



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

1ª ETAPA DE ESTUDOS - ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS – 1º ANO

ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

ESCOLA: EMEF “ PEDRO BALBINO DE MENEZES. “

ALUNO (A): _____

PROFESSOR (A): _____ TURMA: _____ TURNO: _____



SENHORES PAIS E/OU RESPONSÁVEIS;

A APOSTILA DE ATIVIDADES FOI PRODUZIDA POR PROFESSORES DO 1º ANO, CONTENDO ATIVIDADES DIRECIONADAS AS CRIANÇAS QUE CONTARÃO COM A COLABORAÇÃO DA FAMÍLIA POR MEIO DA COMUNICAÇÃO TECNOLÓGICA E OUTROS, POR ONDE AS DÚVIDAS PODERÃO SER SANADAS, DESTA MANEIRA OCORRERÁ A AVALIAÇÃO MEDIANTE A TROCA DE INFORMAÇÕES ENTRE A FAMÍLIA E PROFESSORES E POSTERIORMENTE COM O RETORNO DAS AULAS PRESENCIAIS. AS ATIVIDADES TERÃO TEMPO ESTIPULADO EM **15 DIAS** PARA SEREM CONCLUÍDAS. VALE LEMBRAR QUE AS ATIVIDADES COMPLEMENTARES NÃO SUBSTITUEM O APRENDIZADO ESCOLAR, NO ENTANTO CONTAMOS COM A COLABORAÇÃO DA FAMÍLIA NA ORGANIZAÇÃO DE UMA ROTINA DE ESTUDOS PARA MELHOR AJUDAR AS CRIANÇAS

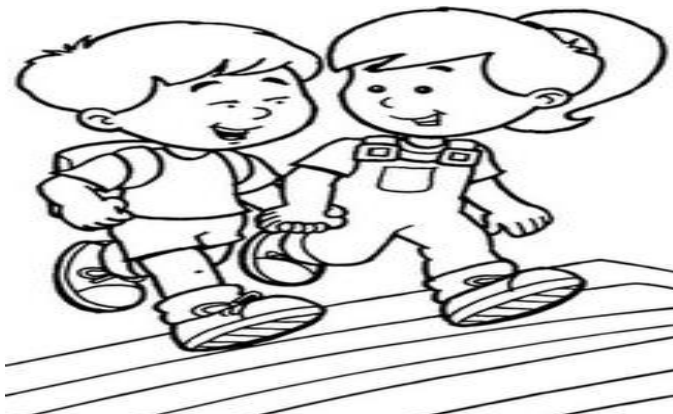
SOORETAMA-ES

2021

EMEF PEDRO BALBINO DE MENEZES

ATIVIDADE NÃO PRESENCIAL DO 1º ANO

LÍNGUA PORTUGUESA



ISSO AÍ AMIGUINHO (A)! ESTAMOS COMEÇANDO UM NOVO ANO LETIVO E VOCÊ AGORA ESTA NO 1º ANO. QUE LEGAL!

➤ **ATENÇÃO:**

PARA ESCREVERMOS AS PALAVRAS USAMOS AS LETRAS DO ALFABETO. O NOSSO ALFABETO POSSUI 26 LETRAS. VAMOS RECORDAR?

1) LEIA AS LETRAS DO ALFABETO.

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

2- COMPLETE A TABELA ABAIXO COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO.

A		C	D		F	G	H	
J	K		M	N		P	Q	R
S		U	V	W	X	Y	Z	

3 - OBSERVE A FIGURA ABAIXO E FAÇA UM (X) NO QUADRO ONDE HÁ APENAS LETRAS.

20205	 B  		3 F 5 B 6 14 J
	SAPO	 	 ABELHA

4 - AGORA VEJA ESTA PLACA DE CARRO E MARQUE A OPÇÃO QUE SOMENTE CONTÉM AS LETRAS DESTA PLACA.



- A) B 9
- B) B G
- C) G 5
- D) 9 5

5- APRENDEMOS QUE PARA ESCREVER É PRECISO USAR AS LETRAS DO ALFABETO.

PINTE DE AZUL A LETRA INICIAL DO SEU NOME:



6 - AGORA, ESCREVA O SEU NOME DO JEITINHO QUE VOCÊ SOUBER.

7- OUVIR A MÚSICA “O MEU NOME EU VOU FALAR” (PALAVRA CANTADA). Acesse o link:

<https://www.youtube.com/watch?v=gqZJI7zo8Ek>

CANTAR A CANÇÃO JUNTO COM A FAMÍLIA.

O SEU NOME VOCÊ VAI FALAR.
E TÃO FACIL DE DIZER.
FAZ SILÊNCIO PARA ESCUTAR
QUE VOCÊ VAI APRENDER.
(DIGA SEU NOME)

8 - MONTAR SEU NOME COMPLETO COM LETRAS RECORTADAS DE REVISTAS OU JORNAIS.

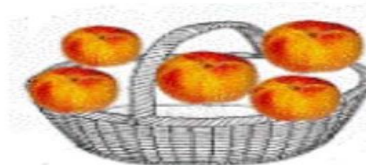
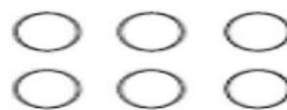
9- QUANTAS LETRAS TEM O SEU NOME?

10 - QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME?

11- QUAL É A ÚLTIMA LETRA DO SEU NOME?

MATEMÁTICA

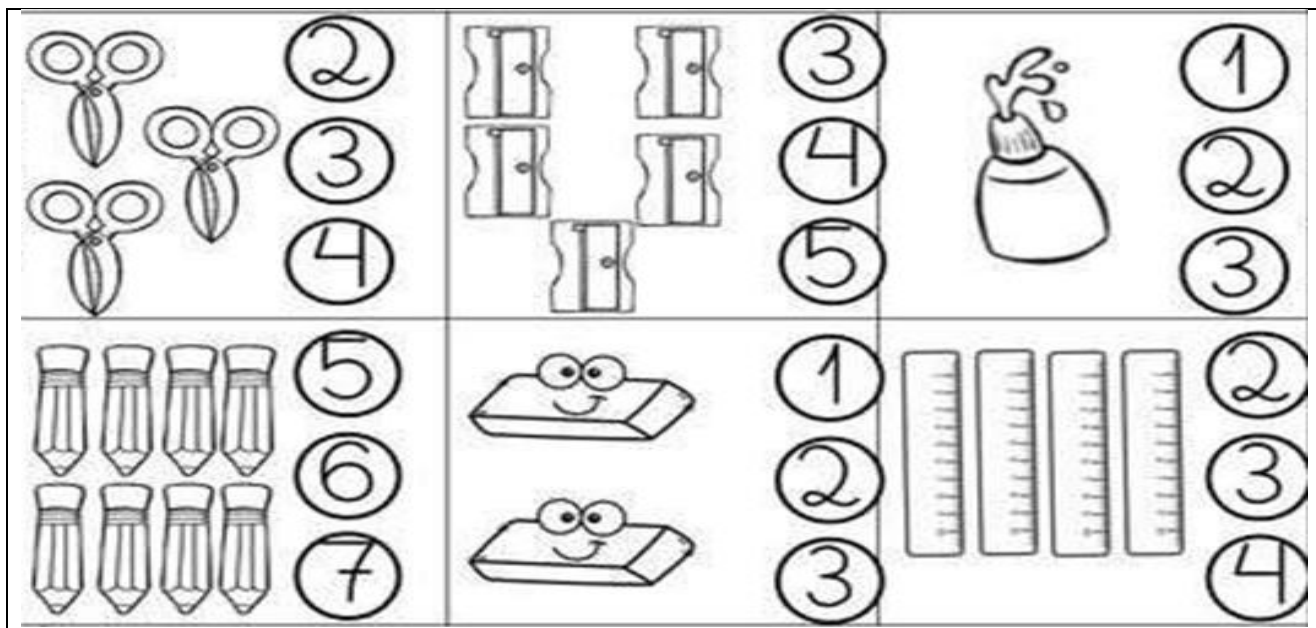
1- CONTE AS FRUTAS E PINTE A QUANTIDADE CORRESPONDENTE.



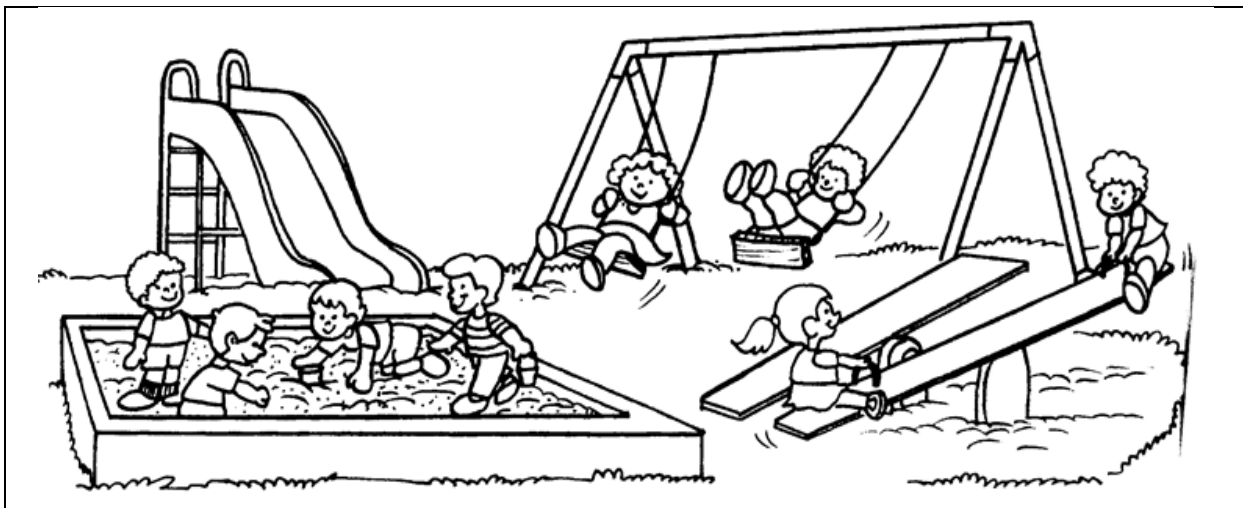
2- DESENHE BOLINHAS DENTRO DOS BALÕES, SEGUINDO A QUANTIDADE INDICADA.



3 - CONTE OS MATERIAIS ESCOLARES E PINTE O NÚMERO CORRESPONDENTE:



4- OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA AS PERGUNTAS SEGUINTE:



QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NA



QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NOS



QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NO



QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NA



QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NO PARQUE

CIÊNCIAS

1- OBSERVE AS FIGURAS DE BRINCADEIRAS DIVERTIDAS:



A- QUE PARTE DO CORPO AS CRIANÇAS ESTÃO MOVIMENTANDO AO BRINCAREM DE CABO DE GUERRA E PEGA-PEGA?

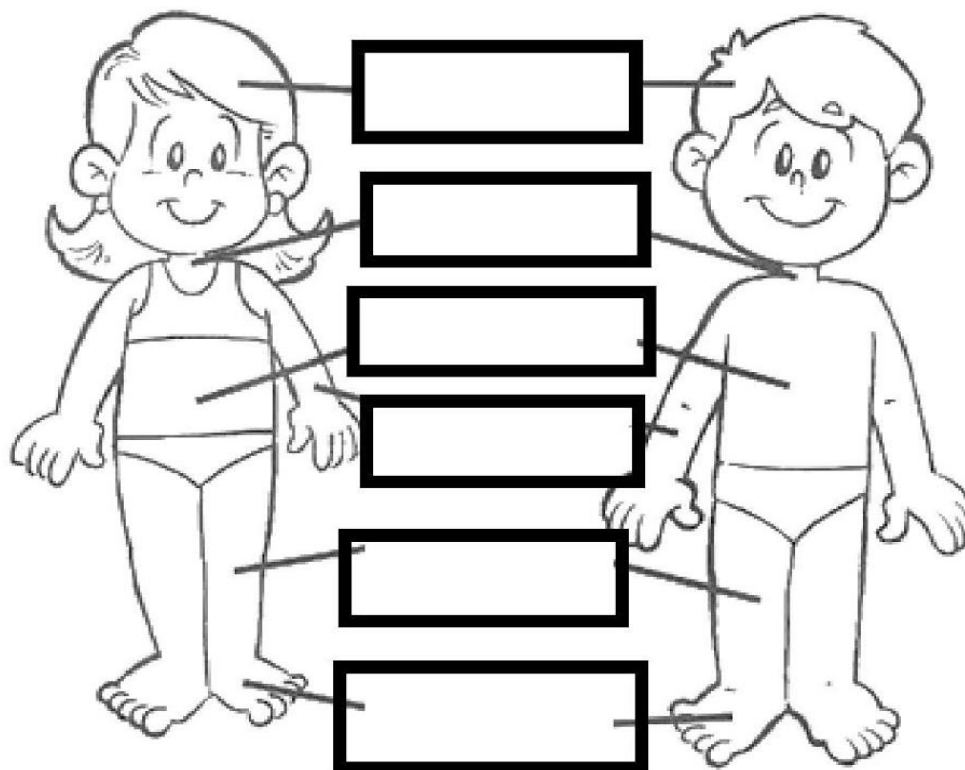
B - QUAL É A BRINCADEIRA QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

C- QUE PARTE DO CORPO VOCÊ MOVIMENTA QUANDO PARTICIPA DESSA BRINCADEIRA?

D- EM QUE LOCAL GOSTA DE BRINCAR?

2- ESCREVA O NOME DAS PARTES DO CORPO HUMANO UTILIZANDO O BANCO DE PALAVRAS:

BRAÇO – PÉ – CABEÇA – TRONCO – PESCOÇO – PERNA



3- AGORA, DESENHE VOCÊ DO JEITINHO QUE É.

4 - ESCREVA O SEU NOME:

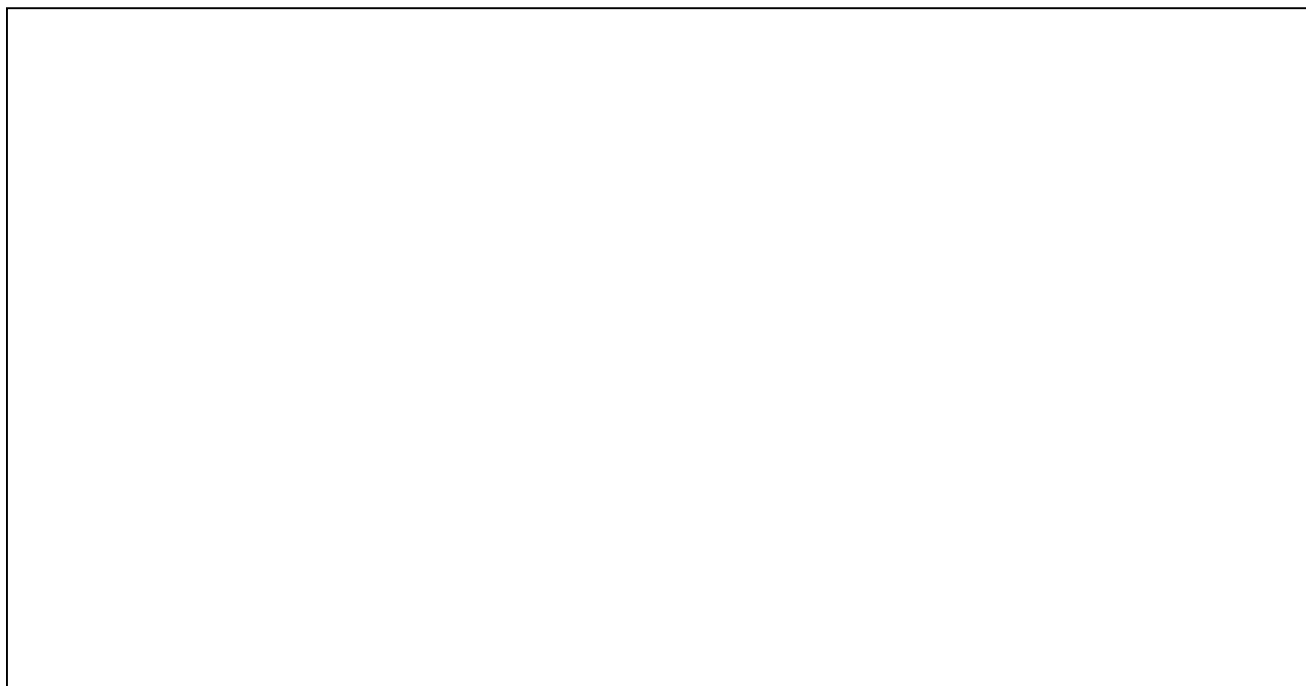
HISTÓRIA

GERALMENTE, AS PESSOAS PROCURAM VIVER EM GRUPO E GOSTAM DA COMPANHIA DOS FAMILIARES E DOS AMIGOS.

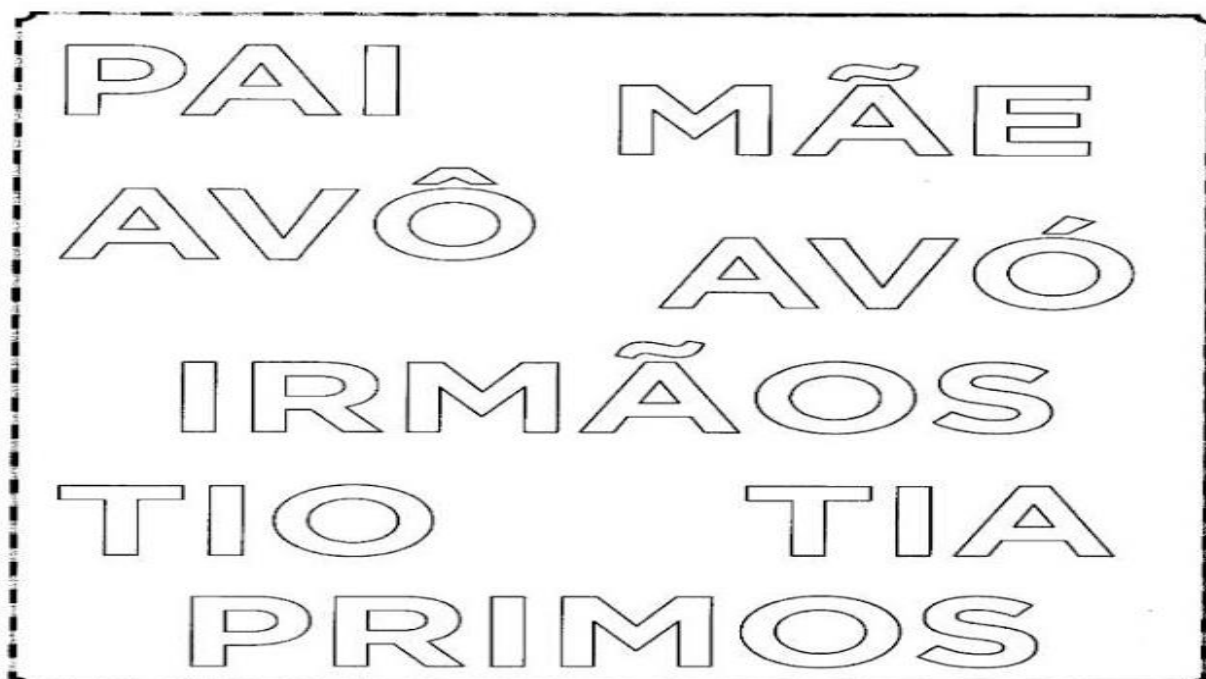
UM GRUPO DE PESSOAS QUE VIVE EM UM MESMO LOCAL, TRABALHANDO OU DIVERTINDO-SE, FORMA UMA COMUNIDADE, EM UMA COMUNIDADE AS PESSOAS DEPENDEM UMAS DAS OUTRAS.

A FAMÍLIA É O PRIMEIRO GRUPO SOCIAL DO QUAL FAZEMOS PARTE.

1- COMO É A SUA FAMÍLIA? FAÇA UM DESENHO PARA REPRESENTÁ-LA.



2 - PINTÉ AS PALAVRAS QUE INDICAM AS PESSOAS, COM QUEM VOCÊ CONVIVE NO SEU DIA A DIA.



GEOGRAFIA

1- OBSERVE A ILUSTRAÇÃO E CONTORNE AS BRINCADEIRAS DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA.



2 - ALGUNS LUGARES SERVEM PARA AS PESSOAS SE ENCONTRAREM E REALIZAREM ATIVIDADES JUNTAS.

OBSERVE AS IMAGENS E ESCREVA AS LETRAS QUE FALTAM PARA FORMAR O NOME DOS LUGARES.



P		R	Q		
---	--	---	---	--	--



P	R		Ç	
---	---	--	---	--

ENSINO RELIGIOSO

NO LAR COM A FAMÍLIA, PODEMOS UM AJUDAR O OUTRO NOS AFAZERES DO DIA-DIA.

1 - PINTA A IMAGEM EM QUE VOCÊ AJUDA SUA FAMÍLIA EM CASA.



2- PINTA AS PEÇAS COM AS PALAVRAS E DESCUBRA A PEÇA PRINCIPAL QUE FORMA.



IDENTIFIQUE QUAL FOI A FIGURA QUE VOCÊ ENCONTROU?

CORAGEM ☐

CORAÇÃO ☐

ORAÇÃO ☐

ARTE

O QUE SÃO BOAS MANEIRAS?

AS BOAS MANEIRAS OU BONS MODOS, SÃO REGRAS BÁSICAS DE COMO VIVER EM SOCIEDADE, DE FORMA EDUCADA E CORDIAL EM DIVERSOS CONTEXTOS: À MESA, EM FAMÍLIA, NA ESCOLA OU EM LOCAIS PÚBLICOS. SITUAÇÕES SIMPLES COMO CUMPRIMENTAR AS PESSOAS, NÃO INTERROMPER UMA CONVERSA OU AGRADECER, SÃO ALGUNS DOS COMPORTAMENTOS QUE CADA CRIANÇA PRECISA APRENDER.

1- VAMOS PINTAR AS PALAVRINHAS MÁGICAS:



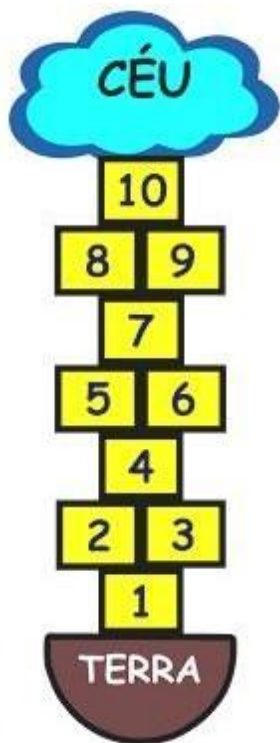
EDUCAÇÃO FÍSICA

OLÁ CRIANÇAS ! TUDO BEM COM VOCÊS? ESPERO QUE ESTEJAM BEM E ANIMADAS PARA BRINCAR.



Fonte: <http://educacaonosemiarido.blogspot.com/2011/10/brincadeiras-antigas-sao-substituidas.html>

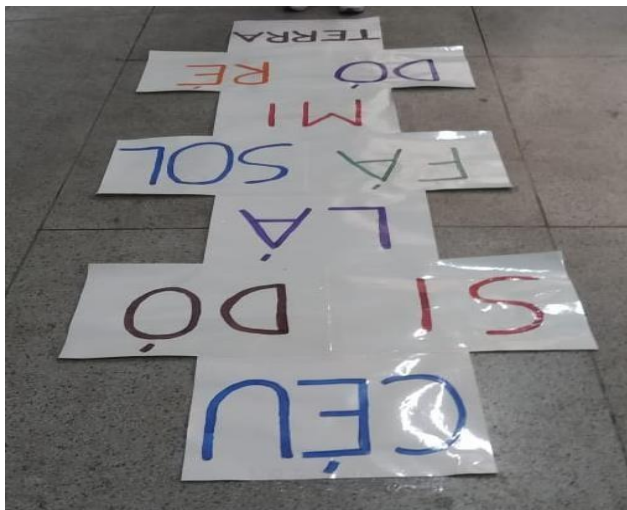
ATIVIDADE 1 - PARA AULA DE HOJE IREMOS RECORDAR E VIVENCIAR A BRINCADEIRA AMARELINHA. LEMBRAM-SE DA BRINCADEIRA AMARELINHA? ABAIXO TEMOS UMA IMAGEM DESSA BRINCADEIRA. COM AJUDA DE UM ADULTO ESCOLHA UM LUGAR DA CASA ONDE POSSA SER DESENHADO NO CHÃO. NOSSA AMARELINHA (VER IMAGEM ABAIXO).



REGRAS BÁSICAS DA AMARELINHA:

1. CADA JOGADOR/A 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 CÉU.
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 CÉU, O JOGADOR/A 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. QUEM TERMINAR DE PULAR TODAS AS CASAS PRIMEIRO PODE OFERECER AJUDA PARA QUEM AINDA NÃO TERMINOU.
7. PASSA 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;
 - SER IMPACIENTE COM QUALQUER SITUAÇÃO DA BRINCADEIRA.

ATIVIDADE 2 - DEPOIS DE TERMOS BRINCADO COM A NOSSA AMARELINHA IREMOS CRIAR OUTRA. SÓ QUE AGORA NO LUGAR DOS NÚMEROS TEREMOS QUE COLOCAR OUTRAS COISAS PARA ILUSTRAR AS CASAS. EXEMPLO: LETRAS, CORES, FORMAS GEOMÉTRICAS, MESES DO ANO E OUTROS. FAÇA UM DESENHO NO ESPAÇO DEIXADO ABAIXO. E PARA FICAR MAIS DIVERTIDO, TENDE FAZÊ-LO EM UM LUGAR QUE FIQUE BEM GRANDE.



OBSERVAÇÃO: NÃO VALE COPIAR A IMAGEM DO EXEMPLO ABAIXO.

VAMOS LÁ! MUITA CORAGEM E CRIATIVIDADE PARA RECRIAR A BRINCADEIRA.