

25º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

**ESCOLA MUNICIPAL GERALDA CHAVES TIRADENTES**

**PROFESSOR: Maria Fernanda**

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA E PSICOMOTRICIDADE**

**TURMA: SALA DE RECURSOS – 5º ANO**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23/08 a 26/08**

**ALUNO (A): \_\_\_\_\_**

**Senhores pais e responsáveis**

No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para sua execução. Tudo está descrito de forma simples. Mas se houver alguma dúvida podem entrar em contato comigo pelo *Whatsapp*, estarei à disposição para ajudar.

Seu filho deverá realizar todas as atividades **nas folhas impressas**. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,

**Professora Maria Fernanda**

<b>APRESENTAÇÃO DO PROFESSOR</b>	OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A)!  VOCÊ DEVERÁ OUVIR O ÁUDIO EXPLICATIVO QUE ESTÁ DISPONÍVEL EM NOSSO GRUPO PARA REALIZAR AS ATIVIDADES.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	- PREENCHENDO E ELABORANDO  - MULTIPLICANDO  - QUEBRA - CABEÇA  - RELACIONE
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	- EMPREGAR ADEQUADAMENTE OS ACENTOS AGUDO E CIRCUNFLEXO EM DIFERENTES PALAVRAS  - UTILIZAR AS RELAÇÕES DA MULTIPLICAÇÃO, PARA AMPLIAR AS ESTRATÉGIAS DE CÁLCULO  - DESENVOLVER ALUNOS CAPAZES DE CRIAR, INTERPRETAR, RESPONDER E EXPLICAR SITUAÇÕES PROBLEMAS  - EXERCITAR A MEMÓRIA VISUAL, A ATENÇÃO E A CONCENTRAÇÃO
<b>ATIVIDADE PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUNS MATERIAIS:</b>	AS ATIVIDADES SERÃO REALIZADAS COM MATERIAL IMPRESSO, PROPOSTOS NOS ROTEIROS ENVIADOS PARA OS ALUNOS.



## **PREENCHENDO E ELABORANDO**

1. Marque a opção que completa corretamente cada frase.

a) \_\_\_\_\_ é por uma cobra de \_\_\_\_\_ que protege as \_\_\_\_\_ e os animais e tem a capacidade de perseguir e matar aqueles que desrespeitam a natureza

- ( ) Boto, fogo, matas.
- ( ) Curupira, matas, fogo.
- ( ) Boitatá, fogo, matas.

b) O \_\_\_\_\_ é representado por um \_\_\_\_\_ jovem, bonito e charmoso que encanta \_\_\_\_\_ em bailes e festas.

- ( ) Boto, homens, mulheres.
- ( ) Saci, homens, mulheres.
- ( ) Boto, mulheres, mulheres

2. Observe os personagens que aparecem na imagem, escolha um deles e faça um pequeno texto descritivo sobre ele.

---

---

---

---

---


---

---

---

---

---





## MULTIPLICANDO

Resolva as multiplicações abaixo

MULTIPLIQUE OS NÚMEROS DE ACORDO COM CADA COLUNA:



NEGRINHO DO PASTOREIO

X	2	4	6	8	10	12	14
2							
3							
5							
7							

CALCULE:

$$\begin{array}{r} 14 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 72 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 23 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 74 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 82 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

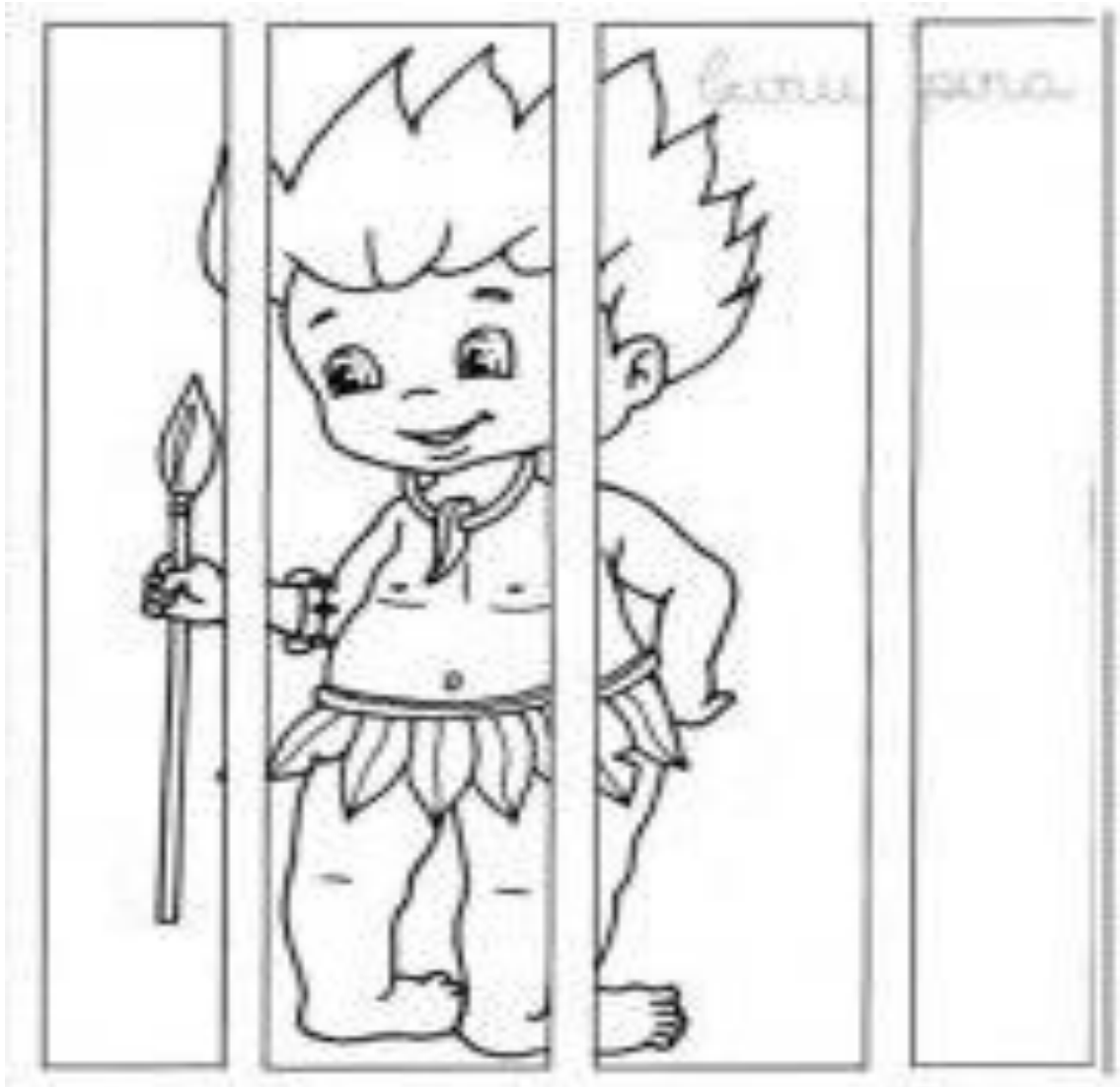
$$\begin{array}{r} 36 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$





## QUEBRA – CABEÇA

Recorte e cole o curupira





## RELACIONE

Relacione cada ser folclórico a sua sombra





## FRASES

Coloque o nome correto de cada personagem e forme frases



<b>PERSONAGEM:</b>
<b>FRASE:</b>



<b>PERSONAGEM:</b>
<b>FRASE:</b>



<b>PERSONAGEM:</b>
<b>FRASE:</b>



<b>PERSONAGEM:</b>
<b>FRASE:</b>



<b>PERSONAGEM:</b>
<b>FRASE:</b>



## CRUZADINHA FOLCLÓRICA

Neste momento preste a atenção nas dicas e nas imagens para que a cruzadinha possa ser preenchida corretamente.

**CRUZADINHA FOLCLÓRICA**

**HORIZONTAL**

1- Boi feito com balaio.  
2-Tem um perna só e fuma cachimbo.  
3-Lobo que ataca em luas cheias.  
4-É representado por uma cobra que solta fogo  
5-Anão com os pés virados pra traz.

**VERTICAL**

6-Ele galopa e solta fogo pelas narinas.  
7-Metade mulher, metade peixe.  
8- Nome da sereia.  
9-Jovem bonito que conquista as mulheres na beira do rio.

Grid letters: 6 M, 7 U, 2 S, 3 M, 5 C, 4 A, Ç



## AMARELINHA

Neste momento iremos desenhar no chão a brincadeira: **AMARELINHA**  
**- O CÉU É O LIMITE.**

Se destaca pelo chão desenhado em uma sequência de quadrados, geralmente de 1 a 10, onde os jogadores, com uma pedra, devem acertar na casa dos números em sequências e ir pulando (com um e dois pés) cada quadra, até chegar no final. Ao final, alcança o céu quem conquistar todos os números e pular sem pisar fora ou na quadra que está lançada a pedra.

