



PROPOSTA DE ATIVIDADES

4º e 5º ano
3º BIMESTRE - 2024



Queridos estudantes e educadores,

Neste material, preparamos atividades que, além de promover o conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática, ressaltam a importância da implementação dos ODS. Dessa maneira, contribuímos para a conscientização e mudança de comportamento que podem melhorar o dia a dia da sociedade.

São atividades lúdicas relacionadas a brincadeiras, imaginação e diversão. Essas práticas são fundamentais na infância, pois estimulam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento infantil. É muito importante que professores e familiares utilizem estratégias para tornar as atividades de leitura e escrita mais divertidas, aprimorando as habilidades leitoras.



PROPOSTA DE ATIVIDADES

DE LÍNGUA PORTUGUESA

Atividade 1: BINGO COM VERBOS



OBJETIVOS: Contextualizar o ensino de verbos.

Variação: podem ser utilizadas frases feitas deixando-se lacunas no lugar do verbo. O aluno irá completar a frase quando o verbo cantado for o adequado..

Regras:

- Preparar 12 ou mais cartelas de verbos diferentes conjugados no modo Indicativo, conforme a necessidade;
- Dividir a sala em grupo que seja a quantidade de cartelas. Distribuir as cartelas para os grupos ;
- Copiar os verbos da cartela no caderno;
- Como em um bingo, são sorteadas as pedras (verbos flexionados) para o preenchimento de textos-cartelas com lacunas (verbos suprimidos). Deve ser composta uma estrutura lógica com os verbos cantados. Quem preencher primeiro e fizer sentido e houver adequação de tempos, modos e pessoas: BINGO!





- O grupo que fizer bingo terá de recitar a conjugação do último verbo cantado sem consulta escrevendo-a no quadro (pode ser feito por um aluno do grupo);
- Para as rodadas seguintes poderão ser trocadas as cartelas entre os grupos;
- Premiação: Cada rodada vale 20 pontos: 10 pontos para o bingo e 10 para a conjugação..

Atividade 1: BINGO COM VERBOS



Modelo de cartela do bingo:

Presente do Indicativo eu parto tu partes ele parte nós _____ vós partis eles partem	Pretérito Imperfeito do Indicativo eu amava tu _____ ele amava nós amávamos vós amáveis eles amavam	Futuro do Presente do Indicativo eu gostarei tu gostarás ele gostará nós gostaremos vós gostareis eles _____
Futuro do Pretérito do Indicativo eu _____ tu poderias ele poderia nós poderíamos vós poderíeis eles poderiam	Pretérito Perfeito do Indicativo eu falei tu falaste ele _____ nós falamos vós falastes eles falaram	Pretérito Imperfeito do Indicativo eu comia tu comias ele comia nós comíamos vós comíeis eles _____

Atividade 1: BINGO COM VERBOS



Modelo da cartela do bingo:

Presente do Indicativo eu parto tu partes ele parte nós _____ vós partis eles partem	Pretérito Imperfeito do Indicativo eu amava tu _____ ele amava nós amávamos vós amáveis eles amavam	Futuro do Presente do Indicativo eu gostarei tu gostarás ele gostará nós gostaremos vós gostareis eles _____
Futuro do Pretérito do Indicativo eu _____ tu poderias ele poderia nós poderíamos vós poderíeis eles poderiam	Pretérito Perfeito do Indicativo eu falei tu falaste ele _____ nós falamos vós falastes eles falaram	Pretérito Imperfeito do Indicativo eu comia tu comias ele comia nós comíamos vós comíeis eles _____

Atividade 2 : BINGO DOS PRONOMES



OBJETIVOS:

- ❖ Trabalhar com os pronomes de forma contextualizada.
- ❖ Praticar a classificação dos pronomes.
- ❖ Observar a linguagem culta por meio do emprego adequado dos pronomes.

O que você irá precisar:

- ❖ Cartelas previamente elaboradas com várias frases usando diferentes pronomes (ver sugestão abaixo).
- ❖ Fichas com a classificação dos pronomes para que se possa sortear e “cantar” para que os alunos marquem em suas cartelas as frases que tenham aquele pronome “cantado”

Sugestões para a construção das cartelas:



<p>Meu irmão saiu às pressas, sem avisar.</p>	<p>Quem comeu minha sobremesa?</p>	<p>Você já pensou em como vai organizar a festa?</p>	<p>Os cadernos de Suzy são iguais aos meus.</p>	<p>Todo o colégio vai viajar na semana que vem.</p>
<p>Ninguém sabia que terça-feira seria feriado.</p>	<p>De modo algum vou passar as férias aqui em casa.</p>	<p>Um dos garotos passou pela prova folgado; o outro nem começou...</p>	<p>Saia do meu lugar agora.</p>	<p>Quem comeu minha sobremesa?</p>



<p>Aquela escola é muito legal</p>	<p>Saia do meu lugar agora.</p>	<p>Nossas calças estão curtas.</p>	<p>Os cadernos de Suzy são iguais aos meus.</p>	<p>Vocês conhecem meu pai?</p>
<p>Amanhã vou arrumar esta bagunça.</p>	<p>Ninguém me avisou.</p>	<p>Quem comeu minha sobremesa?</p>	<p>Minha casa está organizada.</p>	<p>Suas coisas estão aqui.</p>



Sugestões para a construção das fichas:

PRONOME
INTERROGATIVO

PRONOME DE
TRATAMENTO

PRONOME
OBLÍQUO

PRONOME RETO

PRONOME
POSSESSIVO

PRONOME
DEMONSTRATIVO

PRONOME
INDEFINIDO

PRONOME
RELATIVO

Atividade 3: ORIGAMI



OBJETIVOS:

- Promover a Concentração;
- Aprender Geometria e Simetria;
- Estimular a Imaginação;

Os japoneses nos ensinaram a conviver com seus costumes. Palavras como shiatsu, tatame, karatê, karaokê e muitas outras foram incorporadas ao vocabulário brasileiro. Outra contribuição dos japoneses é a prática de origamis. “Ori” quer dizer “dobrar” e “kami” significa “papel”. Assim, o origami nada mais é do que “dobrar papel”. Veja o texto instrucional sobre a dobradura da raposa:



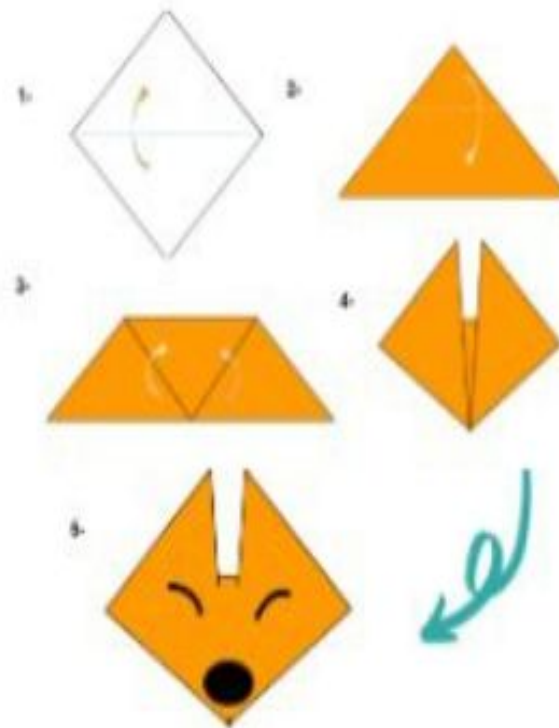
Origami raposa

Materiais:

- Um pedaço quadrado de papel (15x15cm).

Procedimentos:

- 1- Dobre o papel ao meio na diagonal;
- 2- Dobre a ponta para baixo;
- 3- Dobre as duas pontas para cima;
- 4- Vire o papel para que as dobras fiquem no verso;
- 5- Desenhe o rosto da raposa.





1- O que está sendo ensinado nesta instrução?

2- Quais as principais partes do texto de instrução de dobradura?

3- Faz diferença no texto a ordem dos procedimentos? E se faltar algum passo, como será possível construir a dobradura?

4- Qual a importância das imagens no texto instrucional?

Atividade 4: Receita Lúdica “Cultivando a Empatia



OBJETIVOS: Reconhecer a empatia como uma atitude benéfica e importante para ações éticas, cooperativas e de respeito

Textos Instrucionais: gênero textual, cuja finalidade do discurso é de instruir, orientar sobre algo. Fazendo parte desta modalidade estão: regras de jogos, folhetos explicativos, instruções de provas, receitas culinárias, guias de cidades, entre outros. Agora que você conhece a estrutura característica dos textos instrucionais, crie uma Receita Lúdica que instrua as pessoas a melhorarem alguns aspectos da sociedade. Inspire-se no modelo seguinte:



Diminuir os conflitos – Receita Básica

Ingredientes

1Kg de tolerância
200gr de verdade
1kg de sabedoria
500ml de respeito
2 xícaras de amizade
1 pitada de empatia



Modo de Preparo

1. Misture bem os ingredientes.
2. Deixe descansar por 10 minutos.
3. Rende a porção ideal para acabar com os conflitos e trazer a paz.

Atividade 4: Receita Lúdica “Cultivando a Empatia



- * Antes de elaborar sua receita, escolha o tema: Receita para preservar o meio ambiente; Receita para acabar com a violência; Receita para espalhar a paz entre as pessoas; Receita para melhorar a aprendizagem.
- * Pense nos ingredientes necessários para que haja um bom resultado final.
- * Escreva a sua receita e não se esqueça de revisar seu texto.



Receita: _____

Ingredientes

Modo de Preparo

1. _____
2. _____
3. _____

Atividade 5: Texto lacunado Fábula



Objetivo: Preencher a fábula com as palavras que julgar adequadas, a partir de um banco de sugestões.

O que este desafio propicia: Estabelecer relações com outros textos lidos e/ou ouvidos e reconstruir o texto a partir de inferências e predições, mediando estratégias para a leitura.

Atividade 5: Texto lacunado Fábula



Objetivo: Preencher a fábula com as palavras que julgar adequadas, a partir de um banco de sugestões.

O que este desafio propicia: Estabelecer relações com outros textos lidos e/ou ouvidos e reconstruir o texto a partir de inferências e predições, mediando estratégias para a leitura.

Atividade 5: Texto lacunado Fábula



Materiais necessários:

- · Cartaz em papel Kraft da Fábula O leão e o rato;
- · Filipetas em papel branco com as palavras que estão faltando no texto;
- · Fita adesiva para fixar as palavras das filipetas no texto do papel kraft;
- · Um texto lacunado da Fábula para cada estudante;
- · Lápis e borracha para os estudantes durante o preenchimento das lacunas.

1. Se desejar poderá ser utilizado outro texto que estiver no planejamento da semana.

2. Utilizar outra fábula



Como fazer:

Listar com os estudantes fábulas que conheçam. Indagar se conhecem a fábula O leão e o rato. Colocar no quadro filipetas com as palavras que estão faltando nas lacunas do texto (anexo 02). Solicitar que leiam todas as palavras. Entregar aos estudantes uma cópia da Fábula O leão e o rato, faltando algumas palavras. Instruir os estudantes que preencham as lacunas do texto com as palavras (que julgarem mais adequadas) do banco de sugestões que fizeram a leitura prévia.



Após o preenchimento pelos estudantes, reler o texto coletivamente retomando as palavras que os estudantes preencheram nas lacunas e efetivando as mediações necessárias para a compreensão leitora.

Variações:

1. Se desejar poderá ser utilizado outro texto que estiver no planejamento da semana.
2. Utilizar outra fábula

Texto da fábula lacunado e palavras para as filipetas de sugestões

O leão e o rato



Depois de um cansativo dia de caça, um leão deitou debaixo de uma árvore para descansar. Quando adormeceu, uns ratos se atreveram a sair do seu esconderijo e começaram a brincar ao redor do leão. Logo o mais travesso, teve a ideia de se esconder debaixo da juba do leão, com tanta má sorte, que o despertou. Muito mal humorado por ver seu descanso interrompido, o _____ agarrou o rato entre suas garras e deu um rugido:

— Como você se atreve a perturbar meu _____, insignificante rato? Vou comê-lo para que possa aprender a lição!

O rato, que estava tão assustado, que nem podia se _____, disse-lhe tremendo:

— Por favor, não me mate, leão. Eu não queria te _____. Se me deixar livre, eu serei eternamente grato caso algum dia precise de mim.

— Há há há! Riu o leão olhando para o rato. Um ser tão pequeno como você, vai me ajudar de que forma? Não me faça _____!

Mas o rato insistiu outra vez, até que o leão, comovido pelo seu tamanho e sua valentia, deixou-lhe ir embora.

Alguns dias depois, enquanto o rato _____ pelo bosque, ouviu uns rugidos terríveis que faziam as folhas das árvores tremerem.

Rapidamente correu até o lugar de onde vinha o barulho, e encontrou o leão ali, que havia ficado preso numa forte rede. O _____, decidido a pagar sua dívida, disse-lhe:

— Não se preocupe que eu te _____.

E o leão, sem pensar, perguntou:

— Mas como, se você é tão pequeno para tanto esforço.

O rato começou então a _____ a corda da rede onde o leão estava preso, e o leão se salvou. O rato lhe disse:

— Alguns dias atrás, você se enganou, pensando que eu nada poderia fazer para te _____. Agora é bom que saiba que os pequenos ratos somos agradecidos e cumprimos nossas promessas.

O leão não teve _____ para agradecer ao pequeno rato. Desde esse dia, os dois ficaram amigos para sempre.





leão

sono

mover

agradecer

rir

palavras

rato

roer

salvarei

incomodar

passeava

Atividade 6: Nome do desafio: Jogo do torto



Objetivo: formar o maior número possível de palavras com no mínimo 4 letras.

O que este desafio propicia: a reflexão sobre a ortografia das palavras, seus diferentes padrões e significados, bem como pode favorecer à ampliação do vocabulário dos estudantes.

Materiais necessários: cartelas do torto, papel e lápis para anotar as palavras formadas.

Como fazer:



Separe a turma em grupos e distribua uma cartela igual para todos os grupos. Em uma cartela ampliada, mostre aos estudantes como é possível usar a cartela para formar palavras. A partir de um sinal combinado, todos começam a formar palavras, registrando-as em uma folha à parte. Devem-se formar as palavras seguindo em todas as direções, sempre ligando as letras em sequência direta, sem cruzar, sem pular e sem repetir letra (para que uma palavra tenha letra repetida, é necessário que essa letra também esteja duplicada no diagrama). Só valem palavras de QUATRO letras ou mais. Ao sinal final ou tempo combinado, todos param de escrever e fazem a contagem de pontos de acordo com as palavras formadas.

Atividade 6: Nome do desafio: Jogo do torto



Há pontuações distintas para as palavras de acordo com a quantidade de letras:

4 letras = 1 ponto.

5 ou mais letras = 2 pontos.

Ganha o grupo que fizer mais pontos.

Ao final, peça aos estudantes que registrem as palavras formadas, sem repetir com a dos colegas de outros grupos, a fim de verificar quantas palavras a turma toda conseguiu. Leia as palavras com eles e discuta os significado das mesmas.



Variações:

Também é possível afixar na parede ou quadro as 9 letras na ordem do diagrama e fazer o jogo coletivamente com os estudantes. As palavras formadas podem ser registradas em cartaz ou quadro, sempre refletindo sobre o significado das mesmas. Durante o desafio algumas palavras podem ser selecionadas e seus significados pesquisados no dicionário.

Anexos

Há diferentes cartelas. Selecione uma de cada vez para desafiar a turma, ou proponha um rodízio por cartelas diferentes, para ver quantas palavras cada grupo consegue formar por cartela.



Cartela 1

R	O	A
U	N	T
D	I	A
I	L	P
S	E	D
O	C	O

R	O	A
U	N	T
D	I	A
I	L	P
S	E	D
O	C	O

T	O	D
A	R	T
B	A	I
I	A	L
N	I	S
U	M	E

T	O	D
A	R	T
B	A	I
I	A	L
N	I	S
U	M	E

Cartela 2



PROPOSTA DE ATIVIDADES

DE MATEMÁTICA



Atividade 1: JOGO GINCANA MATEMÁTICA



Objetivo:

- Aprender a competir
- Reforçar conceitos aprendidos

MATERIAL: Cartões com expressões numéricas.

REGRAS:

1. Dividir a turma em dois times.
2. Os cartões devem ficar embaralhados, dispostos em duas pilhas sobre uma mesa, sendo 15 em cada pilha.
3. Os jogadores (1 de cada time por vez) devem ir até a mesa, pegar um cartão da pilha e, ir ao quadro, colocar e resolver a expressão matemática.



4. Ganhará 2 pontos da rodada o jogador que retornar primeiro à mesa com a resposta correta e 1 ponto o jogador que retornar depois com a resposta correta.

5. Se o jogador chegar primeiro mas a resposta estiver errada, não leva ponto. Se o adversário estiver com a resposta correta, leva o ponto mesmo tendo chegado por último.

6. Se os dois jogadores chegarem juntos, e ambos estiverem com a resposta correta, ambos levam 2 pontos. Se ambos errarem, ninguém leva o ponto.

7. A equipe que soprar perderá um ponto.

8. Vence o time que tiver mais pontos.



$$20 \div 5 \times 2 - 3 \times 2$$

$$4 \times 5 - 16 \div 2$$

$$6 + 12 \div 4 \times 8$$

$$7 \times 2 - 8 \div 4$$

$$9 - 4 \times 4 \div 8$$

$$30 \div 3 \div 2 + 5 \times 2$$

$$6 \times 6 - 10 \div 2 \times 4$$

$$3 \times 5 + 20 \div 5 \times 2$$

$$50 \div 10 \times 2 - 2 \times 4$$

$$60 \div 6 + 3 \times 8$$

$$8 + 2 \times 5 - 3 \times 2$$

$$3 \times 7 + 8 \div 2 - 10$$

$$4 + 10 \times 2 - 10$$

$$9 \times 4 \div 6 + 2$$

$$2 \times 12 \div 3 - 6 \div 2$$

$$5 \times 5 + 7 - 10$$

$$9 \times 2 \div 6 + 7 - 5$$

$$20 - 10 \div 2 \times 3$$

$$4 \times 10 - 6 \times 3 \times 2$$

$$15 \times 2 \div 6 + 3 \times 5$$

$$8 \times 5 \div 2 + 3 \times 5$$

$$2 \times 18 \div 9 + 4 \times 3$$

$$8 - 3 \times 2 + 7$$

$$5 \times 6 \div 2 - 3 \times 4$$

$$4 \times 3 + 7 \times 1 - 4$$

$$4 \times 3 \div 2 + 10$$

$$24 \div 6 \times 3 - 6 \times 2$$

$$14 \div 7 \times 6 + 4 \times 2$$

$$10 \div 2 + 9 \times 2$$

$$6 \times 3 - 22 \div 11$$



Atividade 2: 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.
3. 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.
5. Se a equipe na sua vez errar ou fizer uma soma 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.

MATERIAL: Tabuleiro e fichas (marcadores)



	0	1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	
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	

Cinco em linha da multiplicação



0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

Atividade 3: JOGO STOP DE MATEMÁTICA



OBJETIVOS:

- Raciocínio lógico e Cálculo mental;
- Trabalhar adição e subtração, sucessor e antecessor;
- Números pares e ímpares;

NÚMERO DE JOGADORES:

Alunos em grupos, duplas ou individuais.

MATERIAIS: 1 cartela impressa, lápis e borracha ou cartela plastificada para uso com caneta de quadro branco;

COMO JOGAR:

No Stop Matemático o professor irá ditar um número qualquer e o aluno deverá preencher as diferentes categorias a partir deste número ditado, como responder se ele é par ou ímpar, depois adicionar 10 definindo o sucessor do número formado, em seguida subtrair 5 definindo o antecessor do número formado e, por fim, adiciona-se 100. O primeiro a preencher todas as colunas, fala “STOP” para que os adversários parem de escrever. Para a coluna do Total de Pontos, segue a mesma regra do STOP TRADICIONAL. Cada coluna respondida corretamente vale 10 pontos. Mas, se os jogadores derem as mesmas respostas corretas, os jogadores só ganham a metade da pontuação, 05 pontos. Itens sem respostas ou erradas, vale 0 pontos. Ganha quem, ao final das rodadas, fizer o maior número de pontos.





VARIAÇÕES:

As categorias de cada coluna são variáveis, o professor pode selecionar as comandas de acordo com o nível de aprendizagem dos alunos, podendo utilizar-se de números maiores ou menores, bem como dos conceitos do dobro, do triplo, da metade, da terça parte, das tabuadas, das quatro operações básicas, etc.

STOP DE MATEMÁTICA							
NÚMERO	PAR OU ÍMPAR	+10	SUCESSOR	-5	ANTECESSOR	+100	TOTAL DE PONTOS NA RODADA

Atividade 4 : Desafio das frações



OBJETIVOS:

- Localizar Frações na Reta Numérica
- Utilizar Frações para Indicar Partes de uma Unidade
- Reconhecer Frações Equivalentes

MATERIAL: 48 cartões contendo frações e 48 cartões contendo representação gráfica das frações.



REGRAS:

1. Cada equipe deve ficar com 24 cartões, distribuídos ao acaso, depois de embaralhados.
2. Quem começa o jogo deve colocar um cartão sobre a mesa.
3. O outro jogador bate a jogada, se colocar sobre o cartão um que contenha uma fração maior e fica com os cartões.
4. Se não conseguir bater, deve colocar um de seus cartões sobre o anterior e o adversário tentará bater a jogada.
5. No caso de frações serem equivalentes, cada jogador deverá colocar sobre a mesa um novo cartão e bate aquele que tiver o cartão com a fração maior.
6. O jogo termina quando uma das equipes ficar sem cartão e vence a equipe que tiver maior número de cartões.

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$
$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$
$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{5}$
$\frac{4}{5}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{2}{6}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{6}{6}$

$\frac{1}{8}$	$\frac{2}{8}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{4}{8}$
$\frac{5}{8}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{8}{8}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{4}{10}$
$\frac{5}{10}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{7}{10}$	$\frac{8}{10}$
$\frac{9}{10}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{3}{12}$





<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>															
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>							<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					

Atividade 5 : Jogo de Cartas - Junta Quatro



OBJETIVOS:

- Reconhecer as diferentes formas de representação dos Números Racionais e sua relação com a porcentagem.
- Estabelecer relação de igualdade nas diferentes formas de representação dos Números Racionais.
- Relacionar a forma fracionária e decimal com a porcentagem.



Material: 56 cartas

Regras do Jogo

1. Pode ser jogado com dois ou até oito jogadores.
2. O objetivo do jogo é formar conjunto de 4 cartas de valores correspondentes, quais sejam: FORMA GRÁFICA (a parte pintada representa a parte considerada em relação ao todo) – FORMA FRACIONÁRIA – FORMA DECIMAL – PORCENTAGEM.
3. Um jogador deverá dar 7 cartas, uma a uma, para cada um dos jogadores. As cartas restantes deverão ficar ocultas (viradas para baixo) no centro da mesa. Será o monte para a compra.



4. O jogo deve ser iniciado pelo jogador que estiver à direita de quem distribuiu as cartas e este será o próximo a dar cartas na próxima vez.

5. Na sua vez, o jogador pode:

5.1 Baixar cartas nos conjuntos já colocados na mesa, uma a uma, ou mais de uma.

5.2 Baixar cartas da mão, desde que sejam pares correspondentes.

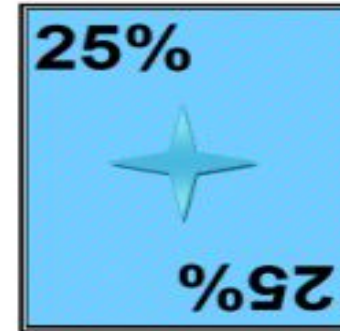
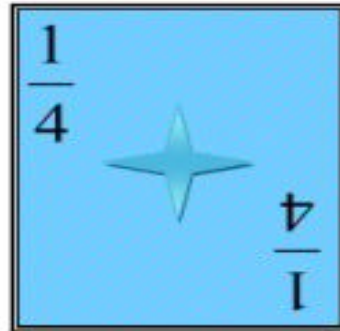
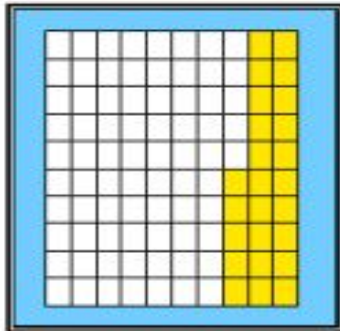
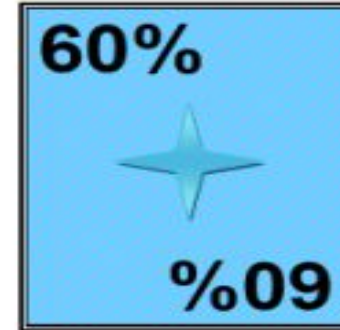
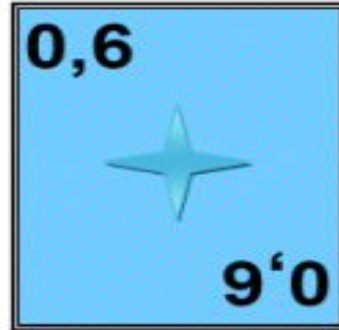
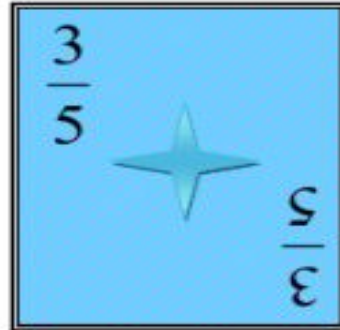
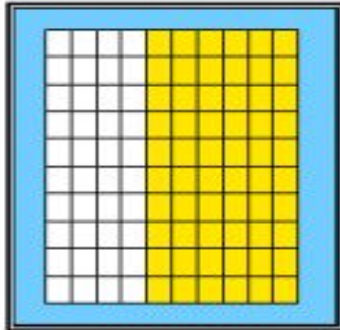
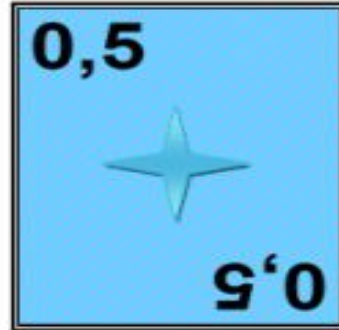
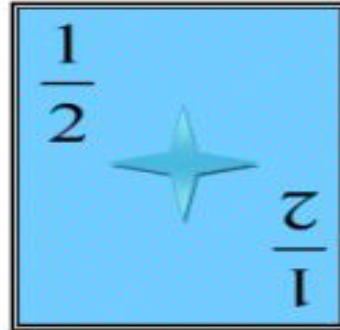
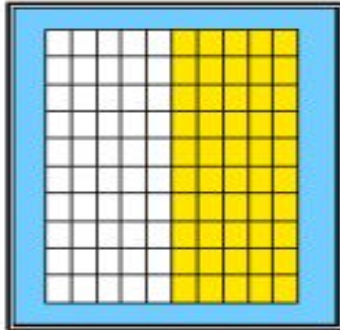
5.3 Baixar uma carta com representação gráfica (Somente esta carta pode ser baixada sozinha).

5.4 Caso não tenha carta para baixar, deverá comprar uma carta do monte e não jogar.

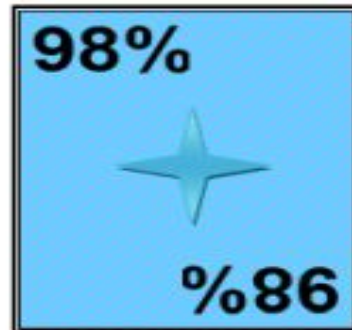
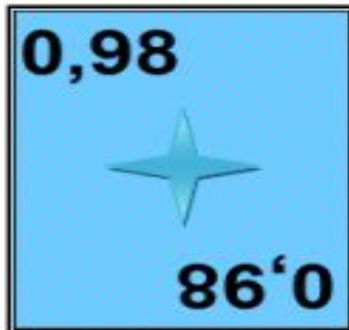
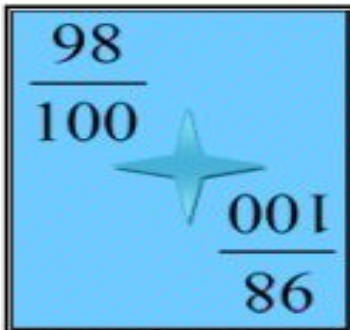
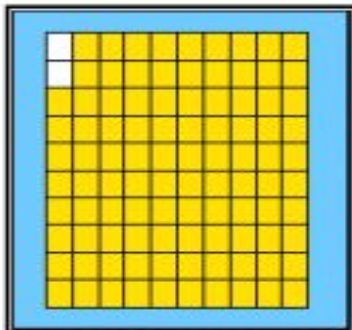
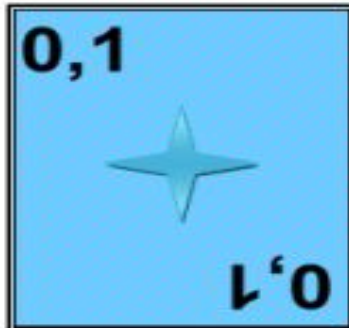
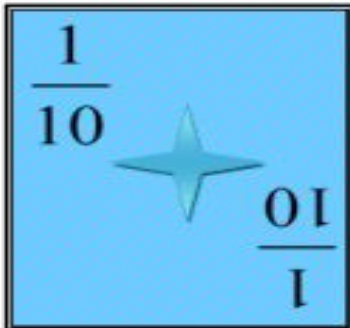
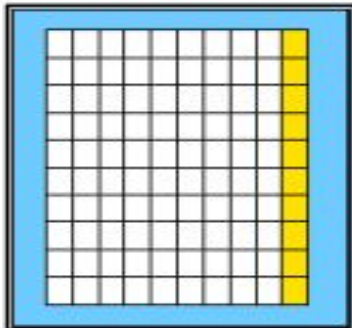
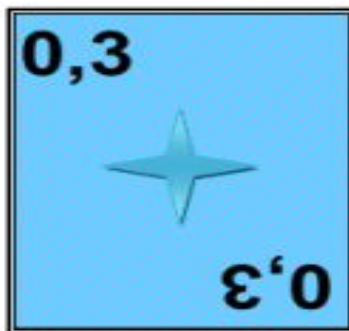
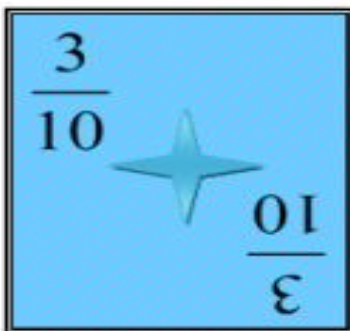
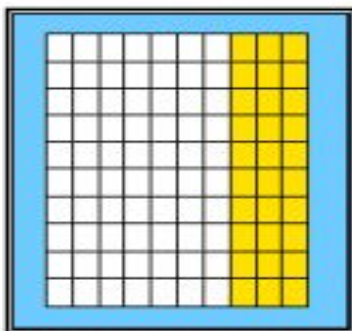


6. Não é permitido deixar de baixar cartas quando isso é possível (baixar trinca ou até mesmo as quatro cartas do conjunto de uma só vez caracterizam esconder o jogo).
7. Os conjuntos **das quatro cartas correspondentes** formados na mesa podem ser retirados do jogo.
8. Será o vencedor aquele que primeiro baixar todas as suas cartas.

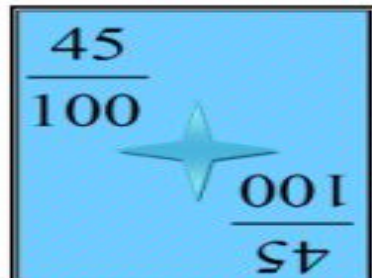
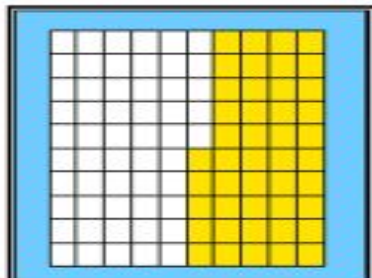
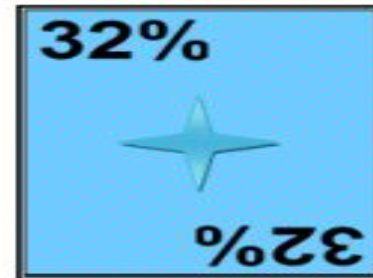
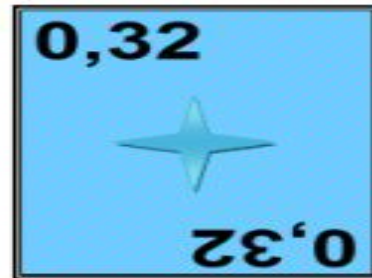
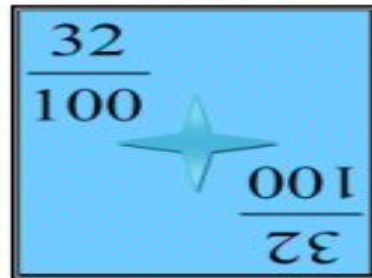
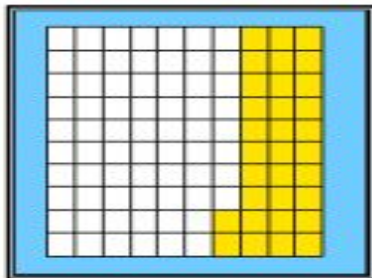
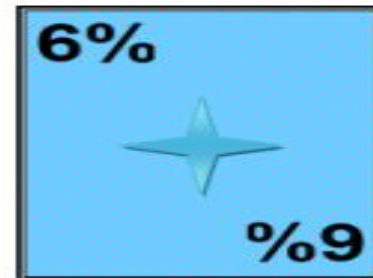
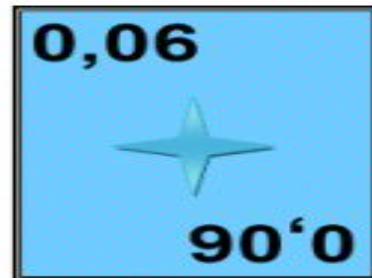
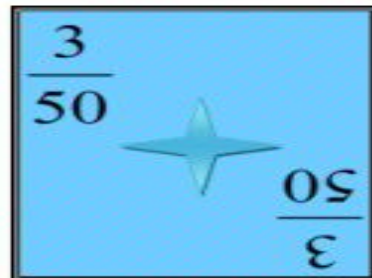
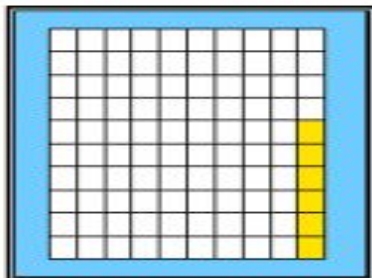
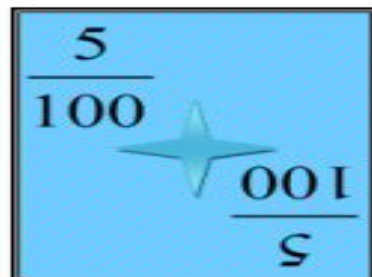
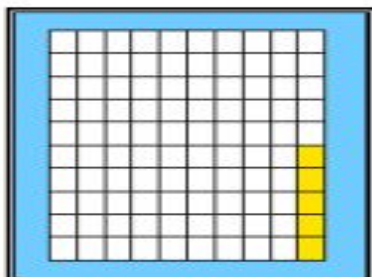
Anexos



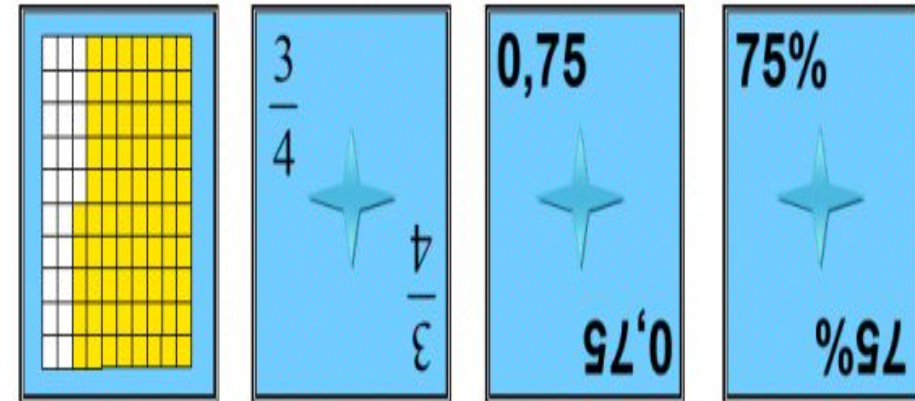
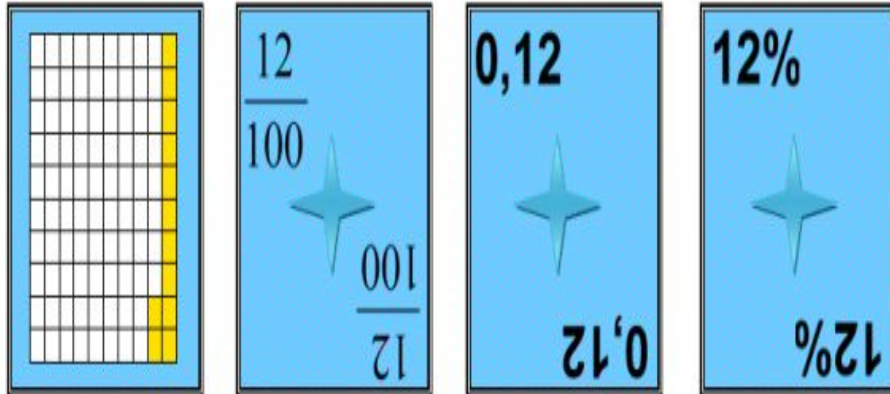
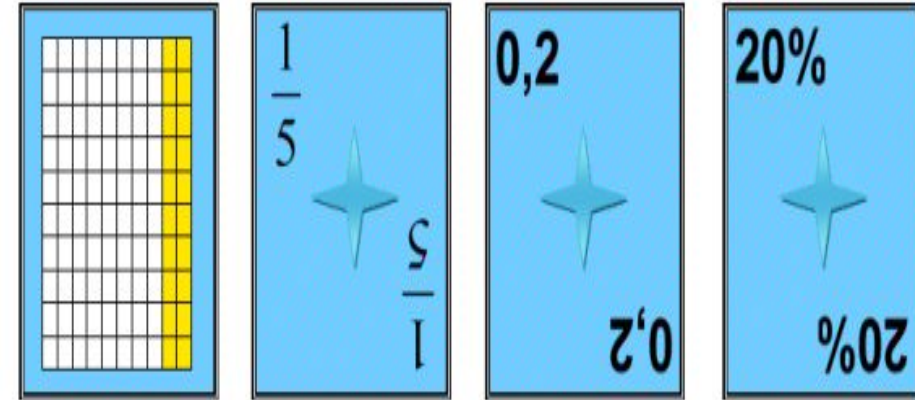
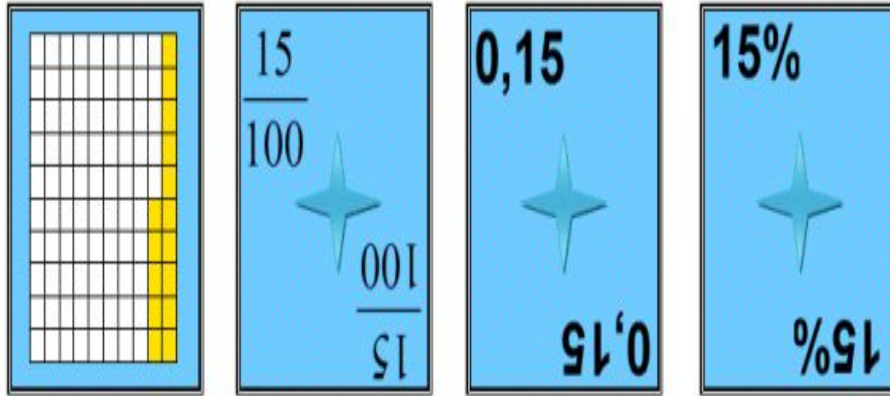
Anexos



Anexos



Anexos



Atividade 6: JOGO DA MEMÓRIA COM GEOMETRIA ESPACIAL



OBJETIVO: Identificar propriedades das formas geométricas espaciais.

MATERIAIS:

- Cartolina
- Caneta hidrocor
- Papel ofício
- Lápis de cor ou giz de cera

Organização da turma: Duplas.



COMO JOGAR:

1. Confeccionar cartões, conforme as ilustrações abaixo, para cada dupla de sua turma.
2. Cada dupla recebe um conjunto de cartões.
3. Os cartões devem ser embaralhados, divididos em 2 grupos e colocados no centro da mesa.

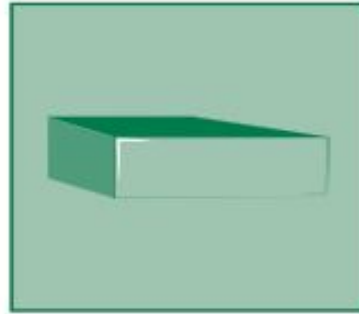
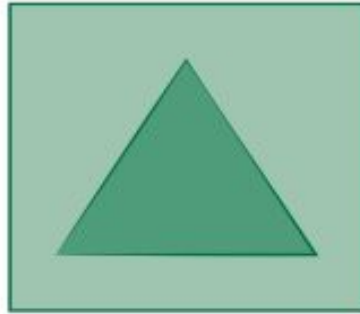
Os cartões devem ficar com as ilustrações voltadas para baixo.



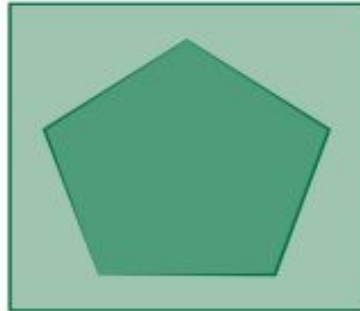
COMO JOGAR:

4. Cada jogador vira dois cartões. Se a correspondência entre os cartões forem corretas o jogador ganha as cartas e repete o processo.
5. Se os cartões virados não possuírem correspondência, o jogador deve colocá-las novamente sob os montes e passa a vez para o outro jogador.
6. Vence o jogador que tiver o maior número de cartas.

Anexo



TRIÂNGULO



PARALELEPÍPEDO

CILINDRO



CUBO

PIRÂMIDE

PENTÁGONO





Referências

[Jô Barreto: O LÚDICO E A LÍNGUA: JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA \(josilittle.blogspot.com\)](http://josilittle.blogspot.com)

<https://educadores.aprendebrasilon.com.br/blogassessoria/2021/05/14/trabalhando-com-pronomes-de-forma-ludica-bingo-dos->

[Língua Portuguesa – Textos instrucionais – Conexão Escola SME \(goiania.go.gov.br\)](http://goiania.go.gov.br)

[Semana de Língua Portuguesa 2019 - Secretaria da Educação \(curitiba.pr.gov.br\)](http://curitiba.pr.gov.br)