



CADERNO 3
PROPOSTAS DE ATIVIDADES
1º AO 3º ANO
LÍNGUA PORTUGUESA E
MATEMÁTICA



Queridos alunos,



- As atividades lúdicas englobam brincadeiras, estimulam a imaginação e proporcionaram diversão. Essas práticas desempenham um papel fundamental na infância, pois incentivam a criatividade e criaram para o desenvolvimento das crianças.
- Quando professores e famílias adotam estratégias que tornam as atividades de leitura mais divertidas e demonstram o interesse, as crianças estabelecem uma relação positiva com os livros e desenvolvem habilidades de leitura mais avançadas.
- Em 2015, a Organização das Nações Unidas (ONU) esperava a Agenda 2030, uma agenda de desenvolvimento sustentável composta por 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

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

Um abraço e aproveitem!

Equipe de Formação 2023 e Supervisão Pedagógica



ATIVIDADE 1: Robôs da Reciclagem

4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



Habilidades:

(EF01MA13) Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos cotidianos do mundo físico.

(EF01MA15B) Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.





ATIVIDADE 1: Robôs da reciclagem

APRESENTAÇÃO:

Crie seu robô usando resíduos que serão enviados pela reciclagem pela logística reversa.

Exemplo: eletrônicos, lâmpadas, tampinhas, pilhas, rolos de papelão, caixas de papelão, latinhas e outros.

Depois de brincar bastante com o seu robô, lembre-se de enviar todos os materiais do robô para a reciclagem pela logística reversa. Devemos sempre reduzir, reutilizar e reciclar os resíduos que utilizamos.

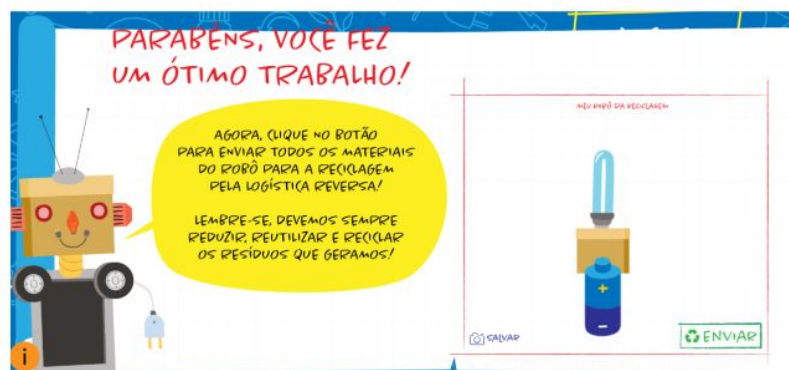
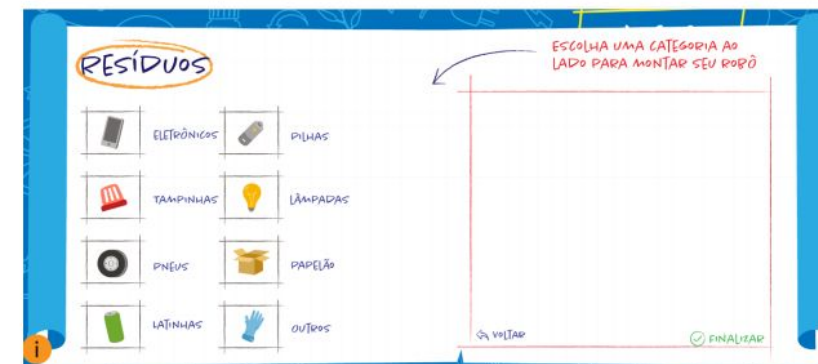


REFERÊNCIA

Árvore/Formação de Leitores / Leitura - Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-incentivar-a-leitura-de-forma-ludica>



ATIVIDADE 1: Robôs de reciclagem



REFERÊNCIA

Como fazer um fantoche de origami - You Tube Kids - Disponível em <https://www.youtubekids.com/watch?v=olZCsT1CmNw&hl=pt>



ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional



HABILIDADES:

(EF02MA01). Comparar, ordenar e registrar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).

(EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções de no mínimo 20 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.



ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

Material necessário

- Para o jogo Batalha Simples: um maço de 40 cartas com números terminados em 0, por dupla de alunos,
- Para o jogo Batalha de Composição: quatro conjuntos de cartas numeradas de 1 a 9 e 20 cartas com o número zero (total de 56 cartas), por grupo de quatro crianças.

Observação importante: as cartas devem ter apenas os números, de maneira que a comparação se baseie exclusivamente na escrita numérica.

REFERÊNCIA

Nova Escola- Disponível em
<https://novaescola.org.br/conteudo/6326/jogo-da-batalha-dos-numeros-para-entender-valor-posicional#:~:text=Cada%20jogador%20coloca%20seu%20monte,uma%20segunda%20carta%20na%20mesa.>



ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

1ª etapa Jogo de Batalha Simples: Distribua as cartas equitativamente entre os dois jogadores. Cada jogador coloca seu monte na sua frente, com os números voltados para baixo. Ao mesmo tempo, os jogadores viram a carta de cima do monte. O que tiver a carta mais alta fica com as duas (a própria e a do seu colega). Se houver empate, os jogadores dizem “batalha” e cada um coloca uma segunda carta na mesa. Quem tiver a carta mais alta fica com as quatro cartas (as duas próprias e as outras duas do adversário). O jogo termina quando acabar o maço inicial de um dos jogadores. Ganha quem obtiver a maior quantidade de cartas.



ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

2ª etapa Jogo Batalha de Composição: utilizar cartas com algarismos de 0 a 9 e mudar as regras. Neste caso, as crianças viram duas ou mais cartas de cada vez e precisam montar o número mais alto que conseguirem a cada jogada. Quem formar o número mais alto leva todas as cartas. Organize as crianças em grupos de quatro, no qual jogam uma dupla contra a outra. Entre as possíveis estratégias das crianças para decidir qual número é o maior pode aparecer algo como “o primeiro número é o que manda” ou elas podem se apoiar na série numérica e, em seguida, comparar os números obtidos.

<https://www.youtube.com/watch?v=cZ39km4lir4>



ATIVIDADE 3: Procurando figuras geométricas

4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



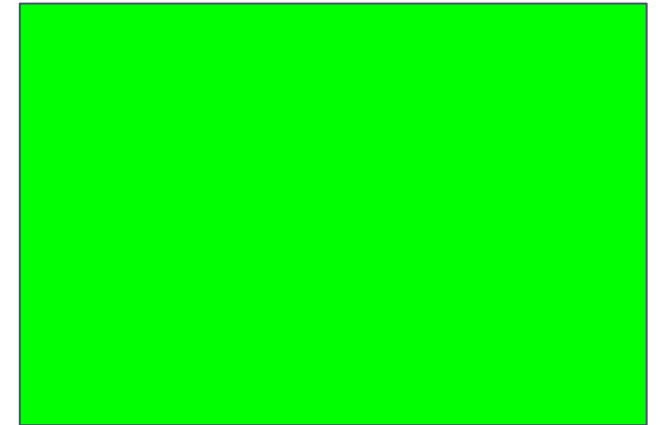
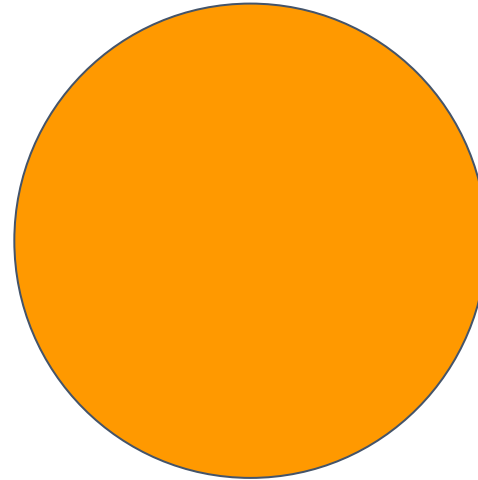
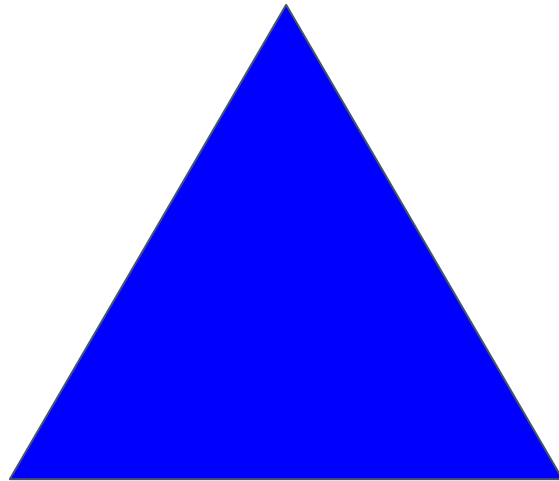
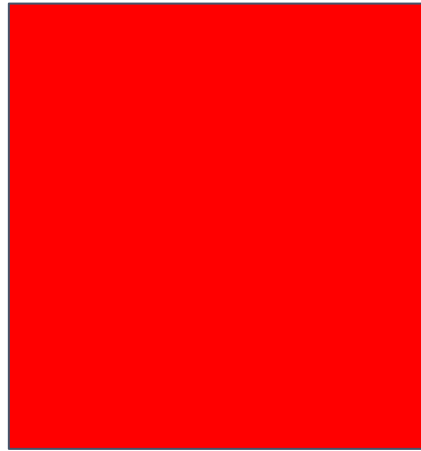
HABILIDADE:

(EF01MA14) - Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.

Objetivos específicos: Reconhecer quadrados, retângulos e triângulos em faces de figuras geométricas não planas.



ATIVIDADE 3: Procurando figuras geométricas



ATIVIDADE 3: Procurando figuras geométricas

PASSO A PASSO: antes da aula organizem embalagens de alguns produtos (sugestões: caixa de creme dental, caixa de leite, outras caixinhas, caixinhas de presente, potes de requeijão, margarina, etc). Separe umas cinco, não podem ser muito grandes e que, se possível, apresentem uma variedade de formas (quadrado, retângulo e triângulo). Com as embalagens já selecionadas, observe quais formas geométricas planas você pode encontrar.

Escolha tres embalagens para colar em folhas de sulfite ou outra folha e desenhe embaixo a forma correspondente de acordo com a proposta do plano de aula



ATIVIDADE 3: Procurando figuras geométricas

Agora observando o espaço que você está, busque por objetos e mobiliários que se pareçam com formas geométricas planas.

Em uma folha de papel, vamos listar e registrar as características dos objetos e mobiliários que você encontrou.

Represente por meio de desenho 3 objetos do seu dia-a-dia que se pareçam com as figuras geométricas planas que você estudou.

Referências: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/matematica/procurando-figuras-planas/1681>



ATIVIDADE 4: Sistema Monetário

4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



HABILIDADES:

(EF01MA19). Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.

(EF03MA24). Resolver e elaborar situações-problema que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.



ATIVIDADE 4: Sistema Monetário

Relacione a tabela com as notas e moedas correspondentes, em seguida organize as notas da menor para a maior.

R\$ 0,05	R\$ 0,10	R\$ 0,25	R\$ 0,50	R\$ 1,00
R\$ 2,00	R\$ 5,00	R\$ 10,00	R\$ 20,00	R\$ 50,00
	R\$ 100,00		R\$ 200,00	



ATIVIDADE 4: Sistema Monetário

Utilizando uma folha de sulfite desenhe as notas correspondentes ao valor de cada item abaixo:



R\$ 16,00



R\$ 4,00



R\$ 20,00



R\$ 1,25



R\$ 17,00



R\$ 17,00



R\$ 2,50

Referencias: <https://wordwall.net/pt/resource/5755825/sistema-monet%C3%A1rio>
<https://wordwall.net/pt/resource/5951283/sistema-monet%C3%A1rio>



ATIVIDADE 5: Gráficos e tabelas



Habilidades:

(EF01MA21) Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.

(EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e organizar dados por meio de representações pessoais.

(EF02MA22). Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.

(EF03MA26). Resolver situações-problema cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas.

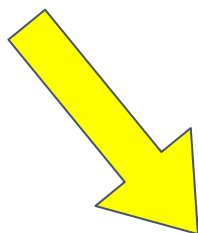


ATIVIDADE 5: Gráficos e tabelas



PASSO A PASSO 2:

Imprima a atividade no link abaixo



https://docs.google.com/document/d/1JSsZz4LOKI3AdQBhNIU3vVPADsd4y8zS/edit?usp=drive_link&oid=107110183126603721634&rtpof=true&sd=true

As crianças terminaram um jogo, o gráfico abaixo indica quantos pontos cada um fez.

Criança	Pontos									
ANDRÉA										
BETO										
CÁTIA										
MARCOS										

Escreva nos caixões os números correspondentes cada criança:



ANDRÉA BETO CÁTIA MARCOS

A) Quem fez mais pontos?

Andréa () Beto () Cátia () Marcos

B) Quem fez menos pontos?

Andréa () Beto () Cátia () Marcos

C) Depois de jogar o jogo Babilha dos números descreva nesse caderno, monte numa folha à parte um gráfico com os resultados de quem fez mais pontos e menos pontos.





PROPOSTAS DE ATIVIDADES 1º AO 3º ANO LÍNGUA PORTUGUESA



ATIVIDADE 1: Cantigas para brincar



Apresentação: Cantigas ou cantigas de roda são um tipo de canção popular diretamente relacionada com a brincadeira de roda. Tais músicas fazem parte do folclore brasileiro. Além de ser uma letra simples de memorizar, apresenta rimas, repetições e trocadilhos, fazendo desta uma brincadeira.



ATIVIDADE 1: Cantigas para brincar



HABILIDADES:

(EF12LP19) Ler e compreender textos do campo artístico literário que apresentaram rimas, sonoridades, jogos de palavras, expressões e comparações.

(EF01LP09) Comparar palavras identificando semelhanças e diferenças entre seus sons e suas partes (aliterações, rimas entre outras).

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita.

(EF01LP07) Compreender as notações do sistema de escrita alfabética - segmentos sonoros e letras

Referência: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/lingua-portuguesa/alfabetizando-cantando/3720>





ATIVIDADE 1: Cantigas para brincar

CANTIGA DE RODA – CIRANDA, CIRANDINHA

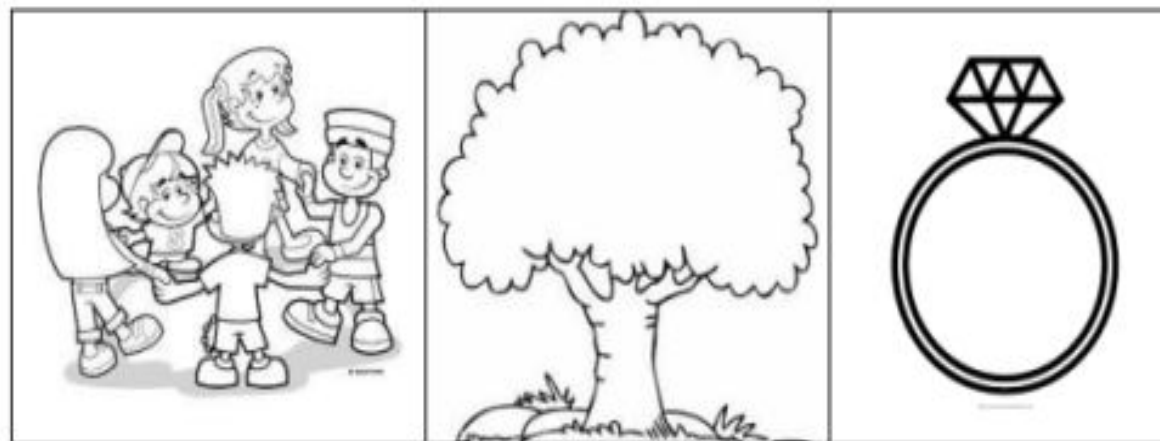
CIRANDA, CIRANDINHA
VAMOS TODOS CIRANDAR,
VAMOS DAR A MEIA-VOLTA
VOLTA E MEIA VAMOS DAR.

O ANEL QUE TU ME DESTE
ERA VIDRO E SE QUEBROU,
O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU.

POR ISSO DONA ROSA
ENTRE DENTRO DESSA
RODA,
DIGA UM VERSO BEM
BONITO
DIGA ADEUS E VÁ-SE
EMBORA.



1) PINTE APENAS AS FIGURAS QUE REPRESENTAM TRECHOS DA CANTIGA



2) LEIA A CANTIGA E CIRCULE APENAS AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A LETRA A.



ATIVIDADE 1: Cantigas para brincar



https://www.youtube.com/watch?v=tgB7Fv_Pk2c



ATIVIDADE 2: Contos de Fadas



Habilidades:

(EF02LP25). Identificar e manter a situação comunicativa, o tema/ assunto, a estrutura composicional e o estilo próprio de textos expositivos (resumos, fichas técnicas, relatos de experiências, você sabia quê? entre outros) em diferentes ambientes digitais de pesquisa, inclusive em suas versões orais.

(EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, textos do campo da vida pública (regras, regulamentos, entre outros), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.



ATIVIDADE 2: Contos de Fadas

Passo a passo

- 1) Conheça a historia do João no livro “*João e o Pé de Feijão*” que esta disponivel no link http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao_digital/joao_pe_de_feijao_versao_digital.pdf



Atividade 2: Contos de Fadas

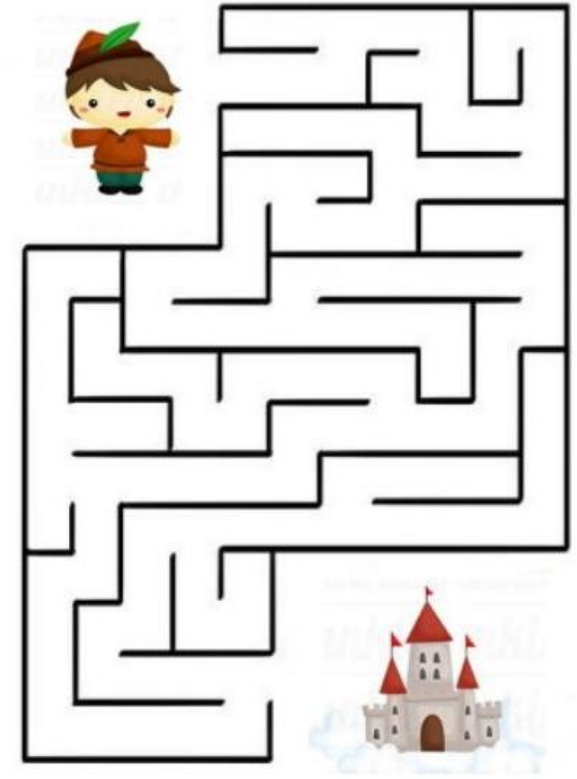
PASSO A PASSO 2

Imprima a atividade no link abaixo e ajude João a encontrar o castelo



https://drive.google.com/file/d/1E03bS0v1URGRO5TtGhCDobDOuNmlHwt_/view?usp=drive_link

VAMOS LEVAR JOÃO ATÉ O CASTELO?



ATIVIDADE 3: Curiosidades

Você sabia ?



Apresentação: *Verbetes Curiosidades* é um gênero que se caracteriza por trazer uma informação inesperada, incomum ou surpreendente sobre determinado assunto utilizando linguagem clara e objetiva

Habilidades:

(EF15LP10). Escutar com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

(EF15LP03). Localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros textuais.

Referência: <https://www.auditorioibirapuera.com.br/o-que-tem-em-todo-verbete-de-curiosidade-do-tipo-voce-sabia/>

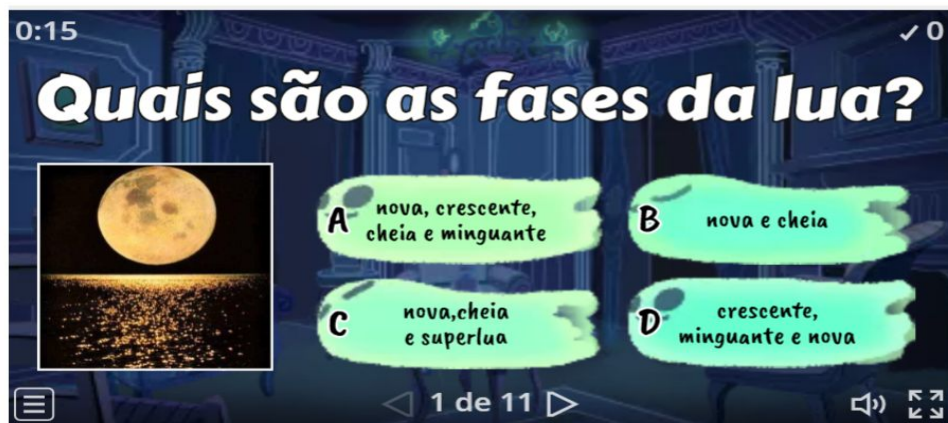


ATIVIDADE 3: Curiosidades



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 muito estudado no 1º e 2º ano, que é a Curiosidade. Está disponível gratuitamente na plataforma WORDWALL - <https://wordwall.net/pt/resource/57461459/curiosidades>



Curiosidades

Compartilhar



Curiosidades

Compartilhar

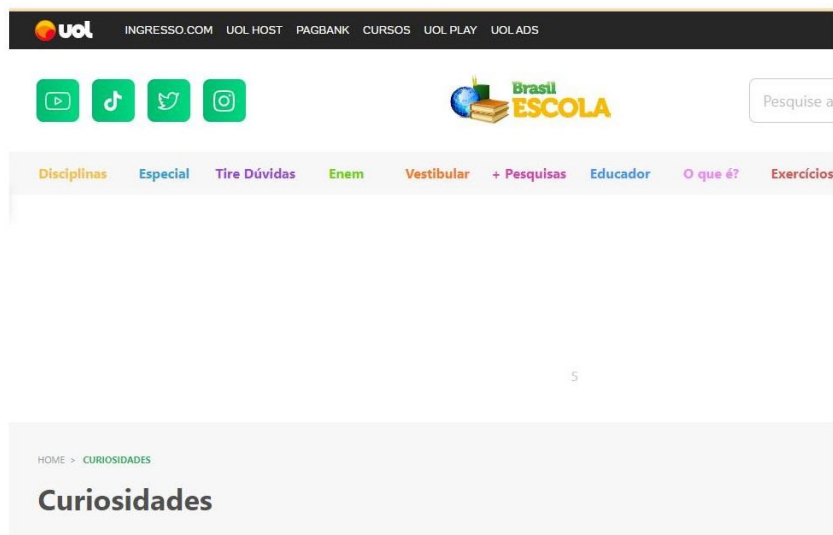
Referência: <https://wordwall.net/pt/resource/57461459/curiosidades> , acessado em 03/07/2023



ATIVIDADE 3: Curiosidades



Agora que você já está conhecendo o gênero textual “ verbete de curiosidade”, vamos deixar aqui a sugestão de um site para voce pesquisar outras curiosidades.



<https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades>

Referência: BROCK, Rafael. "Curiosidades"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades> . Acesso em 04 de julho de 2023



ATIVIDADE 4: Contos Populares



Apresentação:

Também conhecido como conto tradicional, é um texto narrativo, geralmente curto, criado e enriquecido pela imaginação popular e que procura deleitar, entreter ou educar o ouvinte/leitor. A sua origem perdeu-se no tempo. Ninguém é o dono e senhor dos contos populares. Por isso, cada povo e cada geração contam-nos à sua maneira, às vezes corrigindo e acrescentando um ou outro pormenor no enredo. Daí o provérbio: Quem conta um conto acrescenta um ponto.”



ATIVIDADE 4: Contos Popular



Habilidades: (EF03HI03): Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.

(EF15LP19) Recontar, com e sem o apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor (contos, lendas, crônicas, entre outros) e/ou pelo próprio aluno.

(EF15LP01) Compreender a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (na casa, na rua, na comunidade, na escola) e em diferentes mídias: impressa, de massa e digital, reconhecendo a situação comunicativa.

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo da ficção e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.



ATIVIDADE 4: Contos popular



Malazarte cozinhando sem fogo

Chegando à cidade, Pedro Malazarte foi se divertir em festas e bares e gastou suas economias. Mas antes de ficar de todo pobre, comprou uma panela e um pouco de comida seguiu seu rumo.

No meio do caminho, viu uma casa abandonada e parou para descansar. Acendeu um fogo e colocou a comida na panela para aquecer.

Percebendo que chegava uma tropa, Pedro apagou rapidamente o fogo. A comida já estava quente e fumegante. Os homens observaram curiosos e perguntaram:

— Que coisa engraçada, você está cozinhando sem fogo?

E Pedro logo respondeu:

— Sim, mas isso é porque a minha panela é especial, ela é mágica!

— E como é isso? Não é preciso de fogo para cozinhar nela?

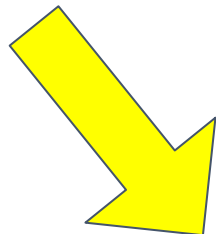
— Pois é como estão vendo. Aliás, estou pensando em vendê-la. Vocês querem?

Os homens ficaram satisfeitos e pagaram uma boa quantia.

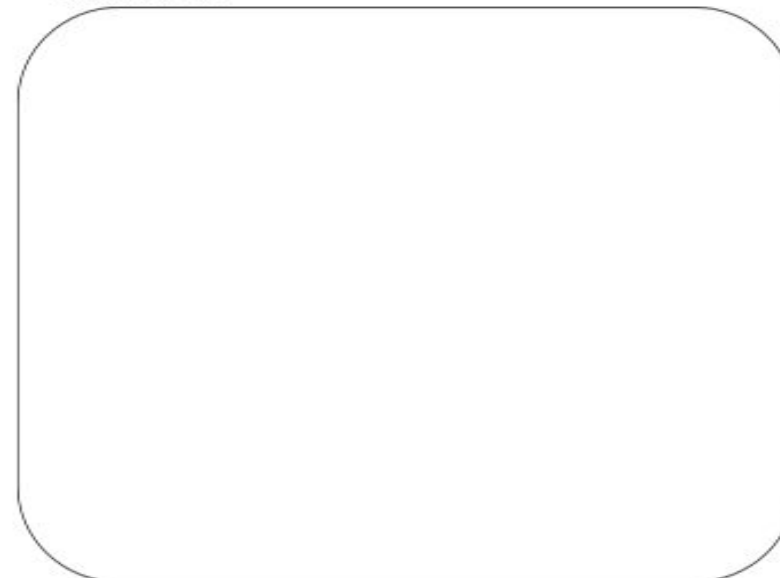
Mais tarde, quando foram usar a panela sem fogo, perceberam que foram enganados, mas a essa altura Pedro Malazarte já estava bem longe.



ATIVIDADE 4: Contos Populares



Foi super divertido conhecer o nosso conto popular. Agora é a sua vez de criar a sua versão desse conto e que tal fazer isso com muita imaginação e bem colorido. Vamos lá!



https://drive.google.com/file/d/1tm40LTgUerU0pEcqtklbXUHRT5o9wtYC/view?usp=drive_link

Referência: <https://www.culturagenial.com/contos-populares-brasileiros-comentados/>
<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/3ano/historia/contos-populares/5210>



ATIVIDADE 5: Verbetes



Apresentação:

Segundo Costa (2008) os verbetes são as entradas presentes em dicionários, glossários, enciclopédias e outros suportes destinados à divulgação de conhecimento, caracterizando-se como um conjunto de explicações, acepções, exemplos e informações específicas. Nos dicionários, os verbetes abordam questões ligadas às questões linguísticas, trazendo os significados das palavras. Já na enciclopédia, entendida, como um potencial suporte deste gênero, os verbetes trazem um conjunto de explicações com informações mais específicas de uma determinada área da ciência, com a intenção de instruir o leitor com conteúdos relacionados às produções de divulgação científica.



ATIVIDADE 5: Verbete



Habilidades:

(EF15LP01) Compreender a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (na casa, na rua, na comunidade, na escola) e em diferentes mídias: impressa, de massa e digital, reconhecendo a situação comunicativa.

(EF35LP03) Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros (assunto/tema), demonstrando compreensão global.



ATIVIDADE 5: Verbete

12 CONSUMO E
PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS

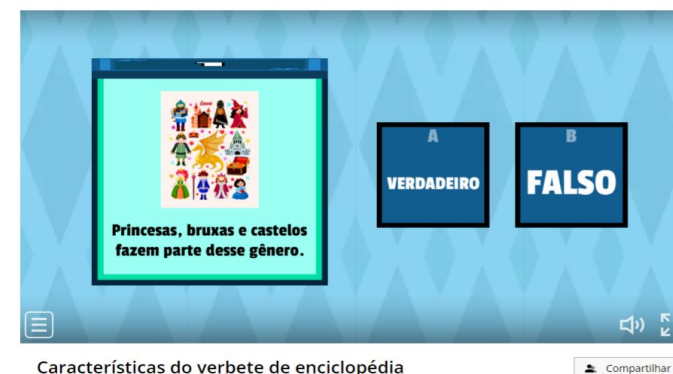
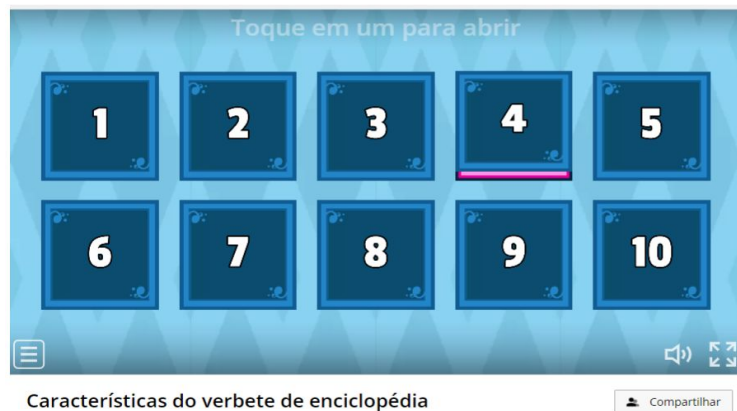


4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE



Passo a passo: Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um jogo online que está disponível gratuitamente na plataforma Wordwall, disponível em:

<https://wordwall.net/pt/resource/34592620/caracter%C3%ADsticas-do-verbete-de-enciclop%C3%A9dia>



Referência: <https://wordwall.net/pt/resource/34592620/caracter%C3%ADsticas-do-verbete-de-enciclop%C3%A9dia>

