

**Escola: E.M. Comendador Abdalla Chiedde**

Nome do aluno:	Data: 04 à 08 de outubro	Semana: 29
Professora: Sara e Lenilda	Turma: 5ºs anos A e B	
Componente Curricular: Língua Portuguesa	Entregar: diariamente via foto whatsapp	

**PROGRAMA SEGUIE:** Atividade de intensificação da aprendizagem

**HABILIDADES:**

EF05LP06) Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.

## LÍNGUA PORTUGUESA

**LOTERIA**

**Emprego de AM e ÃO**

Pinte a coluna de acordo com o tempo verbal.  
Depois escreva a palavra



	PALAVRAS	AM	ÃO	ESCREVA A PALAVRA
<b>Ontem eles</b>	estudar			
	brincar			
	dormir			
	correr			
	gritar			
	chorar			
	dançar			
	cantar			
	nadar			
	pular			
	escovar			
<b>Amanhã eles</b>	estudar			
	brincar			
	dormir			
	correr			
	gritar			
	chorar			
	dançar			
	cantar			
	nadar			
	pular			
	escovar			

<b>Escola: E.M. Comendador Abdalla Chiedde</b>		
Nome do aluno:	Data:04 à 08 de outubro	Semana: 29
Professora: Sara e Lenilda	Turma:5ºs anos A e B	
Componente Curricular: Matemática	Entregar: diariamente via foto whatsapp	
<b>PROGRAMA SEGUE:</b> Atividade de intensificação da aprendizagem		
<b>HABILIDADES:</b> (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.		

## 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.

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