

Sugestão de rotina de estudos 1º ao 5º ano

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
<p>06 e 07 anos Contagem/sequência numérica/adição e subtração simples/ 1 jogo on line De Matemática (se tiver acesso à internet)</p> <p>01 jogo com sucata Matemática</p> <p>Os jogos podem ser registrados no caderno</p> <p>08 a 10 anos https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/matematica-a-jogo-da-multiplicacao</p> <p>https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/jogo-da-memoria-crescente-e-decrescente Multiplicação(tabuada /problemas Divisão</p>	<p>06 e 07 anos Leitura/escrita Para ler e pintar http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/eu00007a.pdf</p> <p>08 a 10 anos</p> <p>Proposta de produção 1 – abaixo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hcXnPrnVbq8</p> <p>o link acima leva a um texto do gênero memória apenas para apreciar. O texto a ser escrito pode ser menos longo. A proposta é de registro escrito.</p>	<p>06 e 07 anos -JOGOS ONLINE (ALFABETIZAÇÃO EM LINKS ABAIXO) -Fazer lista de produtos de limpeza/higiene -Leitura online Ouvir história https://www.youtube.com/watch?v=ZhGHEZ UzQX0</p> <p>-Fazer lista de cores/animais.</p> <p>..</p> <p>08 a 10 anos https://www.youtube.com/watch?v=ar4L3BsBqg</p> <p>Sugestão: Planejar e escrever um outro final para a história O GATO DE BOTAS</p>	<p>06 e 07 anos Jogo pintando o sete; Nunca 10-relacionados abaixo; Bolicho -Fazer o registro no caderno das sugestões de problemas simples que os joguinhos podem proporcionar.</p> <p>08 a 10 anos Jogos on line de multiplicação e divisão https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/matematica-jogo-da-multiplicacao Sugestão: fazer o registro dos resultados e depois construir a tabuada no caderno</p>	<p>De livre escolha- com possibilidades de uso do material abaixo e links para pesquisa.</p>

JOGO PINTANDO O SETE

No jogo “Pintando o sete”, as crianças são solicitadas a cobrir os números de acordo com a soma de dois dados comuns. O tabuleiro do jogo é mostrado a seguir.

Chama a atenção o fato de o tabuleiro não possuir o número 1. Isso ocorre porque é impossível obter o número 1 com a soma de dois dados. A discussão sobre esta simples característica já é um aprendizado importante.

2	3	4	5	6		
8	9	10	11	12		
7	7	7	7	7	7	7

“NUNCA” 10

a) Aprendizagem: Perceber e compreender os princípios do Sistema de Numeração Decimal: aditivo, posicional e decimal; compor e decompor números na base 10.

b) Material:

– 1 dado comum – aproximadamente 200 palitos de picolé ou outro material de contagem – aproximadamente 30 liguinhas elásticas ou outro material para amarrar – folha de caderno para registrar a pontuação

OBSERVAÇÃO: Se utilizar tampinhas de garrafa ou sementes, por exemplo, pode-se utilizar copinhos para ir fazendo os grupinhos



Nomes				
1ª Rodada				
2ª Rodada				
Sub-total				
3ª Rodada				
Sub-total				
4ª Rodada				
Sub-total				
5ª Rodada				
Sub-total				
6ª Rodada				
Sub-total				
7ª Rodada				
Sub-total				
8ª Rodada				
Total de pontos				

Essa tabela de registro pode ser feita no caderno

c) Número de jogadores: 3 a 5 participantes. (3º, 4º e 5º ano)

d) *Regras:*

- Cada um dos jogadores, na sua vez, lança o dado.
- O número que sair no dado corresponde à quantidade de pontos da rodada, que deverá ser pega em palitos de picolé e registrada na planilha.
- Na rodada seguinte, pega-se novamente a quantidade de palitos de picolé que sair na jogada do dado.
- Ao completar 10 palitos, a criança enlaça-os com a linguinha elástica, formando um agrupamento de 10 unidades, e assim sucessivamente.
- Ganha o jogo quem fizer mais pontos ao final de 8 rodadas.

Variações:

- 1) Podem ser mais rodadas.

- 2) Podem ser lançados dois dados comuns, cuja soma das faces superiores corresponda à quantidade total de palitos de picolé a serem pegos.
- 3) Podem ser lançados dois dados comuns, cuja multiplicação das faces superiores corresponda à quantidade total de palitos de picolé a serem pegos.
- 4) Podem ser utilizados outros materiais, tais como: material dourado, tampinhas de garrafa de cores diferentes (por exemplo, cada tampinha verde vale dez tampinhas amarelas, e assim por diante), sementes (por exemplo: uma semente de feijão vale dez de milho, e assim por diante), dinheirinho de papel, etc.

e) Problematizando:

Com vistas a ampliar as potencialidades do jogo com relação ao trabalho com a contagem, o professor poderá fazer questionamentos, como: *Quantos pontos fez o ganhador do jogo? Quantos grupos de 10 há nessa quantidade de pontos?*

Além disso, poderá se trabalhar com as diversas maneiras de somar 10. Por exemplo, em uma situação em que uma criança possui 4 pontos, pode-se perguntar quanto ela precisa tirar no dado para formar um grupo de 10 na próxima jogada. Pode-se instigar as crianças a preverem situações que são possíveis ou impossíveis, perguntando para um aluno que tem 2 pontos se é ou não possível para ele formar um grupo de 10 na próxima jogada.

Se for considerado o momento adequado, pode-se formular perguntas como: *Quantos pontos de diferença há entre dois jogadores? Quantos pontos faltam para o segundo lugar empatar o jogo?* Situações dessa natureza podem ser úteis para o trabalho com as ideias do campo aditivo.

Ao propor esse tipo de situação, que estabelece relações entre quantidades de dois ou mais jogadores, tem-se uma oportunidade para explorar as diferentes formas de registros, sejam elas convencionais ou não.

JOGO DAS OPERAÇÕES

Colaboração de Anemari Roesler Luersen
Vieira Lopes, Liane Teresinha Wendling
Roos e Regina Ehlers Bathelt.



a) Aprendizagem:

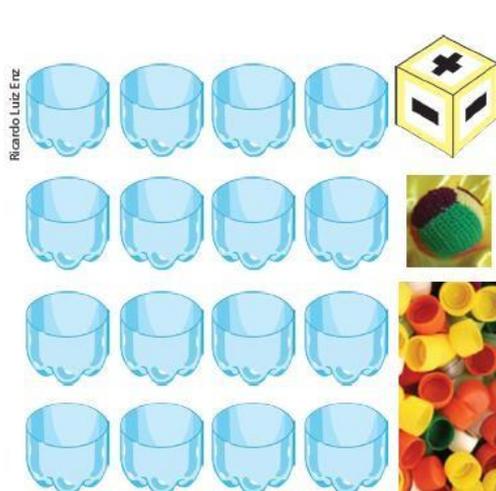
Resolver adições e subtrações em situações-problema referentes ao campo aditivo. b)

Material: – 1 dado com os símbolos da adição e da subtração – 1 tabuleiro feito com garrafas PET cortadas (compartimentos) e organizadas conforme imagem a seguir ou copinhos descartáveis.

– 1 bola pequena (pode ser uma bola feita de papel ou de meia) – tampinhas de garrafa PET

Obs.: Em cada compartimento do tabuleiro (garrafas PET cortadas), devem ser colocadas quantidades diferentes de tampinhas. Essas quantidades variam de acordo com as dificuldades que se pretende trabalhar em relação à resolução das adições e das subtrações.

– 1 quadro para registro



	1ª rodada			2ª rodada			Total de pontos
	Lançamentos	Registro da operação*	Resultado	Lançamentos	Registro da operação*	Resultado	
Jogador 1	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 2	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 3	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 4	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 5	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 6	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 7	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			
Jogador 8	1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			1ª lanc.: 2ª lanc.: Oper: () + () -			

c) Número de jogadores: 2 a 8 participantes.

d) Regras:

– Cada jogador, na sua vez, arremessa a bola em direção ao tabuleiro, procurando acertar dentro de uma das garrafas (compartimento).

– Em seguida, retira a quantidade de tampinhas que estão no compartimento em que a bola entrou. –O dado com os símbolos das operações é lançado para conhecer a operação que deve ser realizada.

– A bola deve ser lançada novamente, retirando a quantidade de tampinhas indicadas no compartimento em que a bola entrou. –De acordo com a operação que saiu no dado e, com os dois números obtidos nos arremessos da bola, efetua-se a adição ou a subtração.

– Ao registrar a operação, organizá-la colocando o número maior, o símbolo da operação (+ ou –) e o número menor em seguida. Combinar antecipadamente com as crianças para que não ocorram situações inadequadas para essa fase da escolarização, como, por exemplo: 6 – 13. – Registrar no quadro o resultado obtido na operação, o qual corresponde à quantidade de pontos obtidos na rodada.

– Em seguida, o próximo jogador faz sua jogada.

– A cada jogada novas tampinhas podem ser colocadas nos compartimentos em que elas foram retiradas, podendo variar ou não a quantidade que havia.

– Após algumas rodadas, pode-se propor a adição dos pontos, registrando-os como resultado final e, após isso, fazer a classificação da maior para a menor pontuação.

– Vence o jogo quem tiver a maior pontuação final.

PARA OU ARRISCA? I (1º, 2º e 3º anos)

a) Aprendizagem: Identificar quantidades e realizar contagens envolvendo unidades e dezenas; resolver adições por meio do registro escrito; desenvolver o cálculo mental.

b) Material:

– 1 dado comum

– 1 folha de papel em branco

– 1 lápis preto

c) Número de jogadores: 4 participantes.

d) Regras:

– Cada jogador, na sua vez, lança o dado uma primeira vez, registrando no papel a quantidade obtida. Em seguida, decide se quer jogar mais vezes. Se optar por jogar, deve estar atento para as seguintes situações:

- se saírem as quantidades 2, 3, 4, 5 ou 6, adiciona-se o número ao valor anterior e pode continuar jogando, se quiser, ou, se não quiser, passa-se a vez para o próximo jogador;
- se sair a quantidade 1 perde tudo o que conseguiu naquela rodada e passa a vez para o próximo jogador.

– Ganha o jogo quem primeiro atingir 80 pontos.

Varição: – Para crianças que estão iniciando o 1.o ano, é interessante começar este tipo de jogo de uma forma mais simples, propondo que cada criança lance uma vez o dado, passando a vez para o próximo jogador, registrando a pontuação e somando gradativamente o valor obtido ao resultado anterior, até atingir a quantidade 30, por exemplo.

e) Problematizando:

Este jogo trabalha com a operação de adição por meio de adições sucessivas, com a ideia de acrescentar um determinado valor ao montante já existente, de modo a estimular também o cálculo mental.

Convém observar que um aspecto interessante a ser considerado neste jogo é o desenvolvimento da autonomia da criança em decidir, após cada jogada, se continua lançando o dado ou passa a vez. Se optar em continuar, ela pode ganhar mais pontos ou, então, pode perder tudo o que já conseguiu na rodada. Nesse sentido, observa-se que ao lançar o dado há seis possibilidades de resultados, sendo que, em cinco delas, o jogador ganha pontos e, em uma delas o jogador perde tudo. Portanto, há mais chances em ganhar pontos do que em perder. Porém, isso não garante que o número 1 só saia após várias jogadas. Durante o jogo, as crianças podem registrar os pontos obtidos e os resultados das adições no caderno.

PARA OU ARRISCA? II (4º e 5º ano)

a) Aprendizagem:

Identificar quantidades e realizar contagens envolvendo unidades, dezenas e centenas; resolver adições por meio do registro escrito; desenvolver o cálculo mental; calcular a metade de um número par até 12; identificar números pares e ímpares até 12.

b) Material: – 2 dados comuns – 1 folha de papel em branco – 1 lápis preto

c) Número de jogadores: 4 participantes.

d) Regras: – Cada jogador, na sua vez, lança os dois dados simultaneamente, registrando no papel a soma obtida. Após o primeiro lançamento, o jogador registra a soma dos dois dados e decide se quer jogar mais vezes. Se optar por jogar novamente, deve estar atento para as seguintes situações:

- se sair números cuja soma é um número ímpar adiciona-se a soma ao valor anterior e pode continuar jogando se quiser, ou, se não quiser, passa a vez para o próximo jogador;
- se sair números cuja soma é um número par adiciona-se a metade dos pontos obtidos e passa a vez;
- se sair o número 1 em um dos dados perdem-se os pontos daquela rodada e passa a vez;
- se saíro número 1 em ambos os dados ganha-se um bônus de 30 pontos.

– Ganha o jogo quem primeiro atingir 120 pontos. Variação: Ampliando-se as possibilidades desse jogo, é possível realizá-lo por meio de uma trilha numérica da seguinte forma: – com papel bobina (pardo, craft, ou outro) e pincel atômico (ou canetinha), proponha a elaboração de uma trilha numérica com números de 1 a 120. Em seguida, cada criança do grupo escolhe um marcador diferente (sementes, botões, bolinhas de papel, entre outros) e, seguindo as regras descritas anteriormente, brinca de Para ou arrisca? II sobre a trilha numérica.

Vence quem chegar primeiro na casa de número 120.

e) Problematizando: Além das somas entre as quantidades dos dois dados, das somas sucessivas para atingir um total de 120 pontos, a criança estará lidando com outros elementos importantes da Matemática: número par, número ímpar e metade de uma quantidade. O termo metade indica que o valor deve ser dividido em duas partes iguais, cuja representação inicial pode ser por meio de desenhos, e, em seguida, por meio de representação simbólica, por exemplo: se saiu em um dado a quantidade 3 e no outro a quantidade 5, então, a soma é 8 ($3 + 5 = 8$). Portanto, a metade de 8 é: $8 : 2 = 4$.

Ao retomar o conceito de número par e ímpar, identificam-se os números pares e ímpares das faces do dado, ou seja, 1, 3 e 5 são ímpares; 2, 4, e 6 são pares. Portanto, três faces têm números pares e três, números ímpares. E as somas dessas faces resultam em números pares ou ímpares. Esta é uma oportunidade para que o professor instigue as crianças para que observem os números que saem em cada um dos dados, se são pares ou ímpares, e o resultado da adição entre os dois números se resultou em um número par ou ímpar. Dessa forma, é possível observar a regularidade presente nas somas de dois números pares, de dois números ímpares, de um par e de um ímpar, ou seja, ao adicionar dois

números pares, o resultado será um número par; se adicionar dois números ímpares, o resultado será um número par; se adicionar um número par com um número ímpar, o resultado será um número ímpar.

Após o jogo, é importante destacar alguns aspectos que o professor poderá obter por meio de questionamentos, tais como:

Quem conseguiu chegar primeiro aos 120 pontos?

Quantos pontos fez cada um dos jogadores ao final do jogo? Qual a diferença de pontos entre os jogadores?

Como podemos registrar, por meio de operações matemáticas, essas diferenças?

O professor poderá ampliar as problematizações, propondo algumas questões que extrapolam os resultados obtidos durante o jogo, como, por exemplo: Ao lançar os dois dados, é mais provável obter soma par ou soma ímpar? Por quê? Ou então:

Quantas jogadas, lançando-se os dois dados simultaneamente, no mínimo, devem ser feitas para se obter exatamente 50 pontos? Quais são elas?

Objetivo: Elaborar, interpretar e resolver situações-problema do campo multiplicativo (multiplicação e divisão), utilizando e comunicando suas estratégias pessoais por meio de diferentes linguagens e explorando os diferentes significados.

JOGO DE BOLICHE



Material:

- 12 Garrafas pet cheias de água ou areia;
- Folha de papel (caderno) para registro;

-Lápis preto.

Quantidade de jogadores: a família toda (a partir de duas pessoas).

Regras:

A proposta é que neste jogo, as regras sejam criadas pelos participantes, assim as crianças também desenvolvem uma habilidade prevista no currículo do município que é produzir oralmente e através da escrita, regras de jogos e brincadeiras.

Se na casa tem crianças de 1º e 2º ano e irmãos maiores, a partir do 3º ano, os menores vão ditando as regras e os maiores fazem o registro no caderno.

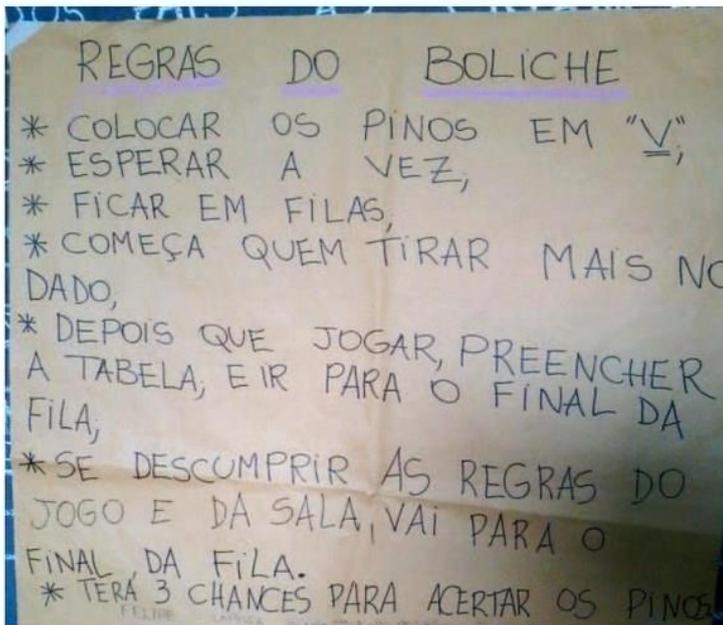


Figura 1- Cartaz de regras elaborada com os alunos

Pode-se fazer um registro coletivo numa lousinha ou ainda, no chão se tiver giz em casa.

NOME	NUMEROS GARAFAS	PALITINHOS	COLOCAR "MAIS"	SINAL "+"	TOTAL
MARILKA	0				0
VINÍCIUS	1 5 8		MAIS 8	1+3+8	12
RAFEL	1 1 2 3 2		7 MAIS 3	7+3	10
KARLI	1 1 1 1 6		1 MAIS 3 MAIS 3	1+3+3	7
HELENA	2 3 3 6		3 MAIS 3 MAIS 3	3+3+3	9
UNISA	1 1 1 1 1		3 MAIS 3	3+3	6
EDUARDA	0 4 8		4 MAIS 6	4+6	10
EDUARDA	1 3		1 MAIS 8	1+8	9
EDUARDA	0 7		0		7
EDUARDA	1 2 6 10		1 MAIS 3	1+3	4
NICOLAS M.	4 5		4 MAIS 5	4+5	9
PAULO	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
JOHANN	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
ADRIANA	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
NICOLAS M.	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
JOHANN	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
ADRIANA	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
NICOLAS M.	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
JOHANN	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
ADRIANA	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
NICOLAS M.	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
JOHANN	4 6		4 MAIS 5	4+5	9
ADRIANA	4 6		4 MAIS 5	4+5	9

Figura 2- Tabela construída pelos alunos

JOGO 2: GASTA CEM PRIMEIRO



Imagem do grupo de dez palitos e a atividade realizada.

Objetivo do jogo: Devolver ao pote todos os palitos, ficando com ZERO palito primeiro.

Materiais: (O material abaixo pode ser adaptado utilizando qualquer outro material que tenha em casa)

- um pote vazio no centro da mesa de jogo;
- 100 palitos por jogador;
- 11 ligas elásticas; e
- dois dados, de preferência com algarismos (ver características do dado no jogo 1). Número de jogadores: entre 2 e 4 alunos. Indicação: para alunos do 1.o ao 3.o ano. Regras do jogo:
 - Para preparação do jogo, cada jogador organiza seus palitos num grupão: dez grupos de dez palitos como em uma das imagens abaixo. Arquivo dos autores Imagem do grupo de dez palitos e a atividade realizada.

Na primeira rodada:

- cada jogador, na sua vez, deve lançar os dois dados e retirar de seu grupão a quantidade de acordo com o valor indicado pelo total de pontos dos dados. Os palitos retirados devem ser colocados no pote. Nesta primeira rodada, o jogador deve retirar a liga do grupão, para então, escolher um dos grupos para desmanchar. Para retirar os palitos do grupão, deve retirar a liga elástica, antes de tirar os palitos. Não pode retirar palitos do grupo ou do grupão sem desfazê-lo, pois assim ele não fica mais com DEZ e, portanto, não é mais grupo ou grupão. Os palitos que sobraram, após a colocação no pote da quantidade indicada pelos dados, ficam na carteira do aluno, organizados, de forma a não misturar com os dos colegas. Cada jogador vai, ao longo do jogo, conservando consigo as ligas que foram soltas, como forma indicativa de grupos que foram desfeitos. Quem tiver mais ligas soltas, estará mais próximo de ganhar o jogo. Após “colocar no pote” a quantidade de palitos indicada pelos dados, o aluno deve organizar em sua carteira quantos grupos e soltos lhe restaram, assim como as ligas elásticas. Ao concluir a organização de seus palitos soltos e grupos, passa os dois dados para o colega seguinte dizendo: “EU TE AUTORIZO A JOGAR”. Nas rodadas seguintes:

- o procedimento é o mesmo da primeira jogada, sempre desagrupando, quando for necessário, e separando os grupos dos soltos para ter clareza do quanto ainda tem. Chegando ao final do jogo, quando o jogador tiver menos de dez palitos, na vez de jogar, joga apenas com um dado. Também ao final do jogo, quando tirar no dado valor maior do que possui, perde a vez, passando a vez ao colega seguinte. Quando um jogador conseguir ficar sem nenhum palito, é declarado como primeiro ganhador. Quando um aluno se declarar ganhador, os colegas devem conferir se está tudo certo, ou seja, se o ganhador está sem nenhum palito e onze elásticos como prova dos desagrupamentos realizados.

O jogo não termina com a declaração do primeiro ganhador.

Quem já ganhou, ajuda a conferir as quantidades que cada jogador está retirando e organizando em grupos.

JOGO 3: ESQUERDINHA – QUEM PRIMEIRO TIVER 100



Objetivo pedagógico: Compreender o significado do valor posicional no SND.

Objetivo do jogo: Ganha quem primeiro conseguir pousar na casa da esquerda do tapetinho o grupão de CEM palitos, com registro das fichas numéricas representando o grupão de cem, os grupos de dez e os soltos, se houver.

Materiais:

- ao menos 111 palitos por jogador, depositados inicialmente num pote;
- um pote por criança;
- ao menos 12 ligas elásticas por jogador;
- dois dados para o grupo;
- para cada criança, um tapetinho dividido em três campos. Escrever no alto dele, da esquerda para a direita, em cada campo: GRUPÃO, GRUPO, SOLTOS (respeitando a linguagem natural de seus alunos, que podem preferir usar AMARRADO ou PACOTE em lugar de GRUPO);

Esse registro pode ser feito em uma folha de caderno (cola-se duas folhas para ter mais espaço)

- cinco jogos de fichas numéricas, contendo os algarismos de zero a nove. As fichas numéricas podem ser retangulares, variando entre 3 e 8 cm de lado, de preferência coloridas, evitando ser da mesma cor do tapetinho, para que a criança pequena tenha facilidade de leitura com discrepância de cores. Pode ser também em alto-relevo, que facilita, por meio do tato, a identificação do numeral. Número de jogadores: entre 2 e 4 crianças. Indicação: alunos do 1.o ao 3.o ano. Regras do jogo:
- o grupo define a sequência dos jogadores. Na primeira rodada:
- cada criança, na sua vez, lança os dois dados e pega a quantidade em palitos, de acordo com o valor indicado pelo total de pontos dos dados. Caso o resultado seja menor que DEZ, posicionam-se os palitos na casa da direita do tapetinho, ou seja, na casa onde está escrito SOLTOS e coloca-se a ficha numérica na casa correspondendo à quantidade representada no tapetinho. Cada jogador joga em seu próprio tapetinho;
- se a quantidade passar de DEZ, a criança deverá amarrar 10 e colocar o grupo na casa do meio, e as sobras devem ir para a casa dos SOLTOS. Em seguida, deve colocar a ficha numérica em cada casa para saber quantos têm nas devidas casas, para determinar quanto há em cada ordem;
- ao concluir a organização de seus palitos soltos e grupos, e correspondente representação com as fichas numéricas, a criança passa os dois dados para o colega seguinte dizendo: “EU TE AUTORIZO A JOGAR”.

Nas rodadas seguintes:

- lançar os dois dados, pegar a quantidade determinada e juntá-la aos palitos obtidos na rodada anterior, depositados na casa da direita do tapetinho. Assim, os novos palitos soltos sempre serão depositados na casa dos soltos;
- cada vez que obtiver DEZ palitos, usar a liga elástica para formar um grupo, ficando no final da rodada com palitos soltos e grupos (caso já tenha conseguido agrupar). Os grupos de dez devem ser posicionados na casa do grupo;
- os palitos soltos obtidos ficam acumulados para serem acrescentados aos obtidos na rodada posterior, permanecendo sobre o tapetinho, de acordo com as regras. Muitas das crianças pequenas tendem a, durante o jogo, ficar com palitos ou grupos na mão. Porém, é regra do jogo pousar os palitos e grupos no tapetinho, de forma a não misturar com os dos colegas (isso também é Matemática) ou com os do pote;
- ao obter DEZ grupos de dez palitos, usa-se uma liga elástica para agrupar os dez grupos, formando um grupão. O grupão de CEM (objetivo final do jogo) deve ser posicionado na casa da esquerda do tapetinho. O placar com as fichas numéricas requer três numerais, ou seja, três fichas, indicando no momento o grupão formado, quantos grupos de dez e quantos soltos, o jogador tem. Assim feito, se declara em voz alta “ganhei CEM primeiro”, mostrando que obteve o “1” na casa da esquerda do tapetinho.

LINGUA PORTUGUESA

SUGESTÕES DE PRODUÇÃO DE TEXTOS PARA SEREM REALIZADAS EM FAMÍLIA

As sugestões abaixo podem ser realizadas a partir do 1º ano, tendo irmão/pai ou mãe que façam o registro. O importante é exercitar a imaginação, a oralidade e interagir neste momento de incertezas. Já à partir do 3º ano, os alunos já possuem mais autonomia para fazerem seus próprios registros.

MEMÓRIA

O trabalho com lembranças oferece um meio eficiente de vincular o ambiente em que as crianças vivem a um passado mais amplo e alcançar uma percepção viva do passado, o qual passa a ser não somente conhecido, mas sentido pessoalmente. Por isso, o trabalho com a memória da comunidade não pode se restringir à recuperação de um passado morto e enterrado dentro de uma abordagem pitoresca ou nostálgica, como se só o que já passou fosse bom e tivesse valor. Trata-se, antes, de resgatar memórias vivas das pessoas mais velhas que, passadas continuamente às gerações mais novas pelas palavras, pelos gestos, pelo sentimento de comunidade de destino, ligam os moradores de um lugar.

Recuperar essa história, entre outras coisas, estimula professores e alunos a se tornarem companheiros de trabalho, permite mostrar o valor de pessoas que vêm da maioria desconhecida do povo, traz a história para dentro da comunidade ao mesmo tempo em que extrai história de dentro dela, propicia o contato entre gerações e pode gerar um sentimento de pertencer ao lugar onde se vive, contribuindo para a formação de seres humanos mais completos e para a constituição da cidadania.

Os processos da memória

Em nosso cotidiano, quando acionamos a memória, estamos sempre fazendo uma relação entre o que está acontecendo agora e o que já aconteceu. Ou seja, a memória do que já aconteceu está sempre presente no que está acontecendo. São exemplos desse fato: lembrar-se do que não tem no armário da cozinha para ir fazer compras no supermercado, lembrar-se do itinerário para ir a algum lugar, lembrar-se do que já está feito em nosso trabalho para começar uma outra etapa, etc. Há outras situações em que a memória surge por meio de perguntas que fazemos ou que fazem para nós e que nos remetem ao passado. Em outros momentos, a memória é despertada por um objeto, um cheiro, uma situação. Ao utilizar a memória, sempre fazemos um jogo do "agora" com o "ontem", do "aqui" com o "lá".

Escrever memórias

Rememorar pode ser algo corriqueiro, que fazemos sem sentir ou pensar. Há momentos, porém, em que nossas memórias são provocadas por situações de comunicação mais formais, como em uma entrevista, por exemplo, em um depoimento que se dá sobre um fato que atingiu a comunidade. A linguagem que usamos nessas situações, ou seja, os gêneros utilizados para rememorar, também são mais formais. São exemplos: a escrita de um relatório de trabalho, de um currículo, de um questionário a ser respondido numa consulta médica, a escrita de uma biografia ou de um livro de memórias literárias.

PRODUÇÃO 1

Produzir um texto de acordo com o gênero “MEMÓRIA”, com o título “MEMÓRIAS DE FAMÍLIA” (15 a 20 linhas).

BOOKTUBER

O que é booktuber? Conheça mais sobre os booktubers

Você já viu alguém falando sobre algum booktuber por aí? Se você gosta de ler, provavelmente sim. Hoje estamos aqui para tirar suas dúvidas a respeito. Booktuber, é uma expressão para a definição de quem produz algum canal no YouTube focado em livros e literatura, como é o caso do canal [Vá Ler Um Livro](#). Essa expressão tem origem americana para designar as pessoas que produzem material para o nicho uma vez que é a junção de ‘book’ (livro) e ‘tuber’, sufixo do termo youtuber (aquele que produz conteúdo na internet).

Como produzir um booktuber?

Existem alguns requisitos básicos para se fazer um booktuber. Antes de qualquer coisa, como qualquer canal, você vai precisar de uma câmera (que pode ser do seu celular ou uma câmera, caso você tenha disponível), um cenário bacana, onde haja boa iluminação (existem luzes profissionais, mas caso você não tenha nada para começar, a luz natural pode ser uma boa maneira de começar), um programa para editar vídeos (existem várias opções, dos mais simples aos mais profissionais) e um foco para o seu canal. Sobre o que você vai falar? Que tipo de literatura você gosta? Que quadros você gostaria de fazer?

Assim que você decidir todas essas coisas, agora você já está pronto para começar as leituras e as gravações do seu canal. Aí é começar a experimentar e testar formatos de fazer o seu conteúdo como booktuber e encontrar o caminho que faz sentido para você e para sua audiência.

EXEMPLO DE BOOKTUBER

<https://www.skoob.com.br/booktubers/video/5c5080bd99d998496b8b9ca3?>

PRODUÇÃO 2

Escolher um livro que você já leu e produzir um booktuber – O vídeo poderá ser enviado a seu professor/colega... Duração do vídeo: máximo de 3 minutos.

CARTA

Você pode até achar estranho que o tipo de texto abordado hoje seja a carta, afinal, essa forma de comunicação não é mais tão usual quanto em séculos e décadas passadas, mas saiba que a carta ainda é uma ferramenta utilizada em diversos propósitos (já recebeu uma intimação ou fez um pedido de demissão sem ser no formato de uma carta?) e, por isso mesmo, alguns vestibulares e concursos acabam selecionando-a.

Existem diversos tipos de cartas, entretanto, independentemente do tipo, qualquer carta conta com elementos básicos que marcam essa estrutura textual e a fazem ser diferente de outros modos de construção. São eles:

– Destinatário (ou interlocutor): A carta é escrita para que seja lida por alguém e esse destinatário é absolutamente definido, ou seja, você sabe para quem está escrevendo.

As características do destinatário definem também o tipo de linguagem a ser empregado e o pronome de tratamento que abrirá o texto.

– Remetente (ou locutor): Da mesma forma que o destinatário é definido, a pessoa que escreve a carta, também conhecida como remetente, também é definida. Ainda que a carta seja anônima (o que não acontece na redação de provas de vestibulares e concursos), é sabido que alguém a redigiu.

– Local e data: Toda carta precisa conter as informações do local em que foi escrita e da data da redação. O posicionamento desses dados varia conforme o tipo de carta a ser escrito.

– Vocativo: O vocativo nada mais é do que o pronome de tratamento (no caso de autoridades) empregado no início do texto. Os pronomes de tratamento são selecionados de acordo com a posição e importância do destinatário, quando redigimos cartas formais. O vocativo, no caso das cartas, também é conhecido como saudação.

Em cartas pessoais e informais, o vocativo pode conter simplesmente o nome do destinatário ou algum apelido/termo carinhoso.

– Corpo do texto: O corpo do texto contém a mensagem que o remetente deseja dividir com o destinatário. Obedece à clássica divisão de introdução, desenvolvimento e conclusão, mas as regras não são tão inflexíveis quanto num texto dissertativo-argumentativo, por exemplo.

– Despedida: Mais um elemento que está fortemente ligado ao tipo e nível de formalidade da carta e à importância/posição do destinatário. A despedida contém sempre uma saudação, que pode ser desde um simples e comum “atenciosamente” até “beijos”, sempre observando a adequação necessária, é claro.

– Assinatura: A carta é finalizada com a assinatura do autor, a menos que se trate de uma carta anônima.

As possibilidades dentro do gênero carta são várias, mas destacaremos a seguir os três tipos básicos em que se dividem todas as cartas: correspondência oficial, correspondência comercial e correspondência pessoal.

PRODUÇÃO 3

Juntamente com alguém em sua casa, **escreva uma carta para um parente** que está distante, contando como vocês estão vivendo os dias atuais, como estão se sentindo, o que estão fazendo (a rotina) para driblar a ansiedade e também para saber como eles estão. Nessa carta vocês também podem dar sugestões do que eles podem fazer para se prevenir e também de atividades para tornar as coisas mais fáceis. (15 a 20 linhas).

A carta também pode ser enviada por

email TUTORIAL

O que é Tutorial:

Tutorial é um adjetivo de dois gêneros que consiste em um conteúdo criado para **ensinar alguma técnica ou tema** relacionado com alguma área.

A palavra em si está relacionada ao **ensino exercido por um tutor**, alguém que domina um assunto.

Um tutorial é um conteúdo baseado em **informações iniciais ou primárias sobre determinado assunto**, que é ensinado por um tutor ou alguém que possui tutoria ("poder sobre") o assunto.

Os tutoriais também podem ser os **manuals, instruções ou explicações relativas a um assunto específico**, e que, normalmente, estão relacionados a conteúdos informáticos ou tecnológicos.

As informações transmitidas nos tutoriais, por norma, apresentam um "passo a passo" sobre determinado tema, ensinando as funções básicas e tirando as dúvidas corriqueiras. Existem na internet vários tutoriais relacionado com a área da beleza, como por exemplo: tutorial de maquiagem, de manicure, de penteados, etc.

TUTORIAL DE MAQUIAGEM

https://www.youtube.com/watch?v=xfx_EOyItWU

PRODUÇÃO 4

Produzir um vídeo tutorial sobre um assunto de seu interesse. Para esta atividade, peça ajuda a outras pessoas da casa, utilizando-as como modelos (no caso de tutorial de moda/maquiagem...) e também para gravar seu tutorial. Salvar seu vídeo, pois ele poderá ser útil posteriormente nas atividades escolares.

LINKS JOGOS EDUCATIVOS

<http://www.escolagames.com.br/jogos/dificil/>

<https://www.smartkids.com.br/>

<https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/categorias>

<https://www.smartkids.com.br/atividades-educativas>

<https://www.smartkids.com.br/atividades-educativas>

<https://www.smartkids.com.br/desenhos-para-colorir>

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=wfejEwHafs0>

JOGOS MATEMÁTICOS

https://www.youtube.com/watch?v=W_ZkMGoGvRk

https://www.youtube.com/watch?v=5AzlWZ_1hT4

<https://www.youtube.com/watch?v=yIrLpcOkM9E>

<https://www.youtube.com/watch?v=4wMefqjAOJo>

https://www.youtube.com/watch?v=a5hhP_RXbv0

<https://www.youtube.com/watch?v=a-z9hFrI5jl>

https://www.youtube.com/watch?v=wcw-byh_MEY

<https://www.youtube.com/watch?v=ARCICfABFGo>

CADERNO DE JOGOS MATEMÁTICOS

https://wp.ufpel.edu.br/antoniomaucio/files/2017/11/11_Caderno-jogos_pg001-072.pdf

EDUCATIVOS DIVERSOS – ATÉ 06 ANOS

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/category/pre-escolar/>

<http://jogoseducativos.hvirtua.com/uno-fast/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/memoria-alfabeto/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/encontre-as-letras/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/encontre-as-letras/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/351-2/>

CORONA NÃO

<http://jogoseducativos.hvirtua.com/corona-nao/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/brincando-e-associando/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/pulabc/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/silabas-e-figuras/>

<https://jogoseducativos.hvirtua.com/resgate-no-espaco/>