



# LUZ DO SABER

## FUNDAMENTAL

Brincar de quê?  
1º Ano - Semana 10  
Estude com seu filho!



GOVERNO DO  
ESTADO DO CEARÁ



Proposta 1º Ano: 1º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

BRINCAR DE QUÊ?

A BONECA É DA REBECA.  
A BOLA É DO GABRIEL.  
O PIÃO É DE SEU ROMÃO.  
O CARRINHO É DE CARLINHOS.

A PETEÇA É DE JOÃO.  
A PIPA É DO SAMUEL.  
A ANINHA BRINCA DE AMARELINHA.

MENINOS E MENINAS GOSTAM DE BRINCAR  
DE ESTÁTUA, PEGA-PEGA, CORDA  
E TRINTA E UM DE JANEIRO.

CIRANDA BRINCO COM AMANDA;  
DE ANEL, COM SAMUEL;  
ELÁSTICO, COM MARIANA;



Proposta 1º Ano: 1º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

1. **Clique no link:**

<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiro-ano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/1>

Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “1º Ano” >> “Brinquedos e Brincadeiras” >> “Brincar de quê?” >> atividade 1

2. **Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 1 a 7;**
3. **Após o uso do aplicativo, pergunte aos seus pais quais brinquedos ou brincadeiras eles faziam quando eram crianças e escreva no seu caderno.**

**Divirtam-se!**

## Proposta 1º Ano: 2º Dia



# Atividade: Brincar de quê?


TEMA 3 - BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS


UNIDADE 3 - BRINCAR DE QUÊ?



ATIVIDADE 01


3. VOCÊ ACHOU AS ADIVINHAS DIVERTIDAS? SUBSTITUA AS FIGURAS E REESCREVA AS ADIVINHAS.


TEM  PRA TODO LADO! PULA NA PALMA DA .

DE CORES BEM DIFERENTES, É LEVE COMO .

EU SOU A .

GIRA, GIRA SEM PARAR NA  NA .

SUA PONTA É AFIADA, ENROLA-SE NO .

EU SOU O .

PLUG LUZ

• ACESSE O SOFTWARE LUZ DO SABER E CONFIRA MAIS SOBRE A UNIDADE "BRINCAR DE QUÊ?".

PÁGINA NOVENTA E UM 91

TEMA 3 - BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS




UNIDADE 3 - BRINCAR DE QUÊ?




ATIVIDADE 02

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

COMUNICAR E COMPARTILHAR

1. ESCREVA DA SUA MELHOR MANEIRA O NOME DE CADA IMAGEM DO CONTO "BRINCAR DE QUÊ?".





2. SEPRE AS SÍLABAS DE CADA PALAVRA E REGISTRE O NÚMERO DE SÍLABAS.

PALAVRA	SEPARAÇÃO DE SÍLABAS	Nº DE SÍLABAS
BOLA		
PIÃO		
PIPA		
BONECA		
CARRO		
AMARELINHA		
PETECA		

PLUG LUZ

• ACESSE O SOFTWARE LUZ DO SABER E CONFIRA MAIS SOBRE A UNIDADE "BRINCAR DE QUÊ?".

PÁGINA NOVENTA E TRÊS 93

Proposta 1º Ano: 2º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

1. **Clique no link:**  
[https://drive.google.com/file/d/1QVP1-JaJRqiunxmf6v3qaNyPD\\_icXsyJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1QVP1-JaJRqiunxmf6v3qaNyPD_icXsyJ/view?usp=sharing)
2. **Leia com atenção o texto das páginas 91 e 93.**
3. **Oriente a criança durante as atividades.**

**Divirtam-se!**

# Proposta 1º Ano: 3º Dia

## Atividade: Brincar de quê?

**LIGAÇÃO**

LIGUE AS PALAVRAS AS IMAGENS CORRESPONDENTES.

AMARELINHA	
CIRANDA	
PIQUE-ESCONDE	
PEGA PEGA	



Proposta 1º Ano: 3º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

1. **Clique no link:**

<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiro-ano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/9>


Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “1º Ano” >> “Brinquedos e Brincadeiras” >> >> “Brincar de quê?” >> atividade 8

2. **Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 8 a 17;**
3. **Após o uso do aplicativo, com a ajuda de um adulto desenhe ou confeccione um brinquedo da época dos seus pais.**
4. **Envie uma foto para seu professor.**

**Divirtam-se!**

# Proposta 1º Ano: 4º Dia

## Atividade: Brincar de quê?



TEMA 3 - BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

UNIDADE 3 - BRINCAR DE QUÊ?

ATIVIDADE


03

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

COMUNICAR E COMPARTILHAR

1. RELEIA O TRECHO DO CONTO JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A).

Tem pena para todo lado!  
Pula na palma da mão,  
de cores bem diferentes  
é leve como algodão,  
não é pássaro, nem pipoca,  
a peteca de João.




2. ESCREVA A SEGUIR O NOME DO BRINQUEDO CITADO NO TRECHO DO CONTO.

3. O BRINQUEDO DO TRECHO É COMPARADO A UM(A):

( ) NUVEM ( ) PIPA ( ) ALGODÃO

4. CIRCULE NO TRECHO A QUEM PERTENCE A PETECA.

PÁGINA NOVENTA E CINCO 95



TEMA 3 - BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS





UNIDADE 3 - BRINCAR DE QUÊ?

ATIVIDADE


03

5. PESQUISE NO TRECHO DO ITEM 1 PALAVRAS QUE COMECEM COM A LETRA INICIAL DE PETECA. A SEGUIR, REGISTRE NOS ESPAÇOS ABAIXO:

6. OBSERVE O QUADRO E REGISTRE O NÚMERO DE SÍLABAS E O NÚMERO DE LETRAS DE CADA IMAGEM:

PALAVRA	Nº DE SÍLABAS	Nº DE LETRAS
	2	4
		
		
		

7. ESCREVA UMA FRASE USANDO O NOME DE UM BRINQUEDO:



**PLUG LUZ**

• ACESSE O SOFTWARE LUZ DO SABER E CONFIRA A BIBLIOTECA DIGITAL. NA ESTANTE DE LIVROS, ESCOLHA UM TÍTULO PARA LER. DEPOIS, NO EDITOR DE TEXTO, ESCREVA O TÍTULO DA HISTÓRIA, O NOME DOS PERSONAGENS E O QUE MAIS DESEJARI

96 PÁGINA NOVENTA E SEIS



Proposta 1º Ano: 4º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

1. **Clique no link:**

[https://drive.google.com/file/d/17PD8Ou0DaTiL\\_dVUIIn2Tx0Gn52WRECYD/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/17PD8Ou0DaTiL_dVUIIn2Tx0Gn52WRECYD/view?usp=sharing)

2. **Oriente e acompanhe a criança durante as atividades das páginas 95 e 96.**

**Divirtam-se!**

# Proposta 1º Ano: 5º Dia

## Atividade: Brincar de quê?

18

QUANTIDADE DE LETRAS

QUANTAS LETRAS TÊM A PALAVRA?

AMARELINHA

Céu

10

89

17

4

1

10

Proposta 1º Ano: 5º Dia

# Atividade: Brincar de quê?

1. **Clique no link:**

<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiro-ano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/18>

Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “1º Ano” >> “Brinquedos e Brincadeiras” >> “Brincar de quê?” >> atividade 18

2. **Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 18 a 24;**
3. **Após o uso do aplicativo, ensine a criança como joga amarelinha e desenhe uma amarelinha no caderno.**



# LUZ DO SABER FUNDAMENTAL

