



E.M. CÉLIA CARMELO DA SILVA

PROFESSORA: LINA ROSA

1º ANO A



ATIVIDADES REFERENTES AOS DIAS:

09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27/08

DATA DA DEVOLUÇÃO DA APOSTILA: 30/08/2021

LÍNGUA PORTUGUESA – HISTÓRIA - GEOGRAFIA

FOLCLORE

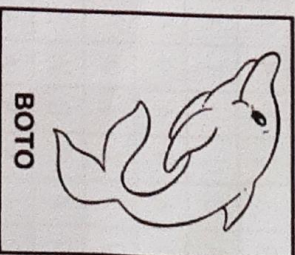
EM AGOSTO COMEMORAMOS O **FOLCLORE**, QUE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO:

- FESTAS
- DANÇAS
- MÚSICAS
- COMIDAS
- VESTIMENTAS
- BRINCADEIRAS
- LENDAS E OUTRAS COISAS.

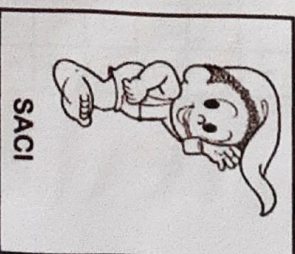
ALGUNS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS



IARA



BOTO



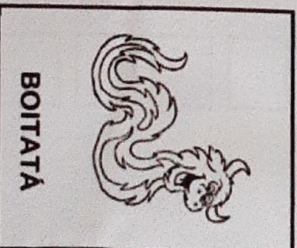
SACI



MULA-SEM-CABEÇA



CURUPIRA



BOITATA

VAMOS COMPLETAR O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE USANDO SOMENTE AS VOGAIS!



L B S M M



C R P R



C C



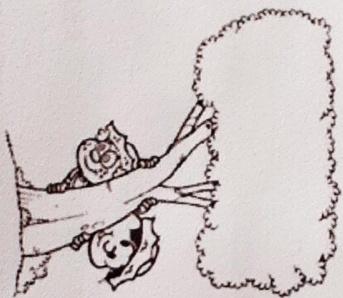
B T



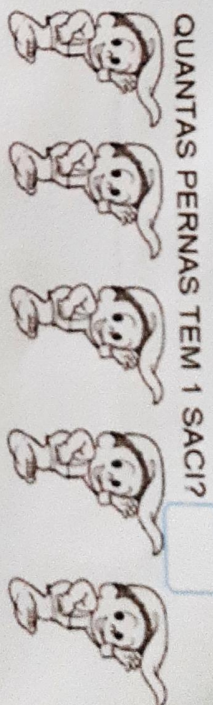
M L



S C



FONTE: ALFABETIZANDO COM MÔNICA E TURMA



QUANTAS PERNAS TEM 1 SACI?

QUANTAS PERNAS TEM 5 SACIS?



QUANTOS PEZINHOS TEM 1 CURUPIRA?

QUANTOS PEZINHOS TÊM 6 CURUPIRAS JUNTOS?



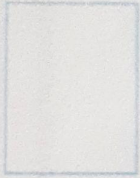
QUANTAS PATAS TEM 1 MULA- SEM- CABEÇA?

QUANTAS PATAS TEM 6 MULAS- SEM- CABEÇA JUNTAS?

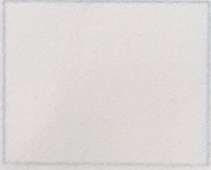
LÍNGUA PORTUGUESA

RECORTE AS FIGURAS ABAIXO E COMPLETE OS PROVERBIOS (DITADO POPULAR).

1 - ÁGUA MOLE EM
ATÉ QUE FURA.



DURA, TANTO BATE

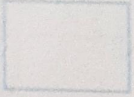


2 - UM DIA DA CAÇA, O OUTRO DO

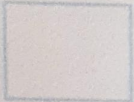


ADOÇA.

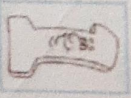
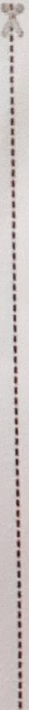
3 - QUEM MEU FILHO BEDA, MINHA



NÃO QUER,

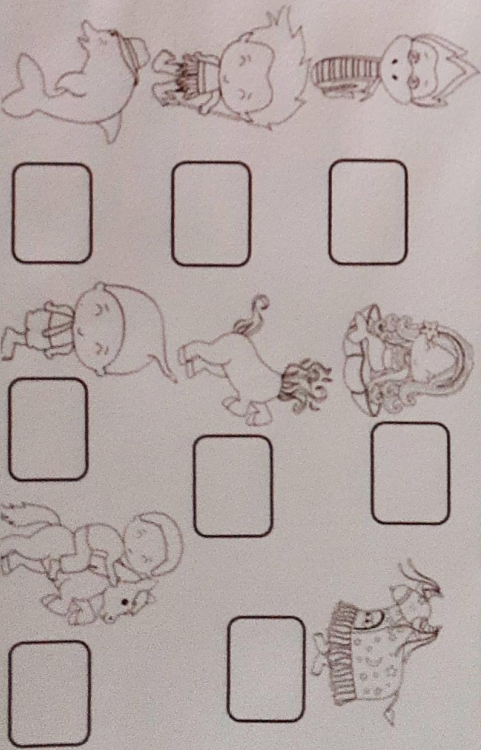


NÃO BRIGAM.



MATEMÁTICA

1. OBSERVE O QUADRO ABAIXO E ESCREVA A QUANTIDADE.



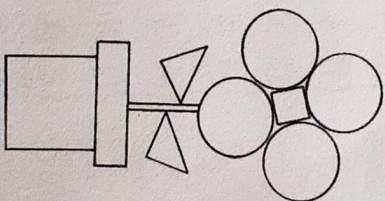
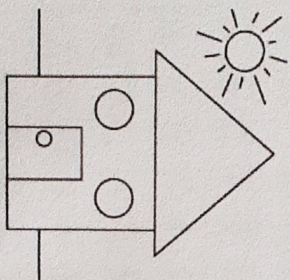
MATEMÁTICA E ARTES

COLAGEM COM FORMAS GEOMÉTRICAS

1º PASSO: COM A AJUDA DO RESPONSÁVEL, RECORTE VÁRIAS FORMAS GEOMÉTRICAS. UTILIZE O QUE TIVER DISPONÍVEL EM CASA (REVISTAS, JORNALS, PAPÉIS COLORIDOS E OUTROS).

2º PASSO: ORGANIZE AS FORMAS GEOMÉTRICAS E MONTE UM DESENHO.

3º PASSO: APÓS A MONTAGEM COLE SEU DESENHO.
EXEMPLOS:

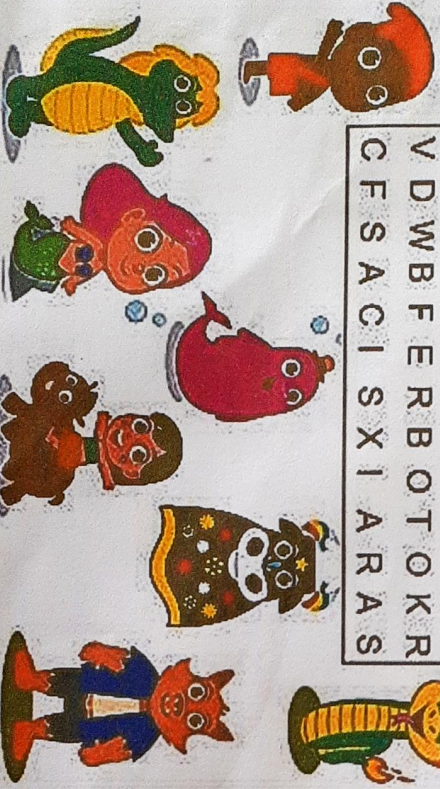


ESPAÇO PARA VOCÊ COLOCAR SEU DESENHO.

CAÇA PALAVRAS

CURUPIRA - SACI - LOBISOMEM
BOITAIA - CAIPORA - CUCA
BOTO - MULA SEM CABEÇA
IARA - BUMBA MEU BOI

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



ISRAELA KOTOMA

MATEMÁTICA


- LIGUE, COLOCANDO DOIS SACIS EM CADA GARRAFA.



- QUANTAS GARRAFAS?

- QUANTOS SACIS?

- VOCÊ DIVIDIU IGUALMENTE 10 SACIS EM 5 GARRAFAS.
QUANTOS SACIS FICARAM EM CADA GARRAFA?

- 10 UNIDADES DE SACIS É O MESMO QUE DEZENA
DE  .

LEIA E FAÇA UM X NA FIGURA DE ACORDO COM A FRASE:

EU SOU A VITÓRIA RÉGIA.



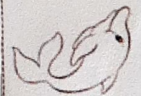
O SACI FUMA CACHIMBO.



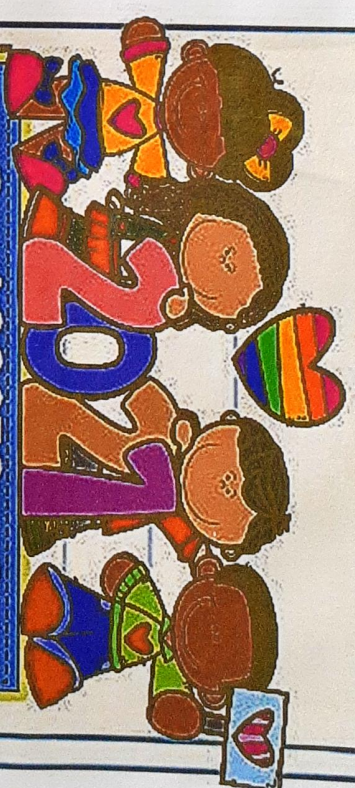
A CUCA TEM CABELOS AMARELOS.



O BOTO VIVE NO RIO.



CALENDÁRIO



DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
1	2	3	4		6	7
8			11	12	13	
	16	17		19		21
22	23		25		27	
	30					

08- DIA DOS PAIS
 22- FOLCLORE
 25- DIA DO SOLDADO

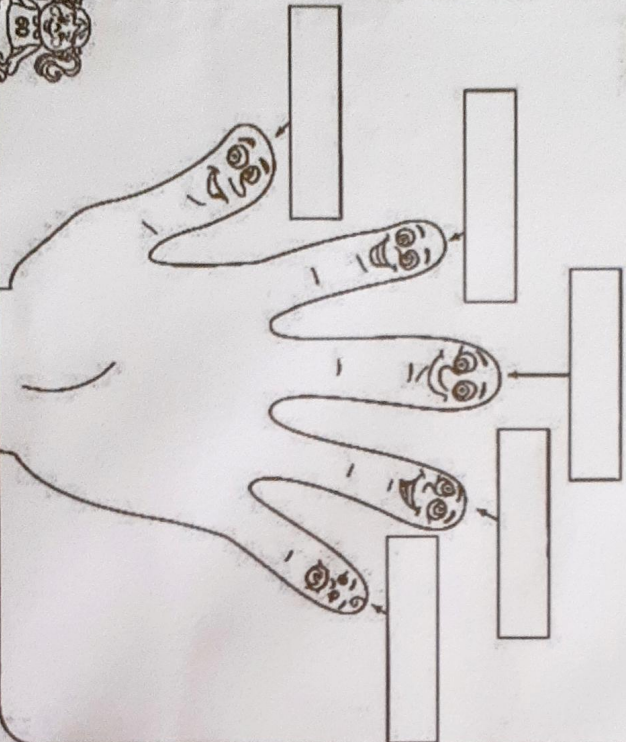
PARLENDA

1) DIGA A PARLENDA MOSTRANDO OS DEDOS.

DEDO MINDINHO
SEU VIZINHO,
PAI DE TODOS,
FURA-BOLU,
MATA-PIOLHO.



2) DE ACORDO COM A PARLENDA, IDENTIFIQUE QUAIS SÃO OS DEDOS.



ESCREVA A INICIAL



















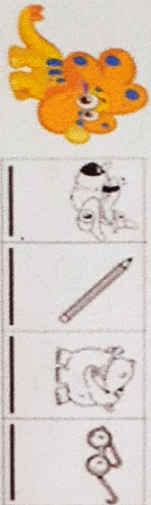
LÍNGUA PORTUGUESA

PARA DESCOBRIR SE VOCÊ ACERTOU AS RESPOSTAS DAS ADIVINHAS, ESCREVA A LETRA INICIAL DE CADA DESENHO ABAIXO.

O QUE É, O QUE É? CORRE EM VOLTA DO MATO INTEIRO SEM SE MEXER?



O QUE É, O QUE É? TEM CABEÇA, TEM DENTE, TEM BARBA, NÃO É BICHO E NÃO É GENTE?



O QUE É, O QUE É? CAI EM PÉ E CORRE DEITADO?



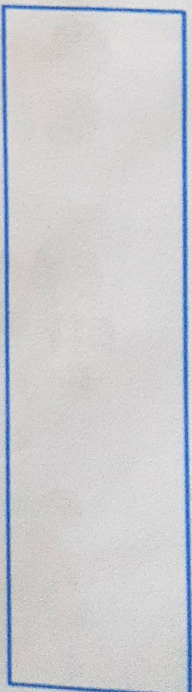
FONTE: SITE ATIVIDADES PARA EDUCADORES

O QUE É, O QUE É? PODE PASSAR DIANTE DO SOL SEM FAZER SOMBRA?



1 DÚZIA REPRESENTA 12 UNIDADES

- DESENHE ABAIXO 1 DÚZIA DE ELEMENTOS.



- CIRCULE DE DOIS OS GORROS DO SACI FORMANDO CONJUNTOS.

- DEPOIS LIGUE DISTRIBUINDO IGUALMENTE OS CONJUNTOS ENTRE OS SACIS.



QUANTOS GORROS?

QUANTOS SACIS?

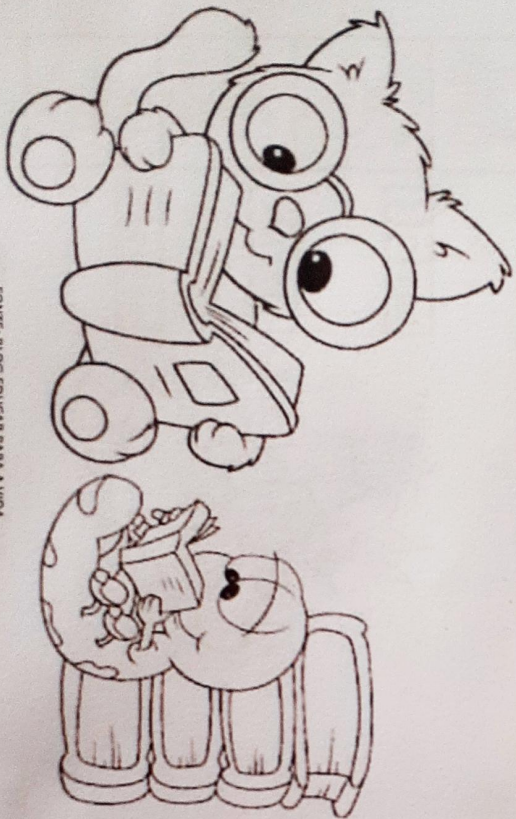
VOCÊ DIVIDIU IGUALMENTE 12 GORROS ENTRE 2 SACIS.

QUANTOS GORROS GANHOU CADA SACI?

MATEMÁTICA

RESOLVA AS SUBTRAÇÕES:

$4 - 3 =$	$8 - 7 =$	$5 - 5 =$
$9 - 4 =$	$7 - 3 =$	$6 - 4 =$
$5 - 2 =$	$3 - 1 =$	$7 - 2 =$
$6 - 1 =$	$9 - 6 =$	$8 - 2 =$



FONTE: BLOG EDUCAR PARA A VIDA

GEGRAFIA

CIRQUE AS IMAGENS QUE REPRESENTEM ATITUDES DE BOA CONVIVÊNCIA.



MATEMÁTICA

- COMPLETE.

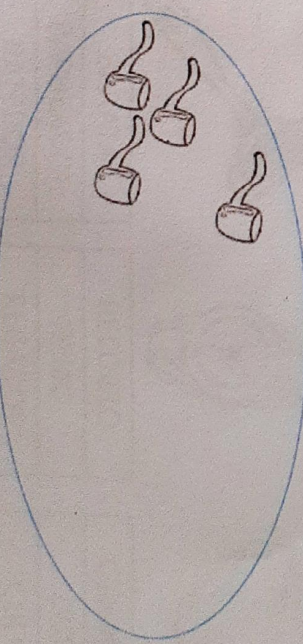
A) UMA DEZENA REPRESENTA → UNIDADES

B) UMA DÚZIA REPRESENTA → UNIDADES

- CIRCULE COM LÁPIS DE COR AZUL OS CONJUNTOS QUE TEM 1 DÚZIA DE ELEMENTOS E DE AMARELO OS CONJUNTOS COM 1 DEZENA.



- AGORA COMPLETE O CONJUNTO ATÉ FORMAR UMA DÚZIA.



PINTE AS VOGAIS DAS PALAVRAS.

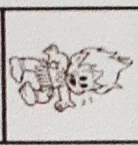
M U L L A - S E M - C A B E Ç A



L O B I S O M E M



C U R U P I R A



B O I T A T Á



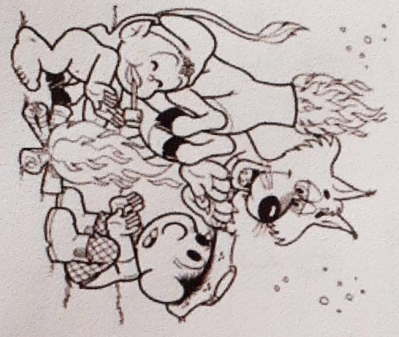
B O T O



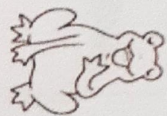
S A C I



I A R A



TREINANDO ADIÇÃO



$$\begin{array}{r} 4 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 6 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$$



FONTE: SITE SÓ CONTINHAS

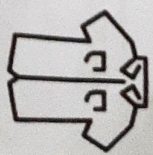
PINTE A PALAVRA CORRETA.



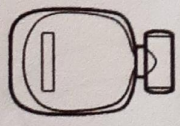
SALADA
SAPO
SAPATO



CARTA
CARTEIRA
CARRETA



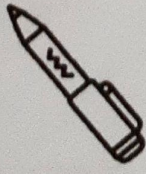
CAMISA
CAMELO
CABIDE



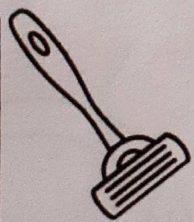
PERFUME
PARAFUSO
PESCOÇO



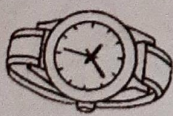
BOLO
BOCA
BONÉ



CABEÇA
CANETA
CANALETA



BARATA
BARBEADOR
BATEDOR



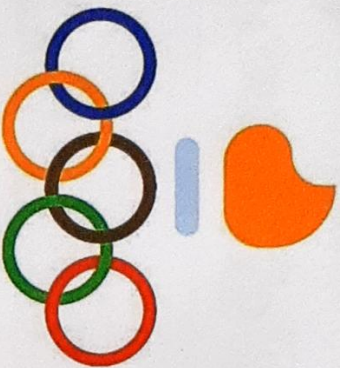
RELÓGIO
REMO
REGADOR



CURUPIRA
CUIA
CUECA

ISRAELA KOTONA

JOGOS OLÍMPICOS DA ERA MODERNA



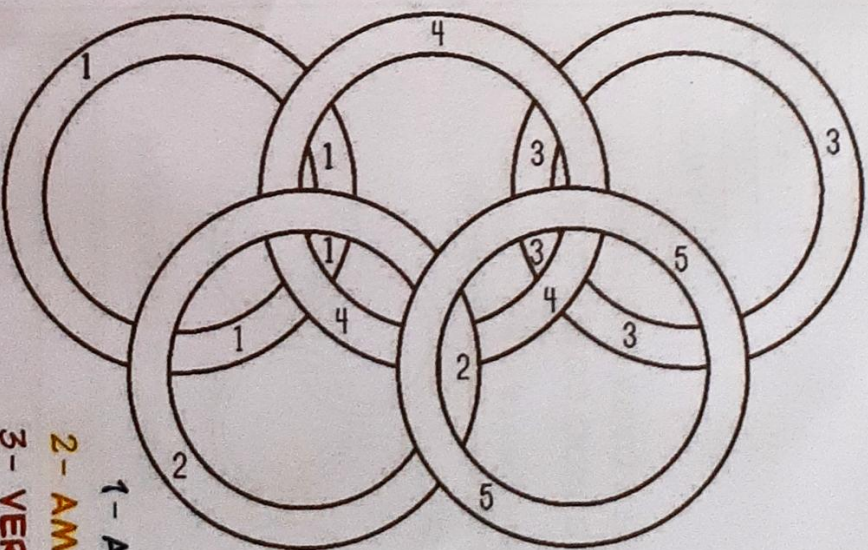
NO ANO 1896, OS JOGOS OLÍMPICOS SÃO RETOMADOS EM ATENAS, POR INICIATIVA DO FRANCÊS PIERRE DE FREDY, CONHECIDO COM O BARÃO DE COUBERTIN. NESTA PRIMEIRA OLIMPIADA DA ERA MODERNA, PARTICIPAM 285 ATLETAS DE 13 PAÍSES, DISPUTANDO PROVAS DE ATLETISMO, ESGRIMA, LUTA LIVRE, GINÁSTICA, HALTEROFILISMO, CICLISMO, NATAÇÃO E TÊNIS. OS VENCEDORES DAS PROVAS FORAM PREMIADOS COM MEDALHAS DE OURO E UM RAMO DE OLIVEIRA.

NOME: _____

DATA: / /



PINTE OS ANEIS OLÍMPICOS SEGUINDO A LEGENDA:



1 - AZUL

2 - AMARELO

3 - VERMELHO

4 - PRETO

5 - VERDE



LINGUA PORTUGUESA

ENIGMA

ESCOLHA A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA PARA DECODIFICAR AS PALAVRAS SEQUE TRS







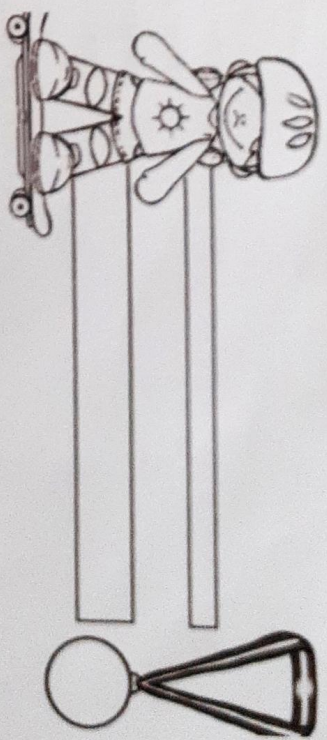




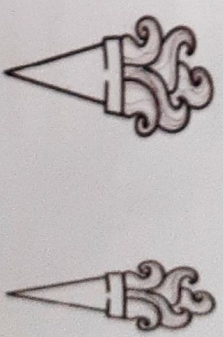
FONTE: BLOG MATERIAIS PEDAGOGICOS

MATEMÁTICA

LEVE A ATLETA ATÉ A MEDALHA FELO CAMINHO MAIS ESTREITO E PINTE DE VERMELHO O CAMINHO MAIS LARGO.



CIRCULE DE AZUL A TOCHA MAIS GROSSA E DE AMARELO A MAIS FINA.



FAÇA UM X NO GINASTA QUE ESTÁ EM OMA DO APARELHO CAVALO COM ALÇAS E CIRCULE O ATLETA QUE ESTÁ EMBRIDO.



FONTE: BLOG MATERIAIS PEDAGOGICOS

2. DE ACORDO COM A LEGENDA AO LADO, IDENTIFIQUE EM QUE PARTE DO DIA VOCÊ REALIZA CADA UMA DAS ATIVIDADES A SEGUIR?



M	DE MANHÃ
T	À TARDE
N	À NOITE

ASSISTO À TELEVISÃO.

TOMO CAFÉ.

TOMO BANHO.

ALMOÇO.

ESTUDO.

BRINCO.

DURMO.

ACORDO.



1º - MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA.

A-) QUANTOS DIAS TEM A SEMANA?

- () 6 DIAS
- () 7 DIAS
- () 8 DIAS

B-) QUANTOS MESES TEM O ANO?

- () 12 MESES
- () 13 MESES
- () 14 MESES

C-) NA PARTE DA MANHÃ EU:

- () ACORDO E ESCOVO OS MEU DENTES.
- () BRINCO COM OS MEUS BRINQUEDOS.
- () JANTO COM MINHA FAMÍLIA.

D-) NA PARTE DA TARDE EU:

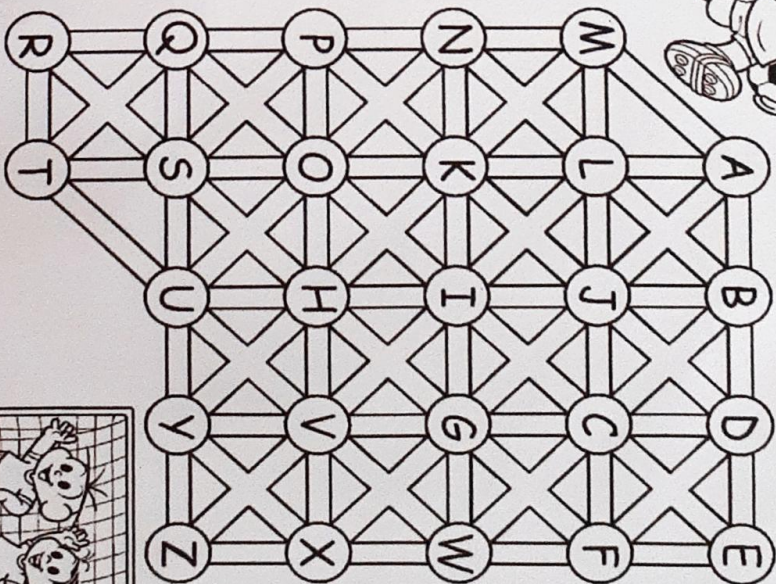
- () ACORDO E ESCOVO OS MEU DENTES.
- () BRINCO COM OS MEUS BRINQUEDOS.
- () JANTO COM MINHA FAMÍLIA.

E-) NA PARTE DA NOITE EU:

- () ACORDO E ESCOVO OS MEU DENTES.
- () BRINCO COM OS MEUS BRINQUEDOS.
- () JANTO COM MINHA FAMÍLIA.

LÍNGUA PORTUGUESA

O CASÇÃO VAI JOGAR FUTEBOL COM SUA TURMA NO CAMPINHO. VAMOS AJUDÁ-LO A ENCONTRAR SEUS AMIGOS SEGUINDO A TRILHA DO ALFABETO



MIRAITOWA E SOMEITY



MIRAITOWA É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO.

SOMEITY É A MASCOTE OFICIAL DOS JOGOS PARALÍMPICOS DE VERÃO;

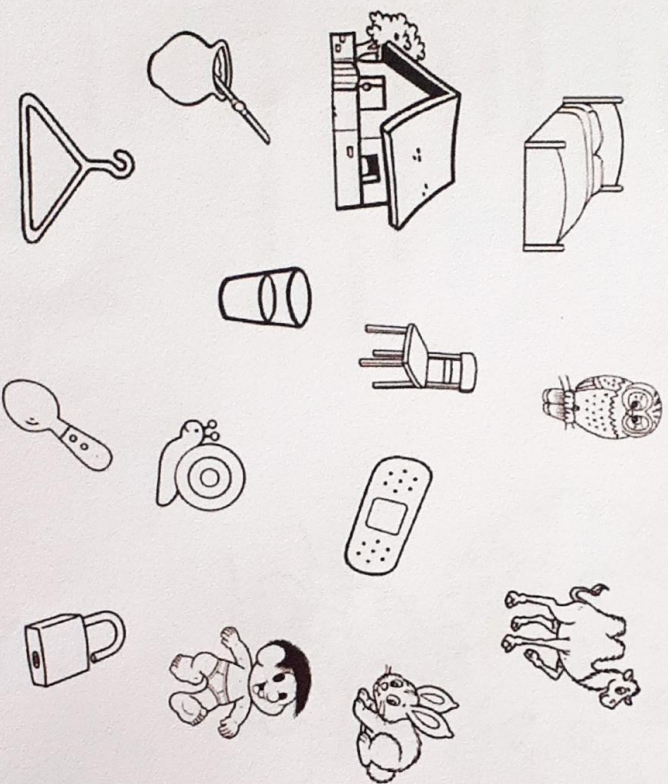
MIRAITOWA É NOMEADO DAS PALAVRAS JAPONESAS "FUTURO" E "ETERNIDADE" E SOMEITY É NOMEADO DE SOMEYOSHINO, UM TIPO DE FLOR. O NOME DE SOMEITY TAMBÉM FAZ REFERÊNCIA À FRASE EM INGLÊS "TÃO PODEROSO".



CANOAGEM



VAMOS CIRCULAR AS FIGURAS QUE INICIAM
COM A MESMA SÍLABA DA PALAVRA CANOAGEM.

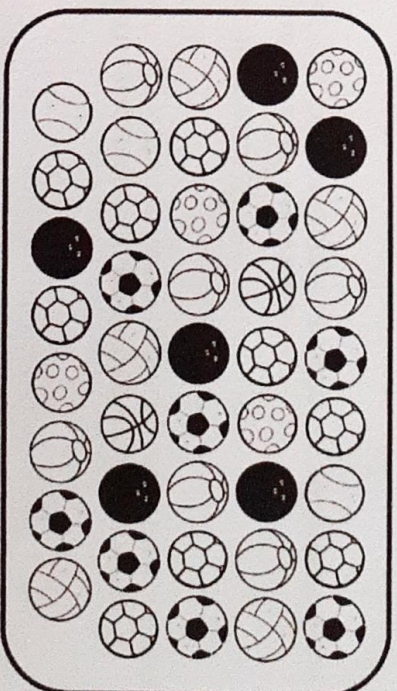


HANDEBOL

"SALTAR E FAZER GOL... COM A MÃO."



VAMOS CONTAR AS BOLAS!



MARQUE UM X NO QUE É PERMITIDO FAZER NOS LUGARES.

HISTÓRIA

ASSISTA O VÍDEO BETINA E AS PROFISSÕES NA PLATAFORMA YOUTUBE E RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO:

A-) EM CASA PODEMOS:

-) GRITAR
-) COMER
-) BRINCAR
-) DORMIR

B-) NO HOSPITAL PODEMOS:

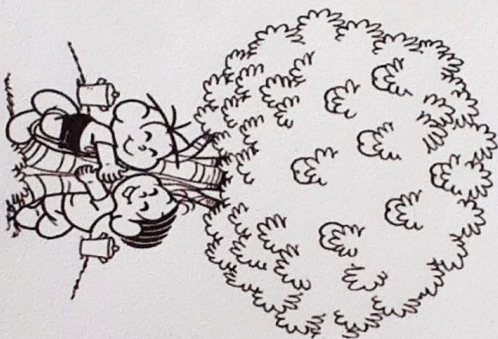
-) GRITAR
-) COMER
-) BRINCAR
-) DORMIR

C-) NO PARQUE PODEMOS:

-) BRINCAR
-) CORRER
-) JOGAR LIXO NO CHÃO
-) PASSEAR COM O CACHORRO

D-) NA ESCOLA PODEMOS:

-) GRITAR
-) ESTUDAR
-) BRINCAR
-) DORMIR



1º- O QUE VOCÊ ACHOU DO VÍDEO?

-) GOSTEI
-) NÃO GOSTEI

2º- QUAL A PROFISSÃO BETINA ESCOLHEU EXERCER QUANDO CRESCER?

-) MÉDICA
-) PROFESSORA
-) VETERINÁRIA

3º- VOCÊ ACHA A PROFISSÃO QUE BETINA ESCOLHEU IMPORTANTE? MANDE UM ÁUDIO NO GRUPO ME FALANDO A SUA RESPOSTA.

VOU ADORAR OUVIR!!!

4º- COMO VOCÊ ASSISTIU NO VÍDEO AS MULHERES PODEM EXERCER MUITAS PROFISSÕES. NO ESPAÇO ABAIXO DESENHE A PROFISSÃO EXERCIDA PELA SUA MÃE.

5ª- ESCREVA O NOME DAS PROFISSÕES EXERCIDAS PELAS MULHERES ABAIXO.
EM CASO DE DÚVIDAS, CONSULTE O BANCO DE PALAVRAS.











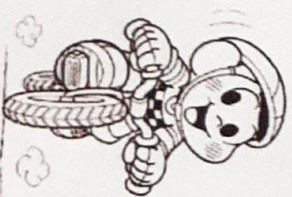




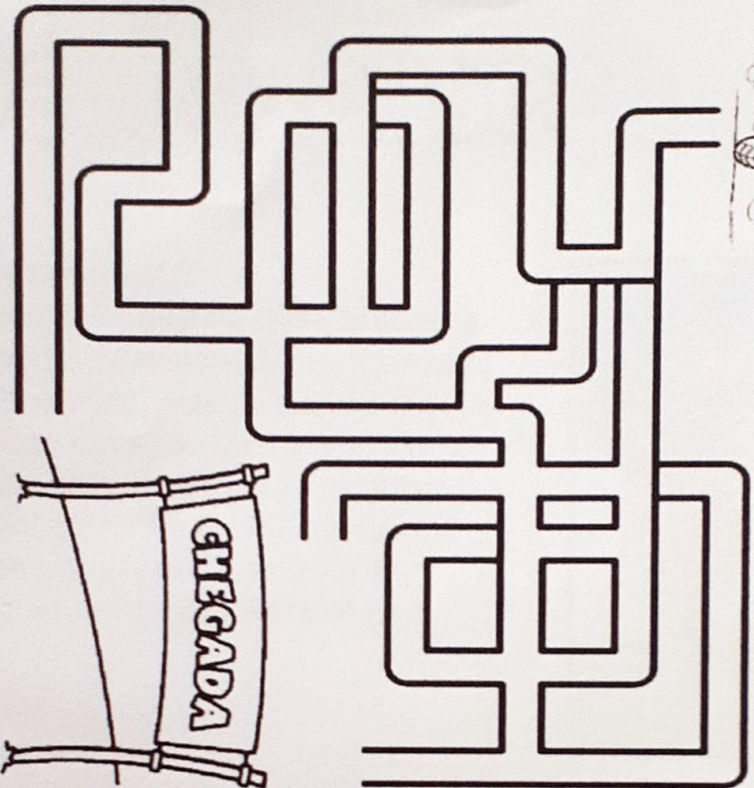
BANCO DE PALAVRAS
PROFESSORA
COSTUREIRA
MÉDICA
COZINHEIRA
POLICIAL
PINTORA
AGRICULTORA

CICLISMO

"PEDALAR MUITO... USANDO UM CAPACETE SUPERDIFERENTE!"



VAMOS AJUDAR O CASÇÃO A
CHEGAR ATÉ O FINAL DA PROVA!

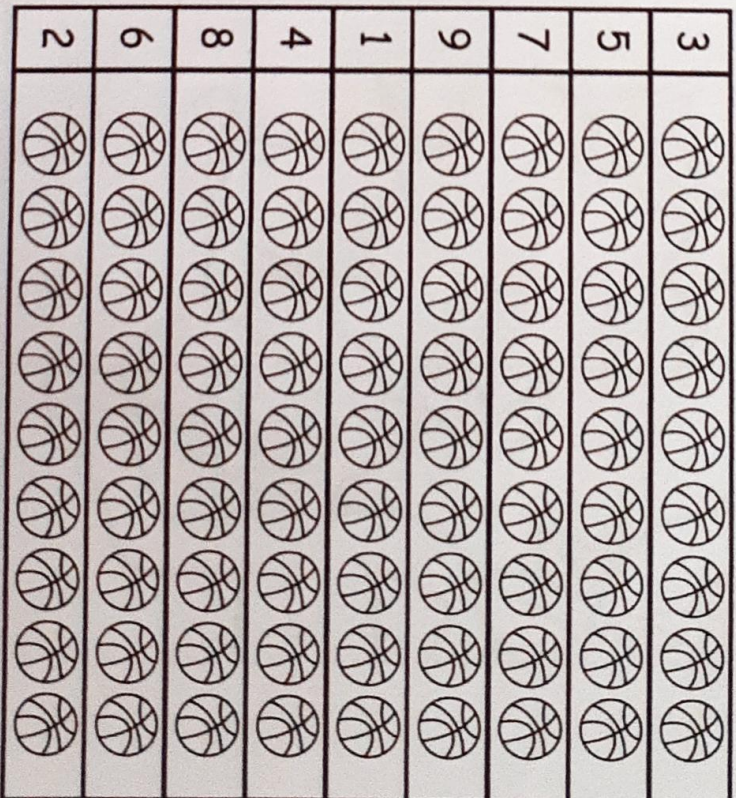


BASQUETE

"COM PRECISÃO, COLOCAR A BOLA NA CESTA."



VAMOS PINTAR AS BOLAS!



quebra-cabeça



www.smartkids.com.br

Instruções:

Monte os quebra-cabeças com os personagens do folclore brasileiro! Para brincar com o quebra-cabeça, você deve pintar o desenho, colar em uma cartolina e recortar nas linhas tracejadas. Pronto! Você já tem as peças do seu jogo de quebra-cabeças! Boa diversão!

