



PROPOSTAS PEDAGÓGICAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

4º e 5º ANO

1º Bimestre

Explorando o conhecimento de forma divertida!

Este caderno foi criado especialmente para você, estudante, com atividades envolventes de Língua Portuguesa e Matemática. A cada desafio, você aprenderá de maneira lúdica e interativa, explorando diferentes formas de pensar e resolver problemas.

As propostas aqui apresentadas estão alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), ajudando você a compreender melhor o mundo e a sua participação nele. Com jogos, desafios e atividades criativas, você poderá aprender enquanto se diverte!

Prepare-se para uma jornada cheia de descobertas e aprendizado!

LÍNGUA PORTUGUESA

4º E 5º ANO

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.

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: Ordenando a fábula

Objetivo:

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

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 tenras 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 3: 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.

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.

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?

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 4: 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.

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.

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	Músic	Travesseiro
Amor	Coroa	Bolsa	Estrela	a	Vaca
Árvore	Coração	Cadeira	Flor	Ovo	Verde
Astronauta	Biscoito	Camiseta	Gato	Peruc	Zebra
Avião	Tomate	Caneca	Lápis	a	Mãe
Baleia	Boca	Carta	Lua	Pizza	Mão
Banana		Celular	Macaco	Praia	Coroa
		Cinema	Macarrão	Pulsei	Coração
				ra	
				Rádio	
				Sol	

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

ATIVIDADE 5: 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.

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.

MATEMÁTICA

4º E 5º ANO

ATIVIDADE 1 — BINGO DA MULTIPLICAÇÃO

OBJETIVO:

Praticar a tabuada de forma divertida, desenvolvendo o raciocínio e a atenção durante o jogo.

Vamos aprender a multiplicar brincando? O bingo é um jogo conhecido e animado — e aqui ele vai te ajudar a treinar a tabuada! Em vez de números aleatórios, usaremos multiplicações.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 ou 3, sendo que tem que ter uma pessoa pra sortear as fichas (respostas).

COMO JOGAR:

- **Crie cartelas com multiplicações (pode usar os modelos disponíveis a seguir).**
- **Separe as fichas com os resultados dessas operações.**
- **Cada participante escolhe uma cartela.**
- **Quem sorteia as fichas diz o número em voz alta (por exemplo, 24).**

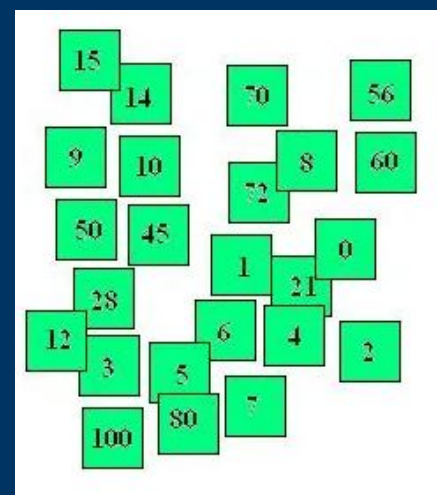
- Quem tiver uma multiplicação que dê esse resultado (como 3×8 ou 4×6) marca na cartela.
- Quem preencher tudo primeiro, grita “BINGO!” e vence a rodada.

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 contenham a resposta de cada multiplicação feita nas cartelas.



ATIVIDADE 2 — UM EXATO

OBJETIVO:

Reconhecer e trabalhar com os números naturais por meio de adição e subtração mental.

Neste jogo, seu objetivo é sair do número 100 e tentar chegar até o número 1, usando somas e subtrações com os dados. Parece simples? Mas é preciso estratégia!

MATERIAIS:

- **Quadro numérico (usar modelo abaixo)**
- **Três dados**
- **Peças diferentes para cada jogador**

JOGADORES: dois ou mais

COMO JOGAR:

- **Cada jogador começa com a peça na casa 100.**
- **Na sua vez, jogue os três dados e escolha somar ou subtrair os valores dos dados.**

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

MODELO DE 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:

Compreender a divisão por 4 de forma prática e divertida, desenvolvendo raciocínio lógico e cálculo mental.

Vamos dividir de um jeito diferente? Esse jogo mostra como funciona a divisão por 4 com muita interação entre a equipe.

MATERIAL UTILIZADO: Uma folha retangular em forma de tabuleiro para cada grupo de 4 crianças (ver desenho abaixo)

□ 40 Fichas numeradas de 1 a 40.



JOGADORES: quatro, ou grupos de quatro

Como jogar:

- Cada grupo recebe um tabuleiro retangular e 40 fichas com números de 1 a 40.
- Cada jogador escolhe um canto do retângulo.
- As fichas são embaralhadas e colocadas com os números virados para baixo.
- Ao pegar uma ficha, divida o número por 4 e observe o valor do resto.
- Se o número do seu canto for igual ao resto da divisão, você ganha um ponto!
- Vence quem acumular mais pontos.

ATIVIDADE 4 — JOGO DOS QUADRILÁTEROS

OBJETIVO:

Reconhecer e comparar figuras geométricas planas, observando suas características, como número de lados, tipos de ângulos e simetrias.

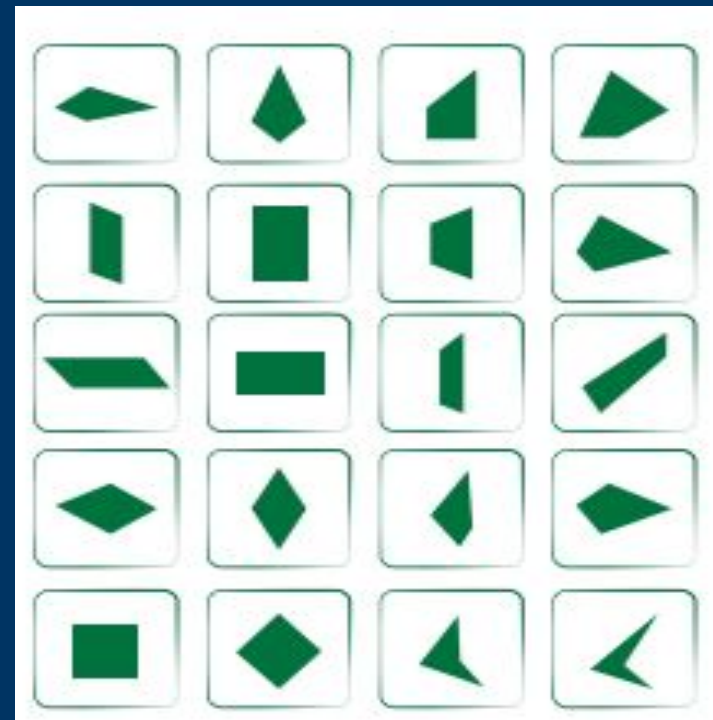
JOGADORES: em duplas.

Você já reparou que nem todos os quadriláteros são iguais?

Com este jogo, vamos explorar suas diferenças e semelhanças de um jeito dinâmico.

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



Como jogar:

- As cartas com figuras geométricas devem ficar viradas para baixo.
- Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas.
- Diga se há alguma relação entre as duas figuras (exemplo: ambas têm ângulos retos).
- Se acertar, fica com as cartas.
- Se não, devolve para a mesa, viradas para baixo.
- O outro jogador faz o mesmo na sua vez.
- Vence quem tiver mais cartas no final do jogo.

Dica: Observe bem os lados, os ângulos e se as figuras são simétricas!