



ABRIL/2020

**CADERNO DE ORIENTAÇÕES E  
ATIVIDADES PARA FAMÍLIAS E  
ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA - SP

DEPARTAMENTO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ASSISTÊNCIA PEDAGÓGICA  
RUA BENJAMIN CONSTANT, 155 - CENTRO

Prezados pais, familiares e responsáveis,

*Estamos vivendo um momento único e, por isso, mais do que nunca, precisamos caminhar juntos exemplificando e inspirando nossos estudantes.*

*É muito importante que todos respeitem o distanciamento social, entendendo que não estamos de férias. Devemos evitar sair de casa para ir à eventos, parques, restaurantes e outros espaços onde existem aglomerações.*

*Por esse motivo, sugerimos, neste caderno, atividades que podem ser realizadas com as crianças, buscando minimizar os efeitos do afastamento temporário das Unidades Educacionais, se mantendo motivados a estudar e seguindo aprendendo.*

*Contamos com a colaboração de todos e estamos à disposição para auxiliá-los no que for possível.*

### Dicas para o dia-a-dia da família:

	<p>1. Incentive seu filho(a) a ler pelo prazer de ler e pelo prazer de compreender o mundo a sua volta.</p>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mesmo que a criança ainda não saiba ler convencionalmente ela pode ser incentivada a ler as imagens da história e criar o seu próprio enredo.</li></ul> <p>2. Quando for fazer um bolo ou qualquer outra gostosura, peça para que a criança leia a receita.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• No caso das crianças pequenas, que ainda não leem, permita que ela participe do processo, mostre a ela a receita e aponte o passo a passo que você está seguindo. Incentive que ela colabore pegando os ingredientes e ajudando a misturá-los.</li></ul>
	<p>3. Para as crianças que já escrevem, separe um caderno e incentive a escrita de um diário sobre este período de isolamento social.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Para a produção deste texto a criança precisará refletir sobre o que aconteceu no seu dia, vai precisar planejar o que pretende escrever e depois precisará ler o que escreveu.</li><li>• Estes procedimentos serão muito importantes quando a rotina escolar for retomada.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para os que ainda não escrevem, incentivem a escrita do nome completo diariamente e a produção de um diário através de desenhos que expresse o que aconteceu no seu dia.</li> </ul>
	<p><b>O desenho também é um texto e aciona os mesmos procedimentos de produção textual.</b></p> <p>4. Quando você precisar ir ao supermercado ou for solicitar alguma coisa pelo telefone, chame a criança para que ela participe desta ação, escrevendo a lista do que será comprado e no caso do pedido por telefone, observe você fazendo o pedido, assim você ensina seu filho(a) a planejar um texto (lista) e a se comunicar oralmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para os pequenos, que ainda não escrevem convencionalmente, permita que tentem escrever a lista, mesmo que as palavras não estejam corretas e depois incentive-os a comparar o que escreveram com os rótulos dos produtos, assim eles poderão refletir sobre o sistema de escrita com naturalidade.</li> <li>Aproveite o cupom fiscal, com os valores gastos, para incentivar os cálculos matemáticos, propondo probleminhas como: Se tivesse comprado duas unidades deste produto, quanto deveria pagar?</li> <li>Refleta com as crianças mais velhas e com os adolescentes da casa sobre questões de economia doméstica. De que forma cada um pode colaborar para que os gastos da família não sejam maiores do que os ganhos financeiros dos responsáveis? O que cada um pode fazer para economizar?</li> </ul>
	<p>5. Para incentivar a matemática com os pequenos, peça que separem os brinquedos, as roupas ou outros objetos, depois façam contagem e tentem escrever o número em pequenas etiquetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Em outro dia, retire alguns destes objetos e peça para que recontem e confirmem com as etiquetas.</li> <li>Observem como se comportam diante desta situação e aproveite para conversar sobre: quantos objetos estão faltando? quantos tem agora? mais ou menos?</li> </ul>
	<p>6. Peça que escrevam pequenos recados para as pessoas que amam e de quem sentem saudade, depois fotografem e enviem pelo celular.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Incentive a escrita no papel, assim eles não perderão o hábito de refletirem sobre as letras necessárias para a escrita das palavras.</li> </ul>
	<p>7. Se você precisar trabalhar fora de casa, quando voltar, depois de tomar os cuidados com a sua higiene, pergunte como a criança passou o dia, do que brincou, o que leu, e diga-lhe também como foi o seu dia, compartilhe!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Neste momento tão conturbado da humanidade precisamos valorizar as relações familiares saudáveis.</li> </ul>

	<p>8. Incentive a criança a ajudar em casa, arrumando sua cama, enxugando a louça, tirando a mesa, guardando os brinquedos, cuidando dos animais domésticos, limpando o quintal, verificando e eliminando possíveis criadouros de mosquitos transmissores da Dengue. Lembre-se que nossa cidade também enfrenta uma pandemia desta doença.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>O combate não pode parar! DENGUE NÃO!!!</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pequenas ações na colaboração da organização doméstica fortalece os laços familiares e colabora com a aprendizagem das crianças.</b></p>
	<p>9. Ajude a criança a organizar seus horários para brincar, assistir TV, ajudar em casa, ler, e colaborar com a família.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a organizar o tempo não é fácil e sua ajuda neste momento será muito importante. Assim, quando as aulas forem retomadas eles estarão preparados para a rotina escolar.</li> </ul>
	<p>10. Se você conseguir, monte um quadro para que a rotina fique bem visualizada. (modelo abaixo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organize também o seu tempo para que você possa conversar com seu filho(a), brincar de boneca, de carrinho, com jogos de tabuleiro ou simplesmente assistir um filme juntos.</li> <li>• Lembre-se que, além dos cuidados com higiene e isolamento social para evitarmos a disseminação do COVID-19, precisamos cuidar da nossa saúde mental e das relações humanas. Aproveite para manter uma relação saudável com as pessoas que você ama.</li> </ul>



## Modelo de quadro de rotina

	O que vamos fazer hoje?		
	manhã	tarde	noite
Segunda-feira			
terça-feira			
quarta-feira			
quinta-feira			
sexta-feira			



# O que vamos fazer hoje?

manhã

tarde

noite

segunda-feira

terça-feira

quarta-feira

quinta-feira

sexta-feira

## Como utilizar o quadro de rotina:

1. Destaque esta página e junto com sua criança;
2. Converse com seu filho(a) sobre algumas atividades que ele poderá fazer sozinho ou com a família, durante cada período do dia.

Exemplo: segunda-feira, manhã, arrumar a cama e ler um livro  
segunda-feira, tarde, fazer um desenho sobre a história que leu  
segunda-feira, noite, jogo da memória com a família

3. Depois coloque na porta da geladeira ou em outro local visível para que todos possam ver o que precisa ser feito.

## Atenção:

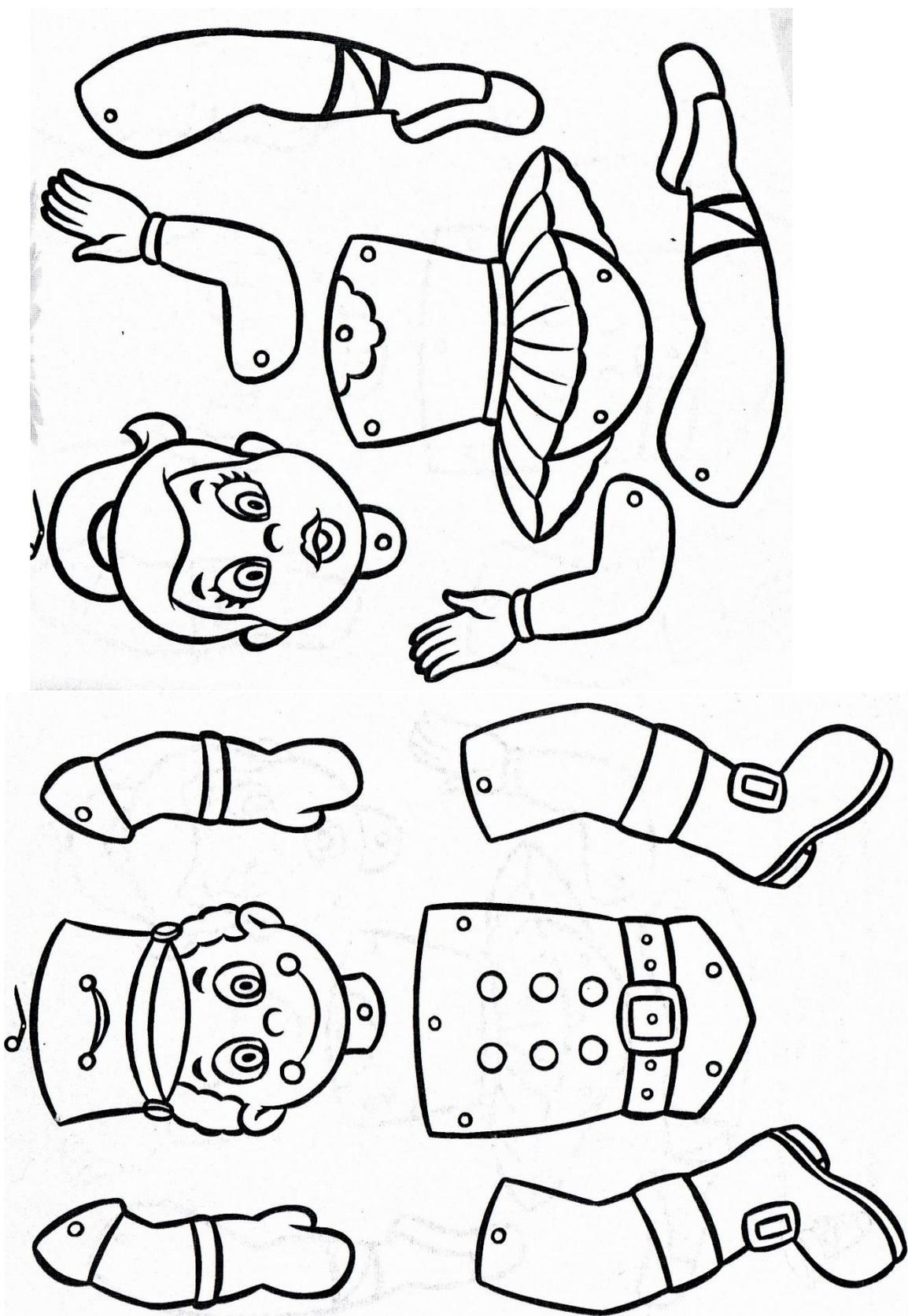
- ✓ Se você puder, tire cópias destas páginas antes de preenchê-las, assim você poderá utilizá-las nas semanas seguintes.
- ✓ Acompanhe a execução da atividade da criança, assim ela se sentirá segura e terá prazer em executá-la, mas não exagere na cobrança de uma atividade perfeita, apenas oriente assim da próxima vez ela poderá fazer melhor.
- ✓ Lembre-se de reconhecer o bom trabalho de todos, afinal, é muito bom receber elogios!!!

# ATIVIDADES DIVERTIDAS

Para serem realizadas  
com os estudantes  
de qualquer idade  
e seus familiares

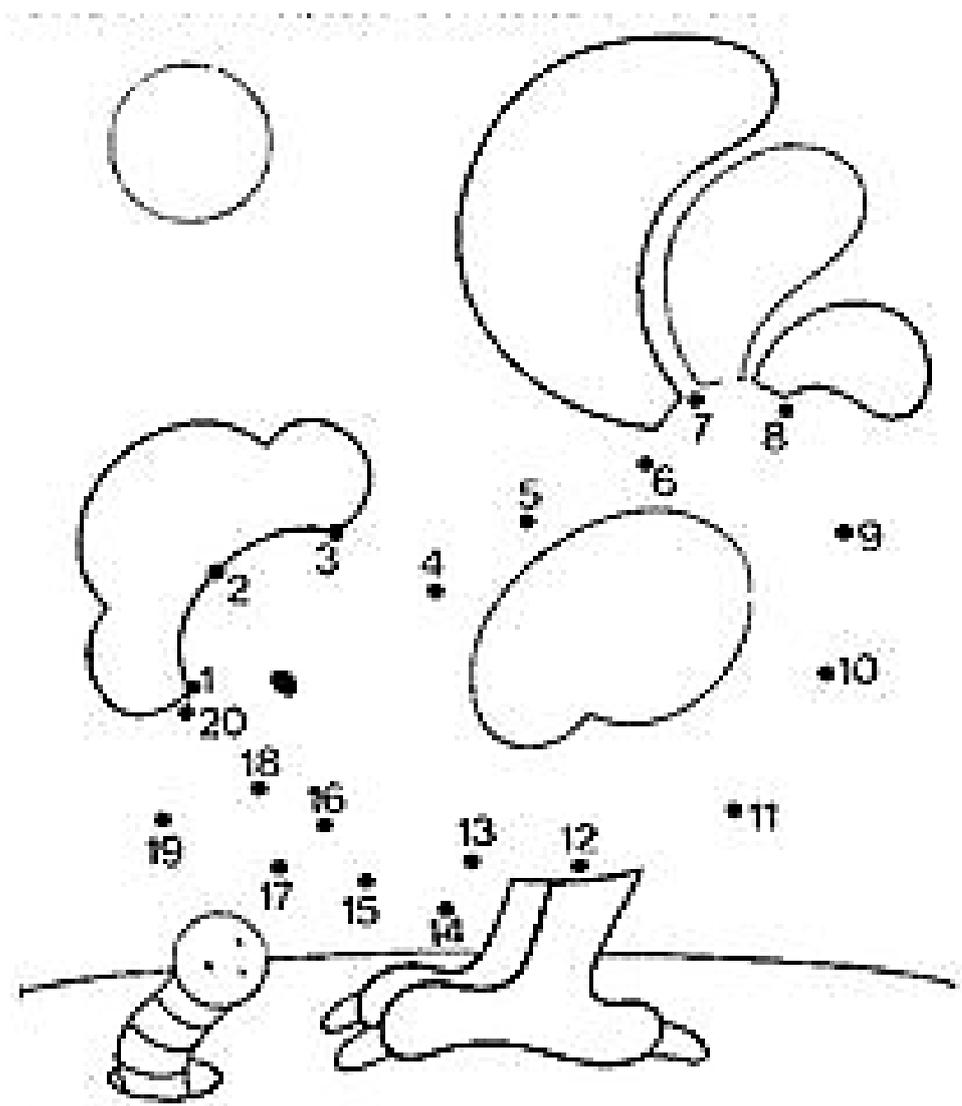
### Criando histórias

Pinte as partes dos bonecos, recorte e cole cada parte usando os círculos como pontos de referência. Depois invente uma história bem legal sobre o soldadinho e a bailarina.





Ligue os pontinhos na ordem certa, depois pinte a figura que formou.



Agora tente escrever uma frase sobre o desenho.

---

---

# JOGO DOS PONTINHOS

## Objetivo:

Este jogo tem como objetivos, auxiliar a criança a:

- ✓ Antecipar suas ações e prever as ações do próximo jogador;

## Preparando o jogo:

Você vai precisar de uma folha com pontinhos, lápis ou caneta para cada jogador.

## Como jogar:

1. O primeiro jogador deverá unir dois pontos vizinhos no tabuleiro, em seguida, seu adversário fará outra linha, unindo dois pontos, no mesmo tabuleiro.
2. O jogo continua até que um dos jogadores consiga fechar um quadrado. Quando fechá-lo, deve escrever a letra inicial de seu nome dentro do quadrado, e jogar mais vez.
3. Quando todos os quadrados do tabuleiro estiverem fechados, cada jogador soma os pontos dos quadrados que formou.
4. O vencedor será aquele que somar mais pontos.

## Para os pais ou adultos responsáveis

Este jogo pode sofrer variações em seus tabuleiros.

- Podem conter números no centro dos quadradinhos para serem somados como pontos extras no final do jogo.
- Podem conter letras, que no final da partida podem ser utilizadas para formar palavras, que serão pontuadas conforme o número de sílabas.

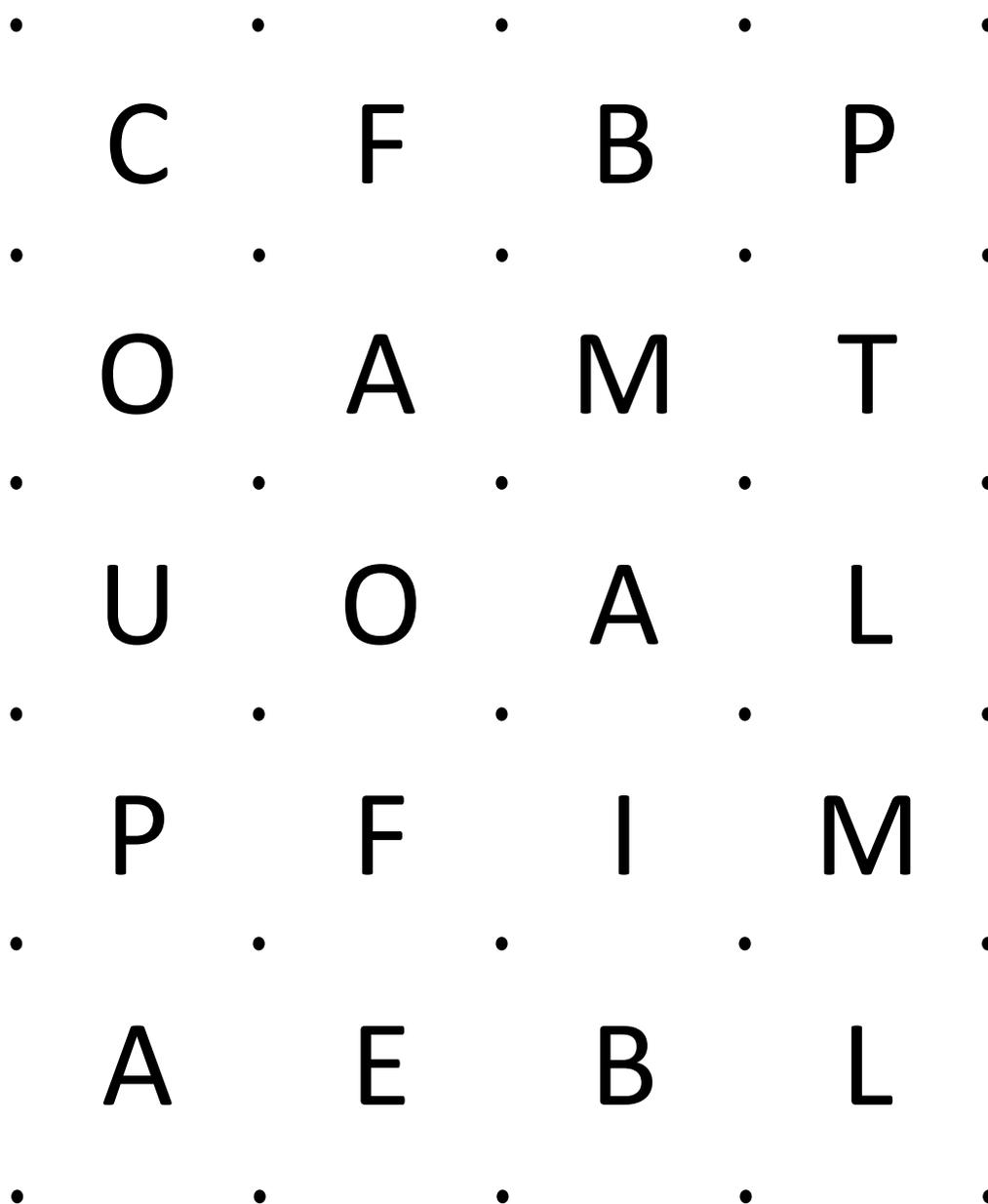
## Tabuleiro 1 – JOGO DOS PONTINHOS



Tabuleiro 2 – JOGO DOS PONTINHOS

•	•	•	•	•
5	2	1	1	
•	•	•	•	•
1	1	2	3	
•	•	•	•	•
2	2	1	1	
•	•	•	•	•
5	2	2	1	
•	•	•	•	•
2	2	1	1	
•	•	•	•	•

Tabuleiro 3 – JOGO DOS PONTINHOS



## Tabuleiro 4 – JOGO DOS PONTINHOS



# JOGO DAS SÍLABAS

## Objetivo:

Este jogo tem como objetivos, auxiliar a criança a:

- ✓ Perceber que as palavras são formadas por pedacinhos (sílabas).
- ✓ Reconhecer e nomear as diferentes figuras que compõem o jogo;
- ✓ Classificar as figuras de acordo com seus atributos;
- ✓ Trabalhar colaborativamente.

## Instruções:

### Preparando o jogo:

1. Destaque as páginas contendo o tabuleiro do jogo, as fichas para sorteio e os jogadores.
2. Cole estas páginas numa cartolina ou papelão para que fiquem firmes e espere a cola secar.
3. Peça para que as crianças pintem as fichas com desenhos e recortem os quadradinhos.
4. Guarde as peças num saquinho.
5. Peça que pintem os jogadores, cada um com uma cor diferente, recortem e colemb seguindo as instruções da página.
6. Guarde os jogadores em outro saquinho ou caixinha.

Pronto! O jogo está preparado.

## ATENÇÃO!

Para jogar com as crianças pequenas:

- Escolha o tabuleiro 2, com menos casas para chegar ao final.
- Separe menos fichas para facilitar o jogo.  
Você pode pedir para a criança separar as fichas que serão usadas: só os animais, ou só os alimentos, ou só 20 fichas aleatórias, ou de outra maneira qualquer.
- Antes de iniciar o jogo, é importante que todos conheçam as fichas com desenhos, nomeando cada uma delas, assim ninguém ficará com dúvidas.

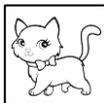
## Como jogar:

1. Faça um sorteio entre os jogadores para determinar a ordem em que cada um jogará.
2. Distribua as peças de personagens, um para cada jogador, e coloque-os no início do tabuleiro na ordem em que foram sorteados.
3. Coloque as fichas com desenhos em um saquinho ou caixinha para serem retiradas pelos jogadores.
4. **Comece o jogo!**

5. O primeiro jogador deve retirar uma das fichas com desenho do saquinho sem olhar.  
**NÃO VALE ESPIAR!!!**
6. Depois de pegar a ficha o jogador deve olhar o desenho, falar o seu nome em voz alta e mostrar a ficha para os demais jogadores.
7. Em seguida, deve dizer quantos pedacinhos (sílabas) tem a palavra e andar com seu personagem pelo tabuleiro, de acordo com o número de sílabas desta palavra.

Exemplo:

- ✓ Se o jogador retirou esta ficha.



- ✓ Ele deve dizer GATO e perceber que ela tem dois pedacinhos GA TO.
- ✓ Assim, ele deverá andar duas casas no tabuleiro.

8. Agora é a vez do próximo jogador.
9. O jogador que chegar primeiro ao final do tabuleiro será o **VENCEDOR**.

## Tabuleiro 1 - JOGO DAS SÍLABAS

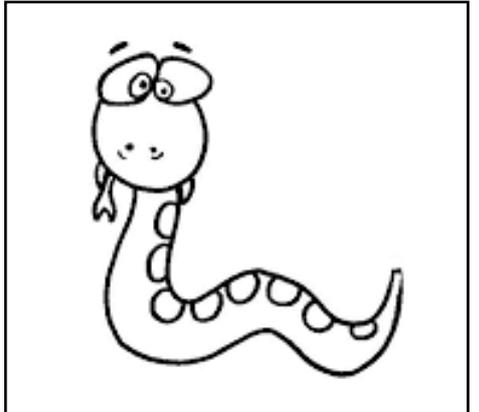
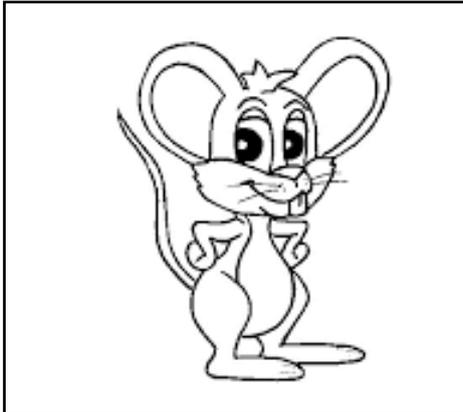
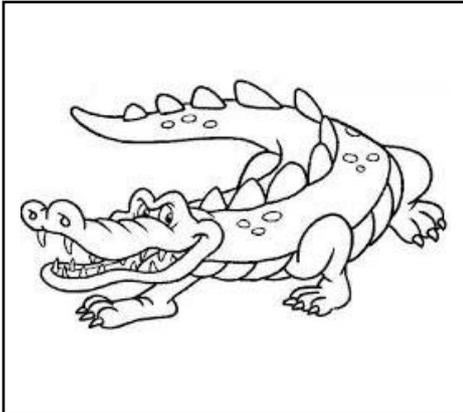
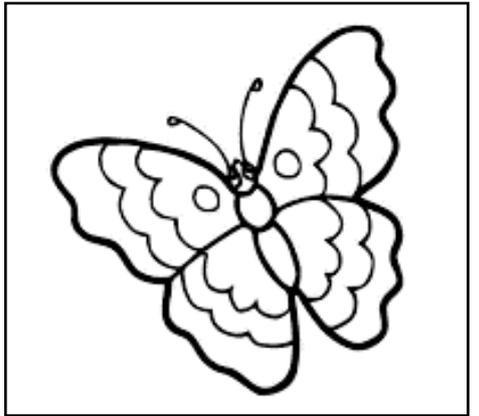
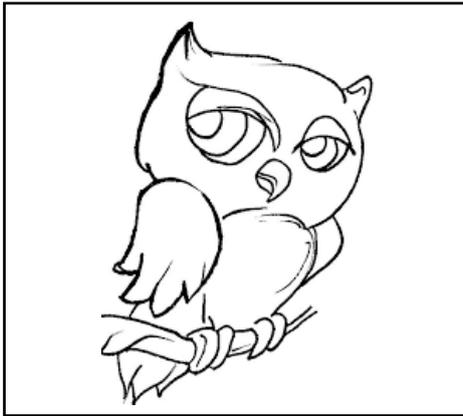
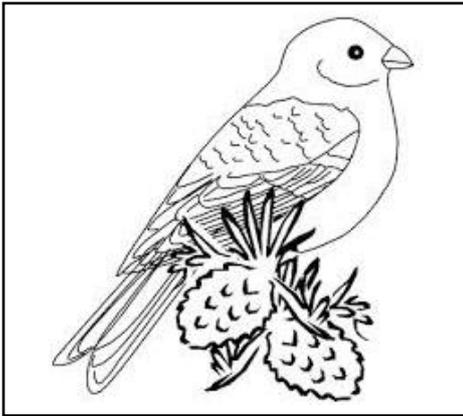
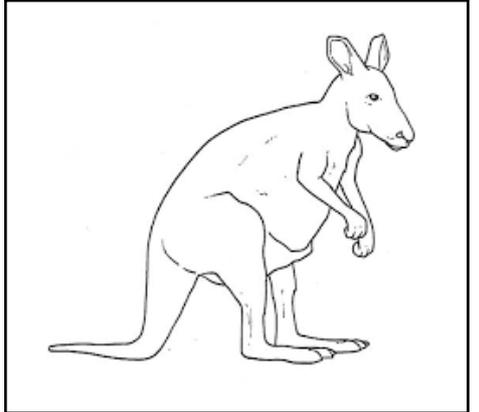
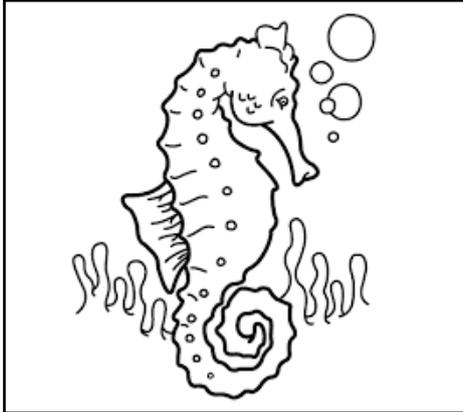
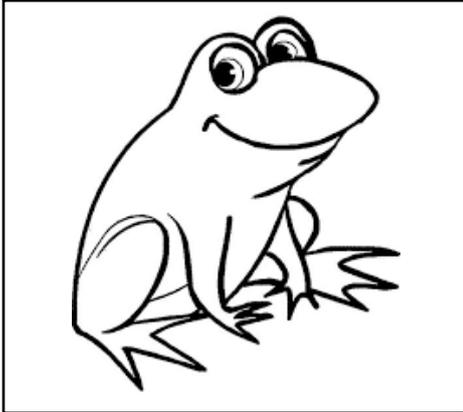
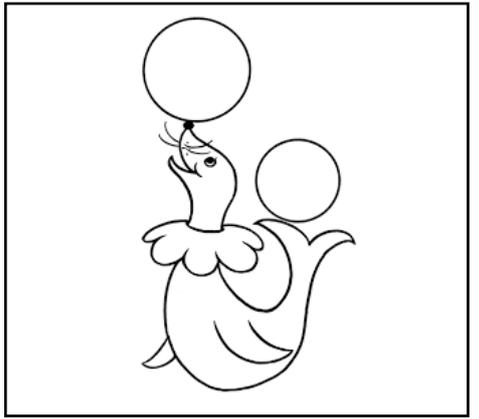
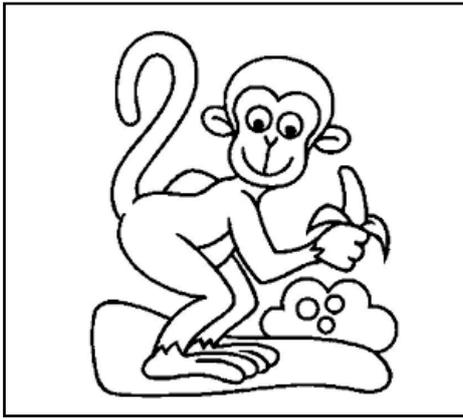
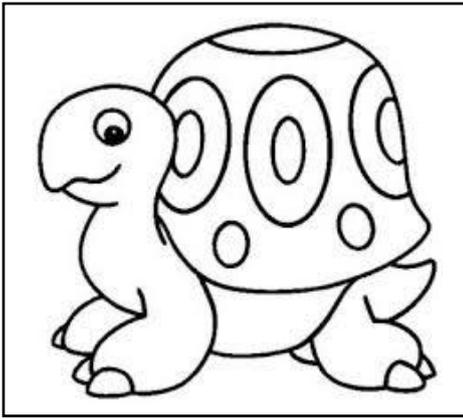
<b>INÍCIO</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	<b>FIM</b>

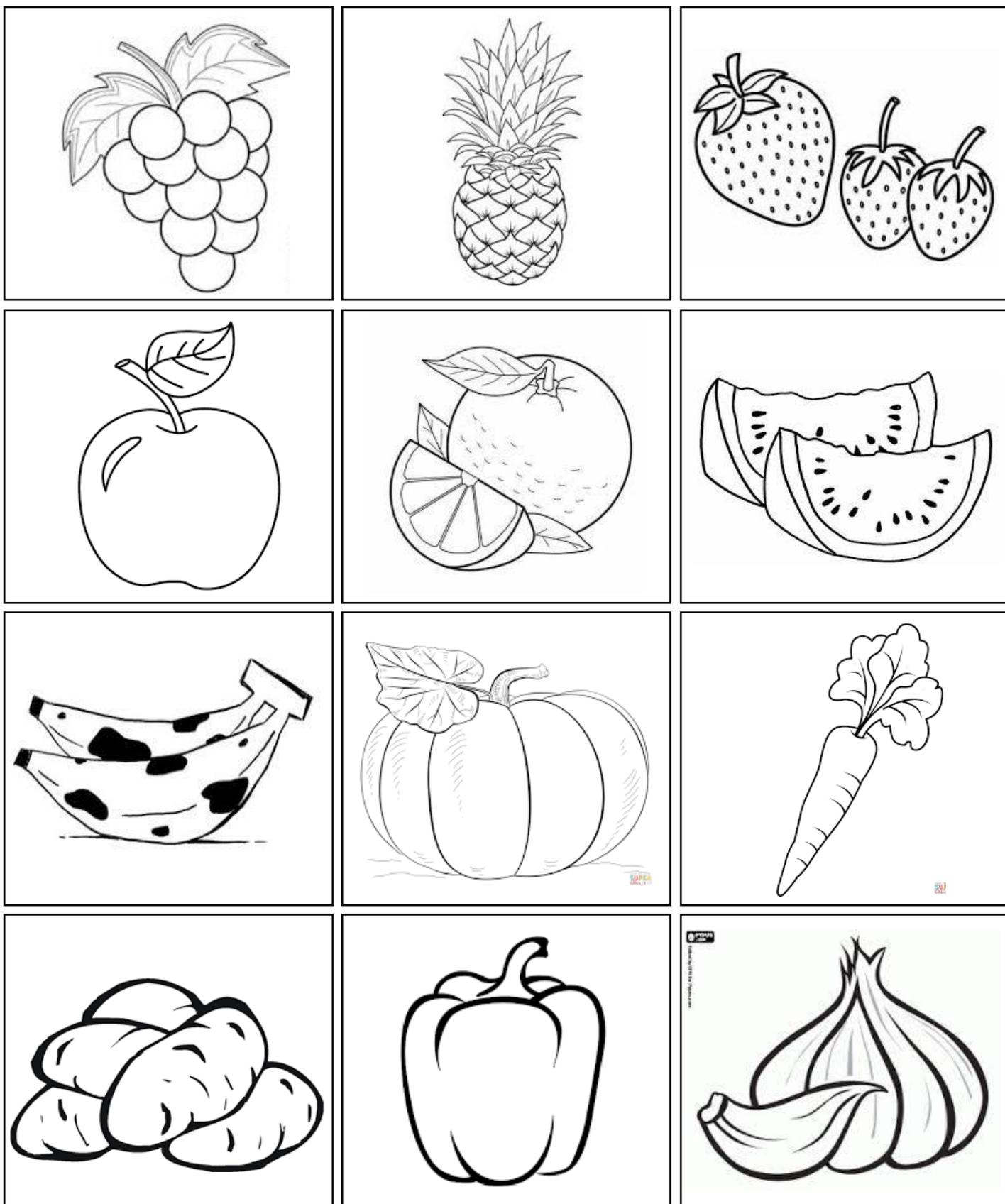
## Tabuleiro 2 - JOGO DAS SÍLABAS

<b>INÍCIO</b>	1	2	3	4	5
	9	8	7	6	
10	11	12	13	14	15
	19	18	17	16	
20	21	22	23	25	<b>FIM</b>

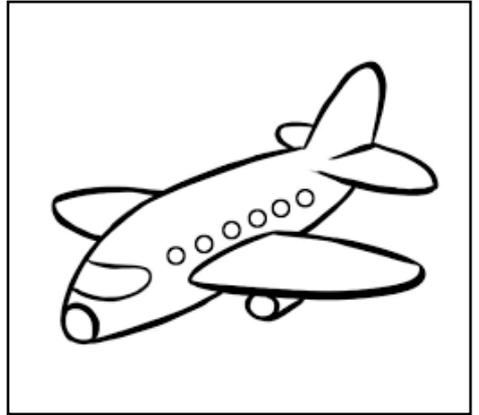
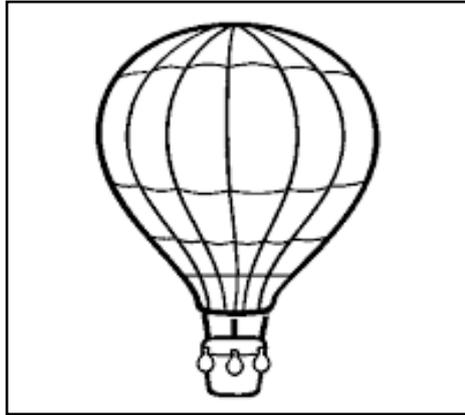
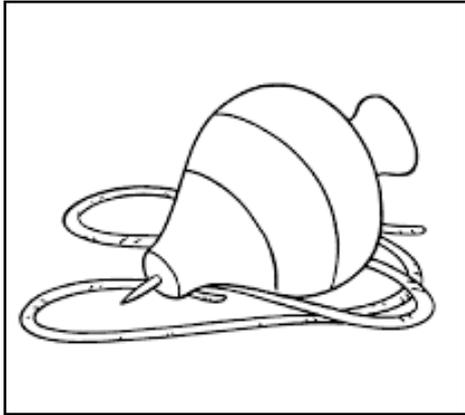
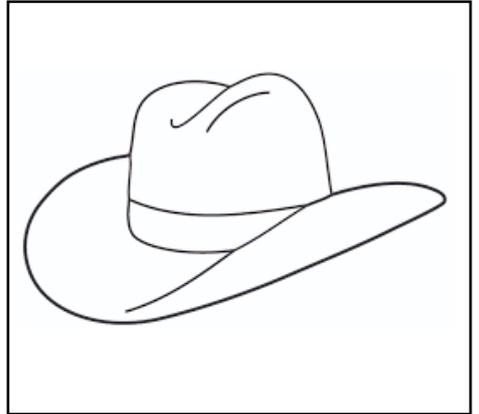
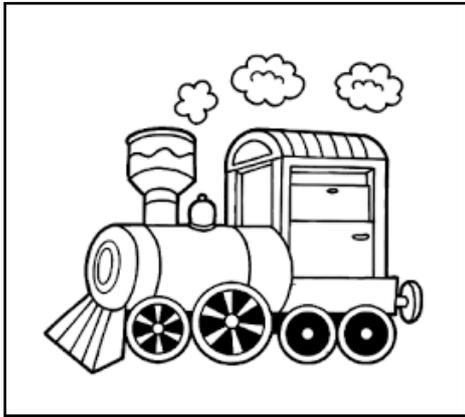
FICHAS PARA SORTEIO



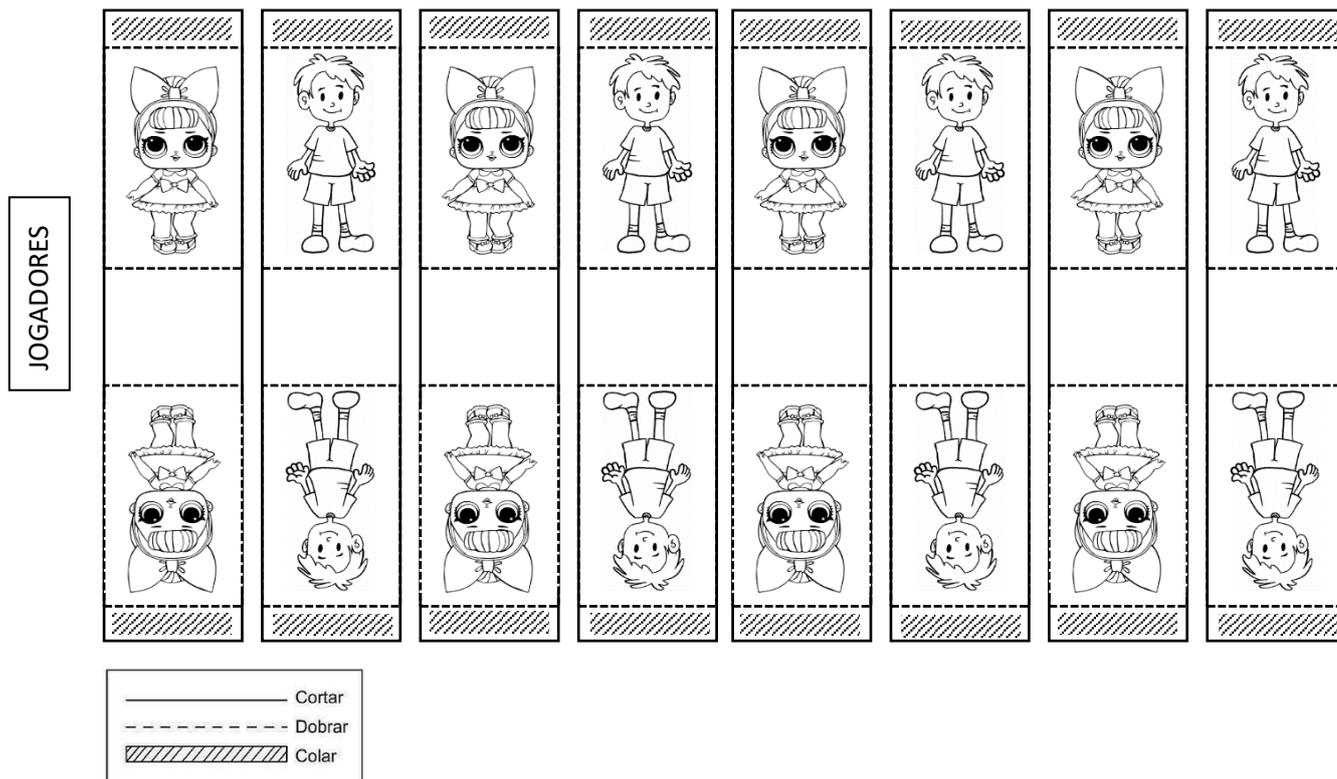








## JOGADORES



## GABARITO DE PALAVRAS

PALAVRA	NÚMERO DE SÍLABAS	PALAVRA	NÚMERO DE SÍLABAS	PALAVRA	NÚMERO DE SÍLABAS	PALAVRA	NÚMERO DE SÍLABAS
PORCO	2	CANGURU	3	PIMENTÃO	3	SAPATO	3
CACHORRO	3	PASSARINHO	4	ALHO	2	CAMISETA	4
GATO	2	CORUJA	3	BOLO	2	VESTIDO	3
GALO	2	BORBOLETA	4	PÃO	1	BOTA	2
VACA	2	JACARÉ	3	MILHO	2	CAPACETE	4
PEIXE	2	RATO	2	SORVETE	3	CHAPÉU	2
TIGRE	2	COBRA	2	PIRULITO	4	PIÃO	2
ELEFANTE	4	UVA	2	MAMADEIRA	4	BALÃO	2
URSO	2	ABACAXI	3	CHUPETA	3	AVIÃO	3
GIRAFA	3	MORANGO	3	CARRO	2	BATATA	3
CAVALO	3	MAÇÃ	2	BONECA	3	TELEFONE	4
LEÃO	2	LARANJA	3	BOLA	2	CENOURA	3
TARTARUGA	4	MELANCIA	4	PETECA	3	SAPO	2
MACACO	3	BANANA	3	TREM	1	FOCA	2
CAVALO-MARINHO	6	ABÓBORA	3	CASA	2	CACHORRO-QUENTE	5

## Para os pais ou adultos responsáveis

Utilize as fichas com desenhos para outros jogos como:

### JOGO DA MEMÓRIA:

- Tire cópias das fichas com desenhos, cole numa cartolina ou papelão, espere secar e pinte as figuras.
- Recorte os quadradinhos, junte com as fichas do jogo das sílabas e inicie o jogo.
- Coloque as fichas viradas para baixo e defina qual o jogador iniciará a partida.
- Cada jogador deve virar duas fichas, sem tirá-las da posição em que estão e mostrá-las para os demais jogadores.
- Se elas forem iguais ficam com o jogador, senão devem ser viradas para baixo novamente passando a vez para o próximo jogador.
- Vence a partida o jogador que conseguir formar mais pares de figuras.

### JOGOS COM PALAVRAS

Espalhe as fichas sob a mesa e peça para a criança pegar as figuras que rimam ou que comece com o mesmo pedacinho (sílabas) inicial.

FICHAS COM PALAVRAS QUE RIMAM					
GATO	SAPATO	RATO			
PIMENTÃO	AVIÃO	BALÃO	PÃO	PIÃO	LEÃO
PASSARINHO	CAVALO-MARINHO				
CAMISETA	BORBOLETA	CHUPETA			
SORVETE	CAPACETE				
BONECA	PETECA				
PALAVRAS QUE COMEÇAM COM O MESMA SÍLABA					
MAMADEIRA	MACACO				
BANANA	BATATA	BALÃO			
GALO	GATO				
BOLA	BOTA				
SAPATO	SAPO				
ABÓBORA	ABACAXI				
CAMISETA	CAPACETE	CAVALO	CACHORRO	CARRO	CASA
		CAVALO-MARINHO	CACHORRO-QUENTE		

Você também pode criar brincadeiras com estas e outras palavras.

## JOGO DO TANGRAM

O **Tangram** é um quebra-cabeça chinês, muito popular em vários lugares do mundo e jogado por pessoas de diversas faixas etárias. Acredita-se que o Tangram surgiu na China durante a dinastia Song (960 – 1279 d.C.) e era um dos mais famosos “testes” utilizados para estudar a inteligência humana, durante a China antiga.

Existem várias lendas acerca do surgimento do Tangram e, dentre as histórias mais populares, está a lenda “O mensageiro e o Imperador”.

### **O mensageiro e o Imperador**

“Há cerca de 4000 atrás, um mensageiro partiu o espelho quadrado do imperador Tan, quando o deixou cair ao chão. O espelho partiu-se em sete pedaços. Preocupado, o mensageiro foi juntando as sete peças, a fim de remontar o quadrado. Enquanto tentava resolver o problema, o mensageiro criou centenas de formas de pessoas, animais, plantas, até conseguir refazer o quadrado.”

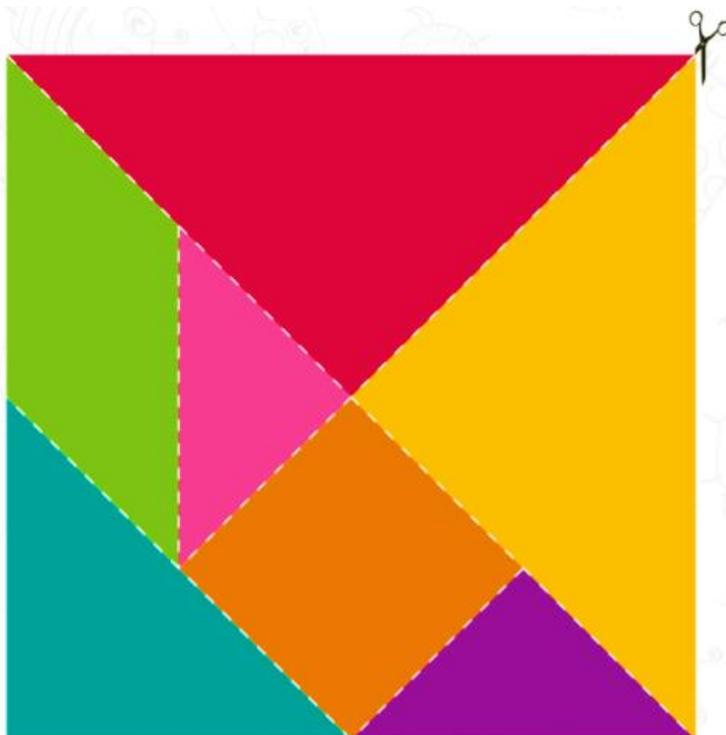
O jogo é formado por 7 peças (2 triângulos grandes, 1 triângulo médio, 2 triângulos pequenos, 1 quadrado e 1 paralelogramo) que são chamadas de “tans”.

Com estas peças, é possível criar diversas formas e os benefícios desta atividade são muitos, tanto para os adultos quanto para as crianças!

Enquanto os pequenos se divertem montando as figuras, eles treinam a visão espacial, exploram a criatividade, aprendem sobre a classificação de formas geométricas e aprimoram suas habilidades em resolver problemas.

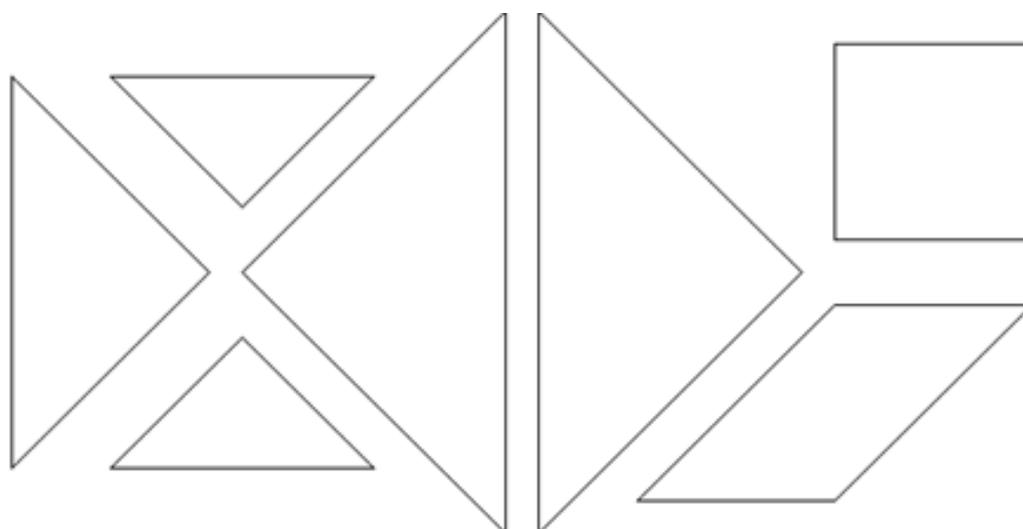
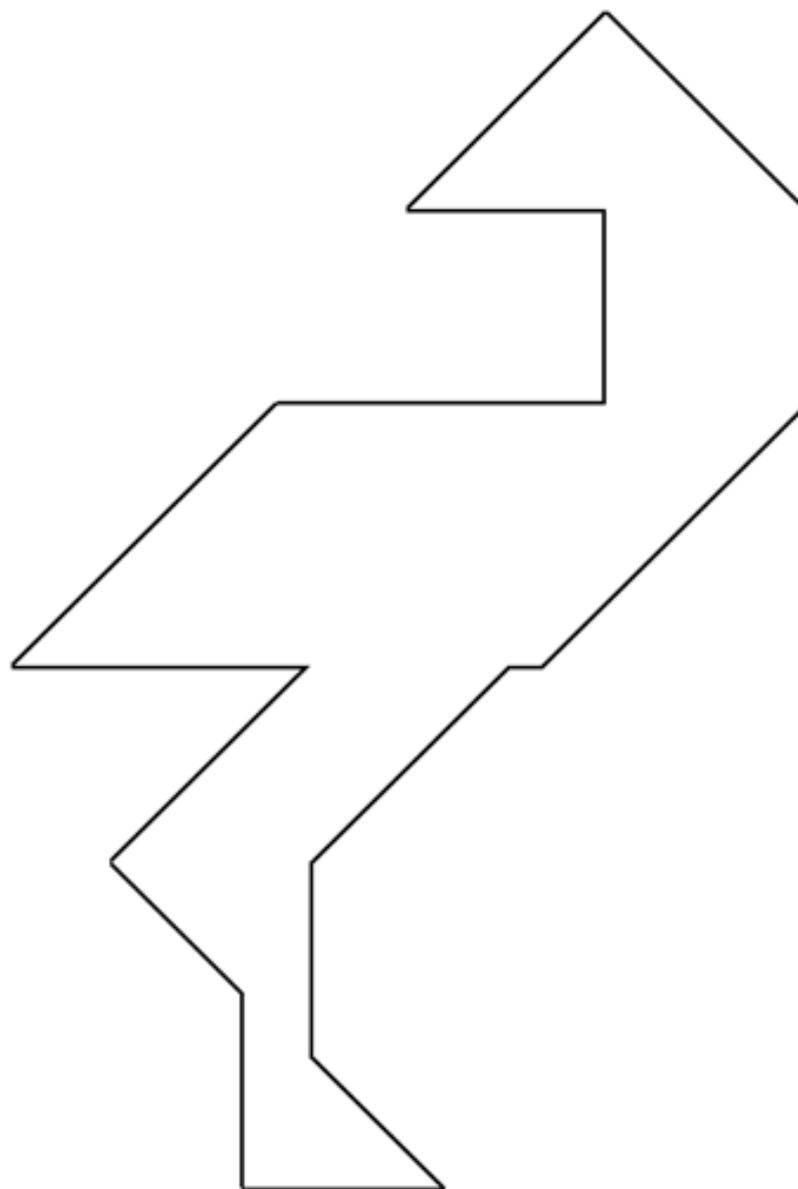
<https://leiturinha.com.br/blog/conheca-a-historia-do-tangram-e-confira-9-imagens-para-montar/>

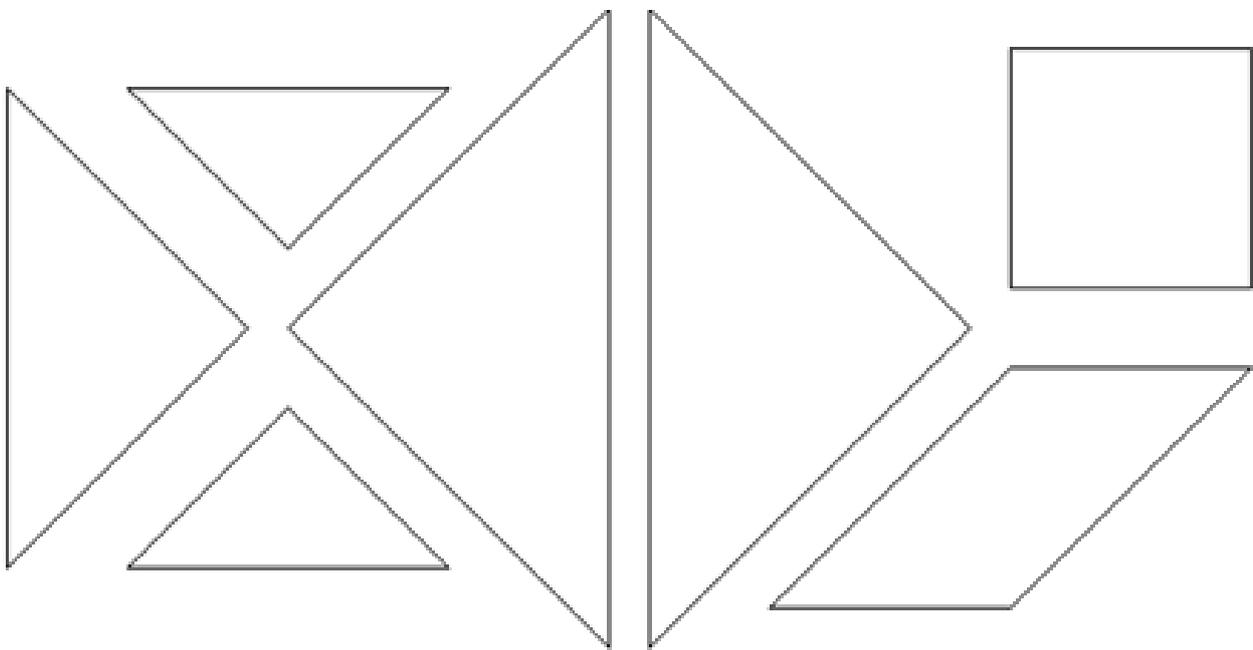
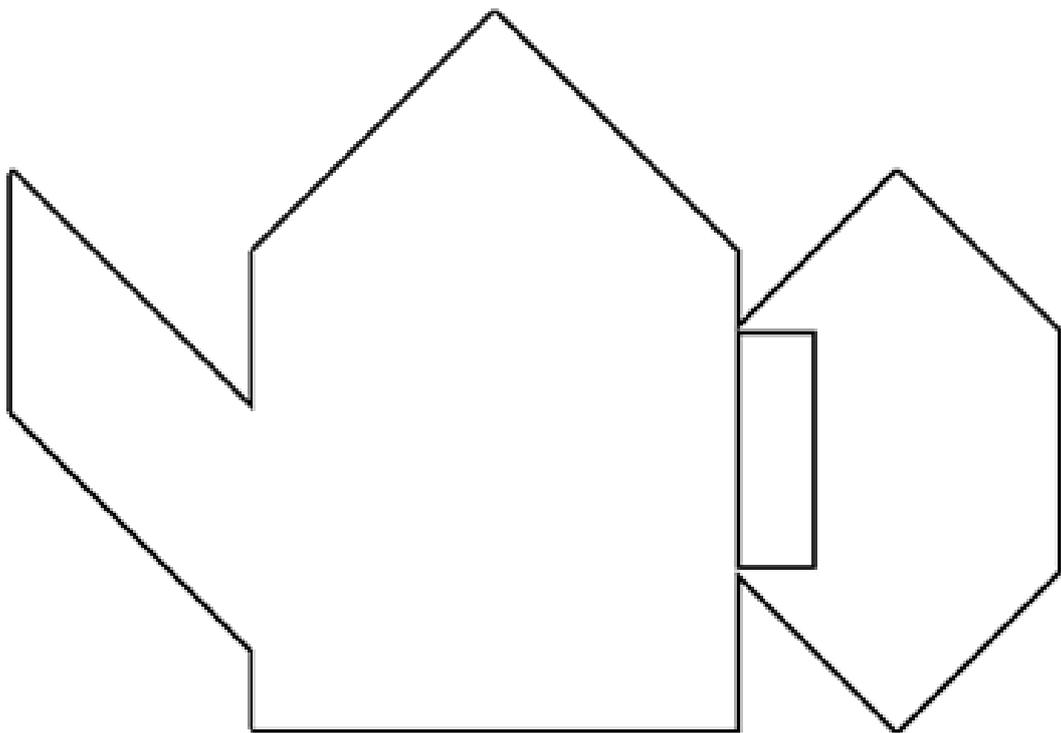
Este é um TANGRAM. Recorte nas linhas pontilhadas e monte as figuras das próximas páginas.





Pinte cada peça do Tangram com cores diferentes e recorte. Depois monte a figura colando as peças na posição correta.





Não se esqueça, o combate a DENGUE deve ser permanente.

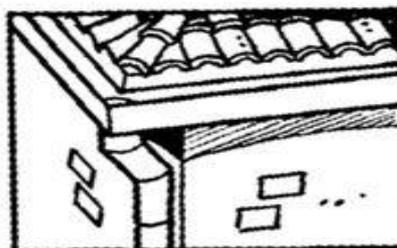
# DENGUE: O QUE FAZER...



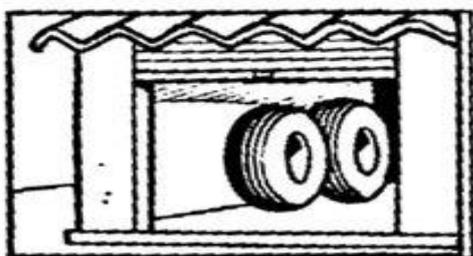
FILTROS, POTES, LATÕES DE  
ÁGUA: MANTENHA-OS  
TAMPADOS E LIMPOS.



MANTENHA POÇOS E CAIXAS  
D'ÁGUA BEM TAMPADOS.



MANTENHA AS CALHAS LIMPAS.



MANTENHA OS PNEUS SEMPRE  
SECOS E EM LUGARES  
COBERTOS.



LAVE OS BEBEDOUROS COM  
BUCHA UMA VEZ POR SEMANA.

# LOCALIZE

AJUDE A TURMINHA A IDENTIFICAR ALGUNS ITENS QUE PODERIAM SERVIR DE CRIADOUROS PARA O MOSQUITO TRANSMISSOR DA DENGUE!



BRUNO LATA DE LORO (RESTAURANTE), PNEUS ABANDONADOS, PISCINA FORTUA, CARRINHOS COM A BOLA VIZIADA PARA CRIAR PLANTAS COM O MOSQUITO TRANSMISSOR DA DENGUE.

MURILLO