



**Prefeitura
de Rolândia**



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

25º 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: 26/10/2020 à 30/10/2020

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, palavras e alfabeto.

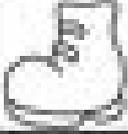
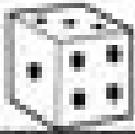
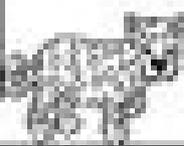
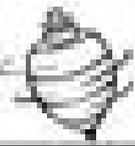
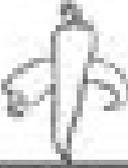
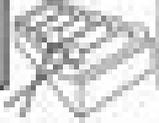
MATEMÁTICA: Numerais, operações e situações-problemas.

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

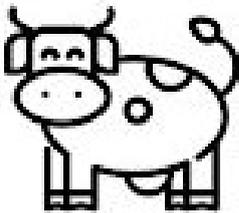
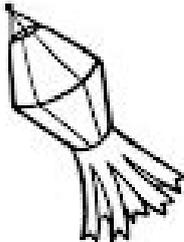
Resolver situações-problemas e operações.

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

1- VAMOS RELEMBRAR O ALFABETO ESCRIVENDO A LETRA INICIAL DE CADA DESENHO.

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

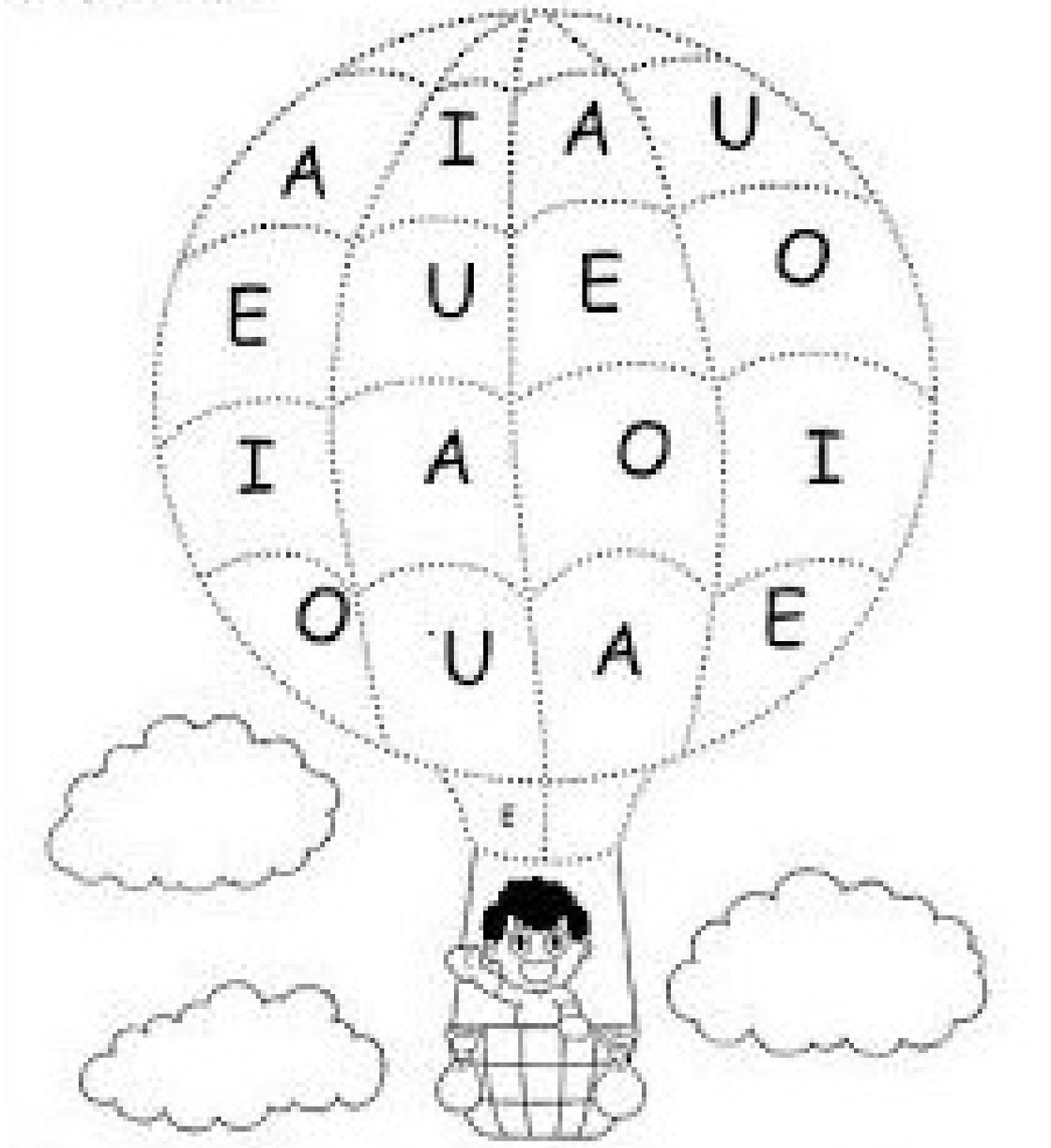
2- LEIA AS PALAVRAS E DEPOIS ESCREVA NOS QUADROS, QUANTAS LETRAS E SÍLABAS TÊM CADA UMA.

DESENHO	PALAVRA	LETRAS	SÍLABAS
	BONECA		
	VACA		
	PICOLÉ		
	BALÃO		
	PIRULITO		

3- VAMOS TRABALHAR COM LEGENDA? PRESTE ATENÇÃO PARA SEGUIR A LEGENDA CORRETAMENTE E NÃO ERRAR. CAPRICHE!

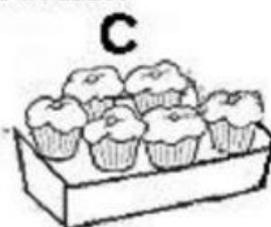
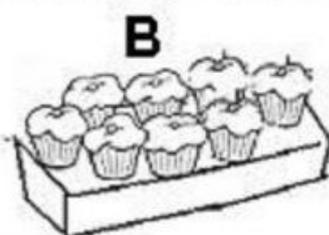
A= AMARELO E= AZUL I= VERMELHO O= VERDE

U= LARANJA



MATEMÁTICA

Veja as caixas com doce e responda:



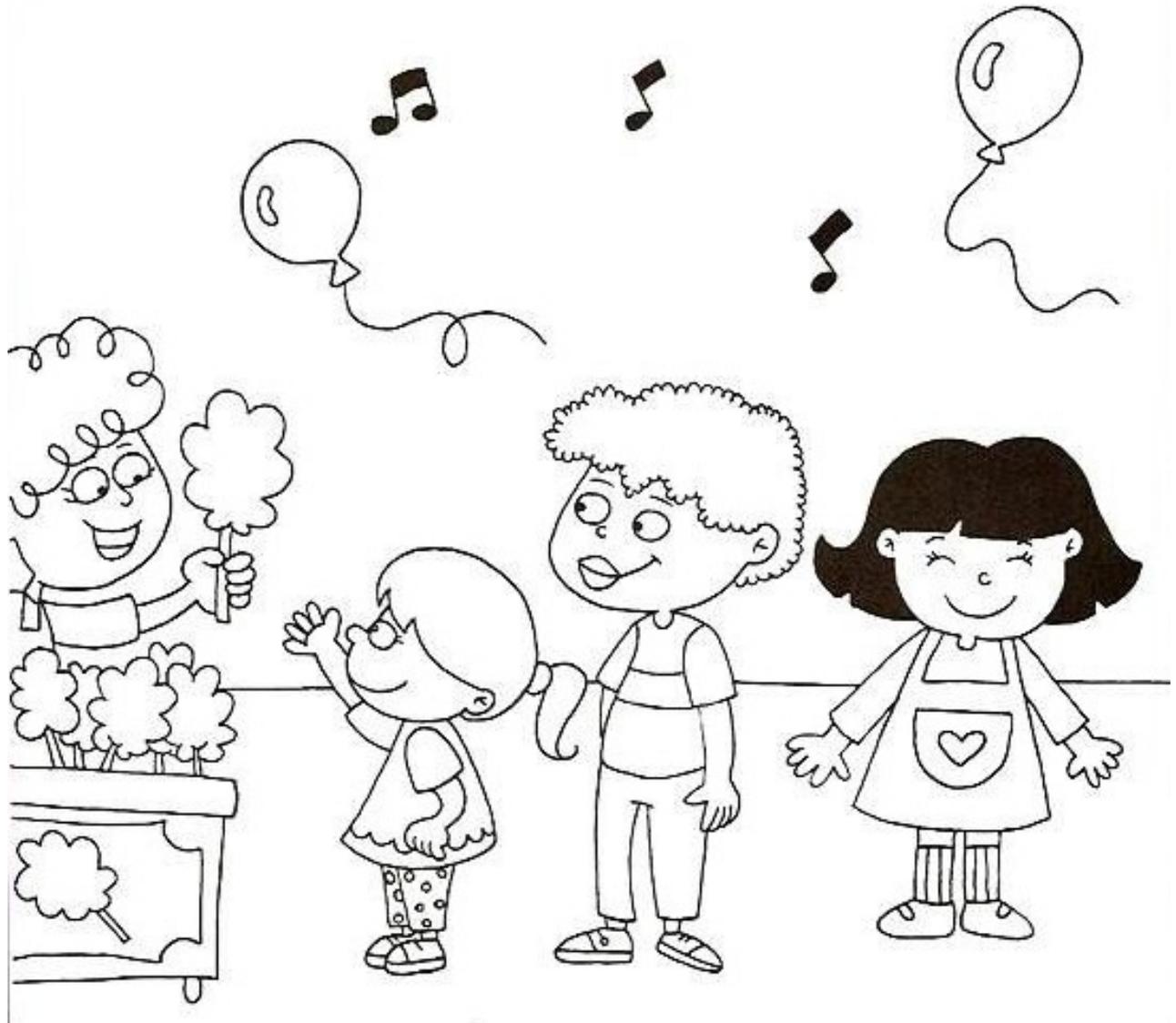
- Na caixa A tem doces.
- Na caixa B tem doces.
- Na caixa C tem doces.
- Qual delas tem mais doces? _____
- Qual delas tem menos doces? _____
- Quantos doces tenho ao todo? _____
- Faça a operação: _____ + _____ + _____ = _____
- Dê o dobro de: A _____ B _____ C _____
- Escreva-os em palavras:
A: _____ B: _____ C: _____

Marque as figuras diferentes:



2- 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**.



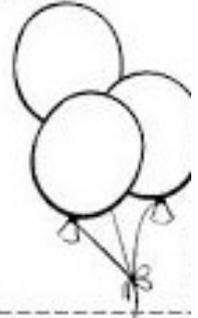
3- QUE TAL RESOLVER AS SITUAÇÕES PROBLEMAS? ELES SÃO BEM FÁCEIS!

PROBLEMINHAS

RITA TINHA 10 LÁPIS, MAS PERDEU 3. QUANTOS RESTARAM?



SEU JOÃO LEVOU 9 BALÕES PARA VENDER NA PRAÇA. NO MEIO DO CAMINHO 2 ESTOURARAM. QUANTOS BALÕES SOBRARAM?



A TURMA DO 1º ANO TEM 15 MENINOS. MAS HOJE, 5 FALTARAM. QUANTOS MENINOS FORAM PARA A ESCOLA?

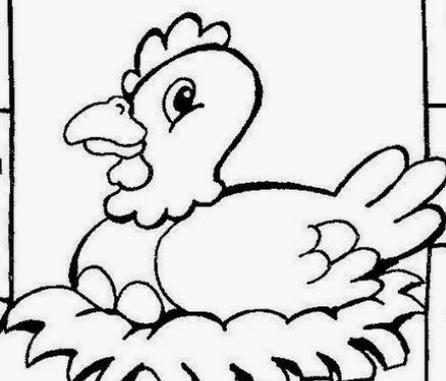


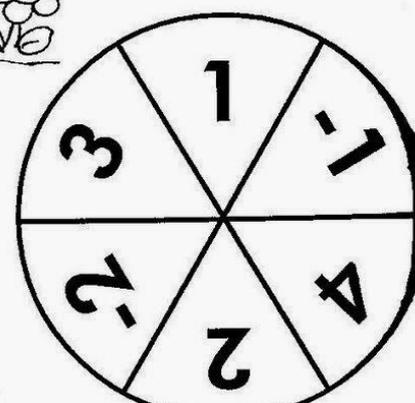
TIAGO COMPROU 6 BRIGADEIROS. ELE JÁ COMEU 4. QUANTOS BRIGADEIROS AINDA RESTAM?



Jogo:

ROLETA DO DESAFIO

SAÍDA	$10 - 5$	$10 \text{ é par ou ímpar?}$	Pule 1 casa.	Uma dúzia e meia é?	Volte para onde estava.
	Meia dúzia + 3 é igual?	$12 - 2$	Perca uma jogada.		$13 - 2$
	$16 - 3$	$14 - 3$			Pule 2 casas.
	Uma dúzia - 6 é igual?	Volte 3 casas	Volte 5 casas.	$5 \text{ é par ou ímpar?}$	$17 - 5$
CHEGADA	PARABÉNS CAMPEÃO!	$15 - 5$			
		$6 \text{ é par ou ímpar?}$			



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.