

Roteiro de Estudo e/ou Aprendizagem - Alfabetização

2º BIMESTRE - 2022



OLÁ, CRIANÇA! COMO VOCÊ ESTÁ? INICIAMOS O SEGUNDO BIMESTRE E QUEREMOS PROPOR NOVAS DESCOBERTAS PARA VOCÊ!

ESTE ROTEIRO DE ESTUDOS E / OU APRENDIZAGENS AUXILIARÁ NA AMPLIAÇÃO DE SEUS CONHECIMENTOS. PARA ISSO, REALIZE AS ATIVIDADES PROPOSTAS AOS POUCOS DURANTE OS MESES DE MAIO, JUNHO E NA PRIMEIRA SEMANA DE JULHO.

VOCÊ SABIA QUE NO MÊS DE MAIO ACONTECE A SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR? O TEMA É: CONFIAR NA FORÇA DO BRINCAR.

PREPARE-SE PARA CANTAR, DANÇAR, PULAR E CRIAR ESTRATÉGIAS.

TEREMOS MUITAS BRINCADEIRAS! DIVIRTA-SE!

JOGO DAS DIFERENÇAS

PARA ESSA BRINCADEIRA, VOCÊ IRÁ PRECISAR DE ALGUNS OBJETOS, ACESSÓRIOS QUE TEM NA SUA CASA E UMA FOLHA DE PAPEL.

ESCOLHA UMA OU MAIS PESSOAS DO SEU LUGAR DE VIVÊNCIA PARA BRINCAR COM VOCÊ. CONSTRUA UM QUADRO IGUAL AO MODELO ABAIXO COM A QUANTIDADE DE LINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE PESSOAS QUE IRÃO BRINCAR COM VOCÊ. ESCREVA O NOME DA PESSOA OU DAS PESSOAS NA PRIMEIRA COLUNA DO QUADRO ABAIXO.

NOMES DOS PARTICIPANTES	ACERTOU				ERROU			
	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª

PEÇA QUE AS PESSOAS OBSERVEM VOCÊ (A FORMA COMO VOCÊ ESTÁ) E O AMBIENTE. ELES TERÃO **10 SEGUNDOS** PARA OBSERVAR. VOCÊ PODE REALIZAR A CONTAGEM REGRESSIVA COM ELES, ASSIM:

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

APÓS A CONTAGEM TODOS DEVERÃO VIRAR DE COSTAS E FECHAREM OS OLHOS. ENQUANTO ISSO, VOCÊ DEVERÁ MUDAR UM OBJETO DE LUGAR OU MUDAR ALGUMA COISA EM VOCÊ.

VEJA ALGUMAS IDEIAS:

- COLOCAR UM BONÉ
- AMARRAR UMA BLUSA NA CINTURA
- DESAMARRAR UM CADARÇO
- COLOCAR UMA GARRAFINHA EMBAIXO DA CADEIRA

USE A SUA CRIATIVIDADE!

QUANDO VOCÊ TIVER FEITO A MUDANÇA, PEÇA PARA OS PARTICIPANTES SE VIRAREM. ELES DEVEM DIZER QUAL É A DIFERENÇA ENTRE O QUE ELES VIRAM ANTERIORMENTE E O QUE ELES ESTÃO VENDO AGORA. ANOTE TUDO DO SEU QUADRO.



Roteiro de Estudo e/ou Aprendizagem - Alfabetização



A CADA RODADA, ANOTE EM FRENTE AO NOME DAS PESSOAS UM **X** NA COLUNA CORRESPONDENTE. SE A PESSOA ACERTOU A MUDANÇA MARQUE UM **X** ABAIXO DA PALAVRA ACERTOU E CASO A PESSOA TENHA SE EQUIVOCADO FAÇA UM **X** ABAIXO DA PALAVRA ERROU. ANOTE TAMBÉM OS OBJETOS OU ACESSÓRIOS QUE CADA UM DISSE. BRINQUE QUANTAS VEZES QUISER!

SALADA SALADINHA

VOCÊ JÁ BRINCOU DE PULAR CORDA? CASO VOCÊ TENHA UMA CORDA A SUA DISPOSIÇÃO, QUE TAL SE UNIR AOS SEUS FAMILIARES OU AS PESSOAS QUE CONVIVEM COM VOCÊ E BRINCAR DE PULAR CORDA RECITANDO A PARLENDA “**SALADA SALADINHA**”?

**SALADA SALADINHA
BEM TEMPERADINHA
COM SAL, PIMENTA, FOGO
FOGUINHO
FOGÃO**

AS PESSOAS QUE ESTIVEREM MOVIMENTANDO A CORDA DEVERÃO MOVIMENTÁ-LA MAIS RÁPIDO QUANDO A PARLENDA TERMINAR. NESSE MOMENTO CONTE QUANTOS PULOS A PESSOA QUE ESTÁ PULANDO CONSEGUE DAR.

VOCÊ PODE MARCAR A QUANTIDADE DE PULOS DE CADA PESSOA NO CHÃO COM GIZ, UM PEDAÇO DE TIJOLO, OU ALGUMA COISA QUE RISQUE. COMPARE OS RESULTADOS E VERIFIQUE QUEM DEU MAIS PULOS.

O REI MANDOU

PARA ESSA BRINCADEIRA, VAMOS PRECISAR DE ALGUMAS CARTINHAS. MAS VOCÊ PODE RECORTAR AO FINAL DESSE ROTEIRO.

ESCREVA NAS CARTINHAS ALGUMAS AÇÕES, COMO: POR A MÃO NA CABEÇA, FAZER CÓCEGAS, FINGIR QUE ESTÁ CHORANDO, PULAR NUM PÉ SÓ, FAZER CARETA. E ESCREVA CADA AÇÃO EM UMA CARTA. RECORTE AS CARTINHAS.

CANTE A PARLENDA PARA SORTEAR O REI:

**LÁ EM CIMA DO PIANO
TEM UM COPO DE VENENO
QUEM BEBEU MORREU
O AZAR FOI SEU.**

AO RECITAR A PARLENDA, BATA NAS MÃOS DE CADA PARTICIPANTE. O PARTICIPANTE QUE FICOU COM A PALAVRA **SEU** SAI DA BRINCADEIRA. O ÚLTIMO PARTICIPANTE A FICAR, SERÁ O REI. O REI PODERÁ PEGAR 3 CARTINHAS E DARÁ A ORDEM QUE ESTÁ ESCRITA EM CADA UMA DELAS, UMA DE CADA VEZ!

Roteiro de Estudo e/ou Aprendizagem - Alfabetização



**O REI DIRÁ: O REI MANDOU
TODOS: FAZER O QUE?
REI: PULAR EM UMA PERNA SÓ.**

NESSE MOMENTO OS PARTICIPANTES DEVERÃO FAZER O QUE O REI MANDOU, DEPOIS DEVERÁ SER SORTEADO OUTRO REI DA MESMA FORMA.

BRINCANDO COM PALAVRAS – ADEDONHA

VOCÊ CONHECE ESSA BRINCADEIRA? TALVEZ A CONHEÇA POR OUTRO NOME ... **STOP!** CONVIDE ALGUÉM PARA BRINCAR COM VOCÊ. ESSA BRINCADEIRA PODE SER REALIZADA COM DUAS OU MAIS PESSOAS.

ESCREVA AS CATEGORIAS QUE VOCÊS VÃO QUERER ESCREVER OS NOMES:

LETRA	FRUTA	COR	BRINQUEDO	PONTOS

QUANDO O QUADRO ESTIVER PRONTO, VOCÊ E OS DEMAIS PARTICIPANTES DEVERÃO FALAR JUNTOS A PALAVRA **ADEDONHA** E DEPOIS QUE TERMINAREM DE FALAR MOSTREM UMA QUANTIDADE DE DEDOS QUE QUISEREM. CADA DEDO CORRESPONDERÁ A UMA LETRA DO ALFABETO.

QUANDO TERMINAR A CONTAGEM, CADA PARTICIPANTE DEVERÁ ESCREVER COMPLETANDO O QUADRO.

MARQUE OS PONTOS PARA CADA PALAVRA DE ACORDO COM A INDICAÇÃO:

SE NÃO ESCREVEU	0
SE ESCREVEU IGUAL A OUTRA PESSOA	5
SE SÓ VOCÊ ESCREVEU	10

SOME OS PONTOS DE CADA LINHA E MARQUE NA COLUNA DOS PONTOS.

QUANDO TERMINAREM A BRINCADEIRA, SOME TODOS OS PONTOS E VERIFIQUE QUEM VENCEU A BRINCADEIRA.

VARIAÇÃO

ESCOLHA UMA CATEGORIA:

FRUTA | **COR** | **BRINQUEDO**

DEPOIS QUE VOCÊ ESCOLHEU A CATEGORIA. VOCÊ E OS DEMAIS PARTICIPANTES DEVERÃO FALAR JUNTOS A PALAVRA **ADEDONHA**, DEPOIS QUE TERMINAREM DE FALAR MOSTRE A QUANTIDADE DE DEDOS QUE QUISER. CADA DEDO CORRESPONDERÁ UMA LETRA DO ALFABETO. QUANDO TERMINAR A CONTAGEM, CADA PARTICIPANTE DEVERÁ DIZER UMA PALAVRA QUE SEJA DA CATEGORIA ESCOLHIDA E QUE COMECE COM A LETRA SORTEADA.

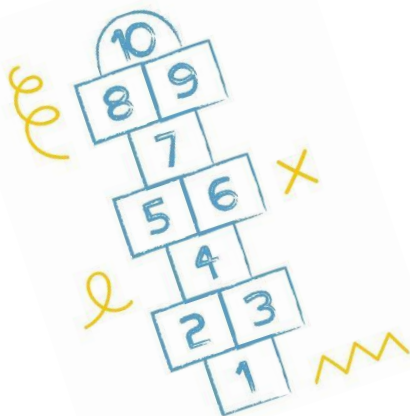
Roteiro de Estudo e/ou Aprendizagem - Alfabetização



AMARELINHA

VOCÊ JÁ BRINCOU DE AMARELINHA? QUE TAL MONTAR SUA PRÓPRIA AMARELINHA RISCANDO NO CHÃO E BRINCAR COM CRIANÇAS DA SUA VIZINHANÇA OU PESSOAS DO SEU LUGAR DE VIVÊNCIA?

PARA ISSO VOCÊ IRÁ PRECISAR DE ALGUM OBJETO RISCANTE (GIZ DE LOUSA; TIJOLO; CARVÃO) E UM ESPAÇO NO CHÃO QUE VOCÊ POSSA RISCAR. OBSERVE A FIGURA PARA VOCÊ MONTAR A SUA PRÓPRIA AMARELINHA.



VOCÊ SABE COMO BRINCAR?

PEGUE ALGUM OBJETO (PEDRA, TAMPINHA, GRAVETO).

JOGUE O OBJETO NO NÚMERO 1. AGORA É A SUA VEZ DE PULAR. PULE NAS CASINHAS, MAS ATENÇÃO! NÃO PODE PISAR NA CASINHA COM O OBJETO. AGORA FAÇA O MESMO COM O NÚMERO 2 E ASSIM POR DIANTE.

VAMOS PROPOR ALGUNS DESAFIOS PARA VOCÊS:

SORTEIE 1 PESSOA DO GRUPO PARA CRIAR OUTRAS REGRAS.

VEJA ALGUMAS REGRAS PARA VOCÊ E SEUS COLEGAS SE INSPIRAREM:

- PULE SOMENTE NOS QUADRADOS DOS NÚMEROS PARES, QUE SÃO: 2,4,6,8 e 10.
- PULE SOMENTE NOS QUADRADOS DOS NÚMEROS ÍMPARES, QUE SÃO: 1,3,5,7 e 9.
- PULE TODAS AS CASAS COM UM PÉ SÓ.

Roteiro de Estudo e/ou Aprendizagem - Alfabetização



**CARTAS PARA O JOGO: O REI MANDOU
VOCÊ PODE ESCREVER AS AÇÕES NOS ESPAÇOS EM BRANCO, DENTRO DAS IMAGENS:
RECORTE E DIVIRTA-SE**

