



ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA “ \_\_\_\_\_ ”

ALUNO (A): \_\_\_\_\_

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA (5 AULAS/SEMANAIS), MATEMÁTICA (4 AULAS/SEMANAIS), ARTE E ENSINO RELIGIOSO (1 AULA/SEMANAL) GEOGRAFIA, HISTÓRIA E CIÊNCIAS (2 AULAS/SEMANAIS).**

VAMOS NOS DIVERTIR APRENDENDO UM POUCO MAIS SOBRE A NOSSA CULTURA POPULAR, O FOLCLORE! FOLCLORE SÃO TRADIÇÕES E MANIFESTAÇÕES POPULARES QUE PASSAM DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. AS LENDAS, OS CONTOS, AS MÚSICAS, AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E ATÉ MESMO AS COMIDAS TÍPICAS DE UMA REGIÃO, INTEGRAM O NOSSO FOLCLORE.

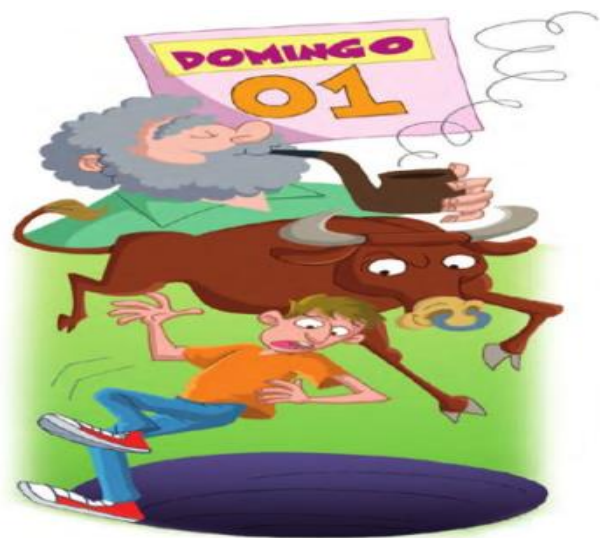
**ATIVIDADE 1 (EF12LP07)(EF12LP01) - BRINCAR, É MUITO BOM NÃO É MESMO? QUANDO VOCÊ PODE BRINCAR RECITANDO UMA PARLENDA É MUITO MAIS DIVERTIDO! MAS VOCÊ SABE O QUE É UMA PARLENDA?**

PARLENDAS SÃO RIMAS INFANTIS QUE FAZEM PARTE DA LITERATURA POPULAR ORAL E DO FOLCLORE BRASILEIRO.

VAMOS LER A PARLENDA ABAIXO:

**HOJE É DOMINGO**

HOJE É DOMINGO,  
PÉ DE CACHIMBO.  
O CACHIMBO É DE BARRO,  
BATE NO JARRO.  
O JARRO É DE OURO,  
BATE NO TOURO.  
O TOURO É VALENTE,  
CHIFRA A GENTE.  
A GENTE É FRACO,  
CAI NO BURACO.  
O BURACO É FUNDO,  
ACABOU-SE O MUNDO




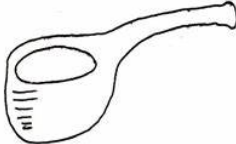

**ATIVIDADE 2(EF12LP19)-** CIRCULE E PINTE NA PARLENDAS PALAVRAS QUE RIMAM, USANDO CORES DIFERENTES PARA CADA PAR DE RIMAS.

**ATIVIDADE 3(EF12LP01)(EF15AR24)-** DESENHE O QUE SE PEDE EM CADA QUADRO A PARTIR DA PARLENDA:

CACHIMBO	JARRO	MUNDO	TOURO

**ATIVIDADE 4 (EF12LP01) (EF15LP01) (EF12LP01/ES) (EF15LP15)(EF01CI03/AV) -** AS PARLENDAS SÃO TEXTOS QUE SÃO RECITADOS COM RITMO. NA PARLENDA “HOJE É DOMINGO” APARECE SERES VIVOS E NÃO VIVOS. VAMOS FALAR UM POUCO SOBRE ESSES SERES. VOCÊ SABE A DIFERENÇA ENTRE SER VIVO E NÃO VIVO? SERES VIVOS SÃO AQUELES QUE POSSUEM VIDA E SERES NÃO VIVOS SÃO AQUELES QUE NÃO POSSUEM VIDA. IDENTIFIQUE OS SERES VIVOS E NÃO VIVOS QUE PODEMOS ENCONTRAR NA PARLENDA. MARQUE COM UM X A RESPOSTA CERTA.

**HOJE É DOMINGO,  
PÉ DE CACHIMBO.  
O CACHIMBO É DE BARRO,  
BATE NO JARRO.  
O JARRO É DE OURO,  
BATE NO TOURO.  
O TOURO É VALENTE,  
CHIFRA A GENTE.  
A GENTE É FRACO,  
CAI NO BURACO.  
O BURACO É FUNDO,  
ACABOU-SE O MUNDO**

	<input type="checkbox"/> SER VIVO <input type="checkbox"/> NÃO VIVO	ESCREVA O NOME
	<input type="checkbox"/> SER VIVO <input type="checkbox"/> NÃO VIVO	
	<input type="checkbox"/> SER VIVO <input type="checkbox"/> NÃO VIVO	

RETIRE DA PARLENDAS AS PALAVRAS QUE RIMAM COM:

DOMINGO		BARRO	
OURO		VALENTE	
FRACO		FUNDO	

atividades+alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+colorir+pintar+imprimir+0158.png (523x667) (bp.blogspot.com)

AGORA FAÇA UMA LISTA DE SERES VIVOS E DE SERES NÃO VIVOS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR EM SUA CASA.

SERES VIVOS	NÃO VIVOS

<https://sme.pontagrossa.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/Ci%C3%A7%C3%A3o-da-Natureza-2%C2%BA-ANO-Semana-10.pdf>

**ATIVIDADE 5(EF15LP03) (EF15LP18) (EF02LP04/ES)(EF01CI03/AV) - LEIA A PARLENDAS E FAÇA UMA LINDA ILUSTRAÇÃO AO LADO:**

O MACACO FOI À FEIRA  
NÃO SABIA O QUE COMPRAR.  
COMPROU UMA CADEIRA  
PRA COMADRE SE SENTAR.  
  
A COMADRE SE SENTOU,  
A CADEIRA ESBORRACHOU.  
COITADA DA COMADRE,  
FOI PARAR NO CORREDOR.

- PINTE OS ESPAÇOS EM BRANCO ENTRE AS PALAVRAS.
- CIRCULE NO TEXTO A PALAVRA COMADRE.

ENCONTRE NO TEXTO PALAVRAS QUE POSSUEM A MESMA SÍLABA INICIAL DA PALAVRA COMADRE. ESCREVA-AS NO RETÂNGULO.

--	--	--	--

- IDENTIFIQUE E ESCREVA AS PALAVRAS QUE FALTAM NOS VERSOS.

O \_\_\_\_\_ FOI À FEIRA,  
NÃO SABIA O QUE \_\_\_\_\_.  
COMPROU UMA \_\_\_\_\_  
PRA COMADRE SE \_\_\_\_\_.

- OUÇA E ACOMPANHE A LEITURA DA PRIMEIRA ESTROFE DA PARLENDA:

**O MACACO FOI À FEIRA  
NÃO SABIA O QUE COMPRAR.  
COMPROU UMA CADEIRA  
PRA COMADRE SE SENTAR.**



A) AGORA CONTE AS PALAVRAS E REGISTRE A QUANTIDADE: \_\_\_\_\_

B) IDENTIFIQUE NA ESTROFE ACIMA A PALAVRA:

MAIOR: \_\_\_\_\_

MENOR: \_\_\_\_\_

C) OBSERVE O NOME DO DESENHO

## MACACO

SEPARE EM SÍLABAS:

NÚMEROS DE SÍLABAS:

QUE PALAVRA FORMAREI SE EU TIRAR A SÍLABA **MA** DE MACACO: \_\_\_\_\_

QUE PALAVRA FORMAREI SE EU TIRAR A SÍLABA **CO** DE MACACO: \_\_\_\_\_

- PINTE APENAS AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A SÍLABA **MA**:

<b>MALA</b>	<b>CAMELO</b>	<b>MOEDA</b>
<b>MELADO</b>	<b>MULA</b>	<b>MACACO</b>
<b>CAMA</b>	<b>MAMÃO</b>	<b>RIMA</b>
<b>MARIA</b>	<b>COMIDA</b>	<b>MÃO</b>

- O MACACO FOI A FEIRA E NÃO SABIA O QUE COMPRAR DE ALIMENTOS SAUDÁVEIS. VAMOS AJUDÁ - LO A FAZER A LISTA DESSES ALIMENTOS QUE FARÃO BEM À SUA SAÚDE:



---

---

---

---

---

---

---

**ATIVIDADE 6(EF01MA06/ES) – RESOLVA AS ADIÇÕES E SUBTRAÇÕES:**

$5 + 3 = \square$

$5 - 2 = \square$

$3 + 3 = \square$

$4 - 1 = \square$

$5 + 2 = \square$

$7 - 3 = \square$

$5 + 1 = \square$

$8 - 5 = \square$

$7 + 2 = \square$

$9 - 2 = \square$

$4 + 4 = \square$

$8 - 6 = \square$

$1 + 3 = \square$

$3 - 3 = \square$

$2 + 6 = \square$

$5 - 4 = \square$

$5 + 0 = \square$

$7 - 1 = \square$

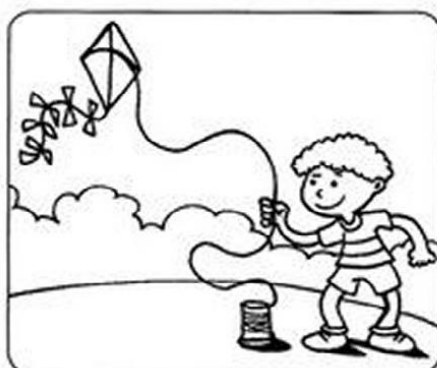
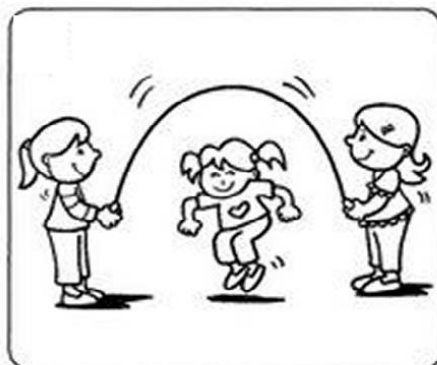
$8 + 1 = \square$

$5 - 0 = \square$



[misturadealegria.blogspot.com.br](http://misturadealegria.blogspot.com.br)

**ATIVIDADE 7 (EF02HI03)(EF02HI09) (EF02GE02)(EF01GE02)(EF15AR24) - AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS SÃO AQUELAS QUE PASSAM DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO. CONVERSE COM SEUS PAIS E AVÓS SOBRE AS BRINCADEIRAS QUE ELES BRINCAVAM QUANDO ERAM CRIANÇAS. DEPOIS, ESCREVA ABAIXO O NOME DE CADA BRINCADEIRA E MARQUE COM UM X A SUA PREFERIDA:**



**ATIVIDADE 8 (EF02GE02)(EF02ER02)(EF02HI03)(EF15AR24)-**

MÚSICAS FOLCLÓRICAS FAZEM PARTE DO NOSSO COTIDIANO . AS CANTIGAS DE RODAS SÃO MÚSICAS FOLCLÓRICAS CANTADAS EM UMA RODA. TAMBÉM CONHECIDAS COMO CIRANDAS. VAMOS CANTARA CANTIGA DE RODA ABAIXO!



**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.

IMAGEM: <https://br.pinterest.com/pin/622130136000969027/>  
<https://planosdeaula.novaescola.org.br/fundamental/1ano/lingua-portuguesa/alfabetizando-cantando/3720>

**COMPONENTE CURRICULAR: INGLÊS (1 AULAS/SEMANAL)**

OLÁ TURMINHA! ESTA SEMANA VAMOS REVISAR OS **NUMBERS** (NÚMEROS) EM INGLÊS.

ZERO	ONE	TWO	THREE	FOUR
0	1	2	3	4
FIVE	SIX	SEVEN	EIGHT	NINE
5	6	7	8	9

<http://jardimcoloridodatiassuh.blogspot.com/2013/05/atividades-de-ingles-para-o-3-ano.html>

**ATIVIDADE 1 ( EF01LI01 – ES/AV ) - LIGUE OS NÚMEROS AOS SEUS SIGNIFICADOS EM INGLÊS:**

1 2 3 4 5 6

FIVE FOUR TWO ONE SIX THREE

**COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA (2 AULAS/SEMANAIS)**

**ATIVIDADE 1 (EF12EF02) - AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS REÚNEM DIVERSOS JOGOS TRADICIONAIS E POPULARES. AO SOM DE “ESCRAVO DE JÓ” SENTADOS EM RODA E NA POSSE DE OBJETOS SEMELHANTES (PEDRINHAS OU COPINHOS POR EXEMPLO) AS CRIANÇAS VÃO PASSANDO OS OBJETOS PARA A CRIANÇA AO LADO.**

AO CANTAR A PALAVRA “**TIRA**”, A CRIANÇA LEVANTA O OBJETO DO CHÃO, DEPOIS, NA SEQUÊNCIA DO VERSO, “**BOTA**”, DEVOLVE O OBJETO PARA O CHÃO, E “**DEIXA FICAR**”, A CRIANÇA VOLTA A PASSAR O OBJETO PARA QUEM ESTÁ AO SEU LADO.

NO “**ZIG ZIG ZÁ**”, DO VERSO “**GUERREIROS COM GUERREIROS FAZEM ZIGUE-ZIGUE-ZÁ**”, A CRIANÇA PASSA O OBJETO PARA FRENTE E VOLTA ATRÁS SEM O SOLTAR. A BRINCADEIRA FICA DIVERTIDA E RITMADA.



<https://www.youtube.com › watch>