

ATIVIDADES PARA CASA

ESCOLA: "E.M HORA ALEGRE"

APOSTILA 9

-PROFESSORA: FLÁVIA

-ALUNO:

-ANO/SÉRIE: FASE 2 – A

-PERÍODO DAS ATIVIDADES: 09/08 a 27/08

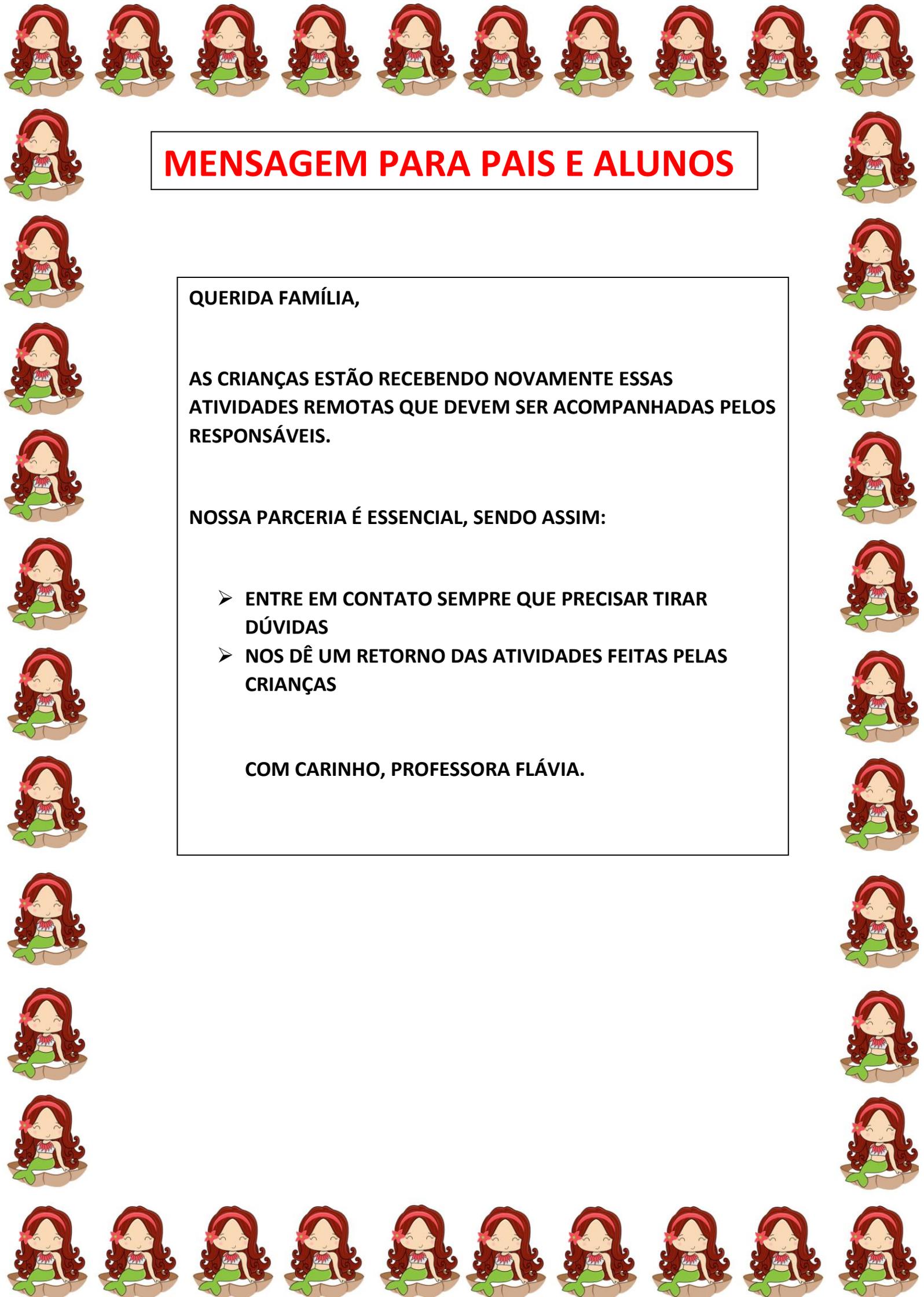
-DATA DE RETIRADA: 10/08

-DATA DE DEVOLUÇÃO: 30/08



DATA	ATIVIDADE 1	ATIVIDADE 2
09/08	CIRCULAR E PINTAR OS OBJETOS QUE FAZEM PARTE DAS OLIMPÍADAS.	ESCRITA DA LETRA Q E PINTURA.
10/08	VÍDEO:FORMIGUINHA E A NEVE PELO WHATSAPP.	PINTURA E COLAGEM DE ALGODÃO NA NEVE.
11/08	RECORTE E COLAGEM DE PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A LETRA F DA "FORMIGUINHA "E PINTURA.	COMPLETAR O QUADRO DE PALAVRAS COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO.
12/08	ARTES:UTILIZAR TINTA AZUL E UMA ESPONJA PARA FAZER A ÁGUA NA NATAÇÃO.	ESCRITA DO NUMERAL 9 E PINTURA DA QUANTIDADE CORRETA.
13/08	VÍDEO:OS ANIMAIS DO MUNDINHO PELO WHATSAPP.	MATEMÁTICA ANIMAL:SUBSTITUIR OS ANIMAIS PELOS NÚMEROSCOMPLETANDO A ORDEM NUMÉRICA.
14/08	GRÁFICO DOS ANIMAIS :CONTE E COMPLETE COM O NUMERAL CORRESPONDENTE.	LETRA R ,ESCRITA E PINTURA.
16/08	TREINO MOTOR DA LETRA R E ENCONTRAR E PINTAR FIGURAS QUE COMEÇAM COM A LETRA R.	VÍDEO:ADIVINHAS FOLCLÓRICAS PELO WHATSAPP.
17/08	COMPLETE O QUADRO COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO E PINTURA DO SACI.	CONTAGEM E ESCRITA DOS NUMEROS DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS.
18/08	PINTE /RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA DO CURUPIRA .	CONFEÇÃO DA PETECA COM JORNAL OU REVISTAS.
19/08	COMPLETE COM OS NUMERAIS ATÉ O SACI CHEGAR NA GARRAFA.	NUMERAL 10, TREINO E COLAGEM DE BOLINHAS.
20/08	COMPLETE AS LETRAS FALTOSAS DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE.	BRINCADEIRA BATATA QUENTE.
23/08	LENDA DA MULA -SEM - CABEÇA ,CONTAGEM E ESCRITA DAS VOGAIS FALTOSAS.	JOGO DA MEMÓRIA :FOLCLORE
24/08	LETRAS DO ALFABETO:PINTURA /RECORTE E COLAGEM DA LETRA INICIAL.	RECORTE DE UM ROSTO E MONTAGEM DA SEREIA IARA E PINTURA.
25/08	CONFEÇÃO DA MÁSCARA DO SACI.	PINTURA DIRIGIDA :DIA DO SOLDADO.
26/08	VÍDEO:MÚSICA MARCHA SOLDADO.	MÚSICA MARCHA SOLDADO E COLAGEM DE PAPEIS PICADOS VERDES NO CHAPÉU.
27/08	DOBRADURA DO CHAPÉU DO SOLDADO UTILIZANDO JORNAL/REVISTA	BRINCADEIRA: AMARELINHA





MENSAGEM PARA PAIS E ALUNOS

QUERIDA FAMÍLIA,

**AS CRIANÇAS ESTÃO RECEBENDO NOVAMENTE ESSAS
ATIVIDADES REMOTAS QUE DEVEM SER ACOMPANHADAS PELOS
RESPONSÁVEIS.**

NOSSA PARCERIA É ESSENCIAL, SENDO ASSIM:

- **ENTRE EM CONTATO SEMPRE QUE PRECISAR TIRAR
DÚVIDAS**
- **NOS DÊ UM RETORNO DAS ATIVIDADES FEITAS PELAS
CRIANÇAS**

COM CARINHO, PROFESSORA FLÁVIA.



NOME: _____ DATA ___/___/___

ATIVIDADE 1

CIRCULE TODOS OS OBJETOS QUE FAZEM PARTE DAS OLIMPÍADAS:



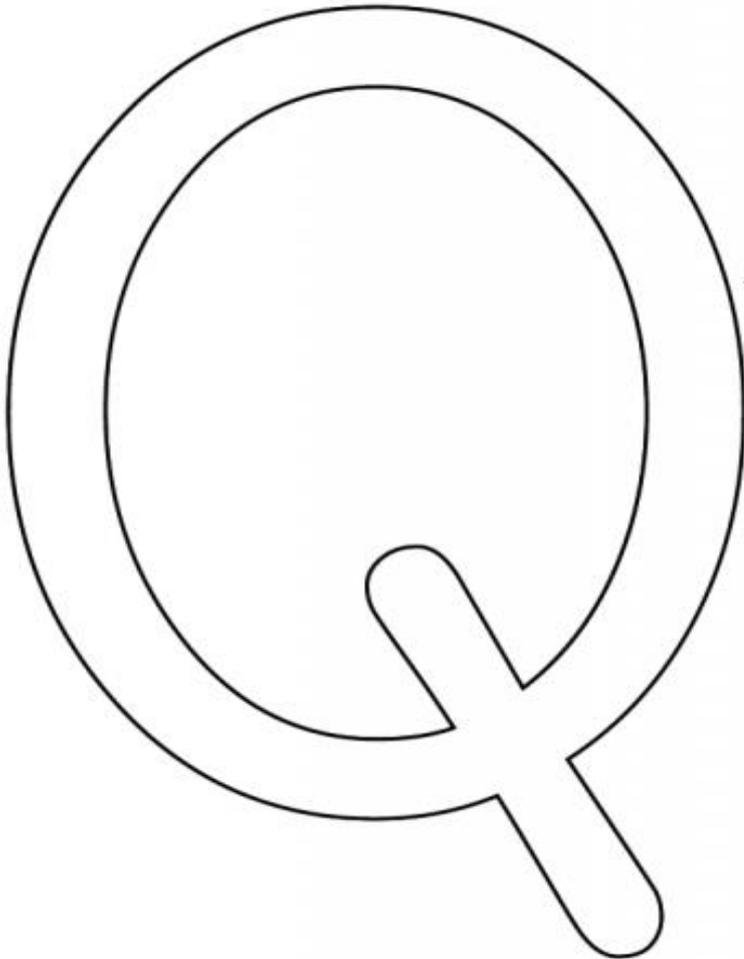
ESCOLA: _____

ATIVIDADE 2

DATA: ____ / ____ / ____

ALUNO: _____

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

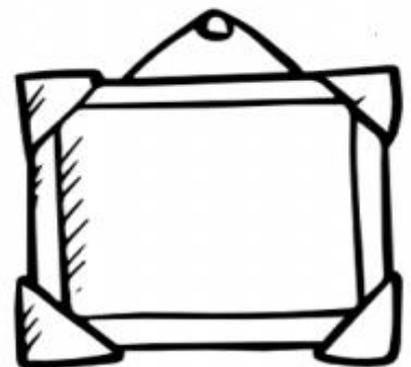
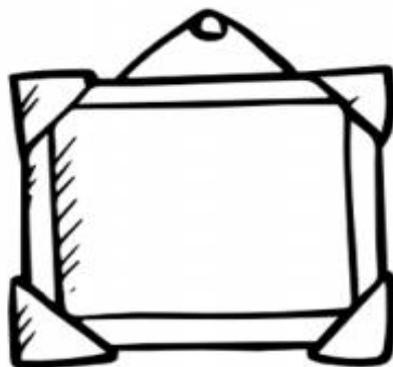
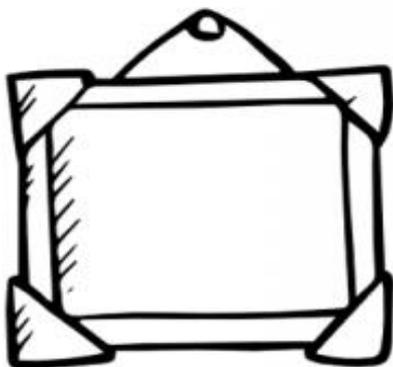


ESTÁ NO QUEIJO
E NO QUEIXO DO QUINZINHO
ESTÁ NO QUILO DE QUIABO
E NO MEIO DO FLOQUINHO.



Q UEIJO

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:

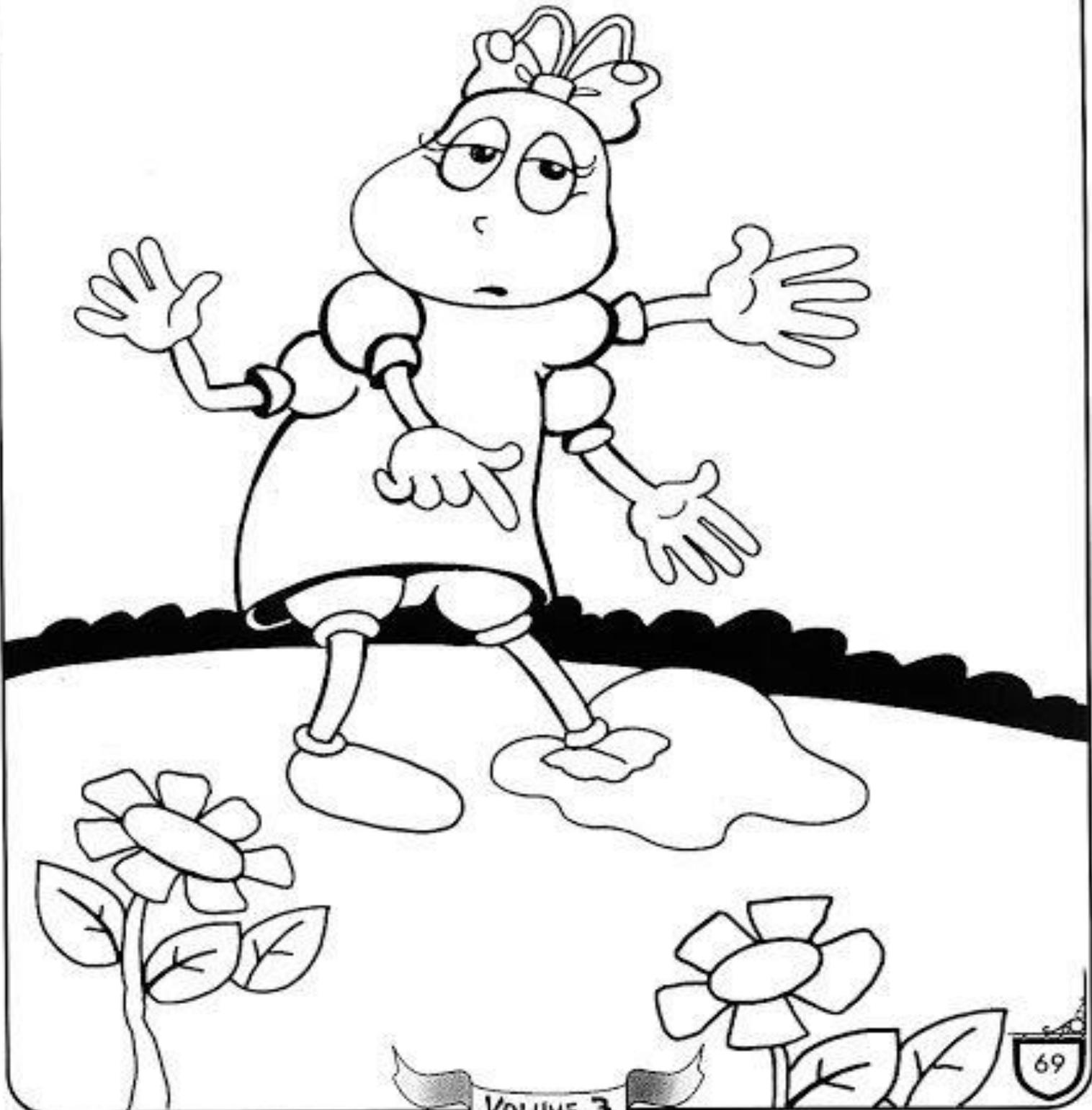


PINTE E COLE

A Formiguinha e a Neve

NOME: _____ DATA: ___/___/___

ATIVIDADE 2

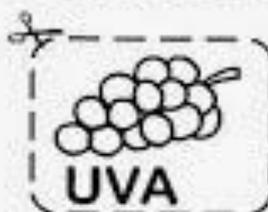
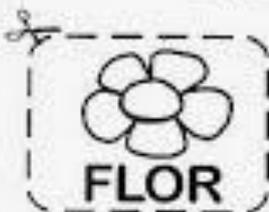
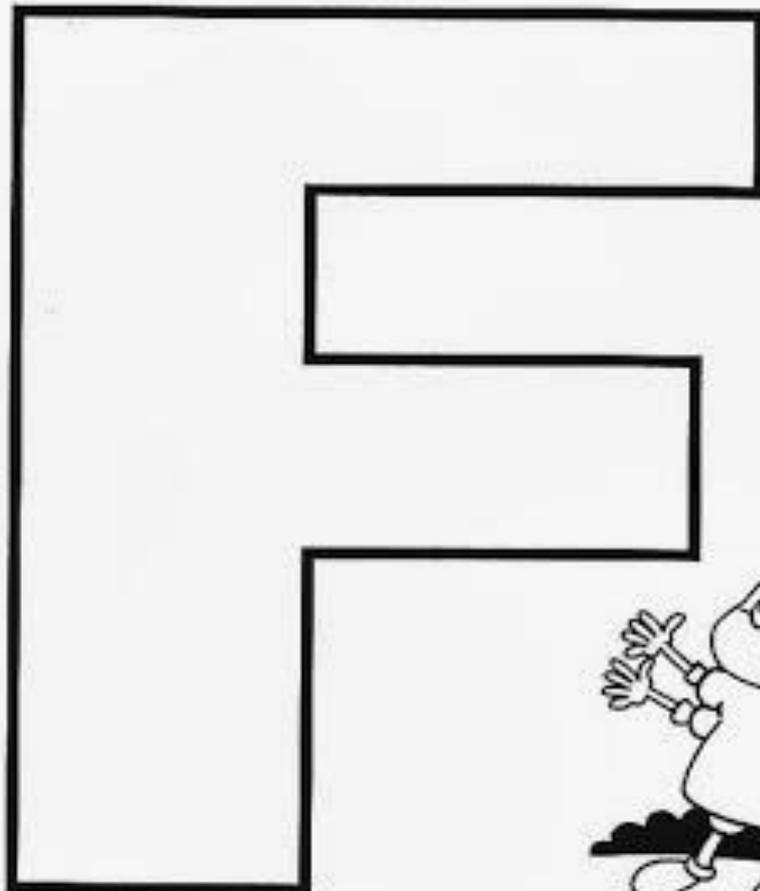


COLANDO AS PALAVRAS

NOME: _____ DATA: ___/___/___

ATIVIDADE 1

 RECORTE AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA "FORMIGUINHA" E COLE-AS DENTRO DA LETRA ABAIXO.



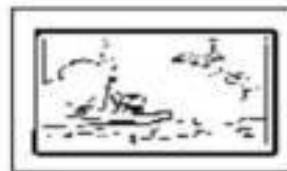
ESCOLA: _____

NOME: _____

DATA: ____/____/____

ATIVIDADE 2

COMPLETE O QUADRO COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO.



E	S	Q	U	I	L	O
	S					O
E					L	

Q	U	A	D	R	O
		A		R	
	U		D		



15

Q	U	A	R	T	O
		A		T	
	U		R		

Q	U	I	N	Z	E
			N		E
	U			Z	



Q	U	I	A	B	O
		A			O
	U			B	

Q	U	I	B	E
		I		E
	U		B	

Q



ATIVIDADE 1

NOME _____

DATA ____/____/____.

*Ideia
Criativa*

N A T A Ç Ã O

COM PROVAS DE TIRAR O FÔLEGO, A NATAÇÃO ESTREOU NOS JOGOS EM ATENAS 1896, PRIMEIRA EDIÇÃO DA ERA MODERNA.

ATIVIDADE

1- USE ESPONJA E TINHA AZUL E FAÇA UMA LINDA PISCINA PARA O SNOOPY TREINAR PARA AS OLIMPÍADAS.



*Ideia
Criativa*



ESCOLA: _____

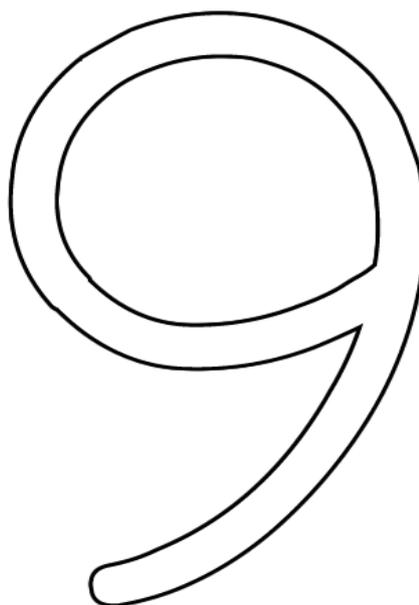
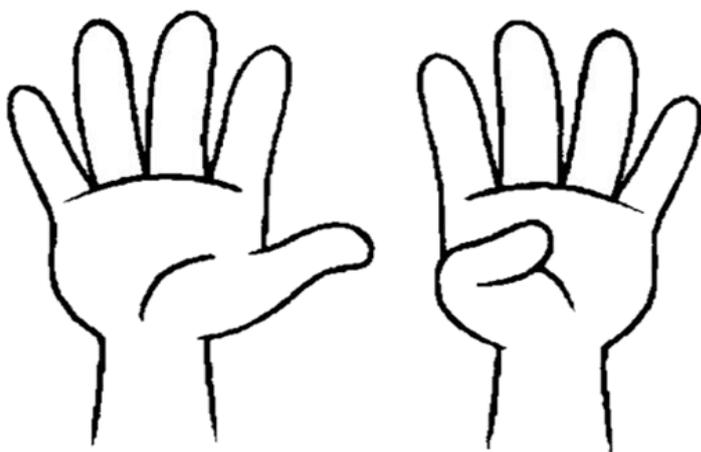
ATIVIDADE 2

DATA: __/__/__

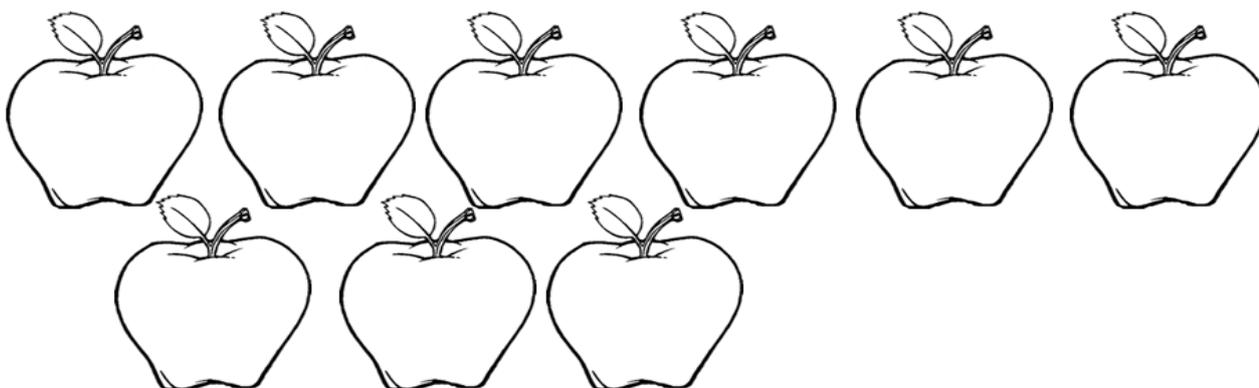
EU SOU: _____



O NÚMERO DE HOJE É...



NOVE



1- VAMOS TREINAR?

Four large, empty rounded rectangular boxes for writing or drawing.



Escola _____

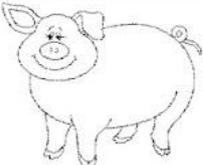
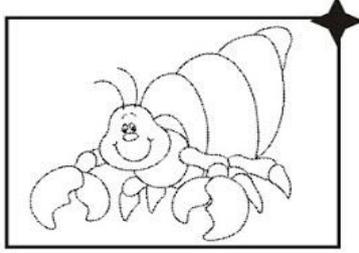
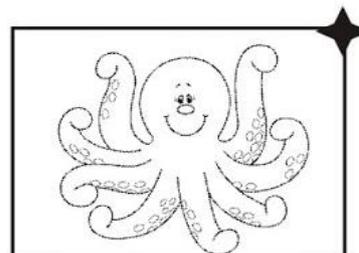
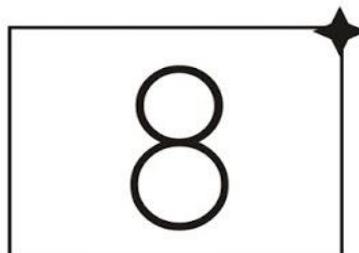
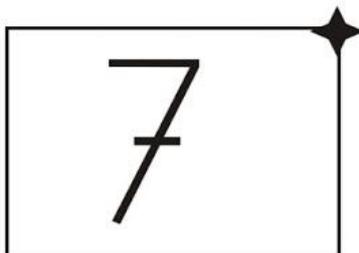
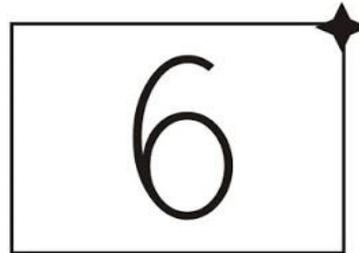
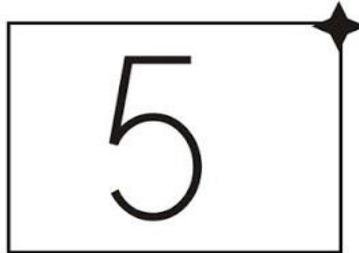
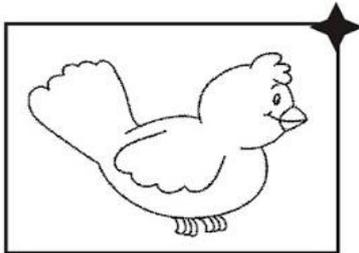
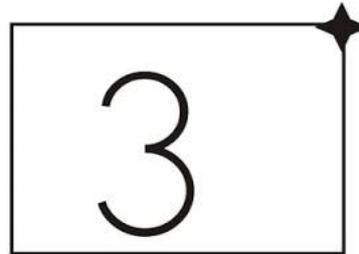
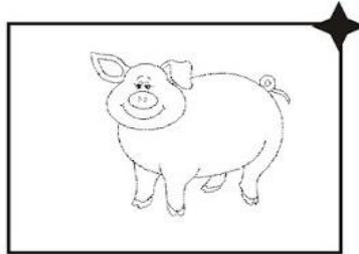
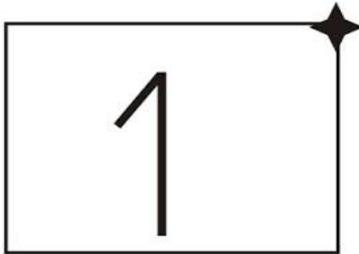
Nome _____

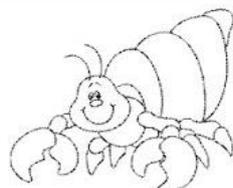
Data ___/___/___.

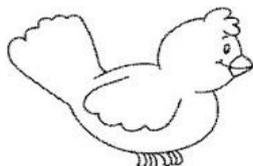
Matemática Animal

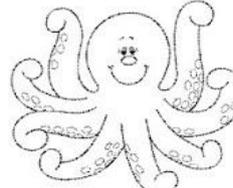
ATIVIDADE 2

◆ VAMOS SUBSTITUIR?









ESCOLA:

NOME:

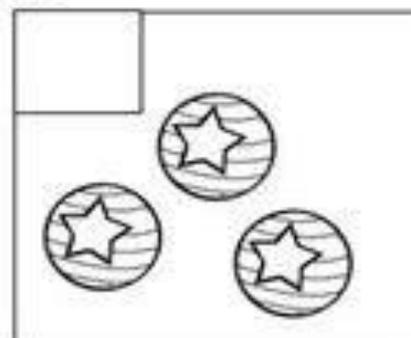
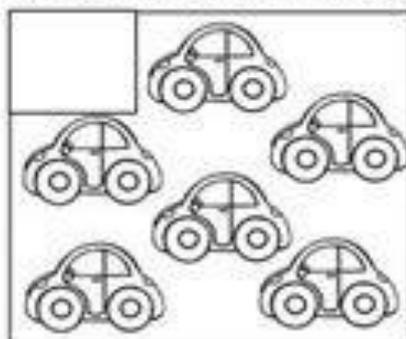
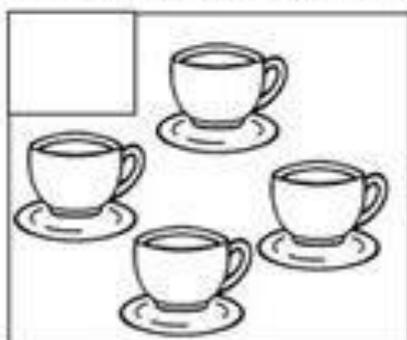
ANO:

ATIVIDADE 1

DATA: __ / __ / __

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA MATEMÁTICA

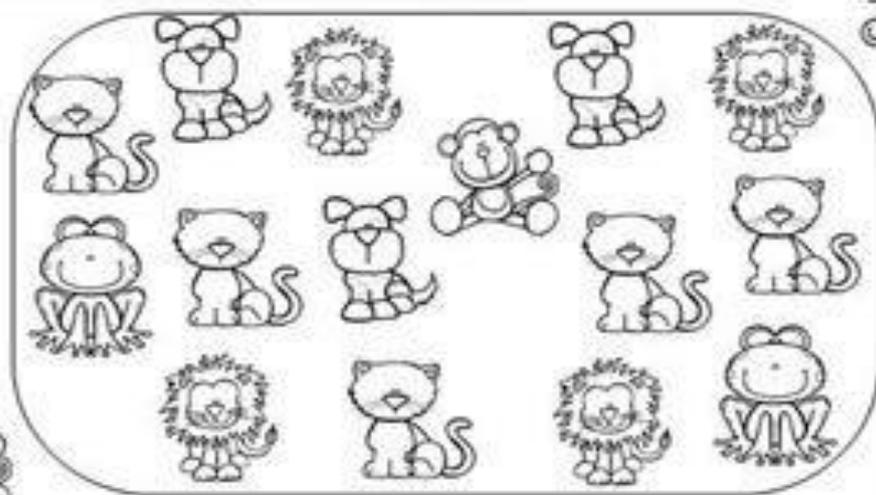
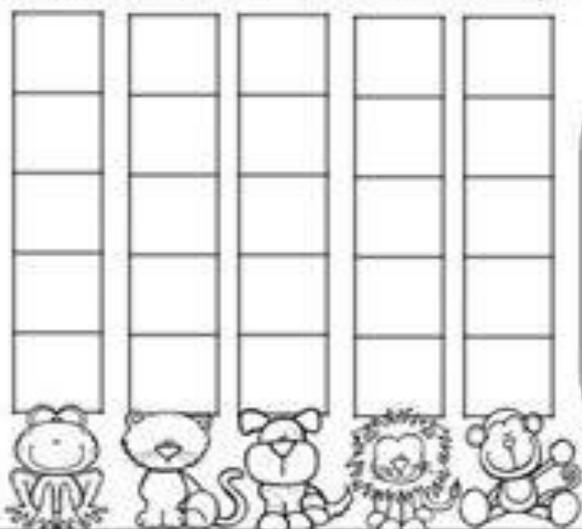
1. CONTE A QUANTIDADE DE ELEMENTOS ABAIXO.



2. COMPLETE O QUADRO NUMÉRICO.

1		3		
				10

3. PINTE NO GRÁFICO A QUANTIDADE DE ANIMAIS.



NOME: _____ DATA: ___/___/___ ATIVIDADE 2



ROSINHA

R



RINOCERONTE

VAMOS COBRIR O PONTILHADO:



VAMOS, AGORA, COMPLETAR AS PALAVRAS:

RÁDIO	RATO	RÉGUA
RADIO	RATO	RÉGUA

QUAIS PALAVRAS COMEÇAM COM A LETRA R?

VAMOS PINTAR AS FICHAS!

	VENTILADOR		ROLHA
	ROBÔ		FEIJÃO

Escola: _____

Data: _____

ATIVIDADE 1

ESCOLAEDUCACAO.COM.BR

Aluno: _____

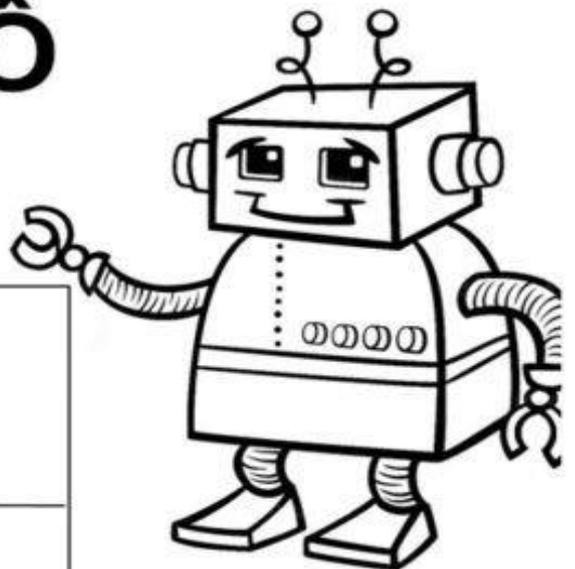
A LETRA DO DIA É...

ROBÔ

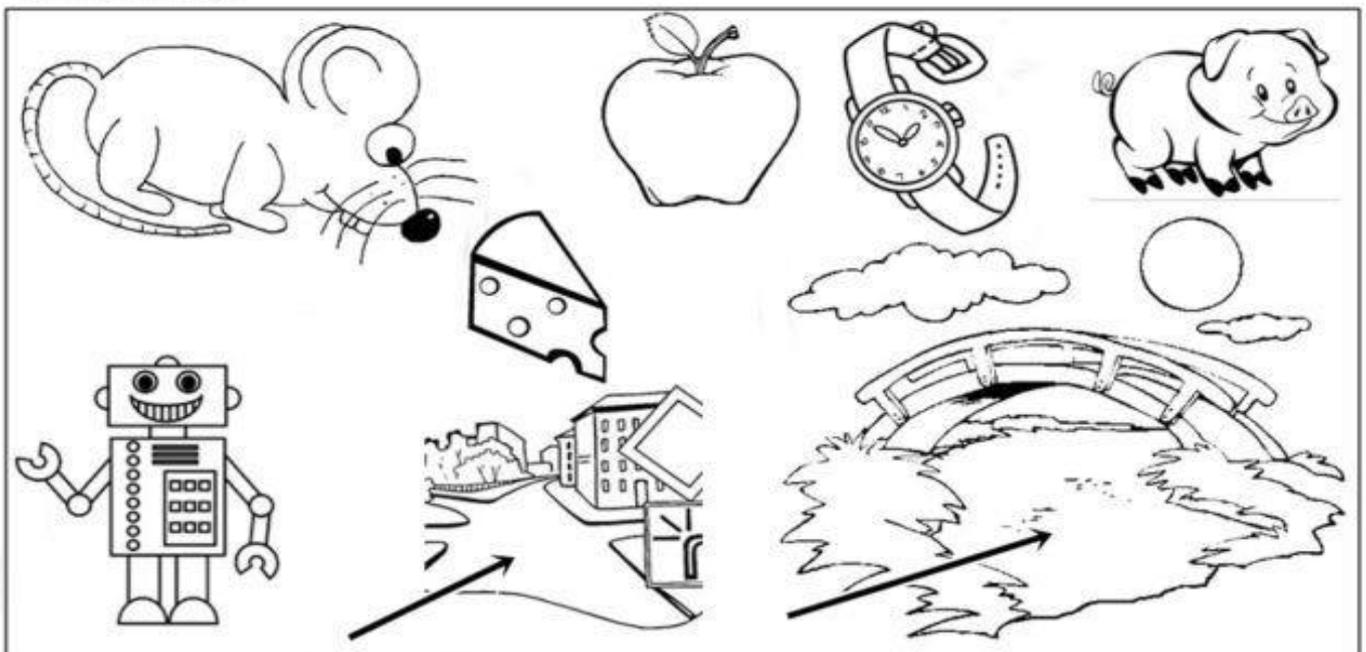
R

1- VAMOS TREINAR A LETRA R:

R				



2- ENCONTRE E PINTE AS FIGURAS INICIADAS PELA LETRA R:



3- USE O BARALHINHO E MONTE O NOME DE CADA FIGURA INICIADA PELA LETRA R.

ESCOLA: _____

ATIVIDADE 1

DATA: ____ / ____ / ____

ALUNO: _____



VAMOS
COLORIR?

SACI

COMPLETE O QUADRO COM AS LETRAS FALTOSAS

S		C	
	A		I
	A		

NOME: _____ DATA: _____

ESCOLA: _____ PROF.(A): _____

ATIVIDADE 2



VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!

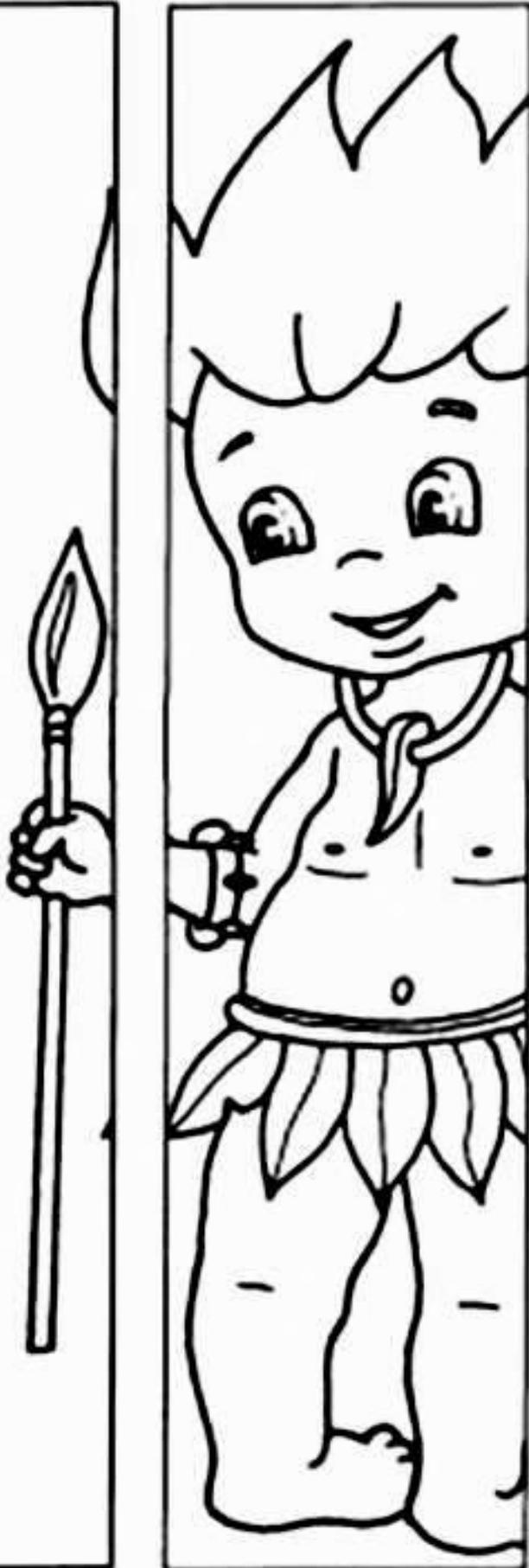


VAMOS MONTAR O CURUPIRA?

PINTE E RECORTE

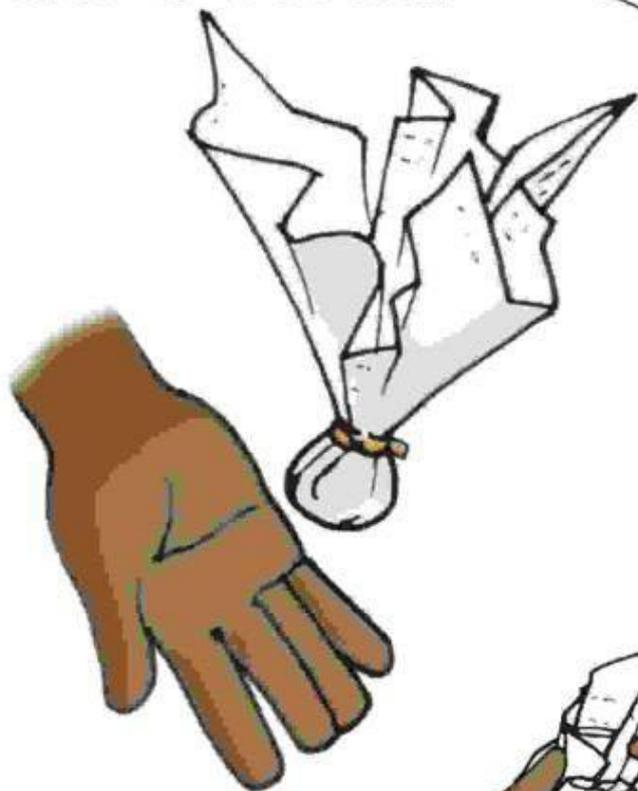
ATIVIDADE 1



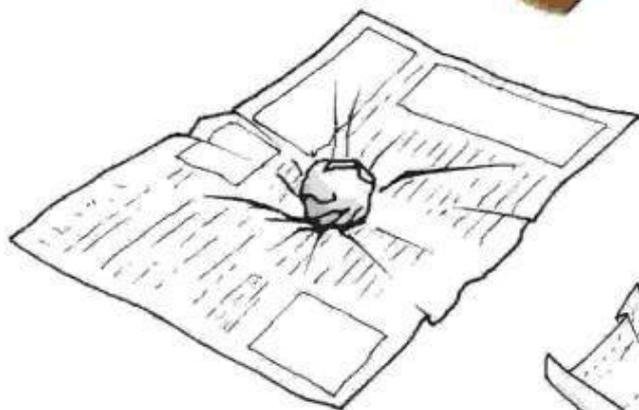
Peteca de Jornal

ATIVIDADE 2

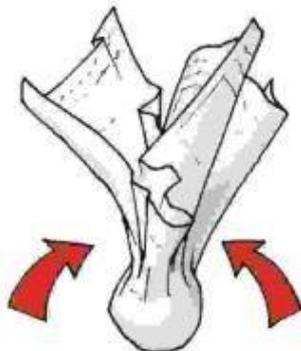
Materiais:
- jornal
- barbante
- tesoura



Faça uma grande bola de jornal.



Cubra a bola com uma folha dupla de jornal, e amarre com barbante.



NOME: _____

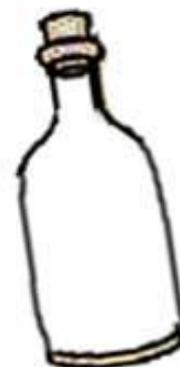
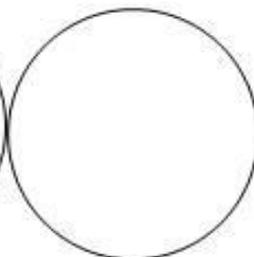
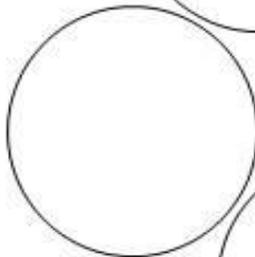
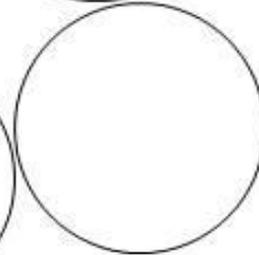
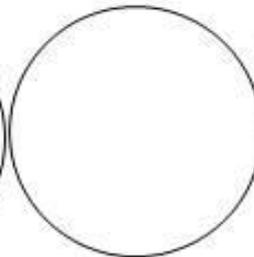
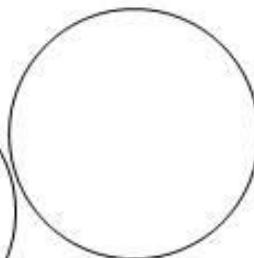
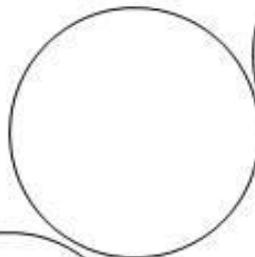
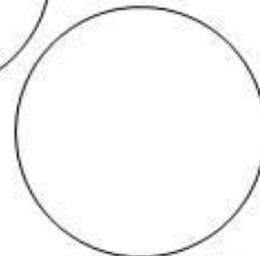
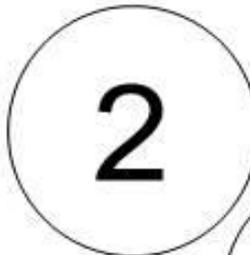
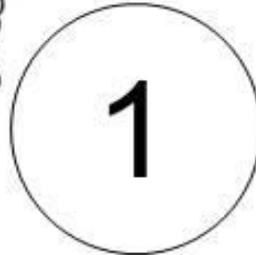
DATA _____

ATIVIDADE 1



FOLCLORE

COMPLETE OS NUMERAIS ATÉ O SACI CHEGAR A GARRAFA PARA
PRENDÊ-LO.





NOME _____

DATA: ___/___/___

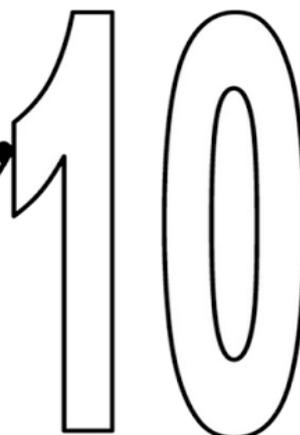


O NÚMERO DO DIA É ...

ATIVIDADE 2



NÚMERO 10
NÚMERO 10
ELE VEM DEPOIS DO 9
FAZ TUM TUM TATA
FAZ TATA TUM TUM
JÁ É HORA DE PARTIR

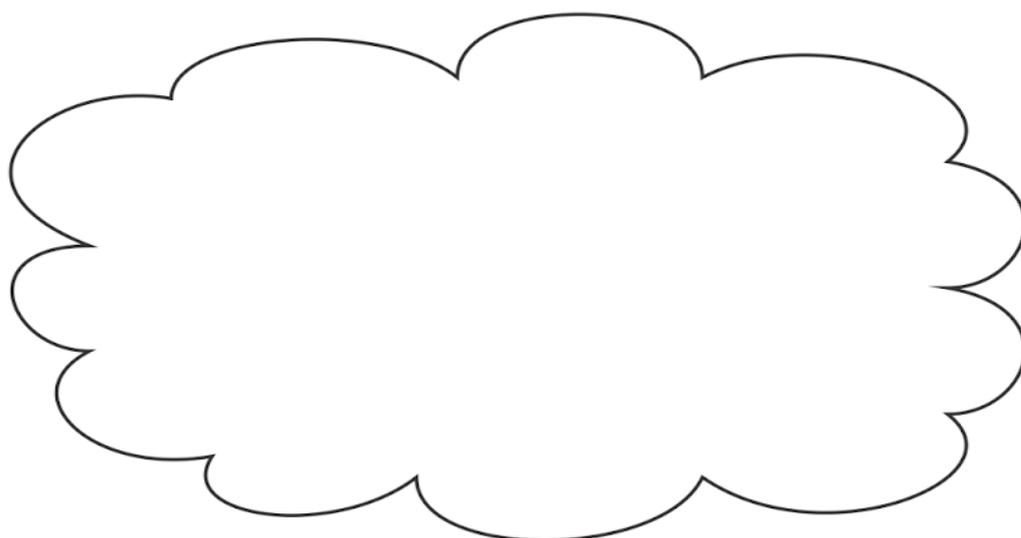


VAMOS TREINAR?



10	10	10	10
10			

COLE APENAS 10 BOLINHAS DE PAPEL CREPOM AZUL NA NUVEM.



Escola _____ 

Nome: _____

ATIVIDADE 1 : _____ Data: ____/____/____

- Complete com as letras faltosas.



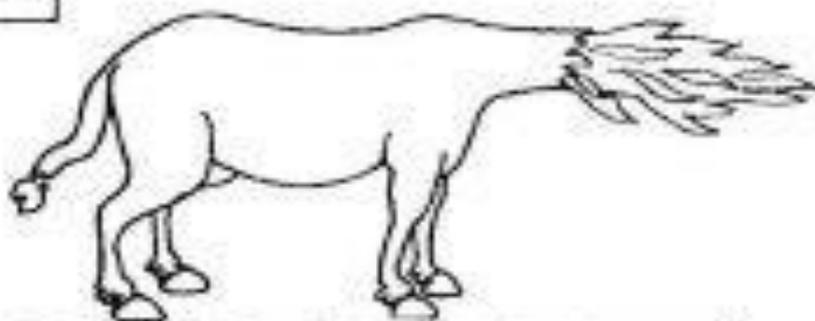
... A ... I



BO ... T ... TÁ



CUR ... PIR ...



M ... LA-S ... M- ... ABEC ...

BATATA QUENTE

ATIVIDADE 2

NO CÍRCULO CADA JOGADOR DEVE PASSAR A BOLA/BATATA.

ENQUANTO CIRCULA O OBJETO TODOS CANTAM: “BATATA QUENTE, QUENTE, QUENTE...”

A QUALQUER MOMENTO O JOGADOR QUE ESTÁ VENDADO GRITA: QUEIMOU!



ATIVIDADES FOLCLÓRICAS

ATIVIDADE 1

MULA-SEM-CABEÇA

DIZ A LENDA, QUE UMA MULHER TEVE UM ROMANCE COM UM PADRE. COMO CASTIGO, EM TODAS AS NOITES DE QUINTA PARA SEXTA-FEIRA É TRANSFORMADA NUM ANIMAL QUADRÚPEDE QUE GALOPA E SALTA SEM PARAR, ENQUANTO SOLTA FOGO PELAS NARINAS.

QUANTAS PATAS A MULA-SEM-CABEÇA TEM?



PINTE A RESPOSTA CERTA:

3

4

5

COMPLETE COM A VOGAL QUE ESTÁ FALTANDO:

MUL -SEM-C BEÇ

DIA DO FOLCLORE 22 DE AGOSTO

JOGO DA MEMÓRIA: ATIVIDADE 2

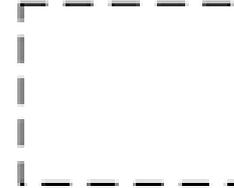
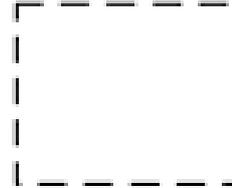
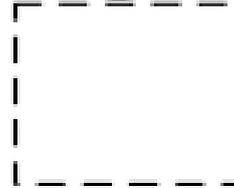
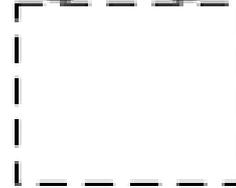
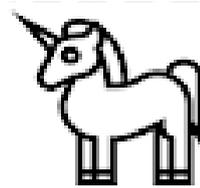
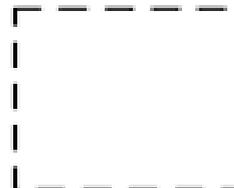
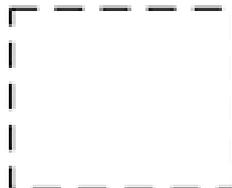
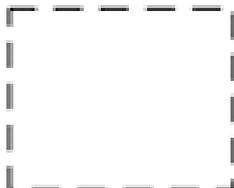
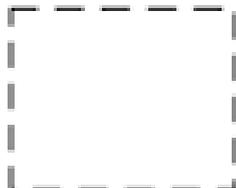
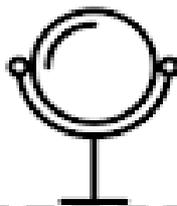
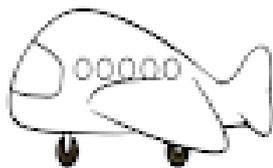


ATIVIDADE

EU SOU: _____

DATA: ___/___/___ ATIVIDADE 1

1- ESCREVA A LETRA INICIAL DO NOME DE CADA DESENHO.



ALFABETO PARA RECORITAR

A

A

A

B

B

C

C

D

D

E

E

E

F

F

G

G

H

H

I

I

I

J

K

L

L

M

M

N

N

O

O

O

P

P

Q

NOME: _____



DATA _____

ATIVIDADE 2

FOLCLORE

RECORTE DE REVISTAS O ROSTO DA IARA E COLE



VAMOS CANTAR?
(ATIREI O PAU NO GATO)

A IARA TÃO FORMOSA...SA...
TOMA SOL...SOL...SOL...
NA AREIA..IA...
TODO O MUNDO...DO...
SE ENCANTA...TA...
COM ESTA...COM ESTA..
BELA SEREIA...IA..

MÁSCARA: PINTE E RECORTE

ATIVIDADE 1



Escola: _____

Data: _____

ATIVIDADE 2

EducaçaoeTransformacao.com.br

Aluno: _____

DIA DO SOLDADO

25 DE AGOSTO



ESCOLA: _____

ATIVIDADE 2

DATA: ____ / ____ / ____

ALUNO: _____



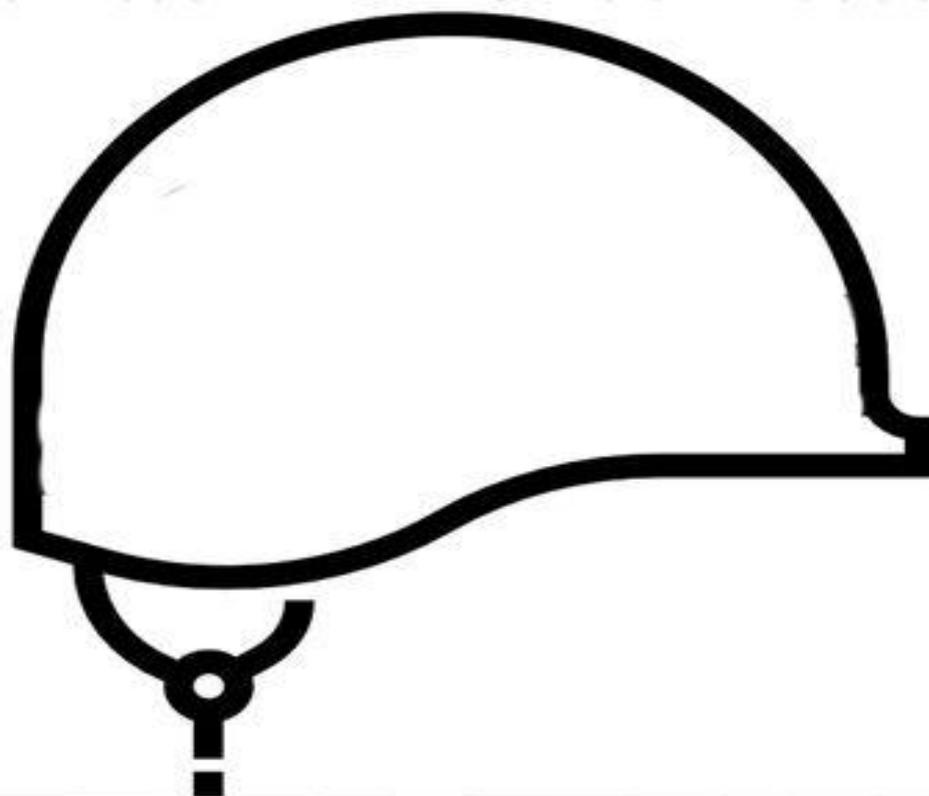
VAMOS CANTAR?

MARCHA SOLDADO
CABEÇA DE PAPEL
SE NÃO MARCHAR DIREITO
VAI PRESO PRO QUARTEL



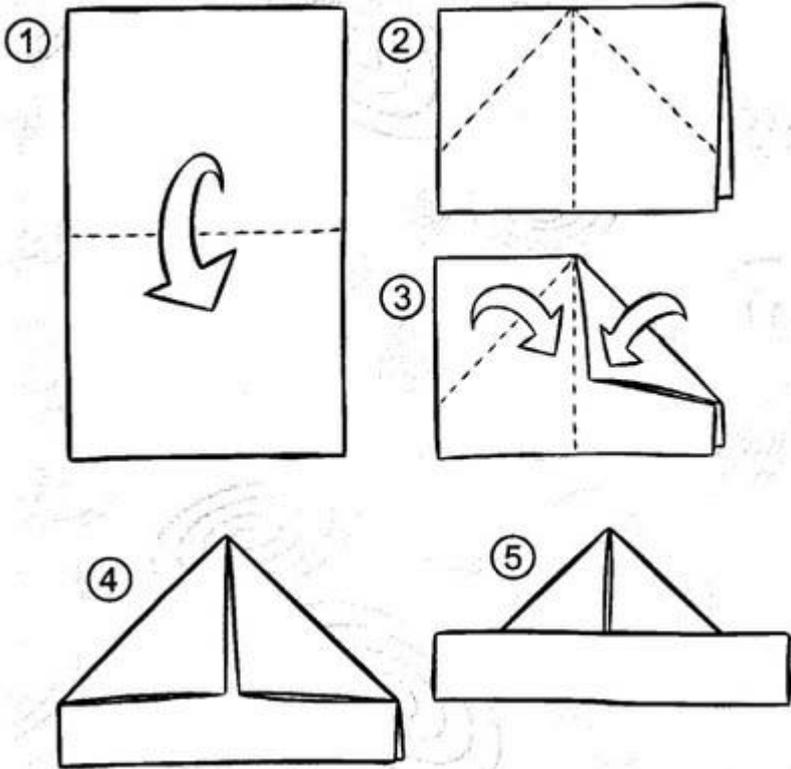
O QUARTEL PEGOU FOGO
A POLICIA DEU SINAL
ACODE, ACODE, ACODE
A BANDEIRA NACIONAL.

1- COLE PEDACINHOS DE PAPEL VERDE NO CHAPÉU DO SOLDADO.



DOBRADURA DO CHAPÉU DO SOLDADO

ATIVIDADE 1



BRINCADEIRA: AMARELINHA

DESENHAR COM GIZ DE LOUSA A AMARELINHA NO CHÃO E BRINCAR COM A FAMÍLIA.

REGISTRE SUA BRINCADEIRA ATRAVÉS DE FOTOS E VÍDEOS E ENVIE PARA A PROFESSORA.

BOM DIVERTIMENTO!

ATIVIDADE 2



REFERÊNCIAS

https://br.pinterest.com/_/pin/507217976769224924/

<https://atividadesparaprofessores.com.br/atividades-para-educacao-infantil/>

<https://www.educacaoetransformacao.com.br/jogo-da-memoria-para-imprimir/>

<https://www.atividadesparaprofessores.com.br>

<https://artedeeducar.blogspot.com>

<https://oespacoeducar.com.br>

<https://www.soescola.com/2017/02/10-brincadeiras-para-educacao-infanti.html>

<https://www.misturadealegria.blogspot.com.br>

<https://educarx.com.br>

<https://notebookdaprof.blogspot.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=8Dwr0wgrt0E>

<https://www.youtube.com/watch?v=9h3MbVn6mEY>

<https://www.ideiacriativa.org>