



**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.

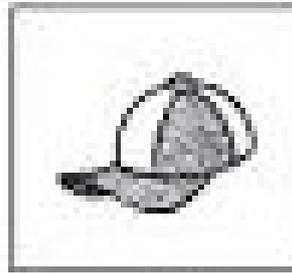
1- PINTE A PALAVRA CORRESPONDENTE A FIGURA E DEPOIS ESCREVA NO LUGAR CERTO.



BACIA

BULÊ

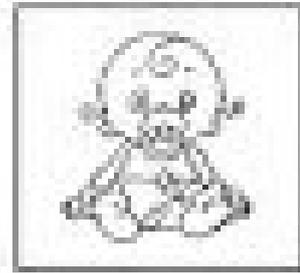
BOLSA



BONÉ

BIGODE

BENGALA



BAMBOLE

BEBÊ

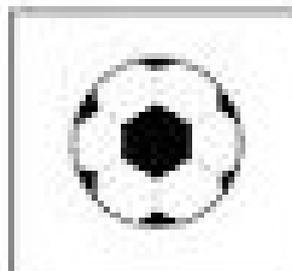
BONECA



BÓIA

BODE

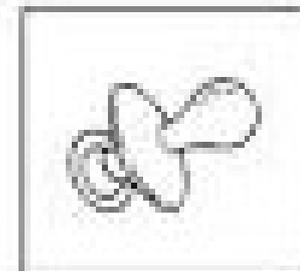
BALA



BELO

BOLA

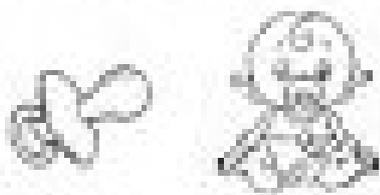
BINGO



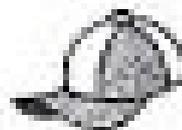
BICO

BEIJO

BOCA

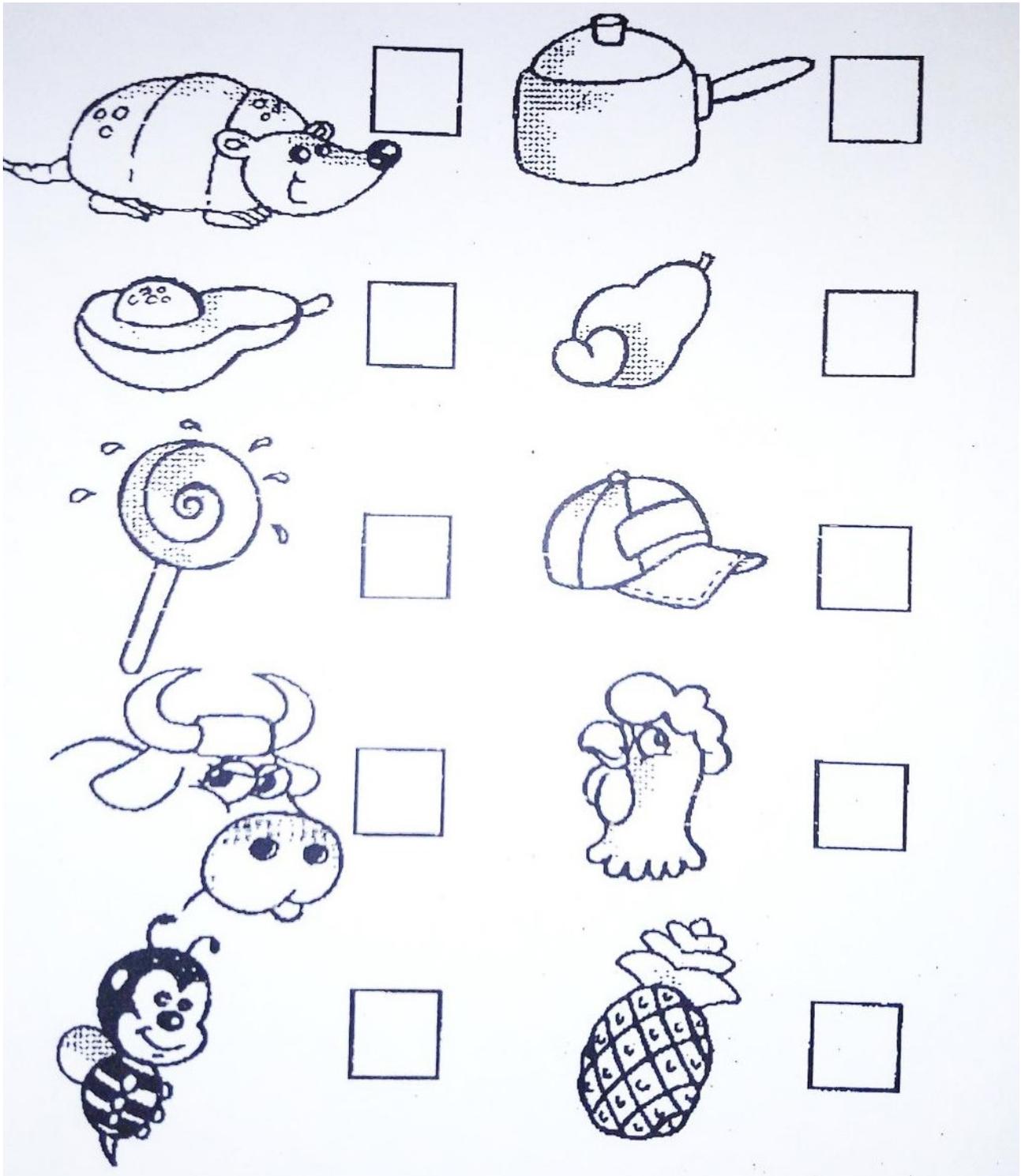








2- ESCREVA A VOGAL QUE TERMINA O NOME DA FIGURA.



3- VAMOS FORMAR PALAVRAS?

FORME PALAVRAS DE ACORDO COM OS SÍMBOLOS.

MA	LA	MO	TO	DA	MU
					

  _____

  _____

  _____

  _____

  _____

   _____

  _____

  _____

TENTE ESCREVER O NOME DOS DESENHOS:

 _____

 _____

 _____

 _____

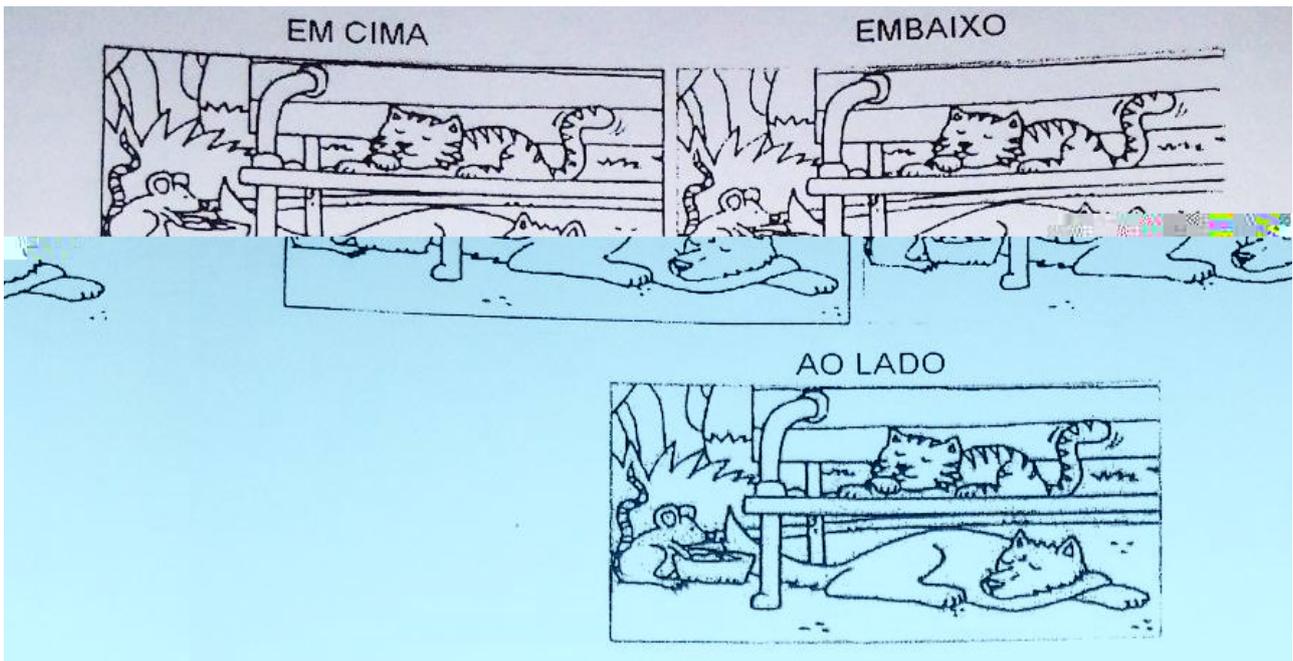
AGORA ESCOLHA 2 ENTRE AS FIGURAS ACIMA E FORME BELAS FRASES.

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

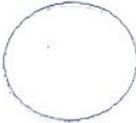
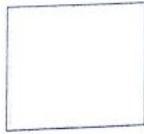
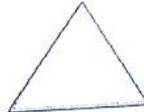
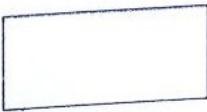
- CIRCULE A **PRIMEIRA** CRIANÇA DA FILA.
- PINTE A ROUPA DA **ÚLTIMA** CRIANÇA.
- FAÇA UM **X** NA CRIANÇA **MAIS ALTA**.
- PINTE DE AZUL O TÊNIS DA CRIANÇA **MAIS BAIXA**.



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



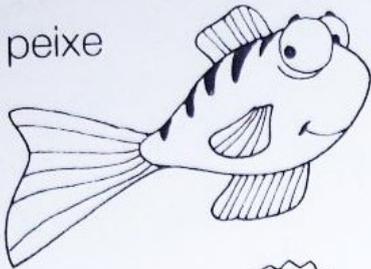
2- ASSINALE O OBJETO QUE REPRESENTA O CONTORNO.

CONTORNO	OBJETOS		
			
			
			
			

3- NUMERE CORRETAMENTE COM MUITA ATENÇÃO:

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

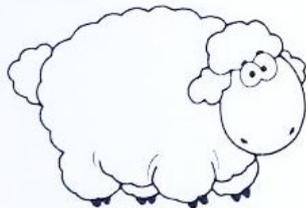
peixe



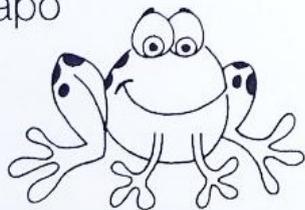
jacaré



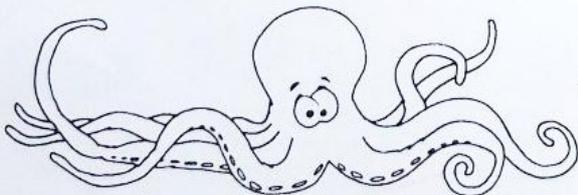
ovelha



sapo



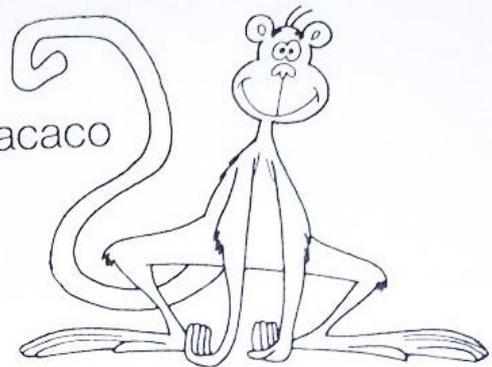
polvo



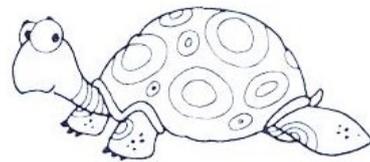
homem



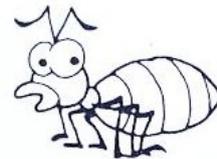
macaco



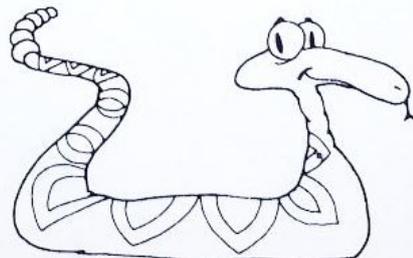
tartaruga



formiga



cobra



Jogo:

ROLETA DO DESAFIO

SAÍDA

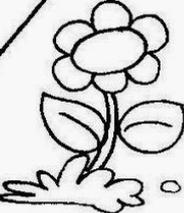
10 - 5

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

Perca uma jogada.

13 - 2

Pule 2 casas.

14 - 3

Volte 5 casas.

5 é par ou ímpar?

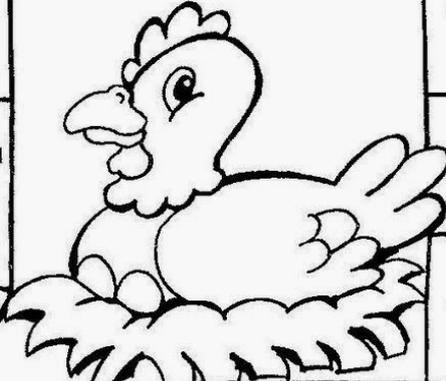
17 - 5

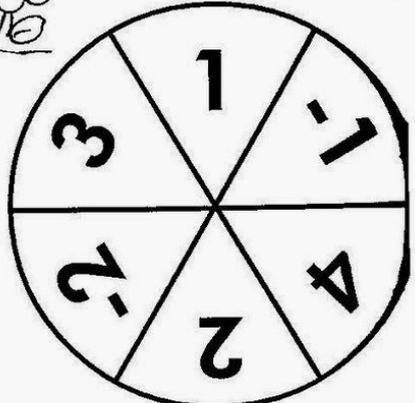
Volte 3 casas

15 - 5

6 é par ou ímpar?

18 - 3



CHEGADA

PARABÉNS CAMPEÃO!

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.