

ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES 2º TRIMESTRE - 2º ANO

ESCOLA MUNICIPAL PARIGOT DE SOUZA

ALUNO (A): _____

PROFESSORA E TURMA: () TAÍS 2ªA () 2ªB e 2ªD MARIA DE LOURDES
() NATHALIE 2ªC.

Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo O ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO REFERENTE AO 2º TRIMESTRE de atividades de estudo para o período de isolamento – COVID 19. É de extrema importância que as atividades sejam realizadas pelo seu filho (a) se ele não conseguiu realizar as atividades dos ROTEIROS DO 6º AO 16º.

No roteiro a seguir estão as atividades REFERENTES AO SEGUNDO TRIMESTRE DE AULAS REMOTAS PARA RECUPERAÇÃO DE CONTEÚDOS.

AS ATIVIDADES DEVERÃO SER REALIZADAS NESTA APOSTILA.

**FAVOR ENTREGAR ESTA APOSTILA NA ESCOLA COM AS ATIVIDADES REALIZADAS ATÉ O DIA
04/09/2020.**

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



LÍNGUA PORTUGUESA

(6 ROTEIRO)

TRAVA-LÍNGUA

CIRCULE, NO TRAVA-LÍNGUA ABAIXO, A PALAVRA TEMPO
TODAS AS VEZES QUE ELA APARECER.

O TEMPO PERGUNTOU AO TEMPO
QUANTO TEMPO O TEMPO TEM.
O TEMPO RESPONDEU AO TEMPO
QUE O TEMPO TEM TANTO TEMPO
QUANTO TEMPO O TEMPO TEM?



PINTE A CENA QUE REPRESENTA COMO O DIA ESTÁ HOJE.



COMPLETE O QUADRO ABAIXO:

T	E	M	P	O
	E			O
T		M	P	
T	E			
			P	O

QUANTAS VEZES A PALAVRA TEMPO APARECEU NO TEXTO?

QUANTAS SÍLABAS TEM A PALAVRA TEMPO?

QUANTAS LETRAS TEM A PALAVRA TEMPO?

ESCREVA OUTRAS PALAVRAS UTILIZANDO AS LETRAS DA PALAVRA TEMPO:

T _____

E _____

M _____

P _____

O _____

(9 ROTEIRO)

A BAILARINA
CECÍLIA MEIRELES

ESTA MENINA
TÃO PEQUENINA
QUER SER BAILARINA.

NÃO CONHECE NEM DÓ NEM RÉ
MAS SABE FICAR NA PONTA DO PÉ.

NÃO CONHECE NEM MI NEM FÁ
MAS INCLINA O CORPO PRA CÁ E PRA LÁ.

NÃO CONHECE NEM LÁ NEM SI,
MAS FECHA OS OLHOS E SORRI.

RODA, RODA, RODA COM OS BRACINHOS NO AR
E NÃO FICA TONTA E ENEM SAI DO LUGAR.

PÕE NO CABELO UMA ESTRELA E UM VÉU
E DIZ QUE CAIU DO CÉU.

ESTA MENINA
TÃO PEQUENINA
QUER SER BAILARINA

MAS DEPOIS ESQUECE TODAS AS DANÇAS,
E TAMBÉM QUER DORMIR COMO OUTRAS CRIANÇAS.



1 - QUAL O NOME DO POEMA?

R: _____

2 - A MENINA TÃO PEQUENINA QUER SER:

() PROFESSORA

() BALCONISTA

() BAILARINA

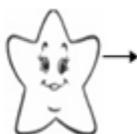
3 - LOCALIZE E CIRCULE AS PALAVRAS ABAIXO QUE APARECEM NA POESIA, DEPOIS AS SEPRE EM SÍLABAS:



PÉ: _____



BAILARINA: _____



ESTRELA: _____



OLHOS: _____

(13 ROTEIRO)



1 - QUAL O NOME DO PALHAÇO?

R: _____

2 - QUAL A FORMA GEOMÉTRICA DO SEU NARIZ?

R: _____

3 - SEPRE AS PALAVRAS ABAIXO EM SÍLABAS:

MONOCICLO	PALHAÇO
CIRCO	TRAPEZISTAS
MALABARISTA	MÁGICO
CONTORCIONISTA	PIRÂMIDE

MATEMÁTICA

(7 ROTEIRO)

APROVEITANDO QUE ESTAMOS FALANDO SOBRE O TEMPO, FAÇA A ATIVIDADE ABAIXO UTILIZANDO ESTIMATIVAS, OU SEJA, COLOCANDO A QUANTIDADE APROXIMADA:

FAÇA UMA ESTIMATIVA DE EM QUANTO TEMPO VOCÊ:

TOMA BANHO _____
ESCOVA OS DENTES _____
FAZ A LIÇÃO _____
ALMOÇA _____
BRINCA _____
ESTUDA _____
ASSISTE TV _____



OBSERVE A RETA NUMÉRICA E FAÇA O QUE SE PEDE:

RETA NUMÉRICA



OBSERVE OS NÚMEROS NA RETA NUMÉRICA:



QUAL É O:

- MENOR NÚMERO DA RETA? _____

- MAIOR NÚMERO DA RETA? _____

- NÚMERO PAR QUE VEM DEPOIS DO 51? _____

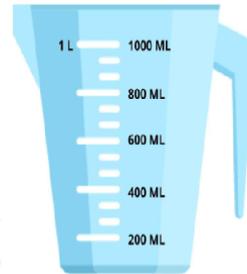
- NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE O 54 E O 56? _____

(10 ROTEIRO)

CAPACIDADE DE MEDIDAS: LITRO E MILILITRO

HÁ UMA RELAÇÃO ENTRE AS MEDIDAS DE CAPACIDADE LITRO E MILILITRO.
1 LITRO EQUIVALE A 1000 MILILITROS.

MEDIDA	SIMBOLOGIA
LITRO	L
MILILITRO	ML



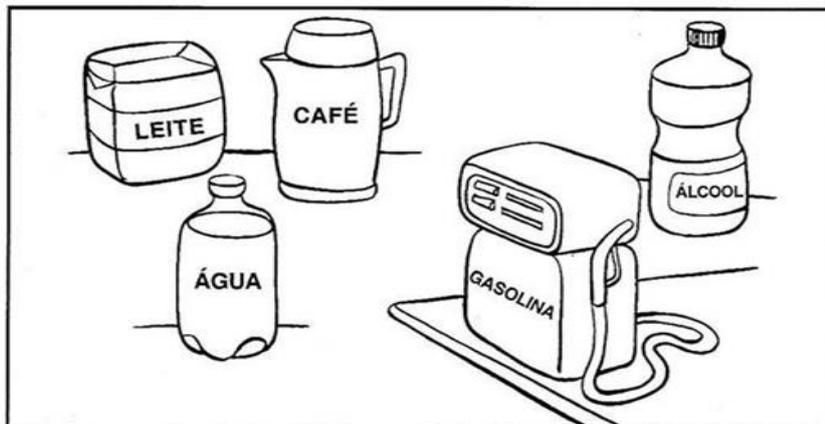
OBSERVANDO A JARRA AO LADO, PERCEBEMOS QUE NA MESMA MARCA QUE ESTÁ O 1 L TAMBÉM ESTÁ O 1000 ML. PODEMOS AFIRMAR QUE A JARRA POSSUI CAPACIDADE DE 1 LITRO, OU 1000 MILILITROS.



PINTE OS PRODUTOS QUE SÃO VENDIDOS EM LITROS:



OS LÍQUIDOS SÃO MEDIDOS EM LITROS.



A UNIDADE PRINCIPAL DAS MEDIDAS DE CAPACIDADE É O _____
UM LITRO CONTÉM _____ MILILITROS.

(15 ROTEIRO)

- 1- FAÇA A LEITURA DOS NÚMEROS ATÉ O 100, DEPOIS COMPLETE A TABELA COM OS NÚMEROS QUE ESTIVEREM FALTANDO:

VAMOS CONTAR ATÉ 100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

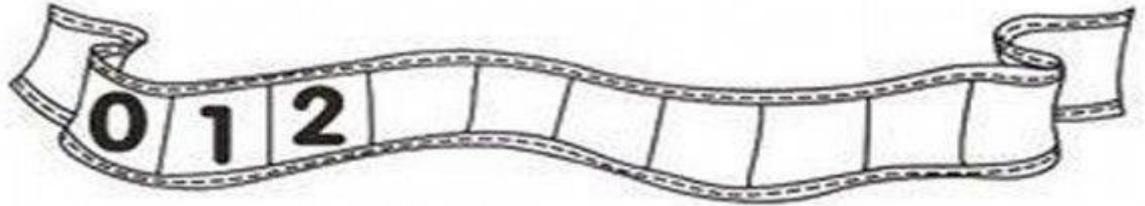


1		3		5		7		9	
	12		14		16		18		20
21		23		25		27		29	
	32		34		36		38		40
41		43		45		47		49	
	52		54		56		58		60
61		63		65		67		69	70
	72		74		76		78		80
81		83		85		87		89	
	92		94		96		98		100

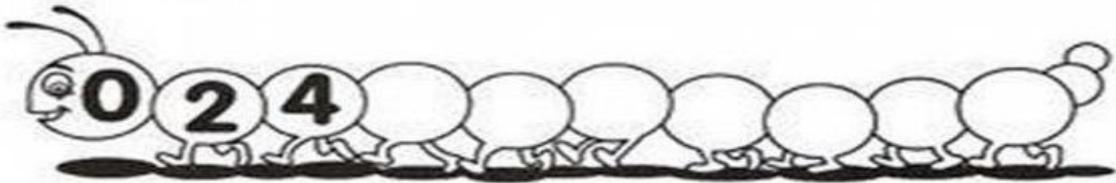


1- COMPLETE AS SEQUÊNCIAS DE ACORDO COM SUAS
REGULARIDADES:

A) DE 1 EM 1



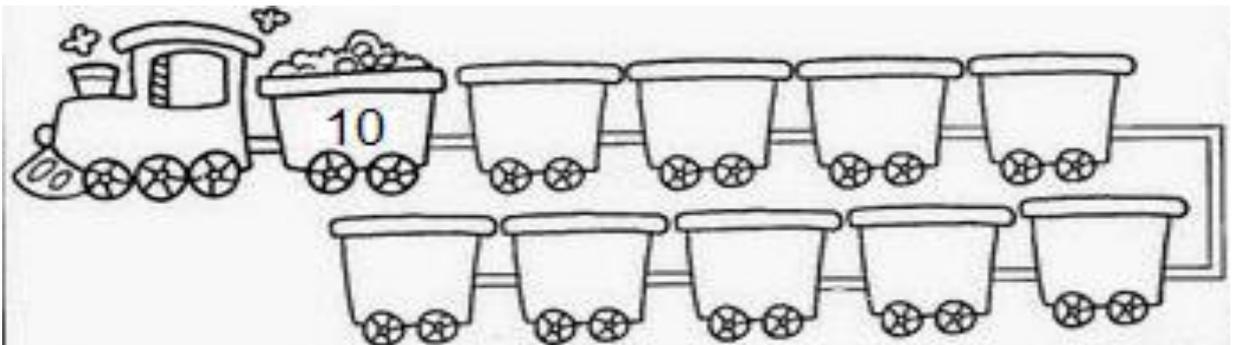
B) DE 2 EM 2



C) DE 3 EM 3



D) DE 10 EM 10:



CIÊNCIAS

(7 ROTEIRO)

DEFINIÇÃO DE SERES VIVOS: OS SERES VIVOS, SÃO AQUELES QUE NASCEM, CRESCEM, SE REPRODUZEM E MORREM.

ELES SÃO FORMADOS POR UMA OU MAIS CÉLULAS, NECESSITAM DE ALIMENTO PARA SOBREVIVEREM, REAGEM À ESTÍMULOS, RESPIRAM E POSSUEM METABOLISMO.

DEFINIÇÃO DE COMPONENTES NÃO VIVOS: OS SERES NÃO VIVOS SÃO AQUELES QUE NÃO POSSUEM VIDA, MAS QUE TAMBÉM SÃO DA NATUREZA, COMO O AR, A ÁGUA, O SOLO E AS PEDRAS.

EXISTEM AINDA OS OBJETOS CRIADOS PELO HOMEM, QUE NÃO SÃO VIVOS COMO OS CARROS, AS ROUPAS, OS COMPUTADORES, OS BRINQUEDOS E VÁRIOS OUTROS.

NATUREZA DISTRAÍDA

COMO AS PLANTAS SOMOS SERES VIVOS,
COMO AS PLANTAS TEMOS QUE CRESCER.
COMO ELAS, PRECISAMOS DE MUITO CARINHO,
DE SOL, DE AMOR, DE AR PARA SOBREVIVER.

QUANDO A NATUREZA DISTRAÍDA
FERE A FLOR OU UM EMBRIÃO,
O SER HUMANO, MAIS QUE AS FLORES,
PRECISA NA VIDA
DE MUITO AFETO E TODA COMPREENSÃO.

COMPOSITOR TOQUINHO

1- NA LETRA DA MÚSICA “NATUREZA DISTRAÍDA” ENCONTRAMOS SERES VIVOS E COMPONENTES NÃO VIVOS. DESENHE NO QUADRO ABAIXO O QUE REPRESENTA CADA UM NO LADO CORRETO.

SERES VIVOS:	COMPONENTES NÃO VIVOS:

2- AGORA VOCÊ JÁ SABE DIFERENCIAR SERES VIVOS DOS NÃO VIVOS. PARA MOSTRAR QUE REALMENTE APRENDEU, LIGUE AS FIGURAS AO QUADRO CORRESPONDENTE. DEPOIS CASO DESEJAR PINTE OS DESENHOS.



(11 ROTEIRO)

COMO SE ALIMENTAM OS ANIMAIS?

OS ANIMAIS SE ALIMENTAM DE FORMAS DIFERENTES. HÁ OS QUE SE ALIMENTAM DE OUTROS ANIMAIS, COMO O LEÃO, A ONÇA, A HIENA, ETC. SÃO ANIMAIS CARNÍVOROS.





LEÃO
ONÇA
HIENA

OS ANIMAIS QUE SE ALIMENTAM DE PLANTAS, COMO O COELHO, A VACA, O CAVALO, ETC., SÃO ANIMAIS HERBÍVOROS.





ZEBRA
VACA
CAVALO

HÁ TAMBÉM OS ANIMAIS QUE SE ALIMENTAM TANTO DE PLANTAS COMO DE ANIMAIS. SÃO ANIMAIS ONÍVOROS.






GALINHA
PORCO
PEIXE
GORILA

1- ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS OS ANIMAIS ESCONDIDOS. EM SEGUIDA, CLASSIFIQUE-OS EM CARNÍVOROS, HERBÍVOROS E ONÍVOROS:

```

A C L E Ã O P I O L
G A L I N H A U N V
O T Ç V P L I U Ç P
R P H I E N A T A R
I O R K P E I X E V
L R E Ã P L W Y Q A
A V C A V A L O Z C
F O G C H Z E B R A
    
```

LEÃO – ONÇA – HIENA – ZEBRA – VACA – CAVALO – GALINHA – PORCO – PEIXE – GORILA

<u>CARNÍVOROS:</u>	<u>HERBÍVOROS:</u>	<u>ONÍVOROS</u>

2- COMPLETE:

OS ANIMAIS QUE SE ALIMENTAM SOMENTE DE OUTROS ANIMAIS SÃO OS _____.

OS ANIMAIS QUE SE ALIMENTAM SOMENTE DE PLANTAS SÃO OS _____.

OS ANIMAIS QUE SE ALIMENTAM TANTO DE OUTROS ANIMAIS QUANTO DE PLANTAS SÃO OS _____.

(16 ROTEIRO)

ATIVIDADE 1:

VOCÊ SE LEMBRA QUE UMA PLANTA POSSUÍ ALGUMAS PARTES: RAIZES, CAULE OU TRONCO, FOLHA, FLOR, FRUTO E SEMENTE? NÓS UTILIZAMOS ALGUMAS PLANTAS PARA NOS ALIMENTAR, OU ALGUMA PARTE DA PLANTA, OBSERVE OS EXEMPLOS ABAIXO E LIGUE CADA ALIMENTO A PARTE DA PLANTA QUE ELE REPRESENTA:

BATATA



RAIZ

CENOURA



CAULE

TOMATE



FOLHA

ALFACE



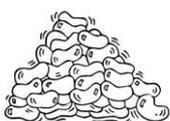
FLOR

BRÓCOLIS



FRUTO

FEIJÃO



SEMENTE

HISTÓRIA

(6 ROTEIRO)

PRÁTICAS E PAPÉIS SOCIAIS

NA ESCOLA, NA FAMÍLIA, NO TRABALHO OU NA IGREJA DESEMPENHAMOS DETERMINADOS PAPÉIS SOCIAIS, OU SEJA, TEMOS UMA FUNÇÃO. QUANDO NASCEMOS ADQUIRIMOS UM PAPEL SOCIAL NA NOSSA FAMÍLIA (FILHO / NETO), E COM O DECORRER DO TEMPO ADQUIRIMOS OUTROS CONFORME CRESCEMOS (ESTUDANTE).

A MULHER NO ESPAÇO FAMILIAR TEM A FUNÇÃO DE MÃE E ESPOSA, MAS O SEU PAPEL SOCIAL NA EMPRESA, POR EXEMPLO É GERENTE (ORGANIZAR A EQUIPE) OU É VENDEDORA (VENDE DETERMINADO PRODUTO), ELA EXERCE O CARGO QUE LHE É ATRIBUÍDO.

DA MESMA FORMA ISSO OCORRE NOS GRUPOS RELIGIOSOS, SUA PRÁTICA OU PAPEL SOCIAL É DETERMINADO PELA POSIÇÃO QUE OCUPA, COMO POR EXEMPLO O PADRE E O PASTOR. ISSO OCORRE EM TODAS ESFERAS DA NOSSA SOCIEDADE.

1 - APÓS A LEITURA E REFLEXÃO DO TEXTO, PREENCHA ABAIXO O NOME DE ALGUMAS PESSOAS DA SUA E AS RESPECTIVAS FUNÇÕES SOCIAIS QUE ELA OCUPA:

FUNÇÃO SOCIAL NA FAMÍLIA

FUNÇÃO SOCIAL NO TRABALHO

NOME: _____

NOME: _____

NOME: _____

NOME: _____

REGRAS DE CONVÍVIO

AO DESEMPENHAR NOSSA FUNÇÃO SOCIAL EM DIFERENTES AMBIENTES, PRECISAMOS ADOTAR ALGUMAS REGRAS PARA UMA BOA CONVIVÊNCIA ENTRE TODOS. PINTE COM LÁPIS AS AÇÕES QUE VOCÊS ACREDITAM SEREM CORRETAS:

AGUARDAR
A VEZ

OFENDER

RESPEITAR
OPINIÕES

GRITAR

FALAR EM
TOM SUAVE

MENTIR

PEDIR
DESCULPAS

BATER

SER
GENTIL

(12 ROTEIRO)

FAMÍLIA

TITÃS

FAMÍLIA

FAMÍLIA, FAMÍLIA

PAPAI, MAMÃE, TITIA

FAMÍLIA, FAMÍLIA

ALMOÇA JUNTO TODO DIA

NUNCA PERDE ESSA MANIA

MAS QUANDO A FILHA QUER FUGIR DE CASA

PRECISA DESCOLAR UM GANHA PÃO

FILHA DE FAMÍLIA SE NÃO CASA

PAPAI, MAMÃE NÃO DÃO NENHUM TOSTÃO

FAMÍLIA Ê

FAMÍLIA A

FAMÍLIA

FAMÍLIA, FAMÍLIA

VOVÔ, VOVÓ, SOBRINHA

FAMÍLIA, FAMÍLIA

JANTA JUNTO TODO DIA

NUNCA PERDE ESSA MANIA

MAS QUANDO O NENÊ FICA DOENTE

PROCURA UMA FARMÁCIA DE PLANTÃO

O CHORO DO NENÊ É ESTRIDENTE

ASSIM NÃO DÁ PRA VER TELEVISÃO

FAMÍLIA Ê

FAMÍLIA Ê

FAMÍLIA

FAMÍLIA,...

FONTE: LYRICFIND



1) PROCURE E CÍRCULE NO TEXTO AS PALAVRAS:

FAMÍLIA – PAPAÍ – MAMÃE – TITIA- FILHA
VOVÔ – VOVÓ – SOBRINHA - NENÊ.

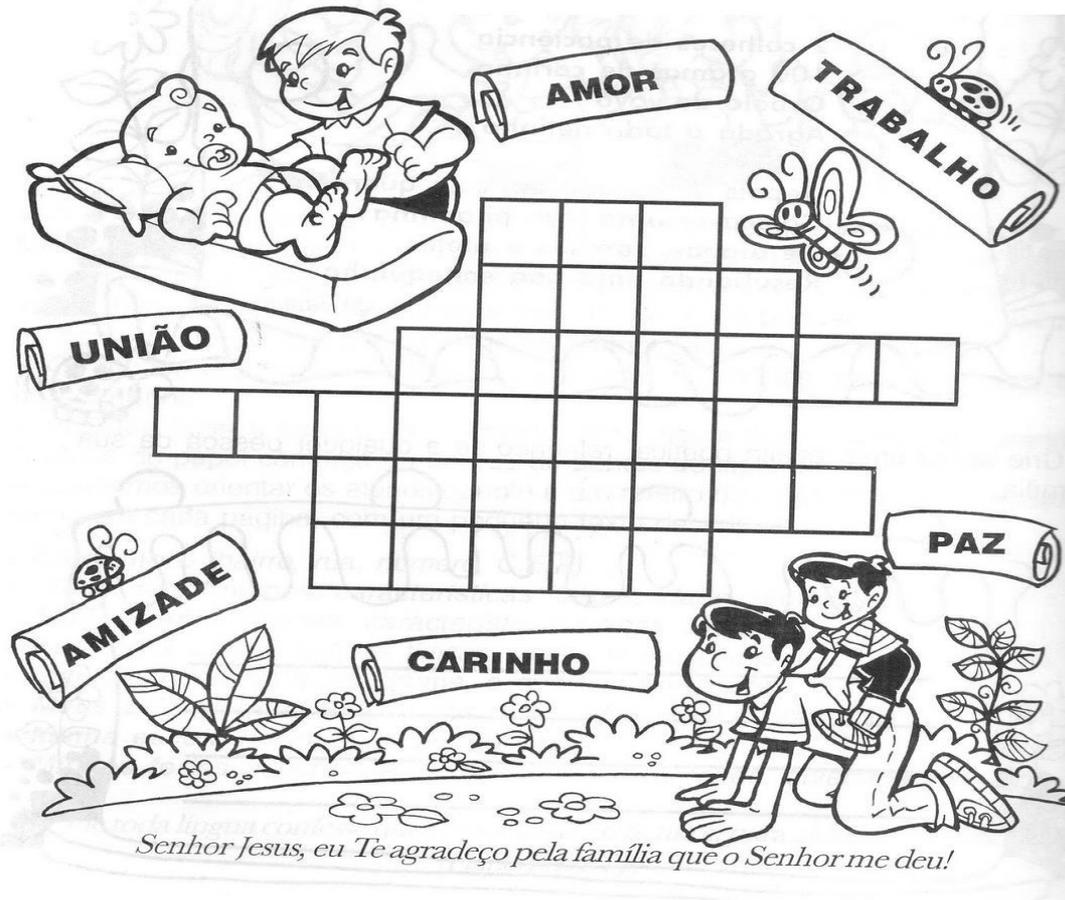
CONVIVENDO EM FAMÍLIA

É MUITO BOM TER UMA FAMÍLIA.

NA FAMÍLIA VOCÊ ENCONTRA AJUDA PARA VIVER.

A FAMÍLIA É A UNIÃO DE PAIS E FILHOS. NELA VOCÊ ENCONTRA FORÇA, APOIO PARA CRESCER JUNTOS E APRENDER A SER FELIZ.

COMPLETE OS QUADRINHOS ABAIXO COM ALGUMAS PALAVRAS QUE PODEM FAZER UMA FAMÍLIA FELIZ:



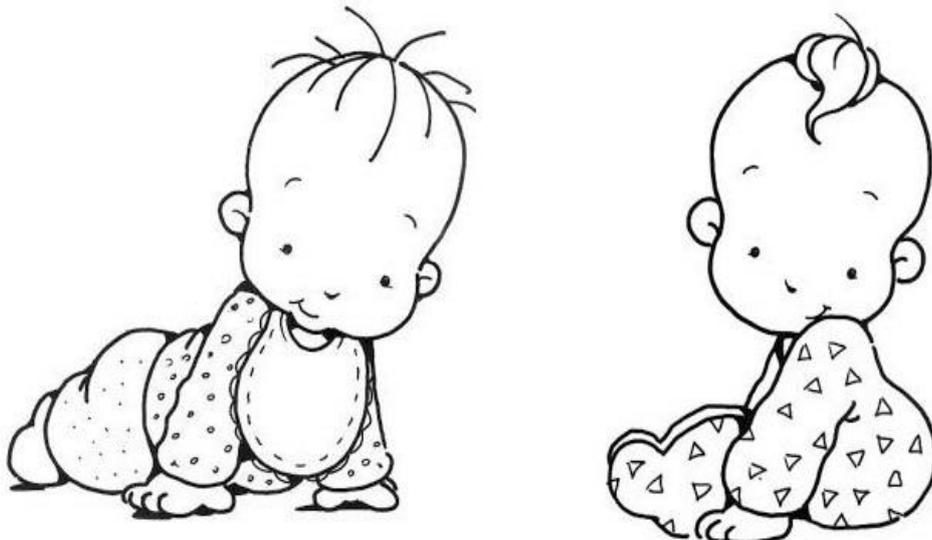
(14 ROTEIRO)

VOCÊ E SUA IDENTIDADE

QUANDO NASCEMOS NOSSOS PAIS FAZEM UM REGISTRO DO NOSSO NASCIMENTO, EM CARTÓRIO, COMUNICANDO AO GOVERNO QUE TIVERAM UM FILHO. NO CARTÓRIO FICAM REGISTRADOS NOSSOS DADOS, COMO A CIDADE EM QUE NASCEMOS, A HORA, O NOME DOS NOSSOS PAIS E AVÓS. AO FAZER ESSE REGISTRO, É FEITA A EMISSÃO DE UM DOCUMENTO CHAMADO DE CERTIDÃO DE NASCIMENTO, CONTENDO TODOS ESSES DADOS, NOSSO PRIMEIRO DOCUMENTO.

A MATERNIDADE EM QUE NASCEMOS TAMBÉM EMITE UM DOCUMENTO, O CARTÃO DA CRIANÇA, QUE TAMBÉM VEM COM ALGUNS DADOS DO NOSSO NASCIMENTO, COMO A HORA, O PESO, O SEXO, A ETNIA, OS PRIMEIROS TESTES, DIZENDO SE ESTAMOS BEM OU NÃO. ESSE CARTÃO DEVE ACOMPANHAR O NOSSO CRESCIMENTO, POIS NELE FICAM REGISTRADAS TODAS AS VACINAS QUE TOMAMOS E AS QUE IREMOS TOMAR, ALÉM DE OUTROS DADOS DO NOSSO DESENVOLVIMENTO.

OS DOCUMENTOS SÃO IMPORTANTES, POIS SERVEM PARA IDENTIFICAR AS PESSOAS.



CARTEIRA DE IDENTIDADE

A CARTEIRA DE IDENTIDADE É UM DOCUMENTO QUE CONTÉM SEUS DADOS PESSOAIS, SEU RETRATO E SUAS IMPRESSÕES DIGITAIS.



VAMOS PREENCHER UMA IDENTIDADE?
PREENCHA A IDENTIDADE COM SEUS DADOS, COLOQUE UMA FOTO OU FAÇA UM DESENHO.

SUGESTÃO PARA CARIMBAR O DEDO
POLEGAR DIREITO: PINTAR O DEDO COM TINTA GUACHE OU CANETINHA.

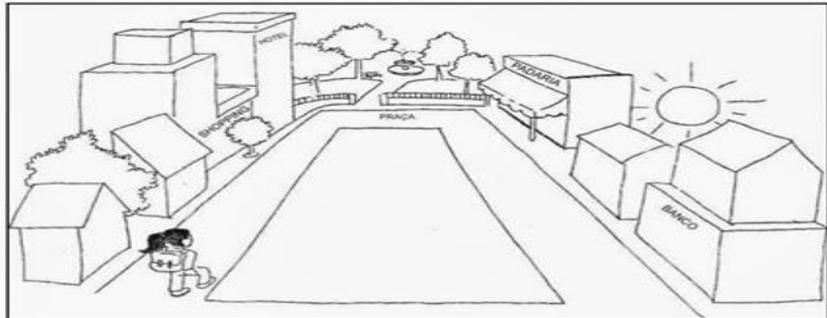
NÚMERO DO REGISTRO _____	
NOME _____	
FILIAÇÃO _____	
NATURALIDADE _____	DATA _____
VÁLIDA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL	

CARTEIRA DE IDENTIDADE	
 POLEGAR DIREITO	 RETRATO
_____ ASSINATURA DO PORTADOR	

GEOGRAFIA

(8 ROTEIRO)

PONTOS DE REFERÊNCIA
OS PONTOS DE REFERÊNCIA SÃO ELEMENTOS QUE NOS ORIENTAM PARA CHEGARMOS A DIFERENTES LUGARES, QUE CONHECEMOS OU NÃO.



ANINHA ESTUDA PERTO DA PRAÇA. SUA ESCOLA FICA AO LADO DO SHOPPING, EM FRENTE A CASA DE DANIEL.

CIRCULE NA IMAGEM A ESCOLA DE ANINHA.



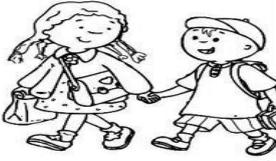
MINHA ESCOLA É UM LUGAR MUITO LEGAL!
A ESCOLA É O LUGAR ONDE APRENDEMOS A LER, ESCREVER, CONTAR E FAZER TANTAS COISAS IMPORTANTES.
A ESCOLA É O NOSSO SEGUNDO LAR!

ESCREVA O NOME DA SUA ESCOLA: _____

SEU ENDEREÇO: _____

MINHA ESCOLA TEM: (MARQUE X NAS OPÇÕES CORRETAS)

<input type="checkbox"/>	PISCINA
<input type="checkbox"/>	DIRETORIA
<input type="checkbox"/>	BIBLIOTECA
<input type="checkbox"/>	PADARIA
<input type="checkbox"/>	PÁTIO
<input type="checkbox"/>	SALAS DE AULA
<input type="checkbox"/>	PARQUINHO



1 - DESENHE A NOSSA ESCOLA E ALGUNS PONTOS DE REFERÊNCIAS QUE TEM PRÓXIMOS A ELA:



(11 ROTEIRO)

OS RIOS E AS CIDADES

OS RIOS FAZEM PARTE DA PAISAGEM DAS CIDADES.

PAISAGEM É TUDO AQUILO QUE CONSEGUIMOS ENXERGAR E OBSERVAR, TENDO ELEMENTOS NATURAIS (ÁRVORES, RIOS, TERRA) E CONSTRUÍDOS (PRÉDIOS, CASAS, CALÇADAS).



1- NA CIDADE ONDE VOCÊ MORA PASSA ALGUM RIO?

R: _____

2- VOCÊ SABE O NOME DELE?

R: _____

3- QUAIS AS CARACTERÍSTICAS DELE?

R: _____

OS RIOS SE INICIAM NA NASCENTE E ELES SE DIRECIONAM E BUSCAM REGIÕES MAIS BAIXAS. NESSE PERCURSO MUITAS VEZES COMO CONSEQUÊNCIA DA ATIVIDADE HUMANA, ELES SÃO POLUÍDOS.

4 – CITE ALGUMAS AÇÕES EM QUE VOCÊ UTILIZA A ÁGUA NA SUA CASA:

R: _____



(14 ROTEIRO)

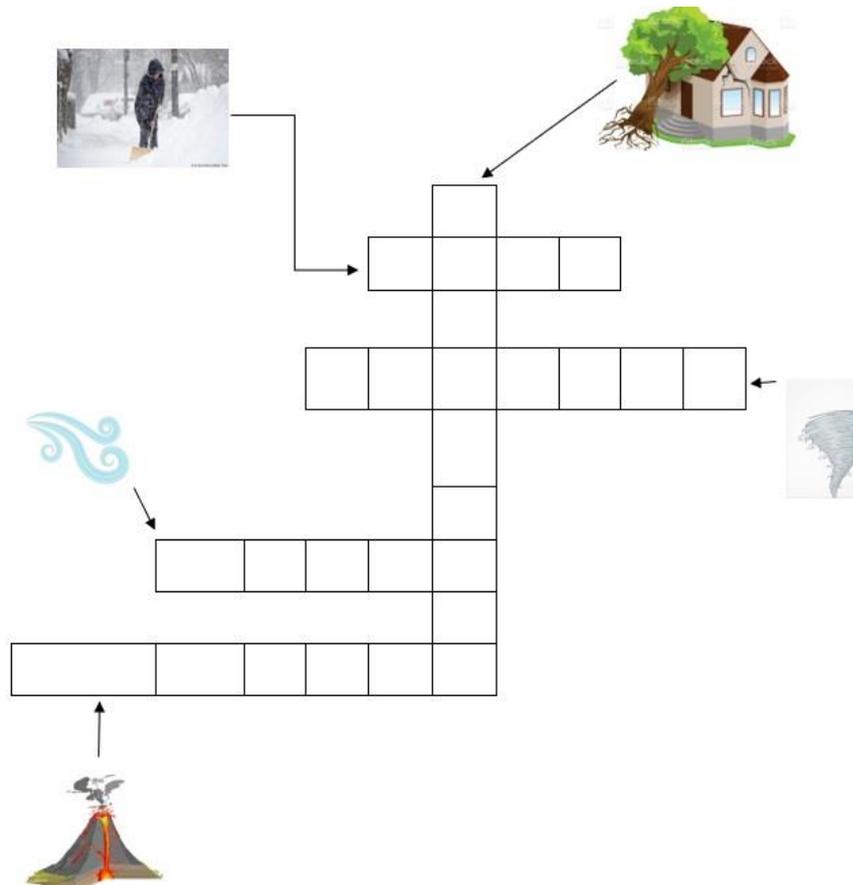
PAISAGEM E SUAS TRANSFORMAÇÕES

AS PAISAGENS SE TRANSFORMAM DE DIVERSAS FORMAS, PELA AÇÃO DO HOMEM E DA NATUREZA.

OS SERES HUMANOS TRANSFORMAM SEUS AMBIENTES COM O INTUITO DE REALIZAR MELHORIAS, COMO FAZER PONTES, TÚNEIS, RUAS, DENTRE OUTROS.

AS AÇÕES DA NATUREZA CONSEGUEM MODELAR, MODIFICAR E DAR CARACTERÍSTICAS À PAISAGEM. PODEMOS DESTACAR NESSE QUESITO O **FURACÃO, NEVE, VULCÃO, TERREMOTO, VENTO**, DENTRE OUTROS.

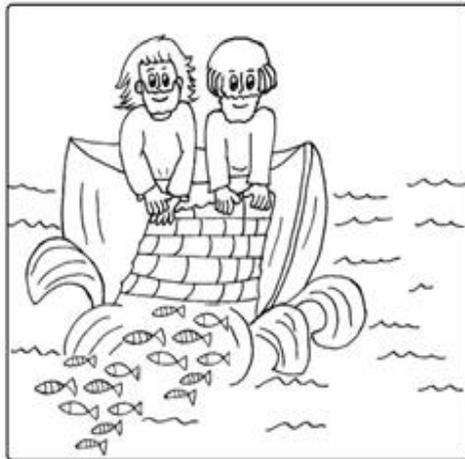
1 – COMPLETE A CRUZADINHA UTILIZANDO AS PALAVRAS EM DESTAQUE NO TEXTO, REFERENTE AS AÇÕES DA NATUREZA COMO AGENTE DE TRANSFORMAÇÃO DA PAISAGEM.



ENSINO RELIGIOSO

(8 ROTEIRO)

APÓS A LEITURA DE UMA HISTÓRIA CRISTÃ RETIRADA DA BÍBLIA RESPONDA E FAÇA O QUE SE PEDE:



PEDRO CAIU AOS PÉS DE JESUS E DISSE:
"SENHOR, SAIA DE PERTO DE MIM, PORQUE SOU UM HOMEM PECADOR".
MAS JESUS LHE RESPONDEU:
"NÃO TENHA MEDO, DE AGORA EM DIANTE VOCÊ SERÁ PESCADOR DE HOMENS!".

A PESCA MILAGROSA!

NUMA MANHÃ, PEDRO E SEUS COMPANHEIROS VOLTARAM DO MAR SEM PISCAR NENHUM PEIXE. JESUS DISSE:
"PEDRO, VOLTE AO MAR E LANCE AS REDES PARA PISCAR".
MAS PEDRO RESPONDEU:
"MESTRE, TRABALHAMOS A NOITE INTEIRA E NADA PISCAMOS. MAS, POR CAUSA DE TUA PALAVRA, LANÇAREI AS REDES".
DESSA VEZ, PISCARAM TANTOS PEIXES QUE O BARCO QUASE AFUNDOU E AS REDES QUASE SE PARTIRAM; ATÉ CHAMARAM O PESSOAL DE OUTRO BARCO PARA VIR AJUDAR.

1- QUAL O TÍTULO DO TEXTO?

2- QUEM SÃO OS PERSONAGENS?

3- QUAL FOI O MILAGRE QUE ACONTECEU?

4- AGORA FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO A HISTÓRIA DO MILAGRE DOS PEIXES:

(12 ROTEIRO)

FESTAS RELIGIOSAS

VOCÊ SABE O QUE SIGNIFICA FESTA?

FESTA: REUNIÃO DE PESSOAS COM FINS RECREATIVOS, ACOMPANHADA DE MÚSICA, DANÇA, BEBIDAS E COMIDAS E QUE REPRESENTA ALEGRIA.

EXISTEM VÁRIOS TIPOS DE FESTAS: DE ANIVERSÁRIO, A FANTASIA, DE CASAMENTO, E OUTRAS.

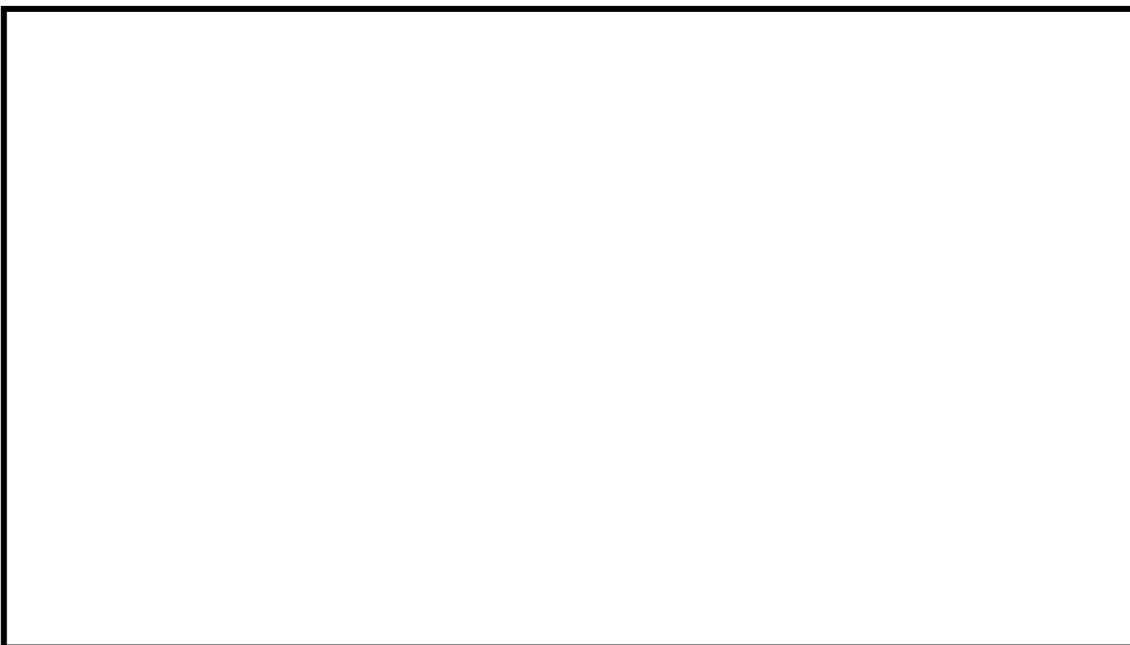
COMO JÁ VIMOS EM OUTRAS AULAS EXISTEM MUITAS RELIGIÕES NO MUNDO, E CADA UMA TEM A SUA CARACTERÍSTICA, HOJE VAMOS FALAR SOBRE AS FESTAS RELIGIOSAS, QUE SÃO FESTAS QUE REPRESENTAM UM VALOR PARA CADA RELIGIÃO, POR EXEMPLO, NAS IGREJAS CRISTÃS EXISTEM O NATAL E A PÁSCOA E É CLARO MUITAS OUTRAS.

1. VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE ALGUMA FESTA DA SUA RELIGIÃO? SE SIM QUAL?

R: _____

2. REPRESENTA COM DESENHOS E ESCREVA UMA FESTA QUE VOCÊ JÁ FOI OU PARTICIPOU **NÃO** PRECISA SER RELIGIOSA:

R: _____



(16 ROTEIRO)

ARQUITETURA RELIGIOSA

A ARQUITETURA RELIGIOSA TEVE SUA IMPORTÂNCIA EM TEMPOS ANTIGOS E CONTINUA INFLUENCIANDO AS CRENÇAS DAS SOCIEDADES ATUAIS. PARA MUITOS POVOS, OS EDIFÍCIOS COM FUNÇÕES SAGRADAS NÃO ERAM APENAS ESPAÇOS FÍSICOS DEDICADOS A CULTOS, REZAS, RITUAIS E CERIMÔNIAS, MAS TAMBÉM MONUMENTOS QUE REPRESENTAVAM PODER E IDENTIDADE.

A PARTIR DAS CARACTERÍSTICAS APRESENTADAS EM SEUS TEMPLOS, IGREJAS E SANTUÁRIOS, DIFERENTES CIVILIZAÇÕES CONSEGUIAM OBTER DESTAQUE E VISIBILIDADE.

AINDA ASSIM, MESMO ENTENDENDO A IMPORTÂNCIA DA ARQUITETURA RELIGIOSA EM NÍVEL POLÍTICO E SOCIAL, É NECESSÁRIO CONSIDERAR QUE O MODO COMO CONCEBEMOS UM ESPAÇO SAGRADO INTERFERE NAS PERCEPÇÕES E EXPERIÊNCIAS DAS PESSOAS. PORTANTO, O MATERIAL (EDIFICAÇÃO, AMBIENTES, OBJETOS) E IMATERIAL (MANIFESTAÇÕES DE FÉ) DEVEM SEMPRE ANDAR JUNTOS.

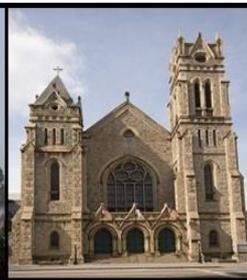
OS TEMPLOS VÃO APARECER EM DIVERSAS TRADIÇÕES RELIGIOSAS DO MUNDO, COMO BUDISMO, JUDAÍSMO, ISLAMISMO, HINDUÍSMO, CRISTÃS, ENTRE OUTRAS.



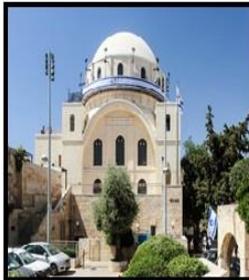
BASILICA NOSSA SENHORA APARECIDA
(CATÓLICA)
SÃO PAULO – BRASIL



TAJ-MAHAL
(ISLÂMICA)
AGRA – ÍNDIA



IGREJA PRESBITERIANA
(PROTESTANTE)
CINCINNATI – ESTADOS UNIDOS



SINAGOGA HURVA
(JUDAICA)
VELHA JERUSALÉM



TEMPLO BRANCO
(BUDISTA)
TAILÂNDIA



TEMPLO HINDUISTA
(HINDU)
KHAJURAHU – ÍNDIA

1- RESPONDA:

A) QUAIS RELIGIÕES POSSUEM TEMPLOS COM ARQUITETURA RELIGIOSA?

R:

B) O QUE A ARQUITETURA RELIGIOSA INFLUÊNCIA?

R:

2- PROCURE NO CAÇA-PALAVRAS AS RELIGIÕES DESTACADAS NAS FIGURAS DOS TEMPLOS:



EDUCAÇÃO FÍSICA

(9 ROTEIRO)

O QUE VAMOS APRENDER: JOGOS E BRINCADEIRAS (JOGO DE MÃO).

COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS: ATRAVÉS DA BRINCADEIRA PEPINO

LETRA:

PE-PI-NO

MÃO NO PÉ

MÃO NA MÃO

MÃO NA TESTA

MÃO NO CHÃO

COMO FAZER: DE PÉ, SIGA A SEQUÊNCIA DOS MOVIMENTOS CONFORME A CANTIGA:
ESTENDA OS BRAÇOS A FRENTE, PARA CADA SILABA UMA PALMA:

PE (UMA PALMA)

PI (UMA PALMA)

NO (UMA PALMA)

MÃO NO PÉ (LEVANTE UMA PERNA E TOQUE COM UMA MÃO).

MÃO NA MÃO (BATA UMA PALMA)

MÃO NA TESTA (MÃOS NA TESTA)

MÃO NO CHÃO (AGACHE E TOQUE O CHÃO).

VARIAÇÕES: DEPOIS DE TER BRINCADO EM PÉ, FAÇA MAIS RÁPIDO; FAÇA SENTADO; E TAMBÉM DEITADO, PARA BRINCAR DEITADO NO MOMENTO DE TOCAR OS PÉS, VOCÊ TERÁ QUE ELEVAR AS PERNAS PARA PODER TOCÁ-LAS, CASO TENHA ACESSO A INTERNET NÃO DEIXE DE VER O VÍDEO PARA MELHOR COMPREENDER A BRINCADEIRA.

DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

1 - FAÇA DESENHO COLORIDO COM AS AÇÕES QUE VOCÊ REALIZOU NA BRINCADEIRA:

(13 ROTEIRO)

O QUE VAMOS APRENDER: JOGOS E BRINCADEIRAS. JOGOS INTERPRETATIVOS, SENSORIAIS E ESPORTIVOS: COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CORPORAL.

COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

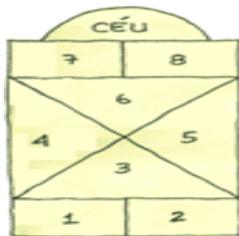
PERGUNTE A CRIANÇA QUAIS AMARELINHA ELA CONHECE?

IMPORTANTE RESSALTAR QUE PULANDO, A CRIANÇA DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, O EQUILÍBRIO E A CONCENTRAÇÃO.

QUAIS MATERIAS PODEMOS UTILIZAR?

MATERIAIS COMO GIZ, PEDRA DE TERRA OU CACO DE TIJOLO OU FITA CREPE.

AGORA, CHEGOU A HORA DE EXPERIMENTAR 2 FORMAS DO JOGO DA AMARELINHA:



REGRAS: A BRINCADEIRA DA AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA QUE É ÓTIMA PARA DESENVOLVER A NOÇÃO DE RESPEITO ÀS REGRAS E A ESPERAR PELA VEZ. A AMARELINHA MAIS TRADICIONAL É AQUELA FEITA NO CHÃO COM GIZ. SEGUE AS REGRAS DA BRINCADEIRA: CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.

QUEM COMEÇAR JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM O NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O CÉU.

SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA. QUANDO HÁ UMA CASA DO LADO DA OUTRA, PODE PÔR OS DOIS PÉS NO CHÃO.

QUANDO CHEGAR NO CÉU, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA SEGUINTE. ASSIM SUCESSIVAMENTE, SEGUINDO SEQUÊNCIA NUMÉRICA DAS CASAS.

PERDE A VEZ QUEM:

- ✓ PISAR NAS LINHAS DO JOGO
- ✓ PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA
- ✓ NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR
- ✓ NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA DE VOLTA

DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

1 - DESCREVA A ATIVIDADE QUE FOI REALIZADA PARA FICAR REGISTRADO:

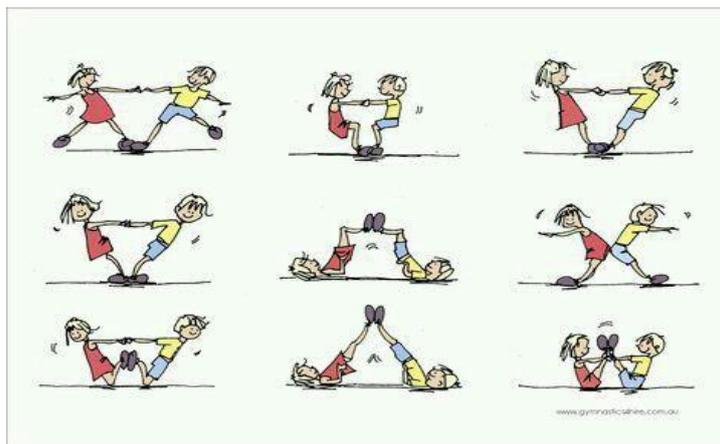
(15 ROTEIRO)

ATIVIDADE 1

O QUE VAMOS APRENDER: BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO COMUNITÁRIO LOCAL E REGIONAL.

COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS? CORRIDA DO SACO COM OBSTÁCULOS. IMPORTANTE QUE ANTES DE COMEÇAR ESTA AULA VOCÊ NÃO DEIXE DE AQUECER E ALONGAR.

PARA QUEM NÃO CONSEGUIR ABRIR O VÍDEO DE UMA CORRIDINHA NO LUGAR ATÉ CANSAR E ALONGUE SEGUINDO O QUADRO ABAIXO.



MATERIAIS:

PARA ESTA BRINCADEIRA VOCÊ VAI PRECISAR DE 1 SACO PARA CADA PESSOA QUE IRÁ BRINCAR, SUGESTÃO DE SACO: SACO DE LIXO, SACOLA DE MATERIAL MAIS RESISTENTE, SE FOR BRINCAR DENTRO DE CASA UM FRONHA DE TRAVESSEIRO, TAMBÉM PRECISARÁ DE OBJETOS PARA SER OS OBSTÁCULOS, SUGESTÃO UTILIZE SEUS BRINQUEDOS.

COMO BRINCAR: PREPARE AMBIENTE DE UM PONTO AO OUTRO ONDE VOCÊ POSSA SE LOCOMOVER COLOQUE OBJETOS NO CHÃO QUE POSSA SER OS OBSTÁCULOS, PODE SER SEUS BRINQUEDOS, OBJETIVO ENTRAR NO SACO E CORRER ATÉ OUTRO LADO E VOLTAR, SE TIVER OUTRA PESSOA PARA BRINCAR COM VOCÊ, VOCÊS PODEM FAZER UMA COMPETIÇÃO PREPARE DUAS FILAS COM OBJETOS CADA PESSOA COM UM SACO, CASO SÓ TENHA UM SACO SOMENTE, PEÇA PARA UM ADULTO MARCAR TEMPO DE QUEM VAI E VOLTA MAIS RÁPIDO.

ARTE

(7 ROTEIRO)

ATIVIDADE: PAISAGENS COM CORES QUENTES E FRIAS

CORES QUENTES E FRIAS SÃO USADAS PARA CAUSAR SENSAÇÕES DIFERENTES NAS PESSOAS, VEJA:

CORES QUENTES = VERMELHO, LARANJA E AMARELO (EM SEUS VÁRIOS TONS), REMETEM À LUZ SOLAR E ESTIMULAM AO CALOR E PROVOCAM SENSAÇÕES DE MOVIMENTO, ALEGRIA, BARULHO E AGITAÇÃO;

CORES FRIAS = ROXO, AZUL E VERDE (EM SEUS VÁRIOS TONS), SÃO ASSOCIADAS AO MAR E AO CÉU E PROVOCAM SENSAÇÕES DE TRANQUILIDADE, PAZ, SOSSEGO E HARMONIA.

- DESENHE NA PARTE DE CIMA UMA PAISAGEM SIMPLES QUE REPRESENTA O VERÃO
- PINTE FORTE USANDO SOMENTE AS CORES QUENTES: AMARELO, VERMELHO E LARANJA; **DEPOIS:**
- DESENHE NA PARTE DE BAIXO UMA PAISAGEM QUE REPRESENTA O INVERNO;
- PINTE FORTE USANDO SOMENTE AS CORES FRIAS: AZUL, VERDE E ROXO.
- OBSERVE SUAS PAISAGENS AO FINALIZÁ-LAS E, TENHA PERCEBER AS SENSAÇÕES QUE ELAS TRANSMITEM.

(10 ROTEIRO)

ATIVIDADE: CONFECÇÃO DE INSTRUMENTO MUSICAL DE SOPRO - CORNETA.

SAIBA QUE: INSTRUMENTOS DE SOPRO OU DE VENTO SÃO INSTRUMENTOS MÚSICAIS EM QUE O SOM É PRODUZIDO PELA VIBRAÇÃO DE UMA COLUNA DE AR, QUANDO ALGUÉM SOPRA ATRAVÉS DELE, COMO A TROMPETA, A FLAUTA, O SAXOFONE, DENTRE OUTROS. E, O CORPO DO INSTRUMENTO DE SOPRO É FORMADO POR UM TUBO, LONGO OU CURTO, QUE AO SOPRAR NO TUBO, O AR VIBRA E QUANTO MAIS COMPRIDO É O TUBO, MAIS GRAVE SERÁ O TOM.

AGORA QUE VOCÊ CONHECE UM POUCO SOBRE INSTRUMENTO DE SOPRO VAMOS CONSTRUIR UM?

- PEGUE UM ROLO DE PAPEL TOALHA, (PODE SER 3 ROLINHOS DE PAPEL HIGIÊNICO UNIDOS COM FITA CREPE);
- ABRA UMA CAIXA DE LEITE OU DE OUTRA EMBALAGEM QUE TENHA EM CASA;
- DESENHE SOBRE ESTA EMBALAGEM, UM CÍRCULO USANDO UM PRATO COMO MEDIDA;
- OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO PARA RECORTAR E MONTAR SEU INSTRUMENTO DE SOPRO - A CORNETA.



- FINALIZE ENFEITANDO A SUA CORNETA COM LÁPIS DE COR, CANETINHAS, GIZ DE CÊRA, OU TINTA (SE TIVER), OU AINDA COM RECORTE E COLAGEM DE PAPÉIS COLORIDOS;
- AGORA, EXPLORE SUA CORNETA, SOPRANDO-A E TENTANDO EXTRAIR SONS FORTES E FRACOS, AGUDOS E GRAVES, LONGOS E CURTOS E DIVIRTA-SE!!

(14 ROTEIRO)

ESCRAVOS DE JÓ	CIRANDA CIRANDINHA	PAI FRANCISCO
ESCRAVOS DE JÓ JOGAVAM CAXANGÁ TIRA, BOTA DEIXA FICAR GUERREIROS COM GUERREIROS FAZEM ZIGUE ZIGUE ZA	CIRANDA, CIRANDINHA VAMOS TODOS CIRANDAR VAMOS DAR A MEIA VOLTA VOLTA E MEIA, VAMOS DAR	PAI FRANCISCO ENTROU NA RODA TOCANDO SEU VIOLÃO (BALALAN, BAN, BAN, BAN, BAN) VEM DE LÁ SEU DELEGADO E O PAI FRANCISCO FOI PRA PRISÃO COMO ELE VEM TODO REQUEBRADO PARECE UM BONECO DESENGONÇADO
ESCRAVOS DE JÓ JOGAVAM CAXANGÁ TIRA, BOTA DEIXA FICAR GUERREIROS COM GUERREIROS FAZEM ZIGUE ZIGUE ZA	O ANEL QUE TU ME DESTE ERA VIDRO E SE QUEBROU O AMOR QUE TU ME TINHAS ERA POUCO E SE ACABOU POR ISSO DONA CHICA ENTRE DENTRO DESSA RODA DIGA UM VERSO BEM BONITO	

1 - ESCOLHA UMA DAS CANÇÕES ACIMA. CANTE-A CRIANDO ALGUMA PERCUSSÃO CORPORAL, (BATENDO PALMAS, PÉS, ESTALANDO OS DEDOS E A LÍNGUA).

DEPOIS QUE VOCÊ EXPLOROU CADA CANÇÃO, ESCOLHA UMA DELAS E REGISTRE-A POR MEIO DE DESENHO.

LÍNGUA INGLESA

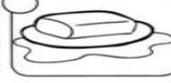
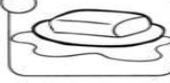
(8 ROTEIRO)

1 - ASSISTA O VÍDEO SOBRE CAFÉ DA MANHÃ E FRUTAS E RESOLVA A ATIVIDADE:

<https://www.youtube.com/watch?v=2ZnO6elwzrA>

ATIVIDADE SOBRE CAFÉ DA MANHÃ E FRUTAS (BREAKFAST AND FRUITS)

COLOR AND MAKE AN X. (Pinte e marque um x)

CAKE			
SUGAR			
BREAD			
MILK			
COFFEE			
JUICE			

Ligue a fruta ao seu nome.



APPLE



PINEAPPLE



GRAPE



LEMON



ORANGE

(11 ROTEIRO)

1 - ASSISTA O VÍDEO SOBRE CAFÉ DA MANHÃ E FRUTAS E RESOLVA A ATIVIDADE:

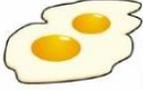
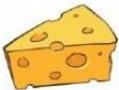
<https://www.youtube.com/watch?v=1mJLiOOYfdI>

ATIVIDADE SOBRE CAFÉ DA MANHÃ E FRUTAS (BREAKFAST AND FRUITS)

COMPLETE THE SENTENCES:

COMPLETE AS FRASES:



	I	
	I	
	I	
	I	
	I	
	I	

(15 ROTEIRO)

1 - ASSISTA AO VÍDEO SOBRE NÚMEROS DE 1 A 20 E RESOLVA A ATIVIDADE:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=QUwgh-4b7Bw>

ATIVIDADE SOBRE REPRESENTAÇÃO E ESCRITA DE NUMERAIS.

A - READ THE NUMBERS: LEIA OS NÚMEROS:

1-ONE	11-ELEVEN
2-TWO	12-TWELVE
3-THREE	13-THIRTEEN
4-FOUR	14-FOURTEEN
5-FIVE	15-FIFTEEN
6-SIX	16-SIXTEEN
7-SEVEN	17-SEVENTEEN
8-EIGHT	18-EIGHTEEN
9-NINE	19-NINETEEN
10-TEN	20-TWENTY

B - COMPLETE THE NAME OF THE NUMBERS IN ENGLISH: COMPLETE O NOME DOS NÚMEROS EM INGLÊS:

1- O N E	11- E _ _ _ _ N
2- T _ _	12- TW _ _ _ _
3- T _ _ _ E	13- T _ _ _ TEEN
4- F _ _ R	14- FOUR _ _ _ _
5- _ _ _ E	15- FIF _ _ _ _
6- _ _ _	16- SIX _ _ _ _
7 . S _ _ _ N	17- SE _ _ _ _ _ EN
8- E _ _ T	18- _ _ _ _ _ EEN
9- N _ _ _	19- _ _ _ _ TEEN
10- _ _ _	20- TW _ _ _ _