



PROPOSTAS DE ATIVIDADES

1º AO 3º ANO
2º BIMESTRE - 2024



Queridos estudantes e professores,

Neste material, preparamos atividades que não apenas promovem o conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática, mas também ressaltam a importância da implementação de alguns desses ODS. Dessa maneira, contribuímos para a conscientização e mudança de comportamento que podem melhorar os dia a dia da sociedade.

Atividades lúdicas são aquelas relacionadas a brincadeiras, imaginação e diversão. Essas Práticas são fundamentais na infância, pois estimulam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento infantil. Quando professores e familiares utilizam estratégias para tornar a leitura mais divertida e menos estressante, as crianças desenvolvem uma relação positiva com os livros e aprimoram suas habilidades leitoras. Momentos prazerosos de leitura também fortalecem os laços afetivos entre a criança e quem lê com ela. Portanto, incentivar a leitura de forma lúdica é essencial tanto na escola quanto em casa.





PROPOSTAS DE ATIVIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA



ATIVIDADE 1: “CRIANDO UMA RECEITA COM MATERIAIS RECICLÁVEIS”



Objetivo: Desenvolver habilidades de escrita, leitura e compreensão textual, utilizando o gênero textual receita e materiais recicláveis para criar uma receita fictícia.

Habilidade:

(EF02LP13A) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, bilhetes, cartas, receitas, entre outros textos do campo da vida cotidiana (impresso ou digital), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.





Materiais Necessários:

- rolinhos de papel higiênico
- tampinhas de garrafa
- caixas e papelão (de cereais, sapatos)
- retalhos de tecido ou papel colorido
- tesoura (com ponta arredondada)
- cola, fita adesiva
- lápis de cor, canetinhas
- papel e lápis





Passo a passo: criar uma receita fictícia usando materiais recicláveis como ingredientes.

1. Reúna os materiais: procure em casa rolinhos de papel higiênico, tampinhas de garrafa, caixas de papelão, retalhos de tecido ou papel colorido, cola, tesoura, fita adesiva, lápis de cor e canetinhas.
2. Use os materiais recicláveis para criar os “ingredientes” da sua receita.

Exemplo: rolinhos de papel higiênico podem ser “rolinhos canela”, tampinhas de garrafas podem ser “botões de chocolate”, retalhos de tecidos podem ser “folhas de alface” ou “fatias de queijo”



Decore os materiais para que pareçam os ingredientes que você escolheu.

Escrita da receita: no papel, escreva o título da sua receita (ex.: Salada Mágica)

Liste os ingredientes que você criou. Seja criativo na descrição(ex.: 3 rolinhos de canelas feitos de papel higiênico, 5 botões de cenoura, tomate e chuchu de tampinhas de garrafa)

Escreva o modo de preparo da receita, descrevendo como combinar e preparar os ingredientes (ex.: misture os rolinhos de canela com as cenouras, chuchu e tomates de tampinhas de garrafa. Adicione as folhas de alface de tecido e mexa bem).

Desenhos da receita: desenhe uma ilustração da sua receita finalizada, mostrando como ela ficaria se fosse real. Use lápis de cor e canetinha para tornar o desenho colorido e atraente.

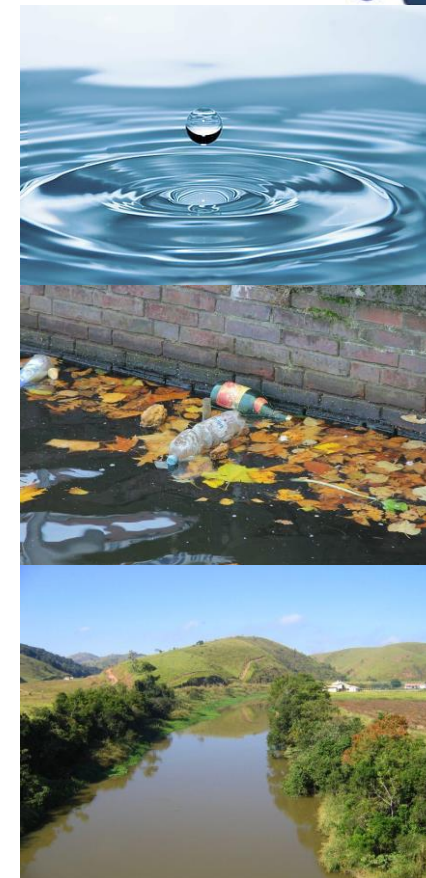
Atividade 2: “HISTÓRIA DA GOTA DE ÁGUA”



Objetivo:

- Criar uma história ilustrada sobre uma gota de água que viaja por um rio poluído

Habilidade: (EF02LP13A). Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, bilhetes, cartas, receitas, entre outros textos do campo da vida cotidiana (impresso ou digital), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.





Materiais:

- folhas de papel
- lápis de cor, canetinhas
- revistas para recorte



Passo a passo:

1. Criar uma história em quadrinhos ou livro ilustrado sobre a jornada de uma gota de água.
2. A história deve incluir momentos em que a gota encontra poluição e descreve as consequências.
3. Agora conte a história para seus amigos e familiares, incentivando-os a preservar o nosso rio.



Atividade 3: “LITERATURA DE CORDEL”

Habilidades:

(EF15LP02)- Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF35LP23) - Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.

Literatura - Cordel



Cordel são folhetos contendo poemas populares, expostos para venda pendurados em cordas ou cordéis, o que deu origem ao nome. Os poemas de cordel são escritos em forma de rima e alguns são ilustrados com xilogravuras. As histórias presentes no cordel fazem parte da cultura popular e, em geral, mesclam o humor e ironia com uma abordagem crítica de questões presentes no cotidiano e na cultura popular.

Os autores, ou cordelistas, recitam esses versos de forma melodiosa e cadenciada, acompanhados de viola, como também fazem leituras e declamações muito empolgadas e animadas para conquistar possíveis compradores.

Separamos uma leitura especial para você:

Livro “Casamento do Bode com a Raposa”

Peça ajuda de um familiar para acessar:

<https://acervoantonionobrega.com.br/cordeis/an-cordel-fta-001>



Agora, que tal fazer um folheto de cordel?



Você vai precisar:

- *Algumas folhas de papel reciclado tamanho A4 (ou coloridas);
- *1 bandeja de isopor (usada para colocar frutas ou frios);
- *Tinta guache preta;
- *1 palito de churrasco;
- *Tesoura;
- *1 rolinho de espuma;
- *1 pincel;
- *1 prendedor de roupa.

Passo a passo:

- 1- Escolha um tema;
- 2- Faça estrofes em forma de sextilhas falando sobre o assunto;
- 3- Escolha um título para seu cordel;
- 4- Dobre uma folha de papel em 4;
- 5- Recorte as partes (de cima ou de baixo) para liberar as folhas do cordel;
- 6- Tire as bordas da bandeja de isopor e deixe-a do tamanho de seu cordel;
- 7- Faça sua capa no isopor desenhando com caneta e colocando acima o título e abaixo seu nome. Atenção! Para imprimir, você precisará escrever ao contrário!



- 8- Com o palito de churrasco, cubra o desenho e a escrita. Você precisa afundar bem o palito para fixar o que deseja imprimir;
- 9- Espalhe a guache por toda a placa de isopor com a ajuda do rolinho de espuma;
- 10- Depois de ter preenchido a bandeja inteirinha, pegue uma folha e a pressione, passando uma régua pela toda a região da placa pintada;
- 11- Devagar, puxe a folha e veja como a impressão sai perfeita, como se fosse mesmo uma xilogravura;
- 12- Escreva suas poesias nas páginas restantes;
- 13- Grampeie as folhas e...
- 14- Pronto, seu cordel está terminado! Finalmente, você poderá pendurá-lo em um cordão amarrado. Afinal é dessa forma de expor os cordéis.



Para você se inspirar:



Atividade 4: “HISTÓRIAS DE PAPELÃO”.



Objetivo: Desenvolver habilidades de escrita, leitura e narração, incentivando a criatividade através da criação de contos utilizando materiais recicláveis.

Habilidade:

(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.



Materiais Necessários:

- *Caixas de papelão (como caixas de cereais ou sapatos);
- *Rolos de papel higiênico ou papel toalha;
- *Retalhos de tecido ou papel colorido;
- *Tampinhas de garrafa;
- *Canetinhas, lápis de cor;
- *Cola, fita adesiva;
- *Tesoura (com ponta arredondada);
- *Folhas de papel e lápis.

Passo a passo:



- 1- Utilize os rolos de papel higiênico com base para os personagens desenhando rostos. Use retalhos de tecido ou papel colorido para fazer as roupas. Cole tampinhas de garrafa para criar chapéus ou outros acessórios.
- 2- Use caixas de papelão para criar cenários como castelos, florestas, ou vilarejos. Desenhe e pinte o exterior das caixas para representar diferentes lugares.
- 3- Crie pequenos objetos como espadas, coroas, animais,... Use tampinhas de garrafa, pedaços de papelão, e outros materiais pequenos para fazer esses objetos.

Escrita da história:

Agora, use sua criatividade e elabore uma história incluindo seus personagens que você criou e o cenário que escolheu. Escreva um conflito que os personagens precisam resolver. Depois de pronta, releia a história fazendo as correções necessárias e a apresente para a família e amigos.



*Sugestão de cenário

Atividade 5: “BRINCADEIRA: NA MINHA CASA TEM?”



Objetivo: Esperar que os alunos observem a estrutura acumulativa presente em brincadeiras orais e contos.

Habilidade:

(EF15LP01): Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

Orientações:

1- Convide a família e amigos para participarem da brincadeira “**Na minha casa tem**” e forme um círculo. Quanto mais pessoas tiverem na brincadeira, mais divertido será!

2- Antes de iniciar a brincadeira escolha quem irá começar. Logo, o primeiro diz. Exemplo: “Na minha casa tem sofá”! O segundo diz: “Na minha casa tem sofá e mesa”! O seguinte: “Na minha casa tem sofá, mesa e cadeira”! E assim sucessivamente...

3- Repita os passos acima até que um dos participantes não consiga dizer toda a frase com todos os objetos já citados.

Sugestão: Você também pode colocar outras frases como: Na minha escola tem..., Na minha mochila tem..., No meu quarto tem...





Atividade 6: “BRINCANDO COM RIMAS”

Objetivo: Desenvolver e aprimorar a consciência fonológica . Identificar palavras que rimam através de uma atividade de jogo.

Habilidade:

(EF12LP19): Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões. comparações, relacionando-as com sensações e associações.



Materiais necessários:

Cartões com imagens que apresentam pares de rimas ou jogos prontos industrializados que apresentam o desafio de encontrar rimas. Segue uma sugestão de um jogo que possa imprimir.



Pares de rimas:

UVA / LUVA

ORELHA / OVELHA

GATO / RATO

CRIANÇA / BALANÇA

PENTE / PRESENTE

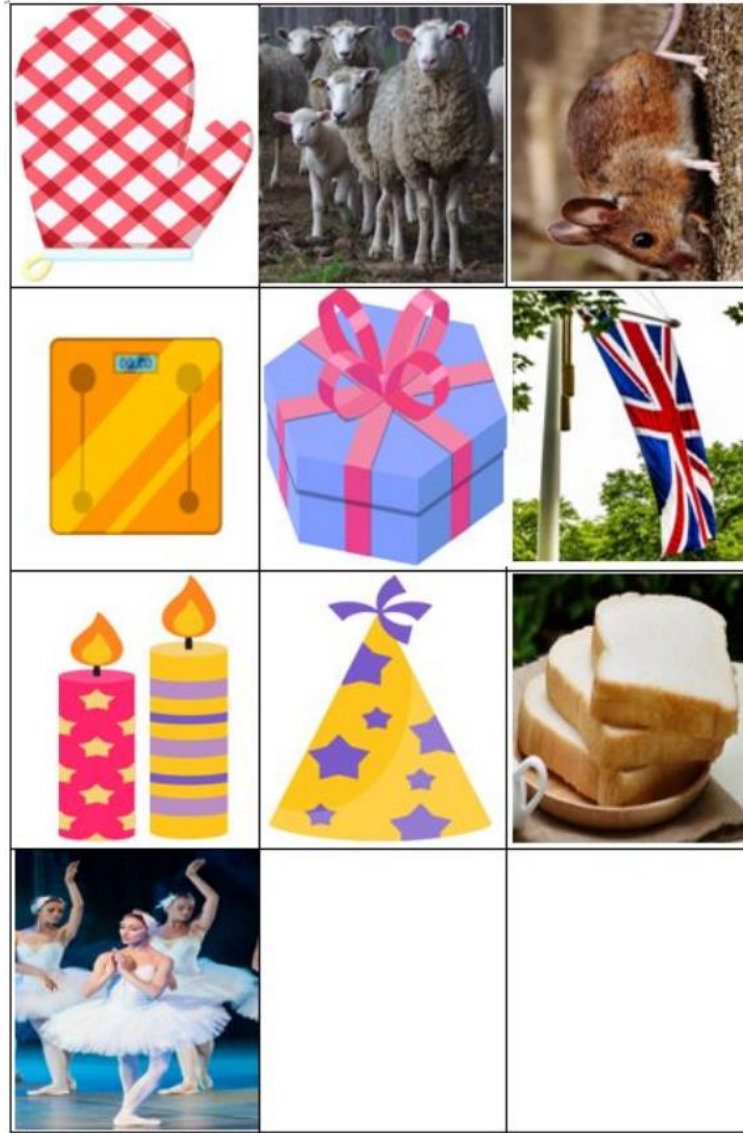
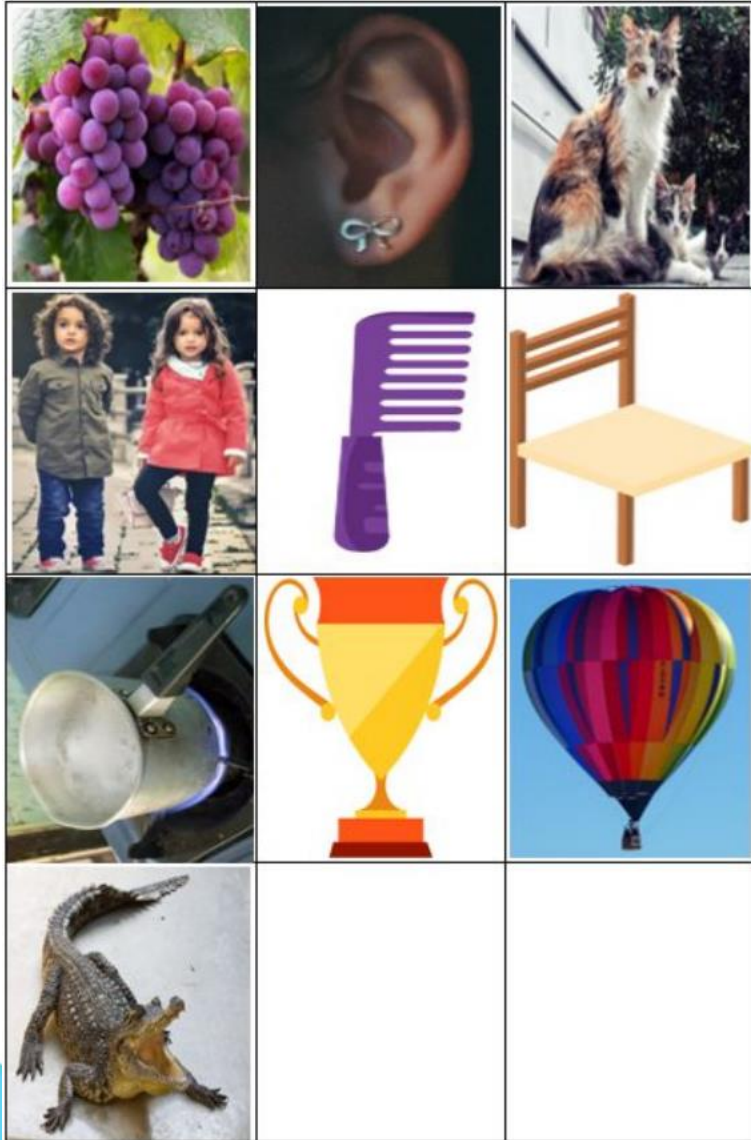
CADEIRA / BANDEIRA

PANELA / VELA

TROFÉU / CHAPÉU

BALÃO / PÃO

JACARÉ / BALÉ





PROPOSTAS DE ATIVIDADES

DE MATEMÁTICA





ATIVIDADE 7: “JOGO TRILHA DA DESPOLUIÇÃO”

Objetivo: criar um jogo de trilha onde os jogadores devem limpar um rio poluído.

Essa proposta interage com habilidades de diferentes disciplinas de forma lúdica e prática, ao mesmo tempo que conscientiza as crianças sobre a importância de preservação dos recursos hídricos.

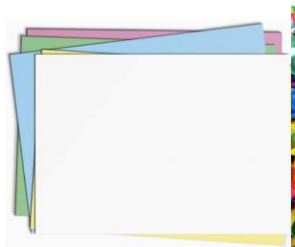
Habilidade:

(EF01MA02) Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.



Materiais:

- cartolina
- Canetinha, lapis de cor
- Dados
- peças de jogo (podem ser tampinhas de garrafa)



Passo a passo:

1. Os estudantes criam um trilha com um percurso de 0 à 20, que inclui desafios e recompensas relacionados a despoluição do rio.
1. Cada casa do tabuleiro pode ter instruções como “recolha 3 pedaços de lixo” ou “você jogou lixo no rio volte três casas.”

Exemplo de trilha:



ATIVIDADE 8: “EM CIMA OU EMBAIXO?”.



Objetivo: Desenvolver as habilidades de localização no espaço, utilizando vocabulário adequado.

Essa proposta desenvolve habilidades de noção espacial e ampliação de vocabulário.

Habilidade:

(EF01LPMA12): Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termo que se referem à posição como direita, esquerda, em cima, em baixo, é necessário explicitar-se o referencial.

Observe a figura abaixo:



Agora responda, oralmente, completando os espaços com as expressões: “**em cima**” ou “**embaixo**”. Peça para um adulto ler para você, caso ainda não consiga.



a) O livro está _____ da cama.

a) O banco está _____ da mesa.

a) O gato está _____ do travesseiro.

a) A bola está _____ da mesa.

a) O skate está _____ da cama.

Respostas da atividade anterior.

- a) em cima
- b) embaixo
- c) em cima
- d) em cima
- e) embaixo



ATIVIDADE 9: “OBSERVANDO SEQUÊNCIAS”



Objetivo: Investigar padrões e organizar sequências recursivas.

Essa proposta desenvolve a compreensão da construção de padrões em sequências.

Habilidade:

(EF01MA10): Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.



Materiais:

1 folha

1 lápis

Observe as velas abaixo e depois em uma folha desenhe a ordem correta da sequência dos acontecimentos.



A



B



C



D

KAIQUE H/M10

Resposta da atividade anterior:



C, A, D e B



ATIVIDADE 10 - “CALENDÁRIO DINÂMICO”

Objetivo: Compreender a ideia de diversidade de grandezas e suas respectivas medidas.

Esse jogo desenvolve habilidades de utilização do calendário, como reconhecimento de dias da semana e regularidades desse instrumento de medida.

Habilidade:

(EF02MA18) Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.



Materiais:

- 1 calendário de um mês qualquer;
- Lápis e papel.

Números de jogadores:

- 2 jogadores.





Regras:

- Um dos jogadores escolhe um dia no calendário e, sem deixar o adversário ver, escreve no papel.
- O outro jogador terá de descobrir o número que está escrito fazendo três perguntas ao primeiro jogador, que deve respondê-las corretamente dizendo apenas “sim” ou “não”.
- Depois de fazer as três perguntas, ele diz qual é o número que acredita estar escrito no papel. Se acertar, ganha tantos pontos quanto o número que acabou de descobrir, se errar, não ganha nada.
- Em seguida, os papéis se invertem; quem adivinhou na jogada anterior agora vai pensar e escrever um número no papel.
- Depois de certo número de rodadas, combinado antes de iniciar o jogo, os participantes contam os pontos para ver quem é o vencedor.



ATIVIDADE 11- “DESAFIO”

Objetivo: Identificar as unidades padronizadas para medir a massa de um corpo.

Essa proposta desenvolve habilidades de resolução de problemas.

Habilidade:

(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos.

Convide sua família e amigos para te ajudar a resolver a situação abaixo.



Era uma vez um pai e dois filhos. O pai tinha 80 kg, o menino, 40 kg e a menina, 35 kg. Eles tinham de atravessar um rio. Por sorte, os três sabiam remar e encontraram um bote na margem. Só que, junto ao bote, havia um aviso assustador.



De qual maneira o pai e os filhos podem atravessar o rio?

Atividade 12: “QUAL A PROBABILIDADE?”



Objetivo: Analisar o espaço comparando eventos para determinar qual é o mais provável de ocorrer.

Essa proposta desenvolve habilidades de assertividade relacionadas à probabilidade.

Habilidade:

(EF03MA25): Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando o que têm maiores ou menores chances de ocorrência.



- Na caixa de brinquedos de Juliana tem 2 bolas, 4 carrinhos e 5 bonecas. Se ela fechar os olhos e pegar um brinquedo, qual brinquedo é menos provável ela pegar?



A
BONECA

B
BOLA

C
CARRINHO

E qual brinquedo é mais provável ela pegar?