

3. LEIA O TEXTO COM ATENÇÃO E RESPONDA:

BRINCAR É GOSTOSO

Brincando a gente aprende muitas coisas. Por exemplo, a gente aprende a brincar:

A gente pode brincar correndo, pulando e até sentado.

A gente pode brincar com um anel ou com uma pedrinha no chão.

Usando a cabeça a gente pode inventar uma brincadeira.

Usando as mãos a gente pode construir um brinquedo.

E, usando os pés, o que a gente pode fazer? E as palavras? Será que a gente pode brincar com elas? Eu brinco, você brinca, as galinhas brincam, as minhocas brincam, bem, as minhocas, não sei se brincam, mas devem brincar, sim, do jeito delas.

LUÍS DE CAMARGO. FOLHA DE S. PAULO – FOLHINHA.

1. DO QUE SE TRATA ESSE TEXTO?

R.: _____

2. NO TEXTO, COMO PODEMOS BRINCAR?

R.: _____

3. QUEM ESCREVEU ESTE TEXTO?

R.: _____

4. QUAL É O TÍTULO DO TEXTO?

R.: _____

Amparo, 09 de Junho de 2.020.

Hoje é terça-feira.

Mensagem: “Que nunca te falte um sonho pelo qual lutar, um projeto para realizar, algo para onde ir e alguém a quem amar”.

Rotina

Língua Portuguesa – folha –Planificação e Produção de Texto com auxílio de imagens.

Matemática – livro – páginas: 79 – Figuras Geométricas Espaciais; 80 e 81– Figuras Geométricas Associadas e Descrição destas Características e Classificação e Comparação Destas Figuras.

História: livro – páginas: 31 e 32 – preservação de Patrimônios; 32 e 33 – Espaços Públicos.

LÍNGUA PORTUGUESA

PLANIFICAÇÃO

- Onde Joca está.
- Quem ele encontrou.
- O que eles fizeram.
- Como termina esta história.

PRODUÇÃO DE TEXTO

O cão que queria voar

Joca é um cãozinho que sempre sonhou voar.



Amparo, 10 de Junho de 2.020.

Hoje é quarta-feira.

Mensagem: “Deus tem um tempo para agir e curar. Só é preciso confiar e esperar...”.

Rotina

Língua Portuguesa – folha – Interpretação de texto: Zoológico do Contrário e Gramática.

Matemática – livro – páginas: 82 – Faces, Vértices e Arestas de um Cubo; 83 – Contagem e Estimativas de Elementos.

Geografia: livro – páginas: 30, 31 e 32 – Planificação, Plantas e Mapas.

LÍNGUA PORTUGUESA

➤ Sorria, isto é poesia!

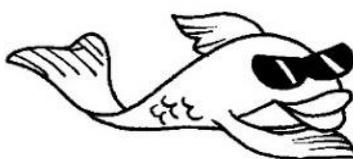
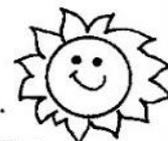
ZOOLÓGICO DO CONTRÁRIO

No zoológico do **contrário**
os bichos vão passeando,
as pessoas que **entram**
coisas gozadas vão vendo.

E lá mais adiante
coisa **incrível** de se olhar:
um camelo ensinando
um pato a nadar.
Mas o pato está de boia,
com medo de se afogar.



Parada no meio da **grama**,
uma **zebra** sozinha
está tentando abotoar
seu pijama de bolinhas.



No zoológico do **contrário**,
É muito natural
ver peixinhos fora d'água
tomando banho de sol.

Jandira Mansur - O Jogo do Contrário - Ed. Ática

1) Na sua opinião, por que a poesia tem esse nome “**ZOOLÓGICO DO CONTRÁRIO**”?

2) De acordo com a poesia, o que o camelo estava?

3) Por que o pato estava de boia?

4) O pijama da zebra era:

() de listrinhas () xadrezinho () de bolinhas

5) No Zoológico do Contrário, o que é natural de se ver entre os peixinhos?

Gramática

As palavras são classificadas quanto ao número de sílabas. Palavras com uma sílaba são chamadas de monossílabas; palavras com duas sílabas são chamadas de dissílabas; palavras com três sílabas são chamadas de trissílabas; palavras com quatro ou mais de quatro sílabas são chamadas de polissílabas;

6) Pesquise no texto 2 palavras:

Monossílabas (uma sílaba): _____

Dissílabas (suas sílabas): _____

Trissílabas (três sílabas): _____

Polissílabas (quatro sílabas): _____

7) Pesquise no texto e escreva as palavras em negrito (escritas com a letra mais escura) presentes na poesia.

8) Essas palavras foram escritas com encontros consonantais. Releia e circule os encontros consonantais que você encontrou.

9) Descubra a palavra que se encaixa nos quadros e complete a cruzadinha:

1- Membro superior do nosso corpo
 2- Lugar onde se serve alimentos
 3- É o mesmo que berro
 4- Equivale a soma de 20 + 10
 5- Flor vermelha, pequena e perfumada
 6- Pendura-se na parede
 7- Palavra de agradecimento

10) Na atividade acima as consoantes apareceram seguidas da letra "R", mas elas também podem vir seguidas da letra "L".

➤ Acrescente "L" depois da primeira letra e forme outra palavra.

fecha - _____

for - _____

paca - _____

cara - _____

coro - _____

foco - _____

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividades de Educação Física - EAD - Informativo

Início do 2º 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=8YHXX02NIQw>

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

Quaisquer dúvidas estou a disposição.

Obrigado,

Professor Rafael