

ESCOLA MUNICIPAL DO CAMPO SANTO ANTÔNIO

EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

SERTÃOZINHO, S/Nº FONE: (45) 991029591

E-MAIL: ESCOLARURAL@HOTMAIL.COM

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

PROFESSOR REGENTE: SAMARA PATRICIA DE OLIVEIRA

ALUNO(A) _____

UNA A LETRA **N** COM CADA VOGAL E FORME AS SÍLABAS:

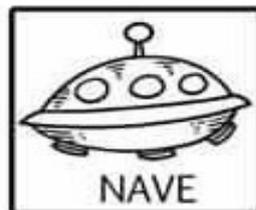
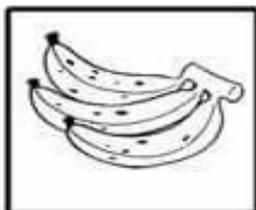
A worksheet for syllable formation. On the left, a blue letter 'N' is in a box. Five arrows point from it to a vertical column of five red vowels: 'A', 'E', 'I', 'O', and 'U', each in its own box. To the right of each vowel box is an empty rounded rectangle for writing a syllable. At the bottom left, there is a line drawing of a boat on water.

FAMÍLIA SILÁBICA DO

1- PINTE OS DESENHOS COM OS NOMES INICIADOS PELA SÍLABA EM DESTAQUE, COM A COR INDICADA.

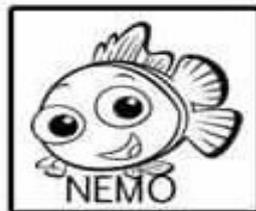
LILÁS

NA



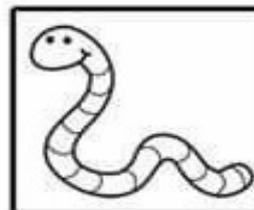
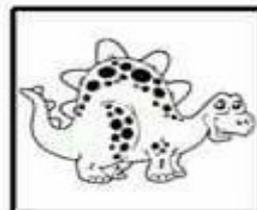
AZUL

NE



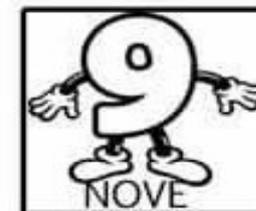
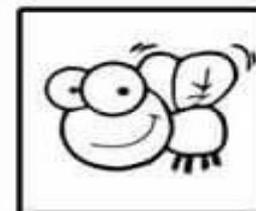
ROSA

NI



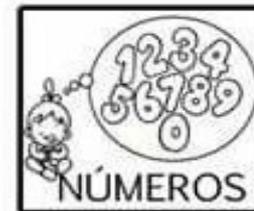
VERDE

NO



AMARELO

NU



ESCREVA AS PALAVRAS QUE VOCÊ ENCONTROU AQUI 

COR LÍLAS: _____

COR AMARELO: _____

COR ROSA: _____

GÊNERO TEXTUAL: CONTOS ACUMULATIVOS.

O CONTO ACUMULATIVO É UM TIPO DE CONTO QUE SEMPRE **REPETE UMA NARRATIVA POR VÁRIAS E VÁRIAS VEZES**, ONDE ALGUNS ELEMENTOS SÃO REPETIDOS E OUTROS ADICIONADOS, MAS SEMPRE RESPEITANDO A MESMA ORDEM ATÉ O FINAL DESSE CONTO.

ESSE TIPO DE CONTO É IMPORTANTE NO DESENVOLVIMENTO DA ORALIDADE DAS CRIANÇAS, ALÉM DE SER DIVERTIDA PARA AS MESMAS.

A CASA SONOLENTA

Era uma vez
uma casa sonolenta
onde todos viviam dormindo

Nessa casa
tinha uma cama
uma cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Nessa cama
tinha uma avó,
uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Em cima dessa avó
tinha um menino,
um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Em cima desse menino
tinha um cachorro,
um cachorro cochilando,
em cima de um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Em cima desse cachorro tinha um gato
um gato roncando,
em cima de um cachorro cochilando,

Em cima de um menino
sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Em cima desse gato
tinha um rato,
um rato dormitando,
em cima de um gato
ressonando,
em cima de um cachorro
cochilando,
em cima de um menino
sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

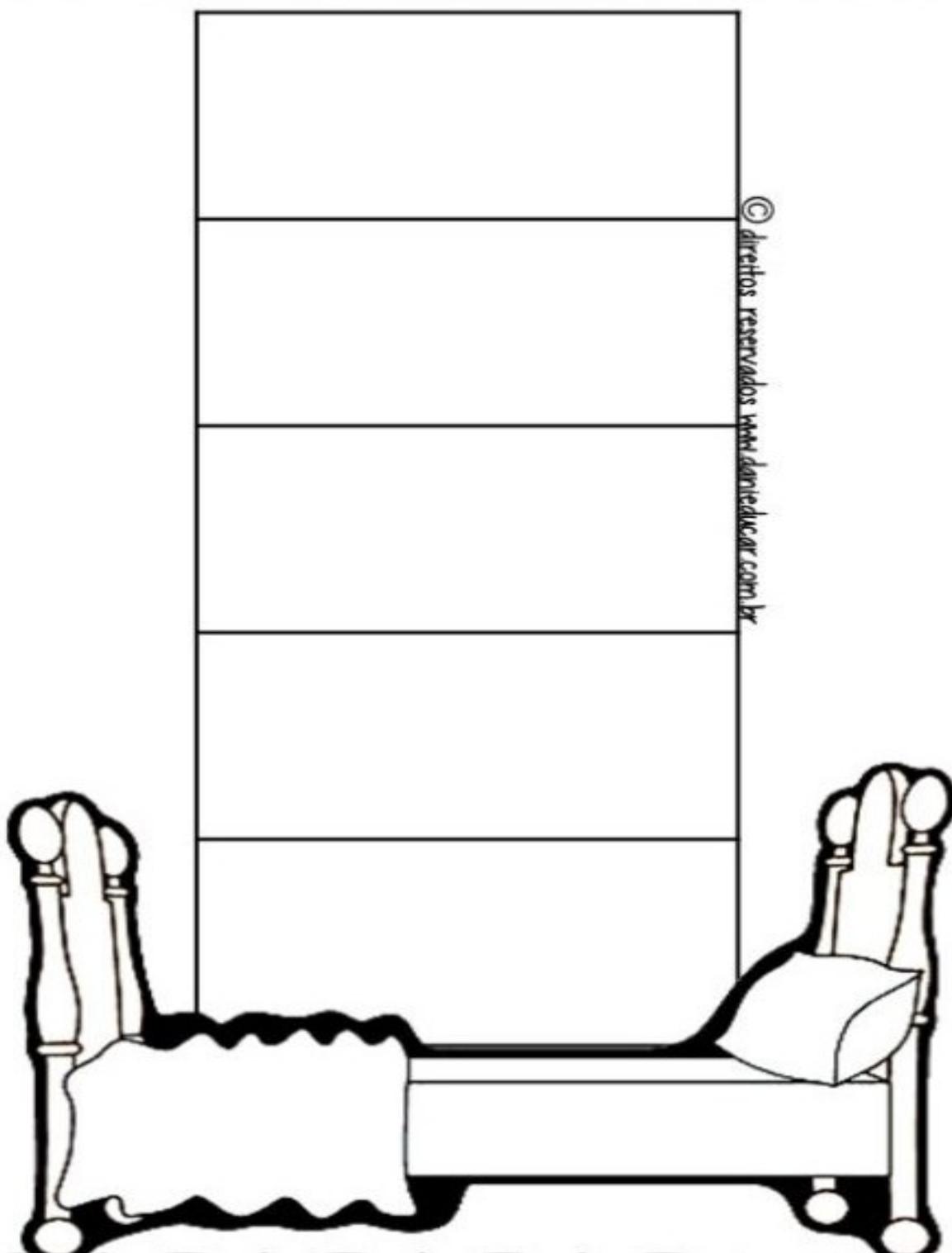
E em cima desse rato
tinha uma pulga...

Será possível?
Uma pulga acordada,
que picou o rato,
que assustou o gato,
que arranhou o cachorro,
que caiu sobre o menino,
que deu um susto na avó,
que quebrou a cama,
numa casa sonolenta,
onde ninguém mais estava
dormindo.

Autor: Audrey Wood

- ASSISTIR O VÍDEO DA HISTÓRINHA: <https://youtu.be/2Z7itCE8J70>

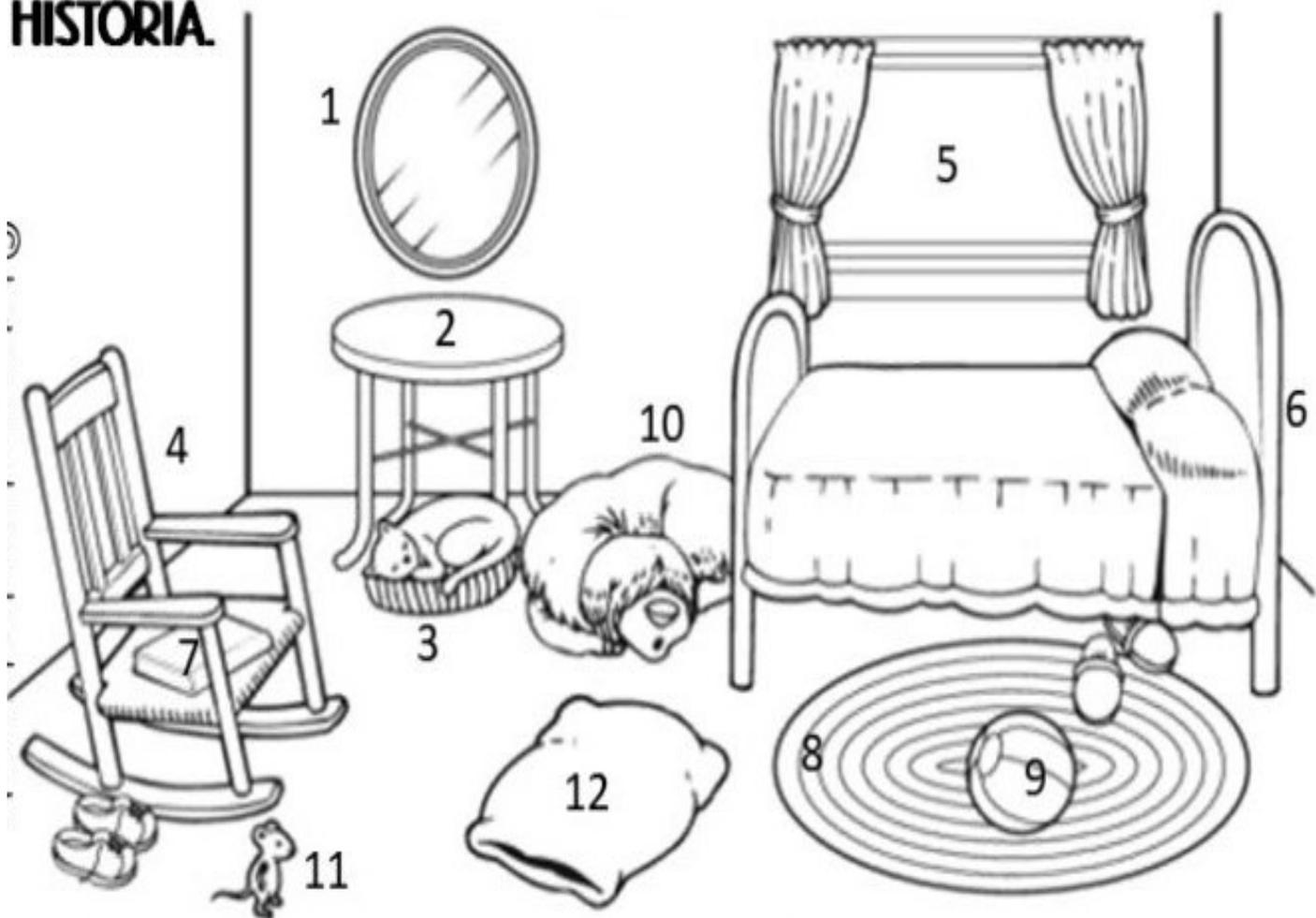
UTILIZE O MATERIAL DE APOIO PARA COMPOR A CENA DA HISTÓRIA "A CASA SONOLENTA" RECORTE E COLE CADA PERSONAGEM EM SEU LUGAR.



ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS AQUI ↓

A large empty rectangular box provided for writing the names of the characters.

OBSERVE A CENA DA CASA SONOLENTA E ENUMERE OS ELEMENTOS DAS CENAS E CIRCULE OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA.



	ALMOFADA
	BOLA
	LIVRO
	CADEIRA
	TAPETE
	ESPELHO

	CACHORRO
	GATO
	MESA
	CAMA
	JANELA
	RATO

MATEMÁTICA : NÚMEROS NATURAIS

COMPLETE CADA QUADRADINHO ATÉ CHEGAR AO RESULTADO DO TELHADO DE CADA CASINHA:

5

4 +

1 +

2 +

3 +

0 +

6

2 +

5 +

3 +

0 +

1 +

7

5 +

4 +

2 +

6 +

3 +

8

4 +

2 +

5 +

3 +

7 +

9

3 +

6 +

7 +

2 +

0 +

10

8 +

5 +

3 +

1 +

6 +

Faça as adições e escreva o resultado nas casinhas.

$2 + 2 =$

$4 + 1 =$

$3 + 6 =$

$1 + 3 =$

$5 + 4 =$

$5 + 1 =$

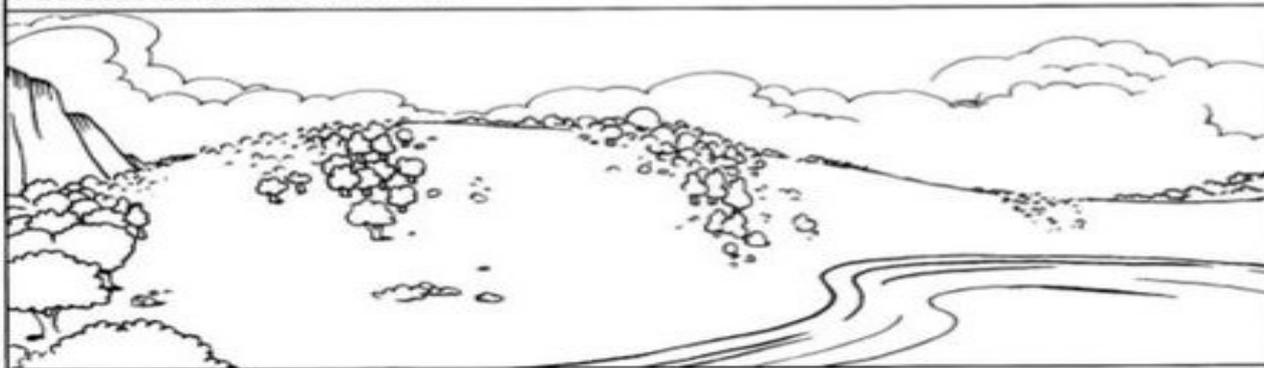
$6 + 2 =$

$8 + 1 =$

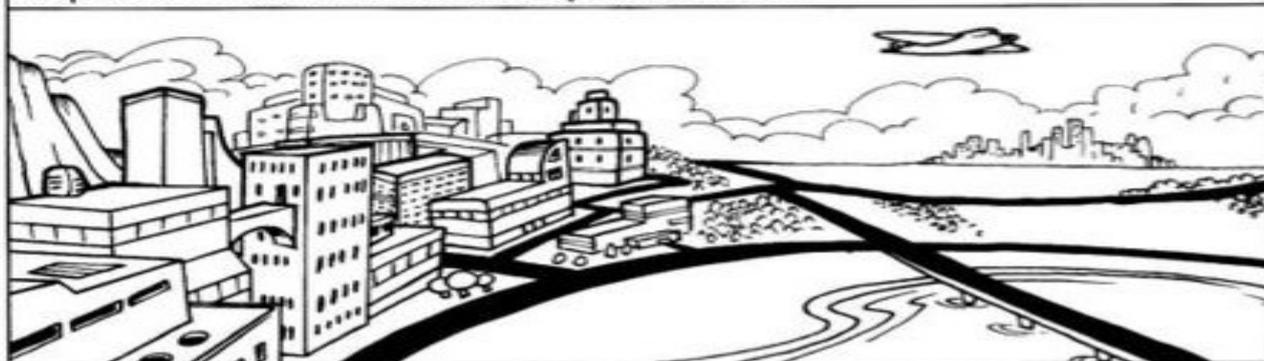
$2 + 4 =$

GEOGRAFIA: O MODO DE VIDA EM DIFERENTES LUGARES

Antes: Ambiente natural



Depois: Ambiente modificado pelo homem

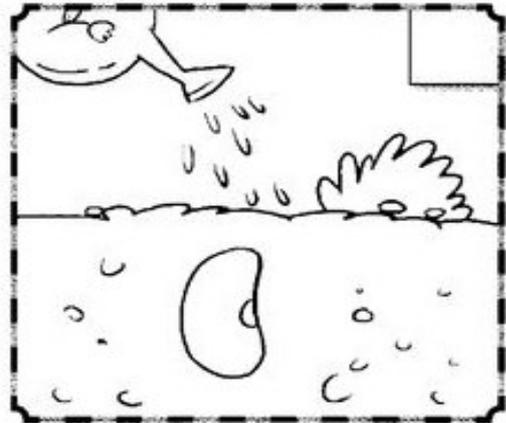
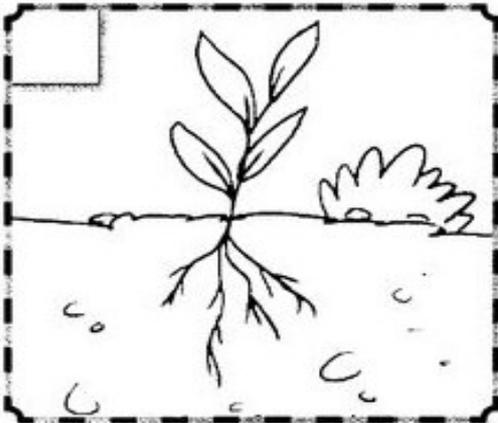
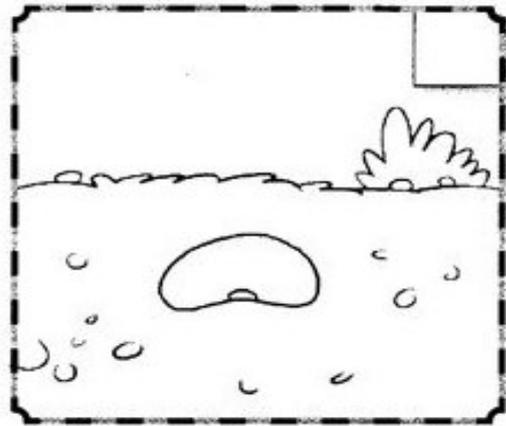
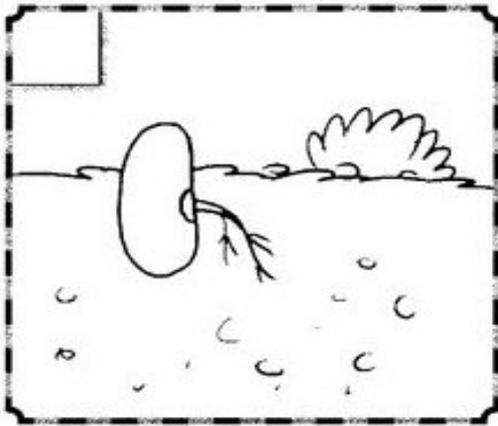


PINTE APENAS OS ELEMENTOS NATURAIS



CIÊNCIAS – PROF. PATRICIA

COM AJUDA DO(A) PROFESSOR(A), LEIA AS FRASES E NUMERE A HISTÓRIA DA SEMENTINHA NA ORDEM EM QUE OCORRE.

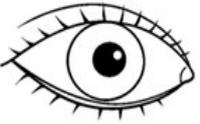


1. A SEMENTINHA FOI JOGADA NA TERRA E LÁ ADORMECEU.
2. ELA RECEBEU ÁGUA, TERRA E LUZ SOLAR.
3. ELA COMEÇOU A DESENVOLVER E APARECER NO SOLO.
4. ELA CRESCER E VIROU UMA ÁRVORE FRONDOSA.

ASSISTIR AO VÍDEO: AS PARTES DO CORPO HUMANO PARA CRIANÇAS - VÍDEO EDUCATIVO PARA CRIANÇAS –
ACESSO EM: <https://www.youtube.com/watch?=qeieirteuy>



VAMOS PROCURAR PALAVRAS

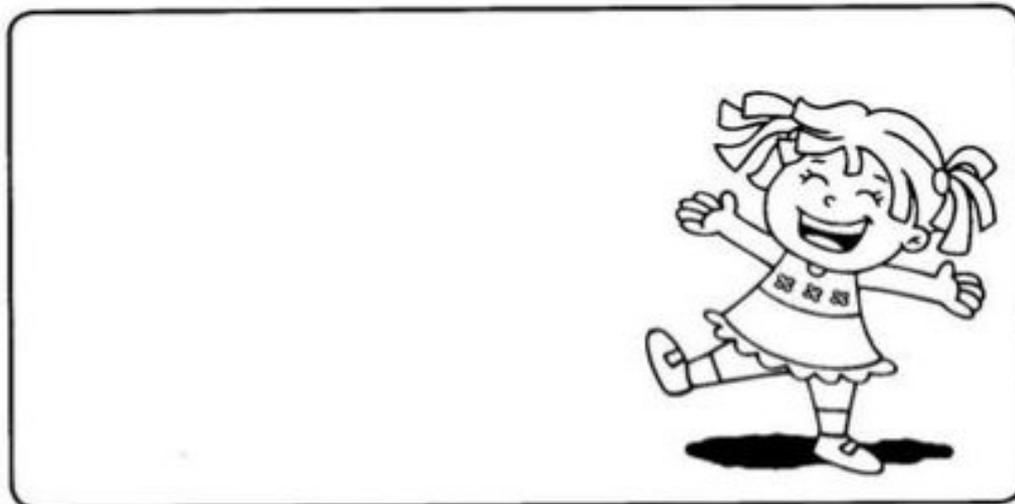
 MÃO
 PÉ
 ORELHA
 OLHO
 NARIZ
 BOCA

B	N	O	L	H	O	D
N	A	R	I	Z	D	O
T	Y	U	D	G	P	É
T	R	D	M	Ã	O	V
A	B	O	C	A	Y	X
O	R	E	L	H	A	C



ENSINO RELIGIOSO PROFª PATRICIA

SE ÉS FELIZ QUERO TE VER BATER AS MÃOS!
DESENHE NO QUADRO ABAIXO O QUE LHE
DEIXA MUITO FELIZ.



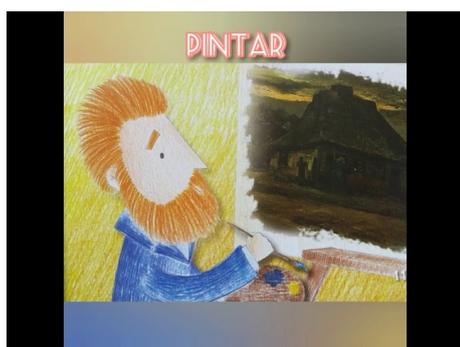
AGORA DESENHE O QUE DEIXA TRISTE.



ARTES PROFª PATRICIA

ASSISTIR O VÍDEO 01

I QUARENTENA I VÍDEO ÁUDIO ACESSO EM : <https://youtu.be/no02waxDYVU>





VÍDEO 02:

VAN GOGH! UMA BREVE BIOGRAFIA E VÍDEO EM 3D PARA CRIANÇAS.

ACESSO EM: https://youtu.be/21l61sTY_CE

OBRAS DE ARTES DE VICENTE VAN GOGH

CRIANÇAS



ATIVIDADE



RELEITURA DA OBRA OS GIRASSÓIS DE VAN GOGH.

EXEMPLO: DESENHE O TRAÇO DO GIRASSOL DE LAPÍIS E PINTE DE VERDE. DEPOIS COM A TINTA AMARELA E UM GARFO FAÇA AS PETALAS DO GIRASSOL.

EDUCAÇÃO FÍSICA PROFº: RAFAEL

ATIVIDADES REMOTAS

JOGOS ESPORTIVOS DE CAMPO E TACO

O MELHOR EXEMPLO DE ESPORTE DE CAMPO E TACO É O BEISEBOL. O BEISEBOL É UM ESPORTE MUITO CONHECIDO NOS ESTADOS UNIDOS, MAS NÃO É ASSIM, TÃO FAMOSO, NO BRASIL.

QUEM JÁ OUVIU FALAR SOBRE ESTE ESPORTE? VOCÊ SE LEMBRA DE TER VISTO ALGO SOBRE ELE? TALVEZ VOCÊ TENHA ASSISTIDO, NA TELEVISÃO OU EM ALGUM FILME, TRECHOS DE PARTIDAS DE BEISEBOL.

DE CARA, ELE PODE ATÉ PARECER UM ESPORTE CONFUSO, MAS APÓS ENTENDER AS POSIÇÕES EM CAMPO, COMO MARCAR PONTOS E COMO DEFENDER, VOCÊ VAI SE DIVERTIR.

PARA ENTENDER UM POUCO MELHOR SOBRE ESSE ESPORTE USAREMOS UMA BRINCADEIRA COMO BASE. A BRINCADEIRA QUE USAREMOS SERÁ O “JOGO DE TACO” OU COMO É CONHECIDA NA NOSSA REGIÃO “JOGO DE BETS”. VOCÊ JÁ JOGOU BETS? PERGUNTE PARA SUA FAMÍLIA SE JÁ JOGARAM BETS?

ATIVIDADE – ARREMESSO E REBATIDA DO BEISEBOL

PARA ESSA ATIVIDADE O ALUNO PRECISARÁ DE 1 BOLINHA, 1 CABO DE VASSOURA E 1 GARRAFA PET (LITRO DESCARTÁVEL). COM A AJUDA DE UMA PESSOA DA FAMÍLIA, UM DEVERÁ FICAR COM O TACO PARA REBATER A BOLINHA E DEFENDER A GARRAFA PET, ENQUANTO O OUTRO FICARÁ COM A BOLINHA E TENTARÁ DERRUBAR A GARRAFA (CONFORME IMAGEM ABAIXO). ELES DEVERÃO FICAR CERCA DE 3 METROS DISTANTES UM DO OUTRO.

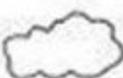
A PESSOA COM A BOLINHA TERÁ 5 ARREMESSOS PARA TENTAR DERRUBAR A GARRAFA, ENQUANTO A OUTRA PESSOA TERÁ ENTÃO 5 TENTATIVAS PARA REBATER A BOLINHA. DEPOIS INVERTEM-SE AS POSIÇÕES. CADA BOLA REBATIDA VALERÁ 1 PONTO E CADA VEZ QUE A GARRAFA FOR DERRUBADA TAMBÉM VALERÁ 1 PONTO. SERÁ CONSIDERADA VENCEDORA A PESSOA QUE FIZER MAIS PONTOS.



DESCOBRINDO O NUMERAL

1. DESCUBRA, NO QUADRO, OS NUMERAIS QUE ESTARIAM NO LUGAR DOS SÍMBOLOS E ESCREVA-OS ABAIXO.

1	2	3		5	6	7	
9	10	11	12		14	15	16
	18	19		21	22	23	
25		27	28	29		31	32
33	34		36	37	38		40



OBS: DIA 10/10/2020 REPOSIÇÃO REFERENTE AO DIA 16/04/2020

1.RELACIONE DE ACORDO COM A HISTÓRIA.



NESSA CASA TINHA ...

UMA AVÓ

RESSONANDO

UM CACHORRO

UM CACHORRO

◀ **UM RATO**

RONCANDO

UM GATO

DORMITANDO

RESPONDA:

QUANTAS PESSOAS HÁ NA IMAGEM? _____.

QUANTOS ANIMAIS HÁ NA IMAGEM? _____.

QUANTAS JANELAS TEM A CASA? _____.