



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

**27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19  
ESCOLA MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO.**

**ALUNO(A):** \_\_\_\_\_ **4º** \_\_\_\_\_.

**PROFESSOR: ANGELA MARIA ROSOLEM SOLIS**

**TURMA: 4º D**

**DANIELE DIOGO ESTABILLE**

**TURMA: : 4º A**

**MELISSA PAULINO PECORARE**

**TURMA: 4ºB e 4º C**

**MARIA DE FATIMA DA SILVA**

**TURMA: 4º E**

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, CIÊNCIAS,  
GEOGRAFIA, HISTÓRIA E ENSINO RELIGIOSO.**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 08/09/2021 à 10/09/2021**

**VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR**

➤ Olá querido (a) aluno (a)! Você deve ouvir/ver o áudio/vídeo explicativo que está disponível em nosso grupo antes de realizar as atividades.

**O QUE VAMOS ESTUDAR?**

- Língua Portuguesa: Organização textual: progressão temática e paragrafação. Leitura de gráficos, tabelas e diagramas. Discurso direto e indireto.
- Matemática: Operações de divisão (máximo dois números no divisor): estratégias pessoais e algoritmos. Problemas de divisão: significados de repartição equitativa (distribuir igualmente) e de medida.
- Ensino Religioso: Diferentes ritos e suas características ritualísticas (contemplando as quatro matrizes: Indígena, Ocidental, Africana e Oriental.) Músicas religiosas.

**PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

- Organizar, com a mediação do professor, o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero discursivo, para que progressivamente utilize a estrutura composicional adequada ao gênero.
- Reconhecer a função de gráficos, diagramas e tabelas em textos, como forma de apresentação de dados e informações, a fim de interpretar os dados apresentados nesse gênero.
- Identificar, diferenciando-os, com a mediação do professor, discurso indireto e discurso direto, determinando o efeito de sentido de verbos de enunciação e explicando o uso de variedades linguísticas no discurso direto, quando for o caso, a fim de compreender o discurso direto e indireto.
- Resolver operações de divisão (máximo de dois números no divisor) por meio de estratégias diversas, tais como a decomposição das escritas numéricas para a realização do cálculo mental exato e aproximado e de técnicas convencionais utilizando recursos manipuláveis e registros pictóricos como apoio, caso necessário.
- 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.

**COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

- As orientações das atividades serão postadas diariamente através do grupo do WhatsApp.

**COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

➤ Através da leitura e interpretação dos textos, da compreensão e a resolução das atividades.  
Atividades realizadas no livro didático.

**ATIVIDADE DO DIA 08/09/2021 – QUARTA-FEIRA**

**LÍNGUA PORTUGUESA**

**Interpretação mista**

**Discurso direto:** O discurso direto caracteriza-se por ser aquele em que o narrador reproduz as palavras de outra pessoa ou personagem. Um discurso direto pode aparecer no meio do texto. Para isso, utiliza recursos de pontuação como uso das aspas, dois pontos ou travessão, para demonstrar que a fala é de outro.

**A RAPUNZEL**

Numa pequena aldeia, um casal aguardava ansioso a chegada do primeiro filho. A mulher ficou com vontade de comer os rabanetes da horta vizinha. A horta pertencia a uma bruxa que apareceu na hora em que o homem apanhava alguns rabanetes escondidos.

A velhota o surpreendeu e disse:

\_\_\_ Ahhh!! Então é você que anda roubando meus rabanetes?!

\_\_\_ Me desculpe, senhora. Mas minha esposa grávida estava com desejos.

\_\_\_ Só vou perdoá-lo se você me der a bebê assim que nascer!

Quando o bebê nasceu, a bruxa apareceu e levou-o para bem longe, e disse consigo:

\_\_\_ Como é uma menina, seu nome vai ser Rapunzel.

Colocou-a em uma torre muito alta e sem portas. O tempo passou, Rapunzel transformou-se em uma linda moça de longas tranças.

Um príncipe caçava na floresta e achou a torre de Rapunzel. Logo viu como a bruxa fazia, então resolveu imitar e gritou:

\_\_\_ Rapunzel, jogue as tranças cor de mel!

E a Rapunzel jogou suas tranças e ele subiu. E passou a visitá-la frequentemente. Então um dia, a bruxa descobriu sobre as visitas do príncipe. Ela enciumada gritou:

\_\_\_ Ahhhh! Eu não acredito!! Vou já resolver essa situação!

Ela cortou as tranças da Rapunzel e a levou embora. Esperou pelo príncipe para vingar-se. Quando o príncipe apareceu, a bruxa jogou as tranças cortadas e quando ele chegou na janela, ela o empurrou. Ele caiu sobre um espinheiro e ficou cego.

A bruxa satisfeita disse:

\_\_\_ Bem feito! Príncipe folgado!

O príncipe mesmo sem enxergar, correu o mundo procurando Rapunzel.

Um dia, bateu na porta de uma casa pedindo pousada e alimento. A moça que o atendeu era Rapunzel e logo reconheceu o príncipe. Ela então chorou de tristeza porque ele ficou cego. Suas lágrimas caíram sobre os olhos do príncipe e ele voltou a enxergar. O príncipe levou Rapunzel para o seu reino. Casaram-se e foram felizes para sempre.

Atividades:

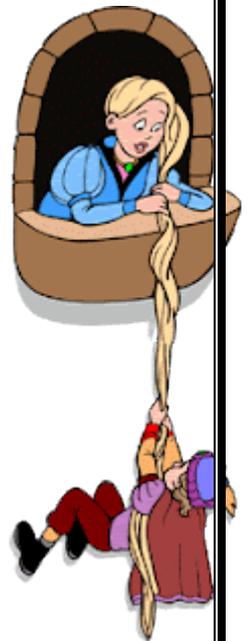
**1) Pinte as falas dos personagens de acordo com a legenda:**

**Bruxa: Amarelo**

**Príncipe: Verde**

**Pai da Rapunzel: Vermelho**

**Narrador: Azul**





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID

- 2) Transcreva o diálogo dos personagens prestando atenção nos parágrafos e sinais de pontuação:

A velhota o surpreendeu e disse:

— Ahhh!! Então é você que anda

roubando meus rabanetes?!

— Me desculpe, senhora. Mas minha

esposa grávida estava com desejos.

— Só vou perdê-lo se você me der a

bebê assim que nascer!

Quando o bebê nasceu, a bruxa apareceu

e levou-o para bem longe, e disse:

— Seu nome vai ser Rapunzel.





**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

b) Agora responda:

Sabendo que ele vai levar a Rapunzel no lugar mais votado, qual será esse lugar?

R: \_\_\_\_\_

Quantos votos a mais o local do passeio teve em relação ao segundo colocado?

R: \_\_\_\_\_

Qual passeio ficou em último lugar?

R: \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE DO DIA 10/09/2021 – SEXTA –FEIRA**



1) Resolva as operações:

$\begin{array}{r} 16 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$
$\begin{array}{r} 6 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$
$\begin{array}{r} 12 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \phantom{00} \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID

$\begin{array}{r} 18 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 21 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 24 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$
$\begin{array}{r} 27 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$		
$\begin{array}{r} 8 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$			$\begin{array}{r} 12 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - \phantom{00} \\ \hline \phantom{00} \end{array}$

2) Resolva as situações-problemas com atenção:

a) Rosângela colheu 30 flores e as colocou em 5 vasos. Quantas flores couberam em cada vaso?

R:	<input type="text"/>	<input type="text" value="Cálculo"/>
----	----------------------	--------------------------------------

b) Fabiana encheu 36 balões vermelhos para 6 grupos de alunos. Quantos balões recebeu cada grupo?

R:	<input type="text"/>	<input type="text" value="Cálculo"/>
----	----------------------	--------------------------------------

c) Dona Marli fez 28 bolinhos de chocolate. Ela resolveu dividir os bolinhos em 4 saquinhos. Quantos bolinhos vão caber em cada saquinho?

R:	<input type="text"/>	<input type="text" value="Cálculo"/>
----	----------------------	--------------------------------------



**ENSINO RELIGIOSO**

**MÚSICAS RELIGIOSAS**

A música religiosa é aquela que nos coloca em comunhão com o divino: tem ligação com o religioso, o transcendente, o espiritual, os valores do evangelho e do cristianismo.

É a expressão da nossa fé e revela os anseios mais profundos do coração; é a música que canta a vida, os valores do evangelho, as virtudes, a fé. A música religiosa também procura expressar o sentimento dos fiéis, servem para encontros, reuniões, grupos de oração e etc.

Cada religião possui formas específicas de música religiosa, tais como: música sacra católica, o gospel das igrejas evangélicas, a música judaica, os tambores do candomblé ou outros cultos africanos, o canto do muezim, no islamismo, entre outras.



**1-** Você já deve ter ouvido muitas canções religiosas e deve ter até aprendido a letra de algumas delas. Pense na canção que mais lhe agrada e escreva um trecho ou o refrão dela no quadro abaixo e desenhe.



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

**27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

**ESCOLA MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO**  
**PROFESSORAS: GREICE-MATUTINO/ANGÉLICA VESPERTINO**  
**COMPONENTE CURRICULAR: ARTE**  
**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 06 A 10 DE SETEMBRO DE 2021.**

**ALUNO(A):.....TURMA:4º.....**

<b>O QUE ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Unidade temática:</b> Música e dança: cantigas folclóricas</li> <li>• <b>Objeto de conhecimento:</b> Elementos da Linguagem e Processo de criação, contextos e práticas.</li> <li>• <b>Conteúdos:</b> Sequências coreográficas: por meio de brincadeiras e jogos - parlendas, cantigas de roda, trava-línguas, percussão corporal, balanço caixão, escravos de Jó, cirandas etc.</li> </ul>
<b>PARA QUE ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar composição artística aplicando os elementos das artes visuais: cores e formas.</li> <li>• Composições artísticas bidimensionais e tridimensionais tendo como referências obras e objetos artísticos.</li> </ul>
<b>COMO ESTUDAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizando os estudos, assistindo aos vídeos ou ouvindo os áudios explicativos da professora de arte e fazendo as atividades.</li> </ul>
<b>COMO REGISTRAR?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fazendo as atividades propostas nos roteiros, utilizando os materiais escolares comuns, como: papel sulfite, régua, borracha, lápis de cor, giz de cera, tinta, tesoura, linha, cola, etc.</li> </ul>

**27º ROTEIRO DE ARTE**

**Olá crianças, hoje vamos falar sobre a cantiga folclórica - Escravos de Jó**

Abaixo obra de arte do artista Ivan Cruz: crianças jogando Escravo de Jó.



**Brincadeira de origem africana que faz parte da nossa cultura brasileira.**

**Letra da música**

**Escravos de jó  
Jogavam caxangá**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

**Tira, põe  
Deixa ficar**

**Guerreiros com guerreiros  
Fazem zigue, zigue, zá**

**Guerreiros com guerreiros  
Fazem zigue, zigue, zá.**

**Como brincar:**

**Escravos de jó jogavam caxangá** - ( os jogadores vão passando as pedras um para o outro do lado direito, de forma que cada jogado fique sempre com uma pedrinha só).

**Tira** – (cada um levanta a pedra que está em suas mãos).

**Põe** – (colocam a pedra de novo no chão).

**Deixa ficar** – apontam com o dedo para a pedra no chão.

**Guerreiros com guerreiros** - (voltam a passar a pedra para a direita) .

**Fazem zigue** – (colocam a pedra na frente do jogado à direita, mas não soltam) .

**Zigue** - (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mais não soltam) .

**Zá** – (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente).

**Atividade**

Vamos brincar um pouco. Agora realize essa brincadeira com alguém da sua família e se divirtam. **No espaço abaixo desenhe você e com quem você brincou fazendo a brincadeira “Escravos de Jó” como na imagem do artista Ivan Cruz, depois pinte.**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

**27º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ESCOLA MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO**

**PROFESSOR: MARIA VILMA/ ANDRÉIA**

**COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 08 A 10 DE SETEMBRO DE 2021. (27º ROTEIRO)**

**NOME \_\_\_\_\_ TURMA: 4º ANO \_\_\_\_\_**

**UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS**

**OBJETOS DE CONHECIMENTO: JOGOS DE TABULEIRO.**

**CONTEÚDO: SHISIMA**

**1-O QUE VAMOS APRENDER:** Jogos de tabuleiro SHISIMA

**2- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS:**

Conhecer a história e o contexto mundial, nacional, regional e local dos jogos de tabuleiro propostos como conteúdo específico.

**3- COMO VAMOS ESTUDAR ESSE CONTEÚDO?**

**ORIGEM:** Sishima é um jogo africano, que significa "extensão da água", surgiu na região conhecida atualmente como Quênia.

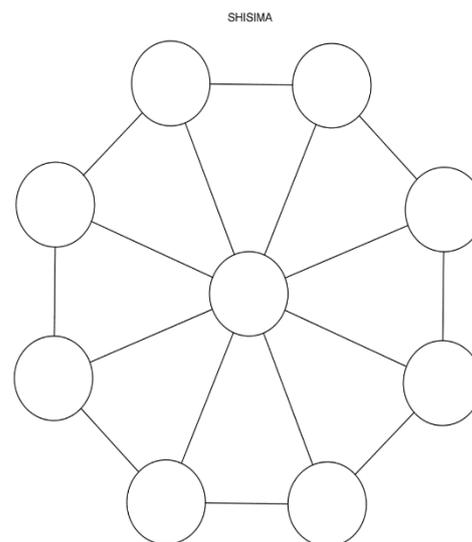
**O QUE PRECISA PARA JOGARMOS?**

6 tampinhas de garrafa pet ou 6 bolinhas de papel (3 de uma cor e 3 de outra).

**Explicando a regra do jogo:**

Este jogo se assemelha as estratégias utilizadas em nosso "jogo da velha", mas neste tenta-se impedir que o adversário alinhe suas peças em uma das diagonais do tabuleiro octogonal (oito lados).

1. Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado.
2. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem-se revezando-se.
3. Não é permitido saltar-se por cima de uma peça.
4. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta.
5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.
6. Os jogadores devem-se revezar para iniciar o jogo.
7. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira.
8. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.



Quem tem acesso à internet link da aula completa da SHISIMA:

[https://www.youtube.com/watch?v=cIK2\\_FmC\\_AQ](https://www.youtube.com/watch?v=cIK2_FmC_AQ)

**4- DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

Encontre os sete erros na figura abaixo:



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**



**FOLHA PARA DESTACAR**



**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID**

