



PROPOSTAS DE ATIVIDADES

4º BIMESTRE

4º e 5º ANO

Queridos alunos e educadores,

Nesse caderno, preparamos atividades muito práticas que as próprias crianças poderão desenvolver. E, com isso reforçar o conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática que já estão tendo na escola.

Cada uma das atividades têm a preocupação de não gastar materiais novos e, com isso contribuir com a ODS 12 que se preocupa em reduzir o consumo, utilizando a reciclagem e a reutilização de materiais.

Esperamos que gostem, se divirtam e principalmente, APRENDAM!!!!

Um abraço!

Equipe de Formação 2023 e
Supervisão Pedagógica



ATIVIDADE 1: Expressões Populares

APRESENTAÇÃO

Você e os colegas vão pesquisar, com familiares, pessoas da comunidade e na internet, expressões de linguagem figurada, anotarão em um caderno já usado aproveitando aquelas folhas que sobraram. Depois farão uma exposição oral para os colegas ou família sobre o que descobriram.

Importante:

- I. Ao fazer a pesquisa, é importante dar a eles exemplos de linguagem figuradas e de situações em que ela é usada. (Ex.: “bater as botas”, “trocar os pés pelas mãos”, “amarrar o cachorro com linguiça”)

*Ao pesquisar na internet, use boas palavras-chave para buscar a informação.

- II. Durante a pesquisa, anote as expressões e o que elas significam, para não esquecer o que pretende informar.



ATIVIDADE 1: Expressões Populares



II. Durante a pesquisa, anote as expressões e o que elas significam, para não esquecer o que pretende informar.

III. Durante a exposição oral, dê exemplos de situações em que as expressões figuradas que você pesquisou são usadas.

IV. Depois de ouvir com atenção as apresentações dos colegas, comente:

- as expressões que você não conhecia e as que achou mais interessantes;
- se você ficou com alguma dúvida na apresentação dos colegas;
- as reações da plateia que puderam ser observadas.



ATIVIDADE 1: Expressões Populares



OBJETIVOS

- Participar das interações orais em sala de aula, com liberdade, desenvoltura e respeito aos colegas.
- Recuperar as ideias principais em situações formais de escuta.
- Buscar e selecionar informações sobre o tema em meios digitais e/ou impressos.
- Desenvolver o vocabulário.
- Compreensão de textos.
- Produção de escrita.



ATIVIDADE 1: Expressões Populares



HABILIDADES

EF15LP09 -Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF35LP18 - Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

EF35LP20 -Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa.

REFERÊNCIA

Carpaneda, Isabella Pessoa de Melo. A conquista portuguesa: 4º ano: ensino fundamental: anos iniciais / 1º ed. - São Paulo: FTD, 2021. página 43 - livro do professor.

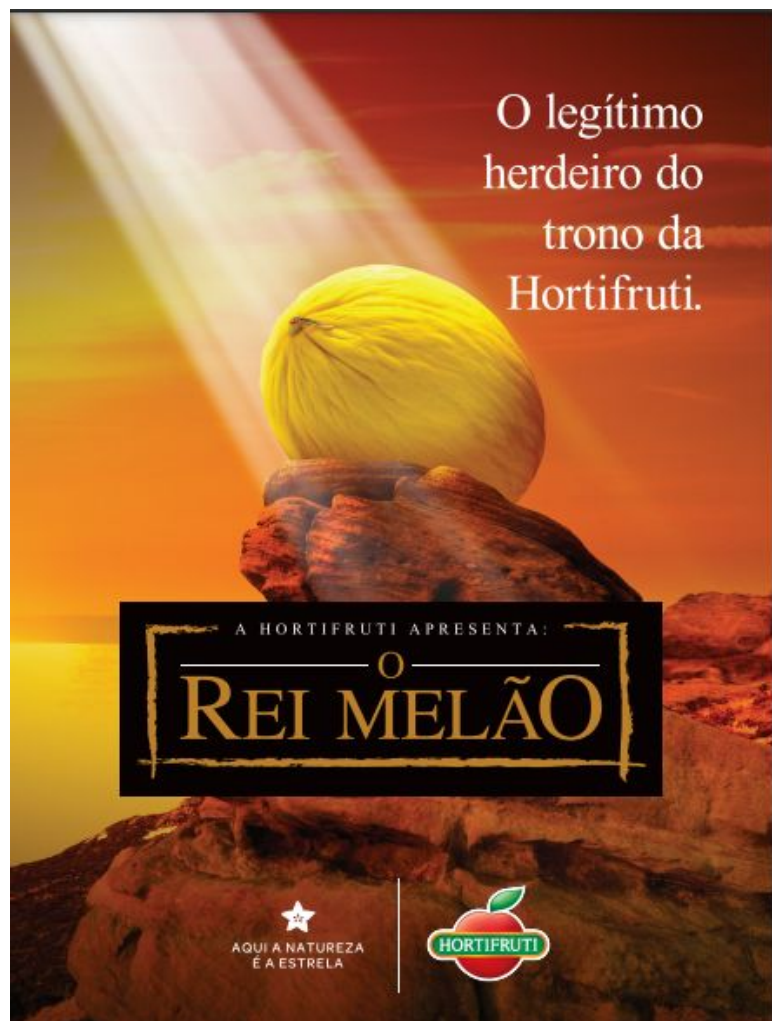


ATIVIDADE 2: Anúncio publicitário

12 CONSUMO E
PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS



4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE



APRESENTAÇÃO

- Observe bem o anúncio ao lado.

Responda oralmente as seguintes questões:

1. Qual é a função deste anúncio?
2. Esse é um anúncio de filme? Como você descobriu isso?
3. Existe relação entre a imagem do melão e o texto escrito que aparece em destaque no anúncio?
4. O que chamou primeiro a sua atenção: a imagem ou o texto escrito?

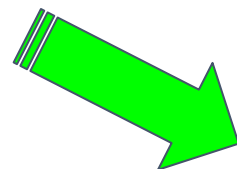


ATIVIDADE 2: Anúncio publicitário



APRESENTAÇÃO

- Converse com um colega ou um adulto sobre as questões que apresentamos e em seguida teste os seus conhecimentos clicando no link do jogo da plataforma Wordwall - “Anúncio Publicitário” - (1) Acerte as toupeiras e (2) Abra a Caixa.



<https://wordwall.net/pt-br/community/an%C3%BAnuncio-publicit%C3%A1rio>



ATIVIDADE 1: Expressões Populares



OBJETIVOS

- Fazer inferências apoiadas em imagens.
- Analisar as características do gênero textual anúncio publicitário.
- Observar a presença de intertextualidade em anúncios publicitário.
- Analisar efeitos de sentido de recursos gráficos em textos multimodais.
- Compreender textos.
- Produção de escrita.



ATIVIDADE 2: Anúncio publicitário



HABILIDADES

EF15LP01 - Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

EF15LP04 - Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de reticências, aspas, parênteses.

EF35LP04 - Inferir informações implícitas nos textos lidos.

REFERÊNCIA

Carpaneda, Isabella Pessoa de Melo. A conquista portuguesa: 4º ano: ensino fundamental: anos iniciais / 1º ed. - São Paulo: FTD, 2021. página 43 - livro do professor.



ATIVIDADE 3: História de aventuras



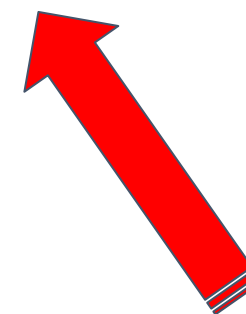
APRESENTAÇÃO

Junto com um colega imagine o que você levaria se fosse para uma ilha deserta!

Enumere pelo menos 10 objetos que julga serem necessários para a sua sobrevivência.

Agora escreva um pequeno texto contando como seria essa aventura nessa ilha e como você utilizaria esses objetos.

Para se inspirar, leia a história de Robinson Crusóe - de Daniel Defoe. 2ed.São Paulo: Ed. Scipione, 2014. ou veja no You Tube (<https://www.youtube.com/watch?v=rpsk0QdfVc8>)

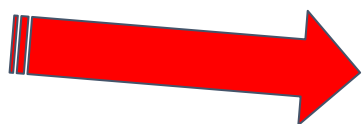


ATIVIDADE 3: História de aventuras



APRESENTAÇÃO

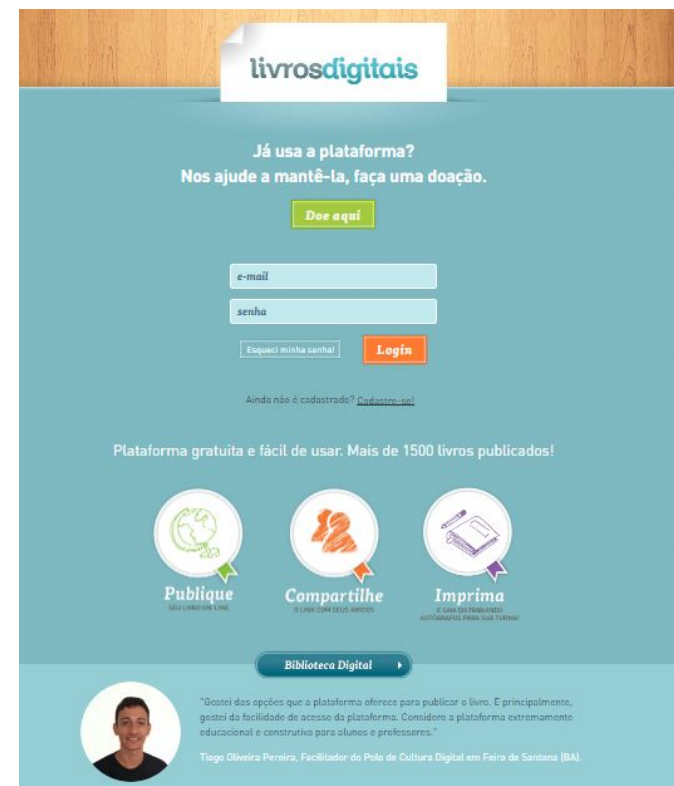
Use a plataforma Livros Digitais, que pode transformar sua história em um E-book, e assim você pode compartilhar com quem quiser ler a sua história. É só clicar no link abaixo e começar a escrever.



<https://www.livrosdigitais.org.br/>

IMPORTANTE

- Se você tem menos de 12 anos deve fazer o cadastro na plataforma junto com um adulto. É de graça!



ATIVIDADE 3: História de aventuras



OBJETIVOS

- Fazer inferências apoiadas em imagens.
- Analisar as características do gênero textual anúncio publicitário.
- Observar a presença de intertextualidade em anúncios publicitário.
- Analisar efeitos de sentido de recursos gráficos em textos multimodais.
- Compreender textos.
- Produção de escrita.



ATIVIDADE 3: História de aventuras



HABILIDADES

EF04LP03 - Localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais plausível para o contexto que deu origem à consulta.

EF35LP06 - Recuperar relações entre partes de um texto, identificando substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de pronomes anafóricos – pessoais, possessivos, demonstrativos) que contribuem para a continuidade do texto.

EF04LP01 - Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema--grafema regulares diretas e contextuais.

EF04LP04 - Usar acento gráfico (agudo ou circunflexo) em paroxítonas terminadas em -i(s), -l, -r, -ão(s).

REFERÊNCIA

Venante, Lenita. Akpalô Língua Portuguesa, 4º ano - 4 ed. - São Paulo - Editora do Brasil, 2017. 10 e 11. página 43 - livro do professor.



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



APRESENTAÇÃO

Nessa atividade você deverá desenvolver uma história em quadrinhos. Para isso você pode ler uma história para se inspirar em um livro de sua preferência.

Você pode ver alguns no site do You tube - é só clicar no link

<https://www.youtube.com/channel/UCONfba5gXxMX2XiDAH8GKVw>

A screenshot of a YouTube channel page. The channel name is "QUADRINHOS" and the URL is "youtube.com/channel/UCONfba5gXxMX2XiDAH8GKVw". The page shows a video titled "MARATONA DE DIA DOS PAIS (10 Historinhas) | QUADRINHOS..." with 70,918 views. Below the video, there is a list of stories: "Cebolinha em: Piratas do Limoeiro (Cebolinha 69, de 2021)" and "Cebolinha em: Capitão Pitoco ou Capitão Peteca? (Cebolinha 8... LEIA MAIS)". At the bottom, there is a row of video thumbnails with titles like "FELIZ DIA DAS CRIANÇAS" and "MAGALI?!", each with a duration.



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



APRESENTAÇÃO

Depois de se inspirar em algum dos temas você pode criar a sua própria. Não se esqueça de que toda história deve ter um início (onde a história começa), o desenvolvimento (onde a história se desenvolve e acontece a trama, os personagens vivem a temática) e o final (onde acontece o desfecho).

Você pode usar a plataforma de criação gratuita do Comic Strip Maker , Canva ou do Scrath. Mas também pode fazer no papel.

Colocamos os links dos sites e os modelos para você nos próximos slides.



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



Sites de criação de HQ



COMIC STRIP MAKER <https://www.storyboardthat.com/pt/criador-de-quadrinhos>



CRIAR UM COMIC ►

Um Incrível Criador de Quadrinhos

Múltiplas Edições Para Suas Necessidades de Criação em Quadrinhos



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos

12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



Sites de criação de HQ



Scratch

<https://scratchbrasil.org.br/o-que-e-scratch/>



O que é Scratch?

Sobre

Scratch na escola

Scratch em casa

Iniciativas

Recursos

Novidades e destaques

★ O que é o Scratch?

Com o Scratch, é possível criar animações, jogos e histórias interativas, expressando paixões e interesses pessoais por meio da programação em blocos.

Você pode acessar o Scratch de forma online – tendo acesso a sua comunidade – ou de forma offline, fazendo seu download para o computador ou tablet.

O Scratch é um projeto do Grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab, desenvolvido pela Scratch Foundation.

[Clique aqui e acesse](#)



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos

12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS



4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE



Sites de criação de HQ

➔ CANVA - https://www.canva.com/pt_br/historias-quadrinhos/modelos/

The screenshot displays the Canva website interface for creating comic strips. At the top, there is a navigation bar with the Canva logo, menu options (Destaque, Empresarial, Educação), a search bar, and utility icons (device, settings, notifications). A purple button labeled 'Criar um design' is visible. On the left, a sidebar menu lists various design categories like 'Empresas', 'Redes sociais', and 'Marketing'. The main content area features a grid of comic strip templates. Each template includes a preview image, a title, and the creator's name. Examples include 'Green Yellow Pink G...', 'Verde Animais 6 Pai...', 'Roxo e Branco Ilustr...', 'Green and Yellow Si...', 'AMIGOS DE LUTA', 'COSMIC CLASSROOM ADVENTURES: EXPLORING THE MONDERS OF EDUCATION!', 'HELLO!', 'Colorful Simple Cos...', 'Blue and Green Illus...', 'Black White Simple ...', 'Em Branco 6 Painéis...', 'Tirinha história em ...', 'UNDERSTANDING DIVERSITY', 'Likes and dislikes', 'TITULO DA TIRINHA', 'Healthy choices', and 'Comic Title'.



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



Modelo 1

TÍTULO DA TIRINHA

<p>COLOQUE SUA LEGENDA AQUI.</p>		
<p>COLOQUE O TEXTO AQUI.</p>		
	<p>COLOQUE O TEXTO AQUI.</p>	
	<p>COLOQUE O TEXTO AQUI.</p>	

Modelo 2



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



HABILIDADES

EF15LP04 - Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

EF15LP09 - Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EF15LP14 - Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

REFERÊNCIA

Carpaneda, Isabella Pessôa de Melo. A conquista portuguesa: 4º ano: ensino fundamental: anos iniciais / 1º ed. - São Paulo: FTD, 2021. página 43 - livro do professor.



ATIVIDADE 4: História em quadrinhos



OBJETIVOS

- Desenvolver argumentação.
- Realizar leituras de textos multimodais.
- Participar de situações de intercâmbio oral.
- Desenvolvimento do vocabulário.
- Compreensão de textos.
- Reconhecer efeito de sentido de título de história em quadrinhos.
- Realizar deduções sobre a história em quadrinhos.
- Observar e interpretar imagens relacionando-as com o texto escrito.
- Ampliar conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos e sua finalidade.
- Interpretar diferentes linguagens e recursos gráficos de expressão de história em quadrinhos.



ATIVIDADE 5: TEXTO DRAMÁTICO



APRESENTAÇÃO

Esta atividade pode envolver toda a família, pois se trata de um texto dramático que deverá ser encenado. Para isso é preciso que haja os atores e os participantes que atuarão por trás dos bastidores.

Veja as tarefas que devem ser divididas:

- atuação
- montagem do cenário
- efeitos sonoros
- direção

ANTES DA ENCENAÇÃO

- * Leia o texto.
- * Pense nos efeitos sonoros e prepare os equipamentos.



ATIVIDADE 5: TEXTO DRAMÁTICO



APRESENTAÇÃO

ANTES DA ENCENAÇÃO

- * preste atenção na entonação e nas rubricas.
- * Decida qual será o cenário.

SUGESTÃO DE TEXTO

1. Pluft, o Fantasminha - Disponível em <https://oficinadeteatro.com/conteudotextos-pecas-etc/pecas-de-teatro/viewdownload/7-pecas-infantis/54-pluft-o-fantasminha>
2. A descoberta, A jornada do palhaço simpatia. - Disponível em <https://oficinadeteatro.com/conteudotextos-pecas-etc/pecas-de-teatro/viewcategory/11-pecas-infanto-juvenis>



ATIVIDADE 5: TEXTO DRAMÁTICO



APRESENTAÇÃO

Dica

Você pode gravar sua apresentação e postar num Blog ou Canal para a divulgação. Claro que só deverá fazer isso com a ajuda de um adulto!! Pode usar a rede social que você quiser! Indicamos aqui o PadLet, que é uma plataforma gratuita e simples de usar.

Para conhecer é só clicar em <https://pt-br.padlet.com/>



ATIVIDADE 5: TEXTO DRAMÁTICO



HABILIDADES

EF04LP01 - Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema--grafema regulares diretas e contextuais.

EF04LP03 - Localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais plausível para o contexto que deu origem à consulta.

EF35LP05- Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.

EF04LP37 -Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre artigo, substantivo e adjetivo (concordância no grupo nominal).

REFERÊNCIA

Venante, Lenita. Akpalô Língua Portuguesa, 4º ano - 4 ed. - São Paulo - Editora do Brasil, 2017. 10 e 11. página 63 - livro do professor.



ATIVIDADE 5: TEXTO DRAMÁTICO



OBJETIVOS

- Analisar a estrutura de um texto dramático.
- Utilizar corretamente alguns sinais de pontuação.
- Participar de apresentação oral de texto dramático.

REFERÊNCIA

Venante, Lenita. Akpalô Língua Portuguesa, 4º ano - 4 ed. - São Paulo - Editora do Brasil, 2017. 10 e 11. página 63 - livro do professor.



ATIVIDADE 6: PORCENTAGEM X FRAÇÃO



APRESENTAÇÃO

Nesse jogo, os alunos precisam fazer a relação entre as diferentes formas de representação dos números racionais, desenvolvendo a compreensão de que todas elas correspondem à mesma quantidade do todo. Para jogar, será necessário ter conexão com a Internet.

HABILIDADES

(EF05MA06C) Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.

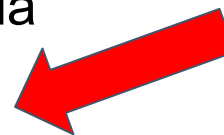
(EF04MA09A). Reconhecer as frações unitárias mais usuais ($1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/10$ e $1/100$) na representação fracionária e decimal como unidades de medida menores do que uma unidade, utilizando a reta numérica como recurso.



ATIVIDADE 6: PORCENTAGEM X FRAÇÃO

Objetivo: Cálculo de porcentagens e representação fracionária

[Jogo da memória](#)



Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Planos de preços

0:03

5%	20%	90%	25%	33%
50%	75%	2%	40%	100%
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4/16		1/20	1/1	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	2/100	27/30		1/2

Enviar respostas

Porcentagem X Fração

Compartilhar



ATIVIDADE 7: JOGO DA MEMÓRIA

APRESENTAÇÃO

Nesse jogo, que também tem como objetivo a memorização, as figuras não são idênticas, mas equivalentes. É formado por 40 peças e cada imagem equivalente se repete em duas peças diferentes.

Material necessário : As cartas

Instruções para se jogar:

Para começar o jogo, as peças são postas com as imagens viradas para cima para serem vistas. Cada participante deve, na sua vez, pegar 1 peça e deixar que todos a vejam. Procurar entre as cartas expostas na mesa, uma que tenha imagem equivalente a que está em suas mãos. Ao encontrar, o participante fica com o par de peças e joga novamente apenas mais uma vez. Se forem diferentes, estas devem ser colocadas novamente sobre a mesa e a vez é passada ao próximo participante.

O jogo acaba quando não tiver mais cartas sobre a mesa. Ganha o jogo quem conseguir o maior número de par de cartas.



ATIVIDADE 7: JOGO DA MEMÓRIA



HABILIDADES

(EF04MA09B). Ler números racionais de uso frequente, na representação fracionária e decimal.

(EF05MA04A) Identificar diferentes escritas nas representações fracionária e decimal com o apoio em representações gráficas, identificando as frações equivalentes.



ATIVIDADE 7: JOGO DA MEMÓRIA



OBJETIVOS

- Reconhecer as diferentes representações de um número racional;
- resolver situações-problema que envolvam o uso de medidas de comprimento, massa, tempo e capacidade, representadas na forma decimal;
- compreender alguns dos significados dos números racionais: quociente e parte-todo;
- reconhecer números racionais no contexto diário, fazendo a leitura dos números racionais de uso frequente, na representação fracionária e decimal;
- estabelecer relações entre representação fracionária e decimal de um mesmo número racional.



ATIVIDADE 7: JOGO DA MEMÓRIA



1L	1 km	1 m	1 kg 1 kg
1h	1000 ml	1000 metros	100 cm
1000 gramas	60 minutos	1/2 metro	50 centímetros
1/4 metro	25 cm	3/4 metro	75 centímetros

1/2 km	500m	1/4 Km	250 m
3/4 km	750 m	1/2 h	30 minutos
1/4h	15 minutos	3/4 h	45 minutos
1/2 kg	500 g	1/4 Kg	250 g

3/4 kg	750 g	1/2 litro	500 mL
1/4 litro	250 ml	3/4 litro	750 mL

Fonte: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/581963/2/2--produto-versao-final.pdf>



ATIVIDADE 8: GAME SHOW DO SISTEMA MONETÁRIO



APRESENTAÇÃO

Nesse jogo, as crianças devem realizar cálculos em situações cotidianas, envolvendo as cédulas e moedas do sistema monetário brasileiro. É necessário ter acesso à internet para jogar.

HABILIDADES

(EF04MA25). Resolver e elaborar situações-problema que envolvam compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.

Objetivo: Realizar cálculos envolvendo situações-problema utilizando o sistema monetário brasileiro.



ATIVIDADE 8: GAME SHOW DO SISTEMA MONETÁRIO



Wordwall Crie lições melhores mais rapidamente

Início Recursos Planos de preços

Sistema monetário

Compartilhar

[Quiz do sistema monetário](#)



ATIVIDADE 9: JOGO DA SENHA

12 CONSUMO E
PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS



4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE



APRESENTAÇÃO

Nesse jogo, as crianças irão desenvolver o raciocínio lógico através da combinação de elementos, de uma forma divertida e prazerosa.

HABILIDADES

(EF05MA09) Resolver e elaborar situações-problema simples de contagem envolvendo o princípio multiplicativo, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra coleção, por meio de diagramas de árvore ou por tabelas.

Objetivo: Desenvolver a análise combinatória, dedução e lógica.



ATIVIDADE 9: JOGO DA SENHA



Material utilizado:

- Um tabuleiro (anexo)
- 30 fichas brancas e 30 fichas pretas
- 60 fichas com 6 cores diferentes (10 de cada cor), podendo ser de EVA ou cartolina

Como jogar:

1- Primeiramente a dupla define quem irá começar. O jogador que iniciar o jogo (jogador 1) deverá criar uma combinação (senha) de 4 cores entre as 6 presentes no jogo e anotá-la em um papel, sem que o jogador 2 veja, respeitando as seguintes regras: não pode repetir nenhuma cor e não poderá usar as cores branco e preto na sua senha.



ATIVIDADE 9: JOGO DA SENHA

2- O jogador 2 deverá descobrir a senha, num primeiro momento colocando aleatoriamente as 4 cores no tabuleiro na coluna “TENTATIVA”, na linha correspondente ao nº 1. O jogador 1 irá então analisar a senha, utilizando as fichas brancas e pretas para dar informações a respeito da tentativa.

3- O jogador 1 colocará uma ficha branca na primeira casa na coluna “ANÁLISE” se o elemento que estiver na mesma posição na coluna “TENTATIVAS” for um elemento presente em sua senha e na posição correta. Será atribuída uma ficha preta nessa mesma casa se o elemento correspondente pertencer à senha, mas estiver em posição incorreta. Não será atribuída nenhuma ficha se o elemento não pertencer à senha.

4- Será feito isso até a linha de nº 4, onde o jogador 2 poderá “chutar” outra senha. Cada jogador tem até 8 chances para adivinhar a senha. Ganha quem conseguir descobrir em menor número de tentativas.





ATIVIDADE 9: JOGO DA SENHA

TABULEIRO- JOGO DA SENHA

	Tentativas	Análise
8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fonte: <https://pt.slideshare.net/orientadoresdeestudopaic/jogos-matemticos-3-bimestre-3o-4o-5o-ano>



ATIVIDADE 10:Cinco em linha (multiplicação)



APRESENTAÇÃO

Com esse jogo, os alunos desenvolvem estimativas, cálculo mental envolvendo multiplicação e divisão.

HABILIDADES

(EF04MA04A). Calcular o resultado de adições e subtrações, bem como entre multiplicações e divisões de números naturais, para ampliar e desenvolver as estratégias de cálculo.

(EF04MA04B). Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar e desenvolver as estratégias de cálculo.

(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.



ATIVIDADE 10: Cinco em linha (multiplicação)



OBJETIVO: Cobrir cinco números seguidos do tabuleiro maior, em qualquer direção (horizontal, vertical, diagonal)

REGRAS:

1. Cada uma das equipes recebe 20 fichas (marcadores).
2. A primeira equipe a jogar escolhe dois números do tabuleiro menor indicando-as à equipe adversária. Em seguida calculam, dizendo em voz alta, o produto dos números escolhidos, procuram este valor no tabuleiro maior e colocam sobre ele um de seus marcadores.
4. Uma vez colocada esta ficha não pode ser mais retirada. Se a equipe na sua vez errar ou fizer uma conta que já tenha sido coberta, ela passa a vez sem colocar nenhuma ficha.
6. Ganha o jogo a primeira equipe que conseguir cobrir cinco números seguidos do tabuleiro maior, em qualquer direção (horizontal, vertical, diagonal)
7. Se nenhuma equipe conseguir colocar cinco fichas em linha e o tabuleiro ficar completo, ganha o jogo a que tiver colocado mais marcadores no tabuleiro.



ATIVIDADE 10: Cinco em linha (multiplicação)

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

TABULEIRO

81	42	7	45	25	72
24	9	30	81	15	35
18	40	0	6	32	20
21	56	10	12	45	16
48	14	54	27	8	28
49	36	35	5	63	64