



PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

ESCOLA SEM MUROS
BEM VINDOS
AS ATIVIDADES LÚDICAS
Atividade 14



Querida família

Estamos aqui para continuar nossas vivências com a aprendizagem de nossos filhos. Esta semana estamos apresentando mais atividades lúdicas para auxiliar no desenvolvimento de habilidades essenciais para o aprendizado.

Os jogos vão ajudar a consolidar o aprendizado das atividades que realizamos esta semana.

Vamos aproveitar e continuar elaborando recreações com nossos pequenos.

Bons estudos. Jogando também estamos aprendendo.

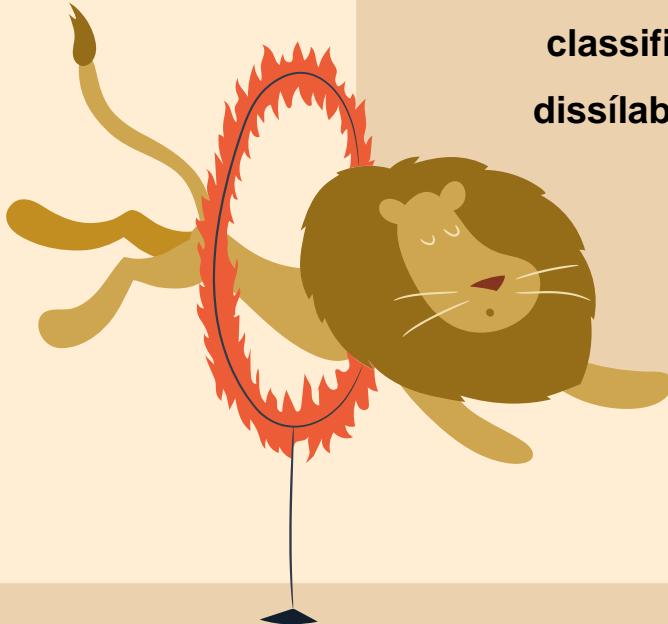


3º ano

Língua Portuguesa

Atividade lúdica com a habilidade (EF03LP05)

Identificar o número de sílabas de palavras,
classificando-as em monossílabas,
dissílabas, trissílabas e polissílabas.



**CHEGOU A HORA DA DIVERSÃO.
BRINCANDO TAMBÉM ESTAMOS APRENDENDO**

Vamos continuar desenvolvendo jogos com nossas crianças?

Nossa atividade tem inicio com a construção dos jogos junto com as crianças e os familiares. Eles gostam de participar desta etapa do jogo e vai ser um momento de muita diversão em família.



01

JOGO DE CARTAS DE LEITURA



O JOGO DE CARTAS DE LEITURA DESENVOLVE
EM NOSSAS CRIANÇAS A HABILIDADE DE
IDENTIFICAR A CLASSIFICAÇÃO DAS PALAVRAS
PELO NÚMERO DE SÍLABAS.





OBJETIVOS



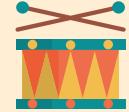
- ❖ LOCALIZAR A PALAVRA;
- ❖ REALIZAR LEITURA;
- ❖ IDENTIFICAR O NÚMERO DE SÍLABAS (PARTES DA PALAVRA);
- ❖ CLASSIFICAR AS PALAVRAS DE ACORDO COM A SUA DIVISÃO.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

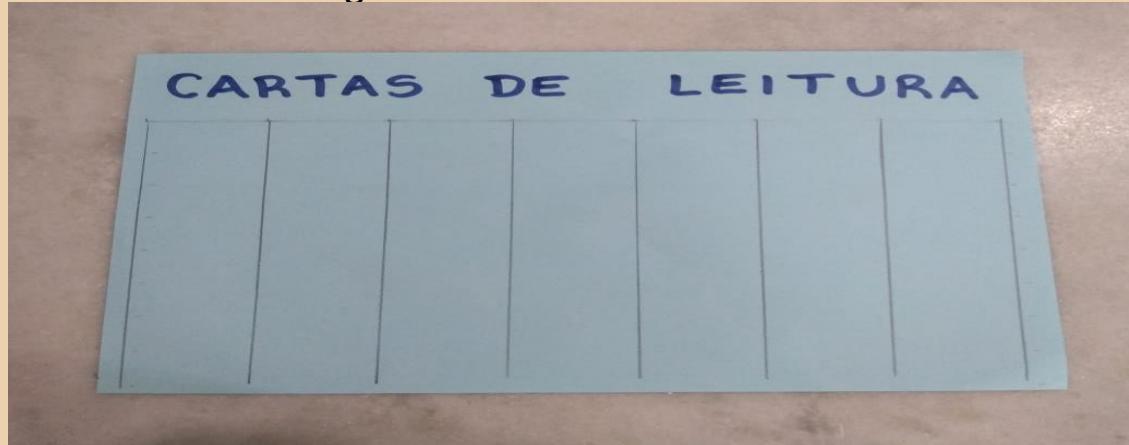
- ❖ FOLHAS DE PAPEL PARA SUPORTE (SULFITE, FOLHA DE CADERNO OU PLACA DE PAPELÃO);
- ❖ LÁPIS DE ESCREVER;
- ❖ LÁPIS DE COR;
- ❖ UMA TAMPINHA DE GARRAFA, MOEDA OU OBJETO REDONDO PRA CORTAR CÍRCULOS;
- ❖ TESOURA;
- ❖ RÉGUA.



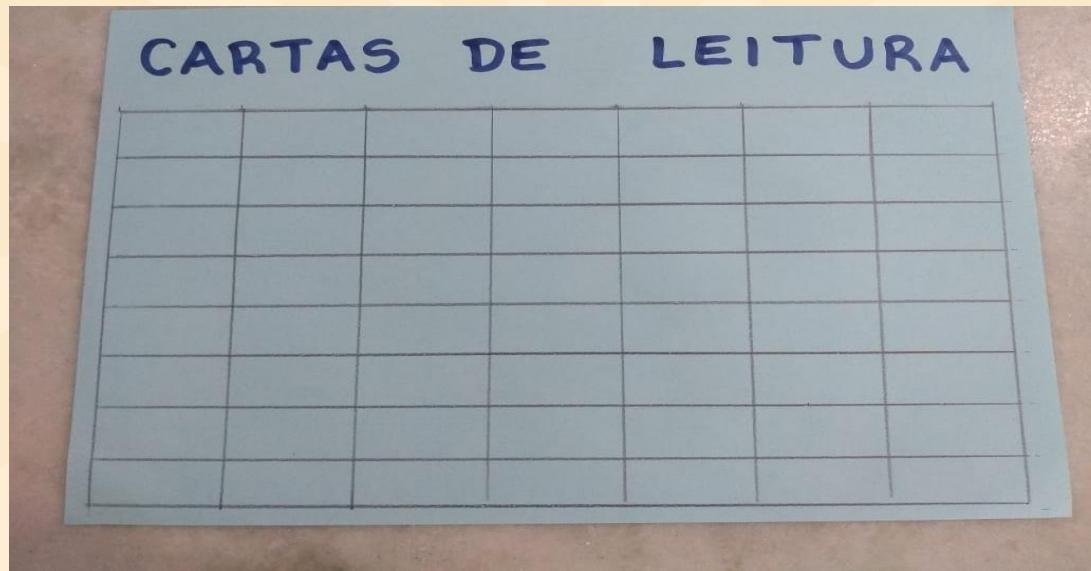
COMO JOGAR



Na folha de suporte iremos escrever Cartas de leitura. Após iremos traçar 8 linhas na vertical (em pé) mantendo um espaço entre elas (a distância irá depender do tamanho do seu papel). Você pode usar como medida os dedos, o controle da televisão ou a régua se tiver.



Após iremos traçar 8 linhas na horizontal (deitadas), assim fecharemos a nossa tabela (podemos utilizar a mesma medida anterior ou pode ser um pouco menor). Nesse espaço vamos escrever as nossas palavras.





Na primeira coluna (em pé), pulamos o primeiro quadrinho e enumeramos de 1 ao 6.

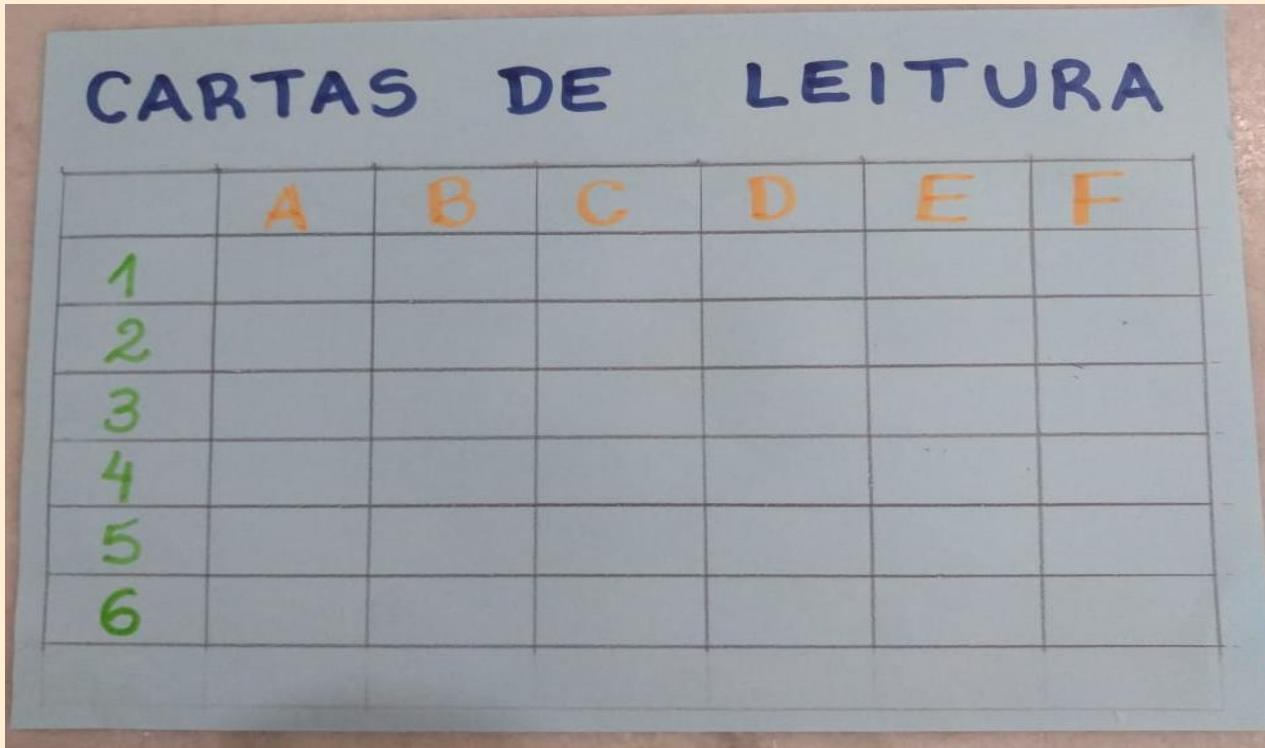


CARTAS DE LEITURA						
1						
2						
3						
4						
5						
6						





Na primeira linha (deitada), pulamos o primeiro quadrinho e colocamos as letras de A ao F.





Agora em cada quadrinho iremos escrever as palavras conforme o modelo abaixo:



CARTAS DE LEITURA

	A	B	C	D	E	F
1	MÃO	JACARÉ	GARFO	ÁRVORE	PATO	CRU
2	HIPOPÓTAMO	CHÃO	MÚSICA	RATO	MÁGICO	AMIZADE
3	PAÑO	TELEVISÃO	CÃO	PRATO	VERDADE	TELEFONEMA
4	CHAMINÉ	MATO	TARTARUGA	MAL	AMIGO	COLHER
5	POTE	FLORESTA	ACEROLA	BORBOLETA	LÃ	INTELIGÊNCIA
6	PNEU	MACARRONADA	GATO	GRÃO	MESADA	PÉ



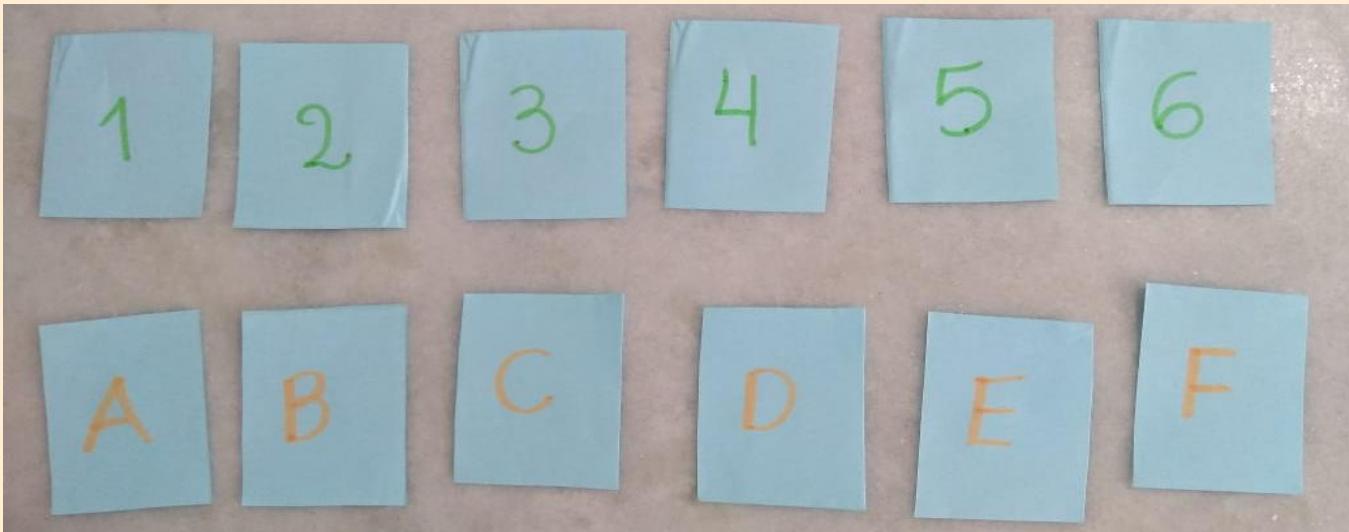


Iremos cortar 12 pedaços de papeis que serão nossas cartinhas.



6 cartas enumeradas do 1 ao 6

6 cartas com as letras de A ao F

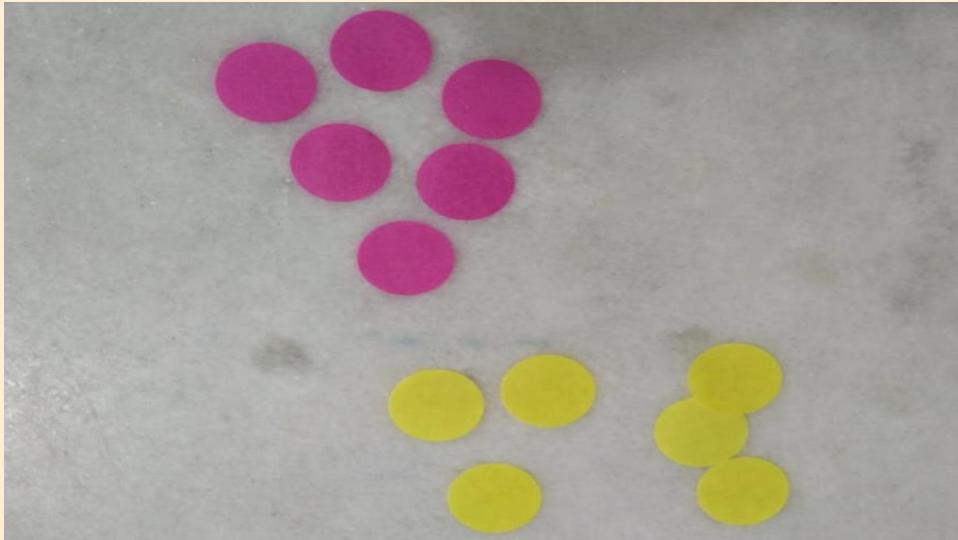




Com nosso suporte redondo iremos riscar 12 formas na folha (se tiver papel colorido escolher duas cores). Se a folha for branca pintar 6 de uma cor e os outros 6 de outro. Exemplo: 6 azuis e 6 amarelos.



Sugestão: pode trocar os círculos por grãos de feijão, arroz, tampinhas de garrafa etc, fica a seu critério.





- ❖ 2 jogadores (também pode-se organizar duplas);
- ❖ Disponibilizar o tabuleiro no local onde todos possam observar;
- ❖ Separar as cartinhas em dois montes embaralhadas: de um lado os números e do outro as letras;
- ❖ Decidir através do par ou ímpar quem irá iniciar;
- ❖ O primeiro jogador retira uma carta de cada monte. Após ele fará a leitura:

Exemplo: carta numérica 2, carta de letras F, ou seja, 2F. O jogador irá no 2 e irá deslizar o dedinho até a letra F e fará a leitura da palavra.





Após a leitura ele irá classificar a palavra de acordo a sua divisão silábica, (a divisão da palavra é quantas vezes eu abro a boca para falar a palavra, por exemplo:

A palavra leão: eu falo Le – ão, são duas sílabas, ou seja, é uma dissílaba).

Se ele acertar a leitura, número de sílabas e a classificação, ele pode colocar o seu círculo em cima da palavra. Se errar ele não marca o ponto e passa a vez pro próximo jogador.

No caso da 2F – palavra amizade – 4 sílabas – classificação polissílaba.



Vence o jogo quem conseguir marcar 6 palavras primeiro.



Para relembrar:



monossílabas	dissílabas	trissílabas	polissílabas
Mão	pato	chaminé	hipopótamo
chão	rato	jacaré	televisão
cão	mato	árvore	borboleta
mal	pote	floresta	macarronada
lã	prato	música	tartaruga
pé	colher	mágico	telefonema
cru	garfo	mesada	acerola
pneu	gato	verdade	inteligência
grão	pano	amigo	amizade

Monossílaba: são as palavras que tem apenas uma sílaba. Ex: pão - pão.

Dissílaba: são palavras que possuem 2 sílabas. Ex: casa – ca- sa.

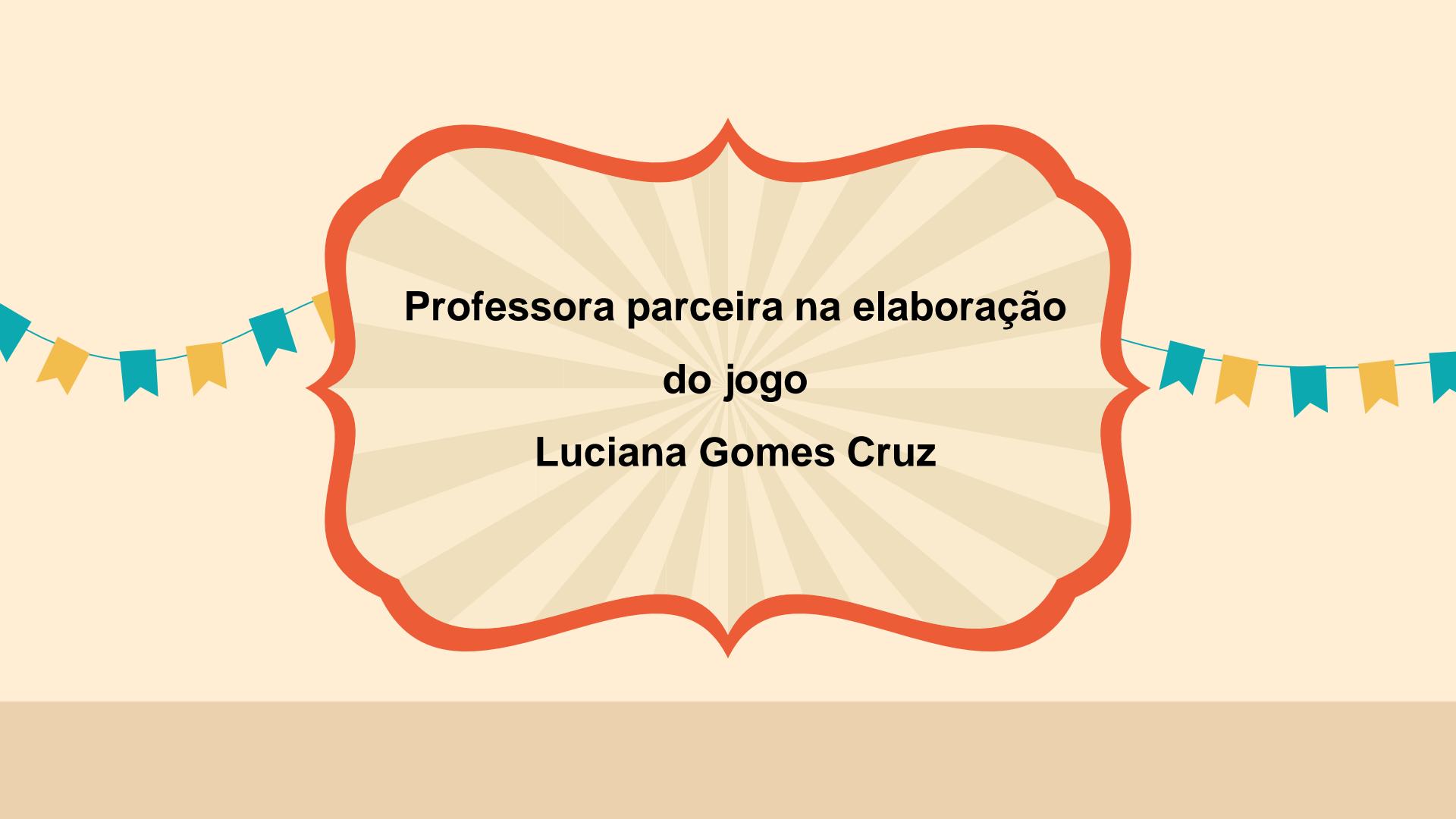
Trissílaba: são palavras que possuem 3 sílabas. Ex: peteca – pe-te-ca.

Polissílaba: são palavras que possuem 4 ou mais sílabas. Ex: taturana - ta-tu-ra-na.



Bom jogo para vocês!!!





**Professora parceira na elaboração
do jogo**

Luciana Gomes Cruz

OBRIGADA

Até a próxima com novos jogos
para desenvolver com sua família.
Foi muito bom brincar com vocês.





PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

EPP – Equipe de Práticas Pedagógicas

Professora Valéria Aparecida de Araujo

eppseed@gmail.com