



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.

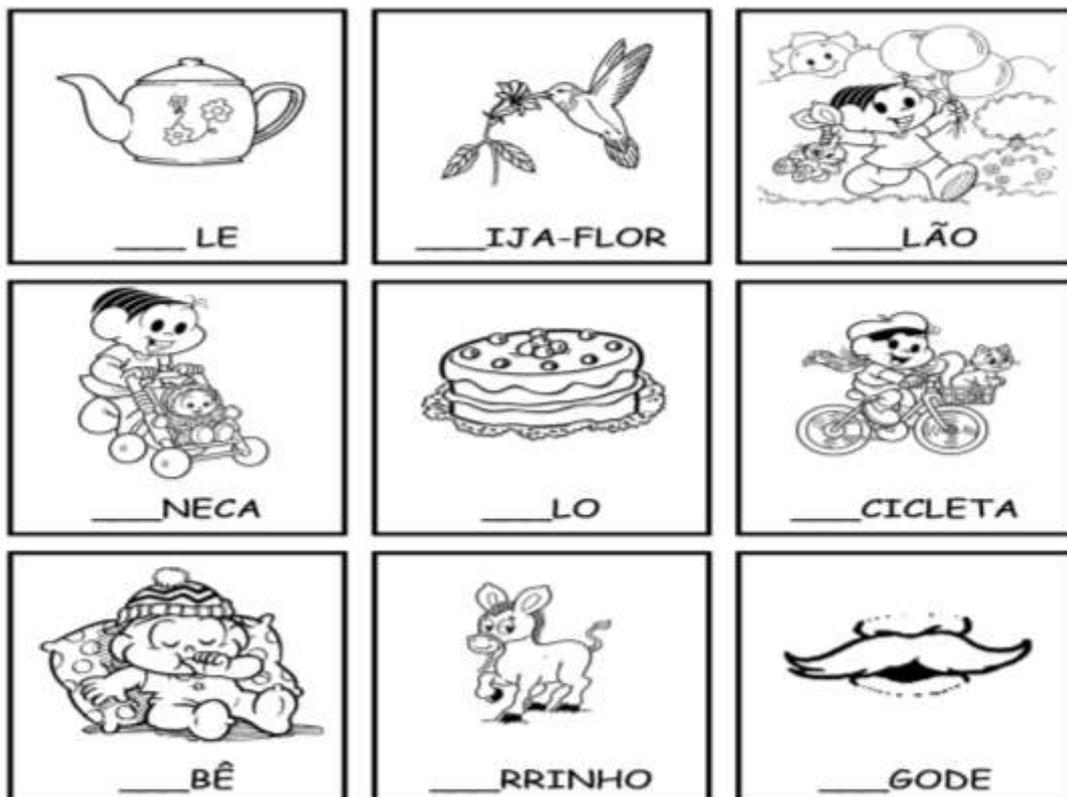
➤ AS PROFESSORAS ESTARÃO À DISPOSIÇÃO, CASO HAJA EVENTUAIS DÚVIDAS.

LÍNGUA PORTUGUESA

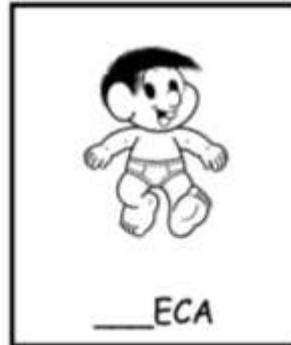
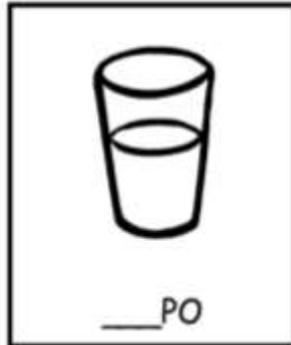
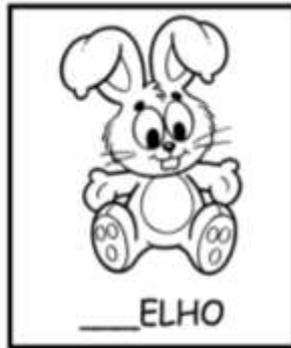
ATIVIDADE 1: OBSERVE O QUE ESTÁ ACONTECENDO COM CADA PERSONAGEM. AGORA COMPLETE COM O ENCONTRO VOCÁLICO QUE, VOCÊ ACREDITA QUE COMBINA COM CADA SITUAÇÃO:



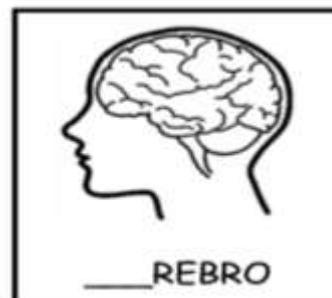
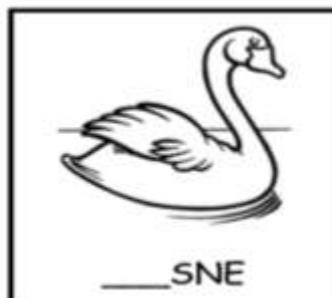
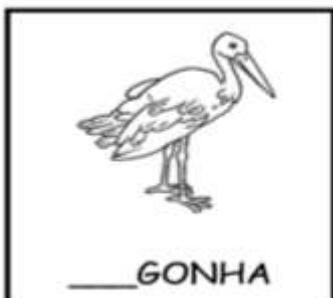
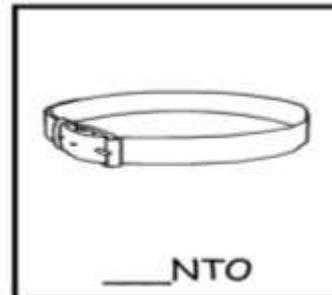
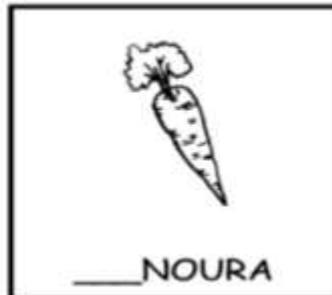
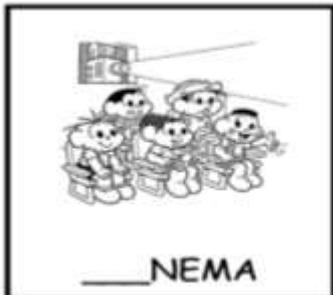
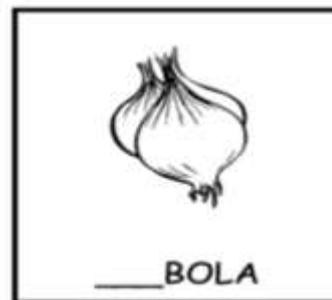
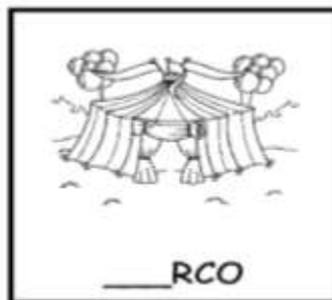
ATIVIDADE 2: OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE COM AS SÍLABAS FALTOSAS (BA, BE, BI, BO, BU).



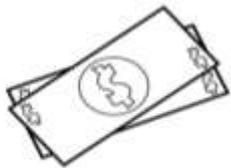
ATIVIDADE 3: OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE COM AS SÍLABAS FALTOSAS (CA, CO, CU).



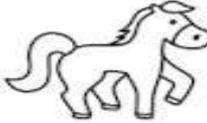
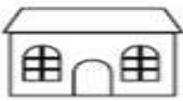
ATIVIDADE 4: OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE COM AS SÍLABAS FALTOSAS (CE, CI).



ATIVIDADE 5: OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE COM AS SÍLABAS FALTOSAS (DA, DE, DI, DO, DU).

 __CE	 __MINÓ	 __NOSSAURO
 __NTISTA	 __DU	 __NHEIRO
 __DO	 __AMANTE	 __MA

ATIVIDADE 6: OBSERVE AS FIGURAS, COM A AJUDA DO SEU SILABÁRIO, PESQUISE AS SÍLABAS QUE FORMAM AS PALAVRAS E LIGUE A IMAGEM COM SEU NOME.

	BOCA	
	MOLA	
	LATA	
	CAVALO	
	SACO	
	RAIO	
	NAVIO	
	AVIÃO	
	CASA	
	PIPA	

ATIVIDADE 7: COM A AJUDA DE UM ADULTO, LEIA O TEXTO ABAIXO:

O PEIXE PIXOTE

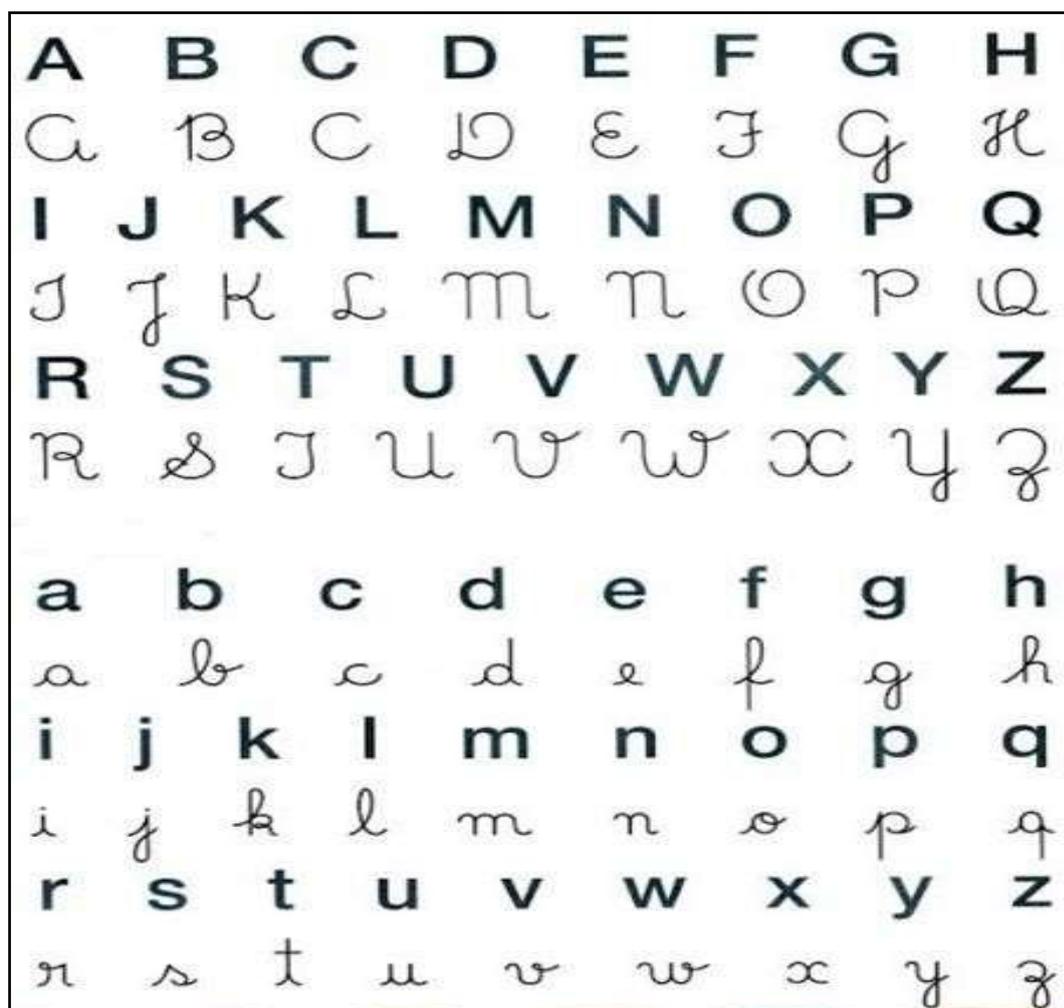
PIXOTE É UM PEIXE, QUE VIVE NO LAGO DO TIO CADU. PIXOTE NADA NO LAGO.

ELE VAI, ELE VEM. ELE VEM, ELE VAI. TIO CADU DÁ COMIDA PARA PIXOTE.

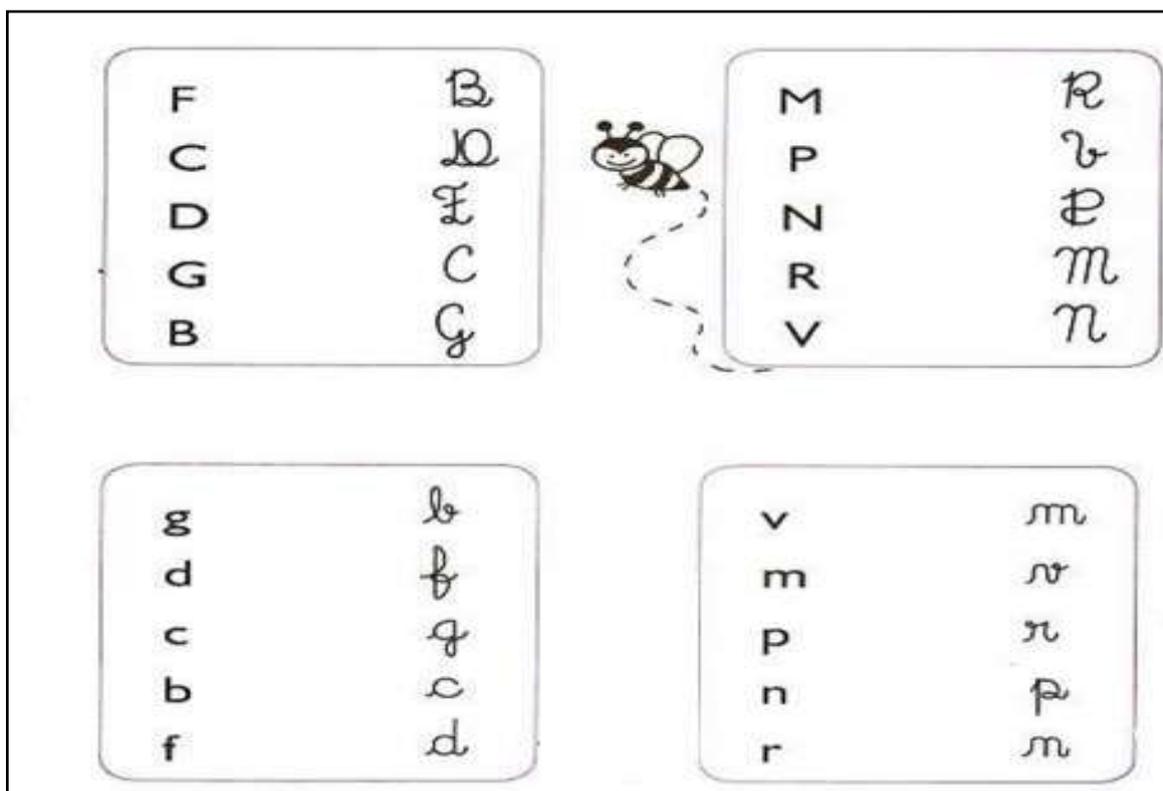
PIXOTE COME TUDO E VAI PARA SUA CASA. PIXOTE É UM PEIXE ESPERTO.

- PINTE DE VERDE O TÍTULO DO TEXTO.
- PINTE DE AZUL A PRIMEIRA PALAVRA DO TEXTO
- PINTE DE VERDE A ÚLTIMA PALAVRA DO TEXTO.
- DESENHE PIXOTE EM SUA CASA.

ATIVIDADE 8: O QUADRO ABAIXO CONTÉM OS 4 TIPOS DE LETRAS DO ALFABETO:



➤ OBSERVE O QUADRO E LIGUE AS LETRAS CURSIVAS À CAIXA ALTA:



- AS SEGUINTEs ATIVIDADES DEVEM SER REALIZADAS NO LIVRO DE LÍNGUA PORTUGUESA (COM A AJUDA DO RESPONSÁVEL).

ATIVIDADE 9: LIVRO DE LÍNGUA PORTUGUESA PÁGINAS 78, 79, 80, 81.

- FAZER A LEITURA DO CONTO, “O PEQUENO PIRATA QUE NÃO SABIA NADAR”, NAS PÁGINAS 78 E 79.
- REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS NO LIVRO DIDÁTICO NAS PÁGINAS 80 E 81- QUAIS SÃO OS PERSONAGENS DO CONTO.

ATIVIDADE 10: LIVRO DE LÍNGUA PORTUGUESA PÁGINAS 86. “SAIBA MAIS” – FAZER A LEITURA “FILHOTE DE PANDA GIGANTE”.

- REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS NA PÁGINA 86, NÚMERO 1.(PINTE AS PALAVRAS QUE CORRESPONDEM AS PERGUNTAS)

ATIVIDADE 11: LIVRO DE LÍNGUA PORTUGUESA PÁGINAS 88 E 89.

- COM A AJUDA DO SEU SILABÁRIO, FAÇA AS ATIVIDADES PROPOSTAS NAS PÁGINAS 88 E 89.

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 1:

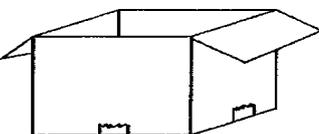
⇒ 1) FAÇA UM X NO DESENHO À DIREITA DO MENINO:



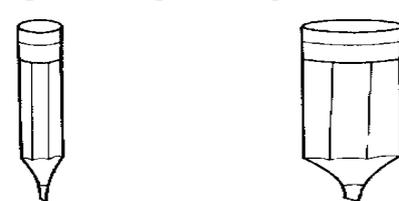
⇒ 2) FAÇA UM O NO DESENHO À ESQUERDA DA MENINA:



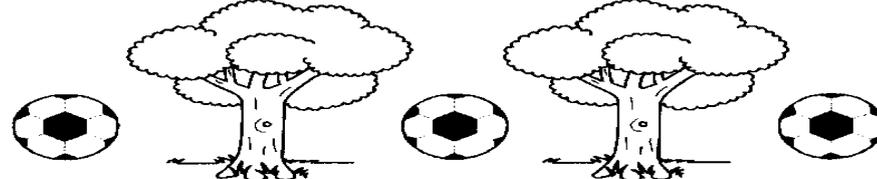
⇒ 3) DESENHE UM BRINQUEDO DENTRO DA CAIXA:



⇒ 4) PINTE O LÁPIS MAIS ESTREITO E CIRCULE O LÁPIS MAIS LARGO:



⇒ 5) MARQUE A BOLA QUE ESTÁ ENTRE AS DUAS ÁRVORES:



ATIVIDADE 2: PEGUE SUA TABELA NUMÉRICA E ESCREVA OS NÚMEROS POR EXTENSO. QUANDO TERMINAR FAÇA A LEITURA.

0: _____

10 _____

1: _____

11 _____

2: _____

12 _____

20: _____

3: _____

13 _____

4: _____

14 _____

5: _____

15 _____

6: _____

16 _____

7: _____

17 _____

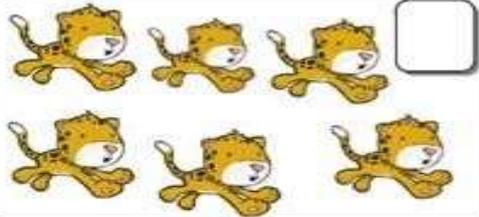
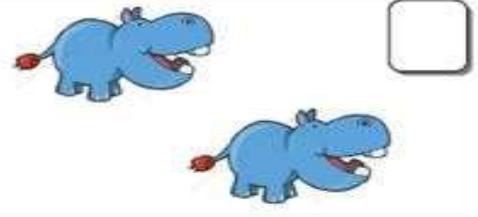
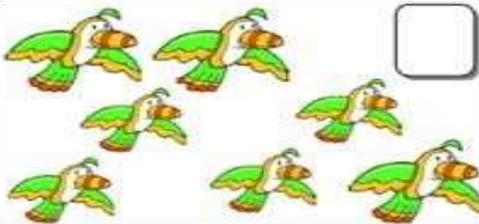
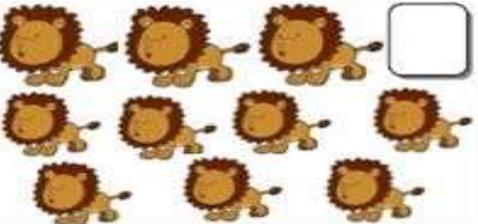
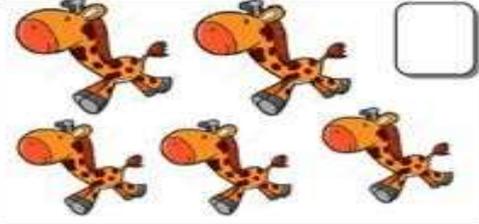
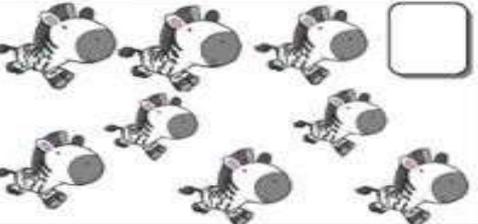
8: _____

18 _____

9: _____

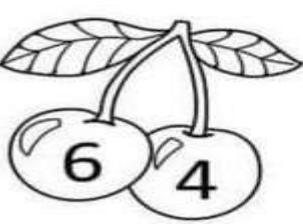
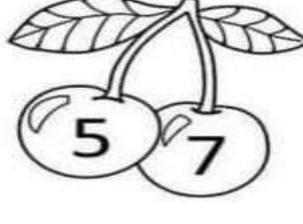
19 _____

ATIVIDADE 3: CONTE E DESCUBRA QUANTOS ANIMAIS HÁ EM CADA CONJUNTO, SIGA O EXEMPLO:

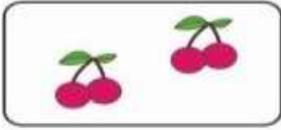
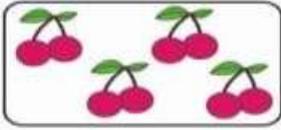
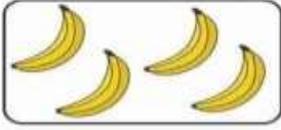
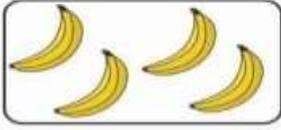
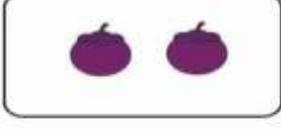
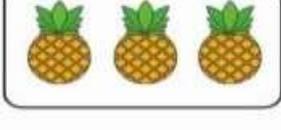
	
	
	
	
	
	

ATIVIDADE 4: FAÇA UM X NO CONJUNTO QUE TEM A MAIOR QUANTIDADE DE ANIMAIS.

ATIVIDADE 5: CADA GALHO POSSUI DUAS CEREJAS, PINTE A CEREJA QUE CONTEM O NÚMERO MAIOR DE VERMELHO, E A CEREJA QUE TEM O NÚMERO MENOR DE VERDE.

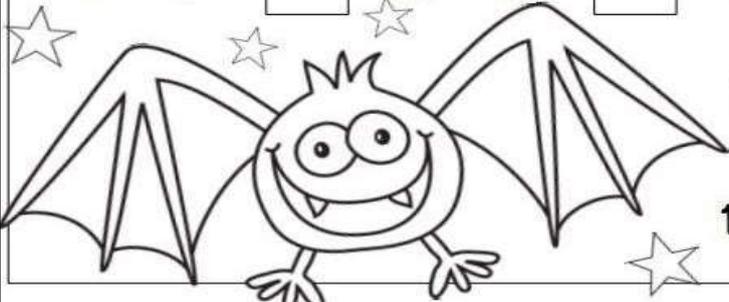
		
		
		

ATIVIDADE 6: EFETUE AS ADIÇÕES:

	+		=	<input type="text"/>
_____		_____		_____
	+		=	<input type="text"/>
_____		_____		_____
	+		=	<input type="text"/>
_____		_____		_____
	+		=	<input type="text"/>
_____		_____		_____

ATIVIDADE 7: EFETUE AS SUBTRAÇÕES:

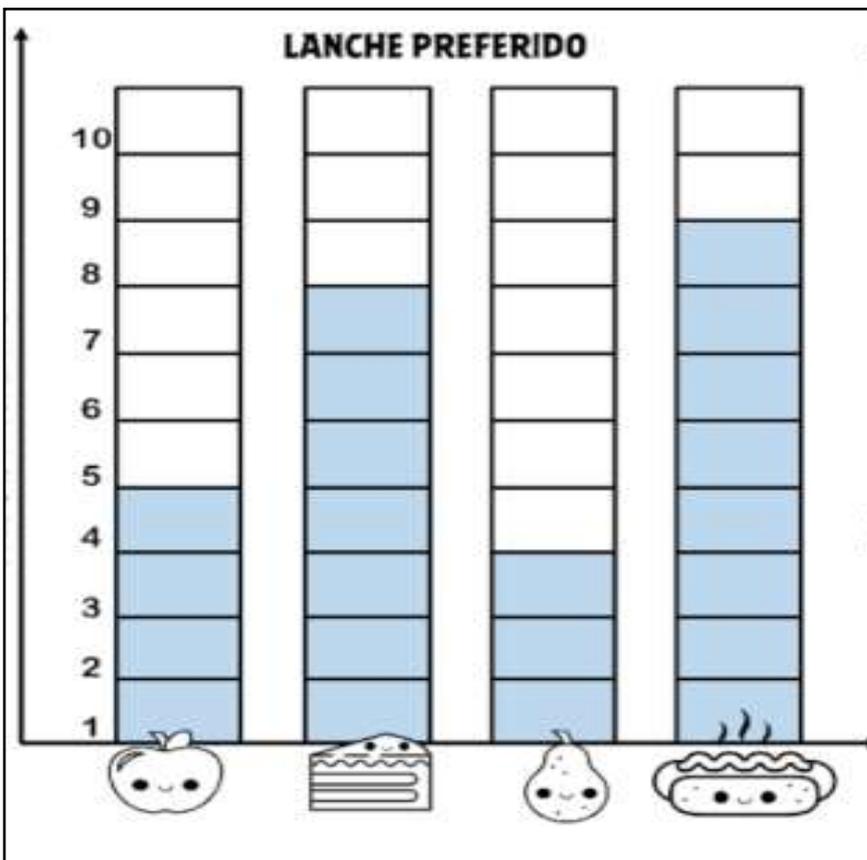
$6 - 5 = \square$	$8 - 5 = \square$	$7 - 5 = \square$
$7 - 1 = \square$	$10 - 1 = \square$	$8 - 3 = \square$
$4 - 0 = \square$	$9 - 2 = \square$	$7 - 7 = \square$
$4 - 2 = \square$	$8 - 5 = \square$	$10 - 2 = \square$
		$7 - 0 = \square$
		$10 - 5 = \square$



ATIVIDADE 8: COM A AJUDA DA SUA TABELA NUMÉRICA, COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA:

<u>Antes</u>	<u>Entre</u>	<u>Depois</u>
___ 13	42 ___ 44	88 ___
___ 21	41 ___ 43	33 ___
___ 35	19 ___ 21	66 ___
___ 7	57 ___ 59	89 ___
___ 67	23 ___ 25	53 ___
___ 87	35 ___ 37	16 ___
___ 36	29 ___ 31	58 ___
___ 27	47 ___ 49	49 ___
___ 73	69 ___ 71	59 ___
___ 19	34 ___ 36	79 ___

ATIVIDADE 9: AS MENINAS FIZERAM UMA PESQUISA NA SALA DE AULA, PARA SABER QUAL LANCHE OS COLEGAS GOSTAVAM MAIS. OBSERVE O GRÁFICO:



- CIRCULE O LANCHE MAIS VOTADO.
- FAÇA UM X NO LANCHE MENOS VOTADO.
- QUANTOS VOTOS A MAÇA TEVE? _____
- DESENHE O LANCHE QUE VOCÊ IRIA ESCOLHER:

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

ATIVIDADE 10: LIVRO DE MATEMÁTICA, PÁGINAS 78 E 79. OBSERVE IMAGEM, FAÇA UM X NOS OBJETOS QUE ESTÃO PENDURADOS NA PAREDE.

- FAÇA UM **CÍRCULO**, NOS OBJETOS QUE ESTÃO NA MESA À ESQUERDA DA IMAGEM.

ATIVIDADE 11: LIVRO DE MATEMÁTICA, PÁGINA 80, 81, 82, 83, 84, 85 E 86.

AS ATIVIDADES DEVEM SER REALIZADAS CONFORME ORIENTAÇÃO EM VÍDEO AULA.

HISTÓRIA

ESCOLA – LUGAR DE APRENDER

AS ESCOLAS SÃO ORGANIZADAS EM DIFERENTES ESPAÇOS, CADA UM DELES TEM UMA FUNÇÃO ESPECIAL, MAS TODOS TÊM ALGO EM COMUM: SÃO ESPAÇOS PARA CONVIVER, APRENDER E DESENVOLVER-SE.

ATIVIDADE 1: EM SEU CADERNO FAÇA DESENHOS:

SUA ESCOLA

DA SUA SALA DE AULA

ATIVIDADE 2: COM AJUDA DE UM ADULTO, ESCREVA O NOME DA SUA ESCOLA.

AS ESCOLAS TAMBÉM TÊM NOMES.

SUA ESCOLA TAMBÉM TEM UM NOME.



HISTÓRIA – APRENDER A CONVIVER

A ESCOLA É UMA COMUNIDADE FORMADA POR DIVERSAS PESSOAS. ALUNOS, PROFESSORES, FUNCIONÁRIOS TEM FUNÇÕES DIFERENTES.

ATIVIDADE 3: NA ESCOLA OS PROFESSORES, ALUNOS E DEMAIS FUNCIONÁRIOS, CONVIVEM E PARTILHAM EXPERIÊNCIAS E CONHECIMENTOS. CADA PESSOA TEM SUA IDEIA E SEU JEITO DE SER. PARA A BOA CONVIVÊNCIA DE TODOS É PRECISO TER RESPEITO, COLABORAÇÃO E CUIDADO, UNS COM OS OUTROS.

EM SEU CADERNO, FAÇA UM DESENHO DE ATITUDES DE BOA CONVIVÊNCIA NO AMBIENTE ESCOLAR.

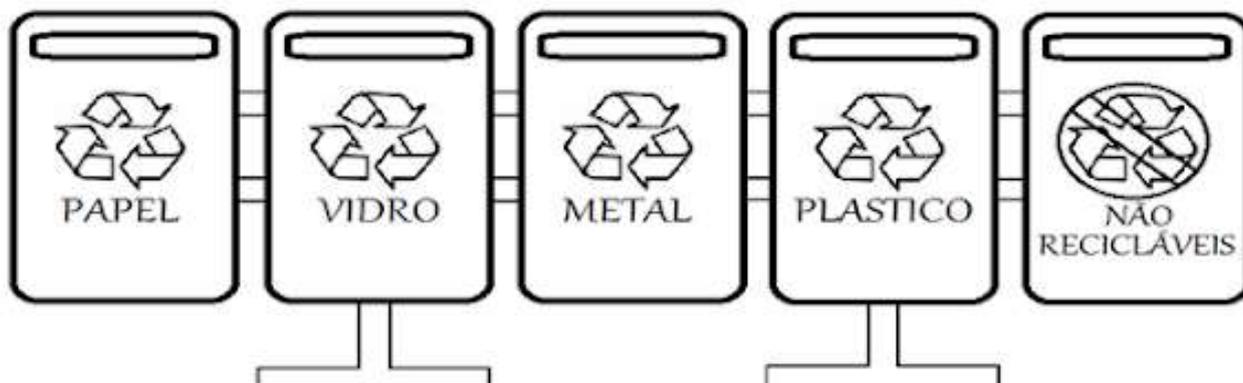
GEOGRAFIA

A COMUNIDADE ESCOLAR – O LIXO E A LIMPEZA DA ESCOLA

PARA MANTER A ESCOLA LIMPA E BEM CUIDADA, É IMPORTANTE JOGAR O LIXO NA LIXEIRA. VOCÊ SABIA QUE É POSSÍVEL REAPROVEITAR ALGUNS MATERIAIS QUE SÃO JOGADOS NO LIXO. ESSE REAPROVEITAMENTO É CHAMADO DE RECICLAGEM.

ATIVIDADE 1: PINTE AS LIXEIRAS OU DESENHE EM SEU CADERNO COM A COR CORRESPONDENTE:

- USE A COR VERDE PARA O VIDRO
- USE A COR AZUL PARA O PAPEL
- USE A COR AMARELA PARA O METAL
- USE A COR VERMELHA PARA O PLÁSTICO
- USE A COR CINZA PARA NÃO RECICLÁVEL



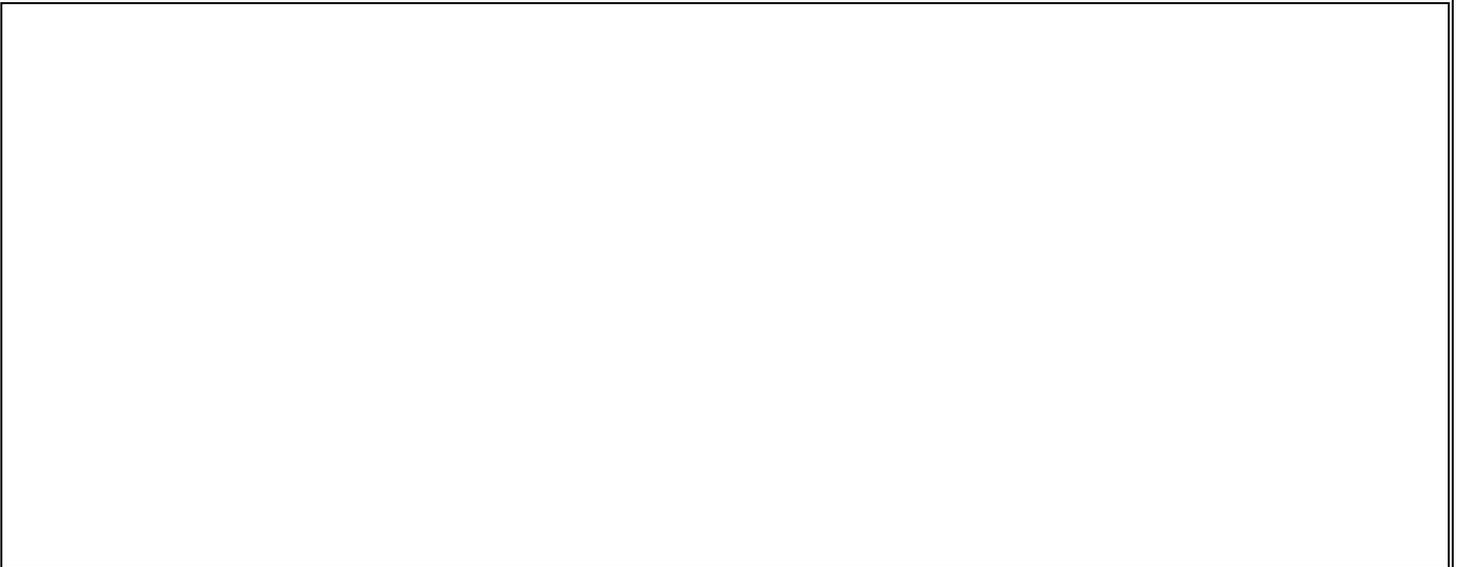
ATIVIDADE 2:

O CAMINHO ATÉ A ESCOLA

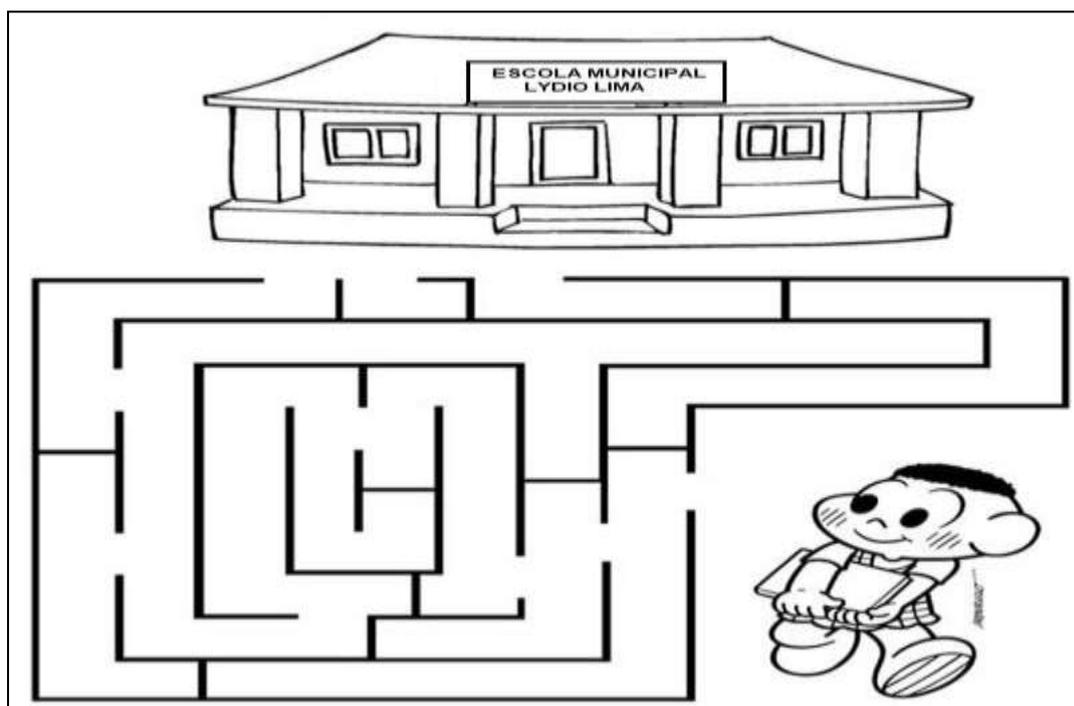
NO CAMINHO DE CASA ATÉ A ESCOLA, VOCÊ PASSA POR VÁRIOS LOCAIS E CAMINHOS DIFERENTES. VOCÊ JÁ PRESTOU ATENÇÃO NO CAMINHO QUE FAZ PARA CHEGAR ATÉ A ESCOLA? AS RUAS PODEM SER ASFALTADAS OU DE TERRA, PODE HAVER MUITAS ÁRVORES, SEMÁFOROS, PLACAS, CASAS, TAVEZ VOCÊ PASSE POR UM MERCADO OU UMA PADARIA.

FECHE OS OLHOS E TENDE SE LEMBRAR DE COMO ERA O CAMINHO QUE VOCÊ PERCORRIA ATÉ CHEGAR ESCOLA.

ATIVIDADE 3: NO QUADRO ABAIXO OU NO SEU CADERNO REALIZE UM DESENHO DO TRAJETO DA SUA CASA ATÉ A ESCOLA.



ATIVIDADE 4: AJUDE O CASCÃO CHEGAR ATÉ A ESCOLA:

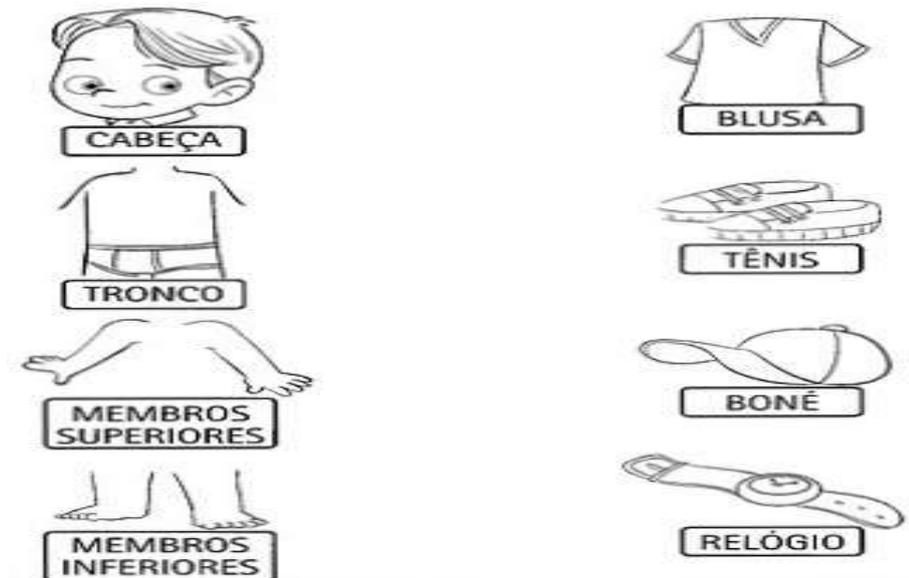


CIÊNCIAS

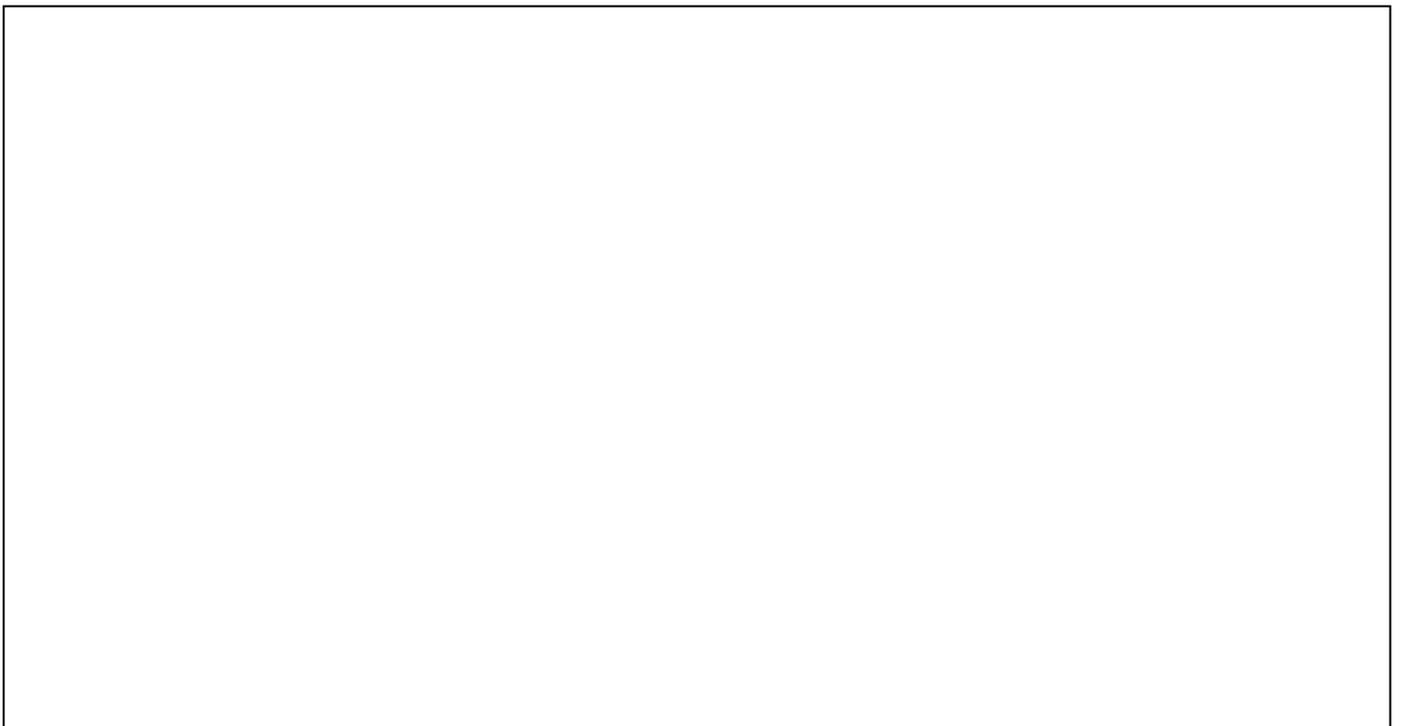
ATIVIDADE 1: COM AJUDA DE UM ADULTO, REALIZE A LEITURA.

NA CABEÇA CRESCEM OS CABELOS, ONDE TAMBÉM ESTÃO OS OLHOS, O NARIZ, A BOCA E AS ORELHAS. O TRONCO É FORMADO PELO TÓRAX E ABDÔMEN, OS MEMBROS SUPERIORES SÃO OS BRAÇOS DIREITO E ESQUERDO.

ATIVIDADE 2: LIGUE OS OBJETOS ÀS PARTES DO CORPO NAS QUAIS ELES SÃO USADOS:



ATIVIDADE 3: VÁ PARA FRENTE DO ESPELHO. OBSERVE BEM SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, COR DOS OLHOS, CABELOS, ALTURA. FAÇA UM DESENHO BEM BONITO DO QUE VOCÊ VIU.



ATIVIDADE 3: EDUCAÇÃO FÍSICA ATIVIDADES DE GINÁSTICA

RECREATIVA.

ATIVIDADE 1: AUMENTA, AUMENTA - SEGURE COM UMA CRIANÇA AS EXTREMIDADES DA CORDA E DESAFIE OS FAMILIARES A PULAR OU A PASSAR POR BAIXO. A CORDA INICIALMENTE ESTARÁ TOCANDO O CHÃO, MAS DEVERÁ SER ERGUIDA TODA VEZ QUE O GRUPO TODO CONSEGUIR SALTÁ-LA.

ATIVIDADE 2: MORTO-VIVO - UM GRUPO DE PESSOAS (CINCO OU MAIS CRIANÇAS) ELEGE UM “CHEFE” PARA DAR UMA SEQUÊNCIA DE ORDENS PARA ELA, E AS APENAS DUAS PALAVRAS PODEM SER USADAS: VIVO OU MORTO. QUANDO O “CHEFE” FALAR VIVO, TODOS DEVEM FICAR DE PÉ, E QUANDO FALAR MORTO, TODOS DEVEM SE AGACHAR. QUANDO UMA PESSOA ERRAR A AÇÃO DA PALAVRA, DEVERÁ SAIR DO GRUPO, QUEM RESTAR POR ÚLTIMO SERÁ O NOVO “CHEFE” DA BRINCADEIRA.

ATIVIDADE 3: CORRIDA DO SACO - CADA PESSOA INDIVIDUALMENTE FAZ A CORRIDA DO SACO (SACO GRANDE DE PLÁSTICO OU TECIDO), ATÉ O LOCAL DETERMINADO PELO ORGANIZADOR (PAI E OU RESPONSÁVEL), QUEM CHEGAR PRIMEIRO, GANHA A CORRIDA.

ARTE

ATIVIDADE 1: NESSA AULA, O ALUNO IRÁ PRECISAR DESENHAR UM CORAÇÃO DO TAMANHO DESEJADO, COLAR RESTOS DE PONTA DE LÁPIS. APÓS DESENHAR O CORAÇÃO FAÇA COLAGEM DENTRO DELE COM AS PONTAS DO LÁPIS. CONFORME O MODELO: **(TODAS AS ATIVIDADES DEVEM SER FEITAS NO CADERNO).**



ATIVIDADE 2 :FAÇA O DESENHO UMA MÃO (USE SUA MÃO E FAÇA O CONTORNO). APÓS O DESENHO PRONTO, FAÇA LINHAS RETAS (USE A RÉGUA) UMA EM BAIXO DA OUTRA, MENOS DENTRO DA MÃO. DENTRO DA MÃO AS LINHAS SERÃO DE CURVAS PARA CIMA. PINTE DA COR DESEJADA. TERÁ UM FORMATO LINDO.

