



**Prefeitura  
de Rolândia**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**



**20º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO**

**PROFESSORAS:** ALESSANDRA PEREIRA E ELIANE PIRES

**TURMAS:** SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL A, B, C.

**COMPONENTES CURRICULARES:** LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, ÁREA COGNITIVA (CLASSIFICAÇÃO E AGRUPAMENTO/ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS) E ÁREA PSICOMOTORA (LATERALIDADE – DIREITA/ESQUERDA. ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO TEMPORAL).

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO:** 19 A 23 DE JULHO.

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

**NÚMERO DE TELEFONE:** \_\_\_\_\_ **TURMA:** \_\_\_\_\_

**ENDEREÇO:** \_\_\_\_\_

<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>LÍNGUA PORTUGUESA:</b> Gênero Textual – Regras de jogo (Instrucional). Leitura e compreensão de textos do campo da vida cotidiana. Reconhecimento de informações explícitas em diferentes textos.</li> <li>➤ <b>MATEMÁTICA:</b> Estratégias de Cálculo Mental: Subtração. Agrupamento: Dúzia e meia dúzia. Números naturais: pares e ímpares.</li> <li>➤ <b>ÁREA COGNITIVA:</b> Classificação e agrupamento/organização de objetos.</li> <li>➤ <b>ÁREA PSICOMOTORA:</b> Lateralidade – direita/esquerda. Organização e Estruturação Temporal.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>LÍNGUA PORTUGUESA:</b> Ler e compreender com auxílio, regras de jogo (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do Campo da Vida Cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade, para que progressivamente relacione que os elementos inerentes a cada gênero auxiliam na compreensão leitora. Localizar informações explícitas em diferentes gêneros discursivos, como requisito básico para a compreensão leitora.</li> <li>➤ <b>MATEMÁTICA:</b> Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo subtração com números naturais. Compreender e utilizar os conceitos de número par e ímpar no contexto de jogos, brincadeiras e resolução de problemas.</li> <li>➤ <b>ÁREA COGNITIVA:</b> Identificar objetos, agrupá-los e organizá-los em seus devidos lugares.</li> <li>➤ <b>ÁREA PSICOMOTORA:</b> Desenvolver a Lateralidade – direita/esquerda. Estimular a Percepção a Organização e Estruturação Temporal.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS</b></p>	<p>Com ajuda de algum familiar organize um ambiente tranquilo. Fique atento às explicações dadas pelas professoras no Whatsapp.</p>

<b>CONTEÚDOS?</b>	Organize-se com as atividades para não acumular. Se tiver dúvida pergunte no Whatsapp para a professora para nova explicação.
<b>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</b>	Buscando atividades impressas na escola. Lendo e preenchendo de acordo com as orientações das atividades enviadas, sem deixar nada em branco ou incompleto. Ouvindo atentamente as explicações que a professora envia pelo Whatsapp e chamando quando não entender ou não conseguir fazer as atividades. Devolvendo as atividades semanalmente para que a professora faça as correções necessárias.

**Atenção:** O professor estará disponível para esclarecer dúvidas sobre as atividades nos seguintes dias: **quarta-feira** e **quinta-feira** no seu horário de trabalho. **Terça-feira** ele estará em planejamento.

**ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO.**

**ROLÂNDIA, 21 DE JULHO DE 2021.**

**HOJE É QUARTA-FEIRA.**

**GRUPO 1 (2º E 3º ANO)**

**LÍNGUA PORTUGUESA: GÊNERO TEXTUAL– REGRAS DE JOGO (INSTRUCIONAL).**

AS REGRAS DE JOGOS SÃO TEXTOS QUE TRAZEM O PASSO DE COMO REALIZAR O JOGO. SE A GENTE MUDAR ALGUMA COISA, MUDA AS INFORMAÇÕES, OS OBJETIVOS E, CONSEQUENTEMENTE A FORMA DE JOGAR. É PRECISO LER AS REGRAS COM ATENÇÃO, DESCOBRIR COMO SE JOGA E JOGAR.



VAMOS LER O TEXTO ABAIXO E BRINCAR SEGUINDO AS REGRAS DA BRINCADEIRA.



### **BATATA QUENTE**

**O QUE OS JOGADORES NECESSITAM:** UMA BOLA DE TÊNIS OU UMA BATATA MÉDIA, MÚSICA PARA PODEREM BRINCAR, LANÇAR E PEGAR A BATATA.

**NÚMERO DE JOGADORES:** 5 (CINCO) OU MAIS.

#### **REGRAS DO JOGO:**

AS CRIANÇAS EM CÍRCULO JUNTAS, MAS SEM QUE SE TOQUEM. COLOQUE A MÚSICA PARA TOCAR E QUANDO AS CRIANÇAS COMEÇAREM A OUVIR TERÃO QUE PASSAR A “BATATA” AO VIZINHO DO LADO, DE FORMA A QUE DÊ A VOLTA AO CÍRCULO. É PRECISO FINGIR QUE SE TRATA DE UMA BATATA QUENTE E QUE NÃO PODE FICAR COM ELA MUITO TEMPO PORQUE, CASO CONTRÁRIO FICARÃO QUEIMADOS. PODEM SIMPLEMENTE PASSÁ-LA OU ATIRÁ-LA – ANTES DO JOGO ESTABELEÇA ESSA REGRA.

SEM AVISAR, DESLIGUE A MÚSICA. A PESSOA QUE ESTIVER NESSE MOMENTO COM A BATATA NA MÃO, FICOU QUEIMADA E TERÁ DE SAIR DO CÍRCULO. ESTE PROCESSO CONTINUA ATÉ QUE APENAS FIQUE UMA CRIANÇA, QUE É A VENCEDORA.

**OUTRA FORMA DE JOGAR** QUANDO NÃO TIVER MÚSICA DISPONÍVEL É IR CANTANDO COM AS CRIANÇAS: BATATA QUENTE, QUENTE, QUENTE, QUENTE... E O LÍDER FALA: QUEIMOU... NESSE MOMENTO, A CRIANÇA QUE ESTIVER COM A “BATATA QUENTE”, SAI FORA DO JOGO.

---

**1) RESPONDA AS PERGUNTAS:**

**A) QUAL É O TÍTULO DO TEXTO?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**B) PARA QUE SERVE ESSE TEXTO?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**C) QUAIS SÃO OS MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA COMEÇAR A BRINCADEIRA?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**D) QUAL É O TOTAL DE PESSOAS QUE PODE PARTICIPAR?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

E) QUEM SAIRÁ DO JOGO?

R) \_\_\_\_\_

F) QUEM SERÁ O VENCEDOR?

R) \_\_\_\_\_

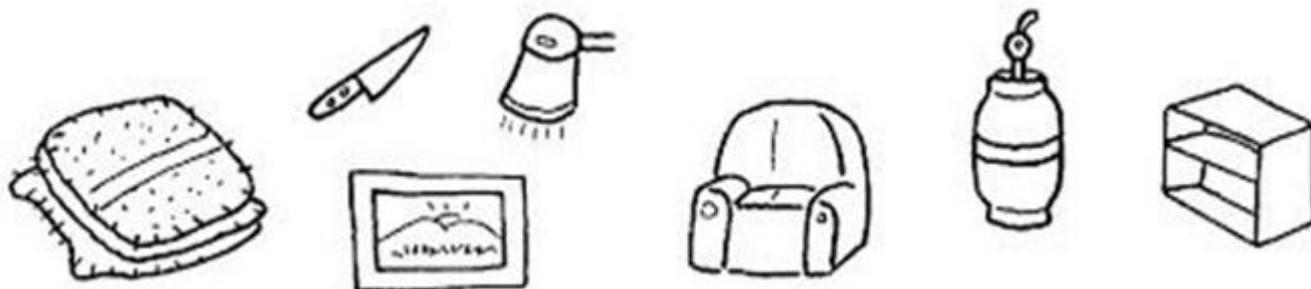
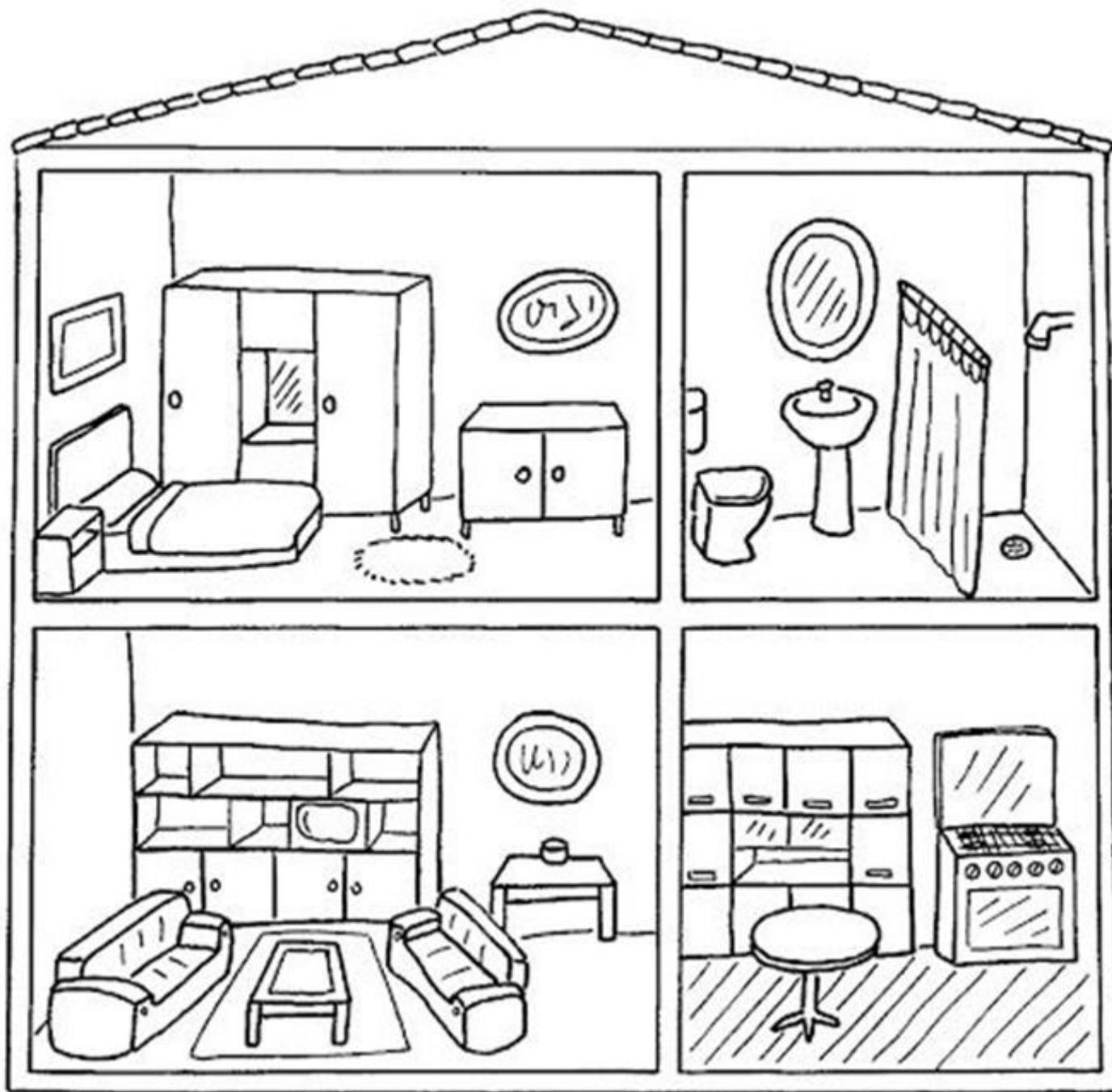
G) VOCÊ GOSTOU DO JOGO? ( ) SIM ( ) NÃO

2) AGORA QUE JÁ ESTUDAMOS E BRINCAMOS, DESENHE A BRINCADEIRA COM MUITO CAPRICHOS.



**ÁREA COGNITIVA: CLASSIFICAÇÃO E AGRUPAMENTO/ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS.**

1) RECORTE E COLE CADA OBJETO AO CÔMODO AO QUAL ELE PERTENCE, EM SEGUIDA PINTE TODOS OS CÔMODOS DA CASA COM CAPRICHOS!



ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO.

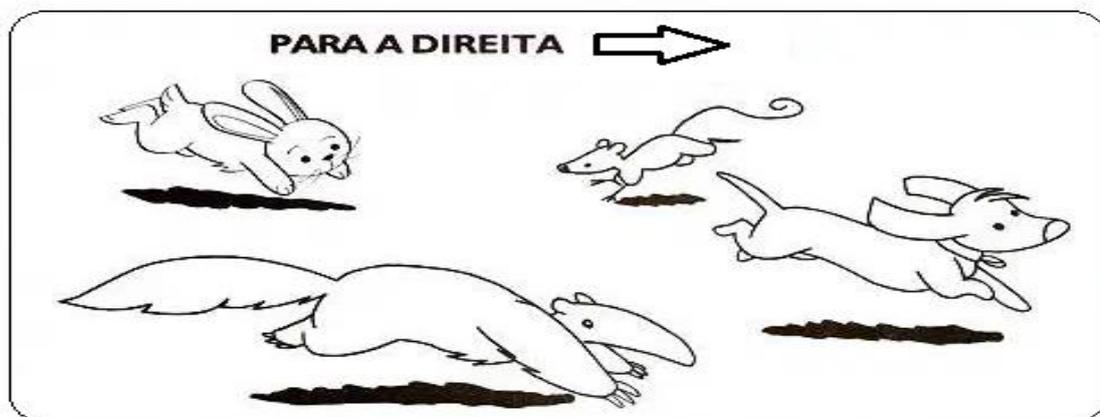
ROLÂNDIA, 22 DE JULHO DE 2021.

HOJE É QUINTA-FEIRA.

GRUPO 1 (2º E 3º ANO).

**ÁREA PSICOMOTORA: LATERALIDADE- DIREITA/ESQUERDA E ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO TEMPORAL.**

1) DE ACORDO COM AS SETAS, PINTE OS ANIMAIS QUE ESTÃO INDO:

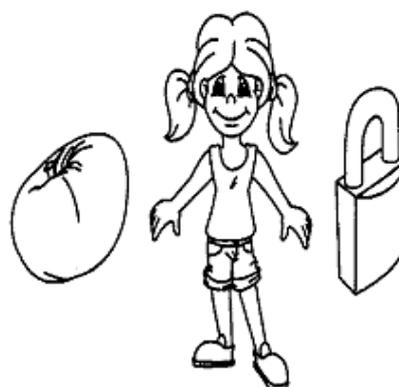


2) FAÇA O QUE SE PEDE:

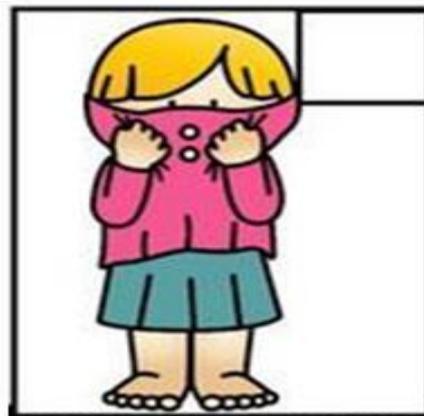
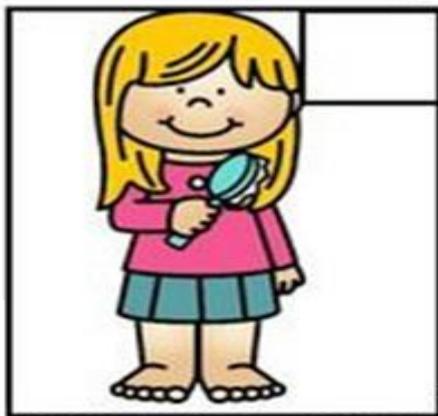
A) UM X NO DESENHO À DIREITA DO MENINO.



B) UM ○ NO DESENHO À ESQUERDA DA MENINA.



3) ORDENE AS SEQUÊNCIAS DE 1 A 5 DE ACORDO COM OS ACONTECIMENTOS.



A) AGORA, COM AJUDA DE UM FAMILIAR, ESCREVA CADA ACONTECIMENTO:

1 - \_\_\_\_\_

2 - \_\_\_\_\_

3 - \_\_\_\_\_

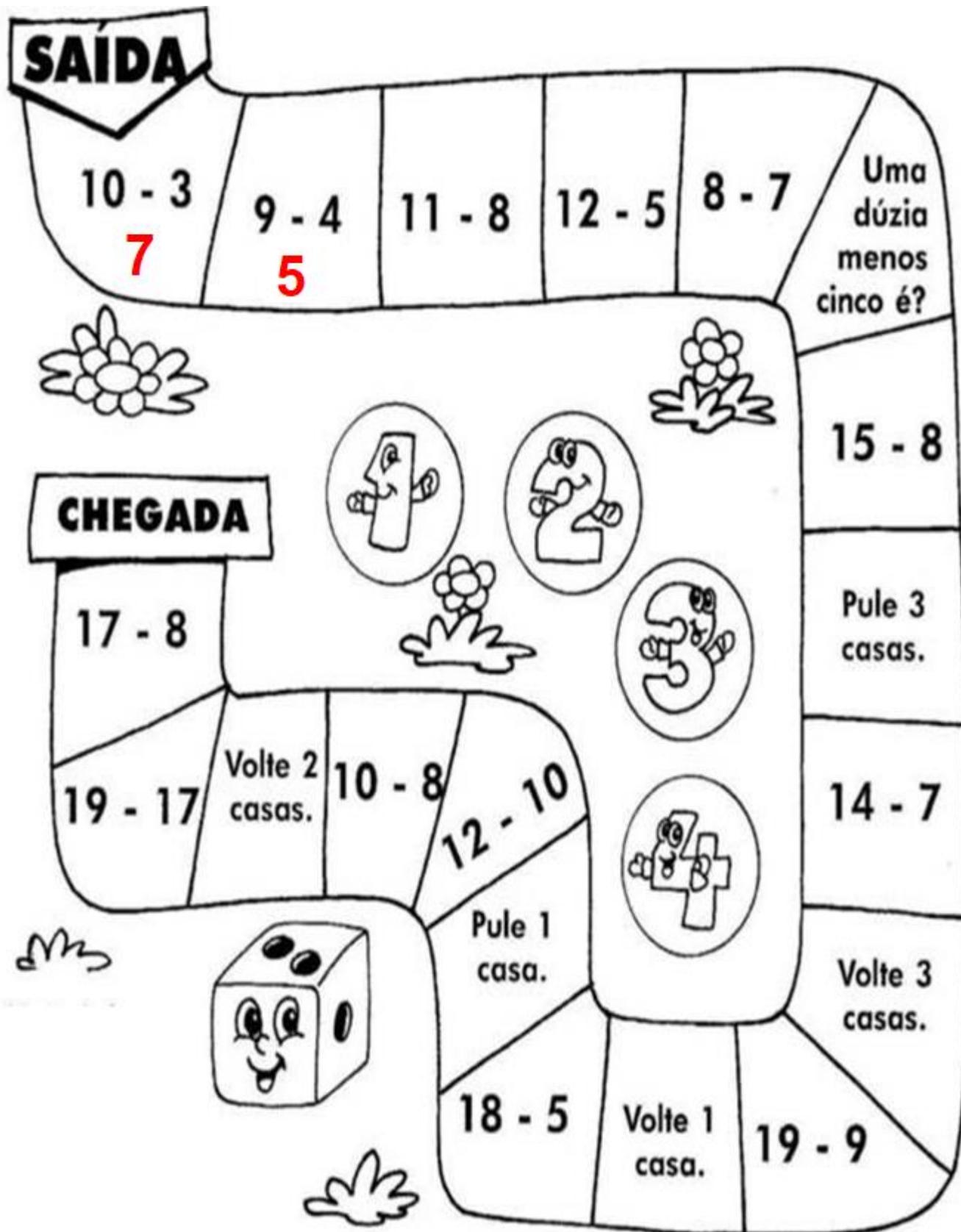
4 - \_\_\_\_\_

5 - \_\_\_\_\_

**MATEMÁTICA: SUBTRAÇÃO – CÁLCULO MENTAL; DÚZIA/MEIA DÚZIA.**

1) CHAME SUA FAMÍLIA PARA JOGAR COM VOCÊ O DESAFIO DA SUBTRAÇÃO! NÃO SE ESQUEÇA DE REGISTRAR NO JOGO AS SUBTRAÇÕES CALCULADAS MENTALMENTE. OBSERVE O MODELO:

**JOGO: DESAFIO DA SUBTRAÇÃO**



### MATERIAL:

- 1 CARTELA
- 1 DADO
- TAMPINHAS PARA MARCAR

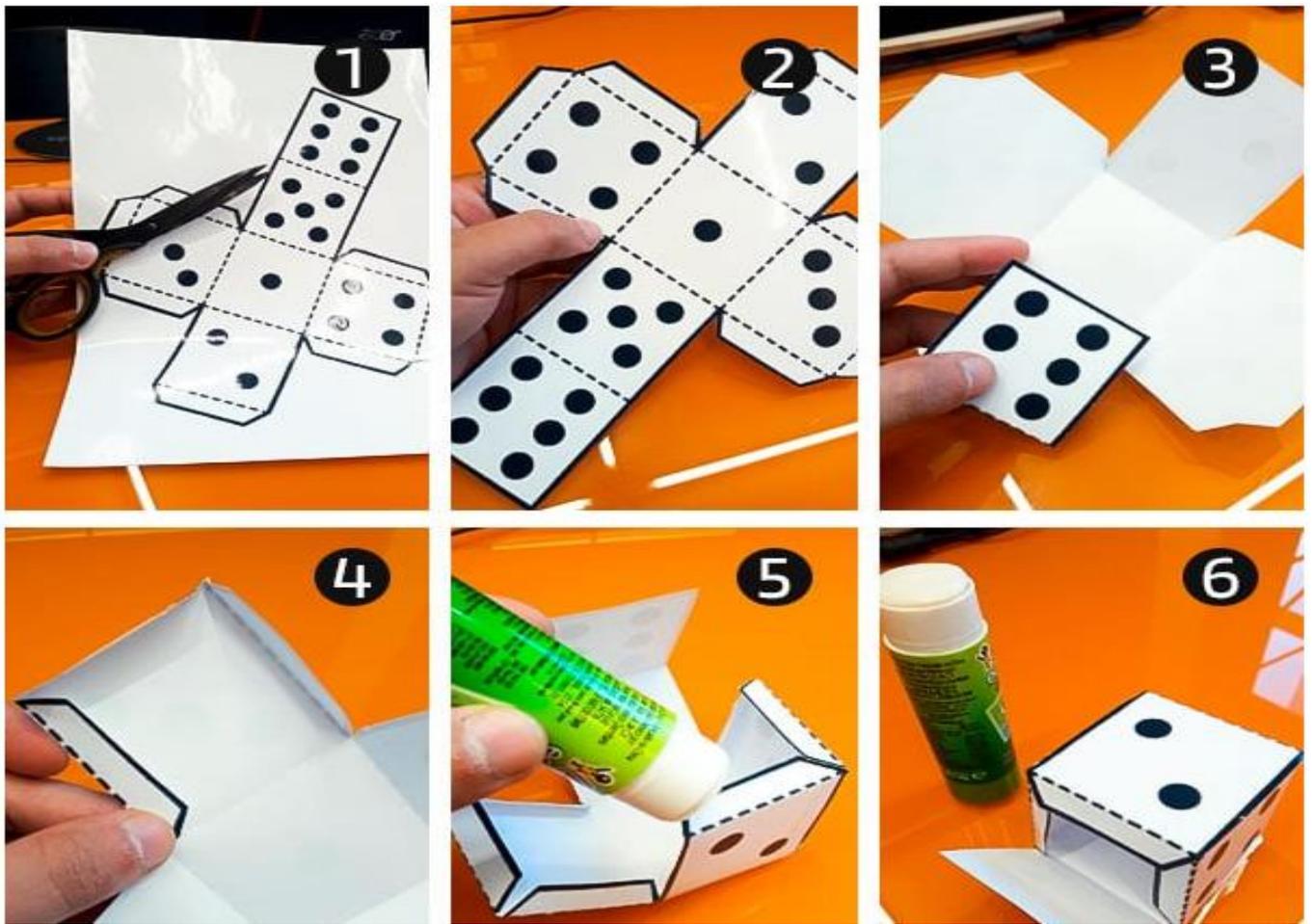
### PARTICIPANTES:

- DOIS OU MAIS (EM GRUPO OU NÃO).

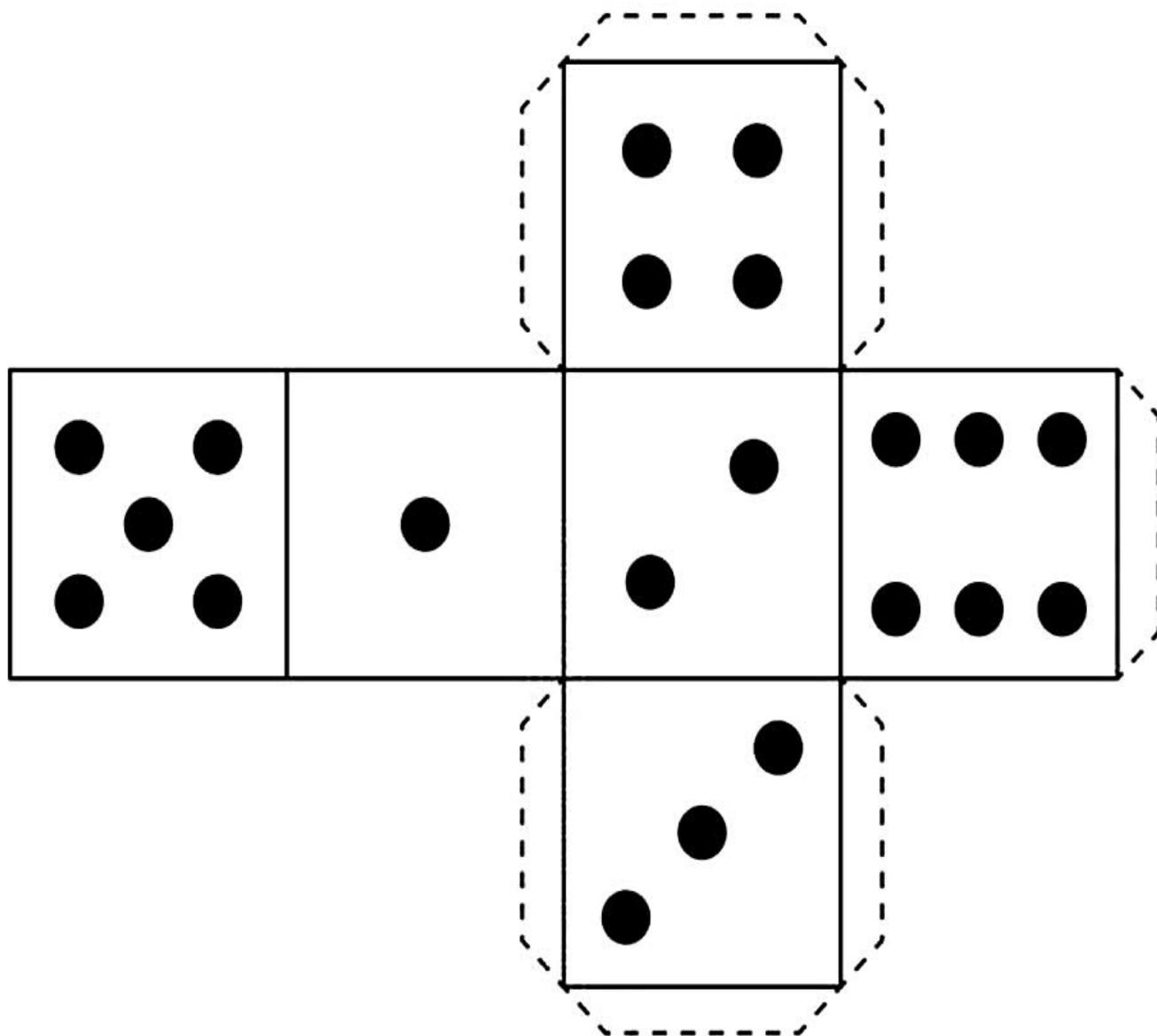
### COMO JOGAR:

- TIRE PAR OU ÍMPAR PARA VER QUEM COMEÇA.
- O ALUNO JOGA O DADO E PULA O NÚMERO DE CASAS.
- AO CHEGAR A CASA, O ALUNO DEVERÁ RESPONDER CERTA A SUBTRAÇÃO. SE ERRAR, VOLTA PARA ONDE ESTAVA.
- VENCE O JOGO QUEM CHEGAR PRIMEIRO.
- NO FINAL O JOGADOR DEVERÁ TIRAR NO DADO O NUMERAL CORRESPONDENTE AO NÚMERO DE CASAS QUE FALTAM PARA CHEGAR.

- 
- SEGUE PASSO A PASSO PARA O RECORTE E MONTAGEM DO **DADO**.



RECOTE E MONTE O DADO COM AJUDA DE UMA ADULTO!



Escola Municipal São Fernando.

Rolândia, 21 de julho de 2021.

Hoje é quarta-feira.

Grupo 2 (4º e 5º Ano)

### Língua Portuguesa: Gênero textual – Regras de jogo (Instrucional).

As regras de jogos são textos que trazem o passo de como realizar o jogo. Se a gente mudar alguma coisa, muda as informações, os objetivos e, conseqüentemente a forma de jogar. É preciso ler as regras com atenção, descobrir como se joga e jogar.



Disponível em <http://diogoprofessor.blogspot.com/2013/10/aula-sobre-o-genero-textual-regra-de.html> Acesso 27.abr.2020. Texto adaptado.

Vamos ler o texto abaixo e brincar seguindo as regras da brincadeira.



#### Batata quente

O que os jogadores necessitam: uma bola de tênis ou uma batata média, música para poderem brincar, lançar e pegar a batata.

Número de jogadores: 5 (cinco) ou mais.

#### Regras do jogo:

As crianças em círculo juntas, mas sem que se toquem. Coloque a música para tocar e quando as crianças começarem a ouvir terão que passar a “batata” ao vizinho do lado, de forma a que dê a volta ao círculo. É preciso fingir que se trata de uma batata quente e que não pode ficar com ela muito tempo porque, caso contrário ficarão queimados. Podem simplesmente passá-la ou atirá-la – antes do jogo estabeleça essa regra.

Sem avisar, desligue a música. A pessoa que estiver nesse momento com a batata na mão, ficou queimada e terá de sair do círculo. Este processo continua até que apenas fique uma criança, que é a vencedora.

Outra forma de jogar quando não tiver música disponível é ir cantando com as crianças: batata quente, quente, quente, quente... e o líder fala: queimou... nesse momento, a criança que estiver com a “batata quente”, sai fora do jogo.

**1) Responda as perguntas:**

**a) Qual é o título do texto?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**b) Esse texto tem uma função. Qual é essa função?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**c) Quais são os materiais necessários para começar a brincadeira?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**d) Qual é o total de pessoas que pode participar?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**e) Quem sairá do jogo?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

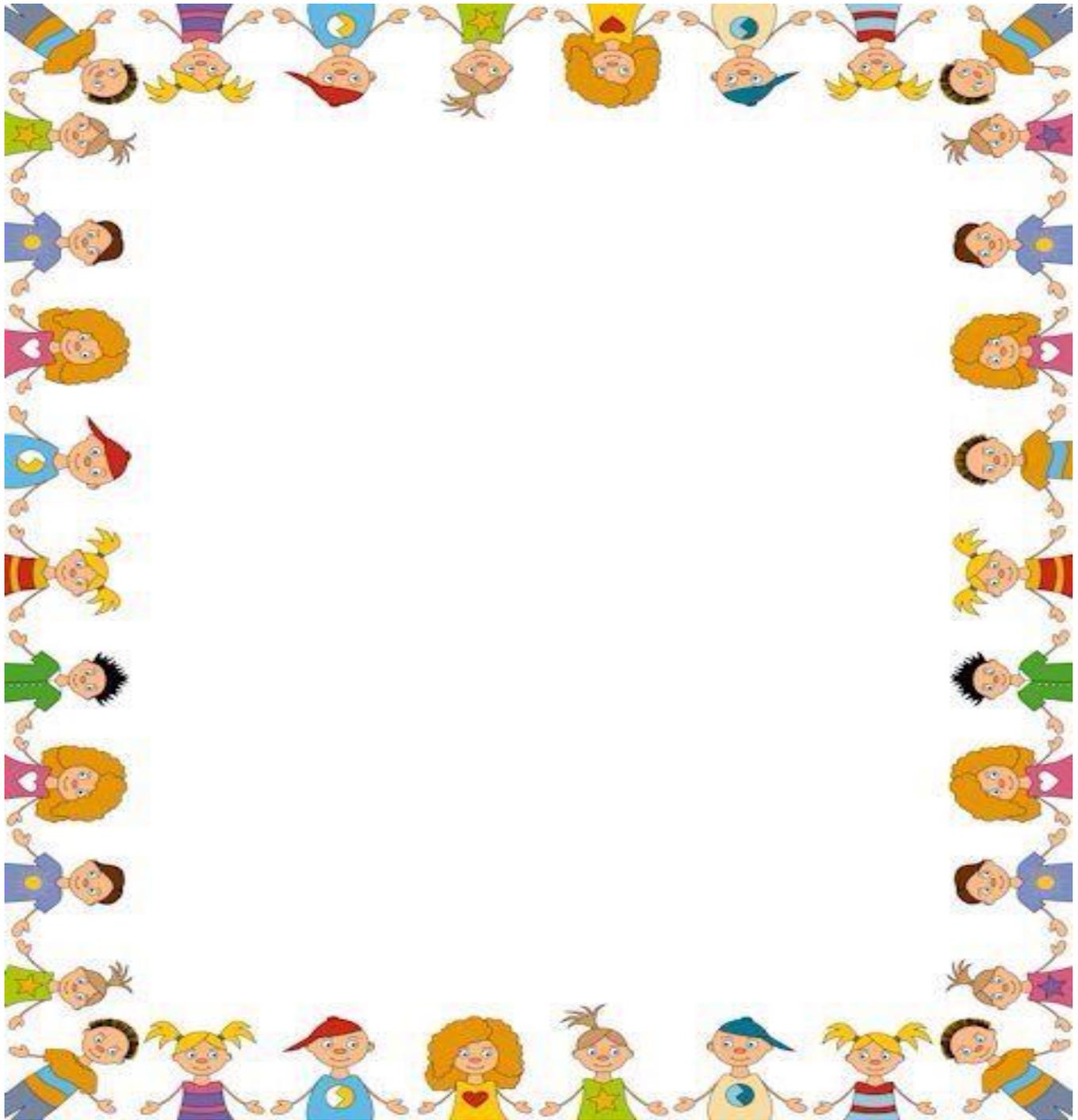
**f) Quem será o vencedor?**

R) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**g) Você gostou do jogo? ( ) SIM ( ) NÃO**

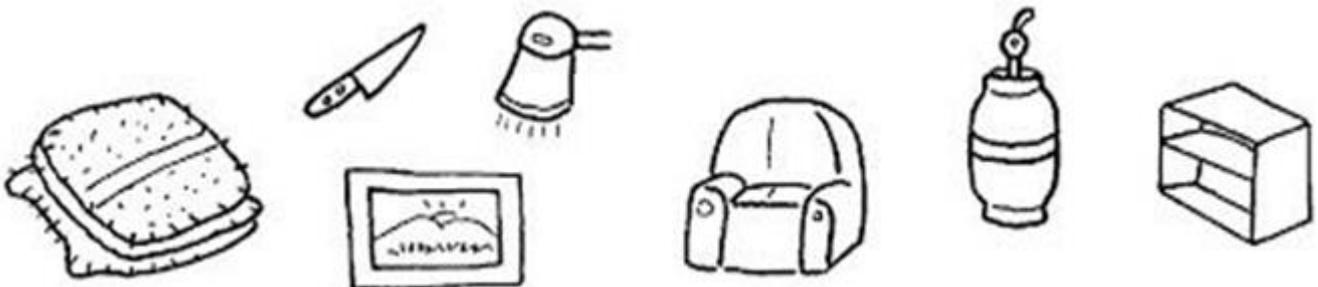
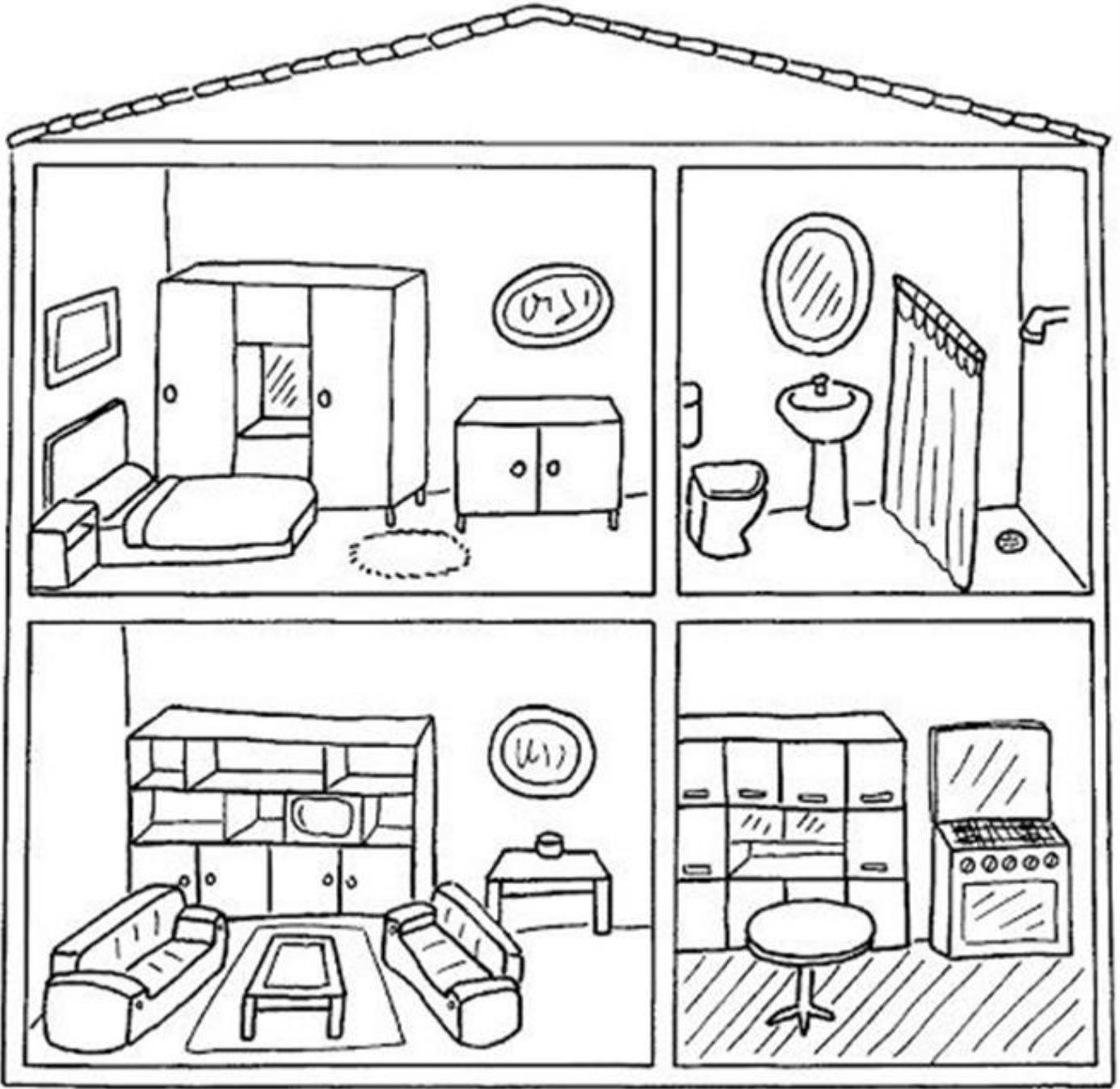
\_\_\_\_\_

2) Agora que já estudamos e brincamos, desenhe a brincadeira com muito capricho.



Área Cognitiva: Classificação e Agrupamento/Organização de objetos.

1) Recorte e cole cada objeto ao cômodo ao qual ele pertence, em seguida pinte todos os cômodos da casa com capricho!



Escola Municipal São Fernando.

Rolândia, 22 de julho de 2021.

Hoje é quinta-feira.

Grupo 2 (4º e 5º Ano)

**Área Psicomotora: Lateralidade – direita/esquerda e Organização e Estruturação Temporal.**

1) De acordo com as setas, pinte os animais que estão indo:

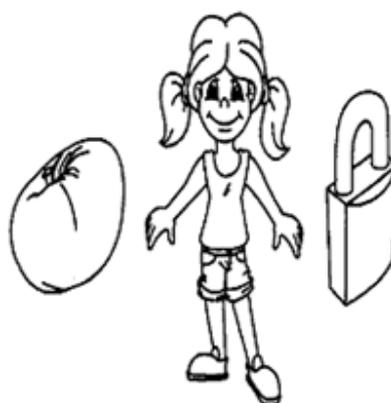


2) Faça o que se pede:

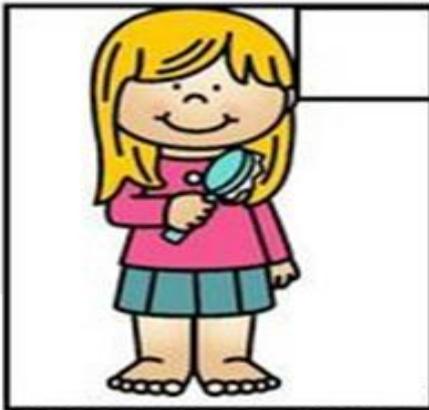
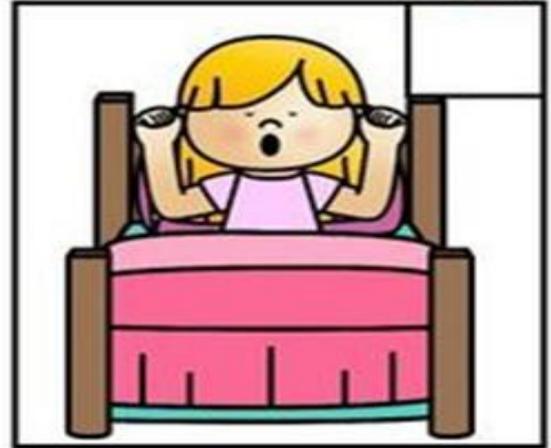
a) Um X no desenho à direita do menino.



b) Um O no desenho à esquerda da menina.



3) Ordene as sequências de 1 a 5 de acordo com os acontecimentos.



a) Agora, com ajuda de um familiar, escreva cada acontecimento:

1 - \_\_\_\_\_

2 - \_\_\_\_\_

3 - \_\_\_\_\_

4 - \_\_\_\_\_

5 - \_\_\_\_\_

Matemática: Subtração – cálculo mental; dúzia/meia dúzia; par/ímpar.

1) Chame sua família para jogar com você a Roleta do desafio! Não se esqueça de registrar no jogo as subtrações calculadas mentalmente e as respostas relacionadas à dúzia/meia dúzia e par/ímpar. Observe o modelo:

Roleta do desafio

**SAÍDA**

$10 - 5$ <b>5</b>	10 é par ou ímpar?	Pule 1 casa.	Uma dúzia e meia é?	Volte para onde estava.
Meia dúzia + 3 é igual? <b>9</b>	$12 - 2$	Perca uma jogada.		$13 - 2$
$16 - 3$	$14 - 3$			Pule 2 casas.
Uma dúzia - 6 é igual?	Volte 3 casas	Volte 5 casas.	5 é par ou ímpar?	$17 - 5$
<b>CHEGADA</b>	<b>PARABÉNS CAMPEÃO!</b>	$15 - 5$		$18 - 3$
		6 é par ou ímpar?		

**Material:**

- Cartela
- Clipes
- Lápis

**Modo de jogar:**

- Segurar o clipe com a ponta do lápis.
  - Rodar o clipe com um impulso do dedo.
  - O numeral que o clipe estiver mostrando indicará quantas casas o jogador deverá andar.
  - O aluno deverá responder certa a pergunta. Se errar, volta onde estava.
  - Vence quem chegar primeiro.
- 

- Recorte e monte a roleta para jogar.

