



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer
Escola Polo Municipal Rural Osvaldo de Almeida Matos
Distrito de Cabeceira do Apa- Município Ponta Porã/MS

Email: epmrosvaldoalmeida@hotmail.com - Fone: 3496-1194

Diretor: Prof.: Esp.: Flori C. Figueira – Coordenação: Profª Maxilaine P. Arantes



CIDADE DE
**PONTA
PORÃ**
FE, ESPERANÇA E CULTURA

TURMA: 5º Ano Turma única

PERÍODO: 06/07/2020 a 24/07/2020

APC- 01 Matemática/ Aluno: _____

Definimos por grandeza tudo aquilo que pode ser contado e medido, como o tempo, a velocidade, comprimento, preço, idade, temperatura entre outros. As grandezas são classificadas em: diretamente proporcionais e inversamente proporcionais.

Grandezas diretamente proporcionais

São aquelas grandezas onde a variação de uma provoca a variação da outra numa mesma razão. Se uma dobra a outra dobra, se uma triplica a outra triplica, se uma é dividida em duas partes iguais a outra também é dividida à metade.

Exemplo 1

Se três cadernos custam R\$ 8,00, o preço de seis cadernos custará R\$ 16,00. Observe que se dobramos o número de cadernos também dobramos o valor dos cadernos. Confira pela tabela:

	Cadernos	R\$	
$\times 2$	3	8,00	$\times 2$
	6	16,00	
$\times 2$	12	32,00	$\times 2$
	24	64,00	

Exemplo

2

Para percorrer 300 km, um carro gastou 30 litros de combustível. Nas mesmas condições, quantos quilômetros o carro percorrerá com 60 litros? E com 120 litros?

	Litros	Km	
$\times 2$	30	300	$\times 2$
	60	600	
$\times 2$	120	1200	$\times 2$
	...	...	

ATIVIDADE 01

01-Escreva o nome de cinco produtos que são comprados por gramas (g).

02- Quantos saquinhos de 100 gramas são precisos para formar:

a) 400 G

b) 800G

c) 3kg

ATIVIDADE 02

01-Se uma hora tem 60 minutos. Quantos minutos tem 3 horas?

a.() 180 minutos

b.()190 minutos

c.()240 minutos

d.()170 minutos

02- Pedro quer encher um balde com água.Ela vai utilizar um jarro de 1000ml. Sendo que o balde é de 10 litros. Quantos jarros ele vai despejar para encher o balde?

a.() 5 jarros

b. () 8 jarros

c. () 10 Jarros

d. () 6 jarros

ATIVIDADE 3

Resolva os problemas abaixo:

01-Uma fábrica de bolas fabrica bolas de basquete e bolas de vôlei, a bola de basquete pesa aproximadamente 600 gramas e uma bola de vôlei pesa 284 gramas. Qual é a bola mais pesada? E quanto ela pesa a mais do que a outra?

R.:

Cálculo

As tartarugas vivem em média 152 anos e cachorros vivem 12 anos. Quem vive mais? E quantos anos?

R.:

Cálculo

ATIVIDADE 04

01-Gilda comprou copos descartáveis de 200 mililitros, para servir refrigerantes, em sua festa de aniversário. Quantos copos ela encherá com 1 litro de refrigerante?

- (A) 3
- (B) 5
- (C) 7
- (D) 9

02- Num pacote de balas contendo 10 unidades, o peso líquido é de 49 gramas. Em 5 pacotes teremos quantos gramas?

- (A) 59
- (B) 64
- (C) 245
- (D) 295

ATIVIDADE 05

01-Numa fazenda, havia 524 bois. Na feira de gado, o fazendeiro vendeu 183 de seus bois e comprou mais 266 bois. Quantos bois há agora na fazenda?

- (A) 507
- (B) 607
- (C) 707
- (D) 727

02- João sabe que faltam 31 dias para o aniversário. Quantas semanas completas faltam para o aniversário dele?

- (A) 3
- (B) 4
- (C) 5
- (D) 6

ATIVIDADE 06

01-Fernando tem, no seu bolso, cinco moedas de R\$ 0,05, oito moedas de R\$ 0,10 e três moedas de R\$ 0,25. Que quantia Fernando tem no bolso?

- (A) R\$ 4,05
- (B) R\$ 2,05
- (C) R\$ 1,80
- (D) R\$ 1,55

02-O carro de João consome 1 litro de gasolina a cada 10 quilômetros percorridos. Para ir da sua casa ao sítio, que fica distante 63 quilômetros, o carro irá consumir:

Matemática

- (A) 5,3 L.
- (B) 6,0 L.
- (C) 6,3 L.
- (D) 7,0 L.

ATIVIDADE 07

01-Uma professora ganhou ingressos para levar 50% de seus alunos ao circo da cidade. A professora leciona para 36 alunos. Quantos alunos ela poderá levar?

- (A) 9
- (B) 18
- (C) 24
- (D) 36

02- Uma merendeira preparou 558 pães que foram distribuídos igualmente em 18 cestas. Quantos pães foram colocados em cada cesta?

- (A) 31
- (B) 310
- (C) 554
- (D) 783

ATIVIDADE 08

01- O número natural que é obtido quando é feita a adição de 3.415 e 295 é:

- (A) 6.365
- (B) 3.710
- (C) 3.610
- (D) 3.600

02- Numa adição, as parcelas são 45.099; 742; 6.918 e 88. Qual é o valor da soma?

- (A) 44.357
- (B) 47.439
- (C) 52.847
- (D) 114.279

ATIVIDADE 09

FRAÇÕES

Existem diversas definições para **frações**, que são utilizadas de acordo com as necessidades didáticas do público-alvo. As mais usadas são:

- Uma **fração** é a representação de uma ou mais partes de algo que foi **dividido em partes iguais**;
- Uma **fração** representa uma [divisão](#), em que o numerador equivale ao dividendo e o denominador equivale ao divisor;
- Uma fração é um [número racional](#).

Todas essas definições estão corretas e todas elas serão explicadas no decorrer deste artigo.

Frações: Partes de um inteiro

Todo “objeto original” que não tenha sido dividido é chamado de inteiro. Ao fazer cortes nesse objeto, estamos dividindo-o. Se a **divisão** resultar em **partes iguais**, é possível representar esse objeto por meio de **frações**. A imagem a seguir representa uma maçã que foi dividida em quatro partes iguais.



A **fração** que representa uma dessas quatro partes é a seguinte:

$$\frac{1}{4}$$

Essa fração deve ser lida da seguinte maneira: **um quarto**.

A **fração** que representa toda a maçã, que foi dividida em quatro partes iguais, é a seguinte:

$$\frac{4}{4}$$

Essa fração deve ser lida da seguinte maneira: *Quatro quartos*.

As **frações** devem ser nomeadas a partir dessa lógica até o denominador 10. A partir do denominador 11, temos: 11 avos, 12 avos... Por exemplo:

$$\frac{1}{12}$$

Essa a fração é *um doze avos*.

A parte de cima de uma **fração** – que representa as partes em questão de um objeto que foi dividido em partes iguais – equivale ao dividendo de uma divisão e é chamada de *numerador*. Já a parte de baixo – que representa a quantidade de partes em que um objeto foi dividido – equivale ao divisor de uma divisão e é chamada de *dividendo*.

01-Roseli tem uma coleção de 84 DVDs, e o seu amigo tem $\frac{2}{6}$ desta quantidade. Quantos DVDs têm seu amigo?

LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto atentamente e responda as questões das atividades 1, 2, 3 e 4.

O alfaiate valente

Certa vez, existiu um alfaiate modesto e trabalhador que fazia ternos muito bem e que tinha muitas encomendas feitas pelos mais exigentes habitantes da região. Era verão, e havia uma grande quantidade de moscas que zumbiam ao seu redor, molestando e interrompendo, a todo momento o seu trabalho.

O alfaiate não aguentou a amolação e sua irritação foi tanta que sem pensar deu-lhes um tremendo golpe, com uma das finas telas que usava na preparação de um traje. Foi tão certo o golpe que eliminou sete moscas de uma vez.

O alfaiate, ao perceber o resultado de seu golpe, ficou surpreso consigo mesmo e resolveu confeccionar um traje muito especial, feito de tela metálica e ainda bordou um escudo no peito em que se qualificava como “Mata Sete”, sentindo-se muito orgulhoso.

Com seu elegante traje, o alfaiate saiu a correr as cidades e vilas exibindo um porte de cavaleiro, criando assim sua fama de valente e invencível. Todos assim que o viam sentiam medo dele, pensando que o terrível guerreiro havia eliminado sem piedade sete de seus inimigos ao mesmo tempo e ninguém se atrevia a perguntar a razão de tal proeza.

A fama do alfaiate chegou aos ouvidos do rei, que mandou que ele fosse chamado e lhe ofereceu uma grande recompensa e ainda a mão de sua filha em casamento, caso ele conseguisse eliminar dois terríveis gigantes que estavam aterrorizando toda a região do norte do reino, destruindo tudo que encontravam em seu caminho. Era

necessário agir rápido, pois estavam se aproximando mais e mais do castelo.

O valente alfaiate prometeu terminar facilmente com os terríveis gigantes e marchou em sua busca. Em poucos dias, ele encontrou os gigantes dormindo placidamente debaixo de uma enorme árvore, aproveitou-se para subir em seus galhos e lançar dali pedras na cabeça de um deles, a ponto de quase despertá-lo, momento em que ficaria bravo sem saber quem o certara e de onde teriam vindo os golpes.

Realmente o plano do valente alfaiate funcionou como ele planejara, porque o gigante acreditou que havia sido o seu companheiro quem atirara as pedras enquanto ele dormia, o que provocou tremenda discussão e briga entre eles. Brigaram por mais de sete horas, jogando ora um ora outro no chão, causando tanto estrondo, como se estivesse acontecendo um terremoto.

Depois, de tão terrível que fora a briga, os dois gigantes desmaíram, caindo fulminados, um ao lado do outro. O alfaiate valente desceu da árvore e certificou-se de que os devastadores gigantes não voltariam a incomodar ninguém.

Deu mostras de sua fama e valentia subindo sobre seus corpos, comprovando que seu título de “Mata Sete” era uma realidade...

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. O
alfaiate valente. São Paulo: Paulinas,
1993. P. 5-12

Questões

ATIVIDADES 1 e 2

1) Qual é o título do texto?

R:

2) Quantos parágrafos há no texto?

R:

3) Quem é o autor do texto?

R:

4) Quem é o personagem principal da história?

R:

5) Qual problema o verão trouxe para o verão?

R:

ATIVIDADES 3 e 4

1) De que maneira o alfaiate resolveu seu problema?

R:

2) Em sua opinião o que levou o alfaiate a confeccionar um traje de cavaleiro, após matar as moscas? O que você pensa sobre a atitude dele?

R:

3) A fama do alfaiate foi tamanha que chegou ao conhecimento do rei. O que o rei queria com o alfaiate?

R:

4) O que o alfaiate fez para derrotar os gigantes?

R:

ATIVIDADE 05 e 06

Sílabas

Texto para à questão 01

Dona Maria

Me desculpe vir aqui desse jeito

Me perdoe o traje de maloqueiro

De camisa larga e boné pra trás

Bem na hora da novela que a senhora gosta mais

Faz três dias que eu não durmo direito

Sua filha me deixou desse jeito

E o que ela mais fala é que a senhora é brava

Mas hoje eu não vou aceitar levar um não pra casa [...]

<https://www.letras.mus.br>

1. Analise o trecho da canção “Dona Maria” do cantor Thiago Brava com (part. Jorge) e faça um círculo ao redor da sílaba tônica das palavras abaixo:

DESCULPE	AQUI	DESSE
TRAJE	PERDOE	JEITO
MALOQUEIRO	BONÉ	HORA
CAMISA	LARGA	NOVELA
DIREITO	FILHA	SENHORA



Texto para à questão 02

Apelido Carinhoso

Amor, não é segredo entre a gente



*Que o meu término é recente
E você tá arrumando o que ela revirou
E esse sentimento pendente
Que insiste em bagunçar a minha mente
Vai passar um dia, mas ainda não passou [...]*
<https://www.letras.mus.br>

2. Após analisar o trecho da canção “Apelido Carinhoso” do cantor Gustavo Lima classifique as palavras abaixo quanto à sílaba tônica em oxítona, paroxítona ou proparoxítona.

amor _____
segredo _____
término _____
recente _____
arrumando _____
revirou _____
bagunçar _____
mente _____
minha _____
insiste _____

Texto para a questão 3

Impressionando os Anjos

*Hoje foi tudo bem, só um pouco cansativo
Dia duro no trabalho que acabou comigo
Tô aqui com os pés pra cima pronto pra dormir
A saudade de você é visita frequente
Que nem a sua tia chata que irritava a gente
Ah, saudade da gente
Tirando isso, do resto até que eu estou dando conta
A Julinha tá banguela e o Pedro só apronta
O que faltava do carro eu já quitei a conta [...]*
<https://www.letras.mus.br>



3. Analise o trecho da canção “Impressionando os anjos” do intérprete Gustavo Miotto, em seguida, pinte a sílaba tônica das palavras abaixo.

IMPRESSIONANDO	GENTE	DANDO	CONTA
ANJOS	VISITA	FREQUENTE	TIRANDO
DURO	SAUDADE	CHATA	ISSO
TRABALHO	HOJE	COMIGO	IRRITAVA
ACABOU	AQUI	BANGUELA	JULINHA
PRONTO	VOCÊ	TIA	CIMA
RESTO	PEDRO	APRONTA	FALTAVA

ATIVIDADE 07, 08 e 09

Brincar é participar

Hoje em dia a televisão anuncia, com insistência, brinquedos incríveis: sofisticados, coloridos, auto-suficientes, barulhentos e caros. Uma tentação para qualquer criança.

Mas, com a mesma intensidade com que atraem a criança, são deixados de lado após serem manipulados, no máximo, durante uma semana. É que a maioria deles dispensa a colaboração da criança. Esta precisa apenas apertar um botão e ver a máquina maravilhosa funcionar por si mesma. Está tudo previsto e certo, como um programa de televisão. Só tem um defeito: cansa.

Por outro lado, quem nos explica a magia dos velhos brinquedos e brincadeiras que sobreviveram aos nossos bisavós, avós, pais e chegam a nós ainda fascinantes?

Que fada ou duende inventou o pião, a pipa, as bolas de gude, o jogo da amarelinha, o cabo-de-guerra, o mata-soltado, o bilboquê, os cubos de montar e inventar, o barro para modelar coisas e sujar crianças, a brincadeira de roda, o esconde-esconde?

Quem descobriu essas brincadeiras que nunca enjoam? Foi a televisão? Foram os engenheiros das fábricas de brinquedos? Não. Foram as próprias crianças através dos séculos. Uma herança que deve ser transmitida às crianças futuras. Afinal, brincar sempre é preciso...

Maria Helena Correa

Interpretação de texto

01) Qual o título do texto?

R.

02)O que a televisão anuncia hoje em dia?

R.

03)Por que esses brinquedos são deixados de lado no máximo após uma semana?

R.

04)Quais são algumas das brincadeiras mais antigas apontadas no texto?

R.

05)Qual a sua brincadeira preferida?

R.

História

ATIVIDADE 01, 02 e 03

Todos têm história

[...] Quando eu nasci, da barriga da minha mãe, meu pai procurava um lugar bom para vivermos bem.

Eu era criança, meu pai pescava, caçava, buscava frutas para minha mãe poder comer durante meu crescimento.

Quando eu tinha dez anos, já pescava, caçava, buscava frutas para meu pai, minha mãe, minha irmã, meu irmão. Até hoje cuido da minha família. Quando eu tinha dez anos, gostava de brincar com meus amigos, jogava bola, [...], ia para a praia, [...] flechava peixe, brincava de esconder, de guerreiro brigando com os adversários, me divertia quando tinha festa.

Hoje, nesta época, sou um jovem apaixonado, gosto de estudar, gosto das festas, gosto de me divertir com meus amigos, gosto de ouvir histórias que meu pai conta, presto atenção no que os velhos explicam [...].

MEC – Coordenação Geral de Apoio às Escolas Indígenas. Trechos de Geografia indígena Brasília: Instituto socioambiental, 1996.

Questões

1) Quem é o personagem principal do texto? Como você descobriu?

R.

2) Quais informações sobre a vida desse personagem são relatadas no texto?

R.

GEOGRAFIA

ATIVIDADE 01, 02 E 03

A **cartografia**, como sabemos, é a área do conhecimento responsável pela elaboração e estudo dos mapas e representações cartográficas em geral, incluindo plantas, croquis e cartas gráficas. Essa área do conhecimento é de extrema utilidade não só para os estudos em Geografia, mas também em outros campos, como a História e a Sociologia, pois, afinal, os mapas são formas de linguagem para expressar uma dada realidade.

Existem, dessa forma, alguns conceitos básicos de Cartografia que nos permitem entender os elementos dessa área de estudos com uma maior facilidade. Saber, por exemplo, noções como as de escala, legenda e projeções auxilia-nos a identificar com mais facilidade as informações de um mapa e as formas utilizadas para elaborá-lo.

Confira, a seguir, um resumo dos principais conceitos da Cartografia:

Mapa – um mapa é uma representação reduzida de uma dada área do espaço geográfico. Um mapa temático, por sua vez, é uma representação de um espaço realizada a partir de uma determinada perspectiva ou tema, que pode variar entre indicadores sociais, naturais e outros.

Plantas – representação cartográfica realizada a partir de uma escala muito grande, ou seja, com uma área muito pequena e um nível de detalhamento maior. É muito utilizada para representar casas e moradias em geral, além de bairros, parques e empreendimentos.

Croqui – é um esboço cartográfico de uma determinada área ou, em outras palavras, um mapa produzido sem escala e sem os procedimentos padrões na sua elaboração, servindo apenas para a obtenção de informações gerais de uma área.

Escala – é a proporção entre a área real e a sua representação em um mapa. Geralmente, aparece designada nos próprios mapas na forma numérica e/ou na forma gráfica.

Legenda – é a utilização de símbolos em mapas para definir algumas representações e está sempre presente em mapas temáticos. Alguns símbolos cartográficos e suas legendas são padronizados para todos os mapas, como o azul para designar a água e o verde para indicar uma área de vegetação, entre outros.

Orientação – é a determinação de ao menos um dos pontos cardeais, importante para representar a direção da área de um mapa. Alguns instrumentos utilizados na determinação da orientação cartográfica são a Rosa dos Ventos, a Bússola e o aparelho de GPS.

Atividade

01- Quais são os pontos cardeais?

R.

02- Segundo o texto o que é legenda?

R.

03= Segundo o texto o que é croqui?

R.

Disciplina: Arte

Professora: Thiarlla Gonçalves

Aluno: _____

DESENHO RECONHECENDO OS ELEMENTOS .

CORES QUENTES E CORES FRIAS

NO CONCEITO DA "TEMPERATURA DAS CORES" FICOU ESTABELECIDO QUE AS CORES

QUENTES = SÃO AQUELAS ASSOCIADAS AO FOGO (AMARELO, LARANJA, E VERMELHO).

CORES FRIAS = ESTÃO ASSOCIADAS Á ÁGUA E AO FRIO (AZUL, VERDE E VIOLETA).

CORES PRIMÁRIAS E SEGUNDÁRIAS

CORES PRIMÁRIAS SÃO AS CORES PURAS, OU SEJA, O VERMELHO, AZUL, E AMARELO.

CORES SEGUNDÁRIAS SÃO A UNIÃO DE DUAS CORES PRIMÁRIAS, POR EXEMPLO, VERDE

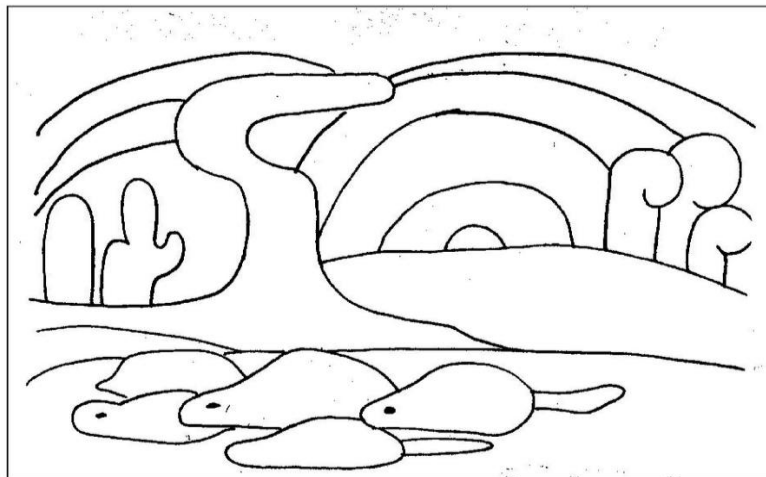
(AZUL E AMARELO), LARANJA (AMARELO E VERMELHO), E ROXO OU VIOLETA (VERMELHO E

AZUL).



ATIVIDADE

1. No seu caderno copie e pinte o quadro "Sol Poente" com as cores quentes e frias.



SOL POENTE (1929)

Escola Alpha - Educação Infantil e Ensino Fundamental

02 Escribe con letras los siguientes números.

6

40

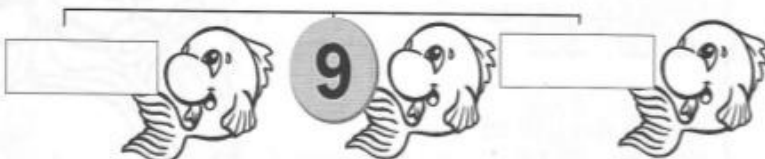
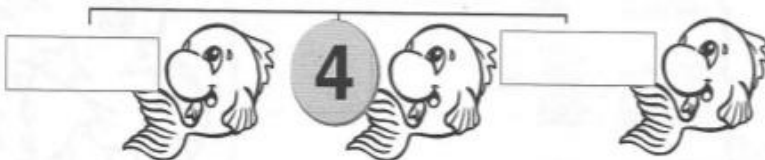
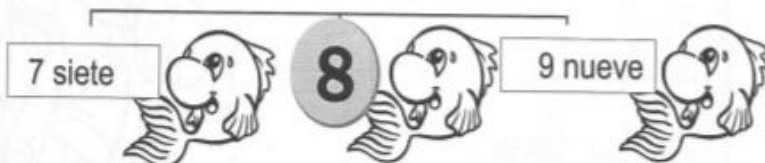
33

10

22



03 Escribe el antecesor y el sucesor de los números abajo.



Professora: Luzia Aparecida

Disciplina: Ciências

Aluno: _____

Atividade de Estudo - Ciências

4º ano

Nome:

1- A alimentação é uma necessidade de todas as pessoas. Para termos uma alimentação saudável, é preciso comer alimentos variados e em quantidades adequadas. RESPONDA:

a) Por que a alimentação é importante para as pessoas?

b) Contorne os alimentos saudáveis.



1ª Atividade

Componente Curricular: Educação Física

Professora: Naira de Oliveira

Aluno: _____

Ginástica: A **ginástica** é **uma** forma de exercícios



físicos.

Faça a sua Ginástica:

Material: Uma bola (Pode ser qualquer tamanho), pode ser também de meia, ou qualquer outro objeto que não vá te machucar.

Desenvolvimento: _ Jogue a bola para o alto, pegue antes que ela caia no chão, Jogue várias vezes;

_ Jogue a bola para o alto, bata uma palma e pegue antes dela cair no chão, jogue várias vezes;

_ Jogue a bola para o alto, bata duas palmas e pegue antes dela cair no chão; jogue várias vezes;

_ Jogue a bola para o alto (agora um pouco mais alto) bata três palmas e pegue antes dela cair no chão, jogue várias vezes;

Se você conseguir fazer com três palmas PARABÉNS, tente fazer com maior número de palmas...

OBS: Quando estiver fazendo, peça para a mamãe ou um irmão tirar fotos e enviar no whatsapp da professora.

2ª Atividade

Componente Curricular: Educação Física

Professora: Naira de Oliveira

Amarelinha:



Desenvolvimento: Você vai precisar de **uma pedrinha** (para jogar nas casas) da amarelinha. No quintal de sua casa ou na calçada, com um giz ou um pedacinho de tijolo desenhe a amarelinha como o modelo acima, numere as casas de 1 a 10. Feito isso vamos começar a jogar: Posicione a frente do número 1, lance a pedrinha na casa onde está o número 1, deixe ela ali, nesta casa você não poderá por o pé, deverá saltar com os dois pés nas casas de número 2 e 3, na casa com o número 4 pular somente com um pé, então na casa solitária pular somente com um pé, nas casas duplas pular com os dois pés, vá até a casa número 10, volta novamente pulando da mesma forma que a ida, quando estiver nas casas de número 2 e 3, deverá pegar a pedrinha que você deixou na casa número 1, deverá saltar a casa número 1 sem por o pé dentro. Ufa conseguiu??? Agora lance a pedrinha na casa de número 2, da mesma forma não deverá pular a casa em que a pedrinha esteja dentro. Você deverá fazer este percurso lançando a pedrinha em todas as casas. Ao pular você **não deverá pisar** na linha da amarelinha

OBS: Ao desenvolver essa atividade mande uma foto para a professora via **watsapp**.

3ª Atividade

Componente Curricular: Educação Física

Professora: Naira de Oliveira

A GINÁSTICA

Ginástica é a arte de fortificar o corpo e também dar-lhe agilidade. É um esporte que implica a prática de uma série de movimentos que exigem força, flexibilidade e coordenação motora.



Observe com atenção os movimentos acima, desenvolva cada um deles, escolha dois(ou mais) de sua preferência, ao desenvolver, peça para a mamãe tirar uma foto e envie para a professora.

OBS: Antes de fazer o movimento faça um alongamento.