



Prefeitura da Estância Turística de

IBIÚNA



E.M “JOAQUIM MACHADO DE OLIVEIRA”

5º ANO A

PROFESSORA: ISAURA



APOSTILA DE ATIVIDADES REMOTAS Nº 7

PERÍODO DE: 21 A 02/07

**DEVOLUÇÃO DA 6º E 7º APOSTILA
01/07(QUINTA-FEIRA)**

NOME:

NOME: _____

DATA: ____/____/____

LETRA INICIAL MAIÚSCULA

Leia o trecho de um conto japonês e circule todas as palavras cuja inicial deve ser maiúscula.

em uma certa cidade do japão, onde havia grande comércio de seda, morava um comerciante, rozuko, que se encontrava em sérias dificuldades financeiras.

os amigos, quando souberam da situação, reuniram--se para ajudá-lo, eram eles: tagachi, taguechi, taguichi, tagochi e taguchi. cada um deu uma moeda de ouro, fazendo um montante de dinheiro.

a soma foi entregue ao vendedor numa festa na casa de taguchi.

— rokuzo-san, aceite. amigos são para as horas mais difíceis. rokuzo aceitou. estava mesmo em apuros.



Lelê Samiranda. *Historinhas de vários países*. São Paulo: Rideel, 2005. p. 241-243.

1. Qual palavra do texto tem inicial maiúscula por ser o nome de um país?

2. Quais palavras do texto devem ser grafadas com inicial maiúscula por ser nome de pessoa?

3. Cite duas palavras do texto iniciadas com maiúscula por ser a primeira palavra de uma frase, mas que em outro contexto seriam escritas com inicial minúscula.

4. O que você achou da atitude dos amigos de Rokuzo? Conte para os colegas.

PONTUAÇÃO

1. Leia estas frases em voz alta, observando a entonação.

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| A João entrou em casa. | C João entrou em casa! |
| B João entrou em casa? | D João entrou em casa... |

a) Com o uso dos sinais de pontuação, a entonação final destas frases é:

igual para todas. diferente uma da outra.

b) Em qual das frases a pontuação indica uma pergunta?

c) Em qual das frases a pontuação indica uma interrupção?

d) Grife a frase em que a pontuação indica espanto ou surpresa.

e) Circule a frase que é uma declaração.

2. Use o travessão, quando a frase representar a fala das personagens.

Um dia Juquinha chega em casa e diz à mãe:

Mamãe, hoje a professora me ensinou qual é a mão esquerda.

É Mesmo, filho? Então qual é a sua mão esquerda?

Juquinha mostra a mão certa.

Muito bem, filhinho! E qual é a mão direita?

Como é que eu vou saber, mamãe? Isso ela só vai ensinar amanhã!



Anedota popular recontada por Adson Vasconcelos.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

PONTUANDO

Complete as anedotas com a pontuação adequada.

- A** No último dia de aula a mãe da Carolina espera a filha no portão da escola Quando a menina chega, ela pergunta
- Filhinha, você recebeu o seu boletim
- Sim, mamãe
- Que bom, filhinha, deixe-me ver
- Não posso
- Por que, Carolina
- É que emprestei o boletim para o minha amiga dar um susto no pai dela



Anedota popular recontada por Adson Vasconcelos.

B

O javali e a raposa

Na floresta, um javali parou para descansar e aproveitou para afiar suas garras no tronco de uma grande árvore

Naquele mesmo instante, uma raposa que por ali passava perguntou

Para que serve afiar suas garras nessa hora de descanso se não estou vendo nenhum caçador ou nenhum outro perigo por perto

Tenho muitos motivos para isso

Tem Quais são

Se vem um perigo repentino, certamente eu não terei tempo de afiar as minhas garras, mas se elas estiverem sempre prontas para os momentos de perigo, será bem mais fácil de usá-las e de me defender

Fábula de Esopo adaptada por Adson Vasconcelos.

NOME: _____ DATA: ____/____/____

ACENTUANDO

1. Acentue o nome dos livros quando necessário.

Alice no Pais das Maravilhas	O magico de Oz
Fabulas de Esopo	Sitio do Pica-pau Amarelo
O sofa estampado	Memorias de Emilia
A arca de Noe	Historias da Tia Nastacia
O principe e o mendigo	Aladin e a lampada maravilhosa

2. Copie a lista no caderno e acentue quando necessário.

Compras
passarinho
maracujá
café
álcool
quararã
arroz
alônia
açúcar
azeitona



3. Em cada grupo uma ou mais palavras deve ser acentuada. Acentue-as.

A mecanico
feirante
medico
piloto

B alface
couve
repolho
rucula

C aranha
hipopotamo
cachorro
aguia

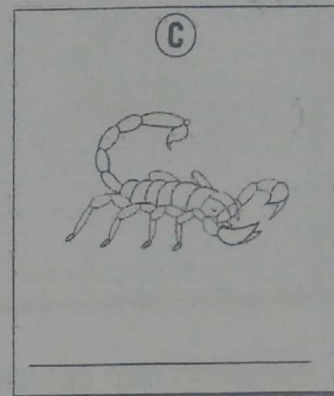
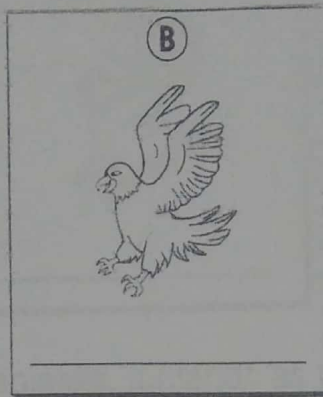
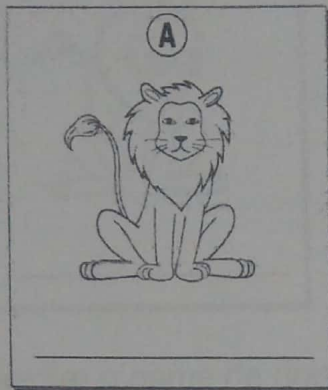
D musica
dança
teatro
escultura

E ingles
cubano
argentino
suiço

F boneca
ioio
pelucia
peteca

O TIL

1. Escreva o nome destes animais. Todos eles contêm til.



2. Decifre o nome de dois animais, juntando as palavras que nomeiam estas figuras.

		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

3. Use til quando necessário.

(A)

Cai, cai, balao
 aqui na minha mao.
 Nao cai nao,
 nao cai nao
 cai na rua do sabao

(B)

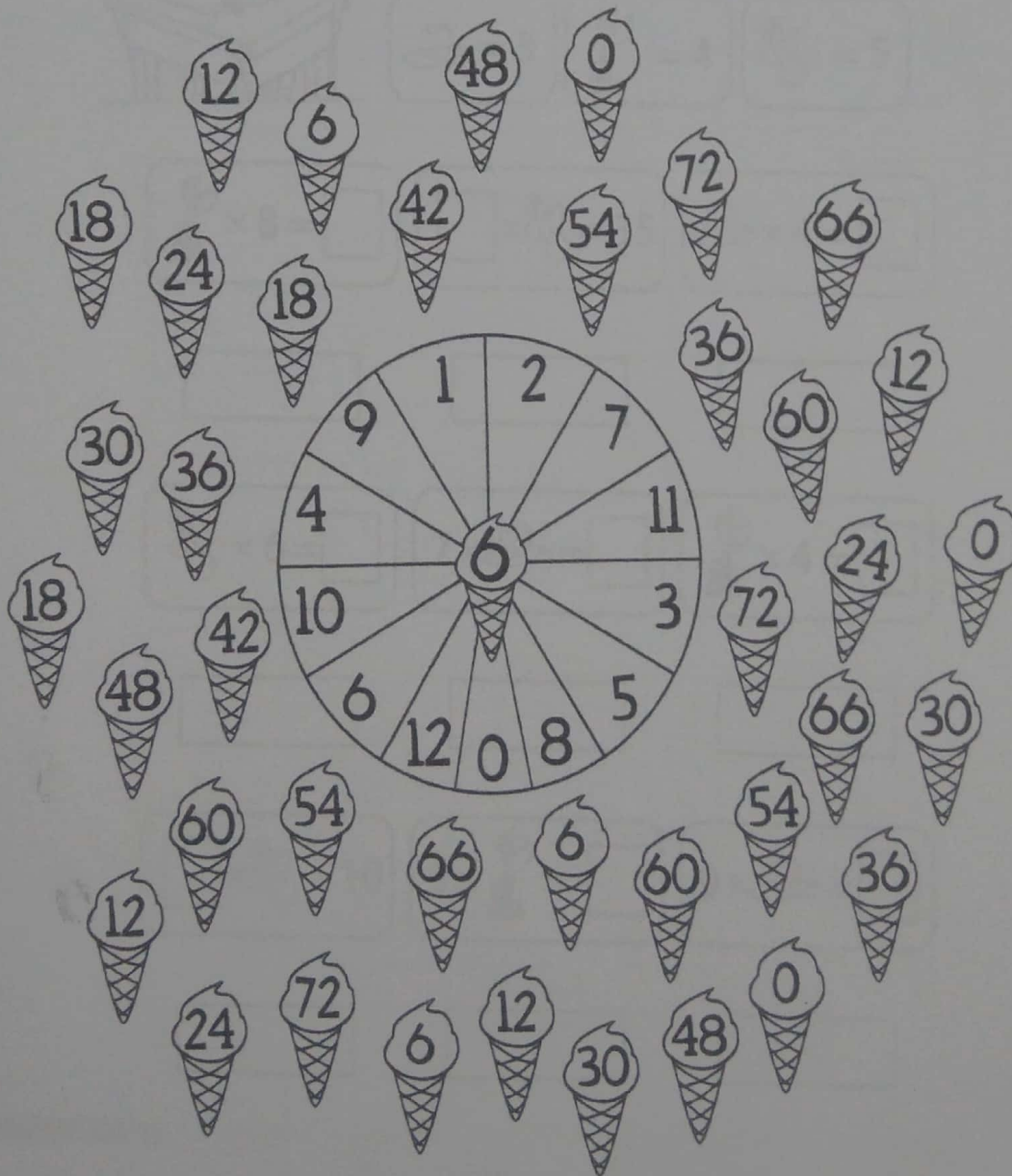
Capelinha de melao, é de Sao Joao
 é de cravo, é de rosa, é de
 manjericao,
 Sao Joao está dormindo,
 nao acorda, nao!
 Acorda' 'paol

28/06/21

NOME: _____

DATA: ___/___/___

2. Multiplicação divertida. Pinte cada número da roleta de uma cor, faça as multiplicações e pinte os sorvetes com os resultados da multiplicação realizada.




NOME: _____


29/06/21


DATA: ___/___/___


5. Descubra o segredo e realize as multiplicações:





 = 3


 = 4


 = 5


 $\times 8 =$


\times  = 35


 $\times 4 =$


 $\times 6 =$

$7 \times$  =

 $\times 4 =$

\times  = 10

$9 \times$  =

$9 \times$  =

30/06/21

NOME: _____

DATA: ___/___/___

3. Complete a trilha da multiplicação:

6 × 6 =

7 × 9 =

8 × 5 =

6 × 9 =

0 × 7 =

4 × 8 =

5 × 6 =

4 × 7 =

1 × 5 =

7 × 8 =

0 × 6 =

3 × 9 =

5 × 5 =

2 × 7 =

8 × 6 =

2 × 8 =

1 × 7 =

5 × 8 =

3 × 5 =

9 × 7 =

3 × 8 =

6 × 7 =

9 × 5 =

9 × 8 =

5 × 9 =

7 × 6 =

4 × 9 =

6 × 5 =

2 × 6 =

6 × 8 =

2 × 5 =

0 × 5 =

8 × 8 =

1 × 6 =

8 × 7 =

2 × 9 =

5 × 7 =

0 × 8 =

9 × 9 =

1 × 8 =

7 × 7 =

9 × 6 =

3 × 7 =

0 × 9 =

4 × 5 =

3 × 6 =

4 × 6 =

1 × 9 =



11. Corrida do Milho

Objetivo:

Desenvolver o equilíbrio, concentração, agilidade e coordenação motora.

Materiais:

- 1 colher para cada participante
- 1 copo plástico para cada participante
- 1 pote cheio com grãos de milho de pipoca

Desenvolvimento:

Combine com os participantes um local para brincar, definindo o ponto de partida e o de chegada. No ponto de partida coloque o pote com os grãos de milho e no ponto de chegada os copos plásticos. Se preferir pode colocá-los sobre uma mesa. Os participantes se posicionam próximos ao pote de milho e ao sinal combinado enchem a colher com os grãos. Não é permitido utilizar as mãos para colocar os grãos na colher. Com a colher cheia, os participantes correm até o ponto de chegada colocando os grãos de milho dentro do copinho. Repete-se o movimento. Vence a brincadeira quem conseguir encher o copinho com o milho primeiro.

Acesse o link para assistir o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsUafHmGK0Y>



ACÇÃO
&
DIVERSÃO
EQUIPE DE LAZER E ENTRETENIMENTO



18. Bailão do Balão

Objetivo:

Desenvolver a interação, cooperação, ritmo, coordenação motora e equilíbrio.

Materiais:

4 bexigas para cada participante
Barbante
Aparelho de som

Desenvolvimento:

A brincadeira acontecerá em duplas, portanto, escolha seu par. Encha as bexigas, e amarre um pedaço de barbante em cada uma delas. Os participantes deverão amarrar um bexiga em cada pulso e uma em cada tornozelo. As duplas terão que dançar uma música caipira. Enquanto dançam devem estourar a bexiga das outras duplas, não se esquecendo de proteger as suas. Vence a dupla que ficar com pelo menos um balão cheio.



REFERÊNCIAS

Atividades na sala de aula Língua Portuguesa - Adson Vasconcelos

Plano de Aula 40 semanas Matemática 3º Ano - Kelly Cláudia Gonçalves

Atividades Festa Junina AÇÃO & DIVERSÃO Equipe de Lazer Entretenimento

Camila Serezino / Fernando Nery / Rogério Barbosa