

ESCOLA:

PROFESSORA:

DATA:

NOME:

TURMA:

HISTÓRIA

MUNDO PESSOAL: EU, MEU GRUPO SOCIAL E MEU TEMPO.

PARA UMA BOA CONVIVÊNCIA É NECESSÁRIO SABER RESPEITAR AS REGRAS DE CADA LUGAR E TER RESPEITO COM AS PESSOAS.

- NUMERE AS AÇÕES ABAIXO DE ACORDO COM O QUE FAZEMOS EM CADA LUGAR.



(1) ESCOLA



(2) CASA



(3) NA PRACINHA



☐ DESCANSAR



☐ BRINCAR



☐ ESTUDAR

- MARQUE X NAS IMAGENS QUE REPRESENTAM ATITUDES DE BOA CONVIVÊNCIA.



➤ COM A AJUDA DE UM ADULTO, LEIA E FAÇA UM **X** NAS REGRAS QUE GARANTEM MANTER A ORDEM COLETIVA.

☐

CUMPRIMENTAR O VIZINHO.

☐

DEIXAR OS BRINQUEDOS ESPALHADOS PELA CASA.

☐

CEDER O LUGAR AOS MAIS VELHOS.

☐

FAZER SILÊNCIO PARA OUVIR A PROFESSORA.



GEOGRAFIA

MUNDO DO TRABALHO

➤ **-DIFERENTES TIPOS DE TRABALHO EXISTENTES NO SEU DIA A DIA-**

➤ NA CONSTRUÇÃO DE UMA CASA PRECISAMOS DA AJUDA DE VÁRIOS PROFISSIONAIS. NUMERE A ATIVIDADE CORRESPONDENTE A CADA TRABALHADOR.



PINTOR

☐

CONSTRÓI A CASA



PEDREIRO

☐

RESPONSÁVEL PELA



ELETRECISTA

☐

PINTA A CASA



GARI



BAILARINA



MOTORISTA DE ÔNIBUS



BARBEIRO

CIÊNCIAS DA NATUREZA

TERRA E UNIVERSO

-ESCALAS DE TEMPO-

OS HUMANOS PERCEBEM A PASSAGEM DO TEMPO.
CONTAM O TEMPO E ORGANIZAM O TEMPO.

OS DESENHOS ABAIXO REPRESENTAM AS VÁRIAS ESTAPAS
POR QUE UMA PESSOA PASSA DURANTE UMA VIDA INTEIRA.

EU E O TEMPO



- CERQUE O DESENHO QUE REPRESENTA VOCÊ HOJE E RISQUE
AQUELE QUE MAIS SE PARECE COM SEU RESPONSÁVEL.

MATEMÁTICA

VOCÊ SABIA... QUE A AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA FOLCLÓRICA?



- QUANTOS NÚMEROS TÊM ESSA AMARELINHA?

- IMAGINE QUE UMA CRIANÇA ESTÁ NA CASA 5.

QUANTAS CASAS AINDA FALTAM PARA ELA CHEGAR AO FINAL DO JOGO?

- QUAL O MAIOR NÚMERO?

E VOCÊ, JÁ BRINCOU DE AMARELINHA?

EXISTEM ALGUNS INSTRUMENTOS QUE USAMOS PARA MEDIR O TEMPO.

FAÇA X NOS INSTRUMENTOS QUE VOCÊ CONHECE.



AMPULHETA

☐

DESPERTADOR

☐

RELÓGIO DE SOL

☐

RELÓGIO DE PULSO

☐

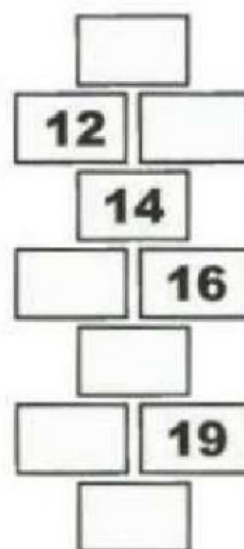
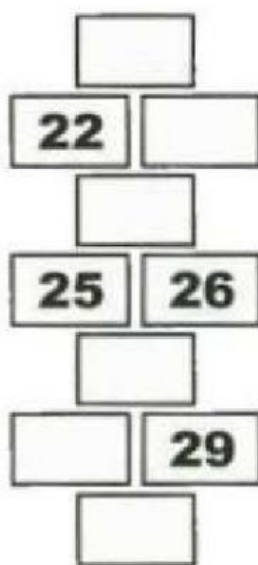
RELÓGIO DE PAREDE

☐

RELÓGIO DIGITAL

☐

- AS CRIANÇAS RESOLVERAM MONTAR ALGUMAS AMARELINHAS COM SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS DIFERENTES. FIQUE ATENTO E COMPLETE-AS.



COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA

