



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

**Escola Municipal Lydio Lima**

Rua Eloah Vieira da Silva, nº 662. Jardim Vitória. – Ponta Porã  
e-mail: lydio.lima@gmail.com CEP 79.906-774



## **ATIVIDADES 1º ANO A, B, C, D.**

➤ AS ATIVIDADES DEVEM SER INICIADAS COM A ESCRITA DO CABEÇALHO:

**DATA:** \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_ **ALUNO**

**(A):** \_\_\_\_\_

**PROFESSORA:** \_\_\_\_\_

➤ QUANDO AS ATIVIDADES FOREM REALIZADAS NOS LIVROS DIDÁTICOS, DEVE SER REGISTRADA NO CADERNO A PÁGINA DA ATIVIDADE, E NO LIVRO DEVE SER COLOCADA A DATA DA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE.

➤ O SILABÁRIO SERÁ DE GRANDE AJUDA PARA AS CRIANÇAS DURANTE A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA, ASSIM COMO A TABELA DE NÚMEROS PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES DE MATEMÁTICA.

➤ SERÃO POSTADOS LINKS DE VÍDEO AULAS PARA AUXÍLIO NA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

➤ AS PROFESSORAS ESTARÃO À DISPOSIÇÃO, CASO HAJA EVENTUAIS DÚVIDAS.

# LÍNGUA PORTUGUESA

## ATIVIDADE-1

COM ATENÇÃO OUÇA A LEITURA DO TEXTO E A SEGUIR E CIRCULE AS PALAVRAS COM “J”

### QUE SUJEIRA!

CASA DE BRUXA TEM RATO,  
SAPO, MORCEGO E CORUJA  
PRA QUE É QUE SERVE A VASSOURA  
SE A CASA DELA É TÃO SUJA.



## ATIVIDADE -2

OBSERVE A PALAVRA:

SUJEIRA

QUANTAS LETRAS TEM ESTA PALAVRA ? \_\_\_\_\_

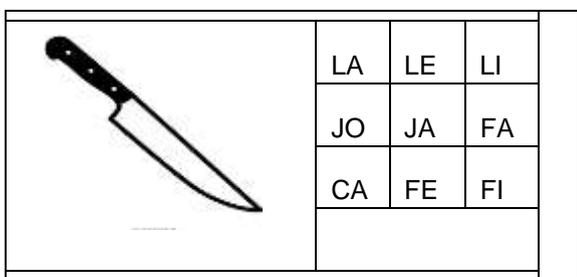
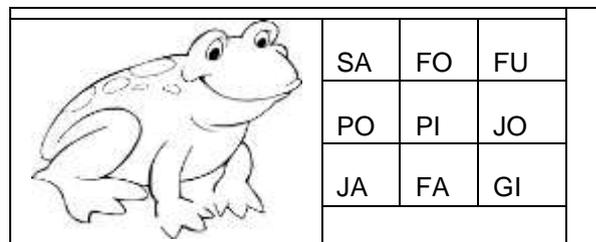
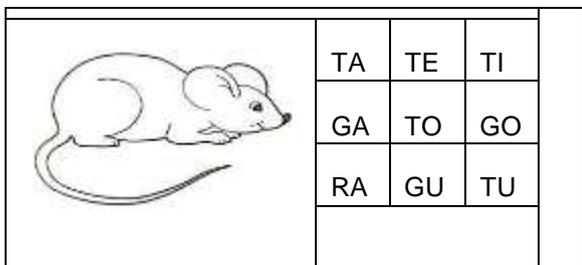
QUAL A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA? \_\_\_\_\_

QUAL A ÚLTIMA LETRA DA PALAVRA ? \_\_\_\_\_

QUANTAS SÍLABAS TEM ESTA PALAVRA? \_\_\_\_\_

## ATIVIDADE-3

PINTE AS SÍLABAS DAS FIGURAS E ESCREVA O NOME DELAS:



## ATIVIDADE-4

DESENHE OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA “ QUE SUJEIRA!”



### ATIVIDADE-5

PESQUISE NO SILABÁRIO E COPIE AS FAMÍLIAS SÍLÁBICAS DAS LETRAS EM ESTUDO:

F \_\_\_\_\_

G \_\_\_\_\_

J \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE - 6

MARQUE UM (X) ONDE TODAS AS PALAVRAS COMEÇAM COM A MESMA SÍLABA DA PALAVRA **CORUJA**

( ) QUADRO – COELHO - COMIDA

( ) CABELO – COPO – CAVALO

( ) POMADA – SABONETE – CANETA

### ATIVIDADE-7

RECORTE DE JORNAIS OU REVISTAS **DUAS** PALAVRAS QUE INICIEM COM A **LETRA “F”** DUAS PALAVRAS QUE INICIEM COM A **LETRA “J”** E DUAS PALAVRAS QUE INICIEM COM A **LETRA “G”**.

F

J

G

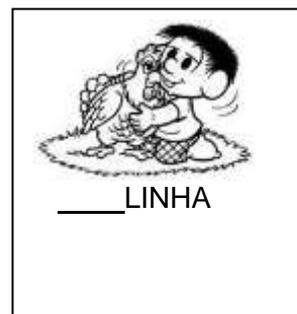
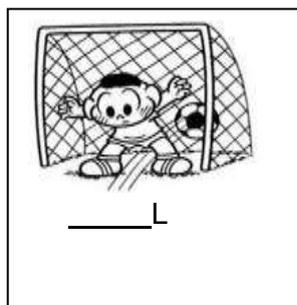
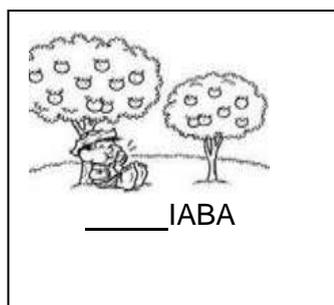
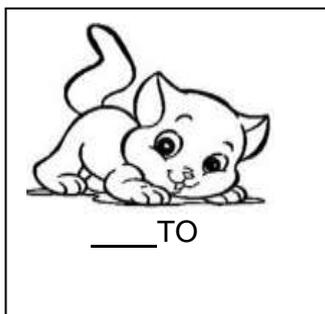
### ATIVIDADE- 8

PINTE AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A SÍLABAS JA- JE – JI- JO – JU

FOCA	JANELA	FADA	FAVELA	JIBÓIA
JAULA	JABUTI	BIFE	GOIABA	JUCA

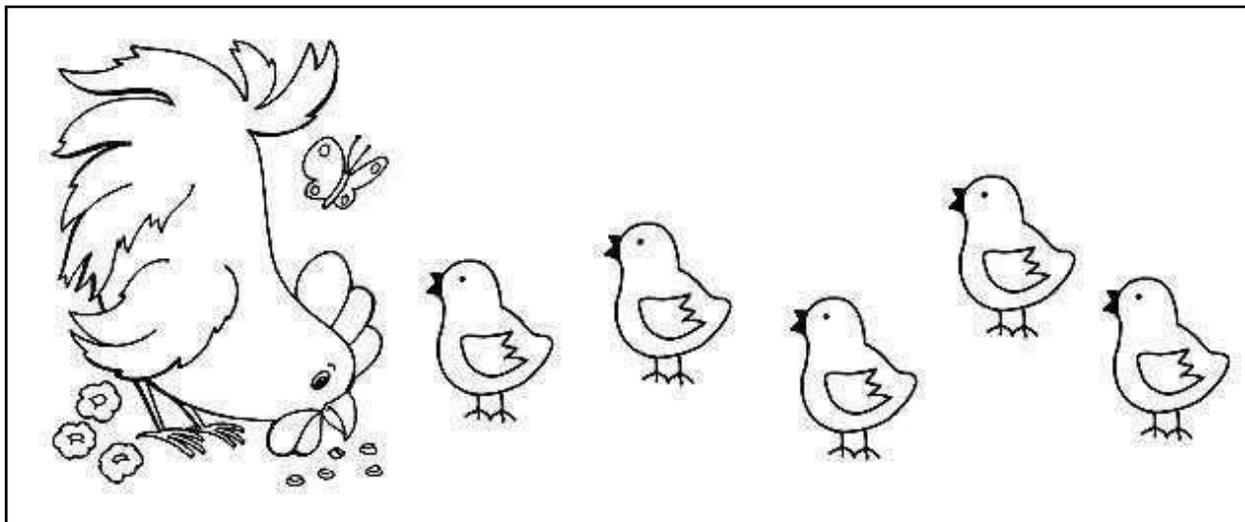
### ATIVIDADE-9

OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE COM AS SÍLABAS QUE ESTÃO FALTANDO E ESCREVA AS PALAVRAS:

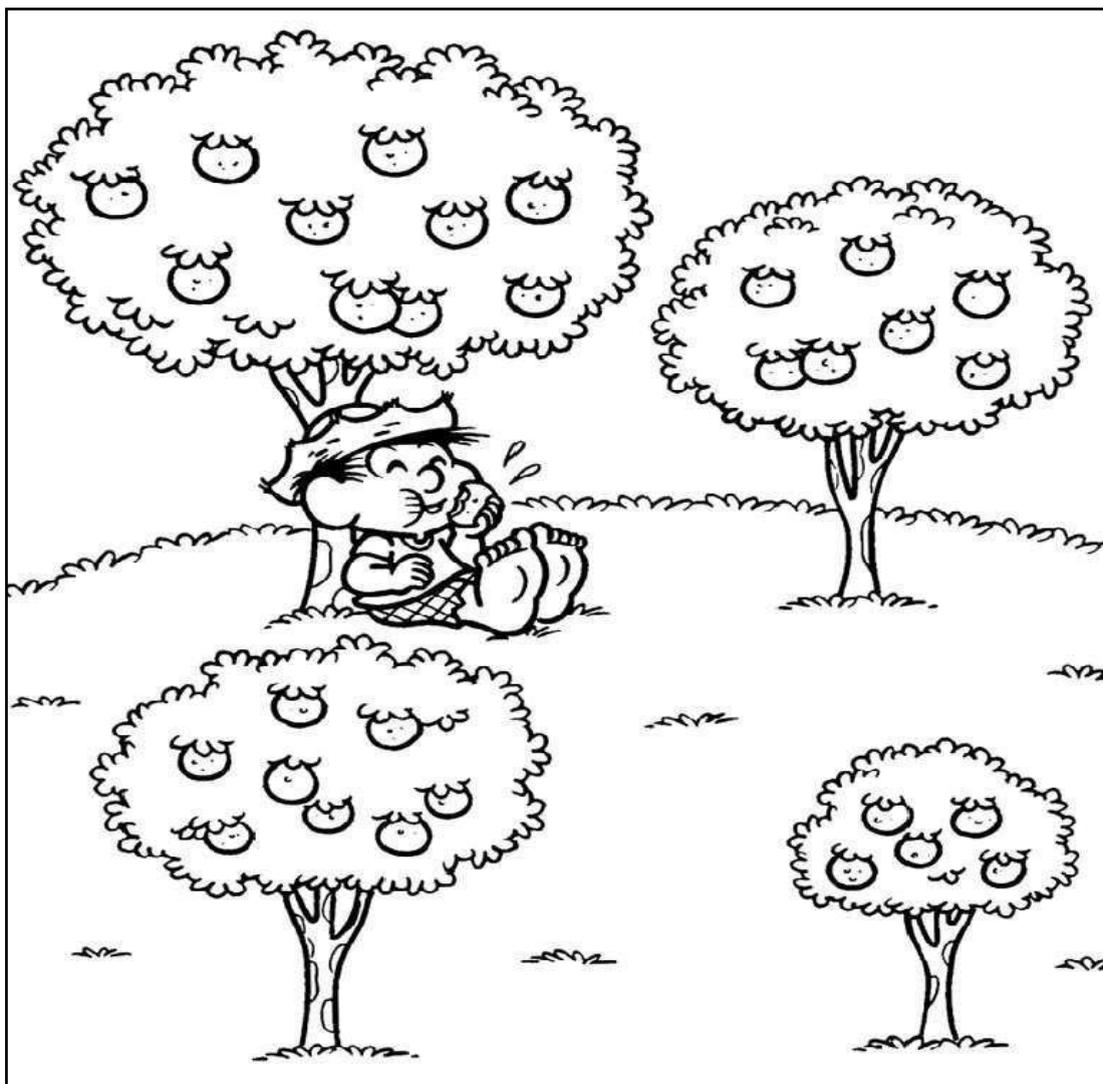


## MATEMÁTICA

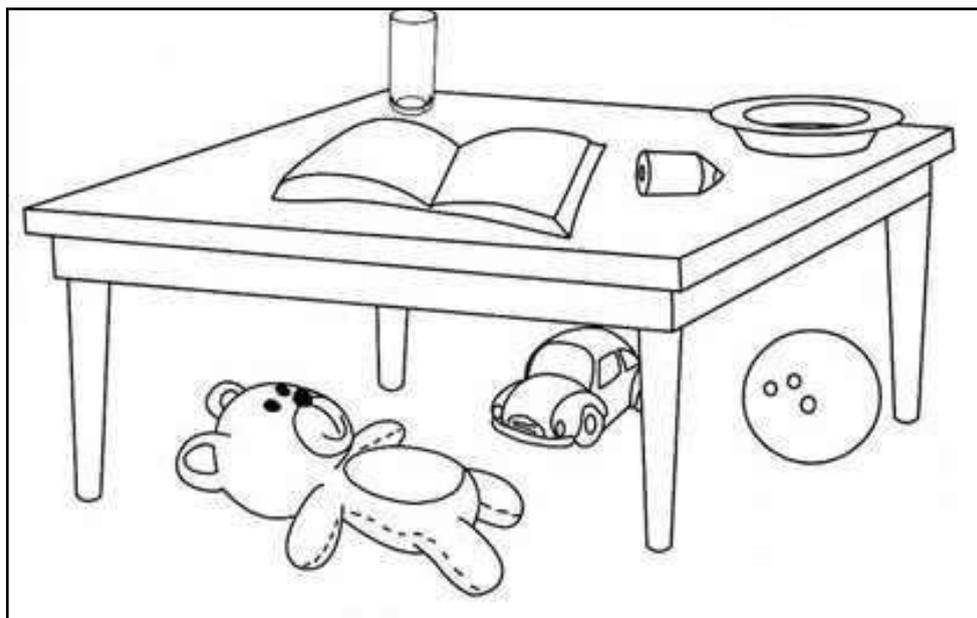
**ATIVIDADE 1:** OBSERVE A IMAGEM, CIRCULE O PINTINHO QUE ESTÁ MAIS PERTO DA MAMÃE, FAÇA UM X NO PINTINHO QUE ESTÁ MAIS LONGE DA MAMÃE.



**ATIVIDADE 2:** OBSERVE A IMAGEM, CIRCULE A ÁRVORE MAIOR E FAÇA UM X NA ÁRVORE MENOR. PINTE BEM COLORIDO.



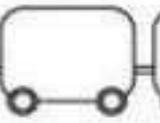
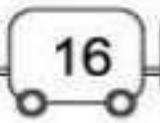
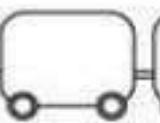
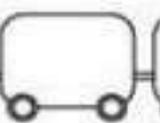
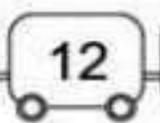
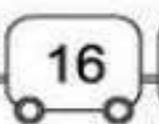
**ATIVIDADE 3:** OBSERVE A IMAGEM:



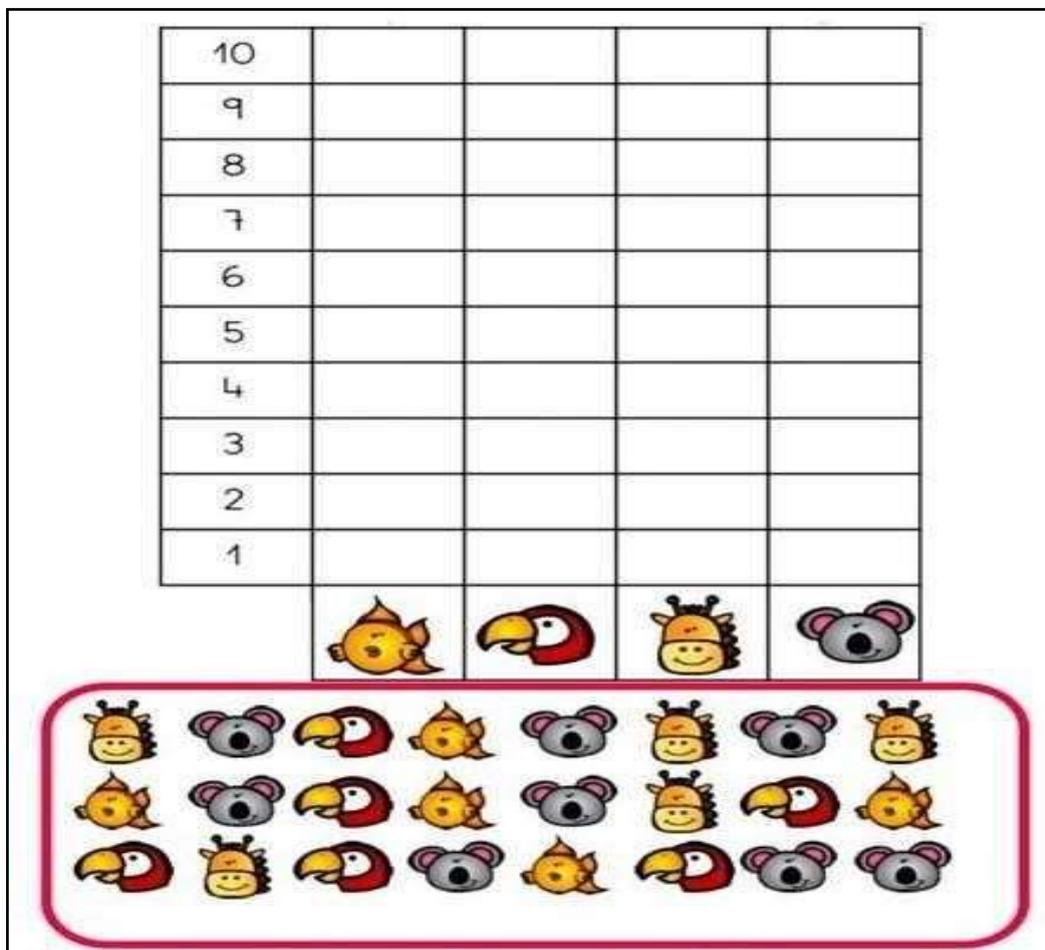
➤ NO QUADRO ABAIXO DESENHE:

OBJETOS QUE ESTÃO EM CIMA DA MESA	OBJETOS QUE ESTÃO EMBAIXO DA MESA

**ATIVIDADE 4:** COM A AJUDA DA SUA TABELA NUMÉRICA, COMPLETE OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO:

 29   31	 21   23
 41   43	 16   18
 45   47	 25   27
 12   14	 12   14
 16   18	 37   39

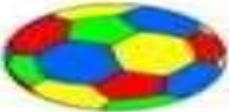
**ATIVIDADE 5:** CONTE OS ANIMAIS E PINTE A QUANTIDADE REFERENTE NO GRÁFICO:



**ATIVIDADE 6:** COM A AJUDA DA SUA TABELA NUMÉRICA, LIGUE O NÚMERO A SUA FORMA ESCRITA.

12.	DEZ	. 18
13.	ONZE	. 16
10.	DOZE	. 15
14.	TREZE	. 19
11.	QUATORZE	. 17
	QUINZE	
	DEZESSEIS	
	DEZESSETE	
	DEZOITO	
	DEZENOVE	

**ATIVIDADE 7:** LIGUE CADA OBJETO A SUA FORMA GEOMÉTRICA:

- A SEGUINTE ATIVIDADE DEVE SER REALIZADA NO LIVRO DE MATEMÁTICA (COM A AJUDA DO RESPONSÁVEL).

**ATIVIDADE 8:** LIVRO DE MATEMÁTICA, PÁGINAS 115 E 116.

- NA PÁGINA 115 RESOLVA AS ADIÇÕES NA ATIVIDADE NÚMERO 1.
- NA PÁGINA 116 RESOLVA AS ADIÇÕES NAS ATIVIDADES DOS NÚMEROS 2,3 E 4.

**ATIVIDADE 9:** LIVRO DE MATEMÁTICA, PÁGINAS 126 – RESOLVA AS SUBTRAÇÕES.

**ATIVIDADE 10:** LIVRO DE MATEMÁTICA, PÁGINA 135.

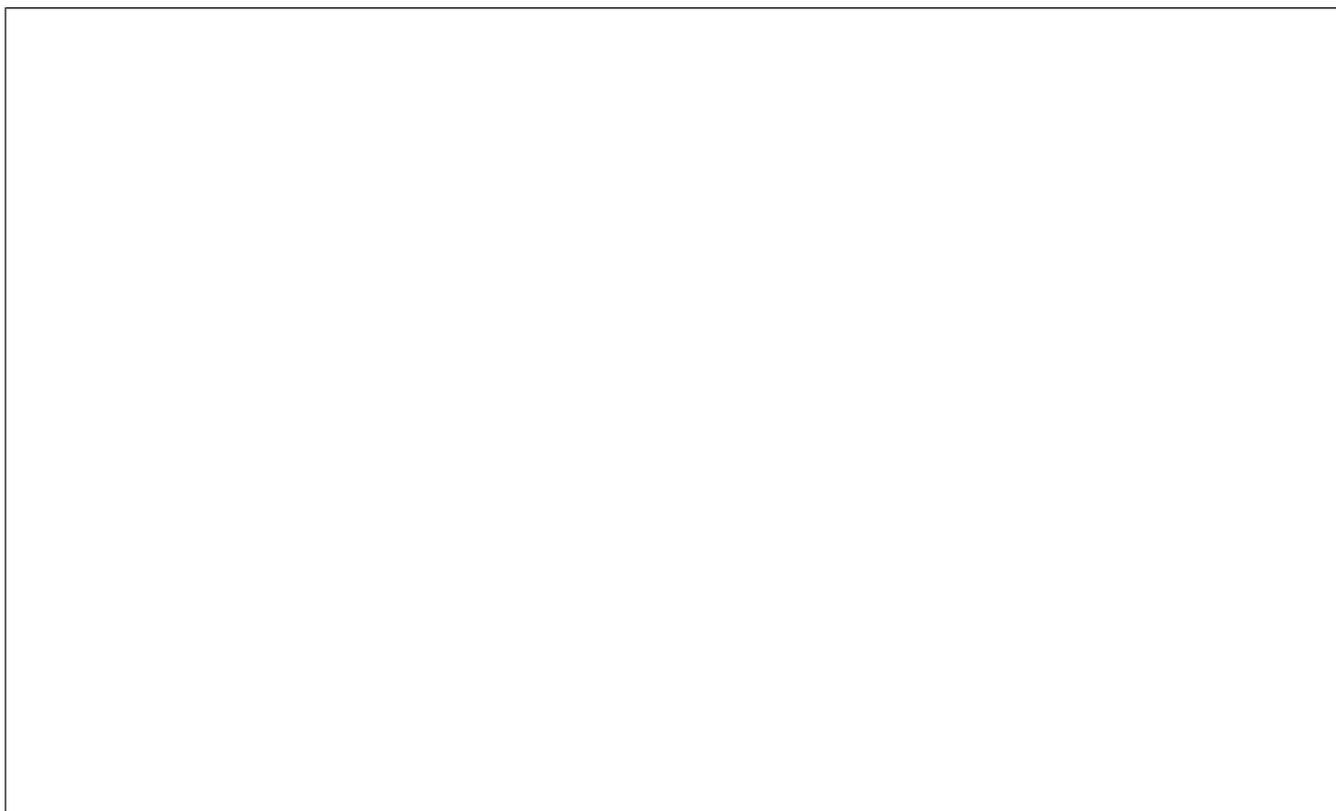
- RESOLVA AS SUBTRAÇÕES DA ATIVIDADE NÚMERO 7 (PÁGINA 135)
- DESCUBRA O RESULTADO E PINTE DE ACORDO COM OS CÓDIGOS, ATIVIDADE NÚMERO 9 (PÁGINA 135).

## **HISTÓRIA**

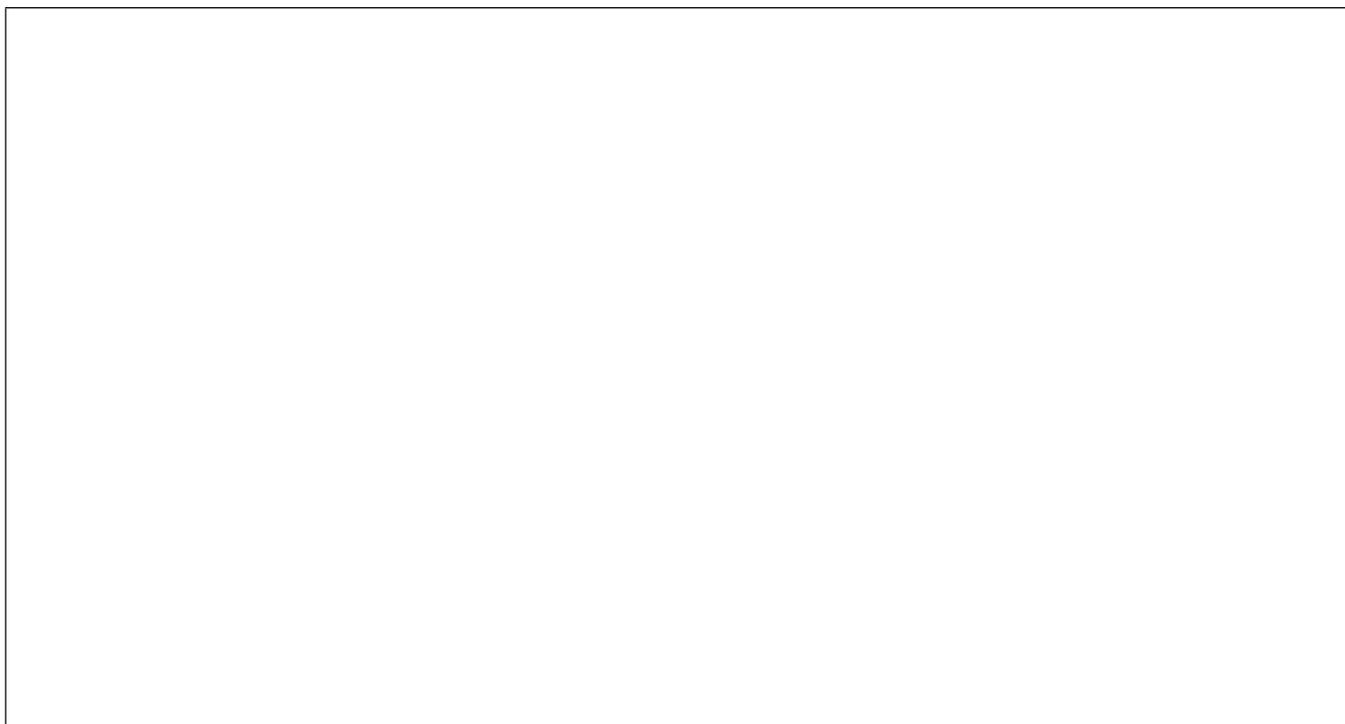
### BRINCAR

AS BRINCADERAS FAZEM PARTE DA ROTINA DA MAIORIA DAS CRIANÇAS. BRINCAR AJUDA A FAZER AMIZADE, TROCAR IDEIAS E É UMA ÓTIMA ATIVIDADE PARA O CORPO.

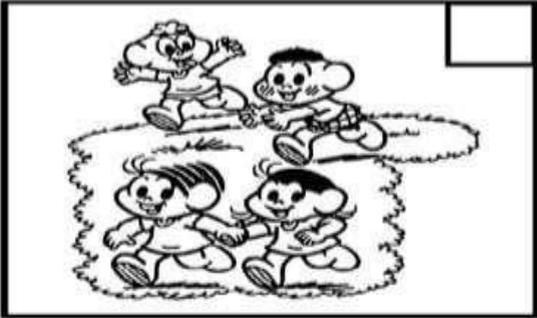
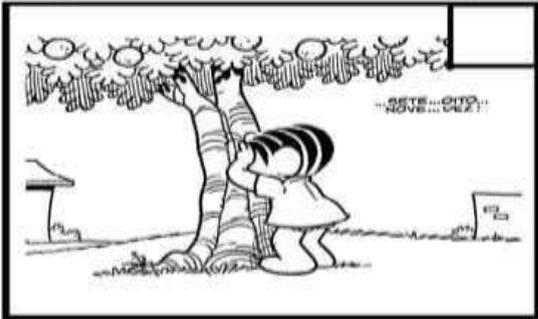
**ATIVIDADE 1:** FAÇA UM DESENHO DA SUA BRINCADEIRA FAVORITA



**ATIVIDADE 2:** PERGUNTE PARA ALGUM ADULTO SOBRE AS BRINCADEIRAS DE QUANDO ELE (A) ERA CRIANÇA. ESCOLHA UMA, ESCREVA O NOME E A REPRESENTE EM FORMA DE DESENHO:



**ATIVIDADE 3:** FAÇA UM X NAS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FAZER COM SEUS AMIGOS NA ESCOLA:

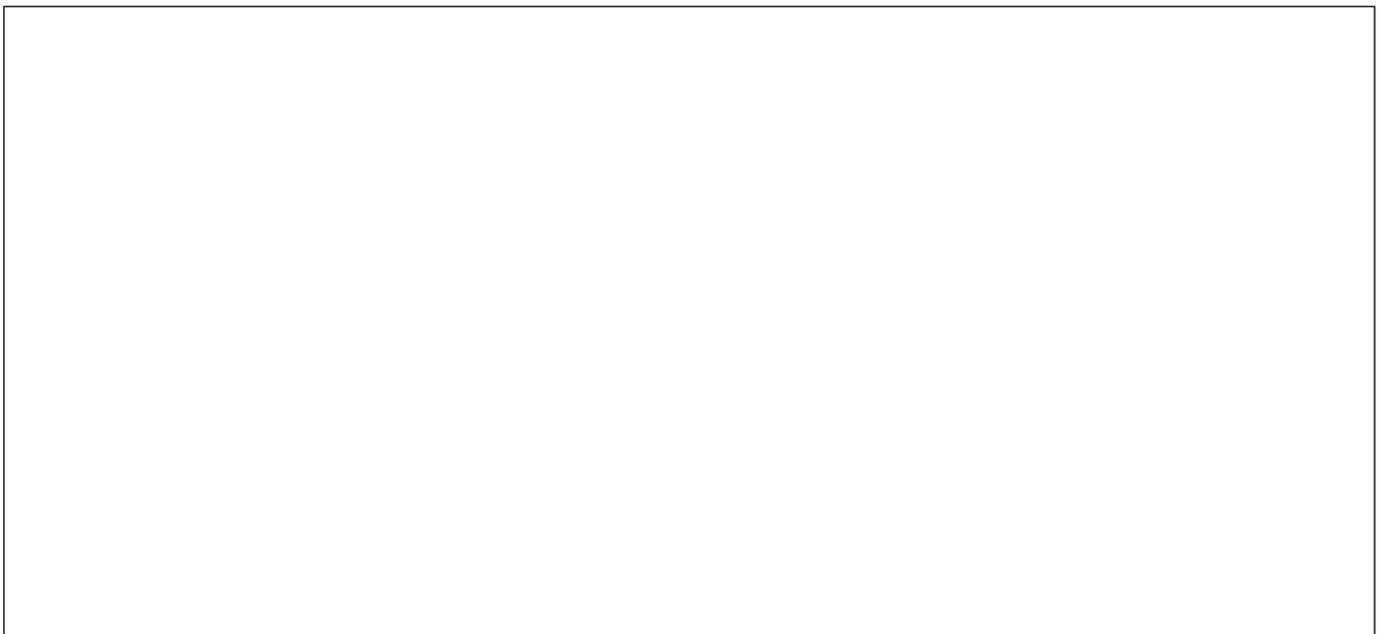
<p>PEGA-PEGA</p>	<p>CORDA</p>
	
<p>PASSA ANEL</p>	<p>ESCONDE-ESCONDE</p>
	

## **GEOGRAFIA**

**A IMPORTÂNCIA DAS REGRAS.** REGRAS SÃO ORIENTAÇÕES DE COMO DEVEMOS NOS COMPORTAR. A REGRA É MUITO IMPORTANTE, SEM ELAS TUDO SERIA UMA BAGUNÇA, TEMOS REGRAS NA ESCOLA, NO TRÂNSITO, E NA NOSSA CASA.

**ATIVIDADE 1:** COM A AJUDA DO RESPONSÁVEL, LEIA O TEXTO E CIRCULE AS VOGAIS.

**ATIVIDADE 2:** REPRESENTA COM UM BELO DESENHO UMA REGRA QUE EXISTA EM SUA CASA.



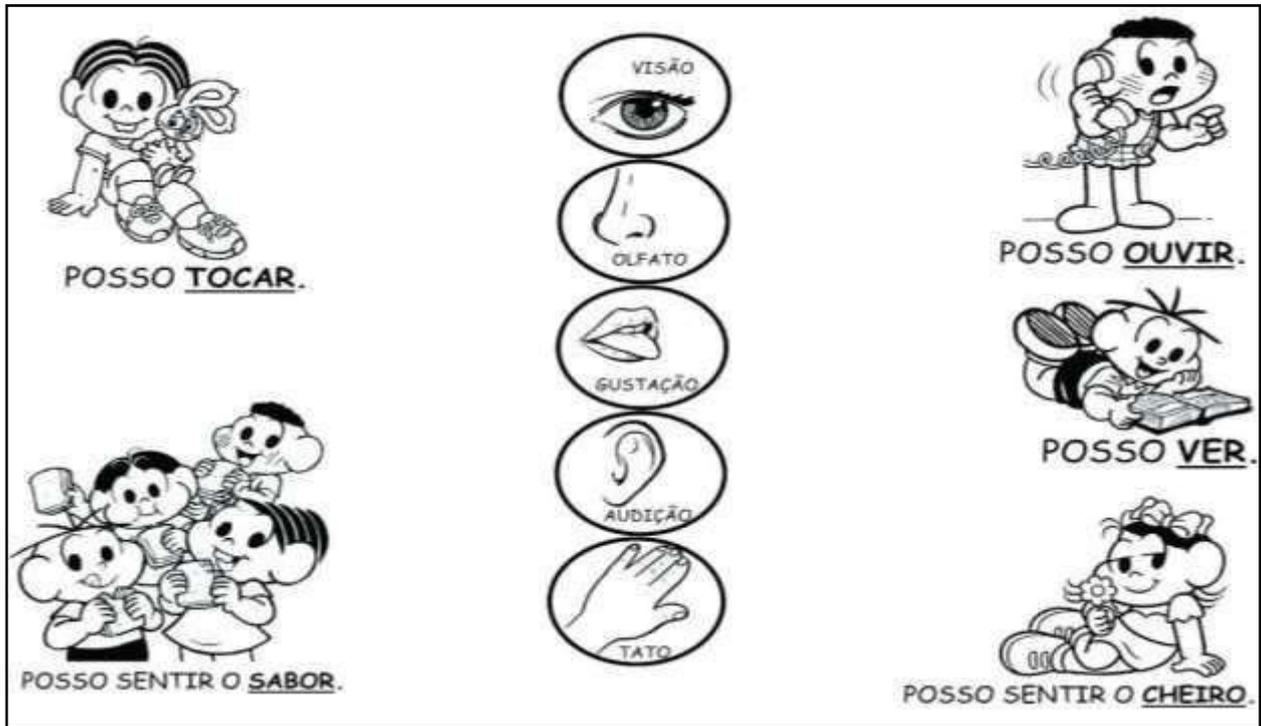
**ATIVIDADE 3:** A MAGALI ESTÁ FAZENDO UMA LISTA DE PALAVRAS IMPORTANTES PARA A NOSSA CONVIVÊNCIA. AJUDE ELA COMPLETANDO OS BALÕES COM AS PALAVRAS QUE VOCÊ CONHECE:



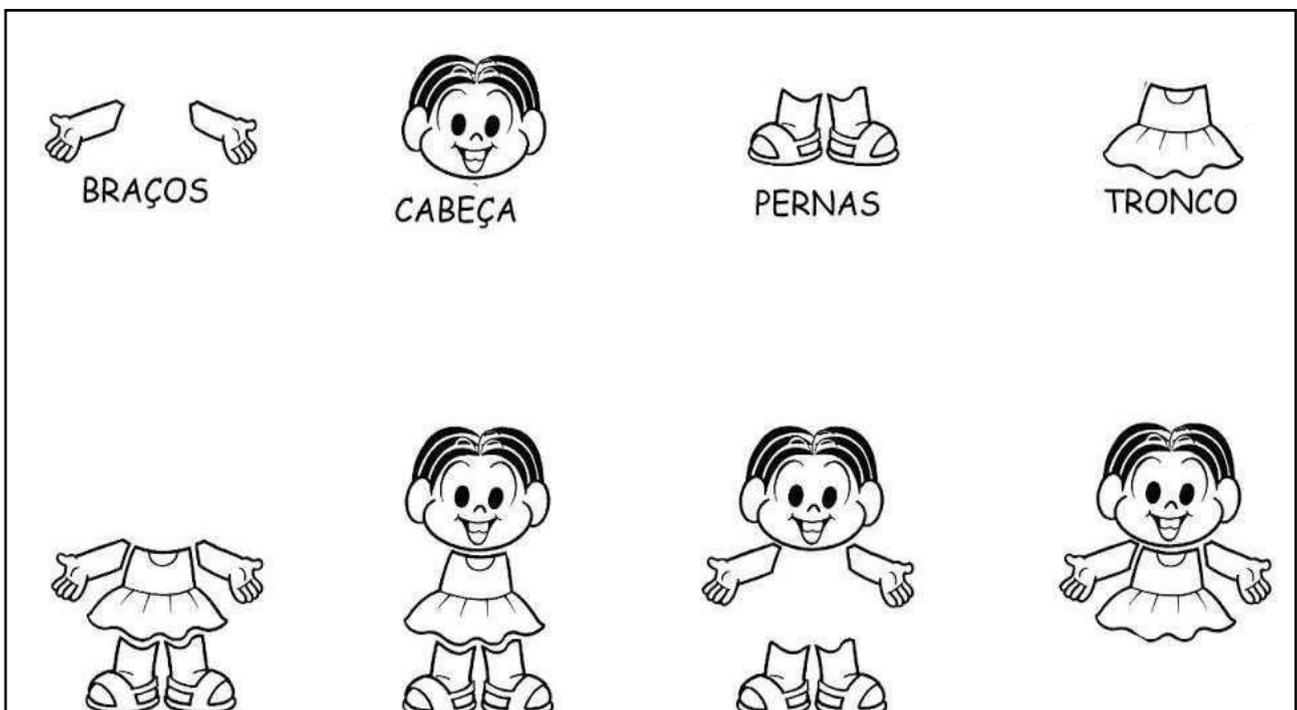
# CIÊNCIAS

NÓS SOMOS CAPAZES DE PERCEBER O MUNDO DE DIFERENTES MANEIRAS, E USAMOS DIFERENTES PARTES DO NOSSO CORPO PARA SENTIRMOS O QUE NOS RODEIA.

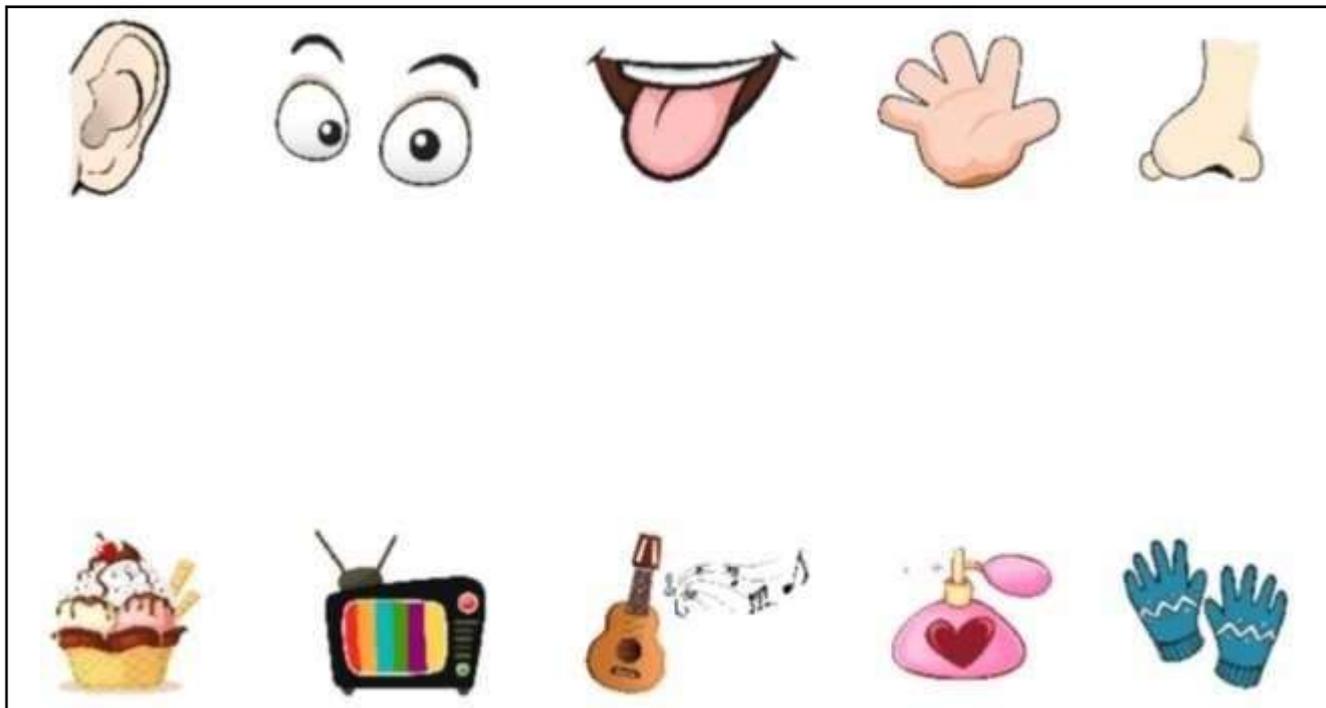
**ATIVIDADE 1:** LIGUE CADA ÓRGÃO DO SENTIDO AO QUE ELE NOS PERMITE FAZER:



**ATIVIDADE 2:** OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE O CORPO DA MÔNICA LIGANDO AS PARTES QUE ESTÃO FALTANDO:



**ATIVIDADE 3:** LIGUE OS ÓRGÃO DOS SENTIDOS À **IMAGEM** CORRESPONDENTE:



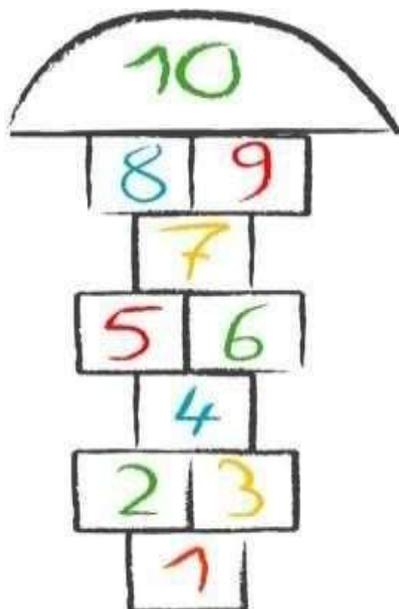
## **EDUCAÇÃO FÍSICA**

### **ATIVIDADES DE GINÁSTICA RECREATIVA.**

**ATIVIDADE 1 E 2:** BOM DE MIRA – PRIMEIRAMENTE O ALUNO DEVE CONFECCIONAR VÁRIAS BOLINHAS DE PAPEL, (TRABALHANDO A COORDENAÇÃO MOTORA) VOCÊ PODE USAR REVISTAS E JORNAIS VELHOS. DEPOIS FAZER UM ALVO, PODE SER BALDE, BACIA OU BAMBOLE, PROCURAR JOGAR AS BOLINHAS E ACERTAR O ALVO, PODE SER EM FORMA DE COMPETIÇÃO, OS RESPONSÁVEIS BRINCAM TAMBÉM, VENCE QUEM MAIS ACERTAR O ALVO.

**ATIVIDADE 3:** VAMOS BRINCAR DE PULAR AMARELINHA! DESENHE NO CHÃO UMA AMARELINHA BEM BONITA, COLOQUE OS NÚMEROS DE 01 A 10. SIGA AS REGRAS:

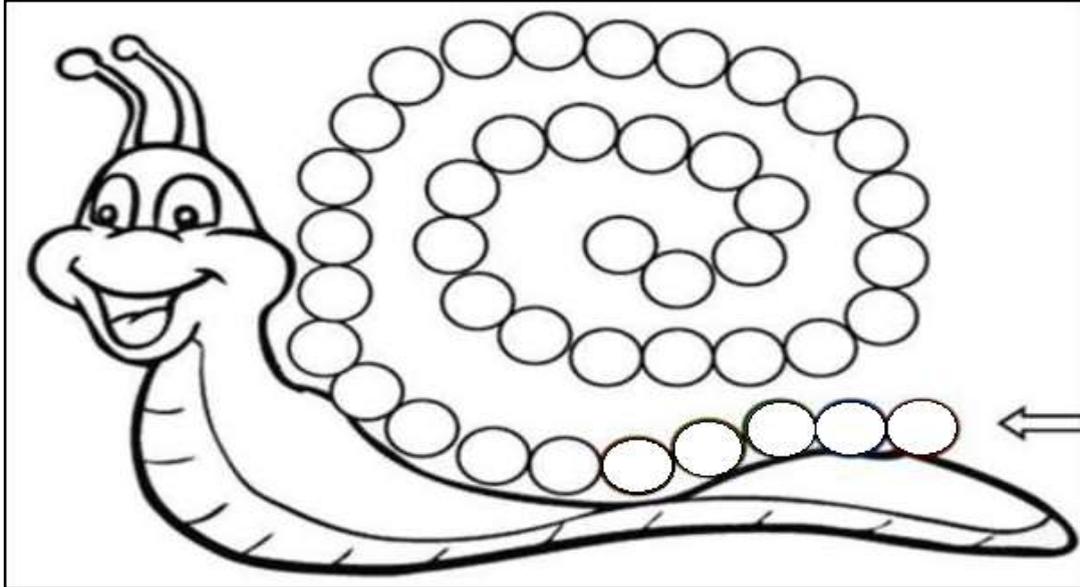
1. CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.
2. QUEM COMEÇAR JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM O NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O 10.
3. SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA. QUANDO HÁ UMA CASA DO LADO DA OUTRA, PODE PÔR OS DOIS PÉS NO CHÃO.
4. QUANDO CHEGAR NO 10, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA 2.
5. A MESMA PESSOA COMEÇA DE NOVO, JOGANDO A PEDRINHA NA CASA 2.
6. PERDE A VEZ QUEM:
  - PISAR NAS LINHAS DO JOGO; PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA
  - NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR
  - NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA DE VOLTA.
7. GANHA QUEM TERMINAR DE PULAR TODAS AS CASAS PRIMEIRO.



## ARTE

**ATIVIDADE 01:** VAMOS COLORIR A CASA DO CARACOL NA SEQUÊNCIA PARA DEIXÁ-LÁ BEM BONITA. COMECE A PINTAR DE BAIXO PARA O CENTRO, TEM UMA SETA INDICANDO O COMEÇO. OBEDEÇA A SEGUINTE SEQUÊNCIA:

VERMELHO     VERDE     AZUL     AMARELO



**ATIVIDADE 02:** OI ! SOU A GATINHA MARCELA, ESTÁ FALTANDO UMA PARTE DO MEU CORPO. VOCÊ PODE ME AJUDAR? COMPLETE A PARTE QUE ESTÁ FALTANDO, É SÓ SEGUIR AS ORIENTAÇÕES DA IMAGEM AO LADO, DEPOIS PODE PINTAR.

