

- a) Qual é o título do texto? _____
- b) Do que o texto fala? _____
- c) Em qual ano aconteceu essa copa? _____
- d) Porque o jogador fez o gol de descalço? _____
- e) Agora, circule do texto os sinais de pontuação.

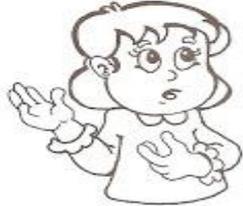
ATIVIDADE 3

Observe as cenas e forme frases usando cada sinal de pontuação.









ATIVIDADE 4

Forme frases exclamativas com as seguintes palavras:

Humor: _____

Inteligente: _____

Médico: _____

Lembre que:

Frase exclamativa: indica sentimento (dor, alegria, espanto, admiração, surpresa, etc.) e leva o final o **ponto de exclamação**.

Exemplo: Que horror! Coitadinho!

Frase interrogativa: pergunta alguma coisa e leva no final o **ponto de interrogação**.

Exemplo: Ela está doente?

ATIVIDADE 5

Transforme as frases afirmativas em interrogativas, usando a palavra **onde**. Observe o modelo:

Eu comprei laranja na feira.
Onde você comprou laranja?

Os livros estão na estante.

Mariana guardou a chave no chaveiro.

Mamãe trabalha no hospital.

ATIVIDADE 6

Sublinhe os encontros consonantais:

Lembre-se:
Encontro consonantal é o encontro de duas ou mais consoantes na mesma palavra.
Pode ocorrer na mesma sílaba ou em sílabas diferentes.

Traço – Floco – Prova – Digno – Glória

Vidro – Livro – Ritmo – Aplicar – Fralde

Brejo – Milagre – Adjetivo – Atleta – Atlas

ATIVIDADE 7

Separe as sílabas das palavras a seguir:

Maligno: _____

Digno: _____

Ritmo: _____

Objeto: _____

Absurdo: _____

ATIVIDADE 8

Responda as questões, usando as palavras com encontro consonantal

- Ele não é gordo. Ele é _____ (fino – magro)
- Pedaço de madeira que queima no fogo: _____ (pau – lenha)
- Veículo usado pelo agricultor: _____ (caminhão – trator)
- Toda criança gosta de _____ (comer – brincar)

LEMBRE QUE: Dígrafo é o encontro de letras que indicam um único som.

CH- LH- NH- GU- QU- RR- SS- SC

ATIVIDADE 9

Leia as palavras e separe-as no quadro a seguir:

**Queijo- chave- livro- carroça - bússola- nascer
Gravata- mulher- farinha- placa - recreio- quadro**

Encontro consonantal	Dígrafo

ATIVIDADE 10

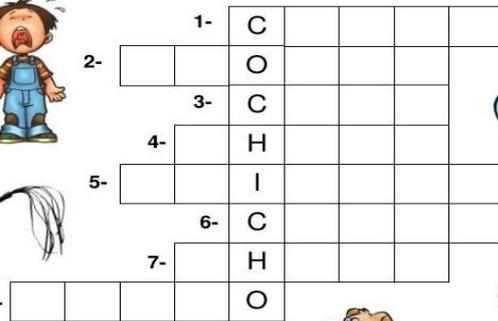
Complete a cruzadinha com as palavras do quadro abaixo:

CHICOTE – BICHO – CHICO – CHAVE

CHUVA – CHORÃO – CHEFE - CHÃO



8-



- 1 – Nome do dono na chácara.
- 2 – Como é o menino que não tem lá?
- 3 – Lugar onde dá poeira.
- 4 – Não tem no portão.
- 5 – Não tem na mão do Chico.
- 6 – O mesmo que patrão.
- 7 – Não é de algodão.
- 8 – Na chácara aparece muito.

ATIVIDADE 11

Coloque acento agudo ou circunflexo nas palavras e depois copie-as ao lado

O colegio - _____

O vovo - _____

A xicara - _____

A lampada - _____

O cafe - _____

A vovo - _____

Lembre-se:

O **acento agudo** (´) é colocado sobre as vogais das sílabas tônicas para indicar som aberto.
Exemplos: chapéu, guaraná, açúcar, relógio, xícara.

O **acento circunflexo** (^) é usado sobre as vogais a, e, o para indicar som fechado.
Exemplos: âncora, pêssego, ônibus.

ATIVIDADE 12

Leia o texto, circule as palavras acentuadas com acento agudo e pinte as com acento circunflexo:

- O que você está fazendo?

Luís já ia chutar uma pedra de frustração (sabe como é, pessoas frustradas chutam pedras e pisam em chapéus, mas fazer isso nunca resolve os problemas, só te deixa com o dedão doendo e com chapéus amassados) quando viu uma menina se aproximar. Era uma menina de trancinhas pretas longas e vestido rodado. Devia ter a idade de Luís.

- Estou cuidando do meu boi – respondeu Luís. Não queria dar muita informação pra aquela menina.

Luís apontou.

- Mas aquele é um boi da arena! Não é seu boi nada! – ela tinha aquele jeito sabe-tudo que só meninas de dez anos conversando com meninos de dez anos têm.

- Não aquele boi, o outro boi. O boi do lado. Aquela ali é meu.

- Aquilo é um boi? Eu pensei que fosse um cachorro!

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 1

Preencha o calendário do Mês de Agosto e responda as questões abaixo:

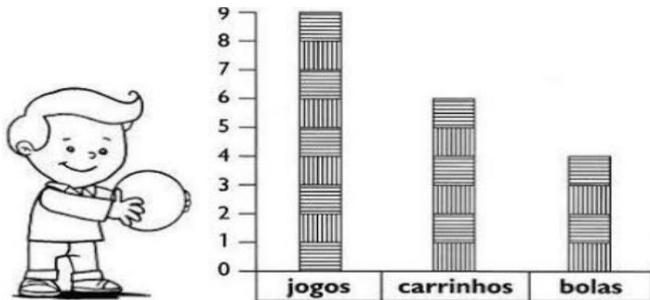
CALENDÁRIO DE AGOSTO 2020

Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
						1
	31					

- a) Este mês tem quantos dias? _____
- b) Que dia é hoje do mês? _____
- c) Quantos domingos têm esse mês? _____
- d) Que dia da semana é o primeiro dia? _____
- e) Quantos dias tem uma semana? _____

ATIVIDADE 2

Observe o gráfico e responda as questões ao lado:



- a) Quantas bolas Artur tem? _____
- b) Quantos carrinhos? _____
- c) Quantos jogos? _____
- d) Quantos jogos Artur tem a mais que bolas? _____

ATIVIDADE 3

Resolva as multiplicações.

$\begin{array}{r} 9 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--

$\begin{array}{r} 4 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$
--	--	--



ATIVIDADE 4

Arme e efetue as adições:

$26 + 13 =$

$84 + 12 =$

$55 + 14 =$

$44 + 24 =$

D	U

D	U

D	U

D	U

ATIVIDADE 5

Resolva as Operações Matemáticas abaixo:

$$\begin{array}{r} 11 \\ -11 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ -0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ -15 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ -13 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ -12 \\ \hline \end{array}$$

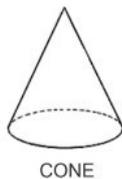
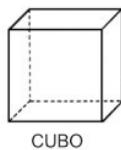
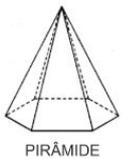
$$\begin{array}{r} 12 \\ -0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ -15 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17 \\ -0 \\ \hline \end{array}$$

ATIVIDADE 6

Encontre o nome dos sólidos geométricos no caça-palavras.



P	I	R	Â	M	I	D	E
C	R	A	H	M	A	Â	Ç
I	Ç	R	C	O	S	T	O
L	L	P	C	V	A	B	N
I	O	X	C	U	B	O	J
N	G	G	R	Â	M	E	O
D	Ç	C	U	B	A	Z	N
R	I	R	O	À	G	E	H
O	E	R	V	C	O	N	E

ATIVIDADE 7

Pinte o desenho abaixo, seguindo as orientações:



RETÂNGULO	VERMELHO
CÍRCULO	VERDE
QUADRADO	AMARELO
TRIÂNGULO	AZUL

ATIVIDADE 8

Observe o peso de cada criança e responda as questões abaixo:



- a) Quem pesa mais? _____
- b) Quem pesa menos? _____
- c) Compare o peso de Clarice e Lauro. Quem pesa mais? Quantos a mais?

ATIVIDADE 9

Resolva os probleminhas abaixo:

a) Eduardo tem 13 selos e Alberto tem 19 selos. Quantos selo têm Eduardo e Alberto juntos? Resposta:	CÁLCULO:
b) André tinha 18 bolinhas. Durante um jogo perdeu 14. Com quantas bolinhas ficou? Resposta:	CÁLCULO:
c) Cláudio colheu 37 mangas e Lia 15. Quantas mangas Cláudio e Lia colheram juntos? Resposta:	CÁLCULO:

ATIVIDADE 10

Faça os cálculos mentalmente:



60 + 9 = ____
20 + 1 = ____
80 + 4 = ____
40 + 6 = ____
90 + 8 = ____
40 + 2 = ____
50 + 5 = ____
10 + 4 = ____
70 + 3 = ____

50 + 6 = ____
20 + 4 = ____
10 + 5 = ____
90 + 7 = ____
60 + 2 = ____
70 + 9 = ____
80 + 8 = ____
50 + 2 = ____
70 + 1 = ____

50 + 3 = ____
90 + 4 = ____
60 + 5 = ____
20 + 2 = ____
30 + 8 = ____
10 + 9 = ____
90 + 1 = ____
30 + 2 = ____
20 + 4 = ____



HISTÓRIA

ATIVIDADE 1

Faça a leitura do texto: O QUE É PATRIMÔNIO HISTÓRICO?

O QUE É PATRIMÔNIO HISTÓRICO?

O Patrimônio histórico representa os bens materiais ou naturais que possuem importância na história de determinada sociedade ou comunidade.

Pode ser prédios, ruínas, estátuas, esculturas, templos, igrejas, praças, ou até mesmo parte de uma cidade, por exemplo, o centro histórico.



Monumento Histórico das Cuias Ponta Porã - MS.

Pesquise juntamente com um dos seus familiares o significado do “Monumento das Cuias”, localizado na entrada de Ponta Porã.

ATIVIDADE 2

Leia o texto: O rato da cidade e o rato do campo depois responda as questões proposta.

O rato da cidade e o rato do campo

Um rato da cidade resolveu oferecer um banquete ao rato do campo. O rato do campo admirou-se de tanto luxo, mas, cada barulhinho que se fazia ouvir, o rato da cidade fugia e se escondia.

O rato do campo foi embora porque achou que tudo lá era muito bom e bonito, mas não lhe servia porque melhor do que aquele luxo todo era o sossego que tinha na roça.

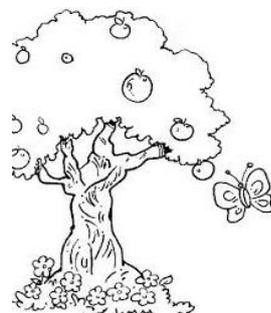
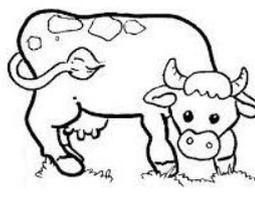
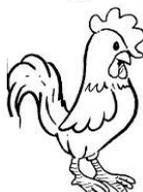
a) Por que você acha que o rato da cidade se esconde toda vez que ouve um barulho?

b) As pessoas que vivem no campo comem alimentos diferentes das pessoas que vivem na cidade? Por quê?

ATIVIDADE 3

Leia o texto, em seguida pinte as coisas que você não vê na CIDADE.

Texto: As pessoas que trabalham no Campo têm uma vida um pouco diferente das pessoas que trabalham na cidade.



ATIVIDADE 4

Desenhe e pinte o Monumento das Cuias da entrada da cidade de Ponta Porã.



GEOGRAFIA

ATIVIDADE 1

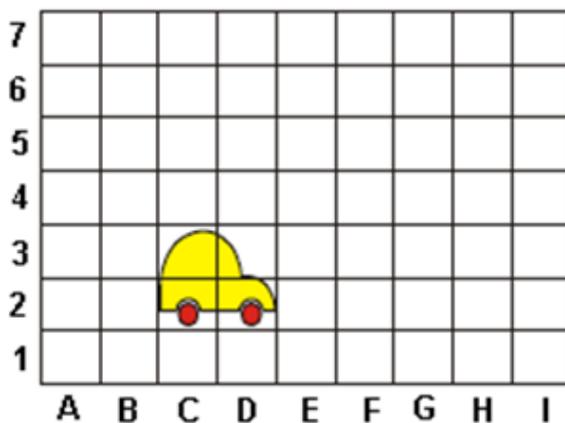
Complete a cena de acordo com as pistas:

- Desenhe um sol do lado direito.
- Desenhe uma árvore do lado esquerdo da casa.
- Desenhe uma criança em frente à casa.



ATIVIDADE 2

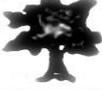
Observe as figuras abaixo. Em qual posição está a roda da frente do carro?



- (A) C1
- (B) D3
- (C) C3
- (D) D2

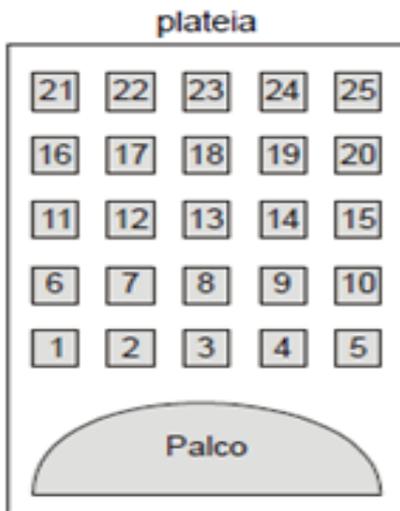
ATIVIDADE 3

Ajude Bruno a identificar a localização do CINEMA no mapa a seguir. Para isso, observe a letra da linha e o número da coluna no mapa.

D		PRAÇA 		IGREJA 
C			CASA 	
B	ÁRVORE 		CINEMA 	
A				ESCOLA 
	1	2	3	4

ATIVIDADE 4

A figura abaixo mostra um teatro onde as cadeiras da plateia são numeradas de 1 a 25.



Mara recebeu um ingresso de presente que dizia o seguinte:

***Sua cadeira está localizada
Exatamente no centro da plateia.***

Qual é a cadeira de Mara?

- a) () 12
- b) () 13
- c) () 22
- d) () 23

CIÊNCIAS

Atividade 1

Escreva o nome do planeta em que vivemos e desenhe como você imagina que é.



A Terra é o planeta em que vivemos. Nela encontramos o mar, as plantas, as pessoas e os animais.

A Terra não tem luz própria, ela recebe a luz e o calor do sol.

ATIVIDADE 2

Sobre o planeta onde vivemos marque (x) na resposta correta:

- () água doce
- () terra
- () água doce e salgada

O planeta onde vivemos apresenta uma forma:

- () esférica e achatada nos polos.
- () oval e achatada nos polos.

O nosso planeta também é conhecido por planeta azul, porque a maioria da superfície terrestre é formada por:

As principais formas de representação da superfície terrestre são:

- () a fotografia de satélite
- () a fotografia aérea
- () a rosa dos ventos
- () o globo terrestre
- () o mapa

ATIVIDADE 3

Leia o poema e represente com desenho.

Bola Bailarina – Thelma Chan

A Terra é uma bola grande, muito grande
Onde as mais incríveis histórias acontecem...

Terra redonda, Terra bailarina

Que gira em torno do sol e de si mesma

E enquanto ela gira

É noite

É dia

É noite

É dia

É noite

É dia

Bola bailarina

Terra Azul!



ATIVIDADE 4

Faça uma pesquisa sobre a importância da água, do solo e do ar em nossa vida e anote no seu respectivo quadro.

ÁGUA	AR	SOLO
É IMPORTANTE PORQUE:	É IMPORTANTE PORQUE:	É IMPORTANTE PORQUE:
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>

ARTE

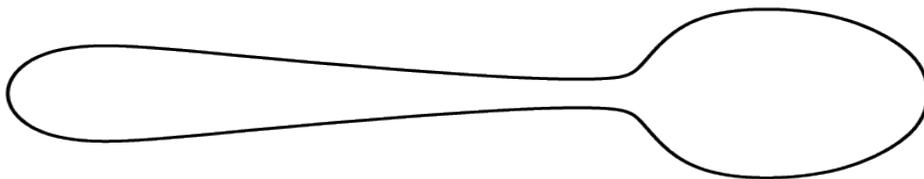
Para nossas atividades de arte iremos utilizar o livro didático ÁPIS (capítulo 02) com o conteúdo nas páginas 32 a 49, totalizando 04 atividades da disciplina de ARTE.

Atividade 01: ARTE E OS MATERIAIS SONOROS (pag. 33 a 37)

Hoje em nossa aula iremos conhecer um pouco sobre A ARTE DOS MATERIAIS SONOROS e a música de Estevão Marques. Vamos conhecer um pouco sobre materiais sonoros:

- ✓ O conceito de material sonoro se relaciona com a noção de música como organização intencional de sons, ou seja, material sonoro pode ser qualquer objeto que produza som e que seja utilizado com o objetivo de fazer música.

Após a leitura das páginas 33 a 37 e conhecer um pouco sobre o artista Estevão Marques e os objetos utilizados para transmitir sons, você irá usar sua criatividade e muita cor para transformar os objetos a baixo em verdadeiras obras de arte. Segue uma possibilidade para você usar sua criatividade.

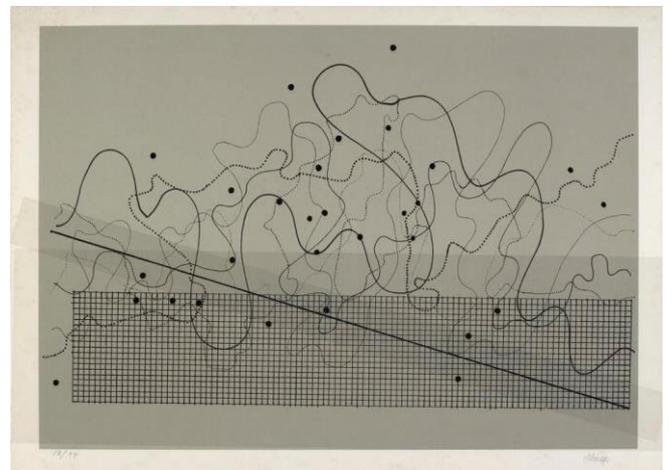


Atividade 02: ELEMENTOS DA LINGUAGEM MUSICAL (pag. 38 a 41)

Hoje em nossa aula iremos conhecer um pouco sobre os ELEMENTOS DA LINGUAGEM MUSICAL e aprendendo sobre: silêncio, ruído, ritmo e impulsão.

Após a leitura das páginas proposta na atividade, irei apresentar um pouco da obra do artista norte americano Jhon Cage.

O norte-americano John Cage foi um dos artistas mais influentes do século passado. Entre as suas inovações mais marcantes contam-se a utilização de objetos do quotidiano como instrumentos, o piano preparado, vários desenvolvimentos nos domínios da electrónica e da notação gráfica, o chamado "happening" multimídia e a peça silenciosa, possivelmente a sua mais radical e marcante criação. Mas Cage também introduziu na música o aspecto aleatório como forma de remover o significado expressivo e concentrar a atenção do ouvinte nas qualidades inatas dos próprios sons, afastando-se, assim, do conceito de dramaturgia musical.



Após a leitura das páginas propostas em nossa aula, você irá observar a obra do artista Jhon Cage e irá usar sua criatividade e criar inspirado no artista a sua obra inspirado na partitura presente na página 41. Faça sua arte no espaço a baixo.

Atividade 03: ELEMENTOS DA LINGUAGEM MUSICAL (pag. 42 a 43)

Hoje em nossa aula iremos conhecer um pouco sobre os ELEMENTOS DA LINGUAGEM MUSICAL e aprender a elaborar uma partitura a partir de uma imagem. Para nossa atividade você fará a leitura das páginas propostas e irá observar a atividade da página 43 e usando sua criatividade, irá colocar uma folha fina em cima da obra e fará sua partitura de arte.

Obra: Noite Estrelada

Artista: Vincent Van Gogh.



Atividade 04: MATERIAIS SONOROS E ELEMENTOS MUSICAIS (pag. 44 a 49)

Hoje em nossa aula iremos conhecer um pouco sobre os MATERIAIS SONOROS DOS ELEMENTOS DA LINGUAGEM MUSICAL. Com a leitura das páginas 44 e 45 iremos aprender a classificar os instrumentos musicais: percussão, corda sopro e elétricos. Continuando a leitura das páginas 46 e 47 iremos continuar conhecendo os trabalhos do artista Estevão Marques e o grupo "Triii". Na sequência de nossa aula, iremos conhecer o grupo "Gumboot" fazendo a leitura das páginas 48 e 49.

Como atividade, irei propor a você usar sua criatividade para transformar o desenho de uma taça em um objeto de arte. Agora é usar sua criatividade no espaço a baixo e deixar o som e as cores fazerem parte de sua criação.



ESPAÑHOL

Actividad 01

Lea el texto:

Historia del Tereré

La leyenda dice que, durante la guerra paraguaya, los soldados de ambos lados (Brasil y Paraguay), durante el tiempo libre entre un combate y otro, o incluso en medio del combate, quisieran tener un compañero para reemplazar a sus estados de ánimo. Como el intervalo entre estos partidos fue muy corto, no hubo tiempo para calentar el agua, por lo que comenzaron a enfriarse y les gustó el sabor.



A - ¿Qué países estaban en guerra?

B - ¿Qué les gustaba beber entre una pelea y otra?

C - No tuvieron tiempo para calentar el agua, entonces, ¿qué hicieron?

Actividad 02

Lea el texto:

Leyenda de la Yerba-Mate

Una tribu de indios vivía feliz en su tierra, hasta que comenzaron a carecer de comida, con esto, decidieron irse a buscar mejores tierras, un anciano y su hija se quedaron solos en el pueblo. El tiempo pasaba.

Un día apareció un extraño en el pueblo y pidió ayuda. El viejo y su hija tenían poco que dar, pero dieron la bienvenida al viajero y compartieron con él el resto que tenían. Agradecido por todo, el hombre dijo que era un mensajero de Tupã. El viajero le ofreció un amigo: Erva-Mate. Él dijo plantar y cuidarla, cosechar y hacer té, beber, ¡y con eso volvería su fuerza!

_ Yará puede seguir a la tribu, dijo el viejo.

_ No es mi padre, incluso si ya no me necesitas, ¡me quedaré!

El extraño fue conmovido por Yari y le dijo: ¡Serás la diosa protectora de las Hierbas! ¡será Caa-Yará!

Busca las palabras:

Indios

Tribu

Viejo

Tupã

Erva-Mate

Caa-Yará

Mensajero

Pueblo

A	C	A	A	Y	A	R	I	G	O
P	S	I	P	P	M	N	B	T	O
U	A	K	L	K	A	O	T	U	I
E	R	V	A	M	A	T	E	P	U
B	O	I	N	D	I	O	S	A	T
L	M	E	N	S	A	J	E	R	O
O	K	J	N	D	T	R	I	B	U
B	G	O	M	M	N	Z	X	A	S

Actividad 03

Lea el texto:

EL Pombero

El Pombero es una criatura famosa en las leyendas guaraníes de Paraguay, también conocida en algunas partes de Argentina y en el sur de Brasil. Su nombre se conoce como "Hombre de la noche en guaraní. Esta criatura es un ser muy peludo, ló mismo es responsable de cuidar la fauna y la flora de que no está amenazado, que no se talan árboles y que solo se sacrifican los animales que sirven de alimento a las familias. Es común que las comunidades le pidan a Pombero que cuide los cultivos y proteja a los animales. Y a cambio le ofrecen tabaco y miel. Si la persona olvida cumplir, causa estragos en su hogar y puede dejar a la víctima sin voz.

Completa las frases:

El _____ es una criatura famosa en las leyendas guaraníes de Paraguay.

Su nombre se conoce como _____ en guaraní.

Es común que las comunidades le pidan a Pombero que cuide los cultivos y _____ a los animales.

Y a cambio le ofrecen tabaco y _____.

Actividad 04

Adivina que es:

a. ¿Qué es, qué es? Hecho para caminar y no camina.

() bicicleta

() calle

b. ¿Qué es, qué es? Gira mucho y no se mueve.

() reloj

() rueda

c. ¿Qué es, qué es? Tiene cabeza y diente, no es un animal y no es una persona.

() ajo

() cebolla

d. ¿Qué es, qué es? Camina con los pies sobre la cabeza.

() hormiga

() piojo

e. ¿Qué es, qué es? Cuantas más arrugas tienen, más joven es.

() sol

() pneu

Marque y dibuja la respuesta correcta:

Tiene patas y bigotes,
para cazar se da maña.
araña y no es araña.
¿Quién es?

() gato

() Conejito



¡Guau! de noche,
¡Guau! de día
corro y ladro
¿Quién seré?

() loro

() perro



En el agua siempre vivo,
plateado es mi color,
veloz como el rayo nado
¿Cómo me llamo yo?

() pez

() ranas



EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE 1

Construção do jogo da memória, fazer a impressão do jogo da memória em duas cópias, colorir as imagens, colar no papelão, após secar recortar os quadradinhos das duas cópias, em seguida colocar as imagens sobre a mesa viradas para baixo fora de ordem.

O jogo da memória está pronto, chame seu irmão ou seus pais para jogar.

O jogo inicia com um dos participantes virando duas imagens, se for iguais retira do jogo e ganha um ponto, se for diferente vira novamente para baixo, assim cada participante terá sua vez de virar duas imagens.



ESTÁ ATIVIDADE ESTÁ NA
ÚLTIMA FOLHA PARA
RECORTE.

ATIVIDADE 2

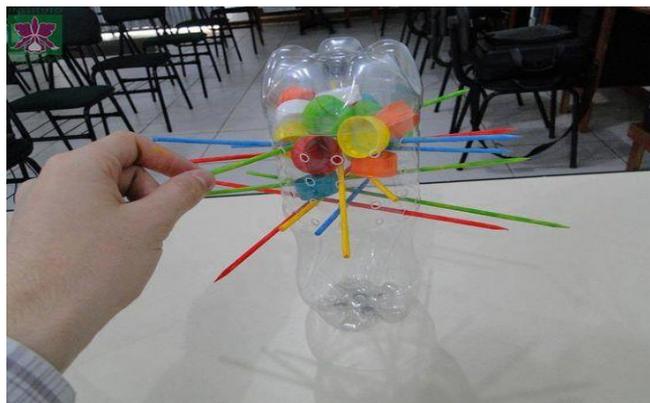
Construção da brincadeira de palitos cai e não cai.

Materiais necessário: palito de churrasco, duas garrafas pets, tampas de garrafas pets, tesoura, fita durex.

Desenvolvimento da atividade: recorte ao meio as duas garrafas pets, uma das garrafas será feito furos para o palito passar de um lado para o outro, antes de furar marque um espaço onde ficará as tampas, após terem feitos vários furos, coloque as tampas dentro da garrafa e encaixe a outra deixando assim as duas unidas e passe a fita durex, coloque a garrafa com a parte furada para baixo e encaixe os palitos, está pronto nosso jogo de palitos.

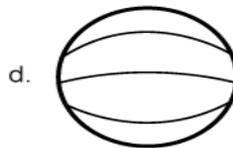
Como jogar: coloque a parte que não está furada para baixo, convide seu irmão ou os pais para jogarem, cada participante terá que tirar um palito por vez, quando for tirar o palito cuidado para não derrubar as tampinhas, vence quem conseguir tirar o maior número de palito e derrubar o menor número de tampinha.

Link como fazer <https://www.youtube.com/watch?v=9FOggdvVUSU>



ATIVIDADE 3

Ligue a imagem com uma linha indicando qual bola é praticado esse esporte.



Escreva os nomes dos esportes de acordo com a numeração.

Qual o nome de esporte ilustrado na

Imagem 1?

Imagem 2?

Imagem 3?

Imagem 4?

ATIVIDADE 4

Atividade: torre de copo.

Materiais: copos descartáveis (recomendado), de plástico ou de metal, observação (**não utilizar copo de vidro**)

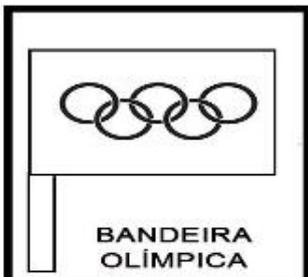
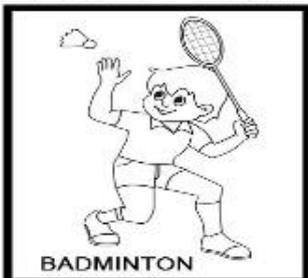
Desenvolvimento da atividade: ocorrerá da seguinte maneira, o aluno terá que ter no mínimo 15 copos e no máximo 30 copos, os copos terão que ser colocado um sobre o outro formando uma torre, quando colocar o ultimo copo a torre não pode cair, em seguida terá que retirar os copos encaixando um sobre o outro até houver apenas o que está em sua mão.

Desafio: marcar o tempo que levou para realizar a atividade.

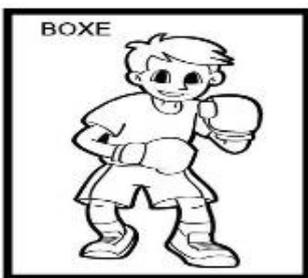
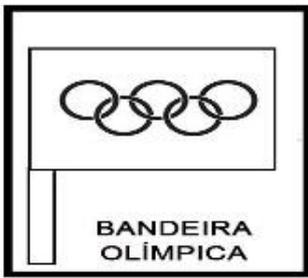
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NY4-h6cCMI&feature=youtu.be>



JOGO DA MEMÓRIA DAS OLIMPIADAS



JOGO DA MEMÓRIA DAS OLIMPIADAS



ATIVIDADES PARA RECORTE