



APOSTILA Nº 08

PERÍODO DE 05/07,06/07 E 19/07 À 06/08 DE 2021.

ESCOLA:EM." HORA ALEGRE PROFª ORIANE CÂNDIDA DE PAULA SILVA"

NOME: _____

FASE II C/MANHÃ
PROFª FATIMA

DEVOLUÇÃO DA APOSTILA NA ESCOLA DIA:10/08/2021

QUERIDOS PAIS

Quando lançamos uma semente na terra, juntamos a ela a esperança e a certeza de que vai nascer uma planta.

Da planta, o fruto, e do fruto, novas sementes.

Toda semente carrega no seu bojo uma planta dormindo.

É fantástica a lição da semente!

A educação também é assim.

A gente planta, planta sempre, mas não pode exigir que a planta venha amanhã. Leva tempo para que a planta se desperte do seu sono no berço da semente. Nem sempre é possível colher o que se plantou.

As coisas caminham devagar.

As coisas nem sempre acontecem a curto prazo.

Mas é preciso ACREDITAR e plantar com a certeza de que mesmo que a longo prazo, a semente germinará!!!

Um abraço : FATIMA

QUERIDO ALUNO...



Sei que os dias estão passando e está sendo cada vez mais difícil para todos nós, mas precisamos continuar.

Então deixe essa dona preguiça de lado, levanta, sacode a poeira e vamos lá.



Ainda temos muito o que aprender este ano. Lembre-se eu estou aqui para o que você precisar. Estamos juntos nessa!!!



Com carinho, professor(a):

FATIMA

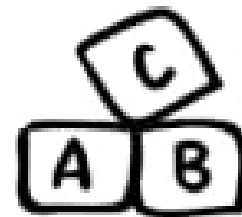
CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

DATA	ATIVIDADE 01	ATIVIDADE 02
05/07	01-LETRA G	02-COMPLETAR, RECORTANDO E COLANDO OS DESENHOS (PREVENÇÃO DO CORONAVÍRUS)
06/07	03-NUMERAL E QUANTIDADE	04-UNIR OS PONTINHOS
19/07	05-MÚSICA: NÃO ATIRE O PAU NO GATO	06-DOBRADURA
20/07	07-IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM G.	08-COMPLETAR O DESENHO.
21/07	09-VÍDEO:HISTÓRIAS DAS OLÍMPIADAS (SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)	10-DESENHO DO JOGO QUE MAIS GOSTA
22/07	11-BRINCADEIRA :ESTOURA BALÕES	12-NUMERAL E QUANTIDADE 7
23/07	13-VÍDEO:MASCOTE MIRAITOWA (SERÁ ENVIADO NO GRUPO)	14-PINTURA DO MASCOTE
26/07	15-DIA DOS AVÓS (DESENHAR COMO SÃO SEUS AVÓS)	16-LETRA H
27/07	17-QUAL É A COR?	18-EXPERIÊNCIA:DEDO MÁGICO
28/07	19-COLORIR E RECORTAR AS FIGURINHAS QUE REPRESENTAM AS MODALIDADES OLÍMPICAS.	20-COLAR AS FIGURINHAS NO ÁLBUM
29/07	21-HISTÓRIA:OS TRÊS PORQUINHOS (SERÁ ENVIADO NO GRUPO)	22-PINTAR A CASA QUE O LOBO NÃO CONSEGUIU DERRUBAR.
30/07	23-IDENTIFICAR A LETRA H	24-LIGAR AS MODALIDADES COM SUAS RESPECTIVAS BOLAS.
02/08	25-NUMERAL E QUANTIDADE 7	26-BRINCADEIRA:LEVANTAMENTO DE PESO.
03/08	27-IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA H.	28-COMPLETAR A CRUZADA
04/08	29-PINTAR DE ACORDO COM A LEGENDA	30-LABIRINTO
05/08	31-ILUSTRAR AS PALAVRAS	32-CLASSIFICAÇÃO
06/08	33-BRINCADEIRA: ALERTA	34- DIPLOMA DO PAPAÍ

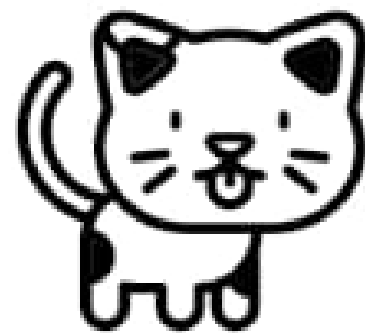
NOME: _____

ATIVIDADE 01

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA A DEDO.

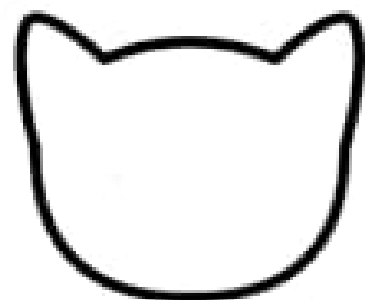
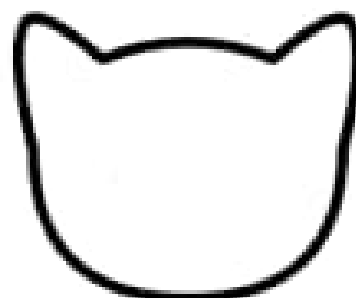
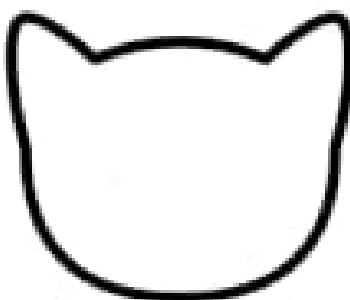


ESTÁ NO GATO
NA GAIVOTA E NA GIRAFÁ
NO GELO E GIRA-GIRA
NA GAIOLA E NA GARRAFA.



GATO

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:

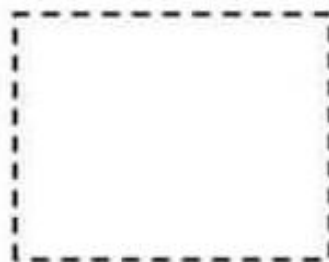


NOME: _____

ATIVIDADE 02

- COMPLETE RECORTANDO E COLANDO OS DESENHOS.

PRA NÃO PEGAR O

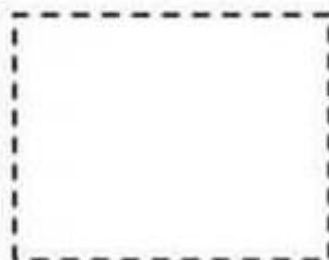


MINHAS



EU VOU LAVAR

VOU USAR



DE PAPEL

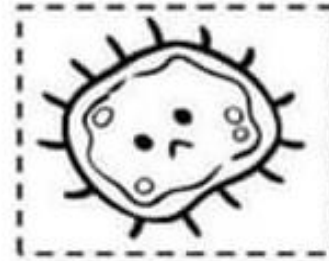
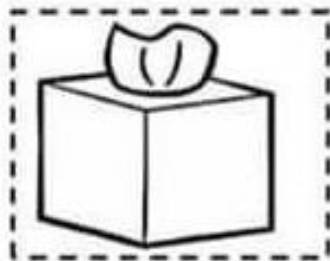
E ATÉ O



GEL!



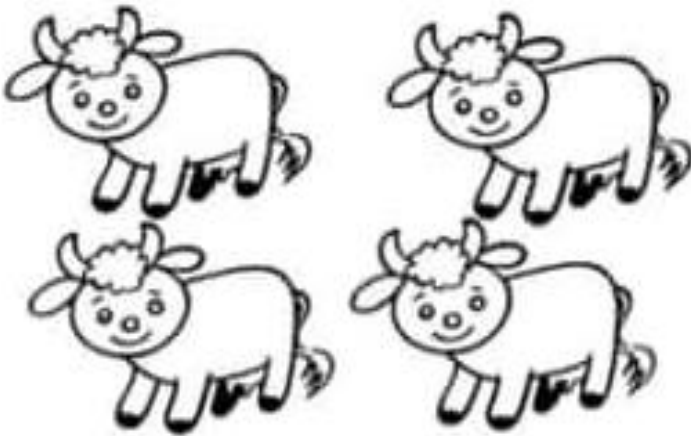
www.alfabetizacaoonline.com



NOME: _____

ATIVIDADE 03

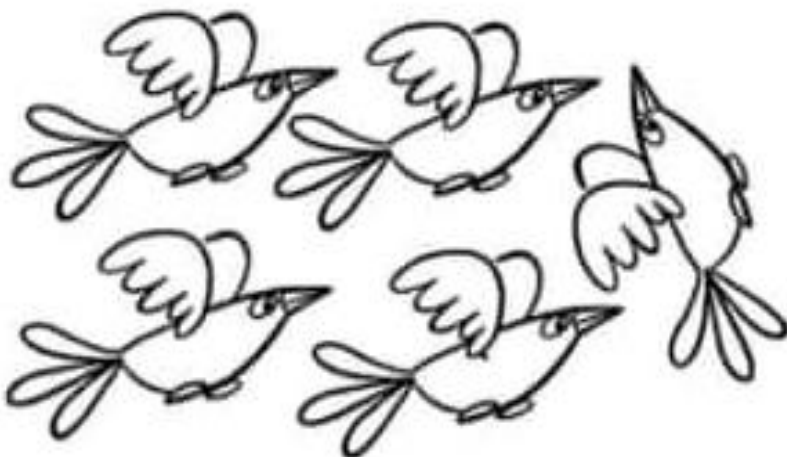
CONTE QUANTAS FIGURAS TEM EM CADA CONJUNTO E PINTE O QUADRINHO COM O NÚMERO CORRESPONDENTE.



3	6
5	4



5	4
3	6

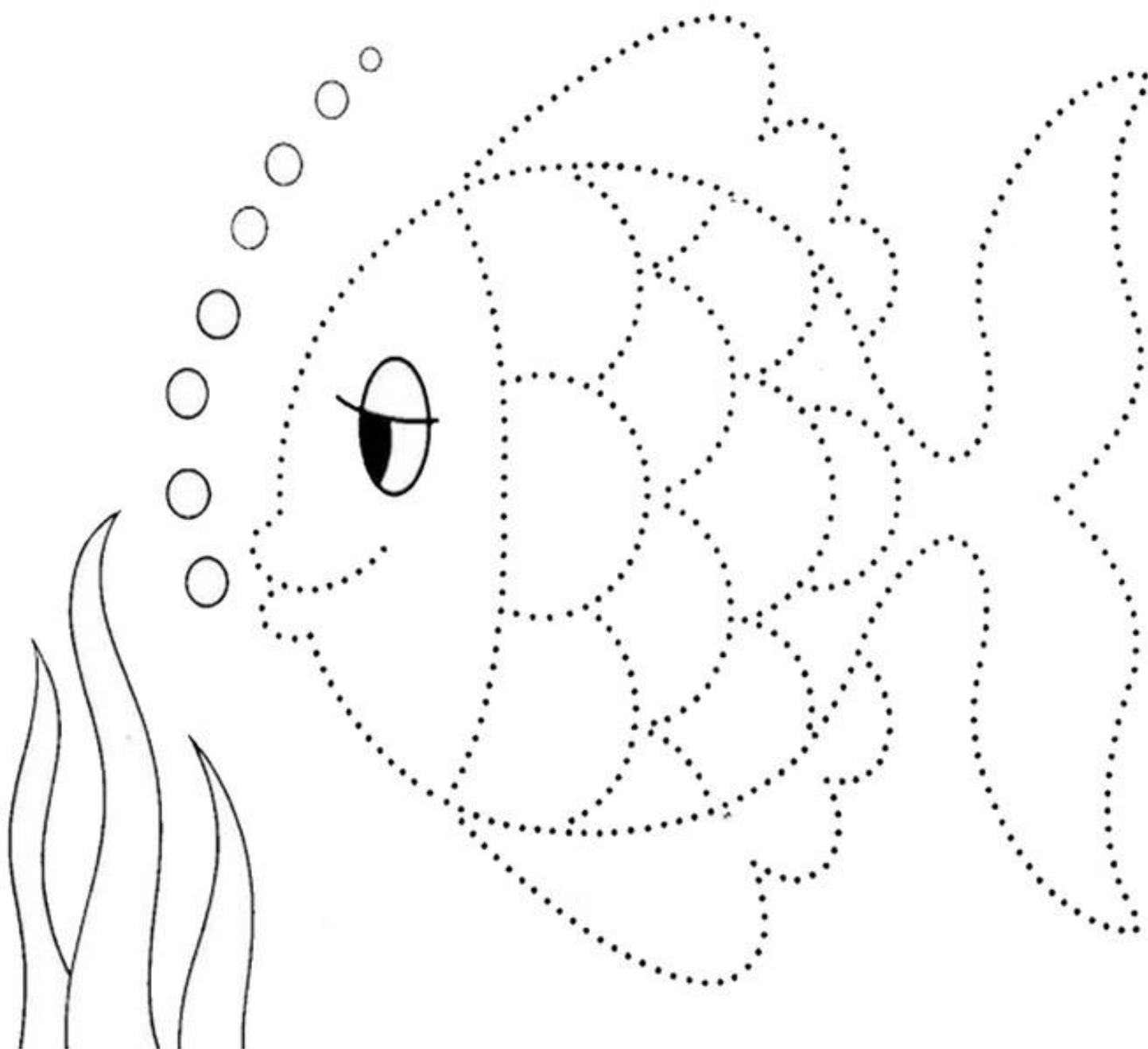


6	5
4	3

NOME: _____

ATIVIDADE 04

UNIR COM CANETINHA OS PONTINHOS QUE FORMAM O PEIXINHO E DEPOIS FAÇA UMA PINTURA BEM BONITA.



NOME: _____

ATIVIDADE 05

MÚSICA :NÃO ATIRE O PAU NO GATO

NÃO ATIRE O PAU NO GATO (TO, TO)

PORQUE ISSO (SO, SO)

NÃO SE FAZ (FAZ, FAZ)

O GATINHO (NHO, NHO)

É NOSSO AMIGO (GO, GO)

NÃO DEVEMOS MALTRATAR OS ANIMAIS

MIAU!!!

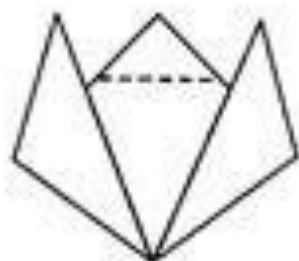
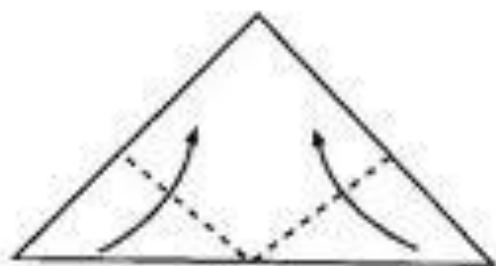
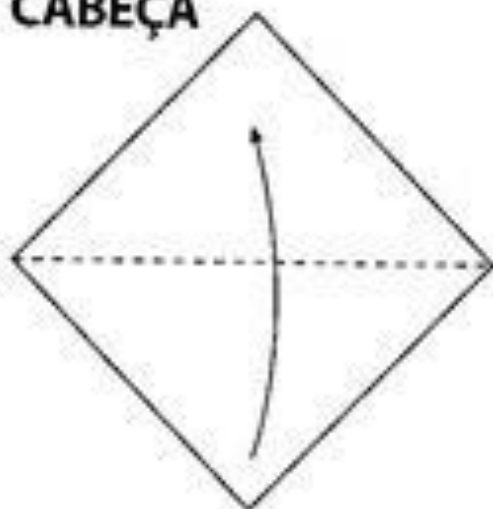
ATIVIDADE 06

AGORA FAÇA UMA DOBRADURA DO GATO

(AS INSTRUÇÕES ESTÃO NA PRÓXIMA PÁGINA)

GATO

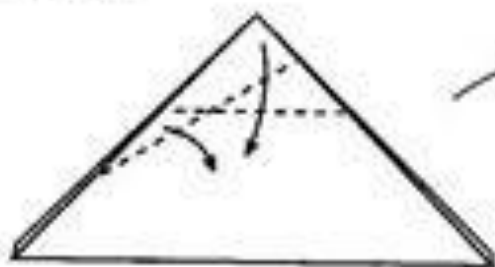
CABEÇA



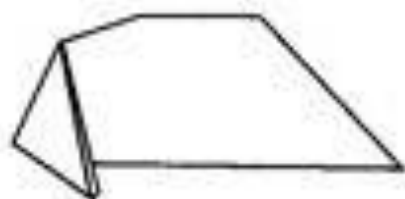
virar para o
outro lado



CORPO



virar



Cole a cabeça
sobre o corpo



*A cabeça deverá ter a
mesma medida do corpo

NOME: _____

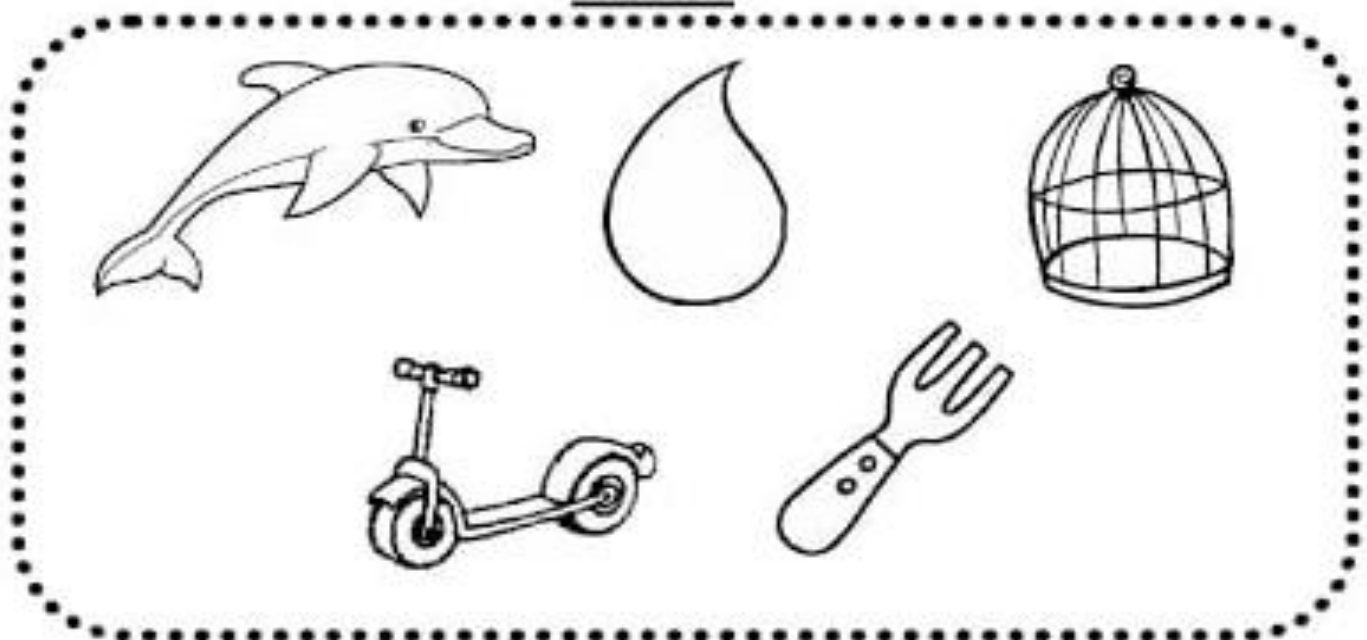
ATIVIDADE 07



MARINA ESTÁ CUIDANDO DO GATO.
GATO COMEÇA COM A LETRA "G".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE

GATO.

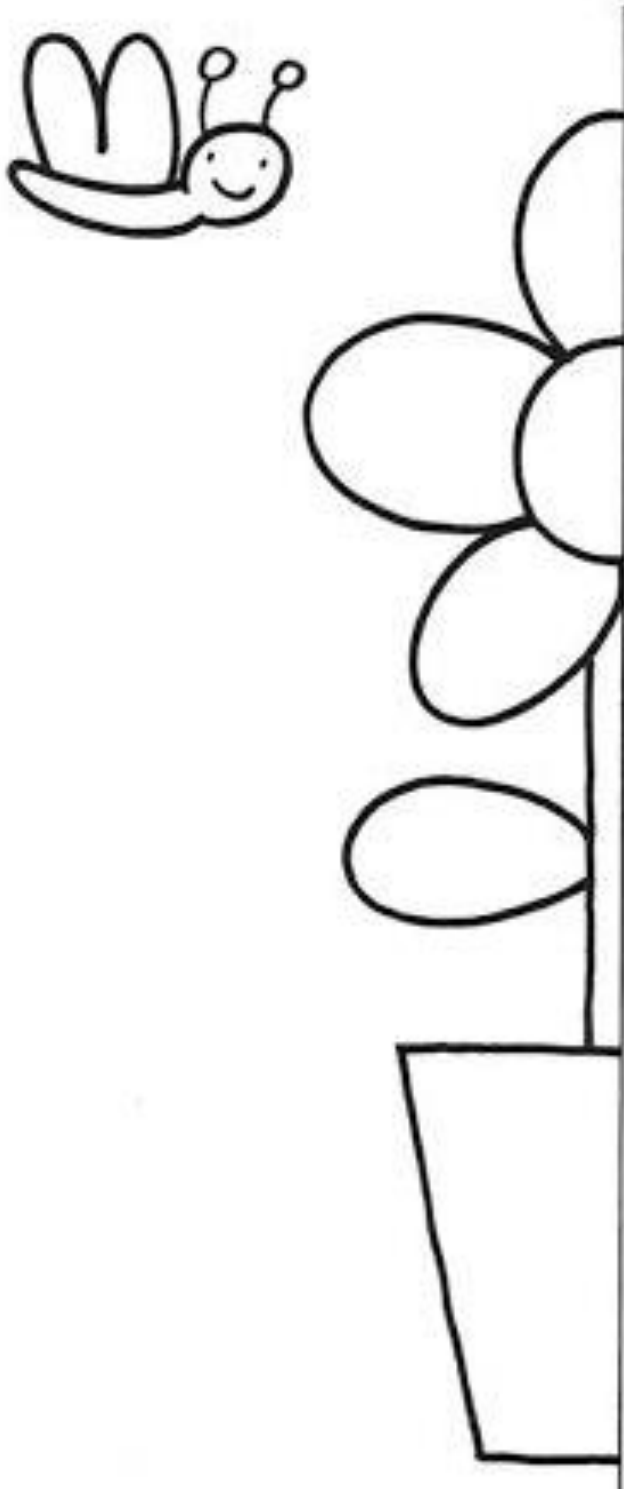


G G G G G G G G
G G G G G G G G

NOME: _____

ATIVIDADE 08

DESEMHE AS PARTES QUE FALTAM PARA COMPLETAR O DESENHO E
DEIXE TUDO BEM COLORIDO



NOME: _____

ATIVIDADE 09

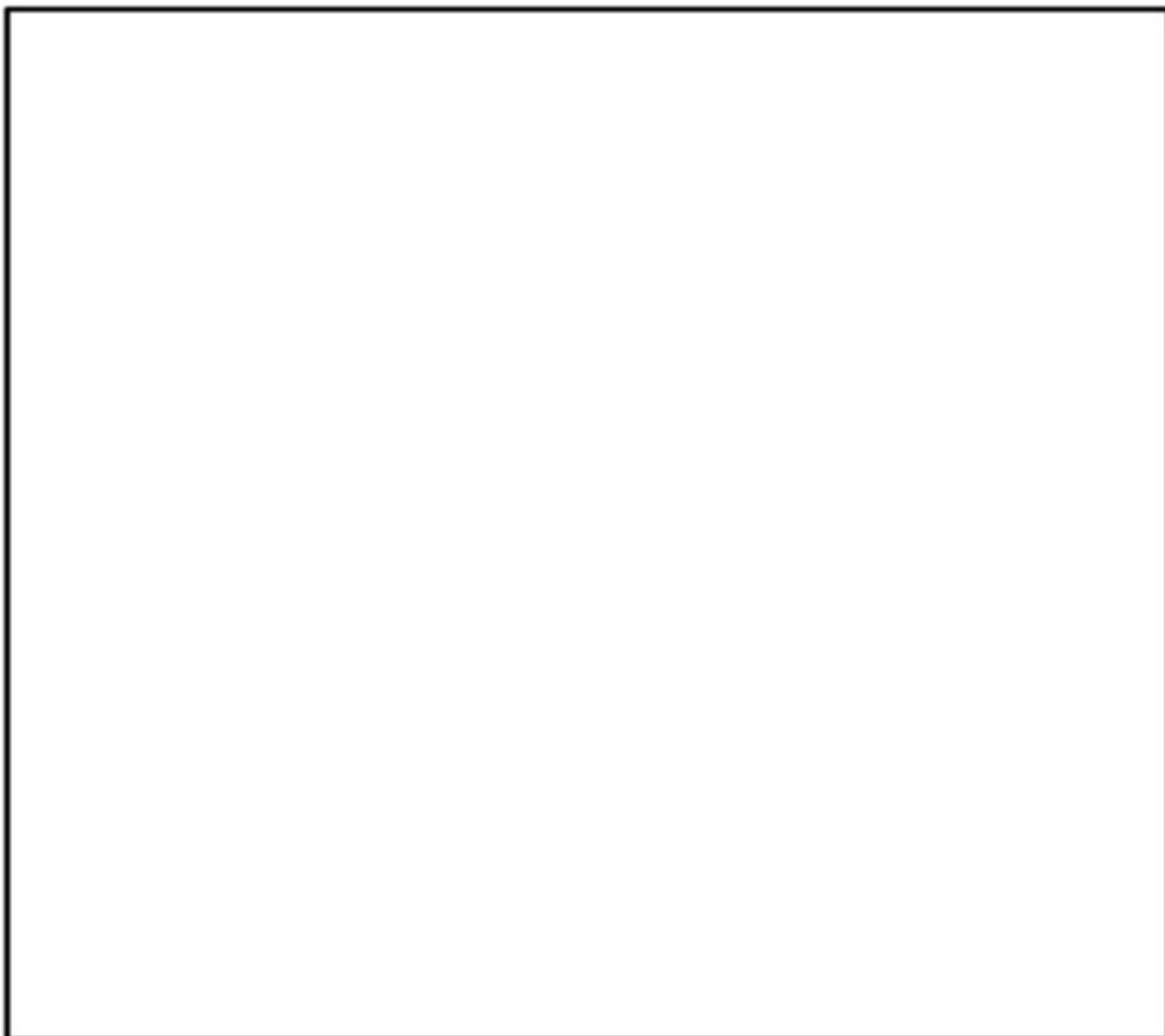
VÍDEO: HISTÓRIA DAS OLÍMPIADAS

(SERÁ ENVIADO PELO WHATSAPP)

ATIVIDADE 10

DOS JOGOS QUE FORAM APRESENTADOS NO VÍDEO, QUAL VOCÊ MAIS GOSTA?

DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO E DEPOIS ESCREVA O NOME DO JOGO.

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw and write the name of the game they liked most.

NOME: _____

ATIVIDADE 11

BRINCADEIRA



1-FORMAR DUPLAS.

2-CADA PARTICIPANTE DEVE AMARRAR, COM BARBANTE, UM BALÃO EM CADA PULSO E EM CADA TORNOZELO; NO TOTAL CADA PARTICIPANTE TERÁ QUATRO BALÕES.

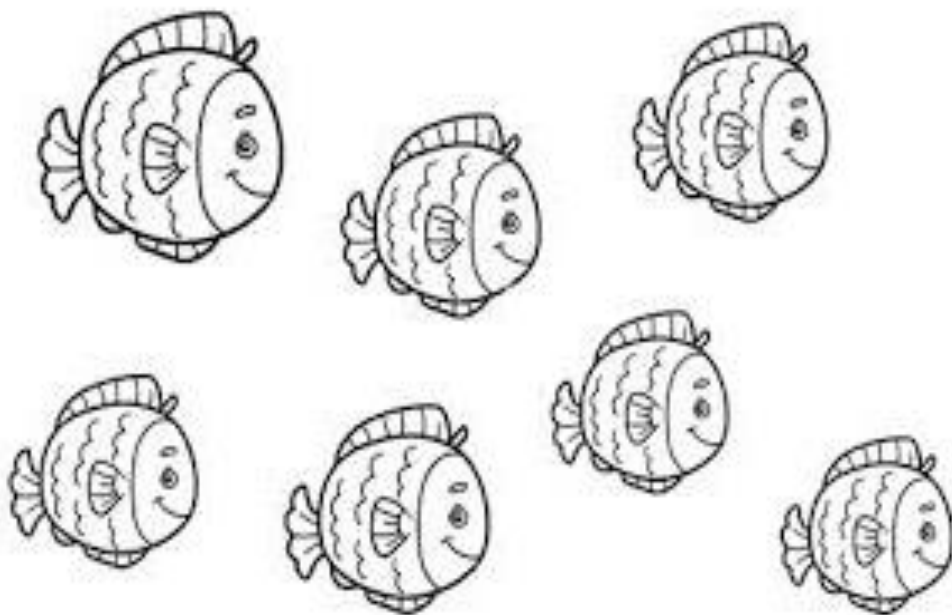
3-AS DUPLAS DEVEM DANÇAR ENQUANTO PROCURAM ESTOURAR OS BALÕES DOS OUTROS E, AO MESMO TEMPO, PROTEGER OS SEUS.

4-VENCE A DUPLA QUE FICAR COM PELO MENOS UM BALÃO CHEIO.

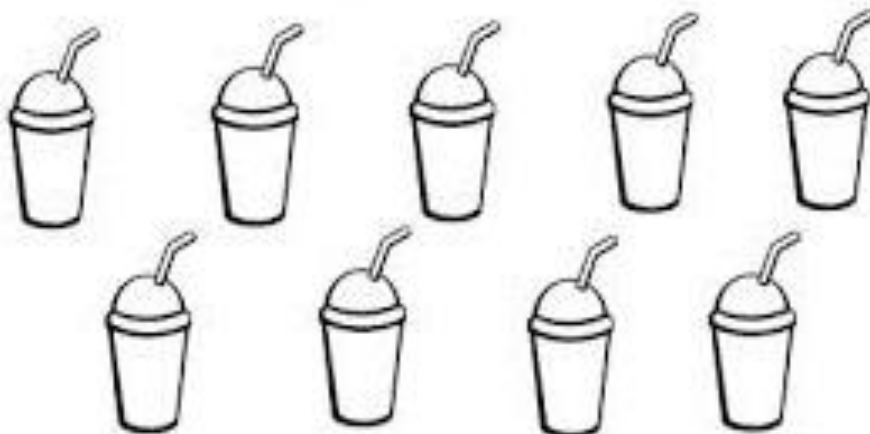
(FAZER REGISTRO DA BRINCADEIRA COM FOTOS OU VÍDEOS E ENVIAR NO GRUPO)

NOME: _____

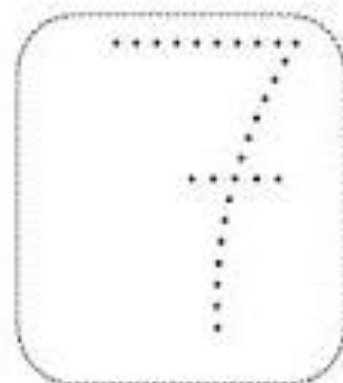
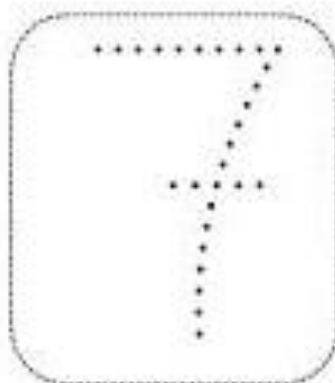
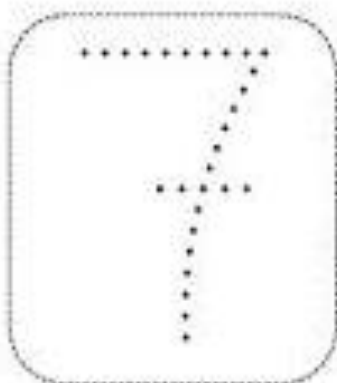
ATIVIDADE 12



PINTE APENAS SETE COPOS DE SUCO:



VAMOS PRATICAR A ESCRITA DO NÚMERO 7?



NOME: _____

ATIVIDADE 13

VÍDEO:MASCOTE MIRAITOWA DOS JOGOS OLÍMPICOS 2021.
(SERÁ ENVIADO ATRAVÉS DO WHATSAPP)

ATIVIDADE 14



ESTE É **MIRAITOWA**, O MASCOTE OFICIAL
DOS JOGOS OLÍMPICOS 2021.

AGORA PINTE O MASCOTE IGUAL AO MODELO.

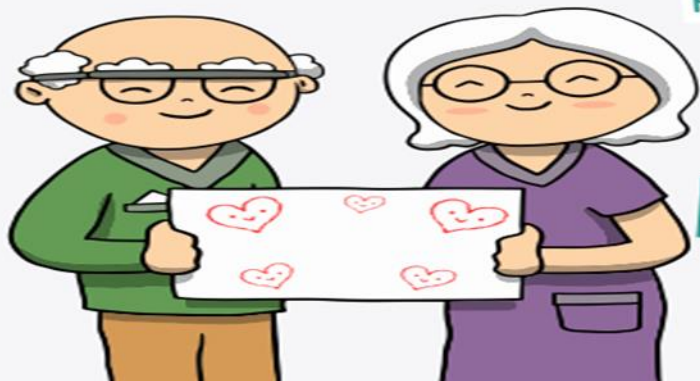


NOME: _____

ATIVIDADE 15

26 de Julho
Dia dos Avós

Parabéns
pelo seu dia!



Avós que usam
óculos e avós que
não usam óculos...

Avós modernos
ou tradicionais...

Que cuidam da casa
ou que trabalham fora...

Que cozinham ou
passeiam no shopping...

Que educam ou só
fazem vontades...

Que usam cabelos
branquinhos ou
na cor da moda...

Avós que nos cercam
de carinho e amor!



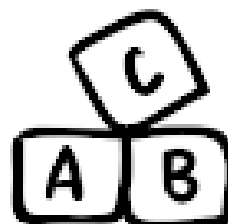
E COMO SÃO SEUS AVÓS?

DESENHE:

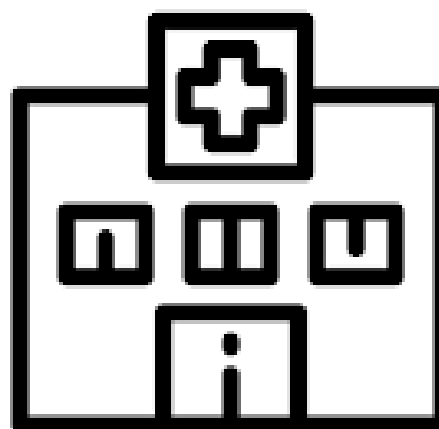
NOME: _____

ATIVIDADE 16

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA A DEDO.

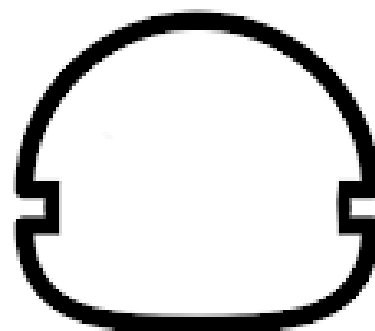
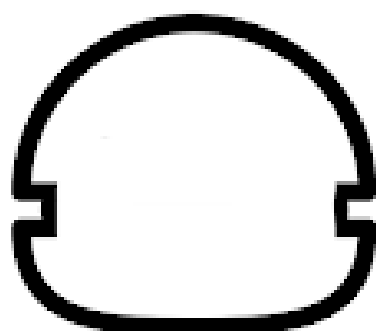
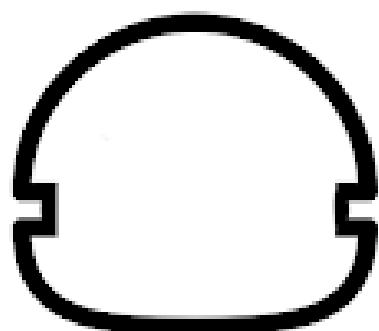


ESTÁ NO HIPOPÓTAMO
NO HOSPITAL E NA HELENA
NA HÉLICE, NO HELICÓPTERO
NO HOTEL E NA HIENA.



HOSPITAL

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



NOME: _____

ATIVIDADE 17

QUAL É A COR?

1- JUNTE AS CORES E DESCUBRA UMA NOVA COR:



AZUL

+



AMARELO

=



AZUL

+



VERMELHO

=



AMARELO

+



VERMELHO

=



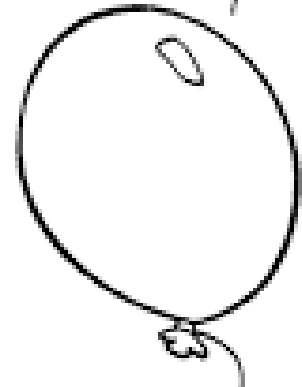
VERMELHO

+



BRANCO

=



NOME: _____

ATIVIDADE 18

MOMENTO CIENTISTA (EXPERIÊNCIA DO DEDO MÁGICO)

ESSA EXPERIÊNCIA VAI MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE DEIXAR AS MÃOS SEMPRE LIMPAS. FAÇA TODOS OS PASSOS COM A CRIANÇA AO LADO, É MUITO SIMPLES, ELA FICARÁ ENCANTADA COM ESSA EXPERIÊNCIA! DIGA A CRIANÇA QUE O ORÉGANO NA EXPERIÊNCIA ESTÁ REPRESENTANDO TODA A SUJEIRA QUE PODEMOS ENCONTRAR EM QUALQUER LUGAR. O OUTRO PRATO, COM ÁGUA E SABÃO, SIGNIFICA A NOSSA HIGIENE E O BOM HÁBITO DE LAVAR AS MÃOS. PARA REALIZAR A EXPERIÊNCIA SIGA AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

-EXPERIÊNCIA

1- SEPARE DOIS PRATOS. UM COM ÁGUA E ORÉGANO E OUTRO COM ÁGUA E DETERGENTE.



PRATO COM ORÉGANO



PRATO COM ÁGUA E DETERGENTE

2- AGORA PEÇA A CRIANÇA PARA QUE ELA "SUJE" O DEDO NO PRATO COM ORÉGANO PARA, EM SEGUIDA, LAVÁ-LO NO PRATO COM ÁGUA E SABÃO.



SUJAR O DEDO NO PRATO
COM ORÉGANO



MERGULHAR O DEDO NO
PRATO COM ÁGUA E SABÃO

3 - COM O DEDO AINDA MOLHADO COM ÁGUA E SABÃO, PEÇA PARA QUE A CRIANÇA COLOQUE O DEDO NOVAMENTE NO PRATO COM ÁGUA E ORÉGANO.



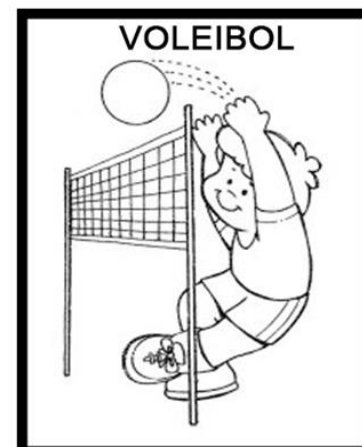
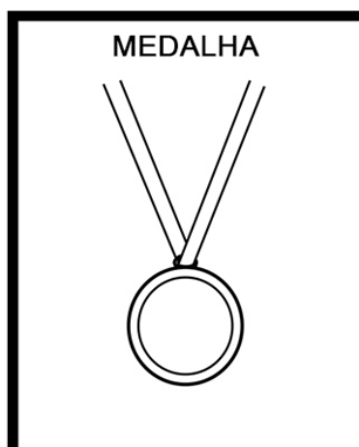
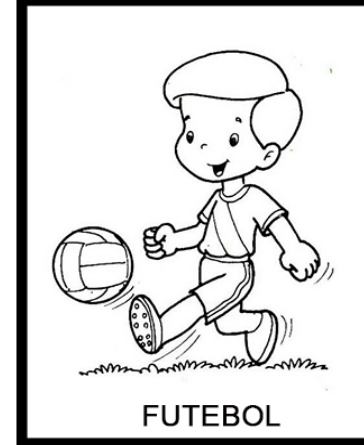
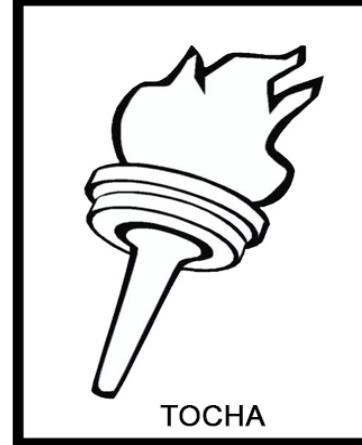
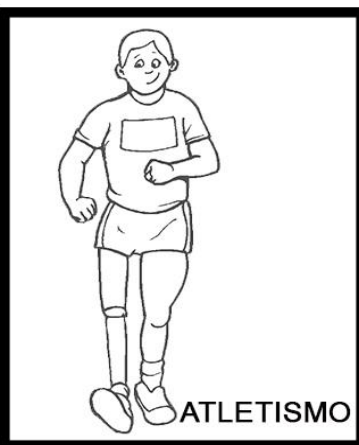
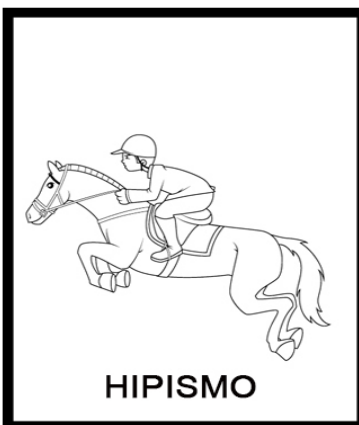
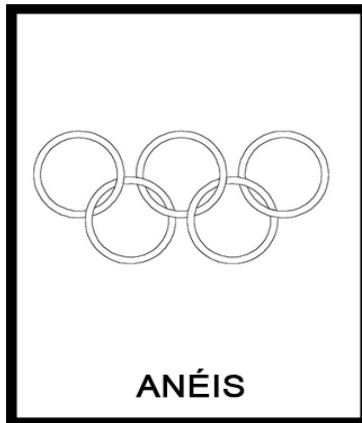
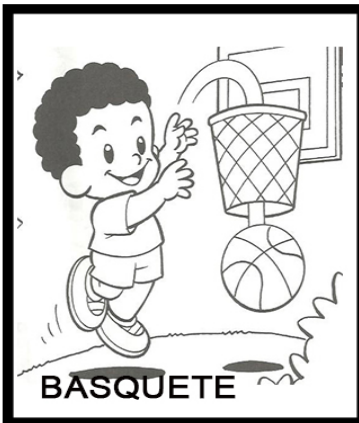
4-PEDIR PARA A CRIANÇA RELATAR O QUE ELA OBSERVOU NA EXPERIÊNCIA.

APÓS OUVIR O RELATO DA CRIANÇA EXPLIQUE QUE, QUASE MAGICAMENTE, O SABÃO AFASTA TODAS AS PARTÍCULAS DE ORÉGANO, EVIDENCIANDO QUE LAVAR AS MÃOS É A FORMA MAIS EFICIENTE DE MANTER A NOSSA HIGIENE EM DIA. É COMO SE O ORÉGANO FOSSE BACTÉRIAS, GERMES E VÍRUS QUE ESTÃO EM NOSSAS MÃOS SUJAS E O SABÃO FAZ COM QUE NOSSAS MÃOS FIQUEM LIMPINHAS.

5 – FAZER UMA FOTO DA CRIANÇA FAZENDO O EXPERIMENTO E POSTAR NO GRUPO DE WHATSAPP DA CLASSE.

ATIVIDADES 19 E 20

COLORIR AS FIGURAS, RECORTAR E COLAR NA PRÓXIMA FOLHA.



— ALBUM — DAS OLIMPIADAS —

1

Representam os cinco continentes

2

É o esporte onde os competidores nadam.

3

É um conjunto esportes praticados a cavalo

4

A chama que não pode ser apagada!

5

É o esporte praticado em uma quadra dividida por uma rede.

6

Esse esporte também é conhecido como bola ao cesto

7

Esporte no qual os competidores usam bicicletas.

8

Esporte composto por corridas, lançamentos e saltos.

9

Prêmio Olímpico de bronze, prata ou ouro.

10

Neste esporte o objetivo é fazer o gol, colocando a bola na rede do adversário.

11

É uma arte marcial de origem japonesa.

12

É a arte de lutar utilizando armas brancas ou espadas.

NOME: _____

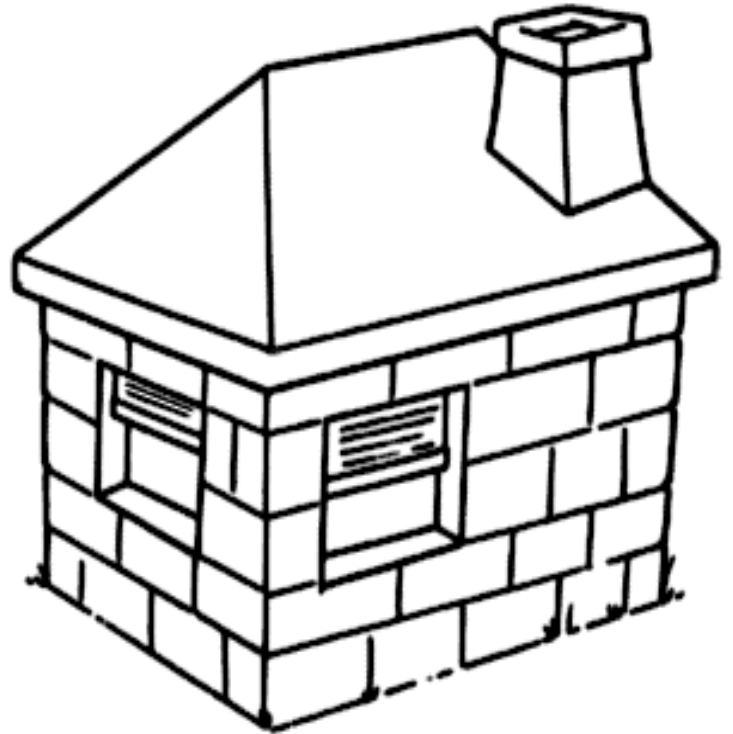
ATIVIDADE 21

HISTÓRIA :OS TRÊS PORQUINHOS

(SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE WHATSAPP)

ATIVIDADE 22

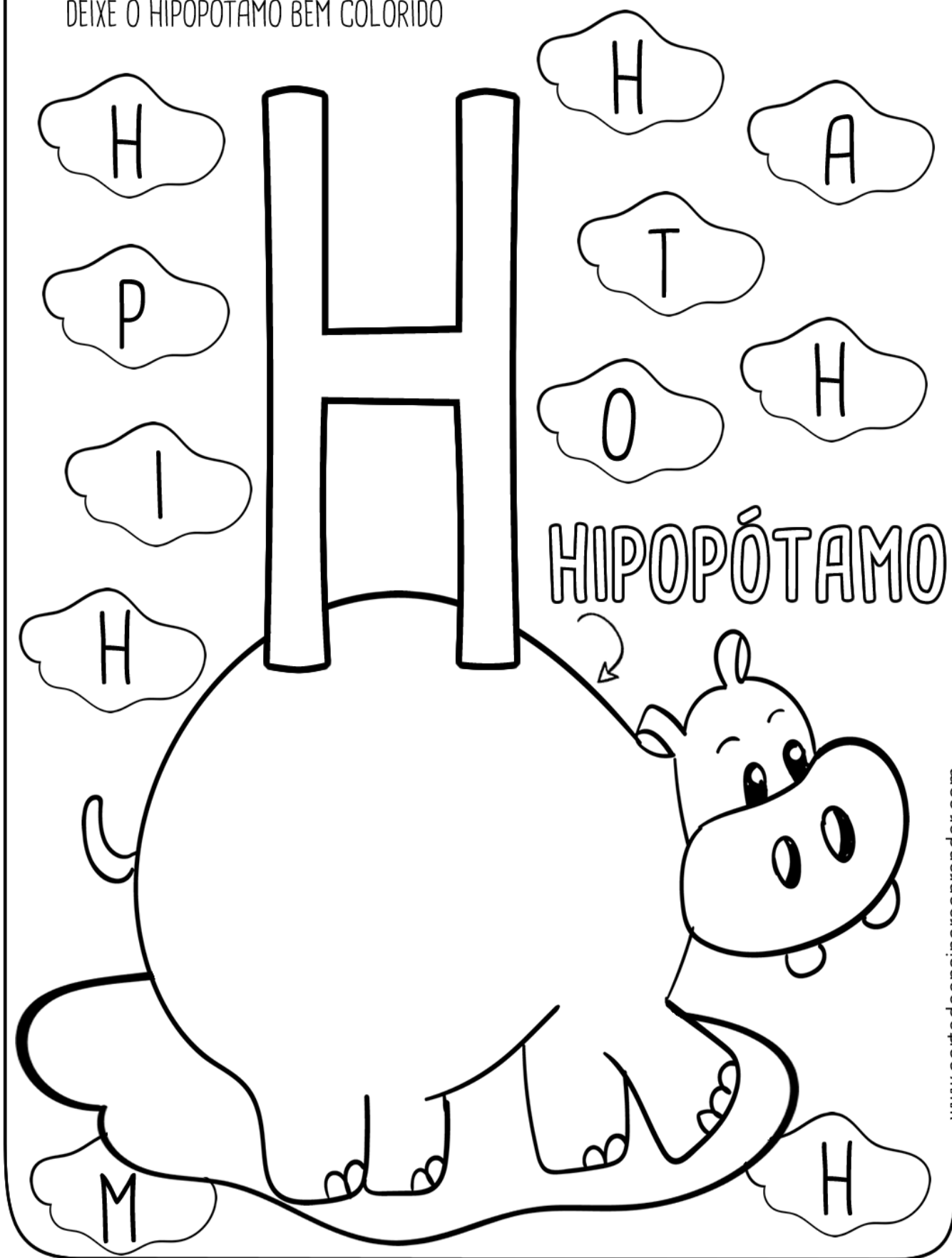
PINTE A CASA QUE O LOBO NÃO CONSEGUIU DERRUBAR.



NOME: _____

ATIVIDADE 23

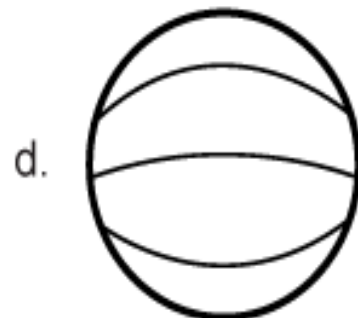
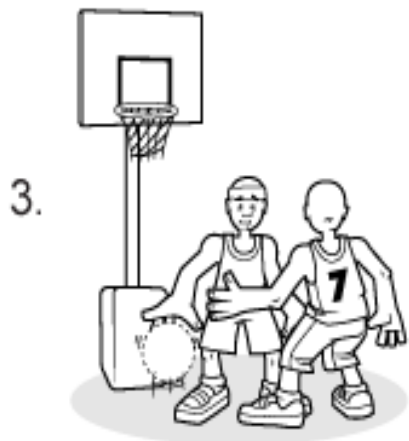
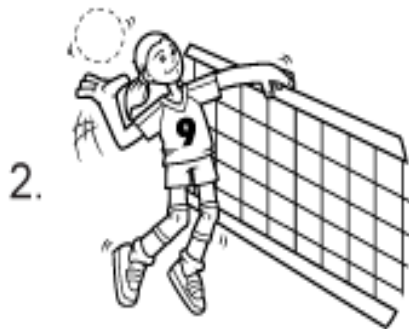
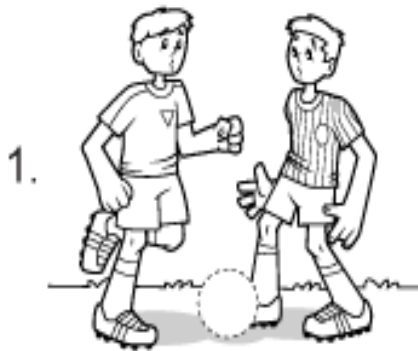
1 - PROCURE E PINTE COM SUA COR FAVORITA, TODAS AS LETRAS H QUE ENCONTRAR. DEIXE O HIPOPÓTAMO BEM COLORIDO



NOME: _____

ATIVIDADE 24

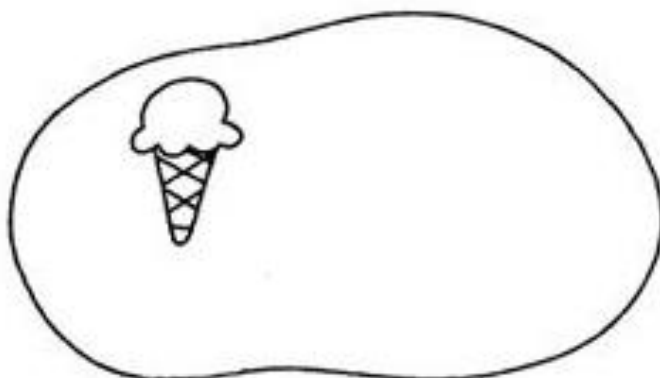
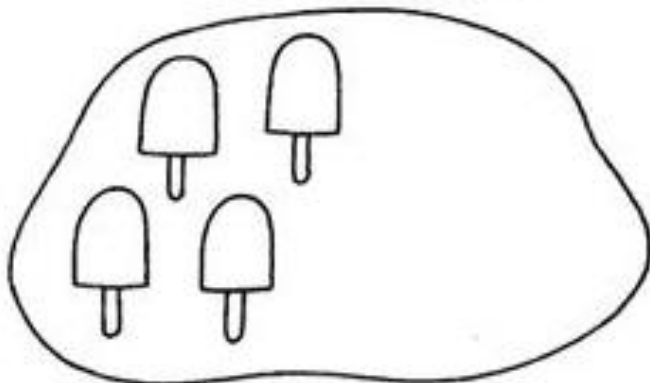
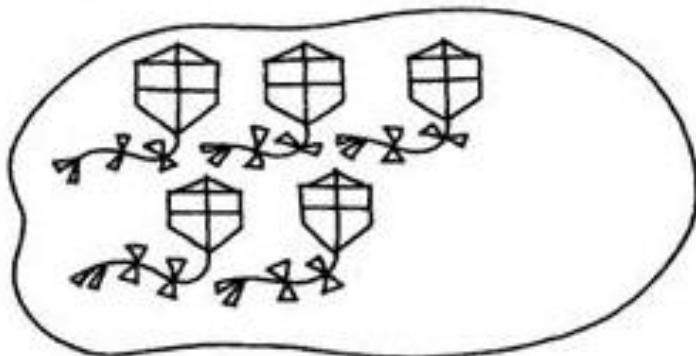
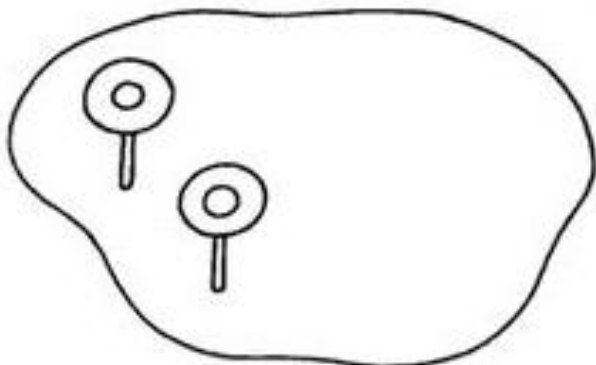
LIGAR AS MODALIDADES COM SUAS RESPECTIVAS BOLAS.



NOME: _____

ATIVIDADE 25

COMPLETE OS CONJUNTOS PARA QUE FIQUEM COM 7 ELEMENTOS.



PINTE AS ESTRELAS EM QUE APARECE O NUMERAL 7.



NOME: _____

ATIVIDADE 26

BRINCADEIRA :LEVANTAMENTO DE PESO

MATERIAL:

- DOIS BALDES DO MESMO TAMANHO
- UM CABO DE VASSOURA
- AREIA (OU QUALQUER OUTRA COISA QUE FAÇA PESO NOS BALDES).

COMO FAZER:

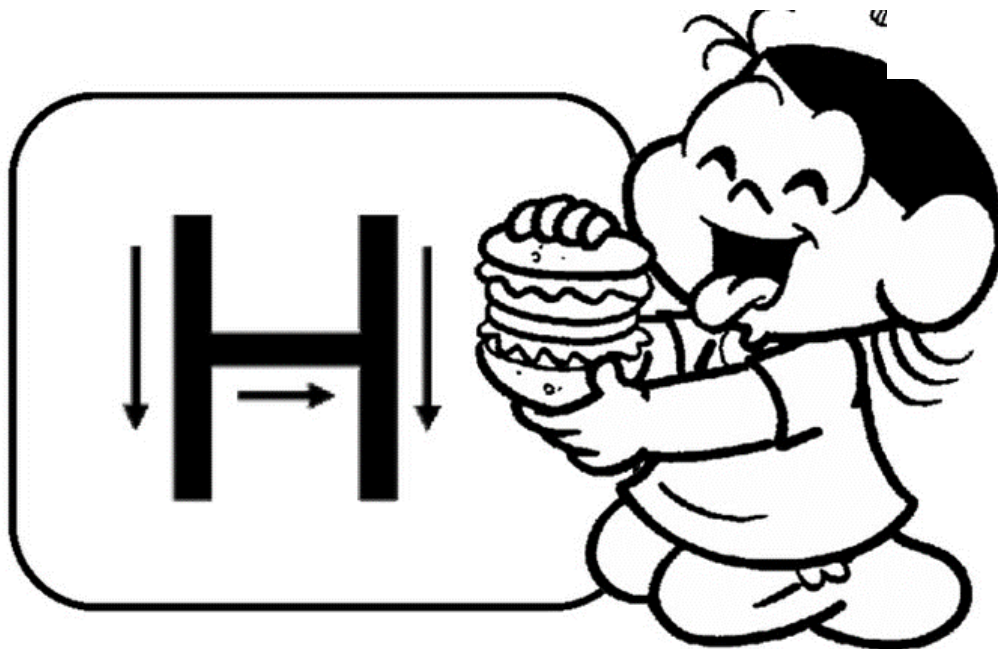
NUM CABO DE VASSOURA, FAÇA DUAS MARCAÇÕES NAS BEIRADAS, TIRANDO UM PEDACINHO DA MADEIRA, PARA SERVIR DE FIXAÇÃO PARA OS DOIS BALDES, COLOCADOS UM EM CADA LADO. NOS BALDES COLOQUE AREIA DE ACORDO COM A CAPACIDADE DA CRIANÇA.NÃO PRECISA USAR MUITO PESO.



(TIRAR FOTO DA CRIANÇA E ENVIAR NO GRUPO)

NOME: _____

ATIVIDADE 27

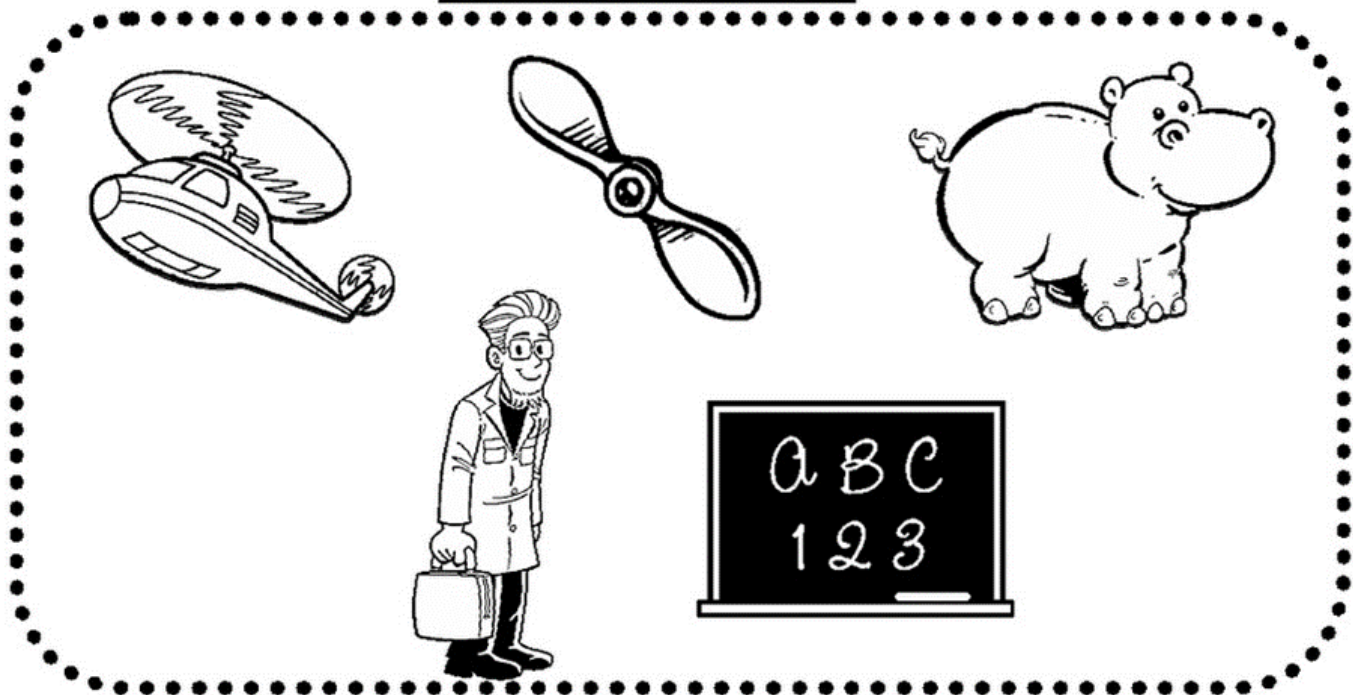


MAGALI ESTÁ COMENDO UM HAMBÚRGUER.

HAMBÚRGUER COMEÇA COM A LETRA "H".

VAMOS PINTAR OS DESENHOS QUE INICIAM COM A MESMA LETRA DE

HAMBÚRGUER.



H H H H H H H H

H H H H H H H H

NOME: _____

ATIVIDADE 28

DESCOBRINDO PALAVRAS

OBSERVE A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA PAPAÍ E PINTE-A.



PAPAÍ

PINTE UMA BOLINHA PARA CADA LETRA DA PALAVRA PAPAÍ.

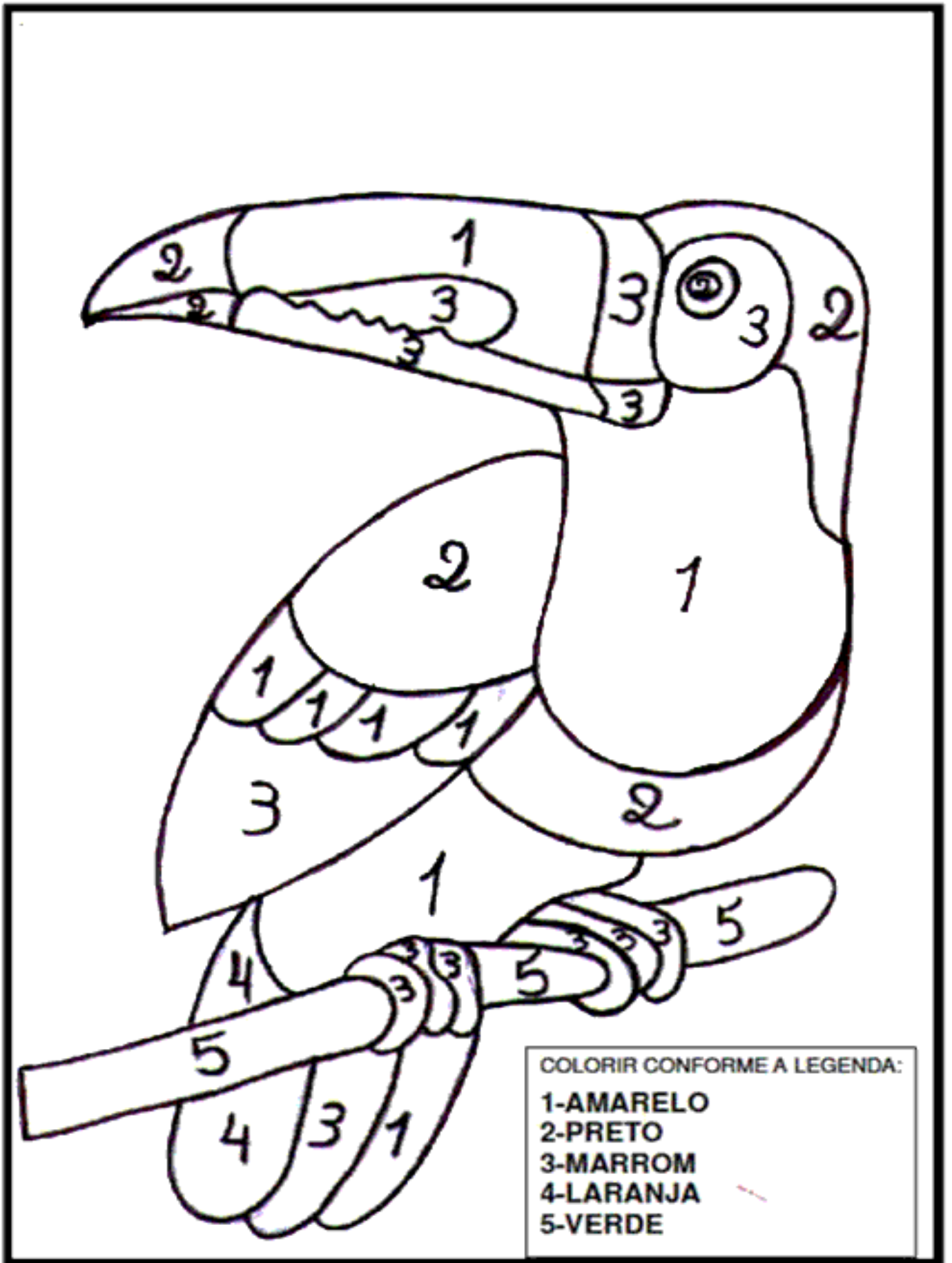


COMPLETE COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO PARA FORMAR A PALAVRA PAPAÍ.

P	A		A	
	A	P		I
P		P		I

NOME: _____

ATIVIDADE 29



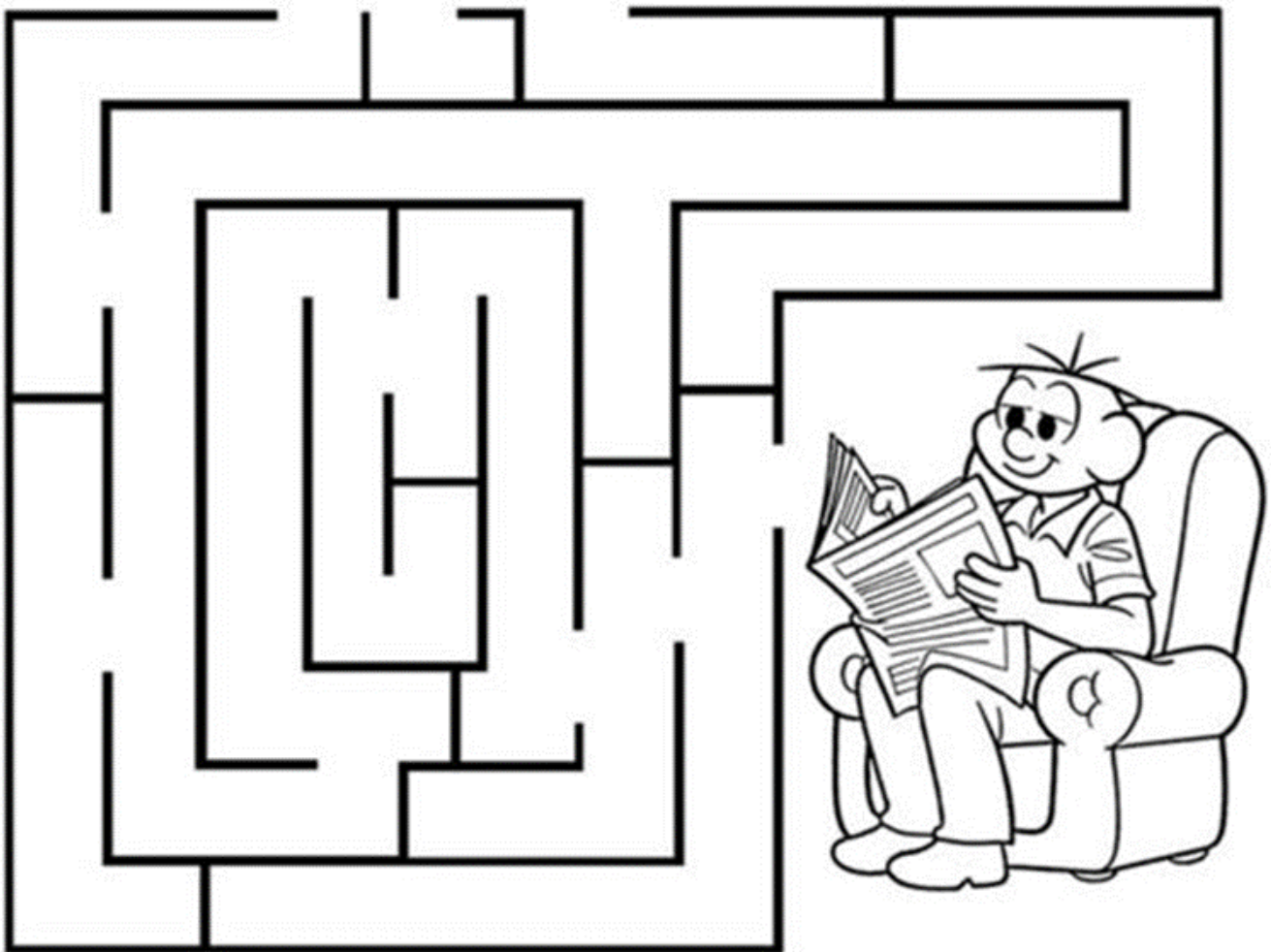
NOME: _____

ATIVIDADE 30

VAMOS AJUDAR O CEBOLINHA A ENCONTAR O SEU PAI!



CEBOLINHA



SEU CEBOLA

NOME: _____

ATIVIDADE 31

NO CONJUNTO ABAIXO, ILUSTRE AS PALAVRAS QUE SÃO RELACIONADAS COM O MEIO AMBIENTE:

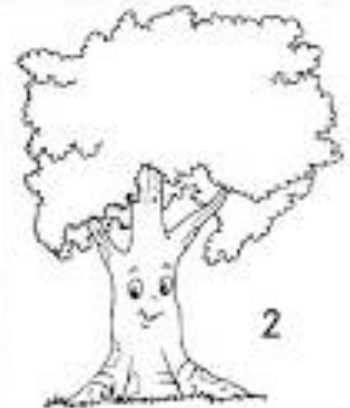
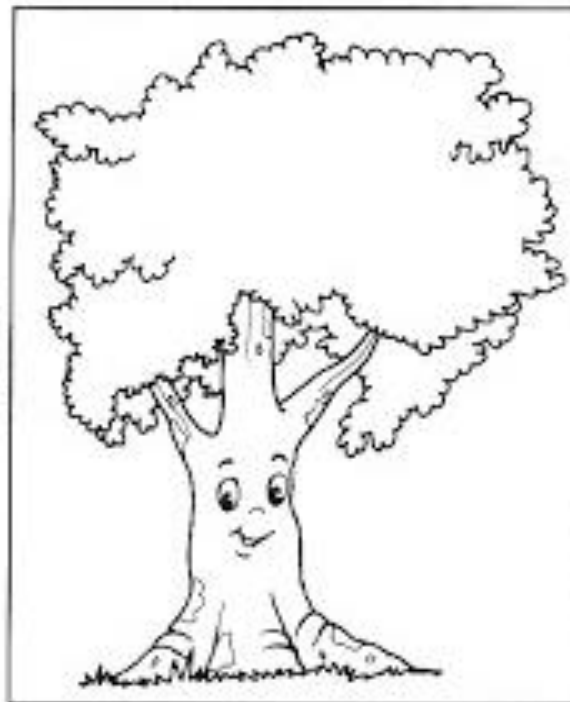
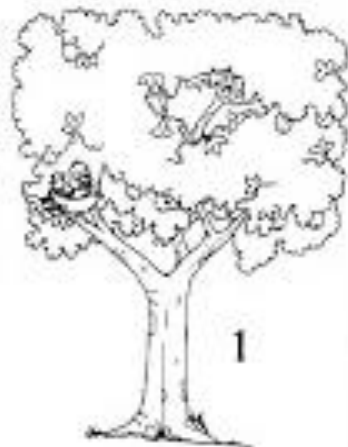
PLANTAS

ANIMAIS

HOMEM





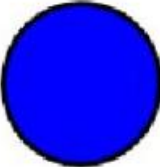
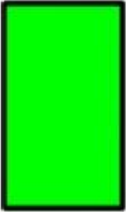
QUAL DOS DESENHOS NUMERADOS É IGUAL AO QUE ESTÁ EM DESTAQUE?



NOME: _____

ATIVIDADE 32

OBSERVE OS OBJETOS ABAIXO, RECORTE E COLE NA FRENTE DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE SÃO CORRESPONDENTES ÀS MESMA FORMA DE CADA OBJETO.



NOME: _____

ATIVIDADE 33

BRINCADEIRA: ALERTA

MATERIAL:

-BOLA

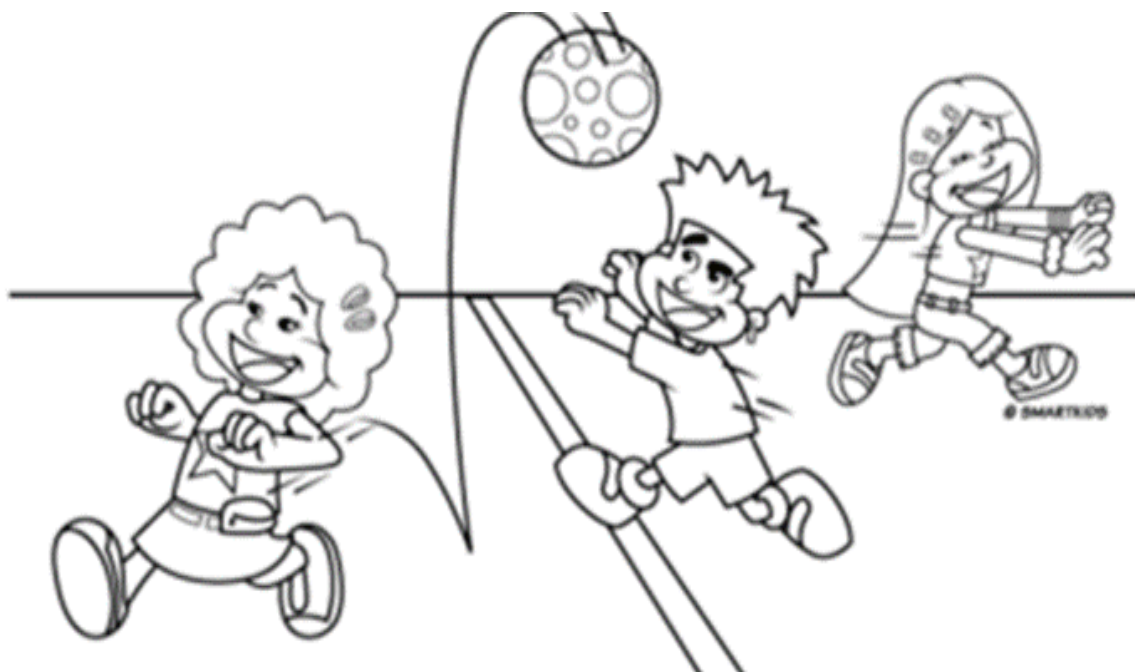
COMO BRINCAR:

PODEM JOGAR TRÊS OU MAIS PESSOAS E O OBJETIVO É EVITAR QUE A BOLA ACERTE NOS JOGADORES E TENTAR ACERTÁ-LA EM OUTRAS PESSOAS PARA FICAR NO JOGO O MÁXIMO DE TEMPO POSSÍVEL.

UM JOGADOR COMEÇA COM A BOLA E OS OUTROS FICAM A SUA VOLTA. ELE LANÇA A BOLA PARA CIMA COM AS DUAS MÃOS E, AO MESMO TEMPO, GRITA O NOME DE UM DOS OUTROS JOGADORES, QUE DEVERÁ PEGAR A BOLA O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL. OS DEMAIS DEVEM TENTAR SE AFASTAR DA BOLA.

SE O JOGADOR QUE TEVE O SEU NOME CHAMADO CONSEGUIR PEGAR A BOLA ANTES QUE ELA TOQUE NO CHÃO, PODE JOGÁ-LA PARA CIMA DIZENDO OUTRO NOME. MAS, SE PEGAR DEPOIS DE TER PINGADO NO CHÃO ELE DEVE GRITAR "ALERTA" E TODOS PARAM ONDE ESTÃO. ELE LANÇA A BOLA, ENTÃO, NA DIREÇÃO DE ALGUÉM PARA ACERTÁ-LO. VALE DESVIAR DA BOLA, MAS SEM SAIR DO LUGAR.

QUEM FOR ACERTADO É CONSIDERADO "FERIDO" E É O PRÓXIMO A JOGAR A BOLA PARA CIMA, GRITANDO O NOME DE OUTRO JOGADOR. SE O JOGADOR QUE ARREMESSOU A BOLA NÃO ACERTAR NINGUÉM TAMBÉM FICA "FERIDO". SE O "FERIDO" FOR ACERTADO NOVAMENTE, ELE É CHAMADO DE "GRAVEMENTE FERIDO". NA TERCEIRA VEZ É TIDO COMO "MORTO" E SAI DA BRINCADEIRA. O JOGO ACABA QUANDO FICAREM SOMENTE DOIS JOGADORES.



ATIVIDADE 34

FAÇA UMA PINTURA BEM BONITA, ESCREVA O SEU NOME E CARIMBE SUA DIGITAL, RECORTE E ENTREGUE PARA O PAPAÍ.

DIPLOMA PARA



O PAPAÍ CORUJA

Papai, você é
o maior!
Te amo!

Nome

Digital



Data: ____ / ____ / ____

REFERÊNCIAS

- www.aartdeensinareaprender.com.br
- www.lereaprender.com.br
- www.amorensina.com.br
- www.smartkids.com.br
- www.espacopedagogico.com.br
- www.cantinhodosaber.com.br
- www.ideiacriativa.com.br
- WWW.espaçoeducar.net
- www.editoralua.com.br
- www.escolaeducacao.com.br

