

## 2º ANO- 21º ROTEIRO

ESCOLA MUNICIPAL PARIGOT DE SOUZA

ALUNO (A): \_\_\_\_\_

PROFESSORA E TURMA: ( ) TAÍS 2ºA ( ) 2ºB e 2ºD MARIA DE LOURDES  
( ) NATHALIE 2ºC

**COMPONENTES CURRICULARES:** LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, CIÊNCIAS, HISTÓRIA, GEOGRAFIA E ENSINO RELIGIOSO, EDUCAÇÃO FÍSICA, ARTE E LÍNGUA INGLESA.

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 28/09 A 02 DE OUTUBRO DE 2020**

### SENHORES PAIS E RESPONSÁVEIS

Vocês estão recebendo o VIGÉSIMO PRIMEIRO roteiro de atividades de estudo para o período de isolamento – COVID 19. É de extrema importância que as atividades sejam realizadas pelo seu filho (a). É necessário que seja adquirido uma rotina de estudo, prezando pelo desempenho e tranquilidade de vocês.

No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para a execução de forma simplificada. No entanto se persistir alguma dúvida, entre em contato de forma particular pelo Whatsapp, iremos auxiliá-los da melhor forma.

As atividades deverão ser realizadas nesta apostila (se houver a condição de impressão) e se possível assistir as aulas no canal 5.2 ou pelo link do YouTube enviado pelas professoras no dia da respectiva aula. **Este roteiro deverá ser realizado entre os dias 28/09/2020 a 02/10/2020.**

Durante o desenvolvimento das atividades, se atentem a organização dos materiais, datas e sequências. Fiquem atentos para os recados que poderão chegar por meio de mensagem no grupo da turma.

*Atrás de cada criança que  
acredita em si mesma,  
está uma família que  
acreditou primeiro.  
Matthew L. Jacobsen*



*Cuidem-se e em breve tu  
do estará bem. Um abraço!*

**ORIENTAÇÕES: SENHORES PAIS E RESPONSÁVEIS ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES SE POSSÍVEL ASSISTA JUNTO COM SEU(SUA) FILHO(A) AS AULAS NOS LINKS QUE A PROFESSORA ENVIOU E OS AUXILIEM NA LEITURA E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.**

## **O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR: (CONTEÚDOS)**

### **COMPONENTES CURRÍCULARES**

#### **LÍNGUA PORTUGUESA:**

- ✓ *Gênero textual: Regra de jogo – Bolinha de gude. Conteúdo: Compreensão e interpretação.*
- ✓ *Gênero textual: Regra de jogo – Bolinha de gude. Conteúdo: Compreensão e interpretação; Ampliação vocabular; Elementos de apresentação e unidade estrutural do gênero textual.*
- ✓ *Gênero textual: Regra de jogo – Bolinha de gude. Conteúdo: Construção do sistema de escrita alfabética; Ortografia.*

#### **MATEMÁTICA:**

- ✓ *Conteúdo: Problemas envolvendo diferentes significados da operação fundamental: multiplicação.*
- ✓ *Conteúdo: Problemas envolvendo diferentes significados da operação fundamental: adição.*

#### **ENSINO RELIGIOSO:**

- ✓ *Símbolos Religiosos (revisão).*

#### **GEOGRAFIA:**

- ✓ *Meios de transporte.*

#### **HISTÓRIA:**

- ✓ *Contexto histórico e cultural de atividades realizadas pela criança e sua comunidade.*

#### **CIÊNCIAS:**

- ✓ *Características dos animais. Animais que podem causar acidentes e problemas para a saúde humana.*

## **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS? (OBJETIVOS)**

#### **LÍNGUA PORTUGUESA:**

- *Desenvolver a habilidade de leitura;*
- *Compreender e interpretar informações contidas no texto;*
- *Ampliar e enriquecer o vocabulário com novas palavras e significados;*
- *Participar de atividades que envolvem a construção da escrita alfabética;*
- *Promover o conhecimento de diferentes tipos de jogos;*
- *Conhecer gênero textual regra de jogo – Instrucional.*

#### **MATEMÁTICA:**

- *Desenvolver habilidade para resolver operações de multiplicação e adição.*

#### **HISTÓRIA:**

- *Conhecer a história da escola identificando mudanças e permanências no espaço escolar e a importância dos profissionais que trabalham e/ou trabalharam nele.*

#### **ENSINO RELIGIOSO:**

- *Identificar, distinguir e respeitar símbolos religiosos de distintas manifestações, tradições e instituições religiosas.*

#### **GEOGRAFIA:**

- *Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, reconhecendo como esses meios interferem nesses processos, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.*

#### **CIÊNCIAS:**

- *Entender que existe uma grande variedade de animais em nosso planeta, e que alguns são nocivos ao homem.*

ROLÂNDIA, 28 DE SETEMBRO DE 2020.  
HOJE É: SEGUNDA-FEIRA

LÍNGUA PORTUGUESA:

**REGRA DE JOGO: BOLINHA DE GUDE**



**REGRA DE JOGO: BOLINHA DE GUDE**

**PARTICIPANTES:** 2 JOGADORES OU MAIS

**ONDE JOGAR:** NO CHÃO DE TERRA OU AREIA É O IDEAL, JÁ QUE ALGUMAS MODALIDADES PEDEM PEQUENOS BURACOS NO CAMINHO.

PODE SER JOGADO EM TERRENOS ASFALTADOS E PISOS, MARCANDO A AREIA COM UM GIZ OU BARBANTE, MAS ISSO IMPLICA EM FAZER ADAPTAÇÕES NAS FASES QUE ENVOLVEM BURACOS. COMO SUBSTITUÍ-LOS POR CÍRCULOS OU TRIÂNGULOS.



**MATERIAIS:** BOLINHAS DE GUDE. GIZ OU BARBANTE (OPCIONAL).

**OBS:** CADA JOGADOR TRAZ DE CASA SUA COLEÇÃO DE BOLINHAS, QUE PODEM CRESCER OU DIMINUIR, DEPENDENDO DO SEU DESEMPENHO EM JOGO E DAS REGRAS ACORDADAS NO INÍCIO. EXISTEM BOLAS DE TAMANHOS E CORES DIFERENTES, ALGUMAS DE UMA COR SÓ E OUTRAS COM DETALHES INTERNOS, CHAMADOS DE “OLHO DE GATO”. TODAS ELAS FUNCIONAM DO MESMO JEITO.

**OBJETIVO:** EXISTEM VÁRIOS JEITOS DIFERENTES DE JOGAR, MAS A BASE DE TODOS É, COM UM IMPULSO DO POLEGAR, TENTAR ACERTAR AS BOLINHAS DISPOSTAS NAS ÁREAS DELIMITADAS (LINHAS, CÍRCULOS, BURACOS) E NAS BOLINHAS DOS ADVERSÁRIOS, PODENDO CONQUISTÁ-LAS PARA SI OU NÃO. DEPENDE SE OS PARTICIPANTES COMBINARAM DE JOGAR PARA VALER, OU SEJA, CONCORDANDO DE PERDER AS BOLINHAS SE FOR O CASO (“A GANHE”) OU SE NO FIM DO JOGO CADA UM VOLTA PARA CASA COM AS MESMA BOLINHAS QUE LEVOU (Á BRINQUES”). AS JOGADAS PODEM SER FEITAS DE PERTO, DE LONGE, DE UMA SÓ VEZ OU AOS “PETELECOS”.

**TRIÂNGULO:** DESENHE UM TRIÂNGULO NO CHÃO E COLOQUE TRÊS BOLINHAS DE CADA JOGADOR DENTRO. OS JOGADORES TÊM O OBJETIVO DE “MATAR” AS BOLINHAS DO ADVERSÁRIO, TENTANDO TIRÁ-LAS DE DENTRO DO ESPAÇO DELIMITADO, USANDO UMA DAS SUAS PARA “TECAR” (ACERTAR DE LEVE) AS DO OUTRO E TIRÁ-LAS DO ESPAÇO. A BOLINHA QUE ELE JOGAR NÃO PODE FICAR DENTRO DO TRIÂNGULO, SENÃO ELE PERDE A VEZ. GANHA QUEM CONQUISTAR O MAIOR NÚMERO DE BOLINHAS.

**LOCA:** FAÇA UM BURACO NO CHÃO. DE UMA DISTÂNCIA DE APROXIMADAMENTE 3 PASSOS LARGOS, CADA JOGADOR DEVE TENTAR “ENLOCAR” A BOLINHA (ACERTÁ-LA NO BURACO). QUEM CONSEGUIR, GANHA UMA BOLINHA DE CADA JOGADOR. QUEM ERRAR VAI PARA O FIM DA FILA. GANHA O JOGO QUEM CONQUISTAR MAIS BOLINHAS ADVERSÁRIAS.



1- ASSINALE A ALTERNATIVA CORRETA.

A) O TEXTO QUE VOCÊ ACABOU DE LER, TEM COMO OBJETIVO:

- ( ) DIVERTIR
- ( ) DIVULGAR
- ( ) ENSINAR
- ( ) NOTICIAR

B) O TEXTO “REGRA DE JOGO: BOLINHA DE GUDE” É:

- ( ) UMA RECEITA
- ( ) REGRA DE UM JOGO
- ( ) UMA BULA
- ( ) UM MANUAL

MATEMÁTICA:

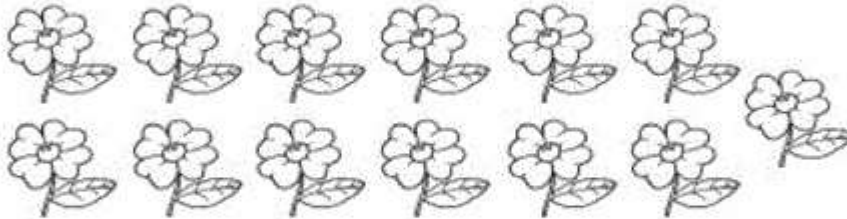
# MOSAICO DA MULTIPLICAÇÃO

COMPLETE O MOSAICO, RESOLVENDO AS OPERAÇÕES DE MULTIPLICAÇÃO. DEPOIS PINTE OS DESENHOS CONFORME A SUA CRIATIVIDADE.

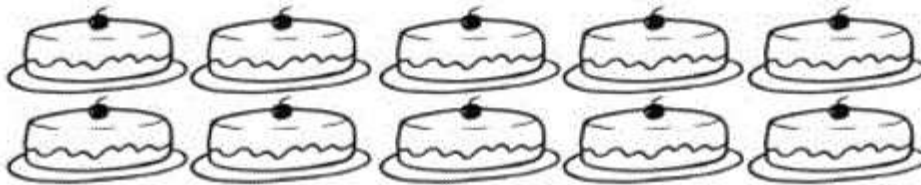
The mosaic is composed of hexagons arranged in a large, irregular shape. It is divided into two main sections by a central shaded hexagon. The top section is labeled "2 X" and contains the numbers 6, 4, 7, 3, 9, 5, 8, and 2. The bottom section is labeled "3 X" and contains the numbers 4, 3, 6, 7, 2, 1, 9, 8, and 5. The central shaded hexagon is filled with a cross-hatch pattern. The mosaic is surrounded by various illustrations: a boy on the left, a tree on the right, a snail on the right, a butterfly on the left, and soccer balls at the bottom.

**PINTE AS FIGURAS DE ACORDO COM OS RESULTADO DAS SITUAÇÕES:**

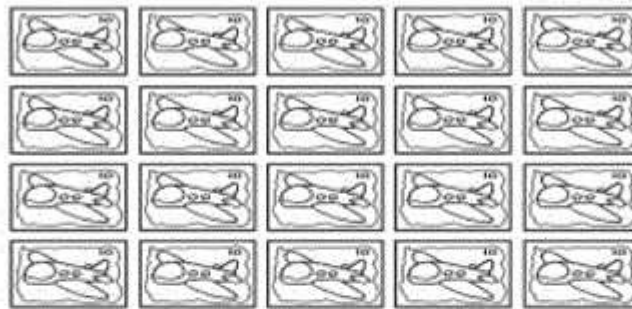
A) ANA COLETOU 2 X 5 FLORES



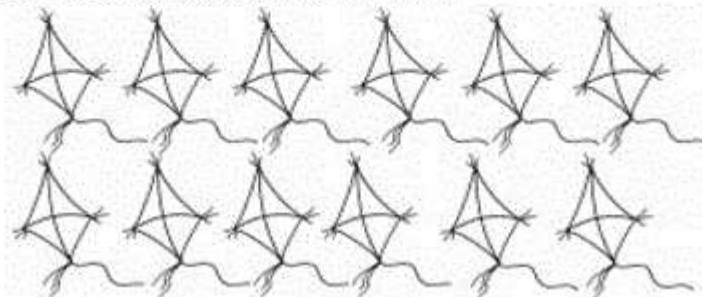
B) CLARICE ASSOU 2 X 3 TORTAS



C) LÚCIO COMPROU 2 X 8 FIGURINHAS



D) PAULO CONSTRUIU 2 X 4 PIPAS



**ROLÂNDIA, 29 DE SETEMBRO DE 2020.**

**HOJE É: TERÇA-FEIRA**

**EDUCAÇÃO FÍSICA:**

NOME: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

**O QUE VAMOS APRENDER: JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA (ATLETISMO)**

**PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS: PR.EF12EF05.a.2.01**

EXPERIMENTAR A PRÁTICA DE JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA, POR MEIO DE ATIVIDADES E JOGOS DIVERSIFICADOS, ADEQUADOS À REALIDADE ESCOLAR E QUE EVIDENCIEM A MODALIDADE ESPORTIVA ENSINADA.

**COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

ATRAVÉS DA PRÁTICA DA MODALIDADE DO ATLETISMO ARREMESSO DE PESO.

NAS AULAS ANTERIORES VIMOS QUE ATLETISMO É UM CONJUNTO DE PROVAS INDIVIDUAIS OU COLETIVAS. AS PROVAS NO ATLETISMO SE DIVIDEM EM DOIS TIPOS:

AS DE PISTA INCLUEM CORRIDAS; DE CURTA DISTÂNCIA E LONGA DISTÂNCIA, ALÉM DE PROVAS DE REVEZAMENTO E COM OBSTÁCULOS E DA MARCHA ATLÉTICA.

- JÁ AS DE CAMPO SÃO SALTOS: DE ALTURA, EM DISTÂNCIA E TRIPLO;



- LANÇAMENTOS E ARREMESSOS: PODEM SER DE DARDO, DISCO, MARTELO E DE PESO. CONSISTE EM LANÇAR O OBJETO O MAIS LONGE POSSÍVEL DO PONTO INICIAL.

HOJE NOSSA ATIVIDADE SERÁ ADAPTADA PARA O ARREMESSO DE PESO.

**ATIVIDADE – ARREMESSO DE PESO.**

MATERIAS: BOLA DE MEIA

CONVIDE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA PARTICIPAR DESSA ATIVIDADE COM VOCÊ.

CONFORME O DESENHO, COLOQUE A BOLA DE MEIA ENTRE SEU OMBRO E PESCOÇO. O

OBJETIVO É ARREMESSÁ-LA O MAIS LONGE POSSÍVEL.

LINK PARA CONFECÇÃO DA SUA BOLA DE MEIA: <https://youtu.be/2hnyDujW7P4>





VARIAÇÕES: TENDE SUPERAR A SUA PRÓPRIA MARCA, OU DESAFIE SEUS FAMILIARES E VEJA QUEM CONSEGUE ARREMESSAR A BOLA O MAIS LONGE POSSÍVEL.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO: APÓS EXPERIMENTAR O ARREMESSO DE PESO, VAMOS AVALIAR NOSSA PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADE PROPOSTA.

**DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

**DESCREVER A ATIVIDADE QUE FOI REALIZADA ATRAVÉS DE ESCRITA OU DESENHO.**

REGISTRE TAMBÉM ATRAVÉS DO QUADRO ABAIXO. VOCÊ DEVERÁ FAZER UM X NA CARETINHA CORRESPONDENTE AO SEU DESEMPENHO NA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE.

 ITENS	 SIM	 + OU -	 NÃO
CONSEGUI ALGUÉM PARA REALIZAR A ATIVIDADE COMIGO?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FOI FÁCIL REALIZAR A ATIVIDADE?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SEGUNDO ARREMESSO FOI MAIOR QUE O PRIMEIRO?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GOSTEI DE REALIZAR A ATIVIDADE?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



NOME: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

ARTE:

**O QUE VAMOS APRENDER:**

- MATRIZES ESTÉTICAS E CULTURAIS: ARTISTA NACIONAL – TARSILA DO AMARAL; **RELEITURA**. ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL: CORES E COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA COM REFERÊNCIA EM OBRAS DA ARTISTA.

**PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

CONHECER E VALORIZAR O PATRIMÔNIO CULTURAL, MATERIAL E IMATERIAL, DE CULTURAS DIVERSAS, EM ESPECIAL A BRASILEIRA. CONHECER AS DIVERSAS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS EM ARTES VISUAIS ENCONTRADAS NO SEU DIA-A-DIA, PARA RECONHECER A IMPORTÂNCIA DA ARTE COMO UM MEIO DE COMUNICAÇÃO, DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E DE ACESSO À CULTURA, RESPEITANDO AS DIFERENÇAS E O DIÁLOGO DE DISTINTAS CULTURAS, ETNIAS E LÍNGUAS PERCEBENDO SER UM IMPORTANTE EXERCÍCIO PARA A CIDADANIA.

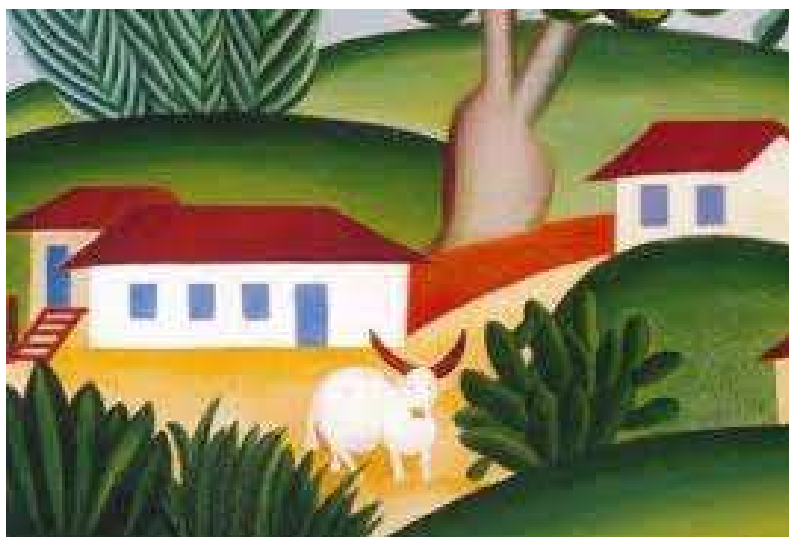
**COMO VAMOS ESTUDAR E REGISTRAR ESSE CONTEÚDO?**

**ARTE**

- **ATIVIDADE DA SEMANA: COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA RELEITURA DA OBRA “O TOURO” (TARSILA DO AMARAL)**

**SIABA QUE:RELEITURA** NÃO É SIMPLEMENTE UMA CÓPIA, MUITO MENOS UMA FALSIFICAÇÃO. CONSISTE, SIM, NA CRIAÇÃO DE UMA NOVA OBRA, REALIZADA A PARTIR DE OUTRA FEITA ANTERIORMENTE, ACRESCENTANDO NESSA NOVA PRODUÇÃO UM TOQUE PESSOAL E UMA NOVA MANEIRA DE VER E SENTIR, DE ACORDO COM A CULTURA E VIVÊNCIA PRÓPRIA DE CADA PESSOA."

**OBSERVE A OBRA “O TOURO” TARSILA -DO –AMARAL 1925**

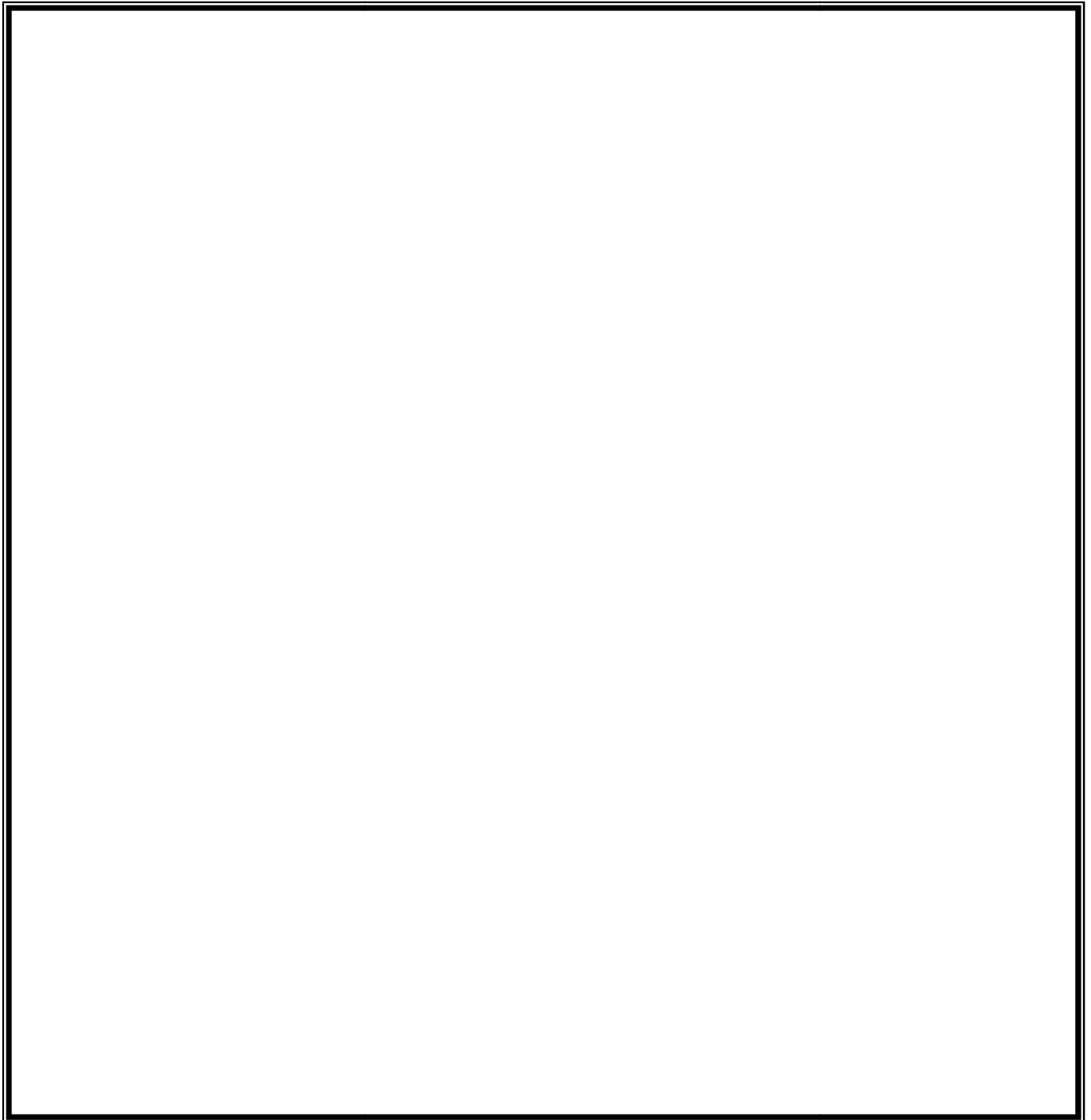


**AGORA, É COM VOCÊ:**

- **ASSISTA AO VÍDEO DA PROFESSORA E REGISTRE A APRENDIZAGEM DE HOJE:**
- **AGORA VOCÊ JÁ SABE O QUE É UMA RELEITURA. ENTÃO, MÃOS À OBRA!!**

OBSERVE BEM A OBRA “O TOURO” DA TARSILA E FAÇA UMA BELÍSSIMA RELEITURA COLOCANDO SEU TOQUE ESPECIAL, ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE DESENHAR, VOCÊ PODE MUDAR O CENÁRIO, OU ATÉ MESMO COLOCAR MAIS ANIMAIS, OUTROS TIPOS DE ÁRVORES, ENFIM ACRESCENTANDO ALGO NOVO. VOCÊ PODERÁ UTILIZAR JORNAIS, REVISTAS, IMAGEM DE LIVROS VELHOS PARA COMPOR SUA RELEITURA. EXPLORE BEM O ESPAÇO DA FOLHA;

SEJA CRIATIVO (A), CAPRICHE E ENVIE FOTOS PARA A PROFESSORA DE ARTE!!



**LÍNGUA INGLESA:**

NOME: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

<b>ÁUDIO DA PROFESSORA</b>	OLÁ QUERIDO(A) ALUNO(A)! OUÇA O ÁUDIO DA PROFESSORA E ASSISTA AO VÍDEO PARA ENTENDER COMO REALIZAR A ATIVIDADE.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?</b>	REPERTÓRIO RELACIONADO AOS ANIMAIS - <i>ANIMALS</i>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	CONHECER E COMPREENDER A REPRESENTAÇÃO E PALAVRAS QUE NOMEIAM O REPERTÓRIO SOBRE ANIMAIS.
<b>COMO VAMOS ESTUDAR O QUE APRENDEMOS?</b>	- ASSISTA AO VÍDEO SOBRE ANIMAIS E RESOLVA AS ATIVIDADES: <a href="https://youtu.be/ewiokoibtgm">HTTPS://YOUTU.BE/EWIOKOIBTGM</a>  - LEITURA E PRONÚNCIA DOS NOMES DOS ANIMAIS. - ATIVIDADE PARA PINTAR A FIGURA CORRETA DE ACORDO COM A PALAVRA
<b>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</b>	VAMOS ESCREVER O NOME, A TURMA, A DATA E FAZER O EXERCÍCIO DE PINTAR OS ANIMAIS DE ACORDO COM AS PALAVRAS DOS QUADRINHOS.

DATE: SEPTEMBER, \_\_\_\_\_, 2020.

**BANCO DE PALAVRAS**

**GALINHA= CHICKEN.**

**PÁSSARO= BIRD**

**PORCO=PIG**

**PATO= DUCK**

**COELHO= RABBIT**

**GATO= CAT**

**VACA= COW**

**SAPO= FROG**

**CACHORRO=DOG**

**CAVALO= HORSE.**

**PEIXE=FISH**

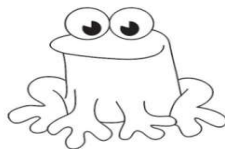
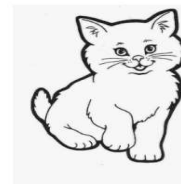
**1) COLOR THE CORRECT PICTURE: ( PINTE A FIGURA CORRETA)**



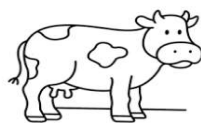
BIRD



RABBIT



FROG



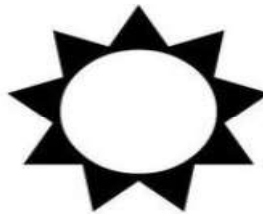
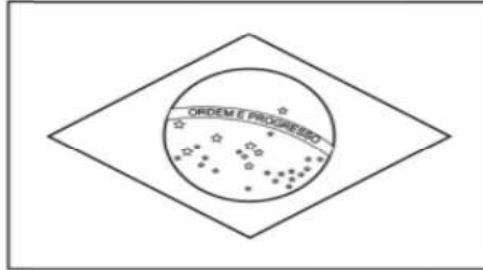
DOG



ROLÂNDIA, 30 DE SETEMBRO DE 2020.  
HOJE É: QUARTA-FEIRA

**ENSINO RELIGIOSO:**

1- ESCREVA O NOME DE CADA FIGURA, E CIRCULE OS SÍMBOLOS RELIGIOSOS.



2- DESENHE **DOIS** SÍMBOLOS RELIGIOSOS QUE VOCÊ CONHECE.

--	--

3- LIGUE O NOME DA RELIGIÃO COM SEU SÍMBOLO CORRESPONDENTE:

**CRISTIANISMO**

**BUDISMO**

**HINDUÍSMO**

**ISLAMISMO**

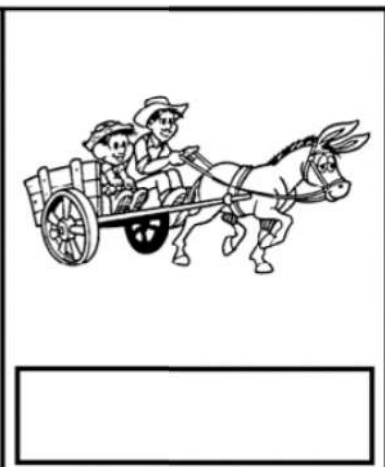
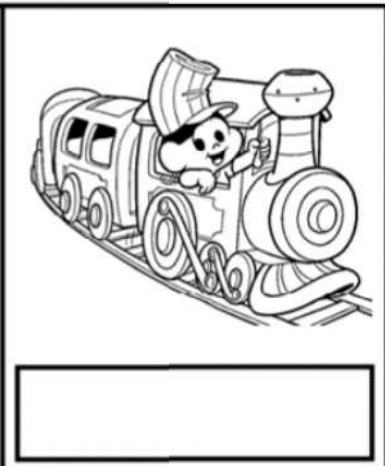
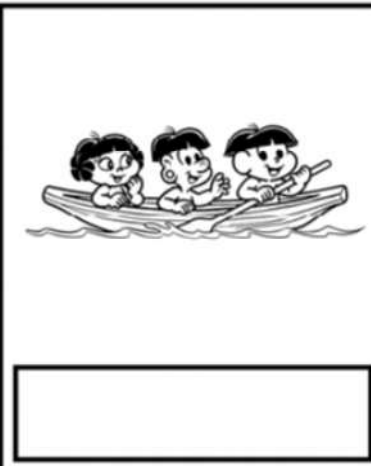
**JUDAÍSMO**



GEOGRAFIA:

# MEIOS DE TRANSPORTE

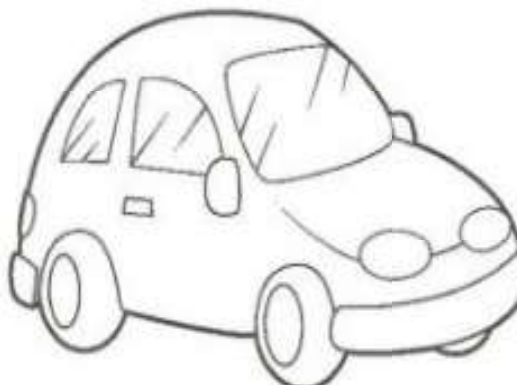
1- VAMOS ESCREVER OS NOMES DOS MEIOS DE TRANSPORTES ABAIXO.



2- PINTE E CIRCULE O MEIO DE TRANSPORTE QUE VOCÊ UTILIZA PARA IR À ESCOLA.



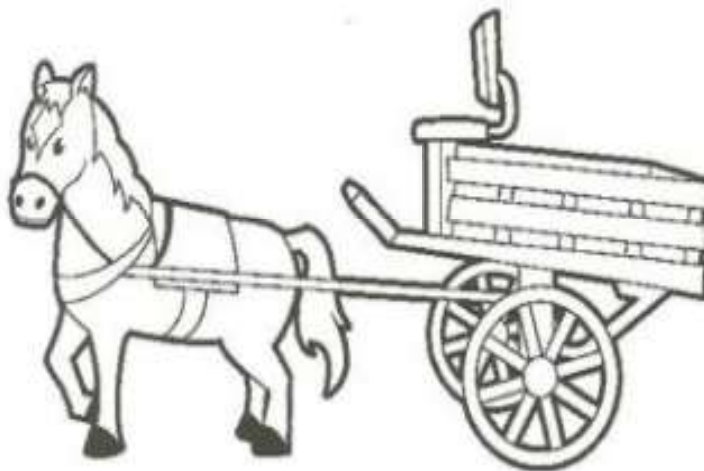
BICICLETA



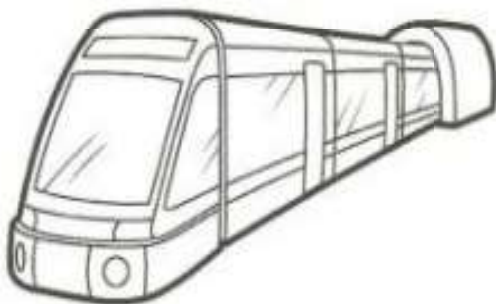
CARRO



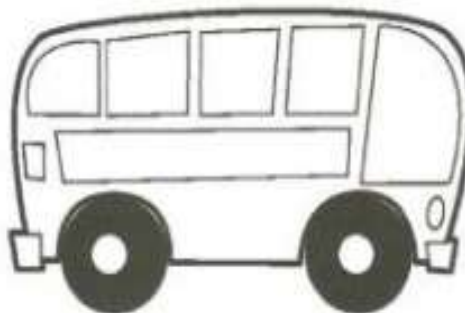
MOTO



CARROÇA



METRÔ



ÔNIBUS



A PÉ

**HISTÓRIA:**

**COMO A ESCOLA PODE FUNCIONAR BEM?**

PARA VIVER EM COMUNIDADE, AS PESSOAS PRECISAM SE RESPEITAR. NA ESCOLA, APRENDEMOS A CONVIVER COM OUTRAS PESSOAS. PARA QUE ESSA CONVIVÊNCIA SEJA POSSÍVEL, ALUNOS E FUNCIONÁRIOS DEVEM SE SENTIR SATISFEITOS. ASSIM, ENTRE OUTRAS COISAS, É PRECISO QUE:



- O AMBIENTE ESCOLAR SEJA LIMPO;
- FUNCIONÁRIOS E ALUNOS TRABALHEM COM DEDICAÇÃO;
- TODOS SEJAM PONTUAIS E NÃO FALTEM ÀS ATIVIDADES;
- TODOS COLABOREM COM A LIMPEZA E A CONSERVAÇÃO DA ESCOLA.

ALÉM DISSO, E PRINCIPALMENTE, É NECESSÁRIO QUE AS PESSOAS SEJAM CALMAS E COMPREENSIVAS PARA PODEREM RESOLVER OS PROBLEMAS QUE SURGEM NA ESCOLA.

1- PARA A ESCOLA FUNCIONAR BEM, CADA PESSOA TEM SUA ATIVIDADE. NUMERE DE ACORDO COM A FUNÇÃO DE CADA UM NA ESCOLA:

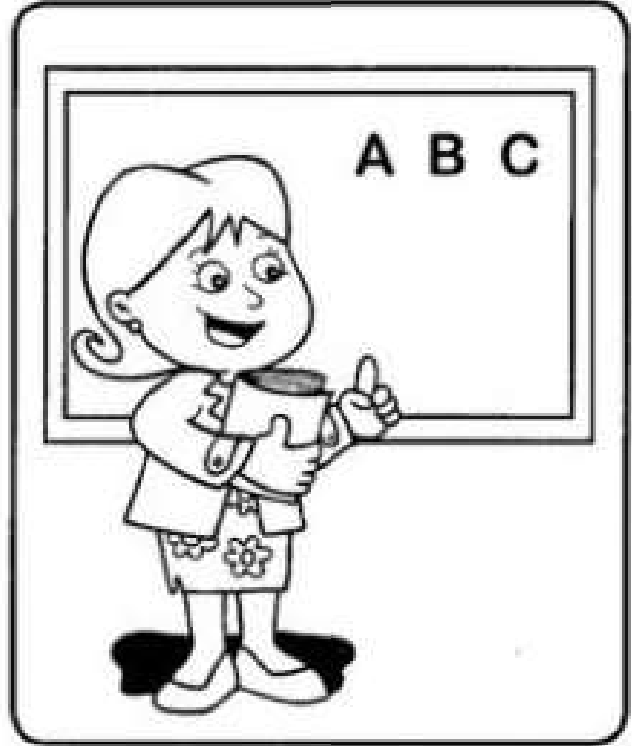
- |                   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| ( 1 ) DIRETOR     | ( ) CUIDA DOS DOCUMENTOS DA ESCOLA.   |
| ( 2 ) PROFESSORES | ( ) CUIDAM DA LIMPEZA DA ESCOLA.      |
| ( 3 ) SECRETÁRIA  | ( ) DIRIGE A ESCOLA.                  |
| ( 4 ) ZELADORES   | ( ) ENSINAM E ORIENTAM OS ALUNOS.     |
| ( 5 ) ALUNOS      | ( ) PREPARAM OS ALIMENTOS DOS ALUNOS. |
| ( 6 ) MERENDEIRAS | ( ) ESTUDAM.                          |

2- O QUE VOCÊ FAZ PARA QUE A CONVIVÊNCIA COM AS PESSOAS DA ESCOLA SEJA POSSÍVEL?

R: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### 3- PINTE AS PESSOAS QUE TRABALHAM NA ESCOLA:



ROLÂNDIA, 01 DE OUTUBRO DE 2020.  
HOJE É: QUINTA-FEIRA

LÍNGUA PORTUGUESA:

## REGRAS DO JOGO

QUANDO FAZEMOS UMA LEITURA SOBRE AS REGRAS DE UM DETERMINADO JOGO, TEMOS ALGUMAS INFORMAÇÕES PRINCIPAIS, COMO: NOME DO JOGO, NÚMERO DE PARTICIPANTES, ONDE JOGAR, MATERIAIS, OBJETIVOS E A FONTE.

1- AGORA ESCOLHA UM JOGO QUE VOCÊ CONHECE E GOSTA. PREENCHA AS SEGUINTE INFORMAÇÕES E DEPOIS DESENHE AO LADO:

NOME DO JOGO: _____	
NÚMERO DE PARTICIPANTES: _____	
ONDE JOGAR: _____	
MATERIAIS: _____	
OBJETIVOS: _____	
FONTE (ONDE VOCÊ PESQUISOU): _____	
_____	
_____	

2- RELEIA O TRECHO:

“CADA JOGADOR TRAZ DE CASA SUA COLEÇÃO DE BOLINHAS, QUE PODEM CRESCER OU DIMINUIR, DEPENDENDO DO SEU DESEMPENHO EM JOGO E DAS REGRAS **ACORDADAS** NO INÍCIO”.

A) O TERMO EM DESTAQUE “**ACORDADAS**” NO TEXTO, SIGNIFICA:

- (     ) AS MENINAS FORAM **ACORDADAS** ( **DESPERTADAS**) LOGO CEDO PARA UM PASSEIO NO PARQUE.
- (     ) AS REGRAS DA TURMA FORAM **ACORDADAS** (**COMBINADAS**) POR TODOS OS ESTUDANTES.

## CIÊNCIAS:

### ANIMAIS NOCIVOS

ANIMAIS NOCIVOS SÃO AQUELES QUE, DE ALGUMA FORMA, PREJUDICAM OS SERES HUMANOS. PODE SER PELA PROPAGAÇÃO DE DOENÇAS, CAUSANDO FERIMENTOS, NA DESTRUIÇÃO DE PLANTAÇÕES OU EFEITOS DESAGRADÁVEIS (FORTES DORES, PARALISIA DO CORPO, E ATÉ A MORTE).

ALGUNS EXEMPLOS DESSAS ESPÉCIES SÃO AS COBRAS, MOSQUITOS, PEIXES E ABELHAS. PORÉM É NECESSÁRIO RESSALTAR QUE, MESMO SENDO UM ANIMAL NOCIVO EM ALGUMAS CIRCUNSTÂNCIAS, ELE PODE NÃO SER EM OUTRAS.

UM BOM EXEMPLO SÃO AS ABELHAS QUE APESAR DE TEREM UMA PICADA FATAL, PRODUZEM O MEL, QUE É UM ALIMENTO MUITO APRECIADO PELOS SERES HUMANOS.

**COBRAS:** A COBRA É VENENOSA E PODE PICAR O HOMEM, E OUTROS ANIMAIS. APESAR DE EXISTIR O SORO (FEITO DO PRÓPRIO VENENO DA COBRA), SE NÃO CUIDADO A TEMPO PODE LEVAR À MORTE.



**ESCORPIÕES:** ELES ATINGEM, DE MANEIRA FATAL, PRINCIPALMENTE AS CRIANÇAS. O VENENO DO ESCORPIÃO ATINGE O SISTEMA NERVOSO E ALÉM DE FORTES DORES PODE LEVAR OS INDIVÍDUOS A ÓBITO.



**FORMIGA E GAFANHOTO:** ESTRAGAM PLANTAÇÕES QUANDO EM SUPERPOPULAÇÕES.



**MOSCAS:** A MOSCA, EM SI, NÃO É VENENOSA. O GRANDE PROBLEMA ESTÁ NO PROTOZOÁRIO CARREGADO POR ELA. POR MEIO DA PICADA ELE É DEPOSITADO NO CORPO HUMANO, E SEM O DEVIDO TRATAMENTO, VAI SE REPRODUZINDO ATÉ ATINGIR O CÉREBRO.



**MOSQUITO:** APESAR DE SEREM ANIMAIS QUE CAUSAM RELATIVO INCÔMODO AOS SERES HUMANOS, SÃO TIDOS COMO MUITO INSIGNIFICANTES POR CONTA DO TAMANHO DIMINUTO. ENTRETANTO, OS MOSQUITOS E SUAS VÁRIAS ESPÉCIES SÃO RESPONSÁVEIS PELA TRANSMISSÃO DE UMA SÉRIE DE DOENÇAS.



**RATOS:** RÓEM ROUPAS E ALIMENTOS, E NOS TRANSMITEM DOENÇAS.



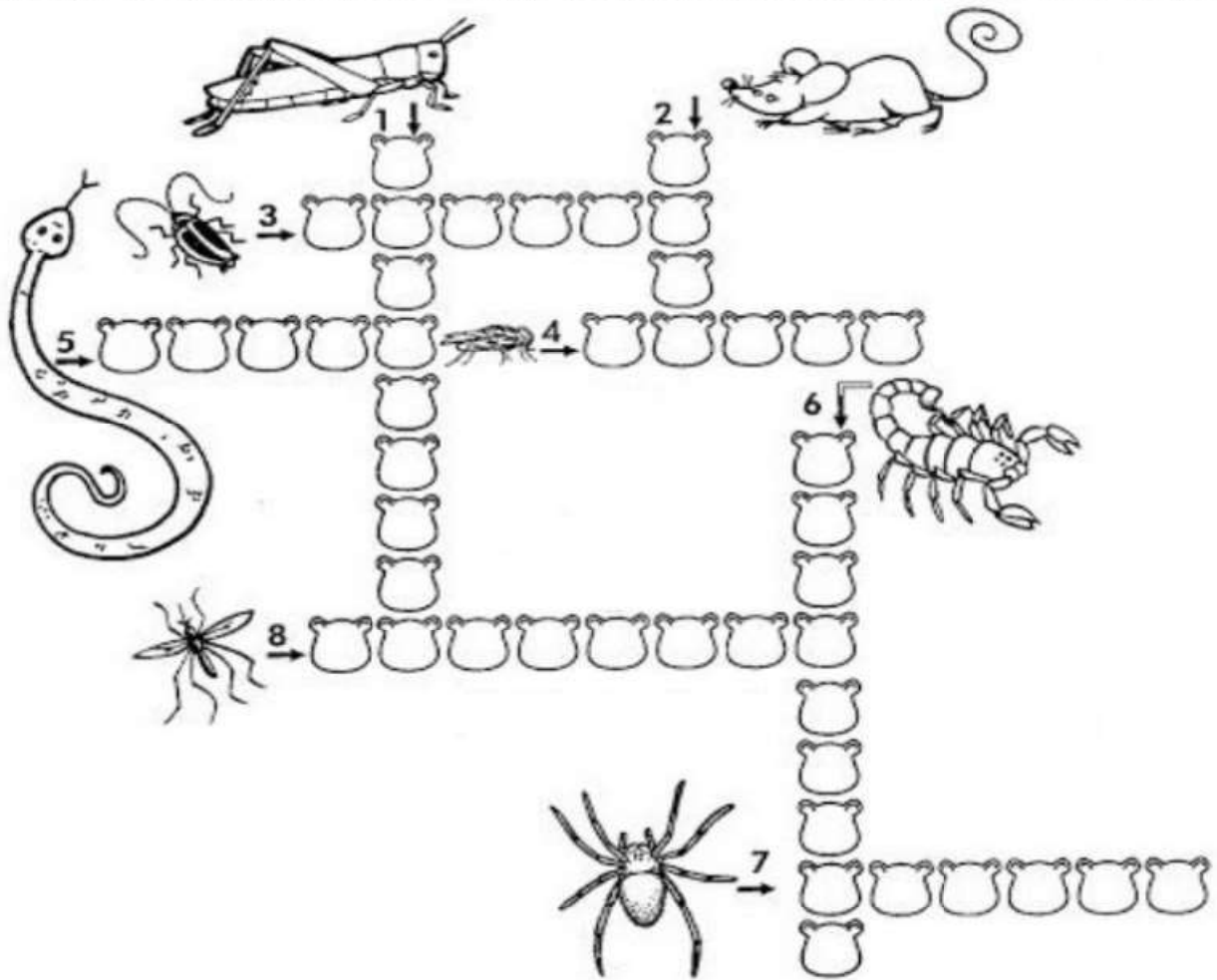
**BARATAS:** NÃO TÊM NENHUMA FUNÇÃO NOBRE NO EQUILÍBRIO DA NATUREZA – ELAS SÃO SÓ UMA PRAGA, E AINDA CARREGAM DOENÇAS






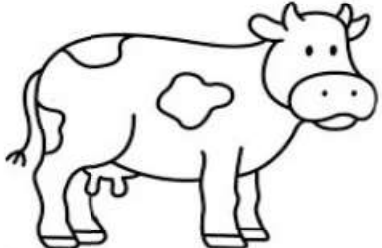


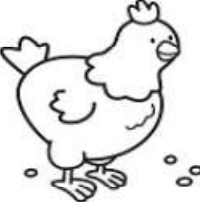

**ARANHAS:** AS ARANHAS QUE POSSUEM CARACTERÍSTICAS NOCIVAS PODEM SER DIVIDIDAS EM TRÊS GRUPOS PRINCIPAIS: ARMADEIRAS, VIÚVAS-NEGRAS E ARRANHA-MARROM.



1- OBSERVE OS ANIMAIS NOCIVOS, E ESCREVA NA CRUZADINHA O NOME DELES:



2- ESCREVA SE O ANIMAL É NOCIVO OU INOFENSIVO:

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

ROLÂNDIA, 02 DE OUTUBRO DE 2020.  
 HOJE É: SEXTA-FEIRA

**MATEMÁTICA:**

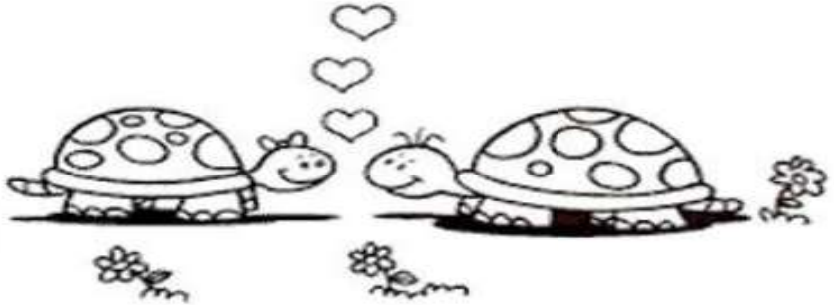


**ADIÇÃO**

1 - RESOLVA AS OPERAÇÕES E DEPOIS CIRCULE O RESULTADO CORRETO AO LADO:

$8 + 6 =$	10
	14
	16

$12 + 5 =$	17
	15
	13



$7$	$9$
$+ 2$	$7$
_____	$6$

$13$	$15$
$+ 2$	$17$
_____	$13$

$4$	$5$
$+ 2$	$6$
_____	$7$

$4$	$9$
$+ 4$	$7$
_____	$8$




$6$	$7$
$+ 3$	$8$
_____	$9$



$2$	$6$
$+ 6$	$7$
_____	$8$




$8$	$2$
$+ 5$	$4$
_____	$13$



$7$	$0$
$+ 4$	$11$
_____	$2$




2 - VAMOS SOMAR!



	+	<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"/>

## LÍNGUA PORTUGUESA:

1- CONSULTE O TEXTO “REGRA DO JOGO: BOLINHA DE GUDE”, QUE VOCÊ REALIZOU A LEITURA NA SEGUNDA-FEIRA, O NOSSO BANCO DE DADOS E COMPLETE AS FRASES:

A) PODE SER JOGADO EM \_\_\_\_\_ ASFALTADOS E PISOS, MARCANDO A ARENA COM UM GIZ OU BARBANTE, MAS ISSO IMPLICA EM FAZER ADAPTAÇÕES NAS FASES QUE ENVOLVEM \_\_\_\_\_, COMO SUBSTITUÍ-LOS POR \_\_\_\_\_ OU TRIÂNGULOS.

B) “EXISTEM \_\_\_\_\_ DE TAMANHOS E CORES DIFERENTES, ALGUMAS DE UMA COR SÓ E OUTRAS COM \_\_\_\_\_ INTERNOS CHAMADOS DE “\_\_\_\_\_”, TODAS ELAS FUNCIONAM DO MESMO JEITO.

C) EXISTEM VÁRIOS JEITOS DIFERENTES DE \_\_\_\_\_, MAS A BASE DE TODOS É, COM UM IMPULSO DO \_\_\_\_\_, TENTAR ACERTAR AS BOLINHAS DISPOSTAS NAS ÁREAS DELIMITADAS (LINHAS, CÍRCULOS, BURACOS) E NAS BOLINHAS DOS \_\_\_\_\_, PODENDO CONQUISTÁ-LAS PARA SI OU NÃO.

**BANCO DE DADOS:** BOLAS / TERRENOS / DETALHES / OLHO DE GATO / BURACOS / JOGAR / POLEGAR / CÍRCULOS / ADVERSÁRIOS.

2- UTILIZANDO A LETRAS N OU M, PREENCHA OS ESPAÇOS LIVRES NA SEGUNDA COLUNA, CRIANDO NOVAS PALAVRAS.

SETE	SE__TE
REDE	RE__DE
NUCA	NU__CA
LOGO	LO__GO
PESAR	PE__SAR
POPA	PO__PA
ABAS	A__BAS
LOBO	LO__BO
SOBRA	SO__BRA
SOBRINHA	SO__BRINHA