

NOME: _____ 4º ano _____



Prefeitura de Rolândia
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



9º ROTEIRO - ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS.

PROFESSORAS: ANDREIA, DRIELI E JOSIANE TURMA: 4º Anos A, B, C, D

COMPONENTE CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, GEOGRAFIA, ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA E LÍNGUA INGLESA.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 a 30 de ABRIL.

SENHORES PAIS E RESPONSÁVEIS

Contamos muito com a participação de vocês nesse Plano de Estudos Dirigidos.

Primeiro, reserve um local bem legal para que seu(sua) filho(a) possa estudar com tranquilidade.

Depois leia com atenção as orientações que seguem. Nela descrevemos de forma simples o que vamos estudar para que, como e de que forma faremos os registros da aprendizagem.

Também podemos estar mais próximos pelo aplicativo “whatsApp”. Caso tenha dúvidas, estarei no horário de aula, disponível para ajudar.

Não se esqueça de que estamos em um momento de reclusão social devido ao vírus COVID-19, por isso mantenha os cuidados necessários para a sua proteção e da sua família. Seu filho deverá realizar todas as atividades deste roteiro no **PRÓPRIO ROTEIRO**. Ele terá o período de 26 a 30/04 para concluir essas atividades. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

UM ABRAÇO!
PROFESSORAS

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

- **Língua Portuguesa:** Construção do sistema alfabético e da ortografia ampliação vocabular. Leitura e compreensão de textos com signos verbais e não verbais. Localização de informação explícita e implícita em textos do campo artístico literário. Ortografia: C e Ç Produção de texto. Gênero textual: HISTÓRIA EM QUADRINHO.
- **Matemática:** Números naturais: (Unidade, dezena e Centena): composição e decomposição; ordem crescente e decrescente. Estudo da tabuada. Números naturais: Retomar a ideia de adição, subtração, multiplicação, divisão e seus respectivos algoritmos. Medidas de valor: Sistema Monetário Brasileiro.
- **Geografia:** A cidade e o campo: aproximações e diferenças. Aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:

- Para desenvolver estratégias nas resoluções de situações-problemas.
- Treinar a tabuada.
- Mostrar, por decomposição e composição, que todo número natural pode ser escrito por meio de adições e multiplicações.
- Reconhecer o sistema monetário vigente.
- Conhecer características do gênero textual História em Quadrinhos, bem como sua função social.
- Reconhecer informações explícitas e implícitas no texto.
- Aprimorar a leitura e o sistema de escrita seguindo regras ortográficas.
- Ler e compreender texto narrativo, empregando coesão e coerência.
- Identificar e comparar características da vida no campo e na cidade.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Através de:

- Resoluções de atividades no roteiro seguindo as orientações da professora.
- Realização de leituras e interpretações textuais.
- Resolução de situações problemas e atividades numéricas.
- Preenchimento de questionários.
- Treinando a tabuada.

SEGUNDA – FEIRA 26/04/2021

LÍNGUA PORTUGUESA: Gênero textual: História em quadrinhos

1. Leitura:



2. O que Armandinho tentou fazer?

R. _____

3. Quais são os personagens presentes na tirinha?

R. _____

4. Veja a próxima tirinha:



5. De qual "coisa nojenta" a mãe está falando, realmente?

R. _____

6. Qual sentimento Armandinho demonstra por seu animalzinho?

R. _____

7. Qual é a parte engraçada (humor) da tirinha?

R. _____

GEOGRAFIA: A cidade e o campo

Leia:

HÁ PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE, OUTRAS QUE MORAM NO CAMPO.

AS PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE FORMAM A COMUNIDADE URBANA E AS PESSOAS QUE VIVEM NO CAMPO FORMAM A COMUNIDADE RURAL.

NA COMUNIDADE URBANA, HÁ MUITAS COISAS EM COMUM, POR EXEMPLO, ALGUNS SERVIÇOS COMO ELETRICIDADE, ÁGUA E ESGOTO TRATADOS, TRANSPORTES COLETIVOS, COMUNICAÇÃO, REDE DE BANCOS E UM COMÉRCIO MUITO VARIADO.

NAS CIDADES, AS CASAS OU APARTAMENTOS SÃO CONSTRUÍDOS BEM JUNTO UNS DOS OUTROS.



A ZONA RURAL, TAMBÉM CHAMADA DE CAMPO, É A REGIÃO QUE FICA FORA DA CIDADE.

AS PESSOAS VIVEM NO CAMPO EM SÍTIOS, CHÁCARAS, FAZENDAS, ETC.

AS CASAS DA ZONA RURAL NÃO SÃO CONSTRUÍDAS PERTO UMA DAS OUTRAS. A MAIORIA DAS PESSOAS QUE VIVEM NA COMUNIDADE RURAL TRABALHA CUIDANDO DA LAVOURA E DO GADO.

AS QUE CUIDAM DA LAVOURA SÃO CHAMADAS DE AGRICULTORES OU LAVRADORES. ELAS TRABALHAM NA TERRA, PLANTAM, COLHEM E VENDEM OS PRODUTOS.



QUEM CRIA OS ANIMAIS COMO BOIS, CAVALOS, CABRAS, PORCOS, AVES SÃO CHAMADAS PECUARISTAS.

1. Responda:

- AS PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE FORMAM A COMUNIDADE _____.
- AS PESSOAS QUE VIVEM NO CAMPO FORMAM A COMUNIDADE _____.
- QUEM CUIDA DA LAVOURA SÃO CHAMADOS DE _____.
- QUEM CUIDA DA CRIAÇÃO DE ANIMAIS SÃO CHAMADOS DE _____.

TERÇA – FEIRA 27/04/2021

LÍNGUA PORTUGUESA: Gênero textual: História em quadrinhos e ortografia

1. Observe:



2. Copie a frase exclamativa dessa tirinha: _____

3. O que indica as reticências (...) quando Armandinho responde o pai no 2º quadrinho?

R. _____

4) Troque o c pelo ç, descubra outras palavras e, depois, separe-as em sílabas. Já comecei.

louca	louça	lou – ça
faca		
peco		
roca		

MATEMÁTICA: Sistema Monetário

Vamos trocar dinheiro?



Daniel tinha uma cédula de 1 real e queria trocar por moedas para colocar em seu cofre. Daniel trocou a cédula de 1 real por uma moeda de 50 centavos e 2 de 25 centavos.



Ligue o que pode ser trocado.



SISTEMA MONETÁRIO BRASILEIRO

Veja quanto eu tenho e depois escreva-os em palavras:











QUARTA - FEIRA 28/04/2021

LÍNGUA PORTUGUESA: Gênero textual: História em quadrinhos – Bichinhos de Jardim. Leitura e compreensão textuais.

1. Leia:



2. Qual foi a ideia de Caramelo?

R. _____

3. Qual seria a função do site?

R. _____

4. Você acha que Maria Joaquina concordou com a ideia? Explique:



5. Veja a tirinha e copie o conselho que você considera mais importante:

MATEMÁTICA: Sistema Monetário

1. Resolva as questões abaixo:

Helena comprou uma boneca e deu uma nota de 50 reais para pagar. Quanto ela recebeu de troco?



Agora faça o mesmo completando o quadro abaixo:

Você comprou	Deu em dinheiro	Recebeu de troco
 12 reais	 20 reais	-----
 35 reais	 50 reais	-----
 8 reais	 10 reais	-----
 20 reais	 50 reais	-----

QUINTA-FEIRA 29/04/2021

AULAS ESPECÍFICAS

ARTE

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 a 30 de ABRIL de 2021.

ALUNO (A): **4º ANO:**

O QUE ESTUDAR?

- Manifestações culturais e artísticas: cultura e arte indígena;
- Apreciação musical, ritmo com fontes sonoras;
- Expressão corporal e orientação espacial;
- Composição bi e tridimensional.

PARA QUE ESTUDAR?

- Reconhecer e valorizar as origens indígenas na cultura do nosso país;
- Apreciar uma brincadeira cantada e, expressar-se com ritmo e orientação no espaço;
- Distinguir o bi e o tridimensional.

COMO ESTUDAR?

- Organizando os estudos, assistindo aos vídeos ou ouvindo os áudios explicativos da professora de arte e fazendo as atividades.

COMO REGISTRAR?

- Fazendo as atividades propostas nos roteiros, utilizando os materiais escolares como: papéis, lápis de escrever e lápis de cor, cola, tesoura; e alguns recicláveis, como: 1 garrafa plástica pequena, **ou** 1 lata de refrigerante, **ou** 1 rolo de papel toalha (vazios), fita adesiva, papéis coloridos e grãos crus como: arroz ou feijão, ou ainda, pedriscos ou areia.

9º ROTEIRO DE ARTE

- Hoje, vamos cantar e nos expressar com ritmo, após produzirmos um dos instrumentos musicais usados pelo povo indígena – o Ganzá.

SAIBA QUE: O povo indígena é uma raça que vive pela alegria. A maior parte do seu tempo é empregada na caminhada, caça, cânticos e danças. Possuidores de uma música própria, com o ritmo peculiar, tudo para eles é celebrado com a música e a dança, como: o nascimento e a morte, guerras e festas, caça e amor, religião e vida. E, o Ganzá, segundo moradores da Comunidade Indígena Catu dos Eleotérios, do Rio Grande do Norte, afirmam que o Ganzá é uma variação do Maracá. Ele é um instrumento musical de percussão; um tipo de chocalho, feito de um tubo de metal ou plástico em formato cilíndrico, preenchido com areia, grãos de cereais ou pequenas pedras. O comprimento pode variar de 15 a mais de 50 centímetros. O Ganzá, também, é muito utilizado no samba e outros ritmos brasileiros.

ATIVIDADE DA SEMANA: CONFEÇÃO DE INSTRUMENTO MUSICAL – GANZÁ

- Vejam as imagens de alguns Ganzás.



- Agora, faça o seu Ganzá. Para isso, você precisará dos seguintes materiais: 1 garrafa pet, **ou** lata de refrigerante, **ou** ainda um tubo de papel toalha (vazios), grãos crus (arroz, **ou** feijão, **ou** milho, etc) **ou** ainda, areia **ou** pedrisco. Fita adesiva **ou** papéis coloridos para decorar. Siga o passo-a-passo na página seguinte:

- 1- Pegue o utensílio que você separou (garrafa, ou rolo de papel, ou a latinha) e coloque dentro, um pouquinho de grãos crus ou areia e pedriscos;
- 2- Tampe as aberturas com a própria tampa ou fita adesiva, (no caso do rolo de papel, use um pedaço de qualquer papel ou saco plástico cortado em círculo e cole nas extremidades);
- 3- Enfeite seu Ganzá como quiser (colando papéis coloridos, ou pedacinhos de fitas adesivas coloridas, ou ainda com canetinhas e barbantes);
- 4- Ouça e aprecie o áudio de sua professora com a cantiga abaixo. Depois, cante e toque o seu Ganzá, atentando-se ao ritmo da música e movimentando-se no espaço;

YAPO (PALAVRA CANTADA)

**YAPO YA YA EEO,
YAPO YA YA YA E...
YAPO YA YA YAPO,
ITUQUI ITUQUI YAPO,
ITUQUI IÊ.**

Agora, que você já confeccionou o Ganzá, desenhe e pinte, abaixo, como ele ficou.

EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORAS: ANDRÉIA/ EMANUELLE

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 A 30 DE ABRIL DE 2021 – (9º ROTEIRO)

NOME: _____ 4º ANO _____

OUÇA O ÁUDIO E ASSISTA AO VÍDEO NO GRUPO PARA ENTENDER MELHOR COMO REALIZAR A ATIVIDADE.

1- O que vamos aprender:

Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. AMARELINHA.

2- Para que vamos estudar esses conteúdos:

Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.

3- Como vamos estudar esses conteúdos:

Para estudar esse conteúdo, seguiremos a sequência numérica abaixo:

Origem: Acredita-se que **amarelinha** teria sido inventada pelos romanos, já que gravuras mostram crianças brincando de **amarelinha** nos pavilhões de mármore nas vias da Roma antiga. Na época, o percurso carregava o simbolismo da passagem do homem pela vida. Por isso, em uma das pontas se escrevia céu e, na outra, inferno.

4 - Construindo a AMARELINHA:

Para realizar essa atividade você precisará de alguns materiais:

1 giz ou pedrinha, ou utilizar o próprio piso de casa.

Como fazer: Desenhe o diagrama com o giz sobre a calçada ou asfalto. O traçado tradicional é um retângulo grande dividido em dez retângulos menores – as ‘casinhas’ – numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, faça uma meia-lua e escreva a palavra ‘Céu’.

• Jogando a amarelinha:

Tira-se na sorte quem vai começar.

Cada jogador joga uma pedrinha ou tampinha, inicialmente na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites. Em seguida pula, em um pé só nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas, evitando a que contém a pedrinha. Chegando ao céu, pisa com os dois pés e retorna pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo.

Perde a vez quem:

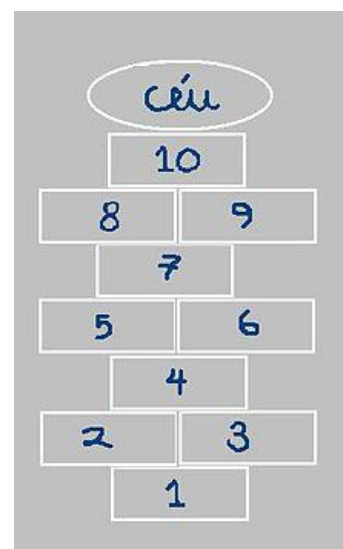
Pisar nas linhas do jogo

Pisar na casa onde está a pedrinha

Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair

Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta

Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.



VARIAÇÕES: Cronometre o tempo: cada jogador deverá concluir o percurso em menos tempo.
Amarelinha Caracol: essa amarelinha tem o formato de caracol, as regras são as mesmas, a única diferença é que os dois pés nunca tocam o chão juntos.

Quem tem acesso a internet, poderá acessar o link da amarelinha:

<https://www.youtube.com/watch?v=-SnQjofAGH8>

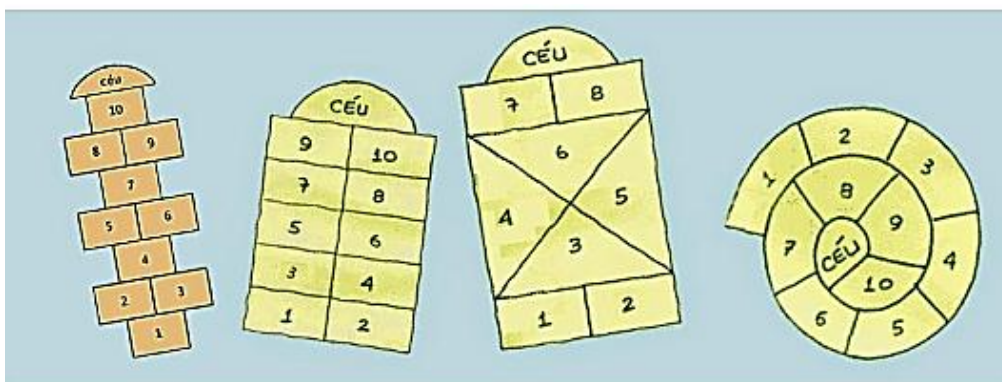
4- **De que forma vamos registrar o que aprendemos?**

Após realizar a atividade acima, o aluno deverá registrar da seguinte forma:

DATA: ____/____/____

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

AGORA É COM VOCÊ! Observe alguns tipos de Amarelinhas! Use sua criatividade e desenhe uma nova possibilidade de brincar de amarelinha. Pode mudar o tamanho, o traçado, a forma etc.



LÍNGUA INGLESA

PROFESSORAS: ROSANA E MARIA ANGELA

ALUNO(A): _____ TURMA:

4ºANO __

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA
PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 A 30 DE ABRIL DE 2021.

ÁUDIO/VÍDEO DA PROFESSOR(A)

Olá querido(a) aluno(a)!

Ouça o áudio/vídeo da professor(a) para compreender como realizar a atividade.

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR?

Repertório lexical relacionado às cores, roupas e calçados em inglês.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

- Reconhecer e compreender, com o apoio do(a) professor(a), o significado de palavras que nomeiam cores, roupas e calçados na Língua Inglesa, as quais servirão de subsídio para a aquisição do próprio repertório lexical.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Ouça a explicação do(a) professor(a) e realize as atividades propostas sobre cores, roupas e calçados em Português e Inglês.

COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Vamos escrever o nome, a turma, a data, ler o vocabulário e fazer a atividade de pintar as roupas/sapatos de acordo com a cor solicitada nas instruções.

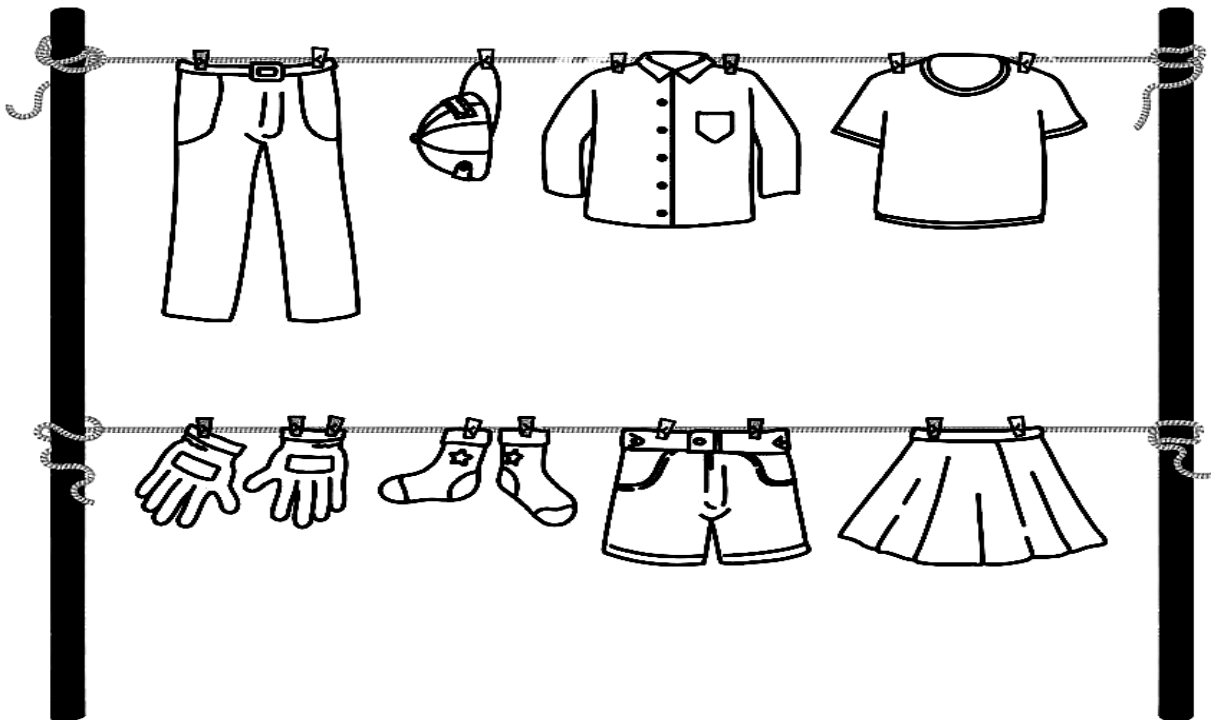
VOCABULARY (VOCABULÁRIO)

ENGLISH	PORTUGUÊS
RED	VERMELHO
ORANGE	LARANJA
YELLOW	AMARELO
GREEN	VERDE
BLUE	AZUL
PURPLE	ROXO
PINK	ROSA
WHITE	BRANCO
GRAY	CINZA
BLACK	PRETO
BROWN	MARROM

CLOTHES AND SHOES (ROUPAS E CALÇADOS)	
dress - vestido	flip-flops – chinelos
skirt - saia	pants - calça
sweater - suéter	boots – botas
shirt - camisa	scarf – cachecol
coat – casaco	jacket - jaqueta
sneakers - tênis	gloves – luvas
T-shirt - camiseta	socks – meias
shorts - shorts	tie - gravata
cap - boné	shoes - sapatos

EXERCISE (Exercício)

1- Follow the instructions below (Siga as instruções abaixo)



TRANSLATE AND COLOR (TRADUZA E PINTE)

1- THE CAP RED. _____

2- THE SOCKS BLUE. _____

3- THE SHIRT YELLOW. _____

4- THE SKIRT GREEN. _____

5- THE GLOVES PURPLE. _____

6- THE T-SHIRT PINK. _____

7- THE SHORTS ORANGE. _____

8- THE PANTS BLACK. _____

Língua Portuguesa: Gênero textual: História em quadrinhos e ortografia.

1-Leia a tirinha e responda:



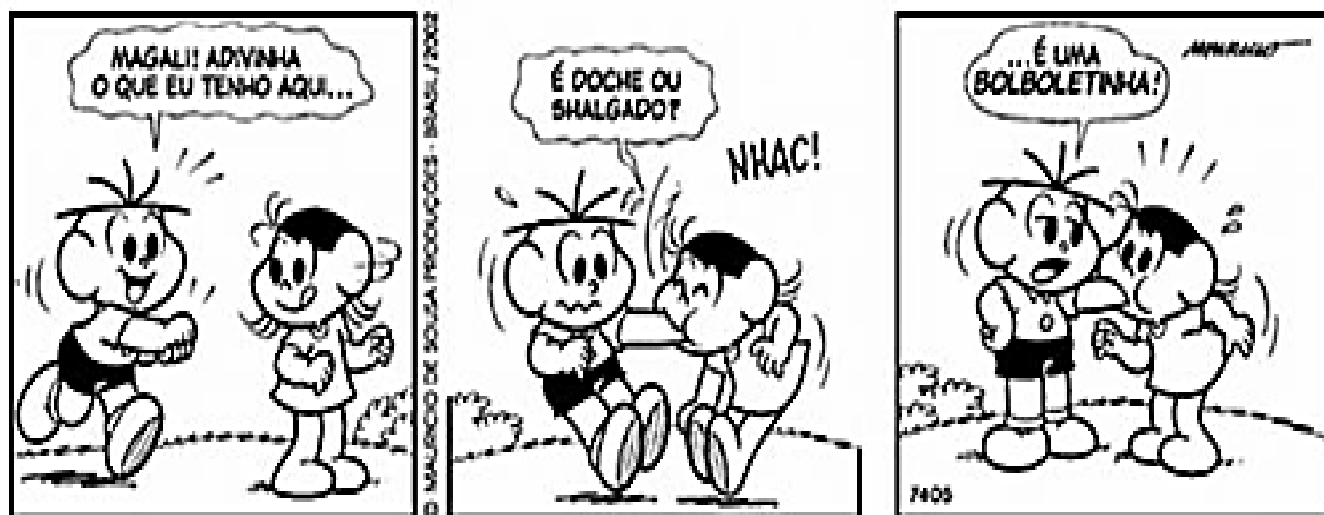
Copyright © 2000 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5882

Cebolinha soube que Magali estava brincando com o Cascão por que:

- () Ela contou para ele.
- () ele viu as marcas das mãos sujas do Cascão.
- () Cebolinha estava vendo escondido.
- () Cascão correu e contou para Cebolinha.

2- Leia a tirinha e responda a questão abaixo:



Copyright © 2002 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7405

Podemos perceber lendo na tirinha acima que:

- () Magali adora comer borboleta.
- () Magali achou a mão do Cebolinha doce.
- () Cebolinha deu um soco na Magali.

3- Procure no caça-palavras, palavras com C e Ç:

A letra **c** tem som de /k/ quando aparece antes das vogais **a, o, u**.

A letra **c** tem som de /s/ quando aparece antes das vogais **e, i**.

Para que a letra **c** tenha som de /s/ antes das vogais **a, o, u**, ela assume a forma **ç**.

Ç

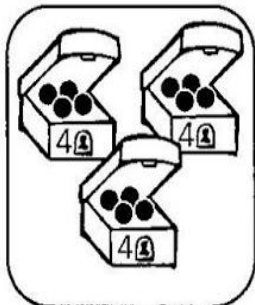
CAÇA-PALAVRAS DIVERTIDO

C

R	D	Z	C	A	Ç	A	M	B	A	F	L
M	A	C	A	R	R	O	Ç	A	M	P	O
H	É	L	I	C	E	P	E	T	I	O	C
M	I	B	A	L	A	N	Ç	O	B	Ç	A
B	L	A	N	G	C	D	R	I	R	O	P
I	I	C	A	L	E	N	Ç	O	A	H	A
C	N	M	C	O	R	A	Ç	N	Ã	O	C
I	G	E	L	T	O	S	B	O	R	C	E
C	U	U	I	A	L	F	A	C	E	E	T
L	I	C	E	R	A	D	A	E	A	G	E
E	Ç	A	C	A	S	S	I	B	M	O	P
T	A	Ç	A	S	P	A	S	O	S	N	C
A	P	A	L	H	A	Ç	O	L	V	H	O
D	N	E	Ç	T	A	V	I	A	I	A	R
M	F	C	A	R	O	Ç	O	A	D	N	A
A	A	Z	M	I	A	L	M	A	R	A	Ç
Ç	P	I	S	C	I	N	A	C	A	L	Ã
Ã	Z	T	E	C	I	D	O	R	Ç	U	O
S	C	A	Ç	A	R	O	L	A	A	E	V

MATEMÁTICA: Situações-problemas envolvendo a multiplicação.

* 3 caixinhas tem:



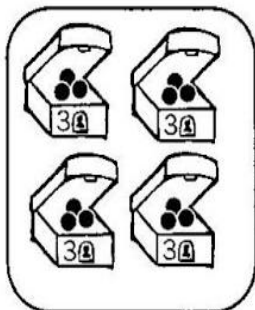
Complete:

$$4 + 4 + 4 = \boxed{?}$$

3 vezes _____ são _____

$$\boxed{3 \times 4 = \quad}$$

* 4 caixinhas tem:



$$3 + 3 + 3 + 3 = \boxed{?}$$

4 vezes _____ são _____

$$\boxed{4 \times 3 = \quad}$$



Multiplicação de numerais formados por dois ou mais algarismos significativos (sem reserva).

	C	D	U
(x)		2	2
			2

	C	D	U
(x)		3	3
			3

	C	D	U
(x)		2	1
			0
			4

	C	D	U
(x)		1	1
			0
			5

	C	D	U
(x)			2
			1
			6

	C	D	U
(x)		2	1
			7

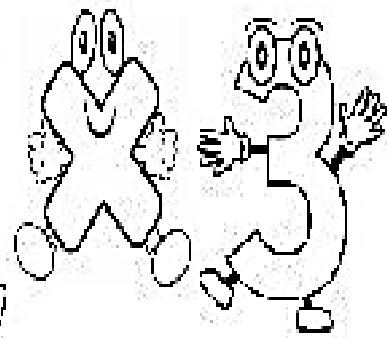
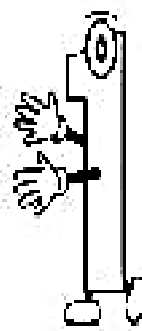
	C	D	U
(x)		2	0
			8

	C	D	U
(x)		1	1
			9

Vamos memorizar a tabuada?



TABUADA



2	x	1	=	2
2	x	2	=	4
2	x	3	=	6
2	x	4	=	8
2	x	5	=	10
2	x	6	=	12
2	x	7	=	14
2	x	8	=	16
2	x	9	=	18

3	x	1	=	3
3	x	2	=	6
3	x	3	=	9
3	x	4	=	12
3	x	5	=	15
3	x	6	=	18
3	x	7	=	21
3	x	8	=	24
3	x	9	=	27

4	x	1	=	4
4	x	2	=	8
4	x	3	=	12
4	x	4	=	16
4	x	5	=	20
4	x	6	=	24
4	x	7	=	28
4	x	8	=	32
4	x	9	=	36

5	x	1	=	5
5	x	2	=	10
5	x	3	=	15
5	x	4	=	20
5	x	5	=	25
5	x	6	=	30
5	x	7	=	35
5	x	8	=	40
5	x	9	=	45

6	x	1	=	6
6	x	2	=	12
6	x	3	=	18
6	x	4	=	24
6	x	5	=	30
6	x	6	=	36
6	x	7	=	42
6	x	8	=	48
6	x	9	=	54

7	x	1	=	7
7	x	2	=	14
7	x	3	=	21
7	x	4	=	28
7	x	5	=	35
7	x	6	=	42
7	x	7	=	49
7	x	8	=	56
7	x	9	=	63

8	x	1	=	8
8	x	2	=	16
8	x	3	=	24
8	x	4	=	32
8	x	5	=	40
8	x	6	=	48
8	x	7	=	56
8	x	8	=	64
8	x	9	=	72

9	x	1	=	9
9	x	2	=	18
9	x	3	=	27
9	x	4	=	36
9	x	5	=	45
9	x	6	=	54
9	x	7	=	63
9	x	8	=	72
9	x	9	=	81

10	x	1	=	10
10	x	2	=	20
10	x	3	=	30
10	x	4	=	40
10	x	5	=	50
10	x	6	=	60
10	x	7	=	70
10	x	8	=	80
10	x	9	=	90