



ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES.

ORIENTAÇÃO: PAIS OU RESPONSÁVEIS, LEIA O ENUNCIADO E AUXILIE O (A) ALUNO (A) A DESENVOLVER AS ATIVIDADES.

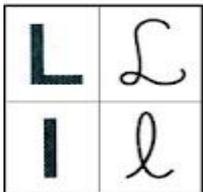
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 1 - COM ATENÇÃO OUÇA A LEITURA DO TEXTO A SEGUIR E CIRCULE AS PALAVRAS COM L.

LEÃO

LÁ NA JAULA DO LEÃO,
NINGUÉM PODE POR A MÃO,
TIRA A MÃO!
O LEÃO É BICHO BRAVO,
FECHA A BOCA SEU LEÃO.

ATIVIDADE 2 - PINTE A IMAGEM E ESCREVA NOS ESPAÇOS EM BRANCO, A PALAVRA "LEÃO" (EM LETRAS E DEPOIS EM SÍLABAS).



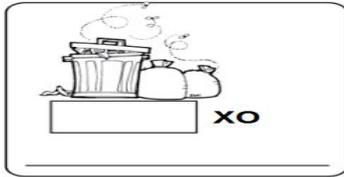
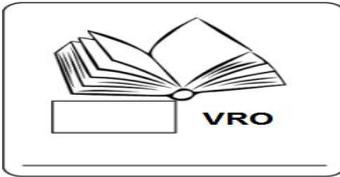
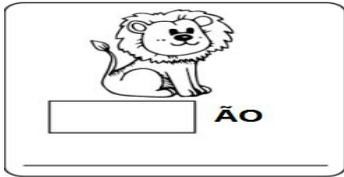
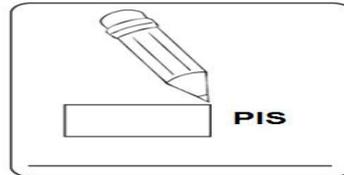
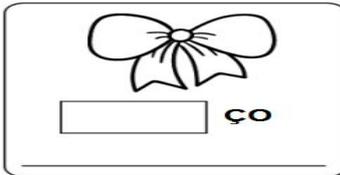
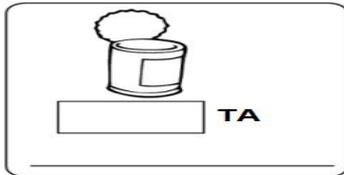
LETRAS

SÍLABAS

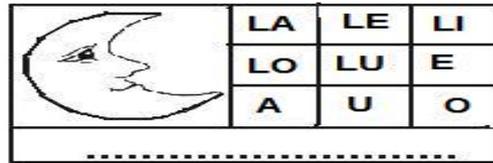
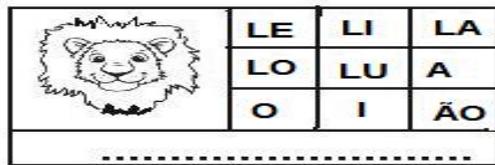
LEÃO

ATIVIDADE 3 - RECORTE DE JORNAIS OU REVISTAS TRÊS PALAVRAS QUE INICIAM COM A LETRA L E TRÊS PALAVRAS QUE INICIAM COM A LETRA M. COLE NO ESPAÇO ABAIXO:

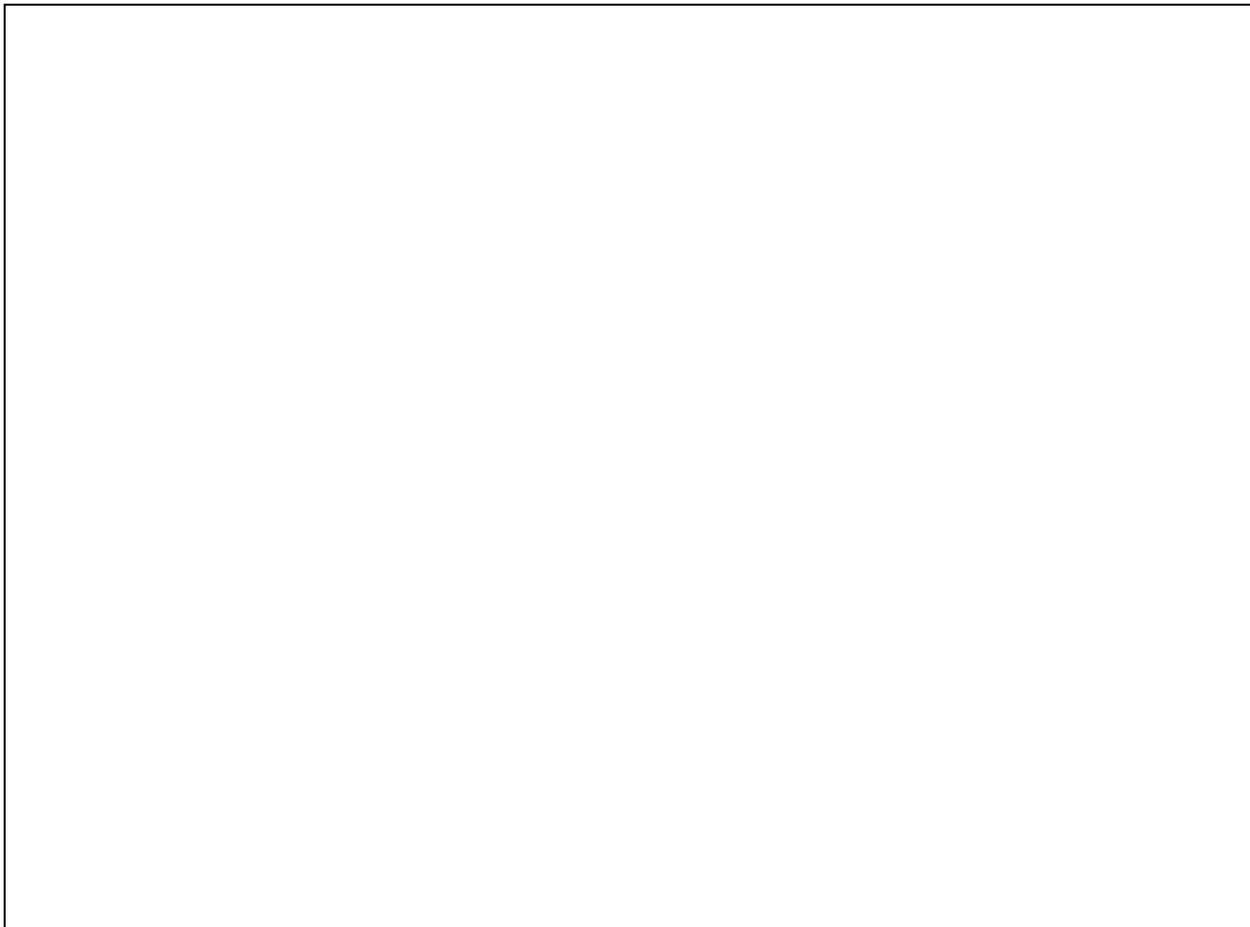
ATIVIDADE 4 - ESCREVA A SÍLABA INICIAL DAS FIGURAS. LA - LE - LI - LO - LU.



ATIVIDADE 5 - PINTE AS SÍLABAS DAS FIGURAS E ESCREVA O NOME DE CADA UMA DELAS NO PONTILHADO ABAIXO:



ATIVIDADE 6 - CONTORNE SUA MÃO NO ESPAÇO EM BRANCO E REGISTRE A PALAVRA (MÃO).



ATIVIDADE 7 - PESQUISE NO SILABÁRIO E COPIE AS FAMÍLIAS SILÁBICAS DAS LETRAS EM ESTUDO **M** E **L**.

M- _____

L- _____

ATIVIDADE 8 - FORME PALAVRAS UNINDO AS SÍLABAS DE ACORDO COM OS NÚMEROS. SIGA O EXEMPLO (LETRA **A**):

1 - CA	5 - MA	9 - LA
2 - MO	6 - ME	10 - MU
3 - LE	7 - MI	11 - LO
4 - LI	8 - DO	12 - LU

A) 6 + 8 = MEDO _____

B) 10 + 9 = _____

C) 2 + 9 = _____

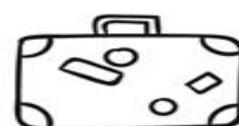
D) 10 + 8 = _____

E) 9 + 5 = _____

ATIVIDADE 9 - LEVE O MACACO ATÉ A MALA SEGUINDO A TRILHA DA LETRA **M m**.



	M	m	M	m	M	a	B
	Q	w	R	e	m	b	C
s	A	z	V	l	M	m	M
t	R	y	U	i	O	p	m
m	M	m	M	m	M	m	M
M	x	C	v	B	k	J	l
m	M	m	M	m	r	T	q
P	u	D	z	M	m		



MALA

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA

ATIVIDADE 1 - REGISTRE A QUANTIDADE DE CADA DADO. RESOLVA AS ADIÇÕES E COLOQUE O RESULTADO.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

ATIVIDADE 2 - O BEBÊ TINHA 4 CHUPETAS E GANHOU MAIS UMA. QUANTAS CHUPETAS ELE TEM AGORA?

ATIVIDADE 3 - COMPLETE COM OS NÚMEROS FALTOSOS.

11

12

13

14

16

17

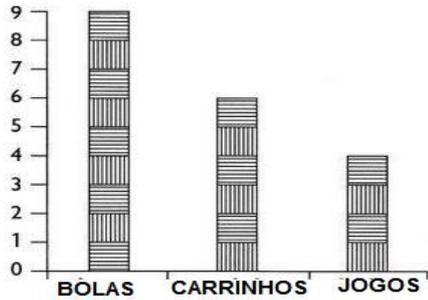
18

19

ATIVIDADE 4 - PINTe OS NÚMEROS QUE CORRESPONDE A IDADE DE CADA FAMILIAR QUE MORA COM VOCÊ. SE ALGUM FAMILIAR TIVER MAIS QUE 50 ANOS, REGISTRE A IDADE DESTES FAMILIAR NA LINHA ABAIXO DO QUADRO.

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	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

ATIVIDADE 5 - OBSERVE O GRÁFICO DE BRINQUEDOS DE ARTUR. MARQUE UM (X) NO BRINQUEDO QUE CORRESPONDE A MAIOR QUANTIDADE.

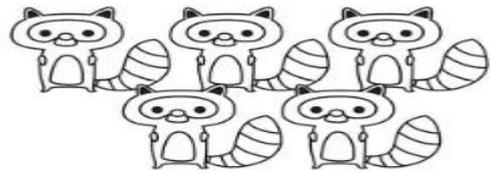
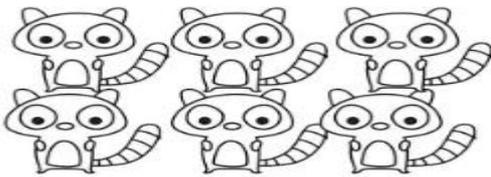


CARRINHOS ()

BOLAS ()

JOGOS ()

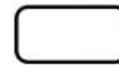
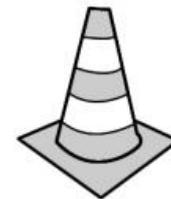
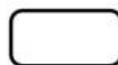
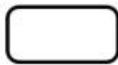
ATIVIDADE 6 - CONTE QUANTAS FIGURAS TEM. MARQUE UM (X) OU PINTE O QUADRADO COM O NÚMERO CORRESPONDENTE A QUANTIDADE DE FIGURAS.



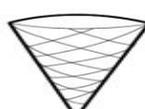
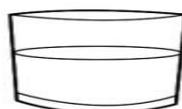
9	7
6	5

6	3
5	4

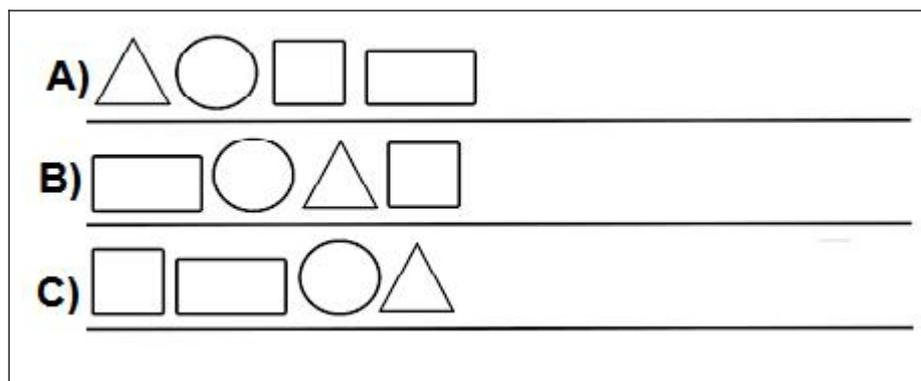
ATIVIDADE 7 - MARQUE COM UM (X) O OBJETO QUE TEM A FORMA DIFERENTE.



ATIVIDADE 8 - PINTE DA MESMA COR OS OBJETOS QUE TÊM FORMAS PARECIDAS.



ATIVIDADE 9 – OBSERVE AS FIGURAS GEOMÉTRICAS E COMPLETE A SEQUÊNCIA:



COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA.

ATIVIDADE 1- PAIS OU RESPONSÁVEIS, REALIZE A LEITURA DA HISTÓRIA "ERA UMA VEZ UMA BOTA" E ORIENTE A CRIANÇA A RESPONDER AS ATIVIDADES.

ERA UMA VEZ UMA BOTA.

SÓ UM PÉ DE BOTA.

SUA DONA ERA UMA PASTORA DE OVELHAS.

UM DIA A PASTORA VIGIANDO AS OVELHAS DORMIU EMBAIXO DE UMA ÁRVORE.

QUANDO ACORDOU TINHA SUMIDO UM PÉ DE SUA BOTA. A PASTORA PROCUROU, PROCUROU E NÃO ACHOU.

QUEREM SABER O QUE ACONTECEU COM A BOTA?

ORA, ORA, ORA...

VEJAM SÓ ELA SERVINDO DE CASA PARA UMA FAMÍLIA DE RATINHOS. SÃO MUITOS RATINHOS: A MAMÃE, O PAPAÍ E UNS DEZ FILHOTES. ELES SE DIVIDEM NAS TAREFAS DOMÉSTICAS, ASSIM:

A MAMÃE RATA CUIDA DO BEBÊ, EMPURRANDO O CARRINHO PARA ELE DORMIR.

PAPAÍ RATO CORTA LENHA.

OS FILHOS MAIORES LIMPAM A CASA E COZINHAM.

OS PEQUENOS BRINCAM DE RODA.

PELO BOSQUE ADENTRO, ENCONTRARAM PAZ, UM LUGAR ONDE NINGUÉM OS ENCONTRARAM E VIVERAM MUITO FELIZES.

TEXTO E CONCEPÇÃO. GRAÇA ABREU E LIA ZATZ

ATIVIDADE 2 – DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA (FAMÍLIA DE RATOS: A MAMÃE, O PAPAÍ, E OS DEZ RATINHOS).

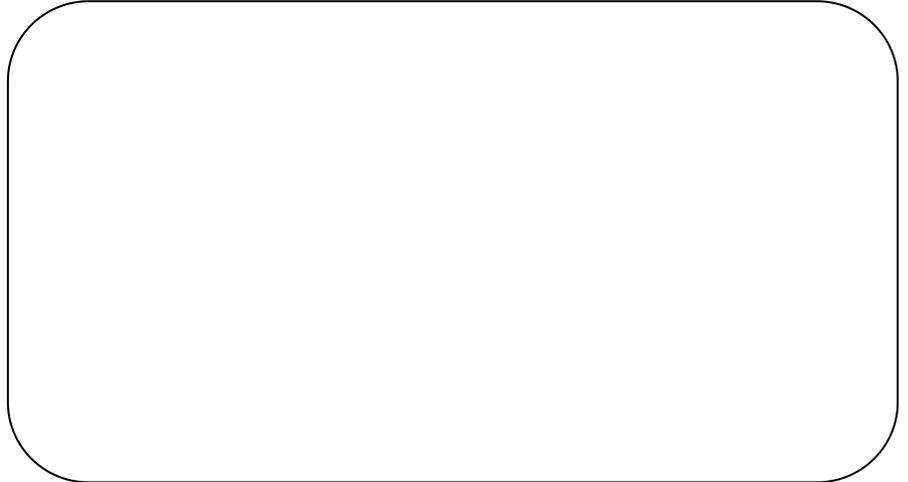
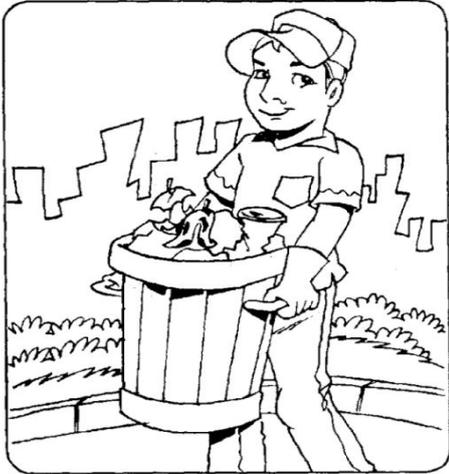


ATIVIDADE 3 – QUAIS ATIVIDADES VOCÊ FAZ PARA AJUDAR SUA FAMÍLIA NAS TAREFAS DOMÉSTICAS? DESENHE.

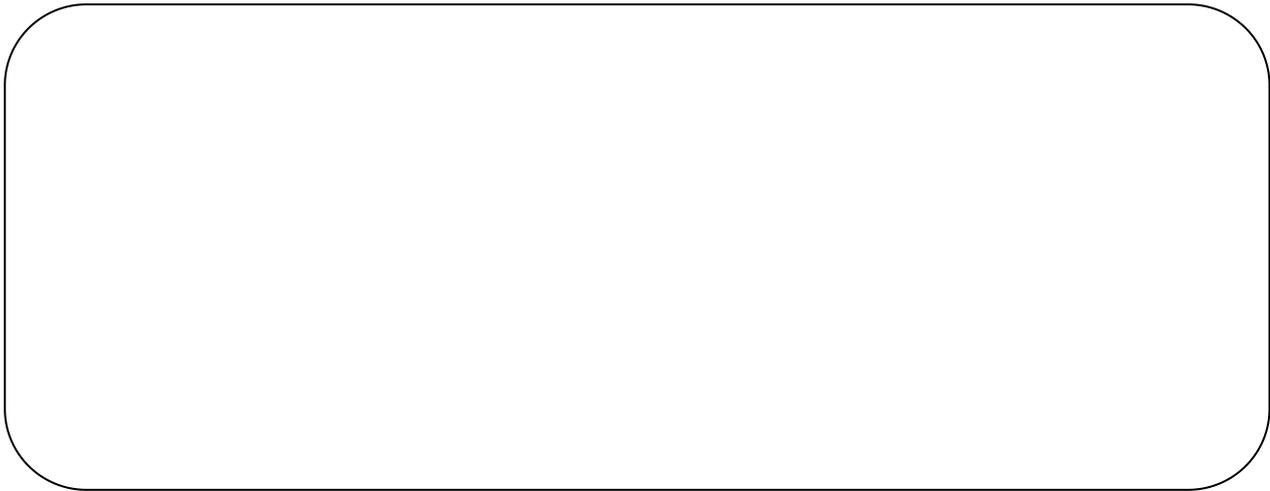


COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA.

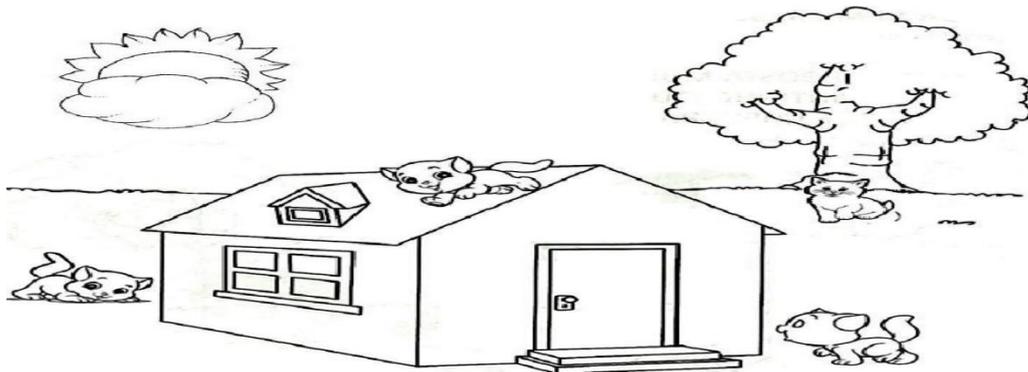
ATIVIDADE 1 - A PROFISSÃO DO PEDRO É COLETOR DE LIXO (GARI), QUAL A PROFISSÃO DA MAMÃE E DO PAPAÍ? DESENHE NO ESPAÇO EM BRANCO.



ATIVIDADE 2 - RECORTE DE REVISTAS, LIVROS ANTIGOS OU JORNAIS TRÊS TIPOS DE PROFISSÕES E COLE NO QUADRO ABAIXO.



ATIVIDADE 3 - PINTO O GATINHO QUE ESTÁ EM FRENTE À ÁRVORE E O QUE ESTÁ ATRÁS DA CASA.



COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS.

ATIVIDADE 1 - PAIS OU RESPONSÁVEIS. FAÇA A LEITURA DO TEXTO COM A CRIANÇA, EM SEGUIDA AUXILIE-A A REALIZAR AS ATIVIDADES.

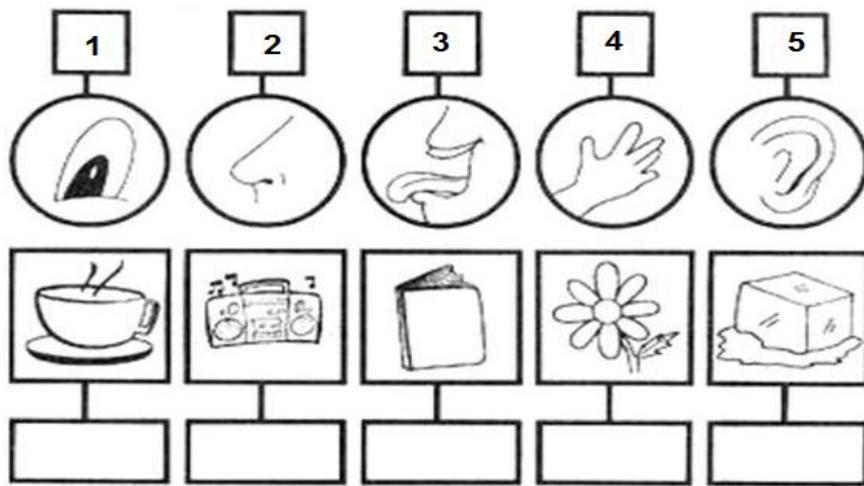
ÓRGÃOS DOS SENTIDOS

OS ÓRGÃOS DOS SENTIDOS SÃO RESPONSÁVEIS PELAS DIFERENTES SENSAÇÕES QUE EXPERIMENTAMOS.

GRAÇAS A ELES PODEMOS ENXERGAR; OUVIR; SENTIR O GOSTO E O CHEIRO DAS COISAS, TOCAR E SENTIR OBJETOS.

ESSAS SENSAÇÕES SE DÃO GRAÇAS AOS: OLHOS (VISÃO), OUVIDOS (AUDIÇÃO), BOCA E LÍNGUA (PALADAR), NARIZ (OLFATO), MÃOS E PELE (TATO).

ATIVIDADE 2 - OBSERVE AS IMAGENS E NUMERE CORRETAMENTE:



ATIVIDADE 3 - ENCONTRE E PINTE NO DIAGRAMA AS PARTES DO CORPO HUMANO.



B	N	O	L	H	O	D
N	A	R	I	Z	D	O
T	Y	U	D	G	P	É
T	R	D	M	Ã	O	V
A	B	O	C	A	Y	X
O	R	E	L	H	A	C



COMPONENTE CURRICULAR: ARTE.

ATIVIDADE 1 – LEIA A HISTÓRIA A SEGUIR:

LILI INVENTA O MUNDO (MÁRIO QUINTANA)

LILI VIVE NO MUNDO DO FAZ DE CONTA.

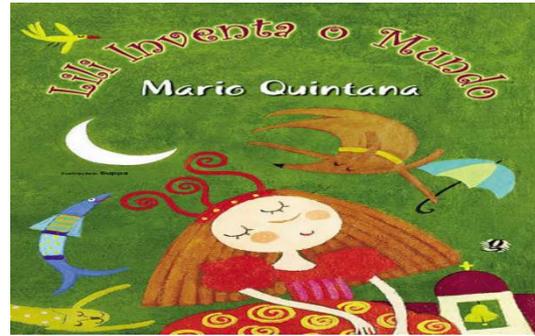
FAZ DE CONTA QUE ISTO É UM AVIÃO, ZUM...

DEPOIS ATERRIZOU EM PIQUE E VIROU TREM, TUC, TUC, TUC, TUC...

ENTROU PELO TÚNEL CHISPANDO. MAS DEBAIXO DA MESA HAVIA BANDIDOS.

PUM! PUM! PUM! PUM!
O TREM DESCARRILHOU. E O MOCINHO? MEU DEUS!
NO AUGE DA CONFUSÃO, LEVARAM LILI PARA A CAMA À FORÇA.

E O TREM FICOU TRISTEMENTE DERRIBADO NO CHÃO, FAZENDO DE CONTA QUE ERA MESMO UMA LATA DE SARDINHA.



ATIVIDADE 2 – A HISTÓRIA ACIMA “LILI INVENTA O MUNDO”, ESCRITA POR MÁRIO QUINTANA APRESENTA O PAPEL QUE A IMAGINAÇÃO TEM NA VIDA DA CRIANÇA E AS VÁRIAS POSSIBILIDADES QUE SE ABREM A PARTIR DAS BRINCADEIRAS.

FAÇA UM DESENHO QUE ILUSTRE A HISTÓRIA “LILI INVENTA O MUNDO”.

ATIVIDADE 3 – AGORA É A SUA VEZ. DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO, SUA BRINCADEIRA FAVORITA. CAPRICHE!

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE 1: NESTA ATIVIDADE O ALUNO CONHECERÁ O NOME DOS DEDOS DAS MÃOS, AO MESMO TEMPO EM QUE DANÇARÁ A MÚSICA DISPONIBILIZADA NO LINK <https://www.youtube.com/watch?v=ru2ATjkpdXo> .

MÚSICA: FAMÍLIA DOS DEDOS.

“PAPAI DEDO, PAPAI DEDO, ONDE ESTÁ?
- AQUI ESTOU , AQUI ESTOU, COMO É QUE VAI?
PAPAI DEDO, PAPAI DEDO, COMO SE CHAMA?
- SOU O POLEGAR, O POLEGAR, SOU O POLEGAR.
MAMÃE DEDO, MAMÃE DEDO, ONDE ESTÁ?
- AQUI ESTOU, AQUI ESTOU, COMO É QUE VAI?
MAMÃE DEDO, MAMÃE DEDO, COMO SE CHAMA?
- SOU O DEDO INDICADOR, VOCÊ ME CONHECE.
IRMÃO DEDO, IRMÃO DEDO, ONDE ESTÁ?
- AQUI ESTOU, AQUI ESTOU, COMO É QUE VAI?
IRMÃO DEDO, IRMÃO DEDO, COMO SE CHAMA?”

- DEDO MÉDIO, DEDO MÉDIO, AGORA VOCÊ SABE.
IRMÃ DEDO, IRMÃ DEDO, ONDE ESTÁ?
- AQUI ESTOU AQUI ESTOU, COMO É QUE VAI?
IRMÃ DEDO, IRMÃ DEDO, COMO SE CHAMA?
- DEDO ANELAR, DEDO ANELAR, EU USO O ANEL.
NENÉM DEDO, NENÉM DEDO, ONDE ESTÁ?
- AQUI ESTOU, AQUI ESTOU, COMO É QUE VAI?
NENÉM DEDO, NENÉM DEDO, COMO SE CHAMA?
- SOU O MINDINHO, O MINDINHO, EU SOU O MINDINHO.
POLEGAR, INDICADOR, DEDO MÉDIO.
DEDO ANELAR, DEDO MINDINHO, SÃO OS CINCO DEDOS.
CINCO DEDOS COM A PALMA, FAZEM NOSSA MÃO...”

ATIVIDADE 2: APÓS ASSISTIR E DANÇAR A MÚSICA, PEÇA PARA QUE A CRIANÇA DESENHE EM SEUS DEDOS “A FAMÍLIA DOS DEDOS” ASSIM COMO FOI VISTO NO VÍDEO, EM SEGUIDA GRAVE UM VÍDEO DA CRIANÇA APRESENTANDO CADA DEDO (POLEGAR, INDICADOR, DEDO MÉDIO, ANELAR E MÍNIMO). SE A MESMA APRESENTAR DIFICULDADE EM FALAR OS NOMES DOS DEDOS, UM ADULTO PODERÁ AJUDÁ-LA.

ATIVIDADE 3: RECORTE AS IMAGENS ABAIXO, EM SEGUIDA DOBRE E COLOQUE AS FIGURAS DENTRO DE UMA CAIXINHA OU POTINHO PARA QUE EM SEQUÊNCIA SEJA REALIZADA A ATIVIDADE “MÍMICA”.



PARA ESTA ATIVIDADE SERÁ NECESSÁRIO A PARTICIPAÇÃO DE AO MENOS 2 PESSOAS. UM DE CADA VEZ, DEVERÁ PEGAR UM PAPEL QUE ESTÁ DENTRO DA CAIXA, VISUALIZAR O QUE ESTÁ ESCRITO NO PAPEL E IMITAR O QUE VIU, SEM EMITIR NENHUM TIPO DE SOM, APENAS UTILIZANDO O CORPO PARA SE EXPRESSAR. A OUTRA PESSOA DEVERÁ TENTAR ADIVINHAR O QUE ESTÁ SENDO IMITADO, ASSIM QUE ADIVINHAR, SERÁ SUA VEZ DE PEGAR UM PAPEL NA CAIXA E IMITAR O QUE SE PEDE.