

PREFEITURA MUNICIPAL DE BOM JESUS DO ITABAPOANA-RJ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

SEMEEL

A mudança está em nossas mãos

Atividades Orientadoras



**5º
ano**

Ensino Fundamental

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

5º ANO

DATA

2ª SEMANA (14 A 18/02)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

(EF15LP02 / EF35LP03/ EF35LP05)



LÍNGUA PORTUGUESA

O dia de ventania

A onça andava louca para devorar o coelho.

Mestre coelho, que era muito esperto, imaginou um plano para acabar com a perseguição. Viu que a onça se aproximava e começou o seu planinho. Pegou o facão e pôs-se a juntar cipós, apressado e ansioso.

A onça achou aquilo muito estranho e perguntou:

— Para que tanto cipó, mestre coelho?

— Pois não sabe, comadre onça? Acontece que Tupã está furioso com todos os bichos da floresta e vai mandar um castigo terrível! Logo mais começa o Dia da Ventania Final!

— Dia da Ventania Final?! — espantou-se a onça. — O que é isso?

— É que vai ventar como nunca antes ventou no mundo. Vai ventar tanto que nenhum bicho vai conseguir ficar de pé na terra. Vai tudo pelos ares!

— Que horror! — horrorizou-se a burra da onça. — E o que é que se pode fazer?

— Quem não for bobo tem de pedir para alguém amarrá-lo bem amarrado numa árvore bem grossa. Eu estou juntando esses cipós aqui e vou correndo pra casa amarrar todos os meus filhinhos!

A onça estava apavorada:

— Me ajude, amigo coelho! Não quero ser levada pela ventania. Me amarre primeiro!

— Desculpe, comadre onça, mas não posso. Tenho de ir correndo pra casa e amarrar meus filhinhos.

— Não faça isso comigo, compadre coelho, por favor! Me amarre!

A onça tanto insistiu que o coelho, depois de fingir que recusava, acabou concordando. Amarrou a danada da onça muito bem amarrada, com uma porção de cipós, na árvore mais forte da floresta!

E foi feliz para casa, deixando a burra da onça muito bem amarradinha e muito satisfeita, à espera da ventania que nunca haveria de aparecer...



Pedro Bandeira. O dia da ventania. São Paulo

1- O coelho elaborou um plano porque tinha um problema com a onça. Qual era esse problema?

2- Qual era o plano?

- () Brincar com a onça.
- () Subir em uma árvore.
- () Amarrar a onça em uma árvore.
- () Fazer uma cesta com os cipós.

3- Segundo o coelho, quem estava furioso com os bichos e o que ia acontecer?

- () O Vento, iria acontecer uma grande chuva.
- () Tupã, iria acontecer o Dia da Ventania Final.
- () Trovão, iria cair muitos raios.
- () Tupão, iria acontecer um belo dia.

4- De quantos parágrafos o texto é formado?

5- Qual o sinal de pontuação que inicia o quarto parágrafo? Para que serve?

6- Qual o sinal de pontuação que termina o quarto parágrafo? Para que serve?

7- O plano do coelho deu certo? Por quê?

8- Dê um outro título para o texto.

9- O texto conta que mestre Coelho era muito esperto e que a onça era "burra". Vocês concordam? Por quê?



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

ANO DE ESCOLARIDADE

5º ANO

DATA

2ª SEMANA (14 A 18/02)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF35EF01



LÍNGUA PORTUGUESA / EDUCAÇÃO FÍSICA

FORCA / JOGO DE PALAVRAS PARA AS CRIANÇAS

Um jogo que não tem porque ser complicado para as crianças gostarem, muito pelo contrário. Os jogos simples não são somente ideais para entreter as crianças, mas também são muito mais educativos e as ajudam a desenvolver suas habilidades e sua criatividade.

Um jogo popular que coloca à prova a imaginação das crianças, seu conhecimento do vocabulário e seu manejo com as letras.

Como se joga:

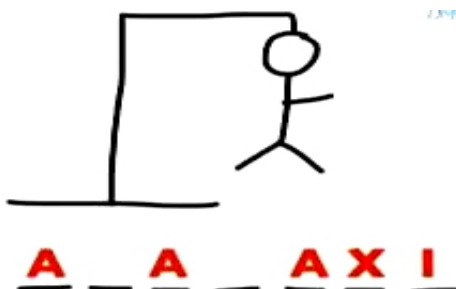
A pessoa encarregada de desenhar a Forca escolhe uma palavra. Numa folha de papel a pessoa coloca uma quantidade de traços que corresponde às letras da palavra. Pode-se dar ou não uma pista, de acordo com o grau de dificuldade desejado.

Os outros jogadores, cada um na sua vez, vão dizendo as letras que podem completar a palavra. Quando uma letra é acertada, o encarregado da Forca coloca as letras no local correspondente. Quando alguém fala uma letra e ela não consta na palavra, escreve-se a letra de um lado e faz o primeiro traço do desenho do enforcado.

Se os jogadores conseguem acertar a palavra antes que se complete o desenho, eles ganham o jogo. Para tornar o jogo mais fácil ou difícil, podem-se incluir detalhes como olhos, boca, etc.

Benefícios para as crianças: Além de estimular a inteligência e a atenção, as crianças repassam as letras do alfabeto, tanto a sua escrita como sua pronúncia e aprendem novas palavras.

Fonte: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogosforca-jogo-de-palavras-como-jogar-forca-com-as-criancas/>





UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE
5º ANO

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA TERÇA QUARTA QUINTA SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF05MA01



MATEMÁTICA

NÚMEROS



Oba! Vamos jogar um pouco?

1- Esse jogo é bem fácil e interessante.

a- Pegue uma folha de cartolina e faça retângulos de modo que caibam números de até 4 ordens. Copie os números a seguir, um em cada retângulo, conforme exemplo.

1 348	1 555	2 357	2 546	4 369	4 594	6 786	6 589
1 699	1 697	2 647	2 493	4 479	4 667	6 459	6 259
1 457	1 782	2 198	2 782	4 527	4 136	6 357	6 157

b- Embaralhe os cartões e distribua pelos jogadores. Poderão jogar de 2 a 4 jogadores.

c- Tire par ou ímpar para ver quem será o primeiro a jogar.

d- O primeiro jogador coloca um cartão com o número para cima.

e- O seguinte deverá colocar um número maior do que está na mesa.

f- Aquele que colocar o maior número leva os cartões.

g- Agora começa o jogador à direita do que jogou primeiro.

h- Vence o jogo aquele que tiver o maior número de cartões.

2- Complete com **V** (verdadeiro) ou **F** (falso) para as sentenças a seguir.

() O maior número natural é 999999.

() O menor número natural é o zero.

() O conjunto dos números naturais é infinito.

() Todo número natural tem um sucessor.

() Todo número natural possui um antecessor.

() O zero é o único número natural que não possui antecessor.



3- Decomponha em unidades os números a seguir, como no exemplo.

Exemplo: $1\ 345 = 1\ 000 + 300 + 40 + 5$

a) $2\ 670 =$ _____

b) $1\ 575 =$ _____

c) $2\ 703 =$ _____

d) $4\ 765 =$ _____

e) $9\ 110 =$ _____

4- Os números abaixo são formados por quantos algarismos?

a- $851.527 =$ _____

b- $3.825 =$ _____

c- $36.879 =$ _____

d- $970 =$ _____

e- $12.574 =$ _____

5- Qual é o maior e o menor número, da questão anterior?

a- Maior = _____

b- Menor = _____

6- Escreva quatro números utilizando esses algarismos: 5, 7, 9.

7- Observe a sequência e responda as questões abaixo:

80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91...

a- Qual é o sinal de pontuação que indica uma sequência infinita?

b- Escreva os três primeiros números, após a sequência acima?

8- Escreva os antecessores e sucessores dos números abaixo:

a) _____ 45 _____ c) _____ 64 _____ e) _____ 88 _____

b) _____ 53 _____ d) _____ 73 _____ f) _____ 91 _____





UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE
5º ANO

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA TERÇA QUARTA QUINTA SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF15LP02 / EF35LP03 / EF35LP05

LÍNGUA PORTUGUESA

O Menino Maluquinho, o mais famoso personagem criado por Ziraldo, costuma se vestir e falar de forma descontraída, vive despenteado e está sempre com uma panela na cabeça.

Observe que, na história em quadrinhos abaixo, Maluquinho está com aparência bem diferente. Por que será? Leia e descubra.



Ziraldo O Menino Maluquinho. Folha de S.Paulo. São Paulo, jan. 1992.

1- O que surpreendeu os amigos do Menino Maluquinho?

2- Indique a primeira mudança que você observou no Menino Maluquinho.

3- Como Maluquinho justificou a sua mudança?

4- Releia a gíria usada pela personagem Julieta. O que ela significa?



5- Observe a mãe do Maluquinho no penúltimo quadrinho. Que sentimento a expressão do rosto dela revela?

- a) alegria
- b) tristeza
- c) espanto
- d) culpa



6- Leia o texto.

Você conhece o Menino Maluquinho?

O Menino Maluquinho foi criado pelo desenhista e cartunista Ziraldo.

Maluquinho é um menino alegre, cheio de imaginação e que adora aprontar e viver aventuras com os amigos. Uma de suas manias é usar um panelão na cabeça, o que o diferencia dos demais. As histórias do menino misturam humor com um gostinho de infância.



Agora responda as perguntas:.

a- Você já conhecia o Menino Maluquinho? De onde?

b- Quem foi o criador do Menino Maluquinho?

- () O desenhista e cartunista Eraldo.
- () O cartunista e desenhista Ziraldo.
- () O desenhista e cartologista Ziraldo.



c- O que o Menino Maluquinho gosta de fazer?

d- O que diferencia o Menino Maluquinho dos demais meninos?

- () Ele tem mania de usar uma bacia na cabeça.
- () Ele não tem a mania de usar uma panela na cabeça.
- () Ele tem a mania de usar uma panela na cabeça.



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE
5º ANO

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA TERÇA QUARTA QUINTA SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF05MA01.RJ / EF05MA07 / EF05MA08

MATEMÁTICA

1- Ajude o Menino Maluquinho resolver as operações.



a- $875 \times 4 =$

b- $674 \times 2 =$

c- $367 \times 3 =$

d- $492 : 2 =$

e- $765 : 5 =$

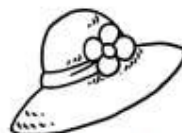
2- Julieta quer comprar algumas coisas. Observe a quantia de dinheiro que ela tem e os valores dos produtos.



50 REAIS



22 REAIS



16 REAIS



35 REAIS



10 REAIS

a- Quantos reais Julieta irá gastar se comprar o tênis e o chapéu?

Cálculo

Resposta: _____

b- Com quantos reais Julieta ficará se comprar a blusa?

Cálculo

Resposta: _____

c- Quanto sobrar de troco se Julieta comprar a meia e o tênis?

Cálculo

Resposta: _____

3- Quantos reais Julieta gastará se comprar 3 pares de meias e 2 chapéus?

Cálculo

Resposta: _____

4- Qual é o resultado da multiplicação: 3.427×4 ?

- () 12.788
- () 13.808
- () 12.798
- () 13.708



5- Maluquinho vai fazer esta subtração: $6.790 - 38$. O resultado dessa operação será:

- () 6.768
- () 6.722
- () 6.752
- () 6.778



6- Maluquinho comprou um notebook em 5 prestações de R\$ 295,90. Quanto ele irá pagar pelo notebook?

Cálculo

Resposta: _____



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE DATA

5º ANO

NOME:

HOJE É?

CÓDIGO BNCC

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

EF15LP02 / EF35LP03 / EF35LP05



LÍNGUA PORTUGUESA

A maior aventura da Terra

Embora conhecer o espaço seja um velho sonho da humanidade, só em abril de 1961, o cosmonauta russo, Yuri Gagarin, deu uma volta em torno da Terra e surpreendeu o mundo. No dia 16 de julho de 1969, os americanos Neil Armstrong, Edwin Aldrin e Michael Collins, partiram em direção à Lua. Depois de quatro dias de viagem, a bordo do módulo lunar, Apollo 11, Armstrong e Aldrin tocaram o solo lunar, enquanto Collins pilotava o módulo de comando



Neil Armstrong foi o primeiro homem a pisar sobre a superfície da Lua. (Créditos da imagem: Nasa / Reprodução)

Armstrong foi o primeiro a descer. Com o pé esquerdo, ele tocou o solo da Lua. “Um pequeno passo para o homem, um gigantesco passo para a humanidade” – disse ele, num acontecimento transmitido pela TV para milhões de pessoas em todo o planeta. Depois de caminhar por cerca de 18 minutos na Lua, Aldrin se juntou a Armstrong para explorar o solo lunar por cerca de duas horas.

Quando a cápsula que os trazia caiu no oceano, de paraquedas, eles já eram admirados em todo o mundo.

Folhinha de São Paulo, 8/11/1997.

Conto de aventura

O **conto de aventura** se caracteriza pela presença de um herói, que vai ao encontro do desconhecido e se arrisca diante do perigo.

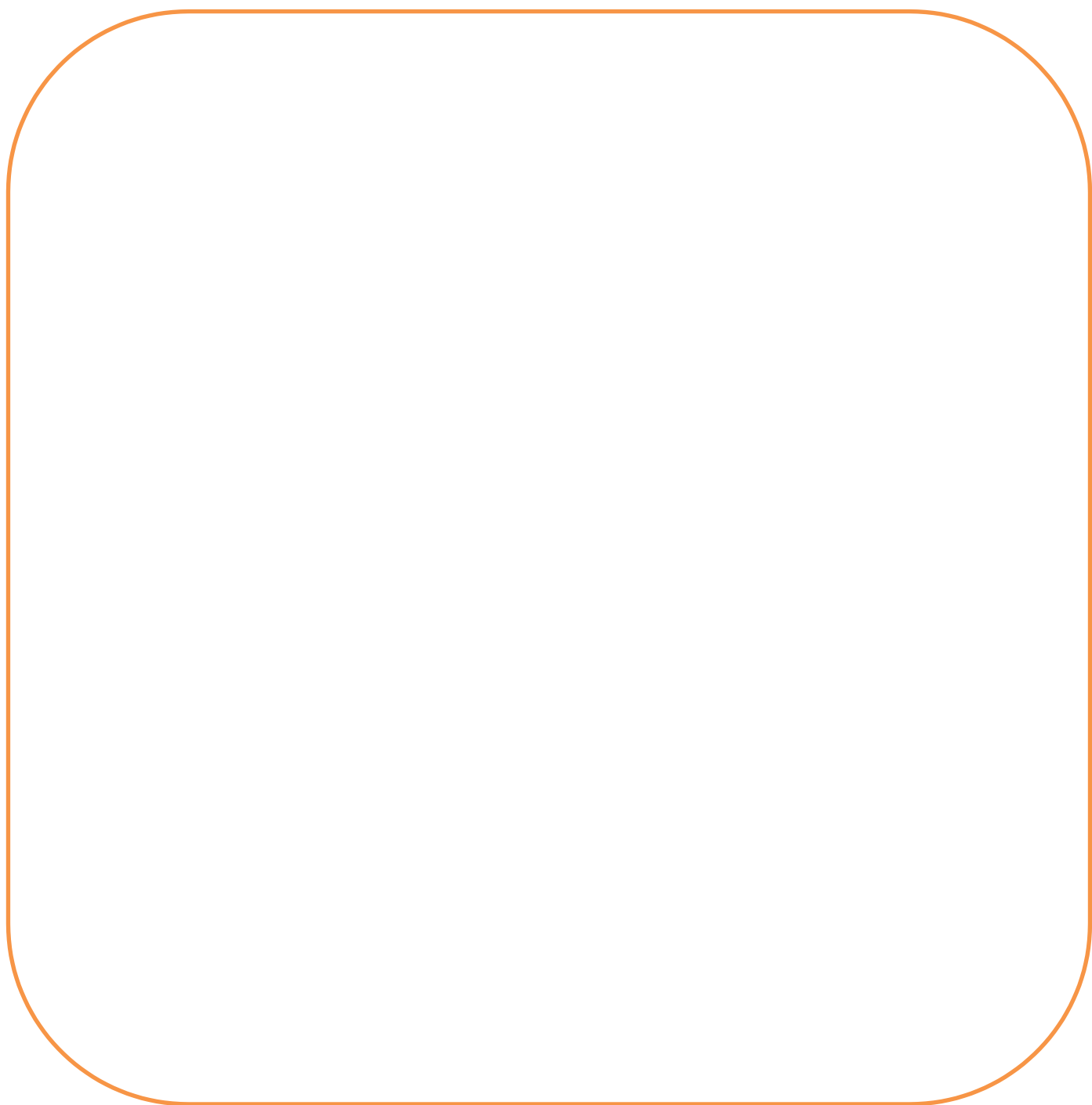
1- Marcos César Pontes é o nome do brasileiro que foi para o espaço em uma missão chamada “**Missão Centenário**”. De acordo com o texto, quem foi o primeiro homem a pisar na lua?

2- Armstrong, ao pisar na lua, disse: “Um pequeno passo para o homem, um gigantesco passo para a humanidade”. O que quis dizer com esta frase?

3- Sempre que os astronautas fazem uma viagem ao espaço é para alcançar um grande objetivo. Você gostaria de ir ao espaço ou à lua? Por quê?

4- Se você fosse o próximo astronauta a ir à lua, o que gostaria de levar consigo? Escolha três objetos e escreva por que os levaria.

5- Desenhe o seu herói favorito.



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

5º ano

NOME:

HOJE É?

CÓDIGO BNCC

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA



O Leão e o Javali

Num dia muito quente, um leão e um javali chegaram juntos a um poço. Estavam com muita sede e começaram a discutir para ver quem beberia primeiro. Nenhum cedia a vez ao outro. Já iam atracar se para brigar, quando o leão olhou para cima e viu vários urubus voando.

- Olhe lá! – disse o leão. – Aqueles urubus estão com fome e espera para ver qual de nós dois será derrotado...

- Então é melhor fazemos as pazes – respondeu o javali. – Prefiro ser seu amigo ser comida de urubus.



Moral: Diante de um perigo maior, é melhor esquecermos as pequenas rivalidades.

(Esopo. Fábulas de Esopo.)

A fábula que você leu é de Esopo, um escravo grego que viveu há muitos e muitos anos.

Fábula é uma narração fantástica, cujas personagens geralmente são animais. Nas fábulas os animais pensam, falam e agem como seres humanos. Toda fábula encerra com uma lição de moral.

1- O que aconteceu ao leão e ao javali num dia muito quente?

2- Por que os dois começaram a discutir?

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A) ANO DE ESCOLARIDADE DATA

NOME:

HOJE É?

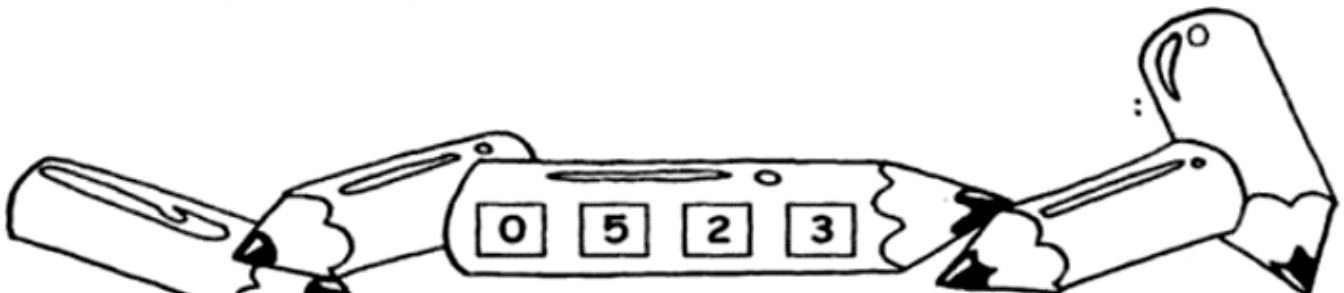
SEGUNDA TERÇA QUARTA QUINTA SEXTA

CÓDIGO BNCC



MATEMÁTICA

1- Escreva oito números diferentes com os algarismos abaixo.



<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2- Responda quem sou:

a- Sou um a menos que 290. _____

b- Fico entre o 617 e 619. _____

c- Sou um a mais que 314. _____

d- Venho antes do 500. _____



3- Dê o que se pede em cada caso.

a- Os algarismos utilizados para escrever o número **4 703**. _____

b- O menor número natural de dois algarismos. _____

c- O maior número natural de três algarismos diferentes. _____

4- Observe o número das casas e escreva o nome de cada morador, seguindo as dicas abaixo.



- a- Mariana mora na casa formada apenas por números pares.
- b- Fernando mora na casa formada apenas por números ímpares.
- c- A soma dos valores absolutos da casa de Marcela é 11.
- d- A casa de Júnior é formada por uma centena e meia.
- e- A casa de Júlia é a soma da casa de Fernando e Marcela.
- f- A casa de Antônio é a subtração entre a casa de Júlia e Mariana.

5- Vamos praticar!!! Resolva as operações:

a- $3\ 978 \times 2 =$

b- $4\ 364 \times 3 =$

c- $6\ 215 \times 4 =$

A large empty box with a blue border, intended for the student to write the solutions to the multiplication problems.

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

ANO DE ESCOLARIDADE

5º ANO

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF35EF01



EDUCAÇÃO FÍSICA



AMARELINHA

A Amarelinha, também chamada de pular macaco, academia, maré ou sapata, é uma atividade infantil muito conhecida e tradicional no Brasil. A brincadeira consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval.

Regras da brincadeira:

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começa joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa ao lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
4. Quando chegar ao céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.
6. Perde a vez quem: •Pisar nas linhas do jogo; •Pisar na casa onde está a pedrinha; •Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; •Não conseguir ou esquecer de pegar a pedrinha de volta.
7. Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.

ATIVIDADE 1: Desenhe a Amarelinha usando giz molhado. Se você não tiver giz, use carvão, gesso ou lajota. Todos têm o mesmo efeito. Também é possível usar fita crepe para marcar o chão ou uma varinha para desenhar na areia. Segue uma sugestão de desenho.



ATIVIDADE 2: Hora de brincar.

ATIVIDADE 3: Utilize uma folha para registrar esta atividade. Faça um desenho de uma Amarelinha bem colorida. Não se esqueça de colocar os números em cada casa.