



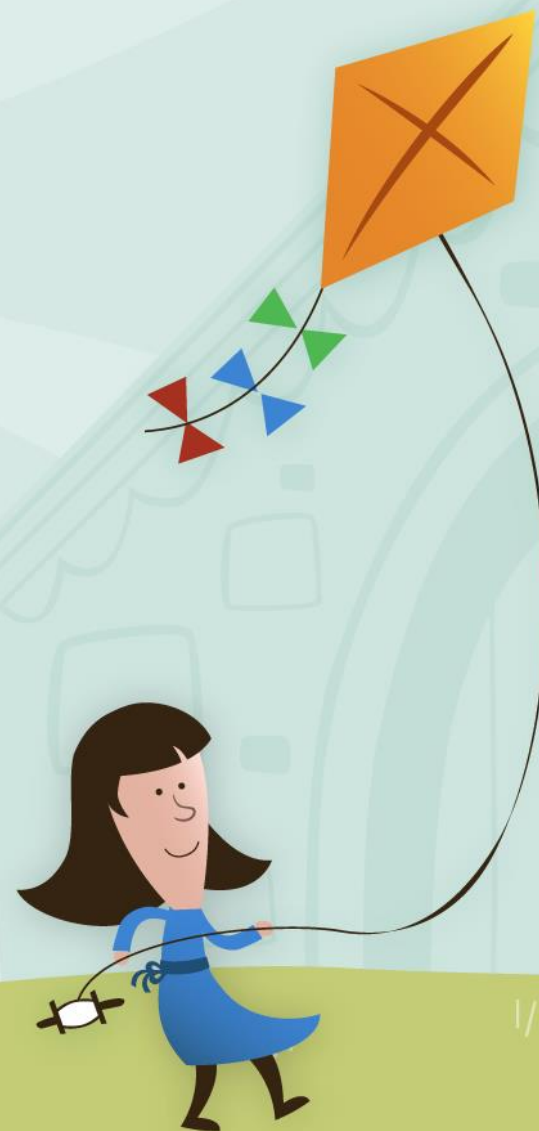
Ensino Fundamental I

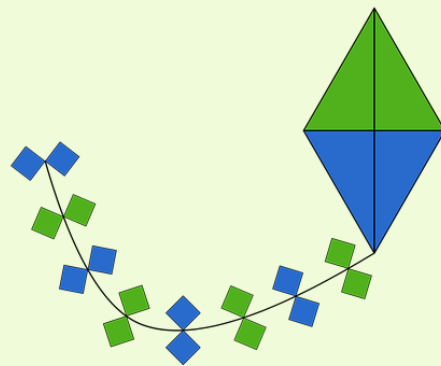
1º ano

Língua Portuguesa

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020





OLÁ! ESPERO QUE ESTEJA BEM!
PREPARAMOS ALGUMAS
ATIVIDADES BEM DIVERTIDAS,
PARA VOCÊ BRINCAR E
APRENDER AO MESMO TEMPO.

**SENHORES
RESPONSÁVEIS:**
A CRIANÇA PRECISARÁ
DE SEU AUXÍLIO, PARA
ACOMPANHÁ-LA NA
REALIZAÇÃO DESTAS
ATIVIDADES E
REALIZAR A LEITURA
DE TODO O MATERIAL.



- ➡ NÃO HÁ NECESSIDADE DE REALIZAR A IMPRESSÃO DESTE MATERIAL.
- ➡ AS ATIVIDADES NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS.
- ➡ OS ALUNOS IRÃO REVER ESTAS ATIVIDADES NA VOLTA ÀS AULAS.

VAMOS COMEÇAR!



ATIVIDADE 1

QUE TAL BRINCAR DE CABRA-CEGA? VOCÊ IRÁ SE DIVERTIR MUITO!

REGRAS DA BRINCADEIRA:

LOCAL: O LOCAL DEVE SER LIMPO, DE PREFERÊNCIA SEM BURACOS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: DUPLA OU VÁRIOS PARTICIPANTES.

OBJETIVO: A CABRA-CEGA TENTA ENCONTRAR OS OUTROS JOGADORES E IDENTIFICÁ-LOS.

DESENVOLVIMENTO: PÕE-SE UMA VENDA A UM JOGADOR PARA SER A CABRA-CEGA. OS OUTROS JOGADORES ANDAM À SUA VOLTA TOCANDO-LHE E DIZENDO CABRA-CEGA, MAS SEM SE DEIXAREM APANHAR, NEM IREM PARA MUITO LONGE. QUANDO UM JOGADOR É APANHADO PELA CABRA-CEGA, NÃO PODE FALAR, PORQUE ESTA DEVE IDENTIFICÁ-LO ATRAVÉS DO TACTO. SE CONSEGUIR PASSA ENTÃO O JOGADOR APANHADO A SER A CABRA-CEGA.



ACESSE O LINK PARA
ASSISTIR UM VÍDEO: DIA
DE BRINCAR/CABRA-
CEGA:

[https://www.youtube.com/
watch?v=T4tNz7nZz9I](https://www.youtube.com/watch?v=T4tNz7nZz9I)



COM ESTA BRINCADEIRA DE CABRA-CEGA, PODEMOS TAMBÉM APRENDER A IDENTIFICAR SONS E DE ONDE ELES VIERAM.

BRINQUE NOVAMENTE COM UMA VARIAÇÃO DA BRINCADEIRA.

- RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA, VOCÊ DEVERÁ VENDAR OS OLHOS DELA.
- VOCÊ DEVERÁ SE POSICIONAR EM UM LOCAL, NO AMBIENTE EM QUE ESTIVEREM BRINCANDO E REPRODUZIR UM SOM. EXEMPLO: BATENDO PALMAS.
- A CRIANÇA DEVERÁ APONTAR PARA O LOCAL DE ONDE VEIO O SOM E DIZER DO QUE ERA O SOM: DE MÃOS BATENDO PALMAS.
- SE POSICIONE EM LUGARES DIFERENTES, VARIANDO OS SONS: ASSOVIO, APITO, BATER EM PANELA, BATER COM OS PÉS NO CHÃO, ETC.



ESPERO QUE TENHA
GOSTADO DESTA
BRINCADEIRA. E
VEM MUITO MAIS
POR AÍ...

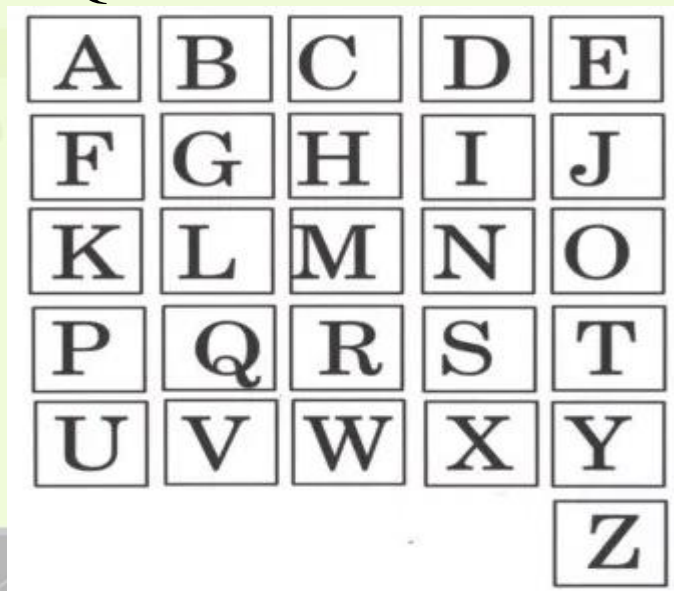


ATIVIDADE 2

VAMOS BRINCAR DE BINGO!
BINGO DAS LETRAS INICIAIS.

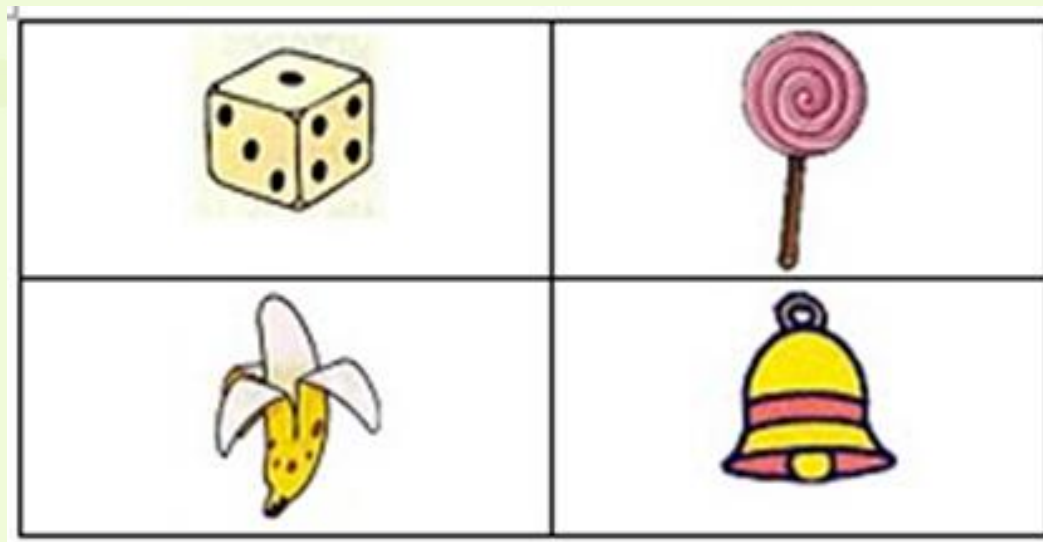
VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ.
MATERIAL: FOLHAS DE PAPEL, LÁPIS DE ESCREVER, LÁPIS DE COLORIR, TESOURA SEM PONTA, SAQUINHO DE PAPEL OU SACOLA DE PLÁSTICO.

ESCREVA TODAS AS LETRAS DO ALFABETO EM UMA FOLHA, COM UM ESPAÇO MAIOR ENTRE AS LETRAS. RECORTE, COM A AJUDA DE SEU RESPONSÁVEL, AS LETRAS E COLOQUE-AS EM UM SAQUINHO.



PRODUZINDO A CARTELA:

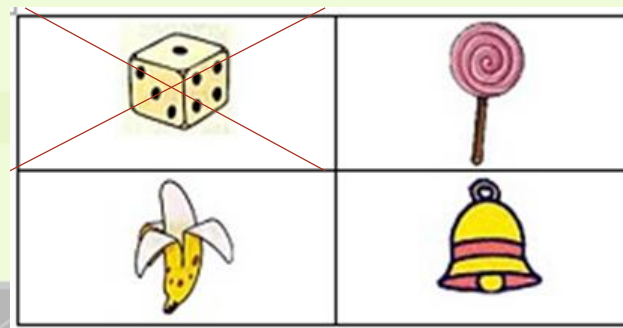
EM UMA FOLHA DE PAPEL, FAÇA UM TRAÇO AO MEIO NA POSIÇÃO HORIZONTAL E OUTRO TRAÇO AO MEIO NA POSIÇÃO VERTICAL, FORMANDO QUATRO ESPAÇOS EM BRANCO. FAÇA ISTO EM DUAS FOLHAS, FORMANDO DUAS CARTELAS, UMA PARA CADA JOGADOR. CADA JOGADOR DEVERÁ FAZER QUATRO DESENHOS, UM EM CADA ESPAÇO DE SUA CARTELA. ESTES DESENHOS DEVEM SER DE ALIMENTOS, OBJETOS OU ANIMAIS, EM QUE SEU NOME SE INICIE COM UMA LETRA DO ALFABETO ESCOLHIDA. EXEMPLO: DESENHO DE UM DADO, PIRULITO, BANANA, SINO...



UM DOS PARTICIPANTES IRÁ SORTEAR UMA LETRA
RETIRANDO-A DE DENTRO DO SAQUINHO.
CADA JOGADOR DEVERÁ VERIFICAR SUA CARTELA, SE
HÁ ALGUM DESENHO QUE SEU NOME SE INICIE COM A
LETRA SORTEADA. SE SIM, DEVERÁ MARCAR COM UM X
SOBRE O DESENHO.

VENCE QUEM MARCAR TODOS OS DESENHOS PRIMEIRO.

DIVIRTAM-SE!

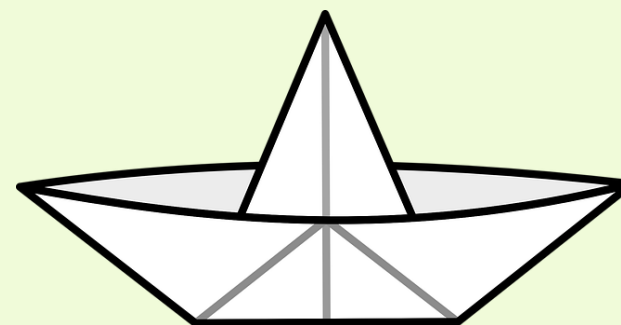
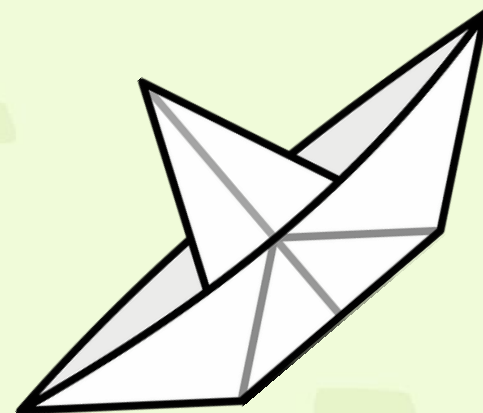


ATIVIDADE 3

VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA DOBRADURA?
NESTA ATIVIDADE VOCÊ FARÁ A DOBRADURA DE UM
BARCO DE PAPEL.

MATERIAL: VOCÊ PRECISARÁ APENAS DE UMA FOLHA
DE PAPEL SULFITE, OU OUTRA FOLHA QUE VOCÊ TIVER
DISPONÍVEL EM CASA.

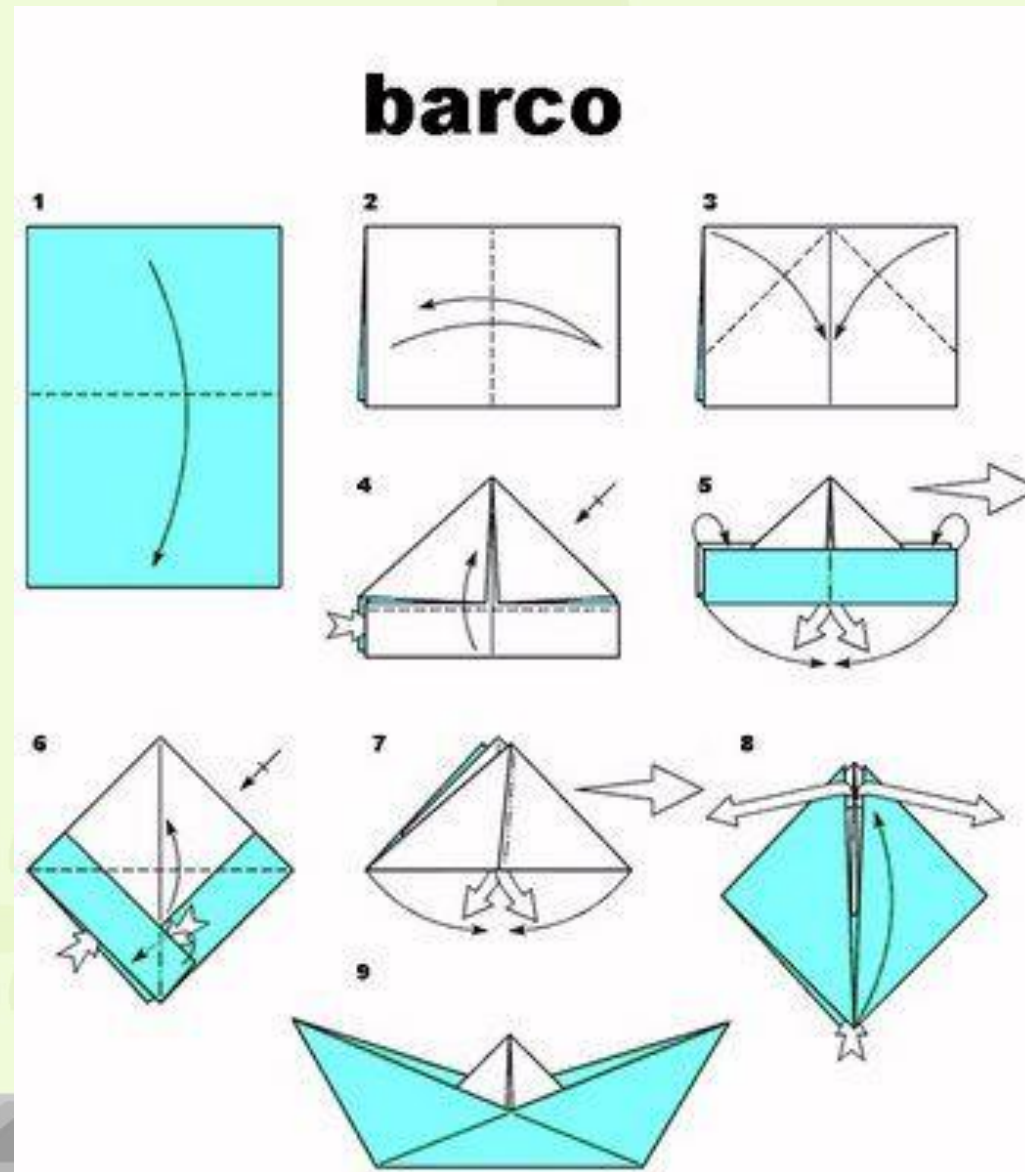
ORIGAMI É A ARTE DA
DOBRADURA DE PAPEL. A
PALAVRA É ORIUNDA DO
JAPONÊS ORI, QUE SIGNIFICA
DOBRAR, E KAMI, QUE
SIGNIFICA PAPEL.



SIGA O PASSO A PASSO DA DOBRADURA DE BARCO DE PAPEL:



ACESSE O LINK PARA ASSISTIR
O VÍDEO: COMO FAZER.
ORIGAMI - BARCO DE PAPEL.
<https://www.youtube.com/watch?v=8kWNh4ubID0>



AGORA, QUE VOCÊ JÁ ESTÁ COM SEU BARCO DE PAPEL EM MÃOS, VAMOS BRINCAR DE BARQUINHA CARREGADINHA!

- VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ.
- COMO BRINCAR? UM DOS PARTICIPANTES ESCOLHE UMA LETRA DO ALFABETO OU SÍLABA. E ESCOLHE TAMBÉM ENTRE FRUTAS, ANIMAIS OU OBJETOS.

VAMOS JUNTOS VER UM EXEMPLO: AS ESCOLHAS FORAM LETRA M E FRUTA.

- SEU FAMILIAR FALA: **Lá vai a barquinha carregadinha de... MAÇA.** PASSANDO O BARQUINHO DE PAPEL PARA VOCÊ.
- VOCÊ PEGA O BARQUINHO E FALA OUTRA FRUTA QUE SE INICIA COM A LETRA M E DEVOLVE O BARQUINHO. ASSIM, CADA UM FALA UMA FRUTA QUE SE INICIA COM LETRA M E PASSA O BARQUINHO PARA O OUTRO.
 - ACABANDO AS SUGESTÕES DE PALAVRAS, O JOGO SE INICIA NOVAMENTE COM UMA NOVA LETRA OU SÍLABA ESCOLHIDA.



MAMÃO



MAÇA



ATIVIDADE 4

BRINCANDO COM PALAVRAS. OMITINDO PALAVRAS EM FRASES ORAIS.

- VOCÊ PRECISARÁ FICAR BEM ATENTO, PARA OUVIR A FRASE DITA POR SEU RESPONSÁVEL E DEPOIS DESCOBRIR A PALAVRA QUE FOI OMITIDA.
- RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA, VOCÊ IRÁ FALAR UMA FRASE E DEPOIS IRÁ REPETIR A FRASE, MAS SEM FALAR A ÚLTIMA PALAVRA. ENTÃO A CRIANÇA TERÁ QUE FALAR A ÚLTIMA PALAVRA.

POR EXEMPLO: MARIA FOI AO PARQUE. MARIA FOI AO ...

MAIS ALGUNS EXEMPLOS: EU BRINCO DE FUTEBOL. EU BRINCO DE

NA MINHA RUA TEM ÁRVORES. NA MINHA RUA TEM...

- IR AUMENTANDO O NÚMERO DE PALAVRAS OMITIDAS.

EXEMPLOS:

AS CRIANÇAS BRINCAM DE PIÃO, BOLA E CORDA. AS CRIANÇAS BRINCAM DE

ELA GOSTA DE COMER MAÇA, BANANA, LARANJA E MORANGO. ELA GOSTA DE COMER...



MAIS ALGUMAS SUGESTÕES DE FRASES PARA O RESPONSÁVEL DIZER:

- O BEBÊ ESTÁ CHORANDO. O BEBÊ ESTÁ...
- A MULHER COMPROU ROUPAS. A MULHER COMPROU...
- MEU AMIGO QUER BRINCAR. MEU AMIGO QUER...
- NÓS PASSEAMOS DE CARRO. NÓS PASSEAMOS DE...
- A MULHER ENTROU NO PRÉDIO. A MULHER ENTROU NO...
- MINHA IRMÃ GOSTA DE COMER MACARRÃO. MINHA IRMÃ GOSTE DE COMER...
- O DIA ESTÁ BONITO. O DIA ESTÁ...
- ELA ESTÁ MUITO CANSADA. ELA ESTÁ MUITO...
- NA ESCOLA EU COMI PÃO. NA ESCOLA EU COMI...

O RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA, PODERÁ CRIAR NOVAS FRASES AUMENTANDO O GRAU DE DIFICULDADE.



VOCÊS VIRAM QUE AS FRASES QUE NÓS FALAMOS, NESTA BRINCADEIRA, TÊM VÁRIAS PARTES DENTRO DELAS. ESSAS PARTES SÃO AS PALAVRAS.





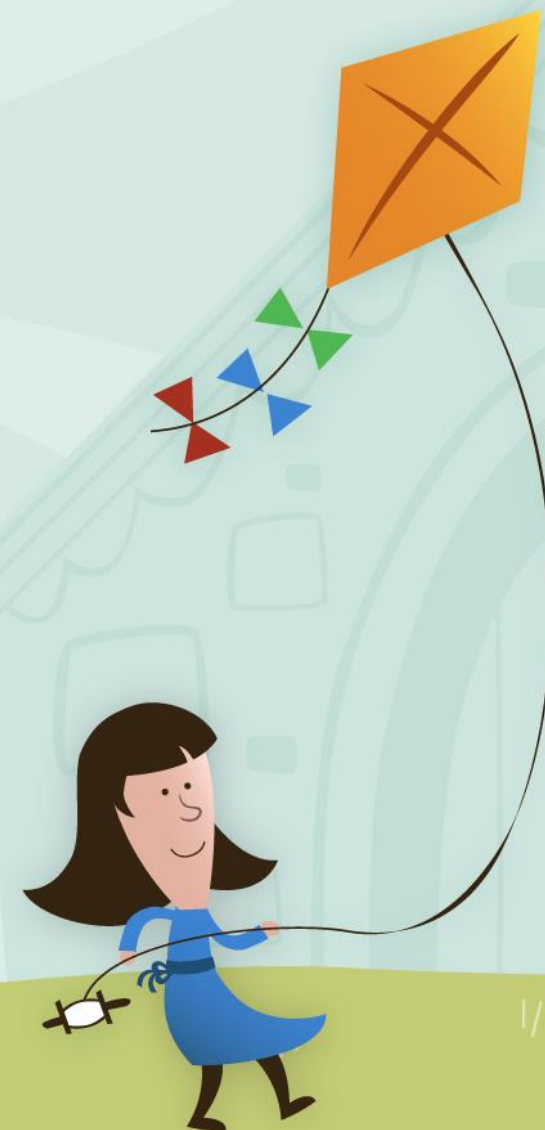
Ensino Fundamental I

1º ano

Matemática

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020



ATIVIDADE 1

BRINCADEIRA: CARACOL DOS NÚMEROS.

- NÚMERO DE PARTICIPANTES: DUPLA OU QUANTAS CRIANÇAS QUISEREM BRINCAR.
- MATERIAL: GIZ OU CARVÃO PARA DESENHAR NO CHÃO. UMA PEDRINHA PARA LANÇAR.
- APÓS DESENHAR A FIGURA NO CHÃO (CONFORME MODELO AO LADO), OS JOGADORES DETERMINAM UMA ORDEM ENTRE ELES. O PRIMEIRO JOGA A SUA PEDRINHA NO NÚMERO 1.
- O OBJETIVO É PERCORRER TODO O CARACOL, PULANDO COM UM PÉ SÓ, TODAS AS CASINHAS COM NÚMEROS, ATÉ PASSAR POR TODAS, SÓ NÃO VALE PISAR NAQUELA EM QUE ESTÁ A PEDRINHA.
- QUANDO CHEGA AO “CÉU”, O JOGADOR DESCANSA E RETORNA DA MESMA MANEIRA, PULANDO DE CASA EM CASA ATÉ CHEGAR NO NÚMERO 1, AGACHA, APANHA A PEDRINHA E PULA PARA FORA DO CARACOL.

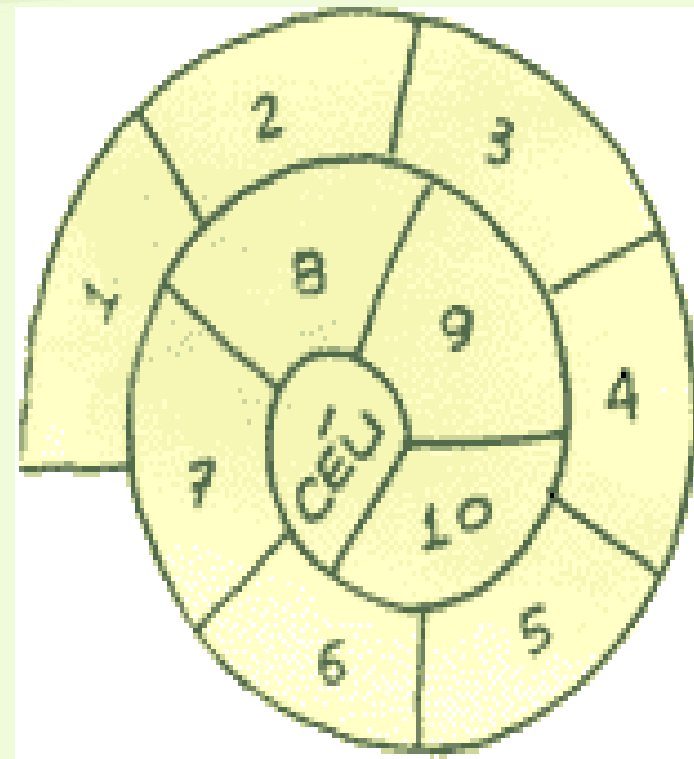


- PARA CONTINUAR A BRINCADEIRA, O JOGADOR JOGA A PEDRINHA NO NÚMERO 2 E ASSIM POR DIANTE.
- NÃO VALE JOGAR A PEDRINHA NA RISCA, OU PARA FORA DO DIAGRAMA, SE ISSO ACONTECER, PERDE A VEZ. VENCE QUEM COMPLETAR O PERCURSO PRIMEIRO.



PODEMOS BRINCAR COM O CARACOL DOS NÚMEROS, EXPLORANDO OS NÚMEROS EM ORDEM CRESCENTE E DECRESCENTE.

- AO JOGAR A PEDRINHA NO NÚMERO 1, PULAR COM UM PÉ SÓ, DE CASA EM CASA, FALANDO EM VOZ ALTA OS NÚMEROS, SEGUINDO A **ORDEM CRESCENTE** (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10).
- PARAR NO “CÉU” PARA DESCANSAR.
- FAZER O CAMINHO DE VOLTA, PULANDO COM UM PÉ SÓ, DE CASA EM CASA, FALANDO EM VOZ ALTA OS NÚMEROS, AGORA EM **ORDEM DECRESCENTE** (10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1).



ORDEM CRESCENTE:
NÚMEROS NA ORDEM DO
MENOR PARA O MAIOR.
ORDEM DECRESCENTE:
NÚMEROS NA ORDEM DO
MAIOR PARA O MENOR.



ATIVIDADE 2

VOCÊ SE LEMBRA DOS NOMES DOS DIAS DA SEMANA?

EXISTE UMA BRINCADEIRA BEM DIVERTIDA, QUE VOCÊ IRÁ BRINCAR, UTILIZANDO OS NOMES DOS DIAS DA SEMANA: AMARELINHA COM OS DIAS DA SEMANA.



ACESSE O LINK E ASSISTA UM VÍDEO, APRESENTANDO ESTA BRINCADEIRA.

https://www.youtube.com/watch?v=u5pp_UVBTXU



AGORA, SIGA O PASSO A PASSO DA BRINCADEIRA:

1. DESENHE CONFORME A FIGURA UM QUADRADO SUBDIVIDIDO EM 7 PARTES, CADA PARTE REPRESENTA 1 DIA DA SEMANA. O ESPAÇO DO MEIO SERÁ SEMPRE O SÁBADO.

2. DEPOIS DO DESENHO FEITO COMECE A JOGAR NO DOMINGO.



3. EMPURRE A
PEDRINHA COM
PÉ SEGUINDO A
ORDEM DOS
DIAS DA
SEMANA.



4. CONTINUE JOGANDO
A PEDRINHA DE CASA
EM CASA.



5. QUANDO A JOGADA CHEGAR NO SÁBADO, FAÇA O CAMINHO DA VOLTA ATÉ O DOMINGO.



REGRAS DO JOGO:

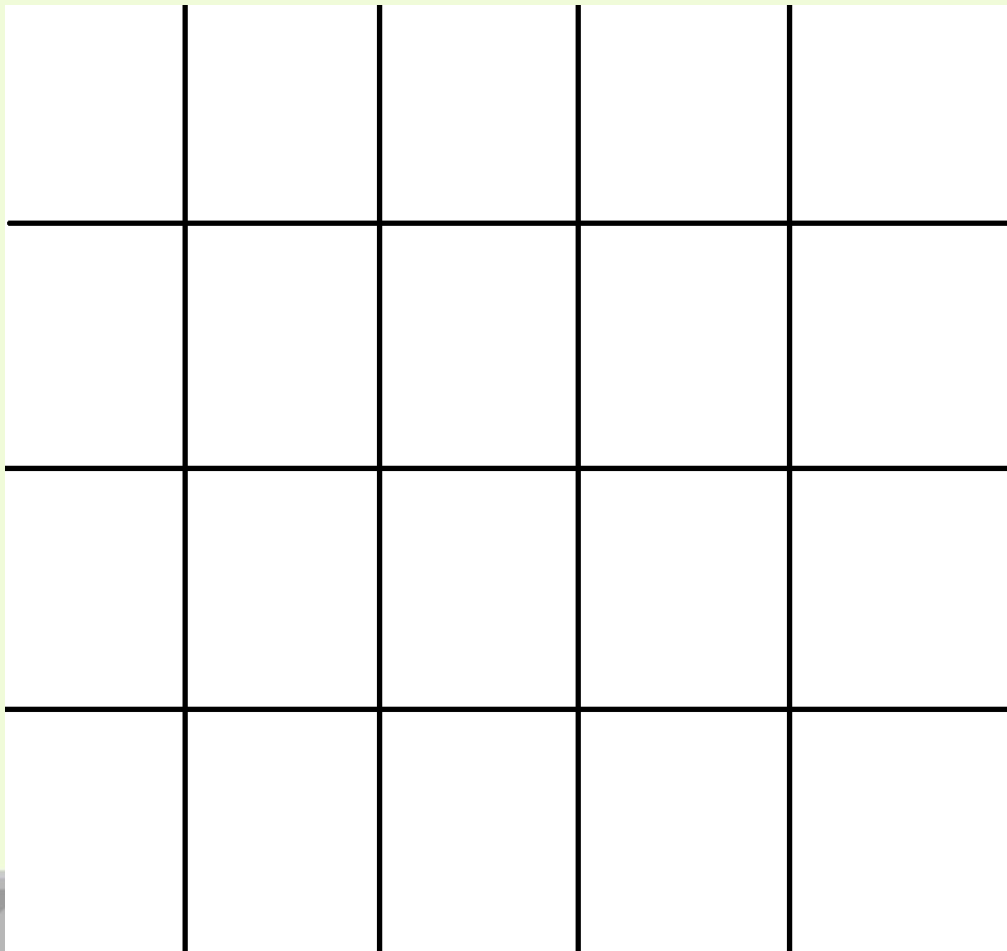
A AMARELINHA MUDA DE JOGADOR EM DUAS SITUAÇÕES: QUANDO O JOGADOR PISA NA LINHA OU QUANDO JOGA A PEDRA FORA DO ESPAÇO.



ATIVIDADE 3

JOGO DA MEMÓRIA COM NÚMEROS E QUANTIDADES.

VOCÊ IRÁ CRIAR UM JOGO MUITO INTERESSANTE, SIGA O PASSO A PASSO E PEÇA A AJUDA DE UM DE SEUS FAMILIARES:



- MATERIAIS: FOLHA DE PAPEL, PAPELÃO FINO OU CAIXA DE SAPATO, LÁPIS DE ESCREVER, LÁPIS DE COLORIR, COLA, TESOURA SEM PONTA E RÉGUA.
- TRACE A FOLHA COM O LÁPIS E A RÉGUA CONFORME O MODELO AO LADO.



HORA DOS DESENHOS!

- COM SUA FOLHA DE PAPEL JÁ TRAÇADA, COLOQUE-A NA POSIÇÃO HORIZONTAL. FAÇA NA PRIMEIRA LINHA OS NÚMEROS DO 1 AO 5, UM NÚMERO EM CADA QUADRADINHO, CONFORME O MODELO AO LADO.
- NA SEGUNDA LINHA, FAÇA DESENHOS COM A QUANTIDADE CORRESPONDENTE AO NÚMERO DE CIMA, SIGA O EXEMPLO AO LADO. VOCÊ PODERÁ OPTAR POR OUTROS DESENHOS DE SUA PREFERÊNCIA.
- FAÇA O MESMO NAS PRÓXIMAS LINHAS, SEGUINDO OS NÚMEROS ATÉ DEZ E DESENHOS REPRESENTANDO AS QUANTIDADES, SIGA O MODELO AO LADO.
- COLE A FOLHA SOBRE O PAPELÃO.
- RECORTE OS QUADRADINHOS COM A TESOURA SEM PONTA.
- ESTÁ PRONTO SEU JOGO DA MEMÓRIA!



COM SEU JOGO EM MÃOS É HORA DE BRINCAR!

- VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ.
- ESPALHE AS CARTAS SOBRE UMA MESA OU CHÃO, COM AS IMAGENS E NÚMEROS VOLTADOS PARA O BAIXO.
- UM JOGADOR VIRA UMA CARTA , POR EXEMPLO, COM O NÚMERO 3. VIRÁ OUTRA CARTA, SE ESTA TIVER A QUANTIDADE DE 3 DESENHOS O JOGADOR FICA COM AS DUAS CARTAS NAS MÃOS. SE NÃO FOR A CARTA CORRESPONDENTE, O JOGADOR VIRA AS CARTAS NOVAMENTE PARA BAIXO E PASSA A VEZ AO OUTRO JOGADOR.
- GANHA QUEM TERMINAR COM O MAIOR NÚMERO DE CARTAS.

DIVIRTAM-SE!



ATIVIDADE 4

VOCÊ CONHECE UMA PETECA? JÁ BRINCOU COM UMA?



ACESSE O LINK PARA
ASSITIR O VÍDEO –
BRINCADEIRAS COM
PETECAS NAS DIVERSAS
REGIÕES DO BRASIL.

<https://www.youtube.com/watch?v=wXEjIUOCck>

PETECA É O NOME DADO TANTO A UM ESPORTE QUANTO AO ARTEFATO ESPORTIVO UTILIZADO EM SUA PRÁTICA, SENDO AMBOS DE ORIGEM INDÍGENA BRASILEIRA.

(Wikipédia).

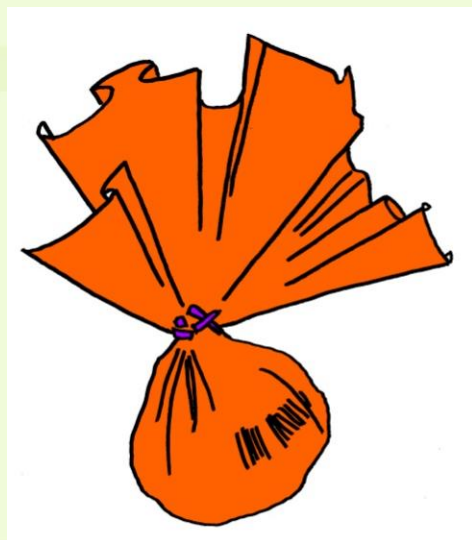


VAMOS FAZER UMA PETECA DE JORNAL E SACOLA PLÁSTICA!

- VOCÊ PRECISARÁ DA AJUDA DE UM DE SEUS FAMILIARES.
- MATERIAIS: SACOLA PLÁSTICA, JORNAIS E TESOURA SEM PONTA.
- SIGA O PASSO A PASSO NO VÍDEO, ACESSANDO O LINK AO LADO.

ACESSE O LINK PARA FAZER
SUA PETECA.

[https://www.youtube.com/watch?
v=9yZfgBAxF5c](https://www.youtube.com/watch?v=9yZfgBAxF5c)



OU VOCÊ PODERÁ AINDA, SEGUIR ESTE OUTRO PASSO A PASSO.

- NESTE MODELO, VOCÊ UTILIZARÁ APENAS FOLHAS DE JORNAL, BARBANTE E TESOURA SEM PONTA.

ESTE MODELO É BEM FÁCIL DE FAZER!



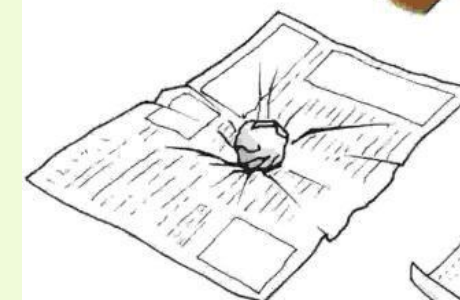
Peteca de Jornal



Materiais:
-jornal
-barbante
-tesoura



Faça uma grande bola de jornal.



Cubra a bola com uma folha dupla de jornal, e amarre com barbante.



COM A PETECA EM MÃOS, É HORA DA BRINCADEIRA.

- VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ.
- NO COMEÇO DO JOGO, OS JOGADORES FICAM DE FRENTE UM PARA O OUTRO.
- UM JOGADOR SORTEADO INICIA IMPULSIONANDO A PETECA PARA O ALTO, NUMA MANOBRA SEMELHANTE AO SAQUE USADO NO VÔLEI.
- O JOGADOR SEGURA A PETECA COM UMA DAS MÃOS E COM A OUTRA DÁ UM TAPA, DE BAIXO PARA CIMA.
- OS JOGADORES PRECISAM MANTER A PETECA NO AR DANDO-LHE TAPAS, PARA IMPEDI-LA DE CAIR NO CHÃO.
- QUEM DEIXAR A PETECA CAIR PERDE 1 (UM) PONTO.

BRINCANDO COM OS NÚMEROS

- PRIMEIRA RODADA: CADA JOGADOR AO DAR O TAPA NA PETECA, DEVERÁ FALAR UM NÚMERO ÍMPAR, SEGUINDO A ORDEM CRESCENTE. EXEMPLO: UM JOGADOR FALA 1 (UM), O OUTRO FALA 3 (TRÊS), E ASSIM SUCESSIVAMENTE ATÉ 9.
- SEGUNDA RODADA: AGORA, FALANDO OS NÚMEROS PARES, NA ORDEM CRESCENTE. EXEMPLO: UM JOGADOR FALA 0 (ZERO) E O OUTRO FALA 2 (DOIS), ASSIM SUCESSIVAMENTE ATÉ 8.



OS NÚMEROS
PARES TERMINAM
COM OS
ALGARISMOS: 0, 2,
4, 6 OU 8.
JÁ OS NÚMEROS
ÍMPARES
TERMINAM COM
OS ALGARISMOS:
1, 3, 5, 7 OU 9.



ESPERO QUE TENHA
SE DIVERTIDO MUITO,
ALÉM DE TER
APRENDIDO MUITAS
COISAS.
TCHAU!

