



**Prefeitura  
de Rolândia**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**24º ROTEIRO DE ATIVIDADES DE ESTUDO COVID 19.**

**ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES TIRADENTES**

**ALUNO(a) \_\_\_\_\_ SALA DE RECURSO**

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA MATEMÁTICA.**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 19/10/2020 à 23/10/2020**

**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 pelo *Whatsapp*, estarei à disposição para ajudá-los.

O que vamos aprender? LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura e escrita de frases e palavras.

MATEMÁTICA: Espaço e forma e subtração

Para que vamos aprender esses conteúdos? Realizar a leitura e a escrita de palavras e frases.

Identificar posição de um objeto em relação a outro no espaço em que ocupam.

Identificar forma dos objetos relacionando-os as formas geométricas.

Desenvolver a atenção e concentração.

Como vamos registrar esses conteúdos? Realizar nas folhas impressas ou no caderno.

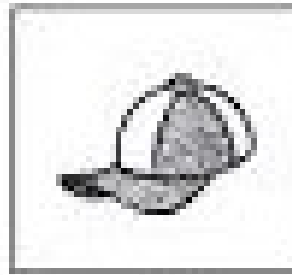
1- PINTE A PALAVRA CORRESPONDENTE A FIGURA E DEPOIS ESCREVA NO LUGAR CERTO.



BACIA

BULÊ

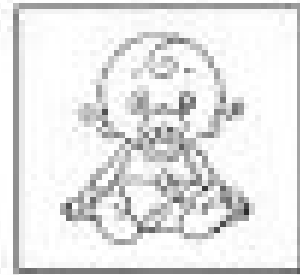
BOLSA



BONÉ

BIGODE

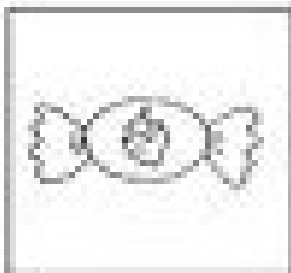
BENGALA



BAMBOLE

BEBÊ

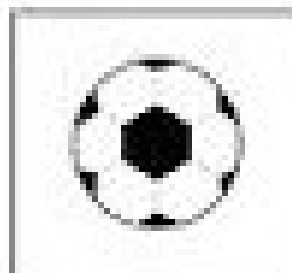
BONECA



BÓIA

BODE

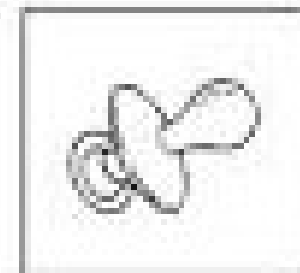
BALA



BELO

BOLA

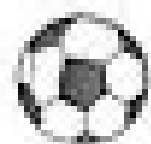
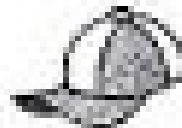
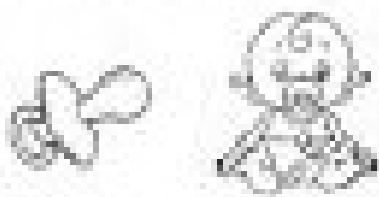
BINGO



BICO

BEIJO

BOCA



-----

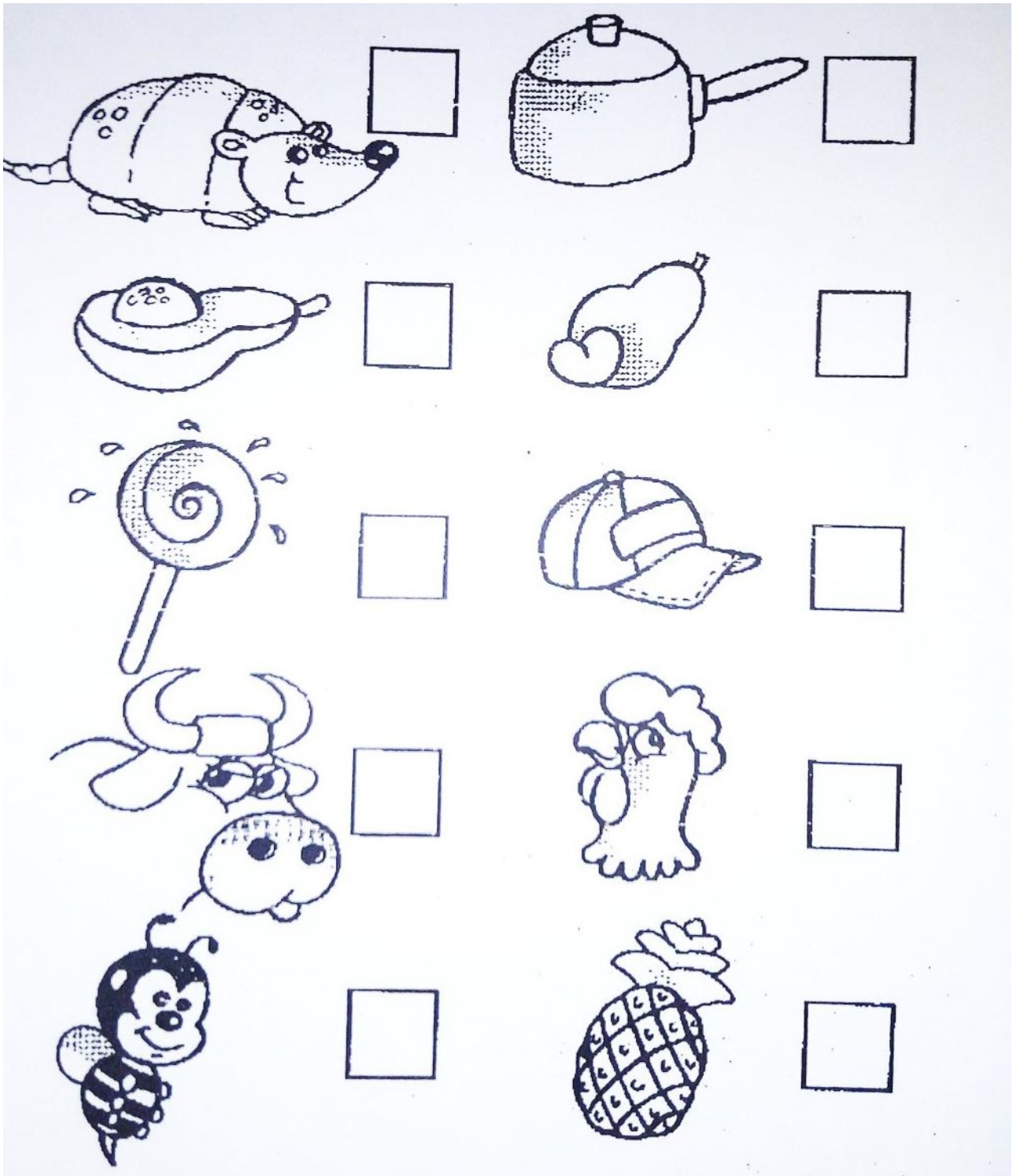
-----

-----

-----







-----



2- ESCREVA A VOGAL QUE TERMINA O NOME DA FIGURA.







3- VAMOS FORMAR PALAVRAS?



# FORME PALAVRAS DE ACORDO COM OS SÍMBOLOS.



MA	LA	MO	TO	DA	MU
					




  \_\_\_\_\_



  \_\_\_\_\_



  \_\_\_\_\_

  \_\_\_\_\_


  \_\_\_\_\_


   \_\_\_\_\_


  \_\_\_\_\_

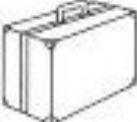
  \_\_\_\_\_

## TENTE ESCREVER O NOME DOS DESENHOS:

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

AGORA ESCOLHA 2 ENTRE AS FIGURAS ACIMA E FORME BELAS FRASES.

---

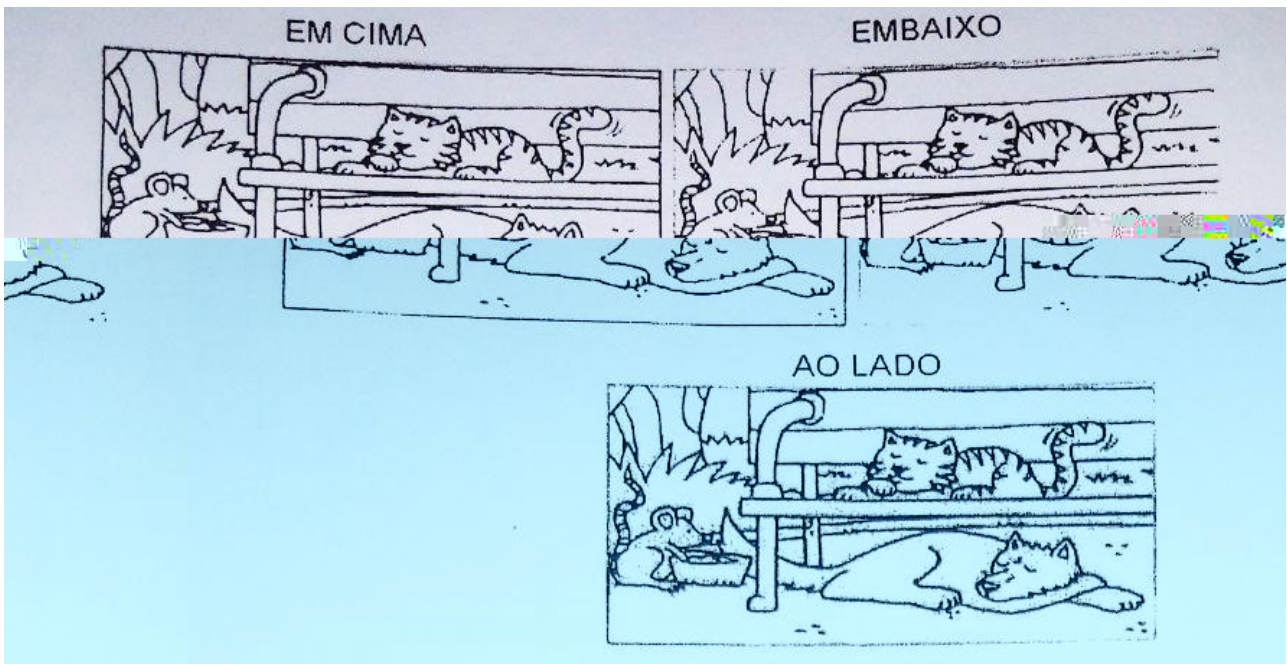
---

4- OBSERVE A CENA E FAÇA O QUE SE PEDE:

- CIRCULE A **PRIMEIRA** CRIANÇA DA FILA.
- PINTE A ROUPA DA **ÚLTIMA** CRIANÇA.
- FAÇA UM **X** NA CRIANÇA **MAIS ALTA**.
- PINTE DE AZUL O TÊNIS DA CRIANÇA **MAIS BAIXA**.



1- PINTE O ANIMAL QUE ESTÁ NA POSIÇÃO INDICADA EM RELAÇÃO AO BANCO.



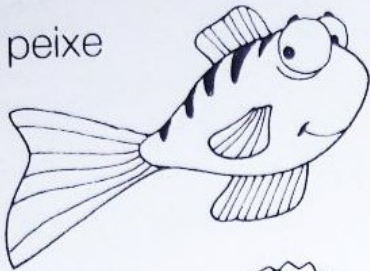
2- ASSINALE O OBJETO QUE REPRESENTA O CONTORNO.

CONTORNO	OBJETOS		

3- NUMERE CORRETAMENTE COM MUITA ATENÇÃO:

- 1 vive na água;
- 2 vive na terra;
- 3 vive na água e na terra.

peixe



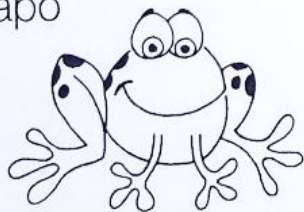
jacaré



ovelha



sapo



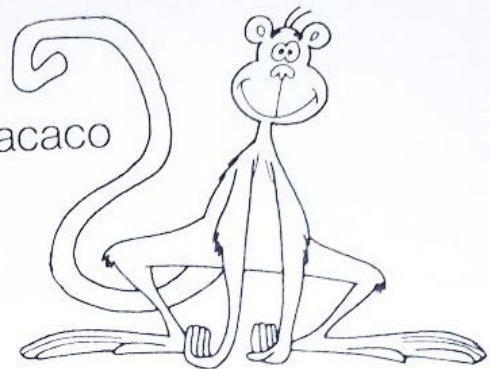
polvo



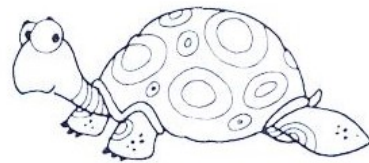
homem



macaco



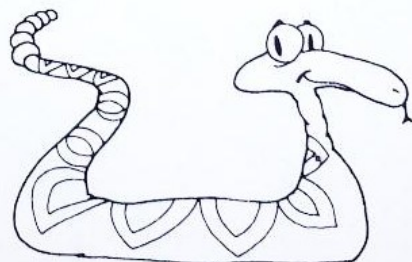
tartaruga



formiga



cobra



Jogo:

# ROLETA DO DESAFIO

**SAÍDA**

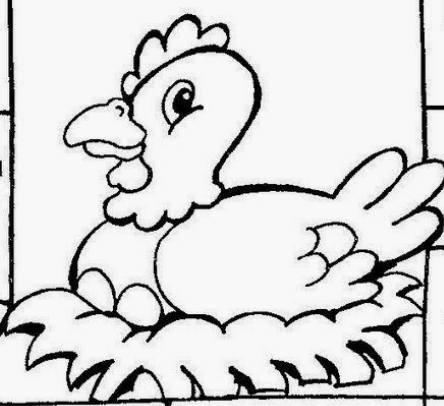

10 - 5

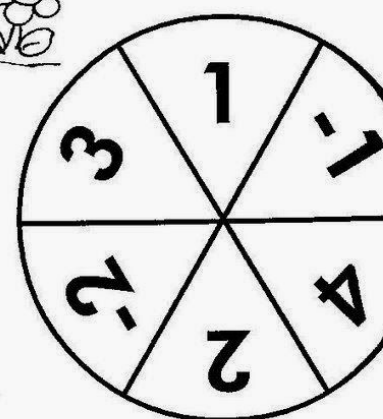
Meia dúzia + 3 é igual?

16 - 3

Uma dúzia - 6 é igual?



10 é par ou ímpar?	Pule 1 casa.	Uma dúzia e meia é?	Volte para onde estava.
12 - 2			13 - 2
Perca uma jogada.			Pule 2 casas.
14 - 3	Volte 3 casas	Volte 5 casas.	5 é par ou ímpar?
15 - 5	18 - 3		
6 é par ou ímpar?	6 é par ou ímpar?		



**Material:**

- cartela
- cliques e lápis

**Modo de jogar:**

- Segurar o cliques com a ponta do lápis.
- Rodar o cliques com um impulso do dedo.
- O numeral que o cliques estiver mostrando indicará quantas casas o jogador deverá andar.
- O aluno deverá responder certo a pergunta. Se errar, volta para onde estava.
- Vence quem chegar primeiro.

**CHEGADA**

**PARABÉNS CAMPEÃO!**