The background of the page is a vibrant collage of colorful, stylized letters and shapes. The letters are in various colors including red, blue, yellow, green, purple, and pink, and are arranged in a way that they appear to be overlapping and popping out of the page. The shapes are also colorful and include circles, squares, and abstract forms. The overall effect is a playful and engaging visual that suggests learning and creativity.

# **JOGOS E PRÁTICAS INCLUSIVAS NA ALFABETIZAÇÃO**

Reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem

©**Editora Brazil Publishing**

Rua Fernando Simas, 95 Sala - 6  
Bigorrrilho - Curitiba - PR - 80430-190  
+55 41 3022-6005 / 3013-4556

**Conselho Editorial:**

Presidente: Rodrigo Horochovski

Vice Presidente: Afonso Murata

Membros do Conselho: Daniel Canavese

Denise Kluge

Dione Tinti

Fabrizio R. L. Tomio

Ilton R. Filho

Joelma Estevam

José E. Feger

José R. G. Cella

Luciana Ferreira

Luciana M. Nascimento

Marcia M. Ribeiro

Marcos C. Signorelli

Marília Murata

Milene Z. Vosgerau

Rodrigo A. Reis

Rodrigo Kanayama

Presidente Executiva: Sandra Heck

Vice Presidente Executivo: João Paulo Neto

Criação Capa: Edeamar Amaral Cavalcante | João Paulo Neto

Editoração: João Paulo Neto

Revisão: Marina Penter Correa | Cristiane Arcoverde

Edeamar Amaral Cavalcante



Dados internacionais de catalogação na publicação  
Bibliotecária responsável: Mara Rejane Vicente Teixeira

---

Reis, Olinta Eliana.

Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando  
recursos e criando oportunidades de aprendizagem / Olinta  
Eliana Reis. - Curitiba, PR : Edição do autor, 2017.

100 p. : il. ; 23 cm.

ISBN 978-85-68419-17-5 Papel

ISBN 978-85-68419-18-2 E-book

1. Alfabetização – Brasil. 2. Educação inclusiva – Brasil.

I. Título.

CDD ( 22ª ed.)

372.40981

---

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

2017

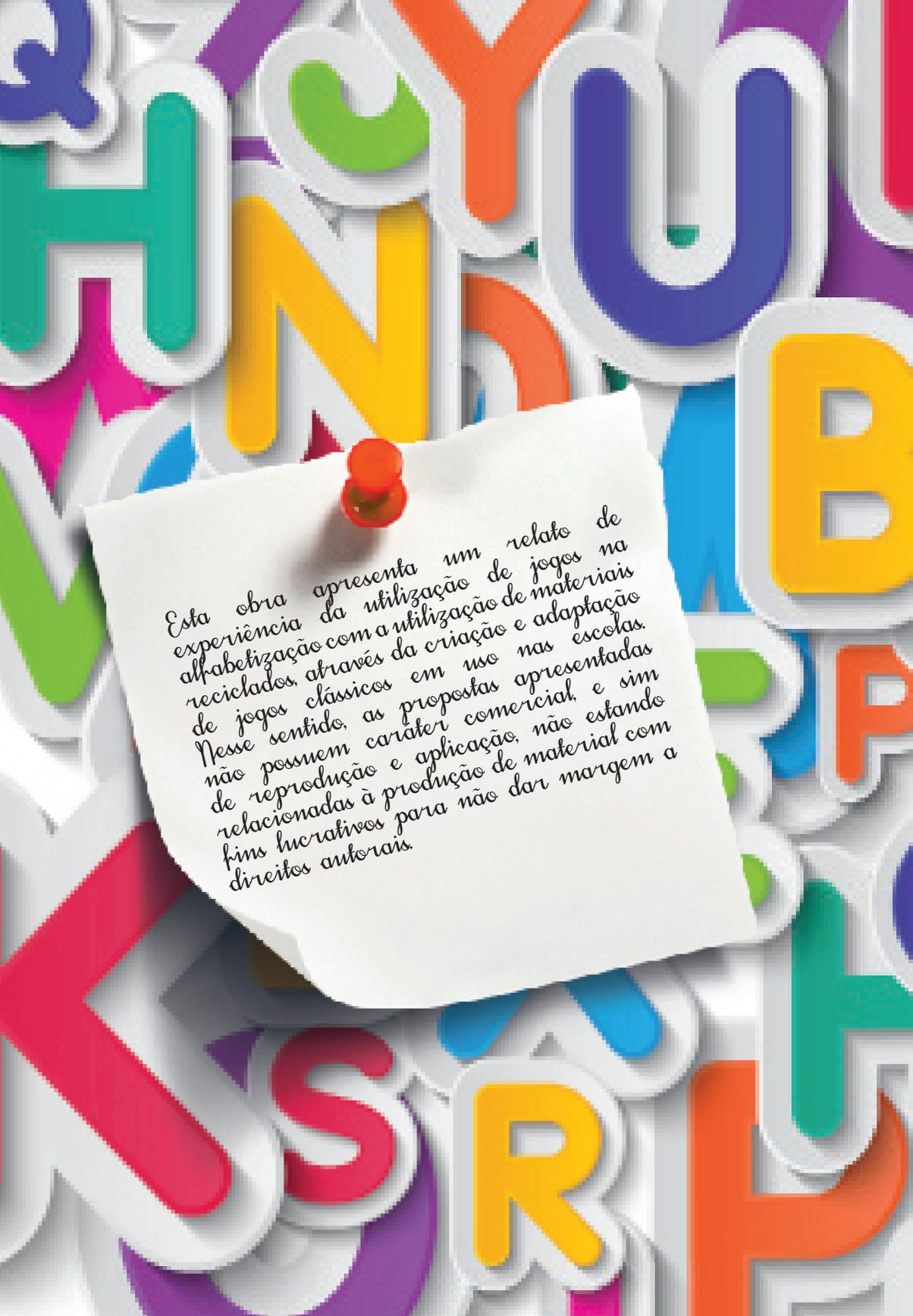
**OLINTA ELIANA REIS**

# **JOGOS E PRÁTICAS INCLUSIVAS NA ALFABETIZAÇÃO**

Reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem



**BRAZIL PUBLISHING**

A white sticky note is pinned to a background of colorful, 3D-style letters. The letters are in various colors (red, yellow, blue, green, purple, orange) and are arranged in a dense, overlapping pattern. The sticky note is pinned with a red pushpin at the top left corner. The text on the note is written in a cursive, handwritten style.

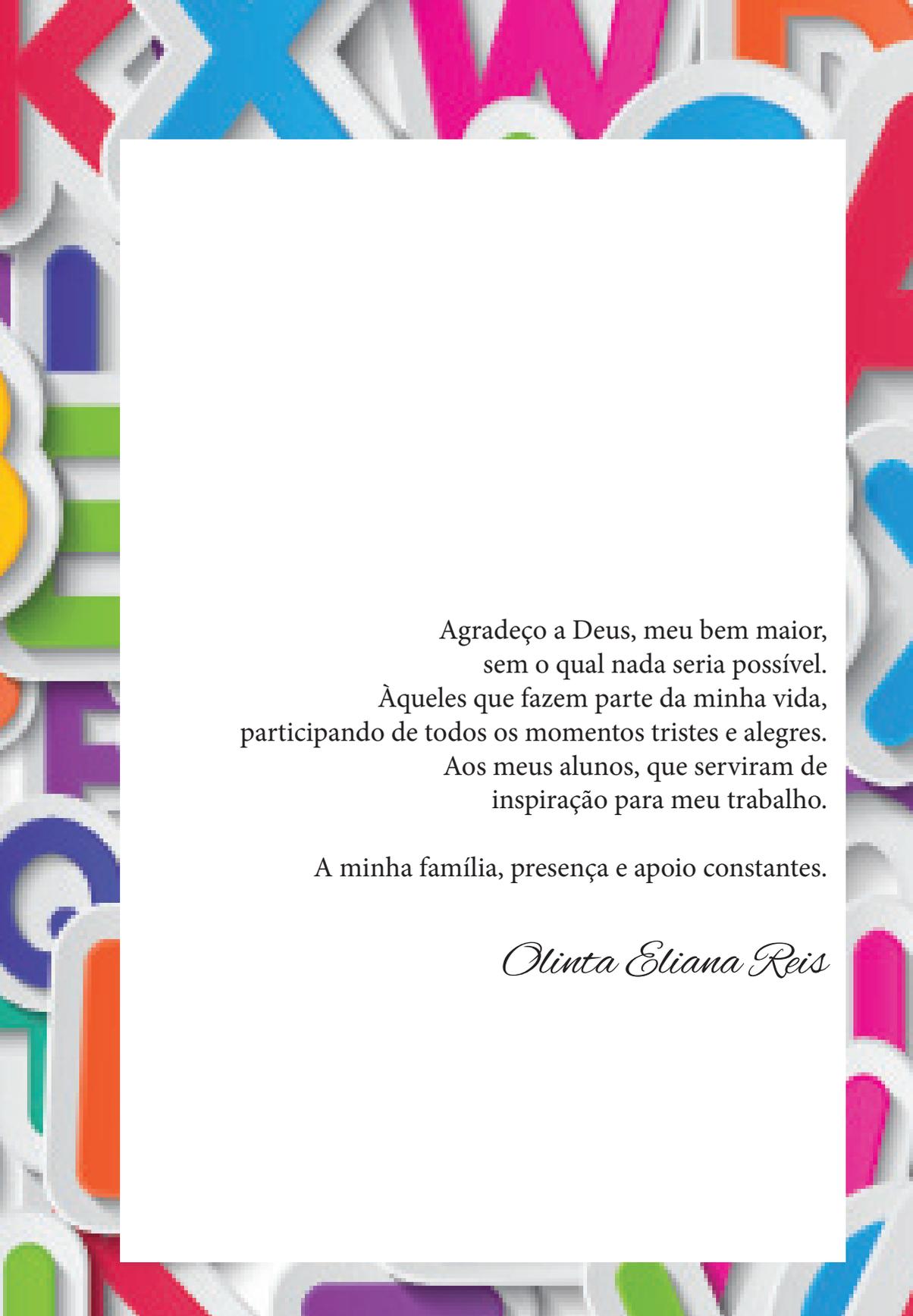
Esta obra apresenta um relato de experiência da utilização de jogos na alfabetização com a utilização de materiais reciclados, através da criação e adaptação de jogos clássicos em uso nas escolas. Nesse sentido, as propostas apresentadas não possuem caráter comercial, e sim de reprodução e aplicação, não estando relacionadas à produção de material com fins lucrativos para não dar margem a direitos autorais.

“Quando entre as mãos da criança,  
um livro aberto se vê,  
e a voz da mestra se escuta,  
que diz à criança - lê!  
- parece que Deus,  
sorrindo,  
por sobre este grupo lindo,  
mais uma vez reproduz,  
no caos de um outro infinito,  
aquele fecundo grito de outrora  
- Faça-se a luz.”

*Amor e Luz - Amélia Rodrigues  
(Epígrafe dos organizadores)*

“A palavra progresso não terá qualquer  
sentido enquanto houver crianças infelizes.”  
*Albert Einstein  
(Epígrafe da Autora)*



A decorative border surrounds the central white text area. It consists of various colorful letters and shapes in shades of red, blue, yellow, green, purple, and orange, some appearing to be cut out or layered, creating a vibrant and artistic frame.

Agradeço a Deus, meu bem maior,  
sem o qual nada seria possível.  
Àqueles que fazem parte da minha vida,  
participando de todos os momentos tristes e alegres.  
Aos meus alunos, que serviram de  
inspiração para meu trabalho.

A minha família, presença e apoio constantes.

*Olinta Eliana Reis*

## SUMÁRIO

LEMAS DA SALA.....	16
OBJETIVOS.....	16
REGRAS.....	17
PAINEL DE INCENTIVOS.....	17
CALENDÁRIO.....	18
RELÓGIO DA SALA.....	19
CENTOPÉIA DO ALFABETO.....	19
JARDIM DOS NÚMEROS.....	20
CARACOL DO ALFABETO.....	22
CADA UM NA SUA CASA.....	22
CARRETEL DO ALFABETO.....	23
UMA LETRA PUXA A OUTRA.....	24
BINGO COM AS LETRAS DO ALFABETO.....	24
JOGO DA MEMÓRIA DO ALFABETO.....	25
NAVEGANDO COM AS SÍLABAS.....	25
DADO SILÁBICO.....	26
TARTARUGA LETRADA.....	27
LEITURA NA GARRAFA.....	27
ALFABETIZANDO.....	28
ALFABETIZANDO 2.....	29
CADERNETA DA ALFABETIZAÇÃO.....	29
FITA ALFABETIZADORA.....	30
PLACA DE NOME.....	30
LEVO SEMPRE COMIGO.....	31
RODA A RODA DO APRENDER.....	32
VARAL DA ALFABETIZAÇÃO.....	32
BAÚ DE NOMES.....	33
JÁ SEI ESCREVER!.....	34
FIGURA CORTADA.....	34
FORMANDO PALAVRAS.....	35

PAREAMENTO PALAVRA E IMAGEM.....	36
BRINCANDO DE FORÇA.....	36
SOLETRANDO.....	37
BANCO DE PALAVRAS COM SONS DA LETRA X.....	38
CANTINHO “TÔ” ENCRENCADO: PASSA-REPASSA.....	38
BINGO DE SÍLABAS.....	39
ROLETA MAGNÉTICA RECICLADA.....	40
TOALHA DE MESA COM GÊNEROS TEXTUAIS.....	41
TELEFONE TAGARELA.....	42
EU SOU.....	42
ESCRAVOS DE JÓ.....	43
ÁLBUM DE FIGURAS.....	43
PINGUIM CAIPIRA.....	44
CASINHA DE FANTOCHE.....	45
CENTOPÉIA NUMÉRICA COM CD.....	47
JOGO DA MEMÓRIA DOS NÚMEROS.....	47
TAPETE DOS NÚMEROS EM FORMA DE QUEBRA-CABEÇA..	48
TABULEIRO DOS NÚMEROS.....	48
TRENZINHO DA ALEGRIA.....	49
DO ZERO AO NOVE.....	49
QUEM É QUE MORA AQUI??.....	50
SEQUÊNCIA NUMÉRICA.....	50
O BICHINHO DA MAÇÃ.....	51
COCOTINHA AZUL.....	52
QUANTA FLOR!!!.....	53
PALHACINHO COMILÃO/RATÃO FAMINTO.....	53
MÃOS QUE AJUDAM.....	54
CAI NÃO CAI.....	55
ROBÔ DA ADIÇÃO.....	55
SOMA E SUBTRAI.....	56
CENTOPÉIA DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.....	57

BRINCANDO DE GOLF.....	57
BOLICHE.....	58
PESCARIA.....	58
TIRO AO ALVO COM CANHÃO DE VENTO.....	59
PEGA-VARETAS .....	60
ARCO DAS CORES.....	60
TAMPINHAS DE GARRAFA PET.....	61
JOGO DOS VIZINHOS.....	62
O JOGO DAS QUATRO PARTES.....	62
PEGA PONTOS.....	63
SOMA E SUBTRAI.....	64
TOCA DO COELHO.....	64
TABULEIRO DOS PONTOS.....	65
DOMINÓ DA FRAÇÃO.....	66
BINGO DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.....	66
BAFÃO.....	67
CALCULADORA QUEBRADA.....	68
TABUADA EMBARALHADA .....	68
TABUADA CONCRETA.....	69
TABUADA MANUAL DA MULTIPLICAÇÃO.....	69
JOGO DO HEXÁGONO.....	70
QUEM É QUEM??.....	71
DESAFIO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.....	71
CAIXA DE ENCAIXE.....	72
TANGRAM.....	73
QUE HORAS SÃO??.....	73
JOGO DA MEMÓRIA COM MESES DO ANO.....	74
FAMÍLIA CANUDO.....	74
COORDENAÇÃO MOTORA FINA – HABILIDADES COM A TESOURA.....	77
COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA.....	78

LABIRINTO DE CAIXA.....	78
OLHA A PISTA.....	78
VAMOS LEVAR A SEREIA AO LAGO?.....	79
CARRINHO DE MADEIRA.....	79
JOGO DO EXERCITAMENTO.....	80
FUTEBOL DE CAIXA .....	80
PETECA E OUTROS BRINQUEDOS.....	81
QUEBRA CABEÇA.....	82
JOGO DE ESCONDER E ACHAR.....	82
JOGO DA VELHA.....	83
VIROU BAGUNÇA!.....	83
JOGO DA MEMÓRIA DAS FIGURAS.....	84
PULA SAPO.....	84
LEMBRANCINHAS DE INÍCIO DE ANO .....	87
LEMBRANCINHA DO DIA DAS MÃES.....	87
PORTA BOMBOM.....	87
LEMBRANCINHAS PARA A PÁSCOA.....	88
LEMBRANCINHA DO DIA DAS CRIANÇAS.....	89
BANDEIRA CONFECCIONADA COM MATERIAL RECICLADO..	89
LEMBRANCINHA DE NATAL.....	89
DECORAÇÃO NATALINA.....	90
COLAGEM.....	90
PONTEIRA PARA LÁPIS COM BICHINHOS .....	90
MAQUETE DE FÁBULA.....	90
CONVITE DE CD PARA QUALQUER OCASIÃO.....	91
LIXO DE MESA.....	91
LIXO DA SALA.....	91
ARTES COM ROLINHOS DE PAPEL HIGIÊNICO.....	91



## APRESENTAÇÃO

A inclusão escolar tem como fundamento o princípio da isonomia, ou seja, da condição de igualdade. A Sala de Recursos, espaço destinado ao Atendimento Educacional Especializado (AEE), é um exemplo de como este princípio se efetiva na educação escolar.

O objetivo deste espaço – Sala de Recursos – é complementar ou suplementar as vivências curriculares dos alunos com deficiências, Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGDs) e altas habilidades/superdotação, na perspectiva do desenvolvimento das capacidades cognitivas, metacognitivas e/ou neuropsicomotoras, a depender de cada caso. Não é um espaço substitutivo da escolarização básica, à qual todos os alunos têm direito. Portanto, os alunos são atendidos na sala de recursos em horário oposto ao turno regular em que estão matriculados.

Para o desenvolvimento pleno do trabalho, o profissional responsável pela Sala de Recursos deve ter formação específica e estar em constante interação com os profissionais do ensino regular, com as famílias e demais profissionais que prestam assistência aos alunos ali atendidos.

A perspectiva desse atendimento é a de que, ao complementar ou suplementar as possibilidades educativas dos alunos por meio da Sala de Recursos, estes terão condições de vivenciar plenamente o processo de escolarização nos espaços que são comuns a todas as crianças, adolescentes, jovens e adultos que frequentam a escola, promovendo, de fato, a inclusão. Dessa forma, espaços segregados de escolarização para públicos-alvo específicos deixarão de existir.

O intuito desta publicação é demonstrar como há uma ampla gama de possibilidades, de recursos e de ações, quando se tem como horizonte a convicção de que todos podem aprender. Desta forma, são apresentados alguns dos materiais que a professora Olinta Eliana Reis, responsável por uma Sala de Recursos na rede estadual de ensino de Minas Gerais, utiliza na perspectiva de potencializar o desenvolvimento dos alunos por ela atendidos.

Educadora engajada com a inclusão e com significativa competência para a alfabetização, Olinta encontrou ainda uma forma de trabalhar a sustentabilidade em seu cotidiano. Para a promoção de aprendizagens significativas, a professora utiliza recursos concretos, produzidos por ela mesma a partir de materiais recicláveis.

Tendo ainda como princípio que a ludicidade é um fator de relevância para aprendizagem, ela trabalha sistematicamente com jogos e atividades que contribuem com o desenvolvimento das habilidades de leitura, de escrita, da oralidade, de habilidades matemáticas, habilidades motoras e outras capacidades essenciais ao desenvolvimento cognitivo, tais como atenção, percepção, concentração, memória e linguagem.

Para fins didáticos de apresentação do material, optou-se por apresentar os materiais por áreas de conhecimento, ainda que possamos perceber a interdisciplinaridade presente quase que na totalidade dos jogos.

Importante destacar que na sala de recursos “Cantinho Feliz” (assim identificada na escola), são atendidas crianças com diversas síndromes – cada um com seu potencial e seu ritmo de aprendizagem. O atendimento realizado por Olinta tem como princípio o respeito às individualidades e etapas de desenvolvimento de cada uma das crianças.

Além do atendimento a esse público, ela trabalha em parceria com os demais professores da escola, servindo de apoio e buscando contribuir com o sucesso da aprendizagem de todos os educandos. No período das avaliações externas (a exemplo do Proalfa e do Proeb<sup>1</sup>), ela procura colaborar com vontade e entusiasmo para a melhoria do desempenho dos alunos; procura, ainda, realizar um trabalho que envolve toda a comunidade escolar, ajudando ativamente nas manifestações artísticas e culturais, nos eventos promovidos pela escola.

Assim, os jogos e as atividades aqui apresentados podem ser utilizados não apenas em salas de recursos, mas também em turmas regulares.

Desejamos que a experiência da professora Olinta Reis possa estimular educadores de todos os cantos, assim como nos encantou, multiplicando práticas tão significativas, que verdadeiramente contribuam com a construção da educação de qualidade, plural e integral que tanto almejamos para todos.

Os organizadores

---

1 Programa de Avaliação da Alfabetização (Proalfa) e Programa de Avaliação da Educação Básica (Proeb) que compõem o Sistema Mineiro de Avaliação e Equidade da Educação Pública (Simave).

## RECURSOS DE USO PERMANENTE, COMO APOIO ÀS DIVERSAS ATIVIDADES

Iniciamos a apresentação dos materiais por aqueles que são de uso contínuo, presentes de forma permanente nos murais da sala de recursos “Cantinho Feliz”. Estes materiais têm por objetivo criar o ambiente propício à aprendizagem, lembrando rotineiramente aos alunos os lemas, objetivos, “combinados” e regras daquele espaço. Também servem de suporte ao desenvolvimento dos jogos e das atividades desenvolvidas, como veremos a seguir.

A professora Olinta acredita que aprender brincando, de forma lúdica e prazerosa torna a aprendizagem mais significativa.

Para ter um ambiente favorável à aprendizagem, é imprescindível manter a ordem e a disciplina, especialmente quando se trabalha com brincadeiras e jogos, onde os alunos precisam ouvir atentamente, falar, se movimentar e se expressar.

No início de novas atividades e sempre que necessário, os “combinados”, compostos por regras, objetivos e lemas da sala de recursos são relembrados aos alunos.



## LEMAS DA SALA



O bom comportamento é essencial.

### **Temos objetivos a alcançar!**

Não devemos nos esquecer das palavrinhas mágicas: Brincar, aprender e ser feliz!!!

## OBJETIVOS

- Ser educado, falar baixo e pausadamente;
- Devemos andar e falar corretamente;
- Devemos cumprimentar as pessoas, os professores e os colegas;
- É nosso dever respeitar os professores e demais funcionários da escola.



## REGRAS



- Jogar lixo no lixo;
- Não correr dentro da sala;
- Conquistar amigos;
- Trabalhar juntos;
- Não brigar.

## PAINEL DE INCENTIVOS

O “painel de incentivos” é uma ferramenta que permite avaliar o comportamento das crianças de uma forma descontraída, mas muito eficaz.

O painel é dividido em três colunas. Os alunos são representados por lâmpadas e a intensidade do brilho (cor da lâmpada) indica em qual coluna seu nome deve constar durante o desenvolvimento das atividades, sendo que:



- a cor mais clara indica que o aluno precisa melhorar o comportamento – seu brilho está fraco;
- a cor mediana indica que o comportamento está melhorando, mas seu brilho pode ficar ainda mais intenso;
- a cor mais forte indica que o aluno está com o comportamento adequado para a aprendizagem: atento, concentrado, colaborativo.

Com este painel além do aluno identificar o nome dele, contribui também para sua motivação em melhorar cada dia mais seu desenvolvimento.



O ato de ler, mais do que simplesmente decodificar, é uma atividade de prazer, de entretenimento, de encantamento.

O cantinho da leitura, espaço aconchegante, é um lugar para leitura deleite, onde o aluno pode selecionar o que deseja ler. Tem por objetivo criar o hábito de leitura, indispensável ao processo educativo.

É composto por diferentes suportes e gêneros textuais, além de um tapete onde os alunos podem ler de maneira confortável e descontraída.

Neste espaço, com a mediação da professora, promove-se ainda a interação entre os alunos, propiciando o aprendizado coletivo, o respeito (necessidade silêncio quando o colega estiver lendo ou contando a história), a noção de espera e de paciência (há tempo para brincadeiras, há tempo para relaxar, para ler, para conversar etc.).

## CALENDÁRIO

O calendário é uma ferramenta didática que permite situar a criança no tempo e no espaço, marcando a passagem do tempo (dias, meses e anos) e destacando-a como uma necessidade para a organização de nossa vida.

É um recurso multidisciplinar que permite além do trabalho com grandezas e medidas, a organização de atividades da rotina escolar e a

exploração de datas comemorativas - desde os aniversários até os eventos de origem histórica (p. exemplo: Dia da bandeira, comemorado em 19/11).

Por tudo isso, o calendário é um material permanente de trabalho do professor.



## RELÓGIO DA SALA

O relógio, assim como o calendário, é uma ferramenta indispensável no trabalho cotidiano da sala de recursos da professora Olinta. Além de possibilitar o trabalho com as grandezas e medidas, levando os alunos a aprender sobre o tempo (contagem e leitura de horas/minutos), permite controlar o tempo das atividades, afinal, muitas delas demandam a delimitação do tempo como veremos.

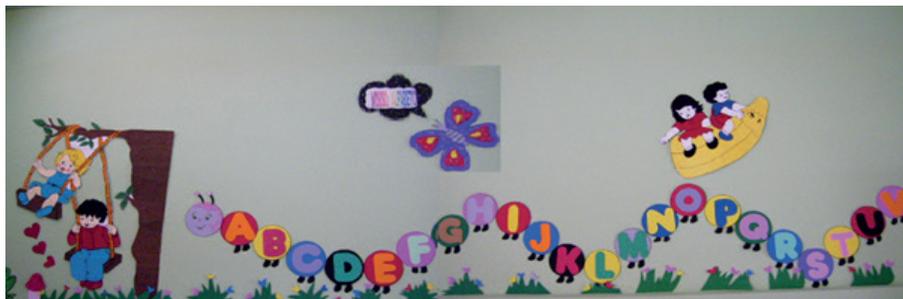


Além de enfeitar a sala, com o relógio sendo usado nas diversas atividades, tornou-se mais fácil para os alunos aprenderem, de forma prática, as horas e os minutos.

## CENÓTIPO DO ALFABETO

A cenótipo fixada no mural da sala permite que os alunos visualizem constantemente o alfabeto (aqui apresentado na ordem).

Serve, portanto, como material de apoio para atividades em que o professor propõe a identificação e nomeação das 26 letras do nosso alfabeto, em contextos diversos, bem como para fixação da ordem alfabética. Ressalta-se a apresentação lúdica do alfabeto, utilizando um cenário visualmente atrativo pelo colorido e pela forma.



## JARDIM DOS NÚMEROS

O jardim dos números apresenta os dez algarismos do nosso sistema de numeração decimal e a representação de quantidades expressas pelos números (em cada vaso tem-se a escrita que representa a quantidade de flores ali presente).

Serve de apoio às atividades matemáticas realizadas em diversos contextos, como por exemplo, as que envolvem o conhecimento relativo aos algarismos/numerais/números, a ordem numérica e a contagem. Assim como na centopeia, chama atenção a apresentação lúdica do material.



## RECURSOS NO TRABALHO COM A LINGUAGEM

A Linguagem se constitui em eixo fundamental do processo de alfabetização dado a sua importância para a construção de conhecimentos e desenvolvimento cognitivo das crianças. O sucesso no processo de alfabetização se dá através do posicionamento do professor em sensibilizar os alunos a desenvolver a capacidade de falar/comunicar-se, ler e escrever por meio de atividades prazerosas e significativas. Nas palavras de Drummond:

“Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver menino sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para a formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.”

(Carlos Drummond de Andrade)

Por acreditarmos que as estratégias da professora Olinta contribuem para o desenvolvimento e aquisição das competências no campo da Linguagem, especialmente aquelas ligadas à apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), conforme os Direitos de Aprendizagem do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) apresentamos a seguir algumas de suas propostas.

### CARACOL DO ALFABETO



*O aluno joga o dado e, conforme o número indicado no dado anda a quantidade de casas. Ao parar sobre a casa, deve falar a letra e/ou a cor ali representada, conforme orientação da professora.*

*Em seguida, procura nas latas por diferentes representações gráficas da letra em que está posicionado, colocando as fichas encontradas sobre o caracol.*

#### **Materiais:**

- Caracol de papelão com diferentes cores, feito de resto de papel cartão;
- 4 latas, cada uma contendo as diferentes grafias das letras do alfabeto.

#### **Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Conhecer e fixar a ordem alfabética;
- Reconhecer diferentes tipos (grafias) das letras;
- Reconhecer as cores.

### CADA UM NA SUA CASA

O aluno deve encaixar a figura na caixinha que contém a letra inicial da mesma. As caixinhas das vogais são de uma cor e as consoantes de outra.

**Materiais:**

- Caixinhas de suco;
- Palitos de picolé;
- Figuras.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Identificar a letra inicial da figura;
- Diferenciar vogais e consoantes;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

**CARRETEL DO ALFABETO**

*O aluno deve relacionar cada letra do alfabeto às suas diferentes formas gráficas (Letra de imprensa maiúscula/minúscula; Letra cursiva maiúscula/minúscula).*

**Variação da atividade:**

*Usando um fio de nylon, o aluno deve encaixar os carretéis com as letras na ordem alfabética (trabalha também a coordenação motora fina). Em dupla, também podem brincar de fazer torres. Ganha quem empilhar a maior quantidade de carretéis.*

**Materiais:**

- Carretéis de linha;
- Fichas com os quatro tipos de grafia das letras do nosso alfabeto.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Reconhecer diferentes tipos (grafias) de letras;
- Conhecer e fixar a ordem alfabética;
- Trabalhar cores e quantidades.

## UMA LETRA PUXA A OUTRA



*A professora propõe que os alunos escrevam o nome da figura que está no carretel e, em seguida, coloque as palavras em ordem alfabética. Vence aquele que escreveu corretamente e acertou a ordem das palavras, em menor tempo.*

### **Materiais:**

- Carretéis de linha;
- Figuras de revistas.

### **Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;
- Conhecer e fixar a ordem alfabética.

## BINGO COM AS LETRAS DO ALFABETO



O bingo permite desenvolver de maneira lúdica o conhecimento acerca do alfabeto. Através do jogo, podemos ainda explorar a construção de regras, como forma de estimular a disciplina e favorecer a aprendizagem.

**Materiais:**

- Cartelas feitas usando o verso de convites de casamento;
- As 26 letras para sorteio.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## JOGO DA MEMÓRIA DO ALFABETO

*Jogando em duplas, cada aluno deve virar duas fichas por vez, objetivando formar pares.*

**Material:**

- 2 conjuntos de fichas com as letras do alfabeto;
- As letras foram recortadas de livros e coladas em papel de convite para ficarem firmes. Para formar pares serão necessárias repetir cada letra duas vezes, totalizando 52 letras.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## NAVEGANDO COM AS SÍLABAS



*Dentro dos potinhos são disponibilizadas sílabas. O aluno deve juntá-las para formar palavras. O vencedor será aquele que formar mais palavrinhas.*

**Materiais:**

- Caixa de sapato para confeccionar o

barquinho;

- Potinhos de Pó Royal contendo as sílabas.

### Objetivos:

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

### DADO SILÁBICO



*Cada face contém sílabas com diferentes composições. O aluno joga os dados e organiza as sílabas, buscando formar palavras.*

### Material:

- Rolinhos de papel higiênico.

Para fazer o dado, amasse um rolinho de papel higiênico dos dois lados para dar o formato de quadrado (como mostra a figura ao lado) e divida-o em três tiras da mesma largura, encaixe as tiras até formar o dado. Usando pincel colorido escreva as sílabas.

### Objetivos:

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.



## TARTARUGA LETRADA

*Através da tartaruga letrada, a professora leva os alunos a identificar semelhanças sonoras nas sílabas e trabalha a composição de palavras a partir da junção de diferentes sílabas.*



### **Materiais:**

- Cabaça e E.V.A.



### **Objetivos:**

- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
  - Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras.

## LEITURA NA GARRAFA

*Esta atividade é interessante para transformar o momento de leitura em puro prazer e descontração.*

*O professor começa chamando a atenção das crianças para o efeito de lente de aumento que a água produz na garrafa. Deixe que elas explorem por um tempo. Depois, orienta as crianças a sentar uma de frente para outra e fazer a garrafa rolar. A criança que recebe a garrafa deve ler as letras ou palavras formadas.*



**Material:**

- Garrafa pet transparente e sem rótulo;
- Recorte de letras, palavras ou até mesmo o nome dos alunos que ainda não sabem identificar/escrever;
- Plastificar e colocar dentro da garrafa, enchendo-a de água e lacrando a boca.

**Objetivos:**

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

OBS: Para alunos dos anos finais do EF, pode-se trabalhar ainda com palavras mais elaboradas para que eles busquem o significado no dicionário.

**ALFABETIZANDO**

*O aluno deve desmontar e encaixar as duas partes da seringa, buscando formar diferentes palavras.*

**Materiais:**

- Seringas descartáveis (sem agulha);
- Tira de papel com letras e sílabas.

**Objetivos:**

- Desenvolver a noção de conservação e estabilidade da sílaba;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## ALFABETIZANDO 2

O objetivo desta atividade é que o aluno forme palavras (de um repertório livre ou direcionado pelo professor), utilizando as letras do alfabeto.



### **Materiais:**

- 26 copos descartáveis e as 26 letras do alfabeto.

### **Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## CADERNETA DA ALFABETIZAÇÃO

De um lado do retângulo há uma única sílaba (ou letra) fixa. Do outro lado, em cada página da caderneta, há diferentes sílabas. À medida que o aluno vai passando a folha da caderneta uma nova palavra será formada.



### **Materiais:**

- Um retângulo de papelão;
- Restos de folhas chamex para fazer a caderneta com as sílabas.

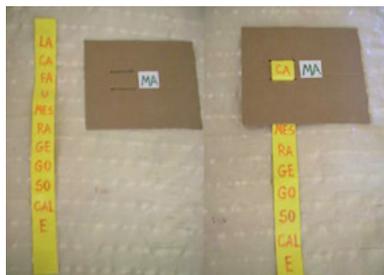
### **Objetivos:**

- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;

- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras.

## FITA ALFABETIZADORA

*De um lado do retângulo há uma única sílaba fixa. Na fita, há diferentes sílabas. À medida que o aluno puxa a fita vai formando novas palavras.*



### Materiais:

- Fita de cartolina com várias letras ou sílabas;
- Um retângulo de papelão, com dois cortes para passar a fita e neste deverá conter apenas uma sílaba como mostra a foto.

### Objetivos:

- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras.

## PLACA DE NOME



*Escrever o próprio nome tem um significado especial, uma forte conotação simbólica, pois traz identidade à pessoa e contribui com sua autoestima. Para a criança, esta é geralmente uma das primeiras atividades de “entrada” no mundo da escrita, no processo de alfabetização. Habitualmente, o aluno deve procurar o seu nome na caixa. Também pode formar outras palavras, utilizando as letras do seu nome.*

**Materiais:**

- Caixa de creme dental ou tiras de cartolina.

**Objetivos:**

- Escrever o próprio nome;
- Identificar a criança;
- Contribuir para autoestima do aluno;
- Compor palavras.

**LEVO SEMPRE COMIGO**

*Esta é uma atividade personalizada e sua tônica é a afetividade, partindo do princípio que esta instiga a aprendizagem, tornando-a mais significativa. Identificando o nome de pessoas do convívio do aluno, o professor escreve-os nos palitos. O aluno deve ler o nome da pessoa, identificar a letra inicial, nomeando-a e encaixando o palito no bolsinho correspondente do mural.*

**Materiais:**

- Papelão;
- Bolsinho de E.V.A;
- Palito de picolé com escrita do nome de pessoas com quem o aluno convive.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Identificar a letra inicial do nome da pessoa do convívio do aluno;
- Ler palavras.

É possível também trabalhar cores, quantidades, sequência das letras do alfabeto.

## RODA A RODA DO APRENDER

*O aluno irá rodar as tiras de papel até encontrar as sílabas que formam o nome da figura.*



### **Materiais:**

- Cano de PVC;
- Uma tira de papel com gravuras;
- Tiras com as sílabas alternadas, de forma que quando o aluno formar a palavra sorvete, não deve aparecer o restante dos nomes.

### **Objetivos:**

- Reconhecer letras e sílabas;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## VARAL DA ALFABETIZAÇÃO



*Cada caderneta contém as 26 letras do alfabeto. O aluno deve formar palavras, virando as folhas de cada caderneta e fixando a letra que deseja utilizar naquela posição da palavra. O professor pode*

*aumentar ou diminuir a quantidade de cadernetas, se desejar formar palavras com mais ou menos letras.*

### **Materiais:**

- Papel cartão de diferentes cores;

- Cadernetas contendo as 26 letras do alfabeto.

**Objetivos:**

- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras.

**BAÚ DE NOMES**

*Escrever os nomes das crianças, dos funcionários da escola, de pessoas da família e também as “palavrinhas mágicas” que são constantemente trabalhadas.*

*O baú fica no cantinho de leitura, sobre um tapete, estrategicamente posicionado para que o aluno “brinque” com as peças. Geralmente eles gostam de formar castelos, fazer pistas e outras brincadeiras. Enquanto brincam, assimilam a leitura das palavras.*

**Materiais:**

- Caixinhas de leite e de creme dental revestidas de papel.

**Objetivos:**

- Desenvolver a criatividade e a atenção, construindo casas, prédios e pistas com as caixas;
- Identificar letras, sílaba inicial, intermediária e final em palavras presentes no cotidiano do aluno;
- Identificar o próprio nome, o nome dos colegas e de pessoas de sua convivência, ler palavrinhas mágicas e palavras escondidas.

## JÁ SEI ESCREVER!

*Usando letras móveis, o aluno deve escrever o nome das figuras que estão coladas no mural. Nas latas estão as letras do alfabeto apresentadas nas diferentes grafias. (Letra de imprensa maiúscula/minúscula; letra cursiva maiúscula/minúscula). Assim, podemos trabalhar a escrita em seus diferentes aspectos. A atividade pode ser desenvolvida de forma individual ou coletiva, onde ganha o aluno que formar mais palavras em menor tempo.*



### **Materiais:**

- Fichas com os quatro tipos de grafia das letras do nosso alfabeto;
- Placas onde são coladas figuras.

### **Objetivos:**

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Reconhecer diferentes tipos (grafias) de letras e saber como utilizá-las na escrita;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler/escrever palavras.

## FIGURA CORTADA

*O aluno deve montar a figura, ler a palavra formada e estruturar uma frase ou um texto (oral) com esta palavra.*

### **Materiais:**

- Diferentes tipos de gravuras de revistas.

**Objetivos:**

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;
- Desenvolver e aumentar o vocabulário;
- Desenvolver a atenção e a linguagem;
- Produzir texto oral a partir da figura.



**FORMANDO PALAVRAS**



*O aluno deve formar palavras a partir da seleção e junção de sílabas, circulando-as com o rolinho.*

**Materiais:**

- Bandeja descartável;
- Tampinha de garrafa;
- Cordão;
- Rolinhos de papel higiênico pintados.

**Objetivos:**

- Reconhecer letras e sílabas;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

A atividade também pode ser feita usando o crivo de ovos (como mostra a figura abaixo).



## PAREAMENTO PALAVRA E IMAGEM

O aluno deve relacionar a imagem com a palavra. Pode ainda produzir uma frase ou texto (oral) a partir das palavras lidas.



### Materiais:

- Diferentes tipos de gravuras;
- Fichas que nomeiam as gravuras.

### Objetivos:

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;
- Desenvolver e aumentar o vocabulário;
- Desenvolver a atenção e a linguagem;
- Produzir texto oral a partir da figura.

## BRINCANDO DE FORCA

*Jogo simples e divertido que exercita a mente das crianças na busca de desvendar uma palavra secreta.*

*Inicialmente a professora indica uma pista (ex: é uma fruta) e o número de letras da palavra.*

*O aluno fala uma letra e a professora roda a embalagem*



(figura ao lado) mostrando o “sim” ou “não”, conforme a existência da letra na palavra.

Cada aluno vai registrando em uma folha de papel, as letras que compõem ou não a palavra secreta. Se disser uma letra repetida, perde ponto e registra no painel de incentivos. Ganha aquele que acertar primeiro a palavra.

### **Materiais:**

- Embalagem de pirulito e E.V.A.

### **Objetivos:**

- Reconhecer letras e sílabas;
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler/escrever palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

As três atividades apresentadas a seguir (Soletrando, Banco de palavras com os sons da letra X e Cantinho “Tô encrocado”) são desenvolvidos como gincanas nas turmas regulares, com o objetivo de possibilitar também a participação dos alunos regulares nas atividades de apoio. Mostram, portanto, que a inclusão pode caminhar em vários sentidos.

## **SOLETRANDO**

O professor sorteia uma ficha e lê a palavra. O aluno deve soletrar, informando na ordem quais letras compõem a palavra lida pelo professor. O Soletrando visa conscientizar a criança da importância da escrita correta como meio para



*ampliar seu conhecimento, facilitar sua comunicação e formar a base para o próprio processo de aprendizagem através de uma competição saudável.*

**Material:**

- Fichas com palavras de diferentes grafias.

**Objetivos:**

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

### BANCO DE PALAVRAS COM SONS DA LETRA X

*O aluno escolhe um copinho, a professora lê as palavras contidas nele e o aluno escreve-as no quadro. Ganha ponto se a escrita estiver correta do ponto de vista ortográfico.*

**Materiais:**

- Copos descartáveis que servirão como vasinhos de flores;
- Cada vasinho tem um papelzinho escrito três palavras com os diferentes sons de X.

**Objetivos:**

- Distinguir diversos sons que a letra X adquire na formação das palavras.

### CANTINHO "TÔ" ENCRENCADO: PASSA – REPASSA

*A turma é dividida em duas equipes. A cada rodada, um integrante de cada equipe se posiciona de um lado da mesa para responder à pergunta. A professora retira do balde um texto, realiza a leitura do mesmo e elabora uma pergunta que remete à*

*compreensão do texto. O integrante que tocar primeiro a campainha, tem o direito de responder à pergunta. Se a resposta estiver correta, sua equipe soma pontos. Se estiver incorreta, ela ganha uma chuva de papel picado e dá o direito do outro integrante responder. A lógica é a mesma: caso este responda corretamente, sua equipe ganha pontos. Se não, ele também leva a chuva de papel picado.*

*OBS: os gêneros selecionados precisam ser textos de curta extensão para atender à dinamicidade da brincadeira.*



### **Materiais:**

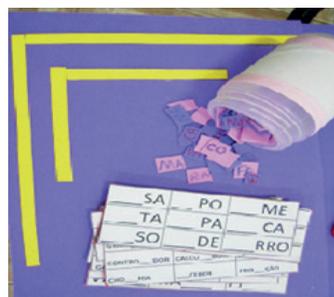
- Balde com diferentes gêneros textuais (textos de curta extensão);
- Papel picado;
- Campainha.

### **Objetivos:**

- Reconhecer gêneros textuais;
- Desenvolver a compreensão;
- Desenvolver a concentração e a atenção;
- Estimular o espírito de equipe.

## **BINGO DE SÍLABAS**

*Cada aluno recebe uma cartela, onde existem palavras que precisam ser completadas com sílabas para terem sentido. Essas sílabas estão dentro do saquinho e são sorteadas pela*



*professora. Ao ouvir a sílaba sorteada, o aluno deve verificar que ela se adequa à sua cartela, formando uma ou mais palavras (unidade com sentido).*

**Materiais:**

- Cartela com palavras faltando sílabas;
- Saquinho contendo as sílabas que completam as palavras da cartela (as fichas são feitas de restos E.V.A.).

**Objetivos:**

- Reconhecer sílabas;
- Formar palavras.

## ROLETA MAGNÉTICA RECICLADA

*Através da roleta magnética, o Bingo de Sílabas fica ainda mais interessante. A roleta substitui o saquinho com as sílabas. O sorteio se dá através do movimento do ímã menor em torno do ímã maior. Após ser movimentado, este ímã para sobre uma das vinte sílabas do tabuleiro. Assim, o aluno deve verificar se a sílaba indicada pelo ímã completa uma ou mais palavras de sua cartela.*

**Materiais:**

- 20 tampinhas contendo as sílabas do bingo;
- 2 ímãs de diferentes diâmetros;
- Cartela com palavras faltando sílabas.

**Objetivos:**

- Reconhecer sílabas;
- Formar palavras.

## TOALHA DE MESA COM GÊNEROS TEXTUAIS

*Esta toalha (além de enfeitar a mesa) cumpre a função de apresentar aos alunos uma variedade de gêneros textuais. Assim, periodicamente os textos são trocados. Basicamente, enquanto esperam pelo atendimento, os alunos ficam em contato com este material, sendo orientados pela professora a explorarem ao máximo as características de cada texto.*



*O trabalho com este material diferencia-se a depender das habilidades que cada aluno já consolidou. Para aqueles que já*



*realizam leitura autônoma, a professora deixa que leiam um determinado texto e, em seguida, trabalha com eles questões relativas à compreensão. Para os que ainda não realizam leitura autônoma, a professora explora questões como a diagramação do texto, a grafia das palavras, o reconhecimento*

*de letras etc. Neste caso, a compreensão do texto não deixa de ser trabalhada, mas é realizada a partir da leitura realizada pela professora.*

### **Materiais:**

- Recortes de livros de vários gêneros;
- Textuais;
- Plástico transparente.

### **Objetivos:**

- Reconhecer os diversos gêneros textuais e suas principais características;
- Trabalhar questões relativas à compreensão, tais como: Identificar assunto do texto; Fazer inferências; Localizar informação explícita etc;
- Distinguir diferentes tipos de letras.

## TELEFONE TAGARELA

*A professora apresenta diferentes objetos, propondo que os alunos construam diálogos.*

### Material:

- Telefone velho e diferentes objetos para serem mencionados no diálogo.

### Objetivos:

- Desenvolver a fluência verbal;
- Ampliar o vocabulário infantil;
- Elaborar diálogos;
- Socializar;
- Desenvolver a criatividade.



## EU SOU...



*A professora apresenta aos alunos textos informativos de curta extensão que tratam de características dos animais para que eles adivinhem de qual animal o texto fala. Em seguida, usando máscaras, eles devem criar e dramatizar uma história com estes personagens.*

### Material:

- E.V.A.;
- Papelão.

### Objetivos:

- Desenvolver a oralidade, ampliando o vocabulário e a fluência verbal;
- Desenvolver a criatividade e imaginação;
- Dramatizar;
- Ler e produzir textos informativos oralmente.

## ESCRAVOS DE JÓ

*Cantando “Escravos de Jó”, os alunos devem movimentar os objetos, conforme a orientação dada na cantiga de roda.*

### **Materiais:**

- Garrafa pet;
- Soldadinhos de caixa de creme dental;
- Zíper.



### **Objetivos:**

- Identificar os elementos que caracterizam a cantiga de roda (versos, estrofes, rimas);
- Desenvolver a oralidade;
- Ampliar o vocabulário infantil;
- Resgatar uma brincadeira “do tempo da vovó”.

## ÁLBUM DE FIGURAS

*Utilizando imagens diversas recortadas de revistas, a professora produz atividades como o Jogo dos 7 erros, Carta Enigmática, Caça Palavras para que os alunos brinquem. Essas imagens são coladas num calendário em espiral.*



### **Materiais:**

- Um calendário em espiral;
- Figuras de revistas.

### **Objetivos:**

- Trabalhar a leitura de imagens;
- Enriquecer o vocabulário;
- Criar histórias etc.

## PINGUIM CAIPIRA

*A criança, ao tocar o objeto dentro da cabaça, deve falar sobre suas características (como o sente) e tentar adivinhar do que se trata.*



### Material:

- Cabaça;
- Objetos diversos.

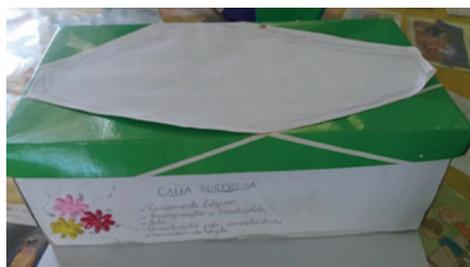
Fazer um corte na cabaça e revestir de meia fina para que a criança possa colocar a mão e identificar o objeto que está dentro dela.

Dispor de vários objetos (diferentes tamanhos e texturas) para que a criança possa adivinhar.

### Objetivos:

- Desenvolvimento do pensamento lógico, imaginação e memória;
- Ampliar o vocabulário;
- Desenvolver os sentidos de forma ampla, estimulando que a criança descreva suas sensações ao tocar o objeto.

### Pode substituir a cabaça por caixa de sapato



## CASINHA DE FANTOCHE

*A contação de histórias, além de ser uma atividade prazerosa, permite que os alunos desenvolvam a criatividade, a imaginação e a linguagem oral. Esta casinha é utilizada ao longo do ano em diversas oportunidades.*

### **Materiais:**

- Caixa de papelão (embalagem de fogão);
- Fantoches.

### **Objetivos:**

- Desenvolver habilidades de observação, de ouvir, de expressar-se com clareza e objetividade, de transmitir e receber informações.

**O fantoche é uma reinvenção da vida.**



## RECURSOS NO TRABALHO COM A MATEMÁTICA

Considerando que a matemática está presente de forma intensa no nosso cotidiano, entendemos como a alfabetização matemática concorre para a ampliação do letramento, possibilitando a compreensão das diversas questões em que nos deparamos com o conhecimento matemático ao longo de nossa vida. A presença de números, a necessidade de realizar cálculos, de quantificar, de medir e de classificar são apenas alguns exemplos dessa ocorrência em nosso dia a dia.

Nos currículos de Matemática, a organização do ensino está estruturado em quatro grandes eixos. São eles: Números e operações; Geometria (Espaço e Forma); Grandezas e Medidas; Tratamento da informação.

Sugerimos agora algumas estratégias desenvolvidas pela professora Olinta que poderão ajudar a assegurar as nossas crianças o desenvolvimento de habilidades relativas a cada um desses eixos; habilidades essas também previstas nos Direitos de Aprendizagem, definidos no âmbito do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa.

## CENTOPÉIA NUMÉRICA COM CD

*Cada parte da centopéia contém os numerais (na sequência crescente), sua escrita por extenso e a representação das quantidades que identificam o número.*

### **Materiais:**

- Cd's e E.V.A.

### **Objetivos:**

- Trabalhar os numerais e sua escrita;
- Identificar antecessor e sucessor;
- Identificar maior e menor;
- Fixar a sequência numérica.



## JOGO DA MEMÓRIA DOS NÚMEROS

*Como no jogo da memória convencional, o aluno vira duas peças (copinhos) a cada rodada, buscando encontrar algarismos iguais. Ganha o aluno que obtiver mais copinhos ao final do jogo.*

### **Materiais:**

- 20 copinhos de iogurte;
- Algarismos de zero a nove (duas fichas de cada para colar no fundo interno do copinho).



### **Objetivos:**

- Reconhecer os algarismos, realizando o jogo da memória;
- Desenvolver a atenção, a concentração e a memória através do jogo buscando encontrar algarismos iguais.

## TAPETE DOS NÚMEROS EM FORMA DE QUEBRA-CABEÇA



*O aluno deve encaixar as peças, colocando os algarismos em ordem crescente ou decrescente, conforme a orientação do professor. O professor pode pedir ainda que o aluno identifique o sucessor ou antecessor.*

### **Materiais:**

- Restos de papel cartão com algarismos de 0 a 9.

### **Objetivos:**

- Trabalhar a sequência numérica de 0 a 9;
- Identificar sucessor e antecessor;
- Identificar ordem crescente e decrescente etc.

## TABULEIRO DOS NÚMEROS

*Utilizando o cordão, o aluno deve circular os algarismos que representam o numeral ditado pela professora (p. ex: 356 – trezentos e cinquenta e seis).*



### **Materiais:**

- Bandeja descartável;
- Tampinha de garrafa (com os algarismos de 0 a 9 repetidas vezes);
- Cordão;
- Rolinhos de papel higiênico coloridos (pintados).

### **Objetivo:**

- Trabalhar o conhecimento acerca dos números, numerais e algarismos.

## TREZINHO DA ALEGRIA

*O trezinho da alegria permite trabalhar de forma lúdica a contagem e a sequência numérica. Na parte externa de cada vagão estão representados os números e suas quantidades. O aluno deve colocar (ou contar) a quantidade de objetos que corresponde àquele vagão.*



### **Materiais:**

- Potes de sorvete;
- Objetos para se trabalhar a contagem (p. ex. tampinhas de garrafa).

### **Objetivos:**

- Realizar contagem, relacionando número e quantidade;
- Reconhecer a ordem numérica/antecessor e sucessor.

## DO ZERO AO NOVE

*Contando as figuras na placa, o aluno deve associar o algarismo que representa a quantidade de figuras.*



**Materiais:**

- Cartolina (para fazer a placa);
- Durex colorido (para enfeitar a lateral);
- Colherzinha de sorvete (para sustentar a placa);
- Algarismos de zero a nove;
- Figuras (de diferentes cores e formas).

**Objetivos:**

- Realizar contagem, relacionando número e quantidade;
- Reconhecer cores e formas.

### QUEM É QUE MORA AQUI??

*Cada número representa um apartamento. O aluno deve colocar os moradores de acordo com número de pessoas da família, lembrando que o primeiro apartamento está em reforma, por isso é representado pelo zero.*

**Materiais:**

- Rolinhos de papel higiênico;
- Palitos de picolé (representam os moradores).

**Objetivo:**

- Realizar contagem, relacionando número e quantidade.

### SEQUÊNCIA NUMÉRICA

*O aluno deve realizar a contagem das casas no tabuleiro para sobrepor o número indicado na tampinha (ou no palito). É uma atividade básica, mas o simples fato de sobrepor as tampinhas já é entretenimento para a criança que ainda não domina este assunto. Pode ser usado de maneira mais instigante: dois alunos, cada um com seu material, competem para ver*

quem completa o tabuleiro primeiro. Na conferência, o aluno é levado a identificar possíveis erros cometidos, o que reforça a aprendizagem.



### Materiais:

- Tabuleiro de mudinhas (ou caixa de bombom com furos);
- Tampinhas de garrafa (ou palitos de picolé) com a representação dos números.

### Objetivos:

- Realizar contagem, identificando números e sua representação;
- Reconhecer a ordem numérica (sequência);
- Identificar antecessor e sucessor (vizinhos);

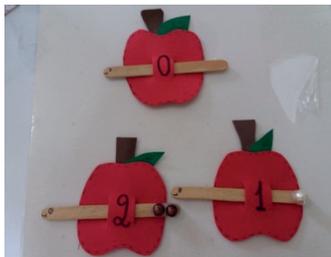
### Na atividade, pode-se ainda explorar:

- Diferenciar números pares e ímpares;
- Identificar formas geométricas.

## O BICHINHO DA MAÇÃ

Nesta atividade o aluno terá um tempo estipulado para colocar cada bichinho na respectiva maçã (relacionando os ovinhos que ele carrega conforme o número correspondente à maçã).





### Materiais:

- 11 maçãs de restos de EVA, enumerada de 0 a 10 e dois cortes como mostra a figura;
- 11 palitos de picolé, botões ou pérolas para colar no palito de acordo com a quantidade, para representar os ovinhos;
- Vídeo: O bichinho da maçã. (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=al70tB0loH0>).

### Objetivo:

- Identificar e relacionar número e quantidade.

## COCOTINHA AZUL



*Nesta atividade o aluno deve colocar os ovos dentro da cabaça, conforme a música “A galinha do vizinho”. Através dela desenvolvem-se conceitos matemáticos como a contagem e a sequência numérica. Pode-se também trabalhar a lateralidade (dentro/fora; em cima/embaixo; ao lado direito/esquerdo) a partir do posicionamento dos pintinhos como mostra a figura. A coordenação motora fina também é explorada ao se manusear os ovinhos e galinha (algumas crianças tem dificuldade de encaixar as peças). Uma curiosidade é que um dos filhotes usa óculos, o que oportuniza trabalhar com os alunos a deficiência relacionada à baixa visão. Por fim, a atividade permite ainda o desdobramento em contação de histórias – o que os alunos adoram.*

**Materiais:**

- Cabaça;
- Tinta (para pintar a cabeça);
- Semente de coquinho (para representar os ovinhos).

**Objetivos:**

- Reconhecer quantidades através da música “Galinha do vizinho”;
- Desenvolver a coordenação motora fina;
- Perceber diferenças;
- Desenvolver a criatividade com a criação de histórias e também lateralidade.

**QUANTA FLOR!!!**

*O aluno deve colocar a mãozinha nos vasos, relacionando a quantidade de dedos da mãozinha com o número indicado no copo.*

**Materiais:**

- Um retângulo de papelão;
- 11 copos descartáveis enumerados de zero a dez;
- Mãozinhas com dedinhos enfeitados.

**Objetivo:**

- Relacionar número e quantidade.

**PALHACINHO COMILÃO / RATÃO FAMINTO**

*O aluno deve arremessar objetos com o objetivo de acertar o alvo (boca do palhaço/rato), posicionando-se a partir do local indicado pela professora. Ganha quem acertar mais objetos, para tanto, é preciso realizar a contagem. Como variação, pode-se também usar a colher como instrumento para arremessar os objetos. Neste caso, trabalha-se a “pega correta” com os alunos que estão iniciando o uso da colher.*

**Materiais:**

- Caixa de papelão enfeitada conforme o personagem;
- Objetos para arremessar (bolinhas de meia; semente de “olho de boi” – típica na região);
- Colher.

**Objetivos:**

- Realizar contagem e comparar quantidades;
- Desenvolver coordenação motora ampla (arremessar);
- Desenvolver a coordenação viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver o controle de força muscular;
- Trabalhar Atividades da Vida Diária - AVD (iniciação ao uso da colher);
- Promover a socialização.

**MÃOS QUE AJUDAM**

*À medida que for calculando, o aluno junta ou abaixa os dedinhos para obter o resultado.*

**Materiais:**

- Um retângulo de papelão;
- Duas mãozinhas com os dez dedinhos de restos de EVA;



**Objetivos:**

- Realizar contagem;
- Desenvolver o gosto pela adição e subtração simples.

**CAI NÃO CAI**

*O aluno deve dispor os palitos nos furos da garrafa de modo que, ao virá-la de cabeça para baixo, as tampinhas que estão no fundo não caiam para o outro lado. Aquele que deixar cair menos tampinhas, ganha o jogo. O jogo desenvolve o raciocínio, a atenção, a concentração, permite trabalhar a contagem e explorar as cores.*

**Materiais:**

- 2 garrafas PET de 2 litros (cortadas e encaixadas uma na outra; com furos centrais para encaixe dos palitos);
- Tampinhas de garrafas PET;
- Palitos de churrasco (pintados).

**Objetivos:**

- Realizar contagem e comparar quantidades;
- Desenvolver a atenção, concentração e raciocínio;
- Trabalhar as cores.

**ROBÔ DA ADIÇÃO**

*A professora orienta o aluno a realizar um cálculo (p. ex: 3 + 4). Assim, o aluno insere primeiro 3 tampinhas de um lado e 4 do outro e depois conta a quantidade de tampinhas dentro do robô.*



### **Materiais:**

- Uma garrafa pet cortada ao meio e com cortes nas laterais para colar os dois carretéis de linha, onde passarão as tampinhas na hora da adição, como mostra a figura;
- Tampinhas de garrafa.

### **Objetivos:**

- Compreender o conceito e desenvolver a noção de adição.

## **SOMA E SUBTRAI**



*Na tampa da caixa , fazer dez desenhos (como mostra a figura) e colar um copinho com tampa, onde serão colocados os recortes de E.V.A. para auxiliar na compreensão da adição e subtração simples. O aluno deve colocar as peças de E.V.A. sobre as figuras da caixa, conforme o cálculo a ser realizado(Ex:  $2+1$ ). Conta a quantidade de peças para obter o resultado.*

*conforme o cálculo a ser realizado(Ex:  $2+1$ ). Conta a quantidade de peças para obter o resultado.*

### **Materiais:**

- Uma tampa de caixa;
- Restos de E.V.A.

### **Objetivos:**

- Compreender o conceito e desenvolver noções da adição e subtração.

## CENTOPÉIA DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

O aluno tira uma ficha do bolsinho e realiza o cálculo mentalmente, encaixando a tira no corpo da centopeia, conforme a resposta obtida.



### Materiais:

- Restos de papelão ou isopor para base;
- 10 círculos para fazer o corpo da centopéia enumerando de 1 ao 9 (servirão de bolsinhos para colocar a ficha do resultado);
- 1 bolsinho maior onde serão colocadas as fichas com cálculos da adição e subtração como mostra a figura;
- Copinhos colados para fazer o cálculo usando palitos de picolé. Essas fichas depois serão distribuídas no bolsinho, conforme o resultado.

### Objetivo:

- Desenvolver noções da adição e da subtração simples;

## BRINCANDO DE GOLF

Posicionados no ponto de partida indicado pelo professor, cada criança, em sua vez, deverá arremessar a bola utilizando um taco, com o objetivo de que ela entre no alvo (caixa). A cada acerto, a criança soma os pontos. Ganha aquela que tiver maior soma de pontos.

### Materiais:

- Caixa de papelão;
- Rolos de papel alumínio emendados (para o taco).

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais, envolvendo a adição;
- Desenvolver a coordenação viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver o controle de força muscular;
- Promover a socialização.

**BOLICHE**

*O aluno deve arremessar a bola e somar os pontos de acordo com as garrafas derrubadas.*

**Materiais:**

- Garrafas plásticas identificadas com numerais, desenhos, letras;
- Bola feita de meia fina;
- Papéis coloridos (que são colocados dentro das garrafas).

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais, somando os valores obtidos;
- Desenvolver coordenação motora ampla (arremessar);
- Desenvolver coordenação viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver o controle de força muscular;
- Trabalhar a posição no espaço e relações espaciais;
- Trabalhar cores.

**PESCARIA**

*O aluno deve pescar a maior quantidade de peixes em determinado intervalo de tempo. Ao final, soma-se os valores obtidos. Na figura à esquerda os peixinhos são feitos de garrafa pet e utiliza-se ímãs tanto nos peixes quanto na varinha. Já na*

*figura à direita, os peixes são dispostos na caixa de sapato. Nela, há peixes de diferentes cores e tamanhos, o que permite trabalhar atributos dos objetos.*



### **Materiais:**

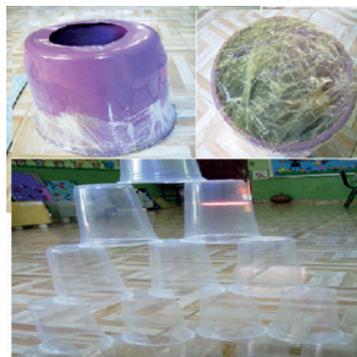
- Caixa de papelão com peixinhos de diferentes tamanhos/cores e varinhas de anzóis (arame grosso);
- Peixinho de garrafa pet (identificados com algarismos de 1 a 9) e varinha com ímã na ponta.

### **Objetivos:**

- Realizar cálculo mental, somando os pontos obtidos;
- Classificar objetos conforme um ou mais atributos (cor, tamanho);
- Desenvolver a coordenação viso motora.

## **TIRO AO ALVO COM CANHÃO DE VENTO**

*Um aluno a cada vez deve bater no canhão o mais forte possível, produzindo um vento forte, de forma a derrubar os copos que estão empilhados. O objetivo do jogo é ver quem derruba mais copos. Para tanto, cada aluno deve contar quantos copos derrubou e comparar a quantidade com seus adversários.*



### **Materiais:**

- 1 balde plástico (com um furo redondo)

no fundo e com a boca coberta por um plástico);

- Copos descartáveis.

### **Objetivos:**

- Realizar contagem e comparar quantidades;
- Desenvolver a atenção, e concentração.

## **PEGA-VARETAS**

*A professora joga as varetas. Cada jogador deve, na sua vez, tentar retirar quantas varetas puder sem que nenhuma das outras se mova. E cada vareta tem valor de 5, 10, 20, 30 e 100 pontos. Vence aquele que acumular mais pontos. Ao final da partida propõem-se que os alunos ordenem os palitos obtidos em ordem crescente/decrescente.*



### **Materiais:**

- Palitos para churrasco (com pontas lixadas), identificados com numerais 5, 10, 20, 30 ou 100.

### **Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais, envolvendo a adição;
- Ordenar objetos.

O jogo desenvolve ainda a concentração, a criatividade, a coordenação visomotora, a orientação espacial, a percepção visual e o raciocínio.

## **ARCO DAS CORES**

*O material permite realizar cálculos de adição e subtração, conforme o manuseio das peças. Inicialmente as tampinhas são colocadas todas de um único lado do tabuleiro. A criança*

*manuseia as peças conforme a indicação da professora, acrescentando ou retirando as tampinhas.*

**Materiais:**

- Tábua;
- Tampinhas;
- Arame.

**Objetivos:**

- Realizar contagem;
- Realizar cálculos de adição e subtração;
- Trabalhar semelhanças e diferenças a partir de quantidades e atributos como cores;
- O material ainda permite construir e interpretar gráficos.

## TAMPINHAS DE GARRAFA PET

*Utilizando um conjunto de tampinhas, o professor pode estimular o desenvolvimento do pensamento matemático, propondo desafios ao aluno:*



1. Quantas tampas você consegue empilhar?
2. Separar as tampas por atributos como tamanho ou cor;
3. Realizar contagem, associando números e quantidades;
4. Encontrar qual conjunto tem mais / menos tampas;
5. Criar figuras.

**Materiais:**

- Pote de sorvete;
- Tampinhas de diferentes cores e tamanhos.

**Objetivos:**

- Realizar contagem, relacionando número e quantidade;
- Identificar diferentes atributos dos objetos;
- Estimular a criatividade.

## JOGO DOS VIZINHOS

*Em cada palito temos operações a serem realizadas (p. ex:  $5+4$  /  $8-3$ ). O aluno pega o palito, realiza a operação mentalmente e o coloca no rolinho que representa a “solução” (a resposta à operação feita). A atividade também se desdobra em questões orais de reconhecimento da sequência numérica, trabalhando antecessor e sucessor; maior e menor.*

**Materiais:**

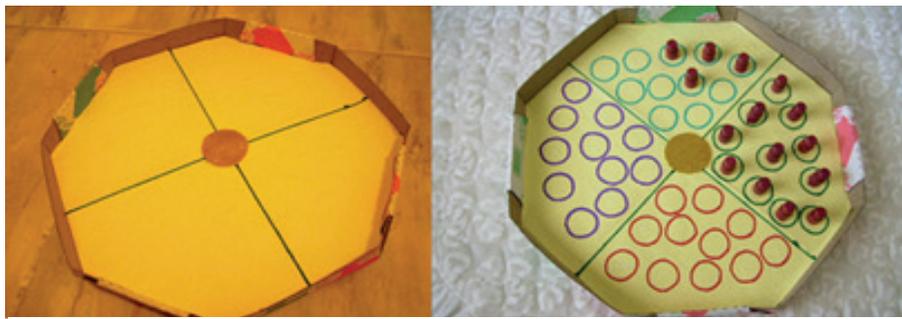
- 11 rolinhos de papel higiênico com os numerais de zero a dez;
- Palitos de picolé (com indicação da operação a ser realizada).

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais;
- Trabalhar a sequência numérica de 0 a 10, identificando sucessor/antecessor, maior/menor.

## O JOGO DAS QUATRO PARTES

*A criança joga o dado e dispõe as pecinhas em sua parte do tabuleiro de acordo com o número obtido na jogada. Vence quem completar sua parte primeiro. O jogo permite ainda desenvolver noções relacionadas às frações.*

**Materiais:**

- Caixa de pizza (dividida em 4 partes como mostra a figura);
- Tampinhas (ou sementes/grãos);
- Dado.

**Objetivos:**

- Realizar contagem, relacionando número e quantidade;
- Desenvolver atenção e concentração.

**PEGA PONTOS**

*O aluno deve arremessar uma bolinha por vez e realizar mentalmente os cálculos, conforme o número indicado em cada caixinha.*

**Materiais:**

- Caixinhas de creme de leite;
- Protetor de embalagem de geladeira;
- Bolinhas de ping-pong.

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais (adição e subtração);
- Desenvolver coordenação motora ampla (arremessar);
- Desenvolver a coordenação viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver o controle de força muscular.

## SOMA E SUBTRAI

*A criança irá jogar os 100 grãos de feijão aleatoriamente na caixa, mas contará somente aqueles que caíram na cor onde está o sinal de adição (+). Vencerá o jogo quem adquirir mais grãos de feijão.*



### Materiais:

- Caixa de pizza;
- Tinta guache (para pintar os semicírculos);
- 100 grãos de feijão.

Pintar a caixa com semicírculos de diferentes cores. Em cada um deles, indicar o sinal da adição (+) e subtração (-), alternando nas cores.

### Objetivos:

- Realizar contagem até cem;
- Realizar cálculos mentais (adição);
- Desenvolver a concentração.

## TOCA DO COELHO

*Posicionando a bolinha de gude no centro, o aluno deve mexer a caixa, movimentando a bolinha na tentativa de fazê-la entrar em uma das casas. De acordo com o comando da professora, o aluno vai realizando cálculos mentais.*

**Materiais:**

- Caixa de papelão;
- Copos descartáveis ou copinhos de iogurte com o numeral escrito por extenso no verso;
- Bolinha de gude.

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais (adição e subtração);
- Desenvolver a coordenação motora (equilíbrio) e viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver a atenção e a concentração.

**TABULEIRO DOS PONTOS**

*No tabuleiro (caixa) existem rolinhos que indicam diferentes números. Posicionando a bolinha de gude no centro, o aluno deve mexer a caixa, movimentando a bolinha. Cada vez que a bolinha entrar numa casa (rolinho) o aluno soma ou subtrai a quantidade ali indicada. A professora estipula o intervalo de tempo limite de cada rodada. Caso a bolinha caia na casa “perde tudo”, o aluno passa a vez para o próximo jogador. Ganha o aluno que tiver mais pontos ao final.*

**Materiais:**

- Caixa de papelão;
- Rolinhos de papel higiênico (com indicação dos números e “perde tudo”);
- Bolinha de gude.

**Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais (adição e subtração);
- Desenvolver a coordenação motora (equilíbrio) e viso motora (acertar o alvo);
- Desenvolver a atenção e a concentração;
- Desenvolver o espírito de competitividade.

## DOMINÓ DA FRAÇÃO

*Cada jogador recebe inicialmente a mesma quantidade de peças. O primeiro jogador posiciona uma peça e o segundo deve ter uma peça uma das pontas iguais para encaixar. Se não tiver, passa a vez. E assim, o jogo caminha até que um dos jogadores encaixe todas as suas peças, sendo o vencedor da partida.*



### **Materiais:**

- Caixas de creme dental, com representações das frações.

### **Objetivos:**

- Identificar a compreensão que os alunos possuem de frações ao manipular materiais concreto;
- Avaliar o progresso dos alunos no aprendizado das frações a partir de material;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## BINGO DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

*O jogo estimula os alunos a realizarem cálculos mentais de forma divertida e prazerosa. Cada aluno tem uma cartela com diferentes números. A professora retira da caixinha uma tira, indicando qual a operação a ser realizada. Os alunos fazem o cálculo mentalmente e, a partir da resposta encontrada, verificam se têm o número na cartela. Nesse ínterim, as res-*



*postas são socializadas e conferidas com toda a turma. Ganha quem completar primeiro a cartela.*

**Materiais:**

- Tirinhas com os cálculos a serem realizados. P. ex:  $5+7$  /  $10-8$  ... ;
- Caixinha (para guardar as tirinhas);
- Cartela com números que representam os resultados dos cálculos das tirinhas;
- Peças para marcar as respostas na cartela.

**Objetivos:**

- Desenvolver o raciocínio lógico de forma prazerosa e através do jogo;
- Estimular o aluno a fazer cálculo mental (adição e subtração);
- Promover a troca de informações e ideias entre os alunos.

**BAFÃO**

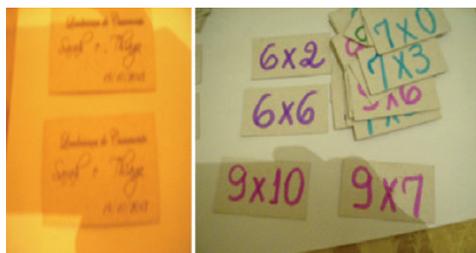
*Até os convitinhos de casamento foram reaproveitados na sensação do momento que era bater cartinhas, mas de forma diferente. O aluno bate a mão, vira o papel e tem que acertar o cálculo para ficar com a cartinha e adquirir pontos. Eles adoram e enquanto isso aprendem a multiplicação!*

**Materiais:**

- Fichas com operações de multiplicação, feitas no verso de convites de casamento.

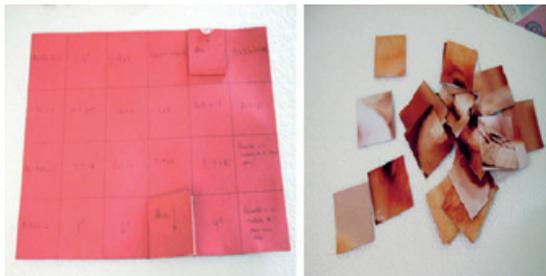
**Objetivos:**

- Fixar a tabuada da multiplicação.



## CALCULADORA QUEBRADA

Neste quebra-cabeça o aluno deve usar o raciocínio para obter o resultado e montar a paisagem. Numa cartela existem perguntas do tipo “o que é o que é...?” e cálculos referentes às quatro operações básicas. Utilizando uma figura (ou uma paisagem) de revista, cola-se atrás dela um papel dividido em quadrinhos (do mesmo tamanho dos da cartela) e recorta-se a figura. Em cada quadrinho escreve-se a resposta de uma das perguntas da cartela. Assim, o aluno lê a pergunta (ou o cálculo) e procura pela resposta no quebra-cabeça, encaixando a peça na cartela. A conferência é feita, observando a própria figura formada!



### **Materiais:**

- Cartela com cálculos e perguntas;
- Recorte de paisagem, onde no verso têm-se quadrinhos com as respostas às perguntas e cálculos da cartela.

### **Objetivos:**

- Realizar cálculos mentais;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## TABUADA EMBARALHADA

O aluno pega dois círculos (cada um contendo um numeral) e deve responder qual é o produto entre eles. Ganha quem obtiver maior número de acertos ao final da rodada.

### **Material:**

- Círculos de papel colorido escrito os numerais de zero a dez, repetindo duas vezes.

**Objetivo:**

- Fixação da tabuada através de jogos.

## TABUADA CONCRETA

*O material trabalha questões do cotidiano dos alunos onde eles precisam usar a tabuada com o intuito de despertar a busca das respostas a partir de materiais concretos. Para tanto, o aluno deve distribuir a quantidade de palitos de picolé nos respectivos copos, conforme o cálculo indicado na linha. Por exemplo:  $2 \times 2$ ; o aluno coloca 2 palitos em cada copinho (na linha 2) e em seguida conta o número de palitos encontrados.*

**Materiais:**

- Um retângulo de TNT;
- Copinhos descartáveis;
- 100 palitos de picolé.

**Objetivo:**

- Incentivar o aluno a interpretar e resolver cálculos usando palitos para calcular a multiplicação.

## TABUADA MANUAL DA MULTIPLICAÇÃO

*Para encontrar o resultado da tabuada o aluno passa*

uma linha na horizontal e outra na vertical, posicionando cada linha a partir do cálculo que deseja fazer. Por exemplo: se desejar multiplicar  $2 \times 5$ , deve posicionar uma ponta do barbante sobre a linha onde está “2” e a outra ponta sobre a coluna onde está o “5”. No encontro das duas linhas fica registrado o produto do cálculo (no caso exemplificado, o “10”). A proposta de trabalho feita com base na tabela possibilita estabelecer diversas relações, já que todos os produtos das multiplicações básicas estão ali.



### **Materiais:**

- Um quadro da tabuada com dupla entrada (com tampinhas numeradas de 1 a 10 na vertical e 1 a 10 na horizontal);
- Barbante.

### **Objetivos:**

- Trabalhar os fatos fundamentais da multiplicação;
- Fixação da tabuada através do concreto.

## **JOGO DO HEXÁGONO**

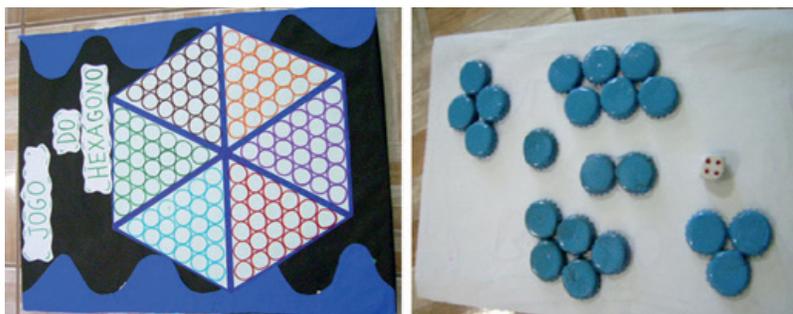
O jogo é composto por um hexágono regular, que foi dividido em seis triângulos equiláteros (lados de medidas iguais). Cada criança tentará preencher um desses triângulos usando vários conjuntos de tampinhas de acordo com o número sorteado no dado. As tampinhas foram coladas, conforme mostra a figura, o que requer muita atenção para encaixá-las no tabuleiro. Aquele que preencher o seu triângulo primeiro é o vencedor da partida.

### **Materiais:**

- Fundo de caixa de pizza (onde o hexágono foi desenhado);
- Tampinhas;
- Dado.

**Objetivos:**

- Trabalhar propriedades de figuras geométricas;
- Realizar contagem;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

**QUEM É QUEM??**

*Observando a figura tridimensional, o aluno deve relacioná-la com sua planificação (ou vice-versa).*

**Materiais:**

- Papel colorido;
- Dobraduras de figuras e a planificação das mesmas.

**Objetivo:**

- Relacionar a figura geométrica com sua planificação.

**DESAFIO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS**

*Trata-se de um jogo de tabuleiro, contendo trilhas que os alunos devem percorrer até encontrar a “chegada”. Posicionados na casa “saída”, cada aluno à sua vez, joga o dado e anda a quantidade de casas indicada. No percurso, são feitas perguntas relativas às figuras geométricas presentes no tabuleiro e seus atributos.*

**Materiais:**

- Placa de isopor;
- Figuras geométricas;
- Dado.

**Objetivos:**

- Trabalhar as figuras geométricas e as características que as definem (atributos relevantes);
- Trabalhar cores (atributo irrelevante);
- Desenvolver o espírito de competitividade.

**CAIXA DE ENCAIXE**

*Faça cortes de diferentes formas para que as crianças introduzam os elementos: cubos, bolas, potinhos, caixas, tudo muito bem colorido e decorado. Com esse brinquedo as crianças podem explorar a caixa, introduzir objetos de acordo com o formato, esconder-se, buscar elementos e outras propostas que surgirão deles mesmos.*

**Materiais:**

- Caixa de papelão;
- Figuras geométricas tridimensionais.

**Objetivos:**

- Trabalhar as figuras geométricas e as características que as definem (atributos relevantes);
- Desenvolver a atenção e a concentração.



## TANGRAM

*Com o uso do tangran você pode trabalhar a identificação, comparação, descrição, classificação e desenho de formas geométricas planas, visualização e representação de figuras planas, exploração de transformações geométricas através de decomposição e composição de figuras, compreensão das propriedades das figuras geométricas planas, representação e resolução de problemas usando modelos geométricos.*



### Material:

- Isopor;
- E.V.A.

### Objetivos:

- Desenvolver habilidades tais como a visualização, percepção espacial, análise, desenho, escrita e construção;
- Se utilizado com alunos de 4º e 5º anos pode envolver ainda noções de área e frações.

## QUE HORAS SÃO??

*A criança joga os dados (cubos), fala os números e acerta os ponteiros do relógio de acordo com a hora dos dados.*

### Materiais:

- Bandeja descartável;
- Numerais de 1 ao 12;
- Palitos de picolé.

### Objetivos:

- Estruturação espaço-temporal;



- Atenção;
- Aquisição da noção de hora e minuto;
- Contagem e reconhecimento de números até 60;
- Ordenação de numerais.

## JOGO DA MEMÓRIA COM MESES DO ANO

*Dentro das tampinhas estão escritos os meses do ano. O aluno deve procurar pelos pares, virando duas peças a cada rodada. Vence quem obtiver mais tampinhas ao final da rodada. Com esta atividade, a professora aproveita para trabalhar datas comemorativas.*



### **Material:**

- 24 tampinhas de Pó Royal (com os meses do ano escritos dentro delas. Cada mês deve ser escrito duas vezes).

### **Objetivos:**

- Identificar os meses do ano e as datas comemorativas.

## FAMÍLIA CANUDO

*Os canudos têm diferentes tamanhos e estão identificados por figuras que representam diferentes integrantes da “Família Canudo”. O material tem por objetivo principal trabalhar a lateralidade. A professora deixa que o aluno distribua os canudos conforme quiser e explora questões como por exemplo “Quem está ao lado direito da mãe?”, “Quem está*



*atrás do bebê? ” etc. Também são exploradas outras questões como a ordenação por tamanhos (crescente e decrescente). Na oportunidade, também trabalha-se a formação e estrutura familiar.*

**Material:**

- Rolos de papel de diferentes tamanhos (papel higiênico, papel alumínio, etc).

**Objetivos:**

- Desenvolver a lateralidade;
- Explorar a discriminação visual de tamanhos e a ordenação;
- Trabalhar valores como o respeito.

## RECURSOS NO TRABALHO COM A COORDENAÇÃO MOTORA E A COGNIÇÃO

O trabalho com a Coordenação Motora e Cognição na alfabetização tem por objetivo promover experiências de aprendizagem para os alunos através de diversas formas de expressão e uso do corpo em relação a diferentes situações e manuseios de materiais e objetos.

Cabe ao professor aproveitar espaços e materiais que permitam diversificar e enriquecer as oportunidades de expressão motora das crianças e provocar situações de aprendizagem. Os usos dos jogos propiciam a socialização e progressivamente o raciocínio e a ampliação das distintas formas de linguagem.

## COORDENAÇÃO MOTORA FINA – HABILIDADES COM A TESOURA

*Este kit, composto de diferentes materiais, foi desenvolvido para um aluno com síndrome de Duchenne, com o objetivo de desenvolver a coordenação fina (no caso deste aluno, especialmente os movimentos dos dedos indicador e polegar – movimento de pinça). Também é trabalhado com alunos que estão iniciando o uso da tesoura. O aluno realiza atividades como: apertar o frasco de spray; abrir e fechar o zíper, rasgar folhas em direções opostas; encaixar bolinhas na fôrma de gelo; encaixar prendedores em volta do CD; espremer esponja; transferir água de uma vasilha (forma de ovo de páscoa), para outra usando seringa, dentre outras.*



### **Materiais:**

- Embalagens diversas;
- Prendedores e CD;
- Zíper;
- Frasco com tampa de spray;
- Colher;
- Fôrma de gelo;
- Bolinhas;
- Grãos;
- Esponja;
- Seringa.

### **Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora fina e o movimento de pinça.

## COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA

O material consiste em uma pasta onde são apresentadas imagens que representam diferentes ações da vida cotidiana (p. ex: lavar as mãos, soltar pipa etc). Foi desenvolvido para o trabalho com um aluno surdo.



### Material:

- Pasta com diferentes imagens.

### Objetivo:

- Trabalhar libras a partir da leitura de imagens.

## LABIRINTO DE CAIXA

O aluno deve transpor o labirinto, utilizando a bolinha de gude, percorrendo as paredes até encontrar a saída.



### Materiais:

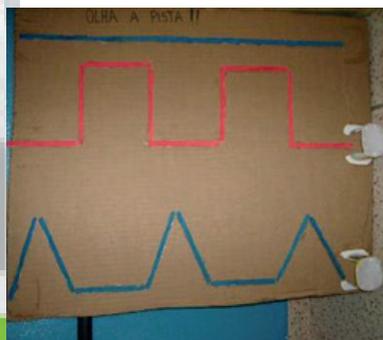
- Caixa de papelão;
- Pedacos de isopor;
- Bolinha de gude.

### Objetivos:

- Desenvolver a coordenação motora fina;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

## OLHA A PISTA

A criança tem que fazer o percurso, passando o carrinho sobre os palitos até chegar à garagem, sem sair do percurso.



**Material:**

- Papelão;
- Palito de picolé (para o percurso);
- Copinho de iogurte (garagem);
- Carrinho de brinquedo.

**Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora fina.

**VAMOS LEVAR A SEREIA AO LAGO?**

*A criança deve levar a sereia ao lago, fazendo o trajeto indicado pelo desenho. O ímã não deixa que ela saia do percurso.*



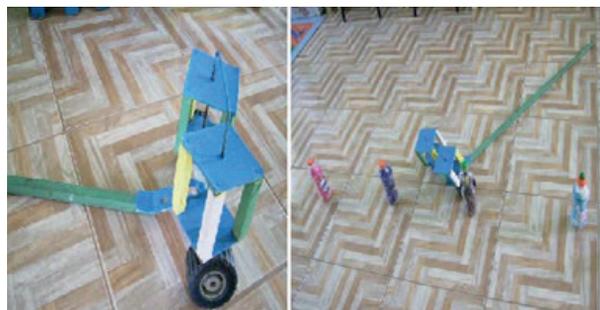
**Materiais:**

- Caixa de papelão;
- Ímã;
- Imagens da sereia e do lago.

**Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora fina;
- Desenvolver a atenção e a concentração.

**CARRINHO DE MADEIRA**



Este carrinho foi construído nas cores verde, amarelo, azul e branco, por ocasião da comemoração do Dia da Bandeira (19/11). Como atividade, a professora faz um percurso

so com obstáculos para que o aluno percorra e dá comandos como, por exemplo: voltar pela direita, parar na garrafa de cor rosa etc.

**Materiais:**

- Pedaçoes de madeira coloridos e rodinha (para o carrinho);
- Garrafinhas com papel picado de diferentes cores (como obstáculos).

**Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora grossa;
- Trabalhar a lateralidade;
- Reconhecer cores.

## JOGO DO EXERCITAMENTO



*Inicialmente, é uma atividade individual, onde o aluno aprende a passar o cadarço do tênis, dar o laço e o nó. Como*

*variação, pode ser desenvolvida em forma de competição, onde vence o aluno que terminar primeiro a tarefa.*

**Materiais:**

- Uma garrafa de água sanitária ou garrafa pet;
- Cadarço do tênis.

**Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação visomotora;
- Desenvolver a concentração.

## FUTEBOL DE CAIXA

*O aluno deve movimentar a bola, com objetivo de fazer gols, assoprando-a ou usando as mãos (o que depende de cada*

*caso/cada aluno). Vence aquele que fizer mais gols conforme o tempo estipulado. Por isso, o relógio da sala é um suporte a essa atividade.*

### **Materiais:**

- Caixa de papelão com desenho de campo de futebol;
- Pedacos de mangueira ou pregos;
- Recorte de revistas;
- Bolinha de ping-pong (ou de desodorante roll-on).



### **Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora e a relação espaço-temporal;
- Desenvolver os músculos da face, o que ajuda no desenvolvimento da fala;
- Trabalhar o espírito de competitividade.

## PETECA E OUTROS BRINQUEDOS



*São brinquedos utilizados quando a professora sente a necessidade de trocar de ambiente, saindo com os alunos da sala.*

### **Materiais:**

- Pena de galinha e palha de milho (para a peteca);
- Garrafa pet e cordinha (para o bilboquê).

### **Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação motora ampla;
- Promover a socialização (jogo de equipe);
- Desenvolver atenção e concentração.

## QUEBRA CABEÇA

*Aproveitando os livros que vão para a reciclagem, gravuras foram recortadas e destas montou-se quebra-cabeças. As imagens foram coladas em caixinhas de creme dental e atrás de cada figura foram colocados palitos de picolé (para sustentação). Em seguida, recortou-se a imagem em*



*várias tiras para que os alunos montassem. Como incremento à atividade, trabalhou-se a oralidade, pedindo aos alunos que criassem histórias a partir das imagens formadas.*

### **Materiais:**

- Figuras;
- Palitos de picolé;
- Caixinhas de creme dental.

### **Objetivos:**

- Desenvolver a coordenação viso-motora;
- Desenvolver a percepção visual de formas, cores e tamanho;
- Desenvolver a oralidade.

## JOGO DE ESCONDER E ACHAR



*A professora esconde a bolinha em um dos copos e movimenta-os variadas vezes. A criança deve levantar um dos potes, na tentativa de encontrar a bolinha. Para os alunos iniciantes nesta atividade, é ideal começar com três potinhos. Aumenta-se posteriormente a dificuldade, acrescentando mais potes.*

**Materiais:**

- Bolinha de pingue e pongue (ou roll-on);
- Copinhos de iogurte.

**Objetivos:**

- Desenvolver a concentração e a atenção;
- Estimular o raciocínio.

## JOGO DA VELHA

*De forma intercalada, cada jogador deve posicionar suas peças no tabuleiro. Vence aquele que primeiro conseguir posicionar uma sequência de três peças iguais, em linha ou na diagonal.*

**Materiais:**

- Papelão;
- Tampinhas de garrafa.

**Objetivos:**

- Desenvolver a atenção e a concentração;
- Trabalhar a capacidade de compreender regras, planejar;
- Estimular o raciocínio.

## VIROU BAGUNÇA!

*O aluno é convidado a falar as cores da tira, mas muitas vezes centra-se na escrita (que não corresponde à cor da tira). É difícil chegar ao final, porque um lado do cérebro tenta dizer a cor, enquanto o outro insiste em ler a palavra.*

**Materiais:**

- Placa de isopor;
- Tiras de E.V.A. de cores variadas;
- Fichas onde são escritas o nome das cores.

No retângulo de isopor cole tiras de E.V.A. de diferentes cores. Sobre cada tira coloque uma ficha que não corresponda à cor da tira.

**Objetivo:**

- Desenvolver atenção e concentração.

**JOGO DA MEMÓRIA DAS FIGURAS**

*O jogo consiste em encontrar os pares (figuras iguais). Cada jogador vira duas peças por rodada. Ganha quem formar mais pares.*

**Materiais:**

- Embalagens de bombons;
- Tampinhas de garrafa pet;
- Figuras.

**Objetivo:**

- Desenvolver a atenção através do jogo, buscando encontrar os iguais.

**PULA SAPO**

*Nesse jogo os sapinhos são posicionados nas casas, deixando-se inicialmente apenas a casa do meio (nº 4) vazia. Os sapos verdes ficam de um lado e os marrons do outro. O aluno deverá mudar todos os sapinhos de lugar, pulando apenas um sapinho de cada vez. E, para isso, tem que ter muita atenção e concentração. É trabalhado com alunos mais avançados.*

**Materiais:**

- 3 sapinhos amarelos;
- 3 sapinhos marrons;
- Uma tira de cartolina com sete divisórias.

**Objetivos:**

- Desenvolver a atenção, a concentração e o raciocínio.



## RECURSOS NO TRABALHO COM ARTES

O trabalho com a Artes na alfabetização tem por objetivo fazer com que todos os alunos aprendam a experimentar diferentes elementos que integram o fazer artístico.

É essencial que o professor aprenda a perceber o “ser artístico” de cada criança. A prática pedagógica deve propiciar oportunidades de acesso à riqueza da produção artístico-cultural e suas variadas formas de manifestação e códigos estéticos. Deve ainda promover a ampliação do repertório vivencial e cultural das crianças utilizando a experimentação, o contato, o manuseio, a exploração e a invenção com diferentes materiais e formas de expressão.

Ciente disso, a professora Olinta trabalha todas as dimensões do fazer artístico, tomando como ponto de partida as datas comemorativas ao longo do ano letivo. A seguir, apresentados alguns dos trabalhos realizados, reforçando sempre a utilização de materiais recicláveis.

## LEMBRANCINHAS DE INÍCIO DE ANO



### Materiais:

- Fundo de garrafa pet;
- Papel cartão;
- Guloseimas.

## LEMBRANCINHA DO DIA DAS MÃES

### Porta bombom



### Materiais:

- E.V.A, cartolina e espetinho.

Cartão feito com forminha de bombom e botão para fazer o miolinho da flor.



## LEMBRANCINHAS PARA A PÁSCOA

**Materiais:**

- Saquinho de pão;
- Algodão;
- Fítilho;
- Guloseimas.

**Materiais:**

- Pratinho descartável;
- Algodão;
- E.V.A.;
- Guloseimas.

**Materiais:**

- Filtro de papel para coar café (usado);
- E.V.A.;
- Botão (para o narizinho);
- Guloseimas.

## LEMBRANCINHA DO DIA DAS CRIANÇAS



### **Materiais:**

- E.V.A.;
- Bala de goma para fazer o corpinho da borboleta.

## BANDEIRA CONFECCIONADA COM MATERIAL RECICLADO.

### **Materiais:**

- Rolinhos de papel higiênico;
- Casca de ovos;
- Tampinha de garrafa pet;
- Algodão.



## LEMBRANCINHA DE NATAL



### **Materiais:**

- Rolinhos de papel higiênicos;
- CD;
- Bombons.

## DECORAÇÃO NATALINA

### Materiais:

- Flor de cedro;
- Bandeja descartável;
- Tinta guache.

\*Os pincéis deram lugar para: pena, cotonete, rolha, sabugo de milho, algodão.



## COLAGEM



### Materiais:

- Crivo de ovos;
- Copinhos de doce;
- Diferentes tipos de botão.

## PONTEIRA PARA LÁPIS COM BICHINHOS

### Materiais:

- Lápis;
- Pedacos de E.V.A.



## MAQUETE DE FÁBULA

### Materiais:

- Caixa de camisa;
- Rolinhos de papel higiênico para confeccionar os animais.

## CONVITE DE CD PARA QUALQUER OCASIÃO

### Materiais:

- CD usado;
- Restos de tecido.



## LIXO DE MESA



### Materiais:

- Caixa de Ferrero Rocher;
- Restos de E.V.A.

## LIXO DA SALA

### Materiais:

- Cabaça;
- Restos de E.V.A. ou de papel.



## ARTES COM ROLINHOS DE PAPEL HIGIÊNICO



## SOBRE A AUTORA



Olinta Eliana Reis é natural de Aguanil/MG, e reside em um distrito chamado Boticão. Formada em Pedagogia e pós-graduada em Educação Inclusiva e Orientação Escolar, iniciou sua trajetória como educadora aos dezoito anos, ali mesmo, na pequenina escola do distrito construída em um terreno doado por seu avô. À época atuou na Educação de Jovens e Adultos. Lidando com altos índices de evasão, optou desde aqueles tempos por um trabalho diferenciado, a fim de atrair o público – alunos que, mesmo cansados do trabalho braçal, frequentavam suas aulas.

Já reconhecida por seu trabalho, foi convidada a assumir a direção da escola que acabara de ser municipalizada, no ano de 1997. Buscou inovar e realizar um trabalho que respondesse aos anseios dos alunos e da comunidade, fortalecendo a parceria entre Escola e Famílias, promovendo diversos avanços no período. O espaço ocioso do terreno passou a ser ocupado por plantações de verduras e legumes sem agrotóxicos plantados e cultivados com a participação dos alunos; as datas comemorativas eram sempre lembradas e comemoradas. Seguiram-se cinco anos de lutas e intenso aprendizado.

Atuou também como professora eventual, auxiliando professores regentes de turma no atendimento aos alunos com defasagem de aprendizagem, sempre prezando pelo lúdico no trabalho realizado.

Constantemente aberta a novos desafios, assumiu a sala de recursos recém autorizada de sua atual escola: um espaço vazio que precisava logo ganhar vida. Tornou-se uma “arquiteta do saber”; seu quarto virou um depósito de lixo prestes a ser transformado. Depois de várias pesquisas e três meses de árduo trabalho, conhecendo as necessidades dos alunos que iria receber, criou um ambiente colorido e atrativo – um lugar encantado. Espaço que logo ficou conhecido na região, servindo de modelo à Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais. Reconhecida pelo trabalho que realiza com a inclusão, Olinta é constantemente convidada a socializar sua experiência com outros professores, em palestras pelo sul de Minas.