



COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA.

Atividade 1 - Com a ajuda de um responsável ou familiar, cante a parlenda abaixo, “A casinha da vovó” ou assista ao vídeo disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mp06MXZj0LI&feature=youtu.be>. Em seguida, recorte do silabário (Anexo 1) a família silábica do C- CA-CO-CU. Coloque as sílabas recortadas em uma caixa.

A CASINHA DA VOVÓ

A CASINHA DA VOVÓ

CERCADINHA DE CIPÓ

O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO

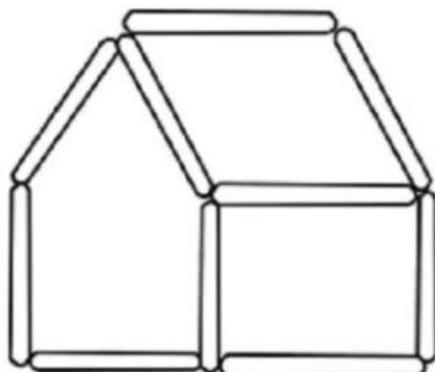
COM CERTEZA NÃO TEM PÓ.

Obs.: Silabário disponível em anexo ao final das atividades de Língua Portuguesa.

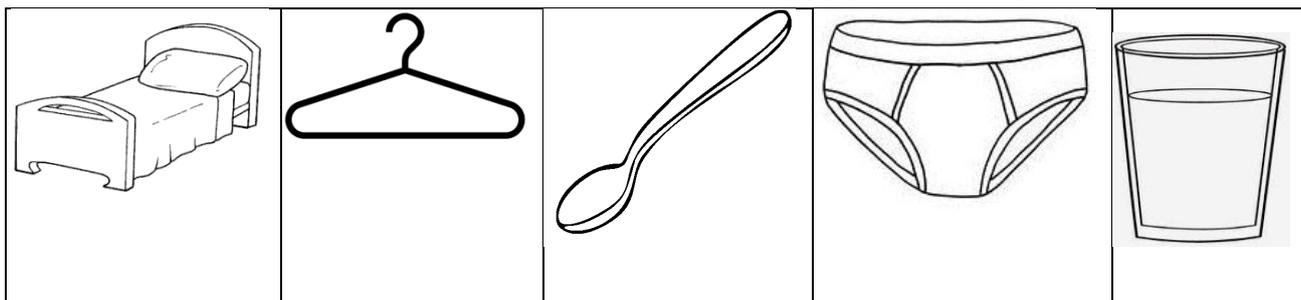
Atividade 2 - Faça a leitura da parlenda “A casinha da vovó” com a ajuda de um responsável ou familiar, logo após, pesquise na parlenda 3 palavras que tenham a sílaba CA e copie-as em seu caderno.

Atividade 3 – Imagine ou visualize no vídeo como é “A casinha da vovó” em seguida, desenhe-a em seu caderno.

Atividade 4 – Com a ajuda de um responsável ou familiar, desenhe a casa abaixo em seu caderno, cole palitos de picolé, palitos de fósforo ou gravetos sobre o traçado e monte a sua casinha. Capriche!



Atividade 5 – Com a orientação de um adulto ou familiar, desenhe ou recorte e cole em seu caderno as imagens abaixo e escreva o nome de cada uma delas.



Atividade 6 – Recorte do silabário (Anexo 1) a família silábica do D- DA-DE – DI - DO-DU. Coloque as sílabas recortadas em uma caixa.

Atividade 7 – Com a ajuda de um adulto pesquise em jornais, revistas ou na internet, palavras com (CA - CO - CU / DA - DE - DI - DO - DU). Recorte; Cole e reescreva as palavras em seu caderno.

Atividade 8 - Pegue a caixa com todas as famílias silábicas que você recortou nas atividades anteriores, coloque as sílabas em sequência e copie-as no caderno.

Sequência das famílias silábicas: C: CA - CO – CU

D: DA - DE - DI - DO – DU

Atividade 9 – Com o auxílio de um adulto ou familiar, forme 4 palavras juntando as sílabas e escreva-as em seu caderno (Exemplo: DADO).

ANEXO 1 -

SILABÁRIO SIMPLES

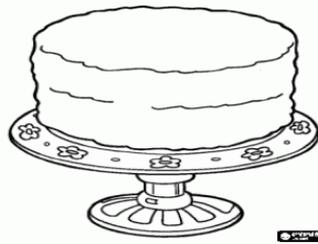
	A 	E 	I 	O 	U 	ÃO
B 	BA	BE	BI	BO	BU	BÃO
C 	CA	CE	CI	CO	CU	CÃO
D 	DA	DE	DI	DO	DU	DÃO
F 	FA	FE	FI	FO	FU	FÃO
G 	GA	GE	GI	GO	GU	GÃO
H 	HA	HE	HI	HO	HU	HÃO
J 	JA	JE	JI	JO	JU	JÃO
K 	KA	KE	KI	KO	KU	
L 	LA	LE	LI	LO	LU	LÃO
M 	MA	ME	MI	MO	MU	MÃO
N 	NA	NE	NI	NO	NU	NÃO
P 	PA	PE	PI	PO	PU	PÃO
Q 	QUA	QUE	QUI	QUO		QUÃO
R 	RA	RE	RI	RO	RU	RÃO
S 	SA	SE	SI	SO	SU	SÃO
T 	TA	TE	TI	TO	TU	TÃO
V 	VA	VE	VI	VO	VU	VÃO
W 	WA	WE	WI	WO	WU	
X 	XA	XE	XI	XO	XU	XÃO
Y 	YA	YE		YO	YU	
Z 	ZA	ZE	ZI	ZO	ZU	ZÃO

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA.

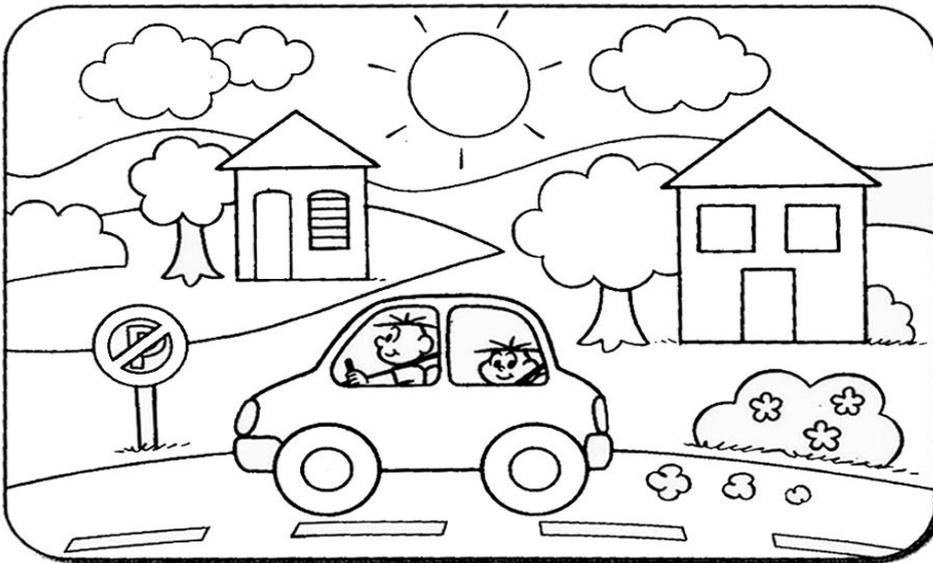
Atividade 1 – Com a ajuda de um responsável ou familiar. Recorte de revistas ou jornais as letras do seu nome, conte quantas letras tem e registre em seu caderno.

Atividade 2 – Com a orientação de um adulto, resolva o problema:

Hoje é o aniversário de João, ele está completando 8 anos. Desenhe um bolo (como no modelo abaixo) em seu caderno e coloque a quantidade de velinhas que corresponde à idade dele.



Atividade 3 – Copie e complete a atividade em seu caderno. Não se esqueça de pintar os desenhos.



Quantas nuvens? -----

Quantas casas? -----

Quantas árvores? -----

Quantos carros? -----

Quantos círculos? ----

Quantos quadrados? ----

Quantos triângulos? ----

Quantas flores? ----

ATIVIDADE 4 – Com o auxílio de um adulto ou familiar, copie no caderno a tabela e complete com o número que está faltando.

Atividade 5 - Escreva em seu caderno, números de 0 até 30.

Atividade 6 – Pais ou responsáveis. Oriente o aluno a copiar a atividade no caderno e completar com o antecessor e sucessor dos numerais. Siga o exemplo da letra A.

A) 3 4 5

D) __ 11 __

B) __ 3 __

E) __ 15 __

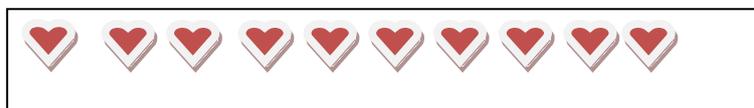
C) __ 7 __

F) __ 19 __

Atividade 7 – Com a ajuda de um adulto ou responsável observe sua casa, em seguida, registre em seu caderno a quantidade de portas e janelas que há nela.

Atividade 8 – Desenhe em seu caderno o tradicional jogo "Amarelinha" substituindo os números de 1 a 10 por 11 a 20.

Atividade 9 - Com o auxílio de um adulto. Marque um (X) na alternativa que corresponde a quantidade certa. Quantos corações há na imagem abaixo?



() 6

() 3

() 12

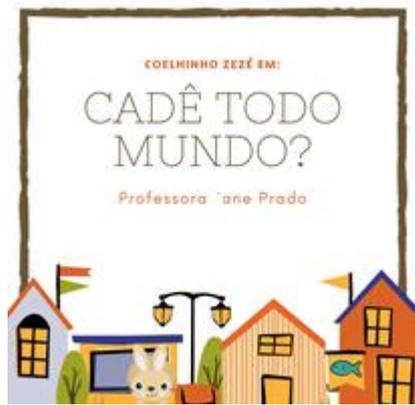
() 10

COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA

Com a ajuda de um responsável ou familiar, assista ao vídeo “Cadê todo mundo?”

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RymF7_3jdJA

ou visualize abaixo a capa do livro. Em seu caderno, responda as atividades a seguir:



Atividade 1 – Registre o nome da história.

Atividade 2- Com a ajuda de um adulto, escreva o nome do coelho da história.

Atividade 3 – Desenhe o coelho Zezé.

COMPONENTE CURRICULAR- GEOGRAFIA

Atividade 1- A casa do coelho Zezé é uma toca, com a ajuda de um adulto, recorte de revistas, livros antigos ou pesquise na internet os tipos de moradia que existem e cole-as em seu caderno.

Atividade 2- Agora desenhe sua casa e as pessoas que convivem com você nesse ambiente e com ajuda de um familiar escreva o nome de cada um.

Atividade 3 - Escreva o nome da sua escola e com a ajuda de um responsável desenhe o que você mais sente falta da rotina da escola.

COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS

Pais ou responsáveis. Oriente o aluno a assistir o vídeo sobre as partes do corpo humano. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WkLm5-eBuD0>. Em seguida, leia , copie e responda a atividade em seu caderno.

O nosso corpo é formado por três partes: cabeça, tronco e membros.

Atividade 1 – Complete as frases com as palavras do quadro:

coração	olhos	pernas	nariz	boca	braços
---------	-------	--------	-------	------	--------

- Na cabeça ficam os _____, _____, _____ e os ouvidos.
- No tronco ficam o _____, os pulmões, o estômago, os intestinos e outros.
- Membros superiores são os _____ e os membros inferiores as _____.

Atividade 2 – Com a ajuda de um adulto ou familiar o aluno irá buscar em revistas, livros ou internet, imagens das partes do corpo humano citadas abaixo, em seguida, fará a colagem das imagens no caderno. Não se esqueça de escrever a que parte do corpo corresponde cada imagem.

Cabeça **olhos** **nariz** **boca** **barriga** **braços** **pernas**

Atividade 3 – Com a ajuda de um responsável ou familiar assista ao vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=81ppA-wxUOg> - COVID 19. Pinte a cena que mostra uma das formas de prevenção do COVID 19.

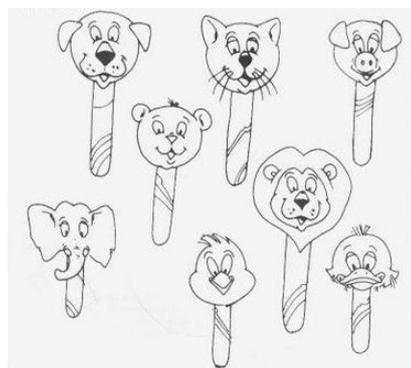


COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

Pais ou responsáveis as atividades a seguir são uma sequência sobre teatro de fantoches.

Atividade 1 – O aluno deverá assistir ao vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g9VkgfajaBU>, teatro de fantoches da “Turma da Mônica” para que ele possa entender como acontece esse tipo de encenação.

Atividade 2 - Após assistir ao vídeo sobre o teatro de fantoches da turma da Mônica, o aluno criará com a ajuda de um adulto ou familiar, personagens para uma história. Confeccionar diferentes fantoches de animais. Os bichinhos podem ser feitos com cartolina ou papéis coloridos que você tiver em casa, decorar com canetinha, lápis de cor ou giz de cera e, logo após os animais estarem prontos, colar palitos de picolé. Exemplos de animais: urso, pato, porco, cachorro, gato e elefante. Observe os exemplos.



Atividade 3 - Com os personagens prontos, a criança deverá criar uma história da sua imaginação com os fantoches de animais que fez, tendo como exemplo o vídeo que assistiu da turma da Mônica, pode ser um diálogo ou uma história. Para apresentar o teatro utilize uma mesa onde a criança ficará escondida e aparecerá somente sua mão com o personagem. Orienta-se aos responsáveis filmarem ou tirarem fotos da criança desenvolvendo a atividade e contando a história com os fantoches que criou e enviar no grupo da escola.

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade : Brincadeira - Estátua

Participantes: 1 juiz (que decidirá quando a música vai parar e quem será desclassificado).
2 ou mais dançarinos.

Música: Estátua (XUXA)

Como brincar: - Escolha um local com espaço e seguro para que as crianças e adultos possam dançar sem causar acidentes.

- Defina quem será o juiz, que controlará o aparelho de som ou colocará o gogó para funcionar cantarolando para que todos os outros participantes possam dançar.
- Enquanto houver música os dançarinos devem se movimentar, assim que a música parar é hora de congelar o movimento e se tornar uma estátua.
- Quem se mexer primeiro sai da brincadeira.
- Ganha o último dançarino que conseguir se manter como estátua por mais tempo.

Regra 01: Não vale nem dar risada!

Nesse formato a brincadeira pode ganhar algumas restrições que devem ser combinadas antes de começar a brincar. As restrições mais comuns são:
– não pode fazer cócegas; – não pode encostar.
Mas o juiz pode fazer palhaçadas e comentários divertidos para que os dançarinos caiam na risada..

Regra 02: Vale dar risada, mas sem se mexer!

Com a regra da risada liberada, o único jeito de ser desclassificado do jogo é se mexendo (exceto as feições, claro!). Vale combinar antes de começar a brincadeira se pode fazer cócegas, ameaçar fazer cócegas, encostar....

Os dançarinos desclassificados podem tirar no “2 ou 1” quem será o juiz da próxima rodada.

Pais ou responsáveis. Todas as atividades deverão ser registradas por meio de fotos ou vídeos e enviadas no grupo de whatsapp da escola.

Enviando abraço virtual...

