

# ROTEIRO PARA FIXAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDOS ESSENCIAIS



## 3º TRIMESTRE

**ESCOLA MUNICIPAL ARTHUR DA COSTA E SILVA**

**PROFESSORAS : NEIDE 1º A , JOSIANE 1º B**

**COMPONENTES CURRICULARES:** LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, HISTÓRIA, ENSINO RELIGIOSO, GEOGRAFIA, CIÊNCIAS, ARTE, LÍNGUA INGLESA E EDUCAÇÃO FÍSICA

**DATA DE RETIRADA DAS ATIVIDADES PROPOSTAS: 20/11/2020**

**PRAZO MÁXIMO DE RETORNO DESTE ROTEIRO DE ATIVIDADES REALIZADAS: 27 DE NOVEMBRO DE 2020.**

**COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

REALIZAR AS ATIVIDADES DIRETAMENTE NESTE ROTEIRO, SEGUINDO A PROPOSTA DO MESMO EM CADA DISCIPLINA.

**COMPONENTE CURRICULAR : LÍNGUA PORTUGUESA**

**CONTEÚDO:** COMPREENSÃO DO TEXTO -SEA - HABILIDADE VISUAL , HABILIDADE MOTORA , VOCABULÁRIO , SEQUÊNCIA ALFABÉTICA - MEMÓRIA -PERCEPÇÃO DE IMAGENS - ATENÇÃO - ANÁLISE E SÍNTESE

**OBJETIVO: ,IDENTIFICAR LETRAS DO ALFABETO, ESCREVER PALAVRAS.**

COMPLETE O ALFABETO COM AS LETRAS QUE FALTAM:

A	B			E		G
	I		K		M	
O		Q		S		
	W			Z		

AGORA , ESCOLHA 4 LETRAS DO ALFABETO E ESCREVA DUAS PALAVRAS QUE INICIAM COM CADA UMA DELAS:

	1	_____
	2	_____
	1	_____
	2	_____
	1	_____
	2	_____
	1	_____
	2	_____

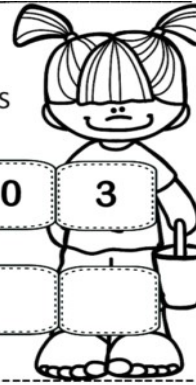
**COMPONENTE CURRICULAR- MATEMÁTICA**

**CONTEÚDO:** NÚMEROS NATURAIS 1 AO10 (SISTEMATIZAÇÃO);CONTAGEM, SEQUENCIAÇÃO; ANTECESSOR E SUCESSOR;-RELAÇÃO NÚMERO QUANTIDADE

**OBJETIVO:** IDENTIFICAR ANTECESSOR E SUCESSOR DE NUMERAIS.

1 - OBSERVE OS NÚMEROS ABAIXO E COLOQUE-OS EM ORDEM CRESCENTE.

5	8	14	27	2	10	3



2 - QUEM VEM ANTES E DEPOIS?

	11			5	
	20			31	

### COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA

CONTEÚDO: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS – FOLCLORE

OBJETIVO: RELEMBRAR O NOME DE ALGUMAS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS

AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS SÃO ANTIGAS E FORAM TRANSMITIDAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, OS BISAVÓS ENSinARAM AOS AVÓS E ELES ENSinARAM SEUS PAIS E OS SEUS PAIS ENSinARAM VOCÊ.

1) VOCÊ SABE O NOME DESSAS BRINCADEIRAS? COM A AJUDA DE UM ADULTO ESCREVA O NOME DELAS:



---

---

---

**COMPONENTE CURRICULAR:** ENSINO RELIGIOSO

**CONTEÚDO:** LUGARES SAGRADOS (OCIDENTAL)

**OBJETIVO:** CONHECER ALGUNS LOCAIS SAGRADOS .

VOCÊ FREQUENTA ALGUMA IGREJA OU JÁ VIU ALGUMA? DESENHE ELA AQUI:



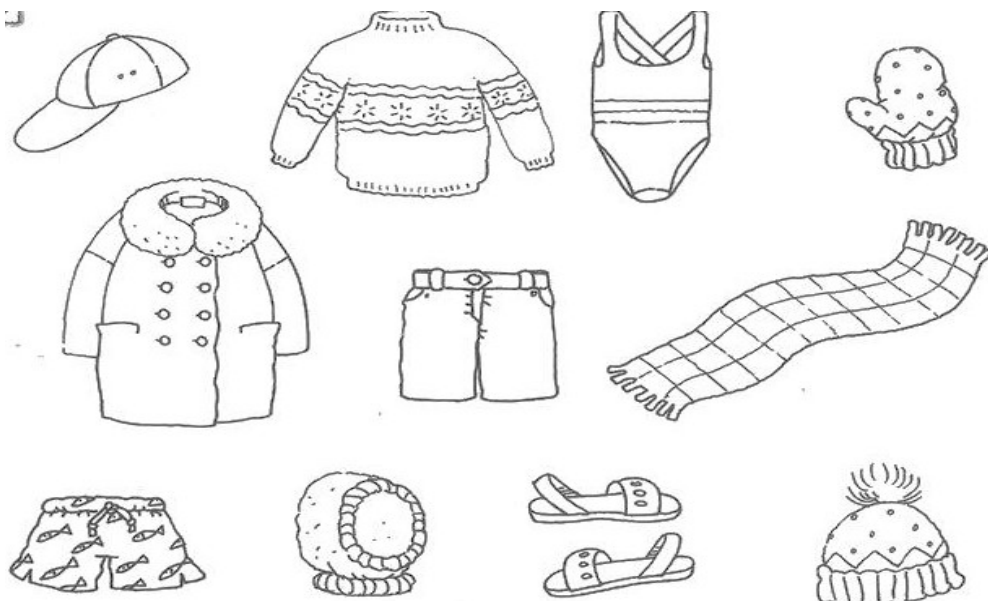
**COMPONENTE CURRICULAR:** GEOGRAFIA

**CONTEÚDO:** PAISAGEM DOS LUGARES DE VIVÊNCIA E SUAS TRANSFORMAÇÕES (HÁBITOS DE VESTUÁRIO)

**OBJETIVO:** ASSOCIAR MUDANÇAS DE VESTUÁRIO AO LONGO DO ANO, DECORRENTES DA VARIAÇÃO DE TEMPERATURA E UMIDADE NO AMBIENTE.

AO LONGO DO ANO, PODEMOS SENTIR MUDANÇAS NO AMBIENTE, ÀS VEZES OS DIAS SÃO QUENTES EM OUTROS FRIOS E ASSIM NOS VESTIMOS DE ACORDO COM O CLIMA.

1) PINTE AS ROUPAS QUE VOCÊ USA NOS DIAS QUENTES:



**COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS**

**CONTEÚDO: CORPO HUMANO**

**OBJETIVO:** IDENTIFICAR AS PARTES DO CORPO E A IMPORTÂNCIA DA HIGIENE CORPORAL.

TODAS AS PESSOAS DEVEM CUIDAR DE SUA HIGIENE PESSOAL, PARA PREVENIR-SE CONTRA DOENÇAS, CÁRIES, PIOLHOS, ETC.

- 1) PINTE O QUE VOCÊ FAZ OU DEVERIA FAZER APÓS AS REFEIÇÕES.
- 2) FAÇA UM X NO QUE VOCÊ DEVE FAZER TODOS OS DIAS PARA MANTER SEU CORPO SEMPRE LIMPINHO.
- 3) CIRCULE OU CONTORNE O QUE DEVEMOS FAZER ANTES DAS REFEIÇÕES E NESSES DIAS DE CORONA VÍRUS TEMOS QUE FAZER O TEMPO TODO.



# ROTEIRO PARA FIXAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDOS ESSENCIAIS REFERENTES AO 3º TRIMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

ESCOLA MUNICIPAL ARTHUR DA COSTA E SILVA

PROFESSORA: \_\_\_\_\_ TURMA: 1º ANO

ALUNO: \_\_\_\_\_

<b>O QUE VAMOS ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• MEUS BRINQUEDOS E MINHAS BRINCADEIRAS. MATRIZES ESTÉTICAS E CULTURAIS BRASILEIRA: CARACTERIZAÇÃO E EXPERIMENTO DE BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS, JOGOS, DANÇAS, CANÇÕES E HISTÓRIAS.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• RECONHECER E EXPERIMENTAR, EM PROJETOS TEMÁTICOS, AS RELAÇÕES PROCESSUAIS ENTRE DIVERSAS LINGUAGENS ARTÍSTICAS.</li><li>• REALIZAR COMPOSIÇÕES ARTÍSTICAS, TENDO COMO REFERÊNCIA, NÃO COMO MODELO, OBRAS DE ARTE OU OBJETOS ARTÍSTICOS DE ALGUNS DIFERENTES PERÍODOS (PRÉ-HISTÓRIA À CONTEMPORANEIDADE, SEM A OBRIGATORIEDADE DE SER LINEAR) PARA COMPREENDER O CONCEITO DE BIDIMENSIONAL E TRIDIMENSIONAL.</li></ul>
<b>COMO VAMOS ESTUDAR?</b>	ORGANIZANDO OS ESTUDOS E ASSISTINDO AOS VÍDEOS EXPLICATIVOS DA PROFESSORA E FAZENDO AS ATIVIDADES.
<b>COMO VAMOS REGISTRAR?</b>	FAZENDO AS ATIVIDADES PROPOSTAS NOS ROTEIROS, UTILIZANDO OS MATERIAIS ESCOLARES COMUNS, COMO: GARRAFA PET, DUREX COLORIDO, GRÃOS OU PEDRINHAS PEQUENAS, PAPELÃO OU JORNAL, TINTA, ETC...

## ARTE

**SAIBA QUE:** BRINCAR É UMA IMPORTANTE FORMA DE COMUNICAÇÃO, É POR MEIO DESTA ATO QUE A CRIANÇA PODE REPRODUZIR O SEU COTIDIANO. O ATO DE BRINCAR POSSIBILITA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA, POIS FACILITA A CONSTRUÇÃO DA REFLEXÃO, DA AUTONOMIA E DA CRIATIVIDADE, ESTABELECENDO, DESTA FORMA, UMA RELAÇÃO ESTREITA ENTRE JOGO E APRENDIZAGEM.

### **ATIVIDADE: JOGO DE ARGOLAS COM MATERIAL RECICLADO**

1 - MODO DE FAZER:

- ESCOLHA UMA COR DE DUREX E PASSE EM VOLTA DA GARRAFA OU PINTE CADA GARRAFA PET DE UMA COR. VOCÊ AINDA PODE PINTAR COM LAPIS DE COR, FITAS DE PAPEL E COLAR EM VOLTA DAS GARRAFAS.
- VOCÊ PRECISA FAZER 4 GARRAFAS COLORIDAS: AZUL, VERMELHA, AMARELA E VERDE.
- DEPOIS COLOQUE DENTRO GRÃOS OU PEDRINHAS PARA QUE A GARRAFA FIQUE

PESADA E NÃO TOMBE COM FACILIDADE.

- ABRA A FOLHA DE JORNAL COMECE FAZER UM ROLINHO. DEPOIS QUE VOCÊ TIVER UMA VARETA CUMPRIDA DE PAPEL JORNAL. FAÇA UMA ARGOLA E PRENDA COM DUREX. OU AINDA VOCÊ PODE RECORTAR AS ARGOLAS EM PEDAÇOS DE PAPELÃO.
- DEPOIS DE FAZER ARGOLAS DE PAPEL JORNAL OU PAPELÃO. VOCÊ PODE ENCAPAR COM DUREX COLORIDO.



## 2 - COMO BRINCAR:

- VOCÊ VAI TRABALHAR COM SEU FILHO (A) COORDENAÇÃO MOTORA E O CONCEITO DE COR.
- PRIMEIRO FAÇA O TREINO DE JOGAR A ARGOLA PARA ACERTAR NA GARRAFA. CONFORME O SEU FILHO FOR MELHORANDO NA PONTARIA. VOCÊ VAI DISTANCIANDO A GARRAFA.
- DEPOIS VOCÊ PODE ESPALHAR AS GARRAFAS E PEDIR PARA JOGAR A ARGOLA NA COR DA GARRAFA CORRESPONDENTE.

## ROTEIRO PARA FIXAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDOS ESSENCIAIS REFERENTES AO 3º TRIMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ALUNO: \_\_\_\_\_ 1º ANO: \_\_\_\_\_

**\*O QUE VAMOS APRENDER?**

### **ATIVIDADE 1::**

BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO COMUNITÁRIO LOCAL E REGIONAL.

### **ATIVIDADE 2:**

ESPORTES – JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA.

**\*PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

**ATIVIDADE 1:** EXPERIMENTAR, FRUIR, COMPREENDER E RECRIAR DIFERENTES BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO COMUNITÁRIO LOCAL E REGIONAL.

**ATIVIDADE 2:** APRESENTAR A IMPORTÂNCIA DA OBSERVAÇÃO DAS NORMAS E DAS REGRAS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA, VALORIZANDO A COMPETIÇÃO SAUDÁVEL E O ESPÍRITO ESPORTIVO.

**\*COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

## **ATIVIDADE 1- COMANDANTE, POSSO IR?**

ATRAVÉS DA ATIVIDADE COMANDANTE POSSO IR? É UMA ATIVIDADE QUE ENVOLVE COMANDO E IMAGINAÇÃO PARA REALIZAR OS COMANDOS.

TRAÇAR NO CHÃO DUAS LINHAS À UMA DISTANCIADAS MAIS OU MENOS DE OITO METROS. O **SOLDADO** FICA ATRÁS DE UMA DAS LINHAS E O **COMANDANTE** ATRÁS DE OUTRA. A BRINCADEIRA CONSISTE EM AVANÇAR EM DIREÇÃO À LINHA EM QUE ESTÁ O COMANDANTE. ISTO É FEITO ATRAVÉS DE VÁRIOS TIPOS DE PASSOS, ORDENADOS CONFORME A VONTADE DO COMANDANTE, DANDO PREFERÊNCIA A EXECUÇÃO DE POUCOS PASSOS.

**SOLDADO:** COMANDANTE, POSSO IR?

**COMANDANTE:** PODE.

**SOLDADO:** QUANTOS PASSOS?

**COMANDANTE:** DOIS DE FORMIGUINHA. (PODER SER DE OUTRO TIPO) AVANÇADO EM DIREÇÃO AO COMANDANTE E QUANDO CHEGAR JUNTO A ELE SERÁ SEU SUBSTITUTO.

TIPOS DE PASSOS: FORMIGUINHA (COLOCAR O PÉ UNIDO À FRENTE DO OUTRO);

ELEFANTE (AVANÇAR COM PASSOS ENORME, TERMINANDO COM UM PULO);

CANGURU (MOVIMENTAR-SE, PULANDO, AGACHANDO); CACHORRO (AVANÇAR DE QUATRO PÉS, ISTO É, USANDO OS PÉS E AS MÃOS).

**OBS:** PODE SER FEITO COM MAIS DE UM SOLDADO, AQUELE QUE CHEGA PRIMEIRO VIRA COMANDANTE.

**LINK:** [HTTPS://PHOTOS.APP.GOO.GL/RyVw34zPUEEQDSNVA](https://photos.app.goo.gl/RyVw34zPUEEQDSNVA)

**\*DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

ESCREVER ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, COLOCAR O **CONTEÚDO:**

**BRINCADEIRAS E JOGOS**

DESCREVER A ATIVIDADE QUE FOI REALIZADA FAZENDO UM DESENHO DA FORMA QUE MAIS GOSTOU DE IMITAR.

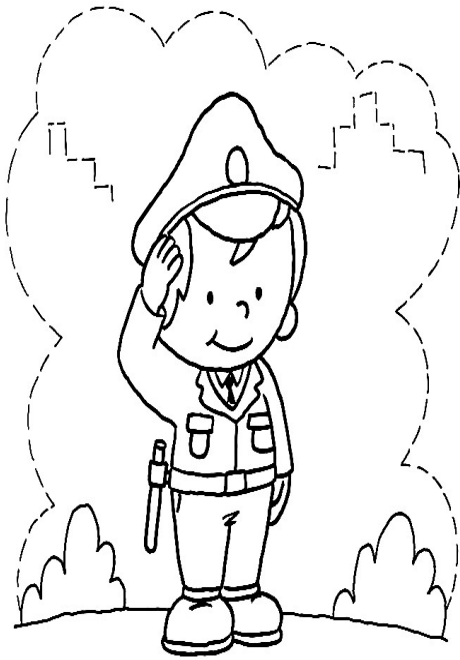
**DATA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

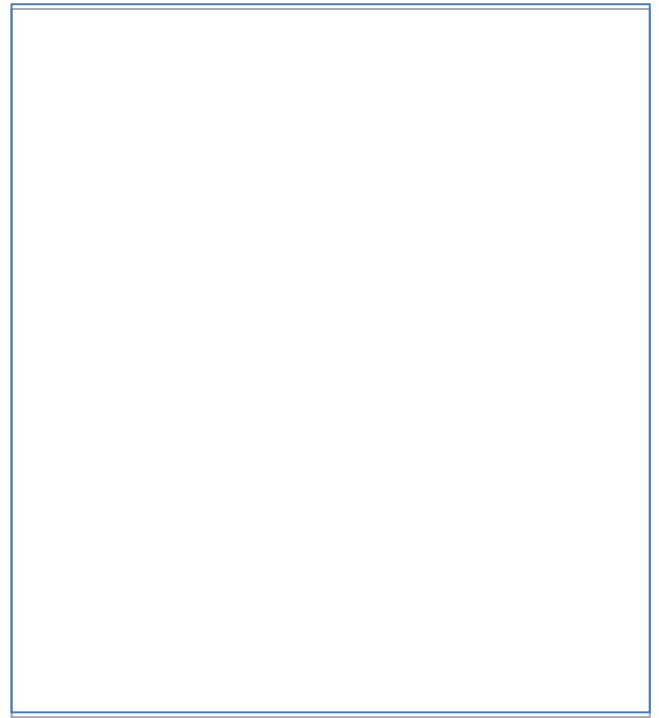
**CONTEÚDO:** \_\_\_\_\_

**O COMANDANTE ESTÁ PRESENTE, AGORA FAÇA O SOLDADO E PINTE BEM BONITO.**





COMANDANTE



SOLDADO

**ATIVIDADE 2: ATRAVÉS DO VÍDEO E DAS ATIVIDADES ABAIXO.**

. **MAMÃE E PAPAIS**, VOCÊS SABIAM QUE PARA AS CRIANÇAS A ATIVIDADE FÍSICA MODERADA, REALIZADA 3 A 5 VEZES POR SEMANA, DIMINUI O DEPÓSITO DE GORDURA NO CORPO, AUMENTA O FUNCIONAMENTO DO CORAÇÃO, DIMINUI A PRESSÃO DO SANGUE, A TAXA DE LDL (MAU COLESTEROL), OS SINTOMAS DE ANSIEDADE, TENSÃO E DEPRESSÃO. AUMENTA A CAPACIDADE AERÓBICA E O COLESTEROL HDL (COLESTEROL BOM), DIMINUINDO O RISCO DE PROBLEMAS CARDÍACOS. E O ATLETISMO É UMA MODALIDADE QUE PODE AJUDAR NOSSAS FAMÍLIAS NESTE MOMENTO DE PANDEMIA, ONDE NOSSAS CRIANÇAS ESTÃO FICANDO “PRESAS” DENTRO DE CASA.

- VÍDEO INFANTIL MOSTRANDO OS LANÇAMENTOS DO ATLETISMO:  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BAKNPZR3IZY](https://www.youtube.com/watch?v=BAKNPZR3IZY)

**ARREMESSO DE MARTELO**

**MATERIAS:**

- BOLA DE MEIA OU OUTRA QUE TIVER EM CASA;/- SACOLA PLÁSTICA;/- FITA CREPE OU DUREX.

COLOQUE A BOLINHA DENTRO DA SACOLA. FECHÉ A SACOLA COM O DUREX BEM PRÓXIMO A BOLINHA.

LINK PARA CONFECÇÃO E LANÇAMENTO DO MARTELO:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=I4IS\\_U0S2ZM](https://www.youtube.com/watch?v=I4IS_U0S2ZM)

CONVIDE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA PARTICIPAR DESSA ATIVIDADE COM VOCÊ.

**COMO REALIZAR O ARREMESSO:**

- PROCURE UM ESPAÇO QUE APROPRIADO, DE PREFERÊNCIA UM CORREDOR OU UM LUGAR AMPLO.

- COLOQUE AS ALÇAS DA SACOLA ENTRE AS MÃOS GIRE A SACOLA PARA PEGAR IMPULSO, E ARREMESSO O "MARTELO". OBJETIVO É ARREMESSÁ-LO O MAIS LONGE POSSÍVEL

### Lançamento de martelo

O objetivo é lançar o martelo o mais longe possível, considerando o mesmo princípio do arremesso de peso

O martelo vai mais longe quanto maior for a velocidade horizontal com que é lançado e maior for o tempo em que ele permanecer no ar antes de cair no chão

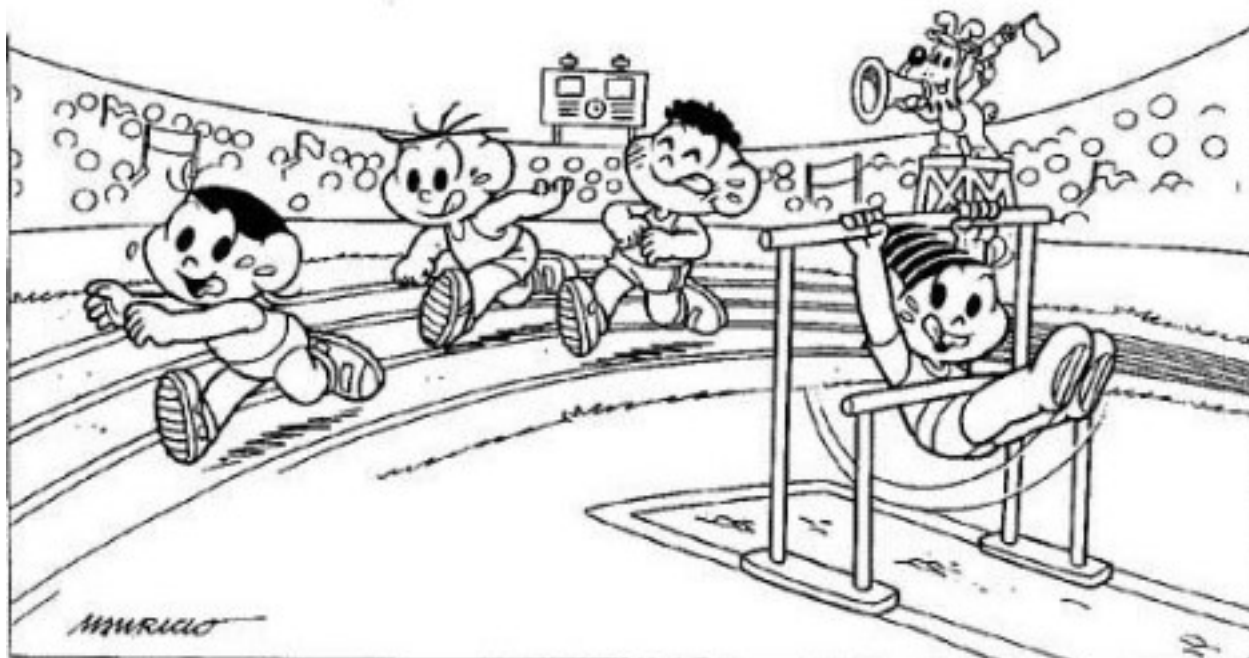
O lançamento com inclinação próxima de 43 graus é importante para que o martelo permaneça mais tempo no ar

O atleta gira o cabo de 4 a 6 voltas, em velocidade máxima, num intervalo de tempo muito curto, e realiza o arremesso

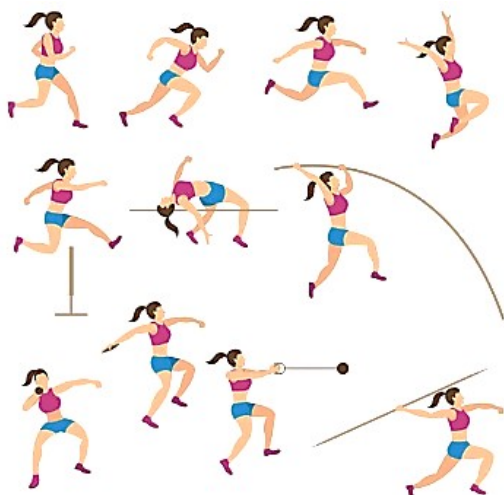


### COMO VAMOS REGISTRAR?

1- PINTANDO BEM BONITO A FIGURA ABAIXO;



2-SEGUE NO QUADRO ABAIXO ALGUMAS MODALIDADES DO ATLETISMO. PEÇA PARA CRIANÇA SE TEM ALGUMA QUE ELA RECONHECE E QUE REGISTRE AO LADO:




---



---



---

# ROTEIRO PARA FIXAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDOS ESSENCIAIS REFERENTES AO 3º TRIMESTRE

ESCOLA MUNICIPAL ARTHUR DA COSTA E SILVA

PROFESSOR (A): DAIANA

ALUNO (A): \_\_\_\_\_ TURMA: 1º ANO \_\_\_\_\_

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: DE 20 A 27 DE NOVEMBRO

## O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?

TOYS: BRINQUEDOS

## PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

PARA CONHECER E APRENDER A NOMEAR ALGUNS BRINQUEDOS NA LÍNGUA INGLESA.

## COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

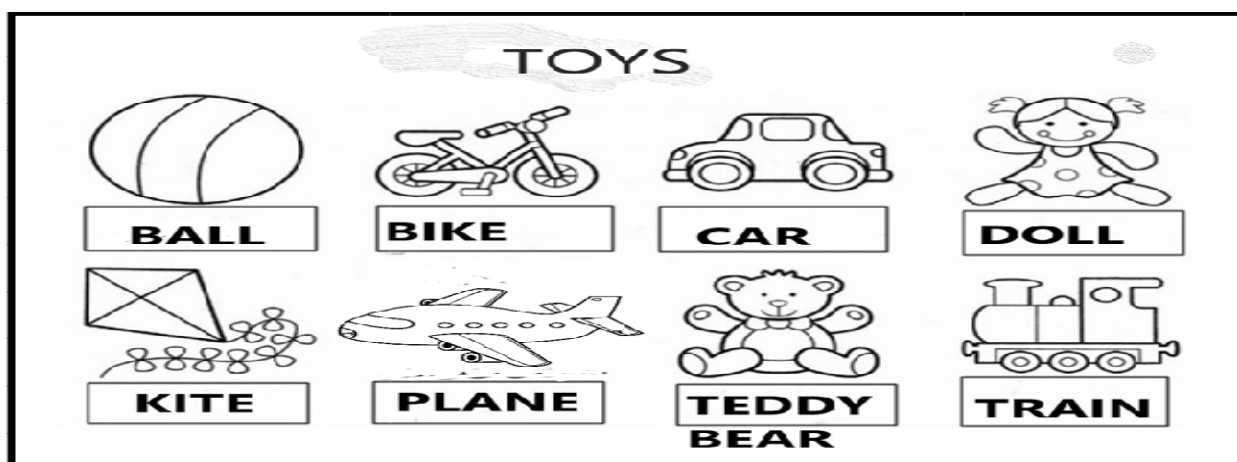
- COLOQUE A DATA E O SEU NOME NO INÍCIO DA PÁGINA.
- OBSERVE OS BRINQUEDOS DAS FIGURAS ABAIXO E FALE EM VOZ ALTA O NOME DELES.
- AGORA, LIGUE/COMBINE AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS.

## COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

- VAMOS ESCREVER O NOME, A TURMA, A DATA E FAZER O EXERCÍCIO DE LIGAR/COMBINAR AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS.

## PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:

ESTOJO ESCOLAR CONTENDO LÁPIS, LÁPIS DE COR E BORRACHA.

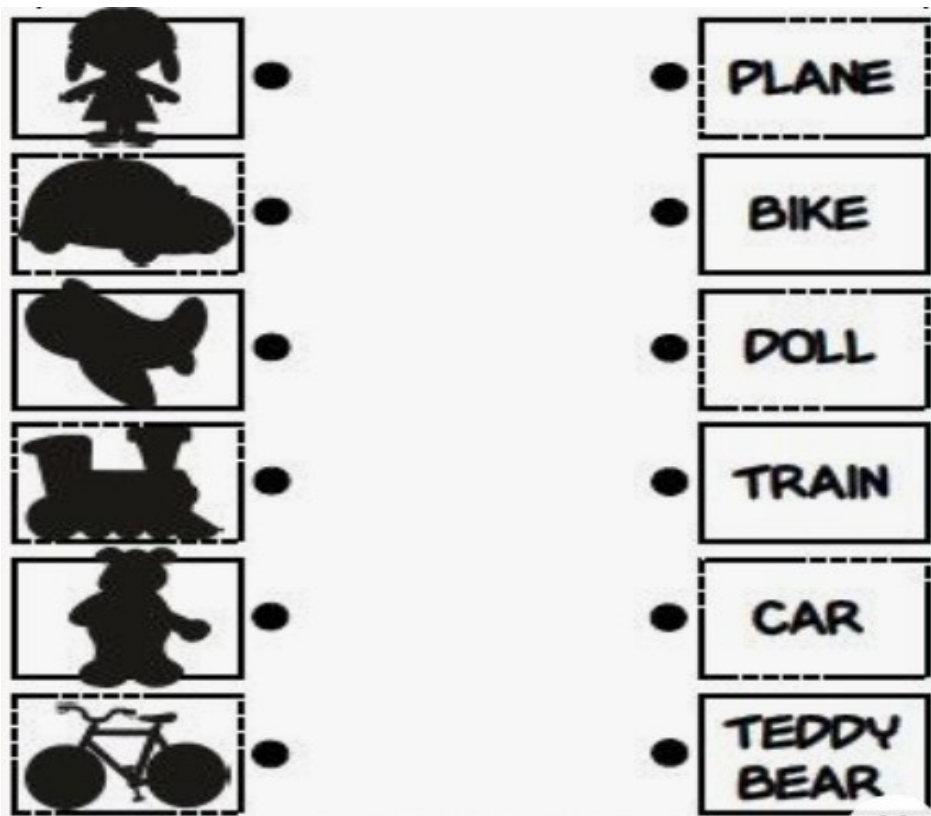


DATE: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2020.

NAME: \_\_\_\_\_ 1ºANO \_\_\_\_\_

### ACTIVITY 1

- **MATCH THE SHADOWS WITH THE WORDS.** (LIGUE/COMBINE AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS).



### **O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?**

SCHOOL OBJECTS:OBJETOS/MATERIAIS ESCOLARES.

### **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

CONHECER E COMPREENDER COM O APOIO DO (A) PROFESSOR (A) O SIGNIFICADO DE PALAVRAS QUE NOMEIAM OS MATERIAIS ESCOLARES PARA A AQUISIÇÃO DO PRÓPRIO REPERTÓRIO LEXICAL.

### **COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

- LEITURA E PRONÚNCIA DOS NOMES DO OBJETOS ESCOLARES.
- COLOQUE A DATA E O SEU NOME NO INÍCIO DA PÁGINA.
- MARCAR UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTAR.

### **COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

- MARCAR UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTAR.












**PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:**

- ESTOJO ESCOLAR CONTENDO LÁPIS, LÁPIS DE COR E BORRACHA.

DATE: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2020.

NAME: \_\_\_\_\_ 1ºANO \_\_\_\_\_

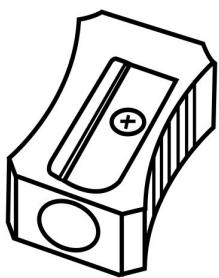
**VOCABULARY** (VOCABULÁRIO)

<b>BOOK</b> -LIVRO 	<b>NOTEBOOK</b> -CADERNO 	<b>ERASER</b> -BORRACHA 
<b>LÁPIS DE COR</b> 	<b>PENCIL</b> -LÁPIS DE ESCREVER 	<b>COLORED PENCIL</b> - 
<b>PENCIL CASE</b> -ESTOJO 	<b>RULER</b> -RÉGUA 	<b>GLUE</b> -COLA 
<b>SCHOOLBAG</b> -MOCHILA 	<b>PENCIL SHARPENER</b> -APONTADOR 	

**ACTIVITY 2**

**EXERCISE**

- MARK AN X AT THE CORRECT ANSWER AND COLOR. (MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTE.)



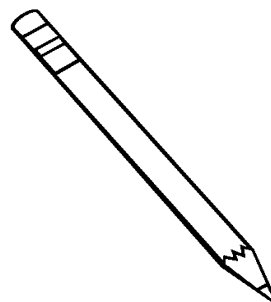
- BOOK
- PENCIL SHARPENER
- PENCIL



- NOTEBOOK
- GLUE
- RULER



- SCHOOLBAG
- PENCIL CASE
- ERASER



- ERASER
- PENCIL
- BOOK