



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA: _ 1º ANO _____ -

PERÍODO: _____

ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

APC- ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

ATIVIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, HISTÓRIA, GEOGRAFIA
PARA COLAR E RESPONDER NO CADERNO.

Observação: Os pais ou responsáveis deverão fazer a leitura das atividades para o aluno.

Língua Portuguesa

1ª SEMANA

Leia com atenção o Alfabeto maiúsculo e minúsculo depois copie as letras ao lado.

ATIVIDADE 1-2



Alfabeto maiúsculo

A	_____	C	_____	E	_____	G	_____
H	_____	I	_____	L	_____	N	_____
O	_____	Q	_____	S	_____	U	_____
V	_____	X	_____	Z	_____		



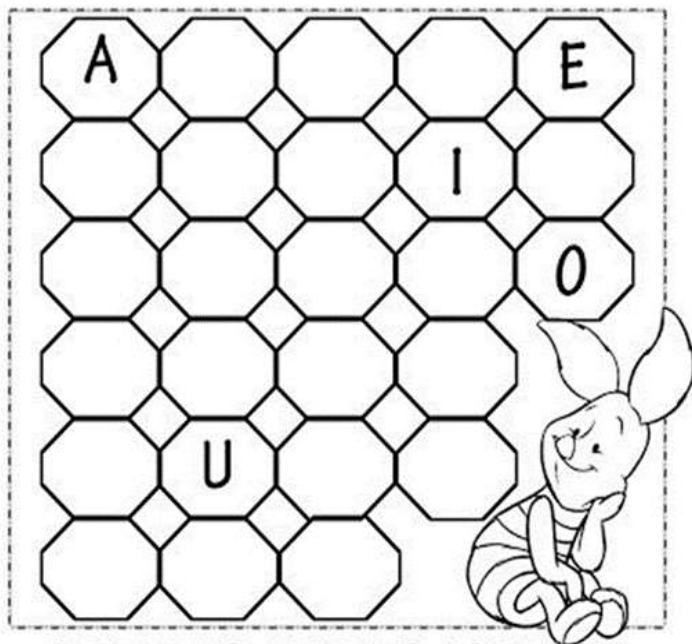
Alfabeto minúsculo

a	_____	c	_____	e	_____	g	_____
h	_____	i	_____	l	_____	n	_____
o	_____	q	_____	s	_____	u	_____
v	_____	x	_____	z	_____		

2ª SEMANA

ATIVIDADE 3

Complete o Alfabeto com as letras que faltam
,depois pinte as vogais e copie abaixo.



*RETIRE DO ALFABETO ACIMA:

*AS VOGAIS: _ _ _ _ _

ATIVIDADE 4

Fale em voz alta o nome das figuras
abaixo e pinte somente aquelas que começam
com o som da letra D.



ATIVIDADE 5

Ligue cada figura a sua sílaba inicial.

FAMÍLIA SILÁBICA
ID

LIGUE:

DA •

DE •

DI •

DO •

DU •

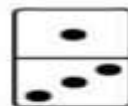
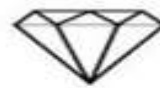
•

•

•

•

•



3ª SEMANA

ATIVIDADE 1-2

Leia a família silábica da letra D, depois escreva a baixo.

da de di do du
da de di do du
Da De Di Do Du
da de di do du

Conte

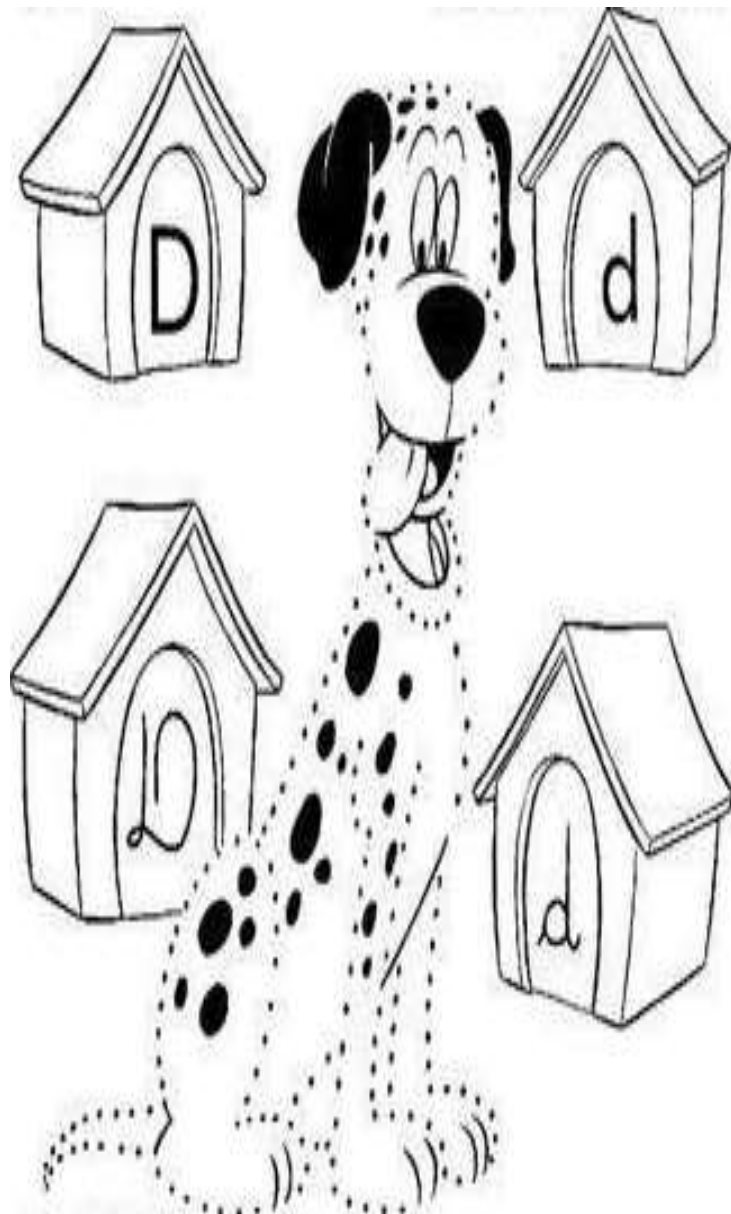
da de di do du

da de di do du

37

ATIVIDADE 3

Pinte a letra **D** nas casinhas com cores diferentes e contorne o Dálmata.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA: _ 1º ANO _____

PERÍODO: _____

ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

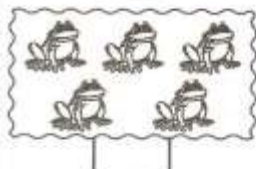
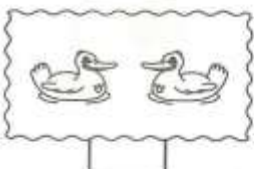
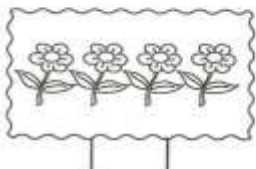
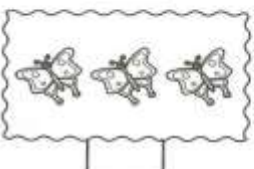
APC- ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

Observação: Os pais ou responsáveis deverão fazer a leitura das atividades para o aluno.
Matemática

1ª SEMANA

ATIVIDADE 1

Vamos somar...

	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

ATIVIDADE 2

Desenhe 2 dezenas (20) de flores na árvore e pinte bem bonito.



ATIVIDADE 3

Coloque o número que está entre:

7 _____ 9

13 _____ 15

20 _____ 22

3 _____ 5

16 _____ 18

6 _____ 8

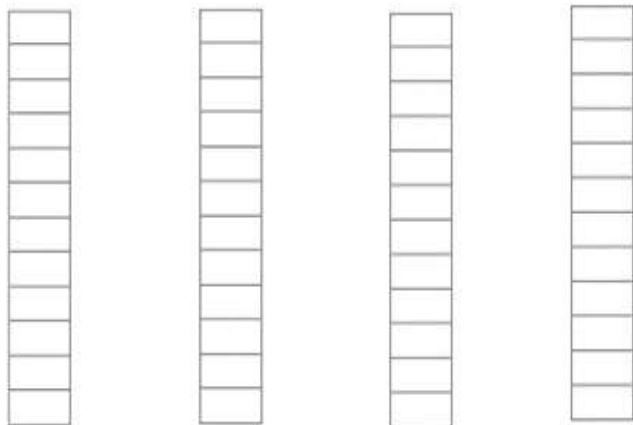
25 _____ 27

19 _____ 21

2ª SEMANA

ATIVIDADE 4

Represente no gráfico a idade de cada criança:
pintando 1 quadradinho para cada ano.



Responda:

- Quem tem mais idade? _____

- Quem tem menos? _____

ATIVIDADE 5

Ligue a quantidade de objetos ao numeral correspondente.



16
DEZESSEIS

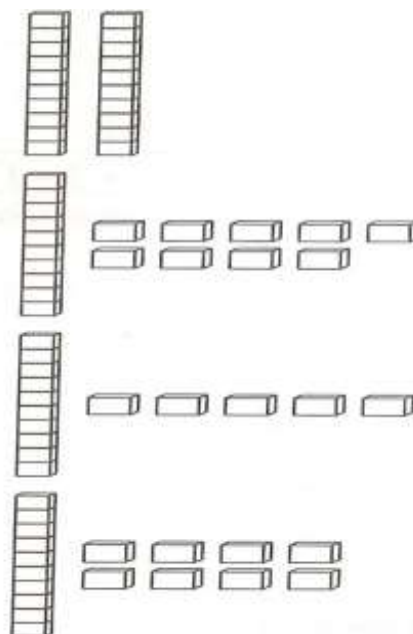
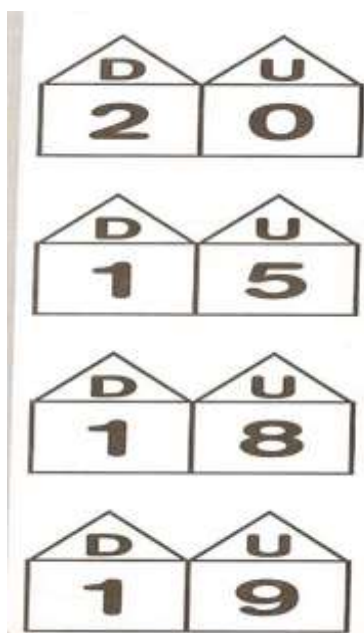
10
DEZ

12
DOZE

13
TREZE

ATIVIDADE 6

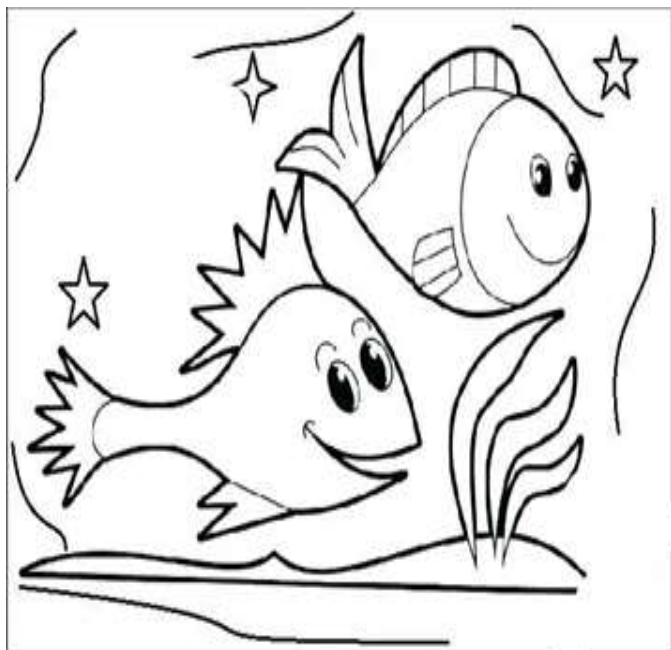
Ligue os numerais de acordo com o material dourado.



3ª SEMANA

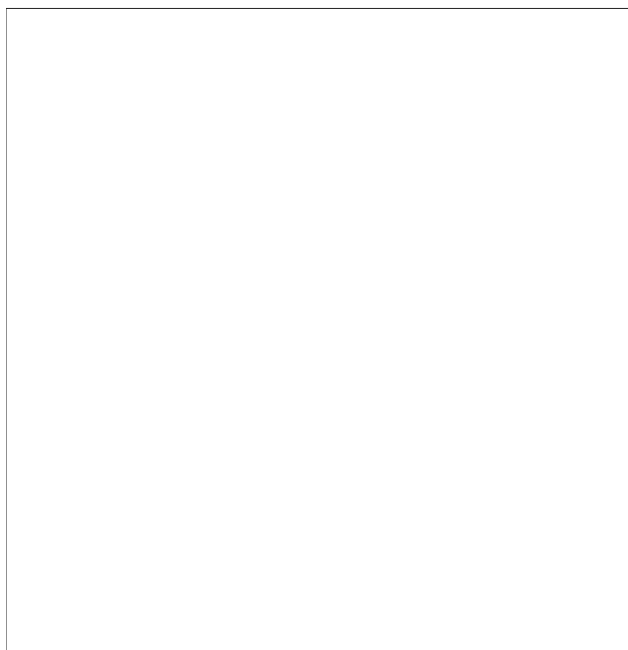
ATIVIDADE 1

Observe o aquário e pinte o peixinho que está em cima de cor azul e o que está embaixo de amarelo.



ATIVIDADE 2

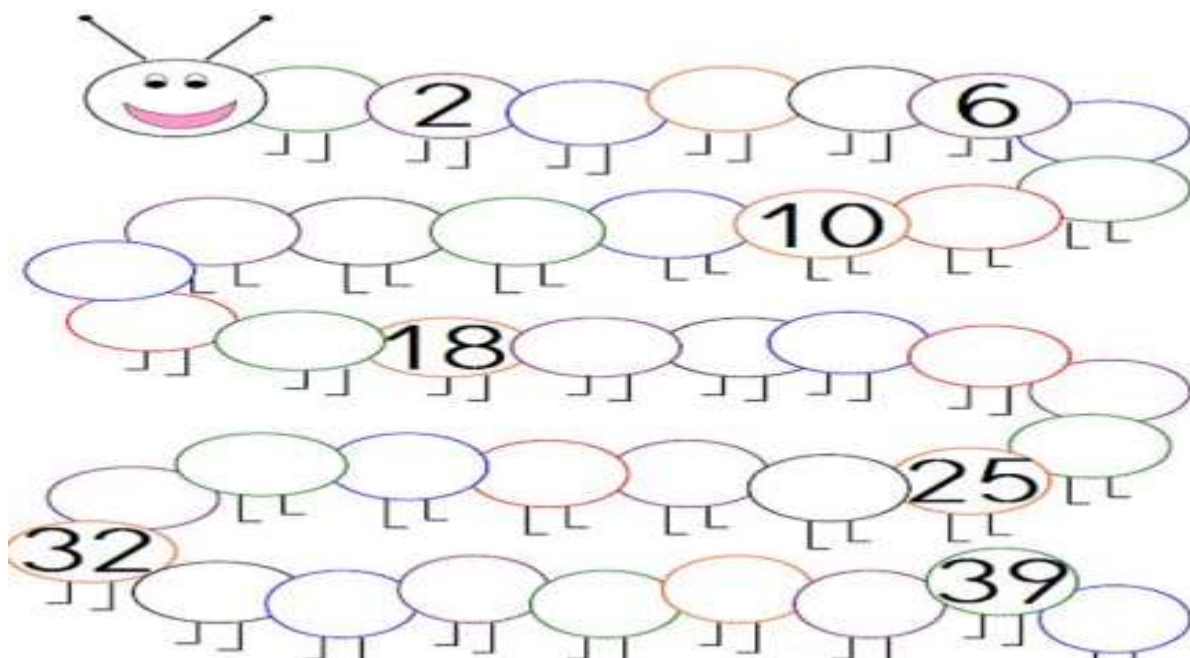
Desenhe 15 bolas no quadro abaixo, depois pinte apenas **uma dezena** (10) bolas.



ATIVIDADE 3

Observe os numerais de 1 ao 40, depois complete a sequência numérica.

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.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA: _ 1º ANO _____

PERÍODO: _____

ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

APC- ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

Observação: Os pais ou responsáveis deverão fazer a leitura das atividades para o aluno.

História/Geografia

1ª SEMANA

História

Nome _____

Família são pessoas que moram numa mesma casa e que dividem o mesmo espaço, é nosso dever ajudar na organização. Pinte as imagens que mostram como você pode ajudar.



2ª SEMANA

História

Nome _____

Ligue cada animal à sua moradia.

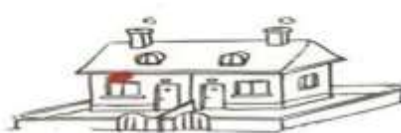


3ª SEMANA

História

Nome _____

Existem vários tipos de moradias, veja a seguir. *Pinte somente a casa que se parece com a sua. Depois desenhe sua casa abaixo.



1ª SEMANA

2ª SEMANA

Geografia

Nome _____

Observe as diversas figuras de casas abaixo e marque com **X** a casa do índio, depois desenhe a mesma abaixo.

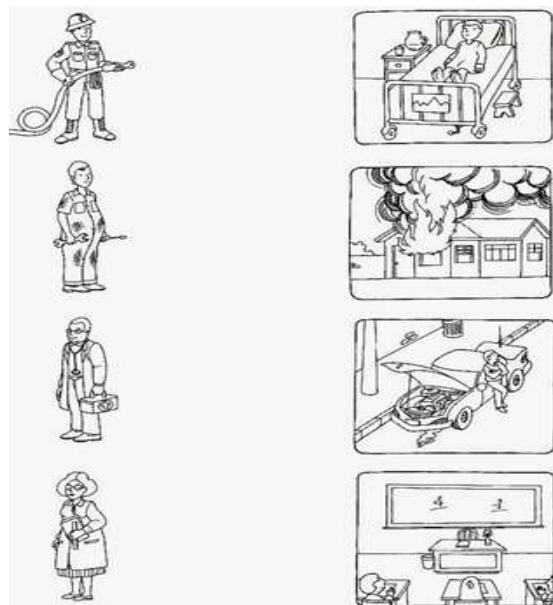


Geografia

Nome _____

***Onde essas pessoas trabalham?**

Ligue cada profissional à sua profissão correspondente, depois pinte as figuras.

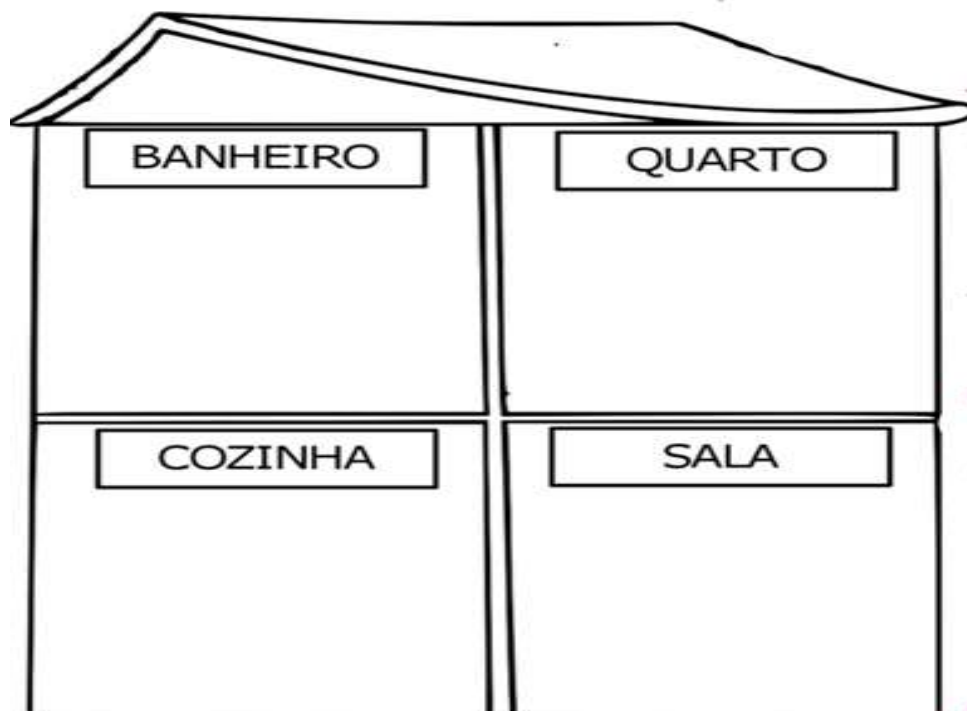


3ª SEMANA

Geografia

Nome _____

Recorte de revistas ou jornais, figuras de objetos que usamos no dia a dia em nossas casas. Depois cole cada uma em seus cômodos.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA :1º ANO: _____

PERÍODO: _____

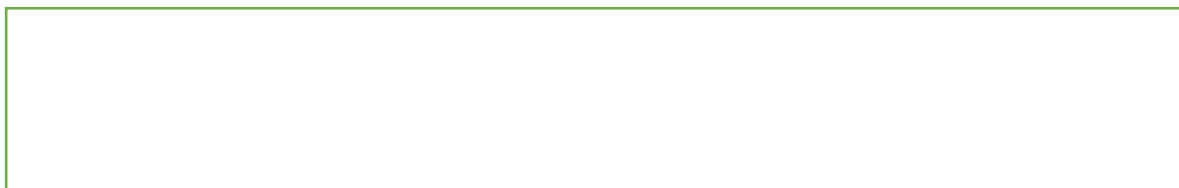
ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

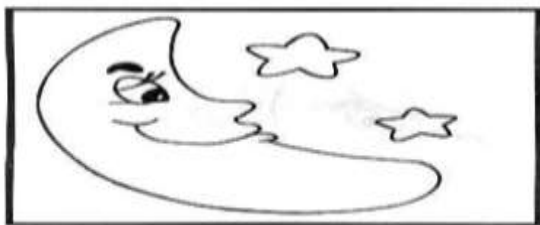
CIÊNCIAS

OBSERVE COM ATENÇÃO: A imagem representa o período do dia e da noite.

ATIVIDADE 1: Faça um desenho no caderno que represente o dia e a noite.



AA ATIVIDADE 2: Ligue os desenhos às roupas usadas durante dia e noite:



ATIVIDADE 3: Pinte os desenhos que se refere as atividades do dia e circule os referentes a noite:





**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.**

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA :1º ANO: _____

PERÍODO: _____

ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

EDUCAÇÃO FÍSICA

**SENHORES PAIS AJUDEM SEUS FILHOS A DESENVOLVEREM AS
ATIVIDADES.**

ATIVIDADE PRIMEIRA SEMANA: CORRIDA DOS PRENDEDORES DE ROUPA.

Descrição: Você vai precisar de barbante, tesoura e um pote com uns 15
pregadores de roupa de madeira ou coloridos.



Corte o barbante e amarre em duas cadeiras, formando um varal.



Coloque o pote de prendedores de roupa no chão a uns dois metros, pelo menos, do varal. A brincadeira consiste em pegar o pregador e ir correndo colocar no “Varal” até completar a quantidade de prendedores que você definir. Ou seja, a criança vai precisar contar para atingir o objetivo.



ATIVIDADE SEGUNDA SEMANA: DESLOCAMENTO

Com uma corda ou linha desenhada no chão a criança irá andar por cima da corda para frente e voltar de costas, cuidando para pisar somente na linha ou na corda



ATIVIDADE TERCEIRA SEMANA: COLOQUE O RABO NO CAVALO

Descrição: Materiais: Você vai precisar de um pedaço de tecido para cobrir os olhos, e uma imagem de cavalo impressa ou desenhada. (Pode ser desenhado com giz na parede, colar a figura do cavalo ou burro, ou um x na parede, o rabo pode ser colocado com um fita adesiva ou durex)

- 1- Amarre a venda sob os olhos.



- 2-Cole a imagem do cavalo em uma parede
- 3-Gire com os olhos vendados, algo entre cinco voltas é o suficiente.
- 4-Em seguida tente encontrar o local para colocar o rabo do cavalo.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZAIRA PORTELA

TURMA :1º ANO: _____

PERÍODO: _____

ALUNO(A) _____

PROFESSORA: _____

ARTE

SENHORES PAIS AJUDEM SEUS FILHOS A DESENVOLVEREM AS ATIVIDADES.

Atividade 1: Observe as imagens e desenhe no caderno montando o cenário de um teatro.



Atividade 2: Produzir um fantoche utilizando os seguintes materiais, meia velha, barbante, lã, papéis e cartolina coloridas, tinta guache e canetinha. Obs: Materiais que tiver em casa.



Atividade 3: Faça um vídeo curto com o fantoche produzido e crie uma cena: (Se não tiver como gravar faça um desenho com uma história criada por você com os fantoches).

1ª SEMANA

2ª SEMANA

3ª SEMANA

ATIVIDADE 3

Existem vários tipos de moradias, veja a seguir.

*Pinte somente a casa que se parece com a sua. Depois desenhe sua casa abaixo.

ATIVIDADE 1

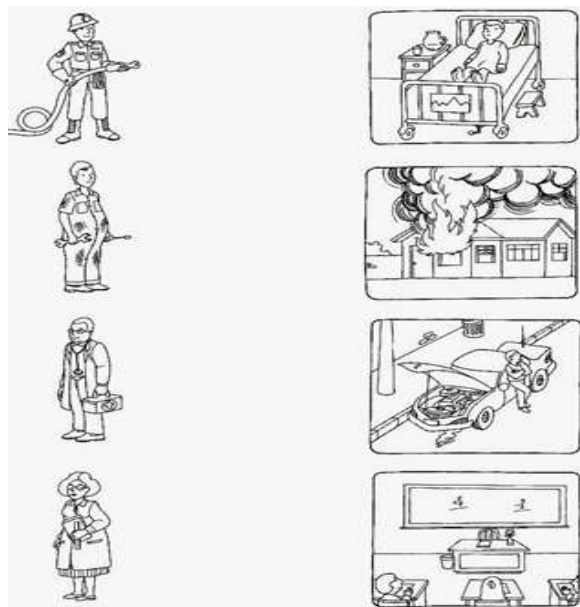
Observe as diversas figuras de casas abaixo e marque com **X** a casa do índio, depois desenhe a mesma abaixo.



1ª SEMANA

ATIVIDADE 2

***Onde essas pessoas trabalham?**
Ligue cada profissional à sua profissão correspondente, depois pinte as figuras.



3ª SEMANA

ATIVIDADE 2

Recorte de revistas ou jornais, figuras de objetos que usamos no dia a dia em nossas casas. Depois cole cada uma em seus cômodos.

