



**CADERNO 3**  
**PROPOSTAS DE**  
**ATIVIDADES**  
**4º e 5º ANO**  
**LÍNGUA PORTUGUESA E**  
**MATEMÁTICA**



# Queridos alunos e educadores,

Em 2015, a ONU (Organização das Nações Unidas) propôs a uma agenda desenvolvimento sustentável, a Agenda 2030, composta pelos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Nesse caderno, preparamos atividades que além de trazer conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática, também buscam demonstrar a importância de colocar em prática alguns desses ODS, contribuindo assim para a conscientização e mudança de ações que podem melhorar o dia a dia da sociedade.

Um abraço e aproveitem!

Equipe de Formação 2023 e  
Supervisão Pedagógica



# ATIVIDADE 1: Jogo da Onça



## APRESENTAÇÃO

O Jogo da onça é um jogo de tabuleiro de origem indígena brasileiro jogado no chão, também conhecido como "adugo", com o tabuleiro traçado na areia e usando-se pedras como peças: uma peça representa a onça e 14 outras representam os cachorros.



## REFERÊNCIA

Link para baixar o modelo para impressão <https://drive.google.com/file/d/1SYkxPkWfTf2eBJ4elVT6b9qb2IA3lzpa/view?usp=sharing>



# ATIVIDADE 1: Jogo da Onça

## HABILIDADES:



**EF05MA14** - Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas.

**EF05MA15** - Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano ( $1^{\circ}$  quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.

**EF35EF04** - Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles da matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.



# ATIVIDADE 1: Jogo da Onça

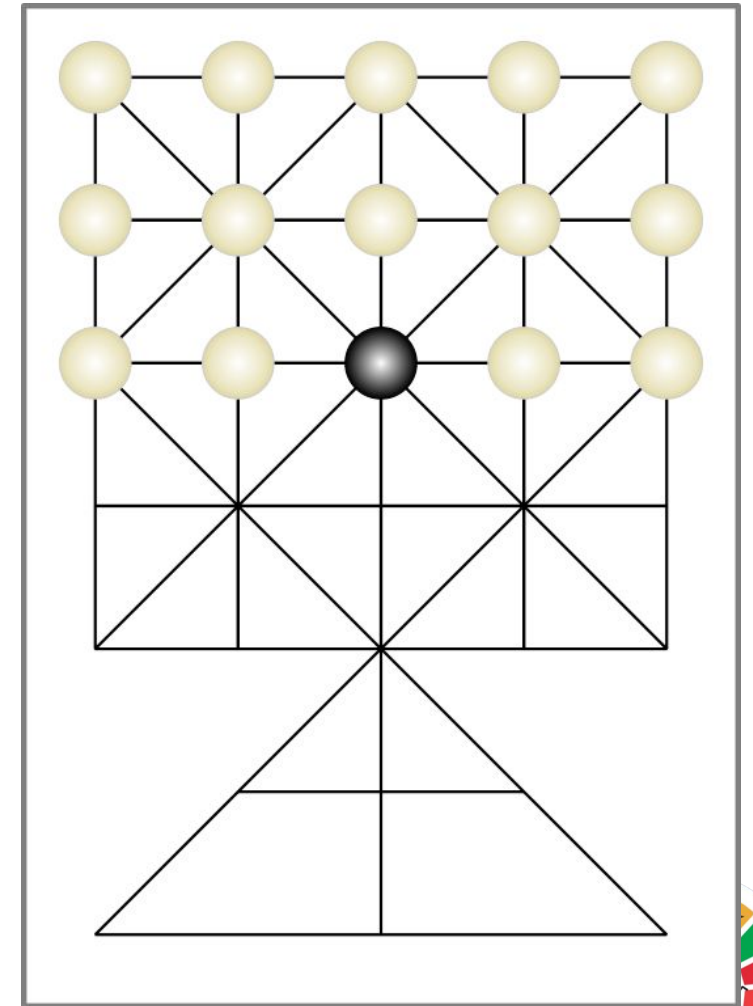
## Regras

O jogo é composto por dois jogadores, sendo um deles responsável pela onça e o outro pela matilha de cachorros.

O jogador com a onça deve capturar cinco cachorros.

O jogador com a matilha deve encurralar a onça, deixando-a sem possibilidade de se movimentar pelo tabuleiro. Ganha quem conseguir alcançar o seu objetivo primeiro.

As peças podem ser movidas em qualquer direção pelo tabuleiro (frente, trás, lados ou diagonal).



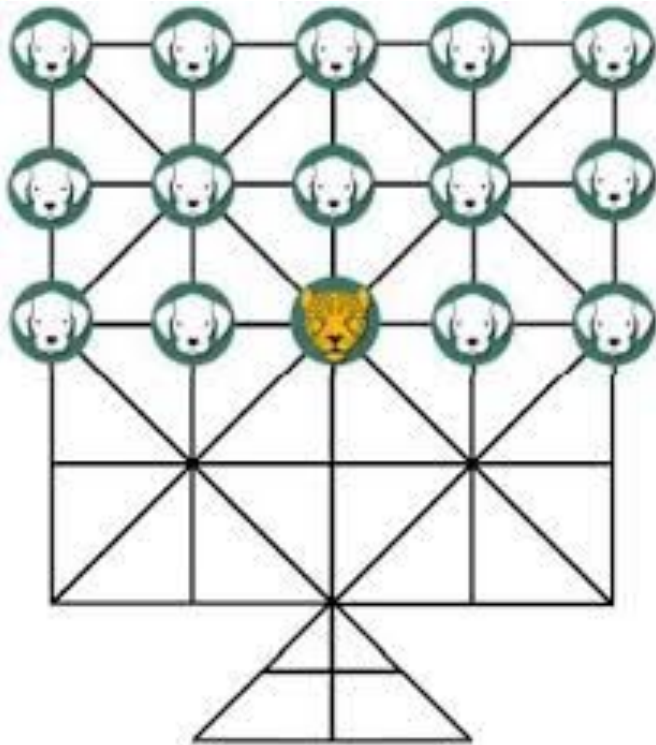
# ATIVIDADE 1: Jogo da Onça

## Regras

O jogador com a onça sempre começa o jogo.

A captura acontece quando a peça da onça salta por um dos cachorros e para numa casa vazia, similar ao jogo de Damas e, assim como ocorre em Damas, é permitido captura simultânea.

Lembrando que a captura pode acontecer em qualquer direção do tabuleiro. A onça também deve tomar cuidado para não entrar na toca, parte triangular do tabuleiro, ou será encurralada pelos cachorros.



# ATIVIDADE 1: Jogo da Onça

## Regras

Colocamos um vídeo aqui para ajudar você a jogar. É só clicar e se divertir.



# ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

## HABILIDADES:

**(EF04MA05)** Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.

**(EF04MA08)**. Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

**(EF05MA01)** Ler, escrever e ordenar números naturais no mínimo até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal.

**(EF05MA02)** Ler, escrever e ordenar números racionais positivos na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica.



## ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

### Material necessário

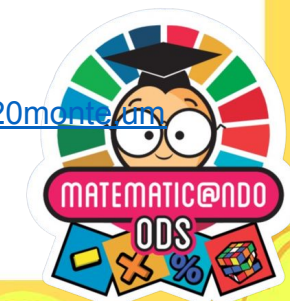
- Para o jogo Batalha Simples: um maço de 40 cartas com números terminados em 0, por dupla de alunos,
- Para o jogo Batalha de Composição: quatro conjuntos de cartas numeradas de 1 a 9 e 20 cartas com o número zero (total de 56 cartas), por grupo de quatro crianças.

Observação importante: as cartas devem ter apenas os números, de maneira que a comparação se baseie exclusivamente na escrita numérica.

### REFERÊNCIA

Nova Escola- Disponível em

<https://novaescola.org.br/conteudo/6326/jogo-da-batalha-dos-numeros-para-entender-valor-posicional#:~:text=Cada%20jogador%20coloca%20seu%20monte/uma%20segunda%20carta%20na%20mesa>



## ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

### 1ª etapa Jogo de Batalha Simples:

- ❖ Distribua as cartas equitativamente entre os dois jogadores.
- ❖ Cada jogador coloca seu monte na sua frente, com os números voltados para baixo.
- ❖ Ao mesmo tempo, os jogadores viram a carta de cima do monte.
- ❖ O que tiver a carta mais alta fica com as duas (a própria e a do seu colega). Se houver empate, os jogadores dizem “batalha” e cada um coloca uma segunda carta na mesa.
- ❖ Quem tiver a carta mais alta fica com as quatro cartas (as duas próprias e as outras duas do adversário).
- ❖ O jogo termina quando acabar o maço inicial de um dos jogadores. Ganha quem obtiver a maior quantidade de cartas.



## ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional

### 2ª etapa Jogo Batalha de Composição:

- ❖ Utilizar cartas com algarismos de 0 a 9 e mudar as regras.
- ❖ Neste caso, as crianças viram duas ou mais cartas de cada vez e precisam montar o número mais alto que conseguirem a cada jogada.
- ❖ Quem formar o número mais alto leva todas as cartas.
- ❖ Organize as crianças em grupos de quatro, no qual jogam uma dupla contra a outra.
- ❖ Entre as possíveis estratégias das crianças para decidir qual número é o maior pode aparecer algo como “o primeiro número é o que manda” ou elas podem se apoiar na série numérica e, em seguida, comparar os números obtidos.



## ATIVIDADE 2: Jogo da batalha dos números para entender valor posicional



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

Este jogo auxilia o aluno a desenvolver agilidade no cálculo mental, o que consideramos muito importante, visto que os procedimentos de cálculo mental apoiam-se nas propriedades do sistema de numeração decimal e nas propriedades das operações.



**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

### HABILIDADES

**(EF05MA07)** Resolver e elaborar situações-problema de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

**(EF05MA08)** Resolver e elaborar situações problema de multiplicação e divisão envolvendo números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

**Organização:** em duplas

**Recursos necessários:** um jogo de 20 cartas (duas de cada valor), com as cartas sendo múltiplos de 2, 5 ou 10.

**Meta:** conseguir o maior número de cartas no final do jogo.



link para baixar os modelos:

<https://drive.google.com/file/d/1SYkxPkWfTf2eBJ4eIVT6b9qb2IA3lzpa/view?usp=sharing>



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

1. Ao iniciar o jogo, combina-se entre as duplas de jogadores, a operação que será utilizada durante a partida (adição, subtração ou multiplicação).
2. As cartas são embaralhadas e distribuídas aos jogadores, sendo 10 para cada um.
3. Sem olhar, cada jogador forma à sua frente uma pilha com as suas cartas viradas para baixo.
4. A um sinal combinado, os dois jogadores simultaneamente viram as primeiras cartas de suas respectivas pilhas. O jogador que primeiro disser o resultado da subtração, da adição ou da multiplicação entre os números mostrados nas duas cartas fica com elas.

**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

5. Se houver empate (os dois jogadores disserem o resultado simultaneamente), ocorre o que chamamos de “batalha”. Cada jogador vira a próxima carta da pilha, e quem disser o resultado da operação primeiro, ganha as quatro cartas acumuladas.
6. O jogo acaba quando as cartas acabarem.
7. O jogador que tiver o maior número de cartas ao final do jogo é o vencedor.

**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)





## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

Esse jogo também tem a versão on line. Veja como funciona:



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



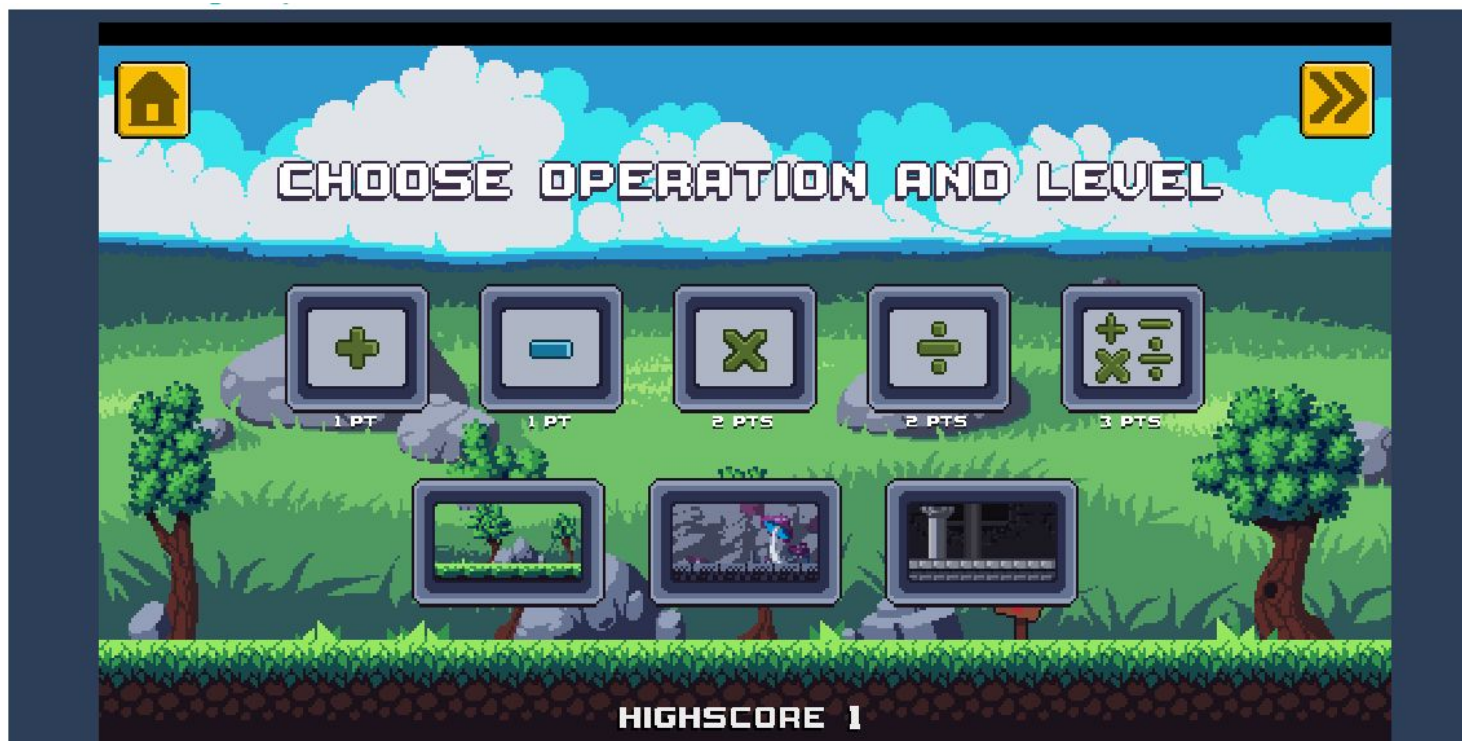
12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 3: Batalha das operações

Agora é só jogar:

<https://www.coquinhos.com/batalha-de-operacoes-matematicas/play/>



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas

Este jogo auxilia a identificar, nomear e contar vértices e lados em quadrados, retângulo, paralelogramo, triângulo e trapézio; a identificar e registrar semelhanças e diferenças entre as figuras geométricas; a desenvolver um vocabulário relativo à geometria.

### HABILIDADES

(EF05MA16) Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.

(EF05MA17) Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)



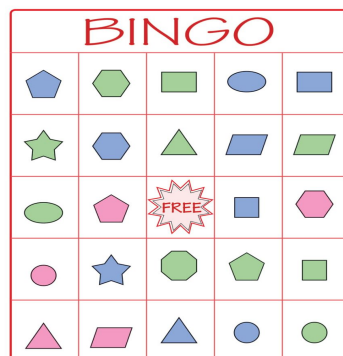
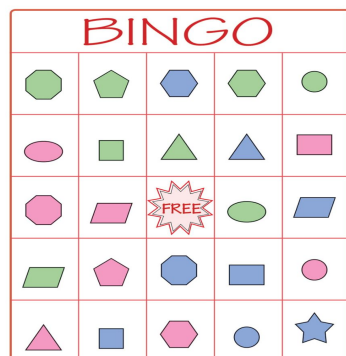


## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas

**Organização:** em duplas.

**Recursos necessários:** um tabuleiro, cinco marcadores para cada jogador e dois dados.

**Meta:** conseguir preencher na sua cartela de bingo uma linha na posição horizontal, vertical ou diagonal.



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas

### COMO JOGAR

1. As duplas decidem quem começará, e os jogadores jogam alternadamente.
2. O primeiro jogador lança os dois dados e cobre uma figura do seu tabuleiro que combine com as informações das duas faces dos dados lançados.
3. Se o jogador cobrir a figura errada, ou se não tiver figura para cobrir, ele passa a vez.
4. Ganha o jogo aquele que conseguir colocar três fichas consecutivas na linha ou aquele que tiver colocado o maior número de fichas consecutivas em uma linha.



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas

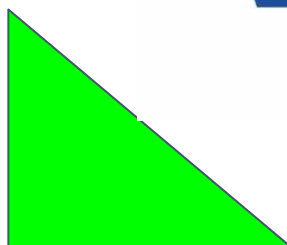
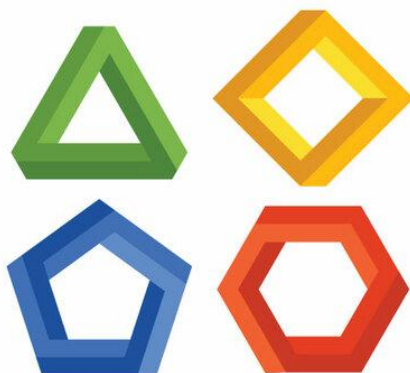
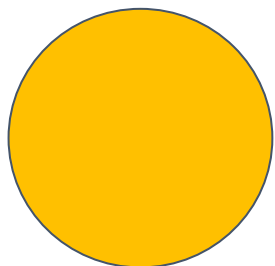
### COMO JOGAR

1. As duplas decidem quem começa, e os jogadores jogam alternadamente.
2. O primeiro jogador lança os dois dados e cobre uma figura do seu tabuleiro que combine com as informações das duas faces dos dados lançados.
3. Se o jogador cobrir a figura errada, ou se não tiver figura para cobrir, ele passa a vez.
4. Ganha o jogo aquele que conseguir colocar três fichas consecutivas na linha, ou aquele que tiver colocado o maior número de fichas consecutivas em uma linha.



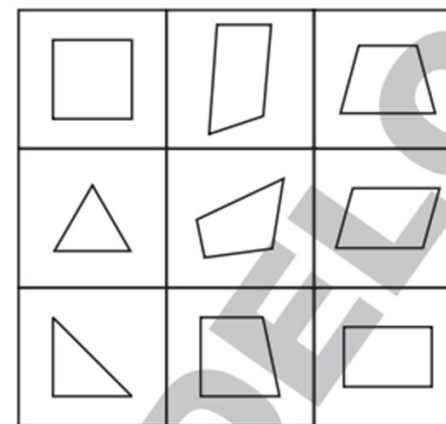


## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas



publicdomainvectors.org

### CARTELA E DADOS PARA O JOGO BINGO DE FORMAS



	retângulo	
Triângulo	quadrilátero	quatro lados
	três lados	
	quatro vértices	

	quatro eixos de simetria	
exatamente um eixo de simetria	pelo menos dois lados iguais	todos os lados diferentes
	pelo menos um ângulo reto	
	quatro ângulos retos	

LINK para baixar o material para impressão:

<https://docs.google.com/document/d/1z3BJhInbOUIJfXaZtLmiVZ1pzFn2ScVo/edit?usp=sharing&uid=107110183126603721634&rtpof=true&sd=true>



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



## ATIVIDADE 4 : Bingo das formas

Veja também o jogo das formas geométricas! É muito divertido!

<https://wordwall.net/pt/resource/3555124/figuras-geom%C3%A9tricas>

The screenshot shows a Wordwall activity interface. At the top, there's a navigation bar with 'Wordwall' logo, 'Crie lições melhores mais rapidamente', and links for 'Início', 'Recursos', 'Minhas atividades', 'Meus resultados', 'Criar atividade', 'Atualização', and 'edcrista'. The main area features a 5x5 grid of colorful geometric shapes. To the right of the grid are four categories: 'CÍRCULOS', 'QUADRADOS', 'RETÂNGULOS', and 'TRIÂNGULOS', each with empty boxes for marking. A timer shows '0:03'. Below the grid is a 'Enviar respostas' button. At the bottom, the title 'FIGURAS GEOMÉTRICAS' is displayed, along with 'por Tania55', a 'Compartilhar' button, and a 'Definir atribuição' checkbox. On the right side, there's a sidebar with 'Alternar o modelo' and a list of 'INTERATIVOS' including 'Classificação de grupo', 'Abra a caixa', 'Cartas aleatórias', 'Questionário', and 'Questionário de programa de televisão'. Social media icons for Facebook, Twitter, and a code icon are on the left.



## ATIVIDADE 5: Números e Sinais

Este jogo favorece a compreensão das escritas matemáticas, permite desenvolver a compreensão e o uso de sinais de desigualdade ( $>$  ou  $<$ ).

### HABILIDADES

**(EF05MA12)** Resolver situações-problema que envolvam variação de proporcionalidade direta entre duas grandezas, para associar a quantidade de um produto ao valor a pagar, alterar as quantidades de ingredientes de receitas, ampliar ou reduzir escala em mapas, entre outros.

**(EF05MA10)** Concluir, por meio de investigações, que a relação de igualdade existente entre dois membros permanece ao adicionar, subtrair, multiplicar ou dividir cada um desses membros por um mesmo número, para construir a noção de equivalência.

**REFERÊNCIA:** Smole, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 1º a 5º ano [recurso eletrônico] / Kátia Stocco, Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental)





## ATIVIDADE 5: Números e Sinais

Este jogo favorece a compreensão das escritas matemáticas, permite desenvolver a compreensão e o uso de sinais de desigualdade ( $>$  ou  $<$ ).

**Organização da classe:** duplas.

**Recursos necessários:** um dado normal, um dado de sinais, um tabuleiro, 20 fichas de duas cores, sendo 10 de cada cor.

**Meta:** Alinhar 3 fichas da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.







## ATIVIDADE 5: Números e Sinais

### COMO SE JOGA

4. Se não houver casa para colocar a ficha o jogador terá mais uma chance. 5. Se jogador cobrir o número errado, ele perde a vez. 6. O primeiro jogador que alinhar três de suas fichas na horizontal, vertical ou diagonal será o vencedor.

#### DADO PARA NÚMEROS E SINAIS

	Um a mais	
Menor < que	=	Maior > que
	Um a menos	
	=	

#### TABULEIRO

Números e Sinais

8	1	0	2
3	7	6	5
4	9	5	4
12	7	10	3



## ATIVIDADE 5: Números e Sinais

Você também pode jogar on line, é só clicar aqui

<https://wordwall.net/pt/resource/31145713/maior-que-ou-menor-que>

12 CONSUMO E  
PRODUÇÃO  
RESPONSÁVEIS



0:27 ✓ 2

$5 > 3$

<p>A</p> <p>Verdadeiro</p>	<p>B</p> <p>Falso</p>
----------------------------	-----------------------

◀ 3 de 15 ▶

🔊 🔍

4 EDUCAÇÃO  
DE QUALIDADE





# PROPOSTAS DE ATIVIDADES 4º e 5º ANO LÍNGUA PORTUGUESA



# ATIVIDADE 1: Verbetes



## Apresentação:

Os verbetes são um conjunto de explicações, exemplos e informações específicas.

Nos dicionários, os verbetes abordam questões ligadas às questões linguísticas, trazendo os significados das palavras.

Já na enciclopédia, entendida, como um potencial suporte deste gênero, os verbetes trazem um conjunto de explicações com informações mais específicas de uma determinada área da ciência, com a intenção de instruir o leitor com conteúdos relacionados às produções de divulgação científica.



# ATIVIDADE 1: Verbete



## Habilidades:

(EF04LP09) Ler e compreender verbetes de enciclopédia ou de dicionário (digitais ou impressos), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.

(EF04LP23) Identificar e manter, na leitura e na produção escrita de verbetes de enciclopédia ou de dicionário (digitais ou impressos), o tema/assunto, a estrutura composicional (título do verbete, definição, detalhamento, curiosidades...), o estilo e a situação comunicativa.



# ATIVIDADE 1: VERBETE



**Passo a passo:** Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um jogo *on line* que está disponível gratuitamente na plataforma Wordwall , disponível em:

<https://wordwall.net/pt/resource/34592620/caracter%C3%ADsticas-do-verbete-de-enciclop%C3%A9dia>

0:31

Arraste a roda para girar

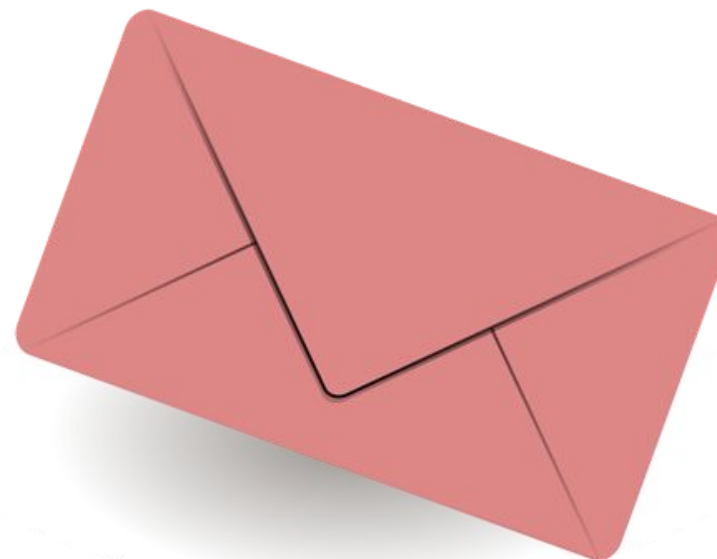
Girar



# ATIVIDADE 2: Carta ao Leitor

## Apresentação:

É um gênero de domínio público, aberto, divulgado em jornais, revistas ou sites, a respeito de notícias ou reportagens publicadas nesses veículos. Esse tipo de texto atende a diversos propósitos comunicativos, como dar uma opinião, agradecer, reclamar etc.



# ATIVIDADE 2: Carta ao Leitor



## Habilidades:

**(EF15LP03)** Localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros textuais.

**(EF35LP16A)** Ler/ouvir notícias, cartas de reclamação, resenhas, entre outros textos do campo da vida pública, inclusive em suas versões orais.

**(EF04LP11A)** Planejar e produzir, com autonomia, cartas de reclamação, entre outros textos do campo da vida pública, considerando seus elementos constituintes: problema, opinião e argumentos, de acordo com a situação comunicativa, o tema/ assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.



# ATIVIDADE 2: Carta ao Leitor

## APRESENTAÇÃO:

Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um quizz on line com perguntas e respostas que está disponível gratuitamente na plataforma ATIVIDADE DIGITAL - Disponível em <https://atividade.digital/ed/views/index.php>



Atividades online

Jogos

Trilhas do Saber

Transforme sua ideia

### BUSQUE POR ATIVIDADES

 BUSCAR

Festa Junina **NOVO**

Tabuada

Temas Transversais

Educação Financeira

Formação de Palavras

Ortografia

Situações-problemas

Língua Portuguesa

Matemática

História

Geografia

Biologia

Artes

Educação Física

Espanhol

Ciências

1º ano

2º ano

3º ano

4º ano

5º ano



# ATIVIDADE 2: Carta ao Leitor

É só clicar no link e começar a atividade

<https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/generos-textuais/carta-leitor>

Carta do Leitor

3º ano 4º ano

## Carta do Leitor

Entre nessa atividade e aprenda um novo gênero textual

Facebook WhatsApp Telegram  
Twitter Email Copiar Link

**Palavras-chave e habilidades BNCC**  
Língua Portuguesa Gêneros Textuais  
Autor(a): Luciana Alongi

AVANÇAR >

Usamos cookies para melhorar sua experiência de usuário. Ao continuar, você aceita nossos [termos de uso](#). ACEITO

Carta do Leitor 10%

Para quem ela manda abraços? 13 anos

Quantos anos a leitora possui? Combine as respostas com as perguntas.

O que ela mais gosta na revista? Reportagens sobre dinossauros

Quem escreveu essa carta? CHC

Glicléia da Siva Néri



# ATIVIDADE 3: Notícia

**Apresentação:** A notícia é um gênero textual que veicula um acontecimento real para o grande público ou para os leitores assinantes de determinado jornal. Ela pertence ao grupo de textos que relatam e, por isso, organiza-se de uma maneira própria ao tipo: apresenta tempo, espaço, personagens e fatos.

Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um quizz on line com perguntas e respostas que está disponível gratuitamente na plataforma ATIVIDADE DIGITAL - Disponível em

<https://atividade.digital/ed/views/index.php>



# ATIVIDADE 3: Notícia

## HABILIDADES

**EF15LP01** - Compreender a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (na casa, na rua, na comunidade, na escola) e em diferentes mídias: impressa, de massa e digital, reconhecendo a situação comunicativa

**EF35LP03** - Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros (assunto/tema), demonstrando compreensão global.

**EF35LP04** - Inferir informações implícitas, na leitura de textos de diferentes gêneros.

**EF15LP03** - Localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros textuais.

**EF04LP14** - Identificar em notícias, cartas de leitor, comentários, posts entre outros textos do campo da vida pública, fatos, participantes, local e momento/tempo da ocorrência do fato/assunto comentado.



# ATIVIDADE 3: Notícia

É só clicar no link e começar a atividade  
<https://atividade.digital/jogos/educacao-fisica/noticia-marta-futebol-feminino-esportes-generos-textuais/futebol-esporte-de-todos>



Atividades online Jogos Trilhas do Saber Transforme sua ideia

BUSQUE POR ATIVIDADES

Digite um tema ou disciplina

🔍 BUSCAR

Festa Junina **NOVO**

Tabuada

Temas Transversais

Educação Financeira

Formação de Palavras

Ortografia

Situações-problemas

Língua Portuguesa

Matemática

História

Geografia

Biologia

Artes

Educação Física

Espanhol

Ciências

1º ano

2º ano

3º ano

4º ano

5º ano

Futebol, o esporte de todos

3 4

## Futebol, o esporte de todos

Você gosta de jogar futebol ou de assistir um belo jogo? Então vamos nessa!

Facebook WhatsApp Telegram  
Twitter Email Copiar Link

**Palavras-chave e habilidades BNCC**

Educação Física Notícia Marta Futebol Feminino Esportes Gêneros Textuais  
Copa do Mundo

Autor(a): Luciana Alongi

AVANÇAR >

Futebol, o esporte de todos

### Qual gênero textual que geralmente a gente encontra nos jornais?

Q W E R T Y U I O P  
A S D F G H J K L Ç  
Z X C V B N M -

Referencia:

<https://atividade.digital/jogos/educacao-fisica/noticia-marta-futebol-feminino-esportes-generos-textuais/futebol-esporte-de-todos>



# ATIVIDADE 4: JOGO DE TRILHA DAS OXÍTONAS

( **EF05LP03A**) Acentuar corretamente palavras proparoxítonas, oxítonas, monossílabos tônicos e paroxítonas (terminadas em L, R, X, PS, UM/UNS, I/IS, EI/EIS).

**Sabiá** (sa.bi.á) Ave de coloração simples, geralmente cinzenta ou marrom, muito apreciada pela beleza do seu canto.



A palavra **sabiá** possui a última sílaba tônica. Por isso, é uma palavra **oxítona**.





<b>PARABÉNS</b>	<b>MARACUJÁ</b>	<b>BEBÊ</b>	<b>VOVÔ</b>
<b>AMÉM</b>	<b>TAMANDUÁ</b>	<b>CAFÉ</b>	<b>DOMINÓ</b>
<b>ACÉM</b>	<b>PARANÁ</b>	<b>CROCHÊ</b>	<b>PIVÔ</b>
<b>ALÉM</b>	<b>ATRÁS</b>	<b>PURÊ</b>	<b>XODÓ</b>
<b>NINGUÉM</b>	<b>MARINGÁ</b>	<b>INGLÊS</b>	<b>CURIÓ</b>

**Assim como a palavra sabiá, as palavras da lista acima também são oxítonas. Como terminam as oxítonas acentuadas?**



## Jogo de trilha das oxítonas

- 1- Formem grupos de 4 ou 5 alunos.
- 2- Recorte as cartas do jogo e separe-as em dois grupos: as que possuem a figura do sabiá e as numeradas.
- 3- Sorteie, utilizando um dado, quem irá iniciar. Cada um, na sua vez, deverá jogar o dado e andar o número de casas correspondentes ao número sorteado.
- 4- Se parar nas casas numeradas, tire uma carta com número e responda o desafio escrevendo numa folha.
- 5- Se parar na figura do sabiá, retire uma carta e responda rapidamente o desafio.
- 6- Se errar, retorne para a casa que estava.
- 7- Vence quem terminar a trilha primeiro.

[Clique aqui para baixar o tabuleiro da trilha](#)

[Clique aqui para baixar as cartas do jogo](#)

Referência:

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/5ano/lingua-portuguesa/acentuacao-de-oxitonas/2979>



# ATIVIDADE 5: Repórter por um dia

**APRESENTAÇÃO:** Essa atividade tem o objetivo de proporcionar à criança a experiência de produzir e vivenciar a criação de uma reportagem.

A reportagem, gênero textual cujas esferas de circulação são jornais, revistas (impresso ou digital), portais na internet, tem como objetivo informar fatos de interesse público.

Para isso, as reportagens são escritas com base em diferentes tipos de informação e podem ser aprofundadas por meio de entrevistas, gráficos, infográficos, tabelas, para apresentar versões ou informações sobre um mesmo fato, de modo a orientar e contribuir para formar a opinião do leitor.



# ATIVIDADE 5: Repórter por um dia

## HABILIDADES

**EF35LP07** - Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.

**EF35LP08** - Utilizar, ao produzir um texto, recursos de referenciação (por substituição lexical ou por pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos), vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.

**EF35LP09** consiste em: Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.



# ATIVIDADE 5: Repórter por um dia

1. O roteiro abaixo pode te ajudar a elaborar as perguntas  
<https://drive.google.com/file/d/1SYkxPkWfTf2eBJ4eIVT6b9qb2IA3Izpa/vi>
2. Depois, com a ajuda de um celular, grave e/ou filme a sua entrevista.
3. Depois organize numa folha de sulfite as perguntas e respostas. Não se esqueça de colocar o título.
4. Você pode estruturar sua reportagem num jornal on line gratuito. Conheça o site  
<https://www.flipsnack.com/bp/templates/students-online-newspaper-template>

