Escola: João Midolla		
Nome do aluno:	Data:	Semana: 31/08 à 04/09
Professora: Lucilene F Santos Sena	Turma: 4 ano A	
Componente Curricular: Língua Portuguesa	Entregar:	
PROGRAMA SEGUE: Atividade de intensificação da aprendizagem		
Habilidade: (EF04LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema grafema regulares diretas e contextuais. (EF04LP20) Reconhecer a função de gráficos, diagramas e tabelas em textos, como forma de apresentação de dados e informações.		

ATIVIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA

1º Registrar o cabeçalho do dia

2º ***ATIVIDADES LINGUA PORTUGUESA***

Executar com atenção a leitura e a atividade no livro didático

Na página 92 ATENÇÃO! Realizar apenas o exercício nº 6. Leia atentamente a atividade referente aos substantivos concretos e abstratos e após responder as questões no livro didático.

VAMOS COLOCAR EM PRÁTICA O QUE APRENDEMOS SOBRE OS SUBSTANTIVOS CONCRETOS E ABSTRATOS.

1º Leia das regras do jogo.

2º Construa a tabela para jogar (o modelo que consta abaixo)

3º Você vai precisar de folhas de papel, régua, lápis ou caneta e um relógio para marcar o tempo.

Jogo do Stop

Stop é um jogo que tanto crianças como adultos podem e adoram jogar. Por ser um jogo simples, só é necessário o uso de uma folha de papel e um lápis.

Como se joga o jogo de Stop

Para jogar Stop se desenha uma tabela em tópicos numa folha de papel para cada jogador. Cada coluna corresponde a um tema. De acordo com a idade e a habilidade e conhecimento da equipe que vai jogar, pode-se dificultando os temas.

Regras do jogo de Stop

Assim que todos estiverem com suas tabelas feitas na sua folha de papel, joga-se (os participantes colocam a mão para trás e falam ‘adedonha’ ou “contam até 3” e mostram as mãos e os dedos e conforme a quantidade de dedos é a letra que vai ser direcionada para o jogo).

Assim que a letra é escolhida, os participantes terão que escrever abaixo de cada tema, uma palavra com início da letra sorteada. Quem terminar primeiro de escrever em toda a linha com os temas grita: ‘Stop’, e na mesma hora todos devem largar o lápis e parar de escrever.

Pode-se estipular um tempo, por exemplo, três minutos para escrever e quem estiver marcando o tempo grita ‘Stop’ e todos param de escrever.

Inicia-se a contagem. Se na hora da conferência, palavra por palavra, as pessoas forem acertando, marca-se 10 pontos para cada resposta certa.

Se alguém escreve uma mesma palavra que outro jogador, marcará somente 5 pontos, quem não acertar ou não escrever nada, é 0.

Somam-se no final da linha quantos pontos marcou. Assim se segue com várias letras. No final, quem fizer mais pontos é o vencedor.

Jogo do Stop

	NOME DE PESSOAS	NOME DE OBJETOS	NOME DE BICHOS	NOME QUE SE REFERE A AÇÃO	NOME DE CORES	NOME DE FLORES	NOME DE FRUTAS	NOME DE SENTIMENTOS	NOME DE LUGARES	NOME DE BRINCADEIRAS	TOTAL
1º LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
2º LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
3º LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
4º LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
5º LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	