

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

### LÍNGUA PORTUGUESA

VOCÊ LEMBRA DA MÚSICA DA BORBOLETINHA?



- 1) AGORA ESCREVA EM UMA FOLHA O NOME DO ANIMAL QUE REPRESENTA A PERSONAGEM PRINCIPAL DA MÚSICA.
- 2) CIRCULE A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA QUE VOCÊ ESCREVEU.
- 3) A LETRA QUE VOCÊ CIRCULOU É A LETRA "B". TENDE ESCREVER EM SEU CADERNO 5 PALAVRAS QUE INICIAM COM A LETRA B.

### MATEMÁTICA

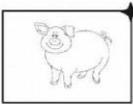
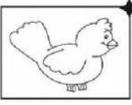
1) OBSERVE AS IMAGENS E RESPONDA EM SEU CADERNO:



- A) QUANTAS BOLAS TIAGO TEM?
- B) BIANCA PRECISA GANHAR QUANTAS BONECAS PARA FICAR COM A MESMA QUANTIDADE QUE TIAGO TEM DE BOLAS?
- C) RENÊ TEM QUANTOS CARRINHOS?
- D) QUANTOS CARRINHOS FALTAM PARA RENÊ FICAR COM A MESMA QUANTIDADE QUE TIAGO TEM DE BOLAS?



2) VAMOS SUBSTITUIR OS DESENHOS PELOS NÚMEROS QUE FALTAM:

1		3
	5	6
7	8	
		

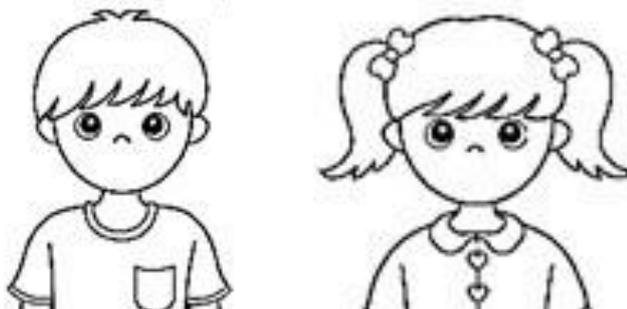
	_____		_____
	_____		_____

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

### HISTÓRIA e GEOGRAFIA

- VOCÊ GOSTOU DO SIGNIFICADO DO SEU NOME?

1. DESENHE NO ROSTO DA CRIANÇA, A EXPRESSÃO QUE REPRESENTA SUA RESPOSTA:



2. LEIA COM A AJUDA DE UM ADULTO:

**TODAS AS COISAS TÊM**

**NOME:**

**CASA, JANELA E**

**JARDIM**

**COISAS NÃO TÊM SOBRENOME**

**MAS A GENTE SIM [...]**

(GENTE TEM SOBRENOME – TOQUINHO)

- VOCÊ SABE O QUE É SOBRENOME?

O SOBRENOME CONTA UM POUCO DA HISTÓRIA DE NOSSA FAMÍLIA E MOSTRA DE ONDE VIEMOS. MUITAS VEZES, PODEMOS IDENTIFICAR UM PARENTESCO DE UMA PESSOA, POR MEIO DO SOBRENOME.

3. ESCREVA O SEU SOBRENOME.

4. PERGUNTE AOS SEUS FAMILIARES SE SABEM O SIGNIFICADO E A ORIGEM DO SEU SOBRENOME.



## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

### LÍNGUA PORTUGUESA

VOCÊ LEMBRA QUE AS VOGAIS SÃO: “**A, E, I, O, U**”.

SE VOCÊ JUNTAR A LETRA “**B**” COM CADA VOGAL IRÁ FORMAR A FAMÍLIA SILÁBICA DESSA LETRA.

- 1) VEJA COMO FICARÁ E COPIE EM SEU CADERNO: **BA, BE, BI, BO, BU.**
- 2) AGORA PROCURE EM REVISTAS, EMBALAGENS OU LIVROS DE RECORTE 5 PALAVRAS QUE INICIEM COM A LETRA “**B**” E COLE EM SEU CADERNO OU EM UMA FOLHA AVULSA.

### MATEMÁTICA

- 1) ESCREVA O NOME DOS DIAS DA SEMANA NA ORDEM CORRETA:

1º: \_\_\_\_\_

2º: \_\_\_\_\_

3º: \_\_\_\_\_

4º: \_\_\_\_\_

5º: \_\_\_\_\_

6º: \_\_\_\_\_

7º: \_\_\_\_\_

- 2) OBSERVE OS NOMES DOS DIAS DA SEMANA:

<b>TERÇA-FEIRA</b>
<b>DOMINGO</b>
<b>QUARTA-FEIRA</b>
<b>SEXTA-FEIRA</b>
<b>SEGUNDA-FEIRA</b>
<b>QUINTA-FEIRA</b>
<b>SÁBADO</b>

- 3) AGORA, PINTE O NOME DO PRIMEIRO DIA DA SEMANA DE AZUL E O ÚLTIMO DIA DA SEMANA DE VERMELHO.

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

### LÍNGUA ESPANHOLA



A HISTÓRIA DA BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES EM LÍNGUA ESPANHOLA SE DIZ BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS.

RELEMBRE ESTA HISTÓRIA COM A TUA FAMÍLIA E FAÇA O DESENHO DA PARTE EM QUE A BRUXA OFERECEU UMA MANZANA PARA A BLANCANIEVES.

### CIÊNCIAS

#### SERES VIVOS E SERES NÃO VIVOS

OS SERES VIVOS (BIÓTICOS) E OS SERES NÃO VIVOS (ABIÓTICOS) COMPÕEM, NO GERAL, A NATUREZA. ASSIM, TUDO O QUE NOS RODEIA É DENOMINADO “SERES” SEJA UMA PEDRA OU UM ANIMAL.



EXISTEM DIFERENÇAS ENTRE AS CARACTERÍSTICAS DOS SERES VIVOS E DOS SERES NÃO VIVOS. O FATOR MAIS MARCANTE É A “VIDA”, OU SEJA, ENQUANTO UNS A TÊM, OUTROS NÃO.

#### VAMOS AGORA FAZER ALGUMAS ATIVIDADES, REGISTRANDO O QUE APRENDEMOS!

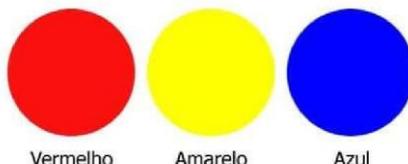
- 1) OBSERVE NOS ARREDORES DE SUA CASA E DESENHE EM SEU CADERNO OU EM FOLHA AVULSA OS SERES VIVOS (BIÓTICOS) E OS SERES NÃO VIVOS (ABIÓTICOS) QUE VOCÊ IDENTIFICOU.
- 2) PESQUISE EM REVISTAS, JORNAIS E PANFLETOS, SERES VIVOS E SERES NÃO VIVOS. RECORTE E COLE EM SEU CADERNO OU EM FOLHA AVULSA.

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

### ARTE

COMO VOCÊ JÁ SABE, AS CORES PRIMÁRIAS SÃO: VERMELHO, AMARELO E AZUL. CHAMAMOS ASSIM PORQUE SÃO CONSIDERADAS AS PRIMEIRAS CORES, OU SEJA, NÃO SE PODE OBTÊ-LAS COM A MISTURA DE NENHUMA COR.

### Cores Primárias



- 1) RECORTE DE REVISTAS OU PAPEIS QUE VOCÊ TENHA A DISPOSIÇÃO, FIGURAS COM ESSAS TRÊS CORES, COLE EM UMA FOLHA DE CADERNO DE DESENHO OU FOLHA SULFITE, FORMANDO UMA LINDA COMPOSIÇÃO.

### EDUCAÇÃO FÍSICA

#### REGIÃO SUL: ELÁSTICO

**COMO BRINCAR:** O PRINCIPAL ACESSÓRIO É UMA TIRA DE ELÁSTICO GRANDE (DE CERCA DE 3 METROS DE COMPRIMENTO), COM UM NÓ UNINDO AS DUAS PONTAS, E TRÊS PARTICIPANTES OU DUAS CADEIRAS. DOIS FICAM EM PÉ, UM DE FRENTE PARA O OUTRO E DISTANTES CERCA DE 2 METROS. O ELÁSTICO DEVE FICAR AO REDOR DAS PERNAS DELES, QUE PRECISAM FICAR ABERTAS PARA SEGURÁ-LO ESTICADO. UMA TERCEIRA PESSOA DEVE PULAR DENTRO DO RETÂNGULO FORMADO PELA TIRA E FAZER DESENHOS E AMARRAÇÕES COM AS PERNAS. A PRIMEIRA SEQUÊNCIA É BEM SIMPLES: A CRIANÇA SE POSICIONA AO LADO DO ELÁSTICO E DEVE PULAR COM OS DOIS PÉS JUNTOS PARA DENTRO DELE.

DEPOIS, PULA NOVAMENTE ABRINDO AS PERNAS DE MODO QUE UM PÉ CAIA PARA CADA LADO DE FORA DO ELÁSTICO. NO TERCEIRO MOVIMENTO, ELA DEVE FAZER UM GIRO DE 180°, DEIXANDO AS TIRAS SE ENROLAREM EM SEUS TORNOZELOS. POR FIM, DEVE PULAR PARA O LADO EXTERNO DO ELÁSTICO ENQUANTO GIRA O CORPO PARA SOLTAR-SE DA AMARRAÇÃO.

O ELÁSTICO COMEÇA RENTE AO CHÃO, MAS À MEDIDA QUE A PESSOA CONSEGUE FAZER OS MOVIMENTOS CORRETAMENTE, ELE VAI SUBINDO. ENTÃO, QUEM CONSEGUIR PULAR MAIS ALTO GANHA O JOGO.

**VARIAÇÕES:** OS NOMES MUDAM DEPENDENDO DO MOVIMENTO QUE SE PEDE PARA FAZER E DA REGIÃO DO PAÍS: CEBOLINHA, ESTRELINHA, VÁRIAS FASES, LARANJINHA, CASTELINHO, BIGODE, VASSOURINHA, CRUZADA DE BELÉM, ETC.