

Escola Municipal de Educação Básica Augustinho Marcon

Catanduvas- SC – Mês de Julho

Diretora: Tatiana M. B. Menegat

Assessora: Técnica-Pedagógica Maristela B. Baraúna

Assessora: Técnica-Administrativa Margarete Dutra

Professora: Janete Taciana de Marquias.

5º ano 2

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA: O CORPO ESTÁ NA HISTÓRIA**

**DATA: SEMANA DE 13/07 ATÉ 17/07**

**OLÁ! GABRIELI; ÉRICK E PEDRO;**

**SEGUEM ATIVIDADES PARA QUE CONTINUEM DESENVOLVENDO NO DECORRER DA SEMANA. COPIEM CADA ATIVIDADE NO SEU CADERNO ESPECÍFICO, FAÇA TUDO COM CALMA E MUITO CAPRICHO!! FIQUEM BEM! FIQUEM EM CASA E CUIDEM-SE!**

* **FAÇA A DATA;**
* **ESCREVA O SEU NOME COMPLETO**

**MATEMÁTICA**

PARA O BOM FUNCIONAMENTO DOS NOSSOS RINS É IMORTANTE BEBER ÁGUA SEMPRE QUE TIVER SEDE E OUTROS ALIMENTOS QUE TAMBÉM APRESENTAM GRANDE QUANTIDADE DE LÍQUIDOS, COMO FRUTAS E LEGUMES.



**ATIVIDADE 01**

QUANTOS COPOS DE ÁGUA VOCÊ BEBE DURANTE O DIA?

OBSERVE SUA FAMÍLIA POR UM DIA PARA PREENCHER A TABELA. PINTE OS QUADROS DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE COPOS DE AGUA CONSUMIDA POR UM DIA PELA SUA FAMÍLIA.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 8 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 1 |  |  |  |

VOCÊ MÃE PAI

**ATIVIDADE 02**

**a)** ABAIXO VOCÊ PODE OBSERVAR UMA RETA NUMÉRICA, COMPLETE A SEQUÊNCIA DOS NÚMEROS DE 0 A 15.

     0    1     2  
\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_|\_\_

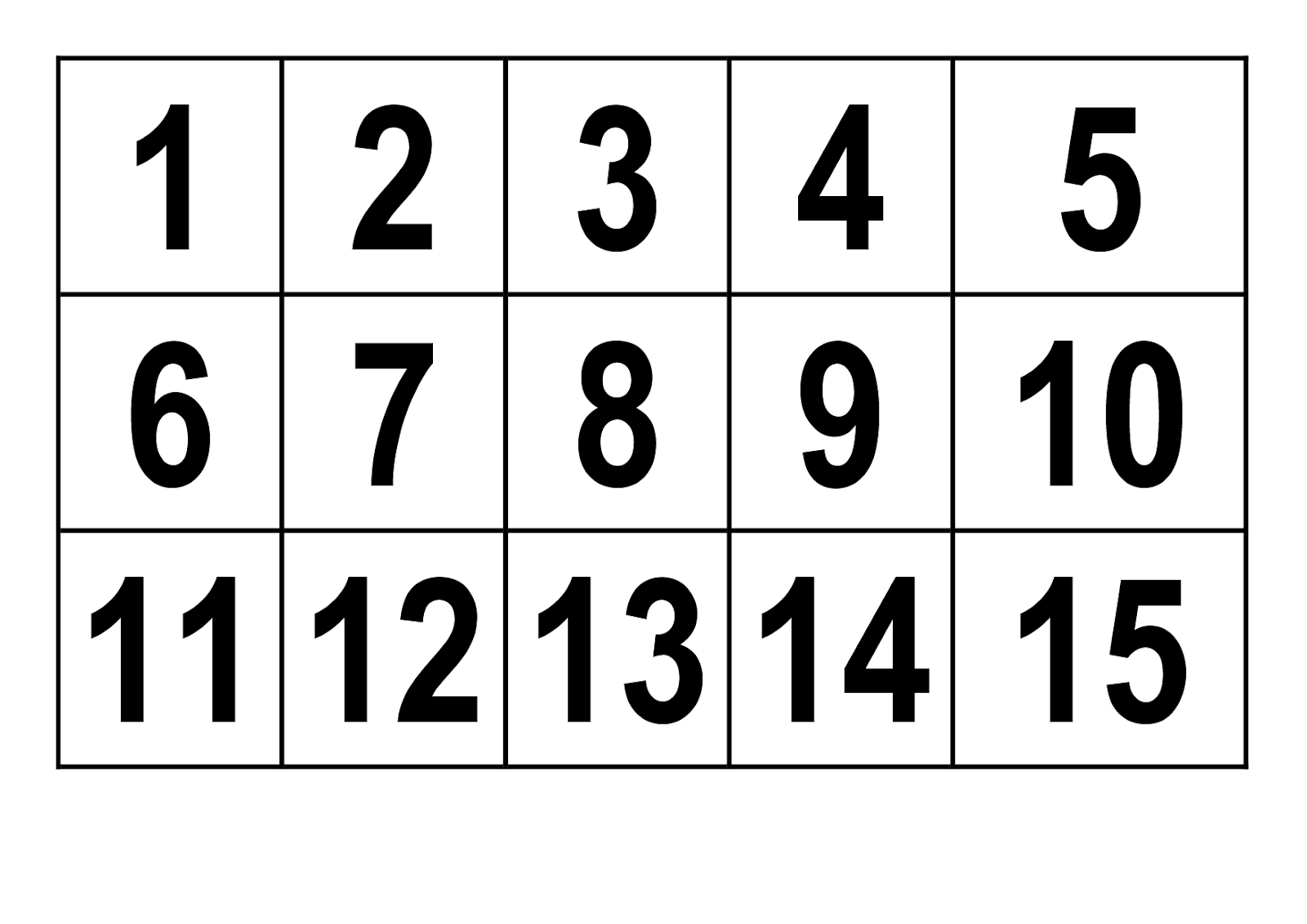
**b)** REPRESENTE ABAIXO O CONJUNTO DOS NÚMEROS NATURAIS DE 0 A 25:

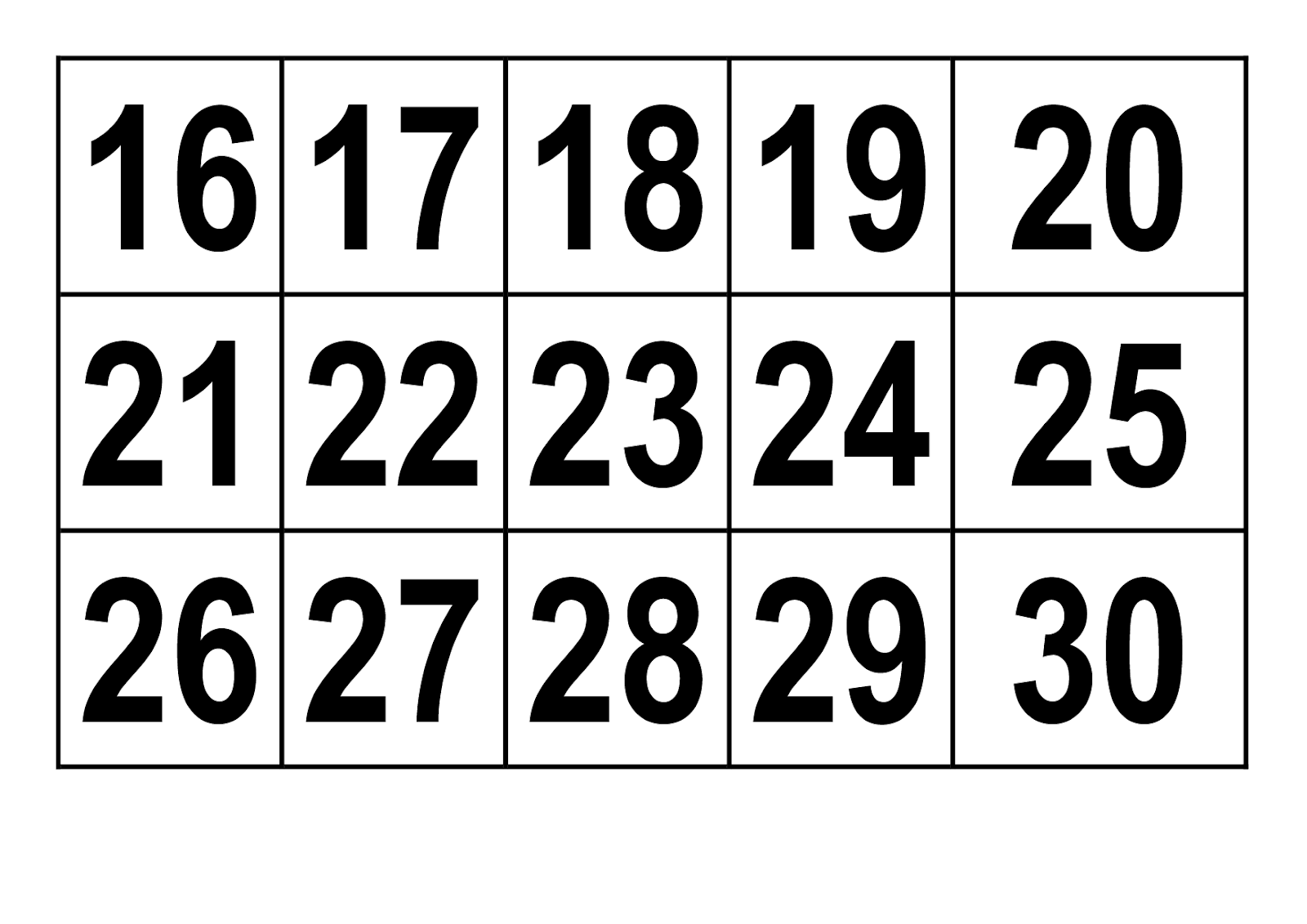
N = **{ 0, 1, 2**,

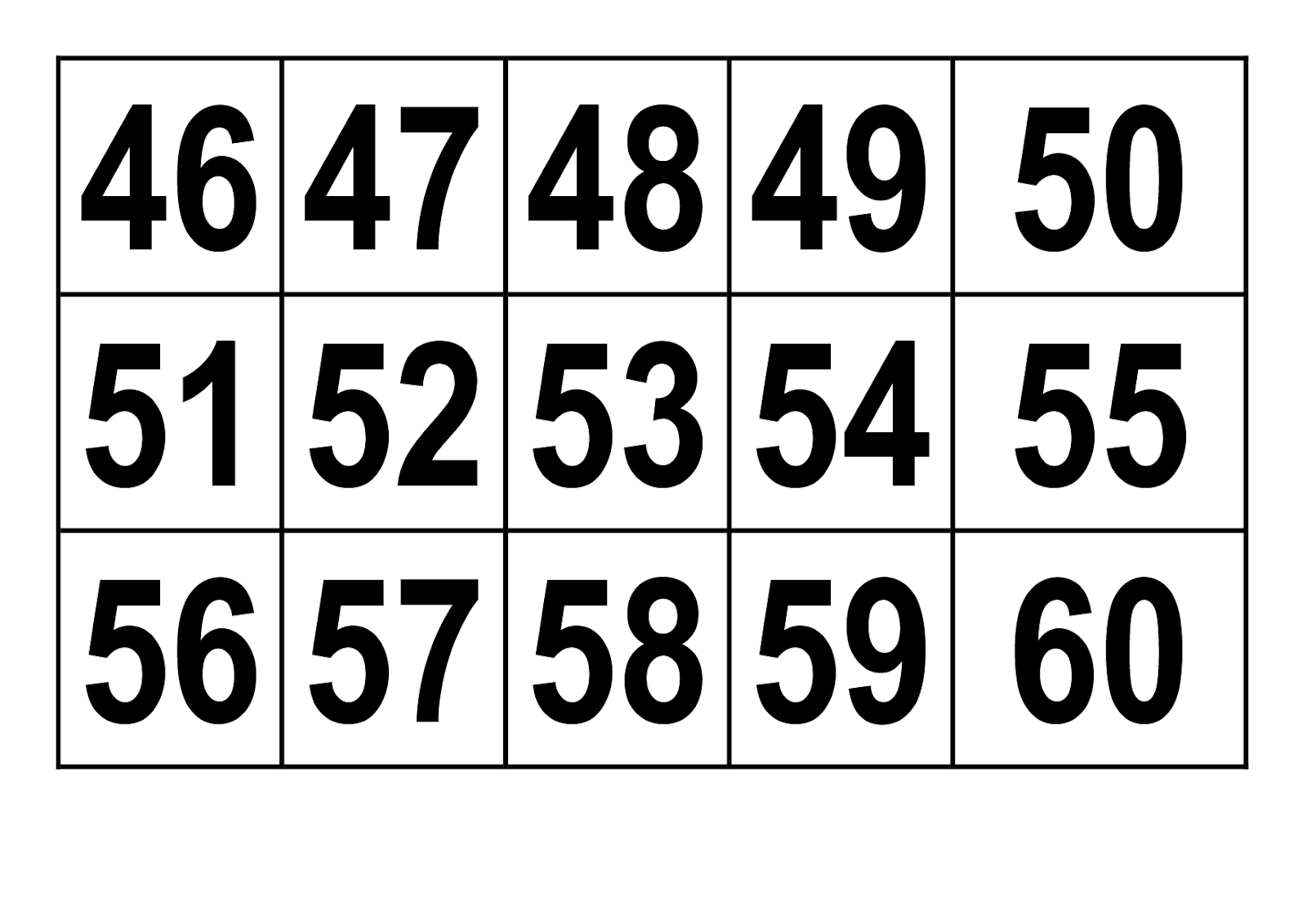
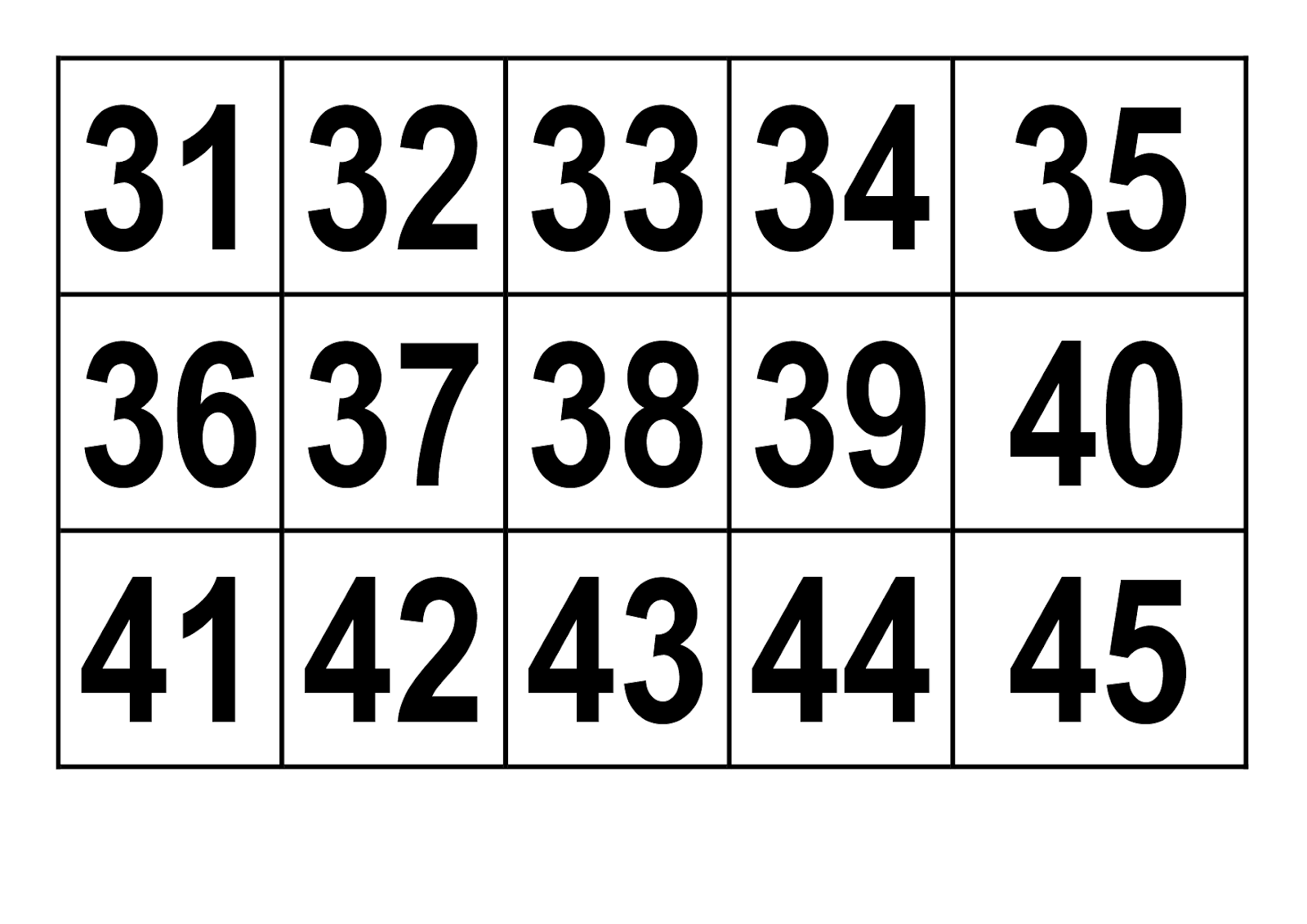
**ATIVIDADE 03**

**JOGO A MAIOR VENCE**

COLE A FOLHA COM OS NÚMEROS EM UMA CARTOLINA OU PAPELÃO RECORTE DEPOIS SIGA AS INSTRUÇÕES DO JOGO; E BOA SORTE!







**REGRAS DO JOGO**

**JOGAR EM DUPLAS**

1. TODAS AS CARTAS DEVEM SER DISTRIBUÍDAS
2. SEM OLHAR CADA JOGADOR FORMA UMA PILHA NA SUA FRENTE COM AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO;
3. A UM SINAL COMBINADO OS DOIS JOGADORES VIRAM SIMULTANEAMENTE AS PRIMEIRAS CARTAS DAS SUAS RESPECTIVAS PILHAS; O JOGADOR QUE VIRAR A CARTA MAIOR LEVA AS DUAS CARTAS;
4. O JOGO ACABA QUANDO AS CARTAS ACABAREM
5. O JOGADOR QUE TIVER O MAIOR NÚMERO DE CARTAS NO FINAL DO JOGO SERÁ O VENCEDOR;