



# PROPOSTA DE ATIVIDADES

1º AO 3º ANO  
3º BIMESTRE - 2024

Queridos estudantes e educadores,



Neste material, preparamos atividades que, além de promover o conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática, ressaltam a importância da implementação dos ODS. Dessa maneira, contribuímos para a conscientização e mudança de comportamento que podem melhorar o dia a dia da sociedade.

São atividades lúdicas relacionadas a brincadeiras, imaginação e diversão. Essas práticas são fundamentais na infância, pois estimulam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento infantil. É muito importante que professores e familiares utilizem estratégias para tornar as atividades de leitura e escrita mais divertidas, aprimorando as habilidades leitoras.

# Atividade 1: Contos Populares



## Objetivos:

Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

Produzir textos de diferentes gêneros textuais, considerando a situação comunicativa.



Com sua família leia a história em quadrinhos ao lado.



Foi super divertido ler uma história em quadrinhos!  
Que tal agora, você usar sua criatividade e fazer uma história em quadrinhos?



**TÍTULO DA TIRINHA**

COLOQUE SUA LEGENDA AQUI.		
COLOQUE O TEXTO AQUI.		
	COLOQUE O TEXTO AQUI.	
	COLOQUE O TEXTO AQUI.	

Sugestão de estrutura para criar a história em quadrinho.

## Atividade 2: Lenda



Lendas são narrativas transmitidas oralmente pelas pessoas com o objetivo de explicar acontecimentos misteriosos ou sobrenatural. Para isso há uma mistura de fatos reais com imaginários. Misturam a história e a fantasia. As lendas vão sendo contadas ao longo do tempo e modificadas através da imaginação do povo.

Clique no link abaixo para assistir a lenda da “Mandioca”.

[https://www.youtube.com/watch?v=R5\\_lzliN8ml&t=805s](https://www.youtube.com/watch?v=R5_lzliN8ml&t=805s)



## ATIVIDADE 3: POEMA - QUIZ

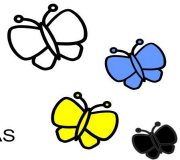
Descrição do gênero: O poema é um gênero literário que apresenta particularidades em sua estrutura que facilitam sua identificação. É elaborado para despertar sensações no leitor através de brincadeiras sonoras ou visuais com as palavras. A leitura de um poema, além de ser uma fonte de informação, é realizada pelo prazer de refletir e descobrir as ideias e sentimentos dos autores e perceber as emoções que provocam no leitor.



www.ideiacriativa.org

AS BORBOLETAS

BRANCAS  
AZUIS  
AMARELAS  
E PRETAS  
BRINCAM  
NA LUZ  
AS BELAS  
BORBOLETAS



BORBOLETAS BRANCAS  
SÃO ALEGRES E FRANCAS.

BORBOLETAS AZUIS  
GOSTAM DE MUITA LUZ.

AS AMARELINHAS  
SÃO TÃO BONITINHAS!

E AS PRETAS, ENTÃO  
OH, QUE ESCURIDÃO!

VINICIUS DE MORAES

# ATIVIDADE 3: POEMA - QUIZ

Apresentação: Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um quizz on line com perguntas e respostas sobre um gênero estudado no 1º e 2º ano, que é a Poema. Está disponível gratuitamente na plataforma WORDWALL - <https://wordwall.net/pt/resource/3488785/poemas>



Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Planos de preços Fazer login Inscrever-se Português

Game show de TV

## Poemas

COMEÇAR

Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.

Alterar modelo

- Game show de TV
- Questionário
- Abra a caixa
- Roleta aleatória
- Encontre a combinação

Mostrar todos

Poemas

Compartilhar

Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Planos de preços Fazer login Inscrever-se Português

0:25

### Observando o texto pode-se dizer que ele é:

Chuva de chuva, barulho de chuva, dança no chão, música.  
Paga de chuva, brinca no chuva, canta no chuva.

A uma fábula, pois os personagens possuem características humanas.

B um poema escrito em versos e estrofes

C um poema visual, pois as palavras servem como desenho

1 de 8

Poemas

Compartilhar

## ATIVIDADE 4: JOGO DE CURIOSIDADES: “CAÇA AO VERBETE”

### OBJETIVOS:

- Estimular a pesquisa e escrita de verbetes sobre curiosidades.
- Promover o aprendizado de novos conhecimentos de forma divertida.
- Incentivar a interação entre pais e filhos na criação do jogo.





## **MATERIAL NECESSÁRIO:**

- Papel cartão, papelão (caixa de sapato) ou cartolina
- Tesoura
- Canetinhas, lápis de cor ou giz de cera
- Cola
- Envelope ou caixa pequena para guardar as cartas
- Computador ou tablet com acesso à internet para pesquisa



## **PASSO A PASSO PARA CONFECCIONAR O JOGO**

1. Corte o papel o papel cartão (ou papelão de caixa de sapato ou cartolina) em retângulos do tamanho de cartas de baralho.
2. Pesquise curiosidades sobre temas que goste (animais, planetas, esportes...dentre outros)
3. Para cada curiosidade encontrada, escreva-a em forma de um verbete curto em uma carta e em outra um título para esse verbete. Decore as cartas com desenhos.

## **MODO DE JOGAR**

Embaralhe as cartas, vire-as para baixo e jogue como um jogo da memória.

# Exemplos de Curiosidades:

## FATOS CURIOSOS SOBRE A ABELHA



Dauid Dibert / Pexels

UMA ABELHA OPERÁRIA PODE CHEGAR A VISITAR 2 MIL FLORES EM UM ÚNICO DIA E SUA VELOCIDADE DE VÔO PODE CHEGAR A 20 KM POR HORA.

O CÉREBRO DAS ABELHAS É DO TAMANHO DE UM GRÃO DE AREIA PORÉM ESSES INSETOS POSSUEM MEMÓRIAS INCRÍVEIS E SÃO CAPAZES DE REALIZAR CÁLCULOS COMPLEXOS PARA CALCULAR AS DISTÂNCIAS PERCORRIDAS, A DISPONIBILIDADE DE ALIMENTO E ASSIM AVISAR SUAS COMPANHEIRAS.

<https://www.megacurioso.com.br/animais/39591-20-fatos-curiosos-sobre-as-abelhas.htm>, acesso em 10 de outubro de 2018

## JOANINHA



Pixabay

APESAR DE COLORIDAS E MUITO BONITAS, AS JOANINHAS NÃO SÃO PROPRIAMENTE INOFENSIVAS. PARA ÁCAROS E PEQUENOS INSETOS, ELAS SÃO PREDADORES DOS MAIS VORAZES. UMA ÚNICA JOANINHA É CAPAZ DE DEVORAR MAIS DE CINQUENTA PULGÕES EM UM DIA. POR ISSO, ELAS TÊM AJUDADO O SER HUMANO, SENDO UTILIZADAS PARA O CONTROLE BIOLÓGICO DE PRAGAS.

Fonte: [https://educacao.uol.com.br/album/insetos-curiosidades\\_album.htm#fotoNav=7](https://educacao.uol.com.br/album/insetos-curiosidades_album.htm#fotoNav=7) - acesso em 10 de outubro de 2018.

## SEM BARRA

JOSÉ PAULO PAES



Egor Karnelev / Pexels

ENQUANTO A FORMIGA CARREGA COMIDA PARA O FORMIGUEIRO, A CIGARRA CANTA, CANTA O DIA INTEIRO. A FORMIGA É SÓ TRABALHO. A CIGARRA É SÓ CANTIGA. MAS SEM A CANTIGA DA CIGARRA QUE DISTRAI DA FADIGA SERIA UMA BARRA O TRABALHO DA FORMIGA!



## Atividade 5: Cantigas



**O que são: Cantigas de roda** (também conhecidas como **cirandas** ou **brincadeiras de roda**) são brincadeiras infantis, mas que caem no gosto dos adultos também. As crianças formam uma roda de mãos dadas e cantam melodias folclóricas, podendo executar ou não coreografias acerca da letra da música. São melodias com letras simples, geralmente alegres. e divertidas. ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Cantiga\\_de\\_roda](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cantiga_de_roda))

**Objetivos:** resgatar brincadeiras cantadas (cantigas de roda) em família para brincar, desenvolver a audição, ritmo, movimentos, equilíbrio, linguagem oral e memória.

## Atividade 5: Cantigas



**Para conhecer ou relembrar algumas cantigas populares,** que tal aproveitar as versões feitas pela Palavra Cantada das suas cantigas populares favoritas sem parar? Então, essa coletânea de clipes é para você. Reúna a família e vem se divertir!



<https://youtu.be/Q8ou8bcWITU?si=uz5MYqSFbB05X-eF>

(A Canoa Virou, Sapo Jururu, Pombinha Branca, Pot Pourri Oskindô Lê Lê, A Barata, Caranguejo - O Cravo e a Rosa, Hoje é Domingo, Alecrim, Pot Pourri de Parlendas, Peixe Vivo).

## Atividade 5: Caixa Musical

Agora que você e sua família já relembraram algumas cantigas populares, vamos propor um desafio: a Caixa Musical.

Para confeccionar o material do desafio, você vai precisar de **01 caixa de qualquer tipo e tamanho, lápis, lápis de cor e folhas de papel** para desenhar.

Com lápis e papel, desenhe figuras que representem cada cantiga que vocês conhecem (podem ser outras além das que vimos no vídeo). Por exemplo: em um papel, você pode desenhar uma pombinha branca, em outro um sapo, em outro uma aranha, e assim por diante. Não se esqueça de colorir com capricho!

Dobre cada papelzinho e vá colocando dentro da caixa.  
Se quiser, pode decorar a caixa como preferir.



## Atividade 5: Caixa Musical

Na hora da brincadeira, reúna os participantes (família, amigos, vizinhos) em uma roda e passe a caixa recitando “Uni-duni-tê”. O participante que ficar com a caixa precisará retirar um papel, abrir e cantar a cantiga de roda que acha que está representada pelo desenho. Se acertar, fica com o desenho. Se errar, devolve o papelzinho na caixa, sacode bem para embaralhar e passa a vez.

Ganha quem terminar com mais desenhos (papezinhos) de cantigas no final.

**Adaptação:** Se não tiverem caixa, podem usar uma lata vazia (do tipo de leite em pó) ou mesmo uma sacolinha. O importante é se divertirem muito!



## Atividade 6: Mímica das Cantigas



Com lápis e papel, faça fichinhas com os nomes das cantigas que você e os demais participantes da brincadeira conhecem. Dobre cada fichinha com cuidado e coloque-as em uma caixinha ou sacola.

Vocês formarão uma plateia sentada e, um de cada vez, sorteará um papelzinho. Depois de ler o nome da cantiga, deverá ficar de pé à frente de todos, e representar a cantiga por gestos, sem emitir nenhum som. Quem adivinhar primeiro qual era a cantiga, ganha um ponto.



## Atividade 6: Mímica das Cantigas



**Variações:** **1)** Vocês podem se dividir em dois grupos, para competir. Nesse caso, um representante faz a mímica para o grupo oposto adivinhar, e depois troca; **2)** Pode-se estabelecer um tempo limite para que os participantes possam tentar adivinhar a cantiga; **3)** Ao invés de escrever, pode-se usar figuras ou até mesmo os desenhos da atividade anterior para o sorteio das cantigas.





# PROPOSTAS DE MATEMÁTICA



# Atividade 6: Qual a capacidade em litros da piscina?



## Objetivos:

Compreender que o litro é a medida padrão de capacidade e utilizá-lo em situações práticas.

Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando unidades de medidas não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), em rótulos e embalagens, entre outros.

Essa proposta faz compreender que a unidade de medida litro está relacionada à capacidade ou volume de um determinado objeto.

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



PEDRO USOU ESTES BALDES PARA ENCHER A PISCINA DO BEBÊ. SABENDO QUE ELE USOU CADA BALDE DUAS VEZES, CALCULE A CAPACIDADE EM LITROS DA PISCINA.



**Resposta da atividade anterior:**



**20 litros**

$$2+2=4$$

$$3+3=6$$

$$5+5= 10$$

$$4+6+10=20$$

## Atividade 7: Bingo da Tabuada.



**Objetivo:** Relacionar um resultado da multiplicação a sua operação.

Essa proposta promove através do jogo o desenvolvimento da agilidade no cálculo mental.



## **Materiais:**

- lápis;
- Cartelas com operações de tabuadas (veja o exemplo no próximo slide);
- Fichinhas com resultados de tabuadas para “cantar” no momento do Bingo.

## **Regras:**

- Um pessoa “cantará” os números (resultados de tabuada) e cada jogador deverá marcar, em sua cartela (tabela) o número sorteado que corresponda a operação ao resultado.
- Ganha o bingo quem preencher a cartela toda.



5	21	40	60	80
12	24	42	63	81
18	30	54	70	90
20	36	56	72	100

3	20	36	54	70
7	21	40	56	72
10	30	45	60	81
15	35	48	63	100

**\*Sugestão de cartelas.**



## Atividade 8: Mercadinho em casa

### Objetivo:

- Praticar o uso do sistema monetário através de um jogo de compras e vendas simuladas.

### Materiais Necessários:

- Moedas e cédulas de brinquedo (ou recortes de papel representando dinheiro).
- Itens de casa para simular produtos (pode ser brinquedos, alimentos não perecíveis, livros, etc.).
- Etiquetas ou post-its para colocar preços nos itens.
- Papel e lápis para anotar as compras.
- Caixa ou sacola para simular uma caixa registradora.



## Preparação:

### 1. Escolha os Itens:

- Separe 10 a 15 itens de casa que serão os produtos da loja. Por exemplo, uma maçã, um brinquedo, um livro, uma caixa de suco, etc.

### 2. Defina os Preços:

- Coloque preços nos itens usando etiquetas ou post-its. Utilize valores simples e redondos como R\$ 1,00, R\$ 2,00, R\$ 5,00, R\$ 10,00, etc.

### 3. Prepare o Dinheiro:

- Organize as moedas e cédulas de brinquedo ou os recortes de papel representando dinheiro. Certifique-se de que há um bom número de cada valor para facilitar as transações.

## Regras do Jogo:



### 1. Montando o Mercadinho:

- Monte uma área em casa que será o mercadinho. Coloque os itens com os preços visíveis.
- Crie uma "caixa registradora" usando uma caixa ou sacola para guardar o dinheiro.

### 2. Escolhendo os Papéis:

- Decida quem será o comprador e quem será o vendedor. Se houver mais pessoas, podem se revezar nos papéis.

## Regras do Jogo:



### 3. Realizando Compras:

- O comprador escolhe 3 a 5 itens para comprar.
- O vendedor soma os valores dos itens escolhidos e informa o total ao comprador.

### 4. Pagando e Recebendo Troco:

- O comprador paga ao vendedor utilizando o dinheiro de brinquedo.
- O vendedor calcula o troco e devolve ao comprador, explicando como chegou ao valor do troco.

## 5. Registro das Compras:

- i. Anote as compras, os valores e o troco em um papel para verificar se os cálculos foram corretos.



## 6. Troca de Papéis:

- ii. Troquem de papéis e repitam o processo para que todos tenham a oportunidade de praticar como comprador e vendedor.

## Desafio Adicional:

- Se os jogadores quiserem um desafio extra, podem definir um orçamento para o comprador. Por exemplo, o comprador só pode gastar até R\$ 15,00. Ele precisa escolher os itens de forma a não ultrapassar esse valor.



## Exemplo de Jogo:

### 1. Itens e Preços:

- Maçã: R\$ 2,00
- Brinquedo: R\$ 5,00
- Livro: R\$ 8,00
- Caixa de suco: R\$ 3,00
- Caderno: R\$ 4,00

### 2. Simulação:

- Comprador escolhe: Maçã, Brinquedo e Caderno
- Total:  $R\$ 2,00 + R\$ 5,00 + R\$ 4,00 = R\$ 11,00$
- Comprador paga com uma nota de R\$ 20,00
- Troco:  $R\$ 20,00 - R\$ 11,00 = R\$ 9,00$
- Vendedor devolve: uma nota de R\$ 5,00 e quatro moedas de R\$ 1,00



## Atividade 9: Jogo: "Caça ao Tesouro dos Números"

### Objetivo:

- Praticar a compreensão de unidades, dezenas e centenas através de um jogo de caça ao tesouro.

### Materiais Necessários:

- Papel e caneta ou lápis.
- Tesoura.
- Caixas ou sacolas para criar as "caixas do tesouro".
- Etiquetas ou pedaços de papel para escrever números.
- Materiais para decorar as caixas do tesouro (opcional).

## Preparação:



### 1. Criação das Caixas do Tesouro:

- Pegue três caixas ou sacolas. Uma representará as unidades, outra as dezenas e a última às centenas.
- Decore cada caixa com o nome e uma cor específica. Por exemplo, a caixa das unidades pode ser vermelha, a das dezenas azul e a das centenas verde.
- 

### 2. Cartões com Números:

- Corte vários pedaços de papel para criar cartões. Escreva um número em cada cartão, distribuindo os números em três categorias:
  - Unidades: números de 0 a 9.



## Preparação:

- Dezenas: números de 10 a 90 (em incrementos de 10).
- Centenas: números de 100 a 900 (em incrementos de 100).
- Faça pelo menos 10 cartões para cada categoria.

## 3. Escondendo os Cartões:

- Espalhe os cartões pela casa ou jardim, escondendo-os em locais diferentes.

## Regras do Jogo:

### 1. Caça ao Tesouro:

- Os jogadores precisam encontrar os cartões de números escondidos.
- Cada jogador deve pegar um cartão de cada categoria (unidade, dezena e centena).

## Regras do Jogo:



### 2. Formando Números:

- Após encontrar os cartões, os jogadores devem formar números usando uma unidade, uma dezena e uma centena.
- Por exemplo, se um jogador encontrar os cartões 3 (unidade), 20 (dezena) e 400 (centena), ele pode formar o número 423.

### 3. Pontuação:

- Cada jogador lê em voz alta o número que formou.
- A pontuação pode ser feita de várias maneiras, como:
- O jogador com o maior número formado ganha um ponto.
- Ou o jogador com o número mais próximo de um número alvo (definido antes do jogo) ganha um ponto.

## Regras do Jogo:

### 4. Rodadas:

- Jogue várias rodadas, escondendo os cartões novamente entre as rodadas.
- No final, o jogador com mais pontos é o vencedor.

### Desafio Adicional:

- Inclua tarefas extras para encontrar cartões, como resolver pequenas operações ou charadas para descobrir a localização dos cartões.





## Exemplo de Jogo:

### 1. Cartões Encontrados:

- Jogador 1 achou: 5 (unidade), 30 (dezena) e 200 (centena).
- Jogador 2 achou: 7 (unidade), 40 (dezena) e 100 (centena).

### 2. Formação dos Números:

- Jogador 1 forma o número: 235.
- Jogador 2 forma o número: 147.

### 3. Pontuação:

- Se a regra for o maior número, o Jogador 1 ganha a rodada.
- Se a regra for o número mais próximo de 150, o Jogador 2 ganha a rodada.

Sugestão para imprimir



0	1	2	3	4
5	6	7	8	9



<https://drive.google.com/file/d/1RlzeJkM9q1xap1KpeWvM9LnqAehENHD8/view?usp=sharing>



## Atividade 10: Analisando possibilidades

Uma das habilidades importantes de raciocínio lógico é a habilidade de distinguir acontecimentos **possíveis e impossíveis** de acontecer, além do que é **provável ou até improvável** que aconteça em determinada ocasião.

Para treinar nosso raciocínio nessa área, vamos resolver alguns desafios sem olhar as respostas da última página.



1) Na caixa de brinquedos da Juliana tem 2 bolas, 4 carrinhos e 7 bonecas. Se ela fechar os olhos e pegar um brinquedo, qual brinquedo é **menos provável** ela pegar?



2) Qual cor é **mais provável** de ser sorteada na caixa abaixo?





3) Agora marque as situações como possíveis ou impossíveis de acontecer:

a) Um peixe viver fora d'água	b) Andar de bicicleta sem cair	c) Esquecer o estojo em casa	d) Tomar banho sem se molhar
<b>A) POSSÍVEL</b> <b>B) IMPOSSÍVEL</b>	<b>A) POSSÍVEL</b> <b>B) IMPOSSÍVEL</b>	<b>A) POSSÍVEL</b> <b>B) IMPOSSÍVEL</b>	<b>A) POSSÍVEL</b> <b>B) IMPOSSÍVEL</b>

# Atividade 11: Jogando com as possibilidades



1º ANO - "É POSSÍVEL?"-  
VERDADEIRO OU FALSO

Estoura balões de Sandragvbc

Antes de conferir as respostas, vamos treinar mais um pouquinho essa habilidade de deduzir se algo é possível ou não de acontecer.

Clicando no link abaixo o escaneando o código QR ao lado, você e sua família poderão jogar gratuitamente o jogo “É possível?”, na plataforma Wordwall.



Divirtam-se em: <https://wordwall.net/pt/resource/8165788>

# Respostas da atividade 10



1)



2)



3)

a) Um peixe viver fora d'água	b) Andar de bicicleta sem cair	c) Esquecer o estojo em casa	d) Tomar banho sem se molhar
A) POSSÍVEL B) IMPOSSÍVEL	A) POSSÍVEL B) IMPOSSÍVEL	A) POSSÍVEL B) IMPOSSÍVEL	A) POSSÍVEL B) IMPOSSÍVEL
↑	↑	↑	↑

DIVIRTAM-SE!

