



PROPOSTAS DE ATIVIDADES

4^o e 5^o ano
2^o BIMESTRE - 2024



Queridos estudantes e professores,

Neste material, preparamos atividades que não apenas promovem o conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática, mas também ressaltam a importância da implementação de alguns desses ODS. Dessa maneira, contribuímos para a conscientização e mudança de comportamento que podem melhorar o dia a dia da sociedade.

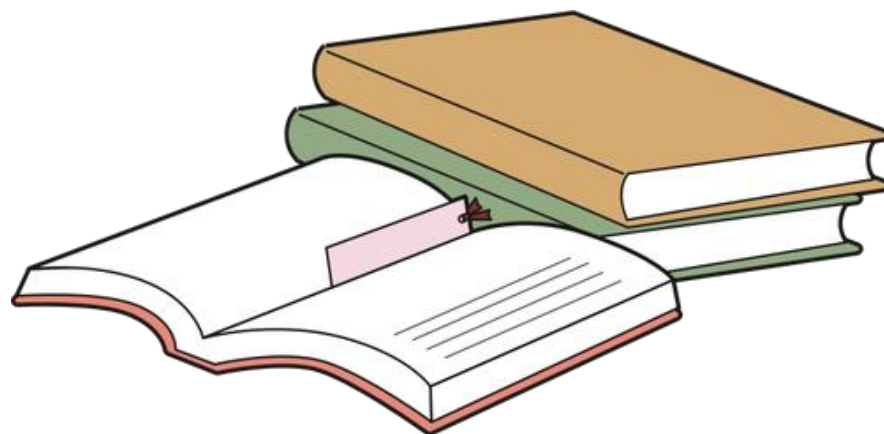
Atividades lúdicas são aquelas relacionadas à brincadeira, imaginação e diversão. Essas Práticas são fundamentais na infância, pois estimulam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento infantil. Quando professores e familiares utilizam estratégias para tornar a leitura mais divertida e menos estressante, as crianças desenvolvem uma relação positiva com os livros e aprimoram suas habilidades leitoras. Momentos prazerosos de leitura também fortalecem os laços afetivos entre a criança e quem lê com ela. Portanto, incentivar a leitura de forma lúdica é essencial tanto na escola quanto em casa.





PROPOSTAS DE ATIVIDADES

DE LÍNGUA PORTUGUESA



ATIVIDADE 1: STOP



Objetivo:

De forma lúdica, desenvolver com as crianças as habilidades de reflexão a respeito da grafia correta das palavras com diferentes dificuldades ortográficas, bem como diferentes classes gramaticais.

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.

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

ATIVIDADE 1: STOP



Uma brincadeira popular bem antiga é a brincadeira stop. Trata-se de um jogo divertido para dois ou mais participantes. Juntos testam seus conhecimentos de mundo e ampliam o vocabulário. Pode ser adequada a qualquer idade. Um jogo para fazer entre amigos e em família. O objetivo da brincadeira é dar respostas por letra em seus temas. Também desenvolve a concentração e trabalha a memória. E, sem contar a agilidade, já que é necessário ser rápido para ganhar o jogo. Primeiro se definem os participantes. Todos devem já ter preparado o quadro com a lista de temas. Todos mostram os dedos das mãos.



Um dos participantes contam os dedos mostrados seguindo a ordem das letras do alfabeto. Aquela que corresponder ao último dedo, será a letra da rodada. Por exemplo, imagine que o total de dedos colocados pelos participantes somem 10. Então vamos contando as letras do alfabeto até o 10: 1 = a, 2 = b, 3 = c, 4 = d, 5 = e, 6 = f, 7 = g, 8 = h, 9 = i, 10 = j. Então, responda, na primeira linha da tabela com a letra sorteada. No nosso exemplo, a letra j. O que colocar na lista de categorias ou temas? Nome de pessoas, animal, carro, fruta, alimentos, objeto, marca, profissão, adjetivos, cores, esportes, personagens, entre outros temas.

**BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE. ENTÃO,
VAMOS BRINCAR! STOP!**



LETRA	SUBSTANTIVO PRÓPRIO	PALAVRA PAROXÍTONA	PALAVRA DISSÍLABA	ADJETIVO	PERSONAGEM	TOTAL DE PONTOS
J						
B						
C						
F						
A						
M						



LETRA	SUBSTANTIVO COMUM	PALAVRA OXÍTONA	PALAVRA TRISSÍLABA	PALAVRA NO PLURAL	FRUTA	TOTAL DE PONTOS
L						
O						
P						
G						
B						
R						

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO



Objetivo:

De forma lúdica, desenvolver com as crianças as habilidades de reflexão a respeito da grafia correta das palavras com diferentes dificuldades ortográficas, bem como diferentes classes gramaticais.

Habilidades:

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

(EF04LP02) Grafar, corretamente, palavras com regularidades morfológico- gramaticais.

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)



1. O adulto ou outro colega fala a palavra.
2. A criança repete a palavra.
3. A criança soletra a palavra e, no final, fala a palavra inteira.
4. Se a criança não ouvir corretamente a palavra, a palavra deverá ser repetida até três vezes.
5. A criança tem o direito de pedir ao jurado o significado da palavra.
6. A criança tem o direito de pedir ao jurado para aplicar a palavra em uma frase.
7. A criança, ao iniciar a soletração da palavra, não pode voltar corrigindo-a.
8. Vence aquele que acertar o maior número de palavras.

ATIVIDADE 1: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)

NÍVEL FÁCIL



1. Girassol: O girassol é uma planta da família das compostas. Suas flores são grandes e amarelas, e elas se voltam para o sol durante o dia. É uma planta conhecida por sua beleza e simbolismo.
2. Lógica: A lógica é a ciência de raciocinar de forma consistente e coerente. Ela também pode se referir a um livro que trata dessa ciência. No ensino médio, a lógica é frequentemente estudada como parte do currículo.
3. Cócega: A cócega é uma sensação irritante produzida em certas partes do corpo por fricção ou toque leve. Geralmente, provoca riso ou movimentos involuntários. As crianças costumam gostar de brincar de fazer cócegas.
4. Ganso: O ganso é uma ave palmípede, pertencente à família dos anatídeos. Sua carne é considerada muito saborosa e apreciada em algumas culinárias.
5. Bruxa: É uma mulher que supostamente possui conhecimentos sobre poderes ocultos da natureza, encantamentos e magia.

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)



6. Tamanduá: O tamanduá é um mamífero desdentado encontrado na América do Sul. Ele se alimenta principalmente de formigas e cupins. O tamanduá-bandeira é uma das espécies mais conhecidas e está ameaçado de extinção.
7. Ambulância: A ambulância é um veículo de emergência usado para transportar pessoas doentes ou feridas para hospitais. A palavra também pode se referir à qualidade do que é ambulante, ou seja, capaz de se mover.
8. Hélice: Uma hélice é uma linha curva traçada sobre um cilindro de revolução. Ela também pode ser uma espiral. No contexto de máquinas, a hélice é acionada por um motor e aplicada em navios, torpedos, aeronaves e outras estruturas.
9. Harpa: A harpa é um instrumento musical triangular com cordas desiguais. Ela é tocada dedilhando as cordas com as duas mãos. A origem da harpa remonta à mais alta antiguidade, e ela é frequentemente associada à música clássica e folclórica.
10. Churrasco: O churrasco é uma refeição em que a carne é passada pelas brasas ou grelhada. O prato principal é composto por carnes grelhadas, como picanha, linguiça, frango e outros cortes. É uma tradição popular em muitos países e culturas.

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)



NÍVEL MÉDIO

1. Crueldade: A crueldade refere-se à qualidade de ser cruel ou a atos próprios de uma pessoa cruel. É importante tratar os outros com gentileza e empatia, evitando qualquer forma de crueldade.
2. Quatrocentos: Quatrocentos é o resultado de multiplicar quatro por cem. Se a cidade tem menos de quatrocentos anos, é relativamente jovem em termos históricos.
3. Mangueira: Uma mangueira é um tubo flexível feito de material como borracha ou plástico. Ela se adapta a uma torneira e é usada para conduzir líquidos (como água) ou gás.
4. Guirlanda: Uma guirlanda é um anel de corda usado nos cabos das vergas. Também pode se referir a uma série de peças de madeira que se cruzam com as peças verticais da carcaça de um navio. Além disso, guirlandas são frequentemente usadas como decoração em festas ou celebrações.
5. Assobio: O assobio é um som produzido por alguém que assobia ou por algo que emite esse som. Pode ser o som dos pássaros ou de uma pessoa assobiando uma melodia.



ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)

6. Caracol: O caracol é um molusco gastrópode. Ele pertence ao grupo dos helicídeos. Os caracóis têm uma concha espiralada e se movem lentamente. Alimentam-se principalmente de plantas e detritos.
7. Guitarra: A guitarra é um instrumento de cordas dedilhadas. Ela geralmente possui doze cordas e um braço dividido em semitons por filetes de metal. É amplamente usada na música popular e rock.
8. Crachá: Um crachá é uma insígnia honorífica que se usa no peito. Pode ser uma identificação para funcionários, estudantes ou participantes de eventos. Nas empresas, o uso do crachá é obrigatório para controle de acesso e segurança.
9. Acrílico: O acrílico é um ácido hidrossolúvel que forma polímeros. É utilizado na fabricação de plásticos, fibras e outros materiais. Por exemplo, algumas piscinas são feitas de acrílico transparente.
10. Hospício: Um hospício era um local onde religiosos ofereciam hospedagem a peregrinos e viajantes. Atualmente, a palavra também é usada para se referir a instituições de cuidados de saúde mental, onde pessoas idosas ou com problemas psiquiátricos recebem assistência

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)



NÍVEL DIFÍCIL

1. **Bracelete:** Um bracelete é uma pulseira usada como adorno no pulso. O exemplo relacionado à rainha Vitória sugere que esse bracelete era uma joia especial.
2. **Drenagem:** A drenagem refere-se à ação de drenar ou facilitar o escoamento de águas em terrenos excessivamente úmidos. Isso pode ser feito por meio de drenos ou fossas para evitar inundações.
3. **Embriagado:** Quando alguém está embriagado, significa que está ébrio devido ao consumo de álcool. Também pode ser usado de forma mais ampla para descrever alguém entusiasmado ou extasiado.
4. **Dobradiça:** Uma dobradiça é um componente usado em portas, janelas ou abas de mesa para permitir que elas se movam. Geralmente, é feita de metal e permite a abertura e fechamento dessas estruturas.
5. **Edredom:** Um edredom é uma cobertura acolchoada para a cama, geralmente preenchida com penas, plumas ou materiais sintéticos. É usado para fornecer calor durante o sono.

ATIVIDADE 2: SOLETRANDO (BANCO DE PALAVRAS)



6. Drible: Refere-se à ação de driblar ou fintar em esportes como futebol, basquete ou hóquei. Quando um jogador dribla, ele tenta passar pelo adversário com a bola, evitando que o adversário a recupere.
7. Micróbio: Um micróbio é um organismo microscópico, como uma bactéria, vírus ou fungo. Eles são encontrados em todos os lugares e podem ser benéficos ou prejudiciais para os seres humanos.
8. Acrópole: A acrópole era a parte mais elevada das antigas cidades gregas, geralmente localizada no topo de uma colina. Era um local importante para templos, palácios e outras estruturas importantes.
9. Sacrifício: Um sacrifício é uma oferta solene a uma divindade, geralmente feita através de donativos ou vítimas. Em algumas culturas, rituais de sacrifício eram comuns como forma de adoração ou para obter favores divinos.
10. Crendice: Uma crendice é uma crença absurda ou ridícula, muitas vezes baseada em superstições ou tradições populares. Pode ser algo que as pessoas acreditam sem evidências sólidas.

Modelo : Banco de Palavras



<p>1. Girassol: O girassol é uma planta da família das compostas. Suas flores são grandes e amarelas, e elas se voltam para o sol durante o dia. É uma planta conhecida por sua beleza e simbolismo.</p>	<p>2. Lógica: A lógica é a ciência de raciocinar de forma consistente e coerente. Ela também pode se referir a um livro que trata dessa ciência. No ensino médio, a lógica é frequentemente estudada como parte do currículo.</p>	<p>3. Cócega: A cócega é uma sensação irritante produzida em certas partes do corpo por fricção ou toque leve. Geralmente, provoca riso ou movimentos involuntários. As crianças costumam gostar de brincar de fazer cócegas.</p>
<p>4. Ganso: O ganso é uma ave palmípede, pertencente à família dos anatídeos. Sua carne é considerada muito saborosa e apreciada em algumas culinárias.</p>	<p>5. Bruxa: É uma mulher que supostamente possui conhecimentos sobre poderes ocultos da natureza, encantamentos e magia.</p>	<p>6. Tamanduá: O tamanduá é um mamífero desdentado encontrado na América do Sul. Ele se alimenta principalmente de formigas e cupins. O tamanduá-bandeira é uma das espécies mais conhecidas e está ameaçado de extinção.</p>

ATIVIDADE 3: Ordenando a fábula



Objetivo:

Desenvolver a habilidade de , após a leitura, compreender a ordem correta dos acontecimentos de uma fábula.

Habilidades:

(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos do campo artístico -literário, que apresentem diferentes cenários e personagens, observando elementos constituintes das narrativas, tais como enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

Vamos ler a fábula de La Fontaine? A CIGARRA E A FORMIGA



Durante o verão a cigarra não fez outra coisa senão cantar feliz por encontrar tanto alimento à sua disposição. Para qualquer lado que olhasse ela avistava uma quantidade incontável de folhas verdes e terras com as quais podia saciar o apetite quando bem entendesse, e por isso ela cantava sem parar, demonstrando a alegria que sentia por viver naquele paraíso.





Mas o tempo passou, o clima mudou, e quando o inverno chegou a cantora imprevidente se viu em estado de extrema penúria, sem ter nada para comer. Por isso ela se viu forçada a bater na porta da casa da formiga, que morava perto dela, pedindo que esta lhe emprestasse comida suficiente para que pudesse atravessar o período de estio sem correr o risco de morrer de fome, e prometendo que pagaria esse empréstimo com juros, tão logo chegassem novamente à estação da fartura. Mas a formiga perguntou:



- O que foi que fizeste durante todo o verão?
- Bem... eu cantava noite e dia, a qualquer hora - respondeu a cigarra.
- Oh! Mas que beleza!
- replicou a formiga.
- Pois se antes cantavas, agora poderás dançar o quanto quiseres!

Moral da história: Os que não pensam no dia de amanhã, pagam sempre um alto preço por sua imprevidência

Agora você vai tentar organizar as informações de acordo com o texto. (Imprimir as fichas abaixo e entregar para a criança fora de ordem, para que ela ordene de acordo com os acontecimentos do texto.)



Ela tinha muitas folhas verdes à sua disposição.

A cigarra cantava feliz durante todo o verão.

Enquanto isso, as formigas trabalhavam sem parar guardando folhas para o inverno.

Quando o inverno chegou, a cigarra não tinha comida e estava morrendo de fome.

Foi obrigada a pedir comida a formiga para não morrer de fome.

Prometeu que depois pagaria toda a dívida.

Mas a formiga nem quis saber e mandou a cigarra embora.

ATIVIDADE 4: Jogo do AM/ÃO



Objetivo:

De forma lúdica, desenvolver com as crianças as habilidades de reflexão a respeito da grafia das palavras, de acordo com o tempo verbal.

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.

(EF05LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.

ATIVIDADE 4 : JOGO AM/ÃO



Estratégias de encaminhamento:

Serão oferecidos à criança os cartões com as frases para que possa preencher, de acordo com as verbos indicados. A criança deverá ser orientada , para que atente-se às frases lidas. O adulto irá problematizar para que a criança identifique os verbos terminados em AM (referentes à 3ª pessoa do pretérito perfeito do indicativo) e os terminados em ÃO (que indicam a 3ª pessoa do plural do futuro do presente do indicativo), solicitando que explique o porquê de tal terminação.

ATIVIDADE 4 : JOGO AM/ ÃO



- Algumas frases darão às crianças duas possibilidades de resposta. Nesses casos, é preciso estar atento e provocar a reflexão, pois, se as crianças identificarem essas frases, ganham um ponto extra na jogada.

Verbo ENCONTRAR	Vocês _____ uma garrafa que esqueci ontem?
Verbo ENCONTRAR	Se na festa tiver muita gente, será que nossos tios nos _____ lá?

Cartas de frases lacunadas



Verbo FALAR	Minhas primas _____ que foram passear no shopping.
Verbo FALAR	Elas _____ com a professora amanhã.
Verbo PASSEAR	No domingo passado, as crianças _____ no zoológico.
Verbo PASSEAR	Meus pais vão viajar nessas férias. Dessa vez _____ muito.
Verbo DISCUTIR	As crianças _____ o assunto do trabalho nos grupos.
Verbo DISCUTIR	Se não combinarem agora o tema da festa, _____ mais tarde.

ATIVIDADE 5: Bingo com nomes e figuras



Objetivo:

De forma lúdica, desenvolver com as crianças as habilidades de reflexão a respeito da grafia correta das palavras com diferentes dificuldades ortográficas, bem como diferentes classes gramaticais.

Habilidades:

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

(EF04LP02) Grafar, corretamente, palavras com regularidades morfológico- gramaticais.

Bingo com Nomes e figuras



1. Preparação:

- Crie cartelas de bingo com quadrados (geralmente 5x5 ou 4x4).
- Em cada quadrado, escreva o nome de um objeto ou desenhe uma figura relacionada (por exemplo, “cachorro”, “árvore”, “carro”, etc.), se utilizando de palavras com diferentes dificuldades ortográficas.

2. Chamando os Nomes:

- O adulto chama os nomes dos objetos ou mostra as figuras.
- As crianças marcam os quadrados correspondentes nas suas cartelas quando ouvem o nome ou veem a figura.

3. Vencedor:

- O primeiro aluno a completar uma linha horizontal, vertical ou diagonal grita “Bingo!” e ganha.

4. Você pode adaptar o jogo para diferentes níveis de dificuldade, incluindo mais ou menos objetos/figuras nas cartelas.

5. Também pode usar temas específicos, como animais, alimentos, profissões, etc.



Bingo de palavras simples

O bingo de palavras simples sempre funciona porque é democrático e pode ser jogado entre crianças e adultos, exigindo um grau de dificuldade menor no entendimento do vocabulário sorteado. Algumas sugestões para o bingo de palavras simples são:

Amizade	Batata	Bola	Escola	Música	Travesseiro
Amor	Coroa	Bolsa	Estrela	Ovo	Vaca
Árvore	Coração	Cadeira	Flor	Peruca	Verde
Astronauta	Biscoito	Camiseta	Gato	Pizza	Zebra
Avião	Tomate	Caneca	Lápis	Praia	Mãe
Baleia	Boca	Carta	Lua	Pulseira	Mão
Banana		Celular	Macaco	Rádio	Coroa
		Cinema	Macarrão	Sol	Coração

Bingo com Nomes e Figuras



BATATA	MÚSICA		TRAVESSEIRO	VERDE
	COLHER	TOMATE		GATO
PULSEIRA	ZEBRA		OVO	MÃE
ESCOLA		CADEIRA	AMIZADE	RÁDIO
CELULAR	LÁPIS	VACA	PERUCA	MERGULHADOR

[Como fazer um bingo de palavras + cartela para imprimir \(umcomo.com.br\)](http://umcomo.com.br)

Bingo de palavras de motivação



Um opção bem linda é bolar um **bingo de palavras de motivação**, ideal para dinâmicas ou momentos em família e amigos.

Afeto	Carinho	Determinação	Força	Luz
Amizade	Compaixão	Dignidade	Genialidade	Nobreza
Amor	Confiança	Empatia	Gratidão	Otimismo
Ânimo	Consciência	Equilíbrio	Harmonia	Paz de espírito
Autoestima	Consideração	Esperança	Integridade	Persistência
Calma	Convicção	Fascínio	Integridade	Positividade
Senso	Coragem	Fé	Inteligência	Resiliência
Serenidade	Senso	Firmeza	Lucidez	Respeito
Serenidade	Serenidade	Sossego	Tranquilidade	Saúde
	Serenidade	Superação	União	
			Valentia	

ATIVIDADE 6: Texto Teatral



Objetivo:

Através da leitura do texto dramático, levar a criança a compreender as características do gênero e realizar a encenação da fábula do leão e do rato.

Habilidades:

(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos do campo artístico -literário, que apresentem diferentes cenários e personagens, observando elementos constituintes das narrativas, tais como enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.



ATIVIDADE 6: Texto Teatral



Primeiramente, perguntar às crianças se já assistiram uma peça teatral. Se sim, qual peça assistiram, se gostaram ou não. Depois, explicar à elas que as peças teatrais tem uma forma específica, pois contém instruções de como os artistas devem se movimentar no palco ao longo da encenação:

-Os Textos Teatrais ou dramáticos são aqueles produzidos para serem representados (encenados) e podem ser escritos em poesia ou prosa. São, portanto, peças de teatro escritas por dramaturgos e dirigidos por produtores teatrais e, em sua maioria, são pertencentes ao gênero narrativo. Ou seja, o texto teatral apresenta enredo, personagens, tempo, espaço e pode estar dividida em “atos”, que representam os diversos momentos da ação, por exemplo, a mudança de cenário e/ou de personagens.



Esse texto apresenta diálogo entre as personagens e algumas observações no corpo do texto, tal qual o espaço, cena, ato, personagens, rubricas (de interpretação, de movimento). Os textos teatrais são produzidos para serem representados e não contados e algumas vezes não existe um narrador, fator que o difere dos textos narrativos puros. O teatro é uma modalidade artística que surgiu na antiguidade. Na Grécia antiga, eles possuíam uma importante função social, onde os espectadores esperavam pelo momento da apresentação, que poderia durar um dia todo.



Após apresentar para as crianças as características do texto teatral , imprimir o texto do próximo slide e pedir que o encenem, realizando os movimentos e atitudes que os personagens teriam na situação real.

As crianças podem fazer gravações de áudio, descrevendo oralmente as personagens e os cenários da peça. Outra opção é criar desenhos em folhas de papel, representando as personagens e os cenários.



DRAMATIZANDO A FÁBULA: O LEÃO E O RATO

Narrador: Uma vez, quando o leão estava dormindo, um rato pôs-se a passear em suas costas.

(Um aluno fica esticado no chão do pátio como se estivesse dormindo, caracterizado de leão. Outro aluno, com um fantoche de um ratinho nas mãos, põe-se a passear em suas costas.)

Narrador: Isso, logo acordou o leão, que segurou o bichinho com sua enorme pata e abriu a grande mandíbula para engoli-lo.

Leão: O leão solta um urro...

(Enquanto o narrador fala, o animal vai fazendo todos os gestos.)

Rato: Perdão, rei dos animais - gritou o ratinho.-

Deixe-me ir embora, não vou te incomodar mais.

Quem sabe, um dia eu conseguirei pagar este favor?

Quem sabe, rei leão?

Narrador: O leão coloca as mãos na barriga, dá gargalhadas...rola...rola no chão...rí...rí...rí...sem parar.

Narrador: O leão que sempre se considerou o rei da selva...rei dos animais...achava impossível que um ratinho tão pequenininho pudesse um dia ajudá-lo.

Leão: Vá lá, vou soltá-lo, vá embora e não volte a importunar-me.

Narrador: Algum tempo depois, o leão caiu numa armadilha. Foram os caçadores que a colocaram.

Era uma rede grande, muito grande. O leão nem podia mexer embaixo dela. A rede ficava amarrada entre os troncos de duas árvores. Quando os caçadores viram a presa...correram mato adentro para chamar os outros companheiros.

Caçadores: Com essa armadilha, vamos pegar o bicho bem vivo!

Vamos rápido chamar os outros.

Narrador: Neste momento apareceu o ratinho. Vendo o aperto em que se encontrava o leão, num instante pensou em ajudá-lo.

Rato: Calma, amigo! Vou ajudá-lo, para mostrar-lhe que os bichinhos pequenos têm os seus valores.

Leão: Depressa! Essa rede já está me machucando...

Narrador: O rato esperto roeu rapidamente a rede, roeu as cordas e num instante libertou o leão.

Rato: Eu não disse, rei dos animais, que um dia eu poderia ajudá-lo?

Leão: É, amigo! Por essa eu nunca esperava. Estou surpreso!

Narrador: O leão saiu pensativo e agradecido por ter sido salvo pelo rato, e os caçadores da floresta até hoje não sabem o que aconteceu para o leão ter fugido.





PROPOSTAS DE ATIVIDADES DE MATEMÁTICA



ATIVIDADE 1: Bingo da Multiplicação



Objetivo:

Promover o desenvolvimento das habilidades de raciocínio matemático e resolução de problemas, desafiando os alunos a aplicarem suas habilidades de multiplicação para resolverem problemas diversos durante o jogo.

Habilidades:

(EF04MA08): Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração (juntar, separar, comparar e modificar) e da multiplicação (repetição de somas, proporcionalidade direta ou comparação de partes com o todo), que possam ser resolvidos com o uso de operações inversas.

ATIVIDADE 1 - Bingo da Multiplicação



VAMOS APRENDER A TABUADA BRINCANDO!!!!!!

Bingo é um jogo muito conhecido praticamente por todas as crianças e muito divertido. Aproveitando essa diversão, podemos torná-la educativa, transformando o bingo tradicional em um bingo matemático, veja como:

Material:

- Como no bingo tradicional é preciso de cartelas. As cartelas no bingo matemático são as operações de multiplicação, podendo ser substituídas por qualquer outra operação ou perguntas relacionadas a algum conteúdo matemático como situação problema.



Número de participantes: 2 ou 3, sendo que tem que ter uma pessoa pra sortear as fichas (respostas).

Regras do jogo:

As regras são parecidas com a do Bingo tradicional.

- Construa a tabela e as fichas.
- Cada participante escolhe uma tabela. Em seguida a pessoa que tiver responsável em retirar as fichas vão retirando uma a uma. A cada ficha, os jogadores devem procurar em sua tabela a multiplicação ou pergunta correspondente ao resultado sorteado e colocar um feijão sobre ela ou algo que possa estar marcando.



Por exemplo: se a ficha sorteada for 24 a multiplicação que corresponder a esse resultado é 3×8 ou 4×6 .

- Quem conseguir preencher toda a cartela primeiro grita “BINGO”, ganhando o jogo.

A estrutura do jogo Bingo pode ser aplicada com qualquer conteúdo. É uma maneira simples, prática, mas divertida de ter um instrumento de ajuda na aplicação de alguns conteúdos. Os pais podem estar utilizando esse tipo de brincadeira para estudar tabuada com o seu filho é um método menos desgastante para criança.

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/bingo-matematico.htm>

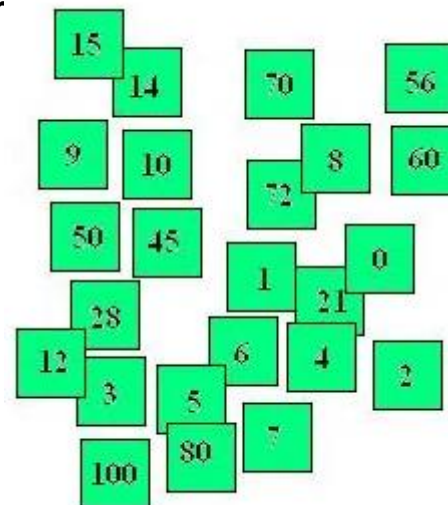


2×3	2×5	3×3	3×7	3×8
3×9	4×4	4×6	4×7	5×0
5×1	5×3	5×5	5×9	6×5
6×8	7×6	7×7	7×8	8×8
8×10	9×0	9×4	10×2	10×5

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

1x1	2x2	2x6	2x8	2x9
3x6	3x10	4x3	4x8	4x10
5x7	5x8	5x10	6x2	6x10
7x1	7x3	7x4	7x9	7x10
8x0	8x1	8x3	8x9	10x1

- É preciso ter fichas que contem a resposta de cada multiplicação feita nas car



ATIVIDADE 2: UM EXATO



Objetivo:

Reconhecer e nomear os números naturais, justificar respostas e processo de resolução de um problema e efetuar adições e subtrações mentalmente.

Matemática (EF04MA02): Identificar, nomear e representar, por meio de desenhos ou materiais manipuláveis, números naturais até a ordem de unidade de milhar.

Matemática (EF04MA06): Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração (juntar, separar, comparar e modificar), com diferentes significados da multiplicação (repetição de somas, proporcionalidade direta ou comparação de partes com o todo) e com diferentes significados da divisão (repetição de subtrações, proporcionalidade inversa ou decomposição em fatores primos), utilizando estratégias pessoais ou convencionais, como o algoritmo convencional da multiplicação e da divisão.



MATERIAIS:

- Quadro da centena numerado (usar modelo abaixo)
- Três dados
- Peças diferentes para cada jogador

ORGANIZAÇÃO DA TURMA: Duplas.

COMO JOGAR:

1. Cada jogador coloca sua peça na casa de número 100 do quadro da centena.
2. Os jogadores se revezam lançando os três dados e somando ou subtraindo os resultados, conforme acharem melhor.
3. Se um jogador obtém 20 com a soma dos três dados, por exemplo, subtrai esse valor mentalmente de 100 e coloca uma de suas peças no número 80 e não a tira mais de lá.



4. O mesmo procedimento é realizado pelo próximo jogador, mas se ele também obtiver o valor 20 não poderá colocar sua peça no número 80, pois lá já tem a peça do seu oponente. Nesse caso, ele terá de passar a vez e continuar onde estava antes da jogada. Isso significa que o jogador antes de dizer o resultado da conta feita com os seus dados precisa cuidar para não chegar ao valor de uma casa já marcada.

5. Se o jogador avaliar que, não é possível chegar a uma casa de menor valor do que a que ele estava e que não esteja marcada, passa vez.

6. Vence o jogador que conseguir chegar à casa do número 1.

QUADRO NUMÉRICO



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



ATIVIDADE 3: DIVIDINDO POR 4

Objetivo:

Praticar a divisão por 4 de forma lúdica e interativa. Ele ajuda os alunos a compreenderem a repartição equitativa, desenvolverem o raciocínio lógico e aprimorarem o cálculo mental.

Habilidade:

EF04MA07 consiste em: Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

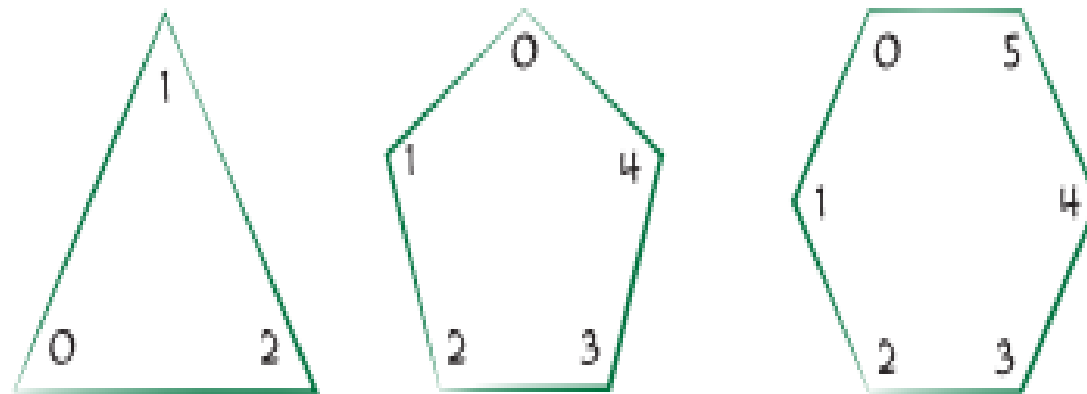
ATIVIDADE 3 : DIVIDINDO POR 4

MATERIAL UTILIZADO: Uma folha retangular em forma de tabuleiro para cada grupo (ver desenho abaixo) 40 Fichas numeradas de 1 a 40.





VARIAÇÃO: O professor pode realizar o mesmo jogo utilizando outras formas geométricas: triângulo (para dividir por 3), pentágono (para dividir por 5) e hexágono (para dividir por 6). Veja as ilustrações abaixo:



<https://jucienebertoldo.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/jogos-matemc3a1ticos-3c2ba-a-5c2ba-ano-vol-2.pdf>

ORGANIZAÇÃO DA SALA: Equipes de 4 alunos.



COMO JOGAR:

1. Cada aluno da equipe escolhe um dos cantos do retângulo.
2. As fichas são embaralhadas e colocadas no centro do retângulo com os números para baixo.
3. Cada jogador retira uma carta e realiza a divisão do número de sua ficha por 4 observando o valor do resto desta divisão.
4. Ganha ponto aquele jogador que tiver escolhido o canto em que está registrado o número igual ao resto da sua divisão.
5. Ao final das cartas vence aquele jogador que fizer mais pontos.

ATIVIDADE 4: JOGO DOS QUADRILÁTEROS



Objetivo:

Explorar e compreender as propriedades das figuras geométricas planas, incluindo não apenas características como número de lados e vértices, mas também outras propriedades como tipos de ângulos, congruência, simetria e relações entre diferentes figuras.

(EF05MA17): Reconhecer características de figuras geométricas planas (lados, vértices e diagonais) a partir de sua representação e compreender a relação entre o número de lados e a quantidade de vértices.

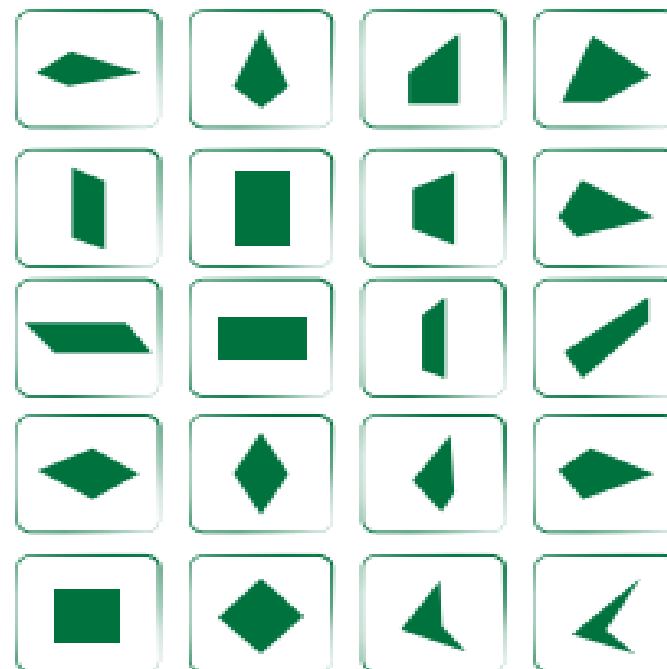


ATIVIDADE 4: JOGO DOS QUADRILÁTEROS

OBJETIVO: Conhecer propriedades das figuras geométricas planas.

MATERIAL UTILIZADO: Cartas conforme a figura abaixo

Quadriláteros são **polígonos** que possuem quatro lados. Por serem polígonos, esses lados são **segmentos de reta** que se encontram em suas extremidades sem que haja cruzamento entre dois ou mais deles. Outra característica dos polígonos é que eles são fechados





ORGANIZAÇÃO DA SALA: Duplas.

COMO JOGAR:

1. Colocar as peças voltadas para baixo, tirando cada jogador duas delas.
2. Vira as peças de modo a que todos vejam.
3. Um dos jogadores tem que dizer se existe alguma relação entre elas.
4. Se estiver correto fica com as peças.
5. Caso contrário, coloca-as na mesa voltadas para baixo.
6. Repete-se o processo agora o outro jogador é quem terá que dizer se existe alguma relação entre.
7. No final ganha quem tiver mais cartas

ATIVIDADE 5: COMPLETE O INTEIRO



Objetivo: Desenvolver uma compreensão das frações, incluindo sua representação, significado e aplicação em diferentes situações. Além disso, dominar as operações fundamentais com frações, como adição, subtração, multiplicação e divisão, e ser capaz de resolver problemas que envolvem frações em diversos contextos.

(EF05MA13): Resolver problemas que envolvam a ideia de frações de maneira contextualizada, compreendendo

(EF05MA15): Identificar e representar frações em coleções de objetos, em gráficos de barras ou de setores e associá-las a partes de um todo, a pontos de uma reta numérica ou a medidas de capacidade ou de massa, respeitando as correspondências unidade–todo e parte–todo.

ATIVIDADE 5: COMPLETE O INTEIRO



MATERIAL UTILIZADO: Confeccionar cartelas com os alunos, em cartolina, papel cartão ou papelão, formado pelo inteiro e por diversas possibilidades de divisões em partes iguais.

Sugestão de tamanho: 18 cm X 6 cm (ver modelo abaixo). Cada cartela deve ser pintada com uma cor diferente das demais e depois recortada nas marcações. Confeccionar um dado com as faces fracionárias, iguais às divisões escolhidas (ver modelo abaixo).

CARTELAS

1

$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
---------------	---------------

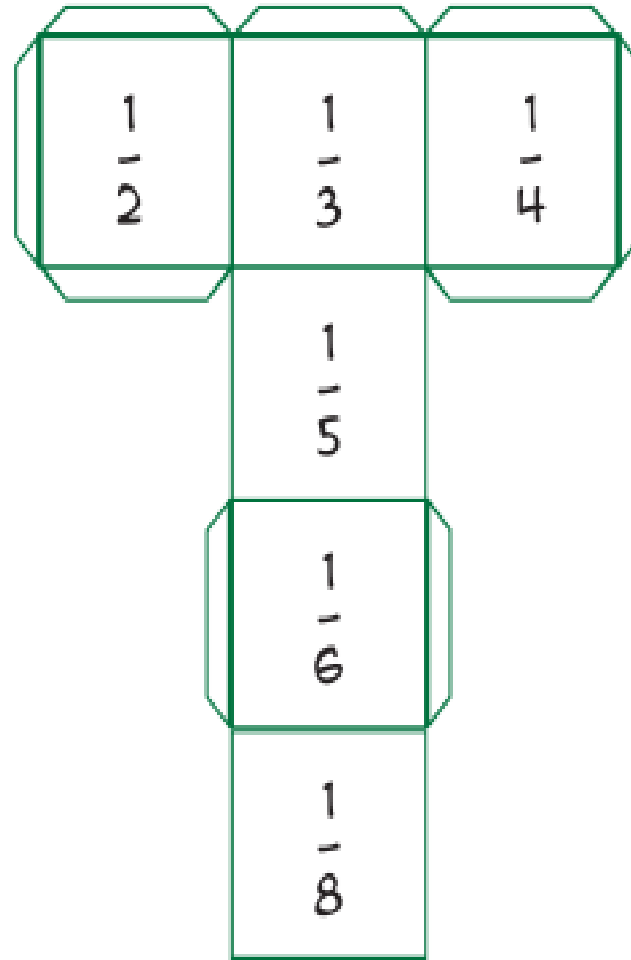
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
---------------	---------------	---------------

$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$
---------------	---------------	---------------	---------------

$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------





ORGANIZAÇÃO DA SALA: duplas

COMO JOGAR:

1. Cada jogador deverá ter o seu jogo de cartelas.
2. O tabuleiro inicial deve ser o inteiro.
3. Um aluno, de cada vez, sorteia o dado e coloca sobre o inteiro a parte sorteada.
4. Ganha o jogo o aluno que primeiro completar o inteiro.
5. Se a parte sorteada for maior que a que falta para ser completada, o jogador passa a vez, sem colocar nenhuma peça.

SUGESTÃO: Pedir que cada aluno anote em seu caderno as peças conforme for colocando sobre o seu inteiro e ao final efetue a soma.

ATIVIDADE 6: JOGO SUDOKU



Objetivo: Desenvolver as capacidades dos alunos para analisar, raciocinar e encontrar soluções para os desafios apresentados pelo jogo. Além disso, o Sudoku pode ajudar a melhorar a concentração, a paciência e a perseverança dos alunos, já que é necessário persistir na resolução do problema até encontrar a solução correta.

Habilidade:

(EF05MA14): Resolver situações-problema que envolvam a ideia de frações em contextos de medidas de tempo, comprimento, área, volume, massa, capacidade, temperatura, juros simples, entre outros, utilizando diferentes estratégias de cálculo mental ou escrito, como a decomposição, o uso de frações equivalentes, entre outras.

ATIVIDADE 5: JOGO SUDOKU



MATERIAL UTILIZADO: Cartelas (ver modelos abaixo)

ORGANIZAÇÃO DA SALA: Individual, duplas ou trios

COMO JOGAR:

1. Preencha os espaços em branco com os algarismos de 1 a 9, de modo que cada número apareça apenas uma vez na linha.
2. O mesmo deve acontecer em cada coluna. Nenhum número pode ser repetido e todos os números de 1 a 9 se encontram presentes.
3. Nos quadrados menores (3 x 3), a regra é a mesma: aparecem os números de 1 a 9 mas nenhum se repete.
4. O professor pode distribuir as cartelas para cada aluno, dupla ou trio.
5. Vence quem concluir primeiro a cartela (o professor fará a conferência do resultado)

JOGO SUDOKU



EXEMPLO:

CARTELA INICIAL

7	8	1	2		6	4	9	
6		9	5	4	8	1		7
5	2		1	9		3	6	8
9	4		3	8	2	6	5	1
	5	8	6	1	4		7	
1	6	3		7		2	8	4
3	7	5		6	9		1	2
4		2	8		1	7	3	6
	1	6	7	2	3	5		9

CARTELA RESPONDIDA

7	8	1	2	3	6	4	9	5
6	3	9	5	4	8	1	2	7
5	2	4	1	9	7	3	6	8
9	4	7	3	8	2	6	5	1
2	5	8	6	1	4	9	7	3
1	6	3	9	7	5	2	8	4
3	7	5	4	6	9	8	1	2
4	9	2	8	5	1	7	3	6
8	1	6	7	2	3	5	4	9

JOGO SUDOKU



MODELOS DE CARTELAS

(1)

3	5			4	2	8		7
	1	7	6		5		4	2
	4	8	3		7	9	6	
5		4	2	6			7	3
6		1	5	3		2		9
8	3			7	9	6	5	
	2	5	7		6	4	3	
7		3	4	2		5		6
4	6			5	3		2	1

(2)

5	4			8		9	7	3
	3	8	6		7	2	4	
7		1	3	4	9		6	
8		4		9	1	6		2
2	6		4	3			1	5
	7	3	2		5	4		9
	9	7	5		3	8	5	4
3		2		7		1	9	6
4	1		8	2	6			

(3)

4		1	7	9		5		2
	6	9		5	2	8	4	
7	5		8		4		1	3
	1	4	9		8	7	3	
2		8	5	4		1		6
5	9			3	1		8	4
8	7			1	6	4		9
	2	6	4	8		3	7	
1		5	3		9		2	8



Fonte de pesquisa: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/bingo-matematico.htm>

<https://www.paranagua.pr.gov.br/semedi/downloads/4%C2%BA%20ANO%2017-08-2020.docx.pdf>

<https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/180.pdf>

<https://jucienebertoldo.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/jogos-matemc3a1ticos-3c2ba-a-5c2ba-ano-vol-2.pdf>

<https://escolakids.uol.com.br/matematica/quadrilateros.htm#:~:text=Quadril%C3%A1teros%20s%C3%A3o%20pol%C3%ADgonos%20que%20possuem,%C3%A9%20que%20eles%20s%C3%A3o%20fechados.>