



Secretaria Municipal de Educação



25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS.

PROFESSORAS: ELISABETE E FÁTIMA .

TURMA: EJA 1ª ETAPA

COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, ESTUDOS DA SOCIEDADE E DA NATUREZA (HISTÓRIA), ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA E LÍNGUA INGLESA.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 22 A 26 DE AGOSTO DE 2021

ATENÇÃO: 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 PODE ENTRAR EM CONTATO COMIGO PELO *WHATSAPP*, ESTAREI À DISPOSIÇÃO PARA AJUDAR. VOCÊ DEVERÁ REALIZAR TODAS AS ATIVIDADES. E TERÁ O PERÍODO DE 22 A 26 DE AGOSTO PARA CONCLUIR ESSAS ATIVIDADES.

UM ABRAÇO.
PROFESSORAS!

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

- **LÍNGUA PORTUGUESA:** TEXTOS, INTERPRETAÇÃO, RIMAS, ORTOGRAFIA EMPREGO ADEQUADO DE LETRAS; MONTAGEM DE PALAVRAS E DE FRASES, CAÇA PALAVRAS.
- **MATEMÁTICA:** OPERAÇÕES DE ADIÇÃO , COMPOSIÇÃO NUMÉRICA, MAIOR E MENOR, ANTECESSOR, LATERALIDADE.
- **ESTUDOS DA SOCIEDADE E DA NATUREZA (HISTÓRIA): FESTAS COMEMORATIVAS : FOLCLORE:** SIGNIFICADO, ADIVINHAÇÕES, PERSONAGENS DE ALGUMAS LENDAS.

- **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**
- ALFABETIZAR PRIORIZANDO O MÉTODO FONÉTICO E ABRANGENDO OUTROS MÉTODOS (LETRAMENTO, SILÁBICO, ASSIM POR DIANTE).
- INTERVIR EM SITUAÇÕES DIVERSAS RELACIONADAS À VIDA COTIDIANA, APLICANDO NOÇÕES MATEMÁTICAS E PROCEDIMENTOS DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS INDIVIDUAL E COLETIVAMENTE, DETER UMA LINGUAGEM SIMBÓLICA E UNIVERSAL, PORTANTO PASSÍVEL DE UTILIZAÇÃO POR TODAS AS ÁREAS DE CONHECIMENTO.
- RECONHECER, NO LUGAR NO QUAL SE ENCONTRAM INSERIDOS, AS RELAÇÕES EXISTENTES ENTRE O MUNDO URBANO E MUNDO RURAL, BEM COMO AS RELAÇÕES QUE SUA COLETIVIDADE ESTABELECE COM COLETIVIDADES DE OUTROS LUGARES E REGIÕES, FOCANDO TANTO O PRESENTE, QUANTO O PASSADO.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

- REALIZANDO AS ATIVIDADES DE INTERPRETAÇÃO, CAÇA PALAVRAS, OPERAÇÕES, ESCRITA DE PALAVRAS E FRASES, COM BASTANTE ATENÇÃO; OUVINDO O ÁUDIO DA PROFESSORA, PERGUNTANDO SOBRE AS DÚVIDAS QUE SURGIREM.

DIA 23 DE AGOSTO – SEGUNDA-FEIRA

LINGUA PORTUGUESA

LEIA COM A PROFESSORA:

ADIVINHAS

AS ADIVINHAS, TAMBÉM CONHECIDAS COMO ADIVINHAÇÕES OU "O QUE É, O QUE É". SÃO PERGUNTAS EM FORMATO DE CHARADAS DESAFIADORAS QUE FAZEM AS PESSOAS PENSAREM E SE DIVERTIREM.

SÃO CRIADAS PELAS PESSOAS E FAZEM PARTE DA CULTURA POPULAR E DO FOLCLORE BRASILEIRO.

ESCREVA NAS LINHAS ABAIXO, UMA ADIVINHAÇÃO QUE VOCÊ OUVIU NA SUA FAMÍLIA:

AGORA ADIVINHE SE PUDER!!!!


É FÁCIL! RELACIONE OS ADIVINHOS COM AS PALAVRAS ABAIXO:

A) TEM  MAS NÃO É PLANTA.

B) TEM  MAS NÃO É REI.

C) TEM  MAS NÃO TEM BOCA.

D) TEM  MAS NÃO É GENTE.

E) TEM  E NÃO É PERUCA.

CADERNO

MILHO

PENTE

FÓSFORO

ABACAXI

VAMOS RESOLVER O QUE SE PEDE?



✍ QUANTAS FRUTAS TEM?

a) NA PRIMEIRA CESTA:

b) NA SEGUNDA CESTA:

c) NA TERCEIRA CESTA:

✍ NA PRIMEIRA CESTA TEM:



✍ NA SEGUNDA CESTA TEM:



✍ NA TERCEIRA CESTA TEM:



✍ AO TODO, AS CESTAS TÊM: FRUTAS.

QUAL CESTA TEM MAIS FRUTAS?

R: _____

ARTE

25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

PROFESSORA:

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23 A 27 DE AGOSTO DE 2021.

ALUNO (A): _____ **TURMA:** EJA

O QUE ESTUDAR?

Unidade temática: Teatro e Artes integradas

Objeto de conhecimento: Elementos da Linguagem e Processo de criação.

Contextos e práticas

Conteúdos: Jogos teatrais: improvisação, imitação e encenação de cenas do cotidiano, entonação de voz, figurino (caracterização da personagem). Reconhecimento de formas distintas de manifestações do teatro.

PARA QUE ESTUDAR?

Exercitar a imitação e o faz de conta,

Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens.).

Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

COMO ESTUDAR?

Organizando os estudos, assistindo aos vídeos ou ouvindo os áudios explicativos da professora de arte e fazendo as atividades.

COMO REGISTRAR?

Fazendo as atividades propostas nos roteiros, utilizando os materiais escolares comuns, como: papel sulfite, régua, borracha, lápis de cor, giz de cera, tinta, tesoura, linha, cola, etc.

25º ROTEIRO DE ARTE

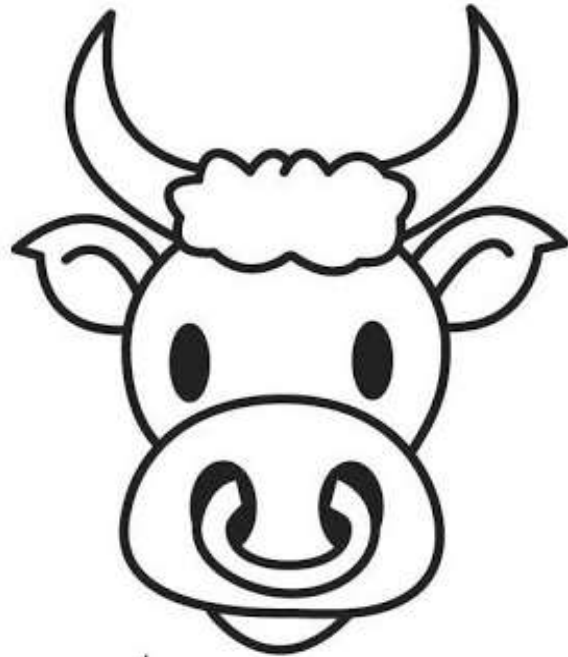
HOJE VAMOS CONHECER MAIS UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO

BUMBA MEU BOI

O **BUMBA MEU BOI**, CONHECIDO TAMBÉM COMO **BOI BUMBÁ** EM ALGUMAS REGIÕES BRASILEIRAS, É UMA DAS MAIS TRADICIONAIS DANÇAS DO FOLCLORE BRASILEIRO. A TRADIÇÃO É UMA APRESENTAÇÃO TÍPICA DAS REGIÃO NORTE E REGIÃO NORDESTE DO PAÍS, QUE UNE DANÇA, MÚSICA E TEATRO PARA CONTAR A HISTÓRIA DA LENDA DE UM **BOI**.



ATIVIDADE: PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE UMA CAIXINHA DE REMÉDIO OU UM ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO. IREMOS REALIZAR UM FANTOCHE COM ESSES MATERÍAS. PINTE A CABEÇA DO BOI BUMBÁ E RECORTE, ENFEITE A CAIXINHA OU O ROLINHO COM O MATERIAL QUE VOCÊ TENHA EM CASA PARA SER O CORPO DO BOI. MONTE SEU FANTOCHE, CONTE A LENDA PARA SUA FAMÍLIA E DIVIRTA-se.



EDUCAÇÃO FÍSICA

25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS

PROFESSORAS: ANDRÉIA E EMANUELLE

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23 A 27 DE AGOSTO DE 2021.

NOME _____ TURMA: EJA _____

UNIDADE TEMÁTICA: GINÁSTICA.

OBJETO DE CONHECIMENTO: GINÁSTICA GERAL E O RECONHECIMENTO DO CORPO.

CONTEÚDO: DANÇA MALUCA.

- 1- **O QUE VAMOS APRENDER:** GINÁSTICA GERAL E O RECONHECIMENTO DO CORPO.
- 2- **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:** PARTICIPAR DA GINÁSTICA GERAL, IDENTIFICANDO E VIVENCIANDO AS POTENCIALIDADES E OS LIMITES DO CORPO, E RESPEITANDO AS DIFERENÇAS INDIVIDUAIS E DE DESEMPENHO CORPORAL.
- 3- **COMO VAMOS ESTUDAR ESSE CONTEÚDO?** ATRAVÉS DA PRÁTICA DA “DANÇA MALUCA”.

LETRA DA MÚSICA:

(EXECUTE OS MOVIMENTOS)

<https://youtu.be/s11isTPr0Mw>

BALANÇA, BALANÇA, BALANÇA O OMBRINHO(2X) / BALANÇA, BALANÇA, SEM PARAR NO BALANÇO DO OMBRINHO, EU VOU TE DESAFIAR.

PULANDO, PULANDO, PULANDO IGUAL MACACO (2X) PULANDO SEM PARAR NA PULADA DO MACACO EU VOU TE DESAFIAR.

PEDALA PELADA PEDALA A BICICLETA (2X) / PEDALA, PEDALA, PEDALA SEM PARAR. PEDALANDO A BICICLETA, EU VOU TE DESAFIAR

REMANDO, REMANDO, REMANDO O BARQUINHO(2X) / REMANDO, REMANDO, REMANDO SEM PARAR NA REMADA DO BARQUINHO EU VOU TE DESAFIAR.

CAVALGA, CAVALGA, CAVALGA O CAVALINHO (2X) CAVALGA, CAVALGA, CAVALGA SEM PARAR NA TROTADA DO CAVALO, PARADO NÃO VAI FICAR

MENINO MENINOMENINO DA MOCHILA,

ESQUIA, ESQUIA, ESQUIA O PATINETE

NO DAB, NO DAB, NO DAB SEM PARAR

NESSA DANCINHA MALUCA PARADO NÃO VAI FICAR

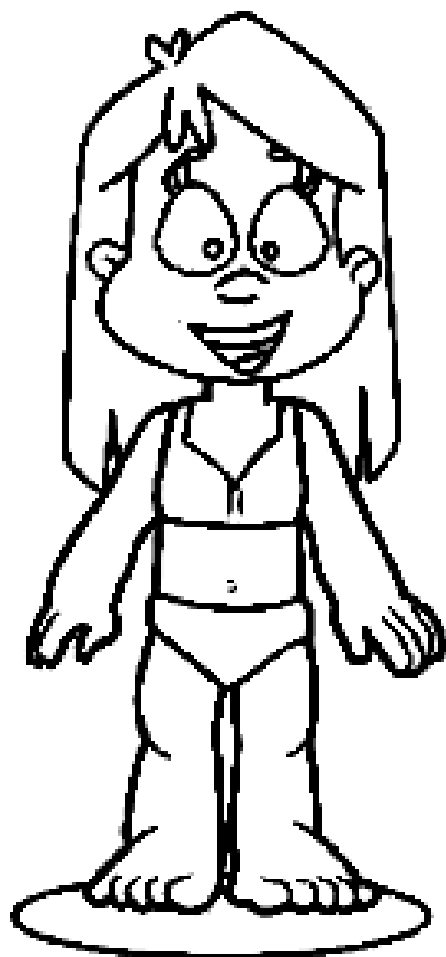
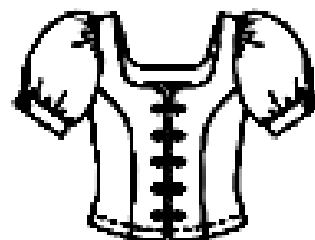
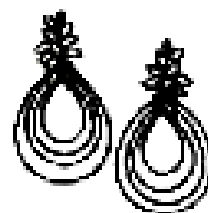
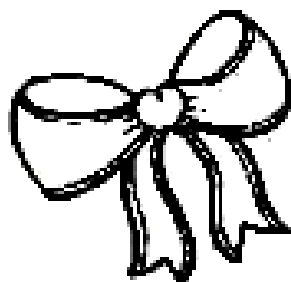
DESCANSA, DESCANSA, UM POUQUINHO, COCHILA, COCHILA, COCHILA GOSTOSINHO.

DORMINDO DORMINDODORMINDO ATÉ RONCAR, O DESPERTADOR TOCOU TÁ NA HORA DE ACORDAR

ACORDA, ACORDA, ACORDA TÁ ATRASADO, ESCOVA, PENTEIA, TOMA LEITE GELADO CORRENDO CORRENDO CORRENDO PRA GANHAR VOCÊ É NOSSO CAMPEÃO DO CONCURSO DE GINGAR.

4- DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

PINTE E LIGUE OS OBJETOS AOS LUGARES QUE USAMOS!



LÍNGUA INGLESA

25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS.

PROFESSORAS: MARIA ANGELA E ROSANA TURMA: EJA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23 A 27 DE AGOSTO 2021.

ÁUDIO/VÍDEO EXPLICATIVO DA PROFESSORA:

OUÇA O ÁUDIO/VÍDEO DA PROFESSORA PARA ENTENDER COMO REALIZAR A ATIVIDADE.

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?

- PRÁTICAS DE LINGUAGEM: INTERAÇÃO DISCURSIVA
- OBJETOS DE CONHECIMENTO: AQUISIÇÃO DE REPERTÓRIO LEXICAL INICIAL.
- CONTEÚDO: REPERTÓRIO LEXICAL RELATIVOAO NOME DE ALGUMAS PARTES DO CORPO.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

- PARA APRENDER A FALAR O NOME DE ALGUMAS PARTES DO CORPO E TREINAR A SUA FORMA ESCRITA EM INGLÊS.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

*ASSISTINDO AOS VÍDEOS/ÁUDIOS EXPLICATIVOS DA PROFESSORA, REPETINDO A PRONÚNCIA DOS NOMES DAS PARTES DO CORPO APRESENTADAS, REALIZANDO A ATIVIDADE PROPOSTA ENVIADA PELA ESCOLA.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

- COLOQUE A DATA E O SEU NOME.
- LEIA O VOCABULÁRIO JUNTO COM A PROFESSORA.
- MARQUE UM X NAS PALAVRAS EM INGLÊS REFERENTES AS PARTES DO CORPO QUE ESTÃO FALTANDO NO DESENHO.
- RELACIONE A ESCRITA COM A IMAGEM E ESCREVA O NOME DA PARTE DO CORPO DO DESENHO EM INGLÊS.

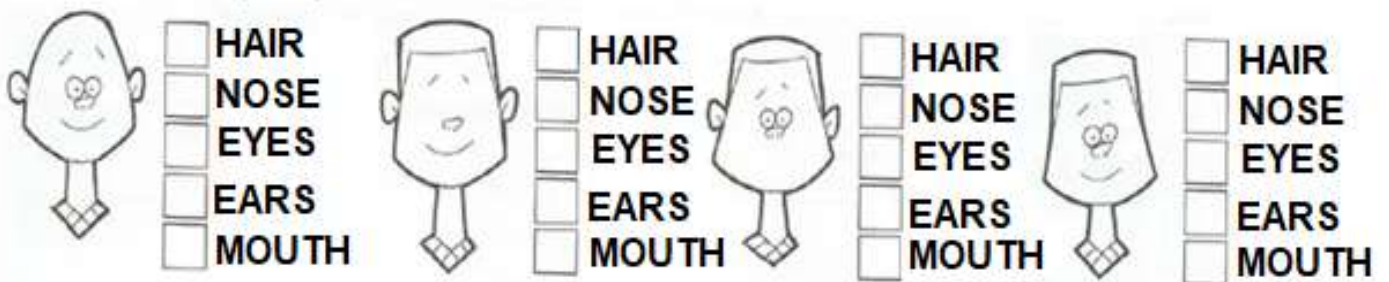
PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:

- ESTOJO ESCOLAR CONTENDO LÁPIS, LÁPIS DE COR, BORRACHA, COLA, TESOURA CELULAR, MATERIAL IMPRESSO OU CADERNO.

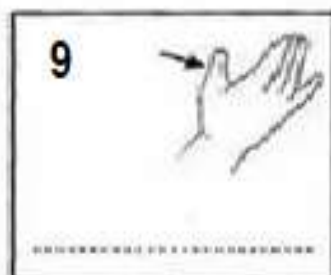
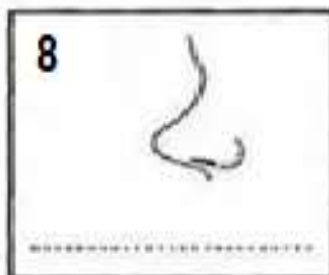
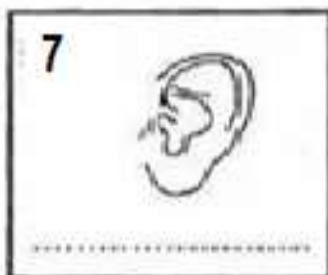
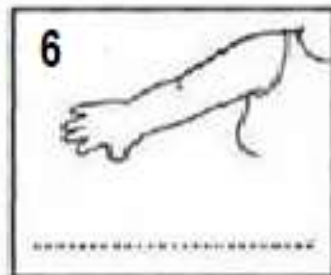
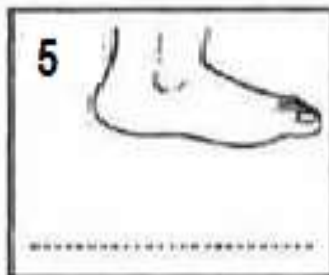
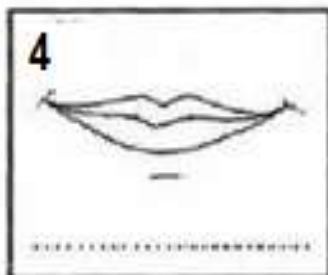
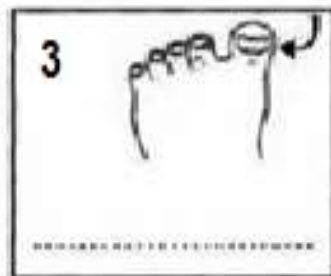
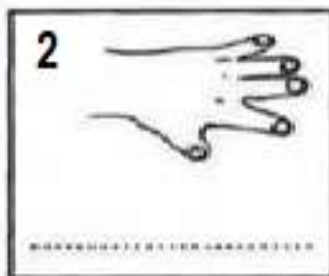
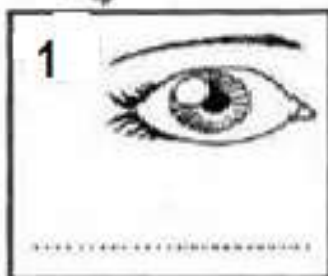
PARTS OF THE BODY PARTES DO CORPO

HAIR = CABELO	ARM = BRAÇO
NOSE = NARIZ	FOOT = PÉ
EYES = OLHOS	FINGER = DEDO DA MÃO
EARS = ORELHAS	HAND = MÃO
MOUTH = BOCA	TOE = DEDO DO PÉ

1) MARQUE O QUE FALTA EM CADA ROSTO E DESENHE:



2) RELACIONE O DESENHO A PALAVRA EM INGLÊS E ESCREVA O NOME DA PARTE DO CORPO:



- () ARM
- () NOSE
- () EAR
- () FOOT
- () MOUTH
- () EYE
- () FINGER
- () HAND
- () TOE

DIA 25 DE AGOSTO – QUARTA-FEIRA

ESTUDOS DA SOCIEDADE E DA NATUREZA (HISTÓRIA)

DATAS COMEMORATIVAS - FOLCLORE

FOLCLORE....

.... É UM CONJUNTO DE TRADIÇÕES, CONHECIMENTOS E CRENÇAS POPULARES EXPRESSAS EM **PROVÉRBIOS, LENDAS OU CANÇÕES.**

TODOS OS CONHECIMENTOS DO POVO CONSERVADOS ATRAVÉS DO TEMPO, INCLUINDO AINDA **HÁBITOS, BRINCADEIRAS E ENFEITES**, SÃO CONSIDERADOS FOLCLORE.

COMPLETE AS PALAVRAS QUE SÃO CONSIDERADAS FOLCLORE:

L__N__A__

C__N__Õ__S

B__I__C__D__I__A__

P__O__É__B__O__

OBSERVE OS DESENHOS, TODOS SÃO PERSONAGENS FOLCLÓRICOS. PINTE-OS BEM CAPRICHADO:



ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS O NOME DAS LENDAS FOLCLÓRICAS E PINTE CADA NOME DE UMA COR DIFERENTE.

S	A	C	I	W	C	U	R	U	P	I	R	A
A	S	L	O	B	I	S	O	M	E	M	O	Q
P	U	B	R	E	C	W	P	I	A	R	A	M
C	U	C	A	N	H	O	P	L	A	T	E	U
C	A	D	U	R	H	I	Ã	O	C	T	C	L
X	E	Á	T	A	B	O	I	T	A	T	Á	A

MATEMÁTICA

QUANTOS SÃO? 




					
					
					
					



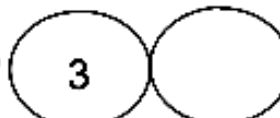




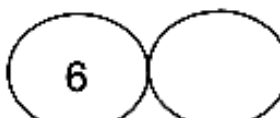
QUAL TEM MAIOR QUANTIDADE? _____

MATEMÁTICA

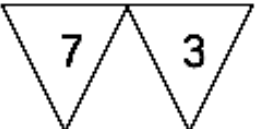
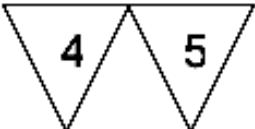
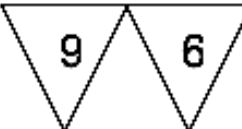
1 - ESCREVA O **SUCCESSOR** (QUE VEM DEPOIS) DOS NÚMEROS ABAIXO:

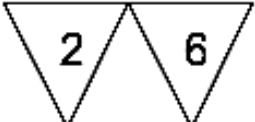

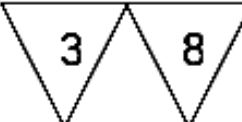
A-)  B-)  C-) 

D-)  E-)  F-) 

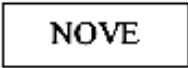

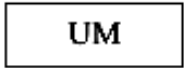

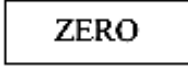

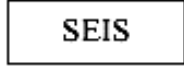

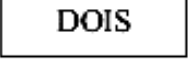

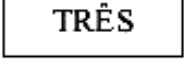

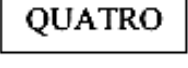

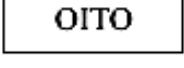



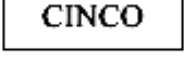

G-)  H-)  I-) 

2 - PINTA O NÚMERO MAIOR EM CADA GRUPO:

3 - LIGUE O NOME DO NÚMERO AO SEU ALGARISMO

LINGUA PORTUGUESA

1. PRESTE ATENÇÃO NA LEITURA DA PROFESSORA:

LENDAS

BOITATÁ

É UMA COBRA QUE SOLTA FOGO.

IARA

É UMA SEREIA QUE ENCANTA PESSOAS.

SACI

**É UM MOLEQUE SAPECA QUE FUMA
CACHIMBO E TEM UMA PERNA SÓ.**

LOBISOMEM

**É UM HOMEM QUE SE TRANSFORMA EM
LOBO NAS NOITES DE LUA CHEIA.**

CURUPIRA

É O PROTETOR DAS FLORESTAS.

DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO UM DOS PERSONAGENS QUE VIMOS ACIMA.



CURUPIRA



ASSIM COMO O BOITATÁ, O CURUPIRA TAMBÉM É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS SILVESTRES.

REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS. PERSEGUE E MATA TODOS QUE DESRESPEITAM A NATUREZA.

QUANDO ALGUÉM DESAPARECE NAS MATAS, MUITOS HABITANTES DO INTERIOR ACREDITAM QUE É OBRA DO CURUPIRA.

AGORA RESPONDA:

1. QUAL É O NOME DO OUTRO PERSONAGEM QUE TAMBÉM É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS? _____

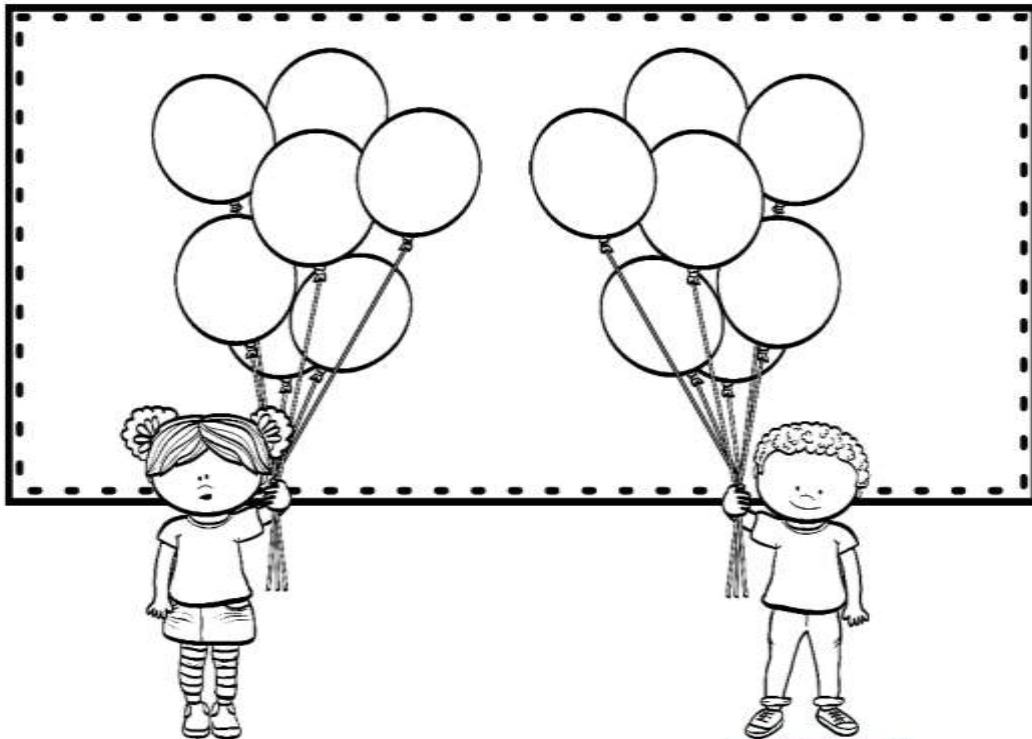
2. PINTE OS PESONAGENS QUE SÃO PROTETORES DAS MATAS E DOS ANIMAIS, DE ACORDO COM O TEXTO.



MATEMÁTICA

1- PRESTE ATENÇÃO NA LEITURA DA PROFESSORA E OBSERVE OS DESENHOS PARA RESPONDER:

CAMILA E PEDRO LEVARAM BALÕES PARA DISTRIBUIR COM OS COLEGAS DE CLASSE. OBSERVE A CENA E RESPONDA.



1 - QUANTOS BALÕES TEM CADA CRIANÇA?

2 - CAMILA SEGURA OS BALÕES NA MÃO:

3 - PEDRO SEGURA OS BALÕES NA MÃO:

4 - QUANTOS BALÕES AO TODO?