



## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

### CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

#### LÍNGUA PORTUGUESA

NA SEMANA ANTERIOR VOCÊ ESTUDOU AS SÍLABAS: “BA, BE, BI, BO, BU”.  
AGORA COPIE ESSAS ATIVIDADES EM SEU CADERNO OU EM UMA FOLHA AVULSA  
E DEPOIS RESPONDA.

1- COMPLETE AS PALAVRAS COM UMA DAS SÍLABAS ABAIXO:

### BA – BE – BI – BO – BU

|  |  |  |
|--|--|--|
|  _____<br>LA      |  _____ LO         |  _____ LE |
|  _____<br>CICLETA |  _____<br>TERRABA |  |

2- CIRCULE AS PALAVRAS DO QUADRO ABAIXO EM QUE APARECEM AS SÍLABAS  
“BA, BE, BI, BO, BU”.

CANETA – BACIA – DEDO – BOLACHA –  
PETECA – BEBÊ – CASA – CABELO –  
BUZINA – PAPEL - BICHO – PINGO  
TELEFONE – MESA – CABIDE – TOMATE

3- AGORA PENSE EM 5 PALAVRAS QUE TENHAM SÍLABAS DA LETRA “B” E  
ESCREVA ABAIXO. TENTE ENCONTRAR PALAVRAS DIFERENTES DAS  
ATIVIDADES ANTERIORES.

#### MATEMÁTICA

1- OBSERVE OS NÚMEROS NA RETA NUMÉRICA:





AGORA RESPONDA:

- A) MENOR NÚMERO DA RETA:
- B) MAIOR NÚMERO DA RETA:
- C) NÚMERO PAR QUE VEM DEPOIS DO 1:
- D) MAIOR NÚMERO PAR DA RETA:
- E) MAIOR NÚMERO ÍMPAR DA RETA:

2- OBSERVE O EXEMPLO E CONTINUE REALIZANDO A ATIVIDADE:

| ANTES |   | DEPOIS |
|-------|---|--------|
| 2     |   | 4      |
|       |  |        |
|       |  |        |
|       |  |        |
|       |  |        |



## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

### CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO

#### HISTÓRIA e GEOGRAFIA

**- AGORA VOCÊ JÁ SABE QUE NO SEU NOME E SOBRENOME TEM HISTÓRIA E GEOGRAFIA VIVIDA. TODOS NÓS POSSUÍMOS UM NOME E UMA HISTÓRIA DE VIDA QUE ACONTECE EM VÁRIOS LUGARES.**

**1) PEÇA A UM ADULTO DA FAMÍLIA PARA CONTAR UMA HISTÓRIA DO SEU PRIMEIRO ANO DE VIDA.**

**2) FAÇA DESENHOS, COLE FIGURAS OU FOTOGRAFIAS QUE REPRESENTEM ESSA VIVÊNCIA.**

**3) EM QUE ANO ACONTECEU?**

**4) QUE IDADE VOCÊ TINHA?**

**5) EM QUE LUGAR?**



## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO LÍNGUA PORTUGUESA

QUE TAL BRINCAR UM POUCO? ESCOLHA ALGUÉM PARA BRINCAR COM VOCÊ.

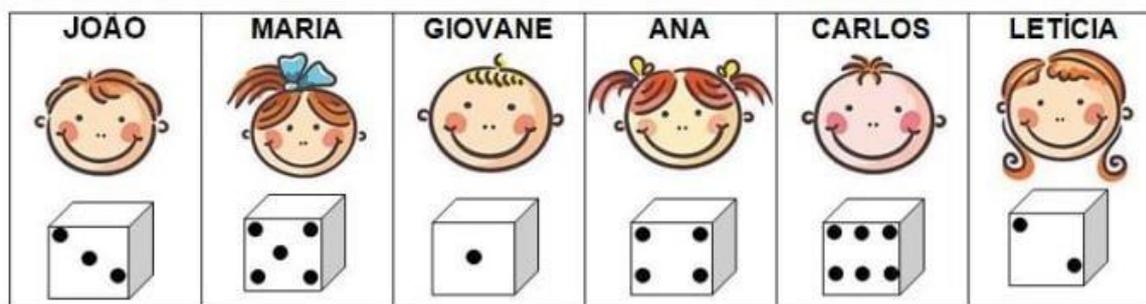
### REGRAS

- 1- ESCREVA AS SÍLABAS “BA, BE, BI, BO, BU”, UMA EM CADA PEDAÇO DE PAPEL, DOBRE E COLOQUE DENTRO DE UMA CAIXINHA OU SACOLINHA.
  - 2- AGORA TIRE DE DENTRO UMA SÍLABA E A OUTRA PESSOA QUE ESTIVER COM VOCÊ DEVERÁ FALAR UMA PALAVRA QUE INICIE COM A SÍLABA SORTEADA.
  - 3- DEPOIS INVERTA A ORDEM, A PESSOA QUE ESTIVER COM VOCÊ SORTEARÁ A SÍLABA E VOCÊ DEVERÁ FALAR A PALAVRA.
- OBS: QUEM NÃO CONSEGUIR FALAR A PALAVRA DEVERÁ DAR 10 PULINHOS!
- 4- APÓS REALIZAR A BRINCADEIRA COM TODAS AS SÍLABAS, REGISTRE EM SEU CADERNO OU FOLHA AVULSA AS PALAVRAS QUE VOCÊS FALARAM.
  - 5- SE VOCÊ CONSEGUIR FAÇA UMA FRASE PARA CADA PALAVRA QUE VOCÊ REGISTROU ANTERIORMENTE.

### MATEMÁTICA

1- MARIA E SEUS AMIGOS ESTAVAM BRINCANDO PARA VER QUEM CONSEGUIA MAIS PONTOS AO LANÇAR UM DADO.

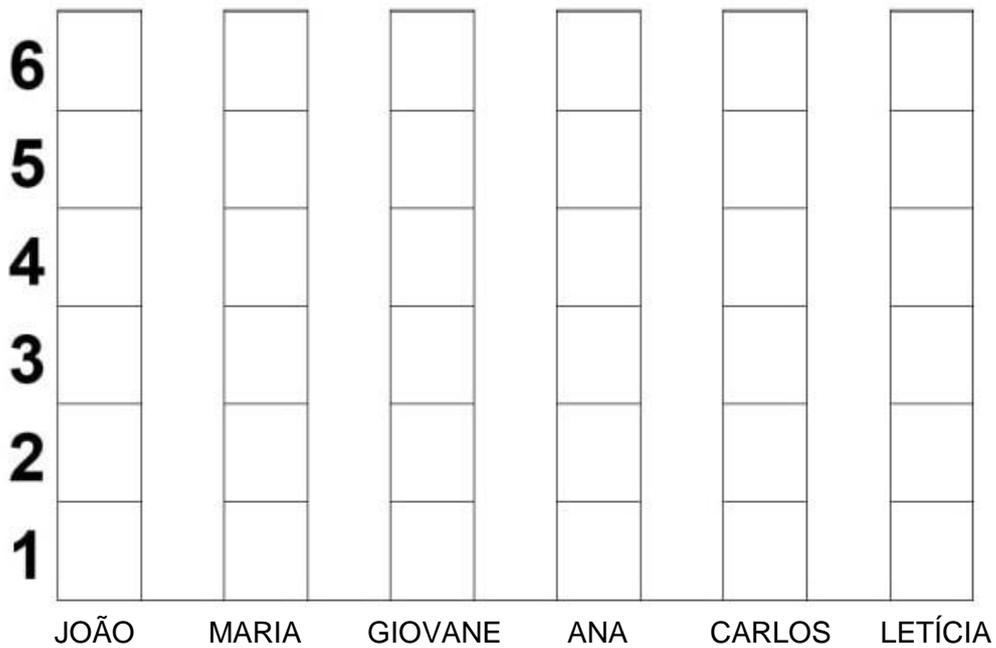
OBSERVE ABAIXO E DESCUBRA QUANTOS PONTOS CADA CRIANÇA CONSEGUIU.



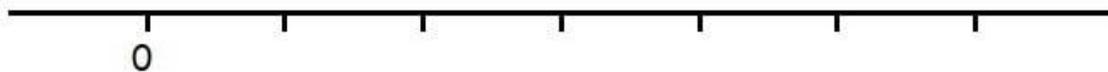
AGORA, COMPLETE O GRÁFICO ABAIXO DE ACORDO COM O NÚMERO DE PONTOS, QUE CADA CRIANÇA TIROU, NESTA BRINCADEIRA:



## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA



- A) NOME DA CRIANÇA QUE TIROU MAIOR NÚMERO:
- B) NOME DA CRIANÇA QUE TIROU O MENOR NÚMERO:
- C) NOME DA CRIANÇA QUE TIROU O NÚMERO 2:
- D) NOME DA CRIANÇA QUE TIROU O NÚMERO 5:
- E) COMPLETE A RETA NUMÉRICA:

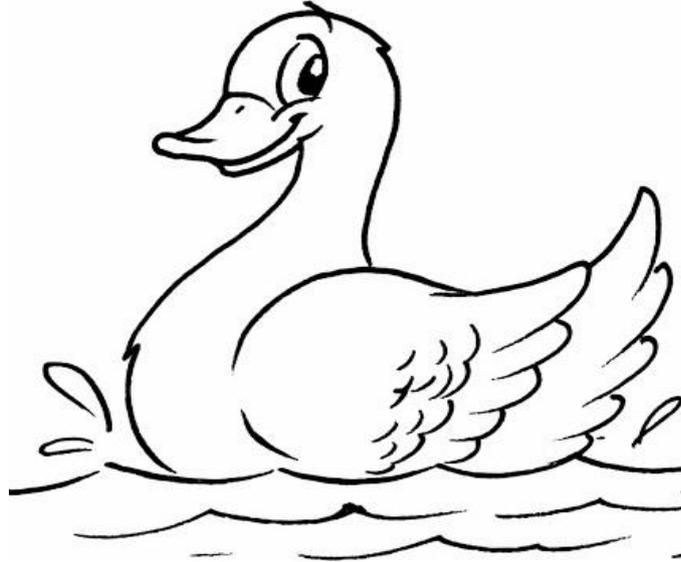




**CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 1º ANO**

**LÍNGUA ESPANHOLA  
LOS COLORES – AS CORES**

- 1 – COLOREA EL PATO DE AMARILLO.  
(PINTE O PATO DE AMARELO).



- 2 – RECORTA Y PEGA LOS DIBUJOS EN LOS RECUADROS DE ACUERDO CON SUS COLORES.  
(RECORTA E COLA OS DESENHOS NOS QUADRADOS DE ACORDO COM AS SUAS CORES).

|                 |   |  |   |   |
|-----------------|---|--|---|---|
| <b>ROJO</b>     |  |  |  |  |
| <b>AMARILLO</b> |  |  |  |  |
| <b>NARANJA</b>  |  |  |  |  |
| <b>VERDE</b>    |  |  |  |  |

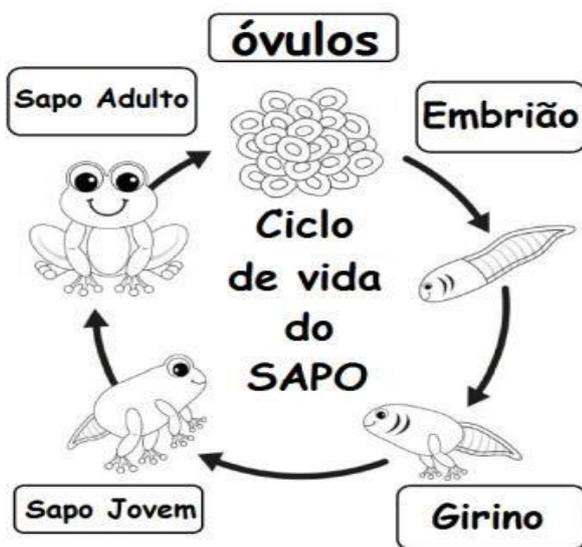


CIÊNCIAS

CICLO VITAL

TUDO SER VIVO PASSA POR ALGUMAS FASES DA VIDA E ELAS VARIAM MUITO DE ACORDO COM CADA ESPÉCIE E ALGUNS OUTROS FATORES. O QUE PODEMOS AFIRMAR QUANTO A TODOS OS SERES VIVOS É QUE ELES PASSAM PELAS SEGUINTE ETAPAS: NASCIMENTO, DESENVOLVIMENTO, REPRODUÇÃO E MORTE.

OBSERVE O CICLO DE VIDA DO SAPO E DO GIRASSOL:



VAMOS PESQUISAR!

1) AGORA PESQUISE EM REVISTAS, JORNAIS OU OUTROS MATERIAIS DISPONÍVEIS, IMAGENS DE PESSOAS EM DIFERENTES FASES DA VIDA (BEBÊ, CRIANÇA, JOVEM, ADULTO E IDOSO). COLE AS IMAGENS EM SEU CADERNO OU EM FOLHA AVULSA.



## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES \_ 1º ANO

### ARTE

#### PAISAGEM SONORA

VOCÊ SABE O QUE É PAISAGEM SONORA?

UMA **PAISAGEM SONORA** É COMPOSTA PELOS DIFERENTES SONS QUE COMPÕEM UM DETERMINADO AMBIENTE, SEJAM ESSES SONS DE ORIGEM NATURAL, HUMANA, INDUSTRIAL OU TECNOLÓGICA.

AGORA, VOCÊ IRÁ OUVIR A PAISAGEM SONORA DE SUA CASA!

COMO É A PAISAGEM SONORA EM SUA CASA?

**A)** EVITE PRODUZIR QUALQUER TIPO DE SOM, SIMPLEMENTE OUÇA TUDO QUE PUDER, DURANTE UNS MINUTINHOS.

**B)** ANOTE EM UMA FOLHA DE PAPEL OS SONS OUVIDOS.

COMENTE COM AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ SOBRE O QUE OUVIU, PERGUNTE O QUE ELA OUVIU E TROQUE IDEIAS SOBRE O ASSUNTO.

AGORA, PROCURE NO LINK ABAIXO OU PESQUISE NO GOOGLE O VÍDEO DE TARSILA DO AMARAL – **PAISAGEM SONORA** E OUÇA OS SONS CONTIDOS NELA.

NO ENDEREÇO [HTTPS://YOUTUBE.BE/XRAHEQVNH4](https://youtube.be/xraheqvnh4)



DESENHE OS SONS QUE VOCÊ OUVIU NESTE VÍDEO. EX: SE OUVIU SONS DE PÁSSAROS, DESENHE OS PÁSSAROS, SE OUVIU SONS DE CARROS, DESENHE OS E ASSIM VOCÊ IRÁ PRODUZINDO UMA PAISAGEM SONORA DO AMBIENTE EM QUE VOCÊ ESTÁ.



## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

### EDUCAÇÃO FÍSICA COMO JOGAR CAMA DE GATO

O “CAMA DE GATO” É UM JOGO SIMPLES QUE É JOGADO COM UM PEDAÇO DE BARBANTE. DUAS OU MAIS PESSOAS USAM A LINHA PARA FAZER VÁRIAS FORMAS, CADA UMA PARTINDO DA ANTERIOR. O OBJETIVO DO JOGO É CHEGAR NA ÚLTIMA FORMA SEM COMETER ERROS. APRENDER A JOGAR CAMA DE GATO É BEM FÁCIL; TUDO QUE VOCÊ PRECISA É UM PEDAÇO DE BARBANTE, UMA MÃO FIRME E UM AMIGO PARA AJUDÁ-LO A FAZER AS FORMAS DIFERENTES.

**ENCONTRE UM PEDAÇO DE BARBANTE.** PODE SER QUALQUER TIPO DE LINHA, DESDE QUE SIRVA AO REDOR DAS SUAS MÃOS, MAS SERÁ MAIS FÁCIL JOGAR COM UM BARBANTE DE MAIS OU MENOS 1,20 M DE COMPRIMENTO. ISSO GARANTIRÁ QUE ELE É LONGO O SUFICIENTE PARA MANUSEAR FACILMENTE E NÃO FICAR COMPLICADO DEMAIS DE JOGAR. AMARRE AS PONTAS PARA CRIAR UM CÍRCULO.

**CHAME OUTRA PESSOA PARA JOGAR COM VOCÊ.** POR CAUSA DA NATUREZA SEQUENCIAL DO JOGO, NÃO É POSSÍVEL JOGAR CAMA DE GATO SOZINHO; VOCÊ PRECISARÁ DE UM PARCEIRO PARA AJUDÁ-LO A FAZER NOVAS FORMAS E TIRAR O BARBANTE DE VOCÊ NA VEZ DELE

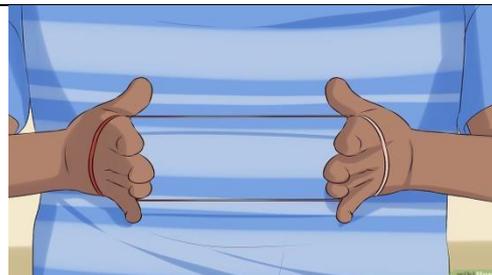
**PASSE A LINHA ADIANTE EM CADA VEZ.** DECIDA QUAL JOGADOR INICIARÁ O JOGO. ESSA PESSOA FORMARÁ A PRIMEIRA FORMA DA CAMA DE GATO, A FORMA INICIAL DO JOGO, O BERÇO. DEPOIS DISSO, PASSE O BARBANTE PARA OS DEDOS DO OUTRO JOGADOR SEM DESFAZER A FORMA. O JOGO CONTINUA ASSIM ATÉ ALGUÉM COMETER UM ERRO

**REINICIE O JOGO SE COMETER UM ERRO.** O JOGO TERMINA QUANDO VOCÊ PUXAR O BARBANTE NO LUGAR ERRADO OU FAZER UMA FORMA QUE NÃO PODE CRIAR OUTRA A PARTIR DELA. CASO ISSO ACONTEÇA, COMECE TUDO DE NOVO COM O BERÇO. CONTINUE JOGANDO ATÉ CONSEGUIR FAZER UMA SEQUÊNCIA INTEIRA SEM ERRAR.

### COMO FORMAR A CAMA DE GATO

**ENROLE O BARBANTE AO REDOR DAS COSTAS DAS SUAS MÃOS.**

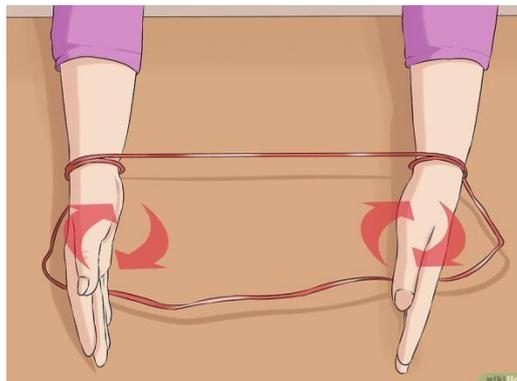
DEIXE-O ATRÁS DOS NÓS DOS DEDOS, E OS DEDÕES FORA DA LINHA; ISSO PERMITIRÁ QUE VOCÊ SE MOVA COM MAIS LIBERDADE E IMPEDIRÁ QUE O FIO CAIA DAS SUAS MÃOS





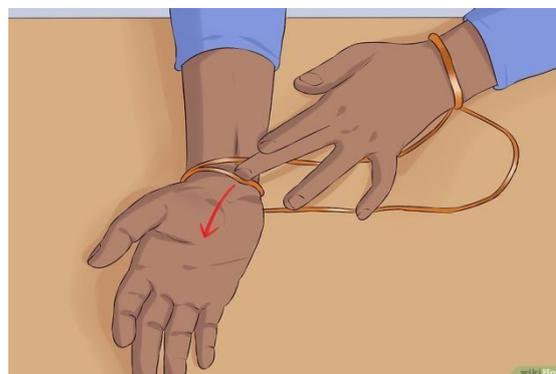
**ENROLE O FIO AO REDOR DOS SEUS PUNHOS MAIS UMA VEZ.**

GIRE SUAS MÃOS PARA QUE FIQUE UMA ARGOLA DUPLA AO REDOR DAS SUAS PALMAS. AGORA VOCÊ DEVE TER UMA LINHA PASSANDO NA FRENTE DE CADA PALMA ALÉM DAS DUAS CRUZADAS NAS COSTAS DAS MÃOS. ISSO DEIXARÁ VOCÊ NA POSIÇÃO CORRETA PARA CRIAR A PRIMEIRA FORMA.



**PEGUE O FIO INTERIOR COM SEUS DEDOS MÉDIOS.**

APROXIME SUAS MÃOS E DESLIZE O DEDO MÉDIO DE UMA MÃO POR BAIXO DO BARBANTE QUE ESTÁ NA PALMA DA OUTRA MÃO. FAÇA O MESMO COM A OUTRA MÃO, PEGANDO APENAS A PARTE DA PALMA. ENTÃO, ESTIQUE A LINHA PARA QUE FORME DOIS 'X' NO MEIO. ESSA FORMA É A "CAMA DE GATO".



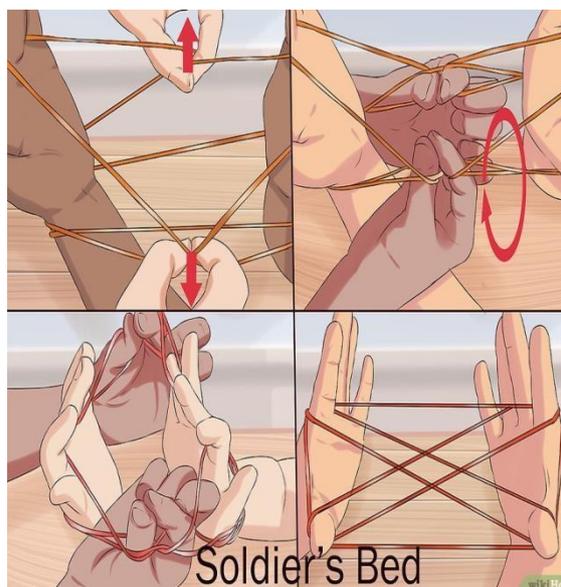
**TRANSFORME A CAMA DE GATO EM UMA "CAMA DE SOLDADO".**

O OUTRO JOGADOR DEVE PEGAR OS DOIS 'X' CENTRAIS DA PRIMEIRA FORMA COM O DEDÃO E INDICADOR DAS DUAS MÃOS. DEPOIS, ELE PUXA OS 'X' POR FORA E AO REDOR DA CAMA E VOLTA PARA CIMA PELO MEIO. ENQUANTO ELE FAZ ISSO, TIRE GENTILMENTE SUAS MÃOS

DO BARBANTE. QUANDO O OUTRO JOGADOR ABRIR SEUS DEDÕES E INDICADORES, A FORMA CRIADA É CONHECIDA COMO "CAMA DE SOLDADO".

A CAMA DE SOLDADO É PARECIDA COM A DE GATO, MAS A POSIÇÃO DOS DEDOS É DIFERENTE. ISSO TORNA POSSÍVEL A TRANSFERÊNCIA DA LINHA PARA O OUTRO JOGADOR NA HORA DE FAZER AS PRÓXIMAS FORMAS.

- UMA FORMA INVERTIDA DA CAMA DE SOLDADO É CONHECIDA COMO "DIAMANTES", E PODE SER FEITA ENROLANDO O FIO POR CIMA DOS 'X' DO





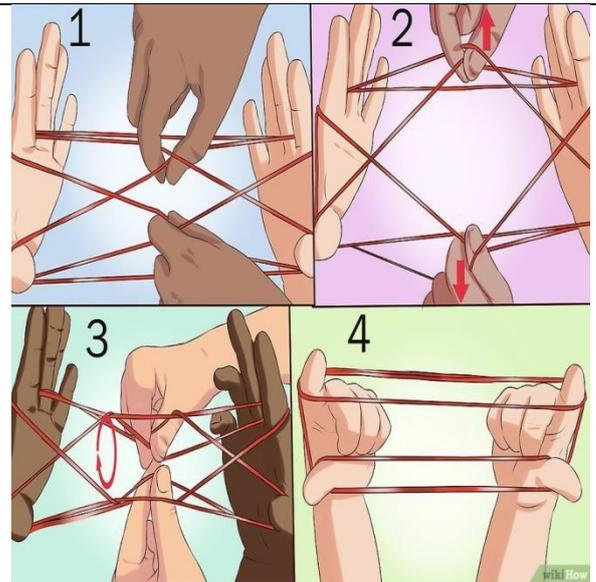
MEIO AO INVÉS DE POR BAIXO.

**FAÇA A TRANSIÇÃO PARA “VELAS”.**

DENTRO DA FORMA DA CAMA DE SOLDADO, VOCÊ DEVE VER MAIS DOIS 'X' DE UMA FORMA PARECIDA COM A CAMA DE GATO. PEGUE ESSES 'X' NA PARTE EM QUE ELES SE CRUZAM NO SENTIDO DO COMPRIMENTO COM SEUS DEDOS VIRADOS PARA AS MÃOS DO OUTRO JOGADOR. NOVAMENTE, PUXE ESSES 'X' AO REDOR DO EXTERIOR DA FORMA E PARA CIMA PELO MEIO. ENQUANTO SEU PARCEIRO REMOVE SUAS

MÃOS, ESTIQUE A LINHA E SEPRE SEUS DEDÕES E INDICADORES PARA FORMAR “VELAS”, A PRÓXIMA FORMA.

- VELAS É RECONHECÍVEL PELO PADRÃO INTERNO DE LINHAS PARALELAS.
- ESSA É UMA FORMA DE TRANSIÇÃO BEM ÚTIL, POIS DÁ A LIBERDADE DE SEGUIR EM FRENTE OU PARA TRÁS NA SEQUÊNCIA.
- VELAS TAMBÉM É CONHECIDA COMO “CHOPSTICKS” NA COREIA E “ESPELHO” EM PARTES DA EUROPA.



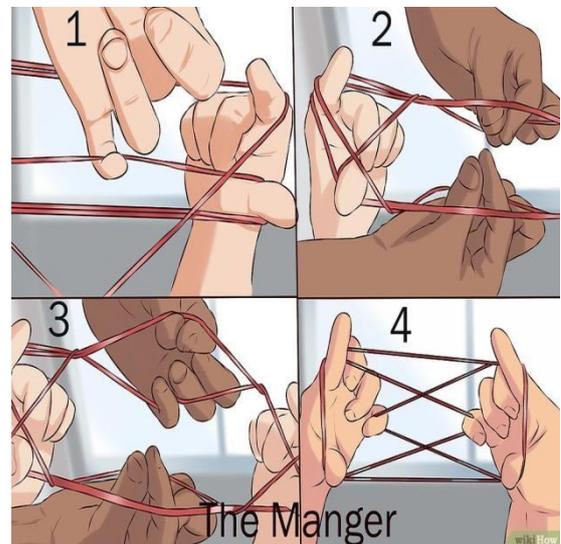
**FAÇA A “MANJEDOURA”.**

A PARTIR DAQUI, SEU PARCEIRO ENROLARÁ O FIO SUPERIOR COM O MINDINHO DIREITO E PEGARÁ O INFERIOR

DO OUTRO LADO COM O DEDO ESQUERDO. SEGURANDO O BARBANTE COM OS MINDINHOS, ELE DEVERÁ TRAZER O DEDÃO E INDICADOR POR BAIXO E AO REDOR DAS DUAS LINHAS INTERIORES. QUANDO VOCÊ REPASSAR O FIO, TERÁ FORMADO A MAJEDOURA.

DA MANJEDOURA É BASICAMENTE UMA VERSÃO INVERTIDA DA CAMA DE GATO.

OCASO VOCÊ CONTINUE A PARTIR DA MANJEDOURA NA MESMA ORDEM, FARÁ DIAMANTES, QUE É UMA CAMA DE SOLDADO INVERTIDA.





## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

### RECOMECE A SEQUÊNCIA.

DEPOIS DE CHEGAR NA MANJEDOURA, VOCÊ PODE REPETIR OS PRIMEIROS MOVIMENTOS PARA CONTINUAR JOGANDO. LEMBRE-SE QUE NESSE

PONTO O BARBANTE ESTARÁ INVERTIDO, ENTÃO ALGUNS MOVIMENTOS TERÃO QUE SER FEITOS NA ORDEM CONTRÁRIA PARA FAZER A PRÓXIMA FORMA CORRETAMENTE. ISSO DEIXARÁ O JOGO MAIS DIFÍCIL NA SEGUNDA RODADA.

DIVIRTA-SE!

□ O JOGO PODE CONTINUAR DESSE JEITO ATÉ ALGUÉM ERRAR OU FICAR COM UMA FORMA QUE NÃO PODE SER USADA PARA CRIAR OUTRA.

□ VEJA SE CONSEGUE INVENTAR NOVAS FORMAS BASEADAS NO SEU CONHECIMENTO DAS BÁSICAS.



### DICAS

A CAMA DE GATO É UM JOGO DIVERTIDO QUE PODE SER JOGADO PRATICAMENTE EM QUALQUER LUGAR, JÁ QUE REQUER APENAS UM PEDAÇO DE BARBANTE E UM PARCEIRO.

□ NÃO DESANIME SE NÃO CONSEGUIR ENTENDER UMA FORMA DE CARA. PARA FICAR BOM NESSE JOGO VOCÊ PRECISA DE PRÁTICA.

□ HÁ MUITAS VARIAÇÕES DO JOGO QUE USAM OUTRAS FORMAS E PADRÕES, MAS O PROCEDIMENTO BÁSICO DE REPETIR A SEQUÊNCIA É A MESMA EM CADA VERSÃO.

□ LINK PARA OUTRA VARIAÇÃO.

VÍDEO: [https://drive.google.com/file/d/13rsa8hpOChBDRI\\_LtS-f77NSDiMjcT-b/view](https://drive.google.com/file/d/13rsa8hpOChBDRI_LtS-f77NSDiMjcT-b/view)

### AVISO IMPORTANTE:

CRIANÇAS PEQUENAS NÃO DEVEM BRINCAR COM LINHAS SEM SUPERVISÃO DE UM ADULTO.