge__o	caj__	abacax__
a__ilo	__iz	ca__o	a__unto	escur__	pent__
__obra	__arda	espe__a	can__aço	sap__	sac__
__iabo	a__ora	__atoei__a	profe__or	urub__	alegr__



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1BTA1iZYxgTqkb6jvxWzT2p8mTt4a9AnB/view?usp=sharing

41. TEM SENTIDO!

Autora:

Tarcila Barboza Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Compreender o sentido de palavras sinônimas e polissêmicas em frases de acordo com o contexto e/ou com a classe gramatical.

Objetos do conhecimento:
- Leitura de frases;
- Inferência do sentido de palavras;
- Classes de palavras;
- Sinônimos;
- Polissemia.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF35LP05; EF05LP02	D3

Material(is) necessário(s):
- 36 cartas rosas e 36 cartas verdes recortadas, por grupo.

Como desenvolver:
- Distribua as cartas verdes entre os jogadores do grupo, de modo que todos fiquem com o mesmo número de cartas;
- Separe as cartas verdes que não forem distribuídas em um monte, com a frente para cima;
- Embaralhe e separe as cartas rosas em outro monte, com o verso para cima;
- Defina uma ordem entre os jogadores. A ordem definirá apenas quem puxará a carta do monte;
- Um jogador deve puxar uma carta do monte rosa e revelá-la sobre a mesa. A carta verde que traz a palavra RIO com a classificação e o sentido demonstrado pela imagem compatível com o seu uso na carta rosa é esta:



- O jogo também aborda palavras sinônimas para que os alunos façam pares, entre a carta rosa, que tem uma frase, e a carta verde, que tem uma palavra sinônima da palavra vermelha da frase da outra carta;



- O jogador que estiver com essa carta que faz par corretamente deve colocá-la sobre a mesa para que todos decidam se ela forma o par corretamente ou não (independente da ordem que foi definida entre os jogadores);
- Se formar o par corretamente, todos devem dizer: TEM SENTIDO! Então, o jogador deve formar o par, próximo a si, sobre a mesa;
- Caso o jogador proponha uma carta com classificação e sentido diferentes, todos devem perceber o erro e dizer: NÃO TEM SENTIDO! E ele recolherá a sua carta;
- O próximo jogador, de acordo com a ordem estabelecida, puxa outra carta rosa do monte, dando sequência ao jogo;
- Ganha o jogador quem conseguir formar todos os seus pares primeiro.

Observações:

- Caso haja cartas verdes não distribuídas, nenhum jogador irá se manifestar quando as respectivas cartas rosas aparecerem. Então, o jogador que puxou a carta rosa para a qual ninguém se manifestou deverá retirar uma carta do monte verde, a fim de procurar a correspondente verde dela entre as não distribuídas para formar o par. Se ele achar, pontuará com o par formado. Se ele não achar, será a vez do próximo jogador puxar outra carta verde, e assim sucessivamente, até que algum jogador forme aquele par e pontue.
- Se nenhum jogador se manifestar, e a carta verde não for encontrada entre as não distribuídas, deve-se colocá-la à parte, pois significará que algum jogador não está atento ao jogo ou não conseguiu identificar corretamente o sentido da sua carta na frase. Esse jogador perderá sua vez e não conseguirá formar todos os seus pares.





Observação: Acessar os links ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1QIR2c_dCuvq_dd41coOuYv2myMFk8UsB/view?usp=sharing

42. TROCA PALAVRA

Autora:

Tarcila Barboza Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Compreender o uso dos pronomes e dos sinônimos para evitar a repetição de palavras no texto.

Objetos do conhecimento:
- Sinônimos;
- Pronomes pessoais e possessivos.

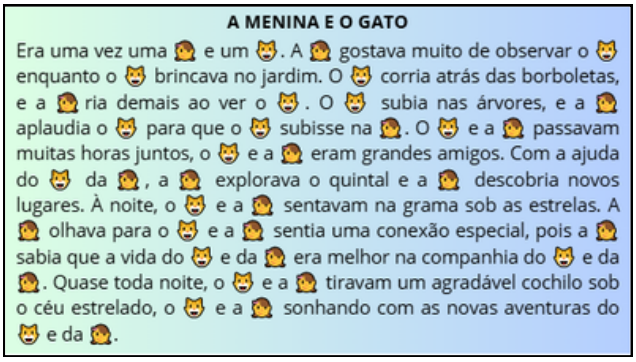
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF35LP06	D2

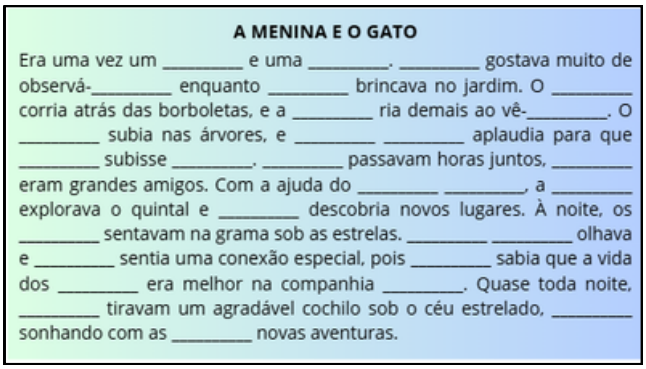
Material(is) necessário(s):
- 1 texto com imagens para cada criança;
- 1 texto lacunado por grupo;
- Lápis de cor de três cores diferentes: uma para representar O GATO, outra para representar A MENINA e outra para representar os dois personagens juntos: O GATO E A MENINA;
- Banco de palavras/expressões (PARA O GRUPO QUE PRECISAR);
- 1 texto gabarito para o professor.

Como desenvolver:
- Antes de dividir os alunos em grupos, faça a leitura compartilhada do texto com as imagens, convidando os meninos para falarem GATO, as meninas para falarem MENINA e tanto os meninos quanto as meninas para falarem O GATO E A MENINA;
- Divida os grupos e entregue para cada grupo um texto lacunado e três lápis de cores diferentes: uma para representar o gato, outra para representar a menina e outra para representar os dois personagens juntos;
- Para os grupos que ainda estão com baixo desempenho, o professor pode entregar também o banco de palavras;
- Explique aos alunos que eles devem evitar o máximo que conseguirem a repetição das palavras GATO e MENINA, substituindo-as, no texto lacunado, por outras que lhes façam referência;
- O professor pode propor que os grupos compitam entre si em relação ao tempo de realização da atividade, ou estipular um tempo único para todas as equipes. Ao final desse período, os grupos deverão apresentar seus textos e a turma, juntamente com o professor, comparará os textos, chegando a uma conclusão sobre qual deles fez melhor uso dos recursos de referenciação.

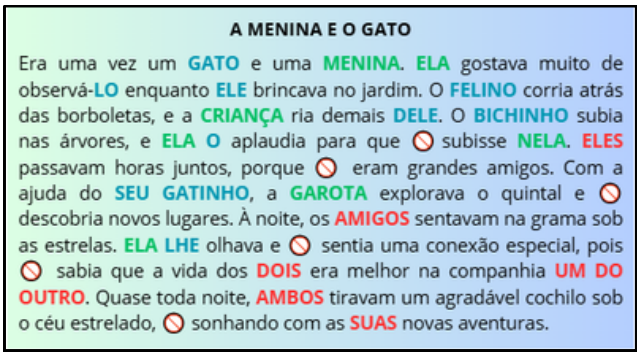
Observação:

- O texto gabarito, bem como o banco de palavras, são apenas sugestões para o professor de como o texto pode ficar coeso e coerente com as substituições, não devendo subsidiar correções estanques. Dessa forma, os alunos podem apresentar outras versões tão coesas e coerentes quanto as sugestões oferecidas pelo jogo, a partir do seu próprio repertório discursivo.









Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1iRSR1vslWbgiV8QVnUF48pTgNv7gYiF_/view?usp=sharing

43. TABULEIRO DAS FRASES

Autora:

Tarcila Barboza Oliveira

Público recomendado: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Compreender o uso dos adjetivos como qualificadores de substantivos e a percepção de que eles ajudam na distinção entre fato e opinião.

Objetos do conhecimento:
- Leitura de frases;
- Substantivos;
- Adjetivos;
- Distinção entre fato e opinião.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF03LP09; EF04LP15	D11

Observações:
O jogo permite que o professor desenvolva duas variações:
- **Tem adjetivo ou não?**: para o reconhecimento de adjetivos;
- **Fato ou Opinião?**: para a distinção entre fatos e opiniões.

A recomendação é que o professor, inicialmente, trabalhe os conteúdos de Substantivos e Adjetivos e, em seguida, realize o jogo “Tem adjetivo ou não?”. Posteriormente, deverá abordar o conteúdo de Fato e Opinião e, então, realizar o jogo “Fato ou Opinião?”, com o mesmo tabuleiro e com as mesmas cartas do jogo anterior, mas agora os alunos mudarão a perspectiva do reconhecimento.

1ª FASE: TEM ADJETIVO OU NÃO TEM?

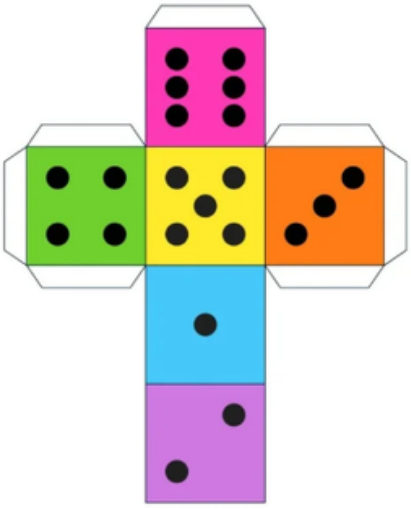
Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro das frases;
- Emojis, que serão os pinos dos jogadores no tabuleiro;
- Um dado numérico montado;
- Um dado de adjetivos montado;
- Cartas recortadas.

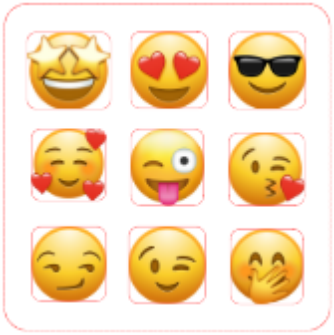
Como desenvolver:
- Entregue um emoji para cada participante;
- O primeiro jogador lança o dado numérico, e o número da face corresponderá à quantidade de casas do tabuleiro que ele avançará;
- Para ocupar a casa do tabuleiro, o participante deverá:

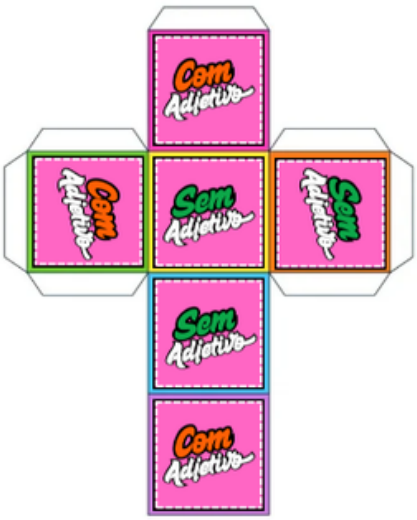
1. Se a casa for numérica: receber a cartinha correspondente ao número da casa, ler a frase e responder **se ela tem adjetivo ou ou não e qual é esse adjetivo**;
2. Se a casa for um balão de fala: jogar o dado dos adjetivos e, dependendo da face que ficar voltada para cima, criar uma frase **COM OU SEM ADJETIVO**, utilizando o pronome indicado no balão;

- Caso erre, o jogador não deve se mover no tabuleiro;
- Ganha o jogador que completar o tabuleiro primeiro.











2ª FASE: FATO OU OPINIÃO?

Material(is) necessário(s):

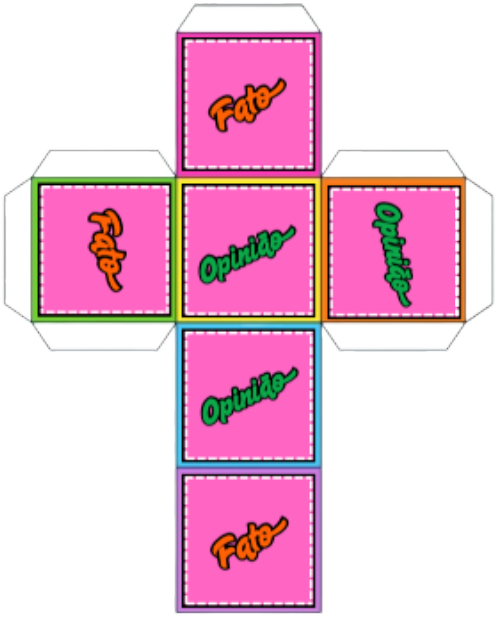
- Mesmo tabuleiro das frases;
- Mesmos emojis, que serão os pinos dos jogadores no tabuleiro;
- Mesmo dado numérico montado;
- Um dado FATO/OPINIÃO montado;
- Mesmas cartas;
- Cartão FATO OU OPINIÃO? para colocar sobre o tabuleiro, na casa que é ponto de partida do jogo.

Como desenvolver:

- Entregue um emoji para cada participante;
- O primeiro jogador joga o dado numérico, e o número da face corresponderá à quantidade de casas do tabuleiro que ele irá andar;
- Para ocupar a casa do tabuleiro, o participante deverá:
  - Se a casa for numérica: receber a cartinha correspondente ao número da casa, ler a frase e responder **se ela é um FATO ou uma OPINIÃO**;
  - Se a casa for um balão de fala: jogar o dado FATO/OPINIÃO e, dependendo da face que ficar voltada para cima, criar uma frase **que seja FATO ou OPINIÃO**, utilizando o pronome indicado no balão.
- Se errar, o jogador não deve se mover no tabuleiro;
- Ganha o jogador que completar o tabuleiro primeiro.

PREGAR O CARTÃO FATO OU OPINIÃO SOBRE O PONTO DE PARTIDA DO JOGO COM UMA FITINHA ADESIVA





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/17jUFrXwaeQ6rraAheKWqqDWfhHCoMFub/view?usp=sharing

44. A GRANDE CAÇA AOS VERBOS E SUBSTANTIVOS

Autora:

Carmem Solange Gomes de Holanda e Mendonça

Público recomendado: Estudantes de 3º ano e na recomposição das demais séries.

Objetivos de aprendizagem:

- Capacitar os alunos a identificar e diferenciar substantivos, verbos e adjetivos em textos, compreendendo suas funções na oração, além de exercitar o emprego correto da pontuação em frases e diálogos.

Objetos do conhecimento:

- Substantivos;
- Verbos;
- Adjetivos;
- Pontuação;
- Agente / Ação / Objeto da ação.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF03LP07; EF03LP08; EF03LP09	D11

Material(is) necessário(s):

- 1 Tabuleiro de jogo "A Grande Caça aos Verbos e Substantivos" (pode ser confeccionado em papelão ou cartolina com trilha numerada).
- 1 Dado tradicional.
- Personagens/Peões de papel (ou figuras recortadas) para movimentação na trilha.
- Conjunto de cartões com pistas e questões divididos pelas 5 estações temáticas.
- Canetas coloridas para anotações do professor/grupos.
- Cronômetro (opcional, para controle do tempo de resposta).

Como desenvolver:

- Organizar grupos de 4 alunos.
- Montar o tabuleiro contendo um caminho com cerca de 5 estações temáticas.
- Organizar fichas e cartões de perguntas em suas respectivas estações.
- Dispor o espaço físico para permitir a livre movimentação das equipes.
- Escolher os personagens: cada grupo escolhe um peão/personagem para representá-lo na trilha.
- Explicar as regras: o professor instrui que as equipes alternarão os lançamentos do dado e resolverão os desafios das estações.
- O grupo da vez lança o dado e avança o número correspondente de casas.
- Ao parar em uma estação, um integrante retira um cartão de pista.
- A equipe lê a pergunta (ex.: identificar o sinal de pontuação correto, indicar o agente/ação/objeto de uma frase ou citar um adjetivo) e responde em até 30 segundos.
- Acerto: A equipe ganha 1 ponto e tem direito a jogar novamente.
- Erro: A vez é passada para o grupo adversário.
- Apenas um membro da equipe responde por vez, garantindo a alternância de participação.

- A partida se encerra quando todos os cartões forem utilizados ou ao atingir o tempo máximo de 20 minutos.
- Encerramento: é declarada vencedora a equipe com maior pontuação. Em seguida, os alunos compartilham com a turma as respostas que acharam mais interessantes.

Observações e Recomendações Pedagógicas:

- **Variações de Dificuldade:**
  - Nível Facilitado: Fornecer opções prévias de escolha (listas de apoio com substantivos, verbos e adjetivos) para alunos com dificuldades de aprendizagem.
  - Nível Avançado: Utilizar frases mais complexas e solicitar que identifiquem múltiplos elementos sintáticos em uma única resposta.
- **Dicas de Mediação:**
  - Incentivar a competição saudável com pequenos elogios ou reconhecimentos simbólicos ao grupo vencedor.
  - Adaptar o nível das perguntas dos cartões caso perceba que a turma necessita de ajustes de complexidade durante a execução.
- **Avaliação Lúdica:**
  - A avaliação deve ser contínua e formativa, observando o engajamento, a cooperação e o raciocínio dos alunos durante as jogadas.
  - Concluir a aula com uma roda de conversa reflexiva, permitindo que os estudantes expliquem com suas palavras o que aprenderam sobre pontuação e classes gramaticais.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1VQLWdrcHRRPMp9RVibpTA9iGlsLx_Eye/view?usp=sharing

45. CAÇA AO TESOURO DAS INFERÊNCIAS

Autora:

Carmem Solange Gomes de Holanda e Mendonça

Público recomendado: Estudantes de 3º ao 5º ano.

Objetivos de aprendizagem:
- Capacitar os estudantes a deduzir informações implícitas e subentendidas em textos curtos, conectando pistas textuais ao seu conhecimento prévio.

Objetos do conhecimento:
- Localização de informações explícitas;
- Elaboração de expectativas;
- Inferência textual.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF15LP02; EF15LP03; EF35LP04	D04

Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro "Caça ao Tesouro das Inferências";
- Conjunto de Cartas de Desafio:
- Cartas de "Inferências";
- Cartas de "Informações Implícitas";
- Cartas "Pistas do Tesouro";
- Cartas Especiais de Ação;
- Acessórios Complementares: Peões ou marcadores de posição para os jogadores/equipes ("Exploradores da Leitura") e 1 dado comum de 6 faces para movimentação.

Como desenvolver:
- Preparação:
  - Divida a turma em duplas ou pequenos grupos de "Exploradores da Leitura".
  - Coloque o tabuleiro ao centro da mesa e posicione os peões de todos os participantes no ponto inicial: Porto da Leitura.
  - Organize e embaralhe os montes de cartas por categoria (Inferências, Informações Implícitas, Pistas do Tesouro e Cartas Especiais)
- Dinâmica do Jogo:
  - Os estudantes lançam o dado para definir a ordem das jogadas e avançam pelas casas numeradas do percurso.
  - Ao parar em uma estação ou retirar uma carta indicada:
  - **Carta de Inferência ou Informação Implícita**: O estudante lê o texto curto em voz alta, responde à pergunta e é incentivado a apontar as pistas do texto que justificam sua resposta (ex: explicar por que os alunos ficaram apreensivos ao ver o aviso de prova ou deduzir que haverá uma festa ao ver a mesa posta com bolo).
  - **Carta Especial**: O estudante cumpre imediatamente a instrução de avanço ou recuo descrita na carta.

    - Validação: As respostas devem ser validadas pelo grupo ou pelo professor. A avanço é mantido quando o estudante apresenta uma justificativa coerente com as pistas do texto.
- Condição de Vitória:
    - Vence o jogador ou grupo que primeiro atravessar a Ponte da Leitura Crítica, passar pelo Baú das Pistas Secretas e chegar ao Tesouro Final das Inferências.
- Observações:
    - Foco na Justificativa: O aprendizado principal ocorre quando o aluno explica como chegou à resposta e quais palavras ou imagens serviram de pista.
    - Construção Colaborativa: Recomenda-se permitir que a equipe discuta a resposta antes de verbalizá-la, promovendo a troca de hipóteses entre os alunos.
- Avaliação Diagnóstica: O professor pode observar quais tipos de inferência (de causa, de sentimento ou de lugar) exigem maior mediação para planejar atividades de reforço.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1WkCH3reZlV30c0oxrbYVVz8XjSz14dE5/view?usp=sharing

CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

2º VOL.

MATEMÁTICA

1. BARALHO DA DECOMPOSIÇÃO PELA MULTIPLICAÇÃO

Autora:

Geórgea Maria Maciel Feijó

Público recomendado: Estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:

- Compreender a base dez do Sistema de Numeração Decimal, através da composição e da decomposição dos números, reconhecendo a diferença entre o valor absoluto e o valor relativo dos algarismos nos números naturais.

Objetos do conhecimento:

- Composição e decomposição dos números naturais até a quinta ordem;
- Valor absoluto e valor relativo dos algarismos na composição dos números naturais.

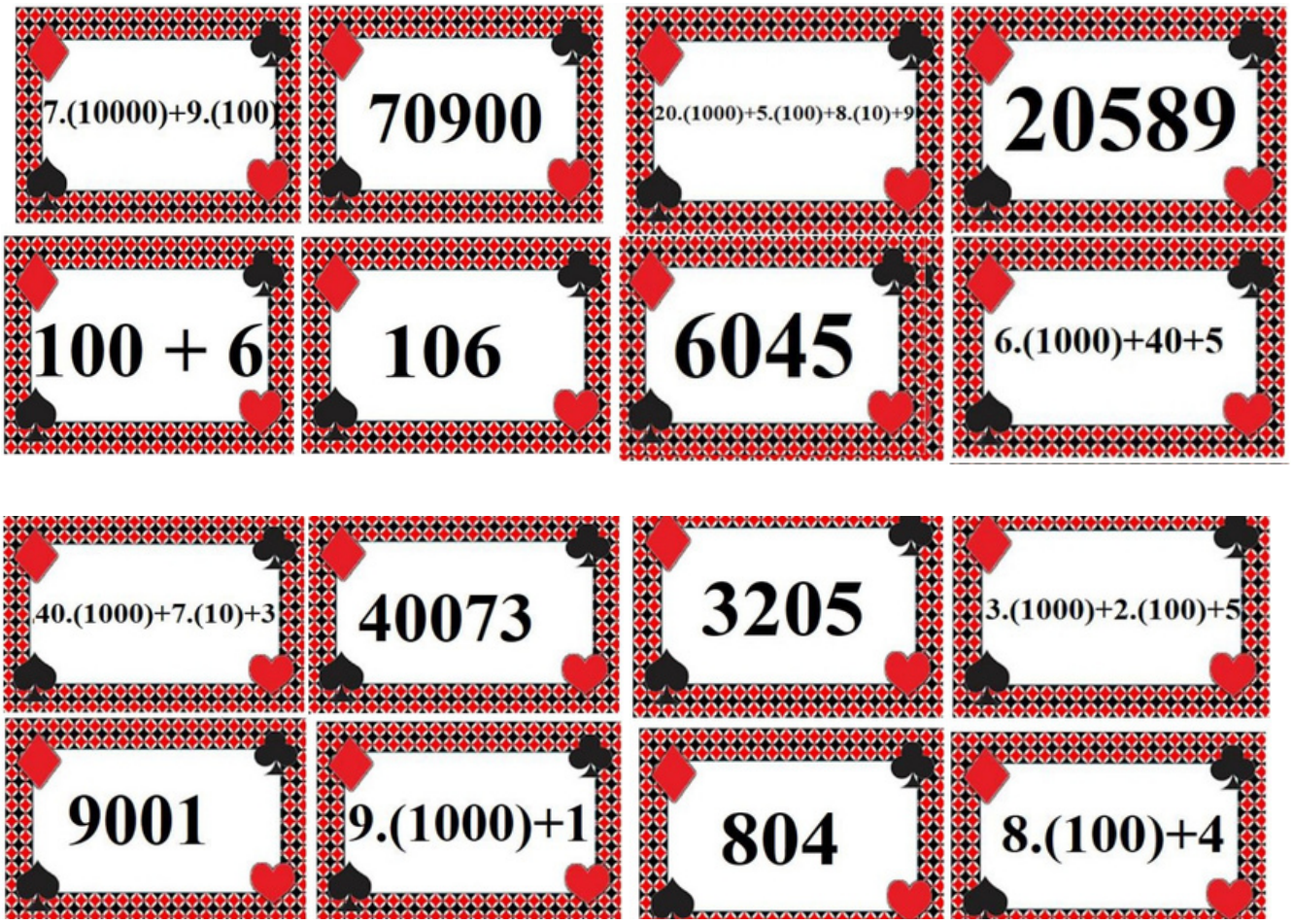
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04MA02; EF05MA01	D13; D15

Material(is) necessário(s):

- Peças do baralho da decomposição, impressas e recortadas, para cada grupo.

Como desenvolver:

- Forme grupos de até 4 jogadores;
- Misture as cartas do baralho;
- Distribua 8 cartas para cada participante;
- Como no jogo de baralho tradicional, os participantes devem puxar as cartas e descartar de maneira a formar pares;
- Vence o jogo o participante que primeiro formar 4 pares de números naturais com as suas respectivas decomposições.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1Tr3rfVY1RhZ0lfveybBhE7VInjvvGq6E

2. BARALHO DA DECOMPOSIÇÃO PELA ADIÇÃO

Autora:

Geórgea Maria Maciel Feijó

Público recomendado: Estudantes do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:

- Compreender melhor a base dez do Sistema de Numeração Decimal, através da composição e da decomposição dos números até a terceira ordem, aprendendo a diferença entre o valor absoluto e o valor relativo dos algarismo nos números naturais.

Objetos do conhecimento:

- Composição e decomposição dos números naturais até a terceira ordem;
- Valor absoluto e valor relativo dos algarismos na composição dos números naturais.

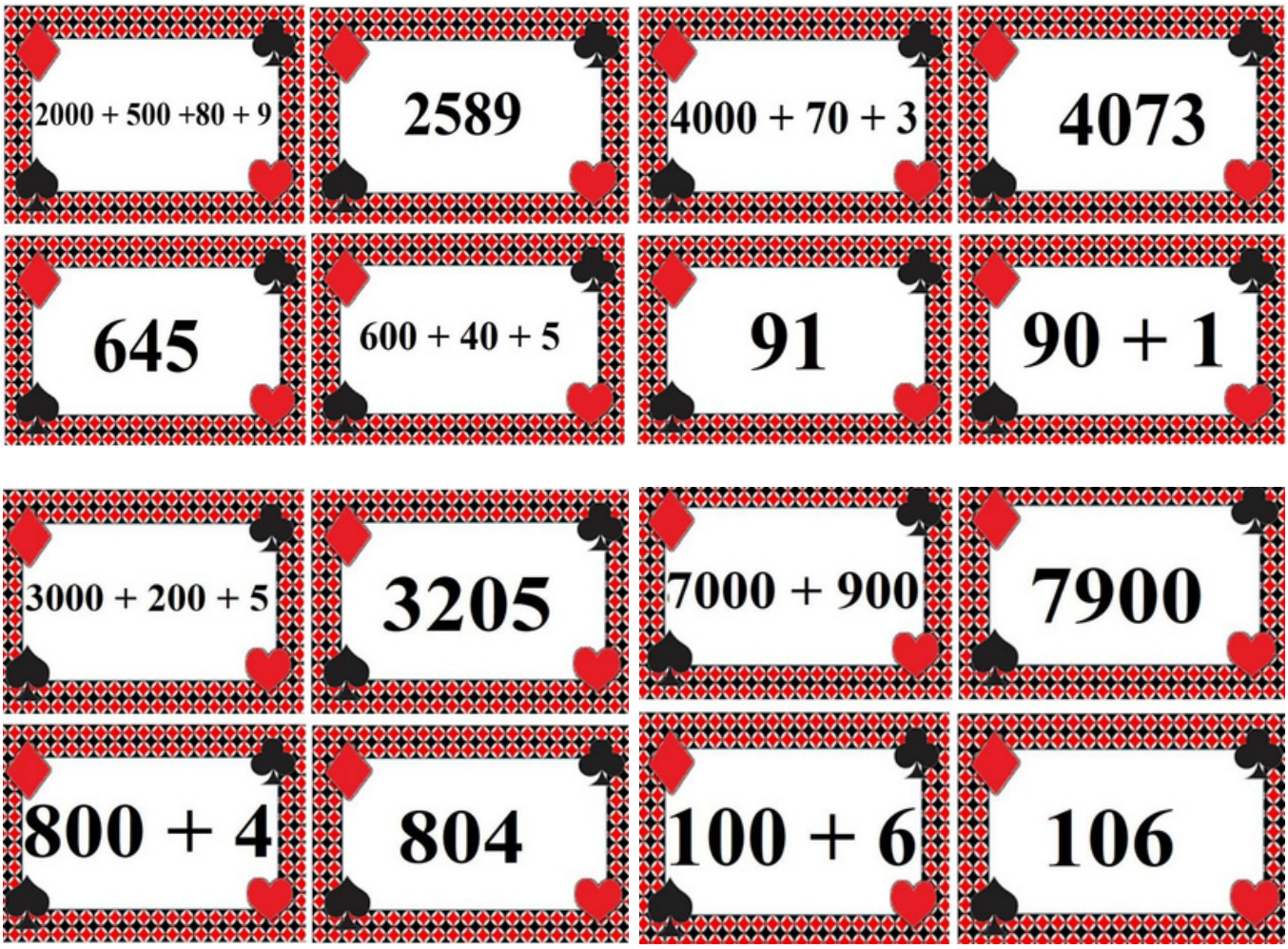
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04; EF03MA02	D15; D16

Material(is) necessário(s):

- Peças do baralho da decomposição, impressas e recortadas, para cada grupo.

Como desenvolver:

- Forme grupos de até 4 jogadores;
- Misture as cartas do baralho;
- Distribuia 8 cartas para cada participante;
- Como no jogo de baralho tradicional, os participantes devem puxar as cartas e descartar de maneira a formar pares;
- Vence o jogo o participante que primeiro formar 4 pares de números naturais com as suas respectivas decomposições.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1gKhuUXana3E_5_xk4fWgGYX8rABek40X

3. DOMINÓ DA DECOMPOSIÇÃO DE NÚMEROS ATÉ A TERCEIRA ORDEM

Autora:

Geórgea Maria Maciel Feijó

Público recomendado: Estudantes do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:

- Compreender o Sistema de Numeração Decimal, por meio da composição e da decomposição dos números até a terceira ordem, reconhecendo a diferença entre o valor absoluto e o valor relativo dos algarismo nos números naturais.

Objetos do conhecimento:

- Composição e decomposição dos números naturais até a terceira ordem;
- Valor absoluto e valor relativo dos algarismos na composição dos números naturais.

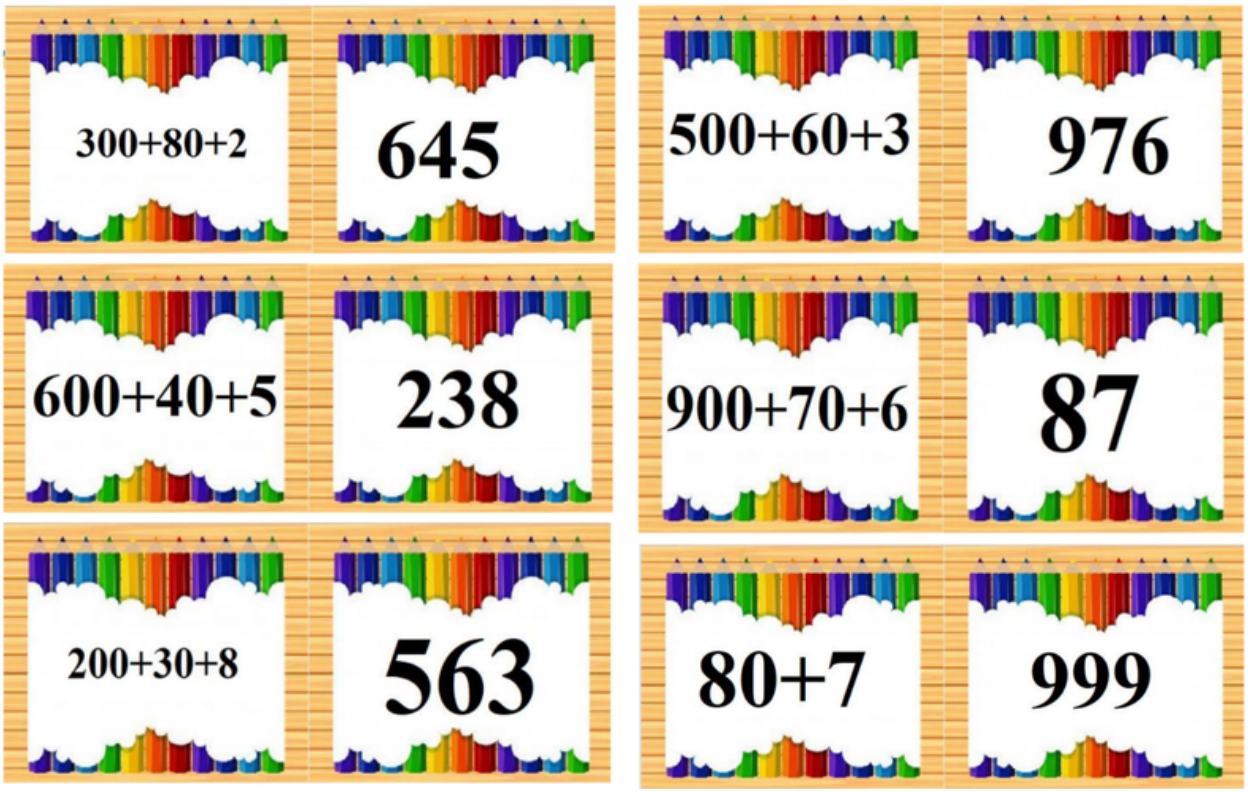
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04; EF03MA02	D15

Material(is) necessário(s):

- Peças do dominó da decomposição, impressas e recortadas, para cada grupo.

Como desenvolver:

- Forme grupos de até 4 jogadores;
- Divida as peças entre os participantes;
- Os jogadores decidem entre si quem começa a jogar e, em cada rodada, vão posicionando suas peças;
- Vence o jogo o participante que primeiro encaixar todas suas peças.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/13ltEze_x97_iJjKoqF4KY_RpbdO_VNzC?usp=sharing

4. STOP DOS SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

Autora:

Andresa Gomes Mota

Público recomendado: Estudantes do 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Reconhecer sólidos geométricos, classificá-los em poliedros ou corpos redondos e destacar características como nomenclatura, quantidade de seus elementos (faces, arestas e vértices) e suas planificações.

Objetos do conhecimento:

- Sólidos geométricos: nomenclatura, características e planificações.

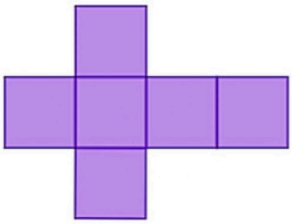
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF05MA16	D2

Material(is) necessário(s):

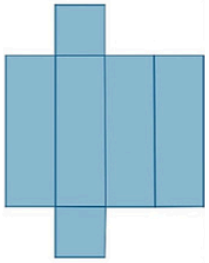
- Sólidos geométricos montados;
- Pote ou caixa para guardar os sólidos geométricos;
- Planilhas para registro das informações.

Como desenvolver:

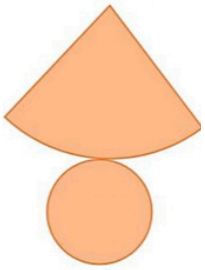
- Providencie um pote ou uma caixa com os sólidos geométricos: cubo, bloco retangular, prisma triangular, prisma hexagonal, pirâmide quadrangular, cone e cilindro;
- Inicie a aula com uma retomada das principais características dos sólidos geométricos;
- Distribuia a planilha do jogo para os alunos ou grupos de alunos;
- Explique que o jogo seguirá a dinâmica do **STOP**;
- O professor sorteará um sólido na caixa e, ao visualizá-lo, os estudantes devem preencher a planilha com as informações (nome, classificação, número de faces, número de arestas, número de vértices, exemplo de objeto semelhante e planificação);
- O professor fará a correção da planilha do aluno ou do grupo que primeiro finalizar o preenchimento. Para cada informação correta, o aluno ou o grupo marca 5 pontos;
- A cada rodada, os alunos anotam o total de pontos adquiridos;
- O jogo segue até finalizar todos os sólidos da caixa;
- Vence o jogo o aluno ou o grupo que conseguir marcar mais pontos.



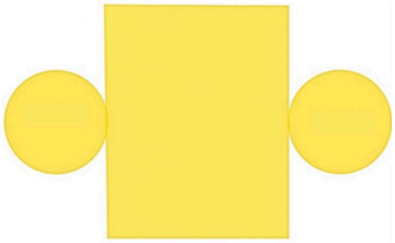
(1)



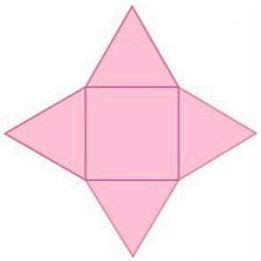
(2)



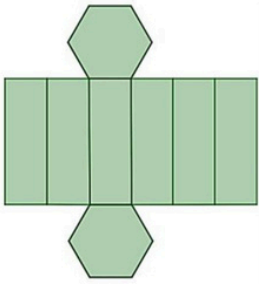
(3)



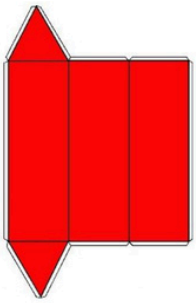
(4)



(5)



(6)



(7)

NOME DA FIGURA:	ESSA FORMA É UM CORPO REDONDO OU UM POLIEDRO?	NÚMERO DE FACES.	NÚMERO DE ARESTAS.	NÚMERO DE VERTICES	DÊ UM EXEMPLO DE UM OBJETO DO DIA-A-DIA QUE TENHA O FORMATO SEMELHANTE A ESSA FORMA:	QUAL O NÚMERO DA PLANIFICAÇÃO DESSE SÓLIDO GEOMÉTRICO	Total de pontos

Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1izn5DKMmmphwklNWJLQI-l5znG69P4l7?usp=sharing

5. CIRCUITO DAS OPERAÇÕES

Autora:

Francisca Antônia Gomes de Paiva

Público recomendado: Estudantes do 3º ao 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:

- Resolver problemas utilizando o conhecimento prévio sobre as quatro operações básicas.

Objeto do conhecimento:

- Solução de problemas envolvendo as quatro operações com números naturais (adição, subtração, multiplicação e divisão).

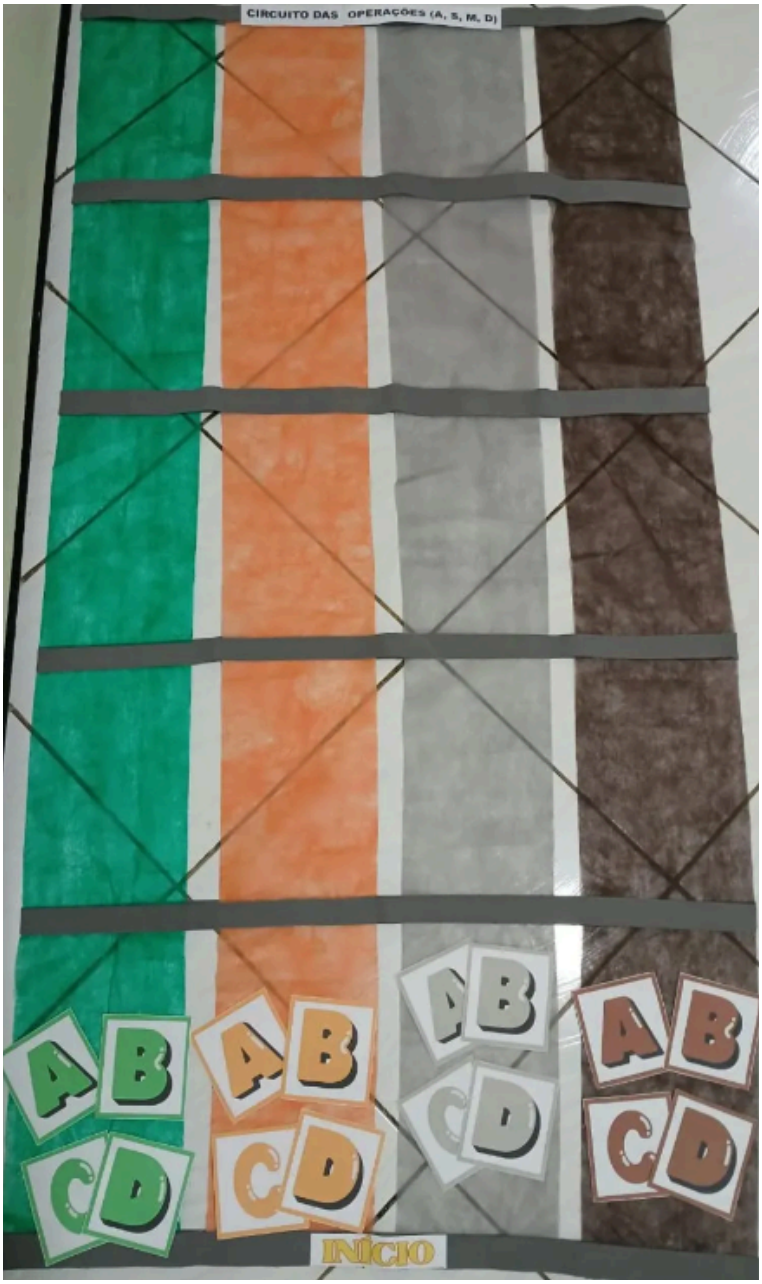
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04MA05; EF05MA07; EF05MA08	D19; D20

Material(is) necessário(s):

- 1 trilha (formada por tiras de EVA com as cores verde, laranja, cinza e marrom);
- 4 grupos de cartões com as opções A, B, C e D;
- 1 envelope contendo problemas que envolvam as quatro operações básicas.

Como desenvolver:

- Disponha a trilha no chão, juntamente com os cartões com as opções **A**, **B**, **C** e **D**;
- Divida a turma em 4 grupos. Em seguida, escolha o líder de cada grupo e entregue os quatro cartões com as opções **A**, **B**, **C** e **D**;
- Cada líder deve posicionar-se em frente a uma das cores do circuito;
- O mediador retira um problema do envelope e o lê em voz alta;
- Os grupos conversam entre si e, quando o mediador autorizar, o líder de cada equipe levanta o cartão com a opção que considera correta;
- Os líderes dos grupos que acertarem avançam uma casa no circuito;
- A dinâmica segue dessa forma. Vence o grupo cujo líder chegar primeiro ao final do circuito.



Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1SnuL5qdCiQr-iSDAS11V_BxfTIxHdcC7?usp=drive_link

6. AO DESTINO

Autor:

Francisco Fábio Batista Abreu

Público recomendado: Estudantes do 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Comparar e ordenar números com até seis algarismos.

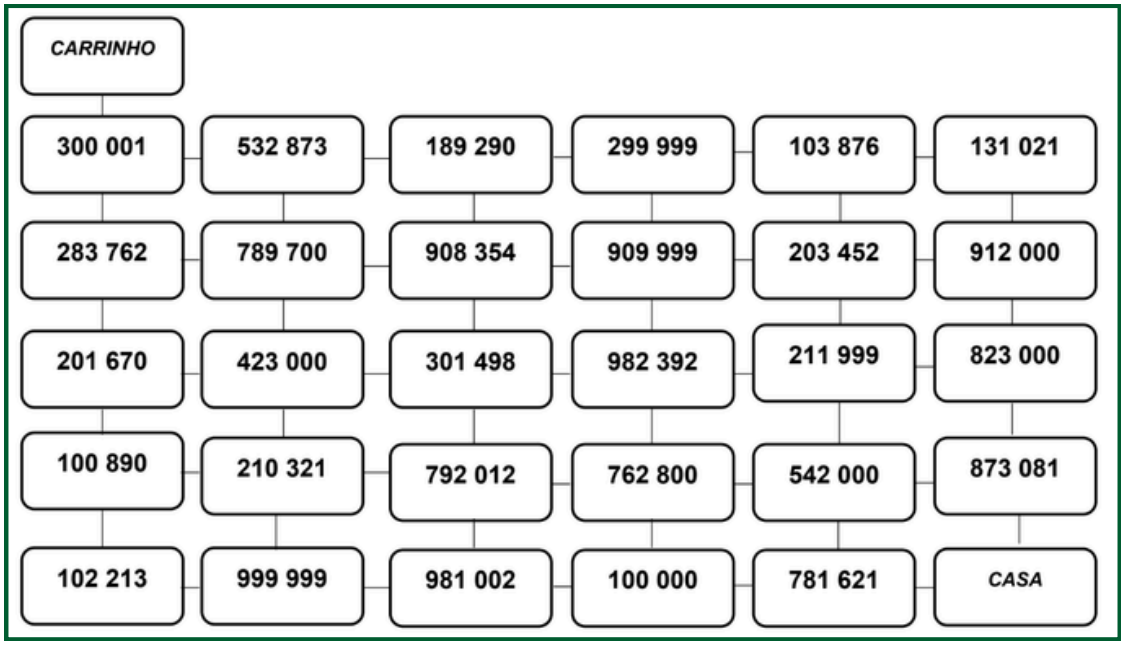
Objeto do conhecimento:
- Sistema de numeração decimal: leitura, escrita e ordenação de números naturais (até 6 ordens).

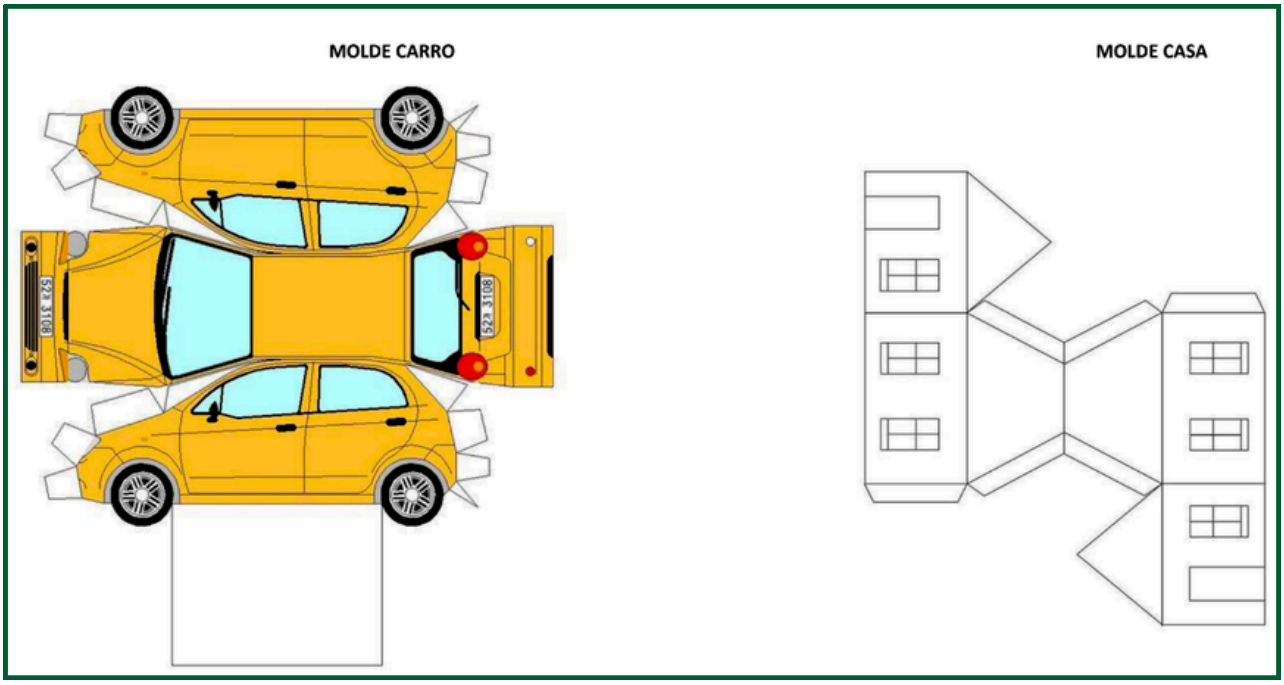
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF05MA01	D13

Material(is) necessário(s):
- 1 tabuleiro com números;
- Carrinhos (molde);
- 1 casa (molde).

Como desenvolver:
- O jogo pode ser explorado de forma individual ou em grupos;
- Escolha um estudante para começar o jogo e explique que os jogadores devem ajudar o motorista do carro a chegar até sua casa. Usando o carrinho de molde, o jogador deve perfazer um caminho formado por números maiores que 300000 e menores que 800000;
- Ganha o jogo o estudante que primeiro levar o carrinho à casa.

Observação:
- Podem ser abordadas outras estratégias (ordem crescente ou decrescente, valor relativo e absoluto dos números etc.).





Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/140vJGIc--w7thWOkAho3HMj2Lr95nFGA?usp=drive_link

7. TEM NA GEOMETRIA

Autora:

Francisca Antônia Gomes de Paiva

Público recomendado: Estudantes do 2° e 3° ano do Ensino Fundamental.

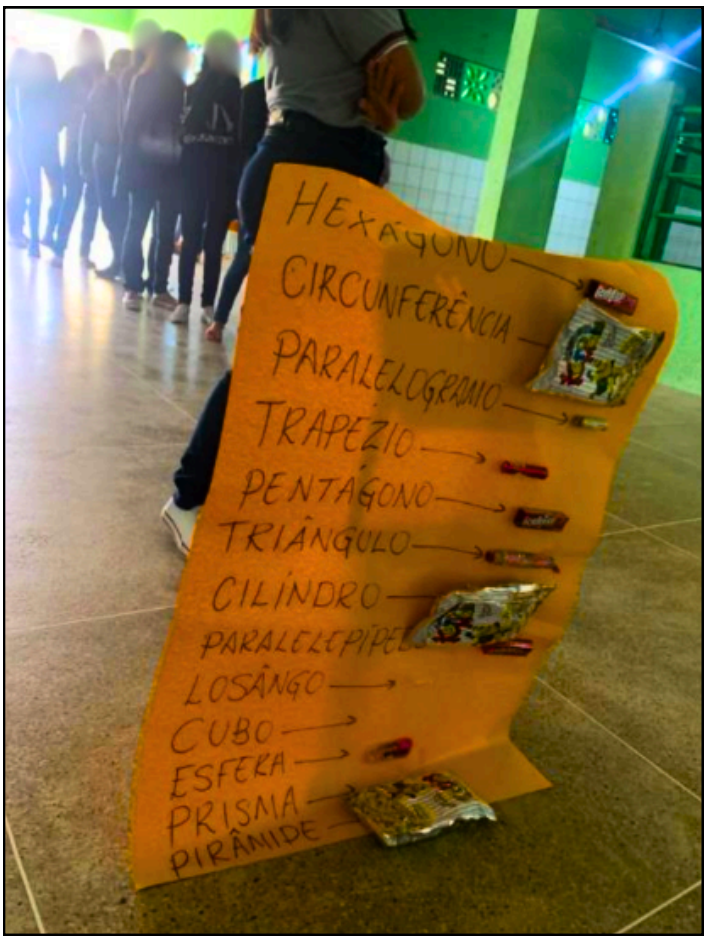
Objetivo de aprendizagem:
- Nomear figuras geométricas planas e sólidos geométricos.

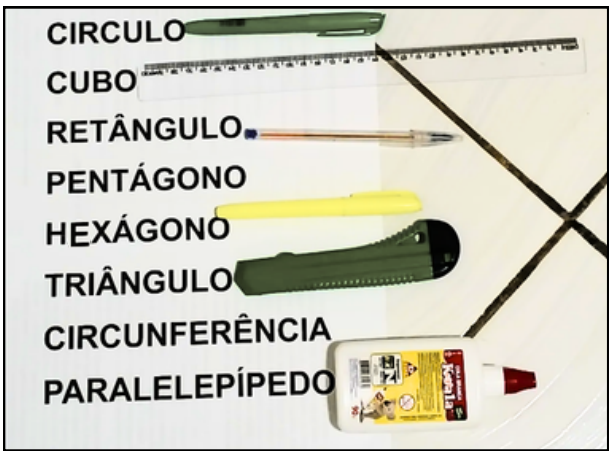
Objetos do conhecimento:
- Figuras geométricas planas e sólidos geométricos: nomenclatura.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA14; EF03MA13; EF03MA15	D2; D3; D4

Material(is) necessário(s):
- 1 folha grande de papel madeira;
- Mimos;
- Fita gomada.

Como desenvolver:
- Coloque a folha de papel madeira em um cavalete;
- Escreva na parte de trás da folha os nomes de algumas figuras geométricas planas e de sólidos geométricos (hexágono, circunferência, círculo, cone, quadrado, pirâmide, prisma, esfera, pentágono, triângulo, retângulo, paralelogramo, trapézio, cilindro, paralelepípedo, losango, cubo);
- Cole um mimo ao lado de cada palavra escrita;
- Divida a turma em dois grupos e posicione-os em fila em frente ao cartaz;
- Em voz alta, o mediador deve falar: **“Tem na geometria!”**;
- Os participantes de cada grupo, um por vez, devem dizer uma palavra que tem na geometria. Caso a palavra dita conste na parte de trás do cartaz, o participante ganha o mimo correspondente; caso contrário, ele deve se dirigir ao final da fila e dar a vez ao próximo da fila;
- A dinâmica segue até que todas as palavras sejam descobertas.


HEXÁGONO
CIRCUNFERÊNCIA
PARALELOGRAMO
TRAPÉZIO
PENTÁGONO
TRIÂNGULO
CILINDRO
LOSÂNGO
CUBO
ESFERA
PRISMA
PIRÂNIDE


CIRCULO
CUBO
RETÂNGULO
PENTÁGONO
HEXÁGONO
TRIÂNGULO
CIRCUNFERÊNCIA
PARALELEPÍPEDO

8. NUNCA DEZ COM ÁBACO INDÍGENA E QUENGA DE COCO

Autora:

Cristiana Gomes da Silva

Público recomendado: Estudantes do 1° e 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Compreender os princípios do sistema de numeração decimal: a formação da centena (10 dezenas), o valor posicional dos algarismos no número e a relação entre as ordens que compõem o número.

Objetos do conhecimento:

- Composição e decomposição de números.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA02; EF02MA01	D13; D15

Material(is) necessário(s):

- Dois dados;
- Ábaco de quenga de coco (um para cada grupo);
- Sementes (pequenas, médias e grandes).

Como desenvolver:

- Divida a turma em grupos e decida quem começa o jogo;
- Explique que na primeira jogada os alunos dos grupos precisam lançar os dois dados e somar os valores obtidos. O resultado da soma corresponderá à quantidade de sementes pequenas. Essas sementes deverão ser colocadas na quenga de coco das unidades;
- Caso a soma dos valores obtidos nos dados seja igual a 10, deve-se colocar apenas 1 (uma) semente média na quenga das dezenas (lembrar que 10 unidades equivalem a 1 dezena). Se a soma for 11, coloca-se 1 (uma) semente média na quenga das dezenas e 1 (uma) semente pequena na quenga das unidades. Se a soma for 12, coloca-se uma semente média na quenga das dezenas e 2 (duas) sementes pequenas na quenga das unidades;
- O processo deve ser repetido, atentando-se ao fato de que o número de sementes em cada quenga deve ser no máximo 9. Quando obtiver 10 dezenas, troca-se as 10 sementes médias por uma semente grande (lembrar que 10 dezenas equivalem a uma centena);
- Vence o jogo o grupo que conseguir chegar primeiro na ordem das centenas.







Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1vZciYjKvQ_jv3y9tfEvdWjKuuUjhGlTH?usp=drive_link

9. DESTRAVANDO OS DESCRITORES

Autora:

Francisco Márcio Lima da Silva

Público recomendado: Estudantes do 4° e 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Resolver questões com base nos descritores de forma divertida, revisar os descritores do SAEB/SPAECE e trabalhar com os descritores focos do SAEB/SPAECE.

Objetos do conhecimento:

- Podem ser abordados diversos objetos do conhecimento de Matemática, relacionados às habilidades do 4° e do 5° ano.

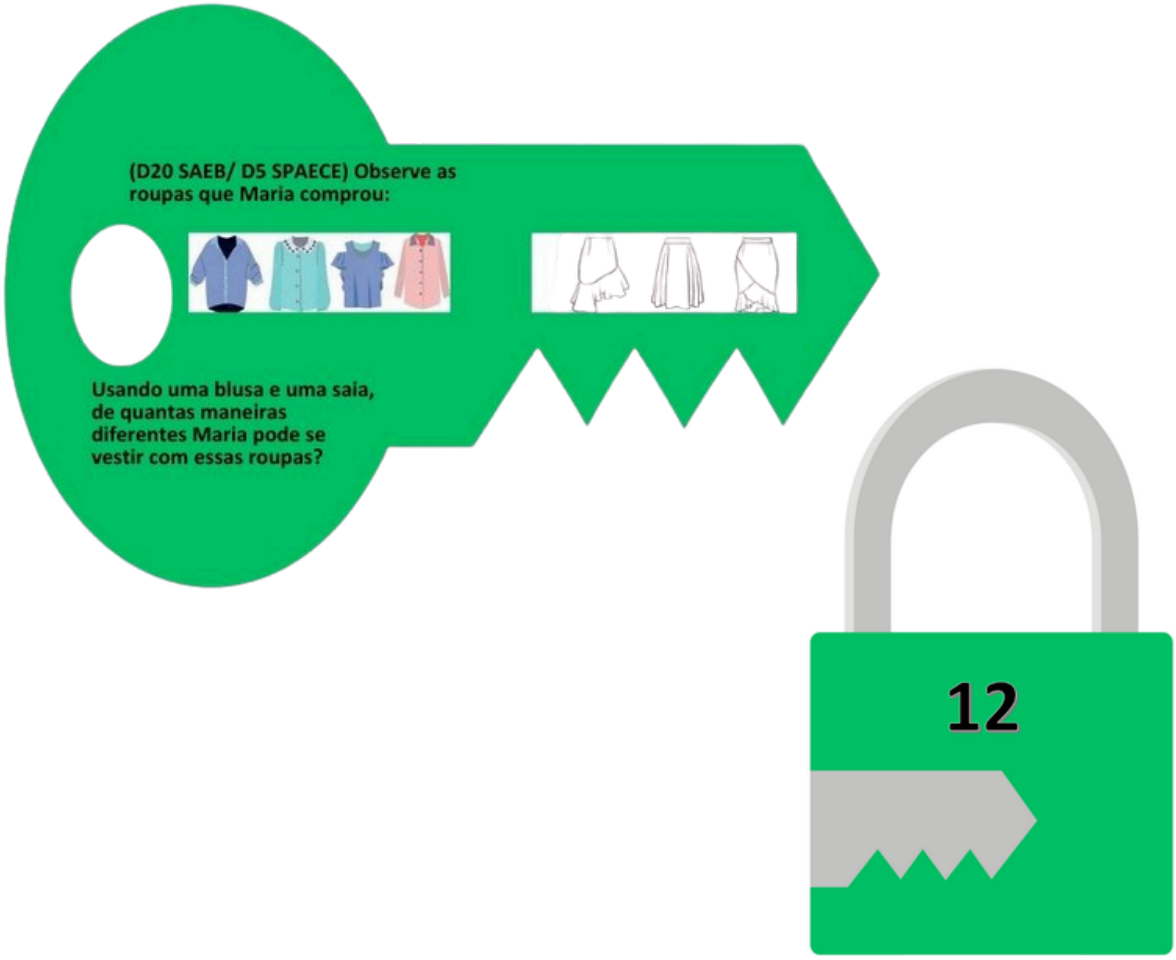
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
VÁRIAS	VÁRIAS

Material(is) necessário(s):

- Cópias das chaves e dos cadeados.

Como desenvolver:

- Distribua os cadeados na lousa;
- Divida a turma em duas equipes;
- Decida da melhor forma qual equipe iniciará;
- Escolha um aluno da equipe vencedora para selecionar uma chave que conterá um item de acordo com os descritores SAEB/SPAECE;
- Oriente o aluno a ler em voz alta o item para a sua equipe. Os componentes da equipe terão 1 (um) minuto para responder e colocar a chave no cadeado que indica a resposta correta;
- Monitore o tempo e verifique com toda a turma se a equipe acertou;
- Cada acerto vale 10 pontos;
- Vence a equipe que fizer mais pontos.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

10. DECIFRAÇÕES

Autor:

José Aryelni Alves Ancelmo

Público recomendado: Estudantes do 4, 5º e 6º ano do Ensino Fundamental.

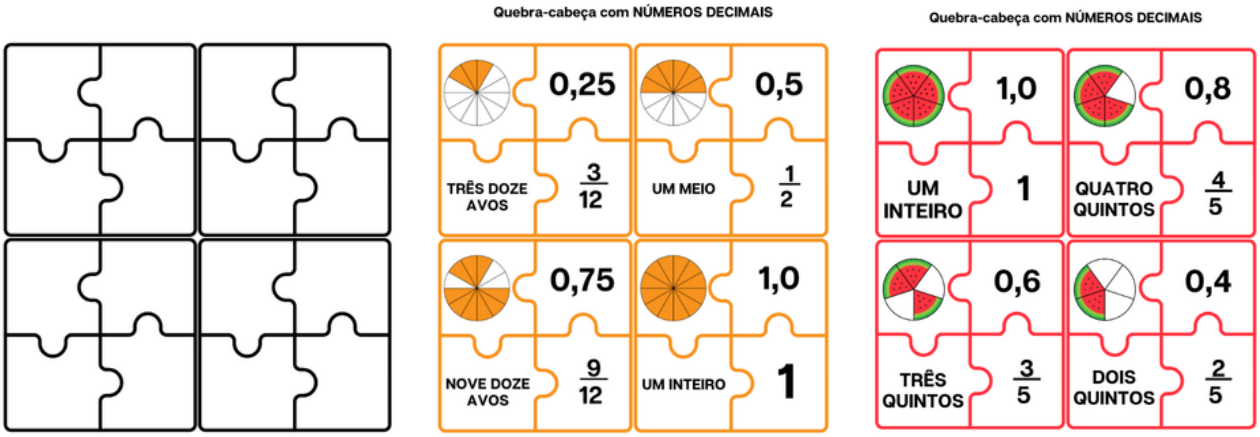
Objetivo de aprendizagem:
- Associar uma fração à sua representação decimal e à sua representação percentual.

Objetos do conhecimento:
- Números racionais: frações unitárias mais usuais (1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/10 e 1/100);
- Números racionais expressos na forma decimal;
- Cálculo de porcentagens e representação fracionária;
- Frações: significados (parte/todo, quociente), equivalência e comparação.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04MA09; EF05MA02; EF05MA06; EF06MA08	D21; D22; D24; D26

Material(is) necessário(s):
- Caixinhas para guardar as peças dos quebra-cabeças;
- Peças dos quebra-cabeças (indica-se utilizar papéis com maior gramatura - papel 40 kg ou 60 kg).

Como desenvolver:
- Recorte e monte as caixsa para armazenar as peças dos quebra-cabeças;
- Recorte as peças dos quebra-cabeças;
- Divida os estudantes em grupos e entregue para cada um as peças embaralhadas de um dos quebra-cabeças para que realizem o desafio;
- Ao sinal do professor, os grupos devem iniciar a montagem, enquanto o docente cronometra o tempo necessário para cada equipe concluir o desafio;
- Vence o grupo que montar corretamente o seu quebra-cabeça em menos tempo.





Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1O0-S6N0CJRDyFmz1W_xilfYkI2vvNaHF?usp=drive_link

11. GEOCARDS

Autor:

José Aryelni Alves Ancelmo

Público recomendado: Estudantes do 3º, 4° e 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Identificar faces, vértices e arestas em prismas e pirâmides;
- Identificar e nomear as principais figuras planas (quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo), bem como classificá-las quanto ao número de lados e de vértices;
- Identificar lados e ângulos em polígonos.

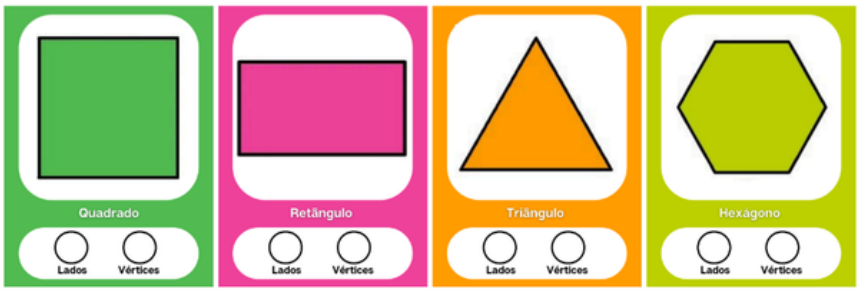
Objetos do conhecimento:
- Sólidos geométricos: reconhecimento, representações, planificações e características;
- Figuras geométricas planas: características, representações e ângulos.

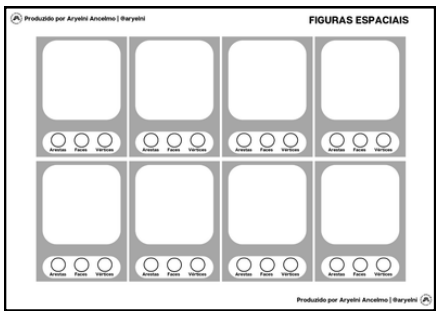
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF03MA14; EF03MA15; EF04MA17; EF05MA16; EF05MA17	D2; D3

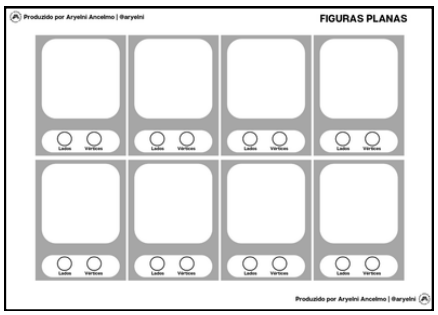
Material(is) necessário(s):
- Cards e caixa para guardar os cards (indica-se utilizar papéis com maior gramatura - papel 40 kg ou 60 kg);
- Papel plástico adesivo para cobrir os cards e utilizar o recurso quantas vezes desejar;
- Pincéis para inserir as respostas nos cards;
- Apagador de quadro branco ou pedaço de tecido para apagar as respostas inseridas nos cards.

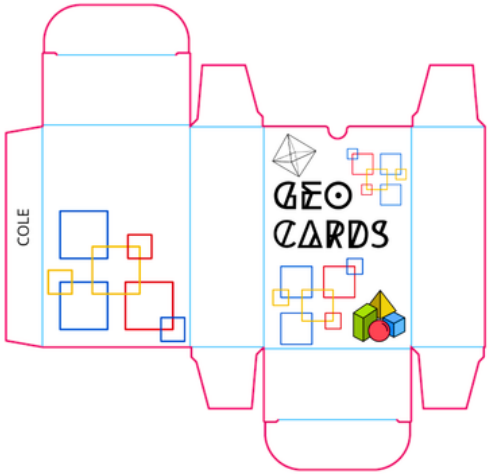
Como desenvolver:
- Recorte a caixa e os cards;
- Cubra os cards com papel plástico adesivo para maior durabilidade;
- Divida os estudantes em grupos e disponha-os em círculos;
- No centro de cada círculo, coloque os cards virados para baixo;
- Cada aluno, um por vez, deve virar um card e responder ao que se pede: *quantidade de arestas*, *quantidade de faces* e *quantidade de vértices* (no caso de **sólidos geométricos**) ou *quantidade de lados* e *quantidades de vértices* (no caso de **figuras geométricas planas**). As respostas devem ser escritas com pincel nos espaços indicados;
- O aluno que responder corretamente o card tem o direito de ficar com ele;
- Em cada grupo, vence o aluno que tiver a maior quantidade de cards ao final do jogo.











Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1u9bZ7YAiII8gAgIKPzFC8Q3mRbwxIBzO?usp=drive_link

12. PIFF GEOMÉTRICO

Autora:

Cristiane de Oliveira Cavalcante

Público recomendado: Estudantes do 4° e 5° ano do Ensino Fundamental.

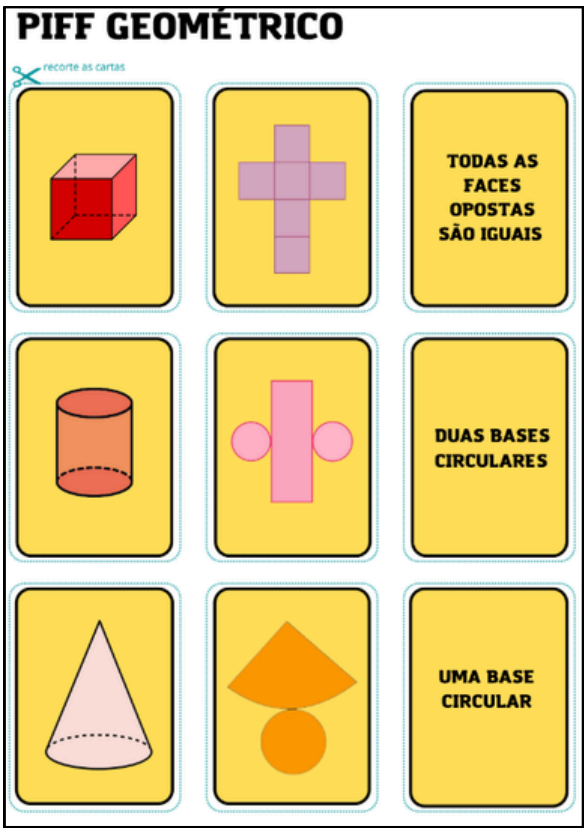
Objetivos de aprendizagem:
- Relacionar as planificações e as características de corpos redondos e de poliedros, denominando-os;
- Identificar os elementos dos poliedros (faces, arestas e vértices).

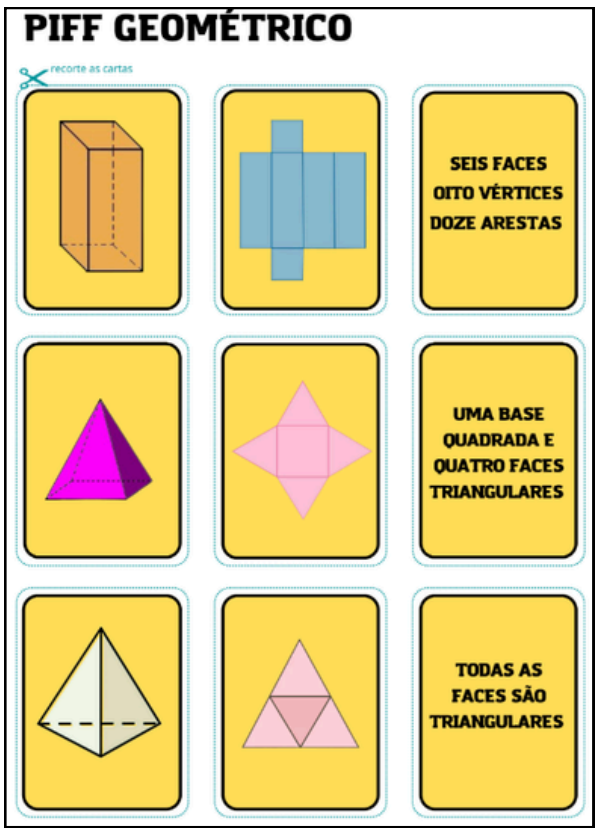
Objetos do conhecimento:
- Sólidos geométricos (prismas, pirâmides, cilindros, cones e esferas): reconhecimento, representações, planificações e características.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04MA17; EF05MA16	D2

Material(is) necessário(s):
- 56 cartas assim distribuídas: 4 cartas coringas, 13 cartas com o desenho de sólidos geométricos (cartas figuras), 13 cartas contendo a planificação de cada sólido (exceto a esfera) e 26 cartas com características ou exemplos destes sólidos (cartas características).

Como desenvolver:
- Forme grupos de 2 a 4 jogadores;
- Cada jogador deve receber 9 cartas e, com elas, tentar formar 3 trios. Para a formação de cada trio, é obrigatório conter a carta do sólido geométrico (carta figura). As outras duas cartas podem corresponder à sua planificação ou à carta de característica. O coringa pode substituir qualquer carta (exceto a carta figura). Em cada trio, poderá ser utilizado somente um coringa;
- Após a distribuição das cartas, o primeiro jogador deve pegar uma carta do “monte” e verificar se ela serve para o seu jogo. Em caso afirmativo, deve trocá-la por uma carta de sua mão; caso contrário, deve descartá-la no “monte de descarte”;
- Vence o jogo o jogador que formar primeiro os 3 trios.





Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1aBKCTHxIVGE6Z1j6wKmk9NaLWzCao53j?usp=drive_link

13. ARQUITETANDO FORMAS

Autora:

Anna Beatriz Bezerra Rodrigues Alves

Público recomendado: Estudantes do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental.

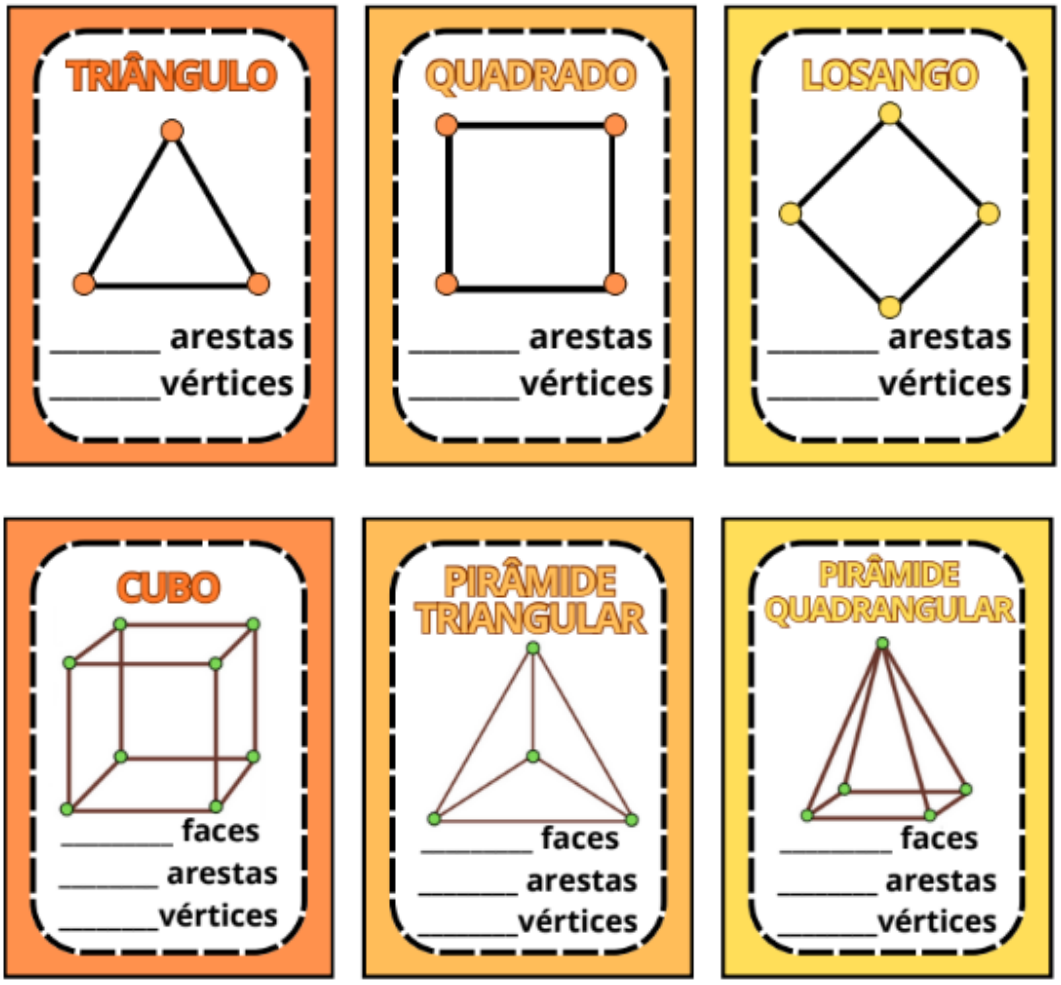
Objetivos de aprendizagem:
- Identificar e nomear figuras geométricas planas e sólidos geométricos;
- Diferenciar formas bidimensionais e tridimensionais;
- Manipular materiais pequenos e variados para a construção de formas;
- Desenvolver habilidades de coordenação e precisão manual;
- Explorar e compreender as propriedades das formas geométricas, tais como: lados, vértices e faces;
- Compreender conceitos como simetria, paralelismo e perpendicularidade;
- Aplicar conceitos geométricos em situações práticas e lúdicas;
- Relacionar a geometria com objetos do cotidiano e do mundo ao redor;
- Compreender as relações espaciais entre diferentes partes de uma forma.

Objetos do conhecimento:
- Geometria plana e espacial.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA14; EF02MA14; EF03MA13; EF03MA15; EF04MA17; EF04MA18; EF05MA16	D2; D3; D4

Material(is) necessário(s):
- Cartas que representam as figuras geométricas planas e os sólidos geométricos;
- Palitos;
- Massinha de modelar, jujubas, canudos etc.

Como desenvolver:
- Oriente os alunos a reproduzirem, utilizando os materiais disponíveis, as figuras geométricas planas e os sólidos geométricos representados nas cartas.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

14. TABULEIRO GEOMÉTRICO

Autora:

Anna Beatriz Bezerra Rodrigues Alves

Público recomendado: Estudantes do 1° e 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer e identificar formas geométricas e cores, bem como combiná-las;
- Compreender os conceitos de localização e orientação espacial no tabuleiro.

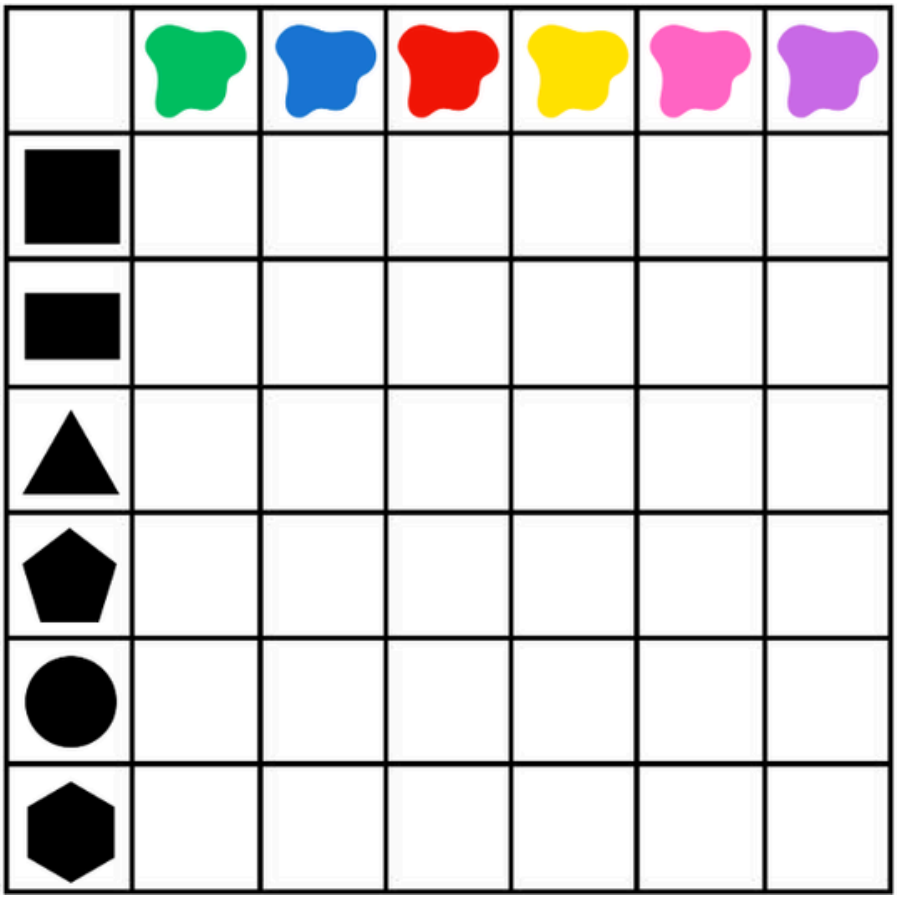
Objetos do conhecimento:
- Geometria e reconhecimento de cores.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA12; EF01MA14; EF02MA15	D1

Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro com a localização;
- Peças com as combinações de cores e de formas geométricas;
- Dado com as cores;
- Dado com as formas.

Como desenvolver:
- Peça aos estudantes que joguem os dois dados: um com as formas geométricas e o outro com as cores;
- A partir dos resultados dos dados, oriente os estudantes a encontrar a peça correspondente e posicioná-la corretamente no tabuleiro;
- O professor pode intervir a qualquer momento, facilitando o processo de aprendizagem.

Observação: O Tabuleiro Geométrico pode ser jogado individualmente ou em grupos.



Observação: Acessar o link ou o QR Code abaixo para ter acesso ao anexo completo. As imagens anteriores são só alguns exemplos do material contido no anexo.

Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1TYhkm9kDz5KKeLc1IDWcCDMVkkVu-BKD?usp=drive_link

15. QUADRO ENIGMÁTICO

Autora:

Laiane Chaves Felix

Público recomendado: Estudantes do 1°, 2° e 3° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Desenvolver o pensamento algébrico observando padrões e analisando regularidades do sistema de numeração decimal.

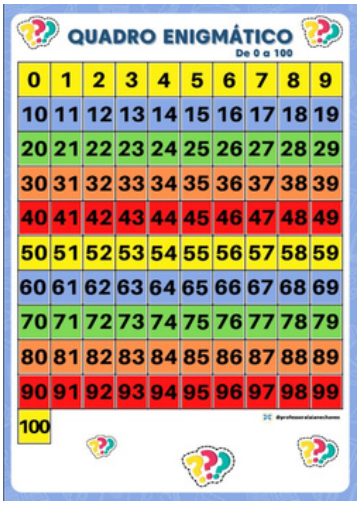
Objetos do conhecimento:
- Sequências recursivas: observação de regras utilizadas em seriações numéricas (mais 1, mais 2, menos 1, menos 2, por exemplo);
- Identificação de regularidade de sequências e determinação de elementos ausentes na sequência;
- Identificação e descrição de regularidades em sequências numéricas recursivas.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA10; EF02MA10; EF03MA10	-

Material(is) necessário(s):
- Cartaz “Quadro enigmático de 0 a 100”;
- Cartela com imagens;
- Cartelas com palavras.

Como desenvolver:
- Esconda, com as imagens, os números de acordo com os padrões que deseja medir com a turma: de um em um, de dois em dois, de dez em dez etc.;
- Distribua as cartelas de palavras entre as equipes;
- Solicite que cada equipe preencha sua cartela, analise e comunique o pensamento matemático (algébrico) utilizado para descobrir o número escondido pelas imagens;
- Por fim, cada equipe deve informar o padrão da sequência numérica existente na coluna da sua cartela.









Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

16. TRINCA NUMÉRICA

Autora:

Laiane Chaves Felix

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

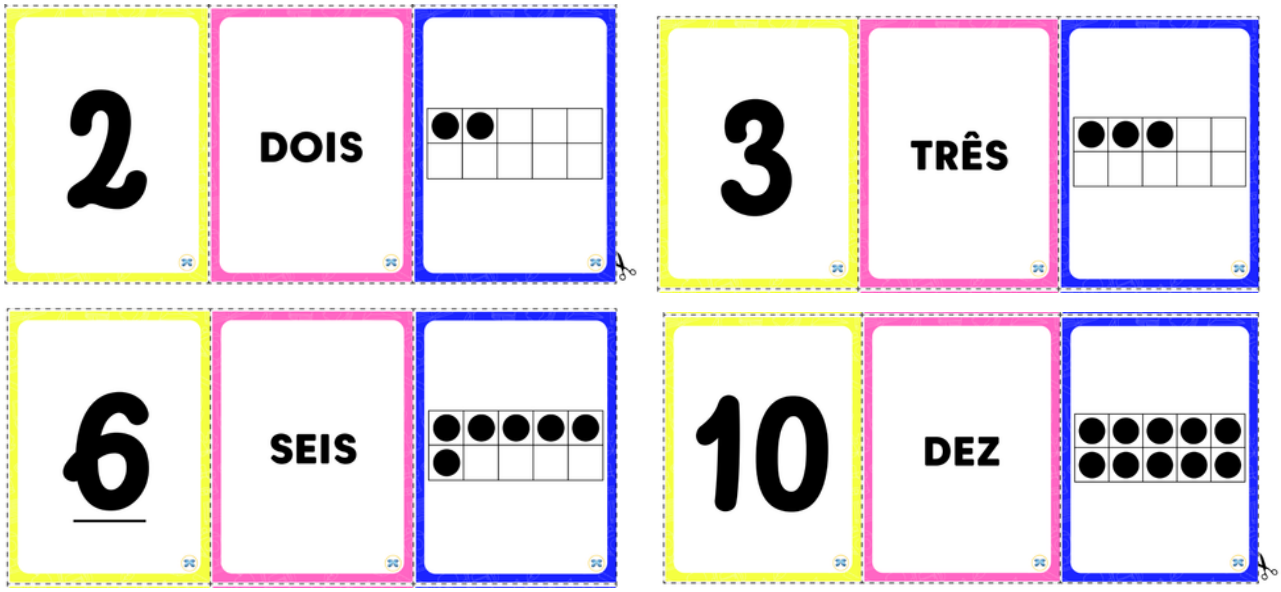
Objetivo de aprendizagem:
- Compreender o processamento numérico: do símbolo associado às respectivas quantidades e escritas.

Objetos do conhecimento:
- Contagem de rotina;
- Contagem ascendente e descendente;
- Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, de ordem ou de código para a organização de informações.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA01	-

Material(is) necessário(s):
- Cartas do jogo.

Como desenvolver:
- Divida os estudantes em equipes, trios ou duplas e peça-lhes que embaralharem todas as cartas;
- Organize as cartas com as faces numéricas viradas para baixo, em linhas e colunas alinhadas;
- A partir da junção de numeral, representação da quantidade e escrita por extenso, os estudantes deverão montar a trinca numérica, como em um “JOGO DA MEMÓRIA”;
- Cada estudante vira 3 cartas por vez. Caso não forme a trinca, passa-se a vez para o outro jogador. Caso consiga formar a trinca, o jogador tem a oportunidade de tentar jogar novamente;
- Vence o jogador que possuir o maior número de trincas ao final da partida.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

17. NÚMERO INTRUSO

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

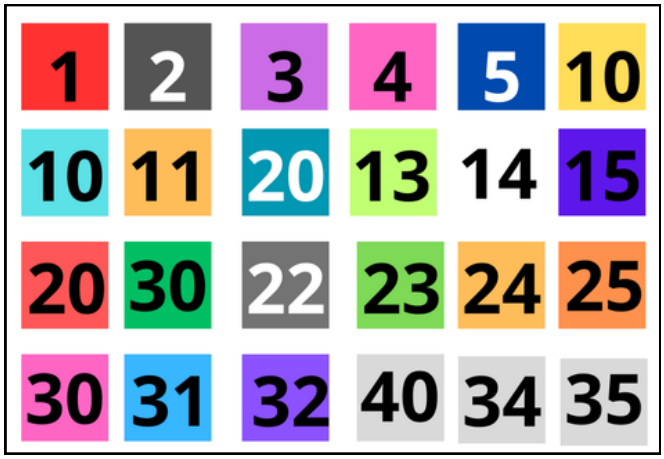
Objetivo de aprendizagem:
- Trabalhar a atenção, o raciocínio e a percepção dos alunos.

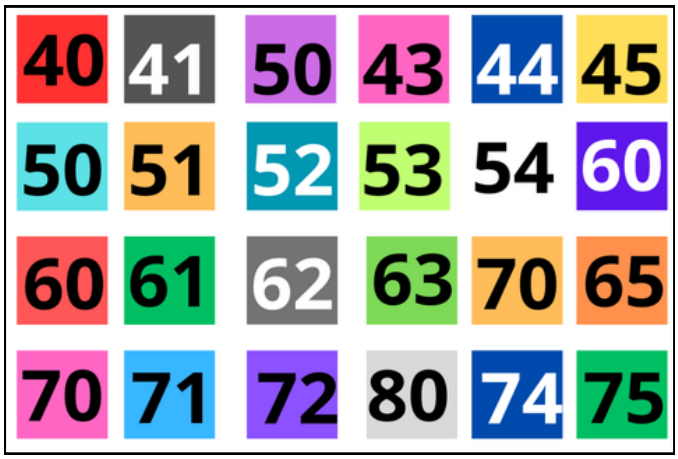
Objetos do conhecimento:
- Construção de sequências repetitivas e de sequências recursivas.

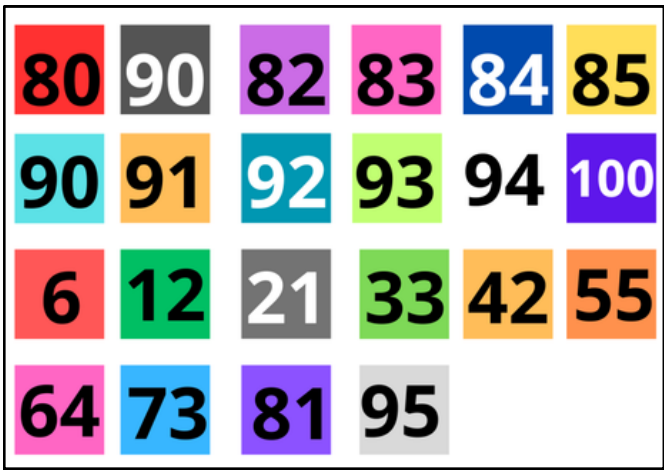
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA09	-

Material(is) necessário(s):
- 01 cartela com numerais de 1 a 35;
- 01 cartela com numerais de 40 a 75;
- 01 cartela com numerais de 80 a 100 e numerais que foram destacados.

Como desenvolver:
- Os números 6, 12, 21, 33, 42, 55, 64, 73, 81 e 95 foram DESTACADOS das sequências às quais pertencem nas cartelas;
- Cada linha das cartelas tem um número INTRUSO, ou seja, que não faz parte daquela sequência numérica;
- Peça aos alunos que identifiquem o número intruso em cada linha. Em seguida, oriente os alunos a buscarem nos números destacados qual substitui o número intruso a fim de completar a sequência de 6 números.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

18. SOMANDO COM FORMAS GEOMÉTRICAS

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Identificar e reconhecer figuras geométricas planas;
- Resolver situações-problema de adição.

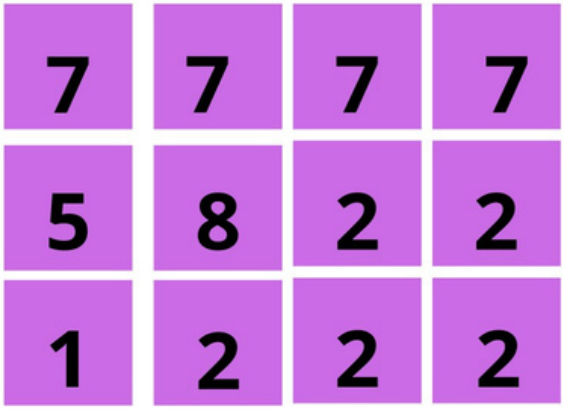
Objetos do conhecimento:
- Identificação de figuras geométricas planas;
- Construção de fatos básicos da adição.

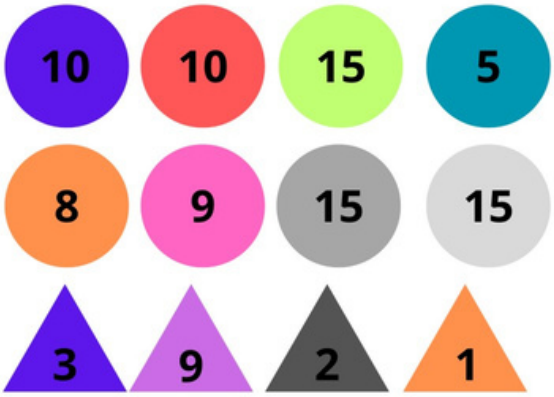
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA14; EF01MA06	-

Material(is) necessário(s):
- Cartelas com figuras geométricas planas numeradas.

Como desenvolver:
- Apresente as formas geométricas aos alunos (círculo, triângulo, retângulo, quadrado etc.), cada uma contendo um numeral;
- Lance desafios para os alunos, por exemplo: forme uma casa, forme um carro, forme uma flor, forme um sorvete;
- Ao final da montagem do desenho, os alunos devem obter a soma de todos os números apresentados nas partes do desenho.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

19. JOGO DOS SETE ERROS DA ADIÇÃO E DA SUBTRAÇÃO

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Desenvolver a observação e a capacidade de identificação de diferenças e semelhanças entre as imagens;
- Resolver fatos básicos da adição e da subtração.

Objetos do conhecimento:
- Construção de fatos básicos da adição e da subtração.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA06	D17

Material(is) necessário(s):
- Imagens impressas.

Como desenvolver:
- Apresente a primeira imagem para as crianças. Nela, constam uma floresta com personagens do folclore brasileiro em que cada um apresenta um cálculo de adição ou subtração cujos resultados estão corretos;
- A segunda imagem contem algumas semelhanças, porém as crianças devem perceber que os resultados estão errados, bem como corrigi-los.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

20. QUAL DIA DA SEMANA É?

Autora:

Naliane de Oliveira Amaro

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Indicar o dia da semana referente a uma determinada data, consultando calendários.

Objetos do conhecimento:
- Medidas de tempo: unidades de medidas de tempo, suas relações e o uso do calendário.

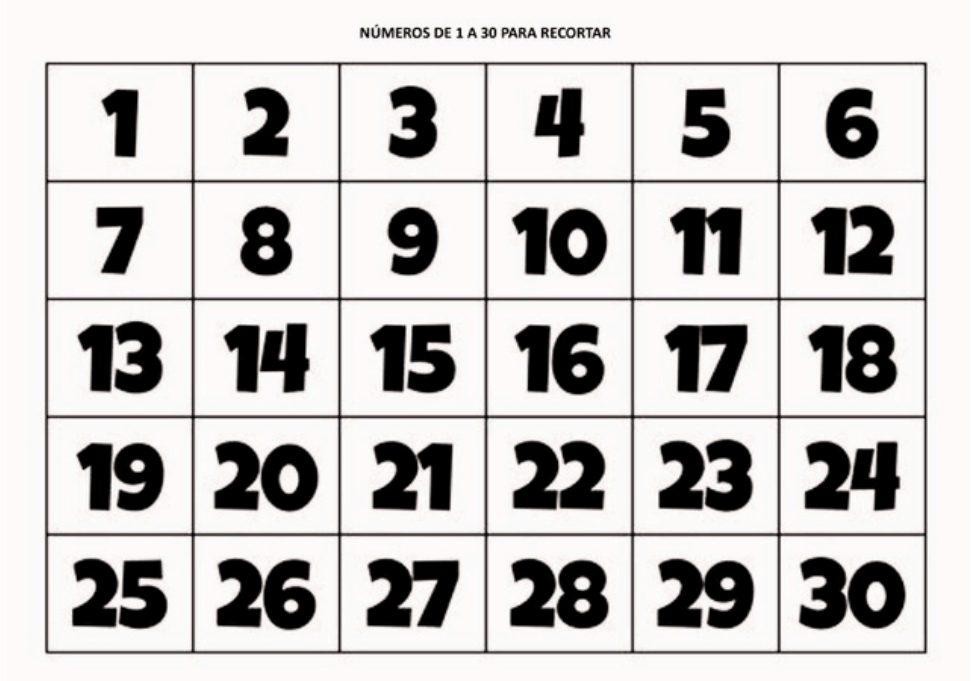
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA18	-

Material(is) necessário(s):
- Calendário convencional do mês atual em tamanho de cartaz;
- Lata ou potinho;
- Tarjetas com números de acordo com a quantidade de dias do mês.

Como desenvolver:
- Prepare antecipadamente uma tabela de calendário convencional do mês atual em tamanho grande e um potinho ou lata com as tarjetas numeradas de 1 a 30;
- Exponha o calendário no quadro;
- Organize a turma em círculo e realize a exploração visual do calendário disposto;
- Identifique as informações referentes aos dias da semana, a quantidade dos dias da semana e a ordem dos dias da semana;
- Após a exploração do calendário, convide a turma para o jogo “QUAL DIA DA SEMANA É?”;
- Coloque uma música para tocar enquanto eles passam o potinho/lata com números e, quando a música parar, peça que o estudante tire um número (esse número representará a data);
- Ao tirar o número, o estudante deve se dirigir ao calendário exposto no quadro e pintar o número (data) no calendário;
- Realize o mesmo procedimento até que todas as crianças sejam contempladas.



JUNHO						
DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						



NÚMEROS DE 1 A 30 PARA RECORTAR

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

21. IDENTIFICANDO AS FORMAS - FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS

Autora:

Naliane de Oliveira Amaro

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

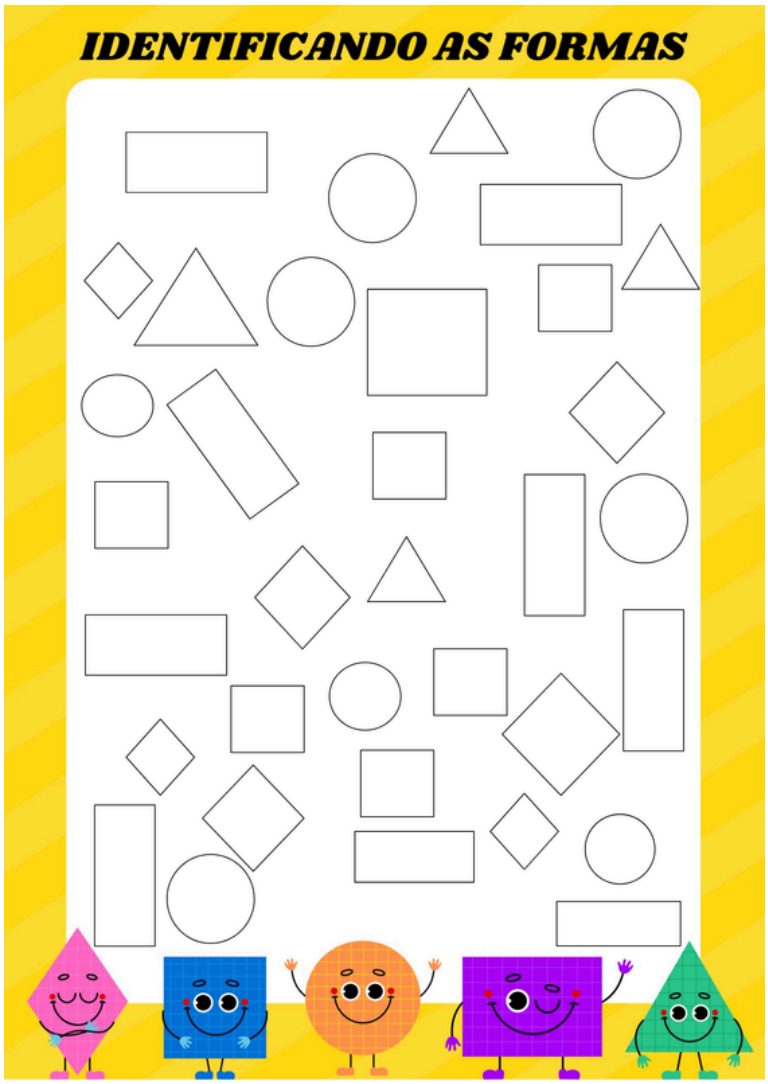
Objetivo de aprendizagem:
- Identificar figuras geométricas planas.

Objetos do conhecimento:
- Figuras geométricas planas.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SAEB (SPAECE)
EF01MA14	-

Material(is) necessário(s):
- Dado das figuras planas;
- Cartaz com várias figuras planas.

Como desenvolver:
- Apresente à turma as figuras geométricas planas;
- Convide um estudante por vez para lançar o dado das figuras planas. Solicite que o estudante diga o nome da figura geométrica indicada na face de cima do dado e a identifique, pintando-a no cartaz;
- Em seguida, convide outro estudante para realizar a mesma tarefa, repetindo a ação até que todos participem.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

22. ASSOCIANDO OBJETOS DO DIA A DIA AOS SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

Autora:

Naliane de Oliveira Amaro

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Associar objetos do dia a dia aos sólidos geométricos.

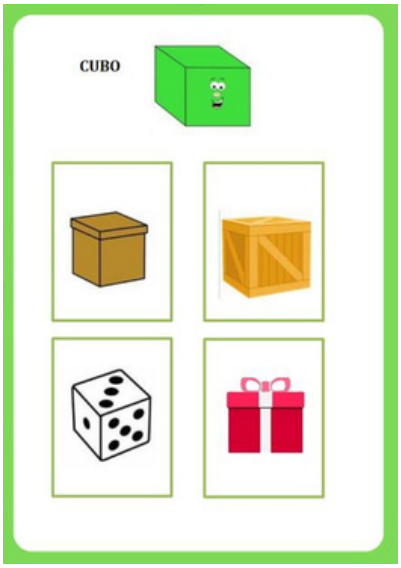
Objetos do conhecimento:
- Figuras geométricas espaciais: reconhecimento e relações com objetos familiares do mundo físico.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SAEB (SPAECE)
EF01MA13	-

Material(is) necessário(s):
- Cartazes;
- Cartinhas com imagens de objetos para recortar.

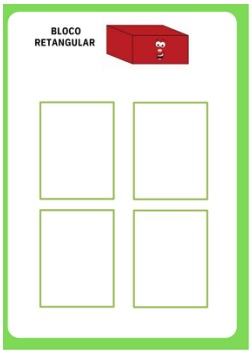
Como desenvolver:
- Exponha, no quadro ou na parede da sala, os cinco cartazes dos sólidos geométricos;
- Apresente e explore cada um dos sólidos: cubo, esfera, cone, cilindro e bloco retangular;
- Coloque no centro da sala as cartinhas com imagens dos objetos viradas para baixo;
- Convide um estudante para escolher uma cartinha e apresentar à turma o objeto que ele pegou;
- Pergunte ao estudante: **“ESSE OBJETO TEM A MESMA FORMA DE QUAL SÓLIDO GEOMÉTRICO?”;**
- O estudante deve responder à pergunta e associar o objeto ao sólido correspondente;
- Dessa forma, o estudante deverá fixar sua cartinha no cartaz correspondente ao sólido geométrico (ver exemplo abaixo);
- Repetir a ação até que todos os estudantes tenham participado.

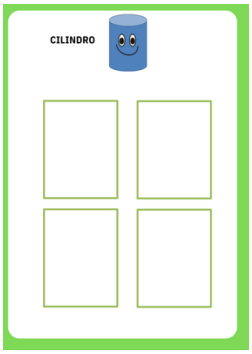
Exemplo:

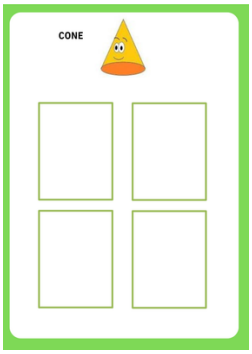


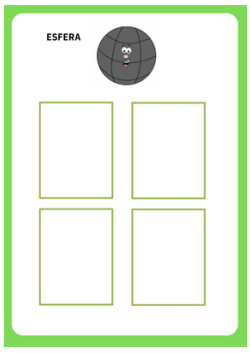


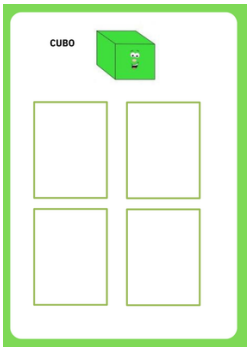












Link do anexo:
https://drive.google.com/drive/folders/1P16v2mEW_FbQC9KdPpahRcLuOZe84Or1?usp=drive_link

23. CORRIDA NÚMERO X QUANTIDADE

Autora:

Naliane de Oliveira Amaro

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

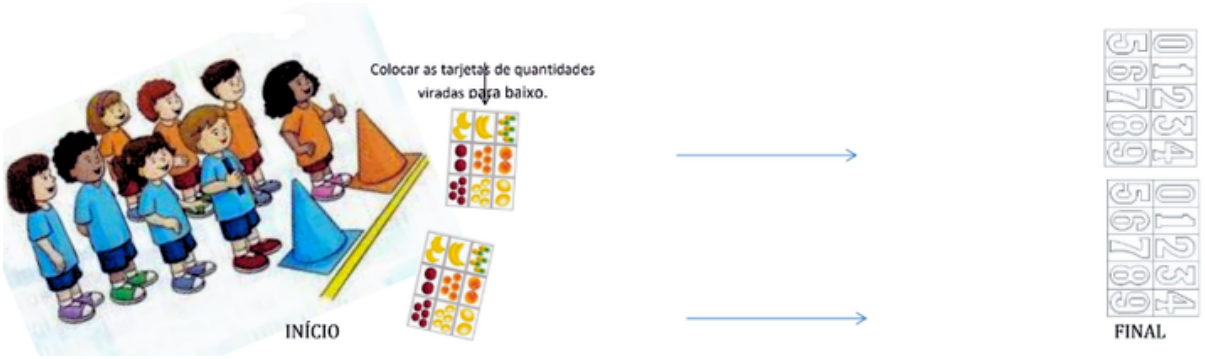
Objetivo de aprendizagem:
- Associar número a quantidade.

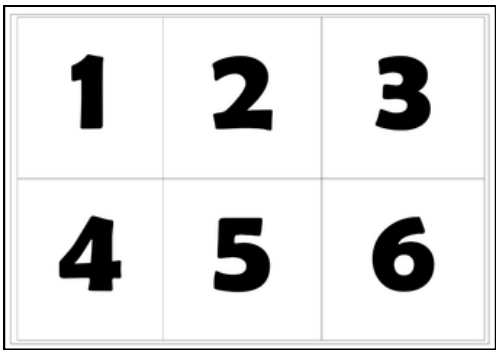
Objeto do conhecimento:
- Indicação de quantidade.

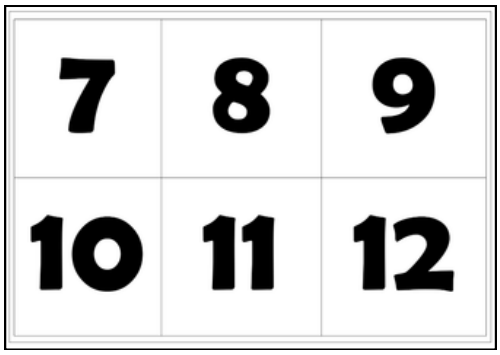
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA01	-

Material(is) necessário(s):
- Dois kits de tarjetas com numerais;
- Dois kits de tarjetas com conjuntos de elementos.

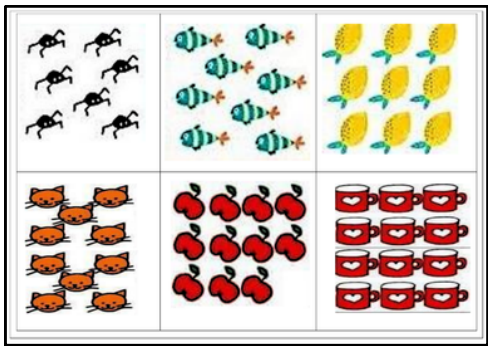
Como desenvolver:
- Divida a turma em dois grupos e disponha os estudantes em fila indiana;
- Marque o ponto de início das filas para a corrida;
- Coloque, no início de cada fila, as tarjetas com as imagens de conjuntos de elementos viradas para baixo ;
- Coloque as tarjetas com os numerais no ponto final demarcado para a corrida;
- Dê o sinal de início e informe aos estudantes que os primeiros de cada fila pegarão uma tarjeta com conjunto, farão a contagem da quantidade, correrão até o final demarcado da corrida e colocarão a tarjeta de quantidade sobre o respectivo numeral;
- Após fazer a correspondência entre número e quantidade, o estudante deve voltar para o final da fila e o próximo deve continuar;
- Ganhará a equipe que primeiro concluir corretamente a correspondência entre todas as tarjetas com número e as tarjetas com quantidades.











Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

24. TABULEIRO DAS DEZENAS E DAS UNIDADES

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

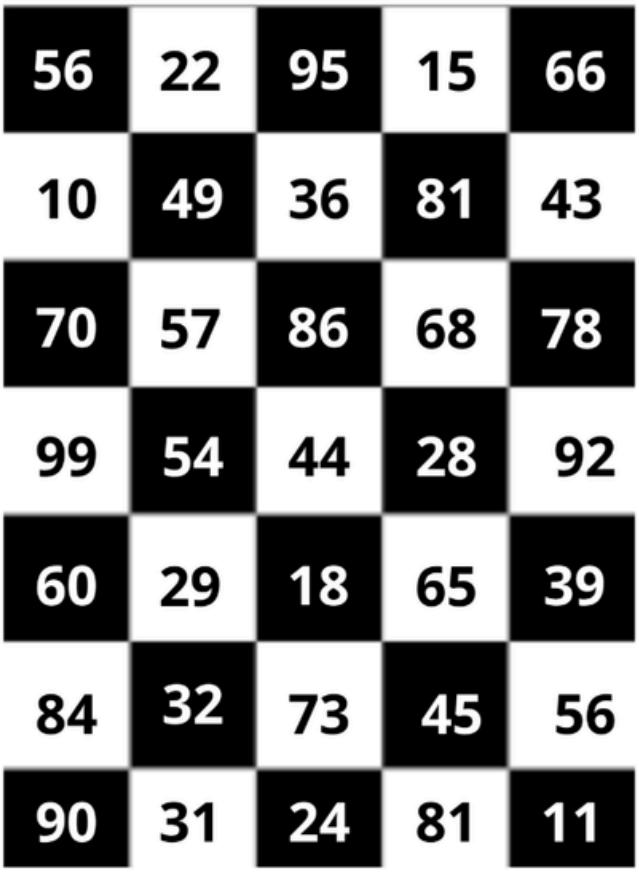
Objetivo de aprendizagem:
- Reconhecer a formação de números de até 3 ordens por meio de diferentes formas de compor e decompor.

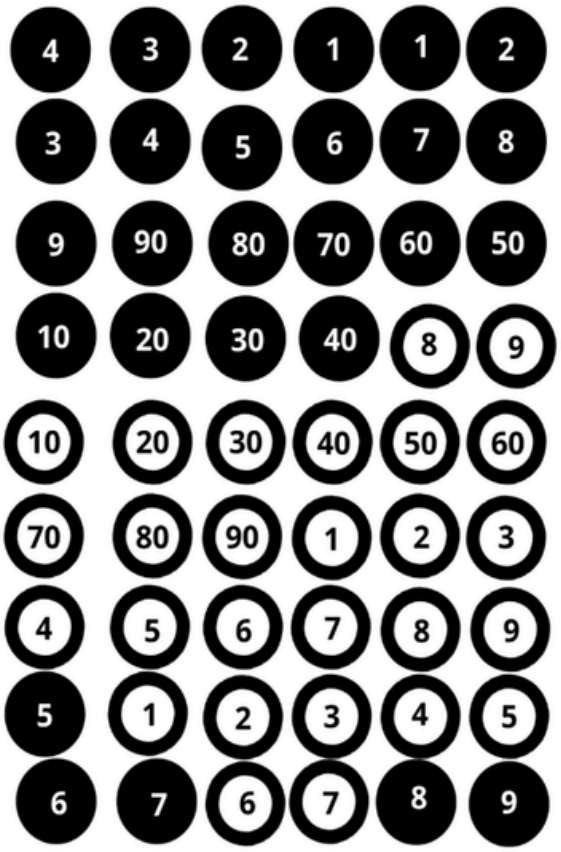
Objetos do conhecimento:
- Composição e decomposição de números naturais.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04	D15

Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro do jogo;
- Fichas para os jogadores;
- Fichas para sorteio dos números.

Como desenvolver:
- Apresente o tabuleiro para os estudantes;
- Explique que em cada casinha do tabuleiro existem números que podem ser decompostos em dezenas e unidades;
- Divida a turma em dois grupos;
- Entregue aos estudantes fichinhas circulares com números (1 a 9 representando as unidades e 10 a 90 representando as dezenas). Um grupo fica com as fichas brancas e outro com as fichas pretas;
- Realize o sorteio de um número;
- Informe aos grupos o número sorteado e a cor;
- Oriente os estudantes do grupo responsável pela cor sorteada a realizarem a decomposição do número sorteado e cobri-lo, com as fichas redondas, no tabuleiro;
- Vence o jogo o grupo que primeiro preencher a sua cor do tabuleiro.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

25. TRILHA DOS SINAIS

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 1° ano do Ensino Fundamental.

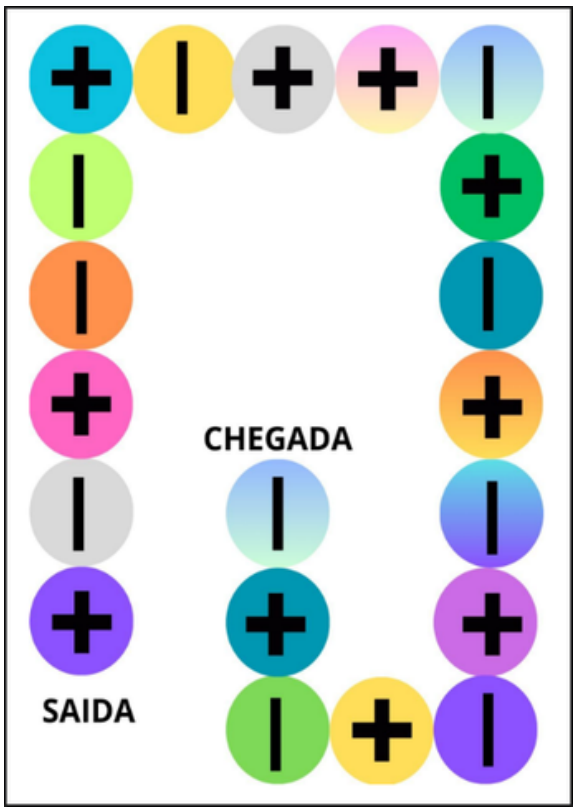
Objetivos de aprendizagem:
- Identificar e reconhecer os sinais de adição e subtração pensando em estratégias de cálculo.

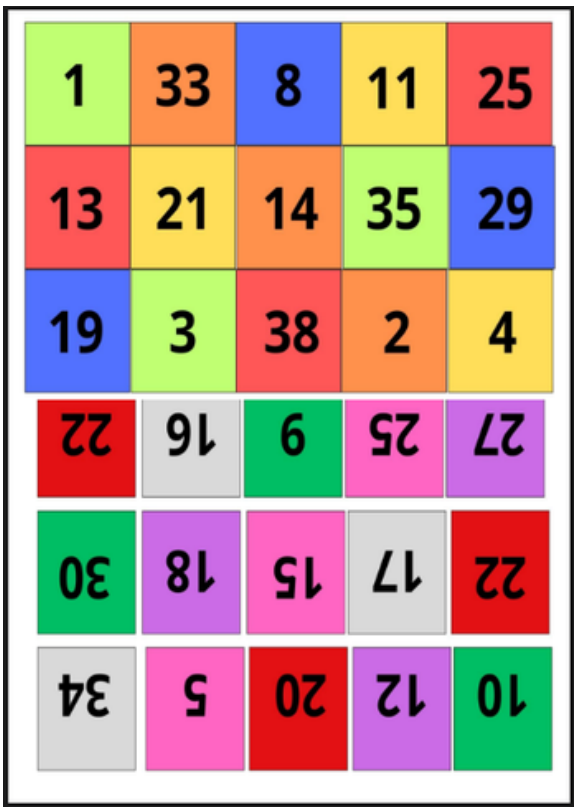
Objetos do conhecimento:
- Construção de fatos básicos da adição e da subtração: significados da adição (reunir e acrescentar) e significados da subtração (separar e retirar).

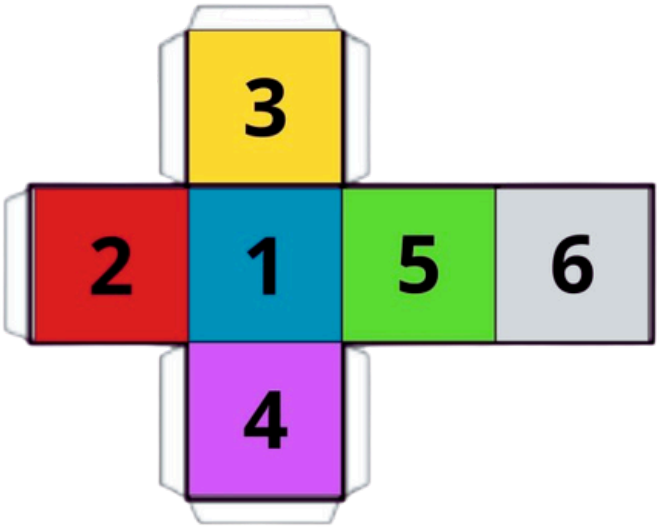
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF01MA06	D17

Material(is) necessário(s):
- Trilha dos sinais;
- Cartas do jogo;
- Dado.

Como desenvolver:
- Apresente a trilha para os alunos, composta por sinais de adição e de subtração;
- Divida a turma em grupos;
- Disponha, próximo a cada grupo, um monte de cartas virado para baixo;
- Cada grupo joga o dado que vai parar em um dos sinais (**+** ou **-**);
- Oriente o grupo a pegar duas cartas do monte (cada carta apresenta um número);
- O grupo indicará o resultado da operação, a partir do sinal e dos números obtidos nos dois passos anteriores;
- Após realizar a operação, se a resposta estiver correta, o grupo segue no jogo. Caso contrário, deve ceder a vez para o outro grupo.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

26. DADOS DA COMPOSIÇÃO

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

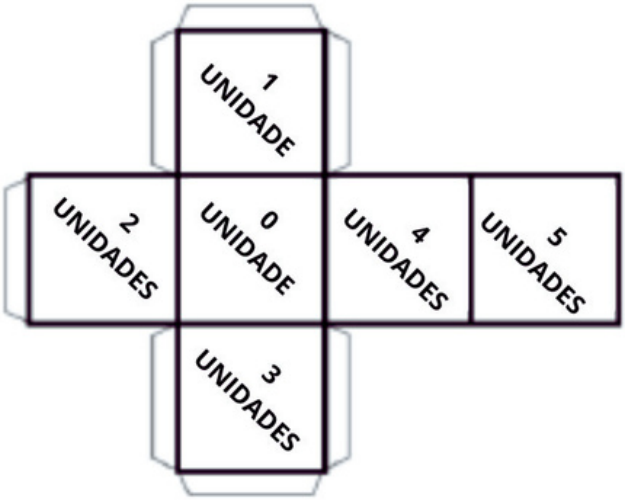
Objetivo de aprendizagem:
- Reconhecer a formação dos números de até três ordens por meio de diferentes formas de compor e decompor.

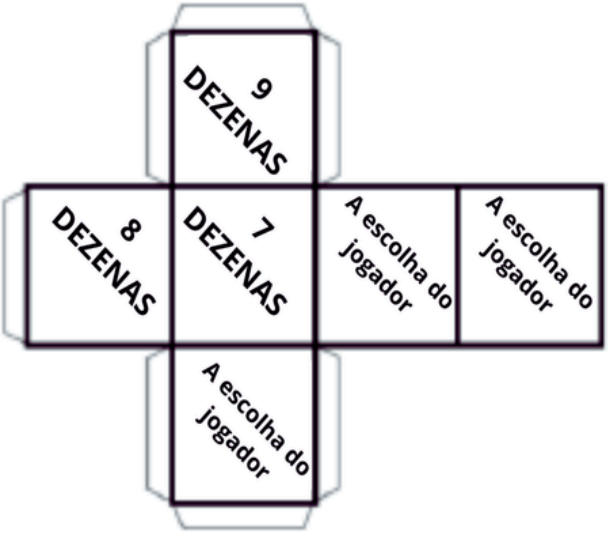
Objetos do conhecimento:
- Composição e decomposição de números naturais de até 3 ordens.

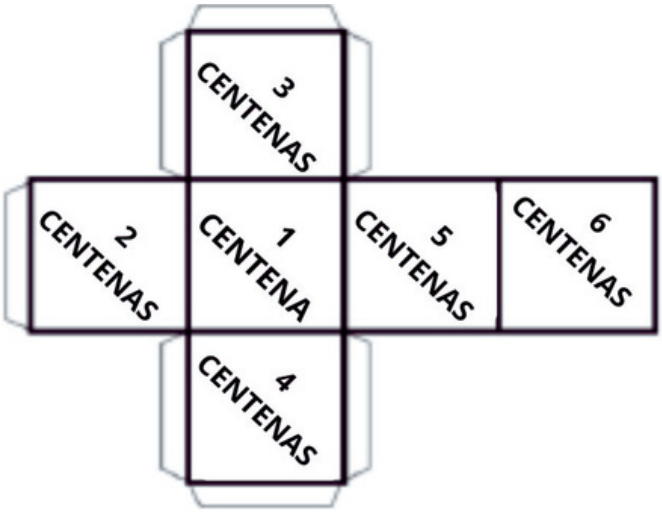
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04	D15

Material(is) necessário(s):
- Seis dados nomeados;
- Material dourado.

Como desenvolver:
- Apresente aos estudantes os seguintes dados (de 0 a 5 unidades, de 1 a 6 dezenas e de 1 a 6 centenas);
- Oriente os estudantes a jogarem o dado das centenas; em seguida, o dado das dezenas e, por fim, o dado das unidades;
- A partir dos resultados obtidos nos dados, os estudantes devem compor o número;
- Posteriormente, os estudantes devem repetir o processo, agora usando os outros três dados (de 6 a 9 unidades, de 7 a 9 dezenas e de 7 a 9 centenas);
- Caso o resultado obtido após o lançamento do dado seja “a escolha do jogador”, permita que o estudante escolha a quantidade de centenas, de dezenas ou de unidades;
- Permita que todas as crianças da turma tenham a oportunidade de lançar os dados pelo menos uma vez.







Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

27. TRILHA DO TEMPO

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivo de aprendizagem:
- Identificar as horas em relógios.

Objeto do conhecimento:
- Leitura de horas em relógios digitais e analógicos.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA19	D8

Material(is) necessário(s):
- Tabuleiro da Trilha do tempo;
- Marcadores em formato de ampulhetas;
- Perguntas dos envelopes.

Como desenvolver:
- Divida a turma em, no máximo, quatro grupos;
- Leia para a turma a história “O menino e o tempo”, livro da Coleção do PAIC Prosa e Poesia;
- Apresente a trilha aos alunos. Explique que há relógios de ponteiros e envelopes. Caso o marcador pare no relógio, solicite que o aluno leia a hora exata. Caso o marcador pare no envelope, solicite que leia a pergunta que está em anexo;
- Ao acertar a hora registrada no relógio ou a pergunta do envelope, o aluno avança uma casa;
- Caso o aluno esteja em uma casa numerada, ele simplesmente avança uma casa na rodada;
- Vence o jogo o grupo que primeiro chegar ao final da trilha.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

28. ROLETA DOS MESES DO ANO

Autora:

Antônia Marcella Jerônimo de Azevedo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano.

Objetos do conhecimento:
- Medidas de tempo.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA18	D8

Material(is) necessário(s):
- Roleta dos meses do ano;
- Calendários.

Como desenvolver:
- Apresente a roleta para os estudantes;
- Solicite que um dos alunos gire a roleta, que deverá parar em um dos meses do ano;
- Peça ao estudante que localize o calendário do mês sorteado;
- Informe ao estudante em qual dia da semana ocorrerá o 1° dia do mês sorteado;
- Oriente-o a preencher o calendário do referido mês, enumerando e realizando a leitura dos dias da semana;
- Por fim, o professor poderá propor desafios, tais como: marcar um X em todos os domingos, circular todos os sábados, pintar os feriados, entre outros.





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

29. QVL INTERATIVO

Autora:

Maria Ordelúcia Rodrigues Nobre

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Comparar e ordenar números naturais;
- Compor, decompor, identificar, ler e escrever números naturais de até três ordens.

Objetos do conhecimento:
- Composição e decomposição de números naturais de até três ordens.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04	D15

Material(is) necessário(s):
- Papel ofício ou A4;
- Cartolina;
- EVA;
- Saquinhos plásticos;
- Caixa de papelão.

Como desenvolver:
- Providencie o QVL (Quadro Valor de Lugar) para distribuição entre os alunos, um para cada. Elabore a tabela no editor de texto de sua preferência, imprima-a e cole-a em cartolina ou EVA;
- Escreva os algarismos de 0 a 9 em pequenos círculos de cartolina ou EVA (quatro de cada) e, em seguida, disponibilize-os em saquinhos. Cada aluno deverá receber um desses saquinhos;
- Utilize esse material para trabalhar composição, decomposição, adição e subtração de números naturais;
- O material pode ser trabalhado conjuntamente com o material dourado para que, simultaneamente à execução dos algoritmos, sejam realizadas a composição e a decomposição dos números;
- Providencie uma caixa para guardar todo o material confeccionado para que possa ser utilizado sempre que necessário.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

30. JOGO DA MEMÓRIA - ENCONTRE O PAR

Autora:

Maria Ordelúcia Rodrigues Nobre

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Comparar e ordenar números naturais;
- Compor, decompor, identificar, ler e escrever números naturais de até três ordens.

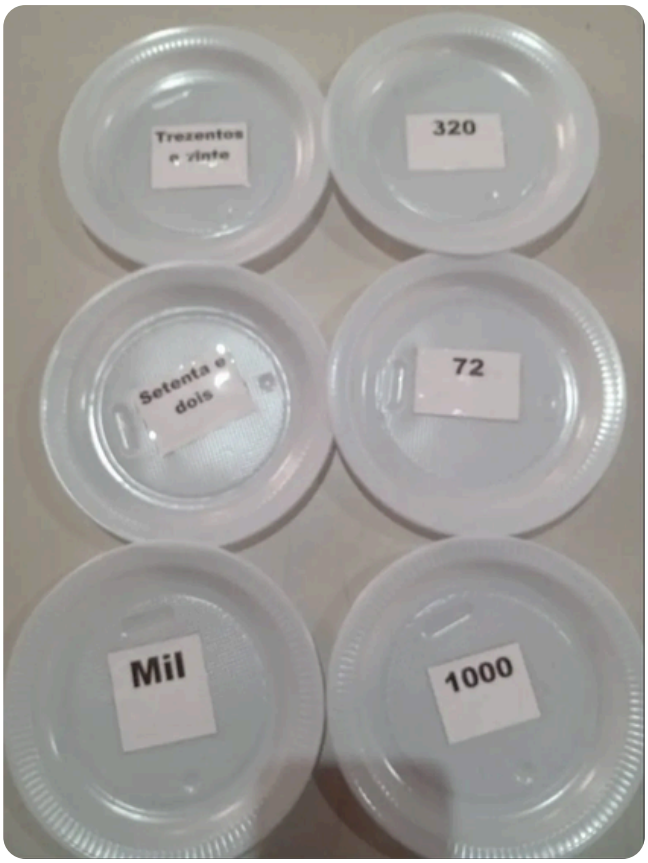
Objetos do conhecimento:
- Composição e decomposição de números naturais de até três ordens.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA04	D15

Material(is) necessário(s):
- Papel ofício ou A4;
- Pratos descartáveis;
- Cola.

Como desenvolver:
- Confeccione as fichas digitando os números e a escrita por extenso de cada um deles no editor de texto de sua preferência e imprima-as;
- Recorte as fichas e cole-as no interior dos pratos descartáveis;
- Distribua os pratos, virados para baixo, no chão;
- Oriente os alunos a seguirem a lógica do jogo da memória, formando pares (número - escrita por extenso);
- Por fim, após a formação dos pares, oriente os alunos a realizar a decomposição dos números encontrados com o auxílio do material dourado.

TREZENTOS E VINTE	320
SETENTA E DOIS	72
MIL	1000



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

31. DUELO DA ADIÇÃO

Autora:

Maria Elisangela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Resolver adições com números de um ou mais algarismos;
- Realizar cálculos utilizando estratégias próprias;
- Desenvolver o raciocínio lógico, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo;
- Identificar fatos fundamentais de adição;
- Calcular fatos de adição mentalmente utilizando estratégias próprias.

Objeto do conhecimento:
- Resolução de fatos fundamentais da adição.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA05; EF02MA06	D17

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com operações de adição;
- Cartinhas com as respostas das operações.

Como desenvolver:
- Prepare com antecedência as tarjetas com as operações de adição (2 cópias de cada);
- Prepare cartas com os respectivos resultados dessas operações (2 cópias de cada);
- Divida a turma em dois grupos;
- Disponha, próximo de cada grupo, os resultados e, na frente, a uma distância de aproximadamente 3 metros, coloque as operações;
- Ao seu sinal, um componente da equipe por vez deve pegar um resultado e correr até as operações, identificando a operação correspondente. Ao encontrá-la, deve colocar o resultado em cima da operação, volta para a equipe e permite que outro componente da equipe realize a mesma ação. As duas equipes devem realizar as ações concomitantemente;
- Vence a equipe que primeiro finalizar, desde que todos os resultados/operações estejam corretos;
- Ao finalizar, o professor pode fazer as intervenções necessárias.

1 + 2 + 3
2 + 1 + 1
6 + 3 + 1

13	14
26	17
4	6

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

32. CIRCUITO MATEMÁTICO DAS OPERAÇÕES

Autora:

Maria Elisangela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

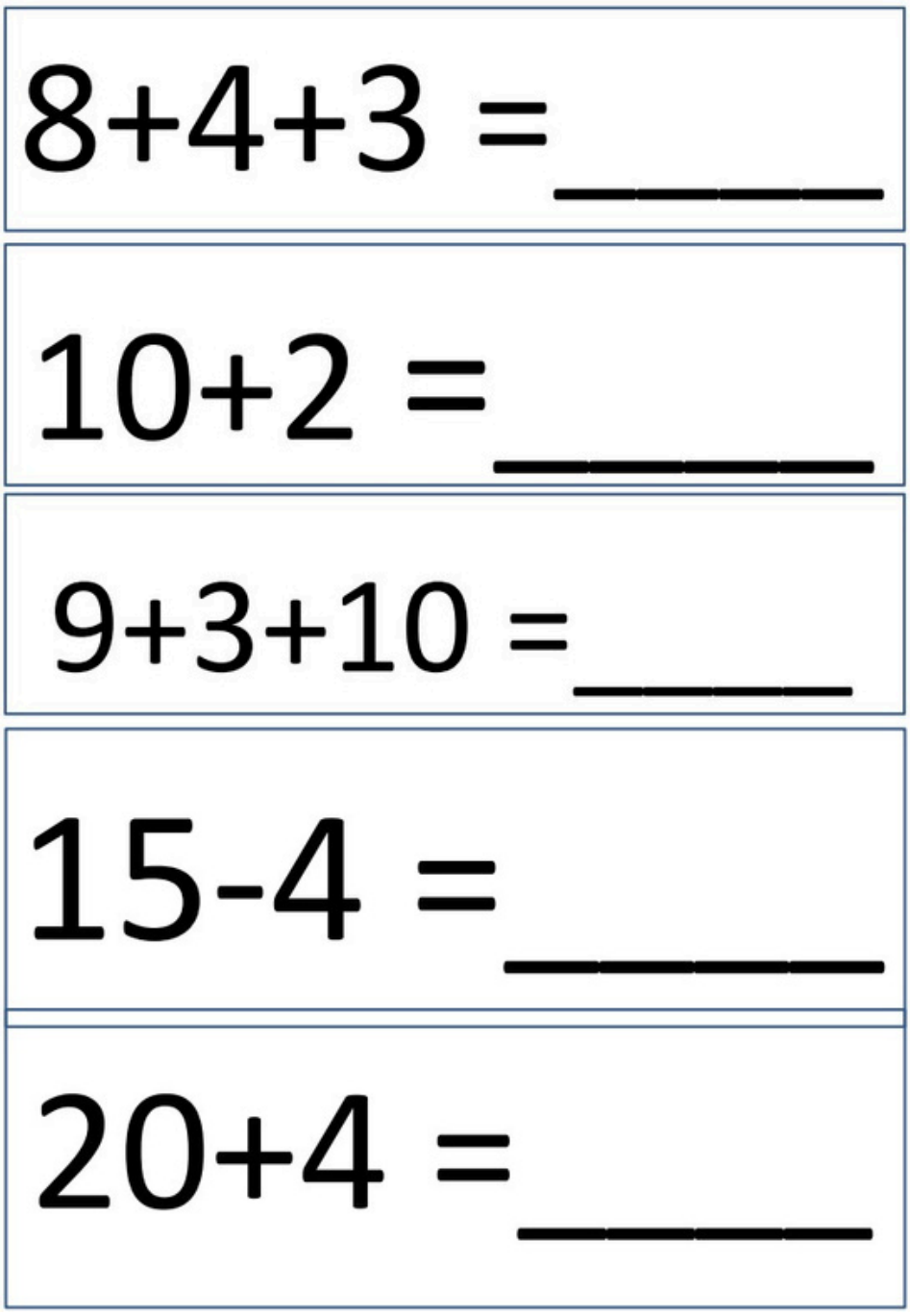
Objetivos de aprendizagem:
- Resolver adições e subtrações com números de um ou mais algarismos;
- Realizar cálculos utilizando estratégias próprias;
- Desenvolver o raciocínio lógico, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo;
- Identificar fatos fundamentais da adição e da subtração;
- Calcular fatos da adição e/ou da subtração mentalmente utilizando estratégias próprias.

Objeto do conhecimento:
- Resolução de fatos fundamentais da adição e/ou da subtração.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA05; EF02MA06	D17

Material(is) necessário(s):
- Tarjetas com fatos da adição e da subtração.

Como desenvolver:
- Prepare com antecedência as tarjetas com os fatos da adição e da subtração (2 cópias de cada);
- Divida a turma em dois grupos;
- Explique que os alunos deverão organizar-se em filas. Ao sinal do professor, o primeiro da fila deverá correr à frente, responder à operação, correr de volta para a fila e tocar na mão do próximo colega, que repetirá o mesmo procedimento até que todas as operações tenham sido resolvidas;
- Quando todos os fatos tiverem sido respondidos, a equipe grita: **TERMINEI!**
- Aguarde a outra equipe concluir. Em seguida, verifique se as respostas da equipe que primeiro terminou estão corretas;
- Vence a equipe que primeiro concluir, desde que todas as respostas estejam corretas;
- Por fim, o professor deve fazer as intervenções necessárias, realizando a leitura dos fatos e refletindo sobre as respostas.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

33. CONSTRUINDO GRÁFICOS

Autora:

Maria Elisangela dos Santos Arcanjo

Público recomendado: Estudantes do 2° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Pesquisar informações acerca dos colegas de sala;
- Coletar e organizar dados;
- Preencher tabela simples com dados relativos à sala de aula;
- Preencher gráficos de colunas simples.

Objetos do conhecimento:
- Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e em gráficos de colunas.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF02MA23	-

Material(is) necessário(s):
- Tabelas impressas para a pesquisa.

Como desenvolver:
- Entregue aos alunos uma tabela e peça que façam uma pesquisa com os colegas de classe acerca do mês de aniversário de cada um, de modo que cada aluno pesquise 5 colegas;
- Após todos realizarem a pesquisa, monte, junto com os alunos, um gráfico com o título: ANIVERSARIANTES DO 2° ANO. Caso prefira, solicite que cada aluno produza sozinho seu gráfico;
- Realize a leitura do gráfico e o exponha em uma parte específica da sala (cantinho da matemática);
- Outros temas também podem ser pesquisados, tais quais brincadeiras preferidas, frutas preferidas, brinquedos preferidos e filmes favoritos.

Nº	NOME DO COLEGA	MÊS DE ANIVERSÁRIO
01		
02		
03		
04		
05		

Nº	NOME DO COLEGA	MÊS DE ANIVERSÁRIO
01		
02		
03		
04		
05		

Nº	NOME DO COLEGA	MÊS DE ANIVERSÁRIO
01		
02		
03		
04		
05		

Nº	NOME DO COLEGA	MÊS DE ANIVERSÁRIO
01		
02		
03		
04		
05		

Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

34. DOMINÓ DAS GRANDEZAS E MEDIDAS

Autor:

Iago Douglas Barros Araujo

Público recomendado: Estudantes do 3° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:
- Identificar grandezas, unidades de medida padronizadas e não padronizadas dessas grandezas e os instrumentos utilizados para medi-las.

Objetos do conhecimento:
- Reconhecimento de grandezas (comprimento, massa, capacidade e tempo), de unidades de medida e do uso dessas medidas em situações do cotidiano;
- Reconhecimento dos instrumentos de medição.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF03MA17; EF03MA18	-

Material(is) necessário(s):
- 20 peças impressas e recortadas.

Como desenvolver:
- Defina que a peça de saída será a régua/régua. Caso nenhum participante tenha essa peça, os jogadores deverão decidir a melhor forma de iniciar o jogo;
- Organize grupos com 2 a 4 participantes;
- Distribua 5 peças para cada participante;
- Estabeleça que o próximo a jogar será aquele que estiver à direita do participante que iniciou o jogo;
- Explique que o jogo seguirá as regras do dominó tradicional. No entanto, cada participante poderá encaixar apenas peças relativas à mesma grandeza. Por exemplo: se a peça exposta for a régua/régua, poderá ser encaixada qualquer peça que contenha algo relacionado a comprimento, seja uma unidade de medida (padronizada ou não padronizada), um instrumento de medida, algum objeto ou situação relacionada;
- Vencerá o jogo aquele que encaixar, no dominó, todas as suas peças;
- Caso haja “fechamento” da partida, o vencedor será aquele que possuir a menor quantidade de peças na mão.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

35. QUAL NÚMERO SUSTENTÁVEL EU SOU?

Autor:

Iago Douglas Barros Araujo

Público recomendado: Estudantes do 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Permitir que os alunos tenham acesso a informações relevantes sobre o uso responsável da água e possibilitar que eles possam praticar a resolução de expressões numéricas simples, bem como compreender melhor diversos conceitos relacionados aos números naturais, tais como: ordem, múltiplos e divisores.

Objetos do conhecimento:

- Expressões numéricas envolvendo números naturais;
- Ordem, múltiplos e divisores de números naturais.

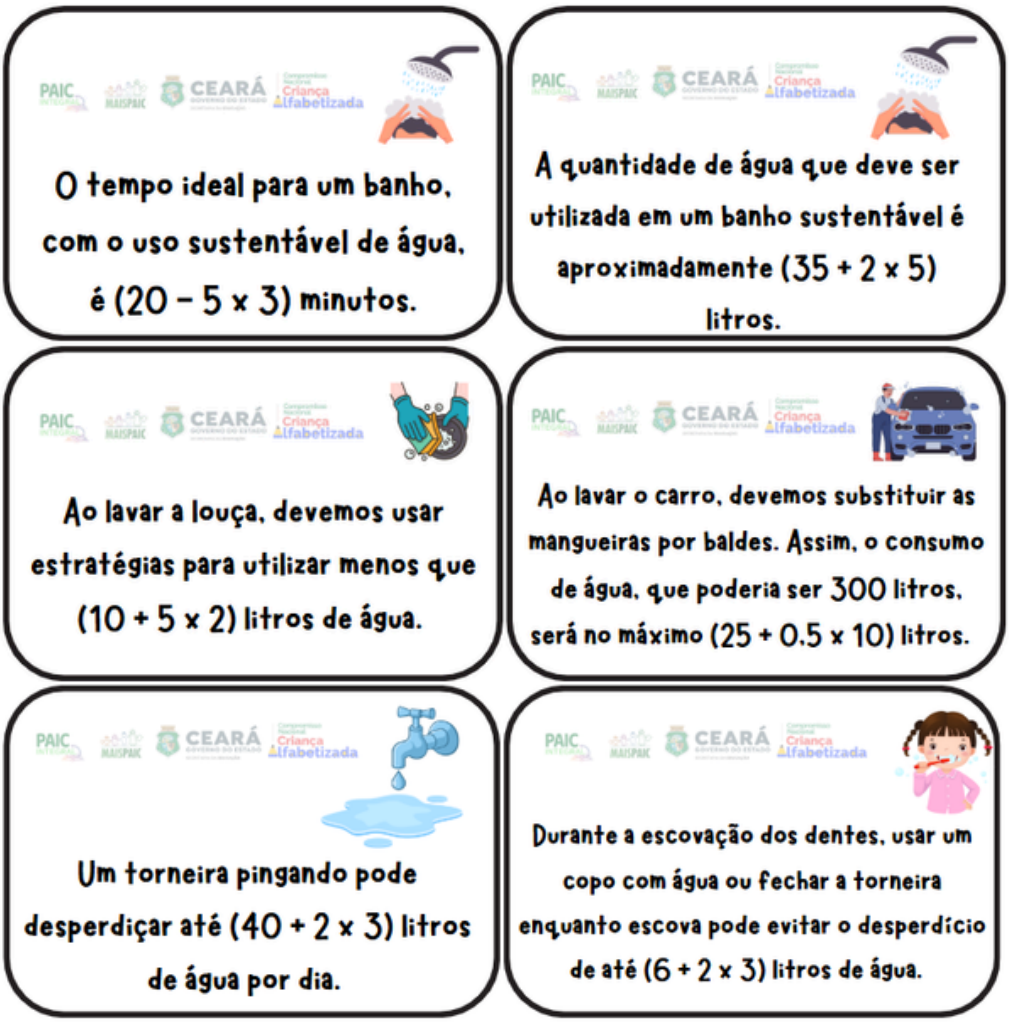
HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF05MA08	D17; D18

Material(is) necessário(s):

- Cartas impressas e recortadas contendo expressões numéricas e informações sobre o uso responsável de água;
- Fita gomada.

Como desenvolver:

- Divida a turma em grupos de seis componentes;
- Os alunos de cada equipe devem anexar à testa uma das cartinhas (sem olhar o seu conteúdo);
- Inicialmente, os estudantes devem resolver as expressões das cartinhas que estão na testa dos seus colegas e anotar os resultados (o professor deve passar nos grupos para conferir se as respostas estão corretas);
- O intuito é que cada estudante descubra o número resultante da expressão numérica anexada à sua testa;
- Para atingir o objetivo do jogo, os alunos precisam fazer perguntas aos demais componentes da sua equipe, cujas respostas sejam “SIM” ou “NÃO”. Por exemplo, a fim de descobrir seu número, um estudante pode fazer as seguintes perguntas: “Estou localizado entre 2 e 10?”, “Sou divisível por 2?”, entre outras;
- Ao acertar o número, cada componente deve ler em voz alta a informação sobre o uso sustentável da água contida em sua cartinha, para que todos os estudantes da equipe tenham ciência dessas informações.



Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

36. MATEMÁTICA AMBIENTAL

Autor:

Iago Douglas Barros Araujo

Público recomendado: Estudantes do 5° ano do Ensino Fundamental.

Objetivos de aprendizagem:

- Abordar, sob uma perspectiva interdisciplinar, a unidade temática de grandezas e medidas, com ênfase na conversão entre as principais unidades de medida padronizadas, em contextos relacionados à preservação do meio ambiente, à utilização dos recursos naturais, aos impactos ambientais e às mudanças climáticas, tais como reciclagem, agricultura familiar, agronegócio e aquecimento global.

Objetos do conhecimento:

- Conversão entre unidades de medida padronizadas de capacidade e massa;
- Comparações de temperaturas em diferentes municípios do Ceará e regiões do Brasil ou em discussões sobre o aquecimento global.

HABILIDADES DCRC	MATRIZ SPAECE/ SAEB
EF04MA20; EF04MA23; EF04MA24; EF05MA19	D6; D7

Material(is) necessário(s):

- 1 tabuleiro em formato A3, formado por uma trilha de 28 casas. A legenda do tabuleiro apresenta uma breve contextualização de cada uma das temáticas abordadas na atividade e seus respectivos símbolos, a saber: reciclagem, agronegócio, agricultura familiar e temperaturas. Em cada uma das casas, constará um desses símbolos, sendo que os do agronegócio e os da agricultura familiar aparecerão juntos na mesma casa, devido à comparação que será realizada entre essas duas técnicas. Além disso, algumas casas podem conter as palavras “COMPARTILHE” ou “ELABORE”;
- 1 dado comum (formato cúbico) e pinos (ou objetos semelhantes) de cores distintas para marcação da posição dos estudantes na trilha;
- 24 cartas contendo questões envolvendo conversão entre unidades de medida, assim distribuídas: 8 cartas abordando o contexto da reciclagem, 8 cartas envolvendo a comparação entre temperaturas de diferentes municípios do Ceará e de regiões do Brasil, bem como informações sobre o aquecimento global, e 8 cartas tratando de situações que envolvam o comparativo entre o agronegócio e a agricultura familiar.

Como desenvolver:

- Inicialmente, organize sobre uma mesa o tabuleiro e as 24 cartas, viradas para cima e distribuídas em 3 montes (1 monte com as cartas sobre reciclagem, 1 monte com as cartas sobre temperaturas e 1 monte com as cartas sobre agronegócio versus agricultura familiar);
- Os alunos devem posicionar seus pinos no início da trilha do tabuleiro e, em seguida, decidir, da forma que preferirem, quem iniciará a atividade;
- Na vez de cada estudante, deverá lançar o dado e observar o número da face que ficará voltada para cima;

- A fim de avançar um número de “casas” equivalente ao valor obtido no dado, o estudante deve observar o símbolo que consta na “casa” que pretende atingir, selecionar uma carta referente à temática relacionada ao símbolo, lê-la em voz alta e tentar respondê-la. Caso acerte, o estudante terá o direito de ocupar a referida “casa”;
- Caso o aluno, ao lançar o dado, perceba que a “casa” que pretende ocupar corresponde à ação COMPARTILHE, deverá compartilhar com os demais participantes alguma ação que ele ou a sua família pratique com o objetivo de preservar o meio ambiente;
- Caso o aluno, ao lançar o dado, perceba que a “casa” que pretende ocupar corresponde à ação ELABORE, deverá elaborar uma questão semelhante às contidas nas demais cartas, sobre qualquer uma das temáticas abordadas na atividade, e o professor analisará se a situação elaborada está de acordo com o esperado. Como alternativa, pode-se solicitar que os demais estudantes da equipe elaborem a questão, para que o aluno que estiver em sua vez de jogar possa respondê-la.



QUESTÃO 1

Para obter 1 kg de latinhas de refrigerante para reciclagem, precisamos juntar, aproximadamente, 68 latinhas. Quantas latinhas precisamos juntar para obter 500 g de material reciclável?

QUESTÃO 2

1 kg de papel reciclável equivale a cerca de 200 folhas de papel sulfite usadas. Quantos gramas de papel reciclável equivalem a 100 dessas folhas?

QUESTÃO 5

Uma ONG recolhe, para reciclagem, óleo de cozinha usado e o armazena em baldes de 10 L. Se cada família de uma comunidade doar 2500 mL de óleo usado, quantas doações serão necessárias para encher um balde?

QUESTÃO 6

João captou 24 L de água da chuva para reaproveitar na lavagem do seu carro. Quantos mililitros de água da chuva João captou?

QUESTÃO 3

Paulo juntou 5 caixas de suco de 200 mL para reciclagem. Todas essas caixas juntas são capazes de armazenar quantos litros de suco?

QUESTÃO 4

A massa de uma garrafa PET de 2 L pronta para a reciclagem é, em média, 50 g. Qual é, em miligramas, a massa dessa garrafa?

QUESTÃO 7

A massa de um frasco de sabonete líquido vazio é, aproximadamente, 40 g. Quantos frascos são necessários para juntar 1.2 kg de plástico reciclável?

QUESTÃO 8

A massa de uma embalagem de leite vazia é, aproximadamente, 30 g. Quantas embalagens destas são necessárias para juntar 90 g de material reciclável?

QUESTÃO 9

Uma propriedade da agricultura familiar produz 1000 kg de alimentos variados por hectare, enquanto uma propriedade do agronegócio produz 2000 kg de soja por hectare. Quantas toneladas de alimentos são produzidos, por hectare, em cada caso?

QUESTÃO 10

Uma propriedade da agricultura familiar utiliza 15000 L de água por mês. Já uma fazenda do agronegócio utiliza 75000 L no mesmo período. Qual é a diferença, em litros, entre as quantidades de água utilizadas pelas duas propriedades?

QUESTÃO 13

Em uma fazenda do agronegócio, são usados 30 L de agrotóxicos por hectare. Em uma propriedade da agricultura familiar, o uso é de aproximadamente 2 L por hectare. Quantos mililitros de agrotóxico são utilizados por hectare em cada caso?

QUESTÃO 14

Uma colheitadeira do agronegócio consome 120 L de diesel por dia. Um agricultor familiar utiliza uma máquina simples que consome apenas 15 L de diesel por dia. Quantos mililitros de diesel a mais a colheitadeira do agronegócio consome por dia?

QUESTÃO 11

O desmatamento causado pelo agronegócio avançou 7500 hectares em um ano. A agricultura familiar desmatou apenas 250 hectares no mesmo período. Quantos hectares a mais o agronegócio desmatou em relação à agricultura familiar?

QUESTÃO 12

Uma propriedade da agricultura familiar produz 800 kg de alimentos com uso de 10000 L de água. Uma propriedade do agronegócio produz 1600 kg de grãos com 50000 L de água. Qual das duas propriedades utiliza menos água para uma produção de 1600 kg?

QUESTÃO 15

Um grupo da agricultura familiar decidiu reduzir em 50% o uso de agrotóxicos em suas plantações. Antes, esse grupo utilizava 30 L de agrotóxicos por mês. Quantos litros de agrotóxicos, por mês, esse grupo passará a utilizar?

QUESTÃO 16

Uma fazenda do agronegócio gera cerca de 250 kg de embalagens plásticas de agrotóxicos por mês. Em uma fazenda da agricultura familiar, esse número é de 10 kg por mês. Quantos gramas de embalagens plásticas a mais o agronegócio gera por mês?

QUESTÃO 17

Em um dia de inverno, a temperatura em Guaramiranga (CE) chegou a 15 °C, enquanto em Fortaleza (CE), no mesmo dia, a temperatura era de 25 °C. Qual foi a diferença entre as temperaturas das duas cidades nesse dia?

QUESTÃO 18

Observe as temperaturas registradas ao meio-dia em quatro municípios cearenses: Caucaia (31 °C), Juazeiro do Norte (33 °C), Crateús (34 °C) e Sobral (35 °C). Qual cidade estava com a maior temperatura? E qual estava com a menor temperatura?

QUESTÃO 21

Pesquisas mostram que a temperatura média da Terra aumentou cerca de 1,2 °C nos últimos 100 anos. Se a temperatura média há 100 anos era 13,5 °C, qual é a temperatura média atual?

QUESTÃO 22

Com o aumento das áreas asfaltadas e a retirada de árvores, cidades como Fortaleza têm registrado temperaturas mais altas do que as do interior do estado. Se, em certo dia, a cidade de Fortaleza registrou 32 °C e uma cidade vizinha, como Maranguape, registrou 26 °C, qual foi a diferença entre as temperaturas registradas?

QUESTÃO 19

Em 1980, a temperatura média global era de 14,2 °C. Em 2020, passou para 15,9 °C. Em quantos graus Celsius aumentou a temperatura média do planeta nesse período?

QUESTÃO 20

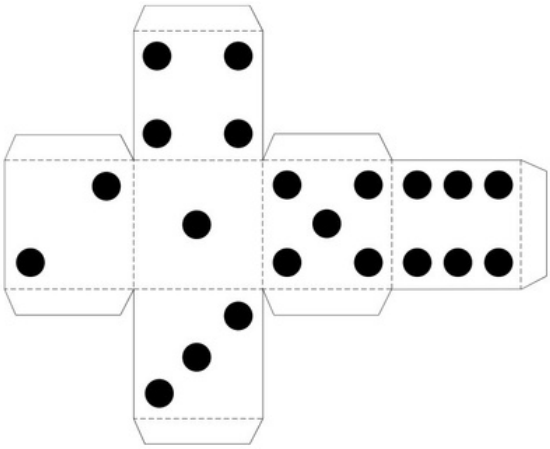
Em uma pequena cidade do interior, a temperatura no mês de junho, há 30 anos, era em média 17 °C. Hoje, a média no mesmo mês é de 21 °C. Em quantos graus Celsius a temperatura média desta cidade aumentou?

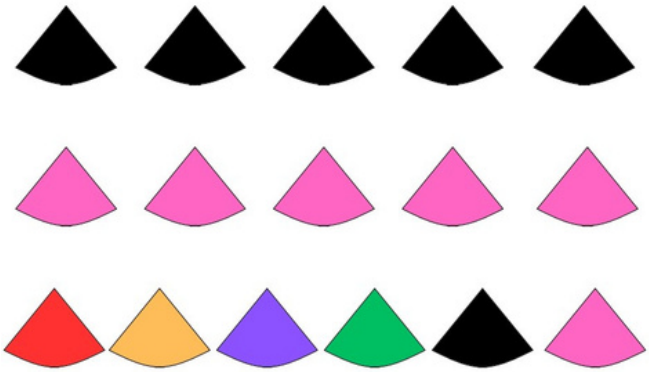
QUESTÃO 23

No verão, as temperaturas máximas em três capitais brasileiras foram: Belo Horizonte (30 °C), Recife (33 °C), Porto Alegre (28 °C). Qual dessas cidades estava com a temperatura mais alta? E qual com a mais baixa?

QUESTÃO 24

Em Crato (CE), em um mesmo dia, a temperatura às 7h da manhã era de 25 °C, e à tarde chegou a 33 °C. Qual foi a diferença entre as temperaturas registradas pela manhã e pela tarde?





Link do anexo:
https://drive.google.com/file/d/1wyxkG_1Bn7zt9gi1qKGp4fxYOS1Puefj/view?usp=drive_link

Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa - COPEM/SEDUC

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ