

ORIENTAÇÕES AOS PAIS - 1º ANO

Apesar de a escola ser fundamental no processo de alfabetização, a presença da família tem muita importância, não apenas para que a criança mantenha um bom ritmo em casa, mas também para que seu desenvolvimento seja acompanhado de uma boa relação família-escola.

De fato, quanto maior a participação familiar no ensino, mais interessada a criança fica no aprendizado. Esse é o estímulo essencial durante a fase de alfabetização; afinal, o hábito e o treino da leitura e escrita faz com que tudo seja memorizado e desenvolvido com mais facilidade.

As crianças, no 1º ano, acabam de chegar ao Ensino Fundamental e é muito importante que sejam estimuladas quanto aos processos de alfabetização que envolvem a leitura, a escrita, o conhecimento dos números e seus usos em situações reais. Isso significa que as atividades propostas devem ser as mais próximas possíveis da realidade das crianças, para que façam sentido para elas.

É fundamental realizar atividades que envolvam a escrita. Nesse sentido, é importante considerar que, por estarem aprendendo a escrever, as crianças nem sempre utilizarão as letras adequadas para a grafia de todas as palavras. Se solicitar à criança que escreva a palavra CASA e ela grafar algo como KSA ou AA, não considere isso como um erro. Ela está muito próxima de compreender como essa palavra é, de fato, escrita, e você vai ajudá-la mais pedindo que ela leia o que está escrito para compreender como pensou, do que corrigindo e informando a escrita correta.

Respeite esse processo, fazendo a criança refletir sobre como escreve sem corrigi-la na hora em que ela escreve, mas dando dicas, fazendo comparações entre a escrita de determinadas palavras “parecidas” e perguntado “o que falta” quando escreverem as palavras faltando letras, por exemplo.

O importante dessa ação é a interação. Adulto e criança juntos, vivenciando momentos de troca, de conversa e de construção de conhecimentos. Sabemos que os familiares não são “professores alfabetizadores”, mas a leitura, a escrita e o diálogo, envolvendo inclusive a brincadeira e a ludicidade, fazem com que as crianças aprendam muito, além de estimular os laços afetivos.

Outro fator importante no processo de alfabetização é a leitura. Realizá-la diariamente é fundamental para que as crianças desenvolvam o hábito de ler. Mesmo aqueles que ainda não conseguem fazer isso sozinhos precisam compreender algumas convenções sobre a leitura que somente aprenderão se tiverem um contato frequente com livros e com leitores.

Começar a biblioteca das crianças nem sempre é uma tarefa fácil para as famílias que não têm recursos financeiros. Com a intenção de oferecer o acesso a leituras de qualidade tanto para as crianças quanto para os pais e educadores foram criadas algumas plataformas que disponibiliza gratuitamente uma coleção de livros digitais:



<http://espacodeleitura.labedu.org.br/>

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

<http://fafaconta.com.br/>

https://www.youtube.com/channel/UCzPvR5EsIYq2S-BTmxZI_iQ - Varal de histórias

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLCab1CwTg8zWaUuFkBhF2B8kCUDNLRcw> – Brinque-Book

A intenção é proporcionar à criança diferentes experiências de leitura: sozinha ou acompanhada; ouvindo ou lendo; escutando a própria voz, a leitura de alguém querido ou a de um profissional.

Além disso, há outras atividades que não podem faltar na rotina das crianças:

Corde	Mímica	Telefone sem fio	Corre Cotia	Morto e Vivo	Elefantinho Colorido
Estátua	Batata Quente	Amarelinha	Roda	Passa anel	Cabra Cega
Elástico	Arranca Rabo	Bandeirinha	Boca de Forno	Cinco Marias	Queimada
Corrida de Saco	Pega-Pega	Quente ou Frio	Coelho na toca	A Galinha do Vizinho	Alerta



Os **jogos e brincadeiras** têm papel fundamental no processo de aprendizagem e de desenvolvimento das crianças e precisam fazer parte da rotina dos pequenos, considerando tanto as brincadeiras livres (a criança escolhe o que fará) como as direcionadas (adulto organiza a brincadeira com a criança).

Acima há indicações de brincadeiras que podem (e devem!) ser feitas com as crianças. Temos certeza de que tanto os pequenos como os adultos se divertirão nesse processo. Além disso, é momento de **resgatar aquelas brincadeiras** “de antigamente” para animar a rotina da casa.

Relembrar brincadeiras, histórias e aventuras da família é outra atividade muito bacana. Que tal ampliar as conversas para que os pequenos saibam mais sobre a história da família?

A rotina proposta deve ser seguida pelos estudantes do 1º ano e pode ser replicada nas semanas seguintes:

Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Calendário: escrever uma agenda simples, observando o calendário e anotando a data para organização das atividades.	Calendário:	Calendário:	Calendário:	Calendário: Ao final do dia, ou mesmo ao final da semana, organizar um diário com a criança, com histórias ou acontecimentos marcantes para ela, com ilustrações.
Atividades com nome: Lista de nomes das pessoas da família ou colegas da sala. Força de nomes das pessoas da família; Bingo do nome com as letras do alfabeto;	Resgate de brincadeiras que os pais conhecem: Passa anel Amarelinha Vivo/ morto Corre cotia Bolinhas de gude Roda (ciranda) Pular corda Entre outras...	Escrita de listas: nomes; animais; frutas; lista de compras... Caça palavras com apoio da lista escolhida. Escrita de palavras que iniciem com a mesma letra.	- Jogos que envolvam contagem: trilhas, jogos com dados e tabuleiro em geral; - Jogo da memória, quebra-cabeças, dominó, entre outros.	Jogos com identificação numérica, como bingo, baralho (pescaria, rouba-monte, batalha numérica, Uno)
Sequência numérica: Preenchimento de quadro de número até 30 ou 50 – se estiver fácil, até 100. Bingo numérico Desafios: labirinto, 7 erros, ligue-pontos etc.	Regras do Jogo: Brincar e Escrever juntos as regras do jogo; Jogos simbólicos (faz de conta) Casinha Escritório Mercadinho Oficina de carros Etc... (Criando com caixas, recortes, envolvendo sempre a oportunidade de vivenciar diferentes papéis...)	Brincadeiras com números e contagens: Quem vai mais longe; Contagem: quantos objetos há em um pote, por exemplo. Brincadeiras de adivinhar: com adivinhas conhecidas ou escondendo objetos em uma caixa surpresa, para que a criança adivinhe através de perguntas.	Escrita Lembrar e escrever uma poesia, ou uma parlenda, ou quadrinha, ou cantiga. Roda de cantigas: Cantar com a criança as diferentes cantigas que fizeram parte da sua infância. Depois escrever a preferida.	Leitura de uma história: Representar a história lida de diferentes formas: desenho, massinha, pequeno texto descrevendo a parte que mais gostou... Criar brinquedos com materiais recicláveis. Pinturas com giz de cera, lápis de cor, tinta, ou materiais como giz de lousa, carvão, recorte e colagem, dobradura.

É importante que a **leitura** seja realizada todos os dias. Após a leitura a criança pode comentar o que pensaram ou sentiram a partir da história.

O **Calendário** é o momento inicial, uma forma de organização do tempo, permite que a criança identifique e antecipe as atividades que realiza ou realizará em determinado dia. É importante apresentar para a criança o calendário convencional, aquele que tem em casa, mostrando todas as possibilidades de leitura e escrita de números e palavras: mês, dia, ano, dias da semana... Aos poucos acrescente outras informações ao calendário como aniversários ou outras datas importantes.



Jogos para matemática:

Memória (a partir de 4 anos)

Para dois ou mais participantes

Jogada com apenas dois naipes de cada número (não usar as figuras)

Como jogar: depois de embaralhadas, todas as cartas são dispostas fechadas sobre a mesa. A brincadeira é como um jogo de memória tradicional. Cada jogador abre duas cartas por vez, tentando encontrar os pares. Ganha quem tiver mais pares abertos.

Papa Tudo ou Batalha (a partir de cinco anos)

Para dois participantes ou mais

Jogado com dois baralhos, sem curingas e figuras (Valete, Dama e Rei). O Ás vale um

Como jogar: um dos participantes distribui igualmente as cartas entre todos os jogadores. Cada um faz seu monte de cartas, à sua frente, viradas para baixo. Um a um, cada jogador vira a primeira carta de seu monte para que os outros jogadores a vejam. O jogador que tirar a carta de maior valor "papa" as cartas dos outros jogadores, expostas na mesa, e inicia um monte seu, em separado, somente com cartas "papadas". Se houver empate no valor das cartas apresentadas, o grupo deve decidir como desempatar. Por exemplo: todos retornam as cartas abertas para o seu próprio monte, embaralhando-as. O jogo continua até acabarem todas as cartas. Vence o jogador que conseguir "papar" mais cartas e ficar com o monte de cartas "papadas".

Rouba-Monte (a partir de cinco anos)

Para dois ou mais participantes

Jogado com um ou dois baralhos, sem curingas e figuras (Valete, Dama e Rei). O Ás vale um

Como jogar: abrem-se quatro cartas sobre a mesa e cada jogador começa com quatro cartas. O restante fica em um monte de compra, virado para baixo. O primeiro jogador verifica se tem, em sua mão, uma carta de número igual a qualquer uma da mesa. Se tiver, ele junta as duas, iniciando seu monte. Se não tiver, descarta uma de suas cartas na mesa. Os jogadores seguem o jogo, tentando formar o maior monte possível. Além das cartas da mesa, também se pode roubar o monte dos outros jogadores, se tiver em mãos uma carta com o mesmo número do topo do monte. Quando terminam as cartas, o jogador pode pescar mais quatro do monte de compra. Ganha quem terminar com o monte maior.

Tapal Tapão (a partir de quatro anos)

Para três ou mais participantes

Jogado com um a dois baralhos sem as figuras (Valete, Dama e Rei)

Como jogar: o baralho é embaralhado e o adulto vai revelando as cartas uma a uma sobre a mesa, ao mesmo tempo em que canta a sequência dos números: Ás (no lugar do um), dois, três, quatro... até dez. Quando sai uma carta condizente com o número cantado, as crianças devem colocar a mão sobre a pilha de cartas. O último a colocar a mão leva o monte. O objetivo é ficar com menos cartas.

ATIVIDADES COM NOMES

LETRAS MÓVEIS

Objetivo: Conhecer as letras e escrever seu nome através de brincadeira.

Material: Letras móveis que podem ser de papel, EVA, papelão, impressa e etc...

Procedimentos: Deixar expostas na sala as letras para haver um contato maior por parte das crianças com o material. Propor que, em diferentes momentos, as crianças utilizem as letras para a tentativa da escrita de seus nomes ou nomes dos colegas e familiares.

Sugestão: Escrever seu nome numa brincadeira.

Observações: Este material permite à criança fazer uma correspondência de letras, posição e ordenação das mesmas. Se as letras forem de papel ou papelão, seria interessante que as crianças ajudassem na confecção do próprio material, escritas à mão.



BINGO



Objetivo: Conhecer as letras que compõem a escrita de seu nome através do jogo.

Materiais: Cartelas de cartolina ou papelão; tampinhas de garrafa ou pedrinhas para marcar as letras; folhas de desenho; fichinhas com as letras dos nomes; cola; papel colorido (para fazer bolinhas de papel) ou massinha.

Procedimento: Cada criança receberá uma cartela com a escrita do seu nome, ou confeccionará sua cartela escolhendo os nomes que gostaria. Um jogador sorteará as letras ou os nomes que estão nas cartelas, fazendo a leitura de cada uma delas para que as crianças identifiquem-nas. Cada letra/nome sorteado deverá ser marcado na cartela. Assim que a cartela for preenchida o aluno deve gritar: BINGO!

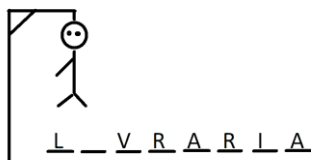
Observação: É interessante que se repita o jogo várias vezes.



FORÇA DE NOMES

Desenvolvimento

Depois de eleger o nome de uma das crianças da turma, o professor pede que os pequenos digam as letras que eles acham que compõem a palavra. Quando uma delas estiver correta, o docente a escreve na lousa. Caso esteja errada, ele desenha uma parte do corpo do boneco que está com a corda no pescoço.



O que as crianças aprendem?

Diferentemente do bingo, que tem como objetivo desenvolver o reconhecimento dos nomes por completo, a força trabalha com a escrita do nome sabendo quantas letras ele possui. Nessa atividade, as crianças precisarão saber como cada uma delas se chama, antecipando o nome possível.

Brincadeira de pular corda – suco gelado

Local: Espaço aberto

Material: Cordas

Como brincar: Dois batem as cordas enquanto o outro pula, cantando os versos de “Suco gelado”. A cantiga explora o alfabeto. O aluno deve falar um nome próprio que se inicie com a letra em que parou a brincadeira ao errar o salto.

Atividade de alfabetização: Escrita individual dos versos do texto de memória (Suco gelado)

Desenvolvimento da atividade: Ofereça à criança uma folha avulsa para que escreva de próprio punho o texto: “Suco, gelado, cabelo arrepiado, qual é a letra do seu namorado? A, B, C, D...”. Ela deve escrever os versos sozinha, ou com pouca ajuda de um adulto.

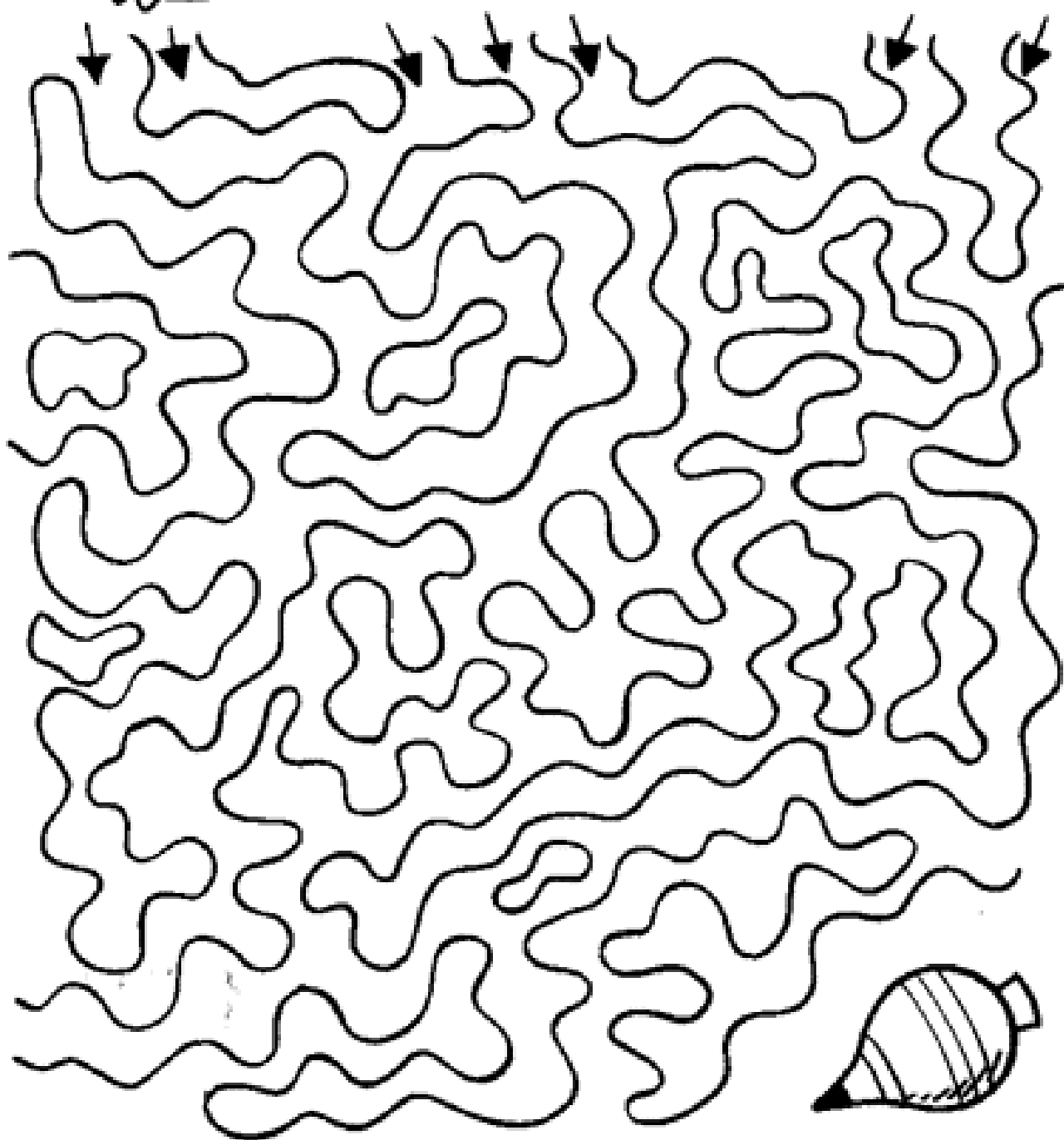
OBS: Quando errar o salto pode escrever um nome com a letra em que parou.

As atividades sugeridas poderão ser feitas sem a necessidade de impressão. A ideia é oferecer aos alunos atividades que possam ser realizadas com materiais disponíveis em casa.

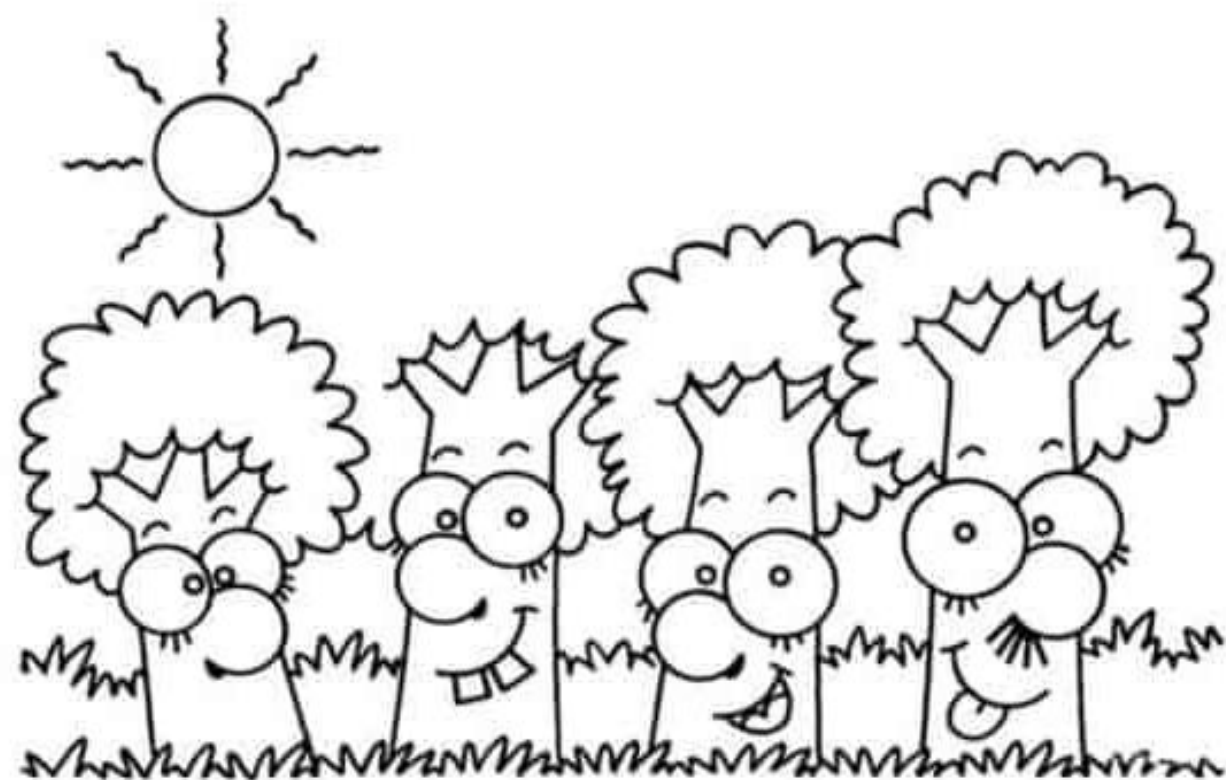
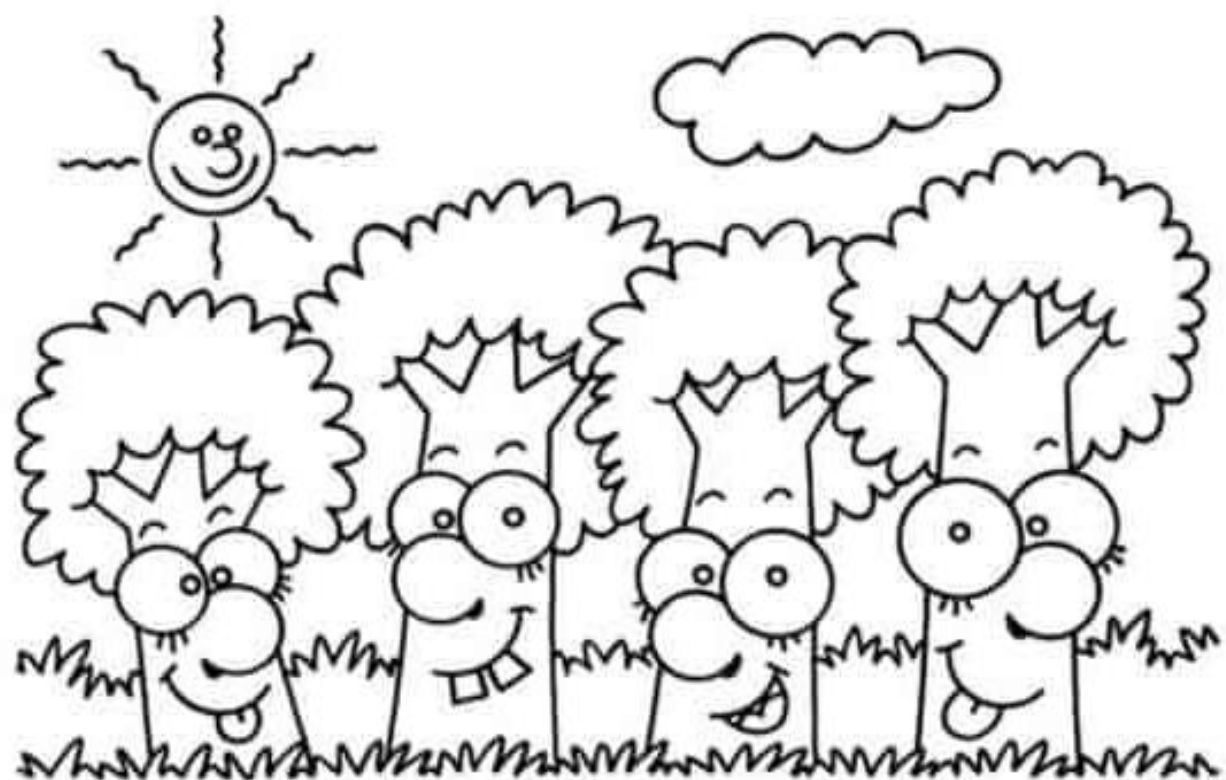
SUGESTÃO DE PASSATEMPOS E DESAFIOS QUE PODEM SER REALIZADOS EM CASA.



**AJUDE O
CEBOLINHA A
CHEGAR ATÉ
O PIÃO.**



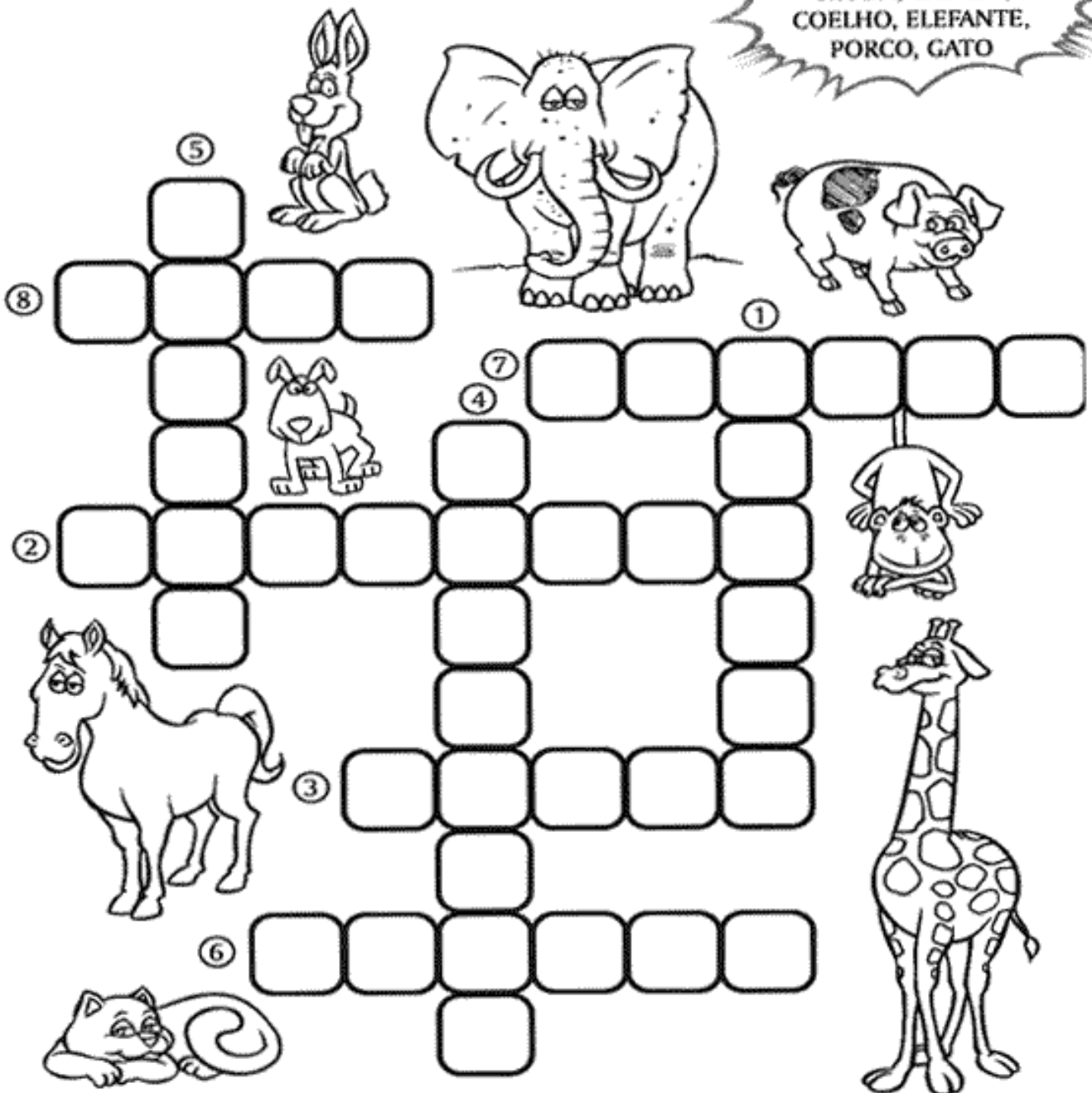
JOGO DOS 5 ERROS



PASSATEMPO

COM A AJUDA DO BANCO DE PALAVRAS, ESCREVA OS NOMES DESTES MAMÍFEROS NA CRUZADINHA.

CACHORRO, MACACO,
GIRAFA, CAVALO,
COELHO, ELEFANTE,
PORCO, GATO



CACHORRO

CAVALO

PORCO

MACACO

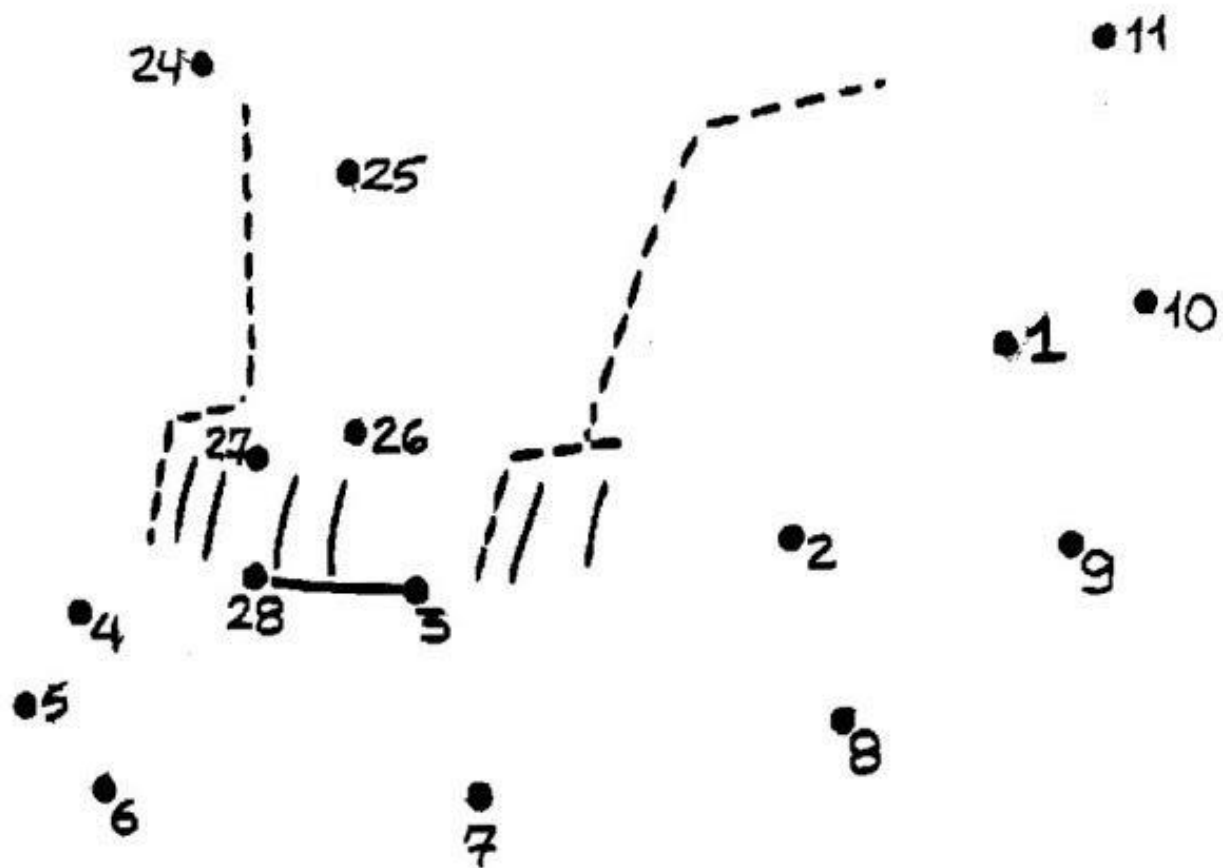
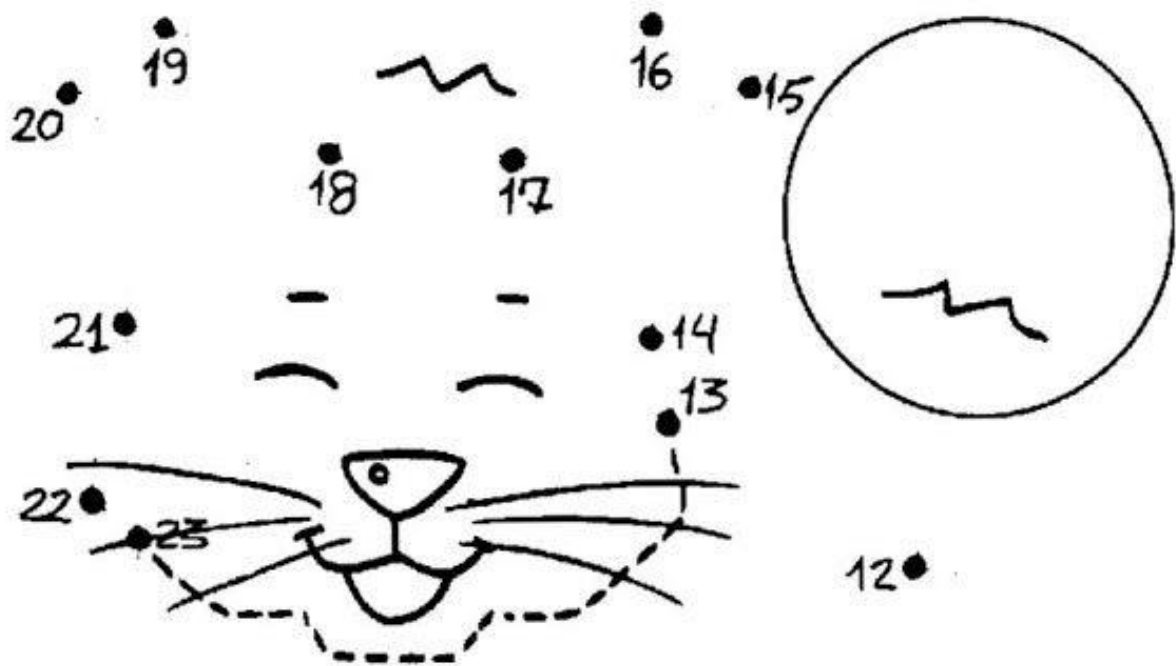
COELHO

GATO

GIRAFA

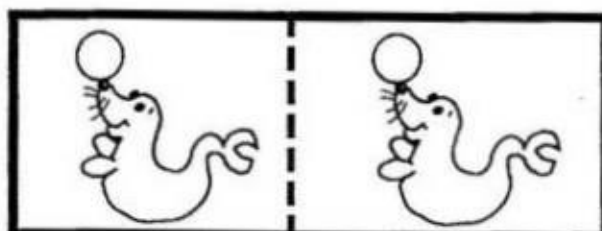
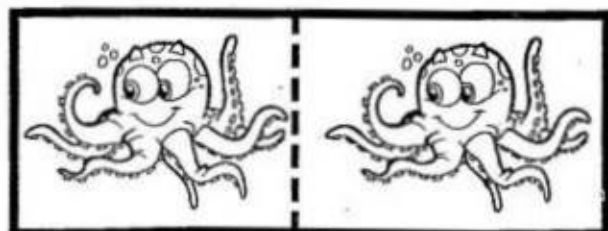
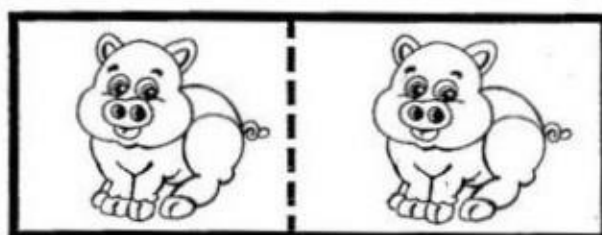
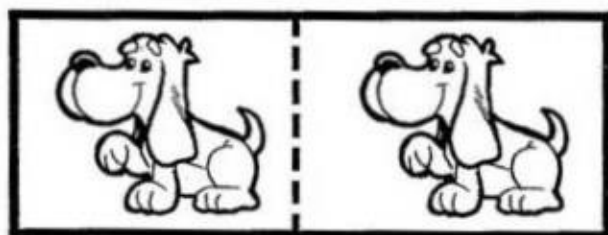
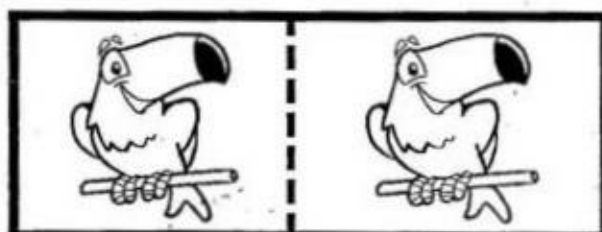
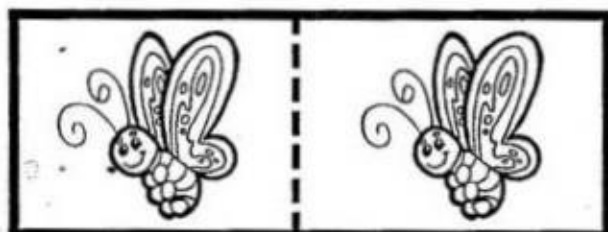
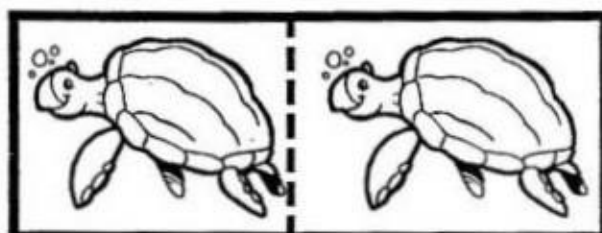
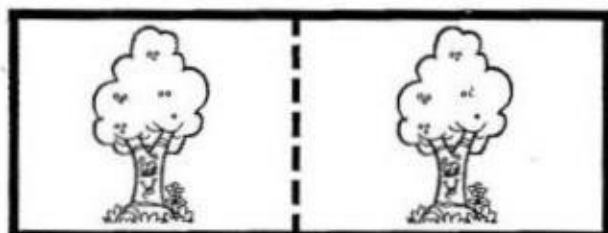
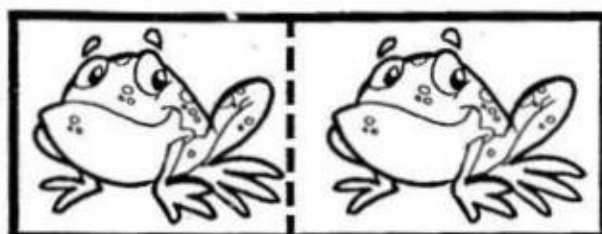
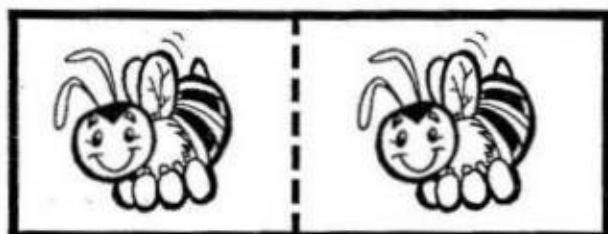
ELEFANTE

LIGUE PONTOS



JOGO DA MEMÓRIA

- Colar em uma cartolina e depois recortar.
- Colocar todas as cartas viradas para baixo sobre uma mesa.
- Tirar par ou ímpar para ver quem começa.



COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA

1		3		5		7		9	10
11	12		14		16		18		20
21		23		25		27		29	30
31	32		34		36		38		40
41		43		45		47		49	50

Copyright © 2014 www.worksheetfun.com All rights reserved

QUADRO PARA CONSULTA

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

