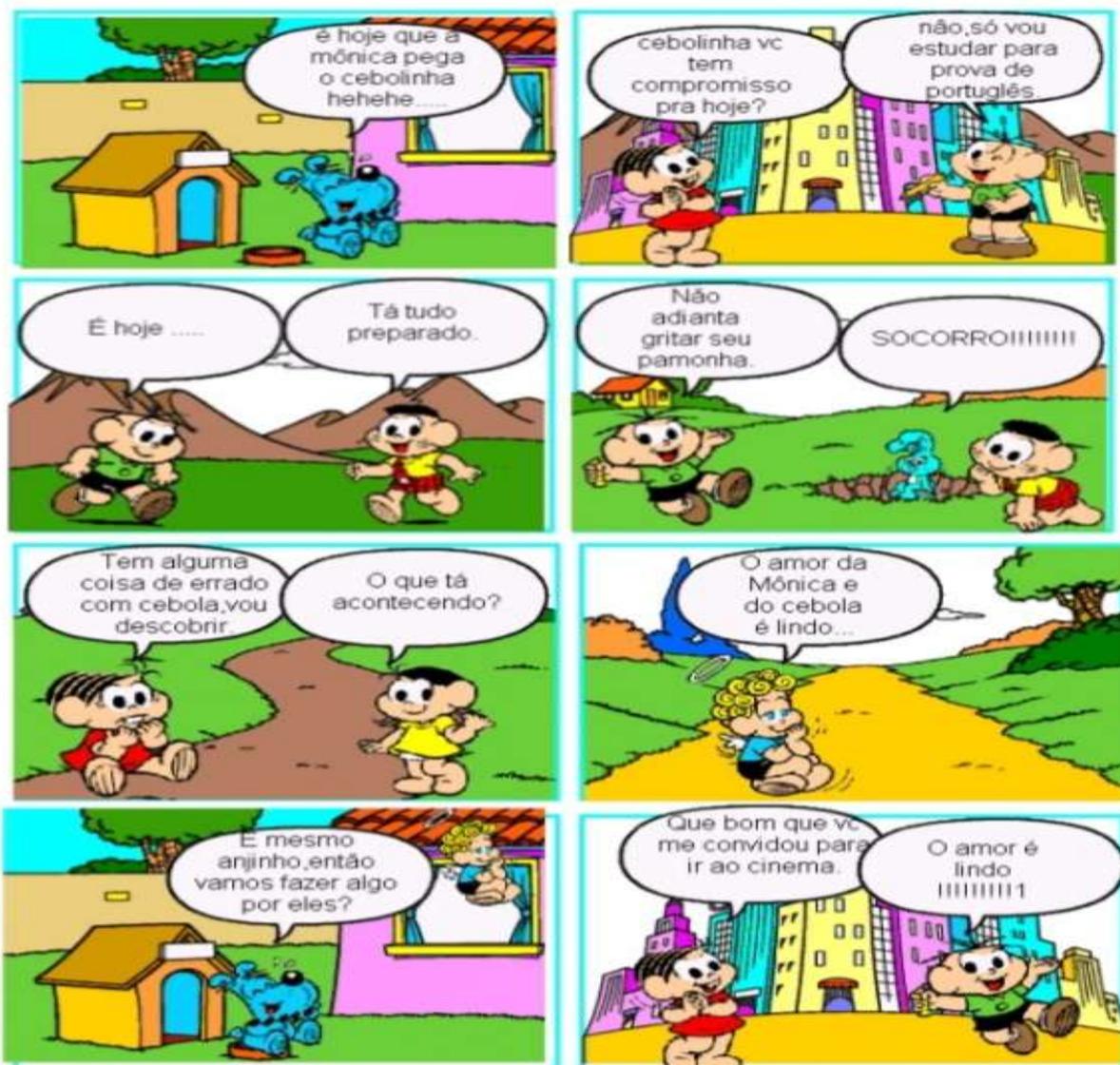


Nome do aluno:	Data: 24 a 28 de maio	Semana: 12
Professoras: Sara e Lenilda	Turma: 5 ANO A e B	
Componente Curricular: Matemática	Entregar: WHATSAPP PARTICULAR DA PROFESSORA	
ATIVIDADES ADAPTADAS		
<p>Habilidades: (EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos. (EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</p>		

Atividade de Língua Portuguesa

1. FAÇA A LEITURA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS



2. INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

A) Escreva os nomes dos personagens da história em quadrinhos.

R: _____

B) No segundo quadrinho aparece um ponto de interrogação. Em que momento é utilizado essa pontuação em um texto?

R: _____

C) No último quadrinho está acontecendo uma cena onde o Cebolinha fala “O amor é lindo!” Que nome recebe essa pontuação?

R: _____

D) O que aconteceu no final da história?

R: _____

Nome do aluno:	Data: 24 a 31 de maio	Semana: 12
Professoras: Sara e Lenilda	Turma: 5 ANO A e B	
Componente Curricular: Ciências	Entregar: WHATSAPP PARTICULAR DA PROFESSORA	
ATIVIDADES ADAPTADAS		
Habilidades: (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.		

ATIVIDADE DE CIÊNCIAS



1. Abra o livro interdisciplinar na página 238 e leia o texto para responder às questões 1 da página 239.
2. Agora explore sua casa e verifique de quais materiais são feitos os objetos ao seu redor e anote-os no seu caderno.



Nome do aluno:	Data:	Semana: 11
Professoras: Sara e Lenilda	Turma: 5 ANO A e B	
Componente Curricular: Matemática	Entregar: WHATSAPP PARTICULAR DA PROFESSORA	
ATIVIDADES ADAPTADAS		
<p>Habilidades:(EF05MA19) Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.</p> <p>(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p>(EF05MA08) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>		



Para lembrar como ver **a hora**, acesse o link abaixo.

<https://youtu.be/6HoazWMP-E>



Horas, minutos e segundos

1. Complete com o que você já conhece.

Um dia tem ____ horas.

Uma hora tem ____ minutos.

Nos relógios de ponteiros, o que marca o ponteiro pequeno?

Marque em cada relógio as horas em que você faz cada atividade diariamente:



ALMOÇA



CHEGA À ESCOLA



BRINCA



DORME

Leia as horas marcadas nos relógios e escreva-as com palavras:



_____ horas



_____ horas e _____ minutos



_____ horas



_____ horas e _____ minutos



_____ horas e _____ minutos



_____ horas

Nos relógios de ponteiro, o pequeno marca as horas e o grande os minutos.



2. Vamos indicar as horas exatas.

Até o meio-dia



3:00
três horas (3h)

Do meio-dia até a meia-noite



15:00
quinze horas (15h)

a) Até o meio-dia:



b) Depois do meio-dia:



BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE.

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

JOGO DA VELHA DA MULTIPLICAÇÃO

Acesse o link abaixo para aprender a jogar.

<https://youtu.be/M-ZWVMmrV4M>

Como Jogar:

- Dois jogadores
- Jogue par ou ímpar para decidir quem irá começar o jogo.
- Cada jogador, na sua vez, deverá realizar cálculos utilizando a barra numérica, que fica abaixo da tabela.

Ex: Jogador A (2x3) - Jogador B (2x ? ou 3 x ?) .

- O jogo termina quando um dos jogadores fecha uma das diagonais, vertical ou horizontal , como no jogo da velha original.

Material:

Cada Equipe deve ter:

- 1 cópia do Tabuleiro, (caso não possa imprimir, poderá confeccionar em uma folha do caderno)
- Marcadores para colocar nos resultados das operações, pode ser feijão, pedacinhos de papel ou qualquer outro material que você tenha na sua casa.

VELHA DA MULTIPLICAÇÃO

9	18	30	49	42	36
16	42	25	20	48	32
20	24	32	35	12	28
48	40	15	24	40	18
21	12	28	21	30	24
24	35	56	20	64	32

3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---

Nome do aluno:	Data:	Semana: 12
Professoras: Sara e Lenilda	Turma: 5 ANO A e B	
Componente Curricular: Matemática	Entregar: WHATSAPP PARTICULAR DA PROFESSORA	
ATIVIDADES ADAPTADAS		
<p>Habilidades (EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia. (EF05LP10) Ler e compreender, com autonomia, anedotas, piadas e cartuns, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.</p>		

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

Texto Maluco – atividade lúdica de produção de texto

Essa atividade é bem divertida, pois as respostas podem tornar a história muito maluca.

- I. Escreva o que se pede em cada item (é importante manter a ordem correta).
- II. Após todos escreverem, passar o que significa cada item (a professora irá enviar posteriormente).
- III. Produzam uma história interessante, considerando as respostas dadas. Aqui a criatividade é essencial para resolver as questões que parecem absurdas. Sem esquecer de fazer parágrafos, prestar atenção à ortografia, aos elementos de coesão e estrutura da narrativa.

I. Texto maluco

Escreva o que se pede em cada item

1. Dois nomes de pessoas (um feminino e um masculino) – não deve ser da sala.
2. Um nome de lugar (bairro ou cidade).
3. Dois números de 18 a 99.
4. Uma quantidade para unidade de tempo (minutos, horas, dias, meses, anos...).
5. Um local – praça, escola, igreja, delegacia, cemitério, praia, shopping...)

6. Uma cor.
7. O nome de uma banda ou cantor(a) que você goste.
8. O nome de uma comida preferida.
9. O nome de um lugar que gostaria de conhecer.
10. Um meio de locomoção (exemplo: trem, moto, carro, Uber, avião, patinete, bicicleta...).
11. Escreva um tipo de moradia (exemplo: cabana, casa, mansão, casa de campo, chalé, apartamento...).
12. Escreva o número de 1 a 10.

Quando você realizar a atividade ,me envie uma foto e eu irei te enviar o texto correspondente a cada item que você respondeu.

