EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

2ª QUINZENA

Orientações aos educandos e suas famílias:

Atenção:

As atividades devem ser respondidas no caderno.

*Colocar CABEÇALHO com a data que está sendo realizada, copiar apenas o enunciado da atividade e responder embaixo.

Olá turminha. Tudo bem com vocês?
O ano passado trabalhamos bastante e vocês foram fantásticos!
Este ano teremos mais um desafio.Sabemos que vocês são capazes! Temos certeza que será um ano maravilhoso e cheio de aprendizagens.

VAMOS ESTUDAR COM A LUIZINHA???

Orientações aos educandos e família:

Esta sequência de atividades contempla conteúdos do 3º ano, para revisão em Matemática, Português, Geografia, História e Ciências.

E não esqueça de se proteger:

PLANEJAMENTO PARA A SEMANA DE 22 DE MARÇO A DE 26 DE MARÇO

SEGUNDA - 22 AULA ON-LINE - 9h	TERÇA - 23 AULA ON-LINE - 16h	QUARTA - 24 AULA ON-LINE - 16h	QUINTA - 25 AULA ON-LINE - 9h	SEXTA - 26 AULA ON-LINE - 9h
LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA
MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA
CIÊNCIAS	GEOGRAFIA	HISTÓRIA	INGLÊS	ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

Plantão de dúvidas: 10h às 11h e das 15h às 16h.

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA SEGUNDA, DIA 22.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Leitura do Texto: Pode jogar, filho: Os games infantis aliviam a falta da interação social.

ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura e interpretação do texto: Pode jogar, filho: Os games infantis aliviam a falta de interação social. Responder às questões sobre o texto no caderno.

Pode jogar, filho: Os games infantis aliviam a falta de interação social.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Antes vista com desconfiança pelos pais, a brincadeira faz sucesso no isolamento na pandemia

Por Jennifer Ann Thomas

A popularização dos smartphones e dispositivos eletrônicos provocou nos últimos anos uma guerra velada entre pais e filhos. De um lado, os adultos argumentavam que o excesso da tecnologia poderia atrapalhar o desenvolvimento saudável das crianças. De outro, os jovens não queriam perder a nova onda. A bandeira branca chegou com a pandemia: escola, terapia e encontros com amigos passaram a depender, inevitavelmente, da conexão virtual. [...]

Com as crianças trancadas dentro de um apartamento, contudo, desconectar-se é um desafio. "Minha filha combina de se encontrar com os amigos no jogo, o que a ajuda a atravessar este momento", disse Priscila. Entre outras tarefas impostas aos jogadores, o game ensina as crianças a entender o uso do dinheiro, como o ganho de moedas para fazer compras ou trocar mercadorias. "Minha filha está aprendendo desde cedo que precisa economizar", diz Priscila. "Também há momentos em que ela tem de lidar com o sentimento de frustração."

O jogo é território aparentemente seguro. […]três motivos principais explicam a expressiva adesão ao PK XD. "A criança não usa o próprio nome, não há cadastro com foto e o chat ocorre com frases prontas, desenvolvidas por uma equipe de pedagogos...

Para o psicólogo Cristiano Nabuco, coordenador do grupo de dependências tecnológicas do Instituto de Psiquiatria da USP, a pandemia obrigou a sociedade a rever conceitos, como o número exato de horas dedicadas às telas. **"O problema não é a tecnologia, mas o uso que se faz dela",** diz. "Se for para a conexão entre pessoas, será benéfica."

(Grifo nosso)

Extraído de: https://veja.abril.com.br/cultura/pode-jogar-filho-os-games-infantis-aliviam-a-falta-de-interacao-social/

Responda em seu caderno:

A. Quanto tempo você fica em frente às telas (celular, TV, computador, etc)?
B. Você acha que fica muito tempo utilizando essas tecnologias?
C. No texto, fala-se sobre o problema ser o uso correto dessa tecnologia. Você acha que utiliza da melhor forma a internet? Justifique.

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

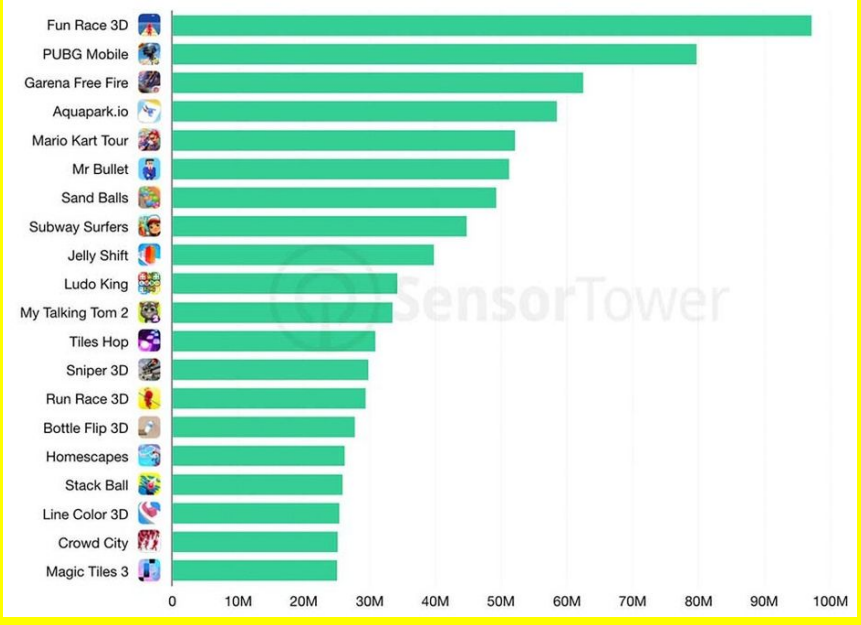
PROPOSTA: Gráficos
ORIENTAÇÃO: Observe os gráficos dos jogos mais populares e responda as questões no caderno.

Os 20 jogos de celular mais populares do mundo

Observe o gráfico com os jogos mais baixados do mundo:

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___



Fonte: https://www.fdcomunicacao.com.br/conheca-os-20-jogos-de-celular-mais-populares-do-mundo/

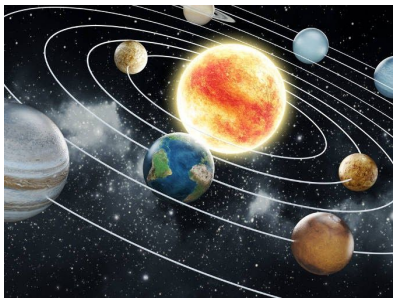
Responda em seu caderno:

1) Qual é o jogo mais baixado neste ranking?
2) Você já jogou algum desses jogos? Qual ou quais?
3) Na tabela a letra M indica **milhões.** Marque a resposta que representa o número de vezes que foi baixado o jogo PUGB Móbile:

   ( ) 8.000 ( ) 80.000 ( ) 80.000.000
4) Monte o seu próprio ranking com os jogos que você mais joga:

ATIVIDADE DE CIÊNCIAS

PROPOSTA: Planeta Terra no Universo
ORIENTAÇÃO: Leia o texto Planeta Terra no Universo e responda as questões no caderno:



Planeta Terra no Universo

O planeta Terra compõe o Sistema Solar juntamente com mais sete planetas, e todos são classificados em rochosos ou gasosos.

Em relação ao Sol, o planeta Terra é o terceiro em distanciamento. Anterior a ele estão Mercúrio e Vênus, e posterior a ele estão Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Entre os planetas rochosos ou terrestres, a Terra é o maior deles, tanto em densidade quanto em diâmetro.

O planeta possui um satélite natural, a Lua, possivelmente formada devido à colisão entre o planeta e um outro corpo celeste.

O planeta Terra está em constante realização de diversos movimentos, na próxima aula veremos os movimentos feitos pelo nosso planeta.

1) Leia o texto acima e, responda em seu caderno:

a) Quais planetas estão localizados anteriormente à Terra em relação ao Sol?
b) Que tipo de planeta é a Terra?
c) Qual é o satélite natural da Terra?
d) Como acredita-se que ele foi formado?

e) Após ler o texto, é possível concluir que o planeta Terra está parado ou em movimento?

Agora, clique no link para montar o planeta Terra e seu satélite natural.

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA TERÇA, DIA 23.
ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

Texto: Era uma vez uma bruxa./ Produção de texto.
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura e interpretação do texto: Era uma vez uma bruxa, copiar as perguntas do texto no caderno e responder. Em seguida, ainda no caderno, inventar uma lista de ingredientes para uma poção que a transforme novamente em bruxa:

Era uma vez uma bruxa

Era uma vez uma bruxa chamada Hildegarda Espinhenta da Cruzes Tortas Chulezenta da Silva. Seu nome era do tamanho de um ônibus, mas seu apelido era pequenininho: Meleca.

A bruxa morava numa cabana no meio da floresta. A cabana era linda, cheia de morcegos, teias de aranha, aranhas e ratos. Mas a bruxa não aguentava mais viver no meio de tanto verde, com passarinhos cantando e cascatas de água limpa e cristalina.

Também não via mais graça nenhuma em ficar transformando os príncipes que passavam por ali em gordos e velhos sapos.

Ela queria viver novas e horrendas aventuras.

Um dia, pegou seu caldeirão, sua vassoura, seu chapéu, seus animais de estimação: a coruja Filomena, o morcego Veludinho, a barata Cascuda e saiu voando.

Depois de muitas horas de vôo, avistou uma enorme e encantadora nuvem escura.

Mergulhou de cabeça e ao sair da nuvem escura, ficou maravilhada.

Que paisagem linda, cheia de prédios e carros e fumaça e lixo!

Mas assim que Meleca pôs os pés no chão... prunct ploft!

Passou um caminhão e atropelou sua vassoura. A bruxa ficou furiosa! Pegou sua varinha mágica para enfeitiçar o motorista do caminhão. Aí passaram uns meninos correndo, arrancaram seu chapéu e fugiram dando risadas. A bruxa correu atrás deles, mas tinha tanta gente que ficou perdida. Estava tirando outro chapéu de sua bolsa quando foi cercada por um bando de crianças que estavam passeando pela rua. Uma menina de vestido amarelo com bolinhas vermelhas e sapato vermelho com laço no cabelo gritou:

- Olha, uma bruxa de verdade! Conta uma história pra gente, dona Bruxa?

A Bruxa adorou a idéia de aterrorizar aquelas crianças e começou a contar:

- Era uma vez um castelo onde viviam dois vampiros e dois lobos. Eles passavam o dia inteiro dormindo em seus caixões... Um menino de cabelo cor de fogo interrompeu a história e falou:

- Ah, essa já passou na tv! É chata e sem graça. Queremos uma que dê bastante medo!

Meleca fez uma cara e começou outra história:

- Era uma vez um esqueleto que roubava criancinhas, que ele comia assadas no forno. Quando ele vinha chegando, seus ossos faziam tanto barulho que pareciam chocalhos...

As crianças começaram a imaginar os crick, plunct, clanc, trec que o esqueleto fazia. E riram tanto que algumas até fizeram xixi nas calças.

A bruxa se sentiu uma palhaça e gritou:

Vou fazer uma grande feitiçaria!!!

E as crianças aprovaram:

NOME: _____ 4º ANO ___

- Oba!

Ela começou a jogar um monte de coisas dentro do caldeirão.

Jogou rabo de lagartixa, olho de jacaré, asa de urubu...

E, quando mexia seu preparado, ia falando as palavras mágicas: Abracadabra, mistura macabra! Transforme essas crianças em cocô de cabra!

Mas as crianças também queriam participar da mágica e foram jogando no caldeirão suas pequenas contribuições: um cocô de cachorro, de plástico, uma peruca de náilon e uma dentadura de vampiro de borracha.

E iam também recitando suas abracadices:

- Abracadua no meio da lua, transforme a bruxa numa perua!

A bruxa estava mesmo se transformando. Começou a gritar e montou em sua vassoura quebrada e voou!

E foi ficando cada vez menor até que sumiu no meio da fumaça.

Ouvi dizer que ela passou alguns meses internada num hospital para bruxas.

Quando ela se recuperou dos sustos que levou na cidade, a bruxa voltou para sua cabana na floresta e abriu uma escola para bruxas, fantasmas, vampiros, diabinhos e outros colegas parecidos.

O sucesso é enorme, pois estão todos muito interessados em aprender as novas técnicas de feitiçarias, atropelamentos e assombramentos em plena moda na cidade.

Lia Zatz

I - INTERPRETAÇÃO TEXTUAL

- **Responda em seu caderno:**

1. Por que a bruxa queria ir embora de sua casa na floresta?
2. O que a bruxa achou lindo na cidade?
3. Qual foi a primeira coisa que aconteceu com a bruxa quando ela chegou na cidade?
4. A bruxa fez um feitiço para transformar as crianças em quê? O que ela usou no feitiço?
5. As crianças também queriam fazer feitiçarias. O que aconteceu?
6. Se você pudesse fazer um feitiço, o que faria?
7. Escreva as frases trocando os desenhos pelos nomes.

A morava numa no meio da .

Ela botou no : , e .

III - **Produção de texto**

No texto, a bruxa foi transformada em uma perua. Invente uma lista de ingredientes para uma poção que a transforme novamente em bruxa:

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Jogo da Velha
ORIENTAÇÃO: Leia o texto “Jogo da velha”, jogue como pedido e anote as informações solicitadas no caderno.

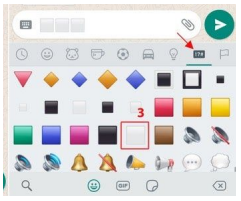
EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

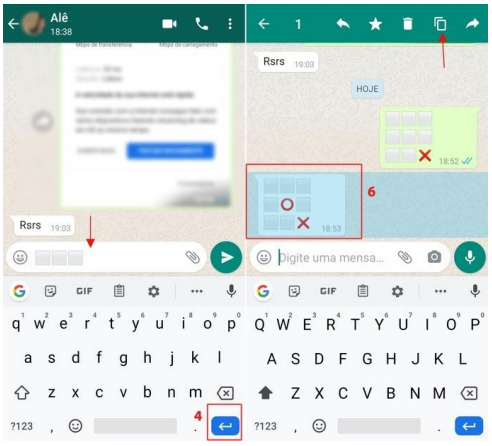
NOME: _____ 4º ANO ___

Jogo da velha

Como jogar Jogo da Velha por mensagem no WhatsApp

Taysa Coelho





Não só de mensagens e posts e brincadeiras no Status vive o WhatsApp. Os usuários do app descobriram como jogar o clássico Jogo da Velha dentro da janela de bate-papo.

1. Abra o WhatsApp e, em seguida, a janela de bate-papo do contato com quem deseja brincar;

2. Agora é hora de montar a grade do Jogo da Velha. Para isso, precisará acessar a seção de emojis do seu teclado. Para isso, toque sobre o ícone de uma carinha, ao lado da caixa de texto;

3. Quando os emojis forem abertos, vá para a aba de um retângulo com os caracteres **!?#** e toque três vezes sobre o emoji de um quadrado branco;

4. Para pular a linha, toque sobre a caixa de texto. Será exibido o teclado normal, então, toque na tecla enter para pular a linha;

5. Repita os passos **3** e **4** até formar 3 linhas com 3 quadrados cada. Se for o primeiro a jogar, já pode substituir um dos quadrados por um **O** ou **X**. Os emojis ficam na mesma aba do quadrado. Depois, é só enviar a mensagem normalmente;

6. O outro jogador deve copiar a mensagem enviada por você. Para isso, deve tocar sobre a mensagem e segurar durante alguns segundos. No topo da tela, surgirá a imagem de dois retângulos sobrepostos. Ele deve tocar sobre ele para copiar;

7. Depois, é preciso colar a mensagem na caixa de texto. Para isso, é necessário tocar sobre a caixa de texto e segure por alguns segundo. Surgirá na tela a opção **Colar**. Então, o jogador precisa deletar o quadrado no qual deseja jogar e inserir no lugar o emoji **O** ou **X** (precisa ser diferente daquele do adversário) e enviar a mensagem de volta;

8. Quem receber a mensagem, deverá repetir os passos **6** e **7** e, assim, sucessivamente, até alguém ganhar o jogo ou dar velha (ninguém ganha).

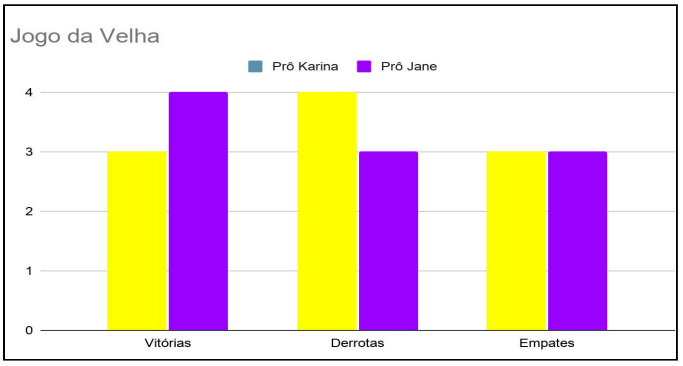
Fonte:https://www.appgeek.com.br/jogo-da-velha-whatsapp/

1) Combine com um de seus colegas de classe para jogar o famoso Jogo da velha via whatsapp.

Caso não seja possível realizar a atividade com outra pessoa de forma remota, o aluno pode optar por jogar contra o assistente do Google no link abaixo que será disponibilizado a eles na sala interativa. https://www.google.com/search?q=jogo+da+velha&source=lmns&bih=578&biw=1280&rlz=1C1GCEB_enBR888BR888&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwih2IOrpO_uAhXSBbkGHRvJCLcQ_AUoAHoECAEQAA

Os alunos jogarão 10 rodadas, anotarão as vitórias e derrotas e farão as comandas abaixo:

- Faça em seu caderno uma tabela com as possíveis vitórias, perdas e empates.
- Transforme essa tabela em um gráfico de barras como o do exemplo abaixo:



EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

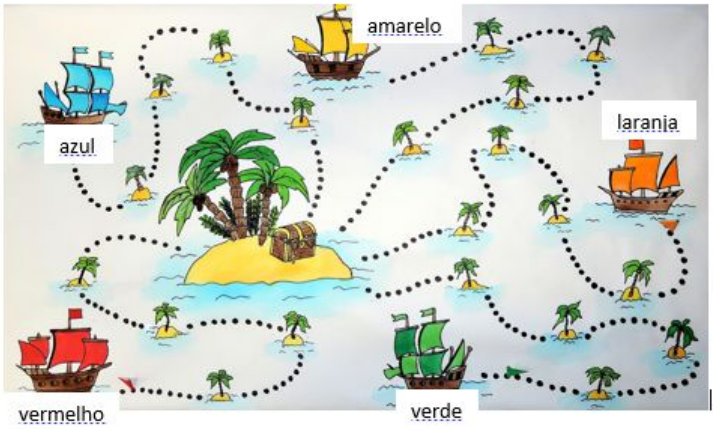
ATIVIDADE DE GEOGRAFIA

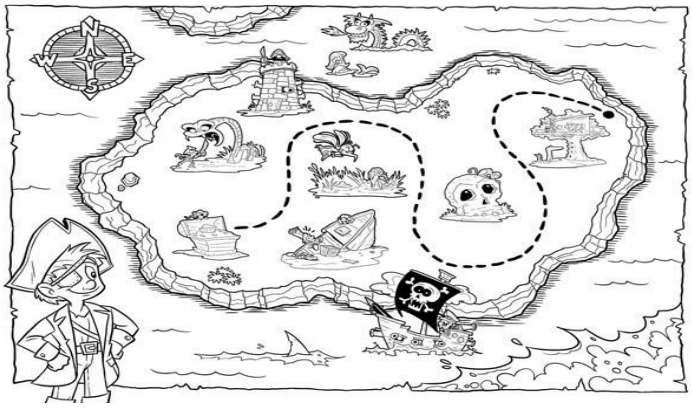
PROPOSTA: Mapa do tesouro
ORIENTAÇÃO: Leia o texto Mapa do Tesouro, observe os mapas e responda as questões em seu caderno. Logo em seguida, realize a atividade interativa do link para verificar seus conhecimentos.

Mapa do Tesouro

Os mapas são instrumentos de comunicação, servem para representar graficamente uma dada área do espaço terrestre. Os mapas e cartogramas não objetivam representar todas as informações presentes na superfície, mas apenas aquilo que o autor deseja demonstrar.
Mas o que será que mapas e jogos podem ter em comum?
Muitos jogos e até mesmo brincadeiras se utilizam de mapas para traçar seus percursos no jogo, mostrar seu trajeto, suas conquistas e fases alcançadas.
Que tal darmos uma olhadinha nesse Mapa do tesouro:

Legenda:
Fases do jogo.
Tesouro.





Responda as perguntas:

1) Quantas fases faltam para o jogador vermelho chegar ao tesouro?

2) Quantos jogadores estão em busca do tesouro?

3) Quem está mais próximo da vitória?

4) Analise o mapa do tesouro ao lado e responda:

a) Qual mapa é mais fácil de entender?

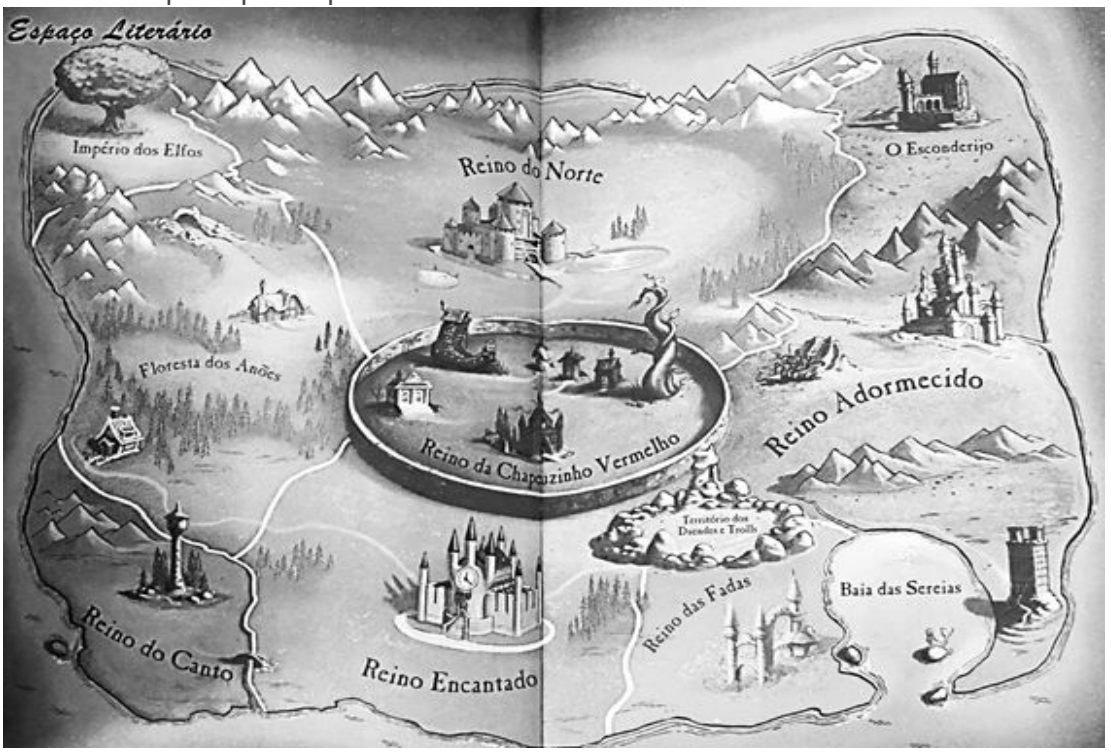
b) Você conseguiu entender os dois mapas?

c) Circule no mapa o ponto de partida e marque um X no destino final onde o pirata quer chegar.

5) Estamos vendo vários contos de fadas… mas será que no mundo das fadas também precisam se localizar? É claro que sim… E por isso no livro Terra de histórias de Chris Colfer, o autor nos traz esse mapa com os reinos encantados.

NOME: _____ 4º ANO ___

- Localize no mapa o que se pede:



a) Em que reino mora a Bela adormecida?
b) Qual é o nome do local onde reside a Pequena Sereia?
c) O Reino localizado ao centro do mapa pertence a que conto de fadas?

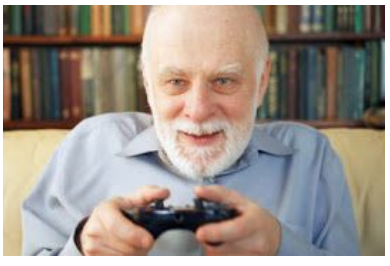
Vamos ver se você está craque!
Realize a atividade interativa do link abaixo:

MAPA DO TESOURO

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA QUARTA, DIA 24.
ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Vovô e o video game
ORIENTAÇÃO: Leia o texto "Vovô e o vídeo game" e faça um texto seguindo as orientações no caderno. Depois observe o convite "Noite de jogos" e responda as questões no caderno.

Vovô e o vídeo game



1) Agora você é o cientista, após a leitura do texto abaixo, faça um texto nos contando quem joga videogame ou jogos de apps com você, que idade estas pessoas têm e se as pessoas mais novas que jogam com você tem ou não mais facilidade do que as pessoas mais velhas que jogam com você. E, seus pais, eles jogam com você? Conseguem te vencer nos jogos que você mais gosta? Irmãos, tios, avós e outros familiares também jogam? Conte-nos da sua experiência com jogos…

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Vovô e o *video game*

Você já viu seu avô jogando *videogame*? Provavelmente não, mas talvez isso se torne mais comum no futuro. Um estudo realizado nos Estados Unidos mostrou que os jogos eletrônicos podem ajudar a aprimorar certas atividades cerebrais de pessoas idosas.

Se você já está pensando em desafiar seus avós no seu *game* favorito, calma! Não estamos falando (ainda) de jogos modernos cheios de monstros e explosões: o estudo utilizou um jogo especificamente desenvolvido para esse fim, chamado *NeuroRacer.*

Ele é composto por duas tarefas: a primeira é guiar um carro por uma pista sinuosa e a segunda, identificar o surgimento de figuras com certa cor e formato na tela, no meio de uma série com muitas outras. Nada muito difícil, certo? Mas o desafio é fazer as duas coisas ao mesmo tempo.

Quando realizamos tarefas simultâneas, elas provocam interferências no processamento das informações em nosso cérebro. A capacidade de lidar com essas interferências, no entanto, diminui com a idade - por isso, idosos têm mais dificuldade de enfrentar esse tipo de situação.

Os cientistas pediram a adultos de 60 a 85 anos que treinassem o *NeuroRacer* durante um mês. Alguns jogaram a versão completa, dirigindo o carro e identificando os símbolos ao mesmo tempo, e outros apenas as provas separadas. Em seguida, passaram por testes para verificar seu desempenho no jogo.

Os resultados mostraram que os dois grupos melhoraram de desempenho nas tarefas [...] Resumindo: ao treinar os idosos para lidar com a interferência, foi possível, com um único jogo, melhorar suas habilidades em várias áreas.

Embora os resultados sejam apenas iniciais, a pesquisa nos faz pensar se, no futuro, poderemos usar jogos de alta tecnologia não só para diversão, mas também para melhorar nossas capacidades cerebrais. Já pensou?

(Ciência Hoje das Crianças - http://chc.org.br/vovo-e-o-video-game/)

Noite de jogos

O Bruno ama jogar videogame e, resolveu fazer uma noite de jogos para comemorar seu aniversário. Observe o convite e realize as comandas:

1. Faça uma lista de jogos que eles poderiam jogar nesta festa.
2. Imagine que você é um dos convidados e resolveu fazer um cartão para dar de presente ao Bruno. Desenhe este cartão em seu caderno e escreva dentro dele.

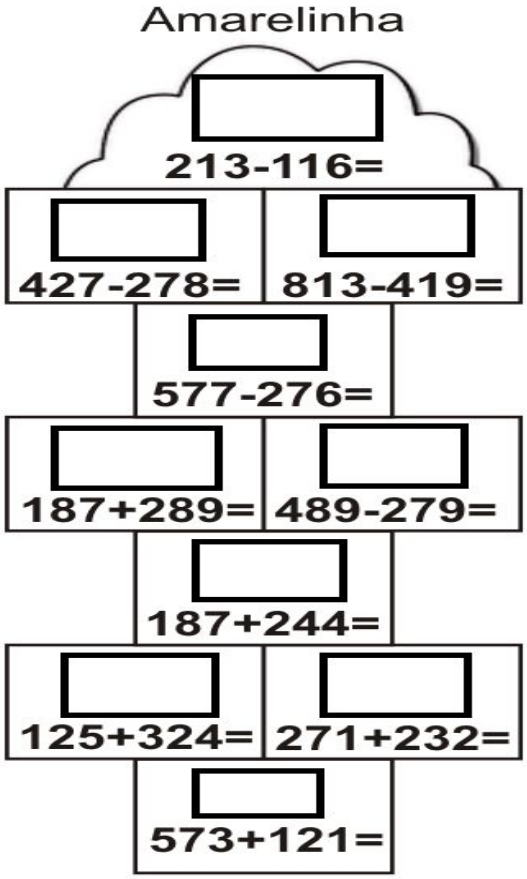
ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Cálculo: Adição
ORIENTAÇÃO: Realize os cálculos em seu caderno para completar a Amarelinha.

Amarelinha

Vamos completar a amarelinha. Realize as operações em seu caderno:

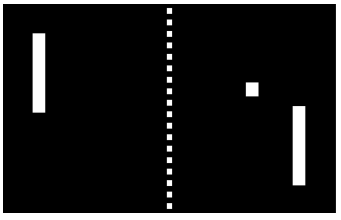
NOME: _____ 4º ANO ___



ATIVIDADE DE HISTÓRIA

PROPOSTA: Quem inventou o vídeo game?
ORIENTAÇÃO: Leia o texto "Quem inventou o vídeo game?" e responda as questões no caderno.

Quem inventou o vídeo game?



O ano passado falamos muito sobre os inventores e invenções. Vocês se lembram?
E que tal descobrir quem inventou o videogame?
Foi o engenheiro alemão Ralph Baer. Seus protótipos deram origem ao primeiro console comercializado no mundo, o Magnavox Odyssey, lançado nos EUA em 1972. Embora não tivesse som, acesso à internet ou controles sem fio, o funcionamento era parecido com o dos videogames atuais: bastava conectá-lo à TV e jogar!
Foram produzidos 27 jogos para a ancestral plataforma, incluindo um de tênis de mesa que inspirou a criação do icônico Pong, lançado como fliperama em 1972 e popularizado pelo Atari três anos depois.

Fonte: https://super.abril.com.br/blog/oraculo/quem-inventou-o-videogame/

Após ver que o videogame não é algo tão moderno assim, que tal descobrir com seus pais, responsáveis ou outros adultos quais jogos eles jogavam no videogame quando eram crianças realizando a **ENTREVISTA COM PELO MENOS 2 PESSOAS**.
Responda no caderno:

1) Qual é o seu nome?

NOME: _____ 4º ANO ___

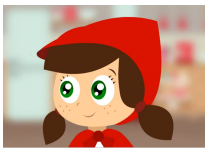
2) Quando você era criança você tinha video game?
3) Qual foi o primeiro jogo de videogame que você jogou?
4) E qual é o seu jogo favorito?

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA QUINTA, DIA 25.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Sondagem Língua Portuguesa - Reescrita: Conto de fadas
ORIENTAÇÃO: Realizar a sondagem do link enviado.

Reescrita: Conto de fadas:
Chapeuzinho vermelho



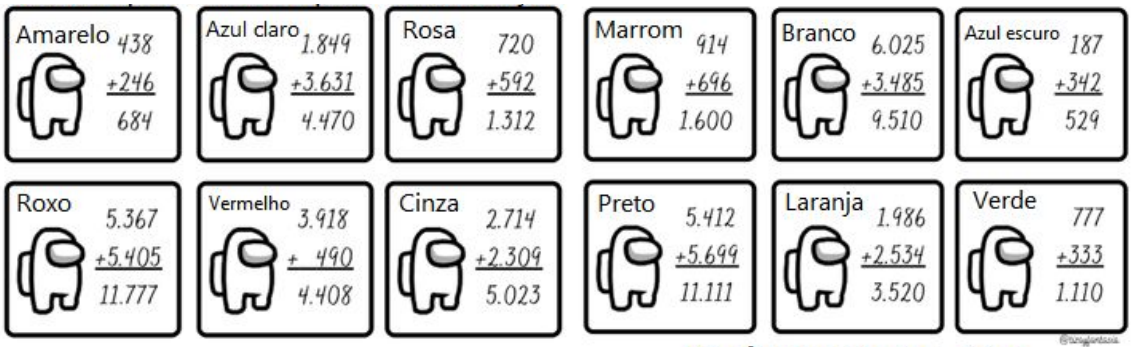
Caso não tenha acesso a internet, escreva com suas palavras no caderno o Conto de fadas:

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Impostores da Adição
ORIENTAÇÃO: Refaça os cálculos em seu caderno para descobrir quais estão com o resultado errado.

Among Us: Impostores da Adição

Verifique os cálculos refazendo-os em seu caderno e descubra os impostores, anote em seu caderno quais são os Impostores da adição:



Os impostores são:

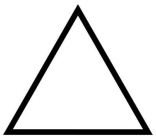
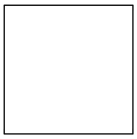
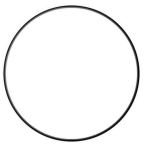
ATIVIDADE DE INGLÊS

PROPOSTA: Formas geométricas em inglês
ORIENTAÇÃO: Relembrar as formas geométricas, em seguida procurar em casa algum objeto que tenha algum desses formatos e anotar no seu caderno qual objeto você achou e qual forma ele contém.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Hello, guys! Em inglês, a palavra **shape** significa forma. Vamos aprender algumas formas juntos?

			
TRIÂNGULO → TRIANGLE	**QUADRADO → SQUARE**	**RETÂNGULO → RECTANGLE**	**CÍRCULO → CIRCLE**

Agora é a vez de vocês! Procure em sua casa algum objeto que tenha algum desses formatos e anote em seu caderno qual objeto você achou e qual forma ele contém.
Good luck!

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA SEXTA, DIA 26.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Como surgiram os contos de fadas
ORIENTAÇÃO: Ler o texto sobre como surgiram os Contos de Fadas, em seguida realizar a atividade do link abaixo. Atenção, as respostas deverão ser registradas no próprio site.

Como surgiram os contos de fadas

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Atividades diagnósticas - 2ª parte
ORIENTAÇÃO: Realizar o formulário do Google no link enviado.

Caso não tenha internet realize as atividades abaixo:

Atividades diagnósticas – Parte 2

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Oba! Vou comprar meu material escolar.

Mariana foi com sua mamãe até a papelaria da cidade comprar o que faltava para completar o seu material escolar. **Ela vai aproveitar parte do material que usou ano passado.**

- Observe os preços dos materiais escolares na papelaria Amigos da cidade e responda as questões abaixo:

Produto	Preço
Caderno grande 98 folhas	R$ 7,92
Caderno pequeno 48 folhas	R$ 4,80
Caneta	R$ 3,12
Borracha	R$ 0,89
Régua	R$ 2,30
Lápis	R$ 0,90
Caixa de lápis de cor (12 cores)	R$ 9,45

a- Qual é o produto com o menor preço apresentado na tabela? _____

b- E com o maior preço?_____

c- Escreva por extenso o preço da caneta:

_____

➡ Faça os cálculos abaixo no caderno:

d- Sobrará quanto de troco se mamãe comprar um caderno grande e pagar com uma nota de R$ 10,00? _____

e- Quanto mamãe pagará se comprar um caderno pequeno e uma caixa de lápis de cor?

_____

f- Qual a diferença de preço entre o caderno grande e o caderno pequeno?

_____

g- O que mamãe pode comprar da tabela acima com uma nota de R$ 5,00?

_____

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Agora, vamos nos encantar com os numerais!

1- Organize os números a seguir em ordem crescente e decrescente.

> ***Ordem crescente*** *– do menor para o maior.*
> ***Ordem decrescente*** *– do maior para o menor.*

23 255 650 100 202 370 530 459 310 15 608 557

•Ordem crescente:_____

_____

•Ordem decrescente:_____

_____

2- Escreva o antecessor e o sucessor de cada número.

_____ 24 _____ _____ 100_____ _____ 79_____

_____ 150 _____ _____ 81_____ _____ 286_____

_____ 889_____ _____ 10_____ _____ 105_____

3- Compare as operações abaixo indicadas usando **>** (maior que) ou **<** (menor que):

a) 5 + 2 _____ 3 + 5 d) 7 + 4 _____ 5 + 8

b) 0 + 5 _____ 8 + 6 e) 20 + 10 _____ 30 + 2

4- Escreva os números por extenso:

a) 174-_____

b) 980-_____

c) 308-_____

d) 299-_____

e) 530-_____

5-) Resolva os cálculos em seu caderno:

A-) 124 + 263 =	**B-) 838 + 160 =**	**C-) 78 + 54 =**
D-) 326 - 103 =	**E-) 979 - 456 =**	**F-) 84 - 57 =**
G-) 14 lápis x 2 estojos =	**H-) 23 bolas X 4 cestos =**	**I-) 15 cards X 2 jogadores=**
J-) 12 maçãs: 6 árvores=	**K-) 24 balas: 2 potes=**	**I-) 12 pirulitos: 3 amigos=**

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

PROPOSTA: Jogo das frutas.
ORIENTAÇÃO: Clique na imagem para acessar o link e assistir o tutorial e os comandos do jogo.

Caso você não tenha acesso a internet, observe as imagens.

Recorte as imagens do anexo Educação Física.

Elas servirão como cartas de comando. Embaralhe e empilhe com as imagens viradas para baixo, vire uma carta, olhe o desenho e execute o comando combinado. Faça o mesmo com todas as cartas seguintes.

Divirta-se!

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

ATIVIDADE DE ARTE

PROPOSTA: Música com objetos.

Olá turminha! Essa aula é muito divertida! Assista o vídeo e percebam quantas possibilidades podemos criar música com objetos que temos dentro da cozinha! Clique na figura ou no link: KITCHEN MUSIC! - YouTube

Após assistir, tentem criar em casa, uma composição rítmica junto com a família, lembrando em detalhes importantes: olha o horário que farão para não atrapalhar os vizinhos, não mexam em objetos que sejam de vidros e nem cortantes. Podemos utilizar tantos objetos! Pensem em como poderemos criar uma música em nossa aula com objetos diversos.

PLANEJAMENTO PARA A SEMANA DE 29 A 01 DE ABRIL

SEGUNDA - 29 AULA ON-LINE - 9h	TERÇA - 30 AULA ON-LINE - 16h	QUARTA - 31 AULA ON-LINE - 16h	QUINTA - 01 AULA ON-LINE - 9h	SEXTA - AULA ON-LINE - 9h
LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	LÍNGUA PORTUGUESA	FERIADO - CORPUS CHRISTI
MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	
CIÊNCIAS	GEOGRAFIA	HISTÓRIA	ITALIANO	

Plantão de dúvidas: 10h às 11h e das 15h às 16h.

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA SEGUNDA, DIA 29.
ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Contos
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura do texto " O Que São Contos De Fada" e "Irmão Grimm", em seguida fazer uma lista no caderno com os contos que você conhece.

Olá queridos alunos, tudo bem? Esperamos encontrá-los todos bem. Para essa nossa quinzena de atividades, daremos início ao estudo do gênero textual: Contos. Sabemos que essa palavra é bem conhecida, pois já ouvimos muitas histórias de contos, e as mais conhecidas são os Contos de Fadas. Relembraremos a característica deste gênero e ouviremos novas histórias que nos farão admirar ainda mais essas narrativas.

O que são Contos de Fadas?

Conto de fadas – Todo conto de fadas apresenta histórias de príncipes e princesas – os **heróis** – que vivem problemas terríveis criados por seres malévolos – **as bruxas** –, mas, felizmente, contam com os seres mágicos. Por isso, os conflitos são provocados por uma intenção maldosa contra uma pessoa do bem e só se resolvem pelo encantamento.

O herói sofre a perseguição do mal – a bruxa –, o que faz aumentar o conflito até o final, quando a virtude triunfa e o ser malévolo é impiedosamente castigado. Assim, tudo termina com final feliz.

Literatura e redação,
de Irene A. Machado. São Paulo. Scipione, 1994, p. 45.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Alguns contos de fadas muito conhecidos foram escritos pelos Irmãos Grimm. Vamos conhecer um pouco da história deles.

Irmãos Grimm

Os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm nasceram em Hanau, Alemanha, em 1785 e 1786, respectivamente.

Estudaram Direito, mas abandonaram a advocacia para se dedicar à literatura. Atuaram como professores em universidades da Alemanha. Eram grandes estudiosos da língua alemã e até escreveram livros sobre ela.

Mas os irmãos Grimm são conhecidos em todo o mundo pela grande quantidade de contos populares que recolheram na Alemanha. Dizem que eles escreviam logo à noite as histórias que ouviam durante o dia de parentes, amigos e camponeses.

Que motivo levaria Jacob e Wilhelm a colherem tantos contos?

Durante séculos, as histórias conhecidas por diferentes povos eram transmitidas apenas oralmente. Eram contadas pelos mais velhos aos mais novos e, assim, passadas de geração a geração. Na Idade Média, muitas delas ganharam versões escritas. O registro escrito desses contos tornava mais fácil a preservação das histórias. Por isso, os irmãos Grimm trataram de buscar relatos em documentos antigos e recolher contos entre a população da Alemanha para preservar as histórias tradicionais de seu povo.

(Extraído do livro: Português para todos Ed. Scipione)

- **Em seu caderno, faça uma lista dos Contos de Fadas que você conhece:**

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Explorando o quadro numérico
ORIENTAÇÃO: Observar o quadro de números e registrar as respostas das questões.

Explorando o quadro Numérico

750	751	752	753	754	755	756	757	758	759
760	761	762	763	764	765	766	767	768	769
770	771	772	773	774	775	776	777	778	779
780	781	782	783	784	785	786	787	788	789
790	791	792	793	794	795	796	797	798	799
800	801	802	803	804	805	806	807	808	809
810	811	812	813	814	815	816	817	818	819
820	821	822	823	824	825	826	827	828	829

1.Observe o quadro de números e registre as respostas das questões a seguir:

2.Qual o maior número ?_____

3.Quais são os números que estão entre 760 e 769 ?

_____

4.Quais são os números da nona coluna ?_____

_____

5.Desafio: Tente acertar qual é o número da tabela: O número possui oito centenas, duas dezenas e três unidades. _____

6. O número que você descobriu , escreva ele por extenso:

_____

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

ATIVIDADE DE CIÊNCIAS

PROPOSTA: Movimentos da Terra
ORIENTAÇÃO: Entre no link enviado, veja o vídeo e responda o caça-palavras.

Caso não tenha acesso a internet, veja a definição de rotação e translação e resolva o caça-palavras:

ROTAÇÃO:

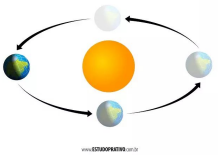
é o movimento em que o planeta Terra gira em torno de si mesmo.

É realizado em um tempo de 23 horas, 56 minutos e 4 segundos, aproximadamente às 24 horas de um dia na Terra.

TRANSLAÇÃO:

é o movimento em que o planeta Terra realiza uma volta completa ao entorno do Sol.

É desenvolvido ao longo de 365 dias e 6 horas, ou seja, demora um ano para que aconteça completamente.



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

LUA MOVIMENTOS ROTAÇÃO TERRA TRANSLAÇÃO

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA TERÇA, DIA 30.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROPOSTA: Analisando os Contos de Fadas
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura sobre a Estrutura do texto narrativo, em seguida completar o quadro identificando as características do gênero no conto escolhido.

Vamos em nossa aula de hoje, observar algumas características dos Conto de Fadas e compreender como essas narrativas são escritas. Abaixo faremos a escolha de dois contos e juntos iremos completar o quadro abaixo coletivamente. Mas para isso, iremos esclarecer alguns pontos.

Estrutura do texto narrativo

Situação inicial: Cenário, personagens (características). Onde a história se passa e quem participa.

Fato novo: Algo que acontece e que, de alguma forma, modifica a situação inicial.
Conflito ou problema: A partir de um fato novo surge um problema ou conflito para ser resolvido.
Desenvolvimento: Situações ou ações que acontecem para tentar resolver o conflito. Nessa parte podem acontecer várias coisas – Ela é a parte mais longa do texto na maioria das vezes.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Desfecho: É o final da história. Nessa parte o problema se resolve com uma explicação que combina com a história.

Nome do Conto	Situação inicial	Fato novo	Situação difícil/ problema	Desenvolvi-mento/	Desfecho

Nome do Conto	Situação inicial	Fato novo	Situação difícil/ problema	Desenvolvi-mento/	Desfecho

Agora em seu caderno você deverá escrever o Conto: **Chapeuzinho Vermelho**, analisando cada uma das partes de sua estrutura. Se preferir consulte o quadro acima.

Situação inicial:
Fato novo:
Conflito:
Desenvolvimento:
Desfecho:

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Quadro numérico.
ORIENTAÇÃO: Complete os espaços do quadro abaixo que vai do 900 A 999.

Você já sabe como funciona o quadro de números, complete os espaços destacados do quadro abaixo que vai do número **900 a 1.000**

900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910
										920
										930
										940
										950
										960
										970
										980
										990
										1.000

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

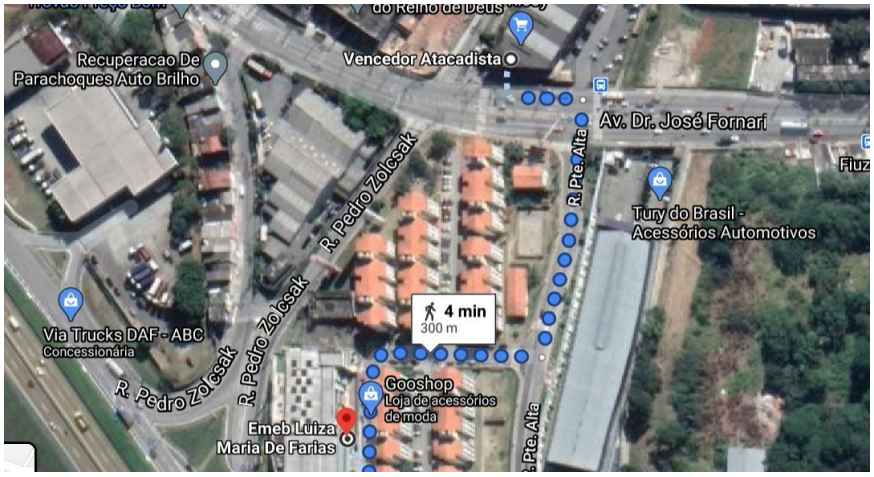
Responda:
O que você fez para saber quais eram os números que estavam faltando? Que dicas você daria para ajudar alguém a encontrar esses números?

_____
_____
_____

ATIVIDADE DE GEOGRAFIA

PROPOSTA: Introdução Mapas
ORIENTAÇÃO: Entre no link enviado e realize as atividades do Google Formulário.

Caso não tenha acesso a internet, responda as questões abaixo:



Este ano iremos trabalhar o estudo de mapas..

1) Qual é o trajeto marcado neste mapa?

2) Quantos minutos leva para percorrer esse trajeto?

3) Onde está localizado o Vencedor Atacadista?

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA QUARTA, DIA 31.
ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA ON LINE

PROPOSTA: Refletindo sobre os contos de Fadas
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura do texto abaixo e a História em Quadrinho: Mônica em: Chapeuzinho Vermelho, responder as questões no caderno, completar e comparar as duas versões do Conto: Chapeuzinho Vermelho.

REFLETINDO SOBRE OS CONTOS DE FADAS

Normalmente nos Contos de Fadas, os personagens masculinos são fortes, corajosos e destemidos. São eles que resolvem os problemas. As mulheres aparecem frágeis, desprotegidas, precisando de ajuda.

Na época em que os Contos de Fadas foram criados essa era a ideia que se pretendia passar porque era assim que a sociedade vivia: as mulheres ocupavam um outro lugar, os homens que podiam e faziam tudo acontecer.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Hoje em dia, sabemos que não é assim.

Vamos ler uma história em quadrinhos que conta a história “Chapeuzinho Vermelho” de uma forma diferente. Leia, divirta-se e pense…

Mônica em: Chapeuzinho Vermelho

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Responda em seu caderno.

1) Qual é o assunto do texto?
2) Quais as semelhanças entre o texto que você acabou de ler e a história original?
3) Na história original, quem resolve o problema? E nesta?
4) O que fez com que a Mônica decidisse ajudar o lobo?
5) Há um herói nesta história? Quem?

Como você viu, podemos modificar histórias antigas e famosas, tornando-as mais engraçadas, interessantes e próximas da nossa realidade.

Fazendo a reflexão sobre a história, vamos completar o quadro abaixo.

Nome do Conto	Situação inicial	Fato novo	Situação difícil/ problema	Desenvolvi-men to/	Desfecho
Chapeuzinho Vermelho					

Nome do Conto	Situação inicial	Fato novo	Situação difícil/ problema	Desenvolvi-men to/	Desfecho
Mônica em: Chapeuzinho Vermelho.					

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Interpretação de tabelas
ORIENTAÇÃO: Realize a leitura da tabela e responda as questões abaixo.

SITUAÇÕES PROBLEMAS

1. Quatro amigos fizeram um Campeonato de Videogame. Complete a tabela de pontos obtidos por eles durante a partida.

JOGADOR	1.ª RODADA	2.ª RODADA	TOTAL DE PONTOS
FÁBIO	157	518	
WILLIAM	245	621	
JOSÉ	198	874	
SANDRO	547	620	

a) Quantos pontos fez José? _____

b) Quantos pontos fez Fábio? _____

c) Quantos pontos José fez a mais que Fábio ? _____

Espaço para as operações:

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

ATIVIDADE DE HISTÓRIA

PROPOSTA: Introdução a Primeiros habitantes - Pré-história
ORIENTAÇÃO: Leia o texto sobre Os Croods, veja o trailer do filme e responda as questões.

MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER SOBRE A PRÉ-HISTÓRIA

O filme "Os Croods", passa em plena era pré-histórica, escondidos na maior parte do tempo dentro de uma caverna, vivem Grug, a esposa Ugga, a vovó, o garoto Thunk, a pequena e feroz Sandy e a jovem Eep. Eles são os Croods, uma família liderada por um pai que morre de medo do mundo exterior. Só que grandes transformações estão para acontecer, pois a adolescente Eep acaba conhecendo o também jovem Guy e ele vai apresentar um incrível mundo novo, para o desespero do paizão protetor. Agora, juntos, eles vão enfrentar grandes desafios e se adaptar a uma nova e divertida era.

Imagine ter de caçar e disputar sua comida todos os dias com outros predadores, vestir-se com peles de animais e dormir em cavernas. Como viviam os homens das cavernas na vida real?

A vida nas cavernas de verdade

Como os Croods, os homens das cavernas fizeram descobertas que mudaram a vida pré-história e algumas são usadas até hoje. Fogo, objetos de pedra para caçar e cortar peles e fazer roupa. Foi assim até os homens das cavernas deixarem de ser caçadores e coletores para começarem a agricultura e a cerâmica, há cerca 10 mil anos, em diversas partes do mundo.

O tempo que veio antes de o homem ter inventado a escrita é chamado de pré-história. Ele é dividido em idade da pedra lascada, da pedra polida e idade dos metais.

Pedra Lascada há 2,5 milhões de anos: o homem começou a transformar pedras em objetos como machados, lanças e facas.

Pedra Polida: domesticação de animais e polimento de pedras para aprimorar objetos.

Idade dos Metais (3.300 anos antes de Cristo): descoberta da liga metálica do bronze, que mudou a forma de produzir objetos e posteriormente a descoberta do ferro, mais resistente que o bronze.

1) Leia o texto acima, veja o trailer abaixo no link e responda em seu caderno: https://www.youtube.com/watch?v=_Px1BReaNdU

A) O que é pré-história?
B) Onde viviam os Croods?
C) Cite algumas descobertas dos homens das cavernas:
D) A pré-história é dividida em três tempos, quais são eles?
E) Você já assistiu esse filme? Caso contrário, **se quiser (não é obrigatório),** você pode assití-lo pelo link: https://www.youtube.com/watch?v=8_zZfc_-2LM&list=PLS_89EzXcW3nX1sWlhiYVhVbcw5dfVWH5

ATIVIDADES PARA SEREM REALIZADAS NA QUINTA, DIA 01.
ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

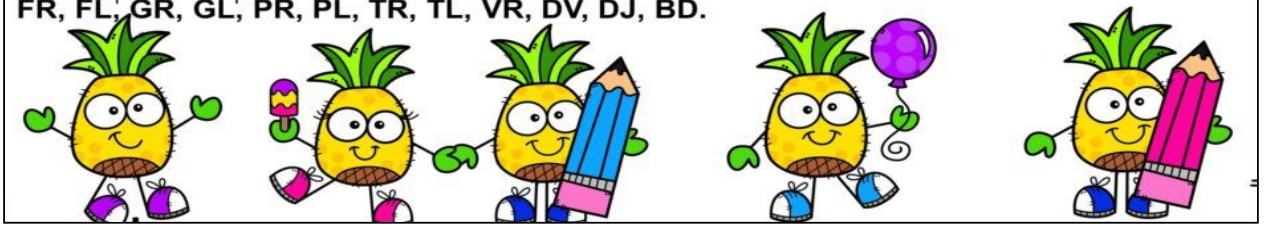
PROPOSTA: Encontro Consonantal
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura do texto “Encontro Consonantal”, em seguida ler a história e fazer a interpretação do texto no caderno, ficando atento e destacando nele os encontros consonantais.

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Encontro Consonantal

Duas ou mais consoantes seguidas e pronunciadas uma logo após a outra, na mesma palavra, formam o encontro consonantal.
O encontro consonantal pode estar na mesma sílaba ou em sílabas diferentes.
Exemplo: porco; devolver; prato; dragão.
Os principais encontros consonantais são: **BR, BL, CR, CL, DR, FR, FL, GR, GL, PR, PL, TR, TL, VR, DV, DJ, BD.**



Leia o texto

Uma lição de bruxaria

(Giselda Laporta Nicolelis)

Meu nome é Gretel. Quem escolheu foi minha avó. Ela é uma bruxa famosa. Ela se chama Macriméia e mora num velho castelo.

Certo dia, a vó me convidou pra passar o fim de semana com ela. Disse que preciso aprender a fazer bruxarias, porque já tenho onze anos, e com dezoito vou virar uma bruxa de verdade. Não posso perder tempo só brincando...

A vó já tinha trazido todos os ingredientes do supermercado das bruxas: língua de lagarto, asa de morcego defumada, sapo de todo tamanho, fios de cabelo, gatos pretos, urubus, poções mágicas... Tinha coisa que não acabava mais.

Até um caldeirão novo, todo de cobre reluzente, a vó fez questão de comprar. Disse que o caldeirão que ela usava estava meio rachado. Também, pudera. Quantos anos ela usa o mesmo caldeirão? Precisava mesmo ser aposentado.

Então... A lição começou. Muito compenetrada, a vó começou a bruxaria: acendeu o fogo, pôs o caldeirão novo sobre ele e, lendo aquele livro velho, todo cheio de teias de aranha, foi pondo os ingredientes no tal caldeirão e explicando para que servia cada um.

Logo aquilo tudo começou a borbulhar, a ferver, a levantar fumaça, e a vó botando coisa... Aí eu perguntei:

— Será que vai dar certo, vó?

— Quieta, menina, a bruxa aqui sou eu! — disse a avó.

E o caldeirão borbulhando, e a mistura subindo... Acho que a vó, no entusiasmo da primeira lição, tinha feito uma bruxaria forte demais para o caldeirão novo.

Foi aí que ouvi um estalo e, como se fosse um terremoto, tudo começou a tremer à nossa volta...

— Foge, vó! — berrei.

Só deu tempo da vó agarrar o livro de receitas e saímos voando na vassoura de estimação. Sorte nossa! A explosão foi tão grande que o castelo... BIMBA! veio abaixo.

— Não se fazem mais caldeirões como antigamente! — suspirou a vó, desolada.

Depois disso, a vó ficou pensativa, por um longo tempo. Só bolando uns planos esquisitos.

Agora quer ser uma bruxa moderna, super equipada. Diz que, depois de reconstruir o castelo, pedra por pedra, em vez de caldeirão, só vai usar microondas. E também vai mandar colocar um motor com turbina na vassoura de estimação.

Está falando até em trocar o velho livro de receitas por um computador...

Cá entre nós: não é moleza aprender a ser bruxa. Mas que é divertido, ah, isso é!

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

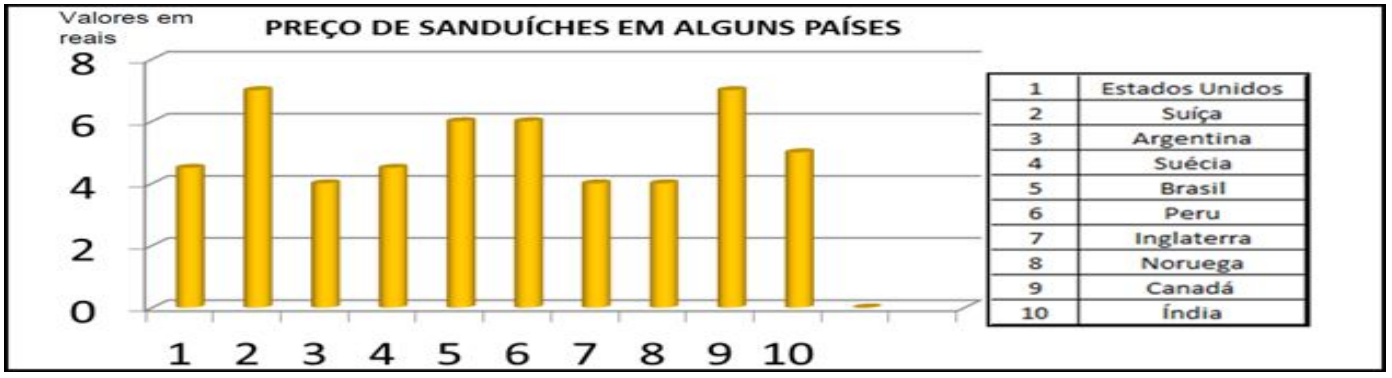
INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

1) Explique quem é:
a) Gretel:
b) Macriméia:
c) Giselda Laporta Nicolelis:
2) A vó convidou a neta para passar o fim de semana com ela. Para que ela fez isso?
3) Por que a vó comprou um caldeirão novo? Como ele era?
4) Explique o que aconteceu para que o castelo caísse.
5)Depois de reconstruir o castelo, o que a vó pretende fazer?
6) Retire do texto 15 encontros consonantais.
7) Agora faça a separação de sílabas dos encontros consonantais.

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: Interpretação de gráficos
ORIENTAÇÃO: Realizar a leitura de cada gráfico e responder as questões.

1. Uma revista realizou uma pesquisa para saber quanto custa o mesmo sanduíche em diversos países. Os preços encontrados nos 10 países foram os seguintes.



1	Estados Unidos
2	Suíça
3	Argentina
4	Suécia
5	Brasil
6	Peru
7	Inglaterra
8	Noruega
9	Canadá
10	Índia

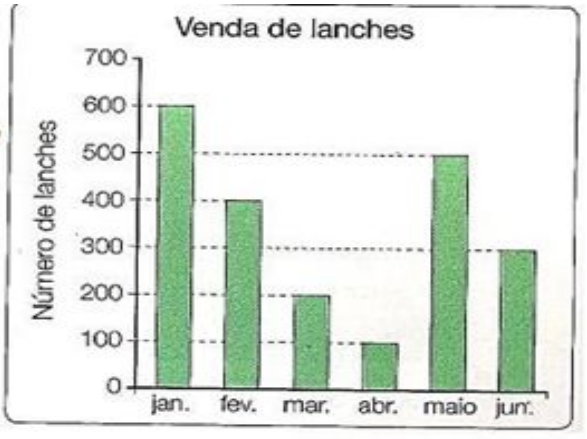
a. Quais são os países em que o sanduíche custa acima de 4 reais?

_____

b. Qual é o preço do sanduíche no Brasil aproximadamente ?

_____

2. Paulo tem uma barraca de lanches em um parque de diversões. No gráfico abaixo, estão registradas as quantidades de lanches vendidos mensalmente nos 6 primeiros meses do ano de 2019.



EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

Agora responda às questões.

a) Qual foi o total de lanches vendidos no 1º trimestre (janeiro, fevereiro e março) do ano?

Espaço para montar as operações:

b) Qual foi o total de lanches vendidos no 2º trimestre (abril, maio e junho) do ano?

Espaço para montar as operações:

ATIVIDADE DE ITALIANO

PROPOSTA: BELEZAS DA ITÁLIA
ORIENTAÇÃO: CONHECER ALGUMAS DAS BELEZAS ITALIANAS.

LE BELLEZZE D'ITALIA

(AS BELEZAS DA ITÁLIA)

NESSE ANO CONTINUAREMOS CONHECENDO UM POUCO MAIS SOBRE A ITÁLIA, ESSE BELO PAÍS COM FORMATO DE BOTA, QUE TORNOU-SE FAMOSO PELA SUA ARTE, ARQUITETURA, CULINÁRIA, MODA E SEUS PONTOS TURÍSTICOS, COMO: COLISEU, FONTANA DI TREVI, PRAÇA DE SÃO PEDRO, VATICANO, VENEZA, MILÃO, ENTRE OUTROS.

NÃO PODEMOS DEIXAR DE CITAR QUE AQUI NO NOSSO PAÍS TAMBÉM EXISTE UM POUCO DA ITÁLIA, POIS AS FAMÍLIAS ITALIANAS QUE VIERAM PARA O BRASIL NA ÉPOCA DA IMIGRAÇÃO, CONTRIBUÍRAM MUITO PARA A NOSSA FORMAÇÃO CULTURAL, TRAZENDO COMO BAGAGEM SEUS COSTUMES, SUA CULINÁRIA, SUA LÍNGUA E SUA HISTÓRIA.

GUARDIAMO UN FILM? (VAMOS ASSISTIR?)

CLIQUE NO LINK ABAIXO E ASSISTA AO VÍDEO, ACOMPANHANDO COM ATENÇÃO PARA CONHECER ALGUNS PONTOS TURÍSTICOS DA ITÁLIA: https://youtu.be/IRJJEuJfF2Q

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

OU SE PREFERIR, UTILIZE QR CODE DO SEU APARELHO CELULAR.

TEMPO DI PRATICARE (HORA DE PRATICAR)

DEPOIS DE ASSISTIR AO VÍDEO "**CONHEÇA A ITÁLIA - PARTE 1"**, ESCREVA ABAIXO O NOME DOS PONTOS TURÍSTICOS QUE MAIS CHAMARAM SUA ATENÇÃO E EXPLIQUE PORQUE:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

ABBRACCIO!! (ABRAÇO)
ARRIVEDERCI!! (ATÉ BREVE!!)

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

PROPOSTA: ***JOGO DE ENIGMAS MATEMÁTICOS***
ORIENTAÇÃO: Decifre os enigmas de cálculos matemáticos sem calculadora e alcance a maior pontuação no jogo.

Os problemas matemáticos são responsáveis pela formação de situações enigmáticas, as quais deixam muitas pessoas curiosas em descobrir as respostas misteriosas. Esses enigmas são responsáveis por desafiar a mente de crianças, jovens, adultos e velhos. Reza a lenda que pessoas ficaram muito inteligentes porque fez com muita honestidade sem esconder seus erros. Então vamos lá, você sozinho ou junto de seus pais, tente descobrir as respostas desses enigmas matemáticos. Vamos ver se você é fera na matemática.

Objetivo: Raciocínio Lógico matemático, Cálculo Mental Alfabetização Matemática e Interpretação Matemática

Siga as regras abaixo:

*Cada questão tem **uma pontuação diferente.**
*Respondeu errado, **perde 10 pontos**

Enigma -1 **40 pontos**

Determine o número que ao ser somado com dois, multiplicando o resultado da soma por três, e dividindo o total por seis, encontramos treze.

Resposta:

Enigma - 2 **20 pontos**

Descubra qual o próximo número da

sequência 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...
Resposta:

Enigma - 3 **20 pontos**
Pense em número, some esse número com seu dobro e seu quádruplo obtendo –14. Que número você pensou?
Resposta:

Enigma - 4 **80 pontos**
Pense em um número. Multiplique esse número por dois.
Some dez ao resultado. Multiplique por quatro.
Divida por dois. Divida o resultado por quatro e você voltará no número pensado anteriormente.
Resposta:

Enigma - 5 **30 pontos**
A soma de seis números consecutivos é igual a 39. Descubra quais são os números.
Resposta:

Enigma - 6 **20 pontos**
O dobro do meu antecessor, menos três, é igual a 25. Qual é o número?
Resposta:

Enigma 7 **90 pontos**

Peça a um familiar que:
Pense na idade que tem,
Subtraia 1 desse número. Multiplique o resultado por 2.
Some o resultado da multiplicação com a idade.
Peça que ele diga a soma obtida, e você determinará a idade dele. Para isso basta somar 2 ao resultado fornecido e dividir tudo por 3.

RESULTADO FINAL
Soma total dos pontos:

EMEB LUIZA MARIA DE FARIAS

NOME: _____ 4º ANO ___

ANEXO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - 26/03