

EMEF PROFESSOR CLÁUDIO ROBERTO MARQUES
PROFESSORAS: KARINE (2º A) CRIS (2º B) ROSELI (2º C) ROSEMERE (2º D)

**CLIQUE NO NOME DO LIVRO PARA
ACESSAR**

Leituras diárias:

2ª: PONTO FACULTATIVO

3ª: FERIADO

4ª: [OS DIREITOS DAS CRIANÇAS](#)

5ª: [OS DIREITOS DAS CRIANÇAS](#)

6ª: FERIADO ESCOLAR



Segunda-feira Data: 11/10	Terça-feira Data: 12/10	Quarta-feira Data: 13/10	Quinta-feira Data: 14/10	Sexta-feira Data: 15/10
PONTO FACULTATIVO	FERIADO	PORTUGUÊS: LEITURA	MATEMÁTICA: MATEMÁTICA E OS JOGOS. JOGO DOS PONTINHOS E JOGO DA VELHA.	FERIADO ESCOLAR

ATIVIDADE DE ARTE



<https://ensinofundamentalhortolandia.blogspot.com/search/label/Arte>



ATIVIDADE DE INGLÊS



<https://ensinofundamentalhortolandia.blogspot.com/search/label/E.M.E.F%20Prof%20Claudio%20Roberto%20Marques>



ATIVIDADE DE ED. FÍSICA



<https://ensinofundamentalhortolandia.blogspot.com/search/label/EDUCA%C3%87%C3%83O%20F%C3%8DSICA>



PROJETO LEITURA

OBS:

**A LEITURA SERÁ
ENCAMINHADA
DIARIAMENTE POR
WHATSAPP PELO PROFESSOR
(A) DO (A) SEU FILHO.**

**INTERAÇÃO
PROFESSOR/ALUNO:**

**TODA SEMANA O
PROFESSOR IRÁ ENTRAR EM
CONTATO COM SEU FILHO
PARA CONVERSAR,
DIALOGAR, RECEBER
DEVOLUTIVAS DAS
ATIVIDADES.**



EMEF PROFESSOR CLÁUDIO ROBERTO MARQUES

PROFESSORAS: KARINE (2º A) CRIS (2º B) ROSELI (2º C) ROSEMERE (2º D)

ROTEIRO DE ESTUDOS: SEMANA DE 11 A 15 DE OUTUBRO

**SEGUNDA FEIRA, 11 DE OUTUBRO
PONTO FACULTATIVO**

**TERÇA FEIRA, 12 DE OUTUBRO
FERIADO**

**QUARTA FEIRA, 13 DE OUTUBRO
PORTUGUÊS**

OLÁ QUERIDO ALUNO!

ESSA SEMANA ESTAMOS COMEMORANDO UMA DATA ESPECIAL. VOCÊ SABE QUAL? ISSO MESMO O DIA DAS CRIANÇAS. POR ISSO VAMOS FAZER UMA ATIVIDADE ESPECIAL HOJE.

ASSISTA O VÍDEO E ACOMPANHE A MÚSICA LENDO:

<https://www.youtube.com/watch?v=xT8HliFQ8Y0>

MÚSICA: AQUARELA

Numa folha qualquer eu desenho um sol amarelo
E com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo
Corro o lápis em torno da mão e me dou uma luva
E se faço chover, com dois riscos tenho um guarda-chuva
Se um pingüinho de tinta cai num pedacinho azul do papel
Num instante imagino uma linda gaivota a voar no céu
Vai voando, contornando a imensa curva norte e sul
Vou com ela, viajando, Havaí, Pequim ou Istambul
Pinto um barco a vela branco, navegando, é tanto céu e mar num beijo azul
Entre as nuvens vem surgindo um lindo avião rosa e grená
Tudo em volta colorindo, com suas luzes a piscar
Basta imaginar e ele está partindo, sereno, indo
E se a gente quiser ele vai pousar



Numa folha qualquer eu desenho um navio de partida
Com alguns bons amigos bebendo de bem com a vida
De uma América a outra consigo passar num segundo
Giro um simples compasso e num círculo eu faço o mundo
Um menino caminha e caminhando chega no muro
E ali logo em frente, a esperar pela gente, o futuro está
E o futuro é uma astronave que tentamos pilotar
Não tem tempo nem piedade, nem tem hora de chegar
Sem pedir licença muda nossa vida, depois convida a rir ou chorar
Nessa estrada não nos cabe conhecer ou ver o que virá
O fim dela ninguém sabe bem ao certo onde vai dar
Vamos todos numa linda passarela
De uma aquarela que um dia, enfim, descolorirá

Compositores: Antonio Pecci Filho Toquinho / Vinicius De Moraes

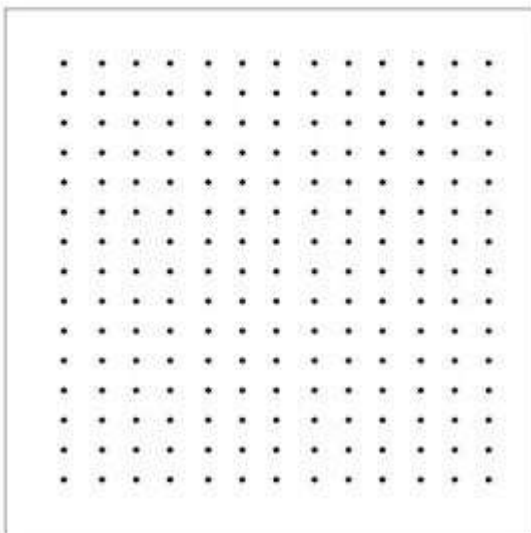
**1- ESCOLHEMOS UMA MÚSICA ESPECIAL PARA VOCÊ, CRIANÇA.
DEPOIS DE LER E CANTAR A CANÇÃO DO VÍDEO, FAÇA UM DESENHO
BEM CAPRICHADO E COLORIDO SOBRE ELA NO SEU CADERNO.**

QUINTA FEIRA, 14 DE OUTUBRO MATEMÁTICA

OLÁ CRIANÇAS!!!

**CONTINUANDO AS COMEMORAÇÕES PELO DIA DAS CRIANÇAS, HOJE TEMOS
A SUGESTÃO DE DOIS JOGOS MUITO DIVERTIDOS. QUE TAL JUNTAR A
FAMÍLIA E APROVEITAR O TEMPO JUNTOS.**

JOGO DOS PONTINHOS

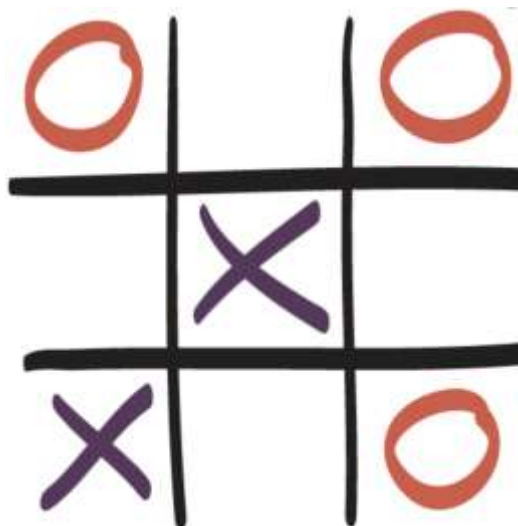


INSTRUÇÕES:

- 1-** IMPRIMA A IMAGEM OU DESENHE OS PONTINHOS EM UMA FOLHA, REÚNA OS AMIGOS.
- 2-** CADA UM DOS AMIGOS PEGA UMA CANETA DE COR DIFERENTE.
- 3-** ESCOLHA UM DOS AMIGOS PARA COMEÇAR O JOGO.
- 4-** CADA UM NA SUA VEZ DEVERÁ LIGAR UM PONTO AO OUTRO.
- 5-** QUANDO UM DOS AMIGOS CONSEGUIR FECHAR UM QUADRADO DEVERÁ ESCREVER A LETRA INICIAL DO SEU NOME DENTRO.
- 6-** VENCERÁ O JOGO AQUELE QUE CONSEGUIR FECHAR MAIS QUADRADINHOS

JOGO DA VELHA

NO MODO BÁSICO DO JOGO, PARTICIPAM DUAS PESSOAS, QUE JOGAM ALTERNADAMENTE, PREENCHENDO CADA UM DOS ESPAÇOS VAZIOS. CADA PARTICIPANTE DEVE USAR UM SÍMBOLO (X OU O). VENCE O JOGADOR QUE CONSEGUIR FORMAR PRIMEIRO UMA LINHA COM TRÊS SÍMBOLOS IGUAIS, SEJA ELA NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL.



**SEXTA FEIRA, 15 DE OUTUBRO
FERIADO ESCOLAR**