



16º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL “MARIA TEIXEIRA GEORG”

SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL – NÍVEL 2

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 31/08/ À 04/09/2020

ROLÂNDIA, _____ DE _____ DE 2020.

ALUNO (A): _____ TURMA: **S.R.M.**

PROFESSORA: _____

O QUE VAMOS ESTUDAR:

- ✓ Língua Portuguesa: Gênero Textual (Tirinhas); linguagem oral e escrita, compreensão e interpretação textual.
- ✓ Área Cognitiva: atenção, concentração, memória, percepção e discriminação visual.
- ✓ Área Psicomotora: coordenação visomotora, motora fina e orientação espacial.
- ✓ Área Sócio- Emocional: socialização, sentimentos e perseverança.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR:

- Promover a leitura, escrita e a interpretação de informações explícitas e implícitas a partir de tirinhas.
- Desenvolver atenção, concentração, memória, percepção e discriminação visual além da coordenação visomotora, motora fina e orientação espacial.
- Participar de jogos educativos, estimulando a atenção, concentração e a memória visual das crianças.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS:

- ★ As atividades propostas devem ser realizadas no papel impresso, podendo ser coladas em um caderno, folha sulfite ou guardadas em um envelope, sendo entregues para a professora quando solicitadas.

ATIVIDADE 1

- ★ Sugestão: **OBA!!! MOMENTO CONECTADO:**
- ★ Se você tem computador em casa com acesso à internet, peça autorização para seu responsável e jogue o jogo “CAIXA CERTA”, clicando no link abaixo que estará disponível também no grupo de Whatsapp.

<https://rachacuca.com.br/jogos/caixa-certa/>

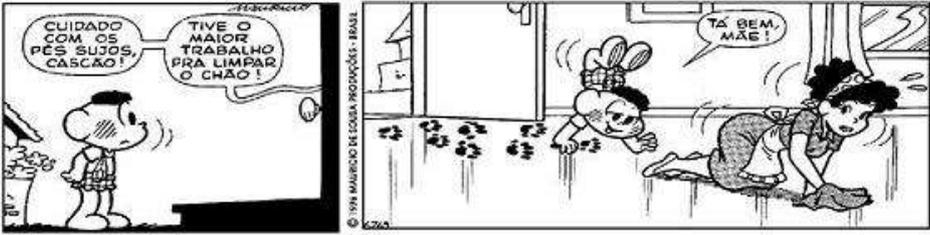
★ **Como jogar:**

- Use o mouse para arrastar e soltar as bolinhas na caixa certa.



ATIVIDADE 2

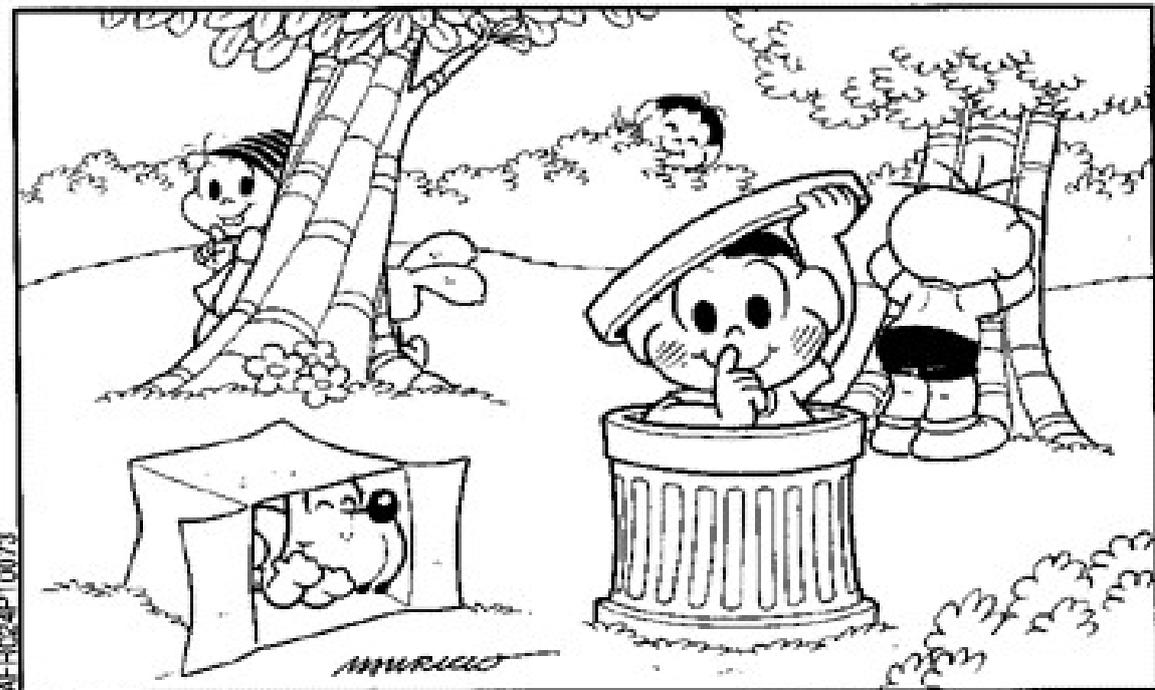
- LEIA COM ATENÇÃO PARA REALIZAR A ATIVIDADE.

TRABALHANDO COM TIRINHAS		
		
1- Este texto é uma:		
<input type="checkbox"/> fábula	<input type="checkbox"/> carta	<input type="checkbox"/> tirinha
2- Os personagens deste texto são:		
<input type="checkbox"/> Cebolinha e Mônica	<input type="checkbox"/> Maçali e Cebolinha	
<input type="checkbox"/> Cascão e sua mãe	<input type="checkbox"/> Chico Bento e Mônica	
3- O que significa estes sinais gráficos? 		
<input type="checkbox"/> pintas da cerâmica	<input type="checkbox"/> pés de gato	
<input type="checkbox"/> rasto de cachorro	<input type="checkbox"/> as mãos de Cascão	
4- A causa das marcas no chão foi porque....		
<input type="checkbox"/> a mãe não limpou o chão direito	<input type="checkbox"/> o Cascão não toma banho e fica com as mãos sujas.	
5- O que você acha desta atitude de Cascão de entrar com as mãos no chão, ao invés de ser com os pés?		
6- Veja a palavra TRABALHO e complete as profissões:		
- Quem faz faxina em casa é _____		
- Quem cuida dos doentes é _____		
- Quem dirige carro é _____		
- Quem faz pão é _____		
- Quem constrói casas é _____		
- Quem ensina o aluno é _____		
- Quem corta cabelos é _____		
- Quem trata dos dentes é _____		
- Quem pinta quadros é _____		
- Quem canta bem é _____		

ATIVIDADE 3

JOGO DOS 7 ERROS

CIRCULE AS 7 DIFERENÇAS ENTRE AS DUAS CENAS E DEPOIS PINTE BEM BONITO A PRIMEIRA CENA!!!



BOM TRABALHO!!!