

## APOSTILA 8

4º ano B

Estudante \_\_\_\_\_



DATAS: 05/ 06 / 19/ 20/ 21/ 22/ 23/ 26/ 27/ 28/ 29/ 30 /JULHO

02/ 03/ 04/ 05/ 06/ AGOSTO

PROFESSORA DENISE PIRES

NOME \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 4.4**

1. Você sabe “ler as horas” em relógios digitais? E em relógios de ponteiros?
2. Observe as ilustrações abaixo e confira que horas os relógios estão marcando. Depois, escreva o que você costuma fazer em cada um desses horários.



**COMPONDO NÚMEROS COM AS FICHAS SOBREPOSTAS - EMAI PÁGINA 15 E 46**

**RECORTE AS FICHAS DA PÁGINA SEGUINTE DESSA APOSTILA**

CONTINUE UTILIZANDO AS FICHAS PARA COMPOR OS NÚMEROS:

A. TRÊS MIL, QUATROCENTOS E SETENTA E OITO. \_\_\_\_\_

B. OITO MIL, QUINHENTOS E TRINTA E DOIS. \_\_\_\_\_

C. SEIS MIL E NOVENTA E QUATRO. \_\_\_\_\_

D. SETE MIL, NOVECENTOS E SEIS \_\_\_\_\_

4. SEM O USO DAS FICHAS, LUIZA DECOMPÔS 3452 DA SEGUINTE FORMA:

**3452 = 3000 + 400 + 50 + 2 E COMPLETOU 3452 = 3 X 1000 + 4 X 100 + 5 X 10 + 2**

DECOMPONHA 5698 UTILIZANDO O PROCEDIMENTO DE LUIZA

---

---

---

2º ATIVIDADE 19 DE JULHO DE 2021

**RECORTAR E PINTAR AS FICHAS SOBREPOSTAS**

VAMOS CRIAR SUAS FICHAS E COMPOR E DECOMPOR NÚMEROS, PODE COLORIR CADA CLASSE DE UMA COR .

IREMOS FAZER JUNTOS NA SALA VIRTUAL DO 4B

<b>Unidades de milhar</b>				<b>Centenas</b>			<b>Dezenas</b>		<b>Unidades</b>
<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>7</b>
<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>9</b>

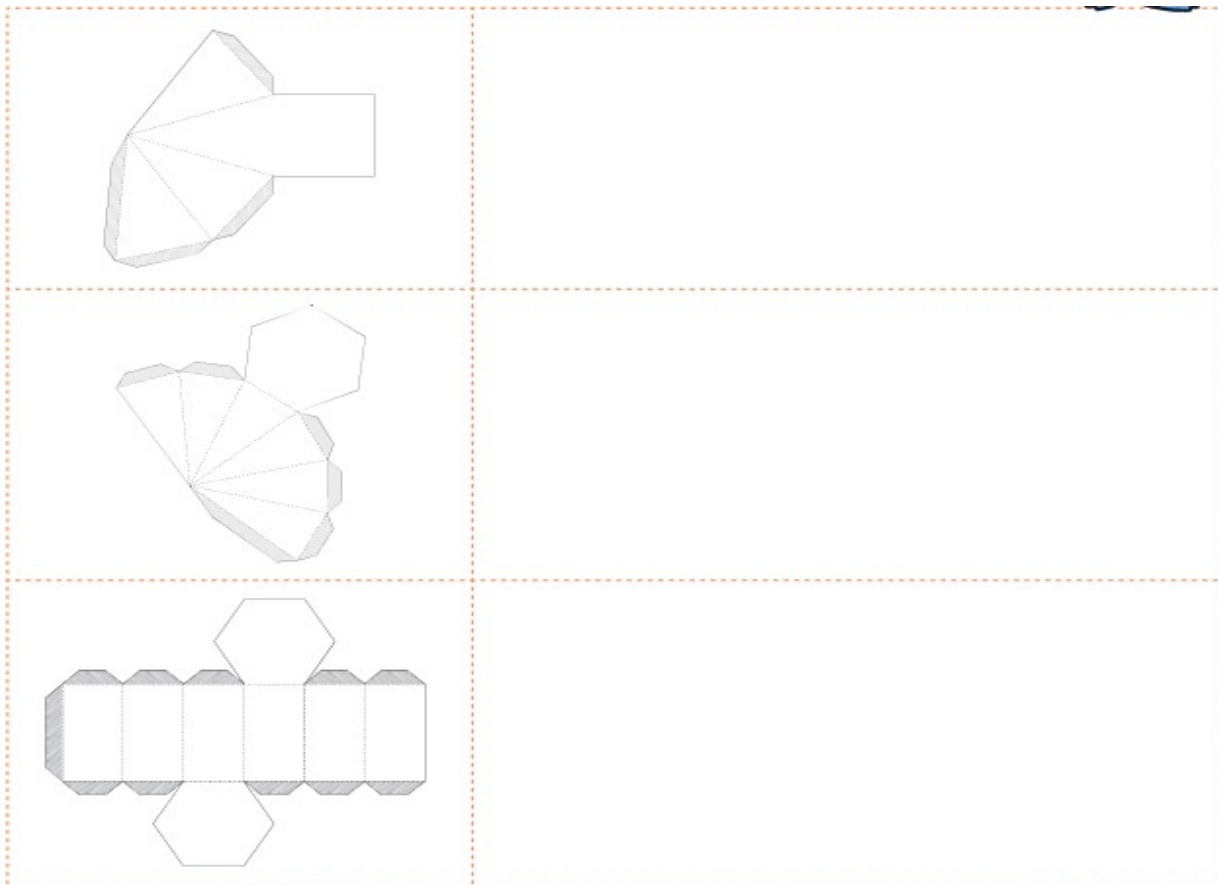
**1º ATIVIDADE DO DIA 20 DE JULHO DE 2021.**

**NOME** \_\_\_\_\_

**ABRA SEU EMAI NA PÁGINA 21**

**ANDRÉ UTILIZOU PLANIFICAÇÕES PARA CONSTRUIR CAIXAS.**

1. DESENHE COMO VOCÊ ACHA QUE ELAS DEVEM FICAR QUANDO FOREM MONTADAS.



2. UTILIZE OS MOLDES DO ANEXO 1 DO SEU LIVRO QUE ESTÁ NA CASA PARA MONTAR AS CAIXAS E VERIFIQUE SE SUAS PREVISÕES ESTAVAM CORRETAS.

DESCREVA O QUE VOCÊ OBSERVOU DE DIFERENTE ANTES DE MONTAR E DESENHAR

---

---

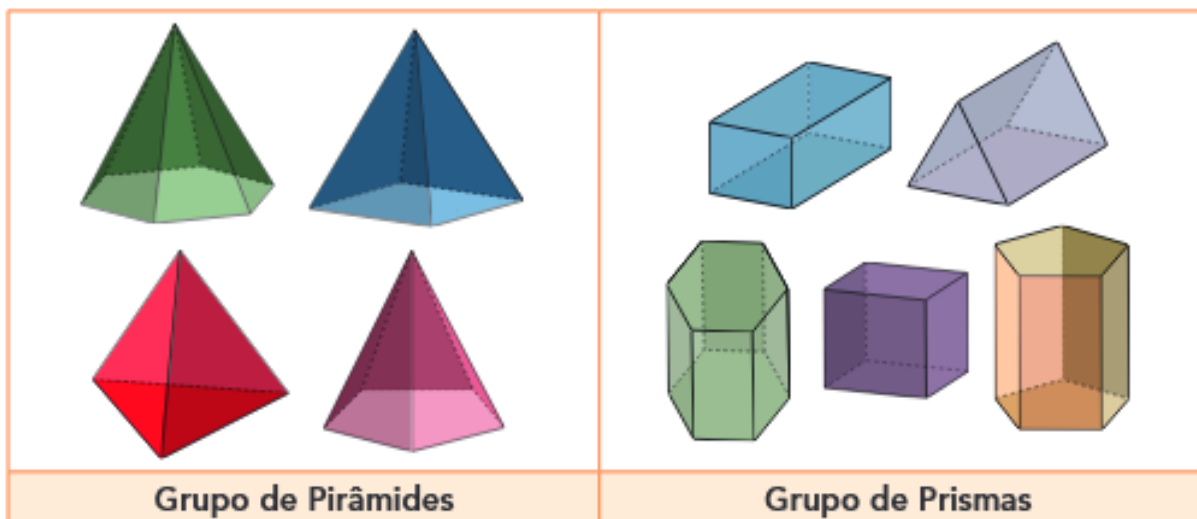
---

---

NOME \_\_\_\_\_

ABRA SEU LIVRO EMAI NA PÁGINA 22.

**1.** Após montar as caixas, André as separou em dois grupos, como mostra a ilustração abaixo:



Arte: IMESP.

**A.** Qual critério André utilizou para formar esses dois grupos?

---

---

---

**B.** Quais são as características comuns das figuras do grupo de pirâmides?

---

---

---

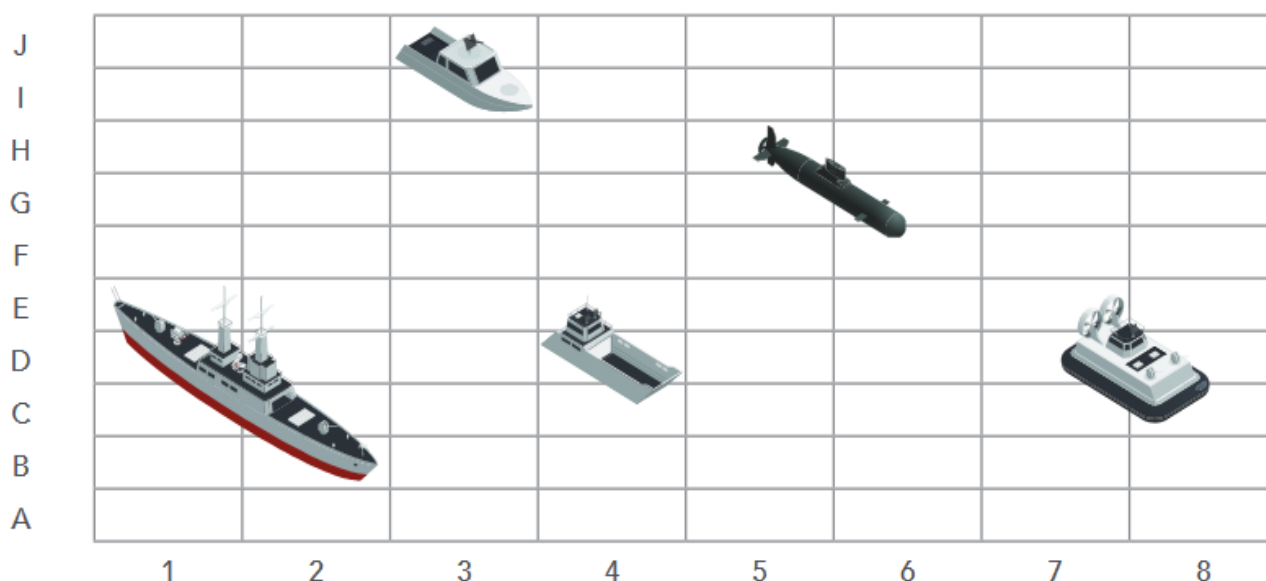
NOME \_\_\_\_\_

## AULA 2 - PARA QUE SERVEM AS INSTRUÇÕES DOS JOGOS?

O que vamos aprender?

Nesta aula, você jogará Batalha Naval com seu/sua colega sem saber as instruções do jogo. Depois de ler as regras, vocês reverão quem foi o vencedor, analisando a importância do gênero textual.

1. Em dupla, jogue Batalha Naval da maneira como acharem melhor:



QUEM NÃO CONHECE AS REGRAS DO JOGO BATALHA NAVAL VAI BRINCAR COM REGRAS INVENTADAS...

### BATALHA NAVAL DO 4º ANO - REGRAS:

- CADA JOGADOR TEM DIREITO A 10 JOGADAS.
- O JOGADOR A DEVE FALAR UM NÚMERO E UMA LETRA PARA TENTAR ACERTAR UM NAVIO DO QUADRO DO JOGADOR B.
- SE O JOGADOR A ACERTAR ALGUM NAVIO, O JOGADOR B DEVE FALAR NO ALVO.
- SE O JOGADOR A ACERTAR ALGUMA PARTE DO OCEANO, O JOGADOR B DEVE FALAR NAUFRÁGIO.
- O OBJETIVO DO JOGADOR A É ACERTAR O MÁXIMO POSSÍVEL DE NAVIOS.
- CADA PARTE DO NAVIO QUE O JOGADOR A ACERTAR VALERÁ 5 PONTOS.
- O OBJETIVO DO JOGADOR B É ACERTAR O MÁXIMO POSSÍVEL DE OCEANO.
- CADA PARTE DO OCEANO QUE O JOGADOR B ACERTAR VALE 10 PONTOS.
- SE O JOGADOR B ACERTAR ALGUMA PARTE DO OCEANO, O JOGADOR A DEVE FALAR NO ALVO.
- SE O JOGADOR B ACERTAR ALGUM NAVIO, O JOGADOR A DEVE FALAR NAUFRÁGIO.
- VENCE QUEM FIZER MAIS PONTOS EM 10 JOGADAS.

SEGUE O JOGO NA PRÓXIMA PÁGINA PARA VOCÊ JOGAR.

IREMOS FAZER UMA AULA ONLINE PARA APRENDEREM COMO SE JOGA.

**Batalha naval é um jogo de tabuleiro de dois jogadores, no qual os jogadores têm de adivinhar em que quadrados estão os navios do oponente.**

N.º de jogadores: 2  
 Tempo de jogo: 5 a 20 minutos  
 Tempo de montagem: 2 minutos  
 Faixa etária: A partir de 10

www.smartkids.com.br

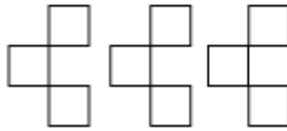
**-Instruções:**

Imprima duas folhas dessa, uma para você e uma para seu adversário. Para jogar, basta colocar as embarcações escondidas na horizontal ou na vertical para que seu adversário não consiga ver, pintando os quadradinhos como se fossem as embarcações, e tentar por palpites afundar as embarcações do seu adversário. Ganha quem afundar as embarcações adversárias primeiro. Boa diversão!

**SUAS**

**EMBARCAÇÕES**

3 Hidroaviões



4 Submarinos



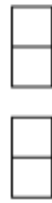
**SEU JOGO**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
L															
M															
N															
O															
P															

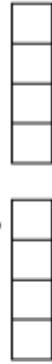
**JOGO DO SEU ADVERSÁRIO**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
L															
M															
N															
O															
P															

3 Cruzadores



2 Encouraçados



1 Porta-aviões



**Batalha naval é um jogo de tabuleiro de dois jogadores, no qual os jogadores têm de adivinhar em que quadrados estão os navios do oponente.**




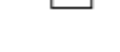
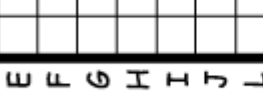

N.º de jogadores: 2

Tempo de jogo: 5 a 20 minutos

Tempo de montagem: 2 minutos

Faixa etária: A partir de 10

Imprima duas folhas dessa, uma para você e uma para seu adversário. Para jogar, basta colocar as embarcações escondidas na horizontal ou na vertical para que seu adversário não consiga ver, pintando os quadradinhos como se fossem as embarcações, e tentar por palpites afundar as embarcações do seu adversário. Ganha quem afundar as embarcações adversárias primeiro. Boa diversão!

<p><b>SUAS EMBARCAÇÕES</b></p> <p>3 Hidroaviões</p>  <p>4 Submarinos</p>  <p>3 Cruzadores</p> 	<p><b>SEU JOGO</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	<p><b>JOGO DO SEU ADVERSÁRIO</b></p> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	<p>1 Porta-aviões</p>  <p>2 Encouraçados</p>  <p>3 Cruzadores</p> 
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P																																																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P																																																	





## SEQUÊNCIA 2

### ATIVIDADE 2.1

1. No quadro numérico, estão faltando alguns números. Descubra quais são e complete-o.

2.100		2.102	2.103		2.105			2.108	
2.110			2.113	2.114			2.117	2.118	
2.120			2.123					2.128	2.129
		2.132		2.134		2.136		2.138	
2.140	2.141		2.143					2.148	2.149
					2.155				

RESPONDA ÀS QUESTÕES:

A. O QUE HÁ EM COMUM NA ESCRITA DOS NÚMEROS DA PRIMEIRA COLUNA?

B. E NA ESCRITA DOS NÚMEROS DA TERCEIRA COLUNA?

C. O QUE HÁ EM COMUM NA ESCRITA DOS NÚMEROS DA SEGUNDA LINHA?

3. ESCREVA, POR EXTENSO, OS NÚMEROS:

A. 2.141:

---

B. 2.155:

---

C. 2.132

DOIS MIL CENTO E TRINTA E DOIS. \_\_\_\_\_

D. 2100

---

## **2º ATIVIDADE 22 DE JULHO DE 2021.**

OLÁ, TUDO BEM COM VOCÊS?!

AS TOCHAS OLÍMPICAS SERÁ O TEMA DESSE DESFIO

VAMOS INTERAGIR, COMENTAR E COMPARTILHAR NA SALA VIRTUAL TUDO O QUE DESCOBRIREM SOBRE AS OLIMPIADAS MUNDIAIS. IREMOS JUNTOS NAVEGAR PELA HISTÓRIA PASSADA ATÉ OS DIAS ATUAIS, E COM A TOCHA OLÍMPICA NAS MÃOS. LEIAM OS GIBIS DA TURMA DA MONICA, E TUDO MAIS QUE OS COLEGAS E A PROFESSORA COMPARTILHAR NO GRUPO DO 4ºB RECANTO FELIZ VIRTUAL.

**O DESAFIO É : CRIAR UMA TOCHA OLÍMPICA COM MATERIAIS DESCARTÁVEIS RECICLÁVEIS, E OUTROS QUE A CRIATIVIDADE VAI SUGERIR A CADA UM DE VOCÊS, ENCONTRADOS NA NATUREZA AO REDOR DA CASA, CAPRICHEM !**

**ASSIM QUE FIZER A SUA TOCHA, POSTE A FOTO E UM PEQUENO VÍDEO DE 10 SEGUNDOS, NO NOSSO GRUPO COM VOCÊ SUGURANDO A SUA TOCHA OLÍMPICA PRONTA.**

IREMOS FAZER A ENTREGA DA TOCHA OLIMPICA CRIADA POR CADA UM, AOS COLEGAS DE SALA DO 4ºANO B, E FAREMOS UM VÍDEO RÁPIDO COMO SE VOCÊ CHEGASSE CORRENDO E ENTREGASSE, PORÉM DEVE SER BEM FEITO E POSSÍVEL DE EDIÇÃO POIS NO FINAL IREMOS EDITAR TODOS OS VÍDEOS EM UM SÓ, E APARECERÁ VOCÊS ENTREGANDO A TOCHA QUE FEZ.

O BACANA SERÁ QUE CADA TOCHA TERÁ UM DESIGNER DIFERENTE POIS CADA UM DE NÓS SOMOS DIFERENTES E CRIAMOS A MESMA COISA COM A NOSSA MARCA REGISTRADA.

MÃOS A OBRA E COMECEM A DESENVOLVER AS SUAS IDÉIAS GENIAIS, CRIEM, PLANEJEM, INVENTEM, RECRIEM, E FAÇAM O SEU TRABALHO.

SE CONSEGUIRMOS FAZER BEM BONITO, IREMOS PARTICIPAR DE UM CONCURSO DO IMPULSIONA.

UM GRANDE E FORTE ABRAÇO A TODOS E MÃOS A OBRA!

## VOCÊ SABIA?

### OLIMPÍADAS DE TÓQUIO

**O REVEZAMENTO DA TOCHA NO JAPÃO COMEÇARÁ EM FUKUSHIMA EM 26 DE MARÇO E PASSARÁ POR TODAS AS 47 PREFEITURAS EM 121 DIAS ANTES DE FINALMENTE CHEGAR A TÓQUIO PARA A CERIMÔNIA DE ABERTURA.**

AS TOCHAS DAS OLIMPÍADAS DE TÓQUIO, EM 2020, EMPREGARÃO ALUMÍNIO RECICLADO EM SUA CONSTRUÇÃO A PARTIR DE HABITAÇÕES TEMPORÁRIAS DA PROVÍNCIA DE FUKUSHIMA, NO JAPÃO, ATINGIDAS POR UM TERREMOTO, UM TSUNAMI E UM DESASTRE NUCLEAR EM MARÇO DE 2011, INFORMOU A [IMPrensa LOCAL](#) NA TERÇA-FEIRA (1).

AS TOCHAS, QUE DEVERÃO CONSUMIR MAIS DE 10 MIL PEÇAS DE ALUMÍNIO, SERÃO USADAS POR CORREDORES NO REVEZAMENTO NACIONAL DEPOIS QUE A CHAMA OLÍMPICA CHEGAR AO JAPÃO, DA GRÉCIA, EM 20 DE MARÇO DE 2020, DE ACORDO COM A AGÊNCIA DE NOTÍCIAS XINHUA.

A ATITUDE SERVE COMO UM ESFORÇO SIMBÓLICO PARA DEFENDER AS “OLIMPÍADAS DE RECONSTRUÇÃO”, QUE É UMA DAS PRINCIPAIS BANDEIRAS LEVANTAS PELOS JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO E O MOVIMENTO OLÍMPICO.



O REVEZAMENTO DA TOCHA NO JAPÃO COMEÇARÁ EM FUKUSHIMA EM 26 DE MARÇO E PASSARÁ POR TODAS AS 47 PREFEITURAS EM 121 DIAS ANTES DE FINALMENTE CHEGAR A TÓQUIO PARA A CERIMÔNIA DE ABERTURA.

NESSA TRIGÉSIMA SEGUNDA EDIÇÃO DOS JOGOS OLÍMPICOS ESTIMA-SE QUE MAIS DE 12 MIL ATLETAS, DE 206 PAÍSES, PARTICIPEM DA COMPETIÇÃO EM MAIS DE 300 EVENTOS DE 33 MODALIDADES.

1º ATIVIDADE DO DIA 23 DE JULHO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

## COMPREENDENDO MELHOR AS REGRAS DO JOGO

LIVRO APRENDER SEMPRE

O QUE VAMOS APRENDER? NESTA AULA, VOCÊ VAI LER AS REGRAS DE UM JOGO BRASILEIRO QUE ENSINA HISTÓRIAS INDÍGENAS, CHAMADO HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBOIA, E COMPREENDER MELHOR COMO OS VERBOS SÃO USADOS NOS TEXTOS INSTRUACIONAIS.

1. LEIA A REPORTAGEM DO JORNAL JOCA SOBRE O NOVO JOGO BRASILEIRO

### JOGO BRASILEIRO ENSINA HISTÓRIAS INDÍGENAS CONHEÇA O

GAME HUNI KUIN:

OS CAMINHOS DA JIBOIA

*VAMOS CONHECER ESSE GAME?*



PARA INCENTIVAR OS BRASILEIROS A CONHECER AS HISTÓRIAS DA ETNIA INDÍGENA KAXINAWÁ — OU, COMO ELES PRÓPRIOS SE DENOMINAM, HUNI KUIN — GUILHERME MENESES, DE SANTOS (LITORAL DE SÃO PAULO), CRIOU O GAME HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBOIA. “MUITAS PESSOAS NÃO CONHECEM A CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA, ENTÃO, PENSAMOS QUE O JOGO PODERIA ROMPER ESSE ISOLAMENTO”, EXPLICA. GUILHERME TEM 31 ANOS E É DESENVOLVEDOR DE GAMES DESDE CRIANÇA. AOS 4, ELE JÁ PRODUZIA JOGOS DE TABULEIRO E, AOS 13, COMEÇOU A DESENVOLVER GAMES ELETRÔNICOS. ASSIM, FOI NATURAL A IDEIA DE CRIAR UM JOGO SOBRE O ASSUNTO, QUE COMEÇOU A INTERESSÁ-LO QUANDO ELE CURSAVA O MESTRADO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL (CIÊNCIA QUE ESTUDA DIVERSAS SOCIEDADES) NA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP). “SOU ANTROPÓLOGO E, QUANDO LI SOBRE OS HUNI KUIN, COMECEI A FORMAR UMA IMAGEM NA MINHA CABEÇA DE COMO SERIA O MUNDO DELES”, CONTA, EM ENTREVISTA AO JOCA. “MAS, COMO NÃO CONHECIA, NÃO PODIA CRIAR O JOGO COM O QUE EU ACHAVA QUE ERA A REALIDADE DELES, ENTÃO, PASSEI MAIS DE QUATRO MESES NAS ALDEIAS PARA CONHECER AQUELE UNIVERSO.” O PROJETO DEMOROU QUATRO ANOS PARA FICAR PRONTO. ALÉM DE MOSTRAR ESSA CULTURA

AOS BRASILEIROS QUE NÃO SÃO INDÍGENAS, O JOGO É USADO PARA DISSEMINÁ-LA ENTRE AS PRÓPRIAS CRIANÇAS HUNI KUIN. FALADO EM HÃTXA KUIN, A LÍNGUA DESSE POVO, O GAME É ESTUDADO NAS ESCOLAS INDÍGENAS. O JOGO TAMBÉM POSSUI LEGENDAS EM PORTUGUÊS, INGLÊS, ESPANHOL E HÃTXA KUIN. GAME LANÇADO NO BRASIL EM 2016, O GAME FALA SOBRE DOIS IRMÃOS GÊMEOS INDÍGENAS DO POVO QUE HABITA A REGIÃO DO ACRE, NO SUL DO AMAZONAS E NO PERU. A HISTÓRIA CONTA QUE ELES NASCERAM DA COBRA JIBOIA YUBE E HERDARAM SEUS PODERES. PARA SE TORNAR PAJÉ (TÍTULO DADO ÀS PESSOAS ENCARREGADAS DOS RITUAIS E CERIMÔNIAS RELIGIOSAS EM POVOS INDÍGENAS), A DUPLA TEM QUE PASSAR POR VÁRIOS DESAFIOS. NESSA JORNADA, OS DOIS VÃO ADQUIRINDO NOVAS HABILIDADES E CONHECIMENTOS QUE VÊM DE SEUS ANCESTRAIS (PESSOAS DE SEU POVO QUE VIVERAM ANTES DELES), DOS ANIMAIS, DAS PLANTAS E DE FORÇAS SOBRENATURAIS. SÓ ASSIM PODERÃO SER CONSIDERADOS CURANDEIRO (MUKAYA) E MESTRE DOS DESENHOS (KENE). O JOGO PODE SER BAIXADO GRATUITAMENTE NO SITE DOS DESENVOLVEDORES.



## **2ª ATIVIDADE DO DIA 23 DE JULHO DE 2021.**

**2. AGORA, LEIA AS REGRAS DO JOGO HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBOIA E PINTE OS VERBOS NO IMPERATIVO:**

**O VERBO NO IMPERATIVO É: UM PEDIDO, CONVITE, EXORTAÇÃO, ORDEM, COMANDO, CONSELHO OU SÚPLICA. ...**

### **HUNI KUIN: OS CAMINHOS DA JIBOIA**

1. CONVERSE COM O PAJÉ PARA OUVIR SEUS CONSELHOS E SEGUIR PELO MELHOR CAMINHO.
2. VENÇA OS DESAFIOS DOS ANIMAIS PERIGOSOS.



---

---

1º ATIVIDADE DO DIA 26 DE JULHO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

LER E INTERPRETAR:



OLIMPÍADAS TÓQUIO 2020 AS OLIMPÍADAS DE TÓQUIO 2020, NO JAPÃO, SERÃO REALIZADAS DE 23 DE JULHO A 8 DE AGOSTO DE 2021. ELAS FORAM ADIADAS EM UM ANO POR CAUSA DA PANDEMIA DO CORONAVÍRUS COVID-19. A 32ª EDIÇÃO DAS OLIMPÍADAS É A PRIMEIRA DA ERA MODERNA A SER ADIADA - OUTRAS TRÊS FORAM CANCELADAS POR GUERRAS. APESAR DO ADIAMENTO PARA 2021, O NOME DOS JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO CONTINUARÁ COMO TÓQUIO 2020.

AS OLIMPÍADAS CONTARÃO COM 33 MODALIDADES ESPORTIVAS, COM A EXPECTATIVA DE PARTICIPAÇÃO DE MAIS DE 11 MIL ATLETAS, OS QUAIS REPRESENTARÃO MAIS DE 204 PAÍSES.

A TABELA A SEGUIR APRESENTA A QUANTIDADE DE MEDALHAS CONQUISTADAS PELO BRASIL EM ALGUMAS EDIÇÕES DAS OLIMPÍADAS.

## 2º ATIVIDADE DO DIA 26 DE JULHO DE 2021.

1- ANALISE A TABELA E RESPONDA AS QUESTÕES :



MEDALHAS	ANO DA OLIMPIADA E QUANTIDADE DE MEDALHAS CONQUISTADAS					
	1996	2000	2004	2008	2012	2016
TIPOS						
<b>OURO</b>	3	0	5	3	3	7
<b>PRATA</b>	3	6	2	4	6	6
<b>BRONZE</b>	9	6	3	8	8	6
<b>TOTAL</b>						

Fonte dos dados: <https://infograficos.gazetadopovo.com.br/esportes/todas-as-medalhas-olimpicas-do-brasil/>

A) COMPLETE A TABELA COM O TOTAL DE MEDALHAS CONQUISTADAS EM CADA ANO.

---

B) QUANTAS MEDALHAS FORAM CONQUISTADAS NO ANO DE 1996?

---

C) EM QUAL ANO O BRASIL GANHOU A MENOR QUANTIDADE DE MEDALHAS?

---

D) EM QUAL ANO O BRASIL RECEBEU A MAIOR QUANTIDADE DE MEDALHAS DE OURO?

---

E) E EM QUAL ANO RECEBEU A MENOR QUANTIDADE DE MEDALHAS DE PRATA?

---

F) ESCREVA O ANO QUE O BRASIL NÃO GANHOU NENHUMA MEDALHA DE OURO

---

1º ATIVIDADE DO DIA 27 DE JULHO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

## **AULA 1 - CONTOS TRADICIONAIS CONHECIDOS**

### **PARA SABER MAIS...**

OS CONTOS TRADICIONAIS SÃO HISTÓRIAS DA TRADIÇÃO ORAL, TAMBÉM CHAMADOS DE CONTOS POPULARES.

SABE O QUE SIGNIFICA ISSO?

ISSO SIGNIFICA QUE FORAM HISTÓRIAS CONTADAS DE BOCA A BOCA: OS AVÓS CONTAVAM PARA OS FILHOS, NETOS E AMIGOS. ASSIM, AS PESSOAS CONHECIAM AS HISTÓRIAS E AS CONTAVAM TAMBÉM PARA SEUS FILHOS, NETOS E AMIGOS.

A TRANSMISSÃO DESSAS HISTÓRIAS ACONTECEU DESSA MANEIRA POR MUITOS E MUITOS ANOS. NAQUELE TEMPO, AS HISTÓRIAS NÃO ERAM ESCRITAS EM LIVROS. DEPOIS DE MUITO TEMPO, VÁRIAS DESSAS HISTÓRIAS FORAM REGISTRADAS EM LIVROS.

OS AUTORES DE CONTOS TRADICIONAIS MAIS CONHECIDOS SÃO CHARLES PERRAULT, OS IRMÃOS GRIMM (JACOB GRIMM E WILHELM GRIMM) E HANS CHRISTIAN ANDERSEN.

DIFERENTE DOS IRMÃOS GRIMM E PERRAULT, ANDERSEN CRIAVA AS HISTÓRIAS. ESSAS HISTÓRIAS SÃO MUITO APRECIADAS ATÉ HOJE POR CRIANÇAS E ADULTOS, PORQUE TRATAM DOS MEDOS, DESEJOS, ANGÚSTIAS, ENFIM, DOS SENTIMENTOS DAS PESSOAS.

EMBORA SEJAM MUITO ANTIGOS, OS CONTOS CONTINUAM SENDO RECONTADOS EM LIVROS POR AUTORES QUE, MUITAS VEZES, FAZEM MODIFICAÇÕES NAS HISTÓRIAS.

OS CONTOS DE FADAS FAZEM PARTE DOS CONTOS TRADICIONAIS. ELES NARRAM HISTÓRIAS QUE MISTURAM REALIDADE E FANTASIA, TAIS COMO CINDERELA E A BELA ADORMECIDA. ESSES CONTOS, QUE ENCANTAM PESSOAS DE TODAS AS IDADES, TÊM ORIGEM REMOTA E NEM SEMPRE FORAM CONTADOS DA FORMA COMO CONHECEMOS HOJE. ANTIGAMENTE, ERAM CONTADOS PARA ADULTOS, COM VERSÕES MAIS TRÁGICAS. ATUALMENTE, SÃO LIDOS PARA CRIANÇAS, COM VERSÕES MAIS LÚDICAS E CHEIAS DE

FANTASIA. CHAMAMOS ESSAS HISTÓRIAS DE CONTOS DE FADAS PORQUE TÊM ORIGEM NA CULTURA CÉLTICO-BRETÃ, NA QUAL A FADA, UM SER FANTÁSTICO, TEM MUITA IMPORTÂNCIA.

ESSES CONTOS PODEM OU NÃO CONTAR COM A PRESENÇA DE FADAS, MAS ESTÃO REPLETOS DE MAGIA E ENCANTAMENTO .

1. VOCÊ GOSTA DAS MÁGIAS E ENCANTAMENTOS DESSES CONTOS? \_\_\_\_\_

2. QUAL A MÁGIA QUE MAIS CHAMOU A SUA ATENÇÃO NOS CONTOS DE FADAS QUE VOCÊ?

---

## 2º ATIVIDADE DO DI 27 DE JULHO DE 2021.

### AS TRÊS FIANDEIRAS O CONTO

*UM CONTO DE FADAS DOS IRMÃOS GRIMM IRMÃOS GRIMM*

AS TRÊS FIANDEIRAS

UMA MOÇA, BONITA E PRENDADA, NÃO ENCONTRAVA CASAMENTO, EMBORA MUITO MERECESE UM BOM ESTADO. IA SEMPRE À MISSA DAS ALMAS, PELA MADRUGADA, E REZAVA SEU ROSÁRIO PARA ELAS.

PERTO DA CASA DA MOÇA MORAVA UM HOMEM RICO E SOLTEIRO QUE DIZIA SÓ CASAR-SE COM A MELHOR FIANDEIRA DA CIDADE. A MOÇA SABENDO ESSA NOTÍCIA, IA COMPRAR LINHO À CASA DO RICO, DIZENDO FIÁ-LO TODO NUM SÓ DIA. O HOMEM FICAVA PASMADO, VENDO UMA MOÇA TÃO TRABALHADORA.

NÃO DANDO INTEIRO CRÉDITO AO QUE OUVIA, UMA MANHÃ, EM QUE A MOÇA APARECEU PARA MERCAR UM POUCO DE LINHO, DISSE-LHE EM TOM DE BRINCADEIRA: MOÇA, SE ESSE LINHO É FIADO NUM DIA, SEM ENTRAR PELO SERÃO, LEVE-O SEM PAGAR E IREI AO ANOITECER VER SUA TAREFA.

A MOÇA VOLTOU PARA CASA MUITO AFLITA COM A PROMESSA PORQUE NÃO PODIA FIAR O LINHO NUM DIA, NEM A METADE DA PORÇÃO QUE TROUXERA. PÔS O LINHO NAS ROCAS E COMEÇOU A CHORAR, A CHORAR SEM CONSOLO. QUANDO, ESTAVA ASSIM, OUVIU UMA VOZ TRÊMULA DIZENDO:

- POR QUE CHORA A MINHA FILHA?



LEVANTOU A CABEÇA E VIU UMA VELHA, MUITO VELHA, VESTIDA DE BRANCO E MUITO PÁLIDA. CONTOU O QUE LHE SUCEDIA E A VELHA DISSE: VÁ REZAR SEU ROSÁRIO QUE EU VOU AJUDÁ-LA UM POUCO.

A MOÇA FOI REZAR E QUANDO ACABOU TODO O LINHO ESTAVA FIADO E PRONTO. A VELHA DISSE: SE VOCÊ CASAR EU VIREI ÀS BODAS E NÃO SE ESQUEÇA DE CHAMAR-ME MINHA TIA POR TRÊS VEZES.

A MOÇA PROMETEU. QUANDO O MERCADOR CHEGOU E VIU O LINHO FIADO, FICOU ASSOMBRADO. GABOU MUITO A MOÇA E NO OUTRO DIA MANDOU, AINDA UMA PORÇÃO MAIOR DE LINHO, DIZENDO QUE VOLTARIA PARA VER O RESULTADO. A MOÇA PÔS-SE A CHORAR SEM PARAR.

OUTRA VELHA APARECEU, PARECIDA COM A PRIMEIRA, E FIOU O LINHO NUM AMÉM, ENQUANTO A MOÇA REZAVA. E AO DESPEDIR-SE FEZ O MESMO PEDIDO QUE A PRIMEIRA VELHA FIZERA.

AINDA UMA VEZ O MERCADOR VISITOU A MOÇA E NÃO TEVE PALAVRAS PARA ELOGIAR O QUANTO ELA FIZERA NUM DIA. MANDOU, DE PRESENTE, AINDA MAIS LINHO E O MESMO PEDIDO. A MOÇA VOLTOU A LAMENTAR-SE E UMA TERCEIRA VELHA APARECEU E TUDO SE PASSOU COMO DE COSTUME, LINHO FIADO E PROMESSA FEITA,

O MERCADOR VEIO VISITAR A MOÇA E PEDIU-A EM CASAMENTO, MARCANDO-SE O DIA. COMO UM DOS PRESENTES DE NOIVADO, RECEBEU A NOIVA MUITO LINHO PARA FIAR, E ROCAS, FUSOS, DOBADOUBRAS E MAIS APETRECHOS. A MOÇA ESTAVA DESESPERADA COM; O SEU FUTURO.



QUANDO ACABOU DE CASAR, SURGIRAM NA PORTA AS TRÊS VELHAS JUNTAS. A MOÇA, LEMBRADA DO QUE PROMETERA, RECEBEU-AS MUITO BEM, TRATANDO-AS POR TIAS, OFERECENDO COMIDA, BEBIDA, ASSENTO, E FAZENDO TODA A SORTE DE AGRADOS E OFERECIMENTOS. O NOIVO NÃO TINHA COBRO DO ESPANTO QUÉ LHE CAUSAVA A FEIÇÃO DE CADA UMA DAS VELHAS. NÃO SE CONTENDO, PERGUNTOU:

- POR QUE AS SENHORAS SÃO ASSIM, CORCOVADAS, ALHOS ESBUGALHADOS E QUEIXOS PARA FORA? FOI ALGUMA DOENÇA?

- NÃO FOI, SENHOR SOBRINHO - RESPONDERAM AS VELHAS - FOI O FIAR QUE NOS DEU ESSAS PECHAS. FIAMOS ANOS E ANOS E FICAMOS ASSIM, CORCOVADAS PELA

POSIÇÃO, OLHOS ESBUGALHADOS DE ACOMPANHAR O RIÇO, QUEIXOS FEIOS PÉLA TAREFA COM OS TOMETOS.

O NOIVO NÃO QUIS MAIS SABER DE ROCAS, FUSOS E DOBADOOURAS. AGARROU TUDO E ATIROU PANA O MEIO DA RUA, DIZENDO QUE JAMAIS SUA MULHER HAVIA DE PEGAR NUM INSTRUMENTO QUE A FARIA TÃO FEIA.

VIVERAM MUITO FELIZES. AS TRÊS VELHAS ERAM AS "ALMINHAS," AGRADECIDAS PELA DEVOÇÃO DA MOÇA



## 1º ATIVIDADE DO DIA 28 DE JULHO DE 2021.

### O TEMPO EM QUE SE PASSAM AS HISTÓRIAS – REFLEXÃO SOBRE A LÍNGUA – TEMPO VERBAL

#### O QUE VAMOS APRENDER?

NESTA AULA, VOCÊ VAI APRENDER SOBRE AS PALAVRAS QUE MUDAM DE ACORDO COM O TEMPO DAS HISTÓRIAS.

#### 1. LEIA AS CARTAS ESCRITAS POR DOIS ESTUDANTES:

**SÃO PAULO, 23 DE ABRIL DE 2019.**

OLÁ, PROFESSOR/A!

AS TRÊS FIANDEIRAS É O CONTO PREFERIDO DE UMA TURMA DO 2º ANO. AS CRIANÇAS FIZERAM UMA REESCRITA DELE, PARA ISSO, ELABORARAM UM PLANEJAMENTO COM OS EPISÓDIOS E, DEPOIS, DITARAM PARA O/A PROFESSOR/A ESCREVER. DEPOIS DE TERMINADO O TEXTO, REVISARAM E COMBINARAM DE LER PARA UMA TURMA DO 1º ANO.

VAMOS FAZER UMA REESCRITA TAMBÉM?

UM BEIJO,

SABRINA (3º ANO)

São Paulo, 23 de abril de 2019.

OLÁ, PROFESSOR/A!

AS TRÊS FIANDEIRAS É O CONTO PREFERIDO DE UMA TURMA DO 2º ANO. AS CRIANÇAS FARÃO UMA REESCRITA DELE

E, PARA ISSO, ELABORARÃO UM PLANEJAMENTO COM OS EPISÓDIOS E, DEPOIS, DITARÃO PARA O/A PROFESSOR/A

ESCREVER. DEPOIS DE TERMINADO O TEXTO, REVISARÃO E COMBINARÃO DE LER PARA UMA TURMA DO 1º ANO.

VAMOS FAZER UMA REESCRITA TAMBÉM?

UM BEIJO,

FRANCISCO (3º ANO)

2. O QUE AS CARTAS DE SABRINA E FRANCISCO TÊM EM COMUM? O QUE TÊM DE DIFERENTE?

---

---

3. GRIFE AS PALAVRAS QUE FORAM ESCRITAS DE FORMA DIFERENTE NAS DUAS CARTAS. QUE EFEITO ESSAS PALAVRAS CAUSAM NOS TEXTOS?

---

---

---

---

4. AGORA, COPIE ESSAS PALAVRAS NO QUADRO A SEGUIR:

CARTA DE SABRINA

CARTA DE FRANCISCO

**ESSAS PALAVRAS SÃO CLASSIFICADAS COMO VERBOS.**

VERBOS SÃO PALAVRAS QUE PODEM SER ESCRITAS COM DIFERENTES TERMINAÇÕES PARA COMBINAR COM QUEM FALA. POR EXEMPLO:

**Ele escreveu**

**eu escrevi**

**eles escreveram**

## **2º ATIVIDADE DO DIA 28 DE JULHO DE 2021.**

OS VERBOS TAMBÉM SOFREM ALTERAÇÕES QUE INDICAM TEMPO:

PRESENTE (QUE ACONTECE AGORA),

PASSADO (QUE JÁ ACONTECEU)

E FUTURO (QUE VAI ACONTECER).

### **5. ASSINALE A ALTERNATIVA CORRETA:**

**OS VERBOS DA CARTA DE SABRINA INDICAM QUE:**

A REESCRITA JÁ FOI FEITA.

A REESCRITA AINDA SERÁ FEITA.

ESCREVA, DÊ EXEMPLOS QUE JUSTIFICAM SUA RESPOSTA

---

---

---

---

**OS VERBOS DA CARTA DE FRANCISCO INDICAM QUE:**

A REESCRITA JÁ FOI FEITA.

A REESCRITA AINDA SERÁ FEITA.

ESCREVA, DÊ EXEMPLOS QUE JUSTIFICAM SUA RESPOSTA.

---

---

---

---

**6. ESCREVA UMA CARTA PARA SUA PROFESSORA DIZENDO O QUE PODEMOS FAZER COM A LEITURA DOS CONTOS AS TRÊS FIANDEIRAS.**

1º ATIVIDADE DO DIA 29 DE JULHO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

## JOGO DAS EMOÇÕES CARLOTA NÃO QUER FALAR

MONTE O DADO, JOGUE, E LEIA AS RESPOSTAS.

HOJE VAMOS BRINCAR NO GRUPO VIRTUAL COM O JOGO DAS EMOÇÕES, CASO VOCÊ NÃO ESTEJA CONSEGUINDO TER ACESSO, BRINQUE EM CASA MESMO SOZINHO OU SOZINHA.

JOGUE O DADO E LEIA AS RESPOSTAS E AS INTERPRETAÇÕES COM AS FRASES DOS SENTIMENTOS...

PODE BRINCAR EM CASA E COM OS FAMILIARES.

### Jogo das Emoções

# 01



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

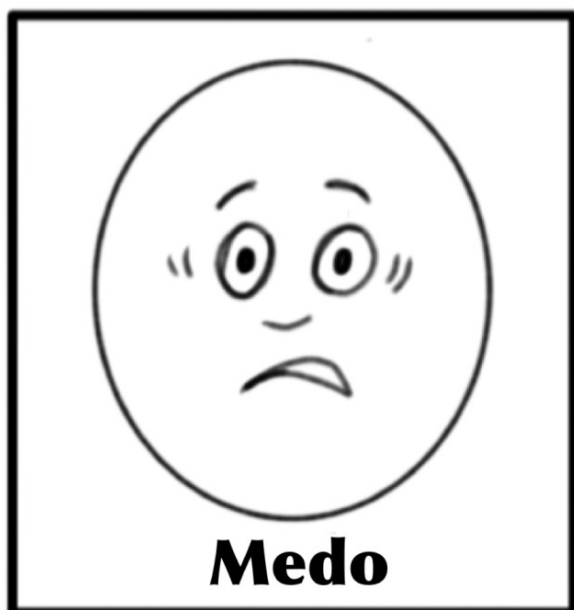
Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.

- 1 - O que é a raiva/ira?
- 2 - Como você consegue saber quando alguém está sentindo raiva/ira?
- 3 - Observa as frases na pergunta seis. Qual/quais expressam empatia?
4. Faça um desenho que expresse raiva/ira.
5. Escreva duas frases que expressem raiva/ira.
  - 6 - Escolha uma frase abaixo e faça sua interpretação:
    - 6.1 - Guardar a raiva é como segurar um carvão em brasa com a intenção de atirá-lo em alguém; é você quem se queima. (Buda)
    - 6.2 - Um homem é tão grande quanto as coisas que o deixem com raiva. (Winston Churchill)
    - 6.3. Deves aprender que quando sentes raiva, ainda que tenhas direito a senti-la, isso não te dá o direito de ser cruel. (William Shakespeare)
    - 6.4 - O oposto à ira não é a calma, é a empatia. (Mehmet Oz)
    - 6.5 - Se não queres ser propenso à ira, não lhe cultives o hábito; não lhe des nada que possa contribuir para agravá-la. (Epicteto)



## Jogo das Emoções

# 02



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

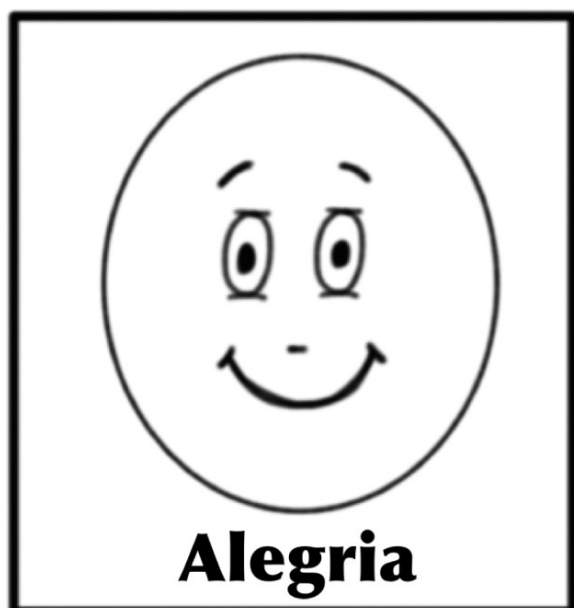
**Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.**

- 1 - O que é o medo?
- 2 - Como você sabe que alguém está sentindo medo?
- 3 - Quais são as coisas que faz você sentir medo?
- 4 - Quando você sente medo, o que lhe ajuda a enfrentá-lo?
- 5 - Escreva duas frases que expressem medo.
- 6 - Escolha uma frase abaixo e faça sua interpretação:
  - 6.1- Dar um novo passo, dizer uma nova palavra, é o que as pessoas mais temem. (Dostóievski)
  - 6.2- A coragem não é a ausência do medo, é a conquista deste. (Anônimo)
  - 6.3- Se o medo ocupa a sua cabeça, não deixará espaço para os sonhos. (Anônimo)
  - 6.4- O medo é a emoção mais difícil de lidar. A dor você chora, a raiva você grita, mas o medo se esconde silenciosamente no seu coração. (David Fischman)

**2ª ATIVIDADE DO DIA 29 DE JULHO DE 2021.**

## Jogo das Emoções

# 03



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

**Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.**

- 1 - O que é a alegria?
- 2 - Como você sabe que alguém está alegre?
- 3 - O que faz com que você se sinta alegre?
- 4 - Você acha que alegria e felicidade são iguais?
- 5 - Escreva duas frases que expressem alegria.
- 6 - Escolha uma frase abaixo e faça a sua interpretação:
  - 6.1 - Rir de tudo é coisa de tontos, mas não rir de nada é coisa de estúpidos. (Erasmus de Rotterdam)
  - 6.2 - Meu sorriso é a minha espada, e minha alegria é o meu escudo. (Martinho Lutero)
  - 6.3 - Saber encontrar a alegria na alegria dos outros, é o segredo da felicidade. (Georges Bernanos)
  - 6.4 - O sábio não se senta para lamentar-se, mas se põe alegremente em sua tarefa de consertar o dano feito. (William Shakespeare)

## 1º ATIVIDADE DO DIA 30 DE JULHO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

HOJE VAMOS CONTINUAR A BRINCAR NO GRUPO DO WATSHAPP COM O JOGO DAS EMOÇÕES, CASO VOCÊ NÃO ESTEJA CONSEGUINDO TER ACESSO, BRINQUE EM CASA MESMO SOZINHO OU SOZINHA. JOGUE O DADO E LEIA AS RESPOSTAS E A SINTERPRETAÇÕES COM FRASES DOS SENTIMENTOS...

### Jogo das Emoções

# 04



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.

- 1 - O que é a decepção?
- 2 - Como você sabe quando alguém está sentindo-se decepcionado?
- 3 - O que você diria a um amigo que está sofrendo porque se decepcionou com alguém ou com uma situação?
- 4 - Escreva outras palavras que são sinônimos de decepção.
- 5 - Escreva duas frases que expressem decepção.
- 6 - Escolha uma frase abaixo e faça a sua interpretação.
  - 6.1 - Esperar menos não significa desistir. Antes se surpreender, do que se decepcionar. (Clarice Lispector)
  - 6.2- Nossos melhores sucessos vêm depois de nossas maiores decepções. (Henry Ward Beecher)
  - 6.3- A decepção é uma espécie de falência: a falência de uma alma que gasta demasiado em esperança e expectativa. (Éric Hoffer)
  - 6.4- Os princípios de viver grandiosamente, incluem a capacidade de enfrentar-se aos problemas com coragem, as decepções com alegria e as provas com humildade. (Thomas S. Monson)

## Jogo das Emoções

# 05



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

**Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.**

- 1 - O que é o amor?
- 2 - Como você acha que alguém deve tratar a pessoa a quem diz amar?
- 3 - Escreva duas frases que expressem amor.
- 4 - Você acha que o amor é o sentimento mais importante? Explique-se.
- 5 - Escreva duas frases que nunca devem ser ditas à pessoa amada.
- 6 - Escolha uma frase abaixo e faça a sua interpretação:
  - 6.1- O amor é um ato de fé, e todo aquele que tem pouca fé também tem pouco amor. (Erich Fromm)
  - 6.2- O amor é a única resposta sã e satisfatória para o problema da existência humana. (Erich Fromm)
  - 6.3- Ame e faça o que quiser. Se ficar em silêncio, silencie com amor; se gritar, grite com amor; se corrigir, corrija com amor; se perdoar, perdoe com amor. (Cornélio Tácito)
  - 6.4- O amor é sofredor, é benigno; o amor não é invejoso; o amor não trata com imprudência, não se ensoberbece. Não se porta com indecência, não busca os seus interesses, não se irrita, não suspeita mal; Não folga com a injustiça, mas folga com a verdade; Tudo sofre, tudo crê, tudo espera, tudo suporta. (Paulo de Tarso)

**2ª ATIVIDADE 30 DE JULHO DE 2021.**

## Jogo das Emoções

# 06



www.acaixadeimaginacao.com Conto "Carlota não quer falar"

**Jogue o dado e responda a pergunta de acordo ao número que cair.**

- 1- Você sabe o que é a inveja?
- 2- Como podemos saber quando alguém está sentindo inveja?
- 3- Escreva duas frases que expressem inveja.
4. Você já sentiu inveja?
5. João ganhou uma bicicleta nova e seu amigo Antônio desejava muito andar nela. Estava fascinado pela bicicleta do seu amigo, mas João além de não emprestar-lhe disse que ele era um invejoso. Antônio ficou triste e arranhou a pintura da bicicleta de Antônio para vingar-se. Comente a atitude de ambos.
- 6- Escolha uma frase abaixo e faça a sua interpretação.
  - 6.1- A inveja é uma declaração de inferioridade. (Napoleão)
  - 6.2- A inveja vê sempre tudo com lentes de aumento que transformam pequenas coisas em grandiosas, anões em gigantes, indícios em certezas. (Miguel de Cervantes)
  - 6.3- Inveja-se a riqueza, mas não o trabalho com que ela se granjeia. (Marquês de Maricá)
  - 6.4- Todo mundo é capaz de sentir o sofrimento de um amigo. Ver com agrado os seus êxitos exige uma natureza muito delicada. (Oscar Wilde)

# 1º ATIVIDADE 02 DE AGOSTO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

## Jogo: Memory das Emoções (proposta conto Carlota não quer falar)

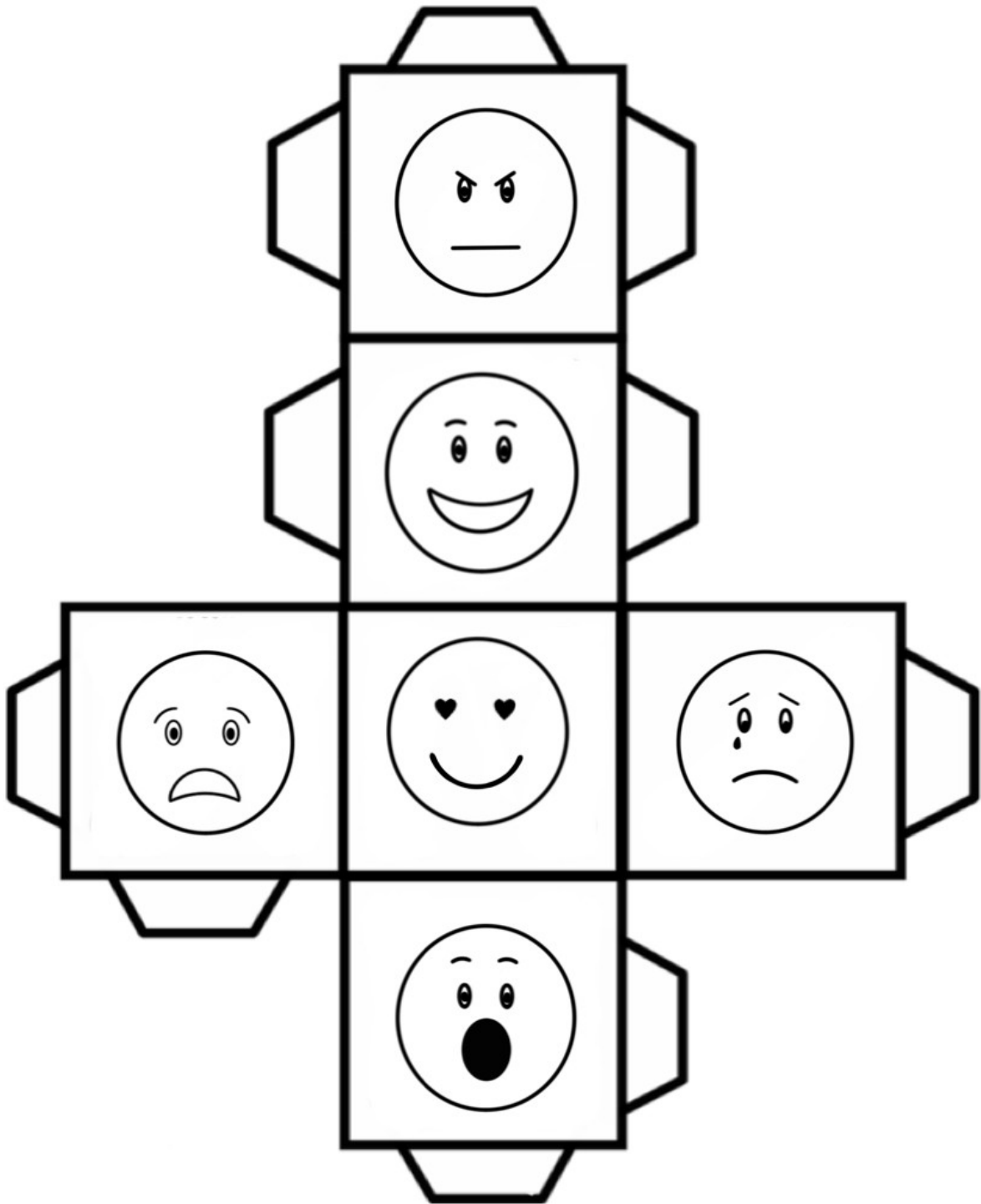
- 1 - Imprimir o jogo em Cartolina branca.
- 2 - Colorir as cartas, tendo em conta que cada emoção deve ter a mesma cor.
- 3 - Recortar as cartas e misturar.
4. Colocar as cartas sobre a mesa com os desenhos para baixo.
5. Se pode jogar sozinho ou contra alguém. O jogador deve formar os pares das emoções.
6. Ganha quem conseguir formar mais pares de emoções.



[www.acaixadeimaginacao.com](http://www.acaixadeimaginacao.com)

NOME \_\_\_\_\_

**Dado para jogos**  
**Conto Carlota não quer falar**



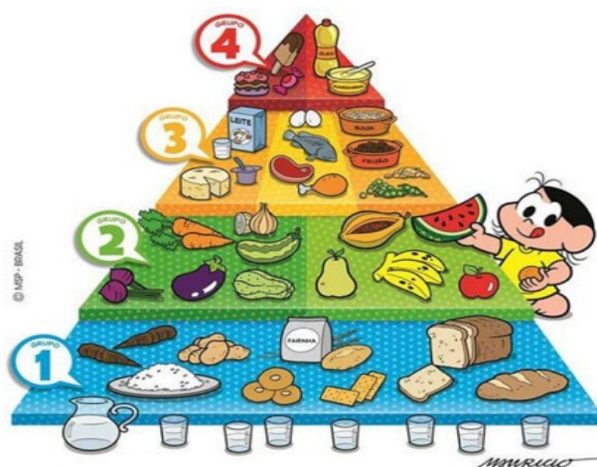
## 1º ATIVIDADE DO DIA 03 DE AGOSTO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

### PIRÂMIDE ALIMENTAR

ENTENDA O QUE É A PIRÂMIDE ALIMENTAR E COMO ESSA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA PODE AJUDAR NA OBTENÇÃO DE UMA ALIMENTAÇÃO MAIS SAUDÁVEL E CONSCIENTE. COMER BEM NÃO É UMA TAREFA FÁCIL. MUITAS PESSOAS QUE DESEJAM EMAGRECER, POR EXEMPLO, ACREDITAM QUE CORTAR CARBOIDRATOS E GORDURAS É FUNDAMENTAL PARA A PERDA DE PESO E QUE ISSO É UMA ATITUDE SAUDÁVEL. MAS VOCÊ SABIA QUE TODOS OS NUTRIENTES DEVEM ESTAR EM NOSSA DIETA E QUE, PARA COMER BEM, DEVE-SE SABER ESCOLHER OS ALIMENTOS E A QUANTIDADE CORRETA? A SEGUIR VAMOS TRATAR A RESPEITO DA PIRÂMIDE ALIMENTAR, UMA IMPORTANTE REPRESENTAÇÃO GRÁFICA QUE NOS ORIENTA SOBRE COMO NOS ALIMENTAR MELHOR [...]

A PIRÂMIDE ALIMENTAR É UMA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA QUE FUNCIONA COMO UM INSTRUMENTO PARA GARANTIR A SAÚDE DA POPULAÇÃO, UMA VEZ QUE ORIENTA A RESPEITO DE UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL. O PAPEL PRINCIPAL DELA É MOSTRAR QUAIS ALIMENTOS DEVEM FAZER PARTE DA ALIMENTAÇÃO .



**VEJA A SEGUIR ESSES GRUPOS E SUAS RECOMENDAÇÕES PARA UMA DIETA DE 2000 KCAL.**

1. ARROZ, PÃO, MASSA, BATATA, MANDIOCA: 6 PORÇÕES – 900 KCAL
2. LEGUMES E VERDURAS: 3 PORÇÕES – 45 KCAL
3. FRUTAS: 3 PORÇÕES – 210 KCAL
4. CARNES E OVOS: 1 PORÇÃO – 190 KCAL
5. LEITE, QUEIJO E IOGURTE: 3 PORÇÕES – 360 KCAL
6. FEIJÕES: 1 PORÇÃO – 55 KCAL
7. ÓLEOS E GORDURAS: 1 PORÇÃO – 73KCAL
8. AÇÚCARES E DOCES: 1 PORÇÃO – 110 KCAL

### ANALISANDO A PIRAMIDE ALIMENTAR

1. ALIMENTOS QUE DEVEMOS CONSUMIR EM MAIOR QUANTIDADE CONSTITUEM A BASE DA PIRÂMIDE E SÃO FORMADOS PELOS ALIMENTOS DO GRUPO 1. QUAIS SÃO ESSES ALIMENTOS?

---

---

---

ESSES ALIMENTOS DA BASE DA PIRAMIDE ALIMENTAR SÃO RICOS EM CARBOIDRATOS, ALIMENTOS QUE FORNECEM ENERGIA PARA NOSSO CORPO E, PORTANTO, DEVEM ESTAR EM MAIOR QUANTIDADE NO ORGANISMO.

2. QUAIS ALIMENTOS DEVEMOS CONSUMIR 3 PORÇÕES DE 45 KCAL E ESTÃO NO SEGUNDO ANDAR DA PIRAMIDE?

NA PIRÂMIDE ALIMENTAR BRASILEIRA ESTÃO DESCRITAS TAMBÉM ALGUMAS DICAS PARA HÁBITOS DE VIDA MAIS SAUDÁVEIS. UMA DESSAS DICAS É A DIVISÃO EM TRÊS REFEIÇÕES PRINCIPAIS E TRÊS INTERMEDIÁRIAS.

3. VOCÊ FAZ REFEIÇÕES INTERMEDIÁRIAS ? MARQUE AS REFEIÇÕES INTERMEDIÁRIA SAUDÁVEIS:

- ( ) 1 BANANA COM AVEIA
- ( ) 1 PACOTE DE SALGADINHO
- ( ) UM PEDAÇO DE PÃO COM SUCO DE FRUTA DA ÉPOCA
- ( ) UM PACOTE DE BISCOITO RECHEADO

## 2º ATIVIDADE DO DIA 03 DE AGOSTO DE 2021.

### LIVRO EMAI CURRÍCULO EM AÇÃO PÁGINA 17

#### ATIVIDADE 2.2

A leitura e a escrita dos números podem ser facilitadas se compreendermos a organização das **Ordens e Classes**.

Classes			3ª Classe			2ª Classe			1ª Classe		
			Milhões			Milhares			Unidades Simples		
Ordens			9ª	8ª	7ª	6ª	5ª	4ª	3ª	2ª	1ª
...	...	...	C	D	U	C	D	U	C	D	U
									7	3	4
								8	0	0	1
							1	2	7	9	9
							3	9	5	3	1

As ordens são numeradas da direita para a esquerda e têm nomes específicos, ou seja, unidades, dezenas e centenas.

Cada três ordens são agrupadas em classes, que também têm nomes especiais: classe das unidades simples, dos milhares e dos milhões.

**1.** Observando os números registrados na parte azul do quadro, responda:

**A.** Como se lê cada um deles? Escreva-os por extenso.

NOME \_\_\_\_\_

ABRA SEU EMAI NA PÁGINA 33, DEIXE AQUI NA FOLHA PARA SUA PROFESSORA VER OS CÁLCULOS QUE REALIZOU PARA RESOLVER AS SITUAÇÕES.

### ATIVIDADE 5.2

**i** Um grupo de crianças aprendeu a jogar bafo, antiga brincadeira com figurinhas. Você conhece o jogo de bafo?

Animados com o jogo, propuseram algumas situações para serem resolvidas usando apenas cálculo mental. Resolva você também.

<b>A.</b> André tinha 127 figurinhas e Paulo, 58. Quantas figurinhas tinham os dois juntos?	<b>D.</b> Alice e Bruno juntaram suas figurinhas num total de 238. Como Alice tinha 127 figurinhas, quantas Bruno tinha?
<b>B.</b> Rubens tinha algumas figurinhas, ganhou 15 no jogo e ficou com 142. Quantas figurinhas ele possuía?	<b>E.</b> Marcelo tinha 83 figurinhas, ganhou algumas e ficou com 109. Quantas figurinhas ele ganhou?
<b>C.</b> No início de um jogo, Luara tinha algumas figurinhas. No decorrer do jogo ela perdeu 12 e terminou com 73 figurinhas. Quantas ela possuía no início?	<b>F.</b> No início de um jogo, Tereza tinha 113 figurinhas. Ela terminou com 71 figurinhas. O que aconteceu no decorrer do jogo?





ESCOLA: \_\_\_\_\_  
TURMA: \_\_\_\_\_  
PROFESSOR(A): \_\_\_\_\_  
EU SOU: \_\_\_\_\_

## MEU PAI, MEU HERÓI!

### ENTREVISTA COM O PAPAÍ

SEU NOME É: \_\_\_\_\_

SUA PROFISSÃO: \_\_\_\_\_

SUA COMIDA FAVORITA: \_\_\_\_\_

SUA COR PREDILETA: \_\_\_\_\_

SEU TIME DE FUTEBOL: \_\_\_\_\_

QUALIDADES: \_\_\_\_\_

DEFEITOS: \_\_\_\_\_

ELE CARREGA NA CARTEIRA: \_\_\_\_\_

SUA MÚSICA PREFERIDA: \_\_\_\_\_

O QUE ELE MAIS AMA NA VIDA: \_\_\_\_\_

SEU MAIOR SONHO: \_\_\_\_\_



1º ATIVIDADE DO DIA 05 DE AGOSTO DE 2021.

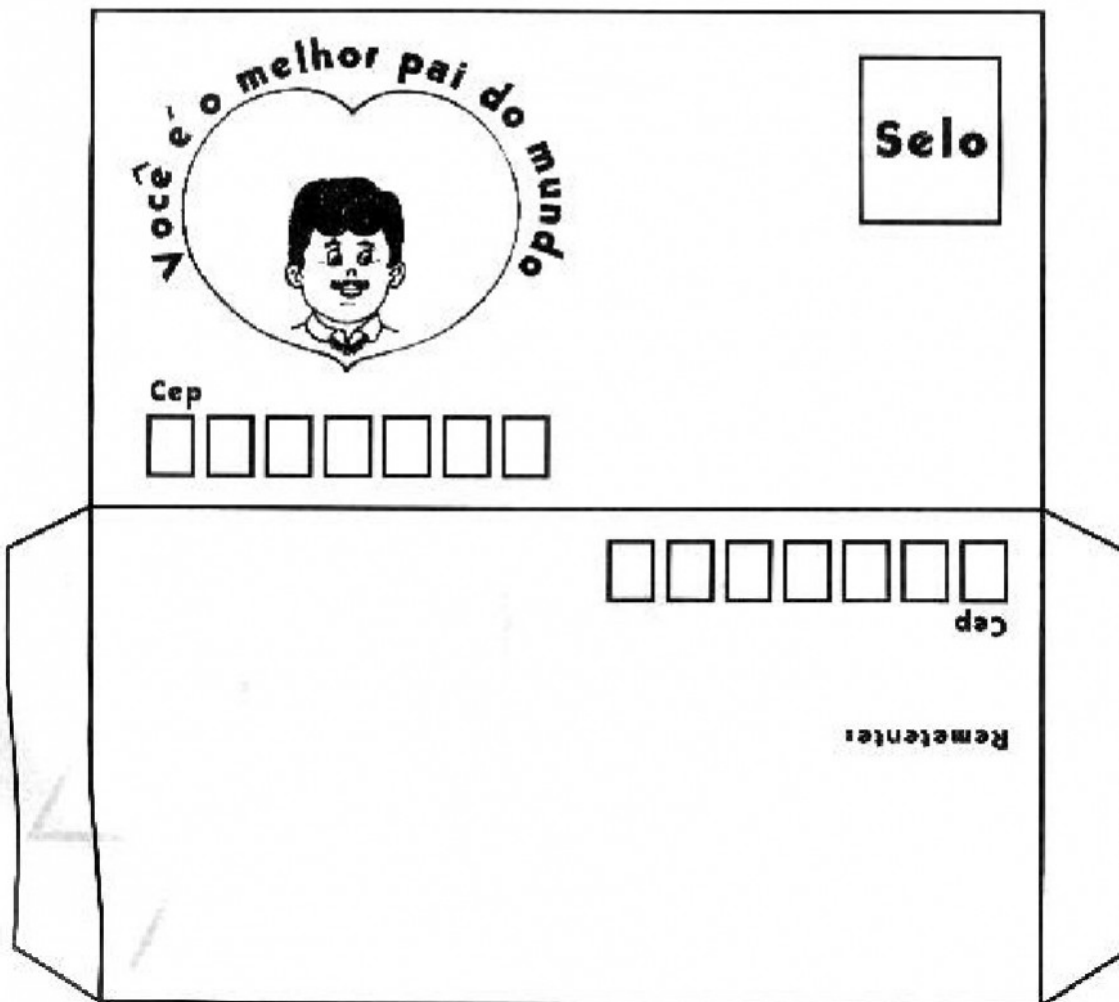
NOME \_\_\_\_\_

O DIA DOS PAIS ESTÁ CHEGANDO, ESCREVA UMA CARTA A ALGUÉM ESPECIAL E DEMONSTRE SEU SENTIMENTO A QUEM É UM PAI PARA VOCÊ.

RECORTE ESSE ENVELOPE E MONTE SUA MENSAGEM.

FELIZ DIA DOS PAIS!

UM FORTE ABRAÇO E BEIJOS NO CORAÇÃO DA SUA PROFESSORA DENISE!



NOME \_\_\_\_\_

EMAI PÁGINA 35/36

**ATIVIDADE 5 .4**

**1.** Calcule mentalmente o resultado de cada adição escrita abaixo:

Operação	Resultado
11 + 29	
12 + 29	
13 + 29	
14 + 29	

Operação	Resultado
31 + 52	
32 + 53	
33 + 54	
34 + 55	

Operação	Resultado
13 + 25	
23 + 25	
33 + 25	
43 + 25	

Operação	Resultado
7 + 42	
17 + 52	
27 + 62	
37 + 72	

**A.** O que você observou em cada um dos quadros?

---



---



---

**2.** O resultado de  $34 + 59$  é 93. Qual o resultado de  $35 + 59$ ?

**3.** Considerando que  $53 + 98$  é igual a 151, qual o resultado de  $63 + 98$ ?

Vamos recordar os nomes dos termos de uma adição:

Primeira parcela:		3	7	6
Segunda parcela:	+		2	1
Soma ou total:		3	9	7

**1.** Calcule mentalmente o resultado de cada subtração escrita abaixo:

Operação	Resultado
44 – 13	
45 – 13	
46 – 13	
47 – 13	

Operação	Resultado
28 – 11	
38 – 11	
48 – 11	
58 – 11	

**A.** O que você observou em cada um dos quadros?

---



---



---

**B.** O resultado de  $91 - 76$  é igual a 15. Qual o resultado de  $92 - 76$ ? \_\_\_\_\_

**C.** Como  $76 - 49$  é igual a 27, qual o resultado de  $86 - 49$ ? \_\_\_\_\_

Vamos recordar os nomes dos termos de uma subtração:

Minuendo		6	7
Subtraendo	-	2	1
Resto ou diferença		4	6

1º ATIVIDADE DO DIA 6 DE AGOSTO DE 2021.

NOME \_\_\_\_\_

## **CONSTRUÇÃO DE CARRINHO DE ROLIMÃ LIVRO APRENDER SEMPRE PÁGINA 40**

### **O QUE VAMOS APRENDER?**

ALÉM DE APRENDER COMO SE CONSTRÓI UM CARRINHO DE ROLIMÃ, NESSA AULA VOCÊ VAI PENSAR UM POUCO MAIS SOBRE O USO DE R E RR.

#### **1. VOCÊ CONHECE O CARRINHO DE ROLIMÃ?**

LEIA ALGUMAS INFORMAÇÕES SOBRE ELE: A CONSTRUÇÃO DE UM CARRINHO DE ROLIMÃ GERALMENTE É ARTESANAL, FEITA COM FERRAMENTAS SIMPLES, COMO MARTELO E SERROTE. O CARRINHO PODE CONTER TRÊS OU QUATRO ROLAMENTOS (QUASE SEMPRE USADOS, DISPENSADOS POR MECÂNICAS DE AUTOMÓVEIS) E É CONSTITUÍDO DE UM CORPO DE MADEIRA COM UM EIXO MÓVEL NA FRENTE, UTILIZADO PARA CONTROLAR O CARRINHO ENQUANTO ESTE DESCE PELA RUA.

#### **2. ASSISTA AO VÍDEO QUE SUA PROFESSORA VAI ENVIAR NO GRUPO SOBRE A CONSTRUÇÃO DE CARRINHO DE ROLIMÃ E ESCREVA UM TEXTO INSTRUCIONAL SOBRE ESSE BRINQUEDO.**

3. VOCÊ JÁ ANDOU DE CARRINHO DE ROLIMÃ? \_\_\_\_\_  
QUEM FEZ? \_\_\_\_\_

#### **4. COMPLETE AS PALAVRAS COM R OU RR:**

CA\_\_\_\_\_INHO                      \_\_\_\_\_ABIOLA                      FE\_\_\_\_\_AMENTAS  
\_\_\_\_\_UA                      AMA\_\_\_\_\_ELO                      SE \_\_\_\_\_OTE

5. PARA DECIDIR SE AS PALAVRAS ACIMA DEVERIAM SER ESCRITAS COM R E RR, NO QUE VOCÊ SE APOIOU? \_\_\_\_\_

6. ESCREVA DICAS PARA AJUDAR OS ESTUDANTES QUE TÊM DÚVIDAS SOBRE O USO DE R E RR. ESSAS DICAS PODERÃO SER COLOCADAS EM UM CARTAZ E DISPONIBILIZADAS NA SALA DE AULA, PARA QUE OS ESTUDANTES POSSAM CONSULTÁLO ; \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## REFERENCIAS

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/educacao-infantil-e-ensino-fundamental/materiais-de-apoio-2/> EMAI/LER E ESCREVER/ APRENDER SEMPRE  
[WWW.TURMADAMONICA.COM](http://WWW.TURMADAMONICA.COM) GIBI TURMA DA MONICA MAURICIO DE SOUZA  
[https://www.google.com/search?q=TOCHA+OLIMPICA+DE+T%C3%93QUIO&client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk00Fu3E24UmSvkxYk\\_AJT10ixthojA:1626947952935&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjFobW2tfbxAhXtq5UCHeQvDHkQ\\_AUoAXoECAEQAw&biw=1280&bih=67](https://www.google.com/search?q=TOCHA+OLIMPICA+DE+T%C3%93QUIO&client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk00Fu3E24UmSvkxYk_AJT10ixthojA:1626947952935&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjFobW2tfbxAhXtq5UCHeQvDHkQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1280&bih=67)  
<https://acaixadeimaginacao.com/2017/03/30/jogos-para-baixar-trabalhando-as-capacidades-emocionais-para-pais-e-professores/>  
<https://acaixadeimaginacao.com/2017/03/26/carlota-nao-quer-falar-un-conto-com-muitos-valores/>

JOGO DAS EMOÇÕES, CARLOTA NÃO QUER FALAR.