

ESCOLA MUNICIPAL DO CAMPO SANTO ANTÔNIO

Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais

Sertãozinho, S/Nº Fone: (45) 991029591

E-mail: escolarural@hotmail.com

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

PROFESSOR REGENTE: JULIANA PIANA DOS SANTOS

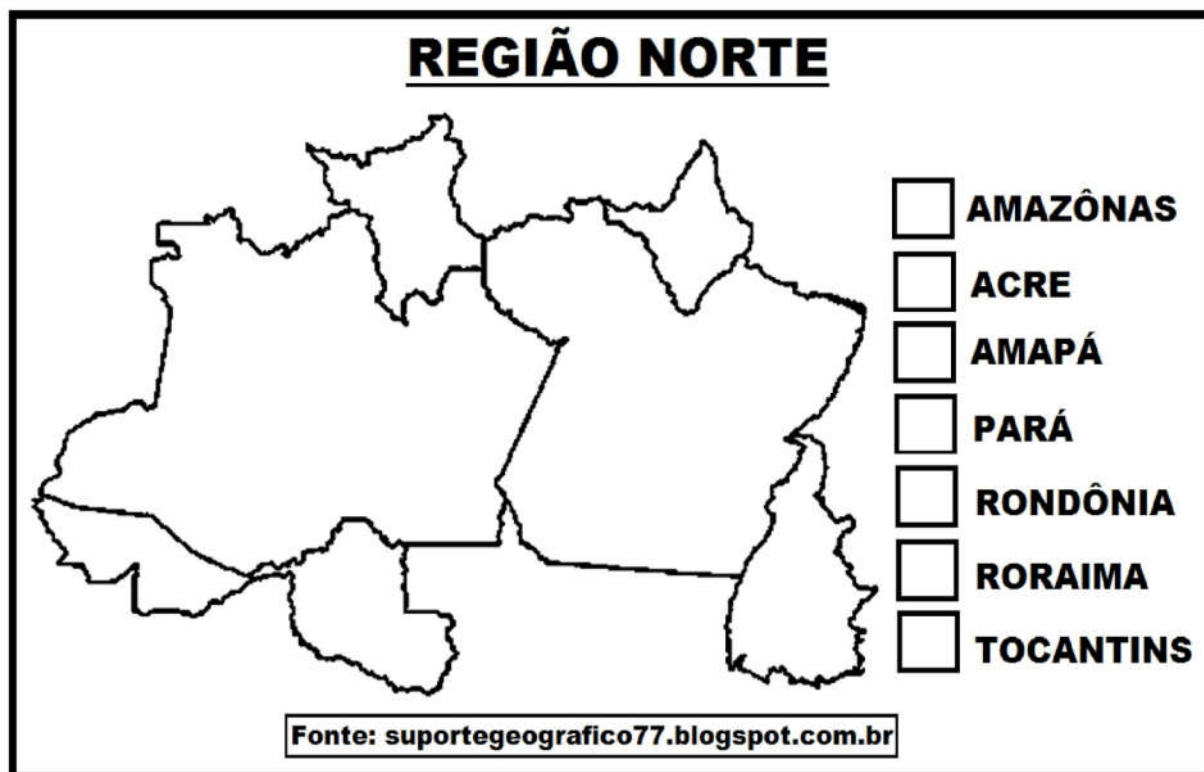
ALUNO (A) _____

DATA: ____/____/____

Prof. Juliana Piana dos Santos – Geografia

Na última aula de geografia trabalhamos com os estados da região nordeste e região sul, hoje vamos trabalhar com as outras 03 regiões do Brasil: norte, centro-oeste e sudeste.

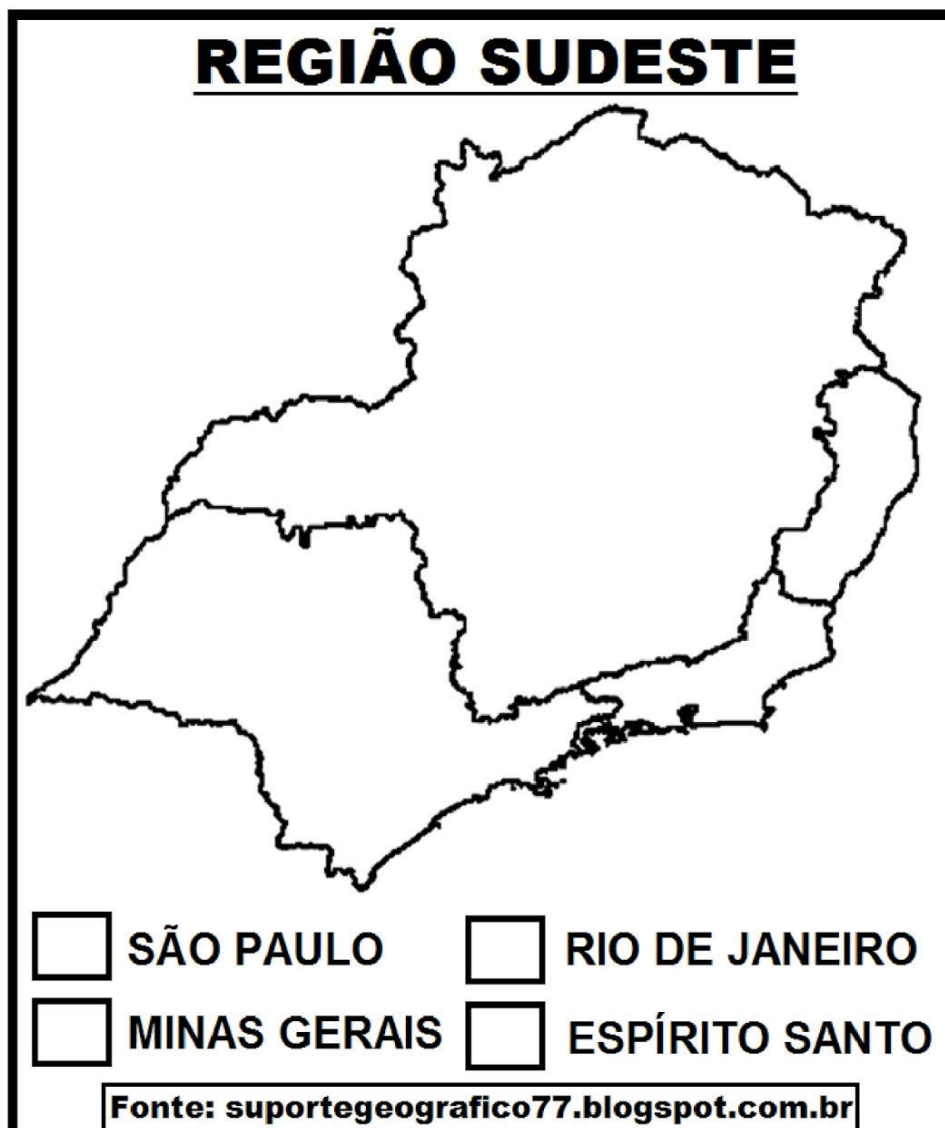
01 - Pinte com cor diferente, cada quadrinho que se encontra na frente do nome dos estados, constituindo uma legenda, na sequência pinte os estados da região norte de acordo com a legenda. Atenção para a correta localização do estado, se necessário consulte no caderno de geografia



02 - Pinte com cor diferente, cada quadrinho que se encontra na frente do nome dos estados, constituindo uma legenda, na sequencie pinte os estados da região centro - oeste de acordo com a legenda. Atenção para a correta localização do estado, se necessário consulte no caderno de geografia.



03 - Pinte com cor diferente, cada quadrinho que se encontra na frente do nome dos estados, constituindo uma legenda, na sequencie pinte os estados da região sudeste de acordo com a legenda. Atenção para a correta localiação do estado, se necessário consulte no caderno de geografia.



Prof. Juliana Piana dos Santos – Ciências

Leia o texto com atenção:

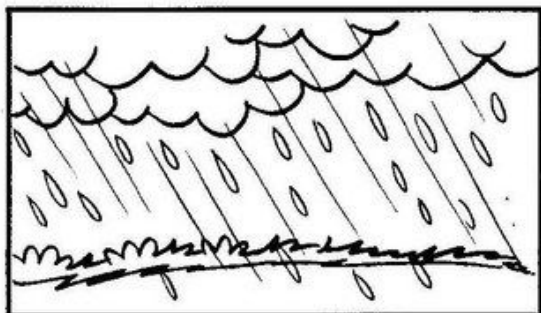
O ciclo da água

O **ciclo da água** é fundamental para garantir que a água circule pelos seres vivos e pelo meio ambiente. Esse ciclo permite que a água seja disponibilizada para diversos processos e, posteriormente, possa ser reutilizada. Dentre os principais processos que ocorrem no ciclo da água, podemos destacar a evaporação da água devido à ação do Sol, a condensação do vapor de água e a formação das nuvens e precipitação.

Agora responda a atividade abaixo e pinte.

● Ciclo da Gotinha

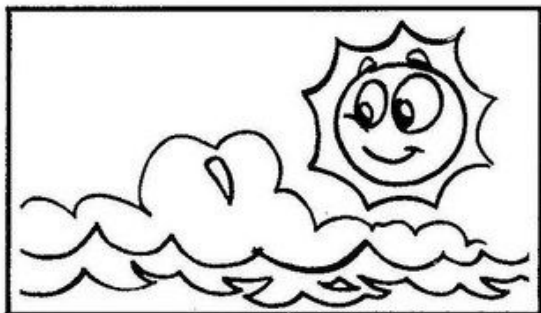
♦ Leia e numere de 1 a 6 a história da gotinha d'água:



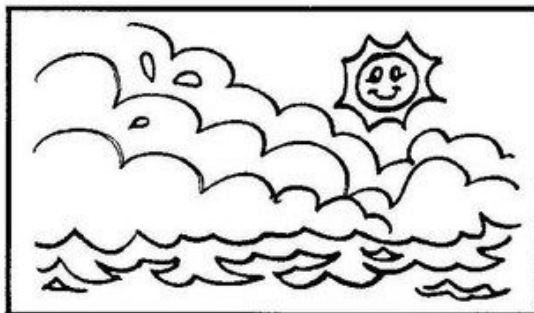
De tão pesadas que ficam, elas caem para molhar a terra.



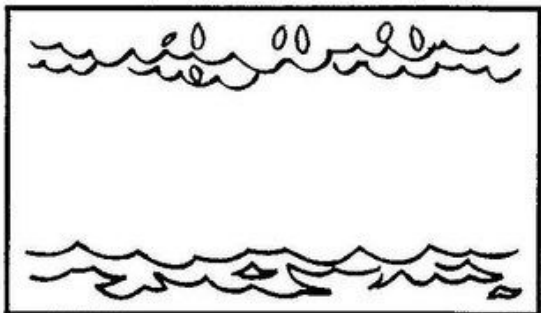
O sol muito forte faz a gotinha evaporar.



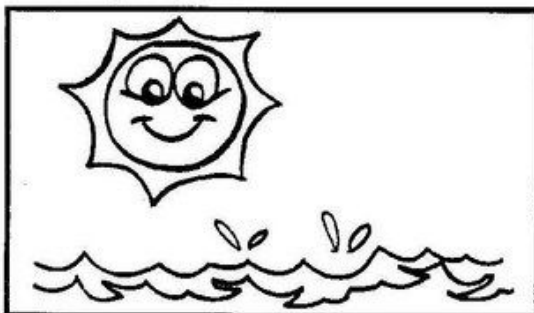
E ela sobe para as nuvens.



E se juntam virando gotas grandes e pesadas.



Lá no alto, num lugar muito frio ela se encontra com milhares de gotinhas.



E com o calor do sol a gotinha e suas companheiras evaporam-se novamente.

• Escreva, com suas palavras, o que você entendeu:

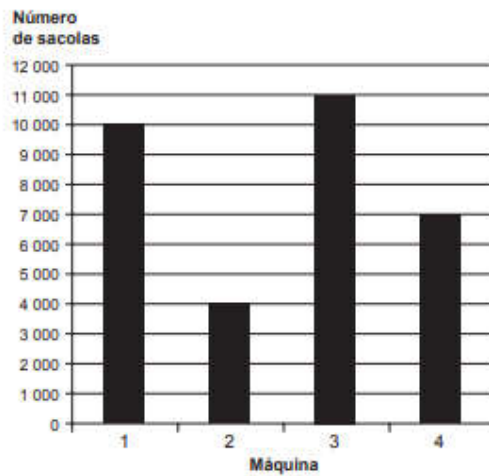
02 – As palavras em negrito são as que vcs devem encontrar no caça palavras, além de lerem com atenção o texto, pois apresenta um novo vocabulário!

<p>Ciclo hidrológico</p> <p>O ciclo da água, conhecido cientificamente como o ciclo hidrológico, refere-se à troca contínua de água na hidrosfera, entre a atmosfera, a água do solo, águas superficiais, subterrâneas e das plantas. A ciência que estuda o ciclo hidrológico é a hidrologia.</p> <p>A água se move perpetuamente através de cada uma destas regiões, constituindo os seguintes processos principais de transferência:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaporação dos oceanos e outros corpos d'água (rios, lagos e lagoas) no ar e a evapotranspiração das plantas terrestres e animais para o ar. - Precipitação, pela condensação do vapor de água do ar e caindo diretamente na terra ou no mar. - Escoamento superficial sobre a terra, geralmente atingem o mar. 	<p>➤ Encontre as palavras grifadas no caça palavras.</p> <p>S Z U O T N E M A O C S E A E F E Á Á N I S U F P S Y C B A N W I V O O R K T É A L N Ô A R E F S O M T A U C Ã E Ó T U M G I Ô M C S I R Â X P É J E Ç G Ü H I R Y Q Á O É Ó N H O J Z P A A I K O S N H T A I G O L O R D I H R N S Ô Ã Ê A A I O R I Q Ã S A Y N Í Ç O O N E H B T G D Ã O O M I Ç Õ L É J Ú C S E S Ç É N A R Ç C S A Ã F O C Ã F S E F D B R C A Ü O A I A O Z C I C L O Õ S Q N I D U L X S T G N À H Ü É Z M Ò Q L Ã S B O Z G P Â F I Ó U ò Í É Z M Ò Q L Ã S B O Z G P ã L R I O A I C N Ê R E F S N A R T J L S ã A C R L C U Ú Í M S T A Z F F R P K N Õ R E D L E Ç Ò Õ N S Y Q D Í E R À T Ó G Ç Ò V Q M R I Ó X S Y Q D Í E R À T Ó G Ç Ò V S Á P H Ô Á O P À Í E R À T Ó G Ç Ò V V Y E X H Í À A U G Á R J T Z Ô G J P D R S Ó A I C N Ê I C N A Ç Ç Ô Ú P E P Q</p> <p style="text-align: right;">Suporte Geográfico</p>
--	---

Escreva nessas linhas as palavras em negrito que você encontrou no caça palavras:

01- Estatística – interpretação gráfica.

O administrador de uma empresa que produz sacolas está avaliando a produção das quatro máquinas atualmente operando em sua empresa. O gráfico exibe o número de sacolas produzidas diariamente pelas máquinas em funcionamento.



Em função de uma demanda de produção diária de 34 000 sacolas, o administrador pretende intervir no funcionamento da empresa. Ele vai adquirir uma nova máquina, substituindo aquela que apresentar a menor produção diária, a fim de produzir, por dia, exatamente a demanda exigida.

- a) Qual máquina ele vai substituir? _____
- b) A nova máquina a ser adquirida deverá apresentar uma produção diária, de quantas sacolas?

Calculo da letra b)

02 - Sistema monetário.



Quantas notas de R\$ 2,00 ela conseguiu?

- (A) 10
- (B) 4
- (C) 5
- (D) 9

(Projeto conseguir). Observe o dinheiro que Ana Rita economizou durante um ano.



Renata economizou a metade do valor que Ana Rita economizou. Quanto ela tem?

- (A) R\$ 336,00
- (B) R\$ 168,00
- (C) R\$ 30,00
- (D) R\$ 6,00

(Projeto conseguir). Rodrigo quer trocar seu dinheiro por apenas uma nota que represente a mesma quantia.



Por qual cédula ele poderá trocar?

- (A) 
- (B) 
- (C) 
- (D) 

03 – Escreva por extenso os números abaixo:

a) 34 890 *Trinta e dois mil, Sitocentos e noventa.*

b) 5 098 _____

c) 879 _____

d) 2 009 _____

e) 25 078 _____

f) 345 890 _____

g) 230 840 _____

04- Escreva usando algarismos:

a) Cento e dois mil, trezentos e catorze _____

OBSERVE O QUADRO COM A DATA DE ALGUMAS INVENÇÕES E COMPLETE A COLUNA "TEMPO DE EXISTÊNCIA":

NOME DA INVENÇÃO	ANO	TEMPO DE EXISTÊNCIA
PATINS	1863	
PIJAMA	1910	
BICICLETA	1791	
VIDEOCASSETE	1970	
BOTÕES (DE ROUPA)	1200	
ZÍPER	1891	
PANETONE	1395	
SUNDAE (SORVETE)	1890	



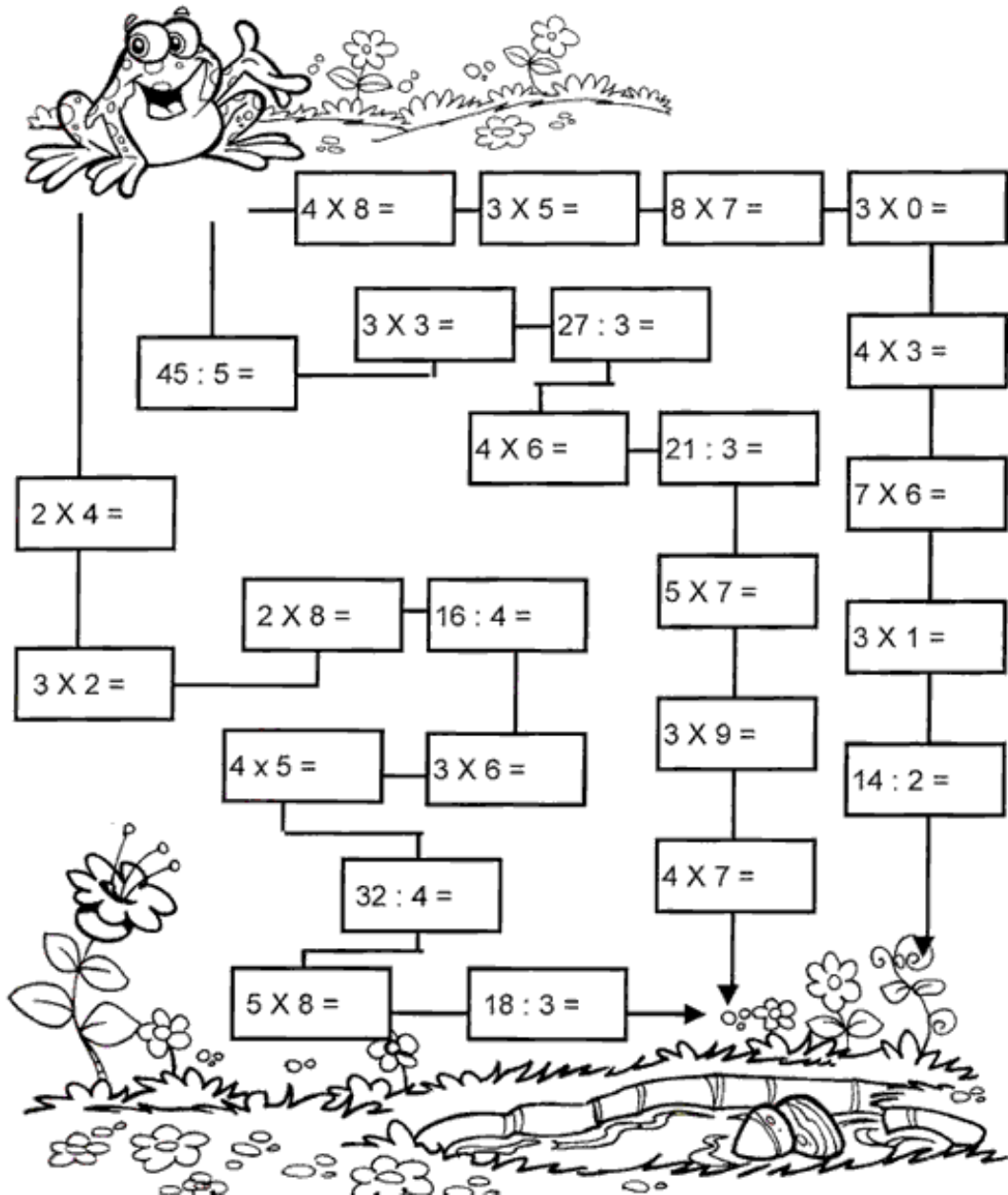
- A) QUAL É A INVENÇÃO MAIS ANTIGA? _____
- B) O PANETONE FOI INVENTADO QUANTOS ANOS ANTES DO SUNDAE? _____
- C) OS PATINS FORAM INVENTADOS QUANTOS ANOS DEPOIS DA BICICLETA? _____
- D) QUAL A INVENÇÃO MAIS RECENTE E HÁ QUANTOS ANOS FOI CRIADA? _____
- E) QUAL A INVENÇÃO QUE MAIS SE APROXIMA DO ANO EM QUE VOCÊ NASCEU? _____

Utilize este espaço para fazer contas necessárias para responder a atividade acima:

Pulando até a Lagoa

Leve o sapinho até a lagoa.

- ◆ Calcule os fatos e pinte o caminho em que todos os resultados sejam pares:



BONS ESTUDOS! ESPERO ENCONTRA-LOS EM BREVE!

Professora Juliana Piana dos Santos.



O texto que você vai ler é uma **crônica**. Preste atenção no modo como a história é narrada e como ela termina.



O torcedor

No jogo de decisão do campeonato, Eváglio torceu pelo Atlético Mineiro, não porque fosse atleticano ou mineiro, mas porque receava o carnaval nas ruas se o Flamengo vencesse. Visitava um amigo em bairro distante, nenhum dos dois tem carro, e ele previa que a volta seria problema.

O Flamengo triunfou, e Eváglio deixou de ser atleticano para detestar todos os clubes de futebol, que perturbam a vida urbana com suas vitórias. Saindo em busca de táxi inexistente, acabou se metendo num ônibus em que não cabia mais ninguém, e havia duas bandeiras rubro-negras para cada passageiro. E não eram bandeiras pequenas nem torcedores exaustos: estes pareciam ter guardado a capacidade de grito para depois da vitória.

Eváglio sentiu-se dentro do Maracanã, até mesmo dentro da bola chutada por 44 pés. A bola era ele, embora ninguém reparasse naquela esfera humana que ansiava por tornar a ser gente a caminho de casa.



Lembrando-se de que torcera pelo vencido, teve medo, para não dizer terror. Se lessem em seu íntimo o segredo, estava perdido. Mas todos cantavam, sambavam com alegria tão pura que ele próprio começou a sentir um pouco de Flamação de entusiasmo o contagiava e transformava. Marcou com a cabeça o acompanhamento da música. Abriu os lábios, simulando cantar. Cantou. Ao dar fé de si, disputava à morena frenética a posse de uma bandeira. Queria enrolar-se no pano para exteriorizar o ser partidário que pulava em suas entranhas. [...]

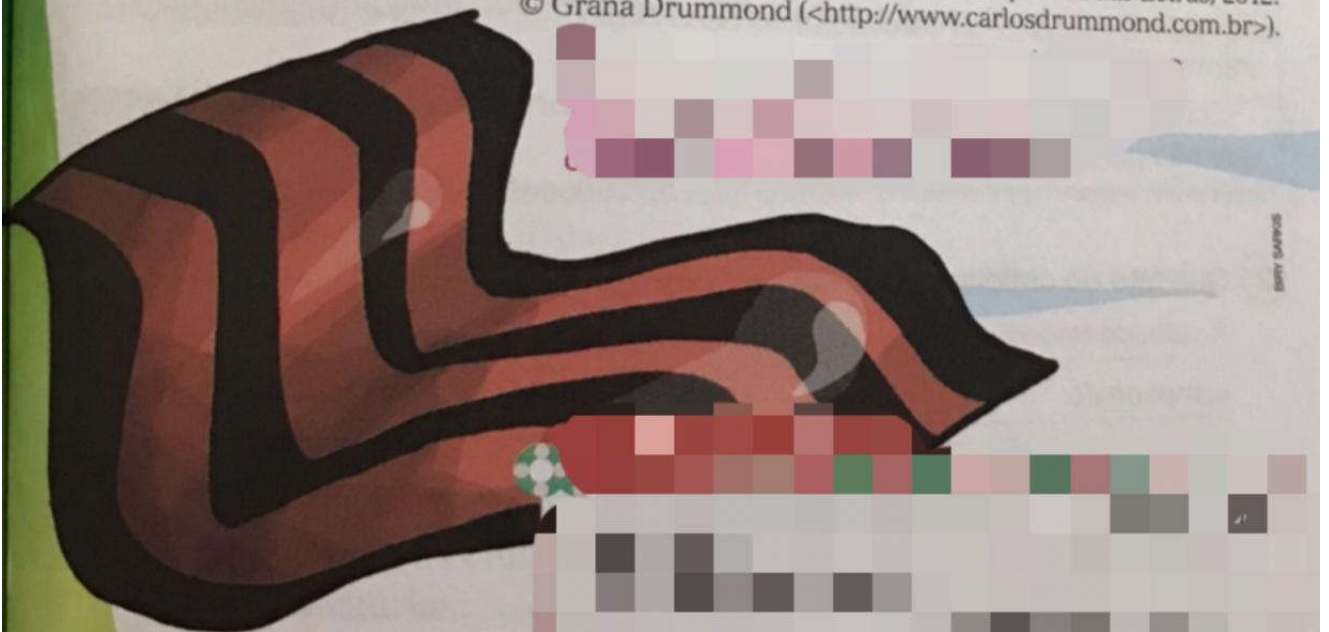
O pessoal desceu na Gávea, empurrando Eváglio para descer também e continuar a festa, mas Eváglio mora em Ipanema, e já com o pé no estribo se lembrou. Loucura continuar flamengo a noite inteira [...].

Segurou firme na porta, gritou: "Eu volto, gente! Vou só trocar de roupa" e, não se sabe como, chegou intacto ao lar, já sem compromisso clubista.

Carlos Drummond de Andrade. *Contos plausíveis*.

São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

© Graña Drummond (<<http://www.carlosdrummond.com.br>>).



1- Atividades.

a) Que times estavam jogando? _____

b) Onde Eváglio estava na hora do jogo?

c) Para quem Eváglio estava torcendo? Por quê?

d) Qual foi o resultado do jogo? _____

e) Eváglio gostou do resultado? _____

f) Por que Eváglio, a partir daquele jogo, passou a detestar todos os times?

2- Que fato do cotidiano é narrado na crônica *O torcedor*?

3- Quem são as personagens dessa crônica?

4- O narrador da crônica é uma personagem ou apenas um observador? Explique.

5- Pinte o quadrinho da foto que mostre uma festa de comemoração de campeonato de futebol.



- Por que Eváglio previa que a volta para casa seria um problema?

6- Releia este trecho da crônica.

Lembrando-se de que torcera pelo vencido, teve medo, para não dizer terror. Se lessem em seu íntimo o segredo, estava perdido.

a) Qual era o segredo de Eváglio?

b) Sublinhe, no trecho, palavras ou expressões usadas pelo narrador para caracterizar a angústia de Eváglio caso os torcedores descobrissem o segredo.

7- Releia os seguintes trechos da crônica.

a) O Flamengo triunfou, e Eváglio deixou de ser atleticano para detestar todos os clubes de futebol, que perturbam a vida urbana com suas vitórias.

1) Por que os clubes de futebol perturbam a vida na cidade?

2) Pinte as palavras que representam os sentimentos de Eváglio diante da vitória do Flamengo.

Raiva	Orgulho	Desprezo	Alegria
-------	---------	----------	---------

b) Eváglio sentiu-se dentro do Maracanã, até mesmo dentro da bola chutada por 44 pés.

- Escreva como Eváglio se sentia nesse momento.

c) Mas todos cantavam, sambavam com alegria tão pura que ele próprio começou a sentir um pouco de Flamengo dentro de si.

- E, agora, como Eváglio se sente?

8- Assinale as alternativas que melhor representam o humor da crônica.

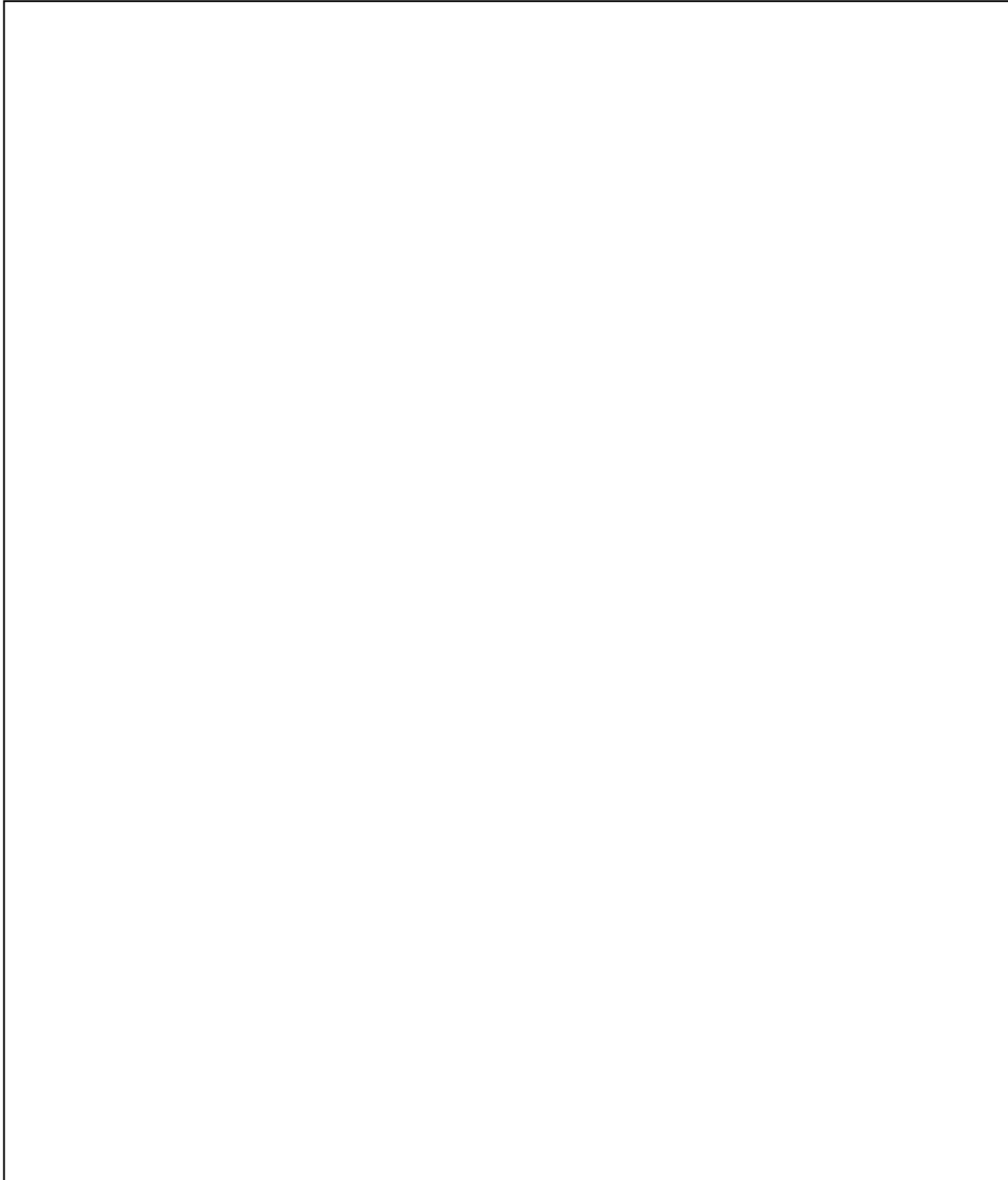
___ O contraste dos sentimentos de Eváglio no início e no final da história.

___ A surpresa por ter chegado em casa são e salvo da festa.

___ O medo do carnaval que aconteceria na rua caso o Flamengo fosse o vencedor.

9- Essa história poderia ter acontecido na vida real? Explique.

10- Leia o texto proposto por sua professora, apos faça um desenho que represente o livro que acabou de ler



O desenho e os tipos de linhas

Desenho é a arte de representar formas e objetos usando traços e linhas.

A linha

Um ponto ao lado do outro, numa sequência que pode ser infinita, forma uma linha.

Há vários tipos de linhas, que podem ser classificadas de acordo com o traçado e a forma.

O traçado



* MISTA



* CHEIA



* TRAÇO E PONTO



* FINA



* PONTILHADA

A forma



* RETA



* CURVA



* ONDULADA



* FECHADA



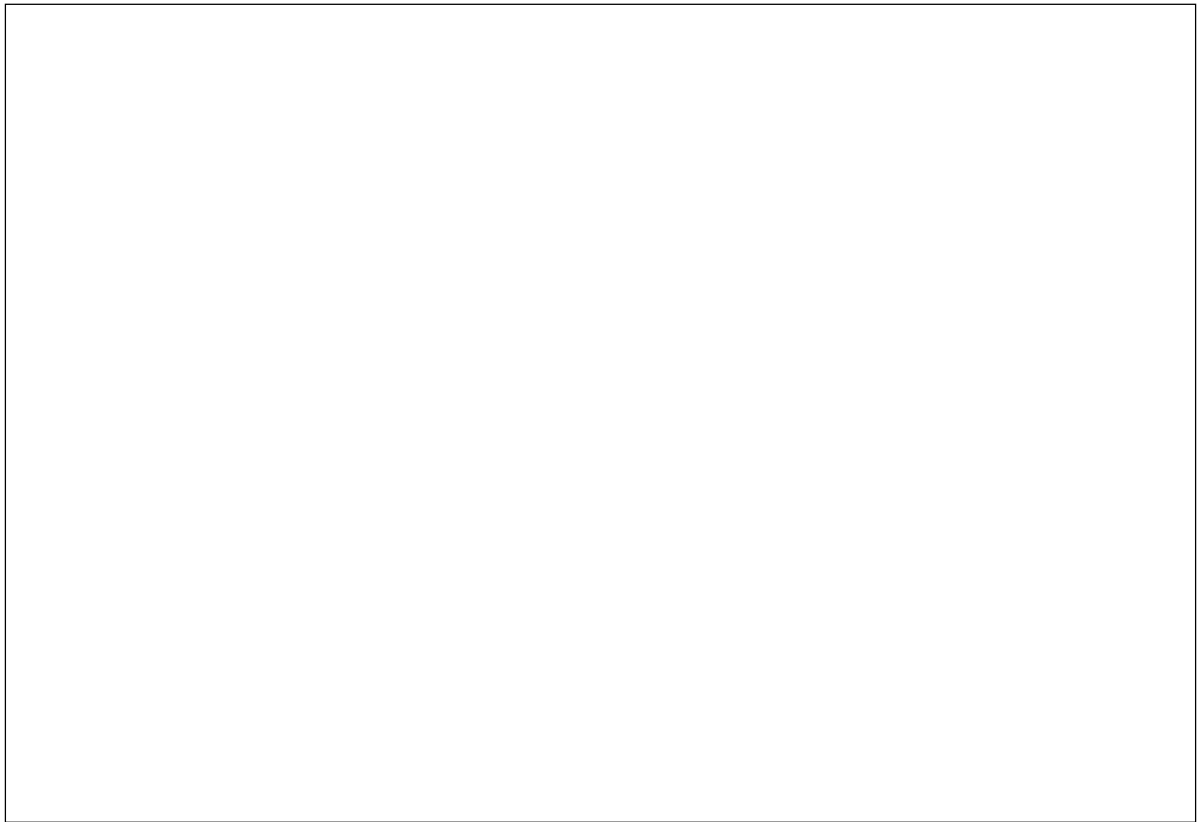
* QUEBRADA

FAÇA DOIS DESENHOS:

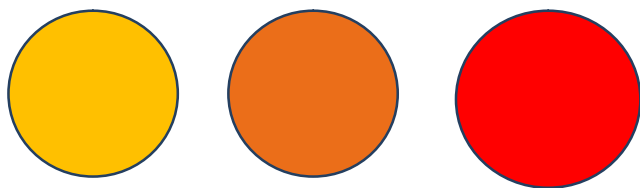
1 – Faça um desenho utilizando somente as linhas representadas acima quanto **ao traçado**.



2 – Faça um desenho utilizando somente as linhas representadas acima quanto **a forma**.

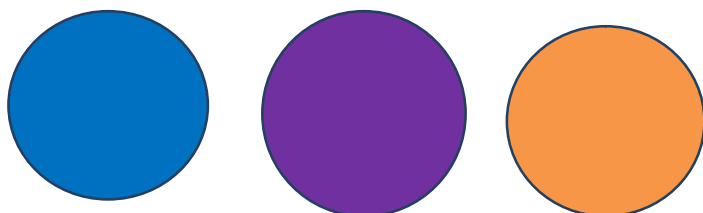


Cores quentes: as cores quentes correspondem as cores que transmitem sensação de calor, uma vez que estão associadas ao sol, ao fogo e ao sangue.



Cores quentes básicas: amarelo, laranja, vermelho.

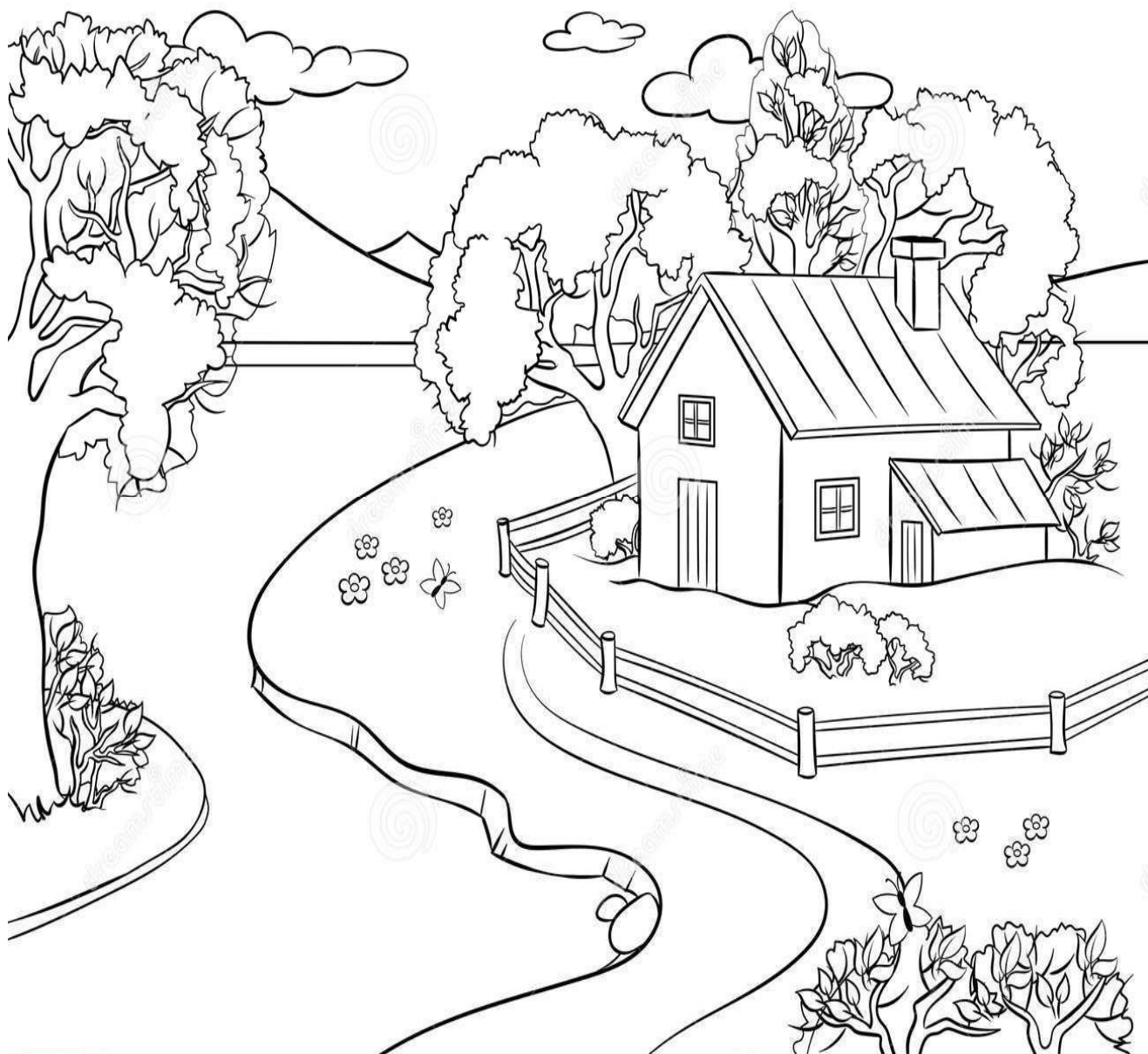
Cores frias: as cores frias são aquelas cores que estão associadas ao gelo, à água, à lua, as quais transmitem sensação de frio.



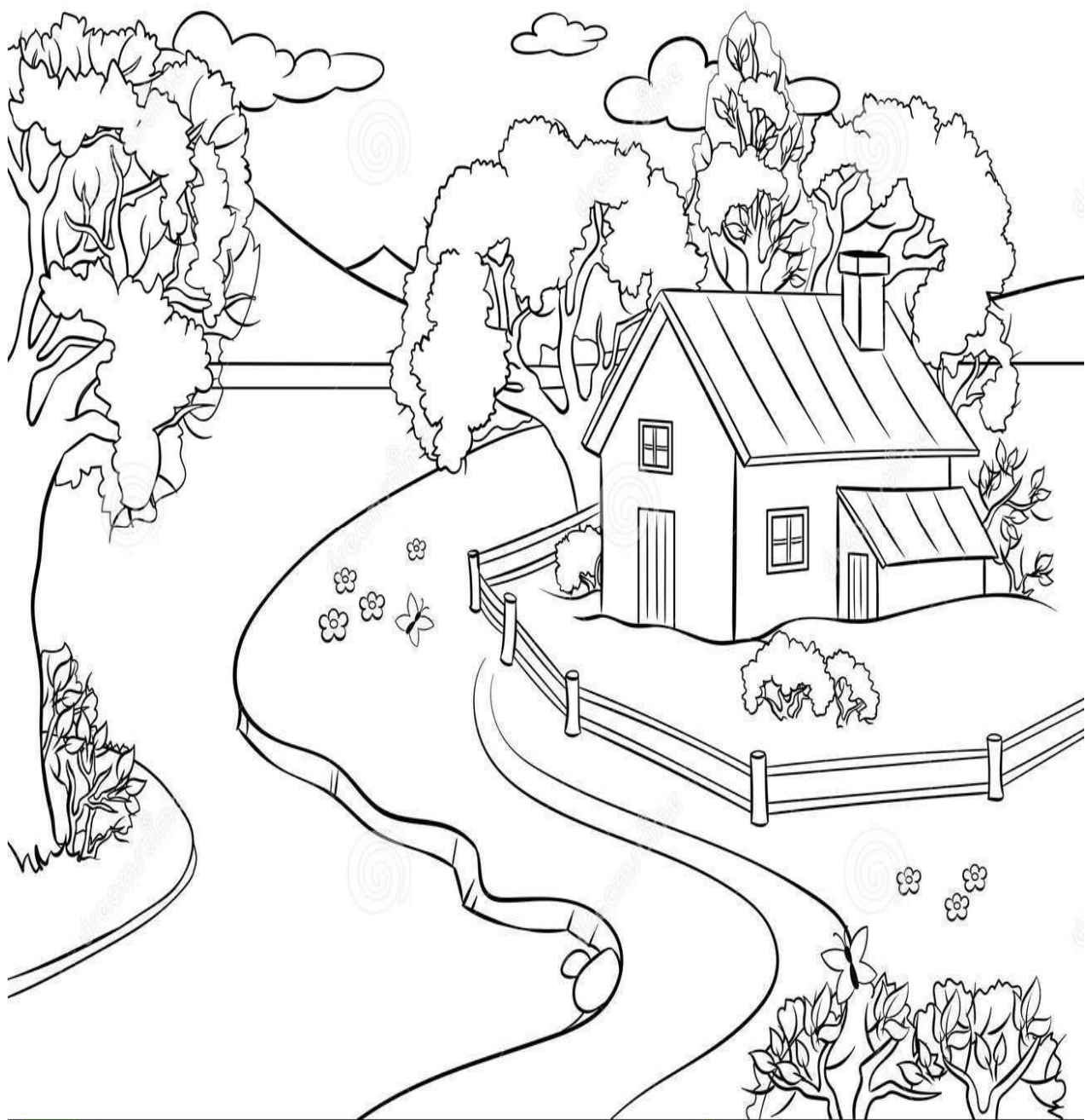
CORES FRIAS BÁSICAS: AZUL, VIOLETA (ROXO OU PÚRPURA), verde.



1 Atividade: colorir a paisagem somente com as cores frias.



2 Atividade: colorir a paisagem somente com as cores quentes.



A triste partida
(...) O carro já corre
No topo da serra
Oiando pra terra
Seu berço, seu lá.
Aquele nortista
Partindo de pena
De longe acena:
Adeus, Ceará!
No dia seguinte,
Já tudo enfadado,
E o carro embalado,
Veloz a corrê,
Tão triste, coitado,
Falando saudoso
Seu filho choroso
Excrama a dizê:
- De pena e sodade,
Papai sei que morro!
Meu pobre cachorro
Quem dá de comê?
Já ôto pergunta:
- Mãezinha, e meu gato?

Com fome, sem trato,
Mimi vai morrê!
E a linda pequena
Tremendo de medo:
- Mamãe, meus brinquedo!
Meu pé de fulô!
Meu pé de rosêra,
Coitado, ele seca!
E a minha boneca
Também lá ficou (...)
Patativa do Assaré. Canção citada
em Hélder Pinheiro. Cordel na sala
de aula. São Paulo: Duas cidades,
2001.

Migração e imigração

Emigrante – é a pessoa que sai do seu país.

Imigrante – é a pessoa que sai do seu país para morar em outro.

Migrante – é aquele que muda de lugar, estado ou região de um mesmo país.

Imigrantes

A partir do século XIX começaram a vir para o Brasil imigrantes japoneses, alemães e

Utilize o poema para realizar as atividades abaixo.

Emigrante – é a pessoa que sai do seu país.

Imigrante – é a pessoa que sai do seu país para morar em outro.

Migrante – é aquele que muda de lugar, estado ou região de um mesmo país.

Imigrantes A partir do século XIX começaram a vir para o Brasil imigrantes Japoneses, alemães e italianos. Eles vinham ao Brasil com a esperança de um futuro melhor, mas na maioria das vezes eles acabaram passando necessidades.

Muitos deles vieram para cá com estudo e com ideias que os levaram a algum tempo depois conseguir riquezas e posses. Eles enriqueceram nossa cultura e ajudaram a construir nosso país.

Migrantes

As pessoas deslocam-se por diferentes motivos. A maioria delas tem como objetivo se livrar da pobreza.

Algumas mudam-se para trabalhar ou para estudar.

Por vezes empresas e empresários saem em busca de grandes terras com melhores condições de desenvolvimento e mão de obra mais barata.

Questões

1) Qual é o título do poema?

R.: _____

2) Marque no poema palavras escritas erradas. Em sua opinião por que o poema é escrito assim?

R.: _____

3) Qual é o tema do poema?

R.: _____

4) Quem é o autor do poema?

R.: _____

5) As pessoas retratadas no poema estão felizes? Justifique sua resposta.

R.: _____

6) João decidiu sair de seu país. Ele é um?

R.: _____

7) Pedro saiu da Itália e veio morar no Brasil. Ele é um?

R.: _____

8) Maria saiu de Pernambuco para morar em São Paulo. Ela é uma?

R.: _____

9) Cite alguns motivos que levam as pessoas a migrarem de um lugar para o outro.

R.: _____

10) Em que século começaram a vir os imigrantes para o Brasil?

R.: _____

Ensino Religioso Prof^a Samara



Observe as imagens, realize um texto envolvendo todas as ações das imagens. Comente como devemos tratar o próximo.(Texto no mínimo 15 linhas)



Educação Física Profª Samara

Jogo da Velha

Há registros dele em escavações feitas no templo de Kurna, no Egito datadas no século 14. Não apenas foi encontrado registros do jogo da velha nessa região como também na China antiga, na América pré-colombiana e no Império Romano.

No entanto, foi na [Inglaterra](#) do século 19 que esse jogo se popularizou e ganhou esse nome. Quando as mulheres inglesas se reuniam na hora do chá para bordar tinha aquelas mais velhas que não conseguiam mais fazer este ofício. Muito dessas senhoras já apresentavam problemas de vista e não enxergavam o suficiente para conseguir bordar.

A solução para conseguirem um novo passatempo foi jogar o jogo de velha. E é por isso que ele recebe este nome: porque era jogado por velhas.



Regras e objetivos do jogo da velha

As regras do jogo são bem simples.

Em suma, dois jogadores escolhem dois símbolos com que querem jogar. Normalmente é usado as letras X e O. O material do jogo é um tabuleiro, que pode ser desenhado, com três linhas e três colunas. Os espaços em branco dessas linhas e colunas serão preenchidos com os símbolos escolhidos.

O objetivo desse passatempo é preencher ou as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e impedir que seu adversário faça isso primeiro que você.



Agora é com você: Utilize o material de apoio para se divertir com seus colegas.