

PREFEITURA MUNICIPAL DE PINHÃO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA



ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NÃO PRESENCIAIS
1º ANO

Escola: _____

Professor (a): _____

Recado **IMPORTANTE** para os pais/responsáveis

1. Organize um espaço e um **horário apropriados** para a criança fazer as **tarefas**.
2. **JAMAIS** faça a **tarefa** pela a **criança** ou permita que outros o façam (avós, empregada, irmão mais velho, amigo). A **lição** é de seu **filho** e não sua, portanto, ele tem um **compromisso** e não você. Deixe-o fazendo a sua **tarefa** e vá fazer algo seu. Ele precisa sentir que o momento da **tarefa** é dele.
3. **Troque ideias** ou **formule perguntas** para ajudar no raciocínio, mas só se for requisitado. Não dê respostas, faça perguntas, provoque o raciocínio.
4. Diga “**tente novamente**” diante da queixa. Refaça. Recomece. Caso seu filho perceba que errou, incentive-o a buscar o acerto ou uma nova resposta. Demonstre com exemplos que você costuma fazer isso.
5. Demonstre que você confia em seu filho, respeita suas iniciativas e seus limites e conhece suas possibilidades.
6. Oriente, a correção fica a cargo do professor. Importante: **não vale apagar o erro de seu filho**. Quem deve fazer isso é o professor. Aponte os erros (torne o erro construtivo).
7. Torne o erro construtivo. Errar faz parte do processo de aprender (e de viver!). Converse, enfatizando a importância de reconhecermos os nossos erros e aprendermos com eles. Conte histórias suas que estão relacionadas a equívocos/erros.
8. Estimule atividades que usem a leitura, como ler uma receita para cozinhar junto ao seu filho, jogos, livros emprestados da escola, etc.
9. Fique atento às datas de retirada e entrega das atividades na escola.
10. Em caso de dúvidas entre em contato com os professores, equipe gestora ou secretaria da escola da criança nos seguintes contatos:

COM AJUDA DE ALGUÉM, LEIA O TEXTO ABAIXO:

COMPLETE A CRUZADINHA

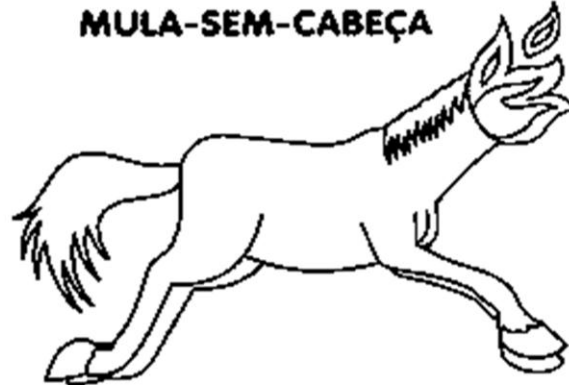
DIA DO FOLCLORE – 22 DE AGOSTO

NO DIA 22 DE AGOSTO COMEMORAMOS O FOLCLORE BRASILEIRO. FOLCLORE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.

OBSERVE ESTES PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE E PINTE-OS.



IARA



MULA-SEM-CABEÇA



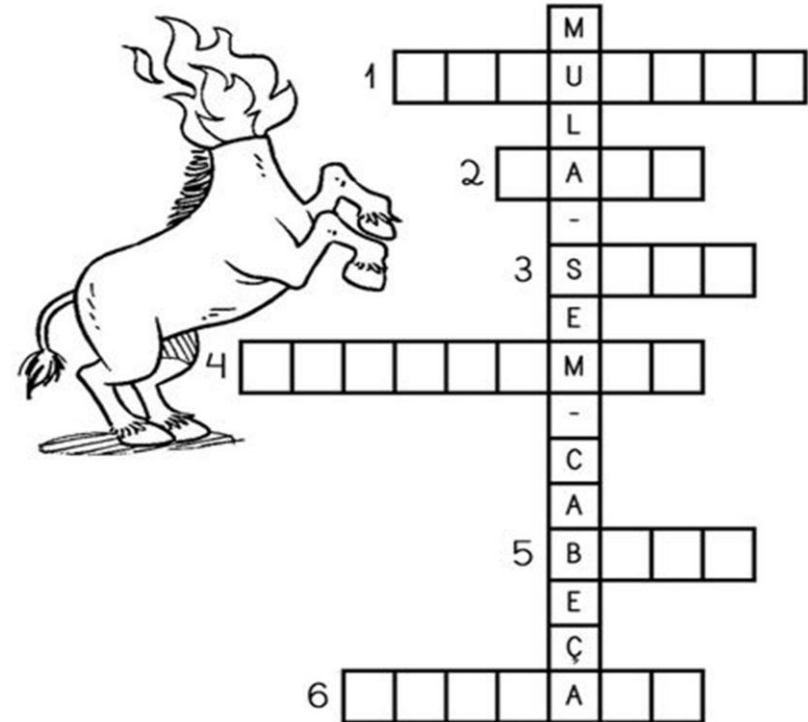
SACI-PERERÊ



NEGRINHO DO PASTOREIRO



CURUPIRA



O SACI

ISABEL CRISTINA SILVEIRA SOARES

O SACI TREPOU NA TRAVE
COM TRAVESSURA E TRAQUINAGEM
TRAVESSO E TRAQUINAS
TROCOU TRAQUES TRAVADOS
COM TRÊS TROVADORES
QUE TRAZIAM O TRUQUE
DA TRAVE TRINCADA.



1) COPIE EM SEU CADERNO AS
PALAVRAS QUE COMEÇAM COM
TRA, TRE, TRI, TRO, TRU, SEPARANDO-AS
EM COLUNAS.

ESCREVA UMA FRASE COM A PALAVRA **SACI**

MARQUE A RESPOSTA CERTA.

O QUE SIGNIFICA TRAQUINAS:

- () ARTEIRO; IRREQUIETO; ESTOUVADO.
- () AMBICIOSO; INVEJOSO.
- () BONDOSO; LEAL; QUIETO.




REESCREVA AS FRASES TROCANDO OS DESENHOS
POR PALAVRAS.


A  COLOCOU O  DENTRO DA  .

O  JOGOU CINZAS NA  DA  .

COMPLETE OS ESPAÇOS COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO ABAIXO:



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.



O HOMEM VIRA _____ TODA VEZ QUE NASCE UM MENINO DEPOIS DE SETE FILHAS.
 ELE APARECE EM SEXTA-FEIRA DE _____ CHEIA.
 O LOBISOMEM É _____ E TEM _____ NO LUGAR DE UNHAS.

- PÉS PELUDO CURUPIRA LUA MATAS VERMELHOS
 LOBISOMEM CACHIMBO ANIMAIS GARRAS CAÇADORES

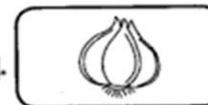
ADIVINHAÇÃO



COMPLETE E PINTE:

A) TENHO CABEÇA E DENTES, MAS NÃO SOU GENTE.

SOU O



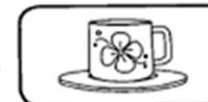
B) CAI EM PÉ E CORRE DEITADA.

É A



C) TEM ASA E NÃO VOA.

É A



LIGUE AS PALAVRAS AOS DESENHOS:



XÍCARA

CHUVA

ALHO

DENTE

CABEÇA



PÉ



COMPLETE DEPOIS TENTE LER RÁPIDO:

A  ARRANHA A 

A _____ ARRANHA A _____.

O  ROEU A ROUPA DO  DE ROMA.

O _____ ROEU A ROUPA DO _____ DE ROMA.

E A  RAIVOSA ROEU O RESTO.

E A _____ RAIVOSA ROEU O RESTO.

LEIA RÁPIDAMENTE E EM VOZ ALTA.
VOCÊ PODE FAZER UM **VÍDEO** OU UM **ÁUDIO** E
ENVIAR PARA SUA PROFESSORA OU SEU
PROFESSOR

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

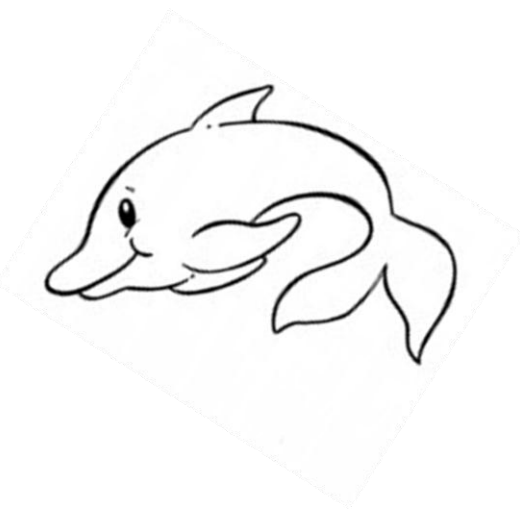


**UM PRATO DE TRIGO
PARA TRÊS TIGRES TRISTES**

→ COMPLETE COM OS NÚMEROS QUE RIMAM

		FEIJÃO COM ARROZ
		FEIJÃO NO PRATO
		REPITO OUTRA VEZ
		COMER BISCOITO
		COMER PASTÉIS

UM	DOIS	TRES
QUATRO	CINCO	SEIS
SETE	OITO	NOVE
DEZ		



COM AJUDA DE ALGUÉM, RESOLVA AS SITUAÇÕES-PROBLEMA ABAIXO:

◆ SACI TINHA 16 GORROS, MAS PERDEU EM SUAS ANDANÇAS 2 DELES. QUANTOS GORROS ELE FICOU?



◆ IARA TINHA 14 COLARES EM SUA CAIXINHA DE JÓIAS. ELA DEU 6 COLARES DESSA QUANTIDADE. COM QUANTOS COLARES ELA FICOU?



◆ EM UM CERTO POVOADO HAVIA 15 HOMENS. IARA ENFEITIÇOU 3 DELES. QUANTOS HOMENS ELA ENFEITIÇOU?

QUEBRA CUCA

FOLCLÓRICO



1. CADA PERSONAGEM FOLCLÓRICO REPRESENTA UM NUMERAL.
OS NUMERAIS SÃO: **3,5,7,8.**



→ É O MENOR DELES



→ ESTÁ ENTRE O 6 E O 8







→ ESTÁ DEPOIS DO 4.

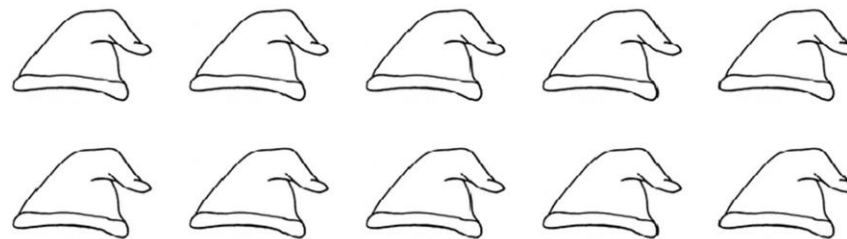


→ QUAL MEU NUMERAL?



			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

VAMOS ESCREVER OS NÚMEROS DE 0 A 9 DENTRO DOS GORROS:



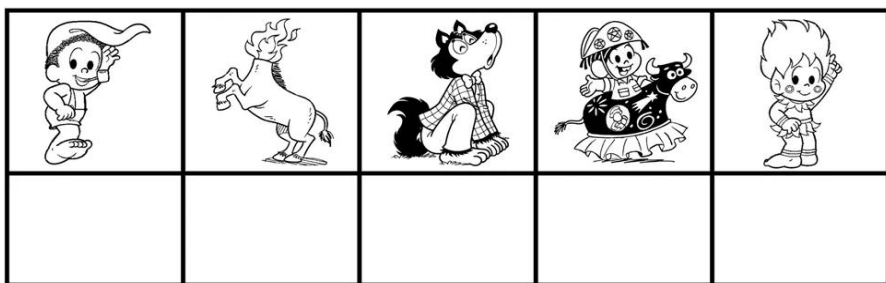
VAMOS PINTAR A QUANTIDADE INDICADA :

5									
6									
7									
8									
9									





VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!



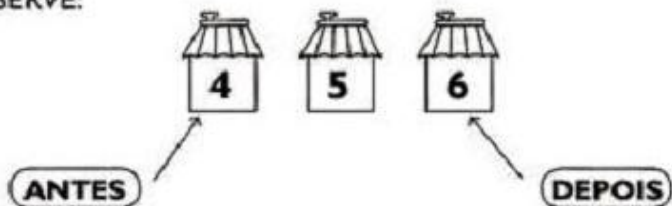
CONTANDO COM A IARA

9 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									2 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									6 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									8 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									7 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

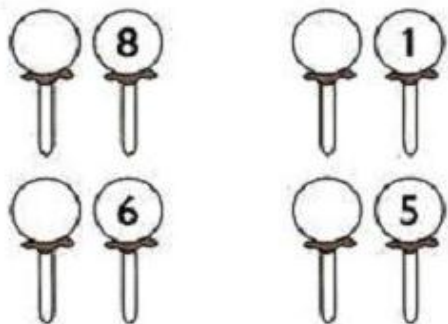


SOMOS VIZINHOS

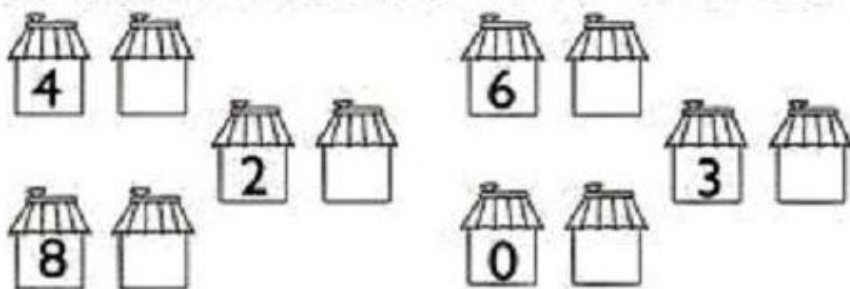
OBSERVE:



ESCREVA O NÚMERO QUE VEM ANTES:



AGORA ESCREVA O NÚMERO QUE VEM DEPOIS:



MULA-SEM-CABEÇA

CONTA A LENDA QUE ÀS SEXTAS-FEIRAS, TODAS AS MULHERES MÁS SE TRANSFORMAM NESSE ANIMAL SEM CABEÇA.

GALOPA PELA NOITE RELINCHANDO E ASSUSTANDO QUEM ENCONTRAR PELO CAMINHO.

QUANTAS PATAS TEM UMA MULA?



VAMOS CONTAR

QUANTAS PERNAS TEM 1 SACI? _____



QUANTAS PERNAS **7** TEM SACIS?

QUANTAS PERNAS TEM 1 CURUPIRA? _____

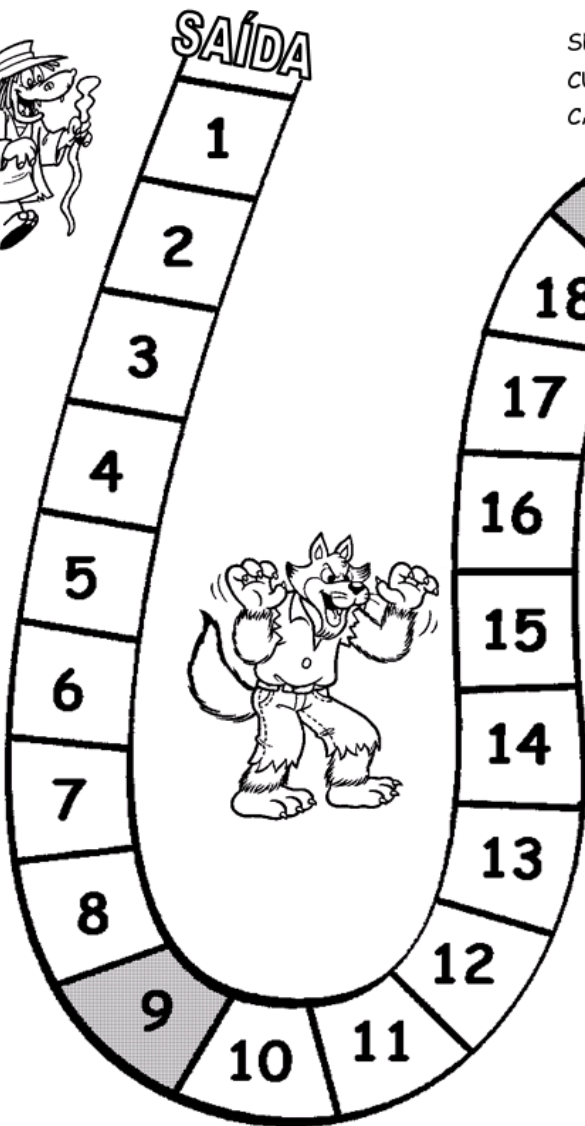


QUANTAS PERNAS TEM **6** CURUPIRAS?

QUANTAS PATAS TEM 1 LOBISOMEM? _____

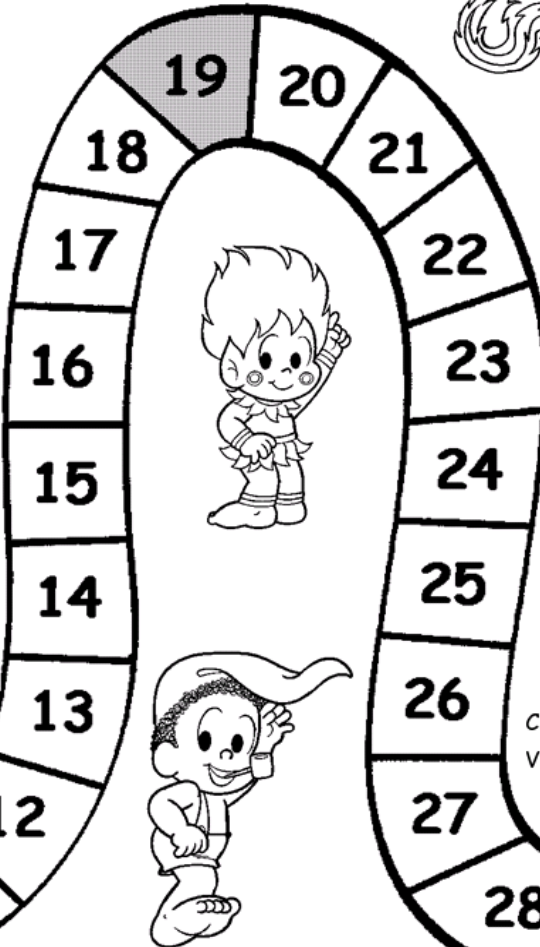


QUANTAS PATAS TEM **5** LOBISOMENS?

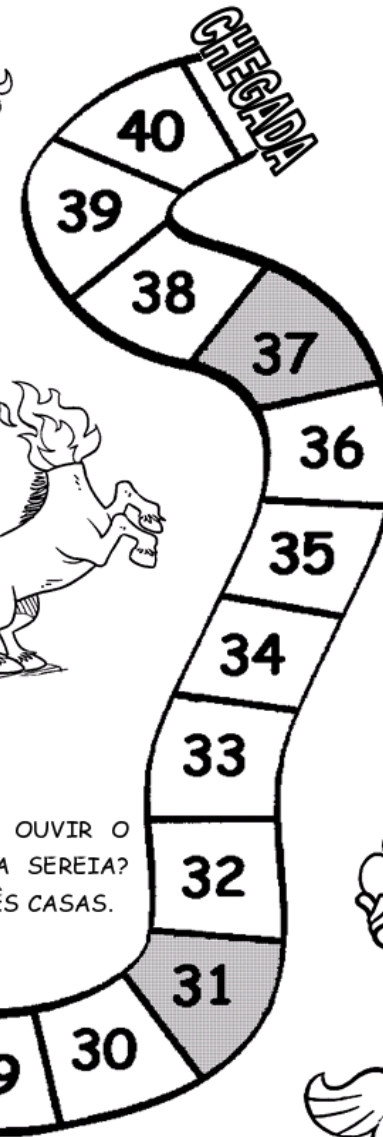


CORRA DO LOBISOMEM! AVANCE UMA CASA!

CUIDADO PARA NÃO SE ENGANAR COM O CURUPIRA. VOLTE UMA CASA!



VAMOS OUVIR O CANTO DA SEREIA? VOLTE TRÊS CASAS.



CORRA DA MULA-SEM-CABEÇA! AVANCE UMA CASA!