



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORONEL PACHECO – MG

E. M. EDGARD PAIVA AGUIAR

Educação Infantil ao 5º ano

APOSTILA N° 02/2020 – 1º ANO

NOME DO ALUNO(A): _____

LÍNGUA PORTUGUESA

Conteúdos: Alfabetos, ordem alfabética, encontros vocálicos e famílias silábicas b, c e d.

1- ESCREVA:

A - O SEU NOME COMPLETO:

B - O NOME DA SUA ESCOLA:

C - O NOME DE SUA PROFESSORA:

2 - COPIE OS ALFABETOS:

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

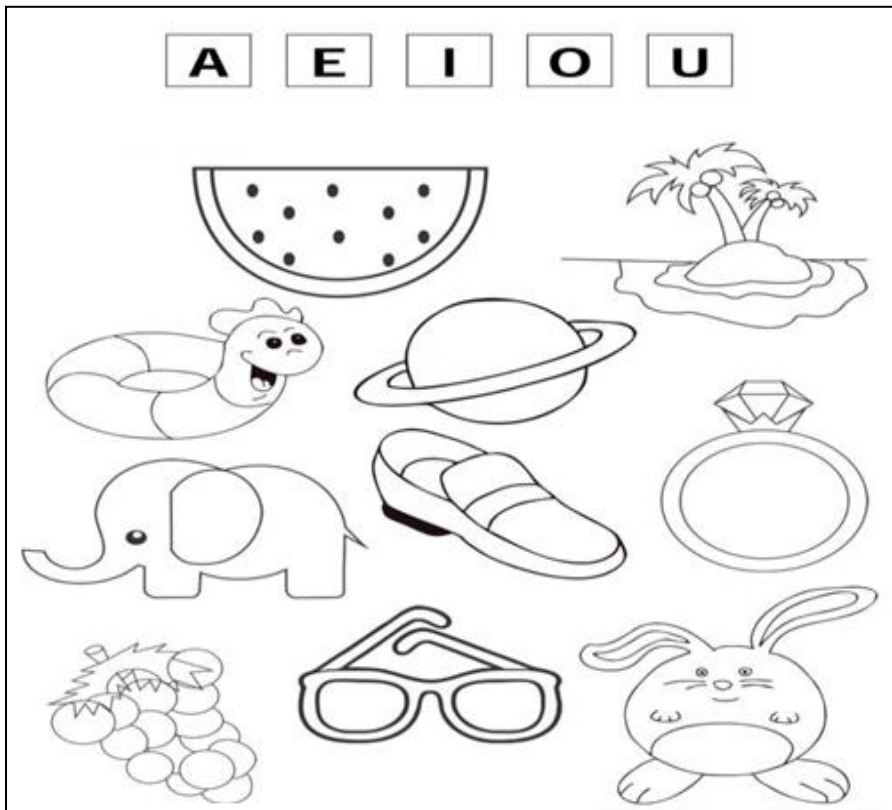
3 – DE ACORDO COM A ORDEM ALFABÉTICA, ESCREVA A LETRA QUE VEM ANTES E DEPOIS:

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





4 - PINTE OS DESENHOS QUE COMECEM COM UMA VOGAL:

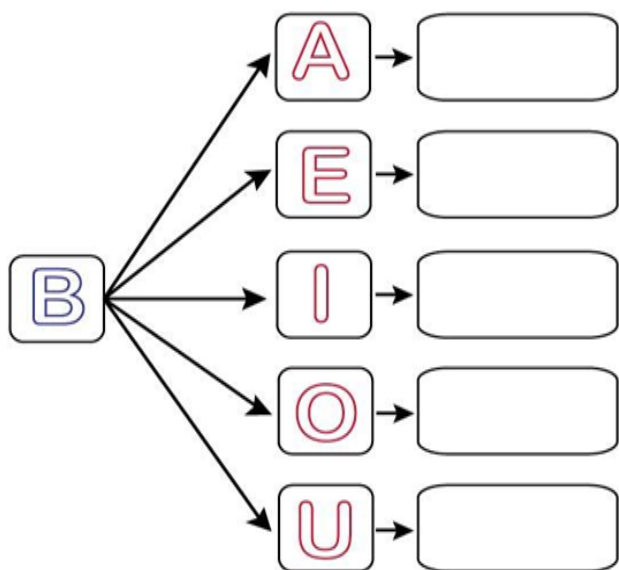


5 - SUBSTITUA OS NÚMEROS PELAS VOGAIS CORRESPONDENTES NOS BALÕES, FORME OS ENCONTROS VOCÁLICOS, ESCREVA-OS E LEIA:

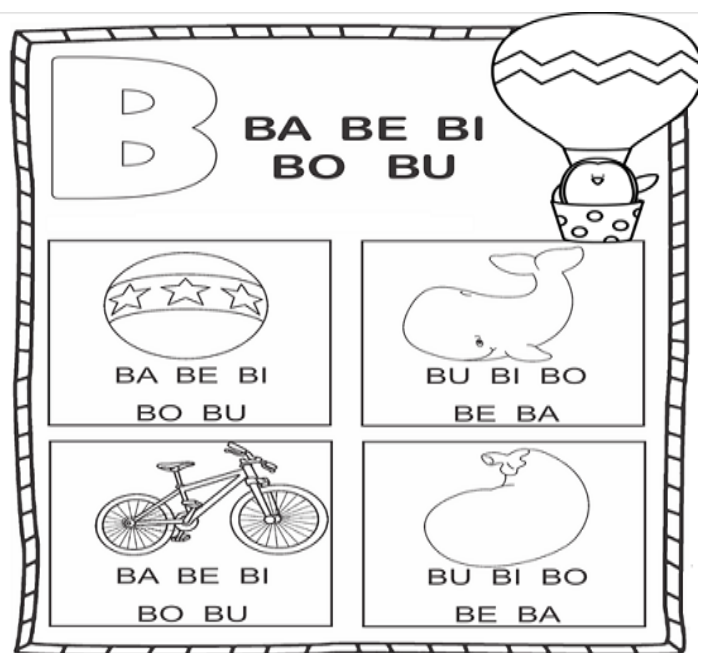
1	3	_____
1	4	_____
1	5	_____
2	3	_____
2	5	_____
3	1	_____
4	3	_____
4	5	_____
5	3	_____



6 – UNA A LETRA B COM CADA VOGAL E FORME AS SÍLABAS:



7- PINTA A SÍLABA INICIAL DO NOME DE CADA GRAVURA:



8 – LEIA COM UM ADULTO E CIRCULE AS PALAVRAS QUE TENHAM A LETRA C:

LETRA C

WENIDARC CINTRA

VEJA A LETRA C

ELA PODE ENGANAR VOCÊ!

CASA, COPO, CUECA

CAVALO, CAFÉ E PETECA.

AGORA LEIA ESTES NOMES

QUE VOU ESCREVER:

5 CERCA, CINCO, CENOURA,

CESTA, CIDADE E CINEMA.

DEU PARA PERCEBER?



9 – JUNTE A CONSOANTE C COM CADA VOGAL E FORME AS SÍLABAS:



10 - COMPLETE COM CA _ CO _ CU E COPIE A PALAVRA ABAIXO:



11- PEÇA AJUDA PARA LER E DESENHE DE ACORDO COM OS NOMES:

CASA	CORAÇÃO	CANETA	CUECA
CABEÇA	COLAR	COBRA	CORDA



12- PEÇA A MAMÃE PARA LER COM VOCÊ, OBSERVE A IMAGEM E PINTE AS PALAVRAS COM C:

O CHICO BENTO, CONTENTE,
BRINCA COM SEU CACHORRINHO.
O CEBOLA DÁ UM NÓ
NA ORELHA DO COELHINHO.

O CAMELO OLHA DE LADO.
VÊ O COLEGA CASCÃO
DANDO UM CARTÃO À CASCUCA,
EM FORMA DE CORAÇÃO.



CA - CE - CI - CO - CU

13 - COPIE E TREINE A LEITURA.

CASA	CENOURA	CIDADE	COCO	CUCA
				
ca	ce	ci	co	cu
ca	ce	ci	co	cu
CA	CE	CI	CO	CU
Ca	Ce	Ci	Co	Cu



14- VAMOS LIGAR A IMAGEM AO SEU NOME:

	•	• CUIA
	•	• CASA
	•	• CEBOLA
	•	• CINTO
	•	• COELHO

15 - LEIA COM UM ADULTO E CIRCULE AS PALAVRAS QUE TENHAM A LETRA D:

NAS DAMAS, NO DOMINÓ,
NO DIAMANTE E NO DEDAL,
NO DEDO E TAMBÉM NO DÓ
DESSA NOTA MUSICAL.

O DUDU NÃO QUER COMER?
A GULOSA APARECEU.
DESCE OS DEGRAUS AVISANDO:
- ESSE SANDUÍCHE É MEU!



DA - DE - DI - DO - DU

16 – LEIA COM ATENÇÃO.



DADO	DEDO	DINOSSAURO	DOCE	DUENDE
da	de	di	do	du
da	de	di	do	du
Da	De	Di	Do	Du
Da	De	Di	Do	Du

17 – COPIE COM CAPRICHOS:

da de di do du
Da De Di Do Du

18 – LIGUE E COPIE AS PALAVRAS:

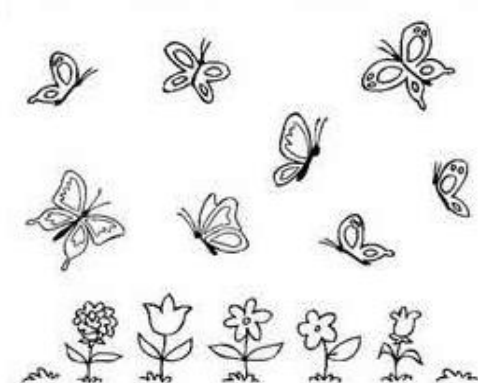
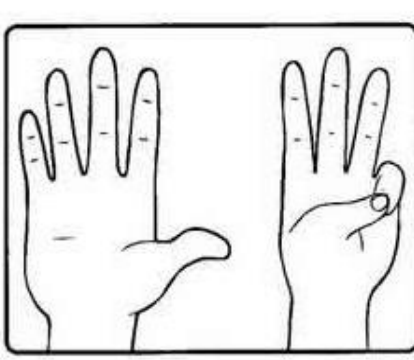
dado		_____
dade		_____
cadeado		_____
dia		_____



MATEMÁTICA

Conteúdo: Numerais até 9, antecessor e sucessor, direita e esquerda e adição.

1- TRABALHANDO O NUMERAL 8:

VAMOS CANTAR?

OITO LINDAS BORBOLETAS,
TODAS ELAS COLORIDAS,
VOAVAM ALTO SOBRE AS FLORES
ENFEITANDO O JARDIM.
(Música: Ó Suzana!
Fernanda Gandra)

8
OITO

 PASSE O DEDO SOBRE O NUMERAL 8 E CONTINUE TRAÇANDO.

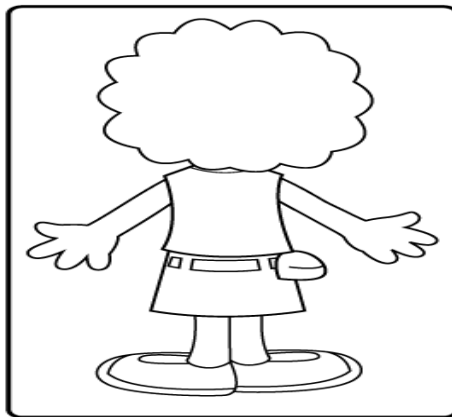
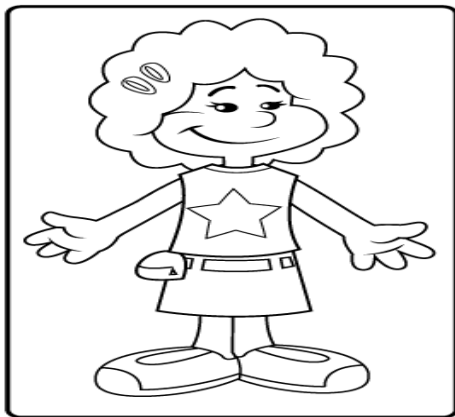
8 8 8 - - -

8 8 8 - - -

2- COPIE OS NUMERAIS ATÉ 8:

1	2	3	4	5	6	7	8

3 - JÚLIA ESTÁ EXPERIMENTANDO UMA ROUPA NOVA. MARQUE NOS DOIS QUADROS, UM X NA MÃO DIREITA DE JÚLIA:



4 – QUEM ESTÁ SEGURANDO A BANDEIRA COM A MÃO ESQUERDA? COLORA O CÍRCULO COM A RESPOSTA CORRETA:



O MENINO.

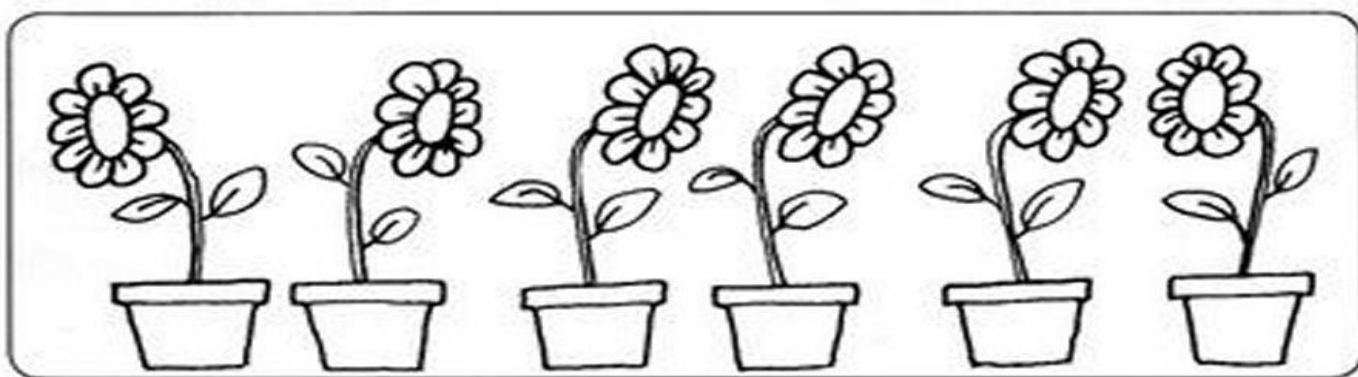


A MENINA.

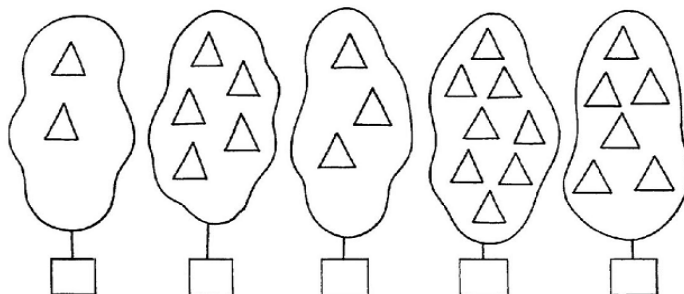


5 – PINTA DE **VERMELHO** AS FLORES QUE ESTÃO VIRADAS PARA O **LADO DIREITO**:

PINTA DE **AMARELO** AS QUE ESTÃO VIRADAS PARA O **LADO ESQUERDO**:

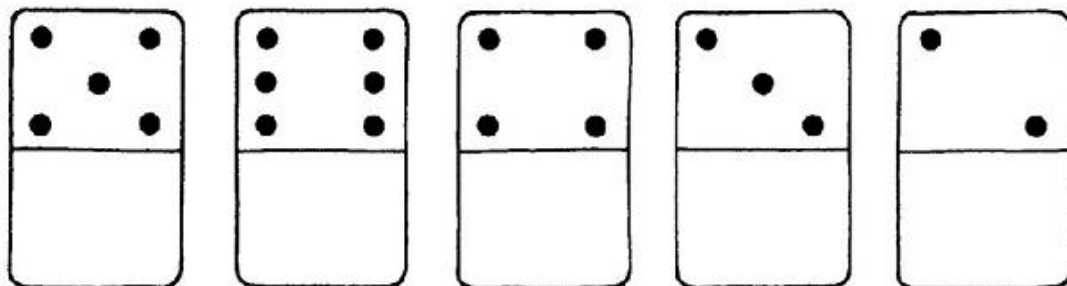


6- ESCREVA EM CADA QUADRINHO O NUMERAL CORRESPONDENTE À QUANTIDADE DE TRIÂNGULOS:





7- DESENHE BOLINHAS PARA QUE TODAS AS PEÇAS DE DOMINÓ FIQUEM COM 8.



8 - OBSERVE O MALABARISTA E PINTe OS DESENHOS DE ACORDO COM O QUE ELE FAZ:

A) COM A MÃO **ESQUERDA**, ELE EQUILIBRA:



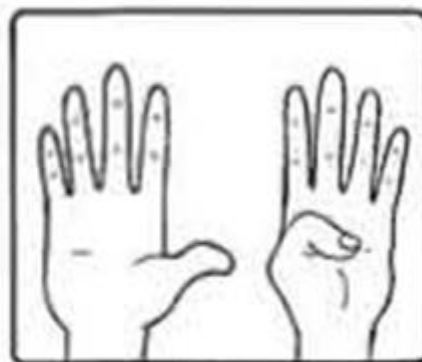
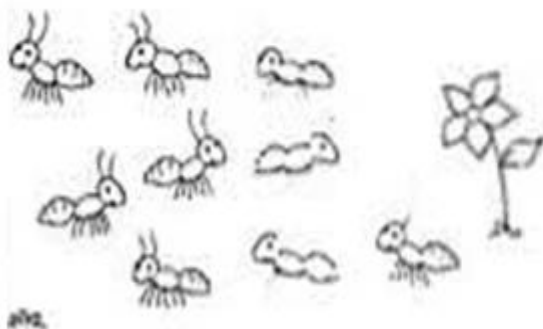
B) COM O PÉ **ESQUERDO**, ELE EQUILIBRA:



C) COM A MÃO **DIREITA**, ELE EQUILIBRA:



9 - TRABALHANDO O NUMERAL 9:



VAMOS CANTAR?

ESSAS NOVE FORMIGUINHAS
NÃO PARAM DE TRABALHAR
GUARDAM MUITA COMIDINHA
PARA NO INVERNO DESCANSAR.
RÁ,RÁ, RÁ, RÓ, RÓ, RÓ
PARA NO INVERNO DESCANSAR

9

NOVE



10 - PASSE O DEDO SOBRE O NUMERAL 9 E CONTINUE TRAÇANDO:



11 – COPIE:

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9

12- FAÇA O QUE A MÔNICA ESTÁ PEDINDO:

OBSEVE OS NUMERAIS E
COMPLETE COM O QUE É
PEDIDO. VOCÊ É CAPAZ!



QUEM VEM ANTES?

←

7

←

2

←

9

QUEM VEM DEPOIS?

4

→

2

→

0

→

QUEM ESTÁ ENTRE?

3

←

→

5

7

←

→

9

0

←

→

2

4

←

→

6

6

←

→

8

1

←

→

3



13 - BRANCA DE NEVE ESTÁ RODEADA DE ANIMAIS. CONTE-OS E ESCREVA AS QUANTIDADES NOS QUADRINHOS:



- QUANTOS PÁSSAROS?

-QUANTOS ESQUILOS?

-QUANTOS COELHOS?

-QUANTOS VEADOS?

-QUANTOS ANIMAIS?

14 – PINTA OS QUADRINHOS ABAIXO, DE ACORDO COM O NÚMERO DE ELEMENTOS DE CADA QUADRO:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								



15 – VAMOS JUNTAR (SOMAR):

LUCAS TINHA UMA BOLA E GANHOU MAIS UMA.
QUANTAS ELE TEM AGORA?

MARINA TINHA DOIS SORVETES E GANHOU MAIS UM.
QUANTOS ELA TEM AGORA?

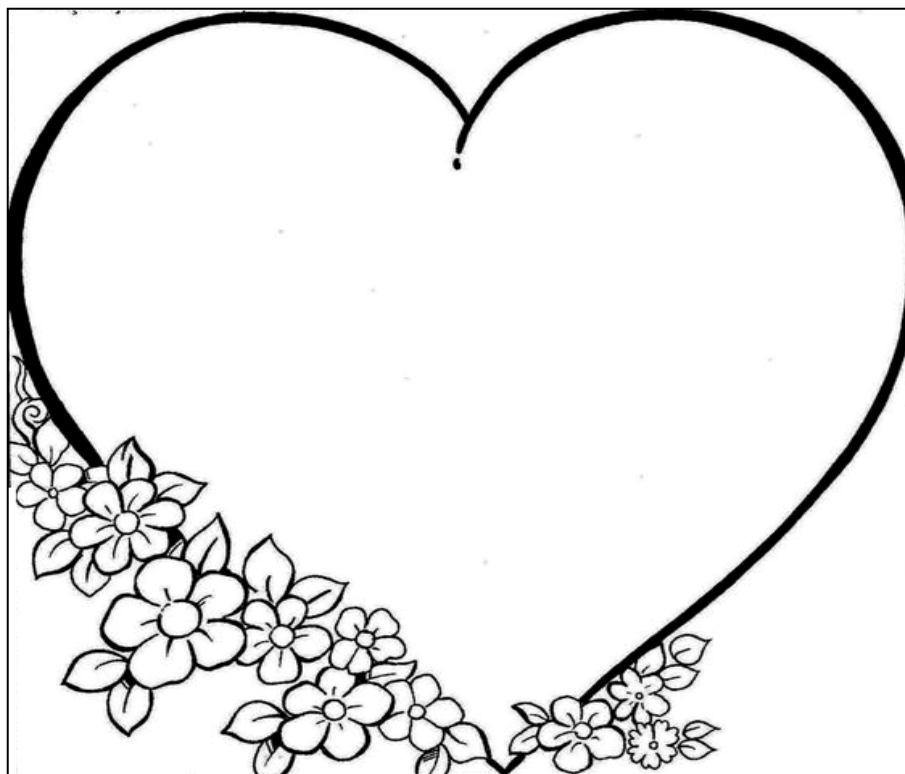
ALICE TINHA 3 LAÇOS E GANHOU MAIS UM.
QUANTOS ELA TEM AGORA?

ENSINO RELIGIOSO

Conteúdo: Valores

O AMOR É A FONTE DE ENERGIA DO MUNDO.

COLE NO CORAÇÃO ABAIXO GRAVURAS QUE REPRESENTEM ATOS CHEIOS DE AMOR.





HISTÓRIA

Conteúdo: Linha do tempo

Linha do Tempo

- ◆ Faça a história da sua vida!
 - ◆ Registre os fatos mais marcantes, ilustrando-os com desenhos, conforme a idade em que ocorreram.
- Exemplos: primeiro aniversário, primeiro passeio, primeira bicicleta, etc.



GEOGRAFIA

Conteúdo: Paisagem

TUDO O QUE EXISTE NUM LUGAR FAZ PARTE DA PAISAGEM DESSE LUGAR: CASAS, RUAS, RIOS, ÁRVORES, PRAÇAS, ESTRADAS, PONTES.

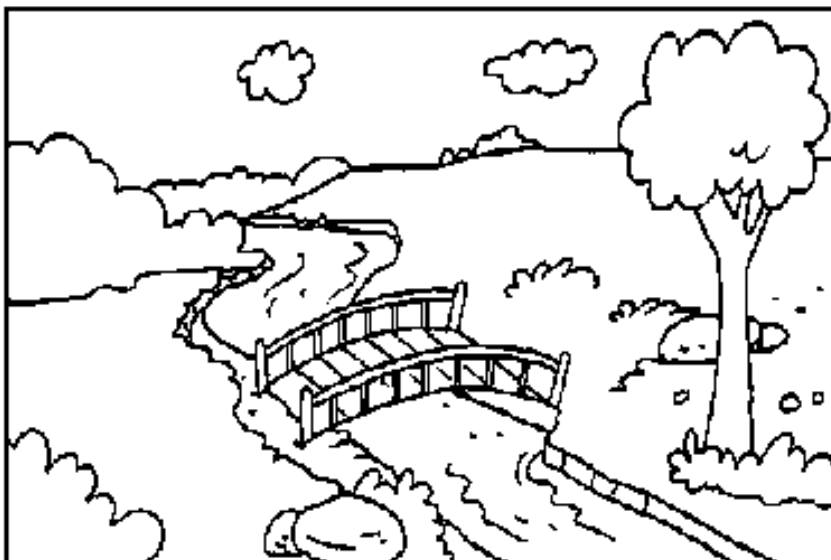
1- DESENHE COMO É A PAISAGEM DO LUGAR ONDE VOCÊ MORA:

A PAISAGEM TEM ELEMENTOS CRIADOS PELA NATUREZA E ELEMENTOS CRIADOS PELO HOMEM.

2- OBSERVE A PAISAGEM AO LADO:

a- PINTE OS ELEMENTOS NATURAIS.

b- FAÇA UM X NO ELEMENTO CRIADO PELO HOMEM.





CIÊNCIAS

Conteúdo: O dia e a noite.

1- LEIA COM AJUDA DE ALGUÉM:

DIA E NOITE QUANDO ACORDO BEM CEDINHO VEJO QUE É UM LINDO DIA, POIS O SOL ESTÁ A BRILHAR TRAZENDO LUZ, CALOR E ALEGRIA. CHEGANDO A NOITE DEVAGARINHO VEJO NO CÉU A BRILHAR A LUA E LINDAS ESTRELINHAS ENFEITANDO ATÉ O DIA RAIAR! <i>Regina C. Villça Lima</i>	
---	--

2- REPRESENTA COM DESENHOS O QUE VOCÊ VÊ NO CÉU:

DURANTE O DIA	DURANTE A NOITE

3 – RECORTE E COLE GRAVURAS OU DESENHE O QUE VOCÊ FAZ:

DURANTE O DIA	DURANTE A NOITE



LITERATURA

Conteúdo: Leitura e Interpretação

1- LEIA A POESIA COM A AJUDA DE SEU RESPONSÁVEL E FAÇA O QUE É PEDIDO:



COMPREENSÃO DO TEXTO

1. QUAIS SÃO OS PERSONAGENS DO TEXTO. MARQUE UM X.



JEGUE



CORUJA



JAVALI



JACARÉ

2. O JACARÉ ESTÁ COM:

A

FEBRE

A

CATAPORA

B

DOR

B

DENGUE

3. O JACARÉ TOMA SUCO DE:

MONTE A PARLENDIA NO CADERNO:

JACARÉ	AURORA	DE
VOA	A	CORUJA
DE	TOMA	SEM
DONA	DEMORA	VOA
CATAPORA	AMORA	SUCO

COMPLETE:

JACARÉ DE _____

TOMA SUCO _____

A _____ DONA _____

_____ VOA SEM _____

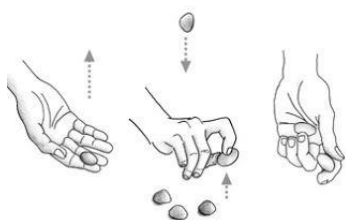


EDUCAÇÃO FÍSICA

Conteúdo: Jogos e Brincadeiras – Parte 02

Sr. Pais ou responsáveis continuando o propósito de nossa apostila, iremos estimular nossos alunos a estudarem em meio esta pandemia. As brincadeiras e os jogos são fundamentais para aprendizagem e desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita todos os seus direitos e estabelece seu contato com o campo de experiência, como protagonista de seu desenvolvimento pessoal.

Exercícios: Abaixo, segue algumas brincadeiras que as crianças podem e devem fazer para se exercitarem e movimentarem o corpinho durante o período de distanciamento social.



Cinco Marias: Com apenas cinco bolinhas de papel dá para montar um jogo desafiador do tempo das bisavós. A brincadeira consiste em jogar uma das bolinhas de papel para cima e pegar outra no chão antes que a que foi lançada caia em sua mão. Pode ser jogado de diversas formas com a ideia de que fique cada vez mais difícil.



Amarelinha Africana - você precisa desenhar no chão o traçado do jogo. Pode ser com giz, ou fita crepe. É preciso formar um quadrado, com 16 quadrados menores dentro ou aproveite o piso de sua casa. Cada participante começa a brincadeira de um lado do gráfico, com cada pé em um quadrado. Eles devem pular para os quadrados à direita ao mesmo tempo. Depois de pular para os dois quadrados ao lado, eles pulam de volta onde começaram o jogo. Aí saltam para os quadrados em frente

Telefone sem Fio – Um dos jogos e brincadeiras antigas muito desenvolvido em salas de aula com crianças pequenas. O objetivo é fazer o primeiro participante dizer algo e cada pessoa ir repetindo no ouvido do jogador ao lado até chegar ao final e observar se a mensagem foi corrompida ou não. Os participantes podem formar uma fila ou uma roda. A frase dita pela primeira pessoa, passará pela segunda e assim sucessivamente, sendo que ninguém poderá ouvir até chegar a sua vez.



Cesta de basquete - Coloque uma lixeira ou um balde em cima de uma cadeira distante de você. Com várias bolinhas de papel tente acertar dentro do recipiente.

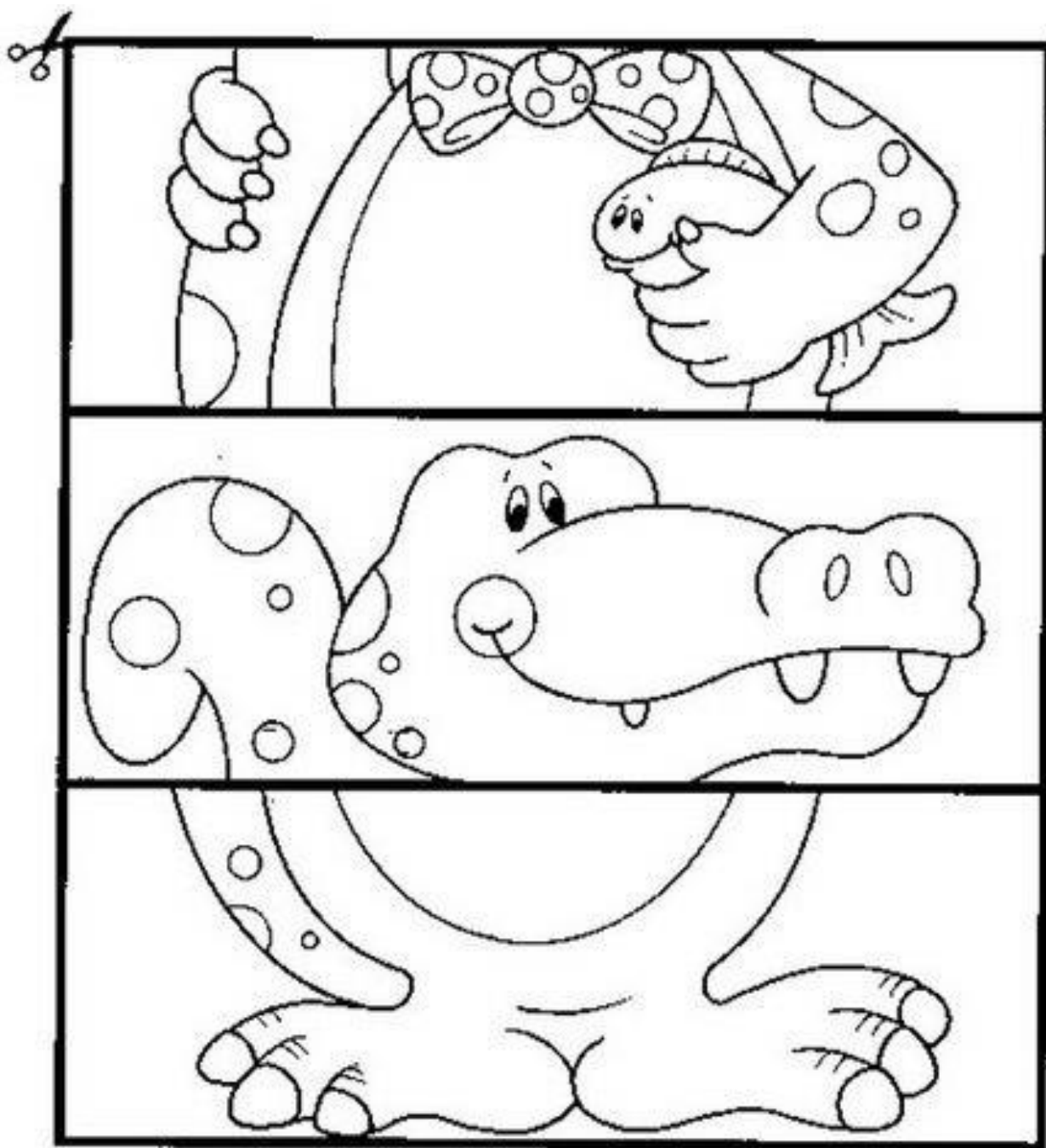




ARTE

Conteúdo: Recorte, colagem e montagem

1- VAMOS COLORIR O JACARÉ, RECORTAR E FAZER UM QUEBRA CABEÇA:





Senhores responsáveis:

Sugiro um aplicativo, que caso vocês tenham condições de acessá-lo, vai ajudar bastante no desenvolvimento da aprendizagem de seu filho(a).

Abraços

Carmen

Instalação do aplicativo PALMA ESCOLA

Acesse a Play Store, pesquise pelo aplicativo Palma Escola (conforme imagem abaixo) e clique em instalar.



Palma Escola

ies2 Educação Ensino

L Para toda a família

★★★★★ 180

Adicionar à lista de desejos

Instalar

O Palma Escola é um APLICATIVO EDUCACIONAL COMPLETO para apoiar a alfabetização inicial de crianças, jovens e adultos, executado em tablets e/ou smartphones.

O conteúdo do Palma Escola está organizado em 05 níveis:

Nível 1 (azul) – Alfabeto – OBJETIVO: Reconhecimento da forma e do nome das letras

Nível 2 (vermelho) – Complexidade silábica I (CV/VC) – SÍLABAS SIMPLES – OBJETIVO: Desenvolvimento da consciência fonológica e conversão grafema/fonema

Nível 3 (verde) – Complexidade silábica II (CCV/CVC) – SÍLABAS COMPLEXAS – OBJETIVO: Desenvolvimento da consciência fonológica e conversão grafema/fonema

Nível 4 (roxo) – AMPLIAÇÃO DO UNIVERSO VOCABULAR – OBJETIVO: Decodificação grafema/fonema; automatização da leitura

Nível 5 (amarelo) – LEITURA E COMPREENSÃO DE PEQUENOS TEXTOS – OBJETIVO: Desenvolvimento da leitura e da compreensão textual

No Palma Escola você encontra as seguintes ferramentas: Instruções educacionais – uma professora digital acompanha o aluno durante todo o programa; Atividades de Fixação – exercícios educacionais que reforçam o conteúdo apresentado pela Professora Digital; Atividades de Escrita – exercícios de coordenação motora através da escrita de letras e sílabas na sua forma maiúscula; Avaliação com Correção Automática – verificação do conteúdo apreendido ao final de cada atividade, bem como ao final de cada um dos níveis; Jogos de Aprendizagem – atividades lúdicas que englobam todo o conteúdo trabalhado; Relatórios de Avaliação e Acompanhamento dentro do aplicativo – com os dados dos exercícios e das avaliações de nível; Volumetria: 937 Palavras, 1.221 Frases, 34 categorias de palavras, 30 Textos, 4.278 Atividades de aprendizagem, 54 atividades de caligrafia, 25 jogos e 377 atividades de avaliação.

O Palma Escola é um aplicativo totalmente FREE, que necessita de conexão somente no momento de baixar, sua execução é feita totalmente no modo OFF LINE. Além disso, um único aplicativo pode comportar até 05 usuários e ele é livre de propagandas.

ATENÇÃO

Caso esteja encontrando alguma dificuldade para instalar e utilizar o aplicativo, no tutorial disponível no link abaixo, há um passo-a-passo que poderá ser muito útil.

<https://www.youtube.com/watch?v=j97V4KfMmGw>