



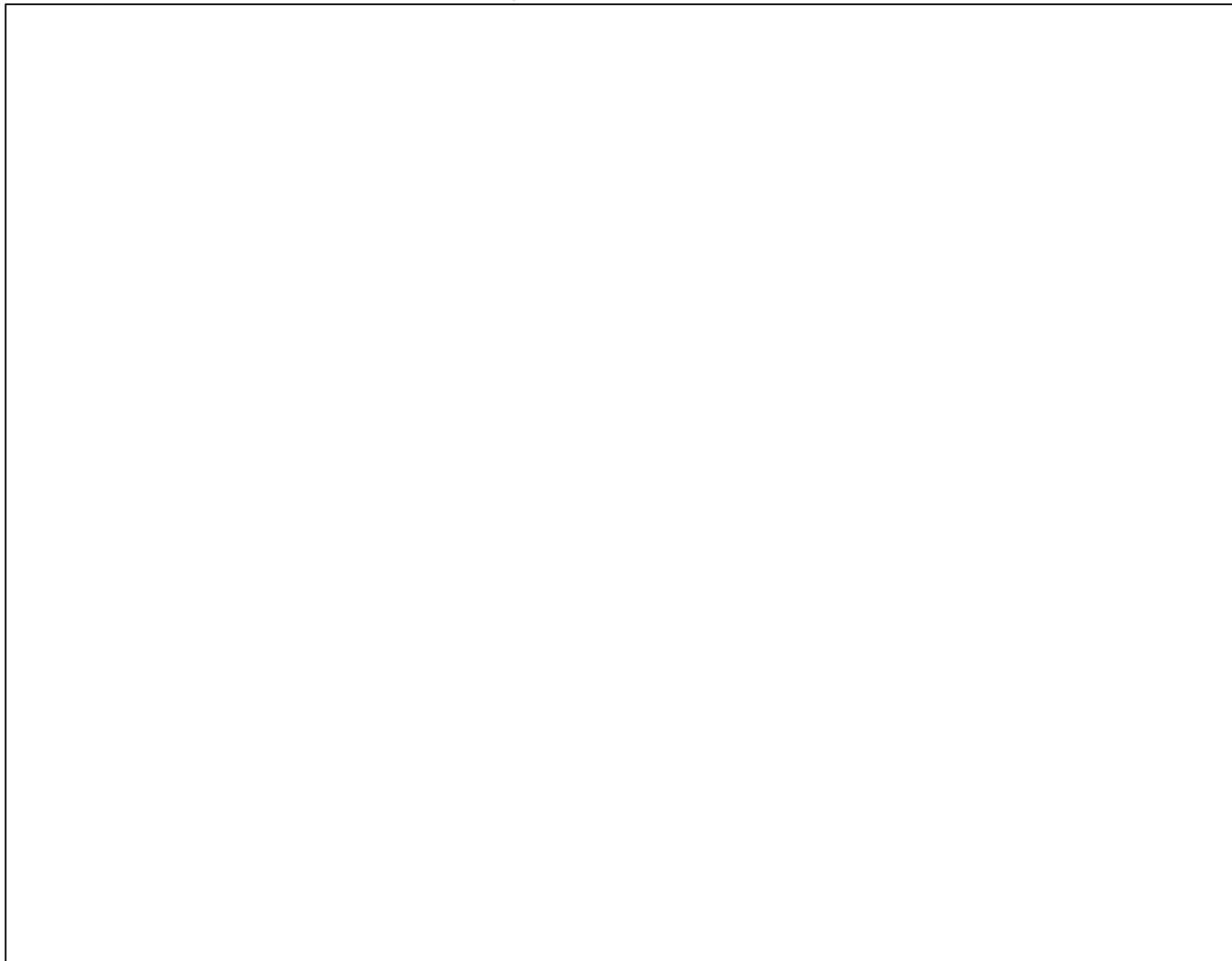
**Secretaria Municipal de Educação
Serra Negra - SP**

CADERNO DE ATIVIDADES

1º ano

Ensino Fundamental

ESTE CADERNO DE ATIVIDADES É SEU. FAÇA UM DESENHO QUE REPRESENTE VOCÊ (AUTORETRATO) NESSE ESPAÇO:



•RECORTE LETRAS DE REVISTAS OU JORNAIS (CASO NECESSÁRIO USE O ALFABETO DAS ÚLTIMAS PÁGINAS) E MONTE SEU NOME NESTE QUADRO:



1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

ORGANIZAÇÃO DE MATERIAL:

CONHECENDO UM POUQUINHO SOBRE VOCÊ

ONDE MORO

MAIS UM POUQUINHO SOBRE VOCÊ

EXPERIMENTOS DIVERTIDOS

FLUTUAM OU NÃO FLUTUAM

JOGOS PEDAGÓGICOS

JOGO DA MEMÓRIA (LETRAS)

BINGO DAS LETRAS

MEMÓRIA DAS RIMAS

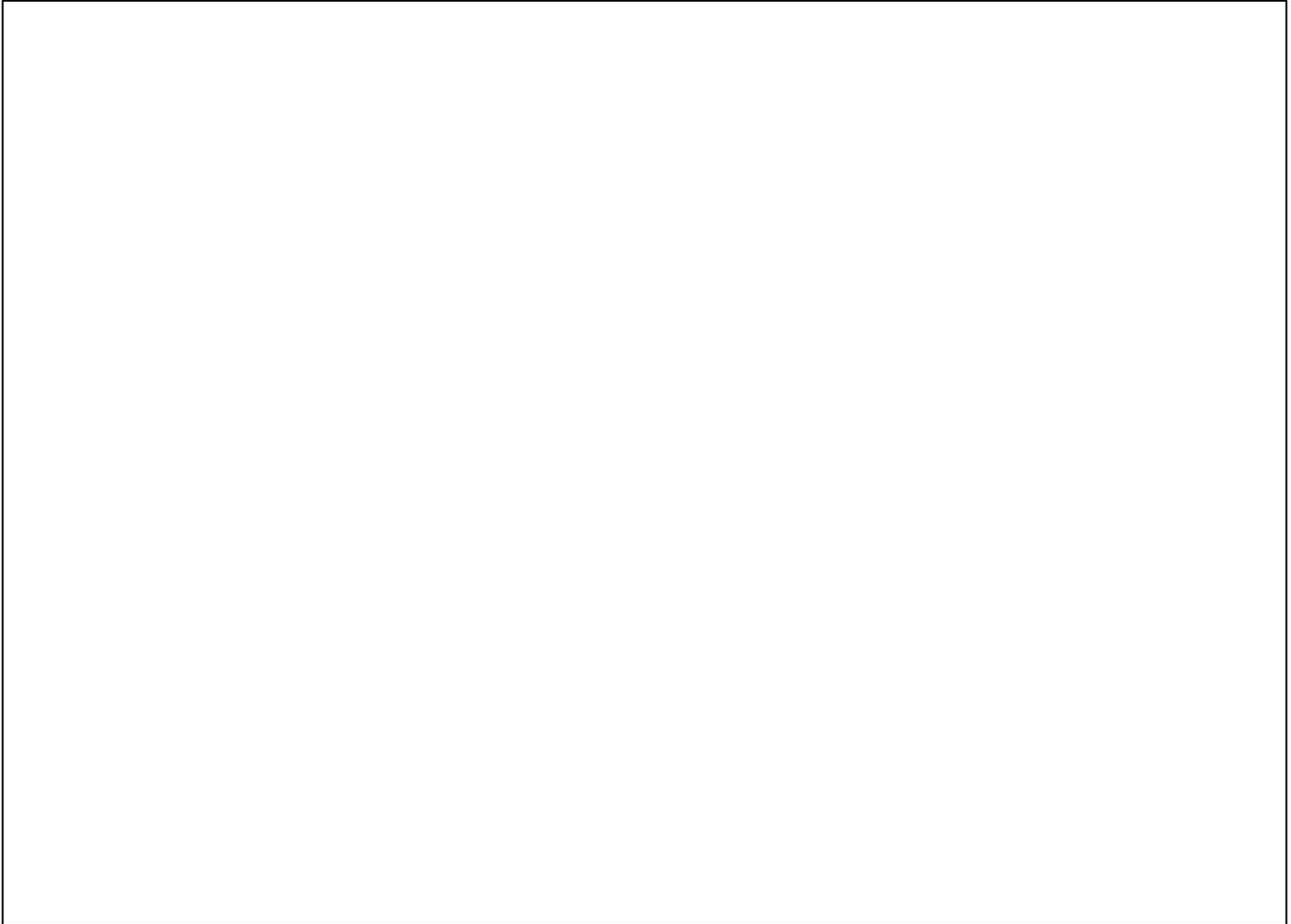
BINGO DE NÚMEROS

MATERIAL DE APOIO

ALFABETO MÓVEL

CONHECENDO UM POUQUINHO SOBRE VOCÊ:

• QUEM SÃO AS PESSOAS QUE FAZEM PARTE DA SUA FAMÍLIA. DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO E NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR O NOME DE CADA UM AO LADO DO DESENHO.

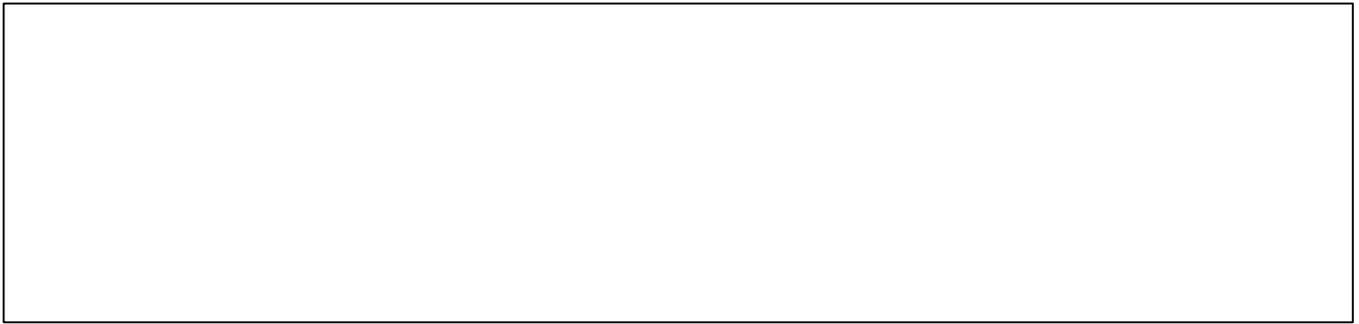


• QUANTAS PESSOAS MORAM COM VOCÊ?

• QUANTOS ANOS TEM A PESSOA MAIS NOVA?

• QUANTOS ANOS TEM A PESSOA MAIS VELHA?

- REPRESENTE COMO SOUBER:
 1. MINHA COMIDA FAVORITA



2. MEU ANIMAL PREFERIDO



3. MINHA BRINCADEIRA PREFERIDA



4. MINHA HISTÓRIA PREFERIDA



- AGORA COM A AJUDA DE UM ADULTO, CONSULTE SUA CERTIDÃO DE NASCIMENTO E COMPLETE OS DADOS:

MEU NOME COMPLETO

1. QUAL A LETRA INICIAL DO SEU NOME? (COMEÇA)

2. QUAL A LETRA FINAL DO SEU NOME (TERMINA)

3. CONVERSE COM UM ADULTO DE SUA FAMÍLIA SOBRE A HISTÓRIA DA ESCOLHA DE SEU NOME E RESPONDA:

- QUEM ESCOLHEU SEU NOME?

- PORQUE ESSE NOME FOI ESCOLHIDO?

4. QUANTAS LETRAS TEM SEU NOME?

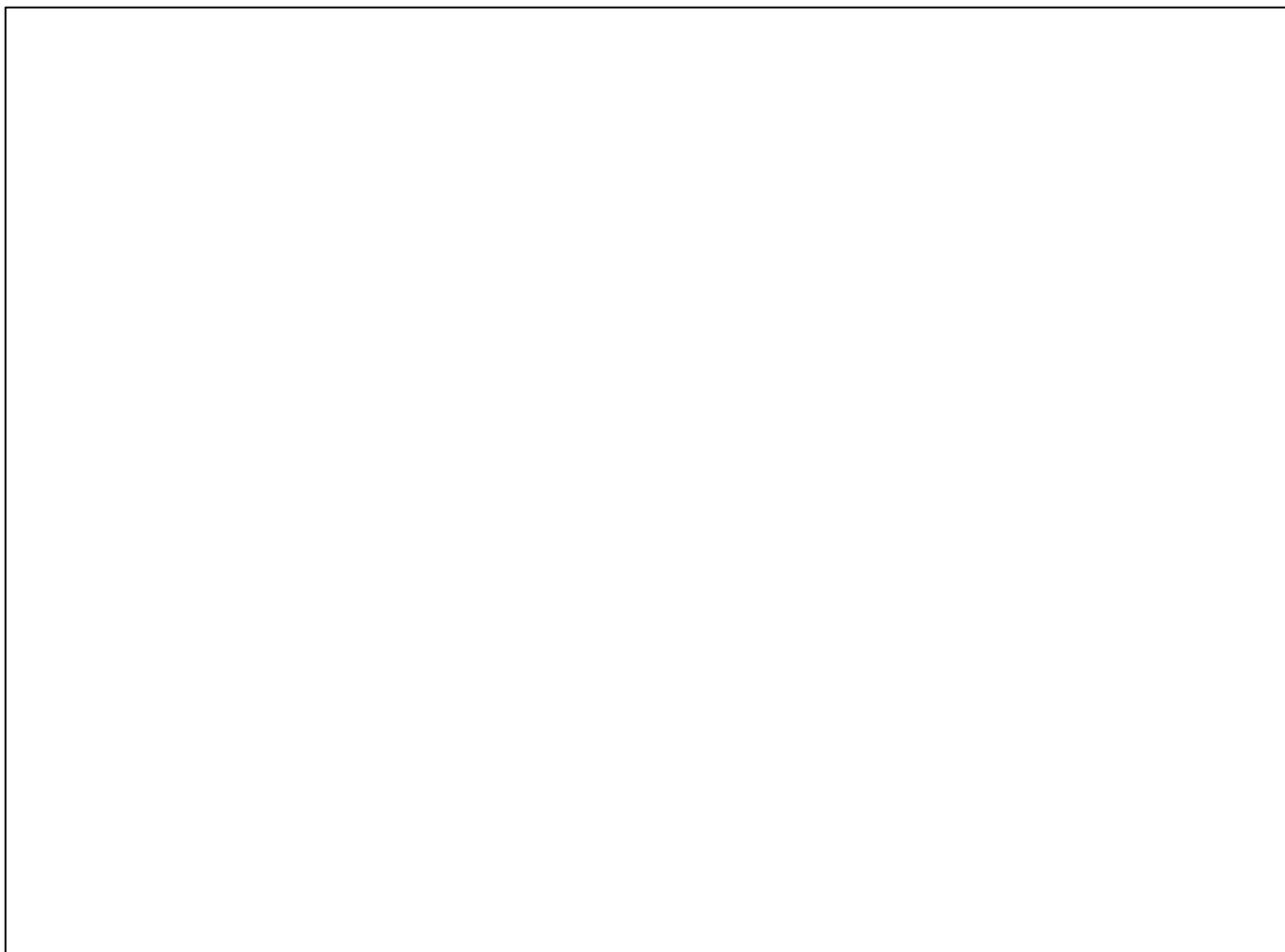
5. HÁ LETRAS REPETIDAS EM SEU NOME?

SIM

NÃO

- QUAIS?

6. DESENHE UM OBJETO CUJO NOME COMECE COM A PRIMEIRA LETRA DE SEU NOME.



7. DESENHE UM OBJETO CUJO NOME COMECE COM A ÚLTIMA LETRA DE SEU NOME?



8. ESCREVA O NOME DE UM AMIGO:

9. AGORA, IMAGINE-SE BRINCANDO COM SEUS AMIGOS. FAÇA UM DESENHO RETRATANDO ESSE MOMENTO COM ELES.



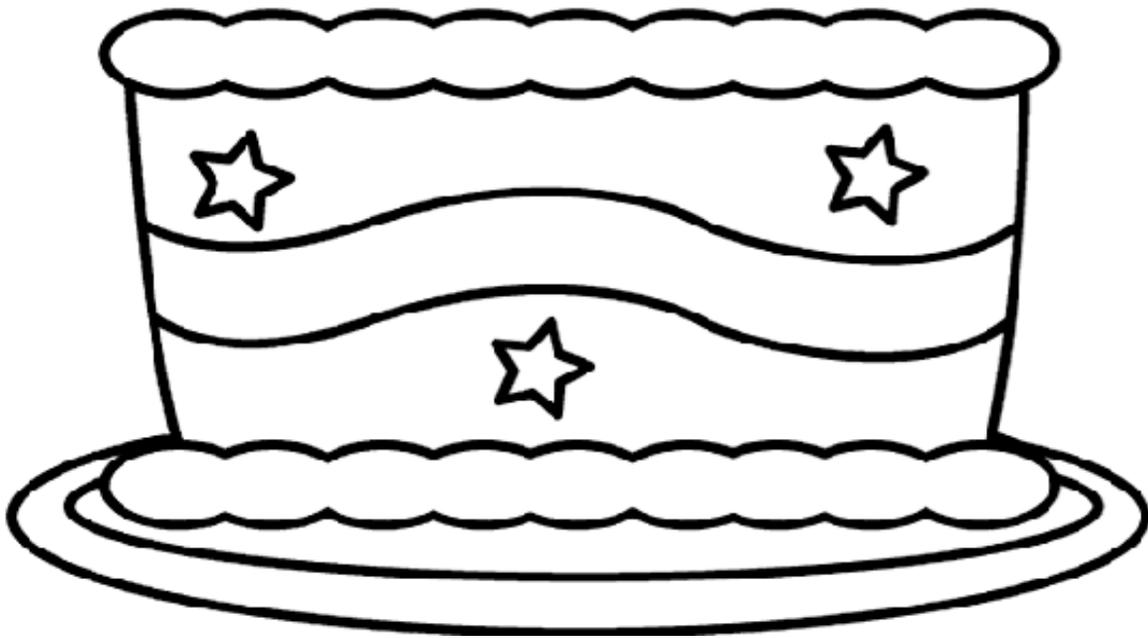
10. QUAL É O MÊS DO SEU ANIVERSÁRIO?

11. AGORA, PINTE SOMENTE O DIA DO SEU ANIVERSÁRIO:

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

12. QUAL O ANO DO SEU NASCIMENTO?

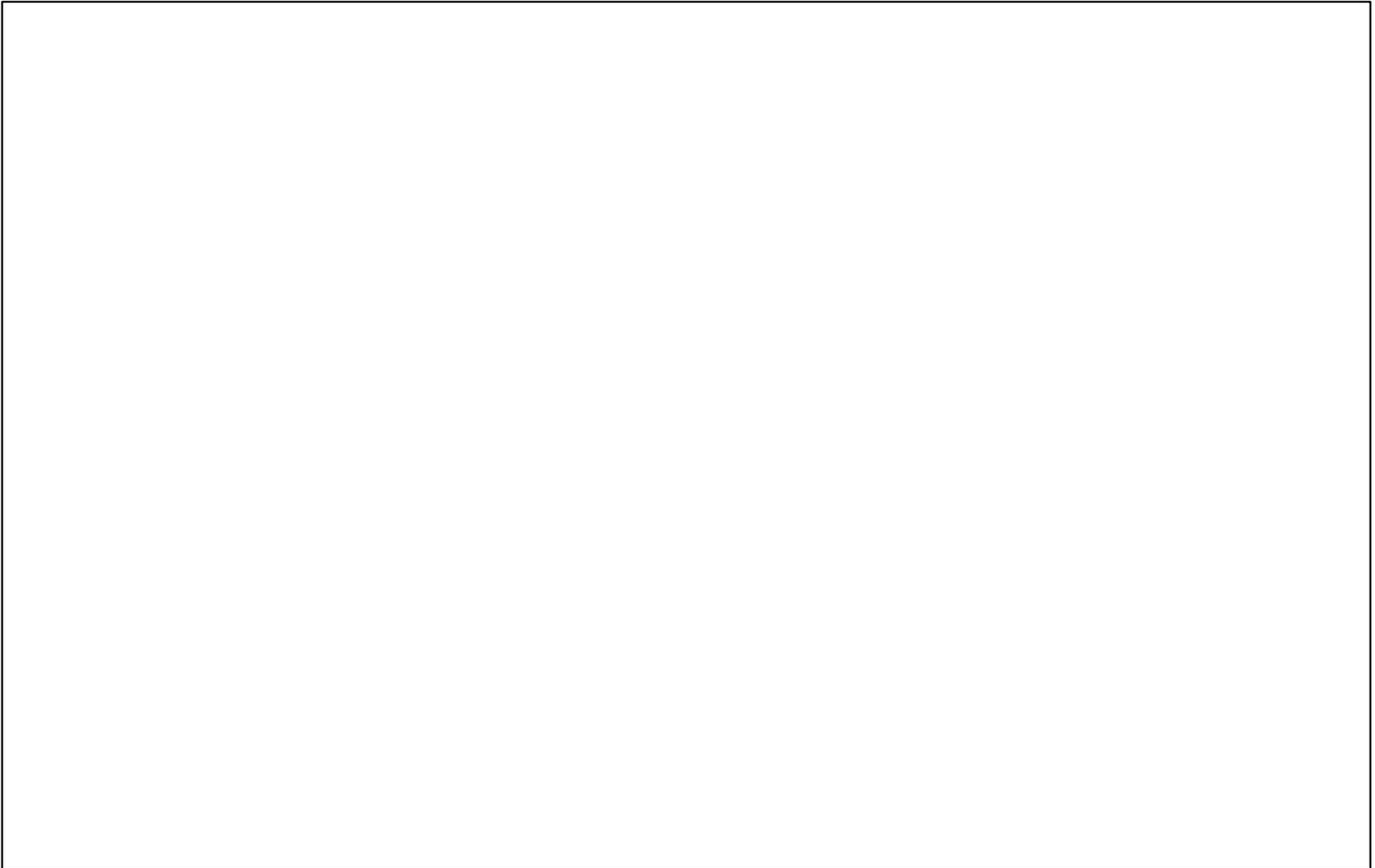
13. DESENHE EM CIMA DO BOLO A QUANTIDADE DE VELINHAS QUE CORRESPONDE À SUA IDADE E COMPLETE:



“EU TENHO _____ ANOS”

ONDE MORO

- DESENHE O LUGAR DA SUA CASA QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FICAR:



1. AGORA ESCREVA O NOME DA SUA RUA:

2. O NÚMERO DA SUA CASA OU PRÉDIO:

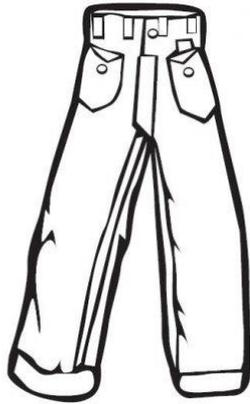
3. O NOME DO BAIRRO:

MAIS UM POUQUINHO SOBRE VOCÊ

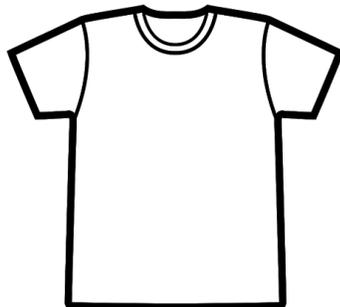
1. QUAL O NÚMERO DO SEU CALÇADO?



2. QUAL O TAMANHO DA SUA CALÇA?



3. QUAL O TAMANHO DA SUA CAMISETA?



EXPERIMENTOS DIVERTIDOS

1. FLUTUAM OU NÃO FLUTUAM (AFUNDAM)

O que acontece com alguns objetos quando colocados na água? Flutuam ou afundam? Por que alguns afundam e outros não?

Nesse processo, as crianças podem observar, levantar hipóteses, investigar, comparar objetos em relação às suas características e estabelecer relações entre os objetos que flutuam ou afundam, comparando suas formas, tamanho, peso e material.

MATERIAL NECESSÁRIO:

- UMA VASILHA GRANDE COM ÁGUA;
- OBJETOS QUE PODEM SER UTILIZADOS NO EXPERIMENTO:

ROLHA, TAMPINHA DE GARRAFA PET, CANETA, COLHER DE MADEIRA, COLHER DE METAL, BOLINHA DE GUDE, COPO, TAMPA DE PANELA, FRUTAS ENTRE OUTROS.

ORIENTAÇÃO:

1. ENCHER A VASILHA COM ÁGUA;
2. ANTES DE INICIAR, DIGA PARA O ADULTO QUE ESTÁ COM VOCÊ, QUAIS OBJETOS
3. QUE VOCÊS ACHAM QUE IRÃO FLUTUAR E QUAIS SUPOSTAMENTE IRÃO AFUNDAR.
4. COLOQUE UM OBJETO DE CADA VEZ, PARA OBSERVAR OS RESULTADOS E SE AS HIPÓTESES ESTAVAM CORRETAS

5. DESENHE E LISTE OS OBJETOS QUE VOCÊ TESTOU:

OBJETOS QUE FLUTUAM



OBJETOS QUE NÃO FLUTUAM



JOGO DA MEMÓRIA

- RECORTE O QUADRO COM AS LETRAS DESSA E DA OUTRA PÁGINA E COLE EM UMA CARTOLINA. RECORTE OS QUADRINHOS. VOCÊ CONFECCIONOU UM JOGO DA MEMÓRIA.

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

BINGO DE LETRAS

Cada participante recebe uma cartela com 9 letras e pega 9 marcadores (tampinhas de garrafa, feijões, milho, retalhos em EVA ou outro objeto).

Em seguida, de um saquinho, um adulto vai retirando uma letra sorteada de cada vez, falando em voz alta e registrando-as em uma folha branca. Ganha quem primeiro marcar todas as letras de sua cartela. O ganhador avisa gritando **BINGO!**

SUGESTÃO: pode-se jogar o Bingo de Letras com a ficha do primeiro nome.

Como confeccionar as cartelas:

Em meia folha de ofício faça 9 retângulos, ou seja, 3 colunas com 3 linhas. Dentro de cada retângulo escreva as 9 primeiras letras do alfabeto. Na segunda cartela retome da décima letra até décima nona. E assim continua sucessivamente seguindo a ordem alfabética.

MODELO:

MEMÓRIA DAS RIMAS

Esse jogo é muito interessante, porque permite que o aluno descubra que palavras diferentes podem ter o mesmo “pedaço” sonoro final, as rimas.

Por exemplo: pão rima com mão, gato rima com rato, joaninha rima com sardinha, assim como grilo rima com esquilo.

Pode-se, ainda, pedir que escrevam as palavras que rimam e circulem as partes das palavras que possuem o mesmo som. Exemplo: PATO RATO

É importante que, antes do início do jogo, a família apresente as imagens para a criança, dizendo o nome de cada uma delas. **NÚMERO DE JOGADORES:** 4 pessoas ou em dupla.

ORIENTAÇÕES: antes de jogar, imprima o jogo e se preferir, antes de recortar as fichas cole em uma folha mais firme, como cartolina, papelão entre outros.

REGRAS: as fichas deverão ser embaralhadas e dispostas sobre a mesa com as figuras viradas para baixo; deverá tirar par ou ímpar para decidir, quem irá começar; o primeiro jogador deverá virar duas fichas sobre a mesa e na sequência verificar se as duas fichas viradas apresentam palavras que rimam entre si. Em caso afirmativo, o jogador fica com as fichas. Em caso negativo, as fichas são desviradas e mantidas no jogo. Será a vez então do outro jogador e assim sucessivamente até acabarem todas as fichas. Ganha, quem tiver o maior número de fichas.

Ao final do jogo, pergunte para a criança, se ela gostou do jogo? Se foi fácil, ou difícil?

E para sabermos se uma palavra rima com a outra, o que devemos observar?

MEMÓRIA DAS RIMAS	 JOANINHA	 SARDINHA
-------------------------	---	--



CAVALO



GALO



JABUTI



JAVALI



GATO



RATO



ABELHA



OVELHA



TATU



CANGURU



GAMBÁ



TAMANDUÁ



ESQUILO



GRILO



LEÃO



CÃO



PACA



VACA

BINGO DE NÚMEROS

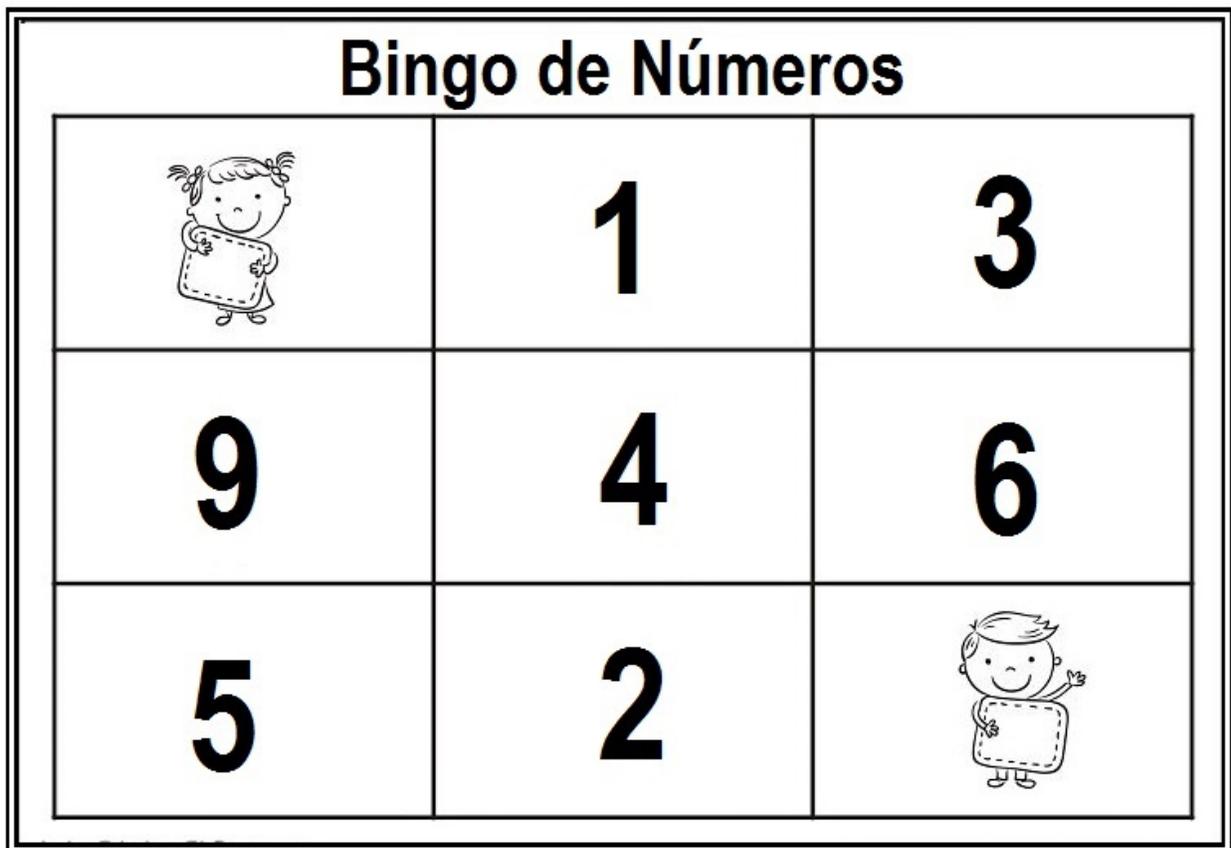
CADA PARTICIPANTE RECEBE UMA CARTELA COM 7 NÚMEROS.

EM SEGUIDA, DE UM SAQUINHO, UM ADULTO VAI RETIRANDO O NÚMERO SORTEADO, UM DE CADA VEZ, EM VOZ ALTA E REGISTRANDO-AS EM UMA FOLHA BRANCA. GANHA EM PRIMEIRO QUEM MARCAR TODOS OS NÚMEROS DE SUA CARTELA. O GANHADOR AVISA GRITANDO "BINGO".

Como confeccionar as cartelas:

Em meia folha faça 9 retângulos, ou seja, 3 colunas e 3 linhas. Dentro de cada retângulo escreva um número entre 1 e 9. Deixando o primeiro e o último retângulo sem números.

Modelo:



2

A

A

A

A

A

A

B

B

B

B

B

B

C

C

C

C

C

C

D

D

D

D

D

D

E

E

E

E

E

E

F

F

F

F

F

F

G

G

G

G

G

G

H

H

H

H

H

H

I**I****I****I****I****I****J****J****J****J****J****J****K****K****K****K****K****K****L****L****L****L****L****L****M****M****M****M****M****M****N****N****N****N****N****N****O****O****O****O****O****O****P****P****P****P****P****P****Q****Q****Q****Q****Q****Q**

2

R

R

R

R

R

R

S

S

S

S

S

S

T

T

T

T

T

T

U

U

U

U

U

U

V

V

V

V

V

V

W

W

W

W

W

W

X

X

X

X

X

X

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Z

Z

Z

Z

Z

Z