



Escola Municipal
"Cristiano Ottoni"
O futuro começa aqui.

Ensino Fundamental (1º ao 5º)

Resolução nº8378/98 e Portaria 643/98

Rua Prefeito Manoel Messias de Souza Lima, 210 - Centro - Cristiano Ottoni - MG

CEP: 36426-000 - ☎ (31) 3724-1331 E-mail - emcotoni@yahoo.com.br

Data de envio: **29/06/2020** Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno (a): _____

Atividade referente ao dia 02/07/2020

Professoras: Andreza Geize e Sônia Pacheco

Componente Curricular: Ciências

Unidade Temática: Terra e universo

Objeto de conhecimento: Movimento aparente do Sol no céu O Sol como fonte de luz e calor.

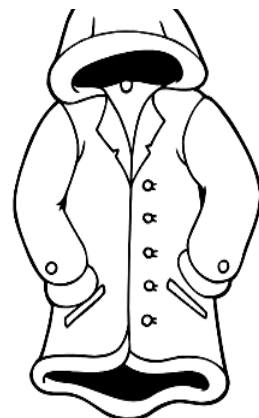
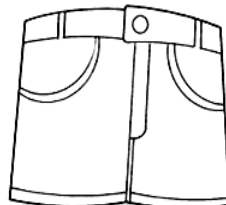
Habilidades: EF02CI02MG: Conhecer o efeito da radiação solar sobre as plantas, o ambiente e demais seres vivos, e sua interferência na saúde humana.

O **Sol** é indispensável à vida, nos dá luz e calor. Faz bem à saúde e ajuda no crescimento dos animais e vegetais.

1-Agora marque os cuidados que devemos ter ao ficarmos expostos ao Sol:

- () Usar boné.
- () Passar protetor solar.
- () Ficar exposto ao sol das 10 às 15 horas.
- () Não beber água.

2-Circule as roupas mais adequadas para usar em dias quentes.



Data de envio: **29/06/2020** Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno (a): _____

Atividade referente ao dia 03/07/2020

Professoras: Andreza Geize e Sônia Pacheco

Componente Curricular: História

Unidade Temática: A comunidade e seus registros.

Objeto de conhecimento: A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivência e interações entre pessoas.

Habilidades: EF02HI08: Compilar histórias da família e de conhecidos registradas em diferentes fontes.

1-Converse com um familiar e pergunte a ele de quais brincadeiras mais gostava quando era criança. Preencha o quadro a seguir com as brincadeiras citadas por ele e as suas brincadeiras preferidas. Elas são as mesmas ou são diferentes.

<u>Brincadeiras antigas</u>	<u>Minhas brincadeiras</u>

Data de envio: **29/06/2020** Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno (a): _____

Atividade referente ao dia 30/06/2020

Professoras: Andreza Geize e Sônia Pacheco

Componente Curricular: Matemática

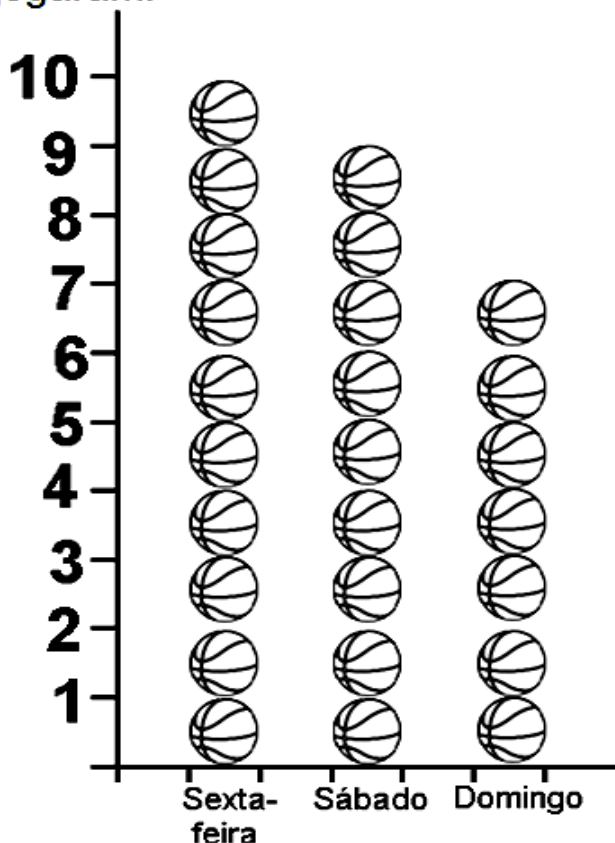
Unidade Temática: Probabilidade e Estatística

Objeto de conhecimento: Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas.

Habilidades: EF02MA22X: Reconhecer e comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.

Gráfico Jogando basquete

Observe a quantidade de cestas que Isadora fez quando brincava de basquete com suas amigas, nos dias em que elas jogaram:



- Em qual dia da semana Isadora fez mais pontos?

- Em qual dia da semana Isadora fez menos pontos?

- Quantos pontos Isadora fez no domingo?

Data de envio: **29/06/2020** Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno (a): _____

Atividade referente ao dia 29/06/2020

Professoras: Andreza Geize e Sônia Pacheco

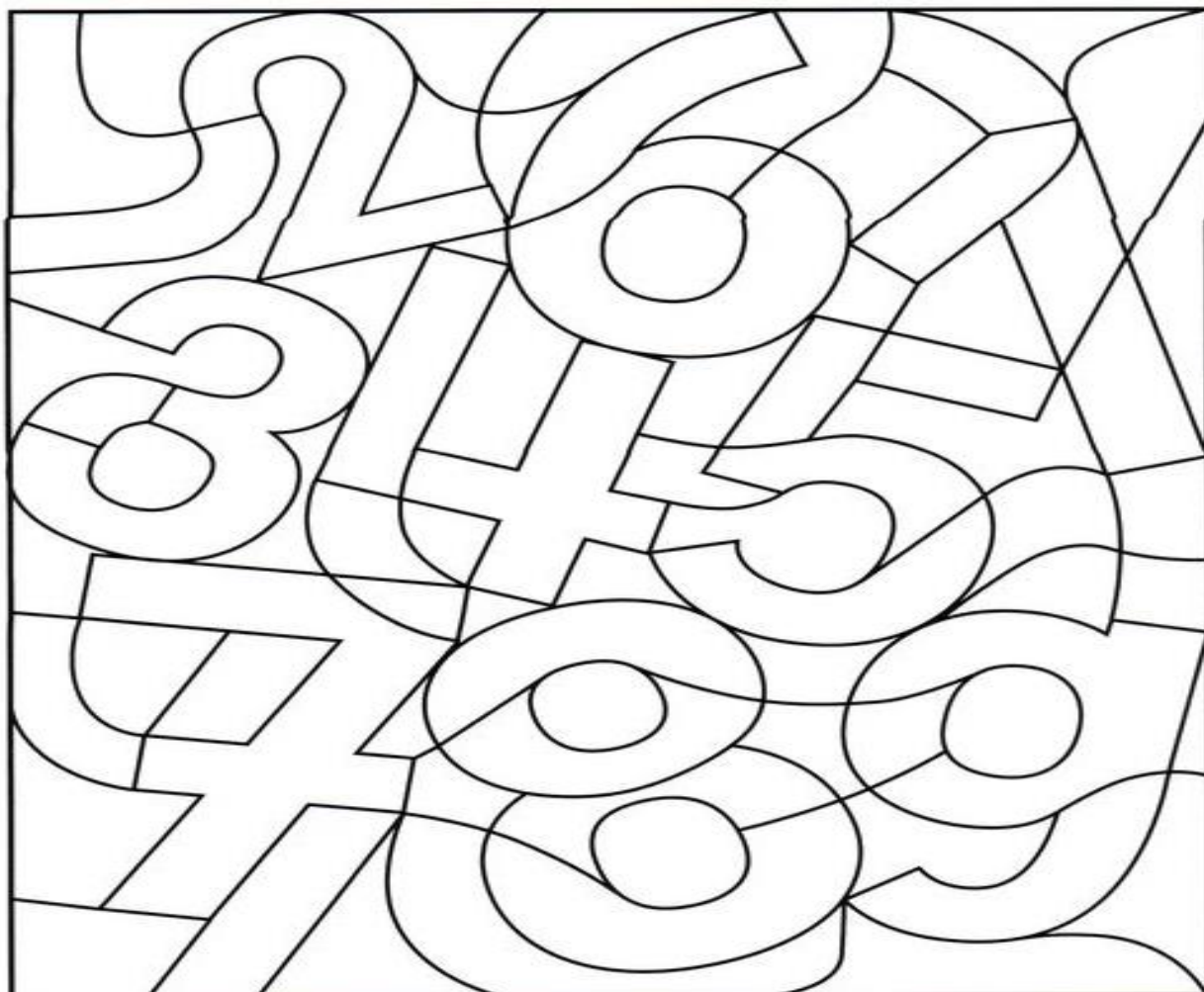
Componente Curricular: Artes

Unidade Temática: Artes integradas

Objeto de conhecimento: Processos de Criação

Habilidades: EF15AR23B: Experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Encontre os números e pinte de vermelho.





Data de envio: **29/06/2020**

Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno(a) _____

Professoras: Andrêza Geize e Sônia Pacheco

Atividade referente ao dia 29/06/2020

Componente Curricular: ENSINO RELIGIOSO

Unidade Temática: Identidade e alteridades.

Objeto de Conhecimento: O eu, a família e o ambiente de convivência.

Habilidades: (EF02ER05MG) Listar algumas regras de convivência dos ambientes comunitários, iniciando-se pelo espaço escolar.

Essa é sua árvore. Ela precisa ser regada de bons sentimentos, valores e atitudes para que você seja capaz de praticar a empatia. Como você tem cuidado de sua árvore? Que valores tem cultivado? Escreva nos corações.





Data de envio: **29/06/2020**

Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno(a) _____

Professoras: Andrêza Geize e Sônia Pacheco

Atividade referente ao dia 03/07/2020

Componente Curricular: GEOGRAFIA

Unidade Temática: Formas de representação e pensamento espacial.

Objeto de Conhecimento: Localização, orientação e representação espacial.

Habilidades: (EF02GE08) Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.

O uso das ruas

O espaço das ruas é usado principalmente para o deslocamento de veículos como: carros, caminhões, ônibus, bicicletas e motocicletas. As ruas também são utilizadas por PEDESTRES.

Ao transitar pelas ruas, tanto pedestres quanto motoristas devem ficar atentos e ser muito cuidadosos.

No entanto, há momentos em que as ruas podem ser ocupadas de outras maneiras, como para a realização de feiras, festas, encontros culturais e esportivos.

- ❖ Desenhe uma rua do município onde você vive, representando alguma atividade diferente do movimento de veículos e pedestres.
- ❖ Observação: Podem desenhar alguma festa (como carnaval, etc.), feira livre ou outro tipo de evento.
- ❖ Favor desenhar atrás da folha. Obrigada!

Data de envio: **29/06/2020**

Data de devolução: **06/07/2020**

Aluno(a) _____

Professoras: Andrêza Geize e Sônia Pacheco

Atividade referente ao dia 01/07/2020

Componente Curricular: LÍNGUA PORTUGUESA

Práticas de Linguagem: Leitura e escrita. Escrita (compartilhada e autônoma)

Objeto de Conhecimento: Localização de informações em textos, deduções e interferências de informações. Escrita autônoma e compartilhada.

Habilidades: (EF02LP12) Localizar, em textos curtos, informações pontuais. (EF02LP14) Inferir, em textos curtos, informações implícitas de fácil identificação. (EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

1-TEXTO: BILHETE

Belinha,

Passei na sua casa para contar o
que aconteceu comigo ontem á noite.

Telefone para mim hoje á tarde, que
eu vou contar tudinho para você!

Um beijinho da amiga Juliana.

24/06/2020

1-MARQUE COM UM X A RESPOSTA CERTA:

a)Este gênero textual é um:

cartão

aviso

bilhete

conto

b)O assunto principal do texto é para:

- () mostrar um brinquedo.
- () convidar para passear.
- () Contar um acontecimento.

c)Quem escreveu o bilhete foi:

Belinha Juliana Paula

d)Para quem escreveu?

Juliana Belinha Paula

e)A data do bilhete é:

24 de julho de 2020. 24 de junho de 2020 24 de abril de 2020.

f)A palavra que indica o tempo do acontecido:

hoje ontem amanhã

g)O meio de comunicação usado é:

carta telegrama telefone

h)Copie todos os sinais de pontuação existentes no bilhete.

i)Retire do texto palavras com:

SS _____ NH _____

R no final _____ M no final _____

j) Faça um bilhete convidando um amigo seu para ir em sua casa.



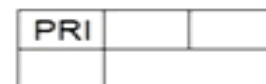
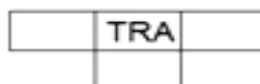
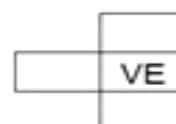
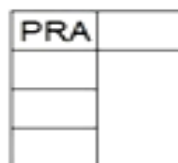
PROCURE NO CAÇA-PALAVRA OS NOMES DAS FIGURAS ABAIXO:

R	T	P	U	F	R	A	N	G	O	K	L	L
T	T	R	A	V	E	S	S	E	I	R	O	I
R	I	E	N	F	S	S	G	S	N	S	G	G
E	G	S	F	S	T	R	A	V	E	Y	S	R
M	R	E	S	Y	R	Y	L	Y	N	Y	F	E
S	E	N	Y	N	E	N	I	Y	Y	P	S	J
G	S	T	Y	F	L	I	V	R	A	R	I	A
F	N	E	S	N	A	S	R	G	Y	A	G	N
G	C	H	I	F	R	E	O	F	S	T	S	F
F	R	I	G	I	D	E	I	R	A	O	N	S



COMPLETE AS CRUZA-SÍLABAS COM AS PALAVRAS DO QUADRO.

GRANULADO - PALAVRA - RETRATO - PRIMEIRO - GRAVETO
 PRAZO - SEGREDO - PRATELEIRA - GREVE
 PRIMO - TRATOR - LIVRARIA



COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: Jéssica Filomena dos Santos

ANO: 2º

DATA DE ENVIO: 29/06/2020

DATA DE ENTREGA: 06/07/2020

NOME ALUNO (A):

PROFESSORA REGENTE:

Atividade referente ao dia 03/07/2020

Unidade Temática: Esportes

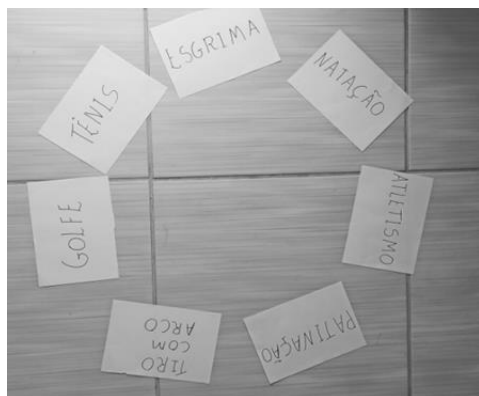
Objeto de Conhecimento: Esportes de Marca e Precisão

Habilidade: (EF12EF05P2)

1 – Os Esportes de Marca são aqueles que comparam resultados registrados em metros, segundos ou quilos. Já os Esportes de Precisão são caracterizados pelo arremesso ou lançamento de um objeto com o objetivo de acertá-lo ou aproximá-lo de um alvo específico, estático ou em movimento.

ROLETA ESPORTE DE MARCA E PRECISÃO: COMO JOGAR

Passo 01: Pegue folhas de papel e escreva o nome dos esportes (Tênis, Golfe, Esgrima, Tiro com arco, Patinação, Atletismo e Natação). Em seguida disponha essas folhas no chão formando um círculo.



Passo 02: Após o círculo formado, pegue uma garrafinha pequena e coloque-a deitada no centro das folhas. Para jogar basta girar a garrafa, onde a “boca” parar, você deverá executar um gesto ou movimento que lembre o esporte indicado.



Realize o jogo com seus familiares e **escreva no verso dessa folha** uma frase relatando como foi a experiência! Divirta-se!