



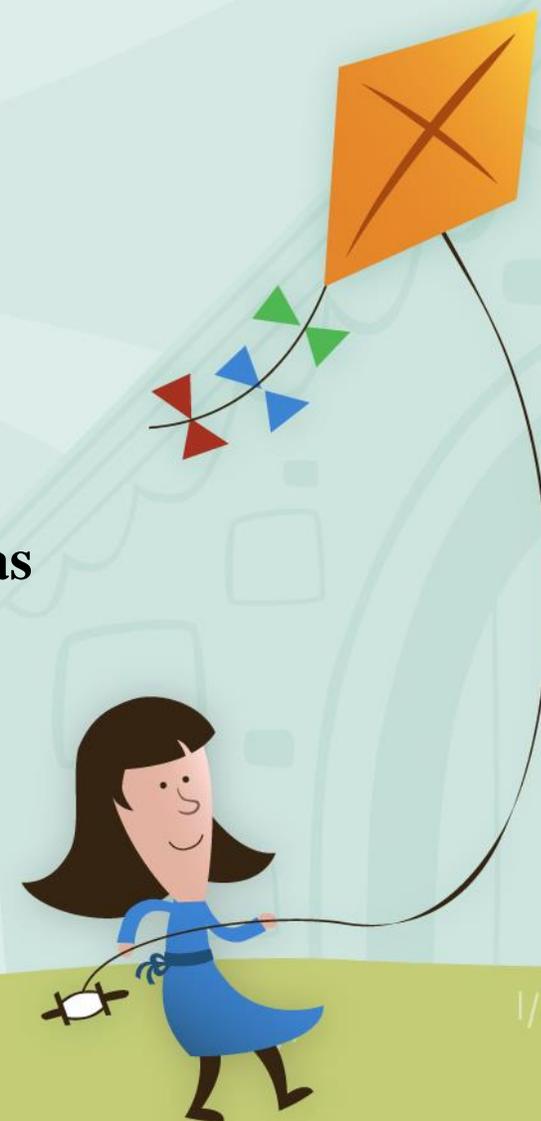
Ensino Fundamental I

5º ano

Língua Portuguesa

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020





**Brincadeira de
criança tem
muita alegria!!!**



Fonte da imagem:

https://br.pinterest.com/pin/499125571204586598/?nic_v1=1arMFKNfpsiHaorBleXiWpn1q99cWEzjfyO41PUGjovFk4toa4VYoEstdTGbB%2BGpK



Jogos e Brincadeiras





*NÃO HÁ NECESSIDADE DE REALIZAR A
IMPRESSÃO DESTE MATERIAL.
AS ATIVIDADES NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS.
OS ALUNOS IRÃO REVER ESTAS
ATIVIDADES NA VOLTA ÀS AULAS.*

VAMOS COMEÇAR!



Querida aluna e querido aluno,

Em tempos de pandemia sua vida está bem diferente, não é mesmo? Precisamos ficar em casa, nos protegendo e cuidando das pessoas que amamos. Para que você continue aprendendo, preparamos um material bem legal, que você poderá aprender e se divertir.

Algumas dicas importantes para que você tenha uma rotina de estudos:

Estude todos os dias um pouquinho;

Se possível, tenha um lugar silencioso para seus estudos;

Solicite a ajuda de sua família ou algum adulto;

Resolva as atividades de Português e de Matemática com bastante atenção;

Para ficar cada vez melhor e bem informado, sempre que possível, pratique a leitura de um livro ou outras formas de leitura de seu interesse.



BRINCADEIRA É ALEGRIA

BRINCADEIRA É ALEGRIA,
É UM DIREITO DA CRIANÇA.
O SORRISO E A FANTASIA
FAZEM PARTE DA INFÂNCIA.

PIQUE-ESCONDE E CARRINHO,
JOGAR BOLA E PETECA,
RODA-RODA, AMARELINHA,
PASSA ANEL, PIÃO, BONECA.

BAMBOLÊ, BATATA-QUENTE,
CAVALINHO E PEGA-PEGA,
RESTA UM, QUEBRA-CABEÇA,
LOBO MAU E CABRA-CEGA.

VEM BRINCAR DE ESCORREGA,
DE GANGORRA E DE CASINHA.
VEM GIRAR, VEM RODAR,
NA CIRANDA-CIRANDINHA.

IOIÔ E VIVO OU MORTO,
SOLTAR PIPA TODO DIA.
ISSO É O QUE INTERESSA,
ISSO SIM É ALEGRIA!

Texto: Sandra Ferreira Barbosa



Leia o texto: Brincar é participar

Hoje em dia a televisão anuncia, com insistência, brinquedos incríveis: sofisticados, coloridos, auto suficientes, barulhentos e caros. Uma tentação para qualquer criança.

Mas, com a mesma intensidade com que atraem a criança, são deixados de lado após serem manipulados, no máximo, durante uma semana. É que a maioria deles dispensa a colaboração da criança. Esta precisa apenas apertar um botão e ver a máquina maravilhosa funcionar por si mesma. Está tudo previsto e certo, como um programa de televisão. Só tem um defeito: cansa.

Por outro lado, quem nos explica a magia dos velhos brinquedos e brincadeiras que sobreviveram aos nossos bisavós, avós, pais e chegam a nós ainda fascinantes?



Que fada ou duende inventou o pião, a pipa, as bolas de gude, o jogo da amarelinha, o cabo-de-guerra, o mata-soltado, o bilboquê, os cubos de montar e inventar, o barro para modelar coisas e sujar crianças, a brincadeira de roda, o esconde-esconde?

Quem descobriu essas brincadeiras que nunca enjoam? Foi a televisão? Foram os engenheiros das fábricas de brinquedos? Não. Foram as próprias crianças através dos séculos. Uma herança que deve ser transmitida às crianças futuras. Afinal, brincar sempre é preciso...

Maria Helena Correa



Atividade 1

Agora que já leu o texto, responda em seu caderno as perguntas abaixo.

- a) O texto diz que a televisão anuncia algumas coisas com insistência. Quais são essas coisas?
- b) Por que é relatado que os brinquedos atraem as crianças, mas são deixados de lado em, no máximo, durante uma semana?
- c) O texto cita algumas brincadeiras que nunca enjoam. Quais são elas?
- d) Pelo o que você entendeu do texto, as crianças precisam de brinquedos caros para se divertir, ou podem se divertir muito mais com brinquedos simples?



Atividade 2

Em seu caderno responda a questão abaixo.
Leia o trecho do texto.

“Hoje em dia a televisão anuncia, com insistência, brinquedos incríveis: sofisticados, coloridos, auto suficientes, barulhentos e caros. Uma tentação para qualquer criança.

Qual o significado da palavra em destaque “ insistência”.

- A) Chique.
- B) Estragado.
- C) Feio.
- D) Quebrado.



Você sabe o que é verbo?

Verbos são palavras que indicam ação, estado ou fenômeno da natureza, como pular, brincar, fazer, ser estar, chover, ventar nevar, etc.

Os **verbos** podem variar de acordo com a pessoa, o número e o tempo (passado, presente, futuro).



Atividade 3

Agora que você já sabe o que é verbo, copie do texto três palavras que sejam verbo e com uma delas faça uma frase bem legal. Utilize seu caderno para fazer a atividade.

1) _____

2) _____

3) _____

Frase



Atividade 4

O texto que você leu fala de fadas, duendes, pião, pipa, bolas de gude, amarelinha, cabo-de-guerra, mata-soldado, bilboquê e muita diversão com barro, brincadeiras de roda e esconde-esconde.

Agora é sua vez de soltar as asas de sua imaginação e criar uma história, uma grande aventura com brinquedos e brincadeiras incríveis, não esqueça de dar um título para sua história. Faça isso em seu caderno e, se quiser, pode fazer um lindo desenho.



A large rectangular box with a thin red border, containing ten horizontal lines for writing a story.





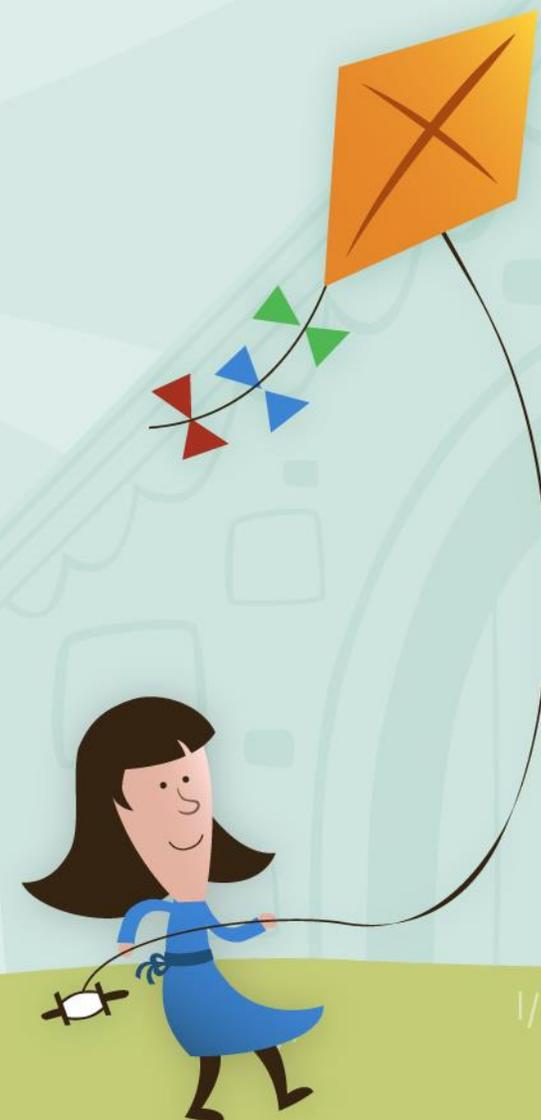
Ensino Fundamental I

5º ano

Matemática

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020



Atividade 1 -

Jogo Boliche da Matemática

Materiais:

- Garrafas pets;
- Colar os numerais nas garrafas ou escrever os números;
- Uma bola para derrubar as garrafas.



Fonte: <http://jogoseducativosmatematicos.blogspot.com/2015/06/boliche-matematico.html>



Modo de jogar:

- Colar os números nas garrafas pets, de acordo com o objetivo do jogo. (Pode-se colar números maiores, para desafiar os alunos ou de 0 a 10 para reforçar a tabuada).
- Escolhe qual operação será realizada: adição, subtração, divisão ou multiplicação.
- O jogador deve atirar a bola para derrubar 2 garrafas e fará a operação. Ex: derrubou os números 9 e o 4. Se a operação for multiplicação, ele faz o registro no caderno, e coloca o resultado: $9 \times 4 = \underline{\quad}$



Fonte: <http://mtmdivertida.blogspot.com/2012/10/boliche-dos-numerais.html>



Atividade 2

Relógio de material reciclado

Materiais:

- 12 tampinhas
- Papéis

- Montar o relógio, conforme a ilustração.
- O importante é usar o material reciclado disponível.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/627759635534615811/>



Modo de jogar:

- O objetivo dessa atividade é fixar horas e minutos. Pode-se explorar operações com esses dados também;
- Fala-se um horário e a criança deve montar no relógio o que foi falado;
- Ganha quem acertar mais vezes;
- Dependendo do desenvolvimento da criança, pode-se criar situações problemas, como: Maria chegou na escola às 7:45h e terá que sair às 13:15h. Quanto tempo ela ficará na escola?
- Pode-se jogar em dupla ou mais pessoas. Enquanto um fala o horário, o outro monta no relógio e depois, troca-se as funções.

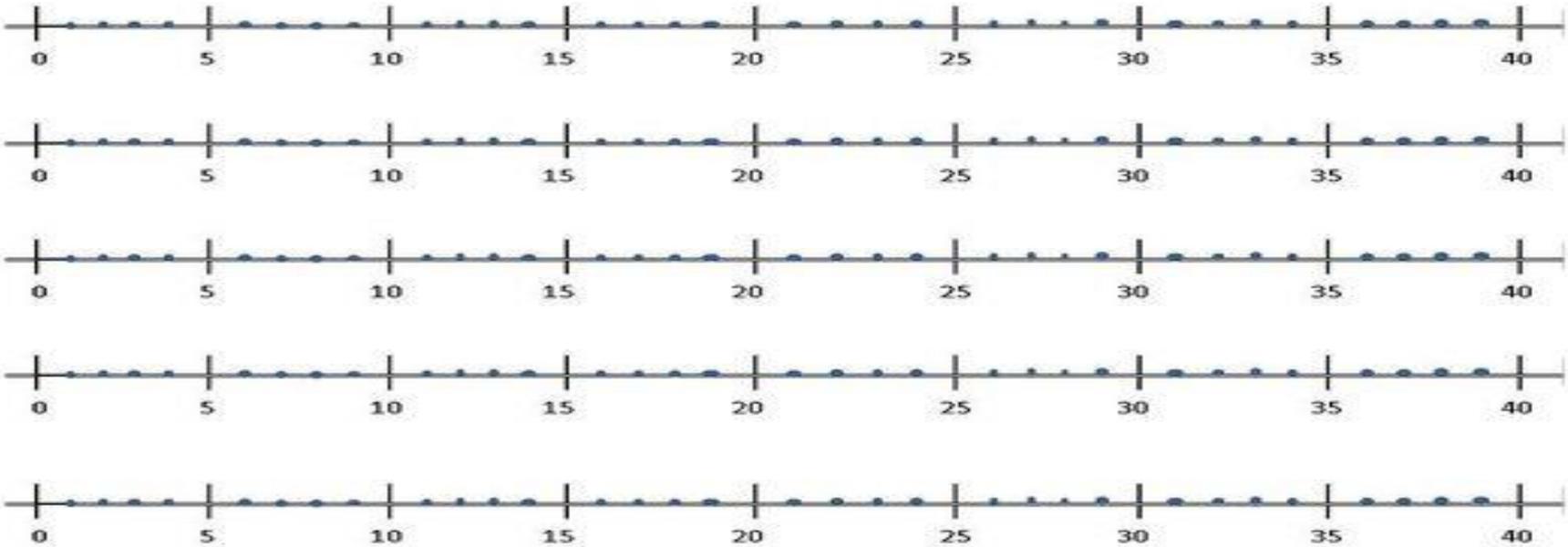


Atividade 3 -

Botas de muitas léguas



BOTAS DE MUITAS LÉGUAS



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/95138610861304650/>



Materiais:

- Fazer as marcações em uma folha ou desenhar em um piso que possa ser escrito;
- No caso da figura anterior, foi feito marcações de 5 em 5 para fixar as operações com a tabuada do número 5. Pode-se usar qualquer número;
- 2 dados;
- Explicar a origem da palavra léguas e que ela é uma unidade de medida de distância:

O que é Léguas?

Léguas era a denominação de várias unidades de medidas de itinerários (de comprimentos longos) utilizadas em Portugal, Brasil, e em outros países, até a introdução do sistema métrico. As várias unidades com esta denominação tinham valores que variavam entre 2 e 7 quilômetros.

Ela pode variar:

No estado de São Paulo, principalmente no interior, denomina-se "léguas" à distância percorrida a pé (caminhada) por uma hora, sendo de aproximadamente 2 quilômetros. Também no estado de São Paulo, em algumas partes do interior, a léguas terrestre é conhecida como o equivalente a 6 quilômetros. No Nordeste brasileiro já foi uma unidade de medida muito utilizada, que equivalia a 6 km. Atualmente encontra-se em desuso. Porém, há algumas pessoas (principalmente as "mais antigas") que ainda utilizam essa denominação para referir-se ao comprimento de 7 km.

Fonte:<https://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%A9guas>



Como Jogar:

- Escolhe qual operação será: adição ou multiplicação.
- O jogador lança os dados pra ver quantos pulos ele deve dar.
- Ele deve representar esse pulo, na folha ou no desenho que fez, no chão. Ex: Ao jogar os dados, a soma dos números foi 8. Como a tabela é do número 5, então serão 8 pulos de 5 ou $8 \times 5 = \underline{\quad}$.
- Ganha o jogo aquele que acertar mais.



Aluno(a), faça a representação no seu caderno, colocando a resposta da operação. Por meio deste jogo, você entenderá que 8×5 é a mesma coisa que 8 pulos de 5.



Dominó da Tabuada

Atividade 4 -

Material e modo de jogar.

- Confeccionar as peças de dominó das operações desejadas, como modelo a seguir. (Pode-se adaptar as operações, de acordo com a necessidade);
- As regras são as mesmas do jogo de dominó tradicional. Escolhe-se uma peça para começar o jogo, que fica exposta. Todas as outras ficam viradas para que ninguém veja. Cada participante vai desvirando uma peça até achar aquela que é o resultado da operação.
- Ganha quem ficar com menos peças na mão.



<small>RECORTAR</small> 2 x 2 = 4	<small>RECORTAR</small> 2 x 3 = 6	<small>RECORTAR</small> 2 x 4 = 8	<small>RECORTAR</small> 2 x 5 = 10
<small>RECORTAR</small> 2 x 7 = 14	<small>RECORTAR</small> 2 x 8 = 16	<small>RECORTAR</small> 2 x 10 = 20	<small>RECORTAR</small> 3 x 1 = 3
<small>RECORTAR</small> 3 x 4 = 12	<small>RECORTAR</small> 3 x 5 = 15	<small>RECORTAR</small> 3 x 6 = 18	<small>RECORTAR</small> 3 x 7 = 21
<small>RECORTAR</small> 3 x 9 = 27	<small>RECORTAR</small> 4 x 6 = 24	<small>RECORTAR</small> 4 x 7 = 28	<small>RECORTAR</small> 4 x 8 = 32
<small>RECORTAR</small> 4 x 9 = 36	<small>RECORTAR</small> 5 x 1 = 5	<small>RECORTAR</small> 5 x 5 = 25	<small>RECORTAR</small> 5 x 7 = 35
<small>RECORTAR</small> 5 x 8 = 40	<small>RECORTAR</small> 5 x 9 = 45	<small>RECORTAR</small> 6 x 7 = 42	<small>RECORTAR</small> 6 x 8 = 48
<small>RECORTAR</small> 6 x 9 = 54	<small>RECORTAR</small> 6 x 10 = 60	<small>RECORTAR</small> 7 x 7 = 49	<small>RECORTAR</small> 2 x 3 = 4



JOGO DOMINÓ DA TABUADA - FOLHA 1

16	5X1	5	3X5	15	9X3
27	4X7	28	7X5	35	6X7
42	9X6	54	6X10	60	9X7
63	8X10	80	9X10	90	5X5
25	1X6	6	8X1	8	5X2
10	3X4	12	2X9	18	10X2
20	6X4	24	5X6	30	4X10
40	1X4	4	3X3	9	8X2

Ideias e Inspiração para Educar

www.papodaprofessoradenise.com.br



Fonte e outras sugestões: <https://pt.slideshare.net/LucianoMadeira/jogo-domindatabuadappd>





Fonte da imagem: <https://www.amazon.com.br/Tchau-Ricardo-Cury-ebook/dp/B07YQZTNYB>

