



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação
Departamento Pedagógico



ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES

UME: Dr. Fernando Costa

ANO: 1º COMPONENTE CURRICULAR: INTEGRADO

PROFESSORES: Rubia, Fabiana, Nivia e Joelma

PERÍODO DE 17/08/2020 a 28/08/2020

✓ **CADERNO DO ALUNO (atividades que podem ser impressas ou copiadas no caderno)**

- 17/8-Língua Portuguesa/História: Ler os textos para a criança, relendo quantas vezes forem necessárias, destacando que as lendas que vamos conhecer são histórias do imaginário coletivo e parte da cultura do povo brasileiro.

Antes das leituras, faça alguns questionamentos: você já ouviu falar dessa lenda? O que sabe a respeito? Em seguida, observe a figura e o texto. Faça então a leitura com a criança, repetindo-a quantas vezes forem necessárias. No momento da leitura, siga lendo cada linha pausadamente apontando cada palavra.

Em seguida, responder as questões propostas.

Você sabia que no dia 22 de agosto comemora-se o Dia do Folclore? Folclore quer dizer costumes de um povo. Músicas, festas, danças, trava-línguas, parlendas, provérbios, brincadeiras, lendas e muito mais fazem parte do Folclore. Hoje vamos conhecer a Lenda do Saci.

O SACI-PERERÊ



ROSA CLEMENTE

SE VOCÊ AVISTAR UM REDEMOINHO SURGINDO DE REPENTE, CUIDADO! ALI DENTRO PODE ESTAR O SACI-PERERÊ.

CONTA A LENDA, QUE O SACI É UM NEGRINHO DE UMA PERNA SÓ QUE TEM A MÃO FURADA, FUMA CACHIMBO E USA NA CABEÇA UMA CARAPUÇA VERMELHA QUE LHE DÁ PODERES MÁGICOS, COMO O DE DESAPARECER E APARECER ONDE QUISER.

ELE ANDA POR TODO LADO FAZENDO MIL TRAVESSURAS: BOTA MOSCA NA SOPA, DÁ NÓ NA CRINA E NO RABO DOS CAVALOS, AZEDA O LEITE, ESCONDE AS COISAS DOS OUTROS, ASSUSTA OS VIAJANTES. ELE DEIXA TODO MUNDO DOIDO!

PARA CAPTURÁ-LO É PRECISO JOGAR UMA PENEIRA SOBRE ELE, DEPOIS SE DEVE TIRAR O CAPUZ DO DANADO E PRENDÊ-LO NUMA GARRAFA.

1)Eu sou o:

2)Meu nome tem letras

3)A primeira letra do meu nome é

4)Meu nome tem vogais

5)Elas são e

6)Escreva outras palavras que comecem com as letras do meu nome:

SA

SA

SA

- Matemática: Ao trabalhar a adições, se necessário, utilizar materiais concretos como palitos, lápis, entre outros, para facilitar a contagem e, em seguida, fazer o registro dos resultados.

VAMOS FAZER AS ADIÇÕES?



$$\begin{array}{r} 4 \\ + \\ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + \\ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + \\ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ + \\ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + \\ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ + \\ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ + \\ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ + \\ 1 \\ \hline \end{array}$$

- Língua Portuguesa: Nessa atividade, trabalharemos uma parlenda do Saci. Leia, com a criança, fazendo o acompanhamento de cada linha durante a leitura. Se preferir, oriente a criança a enumerar as linhas e fazer nova leitura. Em seguida, solicite a localização das palavras para reproduzi-las no texto abaixo. Por fim, fazer um desenho caprichado do Saci.

VAMOS COMPLETAR A PARLENDA DO SACI?

SACI PERERÊ
DE UMA PERNA SÓ.
EU CONHEÇO VOCÊ
DA HISTÓRIA DA VOVÓ.
CACHIMBO NA BOCA
FAZENDO FUMAÇA
SACI PERERÊ
VOCÊ É UMA GRAÇA.

COMPLETE A PARLENDA:

SACI _____
DE UMA _____ SÓ
EU CONHEÇO _____
DA _____ DA VOVÓ.
CACHIMBO NA _____
FAZENDO _____
SACI _____
VOCÊ É UMA _____ .

- 19/08:Língua Portuguesa: Antes da leitura, faça as observações já orientadas. A seguir, faça a leitura da lenda proposta. Ao responder as questões, retorne a leitura se necessário, apontando cada uma das opções para que a criança as observe com atenção e pinte apenas o quadrinho com a resposta correta.

IARA



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

LEIA O TEXTO E PINTE O QUADRINHO COM A RESPOSTA CORRETA.

1) O NOME DA LENDA É:

IMÃ	ÍNDIA	IARA
-----	-------	------

2) A IARA É UMA:

BALEIA	SEREIA	AREIA
--------	--------	-------

3) QUAL ANIMAL A IARA MAIS SE PARECE:

PEIXE	CAVALO	SAPO
-------	--------	------

4) A IARA TEM:

CABELOS LONGOS E OLHOS AZUIS	CABELOS CURTOS E OLHOS VERDES	CABELOS LONGOS E OLHOS CASTANHOS.
------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

- Ciências:

A SEREIA IARA É UM PERSONAGEM DO FOLCLORE QUE VIVE NAS ÁGUAS DO RIO AMAZONAS.

FAÇA UMA LINDA ILUSTRAÇÃO EM SEU CADERNO, COM A IARA NAS ÁGUAS DOS RIOS.

VOCÊ PODE COLORIR, UTILIZAR COLAGEM COM PAPEL PICADO, BOLINHAS DE PAPEL, E OUTROS MATERIAIS. USE SUA CRIATIVIDADE.





- 20/08: Língua Portuguesa:
Aprendendo um pouco mais sobre a Lenda **IARA**.

ESCREVA O NOME QUE COMPLETA A FRASE:



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA
É UMA LINDA _____ QUE VIVE NO RIO
AMAZONAS,

GATA SAPA SEREIA

**COM A AJUDA DO ALFABETO MÓVEL, RECORTES DE LETRAS
DE REVISTAS, MONTE E COLE O NOME DA SEREIA.**

- Matemática: Numerais Antecessores e Sucessores, conhecidos também como Numerais "Vizinhos".
Complete a atividade abaixo:

O QUE VEM ANTES E O QUE VEM DEPOIS?

	21	
--	-----------	--

	29	
--	-----------	--

	24	
--	-----------	--

	22	
--	-----------	--

	28	
--	-----------	--

	25	
--	-----------	--

	26	
--	-----------	--

	30	
--	-----------	--

	23	
--	-----------	--

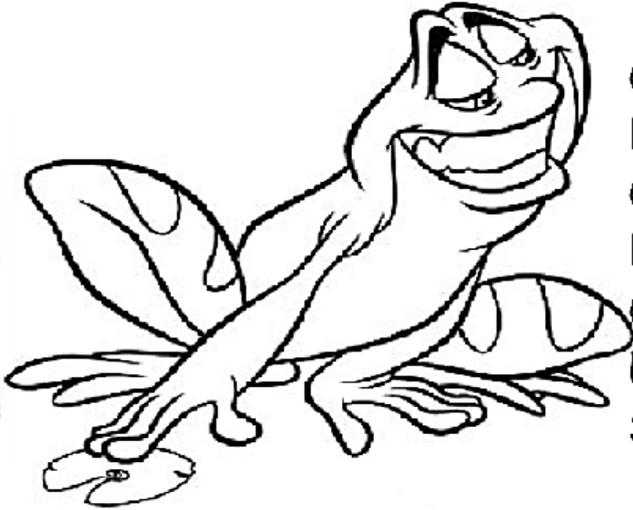
	27	
--	-----------	--



- 21/08: Língua Portuguesa: TRAVA-LÍNGUA

TRAVA-LÍNGUA É UM JOGO DE PALAVRAS INSERIDAS EM FRASES CURTAS, RIMADAS E ENGRAÇADAS. FAZEM PARTE DA CULTURA POPULAR E SÃO DIFÍCEIS DE SEREM RECITADOS; DAÍ O NOME TRAVA-LÍNGUA.

TRAVA-LÍNGUA



OLHA O SAPO DENTRO
DO SACO
O SACO COM O SAPO
DENTRO
O SAPO BATENDO PAPO
E O PAPO DO SAPO
SOLTANDO VENTO.

COMPLETE O TEXTO LACUNADO COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO NOS
QUADROS ABAIXO:

OLHA O DENTRO DO SACO
O COM O SAPO DENTRO
O SAPO BATENDO
E O PAPO DO SAPO SOLTANDO

SAPO

SACO

PAPO

VENTO

- Ensino Religioso/Língua Portuguesa: **PROVÉRBIOS**
Leia para a criança a atividade e auxilie a responder o que se pede:

PROVÉRBIOS

SÃO FRASES FEITAS, QUE NOS ENSINAM, DE FORMA DIFERENTE, A TER SABEDORIA.

EXEMPLOS:

1) NÃO DEIXAR A  CAIR.

2) NÃO DEVEMOS DESISTIR DIANTE DAS DIFICULDADES.

VAMOS APRENDER COM OS PROVÉRBIOS?

⇒ LIGUE OS PROVÉRBIOS AOS SEUS SIGNIFICADOS:

PROVÉRBIOS

QUEM NÃO TEM
CÃO, CAÇA COM
GATO.

MUITO TROVÃO,
SINAL DE POUCA
CHUVA.

DE GRÃO EM
GRÃO, A GALINHA
ENCHE O PAPO.

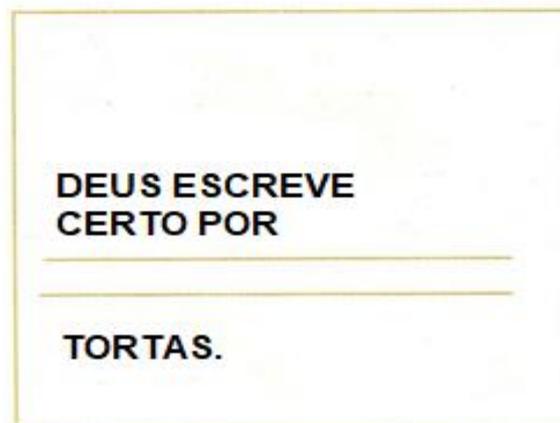
SIGNIFICADOS

DEVAGARINHO,
PODEMOS FAZER
MUITAS COISAS.

MUITO BARULHO
NÃO É SINAL DE
SABEDORIA.

SABER VIVER COM
O QUE SE TEM.

PROVÉRBIOS ILUSTRADOS



24/08: História e Geografia- (utilize seu caderno).

- Leia com a criança o texto abaixo sobre a lenda do Boto Rosa.

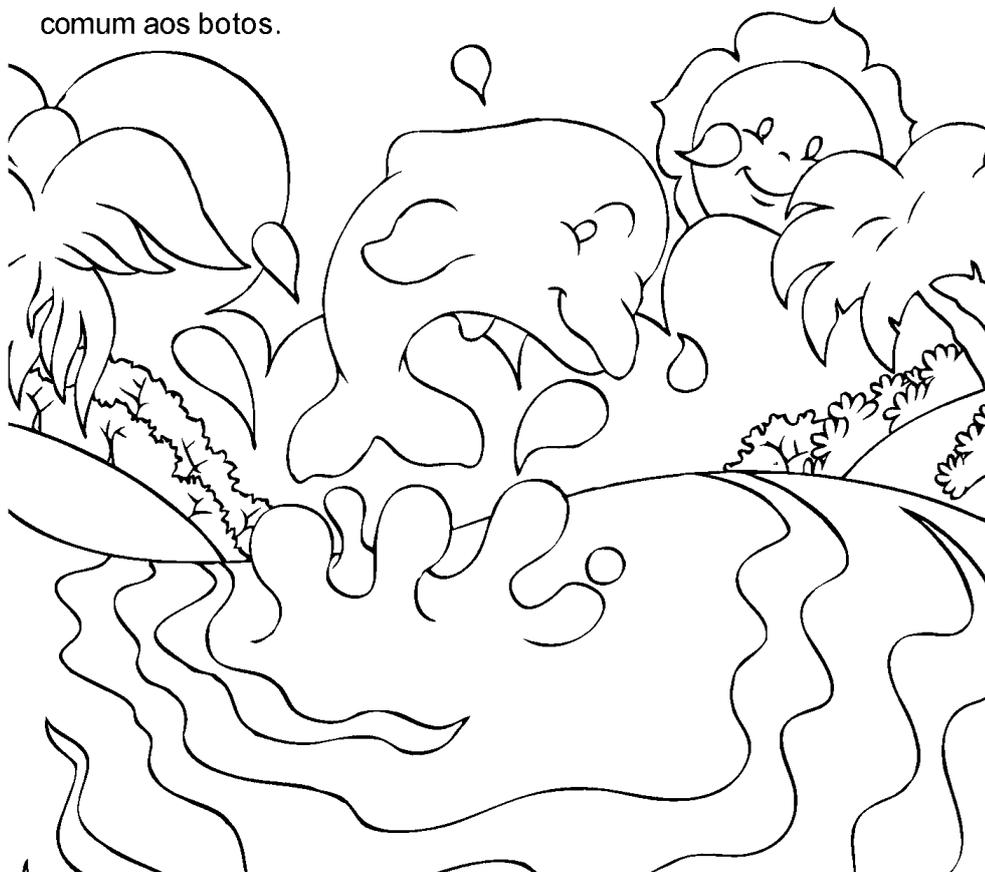
BOTO

Conta a lenda que no início da noite, o Boto transforma-se em um belo rapaz, forte, alto, bronzado, vestido de branco e muito perfumado.

Com um jeito misterioso, o rapaz (Boto) chega nos bailes, dança, bebe, encanta as moças e escolhe a mais bonita. De madrugada, ele desaparece misteriosamente.

Dizem que quando desaparece é porque ganhou novamente sua forma de boto e mergulhou profundamente.

Quando está na forma humana, usa sempre um chapéu para que ninguém veja a abertura que tem na sua cabeça, comum aos botos.



- Após a leitura do texto, elabore uma frase sobre o que entendeu da lenda e registre no caderno e em seguida faça um desenho bem bonito e colorido.

- Agora observe o caça palavras, procure o nome dos animais e registre no seu caderno.

CAÇA-PALAVRAS

11

Como o Boto, temos muitos animais que vivem na água:
O Peixe, a Baleia, o Tubarão, o Camarão, o Polvo...
Procure no caça-palavras os nomes em destaque:

A S D R T C P E I X E O
E R T U B A R A O G H J
G R A D H M A Z U L M N
D A Q E B A L E I A I R
P Z A S E R R P E S S O
V B O T O A R A B N H U
J A M A P O L V O T F R
E R U A V E S D F G H J



- Observe o quadrinho e responda as questões:



- 1- O que é o Boto-Rosa?
- 2- Onde ele vive?
- 3- O que ele gosta de comer?
- 4- Na sua opinião, qual o motivo da minhoca querer nadar com o Boto?

25/08: Língua Portuguesa/História- (utilize seu caderno).

- Registre no caderno a canção "Marcha Soldado" e em seguida cante com a criança.

MARCHA, SOLDADO

MARCHA, SOLDADO,
CABEÇA DE PAPEL,
SE NÃO MARCHA DIREITO,
VAI PRESO NO QUARTEL.

O QUARTEL PEGOU FOGO,
FRANCISCO DEU SINAL.
ACODE, ACODE, ACODE
A BANDEIRA NACIONAL.



- Agora circule, no texto, as palavras: SOLDADO, CABEÇA, QUARTEL, FOGO, BANDEIRA.

- Leia o texto a seguir para a criança:

DUQUE DE CAXIAS É O PATRONO DO EXÉRCITO BRASILEIRO QUE LUTOU E DEFENDEU O NOSSO PAÍS E AOS 20 ANOS JÁ ERA CAPITÃO. A DATA 25 DE AGOSTO, DIA DE SEU ANIVERSÁRIO FOI ESCOLHIDA COMO DIA DO SOLDADO EM SUA HOMENAGEM.

- Que dia comemoramos o Dia do Soldado:
 - () 20 de Agosto.
 - () 10 de Setembro.
 - () 25 de Agosto.
- Qual o nome do patrono de Exército Brasileiro?
- Faça um desenho bem bonito sobre o Dia do Soldado.

26/08: Matemática- (utilize seu caderno).

NOME: _____

CALCULANDO COM O URUPIRA

$4+2=$

$5+1=$

$1+1=$

$3+0=$

$2+2=$

$5+5=$

$6+2=$

$3+3=$

$5+3=$

$3+2=$

$4+4=$



- Língua Portuguesa

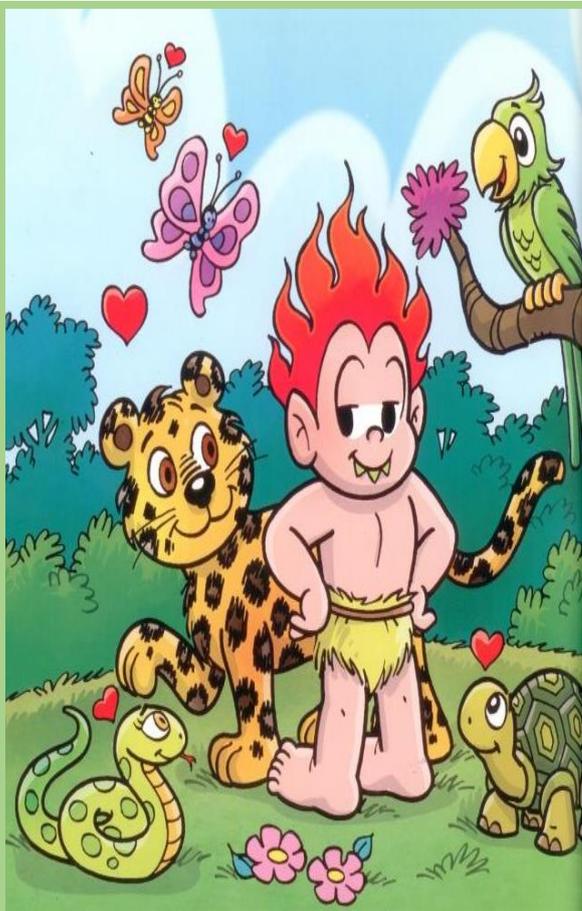
É importante lembrar que todas as atividades devem ser registradas no caderno.

***Atividades 1 e 2** - Realize a leitura da lenda e siga o que está sendo solicitado na proposta.

O CURUPIRA

DIZ A LENDA QUE O CURUPIRA VIVE NAS FLORESTAS E É O PROTETOR DAS ÁRVORES E DOS ANIMAIS. SEGUNDO A CRENÇA POPULAR, ELE SE PARECE COM UM MENINO, TEM OS CABELOS VERMELHOS E ARREPIADOS E OS PÉS VOLTADOS PARA TRÁS.

AO PERCEBER CAÇADORES OU DEVASTADORES DA MATA, O CURUPIRA PREPARA ARMADILHAS, DEIXANDO COMO RASTRO SEUS PÉS AO CONTRÁRIO, QUE ENGANAM OS CAÇADORES E FAZ COM QUE SE PERCAM NA SELVA. O CURUPIRA NÃO PERDOA AQUELES QUE MATAM ANIMAIS INDEFESOS OU AS FÊMEAS PRENHAS. PARA ELES, SUA PUNIÇÃO É SEMPRE SEVERA.



1. AJUDE CURUPIRA A ENCONTRAR NA ÁRVORE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



2. QUAIS LETRAS NÃO FAZEM PARTE DO NOME CURUPIRA.

***Atividade 3** - Primeiro, leia as palavras do quadro. A seguir, observe cada frase com a criança e oriente-a para que as lacunas sejam preenchidas de acordo com as informações fornecidas na lenda.

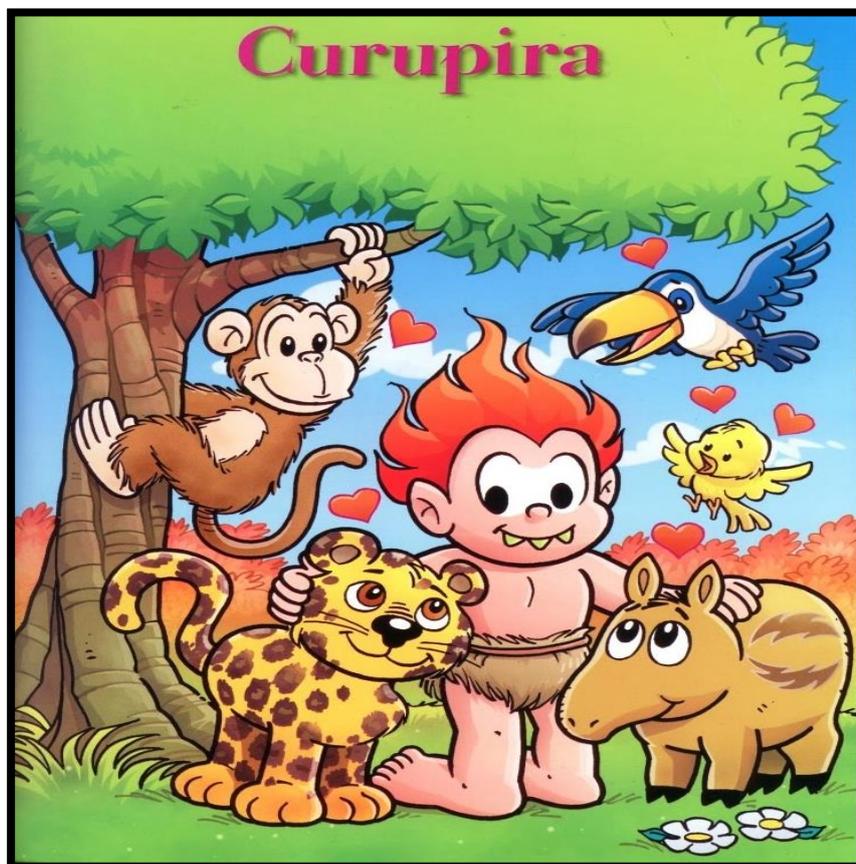
3. COMPLETE O TEXTO USANDO AS PALAVRAS DO QUADRO ABAIXO:

CURUPIRA MATAS ANIMAIS
CAÇADORES VERMELHOS PÉS



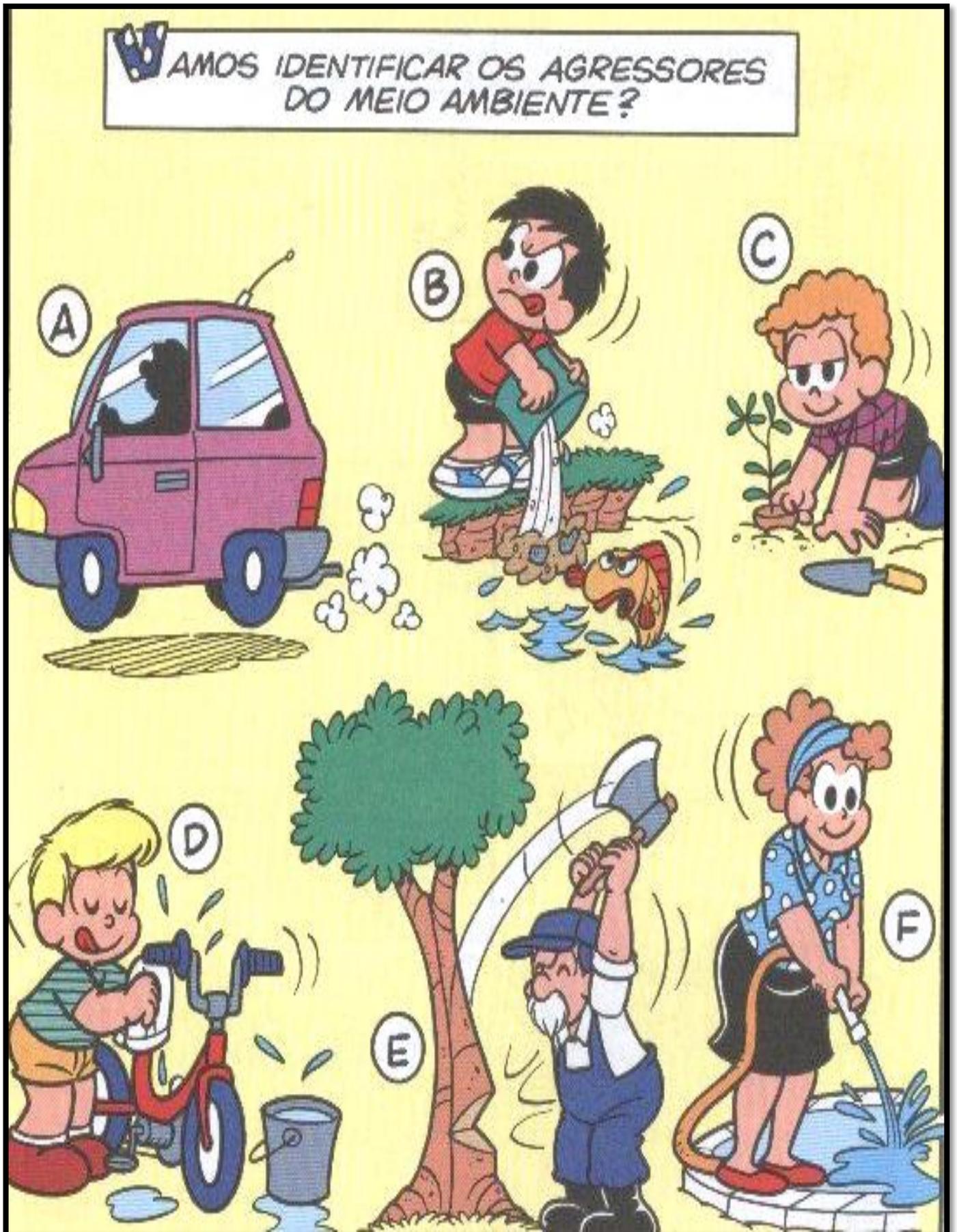
O _____ É UM MENINO QUE VIVE NAS _____.
ELE É AMIGO DOS _____ E PROTEGE TODA A FLORESTA
DE _____.
O CURUPIRA TEM CABELOS _____ E OS _____
VIRADOS PARA TRÁS.

- 27/08 - Ciências Naturais/Geografia/Ens Religioso



CURUPIRA É UM DEFENSOR DO MEIO AMBIENTE. FAÇA TAMBÉM A SUA PARTE!

***Atividade 1** - Observe as imagens e identifique as atitudes que prejudicam o meio ambiente, fazendo o registro das letras correspondentes no caderno.



***Atividade 2** - Leia o enunciado e peça que a criança faça o desenho das latas de lixo de acordo com o exemplo, seguindo o padrão de cores e a devida identificação. Depois, solicite que construa a tabela no caderno e preencha corretamente. Continue, já comecei...

RELACIONE A COLUNA A COM A COLUNA B E AJUDE O CASCAO E A MARIA CASCUA A ENCONTRAREM O RECIPIENTE ADEQUADO AOS TIPOS DE LIXO!

A		B	
B			
C			
D			

COLUNA A	COLUNA B
A	4

- 28/08 - Língua Portuguesa/Matemática

***Atividades 1 e 2** - Realize a leitura, apontando palavra por palavra. A seguir, siga o que está sendo solicitado.

POÇÃO DE BELEZA DA CUCA



INGREDIENTES:

3 PATAS DE ARANHA
2 ASAS DE BARATA
4 MORCEGOS
1 FRASCO DE PERFUME
20 PÉTALAS DE FLORES

MODO DE FAZER:

MISTURE TUDO EM UM CALDEIRÃO, DEIXE FERVER E COLOQUE EM UM FRASCO DE CRISTAL PARA USAR A POÇÃO. ELA SÓ FUNCIONARÁ SE FOR FEITA EM NOITE DE LUA CHEIA.

1 - DE QUEM É A POÇÃO DE BELEZA?
ESCREVA O NOME DELA ABAIXO:

2 - O TEXTO “POÇÃO DE BELEZA DA CUCA” É UMA:

() TRAVA-LÍNGUA () RECEITA () BILHETE

***Atividade 3** - Leia o enunciado e releia a lista de ingredientes. Ofereça material manipulável para auxiliar a criança na resolução de cada item, caso considere necessário.

3 - CALCULE, OBSERVANDO A QUANTIDADE DE CADA INGREDIENTE:

A) PATAS DE ARANHA + ASAS DE BARATA =

B) PATAS DE ARANHA + MORCEGOS =

C) PÉTALAS DE FLORES + PATAS DE ARANHA =

D) PÉTALAS DE FLORES + MORCEGOS =

E) PATAS DE ARANHA + ASAS DE BARATA + MORCEGOS + PÉTALAS DE FLORES =

***Atividade 4** – Após a leitura do texto, pedir que a criança faça o desenho da Cuca do jeitinho dela numa folha à parte ou no próprio caderno. Finalize com uma linda pintura!

A CUCA – TARSILA DO AMARAL

A Cuca é uma personagem conhecida do folclore brasileiro. É representada por uma velha bruxa com cabeça de jacaré que possui uma voz assustadora. De acordo com a lenda, a Cuca assusta e pega as crianças que não obedecem a seus pais.



Tarsila do Amaral nasceu em 1 de setembro de 1886 e foi uma das mais importantes artistas da Arte Moderna brasileira.



"A Cuca", pintura de Tarsila do Amaral (obra produzida em 1924).

MOMENTO DO ARTISTA – FAÇA DO SEU JEITO!

