



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19



ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO 3º TRIMESTRE – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO

ALUNO(A): _____.

PROFESSORA: DANIELA, DENISE, ZILDA

TURMA: CLASSE ESPECIAL COMPONENTES CURRICULARES: ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA, INGLÊS, LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, HISTÓRIA, GEOGRAFIA, CIÊNCIAS E ENSINO RELIGIOSO.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23 À 27 DE NOVEMBRO.

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

Língua Portuguesa:

- Gênero textual: Notícia (leitura e interpretação)
- Parlendas

Matemática:

- Estimativa; Problemas envolvendo diferentes significados das operações fundamentais: adição e subtração.
- Números Naturais: representação, leitura e escrita por extenso até 30.

Ensino Religioso:

- Locais sagrados

Geografia:

- Espaços de vivências: grupos sociais (família, escola e comunidade) e atividades desenvolvidas.
- Paisagem dos lugares de vivência e suas transformações.

Ciências:

- Seres vivos do ambiente.
- Corpo humano.

História:

- Documentos e registros pessoais, relações de trabalho na comunidade e manifestações culturais - folclore.

Para que vamos estudar esses conteúdos?

- Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas no contexto de jogos e brincadeiras, com apoio de recursos (manipuláveis digitais) e registros pictóricos. Construir estratégias pessoais de cálculo, com registro (algarismos ou desenhos) para resolver problemas envolvendo adição e subtração.
- Construir o conceito de espaço público e privado.
- Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página, sendo essa uma regra específica do nosso sistema linguístico, a fim

de organizar e unificar a escrita.

- Identificar a finalidade dos textos do gênero notícia.
- Identificar as informações básicas contidas na notícia.
- Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com ajuda do professor, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de modo a considerar a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionar sua forma de organização à sua finalidade.
- Representar números de até duas ordens utilizando recurso didático manipulável e digitais.
- Identificar os espaços sagrados e a importância dos mesmos para a expressão religiosa.
- Identificar características próprias de cada estação do ano, fazendo diferença entre elas;
- Levar a criança a conhecer e diferenciar as estações do ano, despertando a importância de cada uma para nossa vida, observando a beleza da natureza em cada estação.
- Identificar os elementos folclóricos característicos de cada região brasileira.
- Conhecer os personagens do folclore brasileiro.
- Resgatar algumas lendas que fazem parte do folclore brasileiro.
- Identificar a importância dos seres vivos e não vivos para o meio ambiente.
- Identificar os membros do corpo.
-

Como vamos estudar os conteúdos?

- Com ajuda de algum familiar;
- Organize seus estudos;
- Em seu caderno coloque a data em que irá realizar as atividades;
- Assista as vídeos aulas pedidas pela professora!
- Organizando seus estudos com ajuda dos familiares, fazendo as atividades propostas, assistindo o vídeo da professora e das videoaulas paraná município (se puder) .
- No caderno ou na folha impressa utilizando lápis de escrever e lápis de cor quando necessário.

Como vamos registrar o que aprendemos?

Desenho

Leitura

Escrita

Resolução de problemas

1- LEIA A NOTÍCIA ABAIXO:

GOLFINHO LEVA TURISTAS À PRAIA DE CATAGUÁ

UM GOLFINHO NARIZ – DE – GARRAFA É UMA DAS ATRAÇÕES DO VERÃO EM CARAGUATATUBA. O GOLFINHO, QUE RECEBEU O APELIDO DE “TIÃO”, MEDE 2,60M E TEM 200KG. ELE TEM LEVADO DEZENAS DE TURISTAS ÀS PRAIAS MARTIM DE SÁ E PRAINHA DIARIAMENTE. ELE É MACHO, CINZA E TEM CERCA DE 15 ANOS.

O ASSÉDIO DOS TURISTAS FEZ O IBAMA CRIAR UM PLANTÃO NAS DUAS PRAIAS PARA EVITAR QUE OS BANHISTAS PERTURBEM O ANIMAL.

(FOLHA DE SÃO PAULO, CADERNO FOLHINHA, 13/11/94)

RESPONDA:

1) QUAL O ASSUNTO DA NOTÍCIA?

R: _____

2) DE ACORDO COM A NOTÍCIA, ANOTE AS CARACTERÍSTICAS DO GOLFINHO.

A) APELIDO: _____

B) COR: _____

C) PESO: _____

D) IDADE: _____

E) COMPRIMENTO: _____

3) QUE TIPO DE TEXTO É ESSE?

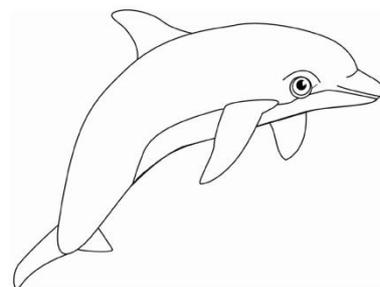
() RECADO

() NOTÍCIA

() CARTAZ

VOCÊ SABE O QUE É GOLFINHO?

OS GOLFINHOS SÃO MAMÍFEROS ENCONTRADOS EM TODOS OS OCEANOS DO MUNDO E EM ALGUNS RIOS.



2- TRABALHANDO COM PARLENDAS:



A) RETIRE DA PARLENDIA UMA PALAVRA QUE INICIA COM CADA LETRA ABAIXO:

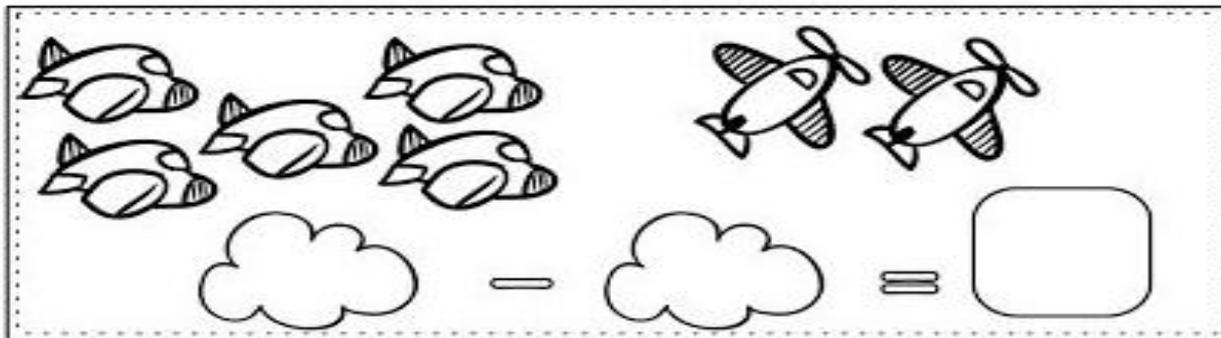
A	<input type="text"/>	O	<input type="text"/>
B	<input type="text"/>	P	<input type="text"/>
C	<input type="text"/>	R	<input type="text"/>
D	<input type="text"/>	S	<input type="text"/>
F	<input type="text"/>	T	<input type="text"/>
N	<input type="text"/>	V	<input type="text"/>

B) PINTE AS CONSOANTES DA PARLENDIA DE VERMELHO, AS VOGAIS DA PARLENDIA DE AMARELO. COPIE ABAIXO PALAVRAS QUE COMEÇAM COM VOGAIS.

MATEMÁTICA

LEIA E RESOLVA COM ATENÇÃO:

1- HAVIAM 5 AVIÕES NO AEROPORTO, DOIS DECOLARAM.
QUANTOS FICARAM?



VAMOS SOMAR?

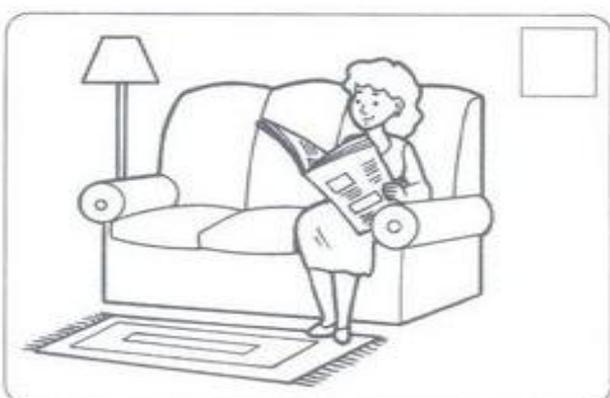
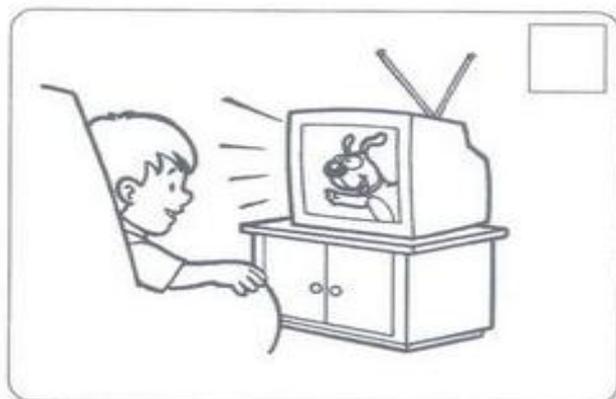
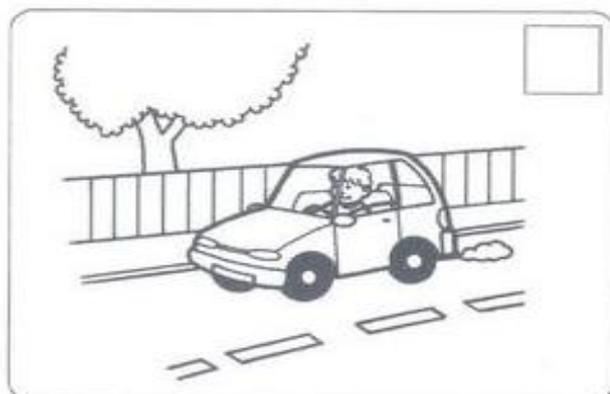


2- PINTE NO CAÇA – PALAVRAS O NOME DOS NÚMEROS ABAIXO, DEPOIS COPIE-OS:

0 - 10 - 20 - 30 - 40

D	E	Z	F	R	T	Y	U	I	P
A	S	D	G	H	J	K	L	Ç	Z
Q	U	A	R	E	N	T	A	N	M
X	C	B	V	I	N	T	E	W	G
Q	W	E	S	D	F	G	A	Q	R
R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D
T	R	I	N	T	A	X	C	V	B
F	G	H	J	K	P	Z	E	R	O

FAÇA UM X NAS CENAS QUE MOSTRAM PESSOAS UTILIZANDO O ESPAÇO PÚBLICO.



LIGUE A PALAVRA QUE CORRESPONDE AO DESENHO:

OUTONO

INVERNO



PINTAR OS QUADROS QUE TÊM OS PEDACINHOS QUE FORMAM O NOME DOS DESENHOS.



PRI	PO	VE	CA
TO	MA	RO	RA



TU	VE	LU	CA
PE	PO	RÃO	ZE



OU	PE	CA	PI
TO	NO	LO	PU



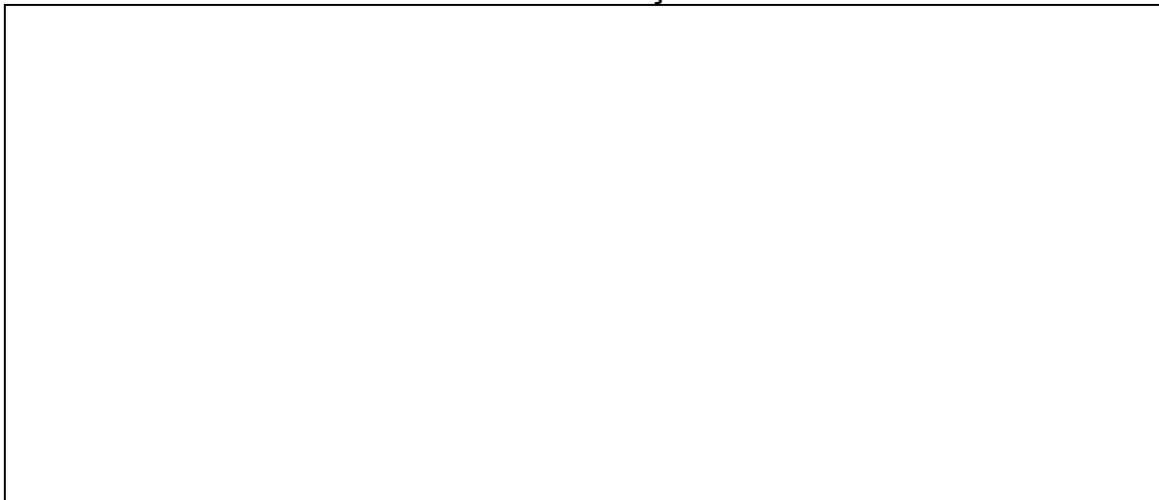
IN	NO	TE	MO
NI	VER	LE	ZO

ENSINO RELIGIOSO

PARA OS INDÍGENAS TODO LUGAR EM QUE ELE ESTÁ É CONSIDERADO SAGRADO, PARA ELES NÓS FAZEMOS PARTE DA NATUREZA. NAS IMAGENS ABAIXO TEMOS UMA ALDEIA URBANA E AO LADO A CACHOEIRA DO ANHANGAVA. MESMO ESTANDO EM UMA ALDEIA URBANA ELES AINDA ESTÃO COM ALGUNS COSTUMES, COMO SE ESTIVESSEM MORANDO NA REGIÃO DA MATA.

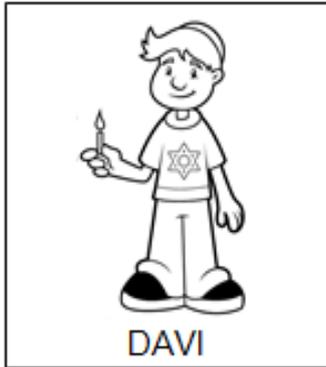


ATIVIDADE: PARA OS INDÍGENAS A NATUREZA É SAGRADA. E PARA VOCÊ, QUAL É O SEU LUGAR SAGRADO? DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO.



LUGAR SAGRADO: LOCAL ONDE SÃO REALIZADAS AS CERIMÔNIAS NAS QUAIS OCORREM MANIFESTAÇÕES DA RELIGIOSIDADE.
SÃO CHAMADOS DE TEMPLOS AFRO-BRASILEIROS OS TERREIROS, ROÇAS, SÍTIOS, CASAS DE CANDOMBLÉ, OPY E TENDAS OU CENTROS DE UMBANDA E OUTROS NOMES UTILIZADOS PELA MAIORIA DAS RELIGIÕES AFRO-BRASILEIRAS.

1- NO DESENHO ABAIXO TEMOS DOIS LUGARES SAGRADOS AFRO BRASILEIRO. IDENTIFIQUE-OS E PINTE BEM BONITO.



DAVI



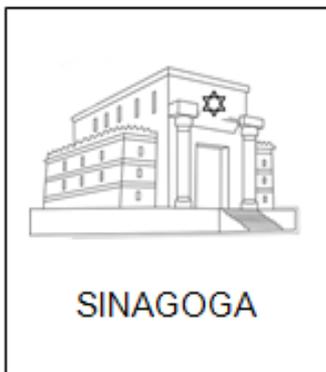
JOÃO



YOKO



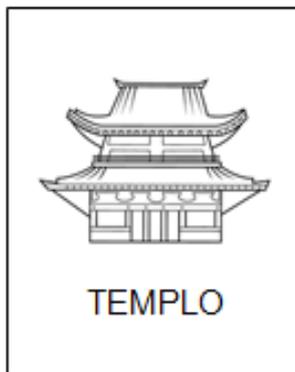
CURUMIM



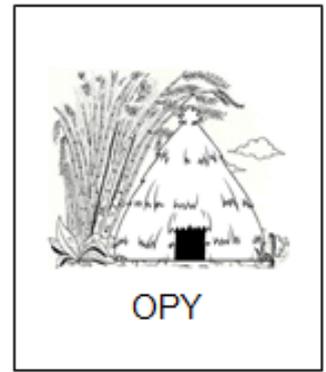
SINAGOGA



TERREIRO



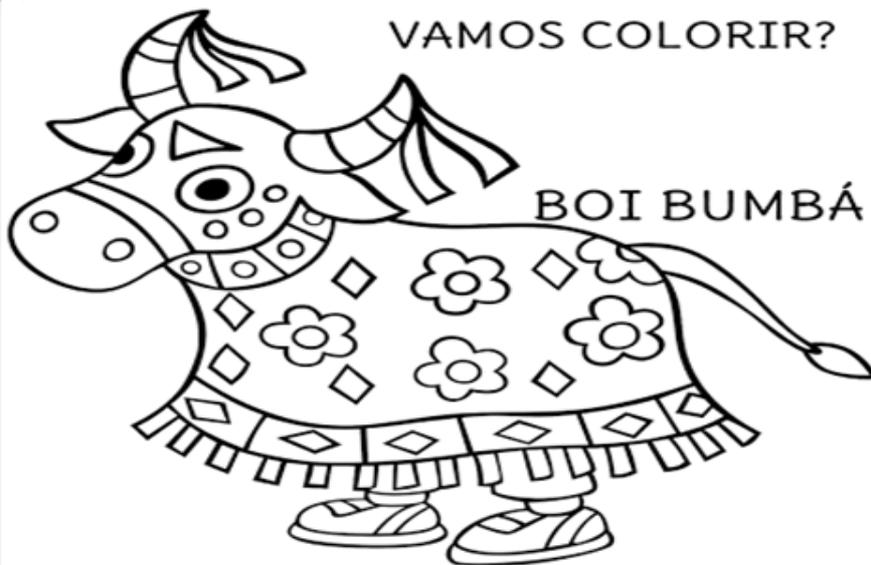
TEMPLO



OPY

HISTÓRIA

VAMOS COLORIR?



BOI BUMBÁ

COMPLETE O QUADRO COM AS LETRAS FALTOSAS

B		I	×	B	M	Á
	O		×		U	B
B			×	B	M	Á

LIGUE OS PERSONAGENS ÀS SUAS CARACTERÍSTICAS:



UM HOMEM QUE SEDUZ AS MULHERES E DEPOIS SE TRANSFORMA.



ATACA AS PESSOAS E SUGA-LHES O SANGUE NAS NOITES DE LUA CHEIA.



PROTEGE AS MATAS, AS FLORESTAS E OS ANIMAIS.



USA UM GORRO VERMELHO E PULA COM UMA PERNA SÓ.

CIÊNCIAS

ENCONTRAMOS NO MEIO AMBIENTE SERES VIVOS E SERES NÃO VIVOS. OS **SERES VIVOS** SÃO AQUELES QUE TÊM VIDA, COMO AS PLANTAS, OS ANIMAIS E AS PESSOAS. ELES NASCEM, CRESCEM, SE REPRODUZEM E MORREM.



OS **SERES NÃO VIVOS** SÃO AQUELES QUE NÃO PASSAM PELO PROCESSO DE NASCER, CRESCER REPRODUZIR E MORRER. ELES APENAS EXISTEM NA NATUREZA OU FORAM FEITOS PELO HOMEM. EXEMPLO: ÁGUA, ROCHAS, NUVEM E TODOS OS OBJETOS A NOSSA VOLTA.



1- AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE O QUE SÃO SERES VIVOS E NÃO VIVOS QUE EXISTEM NO MEIO AMBIENTE, DESENHE NOS ESPAÇOS ABAIXO, UM VIVO E UM NÃO VIVO, QUE VOCÊ VÊ NA SUA CASA OU NO SEU BAIRRO.

VIVO	NÃO VIVO

2-ESCREVA O NOME DAS PARTES DO CORPO DE ACORDO COM OS NÚMEROS:



1.	7.
2.	8.
3.	9.
4.	10.
5.	11.
6.	

ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO- COVID 19

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

ALUNO: _____ **1º ANO:** _____

3º TRIMESTRE

PARA INICIAR PEDIMOS QUE ESCUTE O ÁUDIO ENVIADO PELO WATTS COM AS EXPLICAÇÕES DAS ATIVIDADES A SEGUIR.

***O QUE VAMOS APRENDER?**

ATIVIDADE 1: BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO COMUNITÁRIO LOCAL E REGIONAL.

ATIVIDADE 2: ESPORTES – JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA.

***PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

ATIVIDADE 1: EXPERIMENTAR, FRUIR, COMPREENDER E RECRIAR DIFERENTES BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR PRESENTES NO CONTEXTO COMUNITÁRIO LOCAL E REGIONAL, RECONHECENDO E RESPEITANDO AS DIFERENÇAS INDIVIDUAIS DE DESEMPENHO DOS COLEGAS, VALORIZANDO O TRABALHO COLETIVO E ENFATIZANDO A MANIFESTAÇÃO DO LÚDICO.

ATIVIDADE 2: APRESENTAR A IMPORTÂNCIA DA OBSERVAÇÃO DAS NORMAS E DAS REGRAS DOS JOGOS ESPORTIVOS DE MARCA PARA ASSEGURAR A INTEGRIDADE PRÓPRIA E AS DOS DEMAIS PARTICIPANTES, VALORIZANDO A ÉTICA, A COOPERAÇÃO, O RESPEITO E O ACOLHIMENTO ÀS DIFERENÇAS, A COMPETIÇÃO SAUDÁVEL E O ESPÍRITO ESPORTIVO (PR. EF12EF06.A.2.02).

***COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

ATIVIDADE 1

ATRAVÉS DA ATIVIDADE COMANDANTE POSSO IR? É UMA ATIVIDADE QUE ENVOLVE COMANDO E IMAGINAÇÃO PARA REALIZAR OS COMANDOS.

COMANDANTE, POSSO IR?

TRAÇAM-SE, NO CHÃO DUAS LINHAS DISTANCIADAS MAIS OU MENOS DE OITO METROS. O SOLDADO FICA ATRÁS DE UMA DAS LINHAS E O COMANDANTE ATRÁS DE OUTRA. A BRINCADEIRA CONSISTE EM AVANÇAR EM DIREÇÃO À LINHA EM QUE ESTÁ O COMANDANTE. ISTO É FEITO ATRAVÉS DE VÁRIOS TIPOS DE PASSOS, ORDENADOS CONFORME A VONTADE DO COMANDANTE, DANDO PREFERÊNCIA A EXECUÇÃO DE POUCOS PASSOS.

SOLDADO: COMANDANTE, POSSO IR?

COMANDANTE: PODE.

SOLDADO: QUANTOS PASSOS?

COMANDANTE: DOIS DE FORMIGUINHA. (PODER SER DE OUTRO TIPO) AVANÇADO EM DIREÇÃO AO COMANDANTE E QUANDO CHEGAR JUNTO A ELE SERÁ SEU SUBSTITUTO.

TIPOS DE PASSOS: FORMIGUINHA (COLOCAR O PÉ UNIDO À FRENTE DO OUTRO); ELEFANTE (AVANÇAR COM PASSOS ENORMES, TERMINANDO COM UM PULO); CANGURU (MOVIMENTAR-SE, PULANDO, AGACHANDO); CACHORRO (AVANÇAR DE QUATRO PÉS, ISTO É, USANDO OS PÉS E AS MÃOS).

OBS: PODE SER FEITO COM MAIS DE UM SOLDADO, AQUELE QUE CHEGA PRIMEIRO VIRA COMANDANTE.

LINK: <https://youtu.be/Rz-9QRj1hO0>

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

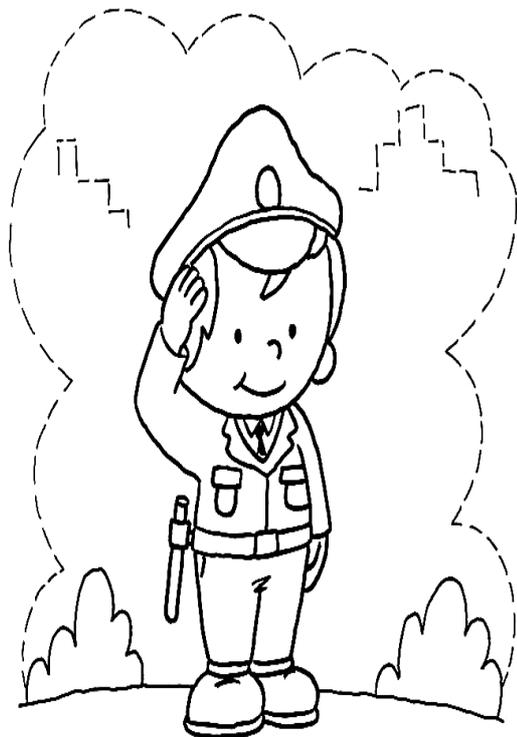
O ALUNO DEVERÁ COLOCAR A DATA, ESCREVER ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, COLOCAR O CONTEÚDO, BRINCADEIRAS E JOGOS DESCRIVER A ATIVIDADE QUE FOI REALIZADA FAZENDO UM DESENHO DA FORMA QUE MAIS GOSTOU DE IMITAR.

DATA: ____/____/____

ATIVIDADE: _____

CONTEÚDO: _____

O COMANDANTE ESTÁ PRESENTE, AGORA FAÇA O SOLDADO E PINTE BEM BONITO.



COMANDANTE

SOLDADO

ATIVIDADE 2: ATRAVÉS DO VÍDEO E DAS ATIVIDADES ABAIXO.

. **MAMÃE E PAIS**, VOCÊS SABIAM QUE PARA AS CRIANÇAS A ATIVIDADE FÍSICA MODERADA, REALIZADA 3 A 5 VEZES POR SEMANA, DIMINUI O DEPÓSITO DE GORDURA NO CORPO, AUMENTA O FUNCIONAMENTO DO CORAÇÃO, DIMINUI A PRESSÃO DO SANGUE, A TAXA DE LDL (MAU COLESTEROL), OS SINTOMAS DE ANSIEDADE, TENSÃO E DEPRESSÃO. AUMENTA A CAPACIDADE AERÓBICA E O COLESTEROL HDL (COLESTEROL BOM), DIMINUINDO O RISCO DE PROBLEMAS CARDÍACOS. E O ATLETISMO É UMA MODALIDADE QUE PODE AJUDAR NOSSAS FAMÍLIAS NESTE MOMENTO DE PANDEMIA, ONDE NOSSAS CRIANÇAS ESTÃO FICANDO “PRESAS” DENTRO DE CASA.

- VÍDEO INFANTIL MOSTRANDO OS LANÇAMENTOS DO ATLETISMO:
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BAKNPZR3IZY](https://www.youtube.com/watch?v=BAKNPZR3IZY)

ARREMESSO DE MARTELO

MATERIAS:

- BOLA DE MEIA OU OUTRA QUE TIVER EM CASA;

- SACOLA PLÁSTICA;

- FITA CREPE OU DUREX.

COLOQUE A BOLINHA DENTRO DA SACOLA. FECHÉ A SACOLA COM O DUREX BEM PRÓXIMO A BOLINHA.

LINK PARA CONFEÇÃO E LANÇAMENTO DO MARTELO:

https://youtu.be/i4iS_U0s2ZM

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

COMO REALIZAR O ARREMESSO:

- PROCURE UM ESPAÇO QUE APROPRIADO, DE PREFERÊNCIA UM CORREDOR OU UM LUGAR AMPLO.

- COLOQUE AS ALÇAS DA SACOLA ENTRE AS MÃOS GIRE A SACOLA PARA PEGAR IMPULSO, E ARREMESSÉ O "MARTELO". OBJETIVO É ARREMESSÁ-LO O MAIS LONGE POSSÍVEL.

Lançamento de martelo

O objetivo é lançar o martelo o mais longe possível, considerando o mesmo princípio do arremesso de peso



O martelo vai mais longe quanto maior for a velocidade horizontal com que é lançado e maior for o tempo em que ele permanecer no ar antes de cair no chão



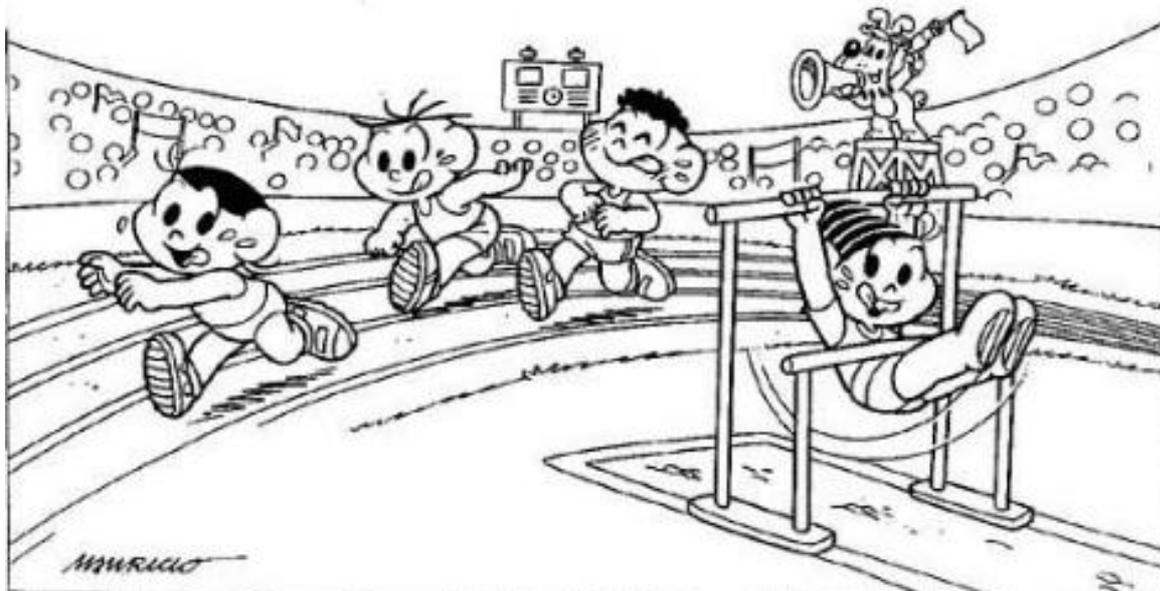
O lançamento com inclinação próxima de 43 graus é importante para que o martelo permaneça mais tempo no ar



O atleta gira o cabo de 4 a 6 voltas, em velocidade máxima, num intervalo de tempo muito curto, e realiza o arremesso



1- PINTANDO BEM BONITO A FIGURA ABAIXO:



ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES – 3º TRIMESTRE

ALUNO (A): _____

TURMA: 1º ANO _____

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?

- TOYS: BRINQUEDOS.
- SCHOOL OBJECTS: OBJETOS/MATERIAIS ESCOLARES.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

- PARA CONHECER E APRENDER A NOMEAR ALGUNS BRINQUEDOS NA LÍNGUA INGLESA.
- CONHECER E COMPREENDER COM O APOIO DO (A) PROFESSOR (A) O SIGNIFICADO DE PALAVRAS QUE NOMEIAM OS MATERIAIS ESCOLARES PARA A AQUISIÇÃO DO PRÓPRIO REPERTÓRIO LEXICAL.

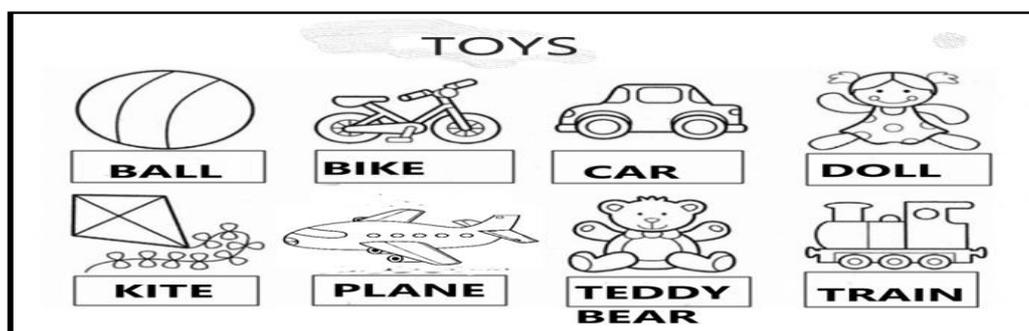
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

- COLOQUE A DATA E O SEU NOME NO INÍCIO DA PÁGINA.
- OBSERVE OS BRINQUEDOS DAS FIGURAS ABAIXO E FALE EM VOZ ALTA O NOME DELES.
- AGORA, LIGUE/COMBINE AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS.
- LEITURA E PRONÚNCIA DOS NOMES DO OBJETOS ESCOLARES.
- COLOQUE A DATA E O SEU NOME NO INÍCIO DA PÁGINA.
- MARCAR UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTAR.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

VAMOS ESCREVER O NOME, A TURMA, A DATA E FAZER O EXERCÍCIO DE LIGAR/COMBINAR AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS.
MARCAR UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTAR.

PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:
ESTOJO ESCOLAR CONTENDO LÁPIS, LÁPIS DE COR E BORRACHA.



DATE: ____/____/2020.

NAME: _____ 1ºANO _____

ACTIVITY 1

- **MATCH THE SHADOWS WITH THE WORDS.** (LIGUE/COMBINE AS SOMBRAS COM AS PALAVRAS.)



PLANE



BIKE



DOLL



TRAIN



CAR



TEDDY
BEAR

DATE: ____ / ____ /2020.

NAME: _____ 1ºANO _____
VOCABULARY (VOCABULÁRIO)

BOOK -LIVRO  **NOTEBOOK** -CADERNO  **ERASER** -BORRACHA  **PENCIL** -LÁPIS DE ESCREVER  **COLORED PENCIL** -LÁPIS DE COR 

PENCIL CASE -ESTOJO  **RULER**-RÉGUA  **GLUE**-COLA 

SCHOOLBAG -MOCHILA  **PENCIL SHARPENER** -APONTADOR 

EXERCISE

MARK AN X AT THE CORRECT ANSWER AND COLOR. (MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA E PINTE.)



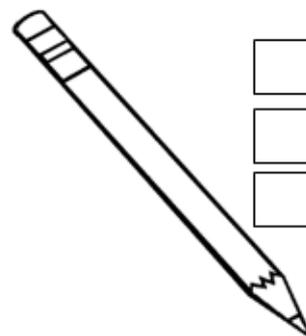
- NOTEBOOK
- BOOK
- PENCIL SHARPENER
- PENCIL



- GLUE
- RULER



- SCHOOLBAG
- PENCIL CASE
- ERASER



- GLUE
- PENCIL
- BOOK

ROTEIRO DE ATIVIDADES DE RECUPERAÇÃO 3º TRIMESTRE COMPLEMENTARES DE ESTUDO

TURMA: 1º, ANOS

ALUNO: _____

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

O QUE VAMOS ESTUDAR?	<ul style="list-style-type: none">• MATRIZES ESTÉTICAS E CULTURAIS: ARTISTA NACIONAL – TARSILA DO AMARAL; RELEITURA.• MATRIZES ESTÉTICAS E CULTURAIS, COMPOSIÇÕES ARTÍSTICAS VISUAIS DIVERSAS.
PARA QUE VAMOS ESTUDAR?	<ul style="list-style-type: none">• CONHECER E VALORIZAR O PATRIMÔNIO CULTURAL, MATERIAL E IMATERIAL, DE CULTURAS DIVERSAS, EM ESPECIAL A BRASILEIRA, INCLUINDO-SE SUAS MATRIZES.• RECONHECER E ANALISAR A INFLUÊNCIA DE DISTINTAS MATRIZES ESTÉTICAS E CULTURAIS DAS ARTES VISUAIS NAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS DAS CULTURAS LOCAIS, REGIONAIS E NACIONAIS;
COMO VAMOS ESTUDAR?	FAZENDO AS ATIVIDADES PROPOSTAS NO ROTEIROS DE RECUPERAÇÃO DO TERCEIRO TRIMESTRE.

COMO VAMOS REGISTRAR?

ATIVIDADE 1

- **COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA RELEITURA DA OBRA “ PAISAGEM COM 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 PRÓPRIAS DE CADA PESSOA.

AGORA, É COM VOCÊ: OBSERVA 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.FAÇA UMA BELÍSSIMA RELEITURA ARTÍSTICA DA OBRA ACIMA. VOCÊ PODERÁ UTILIZAR JORNAIS, REVISTAS, IMAGEM DE LIVROS VELHOS PARA COMPOR SUA RELEITURA.

OBSERVE A OBRA “PAISAGEM COM TOURO” TARSILA DO AMARAL

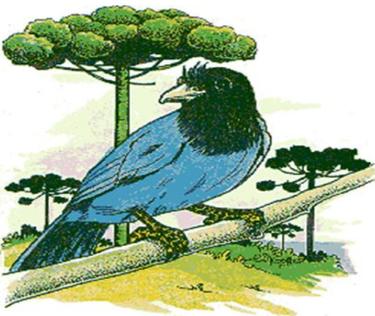


RELEITURA DA OBRA “ PAISAGAM COM TOURO”

ATIVIDADE 2

❖ CULTURA REGIONAL – LENDA DA GRALHA AZUL

CURIOSIDADE: A LENDA DA GRALHA AZUL É TÍPICA DA REGIÃO SUL DO BRASIL, PRINCIPALMENTE DO ESTADO DO PARANÁ. A GRALHA AZUL É A AVE REPLANTADORA DA ÁRVORE SÍMBOLO DO ESTADO DO PARANÁ: A ARAUCÁRIA (TIPO DE PINHEIRO). DE ACORDO COM A LENDA, A AVE TEM A MISSÃO DIVINA DE AJUDAR NA DISSEMINAÇÃO DESTA ÁRVORE. DURANTE O OUTONO, OS BANDOS DE GRALHAS AZUIS PEGAM OS PINHÕES (FRUTOS DAS ARAUCÁRIAS) E OS ESTOCAM NO SOLO OU EM PEDAÇOS DE ÁRVORES APODRECIDOS NO CHÃO. NESTE PROCESSO, FAVORECEM O NASCIMENTO DE NOVAS ÁRVORES.



- FAÇA UM LINDO CENÁRIO COM VÁRIAS ARAUCÁRIAS E GRALHAS, USE E ABUSE DA SUA CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO, DESENHANDO E PINTANDO OU COLANDO,

CRIE SUA COMPOSIÇÃO DA LENDA DA GRALHA AZUL



ALUNO(A): _____

ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO TURMA: CLASSE ESPECIAL A: ZILDA, DENISE, DANIELA ROSA, JESUEL COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA – MATEMÁTICA – GEOGRAFIA-HISTÓRIA – CIÊNCIAS – ENSINO RELIGIOSO - EDUCAÇÃO FÍSICA – ARTE – LÍNGUA INGLESA.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 20 A 27 DE NOVEMBRO

O QUE VAMOS ESTUDAR?

LÍNGUA PORTUGUESA: Ortografia; Escrita; sílabas.

MATEMÁTICA: Situações-problema envolvendo multiplicação.

GEOGRAFIA: Meios de comunicação.

HISTÓRIA: Contexto histórico e cultural de atividades realizadas pela criança e sua comunidade;

CIÊNCIAS: Características dos animais: ciclo de vida.

ENSINO RELIGIOSO: Símbolos religiosos.

EDUCAÇÃO FÍSICA: Jogos esportivos de marca (atletismo); Brincadeiras e jogos da cultura popular, amarelinha.

ARTE: Matrizes estéticas e culturais: artista nacional – Tarsila do Amaral; **releitura;** Matrizes estéticas e culturais, composições artísticas visuais diversas.

LÍNGUA INGLESA: Repertório lexical relacionado aos animais e frutas – animals/fruits.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

- Identificar e escrever corretamente palavras;
- Identificar sílabas;
- Resolver situações-problema;
- Reconhecer contexto histórico e cultural de atividades realizadas pela criança e sua comunidade;
- Conhecer os diversos meios de comunicação;
- Entender os ciclo de vida dos animais,
- Conhecer os símbolos religiosos mais usados,
- 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.
- Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional
- Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes.
- Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais;
- Conhecer e compreender, com apoio do(a) professor(a), o significado de palavras que nomeiam os animais e as frutas, as quais servirão de subsídio para a aquisição do próprio repertório lexical.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

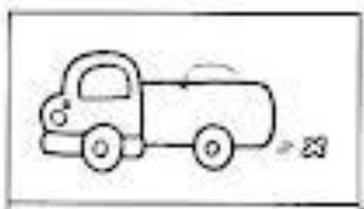
- Com ajuda de algum familiar; Organizando os estudos; Em seu caderno escreva o cabeçalho e coloque a data em que irá realizar as atividades

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

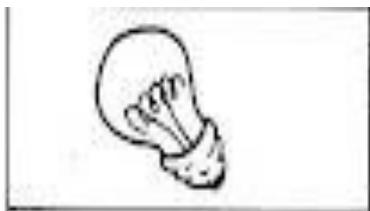
- Lendo e escrevendo; Completando palavras; Fazendo as atividades; Brincando; Desenhando e pintando; Cantando.

LÍNGUA PORTUGUESA

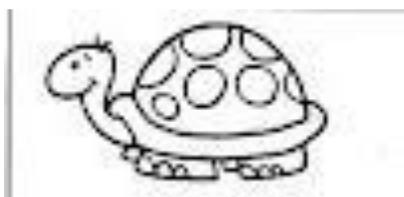
1- ESCREVA O NOME DA FIGURA, DEPOIS COMPLETE O QUADRO COLOCANDO O NÚMERO DE SÍLABAS E A QUANTIDADE DE LETRAS.



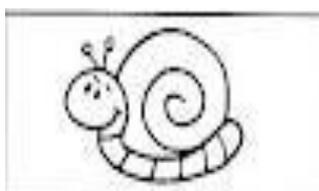
NOME _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____



NOME: _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____



NOME: _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____



NOME: _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____



NOME: _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____



NOME: _____ LETRAS: _____ SÍLABAS: _____

MATEMÁTICA

1- COM O AUXÍLIO DE UM FAMILIAR RESOLVA AS SITUAÇÕES-PROBLEMA ABAIXO:

A) MARIA GANHOU 3 SAQUINHOS COM 3 MAÇÃS CADA. QUANTAS MAÇÃS MARIA GANHOU?

OPERAÇÃO



R: MARIA GANHOU _____ MAÇÃS.

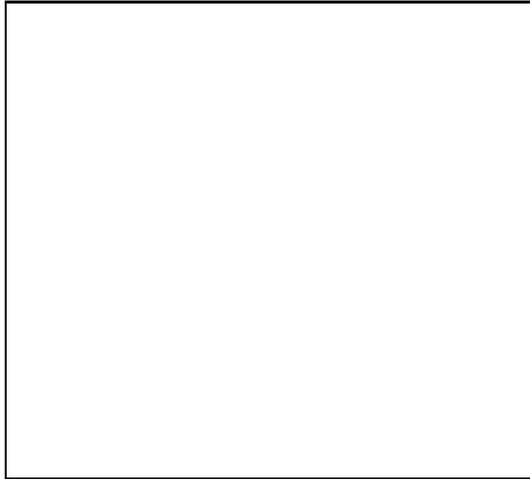
B) UM VASO TEM 3 FLORES. QUANTAS FLORES TÊM EM 6 VASOS

IGUAIS? OPERAÇÃO



R: EM 6 VASOS IGUAIS TÊM _____ FLORES.

C) COMPREI 2 CAIXINHAS DE BALA. EM CADA CAIXINHA HÁ 5 BALAS. QUANTAS BALAS COMPREI AO TODO? DESENHE E RESOLVA.



OPERAÇÃO



R: COMPREI AO TODO _____ BALAS.

GEOGRAFIA

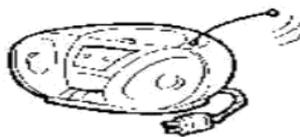
MEIOS DE COMUNICAÇÃO

OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SÃO INSTRUMENTOS QUE NOS AJUDAM A RECEBER E ENVIAR INFORMAÇÕES ESTANDO PERTO OU LONGE.

SÃO ELES: RÁDIO, JORNAL, TELEVISÃO, CELULAR, REVISTAS, LIVROS, COMPUTADOR COM INTERNET, CARTA, BILHETE, CONVITE.

A) ESCREVA O NOME DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E DEPOIS PINTE O MEIO DE COMUNICAÇÃO QUE SUA FAMÍLIA MAIS UTILIZA.















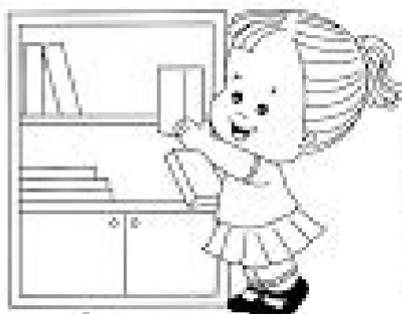
HISTÓRIA

1- A ESCOLA É UM LUGAR ONDE APRENDEMOS E FAZEMOS MUITAS COISAS LEGAIS E IMPORTANTES. POR ISSO TODOS DEVEMOS CUIDAR DELA COM CARINHO.

A) NESSE MOMENTO QUE NÃO PODEMOS ESTAR NA ESCOLA, DO QUE VOCÊ MAIS SENTE FALTA?

B) VOCÊ SABE QUAL O NOME DA ATUAL DIRETORA DA ESCOLA?

C) CIRCULE AS IMAGENS QUE MOSTRAM COMO PODEMOS COLABORAR COM A HIGIENE E ORGANIZAÇÃO DA NOSSA ESCOLA.

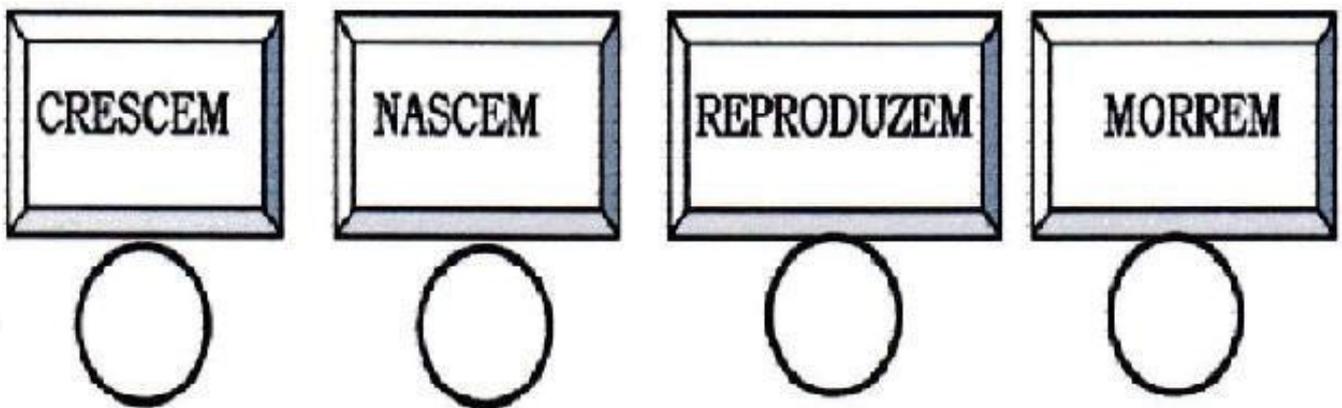


CIÊNCIAS

1- LEIA O TEXTO E RESPONDA AS QUESTÕES.

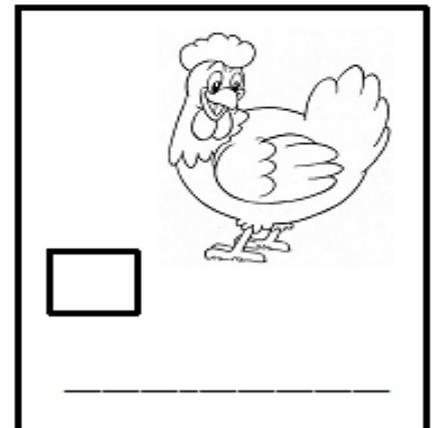
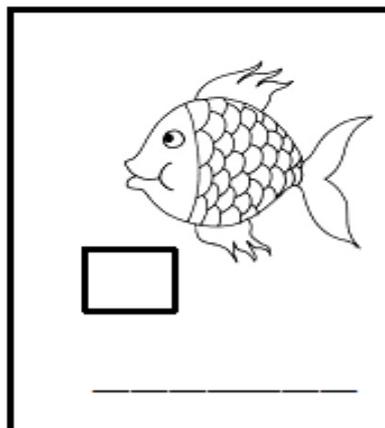
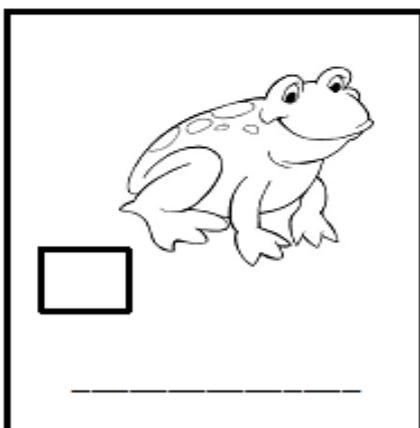
OS ANIMAIS SÃO SERES VIVOS, OU SEJA: NASCEM, CRESCEM, SE REPRODUZEM OU NÃO E MORREM. CADA ESPÉCIE POSSUI SUAS **CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS COMO: COR, TAMANHO, TIPO DE ALIMENTAÇÃO, COBERTURA DO CORPO, AMBIENTE EM QUE VIVEM, DENTRE OUTROS ASPECTOS.** OS ANIMAIS TAMBÉM APRESENTAM DIVERSAS FORMAS DE LOCOMOÇÃO, PODENDO ANDAR, NADAR, SALTAR, VOAR, RASTEJAR OU SIMPLEMENTE NÃO SE LOCOMOVER. A QUANTIDADE DE PATAS TAMBÉM VARIA DE ACORDO COM O GRUPO AO QUAL PERTENCEM.

A) ENUMERE DE 1 A 4 A ORDEM CORRETA DO CICLO DE VIDA DOS SERES VIVOS:



B) ESCREVA O NOME DOS ANIMAIS E NUMERE OS QUADROS DE ACORDO COM A LEGENDA ABAIXO:

- 1- ANIMAL QUE VIVE NA ÁGUA
- 2- ANIMAL QUE VIVE NA TERRA
- 3- ANIMAL QUE VIVE NA TERRA E NA ÁGUA



ENSINO RELIGIOSO

SÍMBOLOS RELIGIOSOS

OS SÍMBOLOS RELIGIOSOS SÃO LINGUAGENS QUE COMUNICAM IDEIAS SOBRE O SAGRADO, USADOS PARA TRANSMITIR UMA CRENÇA. UM SÍMBOLO RELIGIOSO PODE SER: UMA IMAGEM, ESTÁTUAS, LIVROS, GESTOS, ROUPAS, PINTURAS NO CORPO, ALIMENTOS, ELEMENTOS DA NATUREZA, UM ANIMAL, INSTRUMENTOS, ENFEITES, DESENHOS ENTRE OUTROS.

PARA OS RELIGIOSOS, ESSES SÍMBOLOS SÃO MUITO ESPECIAIS E PODEM TER DIVERSOS SIGNIFICADOS COMO: PROTEÇÃO, CONSOLO, TRANSMITIR PAZ, ADORAÇÃO A ALGO SAGRADO, ETC. CADA RELIGIÃO POSSUI SÍMBOLOS PARA REPRESENTÁ-LOS. VEJA ALGUNS EXEMPLOS:



A ESTRELA DE SEIS PONTAS É UM SÍMBOLO DE SABEDORIA E PROTEÇÃO PARA OS SEGUIDORES DO JUDAÍSMO.

A CRUZ É SÍMBOLO DE SALVAÇÃO PARA MUITOS CRISTÃOS.

A LUA CRESCENTE É UM SÍMBOLO DO ISLAMISMO.

O SOL REPRESENTA O PODER DA VIDA PARA AS TRADIÇÕES RELIGIOSAS NATIVAS COMO AS INDÍGENAS.

A RODA COM OITO RAIOS É UM SÍMBOLO DO BUDISMO E REPRESENTA OS ENSINAMENTOS DE BUDA.

1) DE ACORDO COM O TEXTO RESPONDA.

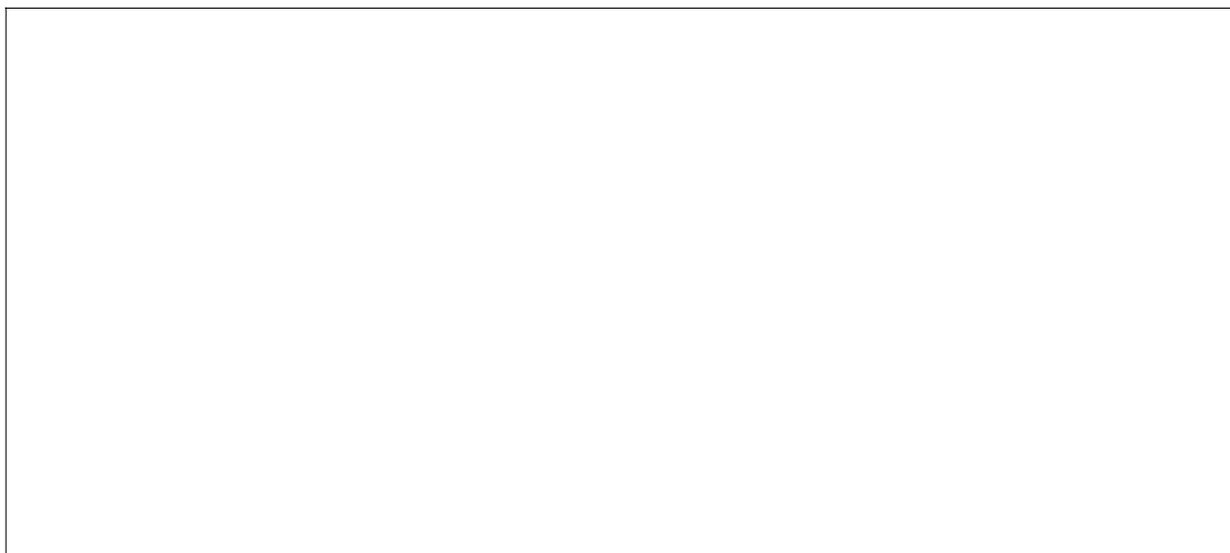
A) QUAIS SIGNIFICADOS ESSES SÍMBOLOS PODEM TER?

B) PARA QUE OS SÍMBOLOS RELIGIOSOS SÃO USADOS?

C) A ESTRELA DE SEIS PONTAS É UM SÍMBOLO DE _____ E _____ PARA O JUDAÍSMO.

D) A _____ É UM SÍMBOLO DO ISLAMISMO.

E) DESENHE O SÍMBOLO DE SALVAÇÃO PARA OS CRISTÃOS.

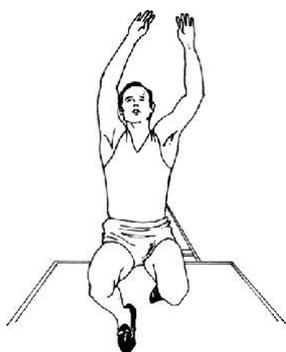


EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE 1: ATRAVÉS DA PRÁTICA DA MODALIDADE DO ATLETISMO SALTO EM DISTÂNCIA.

ATLETISMO É UM CONJUNTO DE PROVAS INDIVIDUAIS OU COLETIVAS QUE SE DIVIDEM EM DOIS TIPOS, AS DE CAMPO E AS DE PISTA: AS DE PISTA SÃO AS PROVAS QUE ENVOLVEM CORRIDAS.

VAMOS CONHECER AS PROVAS DE CAMPO!



SALTO EM DISTÂNCIA

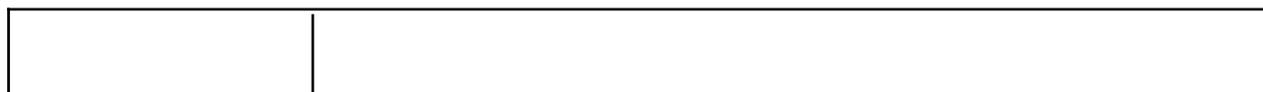
MATERIAIS: UM CABO DE VASSOURA E UMA FITA MÉTRICA OU TRENA (CASO NÃO TENHA MEÇA A DISTÂNCIA EM PASSOS).

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

ESCOLHA UM ESPAÇO EM SUA CASA E COLOQUE O CABO DE VASSORA CONFORME A IMAGEM ABAIXO:

OBSERVE QUE VOCÊ PRECISARÁ DEIXAR UM ESPAÇO ANTES E DEPOIS DO CABO DE VASSOURA.

CABO DE VASSOURA



AO SINAL DO SEU FAMILIAR VOCÊ DEVERÁ TOMAR UMA DISTÂNCIA E CORRER ATÉ CHEGAR O CABO DE VASSOURA, NESTA MARCA SALTE BUSCANDO ALCANÇAR A MAIOR DISTÂNCIA POSSÍVEL.

VARIAÇÕES: PEÇA PARA QUE SEU FAMILIAR MEÇA A DISTÂNCIA QUE VOCÊ SALTOU E TENTE NOVAMENTE, AGORA, SALTANDO AINDA MAIS LONGE, DESAFIE ALGUÉM DA SUA CASA E VEJA QUEM SALTA O MAIS DISTANTE POSSÍVEL.

DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

O ALUNO DEVERÁ, ESCREVER ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, COLOCAR O TÍTULO E DESCRIVER A ATIVIDADE QUE FOI REALIZADA ATRAVÉS DE ESCRITA OU DESENHO.

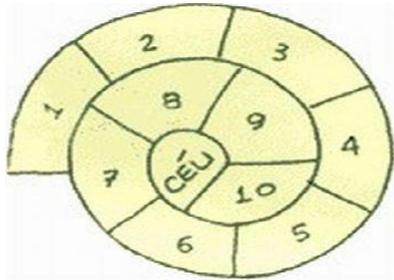
TÍTULO: _____

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?			
FOI FÁCIL REALIZAR A ATIVIDADE?			
SEGUNDO SALTO FOI MAIOR QUE O PRIMEIRO?			
GOSTEI DE REALIZAR A ATIVIDADE?			

ATIVIDADE 2: VIVENCIANDO A BRINCADEIRA AMARELINHA CARACOL

HOJE NOSSA ATIVIDADE SERÁ A BRINCADEIRA AMARELINHA CARACOL, ESTA BRINCADEIRA DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, O EQUILÍBRIO E A CONCENTRAÇÃO.



QUAIS MATERIAS PODEMOS UTILIZAR?

MATERIAIS COMO GIZ, PEDRA DE TERRA OU CACO DE TIJOLO, PEDRINHA OU TAMPINHA.

CONVERSE COM UM RESPONSÁVEL E ENCONTRE LOCAL ADEQUADO COM ESPAÇO PARA DESENHAR SUA AMARELINHA.

1. QUEM COMEÇAR JOGA A PEDRINHA OU TAMPINHA NA CASA MARCADA COM O NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O CÉU COM 1 PÉ SÓ, PÉ NO CÉU DESCANSA.
2. SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA.
3. QUANDO CHEGAR NO CÉU, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA 2.
4. A MESMA PESSOA COMEÇA DE NOVO, JOGANDO A PEDRINHA NA CASA 2, SE PERDER O EQUILÍBRIO PISAR NA LINHA PASSA A VEZ PARA PROXIMO.
5. ABRA O LINK COM PASSO A PASSO DA BRINCADEIRA:
<https://www.youtube.com/watch?v=HPrGqg7jID8>

DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

O ALUNO DEVERÁ COLOCAR A DATA, ESCREVER ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, COLOCAR O TÍTULO DA AULA E A DATA, TAMBÉM DESENHAR UMA AMARELINHA CARACOL BEM BONITA.

TÍTULO: _____

DATA: _____

_____/_____/_____

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?			
ALGUM FAMILIAR CONHECE A BRINCADEIRA DE AMARELINHA CARACOL?			
EU JÁ SABIA PULAR A AMARELINHA CARACOL?			
GOSTEI DE REALIZAR A ATIVIDADE?			

ARTE

COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA RELEITURA DA OBRA “ PAISAGEM COM 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 PRÓPRIAS DE CADA PESSOA.

AGORA, É COM VOCÊ: OBSERVA 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. FAÇA UMA BELÍSSIMA RELEITURA ARTÍSTICA DA OBRA ABAIXO. VOCÊ PODERÁ UTILIZAR JORNAIS, REVISTAS, IMAGEM DE LIVROS VELHOS PARA COMPOR SUA RELEITURA.

OBSERVE A OBRA “PAISAGEM COM TOURO” TARSILA DO AMARAL”.



ATIVIDADE 1

RELEITURA:

ATIVIDADE 2

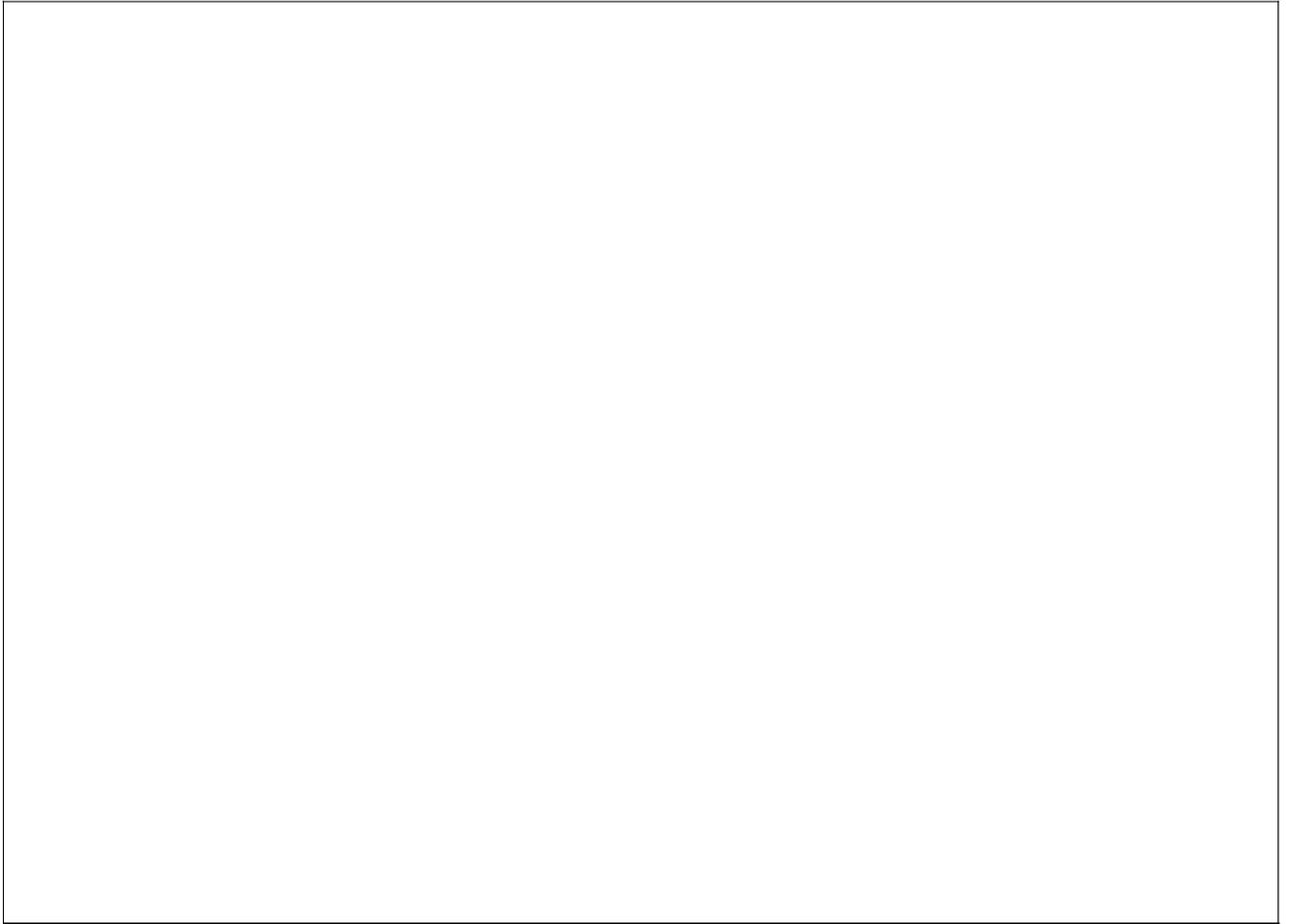
CULTURA REGIONAL – LENDA DA GRALHA AZUL

CURIOSIDADE: A LENDA DA GRALHA AZUL É TÍPICA DA REGIÃO SUL DO BRASIL, PRINCIPALMENTE DO ESTADO DO PARANÁ. A GRALHA AZUL É A AVE REPLANTADORA DA ÁRVORE SÍMBOLO DO ESTADO DO PARANÁ: A ARAUCÁRIA (TIPO DE PINHEIRO). DE ACORDO COM A LENDA, A AVE TEM A MISSÃO DIVINA DE AJUDAR NA DISSEMINAÇÃO DESTA ÁRVORE. DURANTE O OUTONO, OS BANDOS DE GRALHAS AZUIS PEGAM OS PINHÕES (FRUTOS DAS ARAUCÁRIAS) E OS ESTOCAM NO SOLO OU EM PEDAÇOS DE ÁRVORES APODRECIDOS NO CHÃO. NESTE PROCESSO, FAVORECEM O NASCIMENTO DE NOVAS ÁRVORES.



FAÇA UM LINDO CENÁRIO COM VÁRIAS ARAUCÁRIAS E GRALHAS. USE E ABUSE DA SUA CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO, DESENHANDO E PINTANDO OU COLANDO,

CRIE SUA COMPOSIÇÃO DA LENDA DA GRALHA AZUL



LÍNGUA INGLESA

ASSISTA AOS VÍDEOS DE SUGESTÃO:

ANIMAIS – DISPONÍVEL EM: <HTTPS://YOUTU.BE/WM4R8D0D8KU>

FRUTAS – DISPONÍVEL EM: <HTTPS://YOUTU.BE/9VJQNAFSN9Y>

ATIVIDADE 1: REPITA O NOME DOS ANIMAIS EM INGLÊS JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A) E NA ATIVIDADE DESENHE UMA FAZENDA COM OS ANIMAIS TRABALHADOS E ESCREVA SEUS NOMES.

DATE: _____ NAME: _____ CLASS: 2º _____

ANIMALS (ANIMAIS)

BANCO DE PALAVRAS

GALINHA= CHICKEN.

PORCO=PIG

COELHO= RABBIT

VACA= COW

CACHORRO=DOG

PEIXE=FISH

PÁSSARO= BIRD

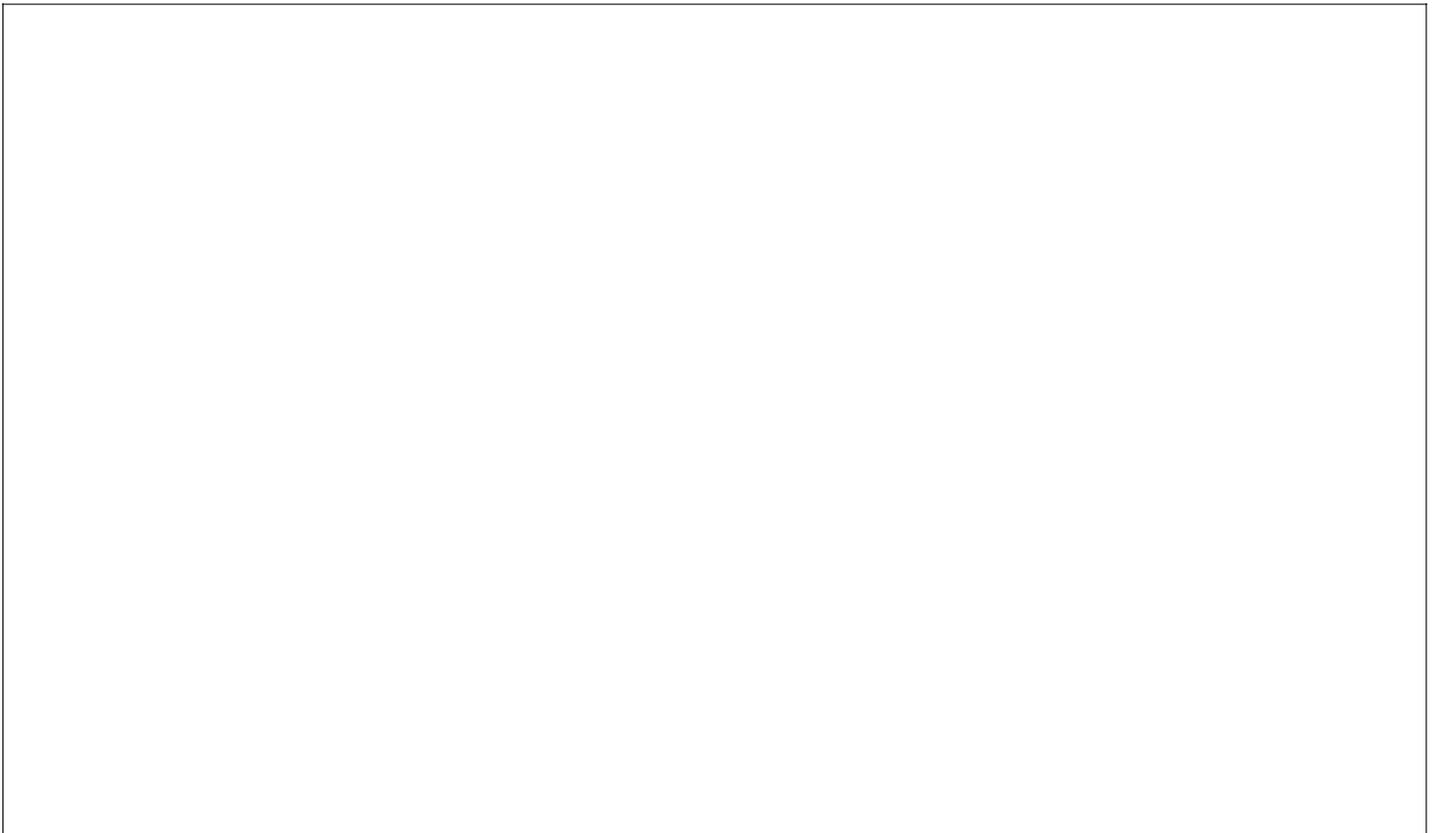
PATO= DUCK

GATO= CAT

SAPO= FROG

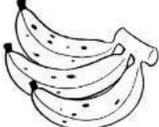
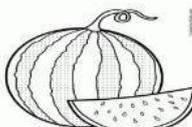
CAVALO= HORSE

EXERCISE 1) DRAW A FARM WITH THE ANIMALS YOU LEARNED. THEN, WRITE THEIR NAMES. (DESENHE UMA FAZENDA COM OS ANIMAIS QUE VOCÊ APRENDEU. DEPOIS, ESCREVA SEUS NOMES).



ATIVIDADE 2: REPITA AS FRUTAS EM INGLÊS JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A) E NA ATIVIDADE PINTE AS FRUTAS CONFORME AS PALAVRAS INDICADAS NOS BALÕES.

FRUITS (FRUTAS)

<p>APPLE</p> 	<p>BANANA</p> 	<p>GRAPE</p> 	<p>MELON</p> 
<p>ORANGE</p> 	<p>PEAR</p> 	<p>PINEAPPLE</p> 	<p>WATERMELON</p> 

EXERCISE

1- COLOR THE FRUITS (PINTE AS FRUTAS).

<p>ORANGE</p>				
<p>GRAPES</p>				
<p>PEAR</p>				
<p>APPLE</p>				