

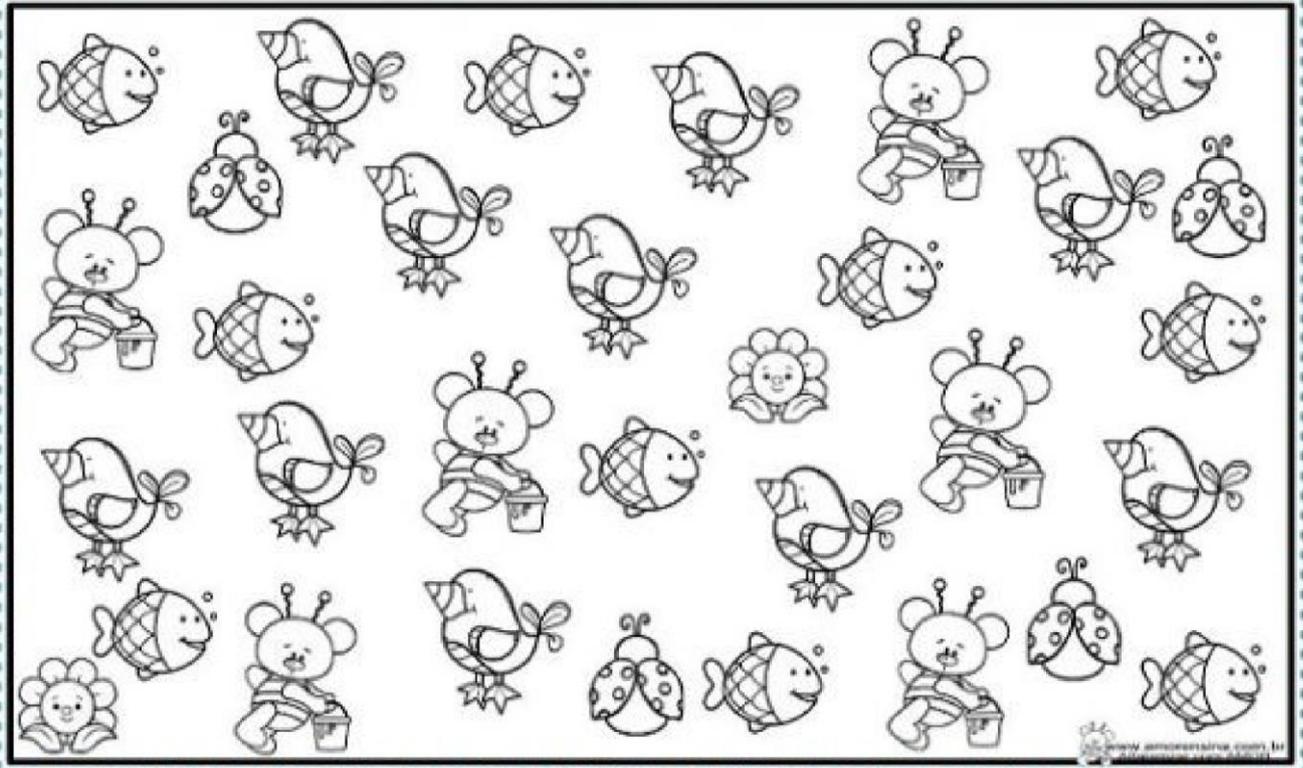


ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 1

- PINTE OS QUADRINHOS DE ACORDO COM A QUANTIDADE.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

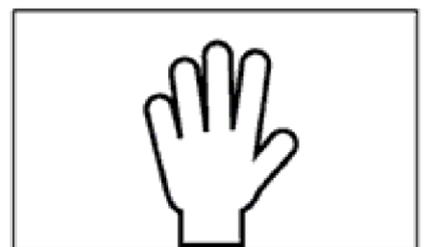
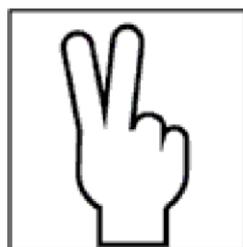
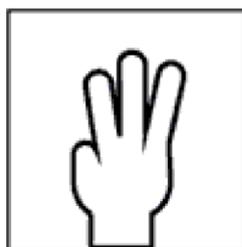
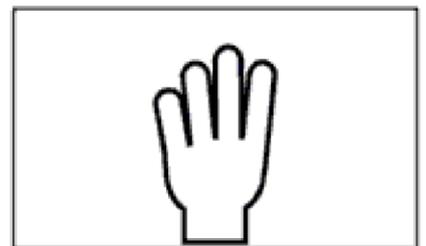
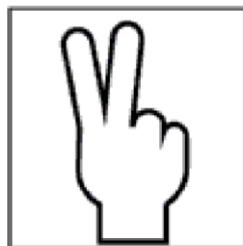
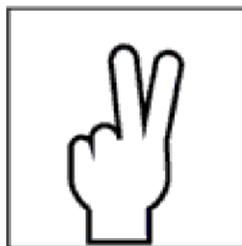
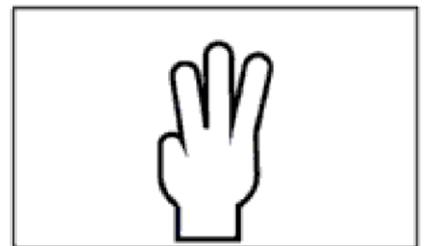
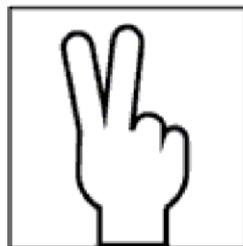
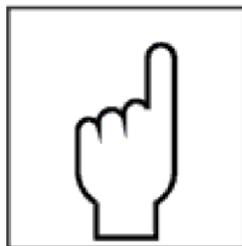
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 2

SOMANDO COM OS DEDINHOS

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9





ALUNO (A):

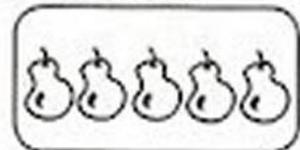
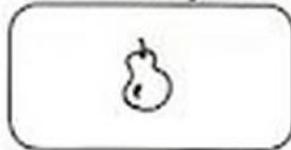
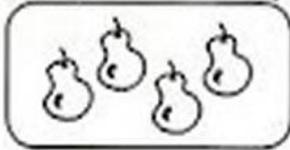
DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 3



ADICIONANDO CONJUNTOS

1) FAÇA AS ADIÇÕES DOS CONJUNTOS. JÁ COMECEI.



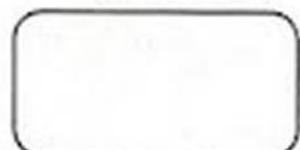
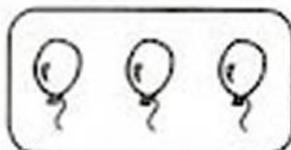
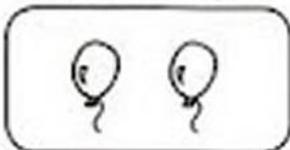
4

+

1

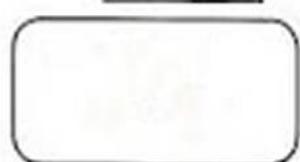
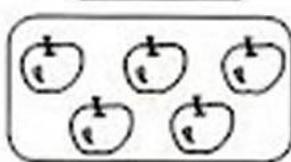
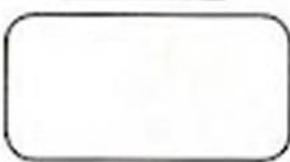
=

5



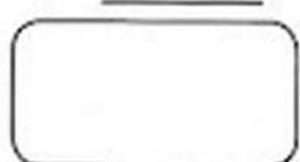
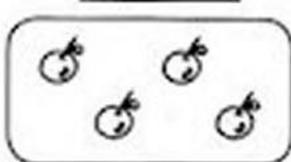
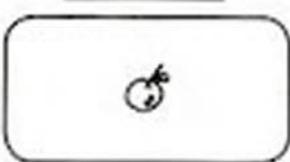
+

=



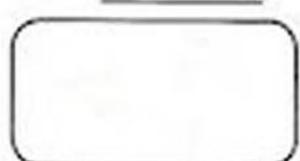
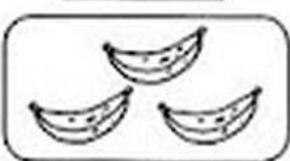
+

=



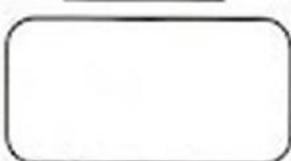
+

=



+

=



+

=



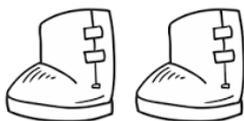
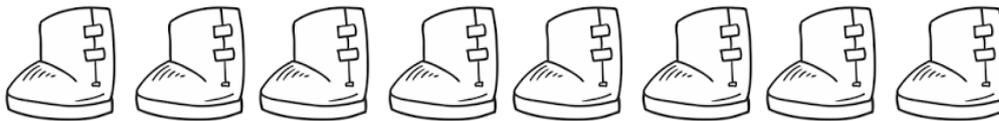
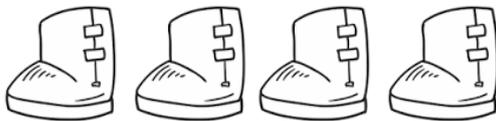
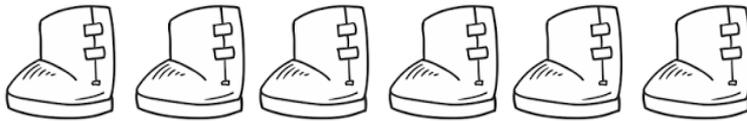
ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 4

Conte as botas e marque o número no quadrado.





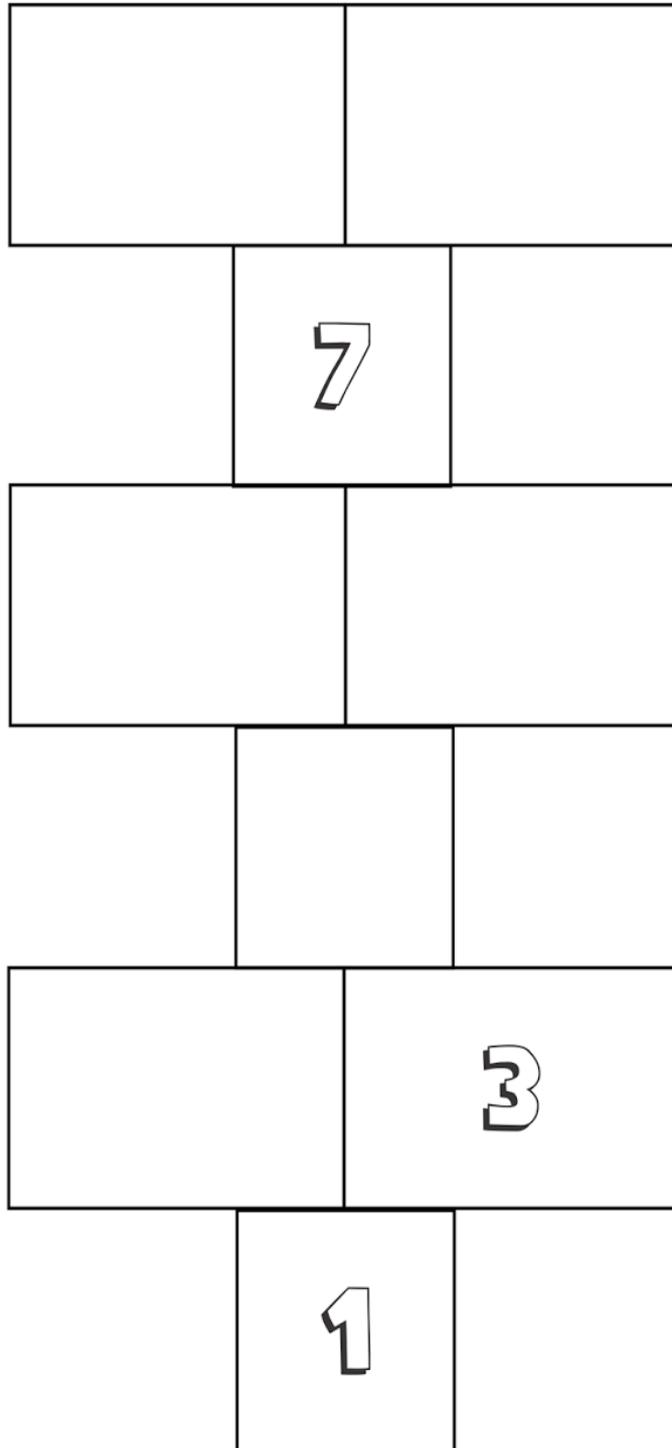
ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 5

Complete a amarelinha com os números que faltam





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 6



ALUNO:

DATA://



PINTE O CAMINHO, CONTANDO DE 1 EM 1 ATÉ

CHEGAR AO NÚMERO 10.

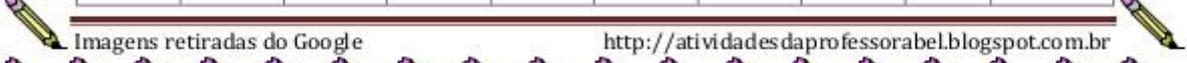


			10	6	9	5	1
			1	2	3	3	5
			9	8	4	8	9
1	9	5	1	6	5	7	3
5	8	10	4	7	3	8	10
1	7	6	10	8	4	2	1
4	5	8	3	9			
5	10	9	1	10			
9	3	8	7	5			



TABELA DE NÚMEROS PARA CONSULTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----





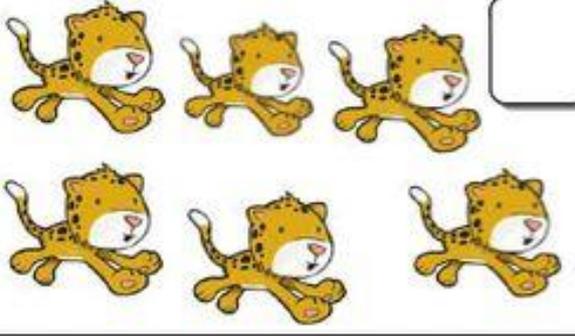
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

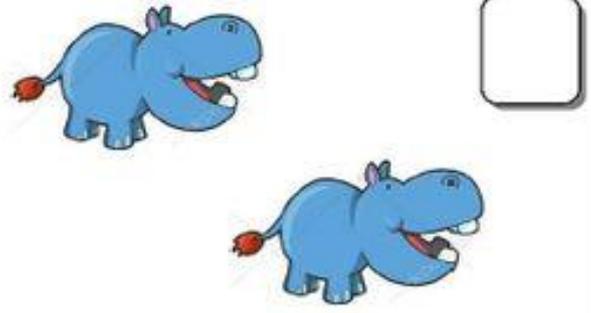
MATEMÁTICA – AULA 7

ATIVIDADES

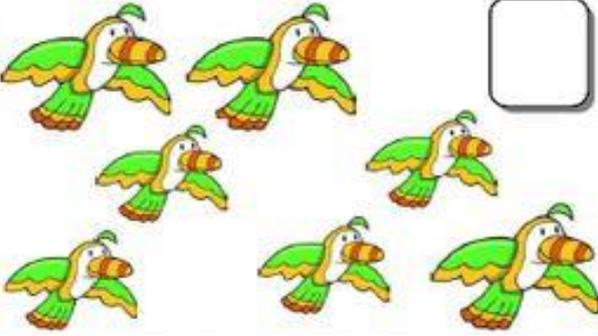
- CONTE E DESCUBRA QUANTOS ANIMAIS HÁ EM CADA CONJUNTO:



6



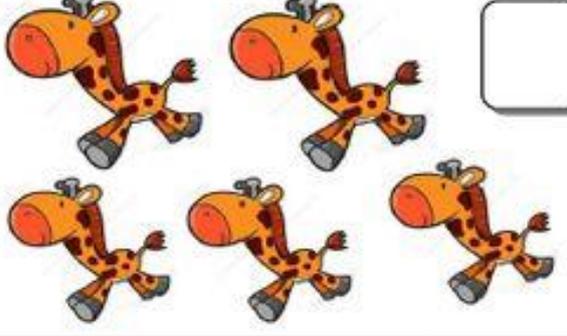
2



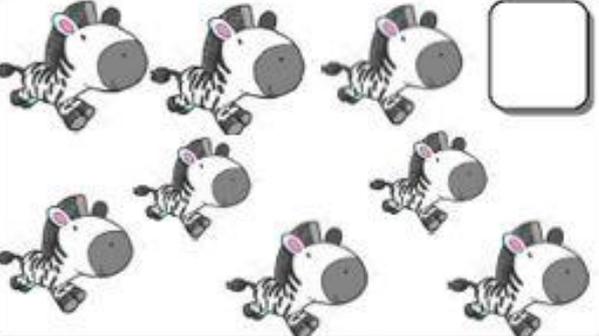
6



9



5



8

- FAÇA UM X NO CONJUNTO QUE TEM O MAIOR NÚMERO DE ANIMAIS.



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

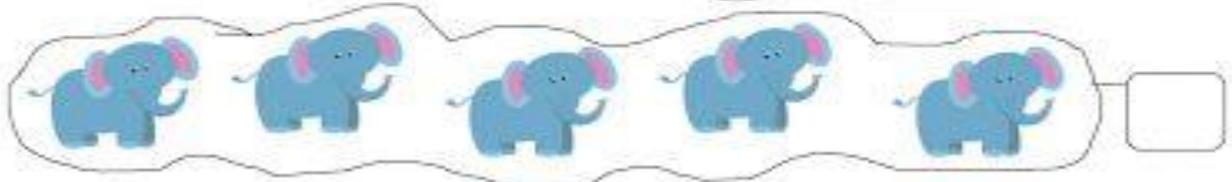
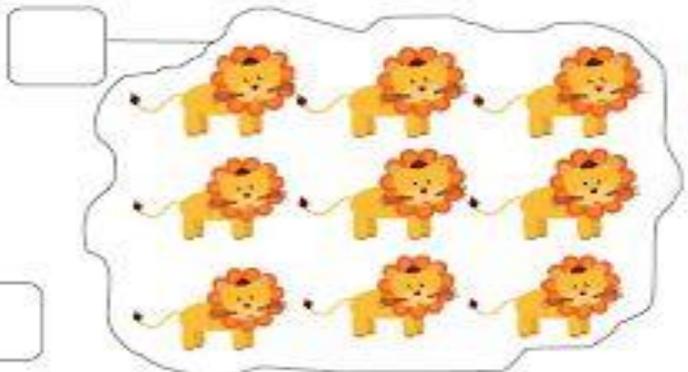
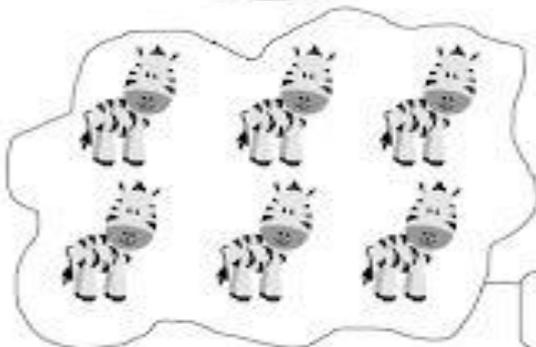
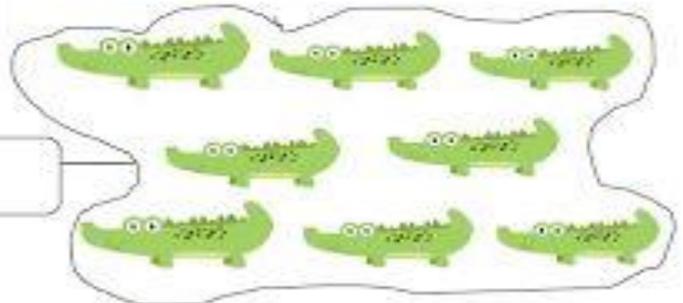
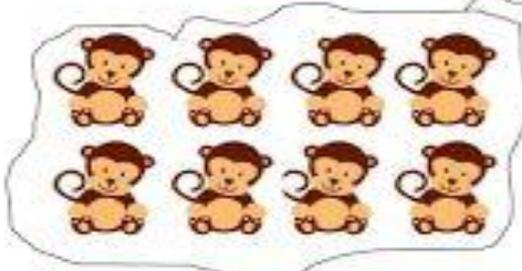
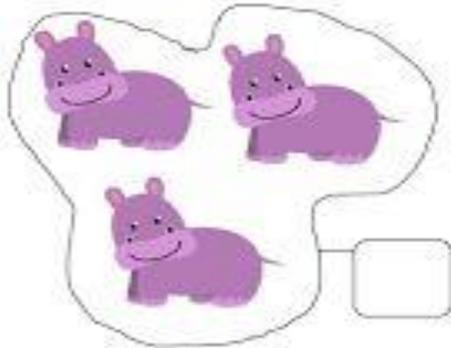
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 8

NOME: _____

- CONTE E DESCUBRA QUANTOS ANIMAIS HÁ EM CADA CONJUNTO:



- QUAL É O ANIMAL QUE TEMOS EM MAIOR QUANTIDADE? VAMOS COLORIR O CÍRCULO QUE REPRESENTA ESTE ANIMAL:





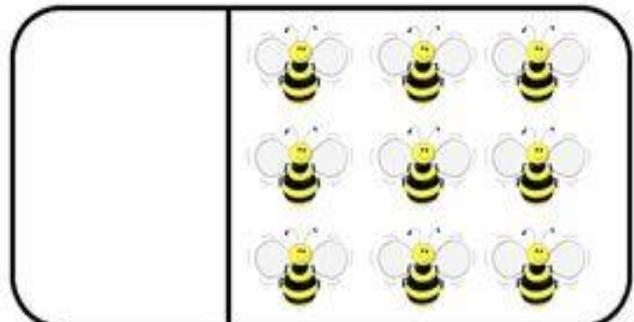
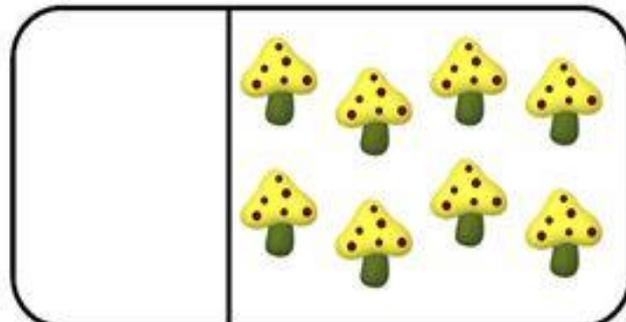
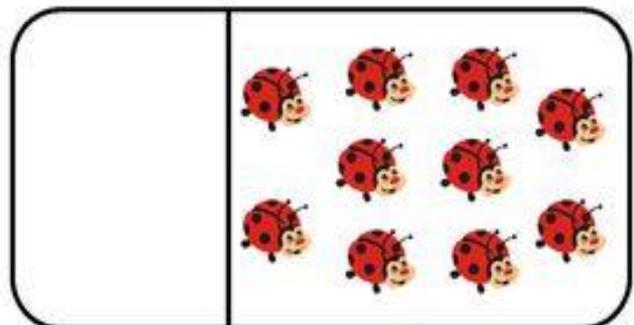
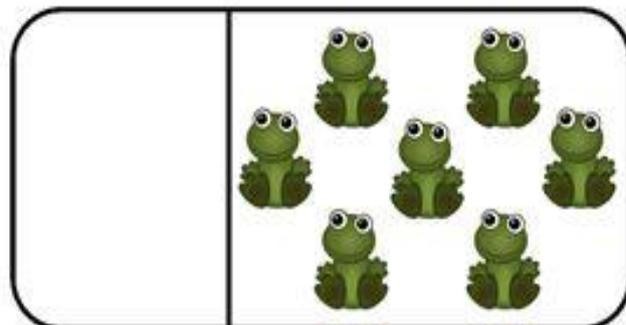
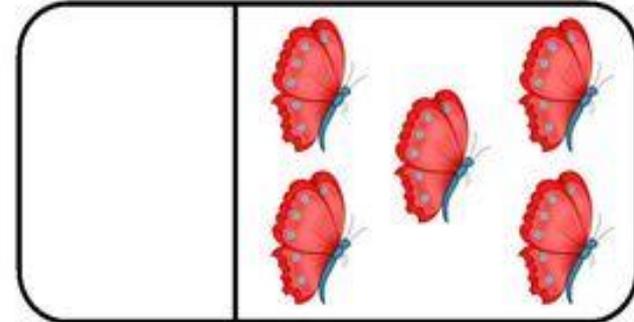
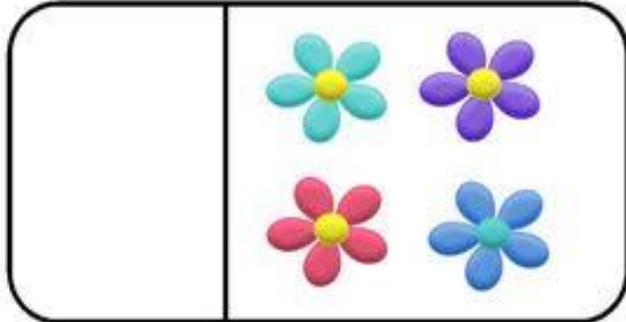
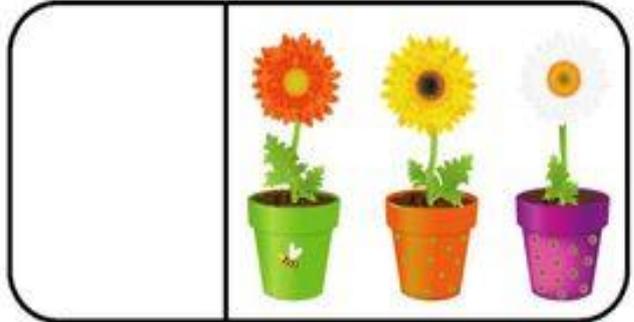
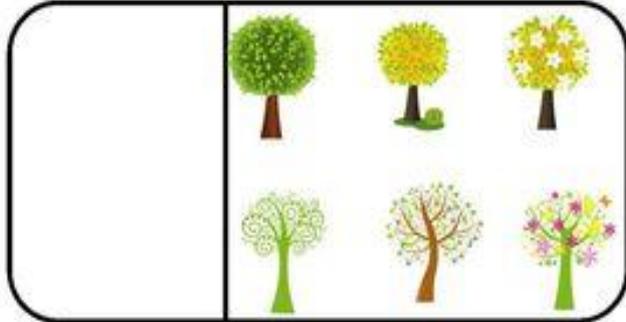
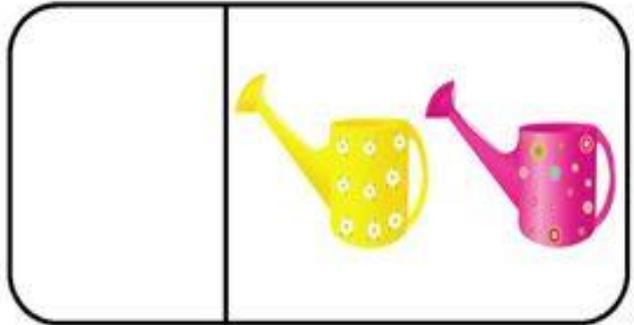
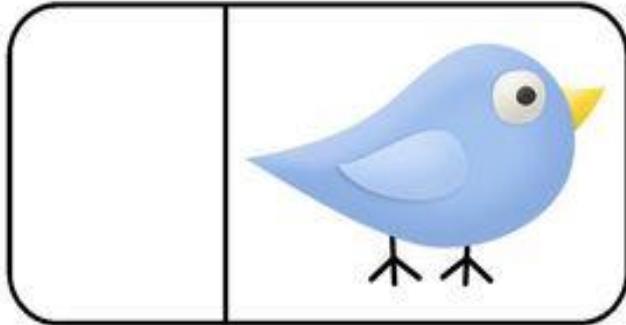
ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

MATEMÁTICA – AULA 9

VAMOS CONTAR?





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 1

Circule os desenhos que começam com cada vogal:

A



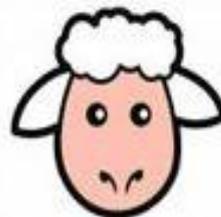
E



I



O



U





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 2

NOME: _____

DATA: _____

www.mestredosaber.com.br

AS VOGAIS

ESCREVA A LETRA INICIAL DO NOME DE CADA DESENHO.





ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 3

1 - Vamos treinar as vogais?

A a C c

--	--	--	--



E e E e



--	--	--	--

I i J j

--	--	--	--



O o O o



--	--	--	--

U u U u

--	--	--	--





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 4

COM QUE LETRA COMEÇA?





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 5

A	A	A	A	A	N	N	N	N	N
B	B	B	B	B	O	O	O	O	O
C	C	C	C	C	P	P	P	P	P
D	D	D	D	D	Q	Q	Q	Q	Q
E	E	E	E	E	R	R	R	R	R
F	F	F	F	F	S	S	S	S	S
G	G	G	G	G	T	T	T	T	T
H	H	H	H	H	U	U	U	U	U
I	I	I	I	I	V	V	V	V	V
J	J	J	J	J	W	W	W	W	W
K	K	K	K	K	X	X	X	X	X
L	L	L	L	L	Y	Y	Y	Y	Y
M	M	M	M	M	Z	Z	Z	Z	Z

ESCOLA: _____

DATA: ____/____/____

NOME: _____

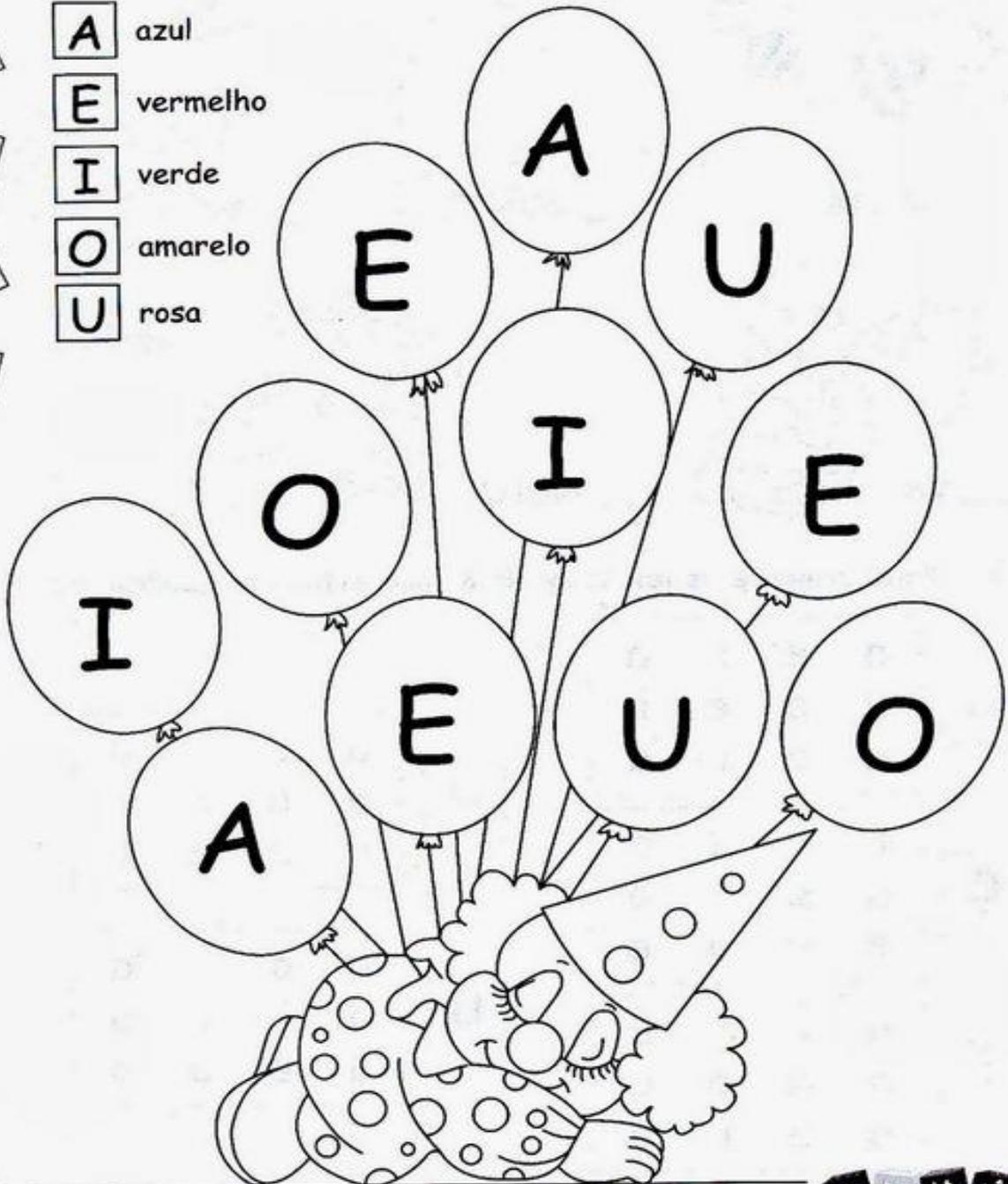
VAMOS PINTAR?

A

◆◆◆ Pinte de acordo com a legenda abaixo:

A
E
I
O
U

- | | |
|---|----------|
| A | azul |
| E | vermelho |
| I | verde |
| O | amarelo |
| U | rosa |





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 7

UNA A LETRA B COM CADA VOGAL E FORME AS SÍLABAS:

The diagram shows a blue letter 'B' in a rounded square box on the left. Five arrows point from the right side of the 'B' box to five red vowels (A, E, I, O, U) in rounded square boxes arranged vertically. Each vowel box has an arrow pointing to an empty rounded square box on the right, intended for the student to write the syllable formed by the letter 'B' and the vowel.

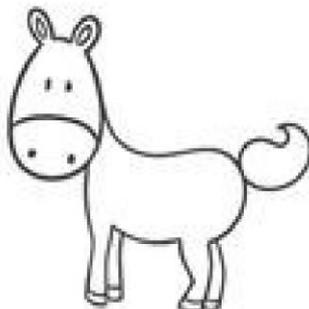
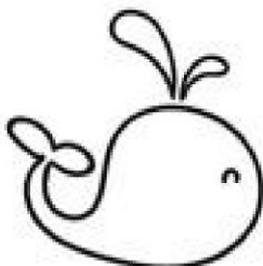
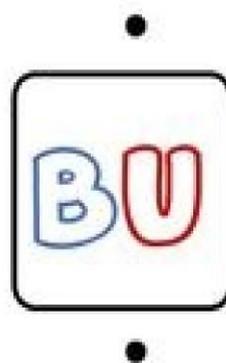
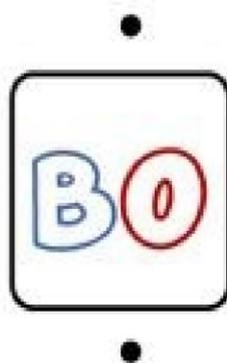


ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 8

LIGUE:



ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

LÍNGUA PORTUGUESA – AULA 9

VAMOS LER!!

	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	
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	YI	YO	YU	
Z 	ZA	ZE	ZI	ZO	ZU	ZÃO



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

HISTÓRIA – AULA 1

PINTE O NOME DAS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ.

PAI

MÃE

AVÔ

AVÓ

IRMÃOS

TIO

TIA

PRIMOS



ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

HISTÓRIA – AULA 2

1- ESTA É A FAMÍLIA DO JOÃO, ELE ESTÁ MUITO FELIZ COM A CHEGADA DA SUA IRMÃZINHA.

2- A FAMÍLIA DO JOÃO TEM QUANTOS MEMBROS?



2- E VOCÊ, COMO É A SUA FAMÍLIA? QUEREMOS CONHECÊ-LA.

NOME DO SEU PAI: _____

NOME DA SUA MÃE: _____

VOCÊ TEM IRMÃOS? _____ QUANTOS? _____

OS NOMES DELES: _____

SUA FAMÍLIA É COMPOSTA POR QUANTOS MEMBROS?



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

HISTÓRIA – AULA 3



MINHA FAMÍLIA É ASSIM...

AS FAMÍLIAS NÃO SÃO TODAS IGUAIS. UMAS SÃO MAIS NUMEROSAS, OUTRAS SÃO BEM PEQUENAS. ALGUNS PAIS MORAM EM CASAS SEPARADAS. ALGUMAS CRIANÇAS MORAM COM OS AVÓS...



- DESENHE, DENTRO DA CASA, AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ.





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

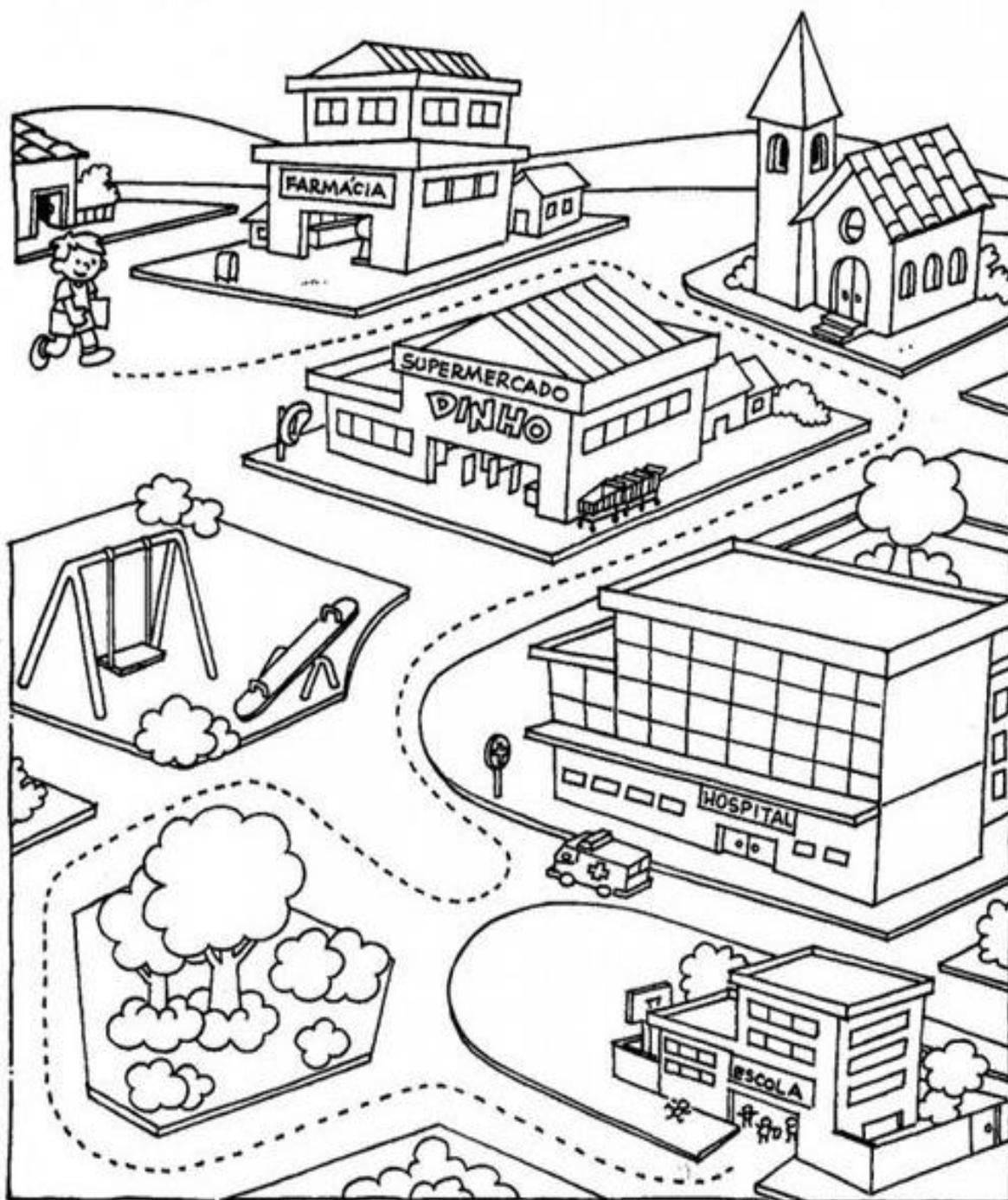
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

GEOGRAFIA – AULA 1

A rua

Cubra com lápis de cor o caminho que Tiago gosta de fazer para chegar à escola.





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

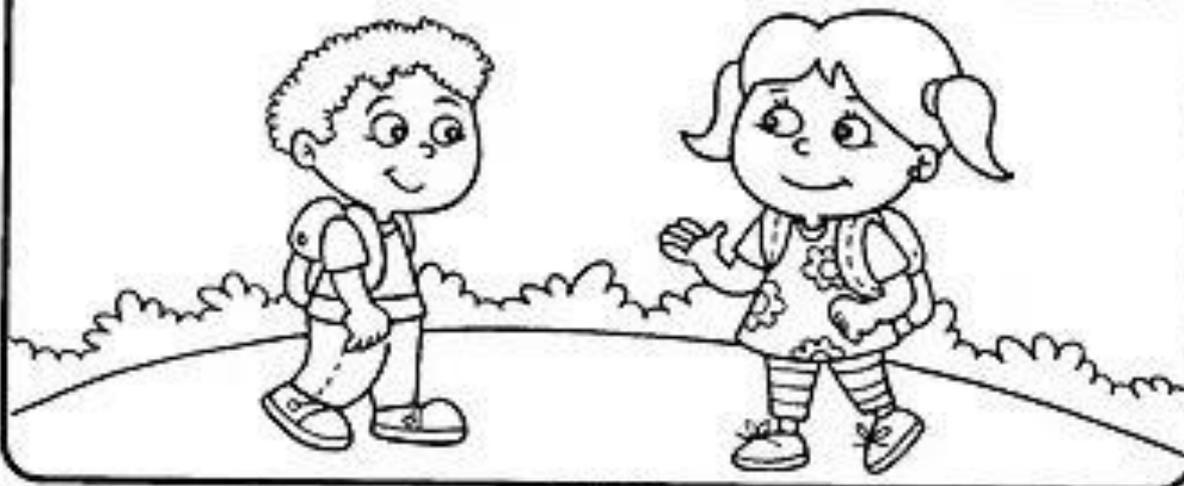
ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

GEOGRAFIA – AULA 2

ESSA É A MINHA ESCOLA

FAÇA UM DESENHO BEM BONITO DA SUA ESCOLA.





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

GEOGRAFIA – AULA 3

DESENHE A SUA CASA E PINTE BEM BONITA!!



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

CIÊNCIAS – AULA 1

DENGUE ! AQUI NÃO...

ÁGUA LIMPA E ACUMULADA

EM LATAS PNEUS OU D'ÁGUA

O MOSQUITO DA DENGUE ATACA

NÓS VAMOS VENCER ESTA BATALHA .

CIRCULE O QUE DEVEMOS FAZER PARA COMBATER A DENGUE.





ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

CIÊNCIAS – AULA 2

Encontre, na cena abaixo, lugares com água onde o mosquito da dengue pode colocar seus ovos. Anote, em seu caderno, esses lugares e troque idéias com seus colegas.



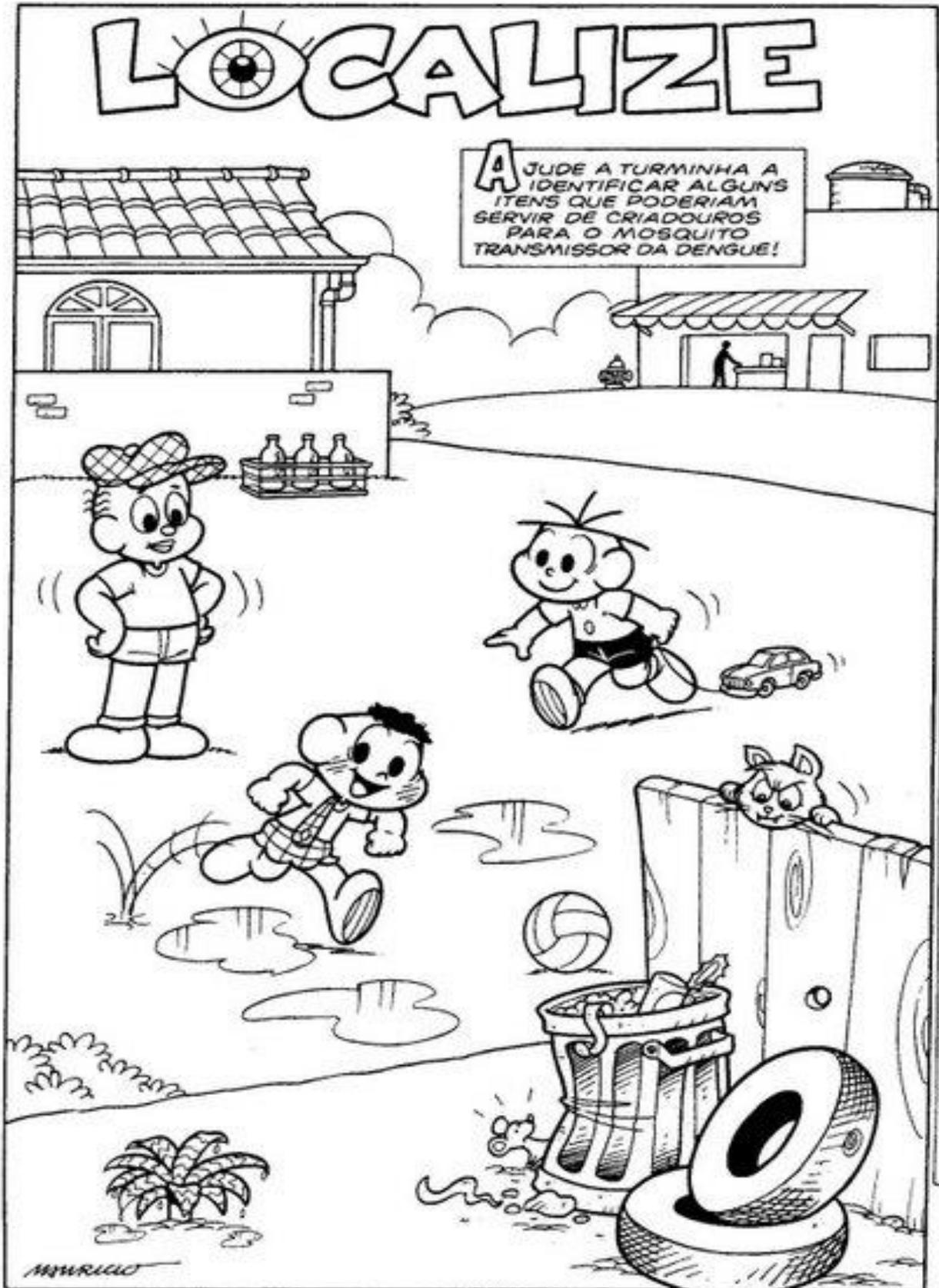


ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

CIÊNCIAS – AULA 3



BRUNO LIMA DE LIMA DEBRASSIM, PULGAS ABRAVIGNADOS, MOSQUITOS, GARRAFAS COM A BOLA
INTELETA ANDE E LULA PLANTA COM ACTIVULU DE ALGUM, ZAPADA DA GATSA E ANJORA ANJORA.



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: **1* ANO**

ARTE – AULA 1

- Escutar a música "AQUARELA- TOQUINHO" através desse link :
<https://www.youtube.com/watch?v=xT8HliFQ8Y0>
- Registrar no caderno de Arte um desenho bem bonito da música.



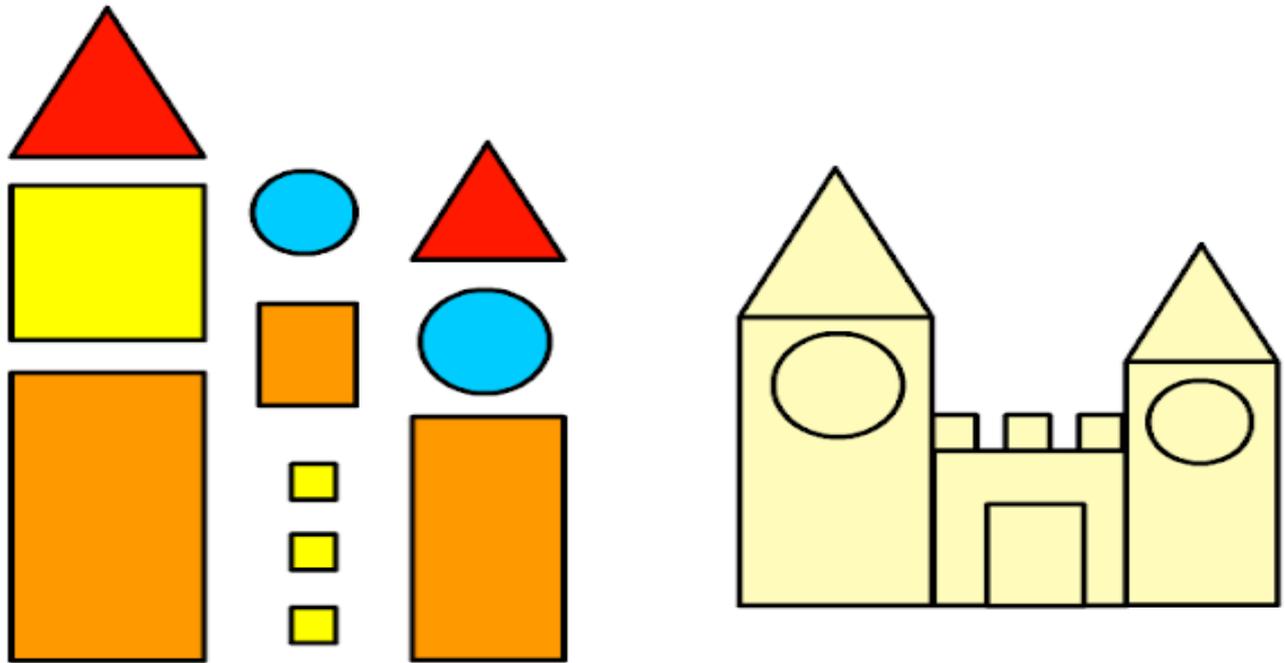
ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

ARTE – AULA 2

No trecho da música “E com cinco ou seis retas, é fácil fazer um castelo”.
Monte o seu castelo.



Observe a forma do castelo, e siga o exemplo. Obs: (Pode ser feito com: e.v.a., papel colorido, revista, jornal, ou folha do seu caderno).



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

ARTE – AULA 3

No trecho da música “Pinto um barco a vela, branco navegando, é tanto céu e mar”. Faça a dobradura do barquinho de papel, cole depois no caderno.

Segue as orientações através do link:

https://www.youtube.com/watch?v=KesfH0kzf_I

DOBRADURA



Aprenda a fazer um barco de dobradura, a partir do chapéu!

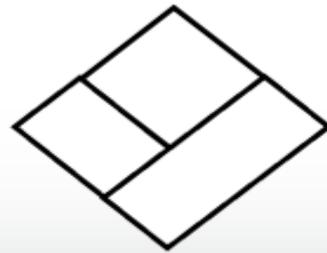
www.smartkids.com.br

1.



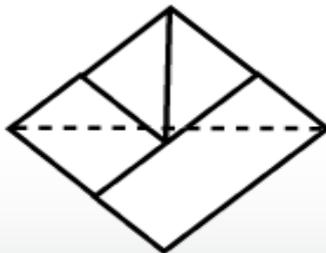
Segure o chapéu de cabeça para baixo e junte as duas pontas.

2.



Você vai ficar com um losango parecido com a figura acima.

3.



Então, dobre cada ponta do losango sobre si mesma, pelo pontilhado.

4.



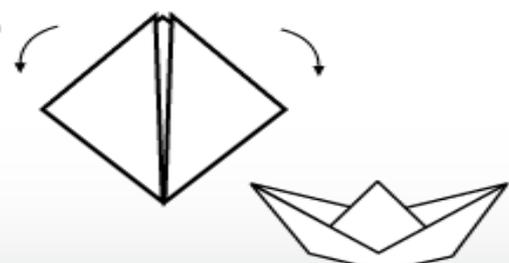
Agora você vai ter um triângulo. Abra-o e dobre para cima os cantos opostos.

5.



Abra-o como antes, e dobre para dentro os cantos opostos.

6.



Segure os dois cantos soltos e puxe-os devagar, separando-os um para cada lado. Está pronto!



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

EDUCAÇÃO FÍSICA – AULA 1

TELEFONE SEM FIO.

O jogo é simples, onde uma pessoa fala uma palavra ou frase o "segredo", sussurrando no ouvido de outra pessoa ao seu lado, e os demais participantes não devem escutar. O "segredo" deve ser repassado para cada participante, individualmente e também sussurrando, até que o último a escutar a sentença deve repeti-la em voz alta para todo o grupo. Como uma das regras é não poder repetir o "segredo" para a mesma pessoa, é comum que seja distorcido ou mal-entendido, e seja repassado cada vez mais deturpado, chegando totalmente diferente ao ouvinte final, e isso é o que deixa a brincadeira muito divertida.



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

EDUCAÇÃO FÍSICA – AULA 2

BRINCANDO DE AMARELINHA.

Faça o desenho da amarelinha no chão. O giz é o melhor meio de desenho em asfalto, pedras e concreto. Os quadrados devem ser grandes o suficiente para caber um pé e garantir que a pedra jogada nele não saia tão facilmente. Embora haja variantes no desenho, uma amarelinha típica é mostrada aqui. É comum designar a seção número “10” como o local de descanso. É onde o jogador tem um tempo para se virar ou recuperar o equilíbrio. Às vezes, um nome mais criativo, como “Céu”, é dado a esse espaço. Jogue uma pedra plana ou um objeto parecido no quadrado número um. Ela deve cair dentro do quadrado, sem tocar nas bordas ou quicar para fora. Se não conseguir fazê-la cair dentro do contorno, você perde a vez e passa a pedra para a pessoa seguinte. Mas, se você acertar, vá para o próximo. A casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela. E então vai pulando num pé só, ou, no caso de ter 2 casas lado a lado, um pé em cada casa, percorrendo as casas até o Céu. Quando o jogador chegar ao Céu, colocam os dois pés no chão. Em seguida, volta pulando todo o trajeto, até a casa número anterior à pedra.



ESCOLA MUNICIPAL PREFEITO ORLANDO MENDES GONÇALVES

ALUNO (A):

DATA: 1* ANO

EDUCAÇÃO FÍSICA – AULA 3

DANÇA DAS CADEIRAS.

Faz-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos. Toca-se uma música animada, quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.