

Secretaria de Educação

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL COMENDADOR ABDALLA CHIEDDE		
Nome do aluno:		SEMANA 29 04 À 08/10/2021
Professor: CRISTINA	Data: 04/10/2021 SEGUNDA-FEIRA	Turma: 4ºA
Componente Curricular: LÍNGUA PORTUGUESA / MATEMÁTICA/CIÊNCIAS	Entrega: foto via zap	

LEITURA DA SEMANA AS SETE CABRITINHAS E O LOBO (JUAN SOTO)

https://dominio-publico.usrfiles.com/ugd/5ca0e9_06e7216cef624e31b90dd3eef5a6d4ee.pdf

ATIVIDADE 1 – LÍNGUA PORTUGUESA LEIA COM ATENÇÃO

BRINCADEIRA CAMA DE GATO

Origem

A corda é um invento bem antigo. Com ela, os homens fabricavam armadilhas, montavam cabanas, faziam redes de dormir e de pescar, e, tempos depois, a corda foi utilizada para fazer roupas. E foi com ela que foi inventada uma brincadeira muito conhecida no Brasil: a cama de gato. A cama de gato não tem origem definida. Enquanto uns afirmam que ela seja de origem asiática, outros dizem ser uma brincadeira indígena. A cama de gato também é conhecida como jogo do cordel, jogo da linha, jogo da guita, jogo do berço, jogo da serra, jogo da bandeira e pé de galo. Esta brincadeira consiste em utilizar uma corda entre os dedos das mãos, manipulando com a colaboração de um parceiro de modo a obterem os mais diversos efeitos e figuras numa sequência pré-estabelecida, logo que se obtém uma figura, esta é transformada por nova operação realizada pelo parceiro, e assim sucessivamente.



Secretaria de Educação

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/4825-9270

Como Brincar

Para executar a brincadeira são necessários um pedaço de barbante e 2 pessoas (participantes). Corta-se um pedaço de barbante (aproximadamente 1,80m) e amarram-se as duas pontas. Para as crianças é ideal que o barbante seja menor. Colocam-se as duas mãos dentro do círculo e estica-se o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo. Sem largar o barbante, devem ser enfiados os polegares e indicadores por baixo da cama de gato e tirá-la das mãos do colega sem desmanchar os laços. Depois é a vez do primeiro jogador.

Acesse o link para entender melhor como Brincar :

https://www.youtube.com/watch?v=kipKdHQaSTo

DEPOIS DA LEITURA DO TEXTO ACIMA RESPONDA A QUESTÃO

PODEMOS AFIRMAR QUE ESTE TEXTO

- A) TRAZ UMA HISTÓRIA ATUAL
- B) APRESENTA SOMENTE UMA INFORMAÇÃO
- C) APRESENTA INFORMAÇÕES E INSTRUÇÕES
- D) NÃO APRESENTA INSTRUÇÕES DE COMO SE BRINCA

DEPOIS DE RESPONDER A QUESTÃO ACIMA, ACESSE O LINK PROPOSTO E VAMOS



ATIVIDADE 2 – MATEMÁTICA

LIVRO PNLD - NOSSO LIVRO DE MATEMÁTICA - 4º ANO

- PÁGINA 184 - DESAFIOS MATEMÁTICOS

- A) Realizar a leitura dos textos e enunciados das páginas citadas acima.
- B) Responder individualmente às questões.
- C) Enviar foto para correção via WhatsApp.
- D) Aula remota para os alunos que optaram em permanecer com o atendimento remoto e plantão de dúvidas para os demais alunos