

UME “DR JOSÉ CARLOS DE AZEVEDO JÚNIOR”

ANO: 2º A/B/C

COMPONENTE CURRICULAR: INTEGRADO

PROFESSORAS: PATRICIA/ FLAVIA/ DAYANA

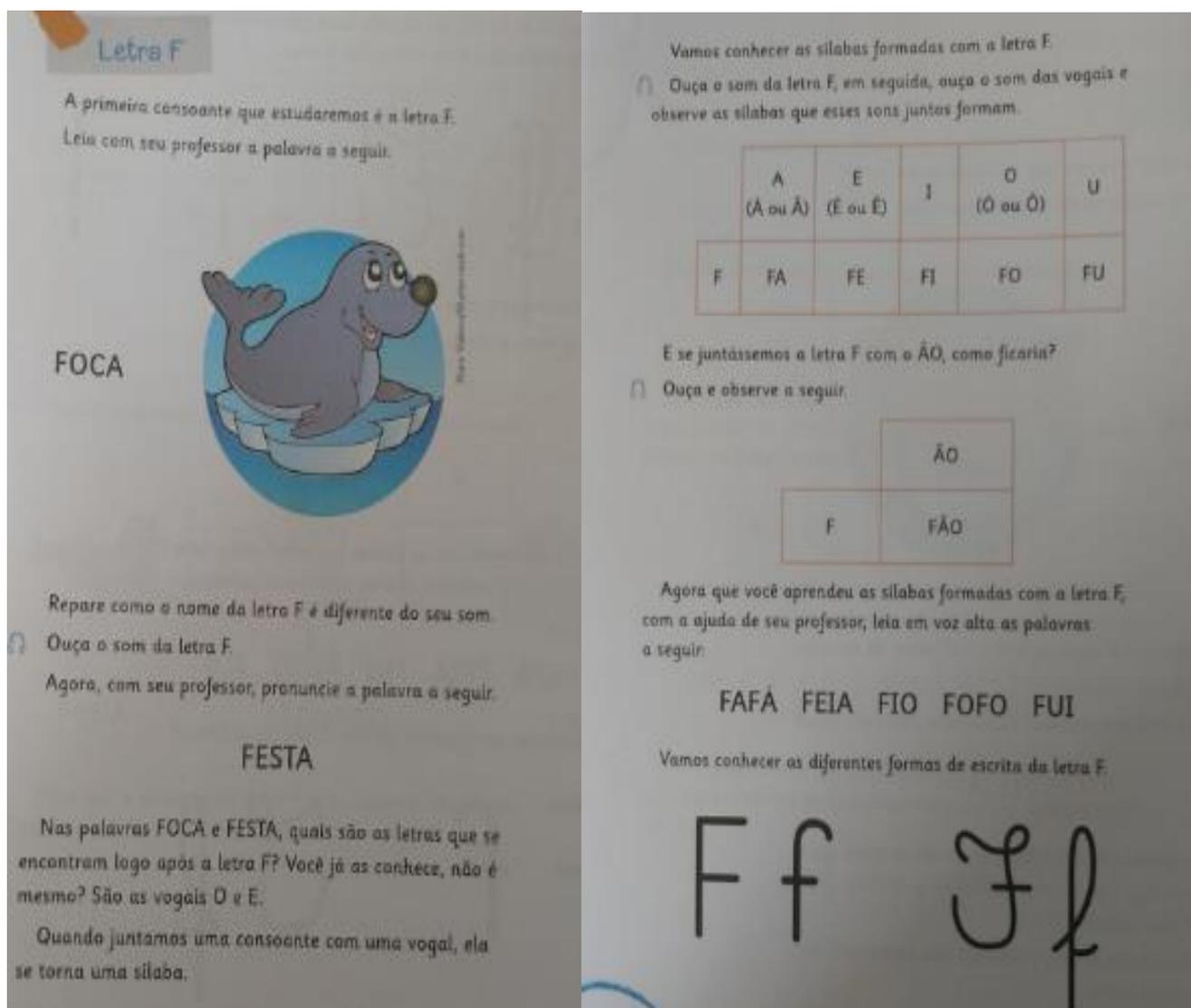
PERÍODO DE 12/04/2021 A 23/04/2021

NOME: _____

ROTEIRO DE ESTUDOS/ATIVIDADES

DIA 12/04

Leia com a criança as explicações para a revisão de sílabas compostas pela letra F.



Letra F

A primeira consoante que estudaremos é a letra F.
Leia com seu professor a palavra a seguir.

FOCA

Repare como o nome da letra F é diferente do seu som.
Ouça o som da letra F.
Agora, com seu professor, pronuncie a palavra a seguir.

FESTA

Nas palavras FOCA e FESTA, quais são as letras que se encontram logo após a letra F? Você já as conhece, não é mesmo? São as vogais O e E.
Quando juntamos uma consoante com uma vogal, ela se torna uma sílaba.

Vamos conhecer as sílabas formadas com a letra F.

Ouça o som da letra F, em seguida, ouça o som das vogais e observe as sílabas que esses sons juntos formam.

	A (A ou Â)	E (Ê ou É)	I	O (Ó ou Ô)	U
F	FA	FE	FI	FO	FU

E se juntássemos a letra F com o ÆO, como ficaria?

Ouça e observe a seguir.

	ÆO
F	FÆO

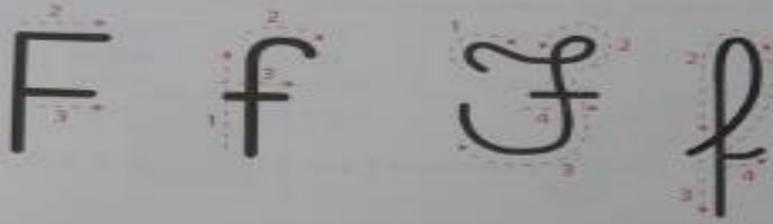
Agora que você aprendeu as sílabas formadas com a letra F, com a ajuda de seu professor, leia em voz alta as palavras a seguir.

FAFA FEIA FIO FOFO FUI

Vamos conhecer as diferentes formas de escrita da letra F.

F f F f

Passa o dedo em cima de cada uma das formas da letra F. Para isso, siga as setas indicadas a seguir.



Agora, com ajuda de seu professor, leia as palavras a seguir.



FOCA



AFOBADO



CAFÉ

Note que a sílaba com a letra F pode aparecer no começo, no interior e no fim das palavras.

Oriente a criança a observar a localização das sílabas nas palavras, e solicite que ela passe o "dedinho" sobre as letras seguindo as setas vermelhas com números destacados.

Vamos fazer

1 Pinte as palavras que contêm a letra F.

URUBU	FESTA	ANA	FOCA
OLHAR	ELEFANTE	FOI	INDIO
elegante	afilhados	fabricou	óculos
afobados	uva	igreja	fogo

2 Forme sílabas juntando a consoante F com as vogais (A, E, I, O, U) e o ÆO.



3 Complete as palavras, a seguir, com as sílabas que acabamos de escrever no exercício anterior.



CA _____



IJÃO _____



NIS _____



_____ CA



_____ ZENDA



_____ LIZ

Leia a atividade com a criança, solicite que as direções das setas ao lado do sorvete sejam observadas e explique que a seta para baixo significa registro decrescente ou seja, a criança era registrar os números após o 10 de forma decrescente, "de trás pra frente" (10,9...). Na seta crescente registrar os números após o número destacado seguindo a sequência "crescendo" após o 1. (1,2...)

ORDEM CRESCENTE - DO MENOR PARA O MAIOR

ORDEM DECRESCENTE - DO MAIOR PARA O MENOR

1 - NUMERE AS BOLAS DOS SORVETES, SEGUINDO A ORDEM.

CRESCENTE

DECRESCENTE

ESCREVA EM ORDEM CRESCENTE:

CRESCENTE

34	68	55	11	9	38	40	77
----	----	----	----	---	----	----	----

○ > ○ > ○ > ○ > ○ > ○ > ○ > ○

Observe o gráfico e leia com a criança, solicite que ela observe a quantidade de quadrinhos preenchidos e leia junto com ela as quantidades que eles representam.

A partir da análise dos quadrinhos preenchidos nesse gráfico em barra, solicite que a criança responda as perguntas de forma a sempre rever e analisar o gráfico a cada pergunta.



AS MENINAS FIZERAM UMA PESQUISA NA SALA DE AULA PARA SABER QUAL LANCHE OS COLEGUINHAS GOSTAVAM MAIS. VEJA COMO FICOU.

LANCHE PREFERIDO

Lanche	Quantidade de Votos
Cachorro Quente	5
Maçã	8
Pêra	4
Doce	9

1 - QUAL LANCHE FOI MAIS VOTADO?

2 - QUAL LANCHE FOI MENOS VOTADO?

3 - QUANTAS CRIANÇAS PREFERIRAM A MAÇÃ?

4 - QUANTAS CRIANÇAS PARTICIPARAM DA PESQUISA?

5 - QUAL A DIFERENÇA DE VOTOS ENTRE O CACHORRO QUENTE E A PÊRA?

Observe as figuras e os nomes de cada uma, solicite que a criança pronuncie em voz alta, e depois que a criança conte as sílabas na pronúncia, (pode colocar a mão abaixo do queixo enquanto fala) e registre cada sílaba do nome de cada figura dentro de cada quadrado. E depois, leiam a palavra toda.

ENCAIXE AS PALAVRAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE SÍLABAS:

			<input type="text"/>
			<input type="text"/>
			<input type="text"/>
			<input type="text"/>

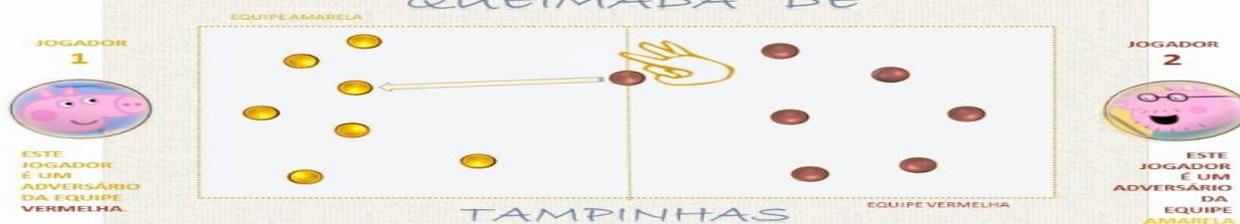
DIA 13/04

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE DE 12 a 16/04 _Atividade unificada em razão do ensino híbrido (remoto/presencial)

Brincadeiras e Jogos _JOGO "QUEIMADA DE TABLADO" _VALORES; _REGRAS.

VAMOS BRINCAR? CONHEÇA ESTE JOGO!
QUEIMADA DE



JOGADOR 1
ESTE JOGADOR É UM ADVERSÁRIO DA EQUIPE VERMELHA.

JOGADOR 2
ESTE JOGADOR É UM ADVERSÁRIO DA EQUIPE AMARELA.

TAMPINHAS

FORMA DE BRINCAR (JOGAR):

ESTE JOGO, QUE PODE SER JOGADO EM UM MESA OU MESMO NO CHÃO, COM A MARCAÇÃO DE UM RETÂNGULO REPARTIDO AO MEIO POR UMA LINHA. UMA EQUIPE DE CADA LADO, VÃO JOGAR LEMBRANDO O JOGO MUITO CONHECIDO DE QUEIMADA, ONDE OS JOGADORES TENTAM ACERTAR OUTROS COM A BOLA.

MAS, NESTA BRINCADEIRA SERÁ DIFERENTE! OS JOGADORES, UMA PESSOA DE CADA LADO, TERÃO SUAS PEÇAS, DE TAMPINHAS (DE GARRAFA) OU ALGO PARECIDO QUE DESLIZE FACILMENTE E, EM CORES OU TIPOS DIFERENTES, PARA SE DESTACAREM DA OUTRA EQUIPE. PODERÃO SER 4 OU MAIS PARA CADA LADO, CONFORME COUBER NO ESPAÇO MARCADO.

ASSIM, CADA TAMPINHA SERÁ UMA PEÇA E OS JOGADORES VÃO EMPURRÁ-LA, CADA UM À SUA VEZ, COM UM PETELECOS, EMPURRANDO COM UMA BATIDA DE DEDO A SUA TAMPINHA PARA ACERTAR UMA PEÇA DO OUTRO.

PARA DAR O PETELECOS O JOGADOR DEVERÁ COLOCAR A SUA TAMPINHA EM ALGUM PONTO OU LUGAR DA LINHA QUE DIVIDE A QUADRA DE JOGO AO MEIO. QUANDO UM JOGADOR ACERTAR A PEÇA DO OUTRO JOGADOR, GANHARÁ PARA SI A PEÇA DO OUTRO TIME E GUARDARÁ ATRÁS DA SUA LINHA.

PARA COMEÇAR PODE SER FEITO UM SORTEIO E CADA JOGADOR FARÁ UMA JOGADA POR VEZ.

VENCERÁ ESTE JOGO QUEM PRIMEIRO CONSEGUIR ACERTAR E PEGAR PARA SI TODAS AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO.

"ADVERSÁRIO" É ALGUÉM QUE ESTÁ EM UMA POSIÇÃO CONTRÁRIA, QUE ESTÁ "NOS ENFRENTANDO!"

"PETELECOS" É A MESMA COISA QUE "BATER COM O DEDO"!

SUGESTÃO: O ALUNO DEVE CONVERSAR COM AS PESSOAS E PESQUISAR COMO SÃO AS REGRAS DE QUEIMADA E, JUNTO COM UM ADULTO, PODEM CRIAR REGRAS BEM PARECIDAS COM A QUEIMADA OU CRIAR OUTRAS REGRAS COMO NOS EXEMPLOS A SEGUIR:

- ✓ QUEM ACERTA PODE JOGAR MAIS UMA VEZ;
- ✓ SE ESTIVER MUITO FÁCIL, MUDA-SE O LUGAR DA PEÇA QUE VAI ATACAR PARA O LUGAR EM QUE ELA ESTIVER E NÃO MAIS COLOCANDO-A NA LINHA DO MEIO;
- ✓ QUEM ERRAR DUAS VEZES SEGUIDAS DEVOLVE UMA PEÇA, MAS, SE NÃO TIVER PEÇA DO OUTRO TIME, NÃO FICA DEVENDO;
- ✓ OUTRAS A SEREM CRIADAS AO GOSTO DE QUEM SABE COMBINAR!

***TAREFA*:** ENVIE UM VÍDEO (COM DURAÇÃO DE ATÉ 30 SEGUNDOS) OU UM CONJUNTO DE FOTOS QUE MOSTRE SUA AÇÃO NA ATIVIDADE PROPOSTA. EM CASO DE NÃO POSSUIR ACESSO À VÍDEO E FOTOS, ENVIE UM DESENHO À ESCOLA, COM A DATA DA ATIVIDADE.

ARTES

Atividade 6 – Nino Cais

1º passo: Observe as obras do artista paulistano Nino Cais.



2º passo: Leia o texto a seguir: (não precisa copiar) O artista Nino Cais faz suas obras utilizando materiais disponíveis em casa, tais como: baldes, vassouras, xícaras, pano de prato, plantas, potes etc. Assim, um vaso de flores se transformou em um chapéu maluco, potes de cozinha podem ser um macio travesseiro. Belas esculturas com o corpo poderão surgir!

3º passo: A atividade é que você faça uma investigação com os objetos da sua casa. Tudo o que for seguro e que estiver ao seu alcance, poderá compor a sua criação. Depois de pegar vários objetos, inspire-se nas fotos do artista e crie uma escultura usando os seus objetos e uma parte do seu corpo (como na obra do Nino, ok?). Peça para alguém tirar uma foto da sua montagem e depois envie sua atividade. Caso não puder fazer a sua escultura, então desenhe a sua obra.

Boa aula!

DIA 14/04

Após assistir ao vídeo sobre dezenas e dúzias, solicite que a criança pinte as maçãs e registre o significado de cada termo (dúzia e dezena) no quadrinho indicado ao final de cada conjunto de maçãs.

 PINTE UMA DEZENA DE MAÇÃS...



* UMA DEZENA DE MAÇÃS CORRESPONDE A

 PINTE UMA DÚZIA DE LARANJAS...



UMA DÚZIA DE LARANJAS CORRESPONDE A

DIA 15/04

INGLÊS

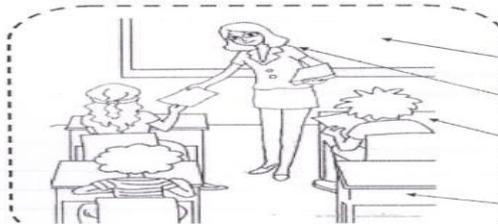
1. Escreva o vocabulário da escola no caderno em inglês e português;

15/04 - 2º ano

Página 1 de 1

1

AT SCHOOL



CLASSROOM
BOARD
TEACHER
STUDENT
DESK

2

PEN PENCIL BOOK NOTEBOOK



3

ERASER RULER PENCIL SHARPENER SCHOOL BAG



GG

2. Desenhe os objetos escolares e escreva seus nomes em inglês;

Assista esse outro vídeo sobre dezenas com a criança e solicite que a criança desenhe as borboletas que faltam até completar uma dezena, e depois as quantidades conforme de cada conjunto de elementos.

DEZENA

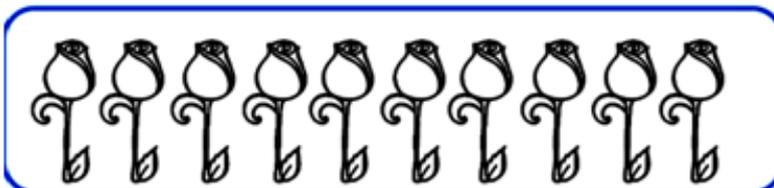
1 - UMA DEZENA CORRESPONDE A 10 UNIDADES. COMPLETE O RETÂNGULO ABAIXO ATÉ CHEGAR 10 UNIDADES (1 DEZENA).



2 - QUANTAS UNIDADES FALTAM PARA COMPLETAR 1 DEZENA? REGISTRE O NÚMERO.



3 - A METADE DE 1 DEZENA É MEIA DEZENA QUE SÃO 5 UNIDADES. CIRCULE A METADE DOS ELEMENTOS.



DIA 16/04

Observe com as crianças as figuras, pronunciem seus nomes e solicite que a criança registre as letras que formam as sílabas iniciais que correspondem aos nomes de cada figura.

Vamos praticar a escrita da letra F de várias formas, aprendendo as várias formas de escrita.



DIA 19/04

<https://www.youtube.com/watch?v=4NZ1WHcIPng&t=5s>

(youtube/descrição: Alfabetização || JA - JE - JI - JO - JU || Aprendendo as Silabas || Família do J || Apoio Pedagógico)

Leia as explicações da letra J, leia em voz alta as palavras, solicite que a criança passe o dedinho sobre cada tipo de letra, e analise as palavras observando as posições das sílabas nas palavras.

Vamos conhecer as sílabas formadas pela junção do som da letra J com os sons das vogais.

👂 Ouça o som da letra J, em seguida, ouça o som das vogais e observe as sílabas que esses sons juntos formam.

	A (Â ou Ã)	E (Ê ou Ë)	I	O (Ô ou Ó)	U
J	JA	JE	JI	JO	JU

E se juntássemos a letra J com o ÆO, como ficaria?

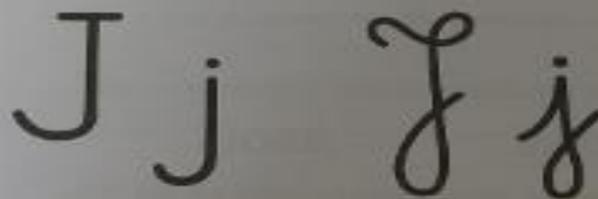
👂 Ouça e observe a seguir.

	ÃO
J	JÃO

Agora que você aprendeu as sílabas formadas com a letra J, leia em voz alta as palavras a seguir.

FUJA JÊ JIJI JOIA JÚ

Vamos conhecer as diferentes formas de escrita da letra J.



Agora, vamos aprender o movimento para escrever a letra J.

Passa o dedo em cima de cada uma das formas da letra J. Para isso, siga as setas indicadas a seguir.



As sílabas com a letra J podem aparecer no começo, no interior e no fim das palavras. Observe a seguir.



JACA



MANJERICÃO



LARANJA

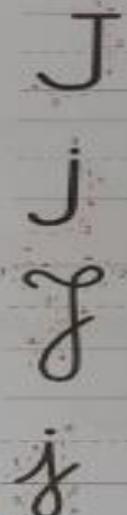
Forme as sílabas, e trace as letras de diversas formas.

1 Forme sílabas juntando a consoante J com as vogais (A, E, I, O, U) e o ão.

J → A _____
J → E _____
J → I _____
J → O _____
J → U _____

J → ão _____

2 Vamos praticar o movimento da letra J nas suas várias formas.



Leia com a criança os enunciados e auxilie na contagem, na subtração, sequência e identificação de informações. Solicite que a criança realize as respostas nos espaços indicados.

INSTRUÇÕES Resolva os problemas a seguir.

1. Conte os círculos. Desenhe mais 2. Agora, escreva quantos círculos há no total.

○ ○ ○

2. Três flores foram riscadas. Quantas sobraram?

~~✕~~ ~~✕~~ ~~✕~~  

3. Continue a sequência de acordo com a regra.

B A C B A _____

4. Circule o objeto que parece com a figura espacial.

5. Circule o recipiente em que cabe mais líquido.

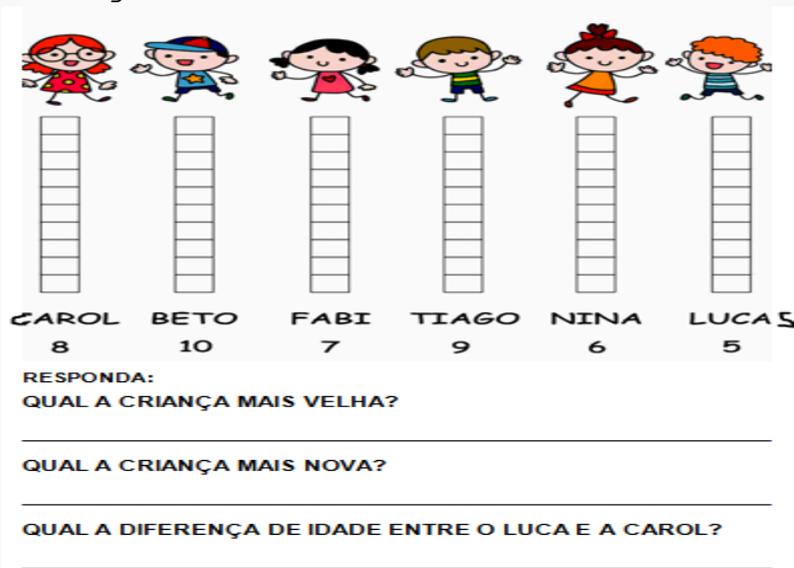
6. Cores de lápis

Vermelha	<input checked="" type="checkbox"/>
Verde	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Azul	<input type="checkbox"/>

Quantos lápis são azuis?

7. Mamãe tem 3 flores. Dei a ela mais 1. Quantas flores ela tem no total?

Vamos analisar o gráfico em barras? Analise com a criança, observe a criança e peça que ela pinte os quadradinhos de acordo com as idades de cada um, depois, que ela indique a criança mais velha, a mais nova e a idade de duas crianças citadas, sempre registrando cada resposta no lugar indicado.



DIA 20/04

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE DE 19 a 23/04 _Atividade unificada por ocasião do Ensino Híbrido (Remoto/Presencial/Remoto)

JOGO DE QUEIMADA _BRINCADEIRAS E JOGOS _CULTURA CORPORAL

VOCÊ PODE ATÉ PENSAR: MAS EU JÁ CONHEÇO ESTA BRINCADEIRA, ESTE JOGO! PORÉM, MUITOS COLEGUINHOS SEUS NÃO SABEM BEM O QUE É. TAMBÉM, SEMPRE É BOM RELEMBRARMOS ALGUMAS COISAS.

ENTÃO, "JOGO DE QUEIMADA" É A BOLA DA VEZ!

LEMBRANDO QUE SÓ DEVE-SE BRINCAR DESTAS ATIVIDADES SUGERIDAS ESTANDO ACOMPANHADOS DE ADULTO RESPONSÁVEL OU COM AUTORIZAÇÃO DESTA PESSOA.

VAMOS RISCAR OU MARCAR TRÊS LINHAS NO CHÃO, EM UM LUGAR QUE SE POSSA BRINCAR DE CORRER E MOVIMENTAR-SE BASTANTE! ESTAS LINHAS DEVEM TER UMA DISTÂNCIA DE UNS 8 A 10 PASSOS ENTRE AS LINHAS DE UMA PONTA ATÉ A LINHA DO MEIO, MAS ESTE ESPAÇO PODE VARIAR CONFORME O SEU LUGAR OU A QUANTIDADE DE PESSOAS BRINCANDO.

DIVIDE-SE, ENTÃO, DUAS EQUIPES EM QUANTIDADES IGUAIS DE PESSOAS POR EQUIPE OU COM EQUILÍBRIO DE TAMANHO E FORÇA ENTRE AS DUAS EQUIPES.

COM UMA BOLA, FIRME, MAS QUE NÃO MACHUQUE. CADA EQUIPE VAI COLOCAR UM DE SEUS JOGADORES ATRÁS DA LINHA DO OUTRO LADO E SERÁ O CHAMADO "COVEIRO", POIS QUEM FOR QUEIMADO DESTA EQUIPE TAMBÉM IRÁ PARA LÁ COM ESTE JOGADOR.

COM UM SORTEIO, SE DEFINE QUEM COMEÇA E ESTE COVEIRO VAI TENTAR JOGAR A BOLA NO CORPO DE ALGUÉM DA OUTRA EQUIPE QUE ESTÁ NO CAMPO DE JOGO PERTO DE SUA LINHA.

SE A BOLA BATER NO CORPO DE ALGUM JOGADOR ANTES DE ENCOSTAR NO CHÃO E, EM SEGUIDA, O JOGADOR ATINGIDO DEIXAR ESTA CAIR NO CHÃO, ESTE JOGADOR ESTARÁ QUEIMADO E IRÁ PARA TRÁS DA LINHA DO OUTRO LADO JUNTO COM SEU COVEIRO. SE O JOGADOR CONSEGUIR SEGURAR A BOLA OU PEGÁ-LA SEM SER QUEIMADO, ESTE PODERÁ TENTAR QUEIMAR ALGUÉM DA OUTRA EQUIPE.

OS JOGADORES QUEIMADOS VÃO FICANDO JUNTO COM O SEU "COVEIRO" E FORMAM UM "CEMITÉRIO DE FAZ DE CONTA" E O JOGO ACABA QUANDO UMA EQUIPE FICAR INTEIRA NO CEMITÉRIO COM TODOS SENDO QUEIMADO OU QUANDO O TEMPO ACABAR, GANHANDO QUEM TIVER MENOS JOGADORES QUEIMADOS!

OUTRAS REGRINHAS PODEM SER CRIADAS, JOGANDO-SE COM DIAS BOLAS, DECIDINDO QUE PARTES DO CORPO VALEM E CHAMANDO AS QUE NÃO VALEM DE PARTES FRIAS. PODE-SE COMBINAR DE COMEÇAR COM DOIS COVEIROS PARA CADA EQUIPE, PODE-SE COMBINAR DE TRACAR LINHAS DOS LADOS PARA OS COVEIROS TAMBÉM FICAREM DOS LADOS. AINDA PODE-SE COMBINAR DE JOGAR NA POSIÇÃO SENTADO E OUTRAS FORMAS QUE VOCÊ ACHAR INTERESSANTE, PORÉM DE FORMA SEGURA!



DIQUINHAS!

PARA BRINCAR OU JOGAR, SEMPRE SE COMBINA AS REGRAS ANTES. SE TIVER UM DÚVIDA DURANTE O JOGO E QUE NÃO FOI COMBINADA, TIRA-SE UM SORTEIO (QUE PODE SER DE "PAR OU ÍMPAR") E VALERÁ AQUELE QUE GANHAR ESCOLHEU OU PREFERE. QUANDO COMEÇAR OUTRA VEZ, JÁ COMBINA-SE ANTES TUDO O QUE FOR POSSÍVEL OU LEMBRADO E, ASSIM, BRINCA-SE FELIZ E COM MENOS DISCUSSÕES.

TAREFA ==>> COMO ESTAMOS EM ÉPOCA DE DISTANCIAMENTO SOCIAL, DEVIDO À PANDEMIA, NESTA ATIVIDADE, A DEVOLUTIVA AO PROFESSOR, SERÁ DA SEGUINTE FORMA:
 1 - UM DESENHO, BEM COLORIDO E MUITO CAPRICHADO, SOBRE O TEMA, PODENDO SER INSPIRADO EM IMAGENS DESTA BRINCADEIRA, ENCONTRADAS NA INTERNET OU EM PUBLICAÇÕES IMPRESSAS COMO LIVROS, REVISTAS E GIBIS.
 2 - ESCREVA UMA FRASE SOBRE A BRINCADEIRA QUEIMADA E ENVIE FOTO DO SEU DESENHO AO CONTATO DE WHATSAPP DO PRIVADO, DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA-

ARTES

CONTINUAÇÃO DA AULA ANTERIOR

DIA 21/04

FERIADO NACIONAL DE TIRADENTES

DIA 22/04

Oriente que a criança escreva o nome de cada animal como ela quiser e utilizando as letras que ela considera pertinentes, depois, peça que ela veja o banco de palavras e corrija os nomes dos animais comparando com o que ela mesma escreveu.

Se a criança colocar algum nome que não esteja no banco, ou achar que o animal seja outro, solicite que ela escreva ao lado da palavra que ela já irá registrar.

AUTODITADO

@diariodatiamari

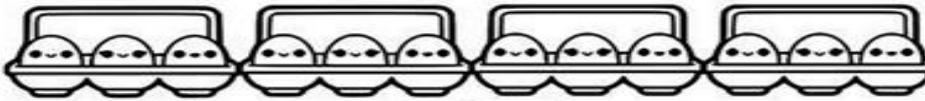


ELEFANTE- LEÃO- VACA- MACACO- SAPO- GATO- RATO- PORCO-
URSO- PATO- GALO- CÃO- BODE- CAVALO- OVELHA

Assista ao vídeo com a criança e leiam juntos o enunciado, solicite que a criança analise e responda de acordo com as quantidades.

QUANTO É UMA DÚZIA?
UMA DÚZIA É O MESMO QUE DOZE UNIDADES.

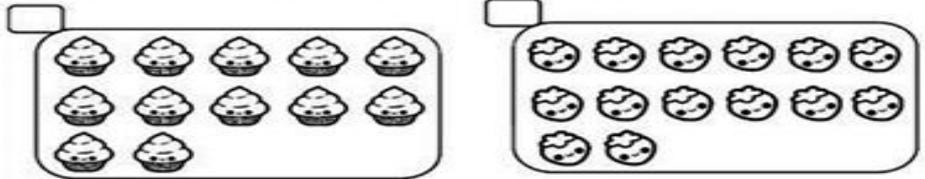
- OBSERVE O DESENHO ABAIXO.



QUANTOS OVOS AO TODO?

ISTO SIGNIFICA QUE ACIMA TEM UMA _____ DE OVOS.

- MARQUE O CONJUNTO QUE TEM UMA DÚZIA.



- DESENHE ATÉ COMPLETAR UMA DÚZIA.



www.amorenina.com.br - Todos os direitos reservados ©

Leia com a criança e observem que as sílabas JA-JE-JI-JO-JU aparecem no meio, início e fim das palavras. Solicite que a criança circule a posição das sílabas nas palavras.

 JACARÉ	 JANELA	 JAVALI
 JIBOIA	 JIPE	 JILO
 JUMENTO	 JUÍZA	 JUDÔ

22/04 2º ano

REVIEW (COMMANDS)

22/04

①



②



③



④



⑤



⑥



() READ A BOOK !

() DRAW A DOG !

() RAISE YOUR HAND !

() COLOR THE PICTURE !

() CLOSE YOUR BOOK !

() OPEN YOUR BOOK !

Leia com a criança e solicite que ela observe e relembre quanto é uma dezena, depois, solicite que ela registre nos espaços indicados.

1- A VAQUINHA PRODUZIU BASTANTE LEITE.
VAMOS CIRCULAR UMA DEZENA DE GARRAFINHAS DE LEITE?

DEZENA



2- AGORA, VAMOS CIRCULAR UMA DÚZIA DE GARRAFINHAS DE LEITE?

DÚZIA



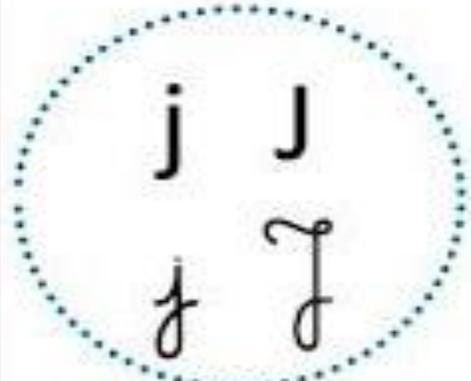
Observem as imagens, e solicite que a criança registre as letras que correspondem as sílabas iniciais dos nomes de cada imagem.

 _____ NTAR	 _____ GO
 _____ BA	 _____ RDIM
 CA _____	 BEI _____

DIA 23/04

Vamos ler a ficha de leitura da letra J e da letra F, e formar sílabas utilizando as vogais (A, E, I, O, U, ão) e as consoantes F e J.

Educação e Transformação



jacaré

ja- je- ji- jo- ju

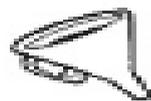
JA- JE- JI- JO- JU

ja- je- ji- jo- ju

Ja- Je- Ji- Jo- Ju

JANELA	JUJUBA	AJUDA
JOIA	JACARÉ	CAJÚ
JUNHO	JUDÔ	JANGADA
JOGO	JANTA	FEIJÃO
JACA	JIBOIA	JORNAL

O jacaré tem papo amarelo.

FAMÍLIA	FERRO	FITA	FOGUEIRA	FUNIL
				
fa	fe	fi	fo	fu
<i>fa</i>	<i>fe</i>	<i>fi</i>	<i>fo</i>	<i>fu</i>
FA	FE	FI	FO	FU
<i>Fa</i>	<i>Fe</i>	<i>Fi</i>	<i>Fo</i>	<i>Fu</i>

FACA	FIO	FOCA	FAMA	FITA
FOME	FILA	FUBÁ	FEIA	FOGO
FANTA	FORTE	FADA	FELIZ	FÉ
FOGÃO	FUNIL	FOLHA	FUMO	FUSCA

Registre os números de acordo com a sequência numérica, cada número dentro de um quadradinho.

ESCREVA OS NÚMEROS ATÉ 100.

1			4						
									20
					26				
	32								
							48		
		53							
						67			
				75					
81									
			94						100