

EMEF “ FORIPES BUENO DA SILVA - 5º ANO A

SEGUNDA-FEIRA- 08/06

Ciências

- Fazer a leitura dos textos:
 - O ciclo da água. Pag 68
 - Ciclo da água; cobertura vegetal. Pag 69
 - Ciclo da água; mananciais. Pag 70
- Realizar as atividades relacionadas aos textos citados

Atividades

- 1- O que significa rios voadores?
- 2- Explique o que acontece no solo :
Com vegetação
Sem vegetação
- 3- O que são mananciais?
Como podem ser?
- 4- O que acontece se um manancial é poluído?
Como podemos preservá-lo?
- 5- Explique o que é erosão e assoreamento?

Arte

- Analise as páginas 21 e 22 do livro de arte, faça a leitura e em seguida realize a atividade da página 23.
- Crie uma imagem a partir de elementos que você possa como: recorte de revistas ou livros que não esteja em uso, objetos da natureza como flores, galinhos de árvores, retalhos entre outros que puderem utilizar.

TERÇA- FEIRA- 09/06

Lingua Portuguesa

- Fazer a leitura do texto (Gênero- Entrevista)- pag 94

Atividades

- Realizar as atividades de interpretação- pag 95
- Gramática- Verbos – pags 96 e 97
- Ortografia- Escrever corretamente as formas verbais- pag 98 e 99

Matemática

Resolver multiplicações com números naturais utilizando algoritmos. Resolver divisões com números naturais utilizando estratégias diversas, como os cálculos por estimativa, algoritmos e calculo mental.

Atividades

- Uma repartição Conveniente- pag 78
- Agora é com você- pag 79
- As bolas do frescobol- pag 80
- Usando o esquema- pag 81
- Outro registro para uma divisão- pag 82
- Divisão por 10, 100, 1000- pag 83

QUARTA- FEIRA- 10/06

Geografia

Descrever e analisar dinâmicas populacionais na unidade de federação onde vive, estabelecendo relações entre migrações e condições da infraestrutura

Diferenciar emigração e imigração

- Faça leitura do texto destacando os diferentes motivos que levam as pessoas a migrar.-pags:18, 19, 20, 21 e 23
- Realize as atividades das pags: 22 e 24

Bom trabalho a todos!
Professoras Ligia e Consuelo

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividades de Educação Física - EAD - Informativo

Início do 2º Bimestre em 01/06/2020, registros enviados a partir desta quinta-feira serão utilizados para composição de nota do novo bimestre.

Recordando para quem possui computador que outras atividades são postadas também as quintas-feiras no:

- Mundo do Saber - site <https://amparo.mundodosaber.com.br/login>

Após logar com usuário e senha, clicar em Conexão do saber - Módulos e jogos - Educação física - Todos.

Os usuários e senhas estão disponíveis no portal da educação no site da prefeitura, <http://amp.educaon.com.br> ou podem ser solicitadas na secretaria da sua escola.

☐ Atividades de Educação Física - EAD

Orientações: As atividades deverão ser realizadas em locais adequados e se possível, supervisionadas por um adulto. As regras das atividades não são fixas, podendo ser criadas outras formas de jogar de acordo com a criatividade. Não importa a perfeita execução da atividade, mas sim a simples tentativa de realização.

Registro: Podem ser feitos através da fotografia da realização das atividades. Uma foto por atividade é suficiente.

Favor encaminhar o registro e/ou dúvidas para o e-mail: rcantonelli@amparo.sp.gov.br

Prazo para envio das atividades: Até a próxima quinta-feira (11/06/2020).

☐ Nome da atividade: Pular Corda

Material: Caso não possua corda ou não consiga adaptar os materiais em casa, não precisa realizar essa atividade.

Regras: Segura-se a corda nas pontas, uma em cada mão e batendo-a em círculo por cima da cabeça e de forma ritmada enquanto pula assim que a corda tocar o chão. Pode -se utilizar como

objetivo dar o máximo de saltos que você consegue ou pular ao som de músicas tradicionais, como: salada saladinha, suco gelado, um homem bateu em minha porta, etc.

Sugestões da prática:

<https://www.youtube.com/watch?v=tQNouVcc-IM>

<https://www.youtube.com/watch?v=s9b56iUs88E>

☐ Nome da atividade: Shisima

Material: Os materiais podem ser adaptados de acordo com a realidade e o tempo de cada um.

Sugestão: folha de papel para o tabuleiro e seis tampinhas, pedrinhas ou moedas, etc.

Regras: Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem-se revezando-se. Não é permitido saltar por cima de uma peça. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo. Os jogadores devem-se revezar para iniciar o jogo. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.

Sugestões da prática

<https://www.youtube.com/watch?v=8YHXX02NIQw>

<https://www.youtube.com/watch?v=bPe7da5oi8I>

Quaisquer dúvidas estou a disposição.

Obrigado,

Professor Rafael