



## APRESENTAÇÃO

Dentre todos os impactos causados pela pandemia de COVID-19, percebeu-se um agravamento nas perdas sofridas pelos educandos das escolas públicas com altos índices de vulnerabilidades, perdas essas que refletirão em toda a sua trajetória.

Mediante o princípio legal de “igualdade de condições para o acesso e permanência na escola”, previsto pela Constituição Federal (Brasil, 1988, Art. 206, I), pela Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996, Art. 3º, I) e, ainda, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990, Art. 3º, I), não basta assegurar matrícula, transporte, alimentação e materiais, é necessário garantir-lhes também os direitos de aprendizagem. Em concordância com o QSN (Guarulhos, 2019):

A escola é um espaço privilegiado de ensino e aprendizagem, de ampliação da experiência humana e de promoção do acesso ao conhecimento: um lugar para pensar, questionar e organizar as informações em redes de significados (GUARULHOS, Introdutório, 2019, p. 45).

Dessa forma, considerando o tempo em que nossas crianças estiveram afastadas do espaço escolar e que, em muitas situações, não tiveram acesso ao ensino remoto com o devido apoio, é importante possibilitarmos um período de desenvolvimento de atividades que favoreçam seu processo de ensino e aprendizagem. Por este motivo, estas orientações têm por objetivo subsidiar as ações dos professores que atuarão no Projeto **Direito de Aprender**.

O material está organizado em três planos semanais contendo atividades pautadas nos eixos: “O educando em seu processo de Comunicação e Expressão” e “O educando e a Educação Matemática”, com propostas baseadas também em objetos de conhecimento de outros eixos da Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (Guarulhos, 2019).

Destacamos, ainda, a importância de:



1. **Rotina diária:** o estabelecimento de uma rotina de pesquisas e estudos, com a realização de atividades que ensinem essas ações, favorece a aprendizagem dos educandos;
2. **Sequências didáticas:** como uma das modalidades organizativas do trabalho docente, são situações de aprendizagem articuladas que, como o próprio nome já indica, de forma sequenciada, organiza atividades com nível de aprofundamento progressivo para a construção de um determinado conhecimento;
3. **Avaliação para a aprendizagem:** acompanhamento e monitoramento das aprendizagens que vão sendo desenvolvidas, podendo ser realizada por instrumentos variados, não necessariamente a realização de uma “prova” ao final de cada sequência;
4. Todas as propostas podem ser ampliadas e/ou redimensionadas.

**Observação:** Não devem ser enviadas atividades para casa, pois potencializaremos o tempo em que estivermos reunidos.

#### **Rotina Diária:**

1. **Leitura do Professor/a ou leitura-fruição:** deve ser realizada em todo início de aula e constitui-se como um excelente espaço para formação de leitores. O/A professor/a deve proporcionar a leitura de gêneros textuais variados em seus suportes reais, tornando-se um modelo de leitor proficiente, além da possibilidade de desenvolver aprendizagens sobre procedimentos/estratégias de leitura. Com essa atividade, o educando é capaz de desenvolver o gosto pela leitura, conhecer gêneros textuais, autores e editoras, ter acesso a diferentes suportes textuais, sendo possível avaliar esteticamente os textos e os livros, definindo suas preferências.



2. **Exploração de espaços escolares e/ou seu entorno:** a ocupação de espaços variados possibilita o desenvolvimento da curiosidade e de características investigativas, além do conhecimento e do reconhecimento das possibilidades de aprendizagens nesses espaços.
3. **Atividades para reflexão sobre a base alfabética:** podemos dividi-las em duas categorias:
  - I. Atividades em que o educando necessite fazer uso de seus conhecimentos sobre a língua para ler (atividade de leitura do educando);
  - II. Atividades nas quais o educando tem que usar seus conhecimentos para escrita de palavras ou textos, podendo ser realizadas em pequenos grupos, em duplas ou individualmente; ambas tendo como princípio a mediação do/a professor/a ao realizar perguntas aos educandos que os levem a pensar sobre o Sistema de Escrita Alfabética.
4. **Educação Matemática:** atividades que privilegiem a reflexão sobre a construção de conhecimento relativo aos números e às operações matemáticas, considerando o letramento matemático.

#### Referências:

- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988.
- \_\_\_\_\_. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 1990.
- \_\_\_\_\_. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 1996.
- GUARULHOS (SP). Secretaria de Educação de Guarulhos. Proposta Curricular: Quadro de Saberes Necessários (QSN). Guarulhos, 2019.



## 1ª SEMANA – DE 10 A 14 DE JANEIRO

**Tema:** Brincadeiras

Inicie as atividades solicitando a reescrita de uma parlenda de memória que se configurará como diagnóstico inicial, por isso, deve ser guardada para comparação no último dia do projeto.


### DICAS:

1. Brinque com as crianças **antes** de pedir a reescrita.
2. Ofereça outros recursos para a escrita, tais como: alfabeto móvel; giz de lousa; giz de cera; parede de azulejo; chão; dentre outros;
3. Fotografe ou registre como escriba.

### Sugestões:

LÁ EM CIMA DO PIANO TINHA UM COPO DE VENENO QUEM BEBEU, MORREU O CULPADO NÃO FUI EU.	UM, DOIS FEIJÃO COM ARROZ TRÊS, QUATRO FEIJÃO NO PRATO CINCO, SEIS FALAR INGLÊS SETE, OITO COMER BISCOITO NOVE, DEZ, COMER PASTEIS.	A CASINHA DA VOVÓ CERCADINHA DE CIPÓ O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO COM CERTEZA NÃO TEM PÓ.	A GALINHA DO VIZINHO BOTA OVO AMARELINHO BOTA 1 BOTA 2 BOTA 3 BOTA 4 BOTA 5 BOTA 6 BOTA 7 BOTA 8 BOTA 9 BOTA 10
--	--	---	--



Comunicação e Expressão	Educação Matemática
<p>- Lista com 5 nomes das brincadeiras escritas com o alfabeto móvel, em seguida, transcrever a lista para o caderno e ilustrar as brincadeiras;</p> <p>- Relacionar os nomes às imagens das brincadeiras (<b>Anexo I</b>).</p> <p>- Observação do quadro do Ivan Cruz:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Apresentar o quadro utilizando o projetor de vídeo ou outro recurso disponível;</li><li>➤ Realizar a leitura da obra – o/a professor/a deve fazer perguntas como: O que vocês estão vendo? Conhecem essas brincadeiras? Vamos falar os nomes delas? (apontando) Já brincaram de alguma delas? Com qual delas iremos brincar no fim do dia?</li></ul>	<p>1. Pesquisa das brincadeiras preferidas: construa com os educandos uma tabela com as brincadeiras preferidas, em seguida produzam um gráfico com os dados da tabela.</p> <p>Após a escolha da brincadeira preferida, brinque com as crianças.</p> <p>2. Peça que observem o recorte da roda cantada do quadro:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Pergunte se conhecem alguma cantiga de roda;</li><li>➤ Liste as cantigas no quadro e peça que escolham uma;</li><li>➤ Escreva a letra da cantiga escolhida em um cartaz (lembrete: <b>use letra bastão</b>);</li><li>➤ Fixe em um lugar na altura dos educandos para leitura.</li></ul>  <p><b>IMPORTANTE:</b></p> <p>a. Durante a escrita da letra da cantiga, escolha algumas palavras e questione: Como se escreve? Que “som” ouvimos quando falamos determinada sílaba? Quais letras devemos usar?</p>



1. Em dupla, utilizando somente uma folha, escrever o nome das brincadeiras que aparecem no quadro.
2. Distribua o **Anexo II** para recortar e colar. **Atenção:** as crianças devem encontrar os pares sozinhas, cabe ao/a professor/a fazer perguntas que favoreçam a reflexão sobre os nomes das brincadeiras do quadro do Ivan Cruz.  
Escolha um local da escola para brincar de “Corre cutia” com as crianças. Relembrem a cantiga e brinquem, depois, realizem a atividade.






- b. O cartaz será utilizado para as crianças realizarem a “leitura de ajuste”, ou seja, para as crianças irem lendo, uma de cada vez, apontando com o dedo onde está escrito.
3. Contagem – retome o quadro do Ivan Cruz e pergunte: Quantas crianças aparecem no quadro? Podemos agrupar para facilitar a contagem? De que forma? Qual a representação numérica dessa quantidade? Quais numerais representam a classe da dezena? E da unidade? Quantas dezenas compõem esse numeral? Quantas unidades?

Retome o quadro do Ivan Cruz. Leia novamente as brincadeiras que aparecem e peça para que completem o quadro com o nome da brincadeira e a quantidade de crianças envolvidas em cada uma:



CORRE, CUTIA NA  
 CASA DA TIA  
 CORRE, CIPÓ  
 NA CASA DA AVÓ  
 LENCINHO NA MÃO  
 CAIU NO CHÃO  
 MOÇO BONITO  
 DO MEU CORAÇÃO  
 -POSSO JOGAR?  
 -PODE!  
 -NINGUÉM VAI OLHAR?  
 -NÃO!

1. Distribua uma cópia da letra da parlenda para cada educando (**Anexo III**).
2. Peça que circulem as palavras que você irá ditar: TIA – AVÓ – MÃO – MOÇO – CORAÇÃO.
3. Indique para que colem no caderno e ilustrem a brincadeira.
4. Encerre os dias pedindo para que façam a “leitura de ajuste” utilizando o cartaz que vocês produziram.

BRINCADEIRA	NOME	QUANTIDADE DE CRIANÇAS
		
		
		
		
		

- Qual brincadeira apresenta mais crianças brincando?



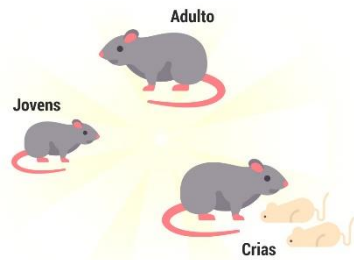


	- Quantas crianças há a mais brincando de roda do que de bolinha de gude?															
<ul style="list-style-type: none"><li>- Peça para que escrevam os nomes das imagens (<b>Anexo IV</b>).</li><li>- Depois, pergunte se alguém sabe o que é uma <b>cutia</b>.</li><li>- Escreva as hipóteses levantadas para que possam ser verificadas após pesquisa.</li><li>- Distribua os <i>notebooks</i>, peça para acessarem o <i>Google</i> e digitarem a palavra CUTIA na barra de pesquisa. Faça o mesmo com a projeção no telão (caso seja um recurso disponível).</li><li>- Leiam as informações que aparecem de forma coletiva.</li><li>- Escolha um <i>site</i> e oriente para que o acessem. Indique a pesquisa por imagens. Fale um pouco sobre a escolha de <i>sites</i> e seus cuidados.</li><li>- Pesquise outros roedores com as crianças.</li><li>- Distribua o <b>Anexo V</b> para que completem a página do álbum de figurinhas.</li><li>- Distribua o texto que está no <b>Anexo VI</b>. Faça a leitura colaborativa e peça para que localizem os números que aparecem no texto.</li></ul>	Calculando: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Vamos considerar que a duração da gestação de uma rata seja de 1 mês e que a cada ninhada nasçam 10 filhotes. Complete a tabela abaixo observando o período de tempo:<table border="1" data-bbox="1205 564 1939 895"><thead><tr><th>PERÍODO DE TEMPO</th><th>QUANTIDADE DE MESES</th><th>QUANTIDADE DE FILHOTES</th></tr></thead><tbody><tr><td>1 ANO</td><td></td><td></td></tr><tr><td>1 SEMESTRE</td><td></td><td></td></tr><tr><td>1 TRIMESTRE</td><td></td><td></td></tr><tr><td>1 BIMESTRE</td><td></td><td></td></tr></tbody></table></li><li>2. Se uma rata gera essa quantidade de filhotes por ano, quantos ratos são gerados por duas ratas?</li><li>3. Considere que estamos contando os filhotes de ratazana e que ela vive 2 anos. Lembre-se que a primeira gestação só ocorre após o 3º mês de vida. Quantos filhotes uma ratazana pode gerar até o fim da sua vida?</li></ol>	PERÍODO DE TEMPO	QUANTIDADE DE MESES	QUANTIDADE DE FILHOTES	1 ANO			1 SEMESTRE			1 TRIMESTRE			1 BIMESTRE		
PERÍODO DE TEMPO	QUANTIDADE DE MESES	QUANTIDADE DE FILHOTES														
1 ANO																
1 SEMESTRE																
1 TRIMESTRE																
1 BIMESTRE																



## CICLO DE VIDA DOS RATOS

ESSES ANIMAIS SÃO CAPAZES DE SE REPRODUZIR A



PARTIR DO 3º MÊS DE VIDA, E SUA GESTAÇÃO DURA EM MÉDIA DE 19 A 22 DIAS. A MÉDIA DE FILHOTES POR NINHADA É DE 10 A 12 E POR VOLTA

DE 14 A 24 HORAS DEPOIS DO PARTO, O ALEITAMENTO É INICIADO.

AO NASCER, SEU PESO É EM TORNO DE 1,5G, SEU SISTEMA IMUNOLÓGICO NÃO É COMPLETO E CARECEM TOTALMENTE DE PELOS. DE 9 A UMA SEMANA DE VIDA VÃO ADQUIRINDO POUCA PELAGEM, TENDO SEUS OLHOS ABERTOS E OS DENTES COMEÇANDO A APARECER.

A ALIMENTAÇÃO SÓLIDA DESSES ANIMAIS SÓ SE INICIA LOGO APÓS 19 E 21 DIAS DE IDADE. O TEMPO DE VIDA MÉDIO DOS ROEDORES VARIA DE ACORDO COM SUA ESPÉCIE, ENQUANTO A VIDA MÉDIA DAS RATAZANAS É



DE 2 ANOS, A DOS RATOS DE TELHADO É DE 1 ANO E MEIO E O CAMUNDONGO VIVE APROXIMADAMENTE 1 ANO.

Fonte: <https://rotauniprag.com.br/pragas-urbanas/ratos/>

- Relembra a parlenda e, em seguida, distribua a cruzadinha (**Anexo VII**). A cruzadinha pode ser orientada da seguinte forma:

- Identifique o número;
- Veja o desenho correspondente;
- Localize o nome correto do desenho;
- Escreva cada letra do nome correto no espaço adequado.

- Distribuir o **Anexo VII** (álbum de figurinhas).

- Disponha materiais variados (papeis diversos; tinta; cola; gravetos, folhas de plantas; entre outros) e peça para que cada um crie sua própria obra de arte com o tema “brincadeiras”.

- Peça para que deem nome para suas obras e o escrevam para colocar na exposição;
- Organize com as crianças a exposição de suas obras.



Para encerrar, elaborem um cartaz para convidar os familiares para entrarem e conhecerem a exposição.

- Apresente um cartaz de divulgação;
- Analise os elementos que compõem o cartaz;
- Observe os tipos de letras; imagens; informações; etc.

Escolham o local onde o cartaz será colocado.



ANEXO I





**PETECA**

**CAVALO-DE-PAU**

**AMARELINHA**

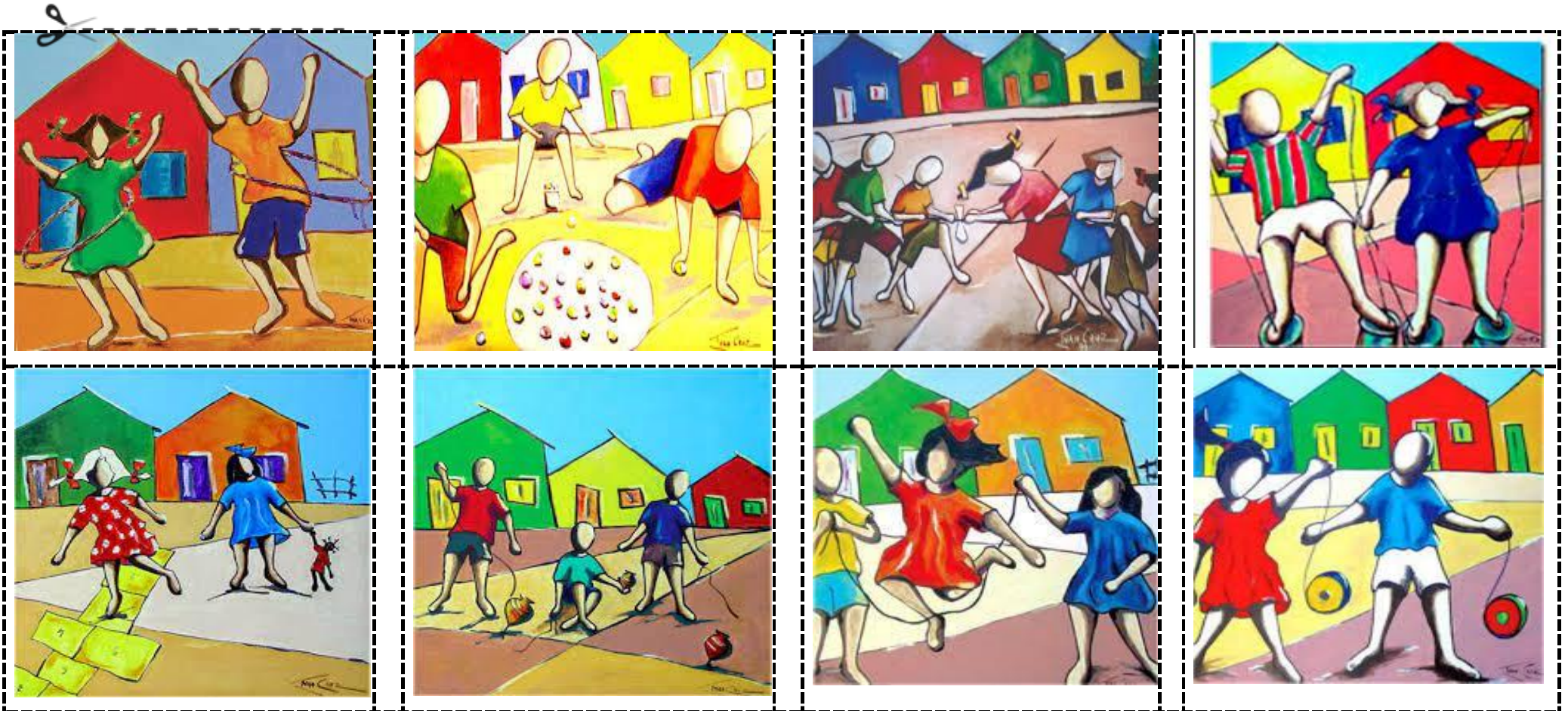
**BOLINHA DE GUDE**

**MÃO NA  
MULA**

**TELEFONE SEM  
FIO**



ANEXO II - RECORTE AS IMAGENS DAS OBRAS DE IVAN CRUZ





<b>IOIÔ</b>	<b>BAMBOLÊ</b>	<b>PÉ DE LATA</b>	<b>CABO DE GUERRA</b>
<b>CORDA</b>	<b>PIÃO</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>AMARELINHA</b>







### ANEXO III

CIRCULE AS PALAVRAS DITADAS:

**CORRE, CUTIA NA  
CASA DA TIA  
CORRE, CIPÓ  
NA CASA DA AVÓ  
LENCINHO NA MÃO  
CAIU NO CHÃO MOÇO  
BONITO  
DO MEU CORAÇÃO.**

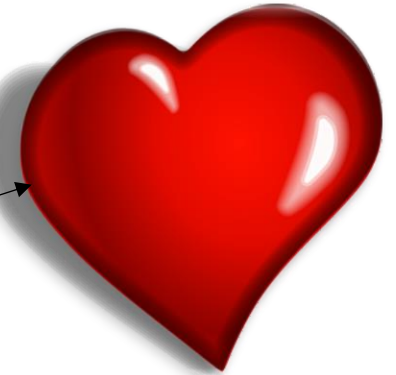
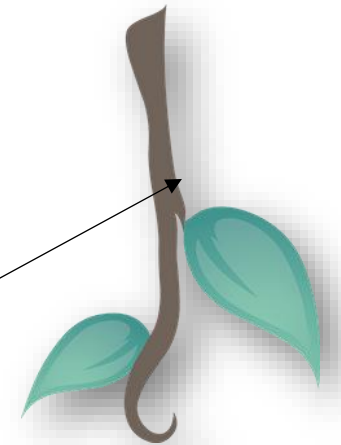
CIRCULE AS PALAVRAS DITADAS:

**CORRE, CUTIA NA  
CASA DA TIA  
CORRE, CIPÓ  
NA CASA DA AVÓ  
LENCINHO NA MÃO  
CAIU NO CHÃO MOÇO  
BONITO  
DO MEU CORAÇÃO.**

CIRCULE AS PALAVRAS DITADAS:

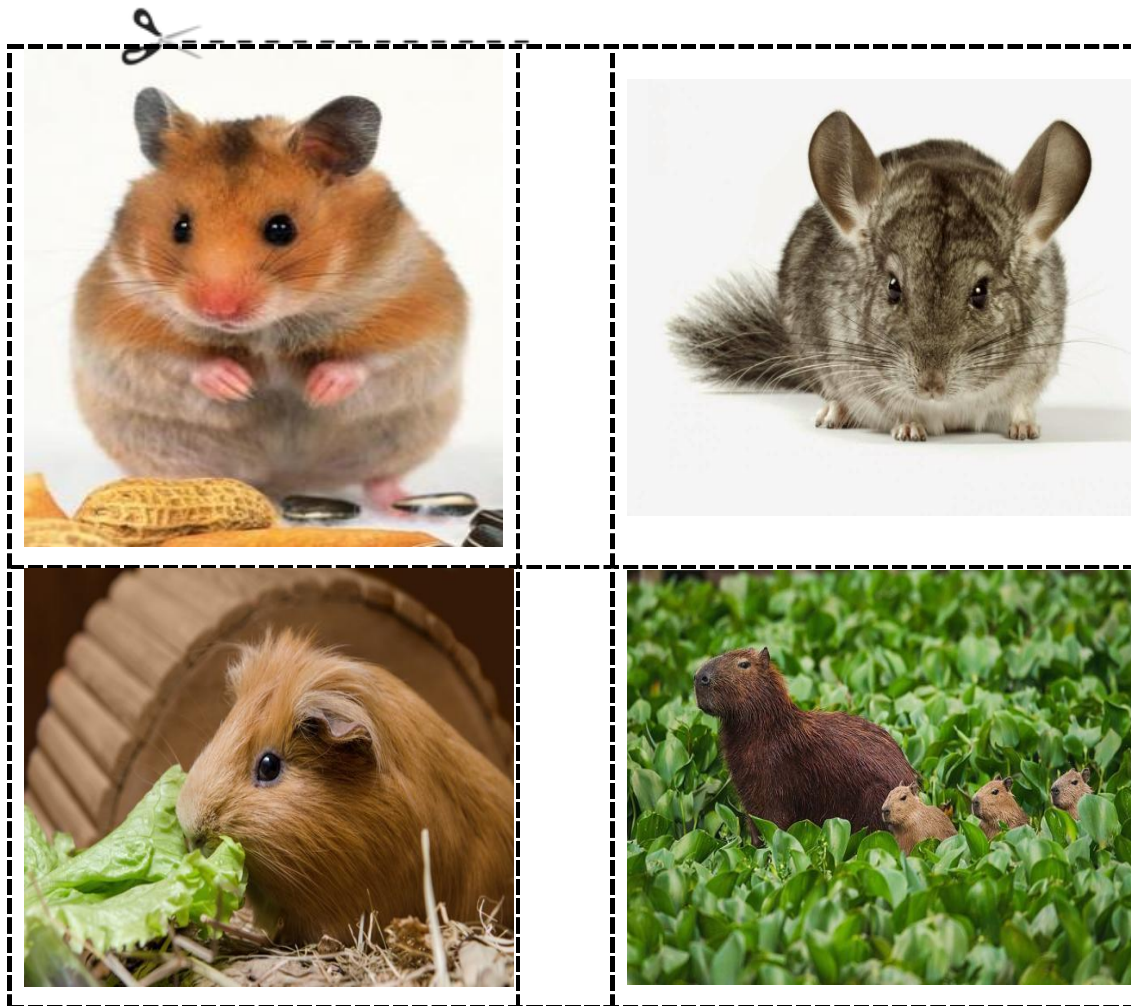
**CORRE, CUTIA NA  
CASA DA TIA  
CORRE, CIPÓ  
NA CASA DA AVÓ  
LENCINHO NA MÃO  
CAIU NO CHÃO MOÇO  
BONITO  
DO MEU CORAÇÃO.**

**ANEXO IV - ESCREVA OS NOMES DAS IMAGENS:**

A white, rounded rectangular label box with a drop shadow, connected to the house icon by an arrow pointing from the box to the icon.A white, rounded rectangular label box with a drop shadow, connected to the heart icon by an arrow pointing from the box to the icon.A white, rounded rectangular label box with a drop shadow, connected to the elderly woman icon by an arrow pointing from the box to the icon.A white, rounded rectangular label box with a drop shadow, connected to the vanilla bean icon by an arrow pointing from the box to the icon.



ANEXO V - RECORTE AS IMAGENS DOS ROEDORES





<b>CHINCHILA</b>	<b>CAPIVARA</b>
<b>HAMSTER</b>	<b>PORQUINHOS-DA-ÍNDIA</b>

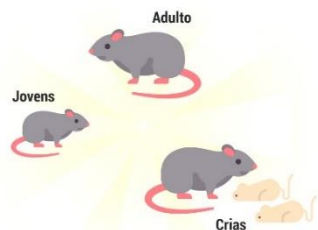




## ANEXO VI

### CICLO DE VIDA DOS RATOS

ESSES ANIMAIS SÃO CAPAZES DE SE REPRODUZIR A PARTIR DO 3º MÊS DE VIDA, E SUA GESTAÇÃO DURA EM MÉDIA DE 19 A 22 DIAS. A MÉDIA DE FILHOTES POR NINHADA É DE 10 A 12 E POR VOLTA DE 14 A 24 HORAS DEPOIS DO PARTO, O ALEITAMENTO É INICIADO.



AO NASCER, SEU PESO É EM TORNO DE 1,5G, SEU SISTEMA IMUNOLÓGICO NÃO É COMPLETO E CARECEM TOTALMENTE DE PELOS. DE 9 A UMA SEMANA DE VIDA VÃO ADQUIRINDO POUCA PELAGEM, TENDO SEUS OLHOS ABERTOS E OS DENTES COMEÇANDO A APARECER.

A ALIMENTAÇÃO SÓLIDA DESSES ANIMAIS SÓ SE INICIA LOGO APÓS 19 E 21 DIAS DE IDADE. O TEMPO DE VIDA MÉDIO DOS ROEDORES VARIA DE ACORDO COM SUA ESPÉCIE, ENQUANTO A VIDA MÉDIA DAS RATAZANAS É DE 2 ANOS, A DOS RATOS DE TELHADO É DE 1 ANO E MEIO E O CAMUNDONGO VIVE APROXIMADAMENTE 1 ANO.

Fonte: <https://rotauniprag.com.br/pragas-urbanas/ratos/>

### CICLO DE VIDA DOS RATOS

ESSES ANIMAIS SÃO CAPAZES DE SE REPRODUZIR A PARTIR DO 3º MÊS DE VIDA, E SUA GESTAÇÃO DURA EM MÉDIA DE 19 A 22 DIAS. A MÉDIA DE FILHOTES POR NINHADA É DE 10 A 12 E POR VOLTA DE 14 A 24 HORAS DEPOIS DO PARTO, O ALEITAMENTO É INICIADO.



AO NASCER, SEU PESO É EM TORNO DE 1,5G, SEU SISTEMA IMUNOLÓGICO NÃO É COMPLETO E CARECEM TOTALMENTE DE PELOS. DE 9 A UMA SEMANA DE VIDA VÃO ADQUIRINDO POUCA PELAGEM, TENDO SEUS OLHOS ABERTOS E OS DENTES COMEÇANDO A APARECER.

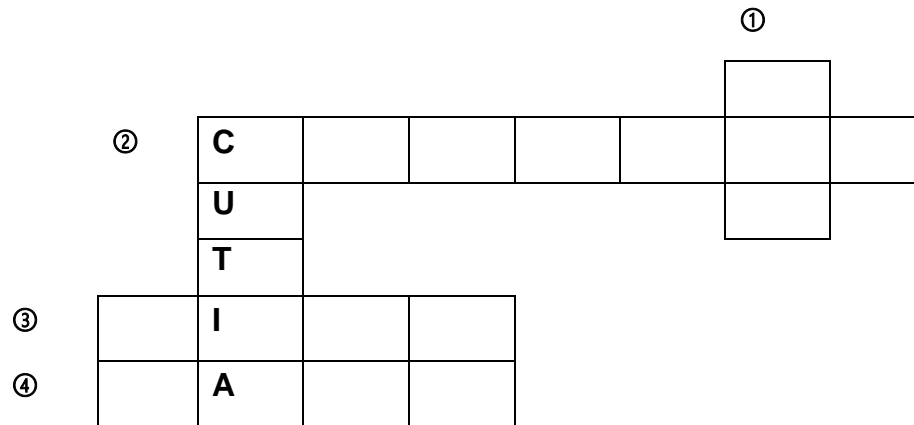
A ALIMENTAÇÃO SÓLIDA DESSES ANIMAIS SÓ SE INICIA LOGO APÓS 19 E 21 DIAS DE IDADE. O TEMPO DE VIDA MÉDIO DOS ROEDORES VARIA DE ACORDO COM SUA ESPÉCIE, ENQUANTO A VIDA MÉDIA DAS RATAZANAS É DE 2 ANOS, A DOS RATOS DE TELHADO É DE 1 ANO E MEIO E O CAMUNDONGO VIVE APROXIMADAMENTE 1 ANO.





Fonte: <https://rotauniprag.com.br/pragas-urbanas/ratos/>



ANEXO VII

COMPLETE A CRUZADINHA:



①	②	③	④
			
PÃO	CAMINHÃO	CIPO	CASCA
NÃO	COLCHÃO	SINAL	CASA
MÃO	CORAÇÃO	CHICO	CASACO



## 2ª SEMANA – DE 17 A 21 DE JANEIRO

**Tema:** Jogos de Tabuleiro

Comunicação e Expressão	Educação Matemática
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Levantamento dos jogos que as crianças conhecem.</li><li>2. Escrita coletiva de lista com os nomes dos jogos.</li><li>3. Produção de dominó <b>(Anexo I)</b>.</li><li>4. Jogue com as crianças e depois deixe-as levar o dominó para brincar em casa.</li></ol>	<p>Produção de jogo de varetas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Você irá precisar de 25 palitos de churrasco para cada jogo. Não precisa produzir um para cada criança, apenas uma quantidade suficiente para que todos possam jogar.</li><li>- Pinte os palitos de churrasco com tinta guache nas seguintes cores e quantidades:<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 preto;</li><li>• 6 vermelhos;</li><li>• 6 amarelos;</li><li>• 6 azuis;</li><li>• 6 verdes.</li></ul></li></ul>



**OBJETIVO:** Conquistar mais pontos recolhendo uma a uma as varetas coloridas (com valores variados) jogadas na mesa, sem mover as demais.

**JOGO:**

- 1- Tirar na sorte para decidir quem inicia o jogo.
- 2- Segurar verticalmente todas as varetas, soltando-as sobre a mesa ou chão para dar início ao jogo.
- 3- O jogador deverá levantar vareta por vareta sem mover nenhuma das outras, pois se movê-las, perderá o direito de continuar a jogar nesta rodada.
- 4- Se isso acontecer, passará a vez a outro participante, que procederá da mesma maneira.
- 5- A única vareta auxiliar, que pode ser utilizada para ajudar a mexer nas outras, é a de cor preta.
- 6- Terminado o jogo, cada um deve contar as suas varetas e verificar quantos pontos fez.
- 7- Pontuação:

Verde	Azul	Amarelo	Vermelho	Preto
5 pontos	10 pontos	15 Pontos	20 pontos	50 pontos

Ganha aquele que fizer mais pontos!

- Distribua uma folha para cada criança para que façam as marcações dos pontos.





	<ul style="list-style-type: none"><li>• Depois de algumas jogadas, peça para que cada criança some os seus pontos em todas as rodadas. Faça perguntas: Quem fez mais pontos? Quem fez menos pontos? E outras que considerar pertinente.</li></ul>										
<p>- Bingo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Distribua uma cartela para cada criança (<b>Anexo II</b>);</li><li>➤ Escolha 20 palavras que já tenham sido trabalhadas até aqui;</li><li>➤ Escreva em pedaços de papel para serem dobrados e colocados em um recipiente (pote, lata ou saco plástico, por exemplo) e sorteados;</li><li>➤ Oriente as crianças a escreverem as palavras nos retângulos da cartela que escolherem, não necessariamente na ordem em que forem sendo ditadas;</li><li>➤ Dite uma palavra de cada vez;</li><li>➤ Verifique se todos escreveram nos retângulos;</li><li>➤ Oriente a fazerem um X ou outra marca para indicar a palavra que foi sorteada;</li><li>➤ Combine prêmios para cada linha e por último a cartela cheia;</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Produção do dominó de adição (<b>Anexo III</b>).</li><li>2. Retomando a pontuação do jogo de varetas proponha as seguintes situações problema:<table border="1" data-bbox="1167 767 2000 884"><thead><tr><th>Verde</th><th>Azul</th><th>Amarelo</th><th>Vermelho</th><th>Preto</th></tr></thead><tbody><tr><td>5 pontos</td><td>10 pontos</td><td>15 pontos</td><td>20 pontos</td><td>50 pontos</td></tr></tbody></table><ol style="list-style-type: none"><li>I. Quantas varetas azuis são necessárias para obter a pontuação equivalente à vareta vermelha?</li><li>II. Quantas varetas verdes são necessárias para obter a pontuação equivalente à vareta preta?</li></ol></li></ol>	Verde	Azul	Amarelo	Vermelho	Preto	5 pontos	10 pontos	15 pontos	20 pontos	50 pontos
Verde	Azul	Amarelo	Vermelho	Preto							
5 pontos	10 pontos	15 pontos	20 pontos	50 pontos							



<p>➤ Quando a criança gritar “Bingo!”, solicite que escreva na lousa (ou em outro suporte de sua escolha) para verificar se foram usadas todas as letras;</p> <p><b>IMPORTANTE:</b> NÃO DÊ AS RESPOSTAS! FAÇA PERGUNTAS QUE FAVOREÇAM A REFLEXÃO SOBRE O SISTEMA DE ESCRITA.</p> <p><b>Sugestão:</b> Você pode organizar um lápis para cada participante como prêmio (GARANTA QUE TODOS GANHE UM).</p> <p>- Retome a brincadeira “corre cutia”. Depois, indique para que, em duplas, reescrevam a letra da parlenda de memória.</p>	
<p>- Brincadeira de adivinhas (<b>Anexo IV</b>):</p> <p>➤ O/A Professor/a faz as perguntas das adivinhas (uma de cada vez) e os educandos devem encontrar as respostas;</p> <p>➤ Imprima as respostas das adivinhas para serem espalhadas pelo chão ou sobre uma mesa;</p>	<p>- Produção do dominó de subtração (<b>Anexo V</b>).</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Forme dois grupos de educandos;</li><li>➤ Defina o local onde cada grupo irá colocar a resposta encontrada;</li><li>➤ Após a leitura da pergunta, o/a professor/a indica para realizarem a procura;</li><li>➤ O grupo que encontrar primeiro, deve dar um sinal combinado previamente; todos devem parar a busca; o grupo que encontrou a resposta deve fazer a leitura da palavra e o outro grupo deve ler e validar se a resposta é a correta.</li><li>➤ Vence o grupo com maior quantidade de fichas.</li></ul>	
<p>- Jogo da memória:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Distribua duas folhas de sulfite para cada criança;</li><li>2. Peça para que dobrem as folhas três vezes para formar 8 retângulos;</li><li>3. Em uma folha, as crianças devem escolher 8 desenhos para fazerem um em cada retângulo;</li><li>4. Na outra, da mesma forma, deverão escrever os nomes dos desenhos, um em cada retângulo;</li></ol>	<p>Multiplicação:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Leia as situações matemáticas abaixo, e solicite que as crianças as ilustrem:<ul style="list-style-type: none"><li>• O pessoal da rua do Fernando resolveu fazer uma festa. Cada um ficou responsável por levar algo. O pessoal da casa do Fernando se comprometeu a levar o refrigerante. Fernando foi ao mercado e trouxe duas garrafas de refrigerante, quando chegou, seu vizinho disse: <i>-Vamos precisar de mais duas!</i></li></ul></li></ol>



<p>5. Para encerrar, é só recortar sobre as linhas, misturar as “cartas” e jogar.</p>	<p>Fernando foi pela segunda vez ao mercado e trouxe 2 garrafas de refrigerantes. Quando chegou, a vizinha da frente de sua casa disse: <i>-Precisaremos de mais duas!</i> Fernando foi pela terceira vez ao mercado e trouxe mais duas garrafas de refrigerante. Quando chegou, perguntaram para ele: <i>-Quantas garrafas de refrigerante você trouxe ao todo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mariana estava observando o fio elétrico da rua da sua casa. Percebeu que pousaram três pombos. Continuou observando e viu que pousaram, novamente, três pombos. E isso se repetiu por mais quatro vezes, cada vez, mais três pombos pousavam no fio. Quantos pombos Mariana observou pousar no fio?</li><li>• Pedro estava jogando bolinha de gude. Na primeira rodada, ganhou 4 bolinhas. Na segunda rodada, mais 4, e na terceira rodada, mais 4. Quantas bolinhas de gude ele ganhou nas três rodadas?</li></ul>
<p>- Jogo de percurso (<b>Anexo VI</b>):</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Imprima um tabuleiro para cada dupla;</li><li>2. Separe um objeto para representar cada jogador (tampinha, por exemplo) e um dado.</li></ol>	<p>- Jogo da multiplicação na malha quadriculada - (<b>Anexo VII</b>):</p> <p>Distribua a folha quadriculada.</p> <p>O objetivo é que os educandos descubram o resultado da multiplicação pintando os quadradinhos na malha quadriculada. Para isso, se possível, utilize dados para descobrir quais números</p>

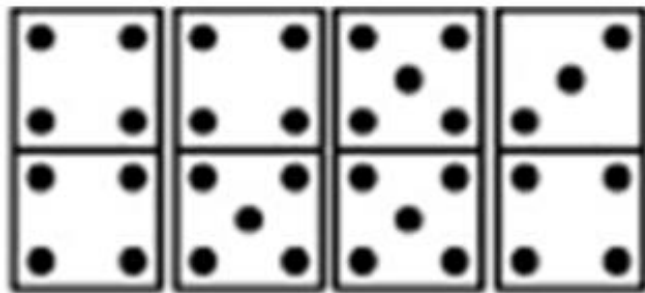
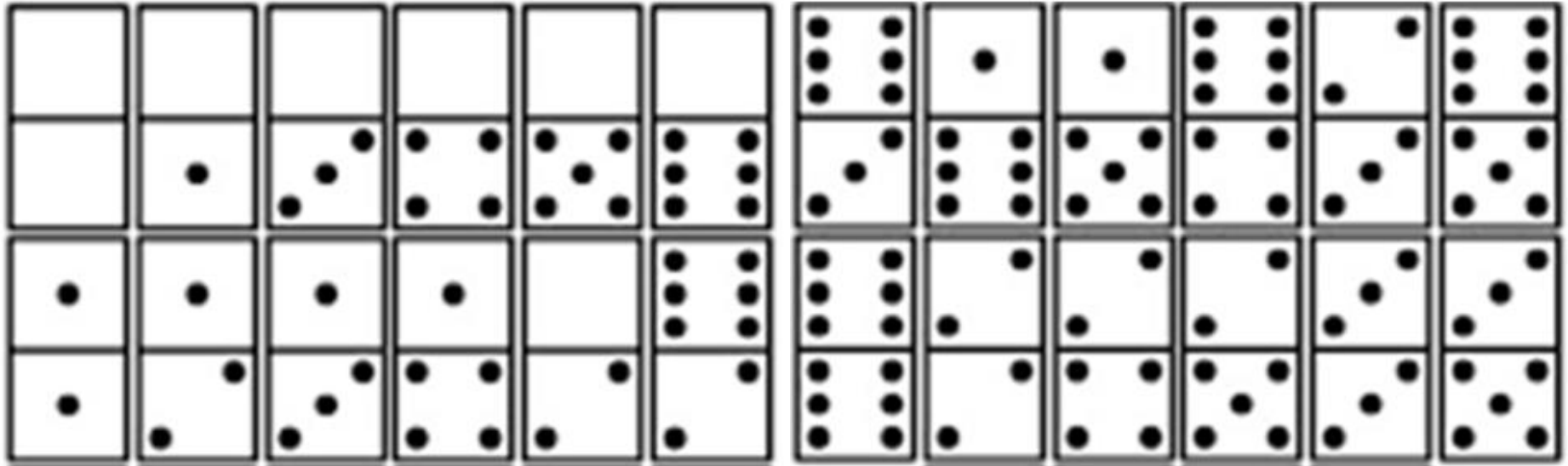


multiplicar. Por exemplo: a criança joga a primeira vez e tira o número 3, na segunda vez, tira o número 2, logo, a multiplicação a ser representada na malha é  $3 \times 2$ .

Na impossibilidade de utilização dos dados, peça que os alunos falem alguns números e criem multiplicações para registrarem na malha.



# ANEXO I





ANEXO II – Cartela de bingo (REPRODUZA UMA CARTELA PARA CADA EDUCANDO).

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>

<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>





### ANEXO III

Dominó de Adição - Gerado pelo site [www.somatematica.com.br](http://www.somatematica.com.br)

<b>50+10</b> <small>50</small>	<b>50+10</b>	<b>30+30</b> <small>50</small>	<b>60+10</b>	<b>60+10</b> <small>50</small>	<b>50+20</b>	<b>50+10</b> <small>50</small>	<b>10</b>
<b>40+30</b> <small>50</small>	<b>6+4</b>	<b>10</b> <small>50</small>	<b>6+4</b>	<b>40+20</b> <small>50</small>	<b>100</b>	<b>70</b> <small>50</small>	<b>70+30</b>
<b>10</b> <small>50</small>	<b>100</b>	<b>100</b> <small>50</small>	<b>100</b>	<b>60</b> <small>50</small>	<b>8+4</b>	<b>40+30</b> <small>50</small>	<b>7+5</b>
<b>10</b> <small>50</small>	<b>9+3</b>	<b>60+40</b> <small>50</small>	<b>12</b>	<b>8+4</b> <small>50</small>	<b>12</b>	<b>60</b> <small>50</small>	<b>4</b>
<b>70</b> <small>50</small>	<b>4</b>	<b>8+2</b> <small>50</small>	<b>2+2</b>	<b>70+30</b> <small>50</small>	<b>4</b>	<b>8+4</b> <small>50</small>	<b>1+3</b>
<b>4</b> <small>50</small>	<b>2+2</b>	<b>60</b> <small>50</small>	<b>21+4</b>	<b>70</b> <small>50</small>	<b>20+5</b>	<b>7+3</b> <small>50</small>	<b>25</b>
<b>90+10</b> <small>50</small>	<b>23+2</b>	<b>7+5</b> <small>50</small>	<b>25</b>	<b>3+1</b> <small>50</small>	<b>20+5</b>	<b>23+2</b> <small>50</small>	<b>25</b>





## ANEXO IV - Lista de adivinhas

<p><b>O que é o que é: passa diante do sol e não faz sombra?</b> Vento.</p> <p><b>O que é o que é: é cheia de furinhos, mas consegue reter água?</b> Esponja.</p> <p><b>O que é o que é: quanto mais eu tiro, mais eu tenho?</b> Fotografias.</p> <p><b>Qual é o queijo que mais sente dor?</b> Queijo ralado.</p> <p><b>O que é o que é: quanto mais seca, mais molhada fica?</b> Toalha.</p> <p><b>O que é o que é: tem cidades, lojas, ruas e nenhuma pessoa?</b> Mapa.</p> <p><b>O que é o que é: tem asa, mas não voa, tem bico, mas não bica?</b> Bule.</p> <p><b>O que é o que é: de dia fica no céu e de noite fica na água?</b> Dentadura.</p> <p><b>O que é o que é: pode ser quebrado para poder ser usado?</b> Ovo.</p> <p><b>Onde a sexta-feira vem primeiro que a terça-feira?</b> Dicionário.</p> <p><b>O que é o que é: é alta quando é nova e baixa quando usada?</b> Vela.</p> <p><b>O que é o que é: pode viajar para vários lugares preso em um mesmo lugar?</b> Selo.</p> <p><b>O pai de Maria tem 5 filhas. Naná, Nené, Niní, Nonó e...?</b> Maria.</p>	<p><b>O que é o que é: cai em pé e corre deitada?</b> Chuva.</p> <p><b>Qual é o céu que não possui estrelas?</b> Boca.</p> <p><b>O que é o que é: não tem pés e corre, e tem leite e não dorme?</b> Rio.</p> <p><b>O que o que é: o objeto que mais pesa no mundo?</b> Balança.</p> <p><b>O que é o que é: é verde, mas não é planta; fala, mas não é gente?</b> Papagaio.</p> <p><b>O que é o que é: tem dente e cabeça, mas não é bicho e nem gente?</b> Alho.</p> <p><b>O que é o que é: quando estamos em pé eles ficam deitados, e quando estamos deitados eles ficam de pé?</b> Pés.</p> <p><b>O que é o que é: é irmão do meu tio, mas não é meu tio?</b> Pai.</p> <p><b>O que é o que é: nasce grande e morre pequeno?</b> Lápis.</p> <p><b>O que é o que é: tem uma perna mais comprida que a outra e anda dia e noite sem parar?</b> Relógio.</p> <p><b>O que é o que é: tem coroa, mas não é rei; tem raiz, mas não é planta?</b> Dente.</p> <p><b>O que é o que é: anda com os pés na cabeça?</b> Piolho.</p> <p><b>O que é o que é: entra na água, mas não se molha?</b> Sombra.</p> <p><b>O que é o que é: de dia tem quatro pernas e de noite tem seis?</b> Cama.</p> <p><b>O que é o que é: pode atravessar um rio sem se molhar?</b> Ponte.</p> <p><b>O que é o que é: tem cinco dedos, mas não tem unha?</b> Luva.</p> <p><b>O que é o que é: tem quatro pernas, mas não anda?</b> Mesa.</p>
---	--



**VENTO**

**ESPONJA**

**FOTOGRAFIAS**

**RALADO**

**TOALHA**





**MAPA**

**BULE**

**DENTADURA**

**OVO**

**DICIONÁRIO**



**VELA**

**SELO**

**MARIA**

**CHUVA**

**BOCA**





**RIO**

**BALANÇA**

**PAPAGAIO**

**ALHO**

**PÉS**



**PAI**

**LÁPIS**

**RELÓGIO**

**DENTE**

**PIOLHO**





**SOMBRA**

**CAMA**

**PONTE**

**LUVA**

**MESA**





## ANEXO V

Dominó de Subtração - Gerado pelo site [www.somatematica.com.br](http://www.somatematica.com.br)

<b>65</b>	<b>65</b>	<b>75-10</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>12-8</b>	<b>65</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>30-15</b>	<b>15</b>	<b>18-3</b>	<b>70-5</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>98-8</b>
<b>18-3</b>	<b>100-10</b>	<b>90</b>	<b>90</b>	<b>70-5</b>	<b>20</b>	<b>9-5</b>	<b>20</b>
<b>30-15</b>	<b>40-20</b>	<b>95-5</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>23-3</b>	<b>70-5</b>	<b>30</b>
<b>12-8</b>	<b>30</b>	<b>17-2</b>	<b>30</b>	<b>90</b>	<b>50-20</b>	<b>20</b>	<b>35-5</b>
<b>50-20</b>	<b>50-20</b>	<b>65</b>	<b>75</b>	<b>4</b>	<b>95-20</b>	<b>15</b>	<b>75</b>
<b>90</b>	<b>75</b>	<b>20</b>	<b>75</b>	<b>40-10</b>	<b>95-20</b>	<b>75</b>	<b>80-5</b>



ANEXO VI







## 3ª SEMANA– DE 24 A 28 DE JANEIRO

**Tema:** Brincadeiras de rua

### **Produção: um livro de brincadeiras.**

Será necessário organizar folhas para que os registros sejam feitos.

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO:**

- 1 folha com o desenho da própria criança e o nome da brincadeira;
- 1 folha dobrada ao meio para escrever, em uma metade, a lista de materiais necessários, na outra, como brincar;
- No último dia, 1 folha para a capa.

<b>Comunicação e Expressão</b>	<b>Educação Matemática</b>
<p>- Começar brincando;</p> <p>- Depois, pedir para desenhar a brincadeira e escrever o nome;</p> <p>- Escrita de lista de materiais necessários individualmente ou em duplas;</p> <p><i>DICA: disponibilize o alfabeto móvel para as crianças utilizarem como apoio.</i></p>	<p>- “Abre e fecha” matemático:</p> <p>Como fazer: disponibilize um quadrado de papel com 20 cm de lado e siga as instruções abaixo:</p>

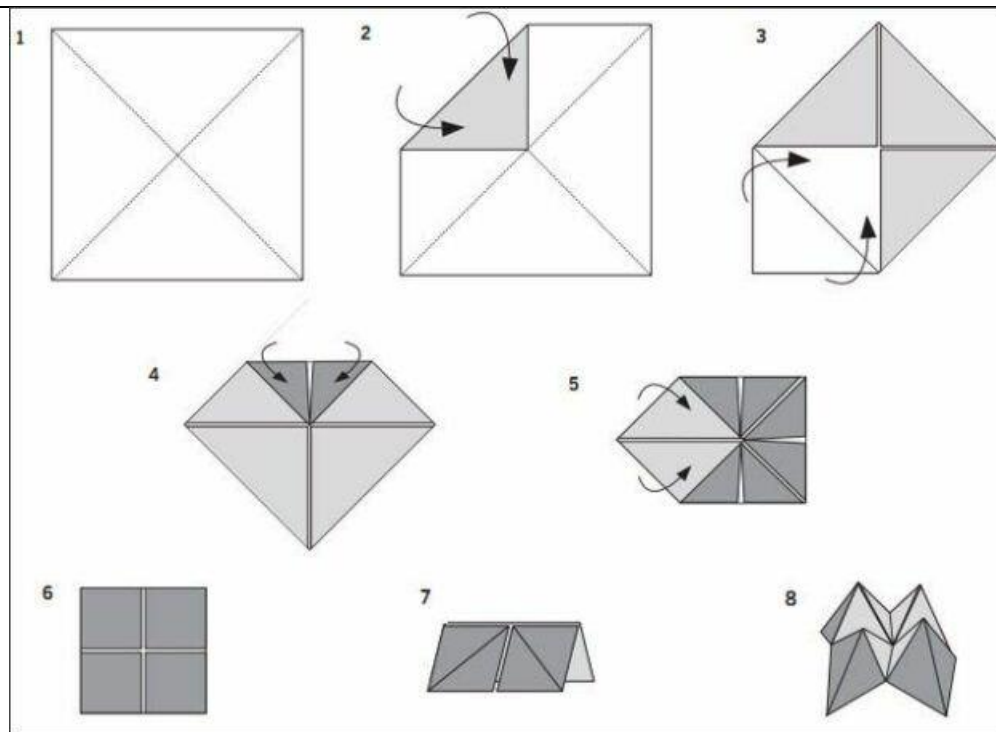
- Escrita do modo de brincar: escrever coletivamente tendo o/a professor/a como escriba.

Explique o que é um texto **instrucional**, para que serve e onde pode ser encontrado.

#### SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS:

- Queimada;
- Estátua;
- Taco;
- Pique-bandeira;
- Cabo de Guerra;

*Poderão ser escolhidas outras brincadeiras.*



- Peça para que as crianças escolham formas geométricas e cores diferentes para serem desenhadas nas abas da dobradura;

- Em cada aba, solicite que os educandos escrevam operações matemáticas de adição, subtração, multiplicação ou divisão que consigam resolver mentalmente.

Feito isso, é só brincar diariamente! Os educandos podem trocar o seu “Abre e fecha” com o colega.



## **Atividade final**

Proponha a escrita de uma das parlendas sugeridas no início do projeto. Esta atividade deve ser utilizada para comparar e verificar se houve avanços na aquisição de base alfabética.

Para encerrar o projeto, o/a professor/a deve produzir um relatório de cada educando, para isso, siga as orientações:

1. No primeiro parágrafo, descreva em linhas gerais como se deu o projeto, como o grupo participou, quais atividades os educandos mais se interessaram em desenvolver;
2. No segundo parágrafo, descreva como o educando se desenvolveu: a participação nas atividades, interesse, assiduidade e todas as informações que considerar pertinentes;
3. Nos próximos parágrafos, faça considerações que sejam importantes para informar o/a professor/a do ano sobre o desenvolvimento do educando, suas potencialidades e suas necessidades de aprendizagem.

## **Observações:**

1. Os relatórios podem ser digitados;
2. Devem ser escritos em norma padrão, sem abreviações, gírias e livre de erros ortográficos;
3. Cuidado com rótulos! Utilize termos que demonstrem o processo de aprendizagem e não o fim em si mesmo;
4. Atente-se ao que observou e não a conclusões ou juízos de valor.



## **EXPEDIENTE**

**Secretário de Educação**  
Alex Viterale

**Subsecretária de Educação**  
Fábia Aparecida Costa

**Diretora de Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas**  
Solange Turgante Adamoli

### **Colaboradores**

Patrícia Cristiane Tonetto Firmo  
Juliana Portella de Freitas  
Thatiane C. Melguinha  
Ana Paula Reis Felix Pires  
Anna Solano

**GUARULHOS / 2022**

