

ROTEIRO DE ESTUDO - 4º ano de escolaridade- mês de Abril

ESCOLA: _____

ESTUDANTE: _____ **4º ANO** _____

ÀS FAMÍLIAS,

Estamos passando por um momento diferente de tudo que já vivenciamos. A suspensão das aulas é uma das medidas para enfrentar o surto de Covid-19. Mas, sabemos que a união de todos fará a diferença neste período de grandes desafios. A família sempre foi a grande aliada da escola para o desenvolvimento educacional dos estudantes, agora ainda mais!

Com essa visão a Secretaria Municipal de Educação produziu o Roteiro de Estudo que envolve um conjunto de atividades dirigidas aos estudantes de cada ano e/ou modalidade de ensino. Esses estudos dirigidos serão realizados em casa e, posteriormente corrigidos e avaliados pelos professores. Nos dias **13 e 14/05** cada familiar deverá entregar as atividades realizadas pelo estudante na unidade escolar e retirar um novo caderno de atividades.

Além desse material, na Plataforma SME -<https://www.smelimeira.com.br/> há o **Portal de Aprendizagem Interativa- PAI-** que apresenta jogos, vídeos de histórias e atividades que também podem ser realizadas para desenvolver o hábito de estudo.

ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO DOS ESTUDOS:

- Defina um lugar em sua casa e horário para a realização do estudo. Você poderá seguir a sugestão de cronograma abaixo;
- É importante sempre realizar algumas atividades de estudo a cada dia. Concentre-se nessa atividade, não deixe outros aparelhos eletrônicos ligados ao seu redor (televisão, celular, rádio etc);
- Leia sempre a orientação de cada tarefa e faça com capricho. Esse material será corrigido e avaliado pelo(a) professor(a);
- Há atividades que poderão necessitar do auxílio de um adulto, pois envolvem ações que não podem ser realizadas sozinhas. Nesse caso, sempre peça ajuda, não queira fazer sozinho.

SUGESTÃO DE CRONOGRAMA DE ESTUDO:

MÊS: Abril-Maio/2020

4º ANO DE ESCOLARIDADE

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
27/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	28/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	29/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA CIÊNCIAS	30/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA CIÊNCIAS	1/05 FERIADO
06/05 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	07/05 PORTUGUÊS MATEMÁTICA GEOGRAFIA	08/05 HISTÓRIA ARTE ED.FÍSICA	09/05 ARTE HISTÓRIA	10/05 ED. FÍSICA

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 1

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Poema (leitura e produção de parte final do poema); Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.

Verbetes de curiosidade (leitura); Reconhecer em verbetes, digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica desse gênero.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Comparar de textos que tratam do mesmo tema, identificando formas diferentes de apresentar a informação em função das condições em que ele foi produzido.

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

1- Os poemas que seguem compõem o Livro Arca de Noé de autoria de Vinícius de Moraes para você ler e se divertir.

- O PINGUIM

Bom dia, pinguim
Onde vai assim
Com ar apressado?
Eu não sou malvado
Não fique assustado
Com medo de mim.
Eu só gostaria
De dar um tapinha
No seu chapéu-jaca
Ou bem de levinho
Puxar o rabinho
Da sua casaca

- A GALINHA-D'ANGOLA

Coitada
Da galinha-
D'angola
Não anda
Regulando
Da bola
Não para
De comer
A matraca
E vive
A reclamar
Que está fraca:
- "Tou fraca! Tou fraca!"

O ELEFANTINHO

Onde vais, elefantinho
Correndo pelo caminho
Assim tão desconsolado?
Andas perdido, bichinho
Espetaste o pé no espinho
Que sentes, pobre coitado?
— Estou com um medo
danado
Encontrei um passarinho!

2- Realize a leitura de um verbete de curiosidade e reportagem sobre o elefante.

VERBETE

Elefante (Família Elephantidae)

Reino Animalia

Filo Chordata

Classe Mammalia

Ordem Proboscidea

Família Elephantidae



Elefante (Família Elephantidae)

Os elefantes são os maiores vertebrados terrestres que existem na atualidade. Apesar do tamanho, são animais pouco agressivos. A exceção se aplica aos machos, durante o período reprodutivo, quando se tornam agressivos, em razão do aumento de testosterona.

São animais herbívoros, alimentando-se principalmente de folhas e frutos, cerca de 100 quilos ao dia. Vivem em manadas de aproximadamente dez fêmeas e alguns filhotes, lideradas pela matriarca.

Somente na época reprodutiva é que machos e fêmeas adultos se encontram. Fêmeas, também chamadas “aliás”, atingem a maturidade sexual por volta dos doze anos de idade. A gestação dura aproximadamente vinte e um meses, dando origem a um único filhote, na maioria das vezes. Ele nascerá com quase cem quilos de massa, mamará por cerca de dois anos, e acompanhará o bando por tempo considerável, podendo viver por cerca de noventa anos. Uma aliá é capaz de engravidar de quatro em quatro anos.

Existem duas espécies de elefantes, pertencentes a dois gêneros diferentes. Confira suas características:

Elefante asiático (<i>Elephas maximus</i>)	Elefante africano (<i>Loxodonta africana</i>)
	
3 a 5 toneladas	4 a 6 toneladas
Medem até 3 metros	Medem aproximadamente 5 metros
Raramente apresentam presas de marfim	Apresentam presas de marfim
A tromba termina em um lóbulo	A tromba termina em dois lóbulos
Quatro unhas nas patas traseiras	Três unhas nas patas traseiras
Cinco unhas nas patas dianteiras	Cinco unhas nas patas dianteiras
19 pares de costelas	21 pares de costelas
Apresentam protuberâncias em cima dos olhos	Não apresentam protuberâncias em cima dos olhos
Orelhas curtas	Orelhas longas

Quanto ao *status* de conservação dos elefantes, o *Loxodonta africana* se encontra vulnerável e o *Elephas maximus*, em perigo. O principal motivo está relacionado à caça, que visa a captura do marfim, bastante rentável no mercado paralelo. Em razão de tais *status*, foram criadas algumas reservas na África e Ásia, objetivando a sua conservação.

Curiosidades:

- Os marfins dos elefantes são, na verdade, dois dentes incisivos alongados.
- O cérebro de um elefante pesa cerca de cinco quilos e meio e a tromba, cento e quarenta quilos.
- Cada elefante possui um padrão único de orelhas, tal como uma impressão digital.
- A agressividade de um elefante no cio é responsável pela morte de cerca de 500 seres humanos, ao ano.

Fonte: ARAGUAIA, Mariana. "Elefante (Família Elephantidae)"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/animais/elefante.htm>. Acesso em 14 de abril de 2020

3- Após ter lido um poema e as informações sobre elefante no verbete e reportagem, crie uma nova estrofe para complementar o poema “O elefantinho”.

✓ **PARA SABER MAIS**

<https://brasilecola.uol.com.br/animais/elefante.htm>

<http://www.viniciusdemoraes.com.br/pt-br/poesia/livros/arca-de-noe>

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 2

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

Conto - Apreciação e indicação literária, exprimindo sentimentos, ideias e provocadas pela leitura;
Construção de repertório;
Utilizar corretamente os mecanismos que garantem textualidade: coesão, coerência, pontuação e paragrafação;

✓ PARA APRENDER PRECISO:

Ler com atenção e solicitar a ajuda de um familiar se julgar necessário;
Na produção, ficar atento com os detalhes da produção para que ela faça sentido.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

1- O conto "Tita e Lola" é uma divertida e emocionante história sobre amizade contada por Bel Assunção Azevedo.

Tita e Lola

Tita era uma cachorrinha muito querida e mimada, mas que vivia sozinha o dia inteiro, a coitada.

É que seus donos passavam muitas horas trabalhando e Tita, sem outra escolha, ficava sempre esperando.

As horas passavam lentas, quase nada acontecia, os segundos se arrastavam, Tita acordava e dormia.

E quando chegava à noite era uma festa sem fim! Tita recebia os donos tremendo feito um pudim!

Mas de manhã, no outro dia, logo vinha a solidão... Os seus olhos perseguindo os donos pelo portão...

Numa tarde bem chuvosa, de repente uma surpresa! Trouxeram um novo cãozinho:
- Venha ver, minha princesa!

Só que a Tita não gostou nem um pouco do que viu, nem daquilo que cheirou, nem daquilo que sentiu.

Latindo forte e rosnando, mirando bem no nariz, veio logo abocanhando e não pegou por um triz! E foi assim que a Tita conheceu o cão estranho. Descobriu que era uma fêmea e precisava de um banho!

Ela se chamava Lola e ainda era um bebê! A Tita quebrou a cuca sem saber o que fazer...

Porque a Lola aprontava uma enorme confusão! E sempre que ela chegava Tita perdia seu chão.

Lola roubava a bola, cheia de baba e sujeira, e jogava na comida, numa baita melequeira!

Esburacava o pijama, se enrolava numa fita, roubava o lugar na cama, pisando em cima de Tita!

Destruía as almofadas, roía os móveis sem dó, fuçava o lixo de noite, causando um bom quioproquó!

E se a Tita reclamava, levava logo uma bronca. - Ela ainda é um bebê! Fica quieta e não apronta!

Tita ficou magoada, quis ir embora e sumir, mas percebeu, amuada, que não tinha pra onde ir...

Numa noite bem escura, começou a trovoar. Tita, que era madura, não era boba de ligar!

Mas a Lola inocente, vendo o mundo naufragar, sentiu medo e de repente começou a soluçar.

Era um choro amedrontado de cortar o coração. Tita, antes magoada, sentiu pena e aflição.

Com a garganta apertada e uma secura na boca, sem saber o que fazer pôs-se a uivar meio rouca.

Lola ficou em silêncio, respirando sem parar, mas logo sentiu o apelo e junto pôs-se a uivar.

Cantaram por muito tempo, cada qual com sua voz, diluindo no tormento o medo triste e feroz.

Procurando por carinho a Lola veio chegando. Foi de leve e de mansinho, na Tita se aconchegando.

E a Tita disfarçou. Fingiu que não estava vendo...Fez ar de quem não ligou, que não estava percebendo...

Mas, a partir deste dia, veja só como é a vida: Tita tinha companhia! Lola ganhou uma amiga!

E não pense que por isso acabou a confusão. Às vezes, Tita acordava com humor de furacão!

E se a pequena insistia depressa a Tita rosnava! E, se a Lola bobeava, quase, quase que pegava!

E eram as duas ganindo, dividindo a solidão, ambas com os olhos seguindo os donos pelo portão...

Mas, mal os donos sumiam, já começava a folia: Lola e Tita viviam brincando com alegria!

Porque a vida é assim, às vezes tem solidão, sem ninguém pra dividir nossa dor no coração...

Mas não vá desanimar! Ouça bem uma verdade: saiba que tudo melhora com uma boa amizade!

Bel Assunção Azevedo

2 - Após ter lido o texto, você deverá criar uma pequena aventura para “Tita e Lola” e ler sua produção para um familiar. Escreva seu texto em uma folha de caderno para ser entregue com esse material para o professor corrigir.

3 - Agora é momento de conhecer um pouco mais da nossa ortografia estudando e resolvendo as atividades do livro didático “Buriti Mais Português” na página 31.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 3

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

- Apreciação e indicação literária, exprimindo sentimentos, ideias e opiniões provocadas pela leitura: Gênero Fábula;
- Produção de reescrita, de forma autônoma ou em colaboração (familiar) do gênero Fábula;
- Identificação de efeitos de ironia ou humor presentes nos textos por meio de recursos linguísticos e não linguísticos.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Ler com atenção e solicitar a ajuda de um familiar se julgar necessário;
Na produção, ficar atento com os detalhes da produção para que ela faça sentido.

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

1- A fábula “Guilherme Tell” é para você ler e se divertir com a história criada por Tatiana Belinky.

Guilherme Tell

Há muitos anos, antes de ser um país livre e soberano, a Suíça era governada por um regente autoritário chamado Gessler. Todo mundo tinha medo dele, porque quem desobedecesse às suas ordens era impiedosamente castigado. A única pessoa que não o temia era o bravo caçador das montanhas de nome Guilherme Tell, respeitado pelos seus conterrâneos por ser, além de homem de bem, um exímio arqueiro. Ninguém o superava na pontaria certa com o arco e a flecha.

O tirano Gessler, arrogante e vaidoso, gostava de aterrorizar a gente do povo. Por isso, mandou erguer na praça principal um poste no qual fez pendurar o seu chapéu. Diante desse ridículo símbolo de autoridade, todos os passantes deveriam se curvar. E todos obedeciam, de medo de ser cruelmente punidos.

Todos, menos Guilherme Tell, que não se submetia àquela humilhação por considerá-la abaixo de sua dignidade. Até que um dia aconteceu de o próprio Gessler estar na praça quando Tell passou por ali com seu filho de 8 anos.

Vendo que o caçador não se curvara diante do chapéu, Gessler ficou furioso e mandou que seus soldados o agarrassem, gritando:

- Tell, tu me desafiaste, e quem me desafia morre. Mas tu podes escapar da morte se fizeres o que eu te ordeno.

E o poderoso Gessler mandou que encostassem o filho do caçador ao poste com uma maçã sobre a cabeça. Então, continuou:

- Agora, Tell, terás de provar a tua fama de grande arqueiro acertando a maçã na cabeça do teu filho com uma única flechada. Se acertares, o que duvido, sairás livre. Mas, se errares, serás executado aqui, na frente de todo este povo.

E Guilherme Tell foi colocado no ponto mais distante da praça, com o seu arco e uma flecha.

- Cumpra-se a minha ordem! Bradou Gessler.

- Atire meu pai, disse o menino. Eu não tenho medo.

Com o coração apertado, Guilherme Tell levantou o arco, apontou a flecha, esticou a corda e, de dentes cerrados, mirou em direção ao alvo. Zummmm! A flecha zuniu no ar, rapidíssima, e rachou ao meio a maçã sobre a cabeça da criança.

Um suspiro de alívio subiu da multidão, que assistia horrorizada àquele cruel espetáculo.

Nesse momento, Gessler viu a ponta de outra flecha escondida debaixo do gibão do arqueiro.

- Para que a segunda flecha, se tinhas direito a um só arremesso? Urrou o tirano. Guilherme Tell respondeu, em alto e bom som:

- A segunda flecha era para varar o teu coração, Gessler, se eu tivesse ferido o meu filho. E, pegando o menino pela mão, Guilherme Tell deu as costas ao tirano e foi embora.

Anos mais tarde, o arqueiro foi um valoroso combatente pela independência da sua terra e pela liberdade de seu povo.

Lenda popular suíça recontada por Tatiana Belinky

<https://novaescola.org.br/conteudo/3189/guilherme-tell>

2-. Após ter lido e se divertido, você deve escrever uma fábula que ouviu de um familiar, tenha lido na escola ou até mesmo a que acabou de ler. Registre o texto em uma folha de caderno avulsa para ser entregue com este material.

3 – Agora é momento de divertir com as Tirinhas:



ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 4

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

- Apreciação e indicação literária, exprimindo sentimentos, ideias e opiniões provocadas pela leitura: Gênero Conto;
- Localização de informações explícitas que evidenciem sequência temporal de acontecimentos e mudança de lugar;
- Inferência de informações implícitas em um texto, a partir da compreensão textual e/ou contexto discursivo (autor, finalidade, contexto histórico, leitor);
- Reconhecer a tonicidade das palavras para a compreensão da acentuação.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

- Ler com atenção e solicitar a ajuda de um familiar se julgar necessário;
- Na produção das questões, ficar atento com os detalhes dos fatos para que cada pergunta faça sentido e sua resposta seja satisfatória.

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

1- O conto "A menina e o sapo" é uma história que você pensa que conhece, mas é diferente do que você imagina, vale a pena conferir.

A menina e o sapo

Nina, menina airosa, formosa como ela só.
Bonito era ver Nina correr.
Ora corria rápido, feito tufão, ora devagar, parecendo brisa.
Nina corria pelo jardim.
Nina caía no gramado.
Nina fazia folia. E ria.
À noite, cansada das travessuras do dia, a menina dormia.
Certa vez, enquanto passeava pelo jardim, Nina viu um sapo.
O Sapo também viu Nina.
"Será que, se Nina beijar o sapo, sapo vira príncipe?"
Nina não sabia, mas ficava imaginando como isso seria.
Nina beijou o sapo.
O Sapo continuou sapo.
Não virou príncipe.
Mas se apaixonou por Nina.
Agora, onde Nina está, lá se vê o sapo apaixonado suspirando pela menina.

Na cabeça do sapo, Nina é uma princesa-sapa, transformada em menina por uma terrível feiticeira.

Marcia Paganini Cavéquia,

<https://novaescola.org.br/conteudo/4294/a-menina-e-o-sapo>

2-. Após ter lido e matado a sua curiosidade, a proposta é você mesmo criar 5 perguntas e respostas sobre o texto.

Dica: as perguntas podem envolver quem escreveu a história, personagens e acontecimentos da história.

1) _____

R: _____

2) _____

R: _____

3) _____

R: _____

4) _____

R: _____

5) _____

R: _____

3 – Agora é momento de relembrar os acentos das palavras.

a) Quais palavras do texto têm acento na última sílaba?

R: _____

b) Quais palavras do texto têm acento na penúltima sílaba?

R: _____

c) Quais palavras do texto têm acento na antepenúltima sílaba?

R: _____

d) Observe e comente o que ocorre com a sílaba que recebe acento.

R: _____

e) Os acentos usados na Língua Portuguesa são todos iguais?

R: _____

f) Entre as palavras acentuadas que você elencou, escolha 3 palavras, cada uma com um tipo de acento diferente:

R: _____

g) O fato de possuir acento diferente muda algo na pronúncia da palavra? Comente sua resposta.

R: _____

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 1 - JOGO DAS FICHAS COLORIDAS

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

Leitura e registro por ordens e classes, valor posicional, composição e decomposição numérica.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

Materiais: 10 fichas coloridas nas cores azul, vermelha, verde e branca, numeradas de 0 a 9 em seu verso.

Papel e lápis para os jogadores anotarem os números que serão formados.

Desenvolvimento: Escolha quem irá iniciar o jogo. Cada jogador pega uma ficha de cada cor e registra o número formado no papel respeitando a legenda do quadro de valores, em seguida passa a vez ao adversário. Depois de cada jogada, ganha aquele que formar o maior número.



Valores:

Vermelha1000

Azul100

Verde10

Branca1

Exemplo de jogada:

Cartas: vermelha 7, azul 0, verde 2 e branca 2.

Número obtido: **7 022**

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO (OU O VERSO DA FOLHA) PARA REGISTRAR A ATIVIDADE. ESCREVA OS NÚMEROS FORMADOS POR VOCÊ. UTILIZANDO AS QUATRO CORES DE FICHAS, ESCREVA QUAIS SÃO O MAIOR E O MENOR NÚMERO QUE PODEM SER FORMADOS.

✓ PARA SABER MAIS:

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 14, 15 e 33

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 2 –TRILHA DA TABUADA

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

Tabuada e cálculo mental

✓ PARA APRENDER PRECISO:

Confeccione o tabuleiro contendo um percurso a ser trilhado, com indicação de início e fim, utilize marcadores de posição como peões, tampinhas ou botões. Faça as fichas com tabuada e outras operações, sem a resposta. Escolha quem irá iniciar as jogadas, sorteie uma ficha e responda, se acertar, avance uma casa no percurso.

Os jogadores sorteiam uma ficha (contendo tabuadas ou outras operações matemáticas) e na medida em que respondem corretamente vão avançando uma casa no tabuleiro.

Ganha quem chegar primeiro ao final.



AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO E REGISTRE COMO FOI O DESENVOLVIMENTO DA BRINCADEIRA: QUAL TABUADA VOCÊ ACHA MAIS DIFÍCIL? ESCOLHA DUAS TABUADAS PARA FAZER NO ESPAÇO ABAIXO.

✓ PARA SABER MAIS:

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 38 e 39

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 3 - JOGO CARTA NA TESTA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Tabuada e cálculo mental

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Material: um jogo com cartas de 1 a 10 (você pode confeccionar com cartolina)

Dois jogadores ficam sentados frente a frente e o terceiro – o juiz – fica sentado de modo que possa ver os dois.

Os dois jogadores recebem um conjunto de cartas de 1 a 10 embaralhadas, que devem deixar viradas para baixo, na sua frente.

Ambos viram a primeira carta de seu monte e, sem olhar, colocam-na na testa, de forma que, tanto seu oponente, quanto o juiz, possam vê-la.

O juiz então diz o resultado da multiplicação dos dois valores.

Cada um dos competidores deve tentar descobrir qual é a carta que tem na testa, aquele que descobrir primeiro, ganha cinco pontos.

Joguem cinco jogadas com essa mesma formação e depois outras tantas com mudança de função de cada um no trio, até que todos tenham desempenhado a função de juiz.

Se o juiz errar a pontuação, perde 5 pontos.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA REGISTRAR COMO FOI A BRINCADEIRA: QUAIS TABUADAS SÃO MAIS DIFÍCEIS? ESCREVA UM EXEMPLO DE JOGADA QUE VOCÊ ACERTOU.

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 110 e 111

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 4 - JOGO DA MEMÓRIA

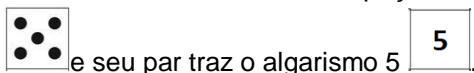
✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

QUANTIFICAÇÃO, COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO NUMÉRICA, CÁLCULO MENTAL / FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS / LEITURA DE HORAS

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

JOGO DA MEMÓRIA: É UM **JOGO** FORMADO POR PEÇAS QUE APRESENTAM UMA **FIGURA** EM UM DOS LADOS. CADA FIGURA SE REPETE EM DUAS PEÇAS DIFERENTES. PARA COMEÇAR O JOGO AS PEÇAS SÃO POSTAS COM AS FIGURAS VOLTADAS PARA BAIXO PARA QUE NÃO POSSAM SER VISTAS. CADA PARTICIPANTE DEVE, NA SUA VEZ, VIRAR DUAS PEÇAS E DEIXAR QUE TODOS AS VEJAM. CASO AS FIGURAS SEJAM IGUAIS, O PARTICIPANTE DEVE RECOLHER CONSIGO ESSE **PAR** E JOGAR NOVAMENTE. SE FOREM PEÇAS DIFERENTES, ESTAS DEVEM SER VIRADAS NOVAMENTE E SENDO PASSADA A VEZ AO PARTICIPANTE SEGUINTE. GANHA O JOGO QUEM TIVER MAIS PARES NO FINAL DO JOGO. PARA PROPORCIONAR MAIOR DESAFIO SUGERIMOS QUE OS PARES SEJAM COMBINADOS COMO NOS EXEMPLOS ABAIXO:

- a) Pares com Quantidades: uma peça traz a quantidade de objetos, por exemplo, o desenho de 5 bolinhas

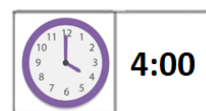
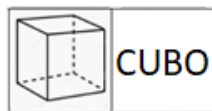
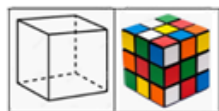


- b) Pares com Operações e resultados - exemplos:

Adição	Subtração	Multipliação	Divisão
$8+1$ 9	$7-4$ 3	7×6 42	$15:3$ 5

- c) Pares com representações das figuras geométricas ou leitura de horas - exemplos:

Forma geométrica e objeto Forma geométrica e nomenclatura Relógio analógico e digital



AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA REGISTRAR COMO FOI A BRINCADEIRA: QUAL VOCÊ JOGOU? QUANTAS PESSOAS PARTICIPARAM? QUEM GANHOU O JOGO? QUANTOS PARES O VENCEDOR CONSEGUIU JUNTAR?

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 69 e 185

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 5 – JOGO DAS SETE COBRAS

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Noções de probabilidade

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Material: Dois dados para cada dupla (pode ser dado confeccionado com papel);
O desenho do tabuleiro pode ser feito pela própria dupla no caderno, como no exemplo da próxima página.

Regras: Cada participante joga os dois dados e soma as faces, riscando da lista o número obtido na soma. Por exemplo, 2 e 3, dá 5, risca o 5. Porém, quando a soma der 7, o participante desenha uma cobra em sua lista. Quando a soma das faces der um número já riscado na sua lista, o jogador passa a vez. Ganha o jogo aquele que riscar todos os números da lista ou se o adversário desenha sete cobras primeiro. Ou seja, quem faz as sete cobras, perde o jogo.

No início, as crianças acham que é fácil riscar todos os números, mas no decorrer da partida descobrem que alguns números são mais difíceis de sair. Esse jogo proporciona uma reflexão envolvendo noções de probabilidade. Tirar 7 ou 12, qual é maior probabilidade?

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU/SUA PROFESSOR(A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

COMPLETE A TABELA DE POSSIBILIDADES. PARA SE OBTER OS NÚMEROS DA TABELA **JOGUE COM DOIS DADOS** (POR EXEMPLO, PARA OBTER 3 TEREMOS 2+1 OU 1+2):

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1 + 2									
	2 + 1									

Quais números são mais difíceis de sair? _____

Quais números são mais fáceis de sair? _____

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 60 e 61



Jogador 1
2
3
4
5
6
8
9
10
11
12

Jogador 2
2
3
4
5
6
8
9
10
11
12

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA Nº 6– RESOLVENDO SITUAÇÕES-PROBLEMA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

SITUAÇÕES-PROBLEMA ENVOLVENDO IDEIAS DA MULTIPLICAÇÃO E ORDENS DECIMAIS (UNIDADES, DEZENAS E CENTENAS)

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

COM A AJUDA DE UM ADULTO RESOLVA E ELABORE SITUAÇÕES-PROBLEMA

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.



LARISSA SABE COSTURAR, ELA E SUA EQUIPE CONFECCIONARAM 5 CAIXAS CONTENDO 75 MÁSCARAS DE PROTEÇÃO CADA UMA. QUANTAS MÁSCARAS ELAS PRODUZIRAM AO TODO?



LARISSA RECEBEU UMA ENCOMENDA DE 4 CENTENAS, 3 DEZENAS E 7 UNIDADES DE MÁSCARAS. QUANTAS MÁSCARAS LARISSA DEVERÁ ENTREGAR?

CRIE E RESOLVA UMA SITUAÇÃO-PROBLEMA USANDO A MULTIPLICAÇÃO:

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 94, 95, 96 e 97

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 7– ATIVIDADES COM A CALCULADORA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

UTILIZAÇÃO DE DIFERENTES ESTRATÉGIAS DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E CÁLCULOS / ESTRATÉGIAS DE CONFERÊNCIA UTILIZANDO OPERAÇÕES INVERSAS

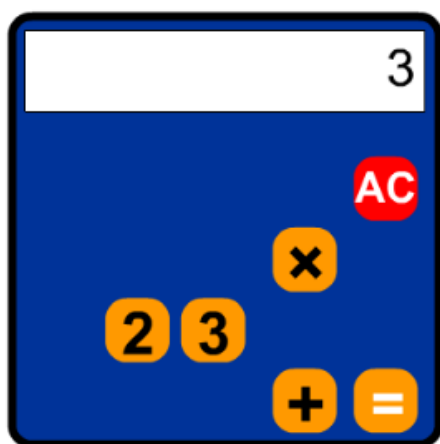
✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Seguem alguns exemplos de propostas para o uso da calculadora:

- a) Uma calculadora;
- b) Conferência de cálculos realizados em outras atividades;
- c) Ditado Numérico: em duplas, um participante dita o número a ser digitado na calculadora e o outro realiza a conferência;
- d) Número Quebrado: combine com a criança que uma determinada tecla da calculadora está “quebrada” e devido a isso, ela deverá utilizar de diferentes estratégias para digitar numerais, por exemplo: A tecla 5 está quebrada, como podemos fazer para que apareça o número 50 no visor da calculadora? Algumas possibilidades de respostas: $(20 + 30)$; $(10 + 40)$; $(100 : 2)$; $(80 - 30)$ etc.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR(A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

A maioria das teclas da calculadora caiu. Como fazer para que os números da tabela apareçam na calculadora?



Números	Como fazer?
5	$2 + 3$ ou $3 + 2$
6	
7	
8	
10	
12	
15	
20	

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 52, 53 e 62

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE CIÊNCIAS

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

SAÚDE - DOENÇAS.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

- 1- Pedir para um familiar ajudar na orientação das atividades;
- 2- Usar o livro de CIÊNCIAS;
- 3- Recordar se já aprendeu sobre SAÚDE-DOENÇAS com sua professora deste ou de anos anteriores. Em qualquer um dos casos é muito importante aumentar o conhecimento sobre o assunto, devido a atual situação que estamos vivendo, da pandemia COVID 19 (CORONA VÍRUS);
- 4- Registrar as atividades no próprio livro, caso não tenha realizado em sala de aula ou em folhas separadas quando pedido na atividade;
- 5- Colocar em prática junto com seus familiares tudo o que aprendeu sobre SAÚDE-DOENÇAS.

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

ATIVIDADE 1

Unidade 1 - A Vida que a gente não vê
Capítulo 5 - Os microrganismos e a saúde
Páginas: 34, 35, 36, 37 e 38

ATIVIDADE 2

Unidade 1 - A Vida que a gente não vê
Capítulo 5 - Os microrganismos e a saúde
Páginas: 40 e 41(etapa 3 – item1)

A atividade proposta no livro deve ser adaptada para a situação que estamos vivenciando no momento, isolamento social. Você irá realizar somente a etapa 3 – produção de 2 (dois) folhetos educativos:

- FOLHETO 1 → prevenção da DENGUE
- FOLHETO 2 → prevenção da COVID19

Os folhetos podem ser feitos em folha sulfite ou outro papel que você já tenha em casa.

PARA SABER MAIS:

ATIVIDADES COMPLEMENTARES:

1-VAMOS FAZER COMO OS CIENTISTAS e ARTISTAS!

Após conhecer sobre os microrganismos nas atividades propostas anteriormente, realizar a proposta da página 39, tendo como escolha para a elaboração da obra de arte, preferencialmente, o microrganismo → vírus da dengue e/ou novo coronavírus.

A obra será entregue na escola em data previamente determinada pela diretora.

2-AÇÃO DO AGENTE MIRIM!

Convide seus familiares para serem AGENTES MIRINS como você faz na escola!

Façam a vistoria em sua casa, eliminando todos os possíveis criadouros do mosquito da DENGUE (recipientes que podem acumular água). Se encontrarem algum criadouro do mosquito, eliminem corretamente, evitando que sua família contraia DENGUE.

3-HORA DA BRINCADEIRA!!!

Organizando suas atividades lembrei-me de uma brincadeira da minha infância. Todos adoravam brincar de “ESCOLINHA”!

Como brincar: convide seus familiares para participar da brincadeira, você vai ser o professor (a), vai ensinar sobre como evitar a DENGUE e COVID 19, os estudantes serão seus familiares.

4- REGISTRE, ATRAVÉS DE DESENHO, FOTOS E SE POSSÍVEL, EM PEQUENOS VÍDEOS (NO MÁXIMO 2 MINUTOS), TODAS AS ATIVIDADES COMPLEMENTARES QUE REALIZAR, PARA UTILIZARMOS POSTERIORMENTE.

ESTE MATERIAL VAI SER ENCAMINHADO PARA A DIREÇÃO DA ESCOLA CONFORME ORIENTAÇÃO DADA PELA.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE HISTÓRIA – Nº 1

O estudante do 4º ano de escolaridade deve realizar as atividades com autonomia, isto é, sozinho. Em alguns momentos, o estudante pode apresentar dúvidas ou ter dificuldade. Neste caso é importante que a criança possa contar com o auxílio de um responsável para realização da atividade. Estar presente, orientar e incentivar a realização das atividades é muito importante para a criança.

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Nesta atividade você poderá relembrar conteúdos relacionados às grandes navegações que proporcionaram a chegada dos portugueses ao Brasil.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

1. Ter em mãos o livro didático “Buriti mais História” do 4º ano;
2. Ler com muita atenção as orientações aqui descritas.
3. Unidade 2 - O INÍCIO DO COMÉRCIO
Capítulo 4: As grandes navegações
 - Páginas 64 a 69 - Realize a leitura dos textos e responda as questões propostas no livro.
 - Caso você tenha dúvida sobre o significado de alguma palavra, observe que ao lado do texto é apresentado um glossário com o significado de algumas palavras. Se estiver com dúvida sobre palavras, que não aparecem no glossário, você poderá consultar um dicionário ou pesquisar seu significado na internet.

IMPORTANTE: Caso você já tenha realizado estas atividades com o professor em sala de aula, aproveite esse momento para relembrar o conteúdo trabalhado.

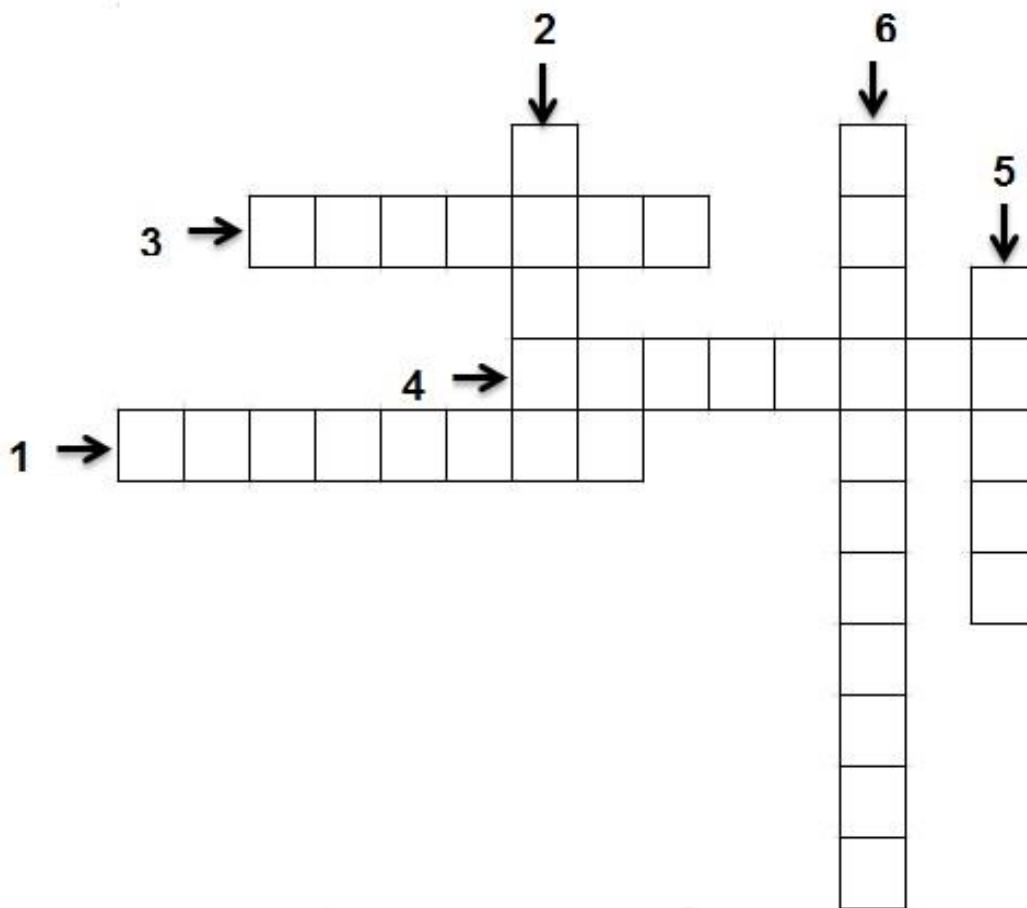
ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE HISTÓRIA – Nº 2

CRUZADINHA

Leia com atenção as questões abaixo e complete a cruzadinha com as respostas.

1. Pedro Álvares Cabral era um navegador que trabalhava para qual país?
2. Em 1492 Cristóvão Colombo buscava uma nova rota comercial que levava para qual país?
3. Cristóvão Colombo era um navegador que trabalhava para qual país?
4. Ofereceram presentes quando os portugueses aqui chegaram?
5. Quando os portugueses chegaram ao Brasil em 1500 em qual região (estado brasileiro) eles desembarcaram?
6. Os navegadores europeus se aventuravam pelo Oceano Atlântico buscando riquezas que eram chamadas de _____.

DICA: as respostas para essas questões podem ser encontradas nos textos das páginas 64 a 69 do livro didático “Buriti mais História” do 4º ano.



**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO!
SEU/SUA PROFESSOR(A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE GEOGRAFIA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Pontos Cardeais (Rosa dos Ventos).

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

LIVRO DIDÁTICO E INTERNET.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR(A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

Atividade: ROSA DOS VENTOS

1-Vá para um espaço externo da sua casa (quintal) e responda:

a) Que horas são?

b) Qual a posição do sol no céu agora?

c) Quando o sol nasce que cômodo da sua casa recebe a luz primeiro?

d) Quando o sol se põe que cômodo da sua casa recebe a luz por último?

e) Cite o nome das quatro direções principais que fazem parte da Rosa dos Ventos:

_____, _____, _____ e _____.

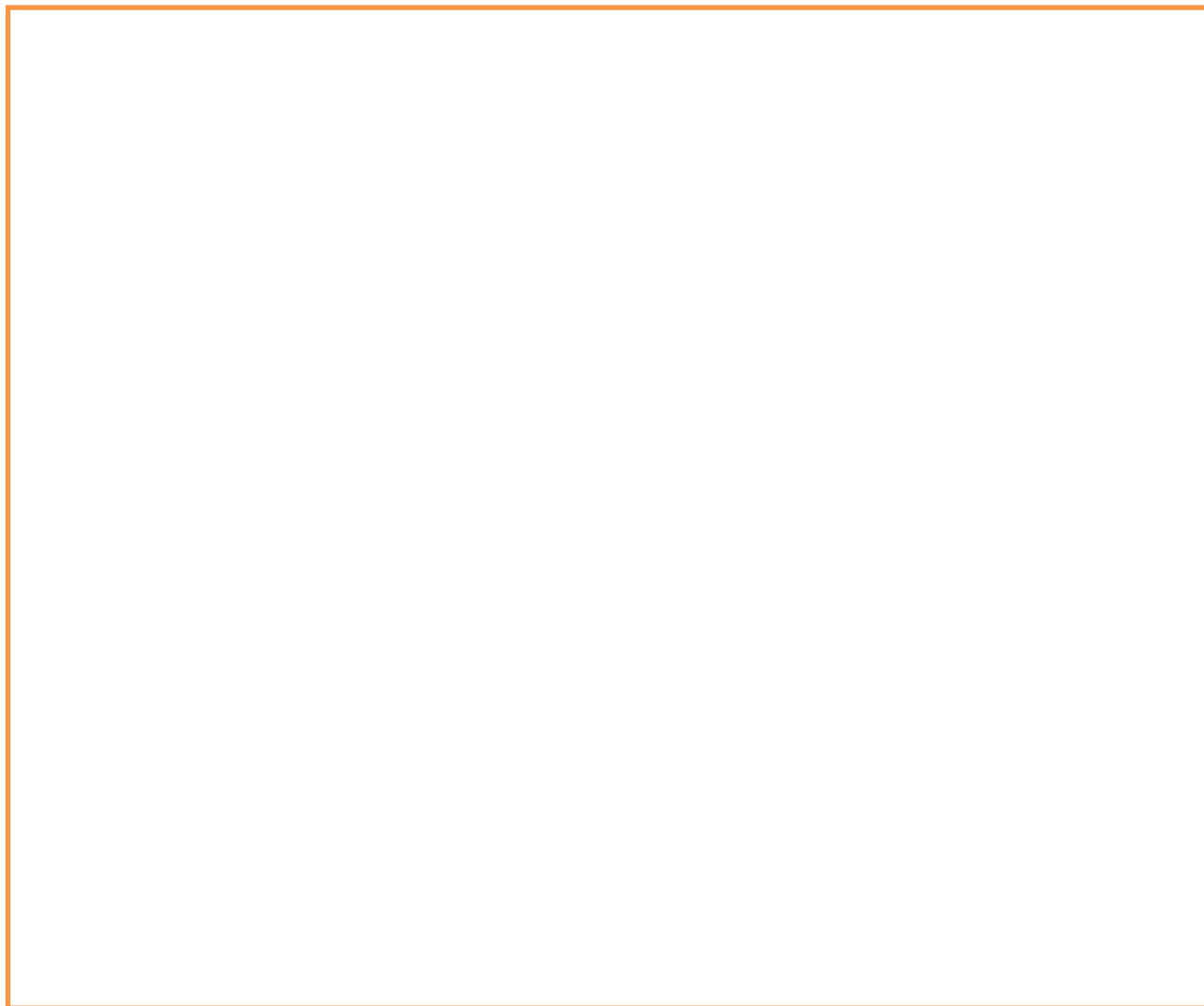
2- Na imagem abaixo, pela posição do sol, qual deve ser a hora aproximada?

() 6h () 12h () 15h () 18h



3-Construindo uma Rosa dos Ventos:

Para essa atividade você vai precisar recortar duas tiras de papel colorido, de cores diferentes, nas medidas de 1cm x 7cm. Nas extremidades de uma devem constar as letras: N e S (norte e sul) e da outra L e O (leste e oeste). Organize em forma de uma cruz (+) e cole dentro do quadro acima.



PARA SABER MAIS:

- ✓ Livro Didático: BURITI MAIS GEOGRAFIA: página 25 a 27. Família: ouça a leitura feita em voz alta pelo estudante e explore com ele os textos. Responda as questões apresentadas.
- ✓ Você mesmo pode pesquisar e escolher para confeccionar outra Rosa dos Ventos.
- ✓ Sugestão: <https://www.geografiaopinativa.com.br/2013/05/como-fazer-uma-rosa-dos-ventos.html>

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE ARTES VISUAIS- Nº 1

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Gênero Pintura;
Elementos formais e formas.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

CONHECER A OBRA DE KANDINSKY QUE APRESENTAM PINTURA ABSTRATA; A RELAÇÃO DOS ELEMENTOS FORMAIS COM A MÚSICA E EXPRESSAR PRODUÇÕES POR MEIO DE FORMAS E CORES.

PINTURA ABSTRATA

Obras que apresentam imagens sem relação com a realidade são chamadas abstratas. Elas deram origem ao movimento artístico chamado Abstracionismo, o artista Wassily Kandinsky é considerado o pai deste movimento. Kandinsky nasceu na Rússia e desde muito jovem a sua carreira artística foi direcionada para a música, somente por volta dos 30 anos passou a se dedicar à pintura.

Certa noite, em seu ateliê, Kandinsky percebeu que um dos seus quadros estava na posição errada no cavalete e não conseguiu reconhecer o objeto representado. Para ele, a composição lhe pareceu mais bela, pois percebeu que a cor despertava emoção, independente do conteúdo da imagem. Em 1910, Kandinsky fez a primeira obra **não figurativa**, uma aquarela abstrata.



Primeira Aquarela Abstrata (1910), do russo Wassily Kandinsky
Disponível colorida em: <https://www.todamateria.com.br/abstracionismo/>

AGORA, DEPOIS DE ESTUDAR SOBRE ESSES CONTEÚDOS, PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

Agora, crie uma pintura abstrata, a partir dos conhecimentos que você adquiriu. Feche os olhos e faça um desenho. Ao som de uma música, trace linhas e formas. Depois de desenhar, abra os olhos e contorne com caneta hidrocor e pinte com lápis de cor ou giz de cera.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE ARTES VISUAIS/MÚSICA- Nº 2

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Elementos formais – formas e figuras geométricas.
Gênero Musical - Sertanejo Raiz.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Observe que esta obra apresenta formas geométricas e linhas, embora a pintura seja feita com traços mais soltos, pois Kandinsky dizia que um quadro tem que ser composto como música e deve soar como uma sinfonia de cores.



Kandinsky, Wassily. Composição VIII (1923), Berlim
Disponível colorida em: https://www.ebiografia.com/wassily_kandinsky/

Responda:

a) Você acha que Kandinsky se inspirou numa música de ritmo triste ou alegre para compor essa obra? Por quê?

b) Olhando para a imagem, apesar dela ser abstrata, quais instrumentos ou qual instrumento podemos imaginar que poderiam ser representados nessa obra?

PARA SABER MAIS:

Sertanejo Raiz
<https://www.youtube.com/watch?v=Th37ywnBz3k>

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE EDUCAÇÃO FÍSICA - Nº 1

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

- Jogos de Raciocínio;
- Jogos e Brincadeiras Motoras;
- Jogos de Matriz Indígena;
- Jogos e Brincadeiras Populares.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

As atividades de Educação Física deverão ser realizadas em ambiente domiciliar, evitando aglomerações.

Importante: Antes de manusear os materiais reutilizáveis (recicláveis) é indispensável realizar a higiene adequada destes objetos.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

ATIVIDADE 1: Contrário

Descrição: Uma criança é escolhida para iniciar a brincadeira. Ela ordena para as demais: "Andem para frente". Os participantes deverão andar para trás, executando as ordens sempre ao contrário. Quem errar deixará a brincadeira. A última pessoa a errar será a líder na próxima rodada. Outros ex: levante a mão direita (deverá levantar a mão esquerda); salte com o pé esquerdo (deverá saltar com o pé direito); ficar em pé (deverá abaixar).

ATIVIDADE 2: Futebol de Bastão:

Descrição: Esta atividade pode ser feita em duplas ou individual, contra um adversário. A bola será um lenço, camisa, ou qualquer outro tecido que possa servir. A condução do tecido deve ser feita apenas por bastões (cabos de vassoura) os jogadores deverão tentar driblar o adversário e tentar fazer um gol (a trave pode ser uma cadeira ou qualquer objeto que simule um gol).

ATIVIDADE 3: Rastro da cobra Sucuri

Jogo praticado pelos povos indígenas Meruri, Mayoruna e Sateré-Mawé.

Descrição: Deve-se desenhar um traçado em ziguezague de bom tamanho no chão, as crianças ficam dispostas em uma fila e devem percorrer o traçado saltando numa perna só, e na volta com a outra perna.

ATIVIDADE 4: Pegue a Bolinha

Materiais:

- 02 garrafas pet de 2 litros;
- 01 bolinha de desodorante *rollon* ou uma bolinha feita com papel;
- Tesoura;
- Fita adesiva, tinta guache ou papéis para decorar.

Como fazer:

1. Corte as 2 garrafas pets na altura do gargalo, lembrando uma taça (**essa é uma tarefa para adultos**);
2. Decore as garrafas.



Fonte: <http://webfoliobrinquedosinfantis.blogspot.com/2009/11/pega-bolinha.html>

Como Jogar: Joga-se com dois participantes, cada um fica com uma garrafa. O objetivo é jogar a bolinha uma para o outro sem deixá-la cair no chão.

Para Registro: - Faça um desenho ou insira uma foto da brincadeira que mais gostou.

✓ **Para aprender mais:**

Site - Mapa do Brincar: <https://mapadobrinCAR.folha.com.br/>
Projeto que reúne em seu site cerca de 750 brincadeiras de todo o país.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA - EDUCAÇÃO FÍSICA - Nº 2

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

- Jogos de Matriz Africana;
- Percussão Corporal;
- Jogos e Brincadeiras Populares.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

As atividades de Educação Física deverão ser realizadas em ambiente domiciliar, evitando aglomerações.

Importante: Antes de manusear os materiais reutilizáveis (recicláveis) é indispensável realizar a higiene adequada destes objetos.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

ATIVIDADE 1: Pilolo

Adaptação de uma brincadeira de Gana.

Descrição: Pilolo significa "procurar". Alguns pequenos objetos são escolhidos pelas crianças (como canetas, lápis etc.) e entregues ao líder. Todas ficam de costas ou de olhos fechados enquanto o líder esconde todos os objetos em diversos lugares dentro do local definido para o jogo (como a sala, por exemplo). O líder define a linha de chegada, então este deve gritar: "Pilolo!". As crianças iniciam a procura por seus objetos. Elas devem encontrá-los e correr para a chegada.

ATIVIDADE 2: Som com o corpo

Descrição: Os participantes dispostos em círculo cantando a canção:

"Que som, que som que...(dizer o nome da criança) vai fazer?"

Faça um som com o corpo para que eu possa aprender".

A criança deverá ir ao centro do círculo e ao final da canção fazer um som com o corpo para que os demais participantes a imitem. Ex: bater palmas, bater os pés no chão, fazer estalos com a língua, bater as palmas das mãos na coxa, entre outros.

ATIVIDADE 3: Pular elástico

Descrição: Para a realização da brincadeira é necessário um elástico de aproximadamente 2 metros, com as pontas unidas. É realizada no mínimo por três participantes: duas prendem o elástico, enquanto as demais, uma por vez, saltam o elástico, cumprindo diversas sequências (respeitando as limitações das faixas etárias). É possível brincar sozinho colocando o elástico em duas cadeiras em linha reta com cerca de dois metros de distância uma da outra.

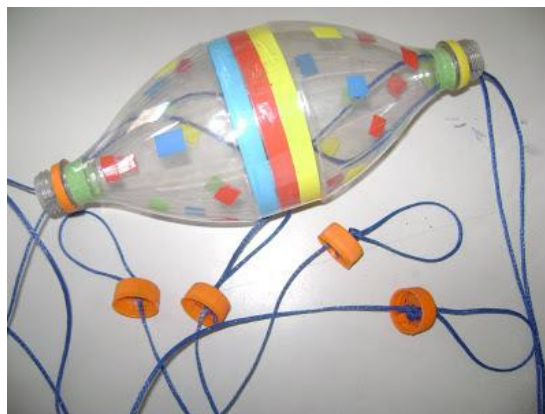
ATIVIDADE 4: Vai e Vem

Materiais:

- 2 garrafas Pet;
- 2 pedaços de fio de varal com cerca de 3 metros cada;

- Fita crepe

Como fazer: Primeiro corte as garrafas ao meio (**essa é uma tarefa para adultos**) e separe apenas a parte de cima para utilizar na confecção do brinquedo. Depois, passe os dois pedaços de varal pelo gargalo de uma das partes e coloque também as tampinhas coloridas para proporcionar um visual diferente. Una as duas partes das garrafas na forma de cilindro e passe uma fita crepe no meio. Dê um nó reforçado nas pontas dos fios.



Fonte: <http://cemsaraujo.blogspot.com/2009/10/aprendendo-fazer-um-vai-e-vem-reciclado.html>

Para Registro: - Faça um desenho ou insira uma foto da brincadeira que mais gostou.

✓

Para aprender mais:

Site - Mapa do Brincar: <https://mapadobrinca.folha.com.br/>
Projeto que reúne em seu site cerca de 750 brincadeiras de todo o país.