



EM GUILHERMINA PAULA DOMINGUES

8ª APOSTILA

TURMA: 1º ANO A

ATIVIDADES PARA CASA

PROFESSOR: MAURO WILSON ALVES DA SILVA

**REFERENTE AOS DIAS: 05, 06, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29,
30/07 e 02, 03, 04, 05, 06/08.**

Total de 17 dias.

Conforme orientações pedagógicas da SME nº 11 – 14/07/2021.

**PROFº MAURO WILSON
(011)984487412 Cel. e Whats.**

FOLCLORE....

.... É UM CONJUNTO DE TRADIÇÕES, CONHECIMENTOS E CRENÇAS POPULARES EXPRESSAS EM **PROVÉRBIOS, LENDAS OU CANÇÕES.**

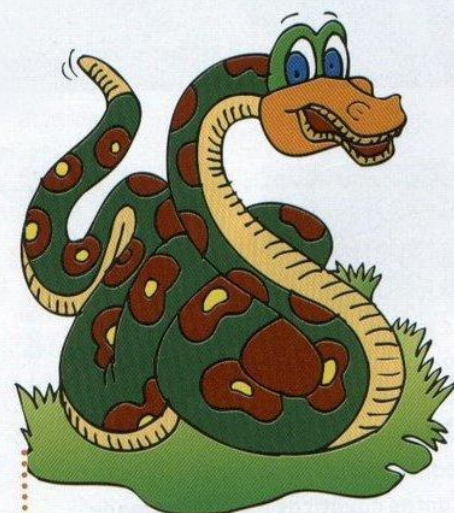
TODOS OS CONHECIMENTOS DO POVO CONSERVADOS ATRAVÉS DO TEMPO, INCLUINDO AINDA **HÁBITOS, BRINCADEIRAS E ENFEITES**, SÃO CONSIDERADOS FOLCLORE.

O FOLCLORE É TÃO IMPORTANTE QUE, DESDE 1.965 A UM DIA ESPECIAL PARA ELE EM NOSSO CALENDÁRIO: 22 DE AGOSTO.



Saci

O negrinho de uma perna só com carapuça vermelha na cabeça é uma entidade travessa, que apronta com todos à sua volta: assusta os viajantes que passam pela floresta onde ele mora, desanda o doce das donas de casa das redondezas e até trança a crina dos cavalos. O saci fuma cachimbo e tem um assobio muito misterioso. Quando quer desaparecer bem rápido, vira um redemoinho e vai-se embora.



Boitatá

Esta cobra assustadora emite luz e fogo e pode ser vista à noite, nos campos. Dizem que uma vez a floresta inundou, e o boitatá foi o único animal que sobreviveu. Porque ficou muito tempo sozinho no escuro, ele acabou ficando com olhos grandes e luminosos. Alguns acreditam que o boitatá seja um espírito ruim. Outros acham que ele protege a floresta dos incêndios.



Mula sem cabeça

A mula que tem fogo na cabeça pode ser vista à noite, perto das igrejas de pequenos povoados. Contam que a origem dessa assombração foi uma maldição: uma mulher transformou-se em mula por ter namorado um padre. Nas noites em que aparece, pode-se ouvir seus relinchos e galopes. Quem cruza com ela deve deitar de bruços e esconder dentes e dedos para não ser atacado.

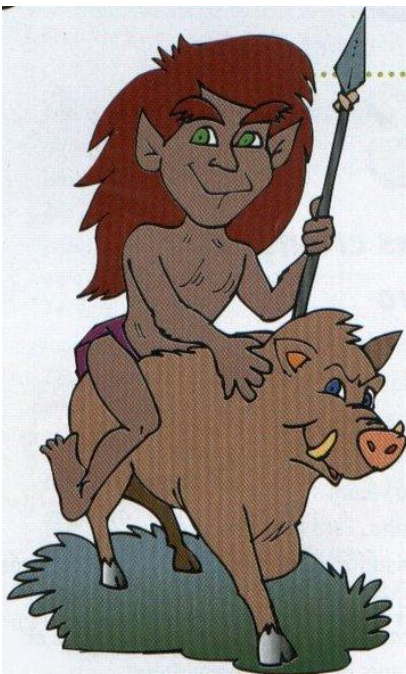
Lobisomem

Em noites de Lua cheia, o lobisomem corre e uiva por 7 vilas, 7 pátios e 7 encruzilhadas. É azar de quem estiver no caminho dele! Ele é, na verdade, um homem comum (apenas um pouco pálido) que se transforma em um misto de lobo e homem, seguindo a maldição de ter sido o sétimo filho de uma mãe que só teve meninos. Quando o Sol nasce, ele volta a ser homem.



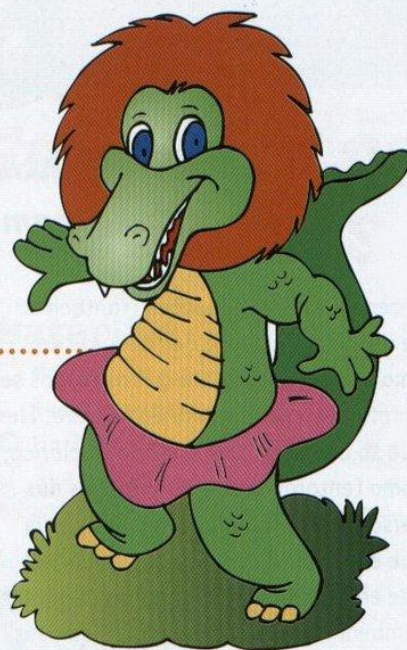
Boto

Moço bonito e galanteador, mas um tanto traíçoeiro, ele passeia à noite na beira do rio e convida moças para dançar e namorar. De dia, é boto e vive no rio. À noite, é homem e só não pode tirar o chapéu. Dos encontros com o boto, as donzelas muitas vezes saem grávidas sem nem entender o que aconteceu. Por isso ele é um perigo para as moças solteiras!



Curupira ou caipora

A lenda do curupira é muito antiga. Já na época do Descobrimento do Brasil, os índios acreditavam nesse ente encantado, que parece um indiozinho de cabelos vermelhos e com os pés virados para trás. Ele protege as florestas e os animais dos caçadores e pode ser visto montado em um porco do mato. Para agradecer o curupira, basta oferecer-lhe uma pitada de fumo.

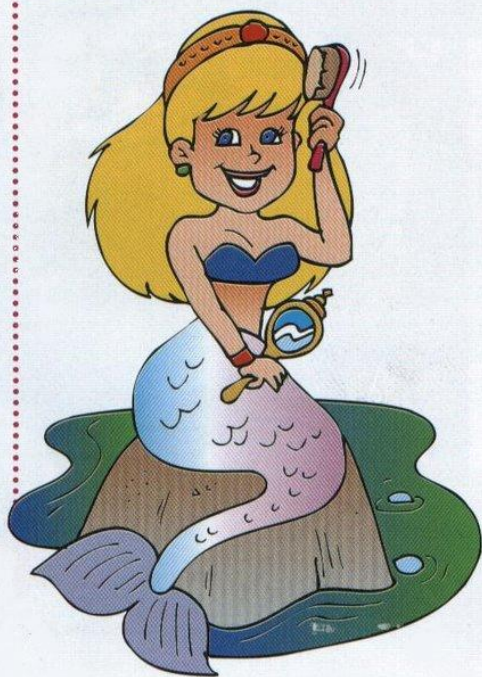


Cuca

Para uns, a Cuca é uma velha bruxa horrorosa. Para outros, ela é uma bruxa horrorosa e ainda tem forma de jacaré (como na obra de Monteiro Lobato). Ela mora em uma caverna escura e pega crianças que não gostam de dormir na hora em que os pais mandam, por isso a canção de ninar: "Nana, neném, que a Cuca vem pegar. Papai foi na roça, mamãe foi trabalhar."

Lara

Personagem de muitas histórias antigas de pescador, a lara ou Mãe d'Água pode ser vista tanto como uma protetora dos rios, quanto como uma sereia linda e dissimulada, que, com o som hipnotizador de sua voz, encanta os homens e os atrai para o fundo das águas. Há quem acredite que ela se case com eles. Mas talvez ela só queira mesmo que eles se afoguem.

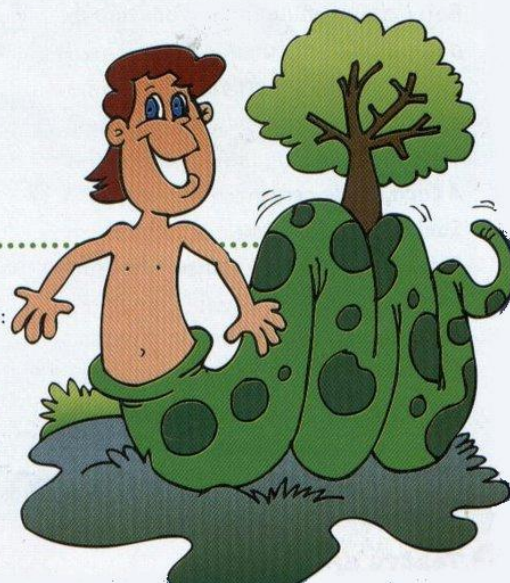


Negrinho do pastoreio

Muito contada na época da escravidão, essa triste lenda diz que havia um negrinho judiado por um terrível senhor de escravos. Um dia, foi castigado por ter deixado um cavalo fugir: o patrão amarrou-o em um formigueiro. No dia seguinte, porém, o malvado levou um susto ao ver que o negrinho estava bem e em pé ao lado da Nossa Senhora, pronto para ir embora, livre.

Cobra grande

Por encanto, uma índia engravidou da Boiúna, uma sucuri, e deu à luz duas cobras: o Honorato e a Maria. Para não chocar sua tribo, a índia jogou os dois no rio, onde eles cresceram. Mas Maria ficou malvada e Honorato, bonzinho. Um dia, eles brigaram, e Maria acabou morrendo. Honorato conseguiu se tornar homem quando um soldado corajoso lhe deu leite para beber.



Escola: _____

Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____



VAMOS BRINCAR DE CAÇA-PALAVRAS?



SACI



CURUPIRA



BOITATÁ



IARA



LOBISOMEM

M	A	S	A	C	I	X	I	S	P
N	V	C	U	R	U	P	I	R	A
B	O	I	T	A	T	Á	K	D	I
T	V	I	A	R	A	G	F	D	U
V	L	O	B	I	S	O	M	E	M

VAMOS COPIAR O NOME DOS PERSONAGENS DE NOSSO FOLCLORE!



M U L A - S E M - C A B E Ç A



L O B I S O M E M



C U R U P I R A



B O I T A T Á



B O T O



S A C I



I A R A



NOME: _____

DATA: _____ PROFESSOR: _____

1- RECORTE E COLE O NOME DOS PERSONAGENS



LOBISOMEM

SACI

CURUPIRA

IARA

TAREFAS DE CASA ___/___/___

1- AJUDE A VOVÓ A COMPLETAR A LETRA INICIAL E FINAL DE CADA LENDA DO FOLCLORE



___ UL ___

___ AC ___

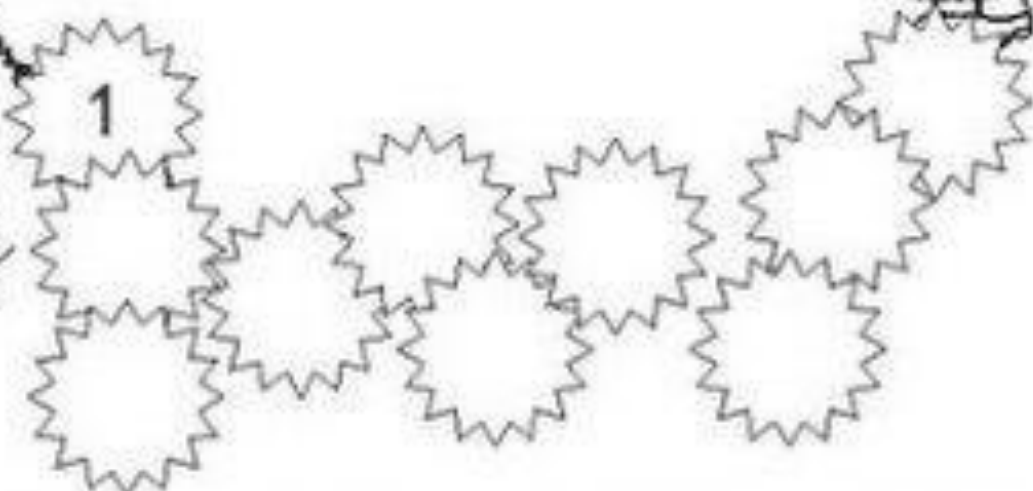
___ OBISOME ___

___ URUPIRA ___

___ OITAT ___



2-LEVE MARIA PARA PARTICIPAR DA FESTA DO BOI-BUMBÁ CONTANDO PELO CAMINHO.



MAMÃE OBSERVE SE O MATERIAL DO SEU FILHO ESTÁ ORGANIZADO!

DITADO 😊 RECORTADO 😊

LENDAS

BOITATÁ

É UMA COBRA QUE SOLTA FOGO.

IARA

É UMA SEREIA QUE ENCANTA PESSOAS.

SACI

É UM MOLEQUE SAPECA QUE FUMA CACHIMBO E TEM UMA PERNA SÓ.

LOBISOMEM

É UM HOMEM QUE SE TRANSFORMA EM LOBO NAS NOITES DE LUA CHEIA.

CURUPIRA

É O PROTETOR DAS FLORESTAS.

NOME: _____

1) LIGUE OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS AOS SEUS NOMES



CURUPIRA



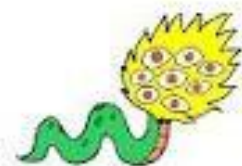
SEREIA



SACI



LOBISOMEM



MULA-SEM-CABEÇA



BOITATÁ

ATIVIDADE

VAMOS COMPLETAR A PARLENDIA COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO:

CADÉ O TOICINHO
QUE ESTAVA AQUI?



O COMEU

CADÉ O GATO?



FOI PRO

CADÉ O MATO?



O QUEIMOU

CADÉ O FOGO?



A APAGOU

CADÉ A ÁGUA?



O BEBEU

CADÉ O BOI?



FOI AMASSAR

CADÉ O TRIGO?



A ESPALHOU

CADÉ A GALINHA?



FOI BOTAR

CADÉ O OVO?



O COMEU

CADÉ O ?

FOI REZAR A MISSA










CADÉ A MISSA?

JÁ SE ACABOU!

ESCOLA: _____

NOME: _____ DATA: __/__/____

CONTANDO COM A IARA

 9 <table border="1" data-bbox="311 896 587 1019"><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" data-bbox="662 896 938 1019"><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" data-bbox="1005 896 1281 1019"><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" data-bbox="311 1321 587 1444"><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" data-bbox="662 1321 938 1444"><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" data-bbox="1005 1321 1281 1444"><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" data-bbox="311 1747 587 1870"><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" data-bbox="662 1747 938 1870"><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" data-bbox="1005 1747 1281 1870"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

SACI ANIMADO

O SACI FICOU ANIMADO PARA RESOLVER AS OPERAÇÕES!
QUERO VER SE VOCÊ CONSEGUE FAZER IGUAL AO SACI!



$$\begin{array}{r} 12 \\ + \underline{3} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ + \underline{2} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 18 \\ + \underline{1} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + \underline{4} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ + \underline{2} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 13 \\ + \underline{3} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ + \underline{2} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ + \underline{1} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ + \underline{4} \\ \hline \end{array}$$



Escola: _____






Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____



VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!



Escola: _____

Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____



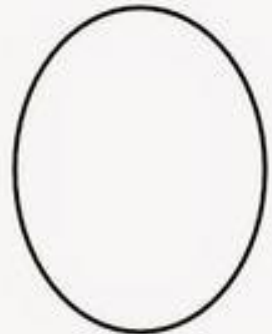
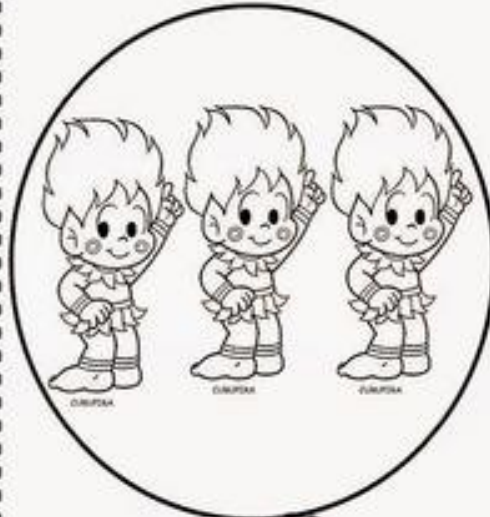
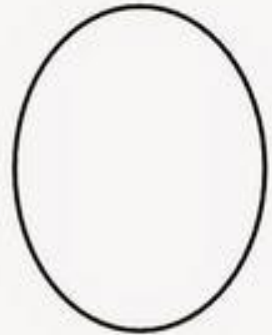
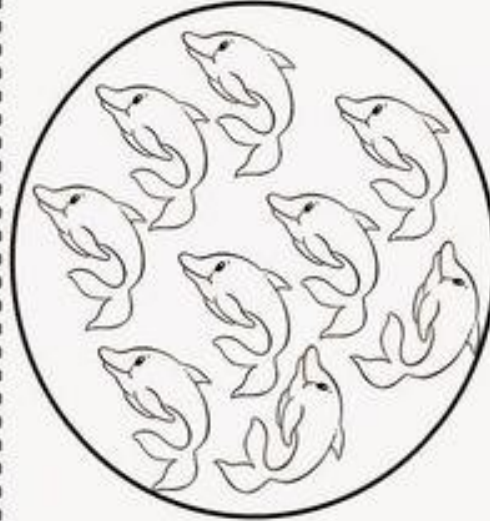
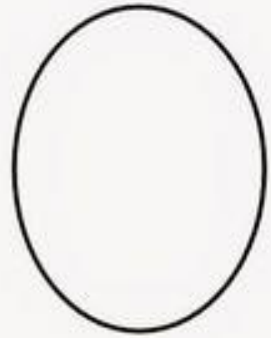
VAMOS CONTAR QUANTOS
ELEMENTOS TEM EM CADA CONJUNTO
E PINTAR O QUADRINHO COM O
NÚMERO CORRESPONDENTE.

	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				

	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				

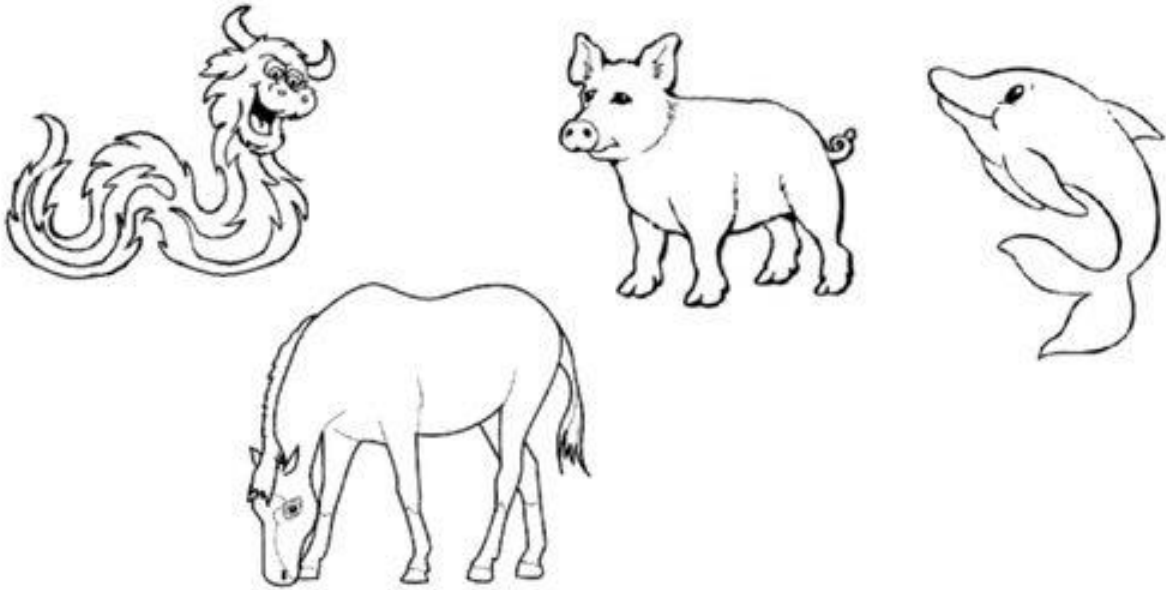
	<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				

CONTE E REGISTRE A QUANTIDADE

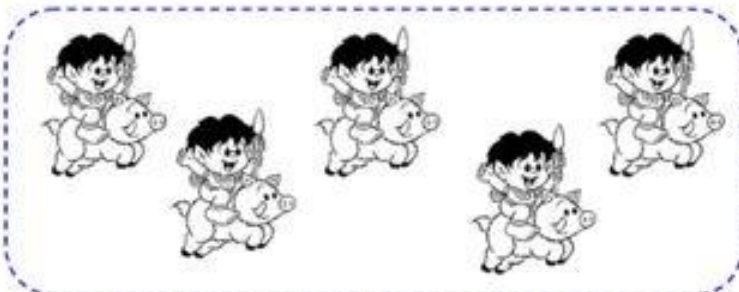
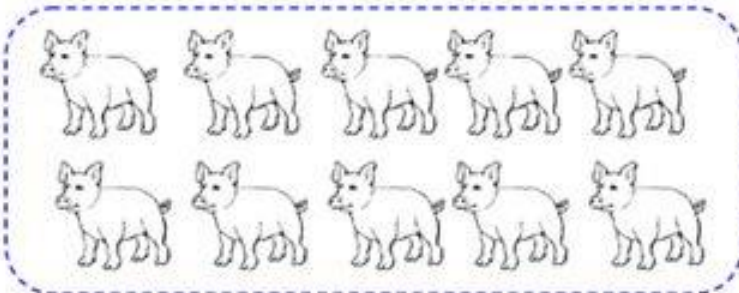


- DE QUEM CAIPORA É DEFENSOR?

- CIRCULE O ANIMAL EM QUE O CAIPORA ANDA MONTADO.



- ESCREVA O NÚMERO CORRESPONDENTE.



Escola: _____

Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____

DIA DOS PAIS



Escola: _____

Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____



PAPAI

VAMOS PINTAR UMA CAMISA PARA CADA LETRA DA PALAVRA PAPAI.



COMPLETAR COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO.

P	A	P	A	I
P	A	P	A	I
P	A	P	A	I
		P	A	I
P	A			

Escola: _____

Data: _____ Turma: _____

Aluno: _____



DESCOBRINDO PALAVRAS

OBSERVE A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA PAPAÍ E PINTE-A.

PAPAÍ

PINTE UMA BOLINHA PARA CADA LETRA DA PALAVRA PAPAÍ.



COMPLETE COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO PARA FORMAR A PALAVRA PAPAÍ.

P			A	
P		P		

ESCREVA UMA FRASE PARA O PAPAÍ:

CONTEÚDOS PRÁTICOS ALINHADOS À BNCC

CAMPO DE ATUAÇÃO: CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO/ TODOS OS CAMPOS DE ATUAÇÃO
PRÁTICAS DE LINGUAGEM: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

OBJETO DE CONHECIMENTO:

Formação do leitor literário. Leitura multissemiótica/ Protocolos de leitura.

HABILIDADE(S):

(EF1LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

(EF01AR01) Conhecer expressões de diferentes regiões do folclore brasileiro para ampliar o olhar dos alunos sobre a diversidade de lendas e personagens.

CONTEÚDOS RELACIONADOS:

- Leitura e interpretação de texto com imagem.
- Articulação entre texto verbal e visual.
- Leitura - Alinhamento do texto.

INTERDISCIPLINARIDADE:

Língua portuguesa, matemática e arte.

TEMA: ESCRITA DE PALAVRAS E TEXTOS

HABILIDADE(S):

(EF01PA23SP) Ampliar o olhar dos alunos sobre a diversidade de lendas e personagens.

CONTEÚDOS RELACIONADOS:

Eu e a matemática. Relacionar os conhecimentos adquiridos com o cotidiano (em equipe e/ou individual)

INTERDISCIPLINARIDADE:

Língua Portuguesa.

TEMA: NÚMEROS NO CONTEXTO DIÁRIO

HABILIDADE(S):

(EF01MA23SP) Relacionar: a história da matemática na construção do número e sua importância no contexto social.

CONTEÚDOS RELACIONADOS:

Eu e a matemática. Relacionar os conhecimentos adquiridos com o cotidiano (em equipe e/ou individual)

INTERDISCIPLINARIDADE:

Língua Portuguesa.

TEMA: NÚMEROS NO CONTEXTO DIÁRIO**UNIDADE (S) TEMÁTICAS:**

Números.

OBJETO (S) DE CONHECIMENTO:

Evolução histórica dos números naturais. Contagem de rotina. Contagem ascendente e descendente. Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações.

HABILIDADE(S):

(EF01MA01A) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas.

CONTEÚDOS RELACIONADOS:

Quantidades, números até 6, números até 10.

INTERDISCIPLINARIDADE:

Língua Portuguesa.

TEMA: NÚMEROS NATURAIS

- OS NÚMEROS NO DIA A DIA: CÓDIGO, MEDIDA, QUANTIDADE E ORDEM.
- Disponível em: <<https://youtu.be/C4KKcK8DUhw>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

• UNIDADE (S) TEMÁTICAS:

- Números.

OBJETO (S) DE CONHECIMENTO:

Evolução histórica dos números naturais. Contagem de rotina. Contagem ascendente e descendente. Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações.

HABILIDADE(S):

(EF01MA01B) Reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

CONTEÚDOS RELACIONADOS:

Números e medidas. Relacionar os conhecimentos adquiridos com o cotidiano (em equipe e/ou individual)

INTERDISCIPLINARIDADE:

Língua Portuguesa.

TEMA: OS NÚMEROS COMO CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO.

Leia as orientações no link: <<https://novaescola.org.br/plano-deaula/819/justificando-quantidades>>. Acesso em 10 fev. 2021.

Referências Bibliográficas

<https://www.istockphoto.com/br>

<https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/pets/ens-fund-anos-iniciais-2021>

<https://www.aartedeensinareaprender.com/2017/02/atividade-pronta-nome-e-letra-inicial.html>

<https://onlinecursosgratuitos.com/50-atividades-de-portugues-1o-ano-ensino-fundamental>

<https://www.edocente.com.br/>

<https://educacrianca.com.br/folclore-atividades-para-imprimir/>

<https://atividadessuzaninho.com/2020/08/folclore-brasileiro-2-em-pdf.html>

<https://ensfundamental1.wordpress.com/lendas-e-mitos-do-brasil/>

<https://br.pinterest.com/pin/436215913903222750/>

<https://box.novaescola.org.br/>