



PROPOSTA DE ATIVIDADES

1º AO 3º ANO
4º 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: QUE BICHO É ESSE?



Objetivos:

- CONHECER ALGUMAS CARACTERÍSTICAS E CURIOSIDADES SOBRE ALGUNS ANIMAIS;
- OUVIR COM ATENÇÃO A LEITURA DE TEXTOS INFORMATIVOS DE CURIOSIDADES, PARA IDENTIFICAR OU DEDUZIR SOBRE QUAL ANIMAL O TEXTO ESTÁ FALANDO;
- AMPLIAR O REPERTÓRIO LINGUÍSTICO E O CONHECIMENTO CIENTÍFICO, UTILIZANDO TEXTOS INFORMATIVOS DE CURIOSIDADE.





1. REÚNA-SE COM SEUS AMIGOS OU A FAMÍLIA PARA UMA COMPETIÇÃO CIENTÍFICA: DESCOBRIR, A PARTIR DAS CURIOSIDADES LIDAS, QUAL É O ANIMAL DA FICHA.
2. IMPRIMA OU COPIE EM FOLHAS SEPARADAS, AS FICHAS DAS PRÓXIMAS TELAS (CADA TELA CONTÉM 2 FICHAS DE ANIMAIS DIFERENTES). ARRUME-AS EM UM MONTINHO ÚNICO E DEFINA QUEM VAI SER O PRIMEIRO LEITOR.
3. O LEITOR DEVERÁ PEGAR A FICHA E LER A CURIOSIDADE PARA QUE O PRÓXIMO JOGADOR TENHA A DIVINHA QUAL É O ANIMAL.



4. SE ACERTAR, FICA COM A FICHINHA E PEGA OUTRA DO MONTE PARA LER PARA O PRÓXIMO JOGADOR

5. SE DEPOIS DE TRÊS TENTATIVAS ELE NÃO ACERTAR, O LEITOR DEVERÁ DIZER QUAL É O ANIMAL E PASSAR A VEZ, SEGUINDO O JOGO ATÉ TERMINAREM TODAS AS FICHAS.

GANHA QUEM CONSEGUIR A MAIOR QUANTIDADE DE FICHAS.

ENTÃO, VAMOS JOGAR?



1. ESSES GIGANTES AQUÁTICOS PODEM CORRER ATÉ 35 KM/H EM TERRA FIRME, MESMO COM UMA MÉDIA DE PESO DE 1.500 KG.

2. SUAS PENAS NÃO SÃO REALMENTE AZUIS. A ESTRUTURA DE SUAS PENAS REFLETE TONS DE AZUL E ROXO, CRIANDO A ILUSÃO DE PENAS AZUIS



3. OS MACHOS TENDEM A DORMIR EM MÉDIA 18 A 20 HORAS POR DIA, ENQUANTO AS FÊMEAS CAÇAM E SE PREOCUPAM COM A CRIAÇÃO DOS FILHOTES. OS MACHOS PARTICIPAM, NA MAIORIA DAS VEZES, QUANDO SE TRATA DE PRESAS MAIORES E SE FAZ NECESSÁRIO MAIS FORÇA.

4. É CONSIDERADO O ANIMAL MAIS DORMINHOCO DE TODOS, PORQUE PASSA 22 HORAS POR DIA DESCANSANDO.



**5. O CORAÇÃO
DESTE ENORME
ANIMAL MARINHO
PESA ENTRE 180 E
200 QUILOS.**

**6. CONSIDERADO UM DOS
MAIORES INSETOS DO
MUNDO, COM SUAS ASAS
ESTENDIDAS, SEU
CORPO PODE CHEGAR A
400 CENTÍMETROS
QUADRADOS.**



7. APESAR DE PASSAREM A MAIOR PARTE DO TEMPO NA ÁGUA, ELES NÃO NADAM! SEUS CORPOS DENSOS OS FAZEM AFUNDAR, OU SEJA, ELES SE MOVEM “ANDANDO” PELO FUNDO DOS LAGOS E RIOS.

8. ELAS PODEM SOBREVIVER SEM CABEÇA POR VÁRIAS SEMANAS, ANTES DE ACABAR MORRENDO DE FOME, E PODEM PASSAR UM MÊS SEM BEBER ÁGUA, POIS SÃO CAPAZES DE ABSORVER A UMIDADE DO AMBIENTE.



9. APESAR DE COLORIDAS E MUITO BONITAS, ELAS NÃO SÃO PROPRIAMENTE INOFENSIVAS. PARA ÁCAROS E PEQUENOS INSETOS, ELAS SÃO PREDADORES DOS MAIS VORAZES SENDO CAPAZES DE DEVORAR MAIS DE CINQUENTA PULGÕES EM UM DIA.

10. ANIMAL AQUÁTICO QUE POSSUI 9.280 DENTES NO TOTAL, PRESENTES EM PEDAÇOS DE TAMANHO MINÚSCULO DISTRIBUÍDOS EM VÁRIAS FILEIRAS DENTRO DA BOCA DO ANIMAL.



11. SEUS MECANISMOS DE DEFESA SÃO: SUA PRÓPRIA COR, FAZER-SE DE MORTA E EXPELIR UM LÍQUIDO AMARELADO COM CHEIRO DESAGRADÁVEL PARA AFASTAR INIMIGOS

12. PODEM SUPORTAR DOSES 15 VEZES MAIORES DE RADIOATIVIDADE DO QUE OS HUMANOS, EMBORA SEJAM FACILMENTE MORTAS POR ALTAS TEMPERATURAS



RESPOSTAS DAS FICHAS:

1 - HIPOPÓTAMO

2 - ARARAS CANINDÉ

3 - LEÃO

4 - COALA

5 - BALEIA AZUL

6 - MARIPOSA ATLAS

7 - HIPOPÓTAMO

8 - BARATA

9 - JOANINHA

10 - PEIXE-GATO

11 - JOANINHA

12 - BARATA



Fontes de pesquisa das curiosidades:

<https://blog.bioparquedorio.com.br/2024/03/06/curiosidades-sobre-os-animais-que-voce-nao-sabia/> (acesso em 05/09/2024)

<https://www.peritoanimal.com.br/curiosidades-sobre-animais-com-fotos-e-videos-24256.html> (acesso em 05/09/2024)

https://educacao.uol.com.br/album/insetos-curiosidades_album.htm#fotoNav=7 (acesso em 05/09/2024)



Atividade 2: A Publicidade no nosso dia a dia

Objetivo:

- Analisar alguns gêneros utilizados na publicidade, através da observação de exemplares para identificar não só a função social desses textos, como também as condições de produção e recepção.



Anúncio

Quando queremos comprar, vender, encontrar alguma coisa, escrevemos um anúncio.

O anúncio pode ser escrito ou falado. Ele pode aparecer em jornais, revistas, folhetos, cartazes de rua, na televisão, no rádio e até no cinema.

Nem todos os anúncios são confiáveis. Existem anúncios falsos, que escondem o mal que o uso de um produto pode causar.



**VENDE-SE UM CARRINHO DE PIPOCA SEMINOVO, COR VERMELHA EM BOM ESTADO DE CONSERVAÇÃO.
PREÇO A SER NEGOCIADO.
CONTATO PELO TELEFONE: 0001-1000.
FALAR COM JOSÉ.**

TROCA-SE

Um videogame por uma barraca de camping. Interessados tratar com Mariana pelo telefone: 333- 3020.

Agora é sua vez de criar um anúncio. Pense em algo que você quer vender, comprar ou trocar e escreva seu texto. Faça também, uma ilustração para seu anúncio.



ATIVIDADE 3: RODA DE CONVERSA SOBRE O CONTO



OBJETIVOS:

- CONHECER O CONTO “OS TRÊS PORQUINHOS”, DE JOSEPH JACOBS;
- AMPLIAR O VOCABULÁRIO;
- DESENVOLVER A ORALIDADE POR MEIO DE RECONTO;
- PRODUZIR TEXTO ASSEGURANDO OS EPISÓDIOS PRINCIPAIS DO CONTO;
- LER EM VOZ ALTA TEXTO LITERÁRIO.



OS CONTOS TRADICIONAIS SÃO UM PATRIMÔNIO CULTURAL MUNDIAL QUE HÁ SÉCULOS SE PERPETUAM POR TODO O MUNDO.

NA ESCOLA ESSES TEXTOS AUXILIAM NA ALFABETIZAÇÃO, NO ENRIQUECIMENTO DE VOCABULÁRIO, NA AMPLIAÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA E NA CONSTRUÇÃO DO LEITOR LITERÁRIO.

COM SEUS FAMILIARES, ASSISTA AO VÍDEO “ OS TRÊS PORQUINHOS”, DE JOSEPH JACOBS E DEPOIS **CONVERSE** COM ELES SOBRE A PARTE DO CONTO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.



<https://www.youtube.com/watch?v=YSDF0rdSUvY>



Fonte: Youtube

ATIVIDADE 4: MEU LIVRO DE CONTO



QUE TAL PRODUZIR UM LIVRINHO DO CONTO QUE VOCÊ ASSISTIU?

USE FOLHAS QUE VOCÊ TIVER NA SUA CASA, LÁPIS COLORIDOS E COLA PARA FIXAR AS PÁGINAS DO LIVRO.

VOCÊ PODE PEDIR AJUDA PARA UM ADULTO QUANDO FOR REESCREVER O CONTO NAS PÁGINAS DO SEU LIVRO. NÃO SE ESQUEÇA DE NENHUMA PARTE DA HISTÓRIA.

QUANDO TERMINAR DE ESCREVÊ-LA, FAÇA AS ILUSTRAÇÕES NAS PÁGINAS E A CAPA DO LIVRO. CHAME SEUS FAMILIARES E LEIA SEU LINDO LIVRO PARA ELES.

ATIVIDADE 4: MEU LIVRO DE CONTO



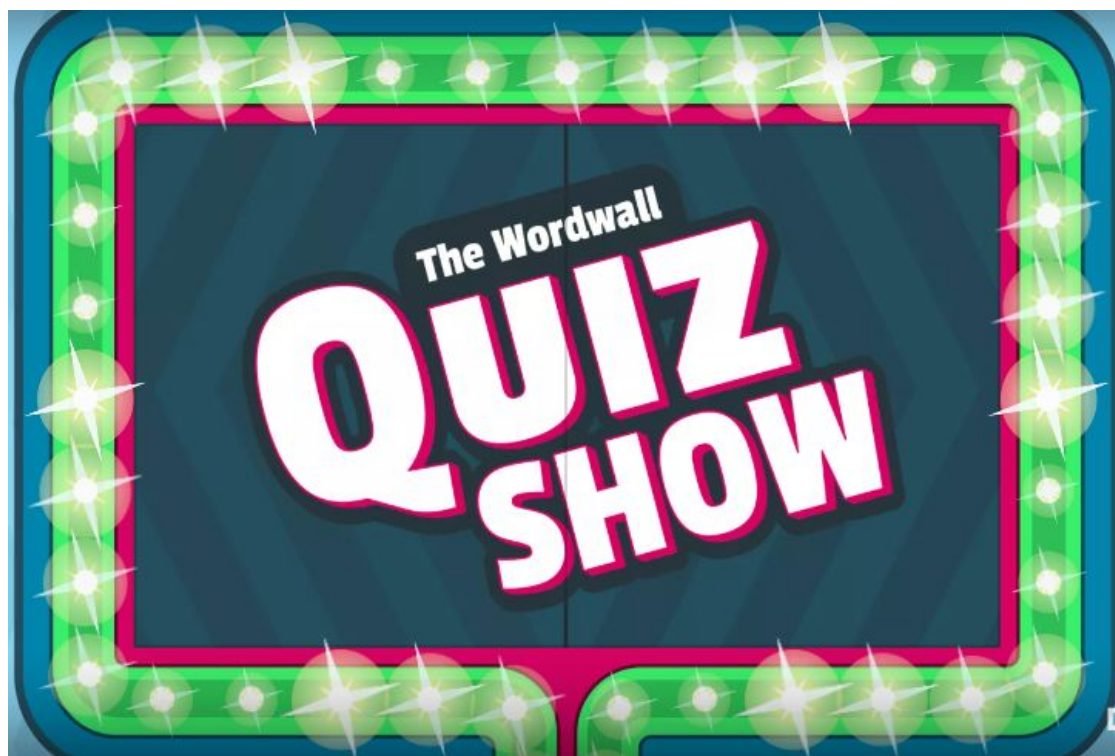
Atividade 5: JOGO DE LEITURA



OBJETIVOS:

- Relacionar a imagem apresentada com seus respectivos nomes;
- Praticar a leitura fluente de palavras;
- Compreender o que foi lido e relacionar corretamente com a imagem apresentada

Atividade 5: JOGO DE LEITURA



Acesse o link <https://wordwall.net/pt/resource/73039306>
para jogar

Atividade 6: A hora da história - “O lobo voltou”



Objetivos:

- Criar hábitos de escutar histórias;
- Favorecer momentos de prazer em família;
- Enriquecer o imaginário infantil;

*“O lobo voltou” de Geoffroy de Pennat,
editora Brinque-book.*





Com uma história bem contada de monstro, de princesa e herói, as crianças estão aprendendo a olhar para a própria realidade e a conhecer um pouco mais de si mesmas. Convido todas as famílias para este momento mágico de interação e descobertas ao estarem juntos assistindo a história. Então vamos lá? Vamos assistir uma história cantada muito legal com um dos personagens que as crianças mais amam: o lobo. Depois conversem sobre o que mais gostaram da história.

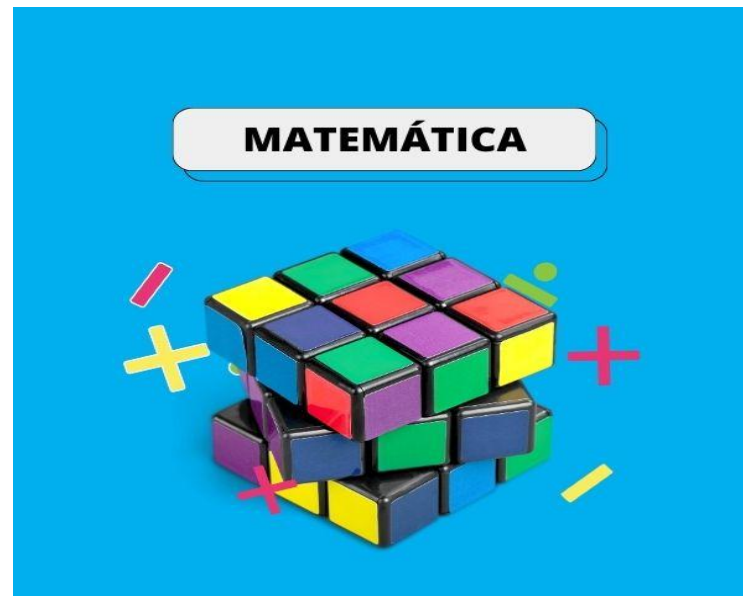
Acesse o link para assistir a história:

<https://www.youtube.com/watch?v=cIHG6q0wyZ0>



Propostas de Matemática

1º a 3º anos





Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS

Objetivo: Compor, ler e escrever números de até três ordens utilizando a organização do sistema de numeração decimal.

Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS



Nesta atividade trabalharemos com composição, leitura e escrita de valores, para aquecer o motores vamos pensar:

- Quantas dezenas são necessárias para formar 1 centena?
- 50 unidades equivalem a quantas dezenas?
- De 6 dezenas, quanto falta para completar a centena?



Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS

- 1. Quantas dezenas são necessárias para formar 1 centena?

R. 10 dezenas

- 2. 50 unidades é equivalente a quantas dezenas?

R. 5 dezenas

- 3. De 6 dezenas, quanto falta para completar a centena?

R. 4 dezenas

Agora que já aquecemos os motores, vamos jogar ?

Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS



Materiais necessários

- palitos
- elásticos
- 2 dados
- 1 caixa
- tabela



Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS



Jogador	Centena	Dezena	Unidade
-			

Atividade 7: JOGO DOS AMARRADINHOS



1. Como jogar:

- O participante lança o dado e coloca o número de palitos correspondente na coluna "Unidades".
- A cada vez que acumularem 10 palitos na coluna "Unidades", devem amarrá-los com um elástico e movê-los para a coluna "Dezenas".



2. Formação de Dezenas e Centenas:

- **Dezenas:** Quando o participante tiver 10 palitos amarrados na coluna "Unidades", eles devem ser transferidos para a coluna "Dezenas". Isso representa a formação de uma dezena.
- **Centenas:** Quando o participante acumular 10 "Dezenas" (ou seja, 10 conjuntos de 10 palitos), deve amarrá-los todos juntos e movê-los para a coluna "Centenas". Isso representa a formação de uma centena.

3. Turnos:

- Os participantes continuam a lançar o dado, acumulando palitos e movendo-os entre as colunas conforme formam "Dezenas" e "Centenas".
- A cada turno, eles jogam o dado, adicionam palitos à coluna "Unidades", e verificam se precisam mover palitos para as colunas "Dezenas" ou "Centenas".



4. Fim do Jogo:

- O jogo pode terminar após um número definido de rodadas ou quando todas os participantes tiverem formado pelo menos uma centena.
- O vencedor é o participante que tiver o maior número de "Centenas". Se houver empate, o número de "Dezenas" será o critério de desempate.

Guarde o material na caixa para poder jogar sempre que quiser.

Atividade 8: Dado com rolo de papel higiênico



Objetivo:

O uso de dados em aulas pode ser uma oportunidade para as crianças aprenderem sobre quantidade, contagem, percepção visual e espacial, e localização.

Atividade 8: Dado com rolo de papel higiênico



Materiais necessário:

- tinta guache
- rolo de papel
- pincel
- canetinha colorida



Atividade 8: Dado com rolo de papel higiênico



<https://www.youtube.com/watch?v=Tvt95LHJJFQ>

ATIVIDADE 9: Desafio da Reciclagem: Formando Grupos de 10



Objetivo:

- Trabalhar a composição e decomposição de números até 10.
- Incentivar a colaboração e o pensamento crítico.

Materiais Necessários:



- **Materiais recicláveis:** lata, tampinha de garrafa, papelão (caixa de pasta de dente, sabonete, rolinho de papel higiênico...), garrafa de vidro, rolhas entre outros.
- Cartões numéricos (podem ser confeccionados pela própria criança, utilizando uma folha de caderno ou sulfite, tesoura e lápis.



Como funciona:

1. Preparação:

- Separe cartões com diferentes números.
- Cada cartão representa uma quantidade específica de materiais recicláveis.

2. Instruções para o jogo:

- A criança precisa escolher diferentes materiais recicláveis que, somados, resultem em 10.
- Exemplo: Se escolher 4 tampas plásticas, ela precisa achar outro objeto que tenha 6 itens recicláveis para formar o número 10.



Variação do jogo:

- Após formar grupos de 10, a criança pode organizar os materiais recicláveis em lixeiras específicas (papel, plástico, vidro ou metal).

Pontuação:

- Para cada grupo de 10 formado corretamente, a criança ganha um ponto.

Duração:

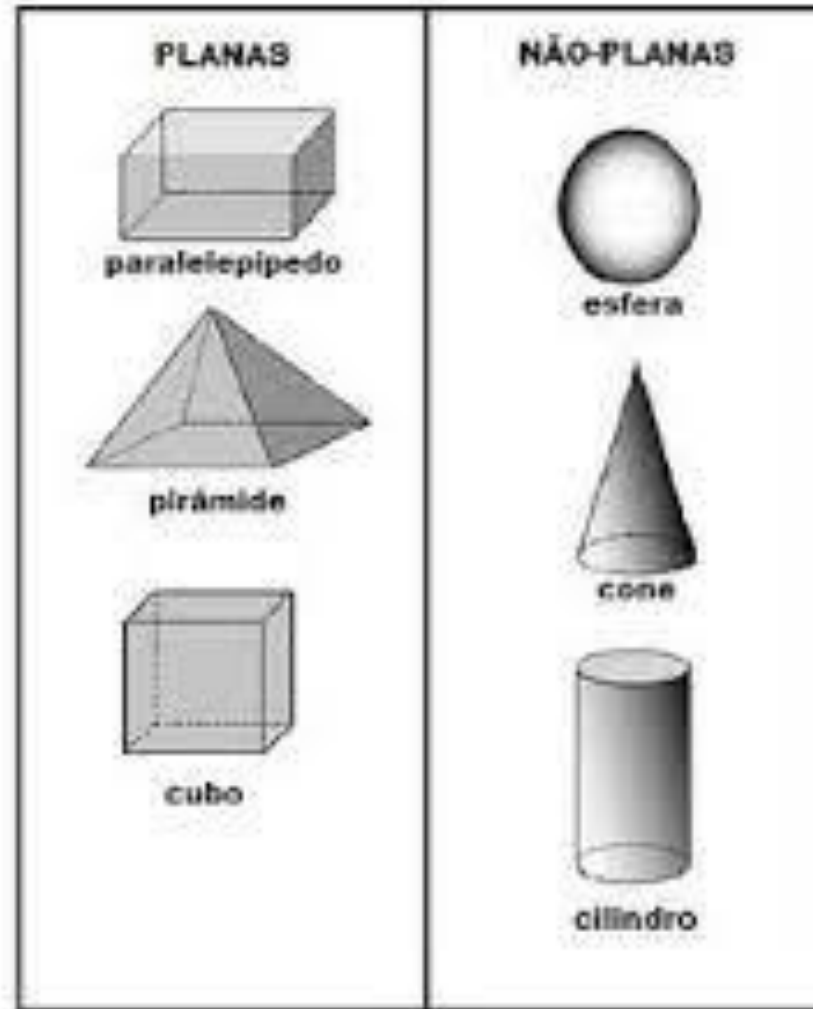
- Aproximadamente 15 minutos.

Atividade 10: Jogo da memória - Figuras Sólidas



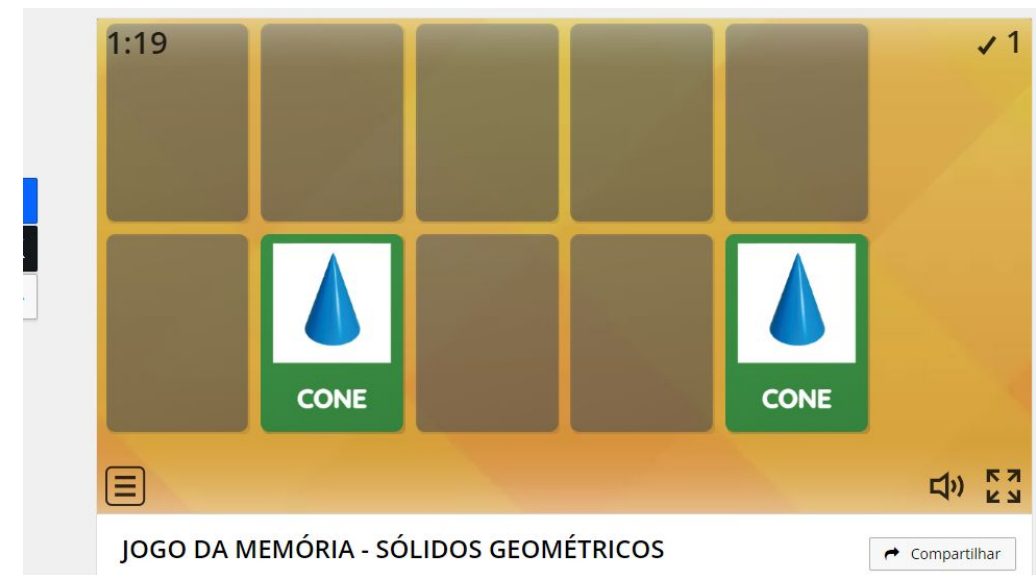
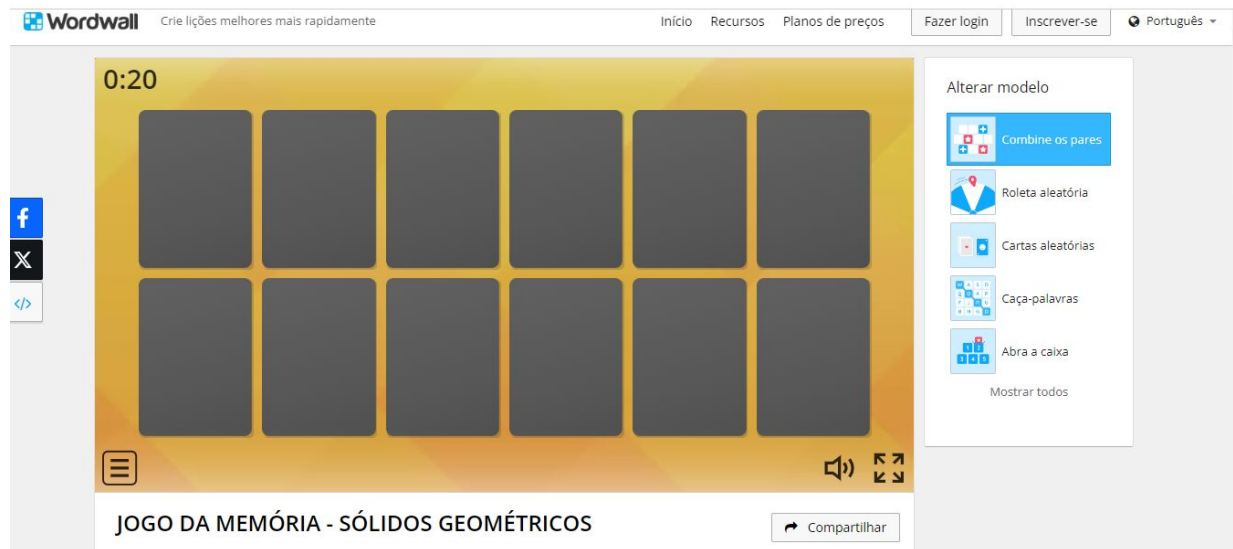
Objetivo:

- Identificar e comparar as figuras planas e não planas: esfera, cilindro, cone, cubo e paralelepípedo através do jogo da memória.





Nessa atividade a criança precisa encontrar o par de cada figura plana e não plana.



Atividade 11: Jogo “Siga as pistas e descubra o número secretos”.



Objetivo:

- Incentivar a capacidade de cálculo mental;
- Desenvolver a habilidade no cálculo mental;
- Conduzir as crianças a analisar os possíveis erros no resultado do jogo.



Qual é o número?

Siga as pistas e descubra o número secreto.

- a) Não sou 1 dúzia.
- b) Não sou dobro de 4.
- c) Não sou $10+3$.

Quem sou eu?

12	10
8	13

1

Siga as pistas e descubra o número secreto.

- a) Não sou 3×6 .
- b) Não sou 3 dezenas.
- c) Não sou $40+3$.

Quem sou eu?

18	30
43	32

2



Siga as pistas e descubra o número secreto.

- a) Não sou 6-3.
- b) Não sou triplo de 3.
- c) Não sou ímpar.

Quem sou eu?

20	11
3	9

3

4

Siga as pistas e descubra o número secreto.

- a) Não sou 10-1.
- b) Não sou sucessor de 1.
- c) Não sou ímpar.

Quem sou eu?

5	14
2	9

Respostas:

1. 10

2. 32

3. 20

4. 14



Atividade 12: Confeccionar um jogo de “Pareamento de Tabuada”



Objetivos:

- Ajudar a desenvolver habilidades como raciocínio, atenção, concentração, organização, observação e análise;
- Tornar o aprendizado mais prazeroso e quebrar tabus sobre a matemática;
- Fixar e introduzir conceito da multiplicação.

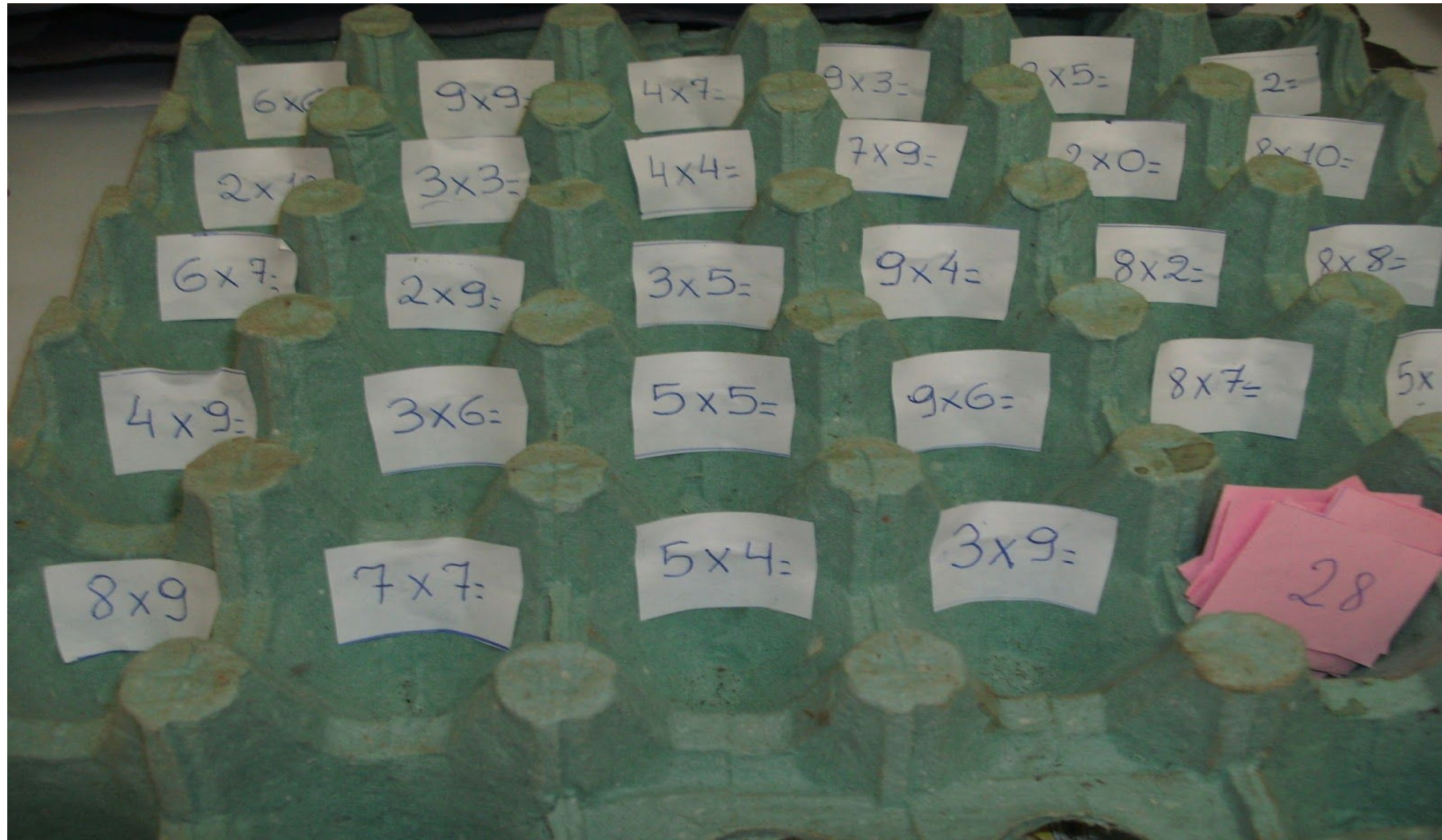


Materiais:

- Caixa de ovo vazio (30 unidades);
- Papel em branco;
- Lápis;
- Cola;
- Tesoura.

Como fazer:

Recorte 60 pedacinhos de papel, tamanho 4cm x 5cm. Em seguida, em 30 papezinhos escreva algumas tabuadas e cole na caixa de ovo, como no exemplo a seguir. E nos outros 30 papezinhos coloque o resultado das multiplicações que você escolheu. Depois é só parear os resultados com as multiplicações corretas.



Referências:



<https://www.instagram.com/abcdaeducacaomais?igsh=MTBlbzR2Njlwcno4OQ==>

<https://cucasuperlegal.com/3o-ao-5o-ano-geros-textuais-diversos-textos-com-atividades-de-interpretacao/>

<https://acilianesaladerecursos.blogspot.com/2013/09/pareamento-da-tabuada.html>



Gratidão