



NOME DO ALUNO (A): _____

LÍNGUA PORTUGUESA

Conteúdos: ALFABETO, VOGAIS, PARLENDAS, MÚSICA, SEPARAÇÃO SILÁBICA

1- ESCREVA O SEU NOME COMPLETO:

2 - COPIE OS ALFABETOS E PINTÉ AS VOGAIS:

A a – B b – C c – D d – E e – F f – G g – H h – I i – J j – K k – L l – M m

N n – O o – P p – Q q – R r – S s – T t – U u – V v – W w – X x – Y y – Z z

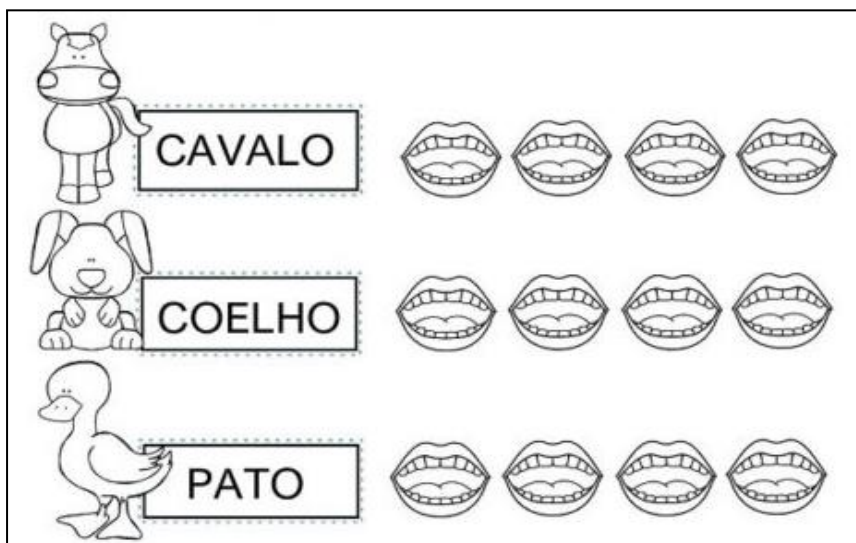
3 – LEIA :



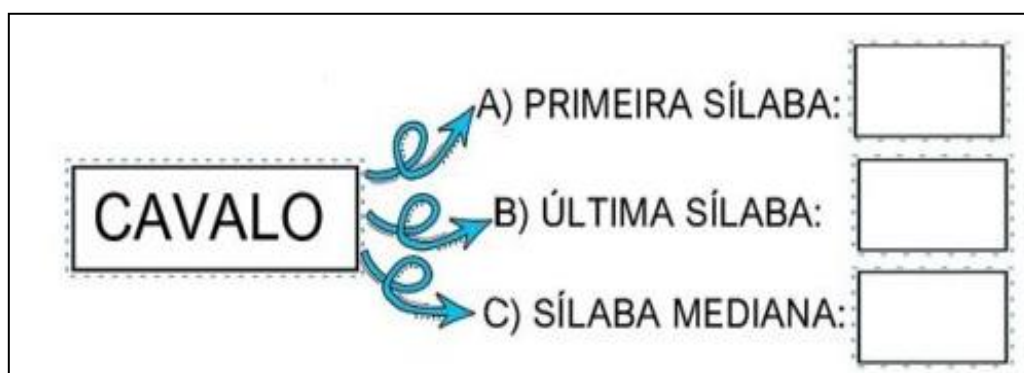
➤ QUAIS NOMES DE ANIMAIS APARECEM NO TEXTO?



4 - OBSERVE E PINTE QUANTAS VEZES VOCÊ ABRIU A BOCA PARA FALAR CADA PALAVRA:

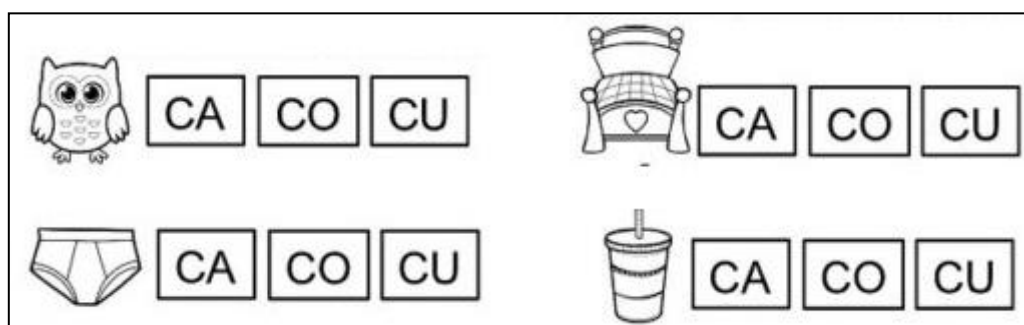


5 – COMPLETE:



MEDIANA É A DO MEIO

6 – PINTE A SÍLABA INICIAL:



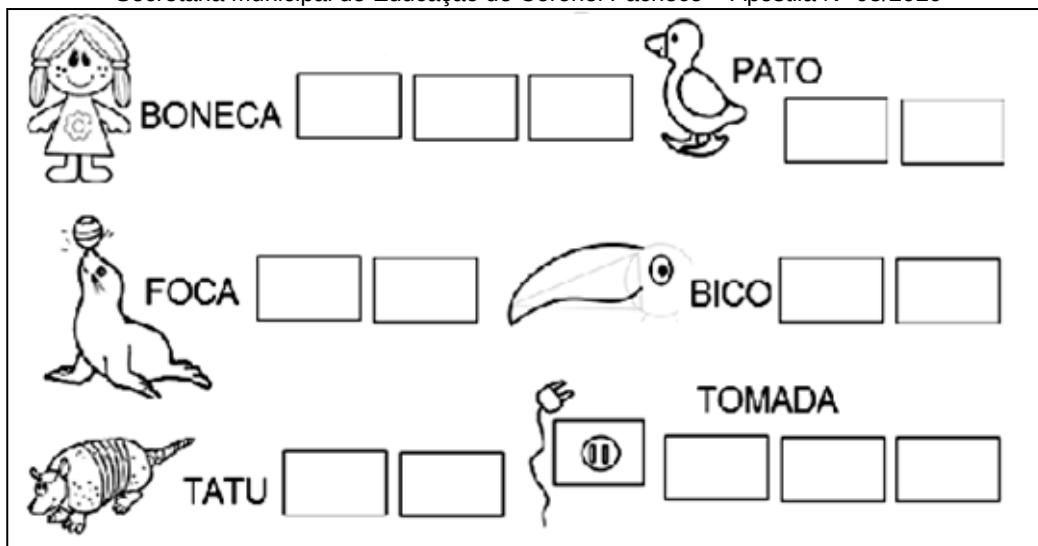


7- ESCREVA A SÍLABA QUE ESTÁ FALTANDO:

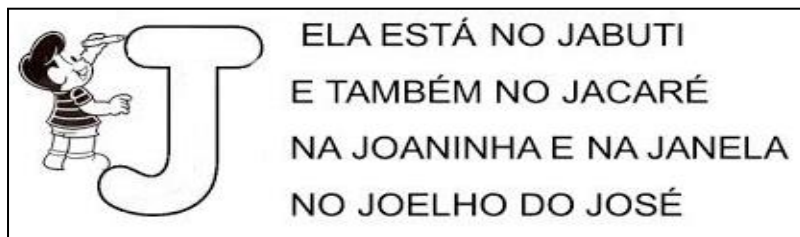
	SA PA		TU CA
	BO		BO
	ES CO		ES CA
	A PI		PON TA DOR
	BO		LA
	BA NA		VA LO
	ES PA		NE LA
	BO		CA
	A RA		NE TA
	BI DE		

8 – ESCREVA CADA SÍLABA EM UM QUADRINHO:

	COCO		CACO
	FADA		BOLA
	SOFÁ		BALÃO



9 – LEIA E CIRCULE AS PALAVRAS COM J:



JA – JE – JI – JO – JU – JÃO

10 - ESCREVA A SÍLABA QUE FALTA E COPIE A PALAVRA FORMADA AO LADO:

		NE	LA	_____
	CO	RU		_____
		GO		_____
	PI		MA	_____
		PE		_____
		GUE		_____
	CA			_____
		BU	TI	_____



11 – VAMOS CANTAR?

NÃO ATIRE O PAU NO GATO - TO

PORQUE ISSO - SSO

NÃO SE FAZ - FAZ - FAZ

O GATINHO - NHO

É NOSSO AMIGO - GO

NÃO DEVEMOS MALTRATAR OS ANIMAIS

JAMAIS!

GATO

GA – GE – GI – GO – GU – GÃO

TA – TE – TI – TO – TU – TÃO

12 - AGORA COMPLETE A MÚSICA COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO:

GATINHO PAU GATO AMIGO

NÃO ATIRE O NO - TO

PORQUE ISSO - SSO

NÃO SE FAZ - FAZ - FAZ

O - NHOÉ NOSSO - GO

NÃO DEVEMOS MALTRATAR OS ANIMAIS

JAMAIS!

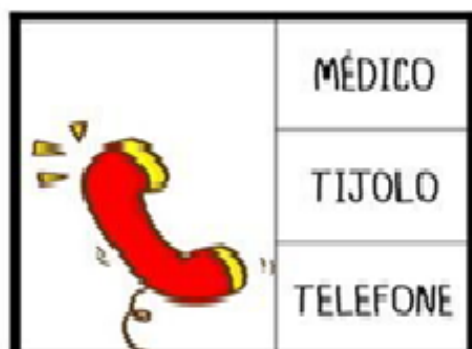
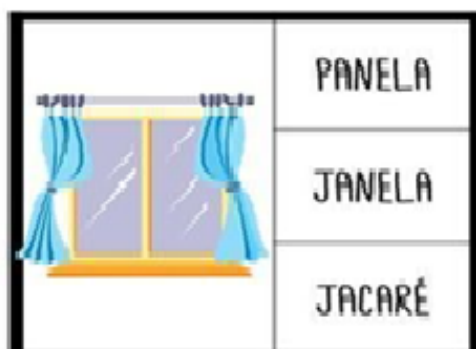
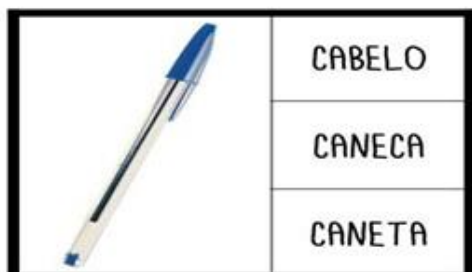
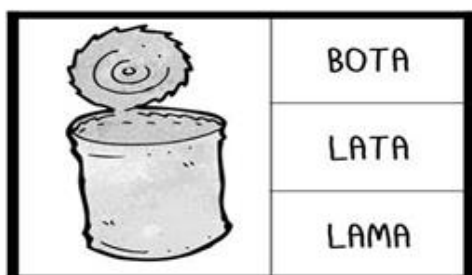
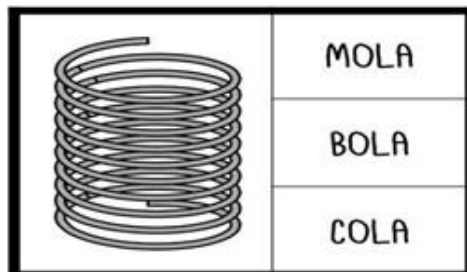
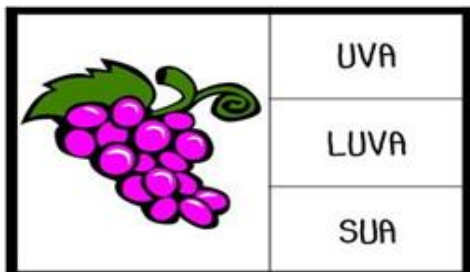
13 – LIGUE:

GA	•	•	
GE	•	•	
GI	•	•	
GO	•	•	
GU	•	•	

JA	•	•	
JE	•	•	
JI	•	•	
JO	•	•	
JU	•	•	

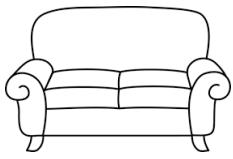
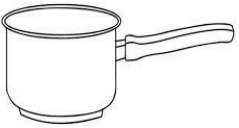


14 - OBSERVE AS GRAVURAS, PRONUNCIE O NOME DELAS EM VOZ ALTA, COLORA A PALAVRA CORRESPONDENTE E COPIE:





15 – ESCREVA O NOME DAS GRAVURAS:

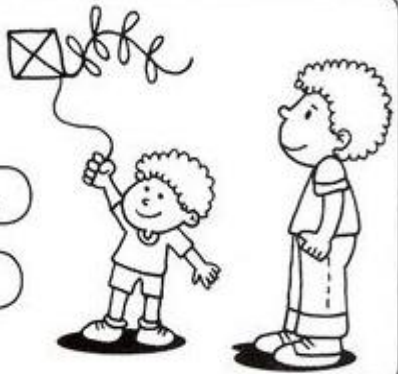
 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____

16 - TENTE LER A FRASE E PINTE A QUE COMBINA MELHOR COM A CENA:

PAPAI VÊ A PIPA VOAR.

A PIPA DA DIANA RASGOU-SE.

A PIPA DE PEPEU NÃO VOA.





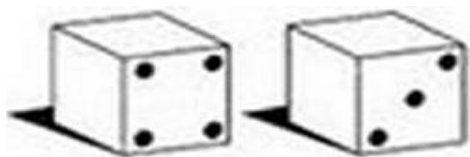
MATEMÁTICA

Conteúdos: SISTEMA NUMÉRICO, ADIÇÕES, SUBTRAÇÕES, COMPARAÇÃO DE QUANTIDADES, DEZENAS E UNIDADES, ESCRITA POR EXTENSO.

1 – OS ALUNOS DO 2º ANO DA ESCOLA ENCANTADA ESTAVAM JOGANDO COM DOIS DADOS.

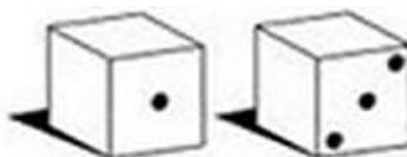
CALCULE QUANTOS PONTOS CADA UM FEZ E COMPETE:

JOANA



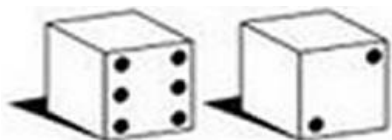
JOANA FEZ _____ PONTOS.

FELIPE



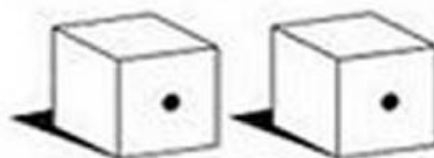
FELIPE FEZ _____ PONTOS.

CARLA



CARLA FEZ _____ PONTOS.

MARIA



MARIA FEZ _____ PONTOS.

➤ QUEM FEZ MAIS PONTOS? ESCREVA ABAIXO:



➤ QUEM FEZ MENOS PONTOS? ESCREVA ABAIXO:



2 – CONTAR NOS DEDOS SEMPRE FOI UMA ESTRATÉGIA USADA PELAS PESSOAS. ESSA ESTRATÉGIA NOS AJUDA A REALIZAR AS CONTAS.



ESCREVA OS NUMERAIS CORRESPONDENTES AOS DEDINHOS LEVANTADOS E DESCUBRA A SOMA:

SOMANDO COM OS DEDINHOS

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

 	+	 	=	
 	+	 	=	
 	+	 	=	

3 - VAMOS OBSERVAR OS DEDINHOS LEVANTADOS E SOMAR:

+ =	+ =	+ =	+ =
+ =	+ =	+ =	+ =
+ =	+ =	+ =	+ =
+ =	+ =	+ =	+ =



4 - AGORA USE SEUS DEDINHOS PARA SOMAR:

$1 + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$

$0 + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$

$1 + 0 = \underline{\hspace{2cm}}$

$2 + 0 = \underline{\hspace{2cm}}$

$3 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$1 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$4 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

$2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$

$4 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$2 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$3 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5 + 0 = \underline{\hspace{2cm}}$

$3 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

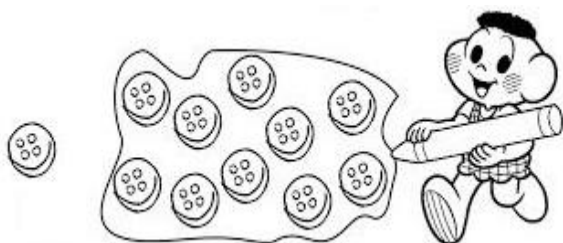
$1 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$3 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

$0 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$4 + 0 = \underline{\hspace{2cm}}$

5 - CASCÃO ESTÁ BRINCANDO COM SEUS BOTÕES. CADA BOTÃO REPRESENTA UMA UNIDADE. VEJA O QUE ELE FEZ:



ELE FEZ UM GRUPO DE 10 BOTÕES E FICOU UM DE FORA.

DEZ BOTÕES FORMAM UMA **DEZENA**.

FICOU DE FORA **1 BOTÃO** OU **UMA UNIDADE**.

ENTÃO QUANTOS BOTÕES ELE TEM?

DEZENA	UNIDADE
1	1

ONZE BOTÕES.



6 - CONTORNE 1 DEZENA EM CADA QUADRO. CONTE OS ELEMENTOS QUE SOBRARAM. DEPOIS FAÇA COMO O PRIMEIRO:

	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> </table> 1 1	D	U	1	1		<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U		
D	U										
1	1										
D	U										
	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U				<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U		
D	U										
D	U										
	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U				<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U		
D	U										
D	U										
	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U				<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U		
D	U										
D	U										
	<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U				<table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	D	U		
D	U										
D	U										

7 – AGORA VAMOS CONTAR E DEPOIS COPIAR ATÉ 19:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

8 - MÔNICA ADORA AS FLORES, SUAS CORES E SEUS PERFUMES.



VAMOS DESCOBRIR QUANTAS FLORES HÁ EM CADA ÁRVORE?

É SÓ DESENHAR E CALCULAR:

A



$5 - 2 = 3$

B



$7 - 5 = \square$

C



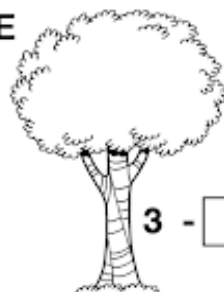
$6 - \square = 5$

D



$9 - \square = 7$

E



$3 - \square = 0$



RESPOSTA: A) 3; B) 2; C) 1; D) 2; E) 3

9

9 - VAMOS USAR OS DEDINHOS PARA SUBTRAIR?

LEVANTE 5 DEDOS E ABAIXE 4 DEDOS

QUANTOS DEDOS FICARAM LEVANTADOS?



$5 - 4 = 1$ 5 MENOS 4 É IGUAL A 1.



10 - AGORA FAÇA AS CONTAS USANDO SEUS DEDINHOS.

A) LEVANTE 4 DEDOS. ABAIXE 3 DEDOS.

FICOU _____ DEDO LEVANTADO.

$$4 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

B) LEVANTE 7 DEDOS. ABAIXE 2 DEDOS.

FICARAM _____ DEDOS LEVANTADOS.

$$7 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

C) LEVANTE 8 DEDOS. ABAIXE 2 DEDOS.

FICARAM _____ DEDOS LEVANTADOS.

$$8 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

11 – COPIE O NOME DOS NÚMEROS:

0 – ZERO -	10 – DEZ -
1- UM -	11 – ONZE -
2- DOIS -	12 – DOZE -
3 – TRÊS -	13 – TREZE -
4 – QUATRO -	14 – CATORZE -
5 – CINCO -	15 – QUINZE -
6 – SEIS -	16 – DEZESSEIS -
7 – SETE -	17 – DEZESSETE -
8 – OITO -	18 – DEZOITO -
9 – NOVE -	19 – DEZENOVE -

12 – COMPLETE COM OS NÚMEROS FALTOSOS:

	1		3		5		7		9
10		12		14		16		18	



HISTÓRIA

Conteúdos: Atividade em comemoração aos 300 anos de Minas Gerais (ANIVERSÁRIO, BANDEIRA E MÚSICA)

MINAS GERAIS É O ESTADO ONDE SE LOCALIZA O MUNICÍPIO DE CORONEL PACHECO.
NESSE ANO MINAS COMPLETA TREZENTOS ANOS.



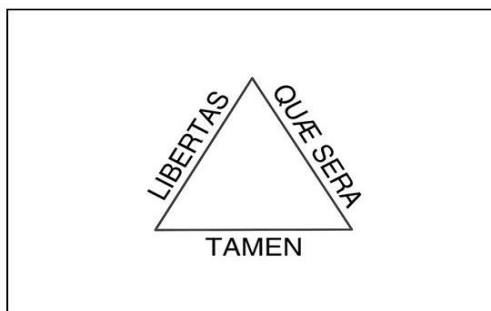
➤ COMPLETE COM AS VOGAIS DO NOME DE NOSSO ESTADO:

M		N		S
---	--	---	--	---

G		R			S
---	--	---	--	--	---

A BANDEIRA DE MINAS GERAIS É FORMADA POR UM RETÂNGULO BRANCO E UM TRIÂNGULO EM VERMELHO CONTORNADO PELA EXPRESSÃO EM LATIM “LIBERTAS QUAE SERA TAMEN”, QUE SIGNIFICA “LIBERDADE AINDA QUE TARDIA”.

2- COLORA O TRIÂNGULO DE VERMELHO:



3 - VAMOS CANTAR E CIRCULAR O NOME DE NOSSO ESTADO:

OH! MINAS GERAIS!

OH! MINAS GERAIS!

QUEM TE CONHECE

NÃO ESQUECE JAMAIS...

OH! MINAS GERAIS!





GEOGRAFIA

Conteúdos: MAPAS DE MINAS E DO BRASIL

1- ESSE É O MAPA DO ESTADO DE MINAS GERAIS. CONTORNE- O COM UM LÁPIS COLORIDO.



2 - MINAS GERAIS FAZ PARTE DO BRASIL.

OBSERVE O MAPA DO BRASIL E COLORA DE VERDE O ESTADO DE MINAS GERAIS.



3 – COMPLETE:

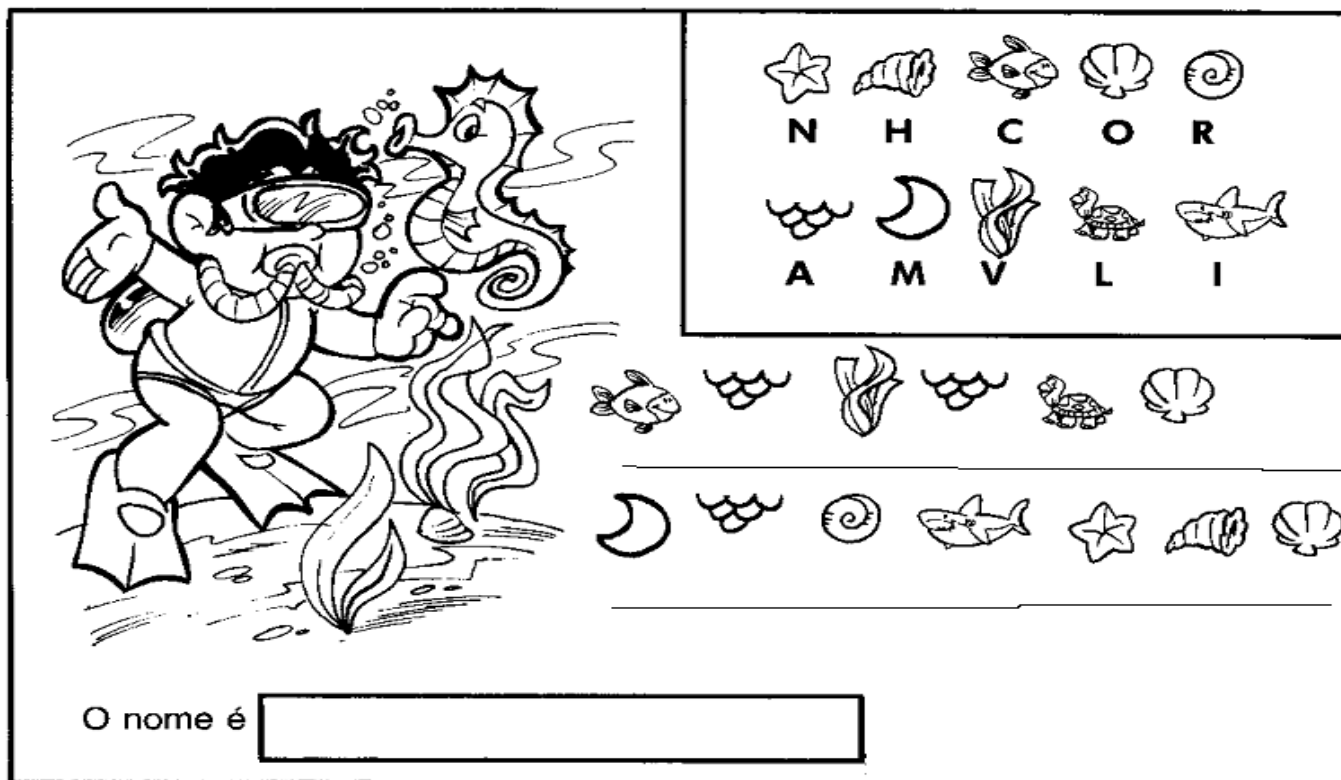
NÓS MORAMOS NO ESTADO DE



CIÊNCIAS

Conteúdos: ANIMAIS

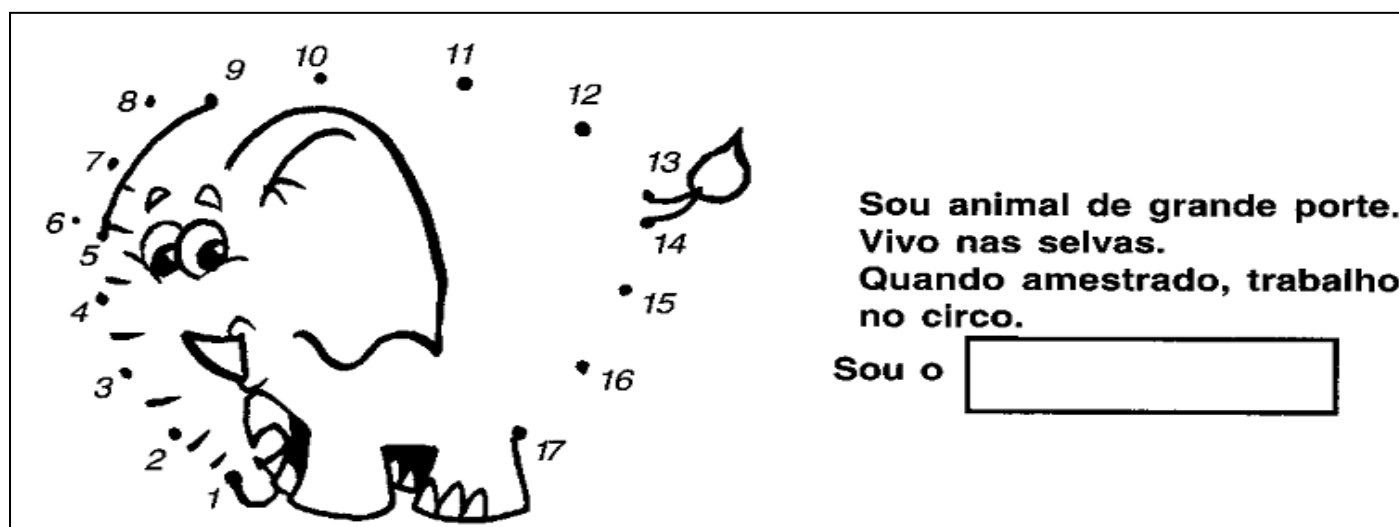
1 – SUBSTITUA OS DESENHOS PELAS LETRAS CORRESPONDENTES E DESCUBRA QUAL É O NOME DO ANIMAL:



N	H	C	O	R
A	M	V	L	I

O nome é

2- LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA QUEM SOU:



Sou animal de grande porte.
Vivo nas selvas.
Quando amestrado, trabalho no circo.

Sou o



ENSINO RELIGIOSO

Conteúdos: BOAS AÇÕES



➤ MARQUE X NAS CENAS QUE DEMONSTRAM PESSOAS PRATICANDO O BEM:





LITERATURA

Conteúdos: LEITURA E ESTUDO DO TEXTO

1- LEIA COM ATENÇÃO:

POESIA DE NATAL

O NOSSO MENINO
 NASCEU EM BELÉM
 NASCEU TÃO SOMENTE
 PARA FAZER O BEM.



2 - COMPLETE A POESIA:

O _____ MENINO
 _____ EM BELÉM
 NASCEU TÃO _____
 PARA _____ O BEM.

3 - COMPLETE:

PALAVRA	Nº DE LETRAS	Nº DE VOGAIS	Nº DE CONSOANTES
MENINO			
BELÉM			
SOMENTE			
BEM			



ARTE

Conteúdos: DESENHO PARA COLORIR

COLORA BEM BONITO O PAPAI NOEL:





EDUCAÇÃO FÍSICA

Conteúdos: Jogos e Brincadeiras

Senhores Pais e/ou Responsáveis as brincadeiras antigas abaixo remetem à nossa infância! Ajude e dê dicas para seu filho brincar. Divirtam-se!



- **Chicotinho queimado.**

Como a maior parte das brincadeiras antigas, chicotinho queimado treina a agilidade e a percepção, desafiando aos participantes, a serem bons o suficiente, a fim de não desistirem daquilo que buscam, até que o encontrem.

Passo a passo da brincadeira

A criança irá esconder o chicote em um local próximo da brincadeira, enquanto isso os outros participantes deverão estar com olhos fechados. Quando a criança terminar de esconder, deverá gritar “Chicotinho Queimado”. Os outros irão virar, e todos sairão à procura do chicote. A medida em que aproximarem-se do local, o menino que escondeu o objeto, deve gritar: quente ou fervendo. Quando forem se afastando, ele grita: frio, muito frio, gelado. Aquele que encontrar o chicote, será o vencedor da brincadeira. E deverá ser o próximo a esconder o chicote.

O adulto pode dar dicas às crianças antes de iniciarem a brincadeira: Que ouçam o direcionamento do menino quando gritar. Devem também, tocar o objeto antes, e tentar sentir o cheiro dele, para ajudar na busca.

- **Pular foguinho**

As brincadeiras antigas de rua, sempre são cercadas de desafios. Pular foguinho é um deles, uma brincadeira que verdadeiramente esquenta!

Passo a passo:

Precisa-se no mínimo de 3 participantes. De 2 pessoas para tocarem a corda e 1 para pular, revezando sempre que aquele que estiver pulando errar. Quem estiver tocando a corda, deverá iniciar lentamente, e ir aumentando a velocidade na medida em que a pessoa que estiver pulando for dando conta de pular. Quando ela errar, deverá sair e vir o próximo da fila, ou caso estejam só três, deverá trocar com o colega que estava batendo corda. Além de brincadeira interativa, é excelente exercício físico para queimar calorias.

Atenção responsáveis:

Não se deve bater a corda forte demais!