



COLÉGIO NOSSA SENHORA DO MONTE CALVÁRIO

ATIVIDADES NO PERÍODO DE 23/03 a 27/03.

QUERIDO(A) ALUNO (O)

SEGUE A AGENDA DE ATIVIDADES QUE DEVERÃO SER REALIZADAS EM CASA NESSE PERÍODO. RESSALTAMOS QUE CADA UM DEVERÁ ORGANIZAR SUA ROTINA PARA QUE POSSAMOS DAR CONTINUIDADE AOS CONTEÚDOS POSTERIORMENTE. AS ATIVIDADES DEVEM SER REALIZADAS COM ATENÇÃO E BASTANTE CAPRICHOS

UM BEIJO!

JULIANA E VALQUÍRIA.

AGENDA DE ATIVIDADES - 1º ANO A/B.

23/03/20 - Segunda-feira

LÍNGUA PORTUGUESA: JOGO DA VELHA - FONEMAS JÁ, JE, JI, JO, JU.

MATEMÁTICA: Atividade de folha, adição.

24/03/20 - Terça-feira

LÍNGUA PORTUGUESA: Interpretação de texto Infância, livro páginas 47,48 e 49

CIÊNCIAS: Dia da água. Duas atividades de folha.

GEOGRAFIA: Brinquedos do passado e presente. Livro páginas 18 e 19.

25/03/20 - Quarta-feira

LÌNGUA PORTUGUESA: HISTÓRIA: As crianças e suas histórias. Livro páginas **20 e 21.**



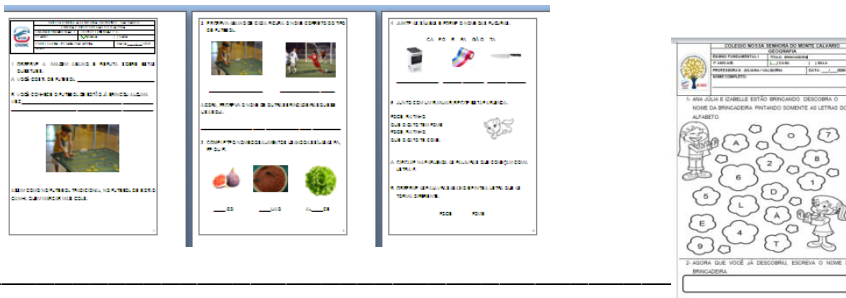
26/03/20 - Quinta-feira

MATEMÁTICA: Mesmo sentido - sentido contrário, páginas **34** e folha de adição.

LÌNGUA PORTUGUESA: Continuação do texto Infância, páginas **50, 51, 52 e 53.**

CIÊNCIAS: O que tem na noite. Livro páginas **18 e 19.**

GEOGRAFIA: Brincadeiras. Atividade folha.

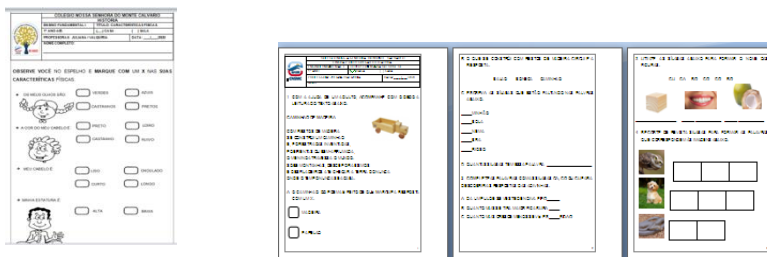


27/03/20 - Sexta-feira

MATEMÁTICA: Quantidades, páginas **40 e 41.**

HISTÓRIA: Características físicas. Atividade folha.

EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL: O que é uma olimpíada? Livro páginas **27, 28 e 29** e interpretação de texto, fonemas **F e G.**





COLÉGIO NOSSA SENHORA DO MONTE CALVÁRIO

CIÊNCIAS

ENSINO FUNDAMENTAL I

ATIVIDADE 1: DIA DA ÁGUA.

1º ANO

() CASA

(X) SALA

PROFESSORAS: JULIANA / VALQUÍRIA

DATA: ___ / ___ /2020

NOME COMPLETO: _____

22 DE MARÇO – DIA MUNDIAL DA ÁGUA.

ÁGUA É VIDA! ÁGUA É FONTE DE VIDA, SEM ELA NÃO DÁ PARA VIVER, MAS, SE HOVER DESPERDÍCIO, JÁ SABEMOS O QUE VAI ACONTECER. VAI FALTAR ÁGUA PARA TUDO E É POR ISSO QUE PRECISAMOS NOS CONSCIENTIZAR.

1. **PINTE** AS IMAGENS EM QUE A ÁGUA ESTÁ SENDO USADA DE FORMA CONSCIENTE.



2. **TROQUE** OS NÚMEROS PELAS SÍLABAS. DESCOBRA OUTRAS UTILIDADES DA ÁGUA.



$6 + 2 + 3 =$ _____

$1 + 4 =$ _____

$5 + 7 + 9 + 8 =$ _____

NOME COMPLETO: _____

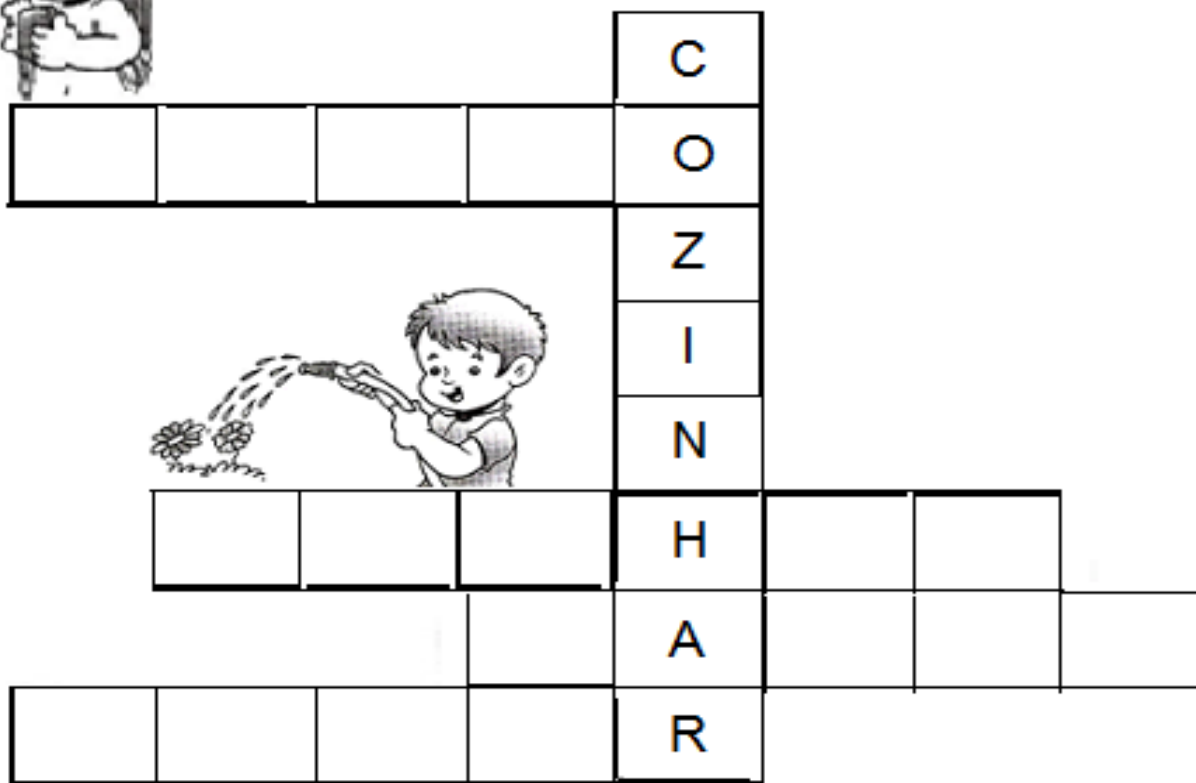


1- OBSERVE O QUADRO PARA COMPLETAR A CRUZADINHA.

USAMOS ÁGUA PARA:



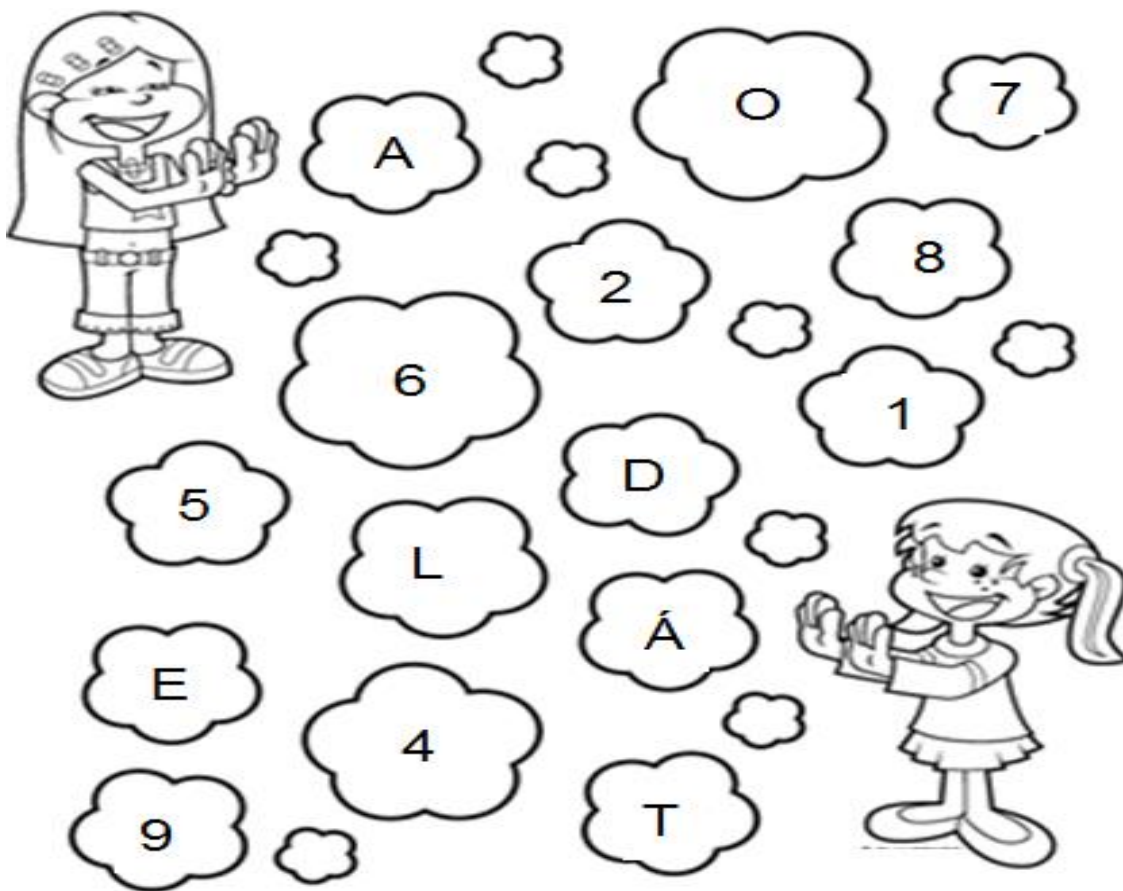
COZINHAR – BEBER – BANHO – MOLHAR – LAVAR.



2- EM SEU CADERNO, **ESCREVA** O QUE VOCÊ E SUA FAMÍLIA FAZEM PARA ECONOMIZAR ÁGUA.



1- ANA JÚLIA E IZABELLE ESTÃO BRINCANDO. **DESCUBRA** O NOME DA BRINCADEIRA. **PINTE** SOMENTE AS LETRAS DO ALFABETO.



2- AGORA QUE VOCÊ JÁ DESCOBRIU, **ESCREVA** O NOME DA BRINCADEIRA.



OBSERVE VOCÊ NO ESPELHO. MARQUE COM UM X NAS SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS.

❖ OS MEUS OLHOS SÃO: VERDES AZUIS



CASTANHOS PRETOS

❖ A COR DO MEU CABELO É: PRETO LOIRO



CASTANHO RUIVO

❖ MEU CABELO É: LISO ONDULADO

CURTO LONGO

❖ MINHA ESTATURA É: ALTA BAIXA





NOME: _____

EXISTE MUITOS JOGOS TRADICIONAIS. VOCÊ CONHECE OU JÁ JOGOU ESSE JOGO DA _____ IMAGEM.



1- COM A AJUDA DO PESSOAL DE CASA, LEIA O TEXTO A SEGUIR E APRENDA A CONFECCIONAR UM JOGO MUITO POPULAR. O JOGO DA VELHA.

MATERIAL NECESSÁRIO

- 1 QUADRADO FEITO DE PAPELÃO, PARA SER O TABULEIRO,
- 5 CÍRCULOS FEITOS DE PAPELÃO,
- 5 QUADRADINHOS FEITOS DE PAPELÃO,
- CANETAS COLORIDAS PARA MARCAR O TABULEIRO E AS PEÇAS.
- SERÃO 5 PEÇAS COM X E 5 PEÇAS COM CÍRCULOS.



2- COMO FAZER

A- NO TABULEIRO, **FAÇA** O TRAÇADO DO JOGO DA VELHA UTILIZANDO A CANETINHA COLORIDA.

B- UTILIZANDO OUTRA COR DE CANETINHA **FAÇA** DESENHOS DE CÍRCULOS EM 5 PEÇAS E DESENHOS DE X NAS OUTRAS 5.

C- AGORA É SÓ CONVIDAR UM FAMILIAR E COMEÇAR O JOGO.

3- **RECORTE** CADA QUESTÃO **COLE E RESPONDA** EM SEU CADERNO, NÃO SE ESQUEÇA DO TRAÇO COLORIDO ENTRE CADA UMA DELAS.

4- **ESCREVA** O NOME DO JOGO QUE VOCÊ CONFECCIONOU.

5- **QUEM** O AJUDOU A CONFECCIONAR O JOGO?

6- **QUEM** BRINCOU COM VOCÊ? QUANTAS VEZES?

7- **QUAIS** MATERIAIS VOCÊS USARAM?

8- VOCÊ GOSTOU DE CONFECCIONAR O SEU PRÓPRIO JOGO?

9- **FAÇA** DESENHOS, PARA MOSTRAR COMO FOI ELABORAR ESSA ATIVIDADE EM FAMÍLIA.

10- **QUAL** OUTRO JOGO VOCÊ GOSTARIA DE CONFECCINAR?