



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19
25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES

TIRADENTES PROFESSOR: MARIA FERNANDA

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA E
PSICOMOTRICIDADE**

TURMA: SALA DE RECURSOS – 1º ANO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23/08 A 26/08

ALUNO (A): _____

Senhores pais e responsáveis

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 *Whatzapp*, estarei à disposição para ajudar.

Seu filho deverá realizar todas as atividades **nas folhas impressas**. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,

Professora Maria Fernanda

<p>APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR</p>	<p>OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A)!</p> <p>VOCÊ DEVERÁ OUVIR O ÁUDIO EXPLICATIVO QUE ESTÁ DISPONÍVEL EM NOSSO GRUPO PARA REALIZAR AS ATIVIDADES.</p>
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CRUZADA FOLCLÓRICA - ELEMENTOS - COBRINDO A MULA SEM CABEÇA - MÁSCARA
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - IDENTIFICAR O USO CORRETO DAS LETRAS COM AS PALAVRAS SUGERIDAS - RECONHECER QUAIS SÃO AS ORDENS NÚMERICAS - <i>COMPREENDER A ATENÇÃO E A HABILIDADE MANUAL</i> - DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA E VISUAL.
<p>ATIVIDADE PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:</p>	<p>AS ATIVIDADES SERÃO REALIZADAS COM MATERIAL IMPRESSO, PROPOSTOS NOS ROTEIROS ENVIADOS PARA OS ALUNOS.</p>



CRUZADINHA

Nesta atividade iremos colocar dentro das cruzadinhas os nomes dos personagens folclóricos

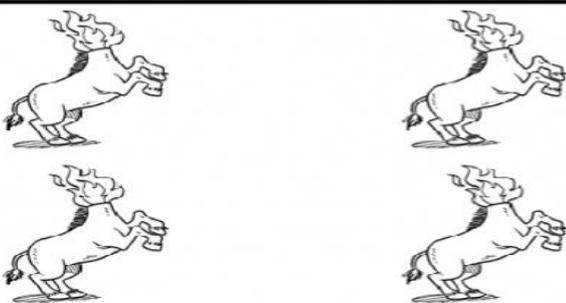
**CRUZADINHA
FOLCLORE**

The crossword puzzle grid consists of a vertical column of 10 squares and a horizontal row of 10 squares. The grid is partially filled with letters and dashes. The word bank box contains the following words:

BANCO
LOBISOMEM
CUCA
IARA
SACI-PERERÉ
MULA-SEM-CABEÇA
BOTO

ELEMENTOS

Vamos contar quantos elementos tem em cada conjunto e pintar o quadrinho com o número correspondente

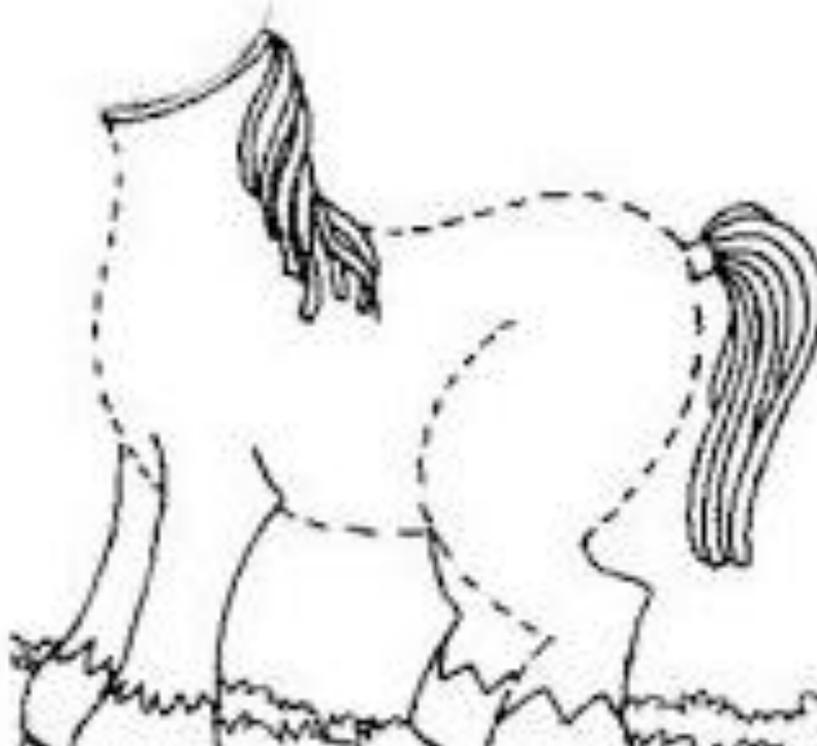
	<table border="1"><tbody><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></tbody></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				
	<table border="1"><tbody><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></tbody></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				
	<table border="1"><tbody><tr><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>6</td></tr></tbody></table>	4	5	3	6
4	5				
3	6				



COBRINDO A MULA SEM CABEÇA

Com o lápis de escrever iremos cobrir a mula sem cabeça e completar na parte de cima do pescoço com o fogo e após iremos pintá – la de marrom.

A lenda da Mula sem Cabeça tem origem europeia e foi trazida ao Brasil pelos Portugueses durante a colonização. Acredita-se que ela fazia parte de um esforço para reforçar os valores morais da época. A Mula sem Cabeça é uma mula marrom que, em lugar da cabeça, tem uma tocha de fogo. Segundo a lenda, ela corre em disparada pelas matas e relincha tão alto que se ouve a muitos metros de distância.





MÁSCARA

Esta atividade iremos pintar e recortar a MÁSCARA do SACI PERERÊ

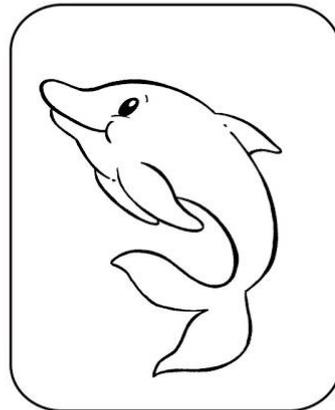
Por ser um personagem da cultura popular, são muitas as variações da lenda do Saci nos quatro cantos do país. O que não muda nunca é que o Saci é um ser que habita as florestas, sempre muito travesso e pregando peças. Segundo a lenda, o Saci possui apenas uma perna – por isso se locomove pulando rapidamente pela floresta, usando seu capuz vermelho, ele é muito brincalhão e agitado.





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

**ESCREVA A LETRA INICIAL DE CADA UM DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS EM
DESTAQUE E EM SEGUIDA PINTE - OS**





**Prefeitura
de Rolândia**



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

AMARELINHA

Neste momento iremos desenhar no chão a brincadeira: **AMARELINHA**
- O CÉU É O LIMITE.

Se destaca pelo chão desenhado em uma sequência de quadrados, geralmente de 1 a 10, onde os jogadores, com uma pedra, devem acertar na casa dos números em sequências e ir pulando (com um e dois pés) cada quadra, até chegar no final. Ao final, alcança o céu quem conquistar todos os números e pular sem pisar fora ou na quadra que está lançada a pedra.

