

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**  
**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**12º ROTEIRO – GRUPO 1**

**ESCOLA MUNICIPAL DOUTOR VITÓRIO FRANKLIN.**

**PROFESSORAS: GISELE SERPELONI – SANDRA FARINA – CIDA D'ÁVILA**

**TURMAS: CLASSE ESPECIAL – A, B, C.**

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, HISTÓRIA, GEOGRAFIA, CIÊNCIAS, ENSINO RELIGIOSO E MATEMÁTICA.**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 03/08 A 07/08/2020.**

**Senhores pais e responsáveis**

Vocês estão recebendo as **Atividades Complementares de Estudo para o período de isolamento-COVID 19**. Necessito muito de sua participação para que essas atividades sejam realizadas pelo seu filho. Os senhores precisam organizar um tempo, em casa, para a realização das atividades e para que seu filho possa estudar com tranquilidade.

No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para sua execução. Tudo está descrito de forma simples. Mas se houver alguma dúvida podem entrar em contato comigo pelo *Whatsapp*, estarei à disposição para ajudar.

Seu filho deverá realizar todas as atividades impressas e colá-las no caderno de casa. Ele terá o período de 03/08 a 07/08 para concluir essas atividades. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

**• O QUE VAMOS ESTUDAR?**

- **Língua Portuguesa**: Leitura de palavras e interpretação. Família silábica. Letra inicial. Sílabas iniciais. Escrita de palavras.
- **Matemática**: Numeração. Antecessor e sucessor. Ordem crescente. Interpretação de gráfico. Adição.
- **História**: Vínculos pessoais e as relações de amizade.
- **Geografia**: Os usos dos recursos naturais- água.
- **Ensino Religioso**: Símbolos sagrados – religião oriental.
- **Ciências**: Dengue e as formas de prevenção.

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

- **Língua Portuguesa**: Treinar a leitura de palavras e compreensão do texto. Identificar letra e sílabas iniciais. Formar palavras com a junção de sílabas.
- **Matemática**: Reconhecer a sequência dos números. Identificar o antecessor e sucessor. Identificar os dados de um gráfico. Realizar ações de juntar.
- **História**: Identificar vínculos de amizade e regras de convivência.
- **Geografia**: Identificar a utilização da água no meio urbano e rural.
- **Ensino Religioso**: Identificar símbolos religiosos- religião oriental.
- **Ciências**: Identificar os locais de foco de dengue.

**• COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

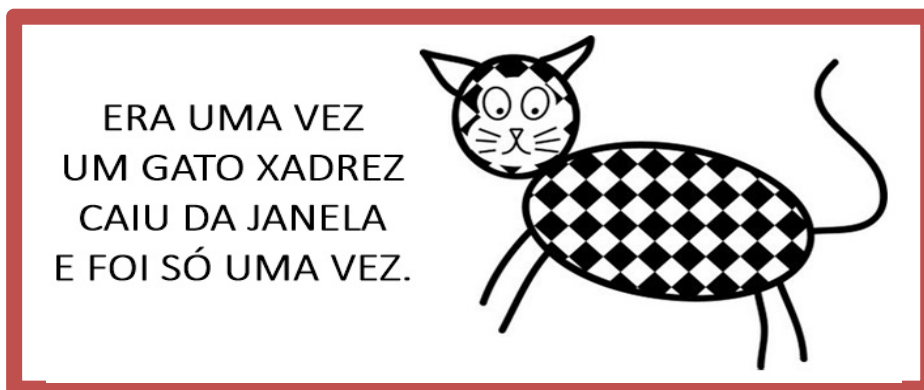
- Organize seus estudos. Em seu caderno ou em folhas impressas, coloque a data em que irá realizar as atividades.

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

- No caderno ou nas folhas impressas (que depois deverão ser coladas no caderno). Vamos registrar através de leitura e interpretação de texto, observações, registros escritos, realização de cálculos e ilustração.

## LÍNGUA PORTUGUESA

1 – PEÇA PARA QUE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA LEIA ESTA PARTE DA HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ” PARA VOCÊ:



### INTERPRETAÇÃO:

A) SOBRE QUAL ANIMAL FALA O TEXTO? ESCREVA O NOME E DEPOIS DESENHE:

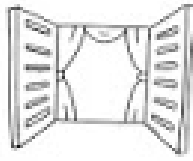
\_\_\_\_\_



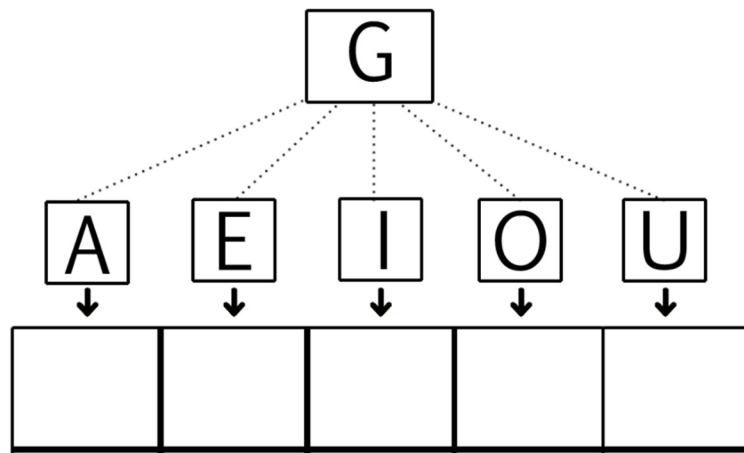
B) QUAL ERA A COR DO GATO? PINTE NO ALFABETO AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DESSA COR:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

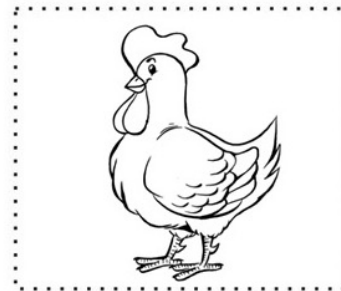
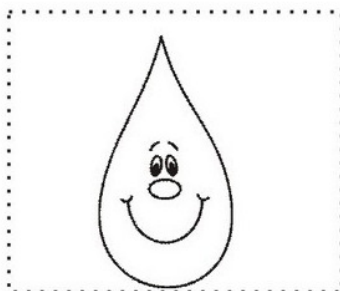
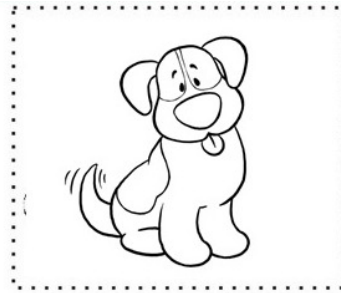
C) CIRCULE A FIGURA DE ONDE O GATO CAIU:



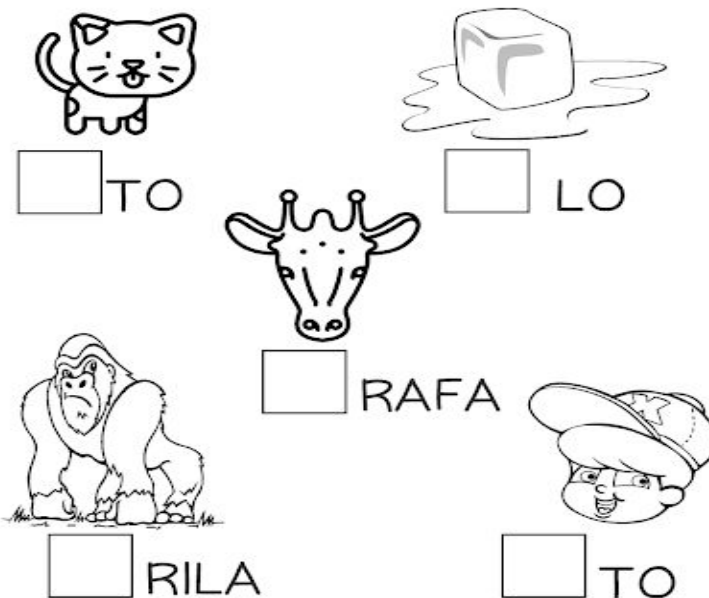
2) COMPLETE A FAMÍLIA SILÁBICA DA LETRA G:



3) PINTE AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA G:



4) COMPLETE AS PALAVRAS COM GA - GE - GI - GO - GU



5) CIRCULE A PALAVRA DE ACORDO COM O DESENHO:

	GAMELA GATO GADO		GELO GILETE GIRAFÁ
	GAVIÃO GALINHA GALO		GIRAFÁ GILETE GEMA
	GARFO GALO GATO		GAIOLA GAVIÃO GAVETA
	GOLA GOTA GOMA		GOTA GOLA GOIABA
	GAVETA GAMELA GALO		GOTEIRA GOLEIRO GOIABA

**6) SUBSTITUA OS DESENHOS POR PALAVRAS E REESCREVA A FRASE:**

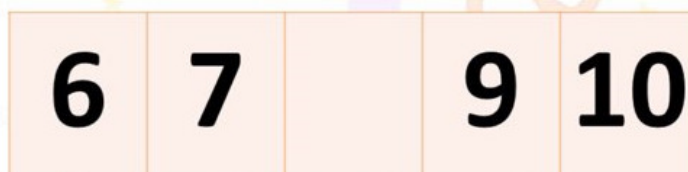
A) O  PEGOU O



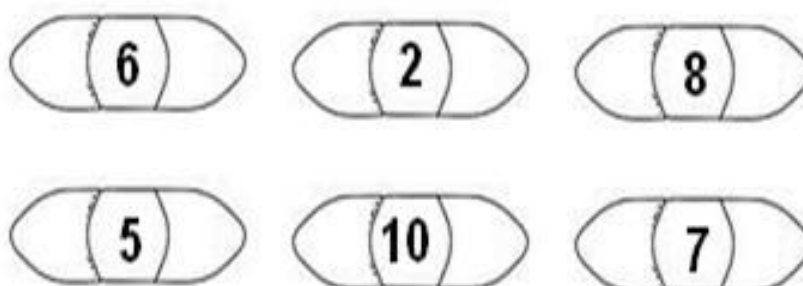
B) A  ESTÁ ABERTA.

**MATEMÁTICA**





**1 – COMPLETE COM OS NÚMEROS QUE FALTAM:**





**2 – ESCREVA O ANTECESSOR E O SUCESSOR DE CADA NÚMERO:**



**3 – ORGANIZE OS NÚMERO EM ORDEM CRESCENTE, OBSERVE O EXEMPLO:**

 5 2 1	1 2 5
 8 9 6	□ □ □
 6 9 7	□ □ □
 5 7 2	□ □ □

**4 - A TURMA DO PEDRO VAI FAZER UM PASSEIO E O PROFESSOR FEZ UMA PESQUISA PARA SABER QUAL LANCHE OS ALUNOS GOSTARIAM DE LEVAR. VEJA A ESCOLHA DOS ALUNOS:**

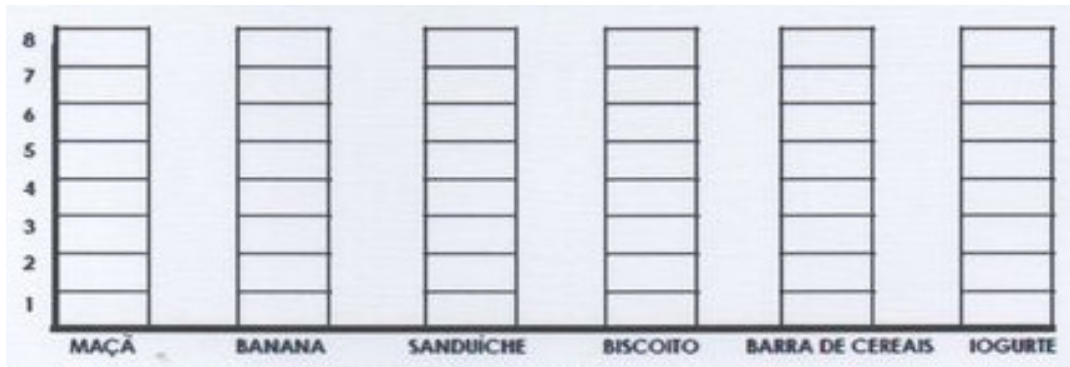
= 1			
			

✓ **CONTE QUANTOS ALUNOS ESCOLHERAM CADA LANCHE E COLOQUE O NÚMERO NO QUADRADINHO:**

 □	 □	 □	 □	 □	 □
---	---	---	---	---	---

✓ **PINTE NO GRÁFICO UM RETÂNGULO PARA CADA ALUNO:**

**LANCHES PREFERIDOS PELA TURMA**



✓ **AGORA ESCREVA O NOME E DESENHE:**

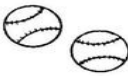

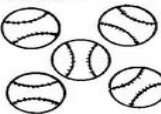
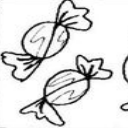


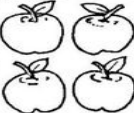
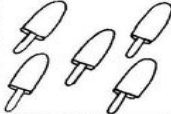
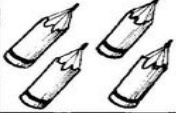

**A) QUAL O ALIMENTO MAIS VOTADO? \_\_\_\_\_**

**B) QUAL O ALIMENTO MENOS VOTADO? \_\_\_\_\_**

**C) SE VOCÊ ESTIVESSE NESTA TURMA, QUAL LANCHE VOCÊ ESCOLHERIA?**

\_\_\_\_\_

**5 – PREENCHA O QUADRO DE ACORDO COM O MODELO:**

Júlia tinha	ganhou	ficou com	operações
			$\begin{array}{r} 2 \\ + 3 \\ \hline 5 \end{array}$
			
			
			
			

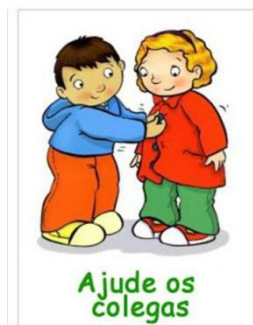
**HISTÓRIA**

**REGRAS DE CONVIVÊNCIA**

FAZENDO PARTE DE UM GRUPO DE CRIANÇAS, COM NOSSOS FAMILIARES, COM NOSSOS AMIGOS OU TORCENDO PELA SELEÇÃO BRASILEIRA COM TANTOS OUTROS TORCEDORES, SÓ HÁ UMA MANEIRA DE VIVER EM HARMONIA: RESPEITANDO AS REGRAS DE CONVIVÊNCIA.

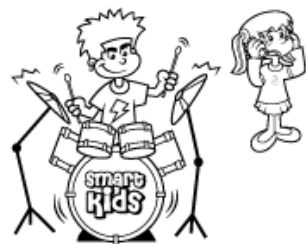
OBSERVE ALGUMAS REGRAS DE CONVIVÊNCIA:

Seja gentil com os idosos.





## 1 ) RELACIONE AS FIGURAS COM SUAS RESPECTIVAS EXPRESSÕES:



a. APRENDA A DIVIDIR



b. DIGA A VERDADE



c. RESPEITE OS OUTROS



d. DIGA OBRIGADO

## GEOGRAFIA

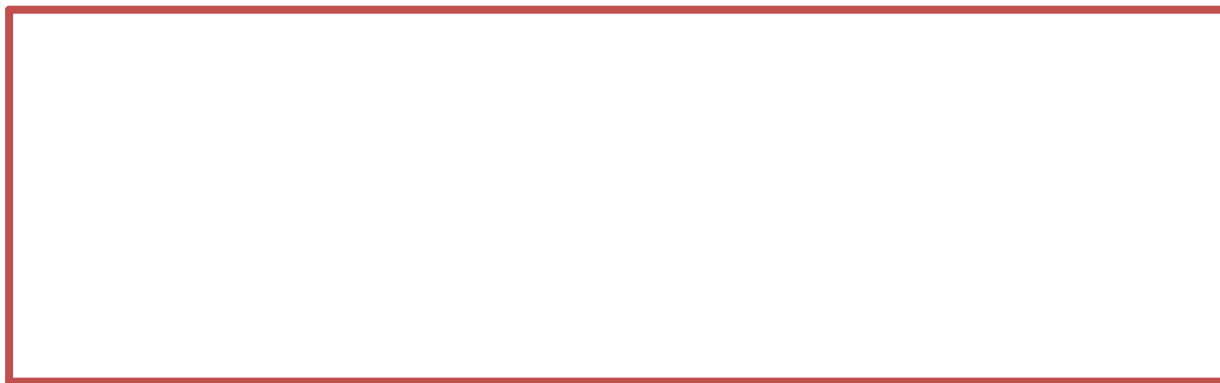
### OS USOS DOS RECURSOS NATURAIS: ÁGUA.

A **ÁGUA** É O BEM MAIS PRECIOSO DO PLANETA. A ÁGUA É UM RECURSO **NATURAL** UTILIZADO PELO HOMEM TANTO NO **CAMPO** COMO NA **CIDADE**. NO CAMPO, O HOMEM UTILIZA A ÁGUA EM GRANDES PLANTAÇÕES, PROCESSO ESSE QUE SE CHAMA IRRIGAÇÃO. A ÁGUA É UTILIZADA EM GRANDES QUANTIDADES, TAMBÉM, NA CRIAÇÃO DE PEIXES E FRIGORÍFICOS.

NÃO PODEMOS NOS ESQUECER QUE A ÁGUA É ESSENCIAL PARA A VIDA DOS SERES VIVOS – ANIMAIS E PESSOAS NÃO VIVEM SEM ÁGUA.

FAZER BOM USO DA ÁGUA É DEVER DE TODOS! O PLANETA AGRADECE!

**1- DESENHE EM QUE MOMENTO VOCÊ UTILIZA A ÁGUA EM SUA CASA:**



### **ENSINO RELIGIOSO**

CADA **RELIGIÃO** APRESENTA ELEMENTOS PRÓPRIOS, QUE PODEM PERMITIR UMA MELHOR COMPREENSÃO DO FENÔMENO RELIGIOSO.

**1 - ESCOLHA UM SÍMBOLO QUE REPRESENTA A RELIGIÃO QUE VOCÊ FREQUENTA.**



### **CIÊNCIAS**

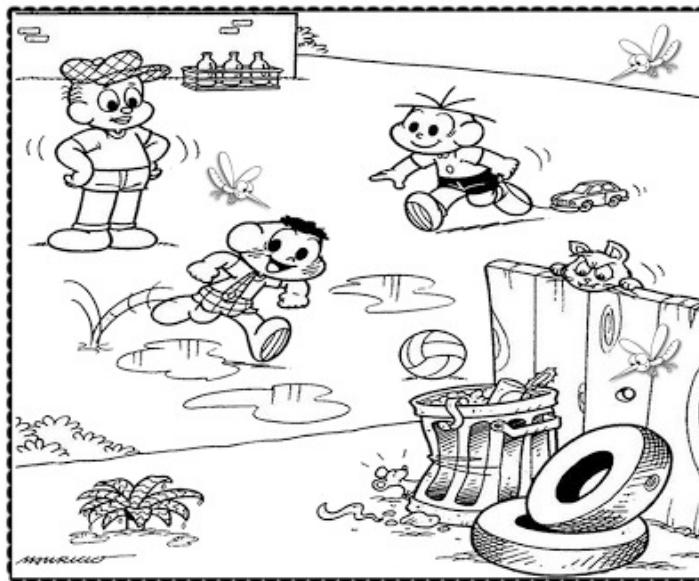
#### **DENGUE E FORMAS DE PREVENÇÃO**

A DENGUE É UM MOSQUITO RAJADO, GERALMENTE ESCURO, COM MANCHAS BRANCAS NO CORPO. ELE PICA PRINCIPALMENTE DURANTE O DIA.

A DENGUE É UMA DOENÇA MUITO SÉRIA. POR ENQUANTO, NÃO TEM VACINA. A MAIOR FORMA DE EVITÁ-LA É A **PREVENÇÃO**, CUIDANDO SEMPRE DO NOSSO QUINTAL.



1 - OBSERVE COM ATENÇÃO A CENA ABAIXO E FAÇA O QUE SE PEDE:



- A) MARQUE OS LOCAIS QUE SÃO FOCOS DE NASCIMENTO DO MOSQUITO DA DENGUE.
- B) QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO BRINCANDO? \_\_\_\_\_
- C) QUANTOS BRINQUEDOS VOCÊ PODE VER? \_\_\_\_\_
- D) HÁ QUANTOS ANIMAIS NA CENA? \_\_\_\_\_
- E) QUANTOS MOSQUITOS? \_\_\_\_\_

OUÇA O ÁUDIO E ASSISTA AO VÍDEO NO GRUPO PARA ENTENDER MELHOR COMO REALIZAR A ATIVIDADE.

**ATIVIDADE 1**

**O QUE VAMOS APRENDER:** JOGOS E BRINCADEIRAS. JOGOS INTERPRETATIVOS, SENSORIAIS E ESPORTIVOS: COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CORPORAL.

**PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

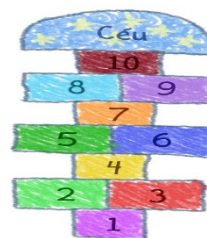
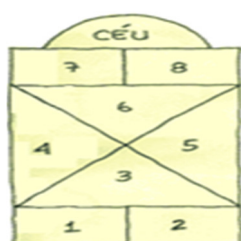
EXPERIMENTAR, FRUIR E RECRIAR DIFERENTES BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR.

**COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

PERGUNTE A CRIANÇA QUAIS AMARELINHA ELA CONHECE?

IMPORTANTE RESSALTAR QUE PULANDO, A CRIANÇA DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, O EQUILÍBRIO E A CONCENTRAÇÃO. QUAIS MATERIAS PODEMOS UTILIZAR? MATERIAIS COMO GIZ, PEDRA DE TERRA OU CACO DE TIJOLO OU FITA CREPE.

AGORA, CHEGOU A HORA DE EXPERIMENTAR 2 FORMAS DO JOGO DA AMARELINHA:



REGRAS: A BRINCADEIRA DA AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA QUE É ÓTIMA PARA DESENVOLVER A NOÇÃO DE RESPEITO ÀS REGRAS E A ESPERAR PELA VEZ. A AMARELINHA MAIS TRADICIONAL É AQUELA FEITA NO CHÃO COM GIZ. SEGUIE AS REGRAS DA BRINCADEIRA: CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA. QUEM COMEÇAR JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM O NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O CÉU.

SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA. QUANDO HÁ UMA CASA DO LADO DA OUTRA, PODE PÔR OS DOIS PÉS NO CHÃO. QUANDO CHEGAR NO CÉU, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA SEGUINTE. ASSIM SUCESSIVAMENTE, SEGUINDO SEQUÊNCIA NUMÉRICA DAS CASAS. PERDE A VEZ QUEM:

- ✓ PISAR NAS LINHAS DO JOGO
- ✓ PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA
- ✓ NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR
- ✓ NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA DE VOLTA

Quem tem acesso a internet link da aula completa: <https://www.youtube.com/watch?v=75BfOOC3LDQ&t=389s>

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

- 1- O aluno deverá colocar a data, escrever Atividade de Educação Física, colocar o título JOGOS E BRINCADEIRAS e descrever a atividade que foi realizada nesse dia para ficar registrado no roteiro.

**TURMA: CLASSE ESPECIAL A, B e C.**

**COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 03 À 07 DE AGOSTO DE 2020**



<b>ÁUDIO/VÍDEO EXPLICATIVO DA PROFESSORA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>OUÇA O ÁUDIO DA PROFESSORA E ASSISTA O VÍDEO PARA ENTENDER COMO REALIZAR A ATIVIDADE.</b></li></ul>
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>LÍNGUA INGLESA: REPERTÓRIO RELACIONADO AO TEMA: NÚMEROS 1 AO 20. (NUMBERS 1 TO 20)</b></li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CONHECER E COMPREENDER A REPRESENTAÇÃO E PALAVRAS QUE NOMEIAM O REPERTÓRIO NUMÉRICO.</b></li></ul>
<b>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ASSISTA O VÍDEO SOBRE NÚMEROS DE 1 A 20 E RESOLVA A ATIVIDADE:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=s4OpGYSLsww">https://www.youtube.com/watch?v=s4OpGYSLsww</a><ul style="list-style-type: none"><li>• <b>DATE: JULY ___/ 2020</b></li></ul></li><li>• <b>ATIVIDADE SOBRE REPRESENTAÇÃO E ESCRITA DE NUMERAIS.</b></li></ul>
<b>PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ESTOJO ESCOLAR CONTENDO LÁPIS, LÁPIS DE COR E BORRACHA.</b></li></ul>

NUMBERS - NÚMEROS

1 - ONE	11 - ELEVEN
2 - TWO	12 - TWELVE
3 - THREE	13 - THIRTEEN
4 - FOUR	14 - FOURTEEN
5 - FIVE	15 - FIFTEEN
6 - SIX	16 - SIXTEEN
7 - SEVEN	17 - SEVENTEEN
8 - EIGHT	18 - EIGHTEEN
9 - NINE	19 - NINETEEN
10 - TEN	20 - TWENTY

LEIA. LIGUE E PINTE OS NÚMEROS CORRESPONDENTE AS PALAVRAS DA MESMA COR:

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

THIRTEEN

SEVENTEEN

EIGHTEEN

NINETEEN

TWELVE

FOURTEEN

I LOVE  
ENGLISH



PROFESSORAS: CLEONICE E SUELY

TURMA: CLASSE ESPECIAL A, B e C

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 03 A 07 DE AGOSTO – 2020

<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>PROCESSO DE CRIAÇÃO:</b> IMPROVISOS, ENCENAÇÕES E MÍMICAS;</li><li>➤ <b>MÚSICA:</b> APRECIÇÃO E PERCEPÇÃO DOS ELEMENTOS DO SOM E DA MÚSICA;</li><li>➤ <b>MATERIALIDADES:</b> REGISTRO ALTERNATIVO.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>PR.EF15AR.n.2.54</b> - PARTICIPAR DE JOGOS TEATRAIS POR MEIO DE IMPROVISOS, MÍMICAS, IMITAÇÃO DE ANIMAIS, DENTRE OUTROS;</li><li>➤ <b>PR.EF15AR21.s.3.17</b> -EXERCITAR A IMITAÇÃO E O FAZ DE CONTA, RESSIGNIFICANDO OBJETOS E FATOS E EXPERIMENTANDO-SE NO LUGAR DO OUTRO, POR MEIO DE MÚSICAS E IMAGENS;</li><li>➤ <b>PR.EF15AR.n.1.06</b> - INCORPORAR O LÚDICO AO PROCESSO CRIATIVO, DESENVOLVENDO PROPOSTAS ARTÍSTICAS;</li><li>➤ <b>PR.EF15AR05.d.1.05-</b> COMPREENDER POR MEIO DO FAZER ARTÍSTICO, QUE O PROCESSO DE CRIAÇÃO ENVOLVE INVESTIGAÇÃO, EXPERIMENTAÇÃO, LEVANTAR HIPÓTESES E REFLEXÃO.</li></ul>
<b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	❖ ORGANIZANDO OS ESTUDOS COM AJUDA DOS FAMILIARES, ASSISTINDO AOS VÍDEOS EXPLICATIVOS DA PROFESSORA, FAZENDO AS ATIVIDADES PROPOSTAS E, COMPLEMENTANDO A APRENDIZAGEM COM AS VIDEOAULAS PARANÁ MUNICÍPIOS (SE PUDER), PELO LINK: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PnmNzYfXDKA">https://www.youtube.com/watch?v=PnmNzYfXDKA</a>
<b>COMO VAMOS REGISTRAR?</b>	❖ FAZENDO AS ATIVIDADES PROPOSTAS NOS ROTEIROS, UTILIZANDO OS MATERIAIS ESCOLARES COMUNS, COMO: PAPEL SULFITE OU CADERNO, RÉGUA, BORRACHA, LÁPIS DE ESCREVER, LÁPIS DE COR, CANETINHAS OU GIZ DE CERA.

### ARTE

#### ❖ **ATIVIDADE DA SEMANA: COMPOSIÇÃO DO SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO.**

- ACESSE O LINK E OUÇA A MÚSICA QUE FALA DE VÁRIOS TIPOS DE ANIMAIS:  
1- **BICHOS ( IVETE SANGALO E SAULO):** <https://www.youtube.com/watch?v=M6YSjRXqGYE>
- OUÇA NOVAMENTE A MÚSICA, IMITANDO OS BICHOS E ACOMPANHANDO A LETRA A SEGUIR:

<b>BICHOS</b> (IVETE E SAULO)		
E AÍ MEU AMIGO BICHO? BELEZA? COMO ANDAM AS COISAS? A CENTOPÉIA QUE O DIGA	QUEM SABE UMA LAGARTIXA?  QUERIA SER UM URSO DORMIR O DIA INTEIRO QUERIA SER MACACO PULANDO BEM LIGEIRO	PENSEI NUM PASSARINHO SÓ PRA SER MAIS LEVE PENSANDO BEM CÁGADO ANDA DEVAGARINHO
QUERIA SER LEÃO PRA TER AQUELA JUBA QUERIA SER BALEIA DAQUELAS BARRIGUDAS QUERIA SER FORMIGA MINHOCA, BESOURO	QUERIA SER GOLFINHO, PEIXINHO CAVALO MARINHO QUEM SABE UM TUBARÃO NADAR LÁ NO FUNDÃO	IMAGINE A BORBOLETA DE ASINHAS COLORIDAS PENSEI EM SER CACHORRO DE ORELHAS BEM COMPRIDAS
	SÓ PRA SER MAIS LEVE	QUERIA SER UMA GATA UM SAPO, UM RATO QUEM SABE UM DRAGÃO? AH, AÍ VAI PEGAR FOGO

#### ❖ **PENSANDO NA MÚSICA “OS BICHOS”:**

- QUAIS VOCÊ CONHECE OU JÁ VIU? SE VOCÊ FOSSE UM ANIMAL QUAL SERIA? QUAL DELES VOCÊ ACHA MAIS BONITO? O MAIOR, O MAIS LEVE, O MAIS PESADO? QUAIS PODEMOS TER NA NOSSA CASA COMO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO?
- PENSE NOS ANIMAIS DA MÚSICA E TENDE IMITAR COMO ELES SE LOCOMOVEM.
- **PEGUE O SEU CADERNO DE ARTE OU UM SULFITE E FAÇA O DESENHO DO SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO, OU O ANIMAL QUE VOCÊ GOSTARIA DE TER. FAÇA GRANDE, BONITO E COLORIDO!**