

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA LAVÍNIA DE FIGUEIREDO ARNONI

Nome do aluno:		Semana: 30
Professoras: Patrícia Mendes/ Kika	Data: 13/10/2021	Turmas: 4º A/B
Componente Curricular: Língua Portuguesa/ Matemática/ História/ Habilidade Socioemocional		Entrega: 13/10/2021

(EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (Índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF35LP11) Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.

(EF04MA26) Identificar, entre eventos aleatórios cotidianos, aqueles que têm maior chance de ocorrência, reconhecendo características de resultados mais prováveis, sem utilizar frações.

(EF03HI03) Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.

A SEMANA MAIS COLORIDA DO ANO CHEGOU!!!



Esta semana estamos comemorando a Semana do Dia das Crianças. Que tal resgatarmos algumas brincadeiras que já conhecíamos mas, que em tempos de pandemia precisaram ser modificadas? Escolha uma brincadeira ou mais, leia com atenção as instruções, convide um familiar e divirtam-se!!! Não se esqueçam de registrar este momento e enviar a foto no google classroom.

“O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve”. (Teixeira, 1995, p. 23).

JOGO DA VELHA HUMANO



O Jogo da Velha (ou Jogo do Galo, ou Tic Tac Toe) é milenar. Estudiosos de jogos antigos dizem que no Antigo Egito já havia registros de tabuleiros da “Velha” esculpidos em pedras. Caminhando mais na linha do tempo, há rumores que o jogo ganhou este nome porque era brincado pelas senhoras mais idosas nas cortes europeias que já não tinham visão tão boa para bordar. Mas isto não é confirmado.

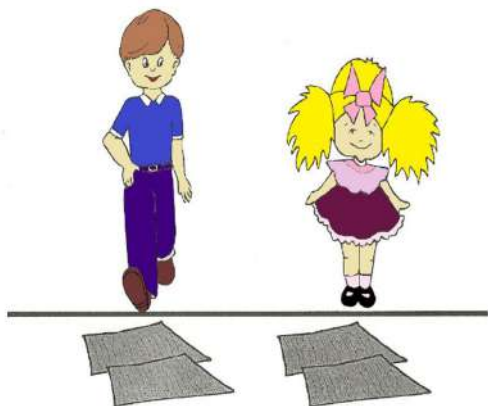
O Jogo da Velha adaptado, constitui um importante recurso didático que pode ser utilizado para trabalhar

a atenção, a cooperação em grupo, além de estimular a capacidade de estratégia, de análise e de raciocínio lógico. Todas essas oportunidades de aprendizado ajudarão os estudantes, por meio do lúdico, a resolver situações problemas em diversas áreas do conhecimento, principalmente na Matemática.

Consiste em formar duas ou mais equipes para competir entre as mesmas. Nove bambolês em formato de jogo da velha e cada equipe receberá um TNT em cor diferente. Quando for dado o sinal, o primeiro da fila de cada equipe, correrá até o bambolê e escolherá um local para colocar o TNT da sua equipe. Esse participante voltará correndo para que o próximo da fila faça o mesmo. O segredo do jogo é formar o mais rápido possível uma sequência de três cores iguais ou tentar impedir que a outra equipe consiga formar as três sequências. Precisaram pensar rápido e agir com estratégias para conseguir vencer. Assista ao vídeo abaixo e entenda como pode ser jogado:

[Jogo da Velha Humano - Educação Física - CAIC.](#)

CORRIDA COM JORNAL



A cada participante são fornecidas duas folhas de jornal. Cada passo na corrida deve ser dado em cima dos jornais. Desta maneira, ele põe uma folha no chão, pisa em cima; põe a outra no chão, pisa em cima; pega a primeira que ficou para trás, trazendo-a novamente à frente, e assim sucessivamente até alcançar o alvo (percorrer todo o trajeto estipulado).

Assista ao vídeo: [Brincadeira: "Corrida com jornal"](#)

AMARELINHA AFRICANA



O que é a amarelinha africana?

A amarelinha africana é entendida como um jogo, ou uma brincadeira, com origens em Moçambique, um país do continente africano. Ela se caracteriza por ser uma brincadeira ritmada, ou seja, segue uma constância regular na realização dos movimentos. Desse modo, usa acompanhamentos musicais que demarcam seu ritmo. No entanto, o ritmo também pode ser marcado a partir de palmas

ou de cantos realizados pelos participantes.

Essa amarelinha pode ser praticada por uma ou mais pessoas, dependendo das movimentações a serem realizadas. Além disso, difere da tradicionalmente conhecida no Brasil desde sua estrutura até sua forma de organização. O jogo é estruturado em 16 quadrados, distribuídos entre quatro fileiras e quatro colunas. Ainda, por sua estrutura, ele não utiliza pedrinha ou o espaço demarcado como “céu” na amarelinha tradicional.

É importante pontuar também que a amarelinha africana apresenta uma ampla gama de variações para o brincar. Sendo assim, possui uma estrutura básica mais conhecida. No entanto, também podem ser criadas movimentações entre os participantes da brincadeira, respeitando as regras que a fundamentam. Entenda melhor essas questões a seguir.

Como jogar amarelinha africana:

Como comentado, a amarelinha africana, que também é chamada de teca-teca, é jogada de diferentes formas, utilizando um espaço quadriculado 4x4 (16 quadrados). Esse espaço constitui a “quadra” do jogo. Assim, as movimentações da brincadeira são definidas previamente entre os participantes, assim como a forma de marcação do ritmo. Com esses elementos definidos, a brincadeira pode ser realizada.

A forma mais simples de brincar de amarelinha africana é a seguinte: um jogador se posiciona em frente à extremidade esquerda dos quadrados e inicia saltando com um pé em cada quadrado (primeira fileira). Na sequência, desloca-se lateralmente para a esquerda e retorna ao ponto de partida, saltando sempre para o quadrado livre na lateral e mantendo um pé em cada quadrado.

Ao retornar aos primeiros quadrados nos quais saltou, o jogador salta nos quadrados da fileira da frente (segunda fileira) e realiza as mesmas movimentações de deslocamento. Assim, segue essa dinâmica, deslocando-se, então, para a terceira e a quarta fileira e, assim, terminando o jogo. Vale ressaltar que cada salto de deslocamento deve ocorrer na marcação mais forte da música (ou do ritmo) de acompanhamento.

Essa é a forma mais tradicional e simples de jogar amarelinha africana. É importante frisar que o deslocamento lateral (ida e volta) nos momentos ritmados é uma característica fundamental

desse jogo. Sendo assim, veja os vídeos a seguir para saber mais sobre a amarelinha africana. Com eles, você também pode conferir outras formas de realizar a brincadeira e ter ideias para criar sua própria forma de brincar. Assista ao vídeo abaixo, aprenda como jogar e cantar:

[Minuê - Amarelinha Africana](#)

PULAR CORDA



Pular corda é umas das brincadeiras mais populares e divertidas da infância.

Pular corda é um enorme exercício físico, ideal para a saúde e para os momentos de diversão das crianças. Além disso, é uma brincadeira muito fácil e que exige só mesmo uma corda e energia para pular. A criança tanto pode pular sozinha a corda,

como em grupo, e tanto em casa, como na escola ou na rua. Para isso, ela deverá ter habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se. A brincadeira fica mais divertida quando se é cantada. Assista aos vídeos abaixo e aprenda algumas coreografias de pular corda:

[Palavra Cantada | Brincadeiras de Corda - O Homem Bateu em Minha Porta](#)

[Palavra Cantada | Brincadeiras de Corda - Reloginho](#)

[Palavra Cantada | Brincadeiras de Corda - Salada Saladinha](#)