



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.



E.M. Prefeito Seme Issa

Aluno(a): _____ Ano/ Série: Fasel A

Professor (a): Iris

Telefone: _____

13^a APOSTILA

4^o Bimestre



- ✚ **ATIVIDADES REFERENTES AOS DIAS: 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29/10 e 03, 04 e 05/11. (13 dias).**
- ✚ **Está apostila deverá ser devolvida para a correção no dia 08/11/2021(segunda-feira).**

Data 18 de outubro (segunda-feira)

Nome _____



Pinte as imagens da letra V: VASO, VELA, VIOLÃO, VENTILADOR, VULCÃO, VIOLÃO, VACA, VASSOURA.



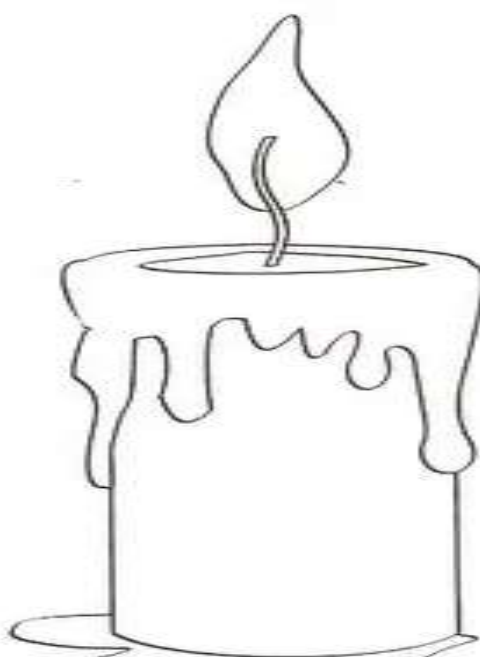
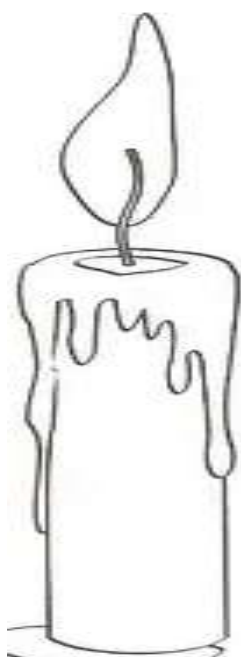
Ligue os desenhos que iniciam com a letra V.

Data 18 de outubro

Nome _____



Pinte o violão maior



PINTE A VELA MAIS **GROSSA**.

Data 19 de outubro (terça-feira)

Nome _____



APITO



ESCORPIÃO



IGLU

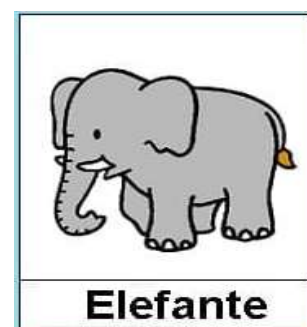


ÔNIBUS



URSO

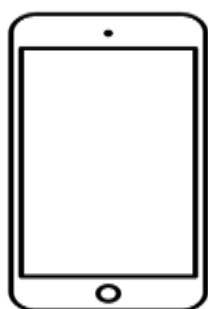
Ligue os desenhos que tem os sons iniciais iguais.



Data 19 de outubro

Nome _____

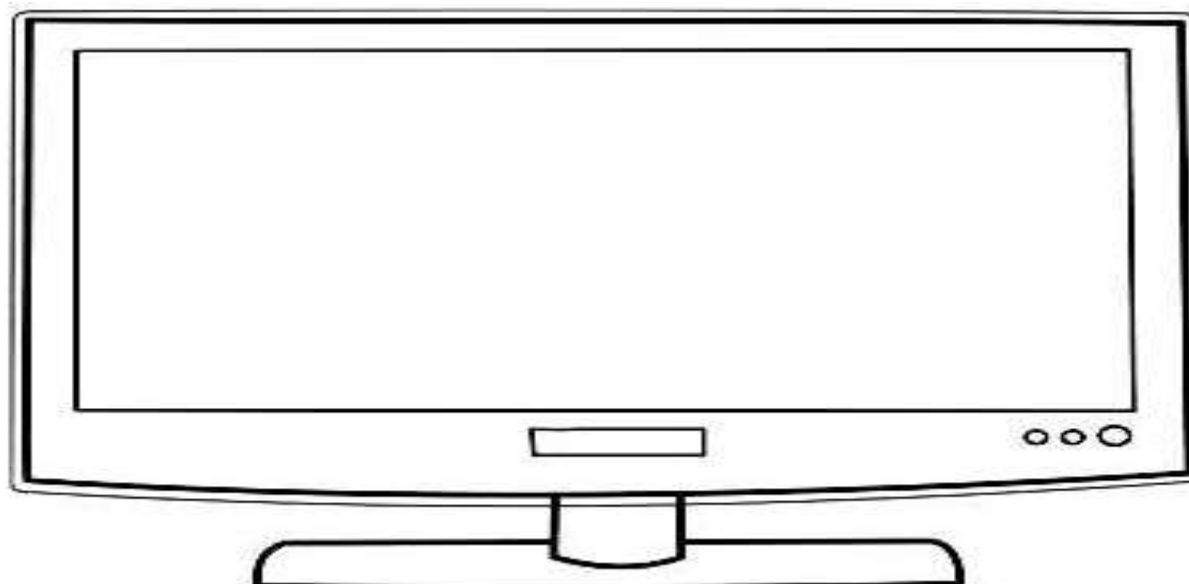
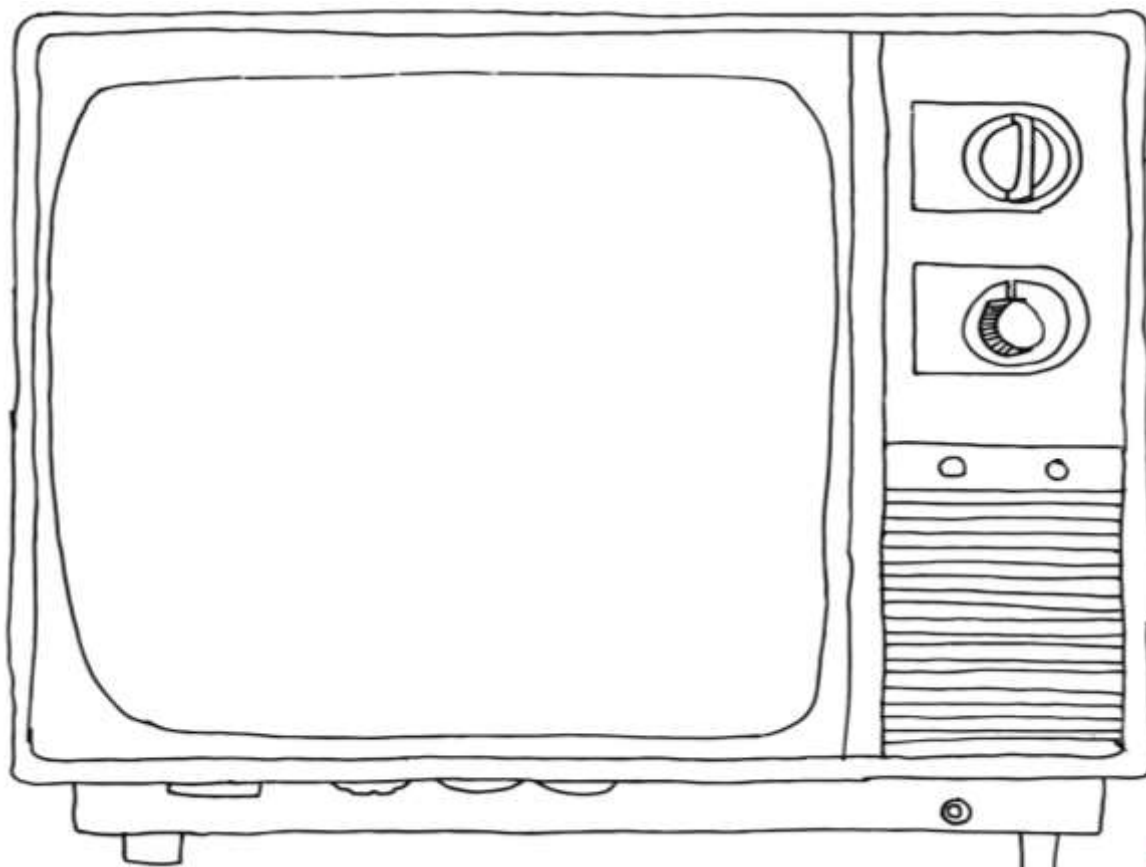
LIGUE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO ÀS FIGURAS QUE MOSTRAM ONDE ESTÃO SENDO USADAS.



Data 20 de outubro (quarta-feira)

Nome _____

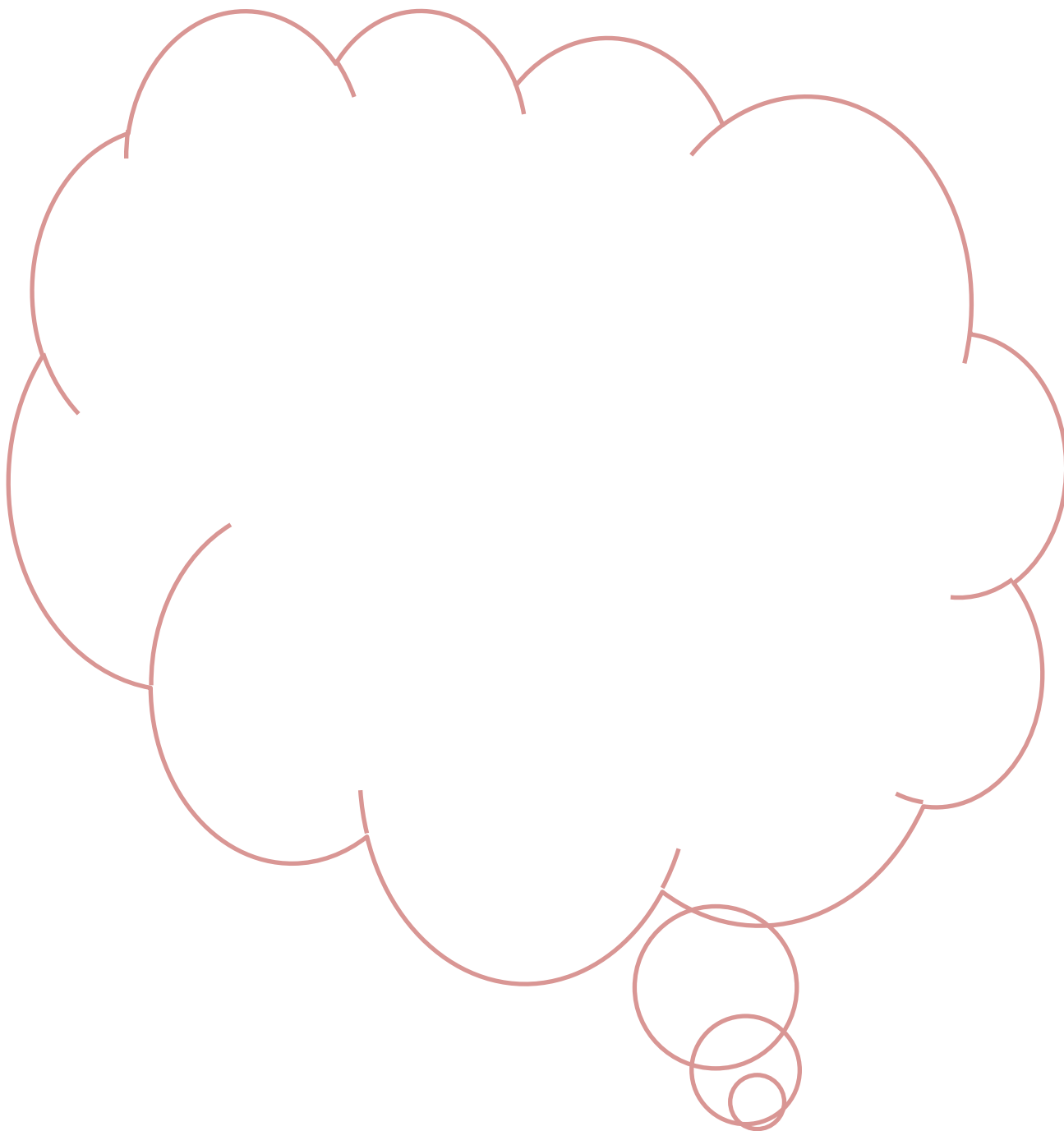
Novas tecnologias levaram a fabricação de novos aparelhos de televisores. Do seu jeito, faça um desenho do que você gosta de assistir, na **televisão mais antiga.**



Data 20 de outubro

Nome _____

Com ajuda, recorte e cole na nuvem as imagens das tecnologias modernas que a professora enviou:





Data 21 de outubro (quinta-feira)

Nome _____

Com ajuda, recorte e cole na nuvem as imagens das tecnologias antigas que a professora enviou:



Data 21 de outubro

Nome _____

construindo o pião.

Material: tampinha e um palito.



Peça ajuda ao adulto para furar a tampinha. Faça um furo bem no meio da tampinha usando um prego.



(Peça ajuda ao adulto para furar a tampinha).

Passa o palito no furinho. Na hora de furar a tampinha, observe se o material usado para fazer o furo é da mesma espessura do palito, para que ao passar o palito pelo furo da tampa, ele se ajusta ao furinho.

Feito isso, é colocar o pião para rodar.

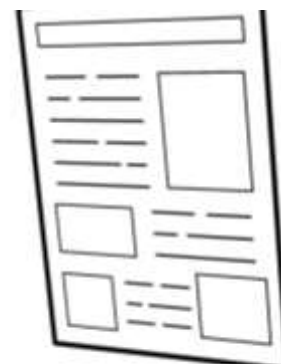
Observação: a tampinha de vidro de detergente já vem pronta para rodar. Só precisa tirar de uma embalagem vazia e espetar um pedacinho de palito.

Registre essa atividade com vídeo ou desenho.



REVISTA

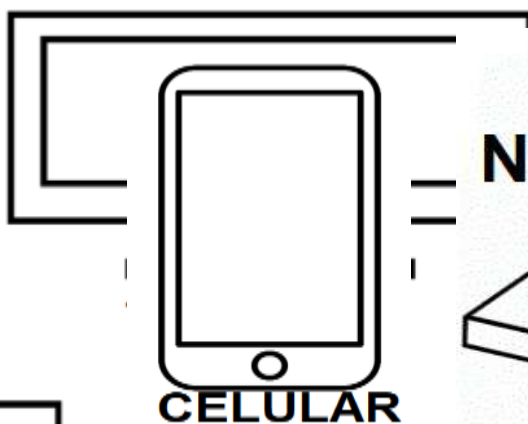
1 Pinte os meios de comunicação que podemos ver desenhos e letras:



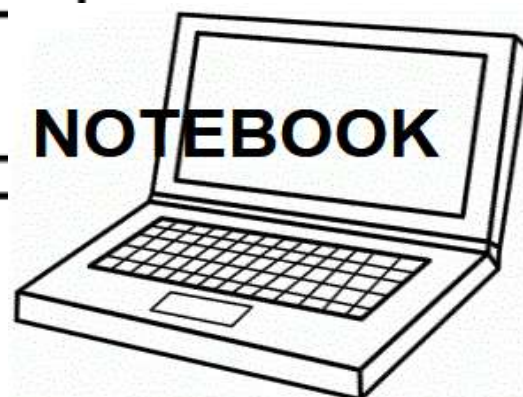
JORNAL

Data 22 de outubro (sexta-feira)

2 Pinte os meios de

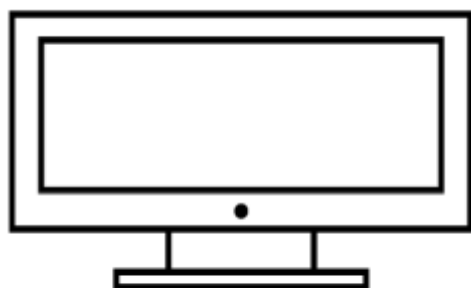


CELULAR



NOTEBOOK

comunicação que você mais usa:



TELEVISÃO

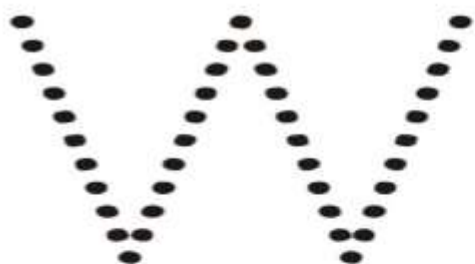
3 Pinte os meios de comunicação que transmite músicas:



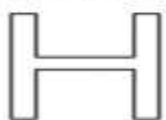
RÁDIO

Data 25 de outubro (segunda-feira)

Nome _____



➔ ENCONTRE A LETRA INICIAL DA PALAVRA WILSON E PINTE DE AMARELO.



Idéia: Criciúva-Gi Barbosa

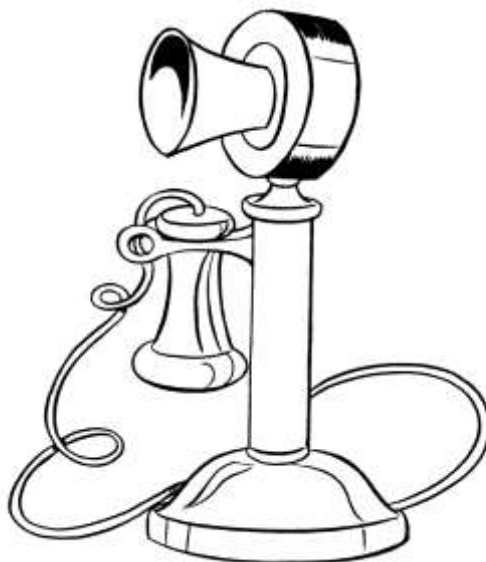


Pinte as letras W.

Data 25 de outubro

Nome _____

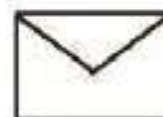
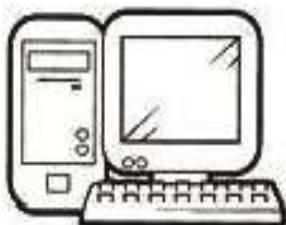
Essas imagens são de telefones antigos e modernos. Circule aqueles que você já viu.



Data 26 de outubro (quarta-feira)

Nome _____

Escreva a primeira letra de cada imagem, nos quadrinhos: COMPUTADOR,



TELEFONE, JORNAL, RÁDIO, REVISTA, CARTA, TELEVISÃO, VITROLA,
CELULAR.

Data 27 de outubro (quinta-feira)

Nome _____

Pinte as decorações de uma festa a fantasia.

Data 28 de outubro de (quinta-feira)



Nome _____

Pinte uma lata ou mais latas com tinta branca. Desenhe o rostinho ou cole papel para fazê-lo. Prenda tiras compridas de papel crepom ou qualquer outro papel na borda da lata e prenda um cordão. Pendure as latas em árvores ou nas janelas da sala (como na imagem).

Deixe as crianças observarem o fantasma “se movimentar”. Converse com as crianças sobre o fantasma, se elas têm medo e o quê podem fazer para enfrentar esse medo. Deixe que contem e troquem experiências. Reforce que esse de lata é o fantasma camarada e deixe as crianças brincarem com ele, balançando e o fazendo voar. Após, observem o fantasma se movimentar “sozinho” e pergunte se as crianças sabem o quê está empurrando o fantasma, ajude-as a concluir que é o vento. Pergunte que outros momentos percebemos o vento (ao ver as árvores balançando, quando sentimos passar por nós, bagunçam os cabelos...). E o quê seria o vento (o ar em movimento). Pode-se brincar com as crianças de assoprarem objetos leves ou abanar com leques para produzirem o vento.



Descreva como
atividade:

foi realizada essa

Data 29 de outubro (sexta-feira)

Nome _____

FAÇA A LEITURA PARA A CRIANÇA.

QUE SUJEIRA!

NA IMAGEM ABAIXO, ENCONTRE E **RISQUE OS RATOS**
CASA DE BRUXA TEM RATO,
SAPO, MORCEGO E CORUJA.
PRA QUE É QUE SERVE A VASSOURA
SE A CASA DELA É TÃO SUJA?

PEDRO BANDEIRA



Data 29 de outubro (sexta-feira)

Nome _____

Jogo da memória.



Data 3 de novembro (quarta-feira)

Nome _____

Leia para a criança.

Rapunzel

Era uma vez um casal que morava em uma casa modesta, junto a um palácio. Perto do palácio, havia um maravilhoso pomar, cercado por um muro muito alto. Dentro dele, havia um pomar de maçãs.

Certo dia, a esposa pediu ao marido que lhe trouxesse uma das maçãs do pomar. Mesmo com receio, pois sabia que a dona do castelo era uma feiticeira, resolveu atender o pedido da esposa. Foi à noite até o jardim e escolheu uma maçã. Bem nesse momento, apareceu a feiticeira do castelo:

– Ah! Estás roubando uma maçã do meu pomar? Vou castigá-lo!

– Por favor, não me castigue!

– Está bem – a feiticeira pensou melhor e continuou – como você é pobre e não pode me dar riquezas, me prometa seu primeiro filho em troca da maçã.

Como o homem era casado há muito tempo e não tinha filhos, aceitou a proposta da bruxa.

Meses depois, sua esposa ficou grávida e deu à luz uma filhinha linda, de nome Rapunzel. Mesmo muito tristes, cumpriram a promessa e entregaram a menina à feiticeira.

Os anos se passaram e Rapunzel vivia em uma torre do castelo. Tinha os cabelos muito compridos, pois nunca tinham sido cortados. Então, a feiticeira fez deles uma longa trança e, por elas, subia e descia da alta torre.

Certo dia, um príncipe passava por ali e percebeu Rapunzel à janela. Falou-lhe, sem perceber a bruxa por perto. Feliz com a nova companhia, Rapunzel lhe jogou as tranças e ele subiu à torre. Falou para a menina sobre todas as maravilhas do mundo e ela quis que ele retornasse.

Ao descer pelas tranças, a malvada bruxa pegou uma tesoura e cortou as tranças de Rapunzel. O príncipe caiu da enorme altura e foi parar desmaiado em cima de plantas espinhentas.

Rapunzel implorou à bruxa que a deixasse socorrer o príncipe, que estava muito ferido. A feiticeira negou seus pedidos.

Mais tarde, ao acordar, o príncipe começou a andar sem rumo, pois as plantas haviam ferido seus olhos, e então desapareceu.

Desde aquele dia, a moça só pensava em sair dali, mas fingia que nada acontecia, para que a feiticeira não desconfiasse. Todos os dias,

Rapunzel media o tamanho dos cabelos e, quando chegou o tempo em que as tranças atingiram o mesmo comprimento de antes, ela prendeu as tranças às barras da janela e desceu. Lá embaixo, cortou seu cabelo.

Rapunzel começou a caminhar pelo mundo em busca de seu príncipe. Achou-o num deserto, cansado de andar. A menina chorou de felicidade e suas lágrimas foram caindo nos olhos do príncipe. Com isso, o rapaz voltou a enxergar, se casaram e foram felizes.

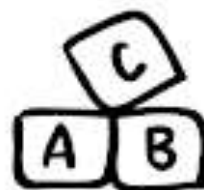
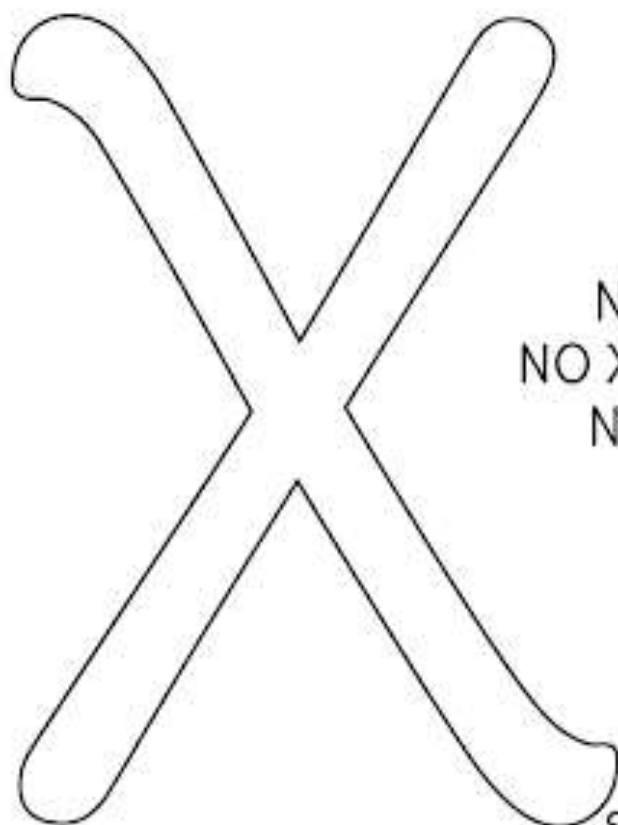
Texto adaptado.

PINTE A FAMÍLIA DA RAPUNZEL.

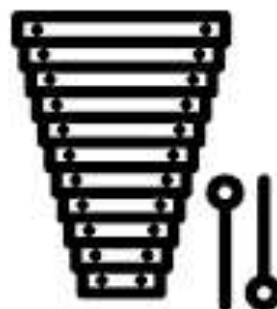


4 de novembro (quinta-feira)

1_DESENHE A LETRA X, DENTRO DAS XÍCARAS.



ESTÁ NA XÍCARA
NO XALE E NO XAXIM
NO XAROPE, NO XILOFONE
NO XERIFE E NO XIXI.



XILOFONE

2- MOSTRE QUE VOCÊ APRENDEU:



4 de novembro (quarta-feira)

Nome _____

LIGUE OS PERSONAGENS DE ACORDO COM A HISTÓRIA.

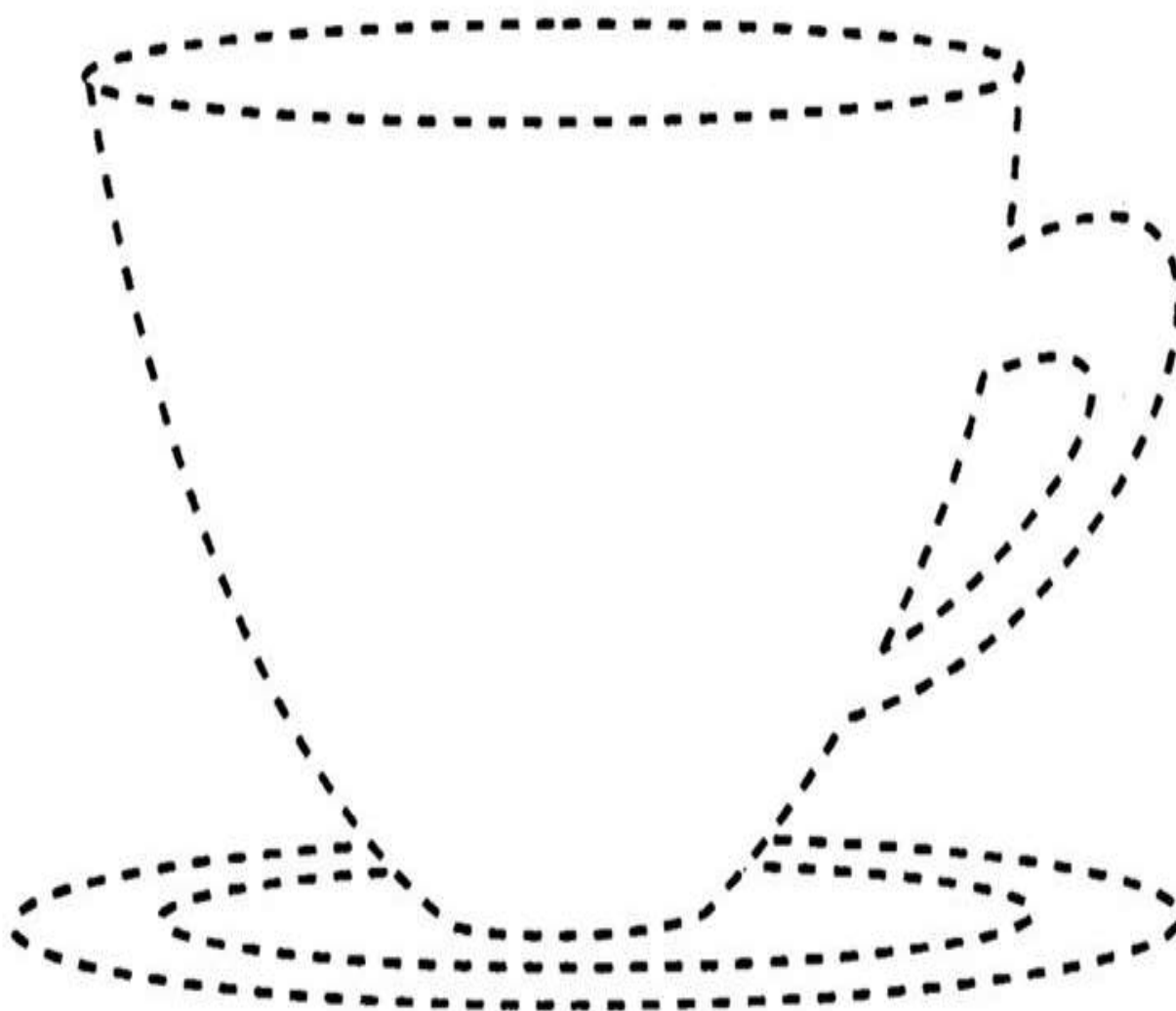


Quem Conta um Conto ...
Chapeuzinho Vermelho

Data 5 de novembro (sexta-feira)

COMPLETE OS QUADRINHOS COM A PALAVRA XÍCARA, CONTORNE O PONTILHADO E RECORTE E COLE RÓTULOS QUE INICIAM COM A IMAGEM QUE VOCÊ PONTILHOU.

X	Í	C	A	R	A





Data 5 de novembro (sexta-feira)

Nome _____

Corrida do fantasma:

Utilize os copos da atividade anterior para propor uma corrida de fantasmas. Coloque um copo ao lado do outro no chão ou sobre a mesa, e uma criança por copo. A criança deve assoprar o seu copo fazendo o fantasma andar para frente, e assim ganha quem conseguir fazer seu fantasma chegar primeiro ao fim do caminho. Volte a falar sobre a força do ar e vento.



Descreva ou faça um desenho de como foi realizada essa atividade.

RECORTE, SEPRE E COLE AS IMAGENS DAS TECNOLOGIAS MODERNAS E ANTIGAS NAS ATIVIDADES DO DIA 20/10 E 21/10.



PESQUISA DE IMAGENS.

<https://educacrianca.com.br/atividades-ludicas-halloween/>

<https://www.ideiacriativa.org/2016/10/jogo-da-memoria-fantasias-halloween.html>

<https://atividadesprofessores.com.br/desenhos-de-halloween/>

<https://br.images.search.yahoo.com/search/images>

www.educaçãotransformação.com.br

www.pinterest.com.br

www.smartkids.com.br

www.misturadealegria.blogspot.com.br