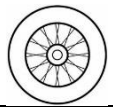
AMPARO, 08 DE JUNHO DE 2.020.
BOM DIA – HOJE É SEGUNDA- FEIRA

PERÍODO DA MANHÃ
ROTINA
- LIVRO DIDÁTICO DE LINGUA PORTUGUESA
CAPÍTULO 2 – "EU BRINCO" PGS. 33, 34 E 35
-ALFABETO ILUSTRADO LETRA R

R

	ESCRITA ESPONTÂNEA	CORREÇÃO NA LOUSA
		

PERÍODO DA TARDE
- LIVRO DIDÁTICO DE HISTÓRIA
CAPÍTULO 4 – "TODO MUNDO TEM UMA HISTÓRIA" PGS. 26, 27,28 E 29

AMPARO, 09 DE JUNHO DE 2.020.
BOM DIA – HOJE É TERÇA- FEIRA

ROTINA
- LIVRO DIDÁTICO DE MATEMÁTICA
PGS. 22, 23 E 24
-ALFABETO ILUSTRADO LETRA S

S

	ESCRITA ESPONTÂNEA	CORREÇÃO NA LOUSA

PERÍODO DA TARDE
- LIVRO DIDÁTICO DE GEOGRAFIA
CAPÍTULO 4 – "DO QUE VOCÊ BRINCA?" PGS. 32, 33 34 E 35

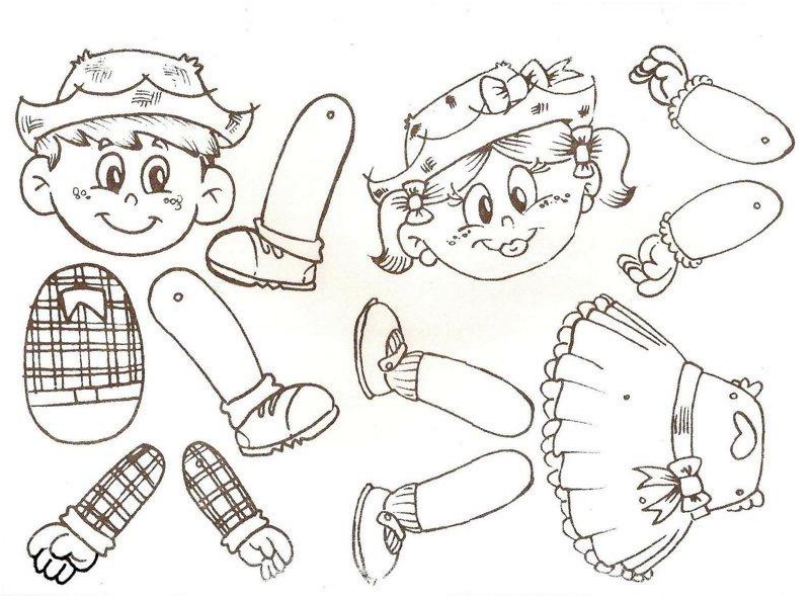
AMPARO, 10 DE JUNHO DE 2.020.
BOM DIA – HOJE É QUARTA- FEIRA

ROTINA
- LIVRO DIDÁTICO DE CIÊNCIAS
CAPÍTULO 3 - " FASES DA VIDA " PGS. 26 E 27
-ALFABETO ILUSTRADO LETRA T

T

	ESCRITA ESPONTÂNEA	CORREÇÃO NA LOUSA

ARTE – QUEBRA-CABEÇA – FESTA JUNINA
PINTAR – RECORTAR E COLAR (NO CADERNO DE ARTE)
ENVIADO FOLHA PARA AS CRIANÇAS .



PERÍODO DA TARDE
- LIVRO DIDÁTICO DE ARTE
CAPÍTULO 1 – "ARTE E VIVÊNCIA" PGS. 21, 22, 23, 24 E 25

DIA 11 DE JUNHO: FERIADO NACIONAL (CORPUS CHRISTI): NÃO TEM ATIVIDADE
DIA 12 DE JUNHO: PONTO FACULTATIVO: NÃO TEM ATIVIDADE

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividades de Educação Física - EAD - Informativo

Início do 2° Bimestre em 01/06/2020, registros enviados a partir desta quinta-feira serão utilizados para composição de nota do novo bimestre.

Recordando para quem possui computador que outras atividades são postadas também as quintas-feiras no:

- Mundo do Saber - site https://amparo.mundodosaber.com.br/login

Após logar com usuário e senha, clicar em Conexão do saber - Módulos e jogos - Educação física - Todos.

Os usuários e senhas estão disponíveis no portal da educação no site da prefeitura, http://amp.educaon.com.br ou podem ser solicitadas na secretaria da sua escola.

Atividades de Educação Física - EAD

Orientações: As atividades deverão ser realizadas em locais adequados e se possível, supervisionadas por um adulto. As regras das atividades não são fixas, podendo ser criadas outras formas de jogar de acordo com a criatividade. Não importa a perfeita execução da atividade, mas sim a simples tentativa de realização.

Registro: Podem ser feitos através da fotografia da realização das atividades. Uma foto por atividade é suficiente.

Favor encaminhar o registro e/ou dúvidas para o e-mail: rcantonelli@amparo.sp.gov.br

Prazo para envio das atividades: Até a próxima quinta-feira (11/06/2020).

Nome da atividade: Pular Corda

Material: Caso não possua corda ou não consiga adaptar os materiais em casa, não precisa realizar essa atividade.

Regras: Segura-se a corda nas pontas, uma em cada mão e batendo-a em círculo por cima da cabeça e de forma ritmada enquanto pula assim que a corda tocar o chão. Pode -se utilizar como objetivo dar o máximo de saltos que você consegue ou pular ao som de músicas tradicionais, como: salada saladinha, suco gelado, um homem bateu em minha porta, etc.

Sugestões da prática:

https://www.youtube.com/watch?v=tQNOUVcc-IM

https://www.youtube.com/watch?v=s9b56iUs88E

Nome da atividade: Shisima

Material: Os materiais podem ser adaptados de acordo com a realidade e o tempo de cada um. Sugestão: folha de papel para o tabuleiro e seis tampinhas, pedrinhas ou moedas, etc.

Regras: Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem-se revezando-se. Não é permitido

saltar por cima de uma peça. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo. Os jogadores devem-se revezar para iniciar o jogo. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.

Sugestões da prática:

https://www.youtube.com/watch?v=8YHXX02NlQw

https://www.youtube.com/watch?v=bPe7da5oi8I

Quaisquer dúvidas estou a disposição.

Obrigado,

Professor Rafael