

UME _____

NOME _____

Nº _____ TURMA _____ PROFESSOR (A) _____



Djanira da Motta e Silva

LÍNGUA PORTUGUESA

AS ATIVIDADES DE NÚMERO 1 A 9 FORAM ELABORADAS COM BASE NO PROJETO "ERA MEU, AGORA É SEU", DO LIVRO "DA ESCOLA PARA O MUNDO" (EDITORA ÁTICA), INTEGRANTE DO PLANO NACIONAL DO LIVRO DIDÁTICO - PNLD.

ATIVIDADE 1

VAMOS TRATAR DE BRINQUEDOS. ESCREVA EM SEU CADERNO UMA LISTA COM OS BRINQUEDOS QUE VOCÊ ACHA QUE AS CRIANÇAS MAIS GOSTAM DE GANHAR.

ATIVIDADE 2

ESCREVA EM SEU CADERNO O NOME DOS BRINQUEDOS QUE APARECEM NA IMAGEM



ATIVIDADE 3

QUANTOS BRINQUEDOS APARECEM NA **ATIVIDADE 2**? RESPONDA EM SEU CADERNO.

ATIVIDADE 4

DESAFIO: QUANTAS RODAS TEM O CAMINHÃO DE BRINQUEDO DA **ATIVIDADE 2**? (LEMBRE QUE HÁ RODAS NOS 2 LADOS DO CAMINHÃO...) RESPONDA EM SEU CADERNO.

ATIVIDADE 5

ESCREVA EM SEU CADERNO QUAL É O NOME DO BRINQUEDO OU BRINCADEIRA EM CADA CENA?





ATIVIDADE 6

VOCÊ TEM ALGUM BRINQUEDO FEITO DE PLÁSTICO, MADEIRA, METAL (ARAME, LATA, ETC.), BARRO, VIDRO, COURO, TECIDO OU PAPEL (PAPELÃO, JORNAL, ETC.)?

ESCREVA, NO SEU CADERNO, O NOME DO SEU BRINQUEDO, COMO ELE É, DE QUEM GANHOU E OUTRAS COISAS QUE QUEIRA CONTAR SOBRE ELE.

ATIVIDADE 7

OBSERVE A COMPARAÇÃO ENTRE DUAS MANEIRAS DE PRODUZIR BRINQUEDOS:

**EM UMA
FÁBRICA:**



DE FORMA ARTESANAL:



QUAIS DIFERENÇAS VOCÊ PODE PERCEBER ENTRE AS DUAS MANEIRAS DE PRODUZIR BRINQUEDOS? ESCREVA EM SEU CADERNO.

ATIVIDADE 8

VAMOS PENSAR NO PREÇO QUE UM PRODUTO PODE TER:

UM KIT DE MASSINHA DE MODELAR CUSTA EM MÉDIA 35 REAIS. NA MESMA LOJA HÁ UM KIT DE MASSINHA QUE TRAZ NA EMBALAGEM A IMAGEM DE UM PERSONAGEM FAMOSO DA TV E CUSTA CERCA DE 90 REAIS.

A) POR QUE SERÁ QUE ESSES PRODUTOS TÃO PARECIDOS TÊM PREÇOS TÃO DIFERENTES?

B) VOCÊ SE LEMBRA DE JÁ TER PASSADO POR ALGUMA SITUAÇÃO EM QUE A DIFERENÇA DE PREÇO ERA MUITO GRANDE? SE A RESPOSTA FOR SIM, CONTE PARA UM ADULTO E PEÇA PARA QUE ELE REGISTRE EM SEU CADERNO.

LEIA O TEXTO A SEGUIR:

AS CRIANÇAS ESTÃO GANHANDO BRINQUEDOS DEMAIS?

AS CRIANÇAS ESTÃO GANHANDO BRINQUEDOS DEMAIS?
ENQUANTO O COMÉRCIO USA SUAS MELHORES ESTRATÉGIAS
PARA VENDER OS BRINQUEDOS QUE SOBRARAM DO NATAL, OUTROS
TÊM UMA PREOCUPAÇÃO DIFERENTE: FAZER CAMPANHA CONTRA
O EXCESSO DE BRINQUEDOS COMPRADOS PARA AS CRIANÇAS.

ADAPTADO DE: **BBC – BRASIL**. DISPONÍVEL EM: <www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/12/131225_brinquedos_crianças_1k>.
ACESSO EM: 2 NOV. 2017.

ATIVIDADE 9

PENSE E RESPONDA NO CADERNO:

A) VOCÊ GOSTARIA DE GANHAR UM BRINQUEDO USADO DE UM AMIGO? POR QUÊ?

B) SE VOCÊ TIVESSE MUITOS BRINQUEDOS, O QUE FARIA COM AQUELES QUE ESTÃO GUARDADOS, DOS QUAIS NEM SE LEMBRA MAIS?

AS ATIVIDADES DE NÚMERO 10 E 11 REFEREM-SE A BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.

BRINCAR É UMA DAS MELHORES COISAS DA VIDA, NÃO É MESMO?

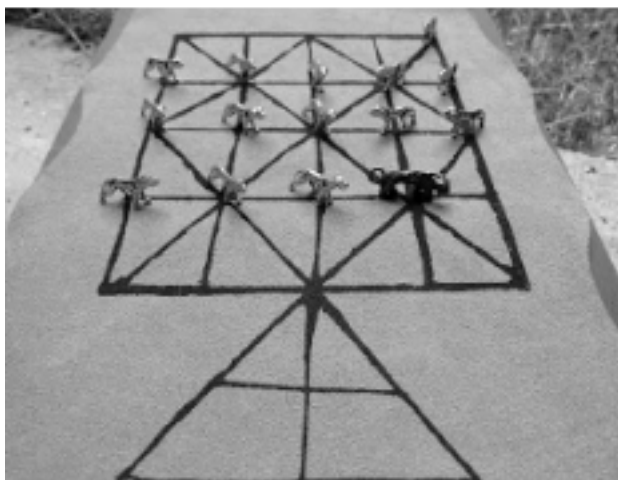
*POR ISSO, VAMOS CONTINUAR UM POUCO MAIS A CONVERSA PARA CONHECER OUTROS **BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**.*

SERÁ QUE TODO MUNDO BRINCA DA MESMA MANEIRA OU COM OS MESMOS TIPOS DE BRINQUEDOS? COMO SÃO FEITOS? SERÁ QUE AS PESSOAS DA SUA FAMÍLIA BRINCAVAM DO MESMO JEITO E COM OS MESMOS BRINQUEDOS QUE VOCÊ BRINCA HOJE EM DIA?

VOCÊ CONHECE O JOGO DA ONÇA?

É UM JOGO DE ORIGEM INDÍGENA. PODE SER JOGADO POR 2 PESSOAS.
UM JOGADOR É A ONÇA, OS OUTROS SÃO OS CACHORROS.

ONÇA E CACHORROS SE MOVIMENTAM EM UM TABULEIRO COM LINHAS.
CADA DIVISÃO NA LINHA EQUIVALE A UMA MOVIMENTAÇÃO.



COMO SE JOGA?

TRAÇA-SE UM TABULEIRO CONFORME O DAS IMAGENS, QUE PODE SER NO CHÃO, NA MADEIRA, NO PAPELÃO OU EM OUTRO MATERIAL.

AS PEÇAS PODEM SER PEDRINHAS, SEMENTES OU TAMPINHAS. 1 PEÇA SERÁ A ONÇA E AS OUTRAS 14 PEÇAS SERÃO OS CACHORROS, SENDO 15 PEÇAS NO TOTAL.

VENCE O JOGO QUEM CAPTURAR 5 CACHORROS (SE VOCÊ FOR A ONÇA) OU ENCURRALAR A ONÇA (SE VOCÊ ESTÁ JOGANDO COM OS CACHORROS).

ATIVIDADE 10

VAMOS PREENCHER A FICHA DO JOGO DA ONÇA? VOLTE ÀS REGRAS PARA REGISTRAR AS PRINCIPAIS INFORMAÇÕES DO JOGO. ASSIM FICA MAIS FÁCIL EXPLICAR PARA ALGUÉM. VAMOS LÁ?

COPIE A FICHA A SEGUIR NO CADERNO PARA PREENCHÊ-LA.

NÚMERO DE PARTICIPANTES	
PEÇAS	
GANHA QUEM	

ATIVIDADE 11

CONSTRUA O TABULEIRO DO JOGO PARA JOGAR OUTRAS VEZES COM QUEM QUISER OU ATÉ LEVAR PARA A ESCOLA. CHAME SUA FAMÍLIA PARA AJUDAR! VOCÊ PODERÁ UTILIZAR QUALQUER MATERIAL DISPONÍVEL.

ATIVIDADE 12

DE QUAIS BRINCADEIRAS EM GRUPO VOCÊ GOSTA DE PARTICIPAR? FAÇA UMA LISTA EM SEU CADERNO.

ATIVIDADE 13

ESCREVA A LISTA ABAIXO EM SEU CADERNO E CIRCULE SOMENTE AS BRINCADEIRAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA:

PEGA-PEGA
PULAR CORDA
ESCONDE-ESCONDE
AMARELINHA
ELÁSTICO
CABRA-CEGA

OBSERVE A OBRA DE ARTE DE IVAN CRUZ COM MUITA ATENÇÃO PARA REALIZAR AS ATIVIDADES 14 E 15:



ATIVIDADE 14

QUAIS BRINCADEIRAS VOCÊ CONSEGUE ENCONTRAR NA OBRA DO IVAN CRUZ? FAÇA UMA LISTA EM SEU CADERNO.

ATIVIDADE 15

ESCOLHA UMA DAS BRINCADEIRAS PRESENTES NA OBRA PARA DESENHAR EM SEU CADERNO. NÃO ESQUEÇA DE ESCREVER O NOME DELA.

CONHEÇA IVAN CRUZ, O ARTISTA PLÁSTICO CRIADOR DA OBRA QUE UTILIZAMOS

ELE NASCEU EM 1947 NOS SUBÚRBIOS DO RIO DE JANEIRO E BRINCAVA PELAS RUAS DE SEU BAIRRO COMO TODA CRIANÇA...

APESAR DE AMANTE DA ARTE, ENVEREDOU-SE PELO CAMINHO DO DIREITO E FORMOU-SE EM 1970, MAS NUNCA DEIXANDO DE LADO A PINTURA, O QUE MOSTROU FREQUENTANDO A SOCIEDADE BRASILEIRA DE BELAS ARTES NOS ANOS 60 E COM VISITAS CONSTANTES AO MUSEU DE ARTE MODERNA E AO MUSEU NACIONAL DE BELAS ARTES.

ATIVIDADE 16

AGORA, QUE TAL ENTREVISTAR AS PESSOAS DA SUA FAMÍLIA E PERGUNTAR QUAIS BRINCADEIRAS MAIS GOSTAVAM QUANDO CRIANÇAS?

ESCREVA NO CADERNO O NOME DE CADA UM E REGISTRE A RESPOSTA.

MATEMÁTICA

OBSERVE O CALENDÁRIO DE 2020:

CALENDÁRIO - 2020

Janeiro							Fevereiro							Março							Abril						
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4							1											1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	29	30	31					26	27	28	29	30		

Maio							Junho							Julho							Agosto						
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2		1	2	3	4	5	6				1	2	3	4						1	
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29
31																					30	31					

Setembro							Outubro							Novembro							Dezembro							
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	
			1	2	3	4				1	2	3		1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	29	30						27	28	29	30	31			

UMA SEMANA TEM 7 DIAS. O NOME DOS DIAS DA SEMANA SÃO:

DOMINGO
SEGUNDA-FEIRA
TERÇA-FEIRA
QUARTA-FEIRA
QUINTA-FEIRA
SEXTA-FEIRA
SÁBADO

QUANDO REALIZAR UMA TAREFA SUGERIDA, CONSULTE O CALENDÁRIO E ANOTE A DATA NO CADERNO.

LEMBRE-SE: UMA DATA TEM QUE TER DIA, MÊS E ANO. NESSE CASO, COLOQUE TAMBÉM O DIA DA SEMANA.

POR EXEMPLO: 22 DE ABRIL DE 2020

QUARTA-FEIRA

ATIVIDADE 1

RESPONDA NO CADERNO:

- A)** QUE DIA É HOJE? (RESPONDA O DIA, MÊS E ANO)
- B)** QUAL DIA DA SEMANA É HOJE?
- C)** QUE DIA FOI ONTEM?
- D)** QUE DIA SERÁ AMANHÃ?
- E)** QUAL O DIA DA SEMANA EM QUE ESTÁ O DIA 1º DE ABRIL?

ATIVIDADE 2

VOCÊ JÁ PERCEBEU QUE ALGUNS DIAS DA SEMANA TÊM A PALAVRA “FEIRA” NO NOME? RESPONDA E REGISTRE NO CADERNO: QUAIS OS 2 DIAS DA SEMANA QUE NÃO TÊM A PALAVRA FEIRA NO NOME?

ATIVIDADE 3

OBSERVE O CALENDÁRIO 2020 E LEIA:

- UM ANO TEM 12 MESES.

- O NOME DOS MESES SÃO

JANEIRO	MAIO	SETEMBRO
FEVEREIRO	JUNHO	OUTUBRO
MARÇO	JULHO	NOVEMBRO
ABRIL	AGOSTO	DEZEMBRO

RESPONDA E ANOTE SUAS RESPOSTAS NO CADERNO:

- A)** EM QUE MÊS ESTAMOS?
- B)** QUAL O NOME DO PRIMEIRO MÊS DO ANO?
- C)** QUAL O NOME DO QUARTO MÊS?
- D)** EM QUE DIA, MÊS E ANO VOCÊ NASCEU?
- E)** EM QUAL DIA DA SEMANA É O SEU ANIVERSÁRIO NESTE ANO?

ATIVIDADE 4

A) POR QUE É TÃO IMPORTANTE USAR O CALENDÁRIO?

B) VOCÊ CONHECE OUTROS FORMATOS DE CALENDÁRIO. EXPLIQUE BREVEMENTE EM SEU CADERNO.

C) FAÇA NO CADERNO UM CALENDÁRIO PARA O MÊS DE ABRIL (DE PREFERÊNCIA, DIFERENTE DO QUE FOI APRESENTADO)

ATIVIDADE 5

É IMPORTANTE ORGANIZARMOS O NOSSO DIA! IMAGINE QUE VOCÊ TEM ESSAS ATIVIDADES PARA FAZER AMANHÃ. O QUE PODE FAZER DE MANHÃ? E À TARDE? E À NOITE?

COPIE A TABELA NO CADERNO E ANOTE O QUE PODE FAZER EM CADA PERÍODO.

QUINTA-FEIRA

MANHÃ
TARDE
NOITE

TELEVISÃO

ESTUDO

JOGOS

ATIVIDADE 6

SUELI COMEÇOU A DESENHAR ALGUMAS FIGURAS SEGUINDO UM PADRÃO QUE ESCOLHEU. COPIE EM SEU CADERNO A RESPOSTA CERTA PARA A SEGUINTE PERGUNTA:

QUAL É O PADRÃO QUE ELA USOU?



- (A) QUADRADO, CÍRCULO
- (B) TRIÂNGULO, CÍRCULO
- (C) QUADRADO, TRIÂNGULO
- (D) TRIÂNGULO, QUADRADO

ATIVIDADE 7

COPIE AS FIGURAS NO CADERNO E PINTE, SEGUINDO UM PADRÃO ESTABELECIDO POR VOCÊ.



ATIVIDADE 8

UMA BOA EXPERIÊNCIA: A PIMENTA FUGITIVA

MÃO NA MASSA! FAÇA COM UM ADULTO!

MATERIAL:

- ÁGUA
- UM PRATO FUNDO
- PIMENTA-DO-REINO EM PÓ
- SABÃO LÍQUIDO

PROCEDIMENTO:

COLOQUE UM POUCO DE ÁGUA NO PRATO. POLVILHE A PIMENTA SOBRE A ÁGUA ATÉ COBRIR A SUPERFÍCIE.

MOLHE LEVEMENTE A PONTA DE UM DEDO COM UMA GOTINHA DE SABÃO LÍQUIDO. EM SEGUIDA, TOQUE A SUPERFÍCIE DA ÁGUA COM A PONTA DO DEDO.

QUANDO CHEGAR AO ÚLTIMO PASSO, VOCÊS VÃO NOTAR QUE A PIMENTA SE AFASTA RAPIDAMENTE DO LUGAR ONDE O DEDO COM SABÃO FOI INSERIDO. PARTE DA PIMENTA VAI PARA O FUNDO DO PRATO, ENQUANTO OUTRA IRÁ EM DIREÇÃO ÀS BORDAS.

POR QUE VOCÊ ACHA QUE ISSO ACONTECE? (PENSE, DÊ SUAS IDEIAS, REGISTRE-AS NO CADERNO COM AJUDA DE UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE E SÓ DEPOIS LEIA O TEXTO A SEGUIR)

PARECE MÁGICA, MAS NÃO É! POR QUE ISSO ACONTECE?

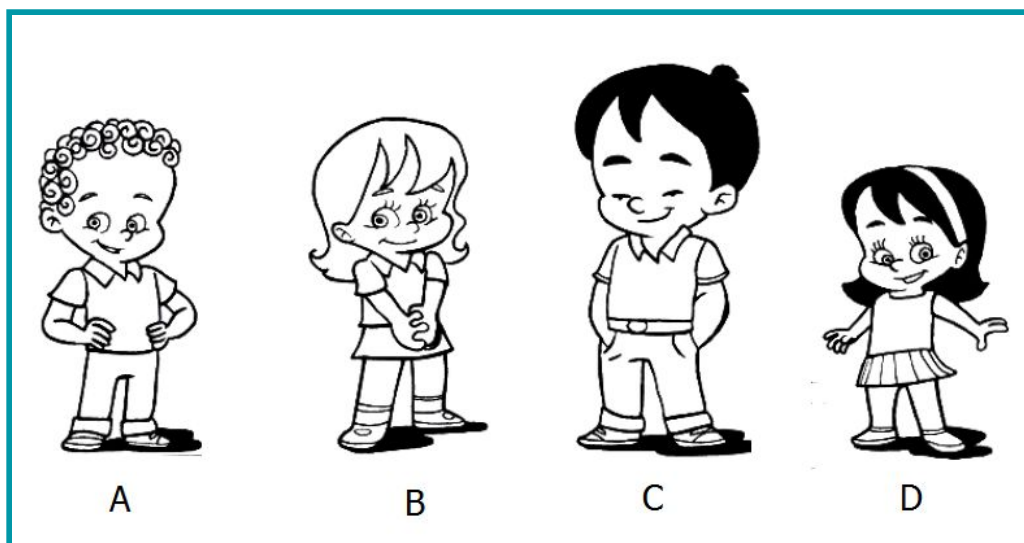
A PIMENTA BOIA NA ÁGUA PORQUE HÁ UMA PELÍCULA (COMO SE FOSSE UMA "CAPINHA PROTETORA") QUE NÃO A DEIXA AFUNDAR. QUANDO COLOCAMOS O DEDO COM SABÃO, ELE QUEBRA ESSA PELÍCULA, E A PIMENTA CONSEGUE AFUNDAR E SE MISTURAR COM A ÁGUA. O VÍRUS TEM UMA "CAPINHA" DE GORDURA MUITO PARECIDA COM ESSA E, QUANDO O SABÃO ENTRA EM CONTATO COM ELA, ESSA "CAPINHA" É DESTRUÍDA E ELE DEIXA DE EXISTIR.

CONTE COM A AJUDA DE UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE PARA LER A EXPLICAÇÃO

SE PENSAR NAS DOENÇAS TRANSMITIDAS POR BICHINHOS MUITO PEQUENOS E QUE ESTÃO NOS OBJETOS E NAS NOSSAS MÃOS, VEJA SÓ O PODER DO SABÃO COM ÁGUA. ENTÃO, LAVE SEMPRE AS MÃOS !!!

ATIVIDADE 9

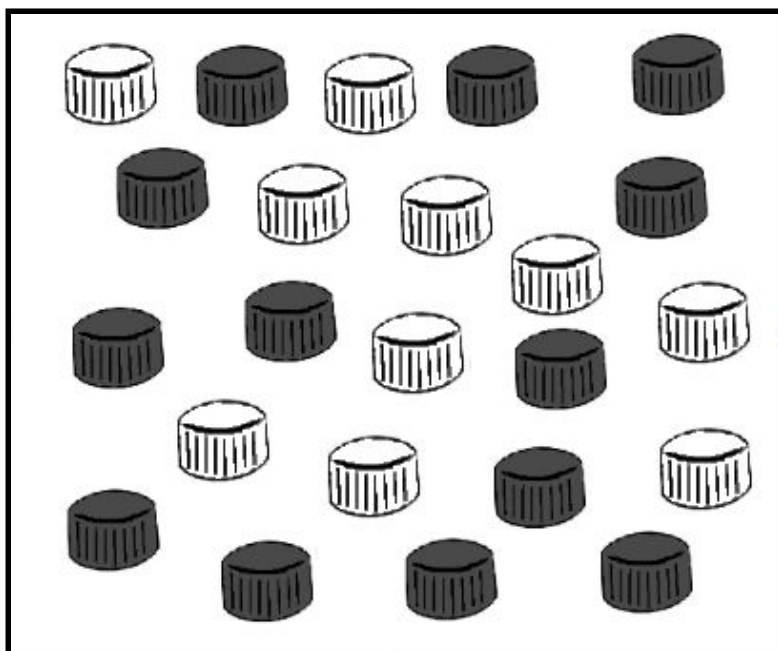
DESAFIO!!! QUEM É QUEM?



- ANA É MAIS BAIXA QUE PAULO E MAIS ALTA QUE MARINA.
- JOÃO NÃO É O MAIS ALTO DA TURMA.
- MARINA É MAIS BAIXA QUE ANA.
- PAULO É O MAIS ALTO DA TURMA.

ATIVIDADE 10

OLHE AS TAMPINHAS QUE ESTÃO NO QUADRO.



A) VOCÊ ACHA QUE HÁ MAIS TAMPINHAS ESCURAS OU CLARAS?

- AGORA, CONTE E RESPONDA NO CADERNO:

B) QUANTAS SÃO AS CLARAS?

C) E AS ESCURAS?

D) O QUE HÁ MAIS: TAMPINHAS CLARAS OU ESCURAS?

ATIVIDADE 11

COPIE A TABELA NO CADERNO E REGISTRE QUANTOS GARFOS E QUANTAS COLHERES HÁ NA SUA CASA.

GARFOS	COLHERES

RESPONDA NO CADERNO:

- A) QUANTOS SÃO OS GARFOS?
- B) QUANTAS SÃO AS COLHERES?
- C) HÁ A MESMA QUANTIDADE DE GARFOS E COLHERES?
- D) O QUE HÁ MAIS: GARFOS OU COLHERES?
- E) QUANTOS (AS) A MAIS?

ATIVIDADE 12

EXPERIMENTANDO...

VAMOS FAZER UM BILBOQUÊ:

MATERIAL: GARRAFA PET FITA ADESIVA BARBANTE PAPEL TESOURA IMPORTANTE: PEÇA SEMPRE A AJUDA DE UM ADULTO PARA CORTAR A GARRAFA PET	COMO FAZER: - CORTE A GARRAFA PET AO MEIO E COLE FITA ADESIVA NA BORDA, PARA NÃO MACHUCAR O DEDO; - FAÇA UM BOLINHA DE PAPEL AMASSADO E PASSE FITA ADESIVA EM VOLTA DELA, PARA DEIXÁ-LA FIRME; - PRENDA UMA DAS PONTAS DO BARBANTE NA BOLINHA E OUTRA DENTRO DA GARRAFA; - JOGUE O BILBOQUÊ PARA CIMA, SEM SOLTÁ-LO. TENDE FAZER A BOLINHA CAIR DENTRO DO BRINQUEDO.
---	---

FONTE: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/construir/175-bilboque>

ATIVIDADE 13

OBSERVE A IMAGEM E, DEPOIS, RESPONDA NO CADERNO.

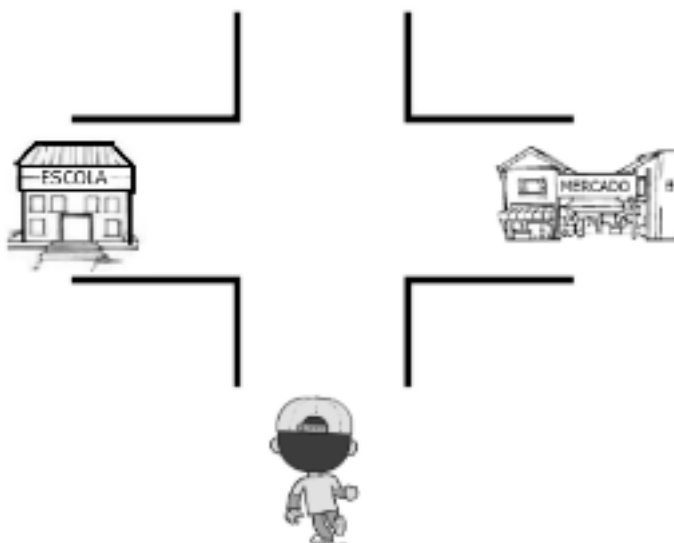


IMAGEM ADAPTADA DO CADERNO 1 DO EMAI

SE ZEZINHO SEGUIR EM FRENTE E VIRAR À ESQUERDA, A QUE LUGAR ELE IRÁ CHEGAR? À ESCOLA OU AO MERCADO?

ATIVIDADE 14

VAMOS BRINCAR DE DETETIVE? ESCREVA EM SEU CADERNO SOMENTE OS NÚMEROS DESAPARECIDOS.

0	1	2	3		5	6	7	8	
10	11		13	14	15		17	18	19
	21	22		24		26	27		29

ATIVIDADE 15

VAMOS JOGAR?!

JOGO: PINTANDO O SETE

JOGO ADAPTADO DO CADERNO DE JOGOS DO PNAIC 2014

MATERIAL:

- 2 DADOS NUMERADOS DE 1 A 6.
- LÁPIS DE COR.
- FOLHA COM OS NÚMEROS PARA SEREM RISCADOS E OS "SETES" PARA SEREM PINTADOS (UM PARA CADA PARTICIPANTE).

NÚMERO DE JOGADORES: 2 OU MAIS.

REGRAS:

- O PRIMEIRO JOGADOR LANÇA OS DOIS DADOS, SOMA OS PONTOS OBTIDOS E RISCA O NÚMERO OBTIDO NA SUA FOLHA. SE O TOTAL FOR 7, DEVERÁ PINTAR UM DOS SETES DA SUA FOLHA.
- OS PRÓXIMOS JOGADORES DEVERÃO FAZER O MESMO.
- CASO O JOGADOR OBTENHA, EM UMA JOGADA, UM TOTAL QUE JÁ FOI RISCADO, DEVERÁ PASSAR A VEZ.

- GANHA O JOGO QUEM CONSEGUIR RISCAR TODOS OS NÚMEROS PRIMEIRO.
- O JOGADOR QUE PINTAR TODOS OS "SETES" SAI DO JOGO.

