

3º ANO

**CADERNO
BASE
DA REDE**

ENSINO
FUNDAMENTAL

VOLUME 2



ESCOLA

NOME DO ALUNO(A) 3º ANO TURMA

USE ESSE ESPAÇO PARA PLANEJAR SUAS ATIVIDADES

AULA	Horário de início	SEGUNDA FEIRA	TERÇA FEIRA	QUARTA FEIRA	QUINTA FEIRA	SEXTA FEIRA
01						
02						
Intervalo						
03						
04						



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	3
ORIENTAÇÕES GERAIS.....	4
LÍNGUA PORTUGUESA.....	6
MATEMÁTICA	199
HISTÓRIA	288
GEOGRAFIA.....	332
CIÊNCIAS	39
EDUCAÇÃO FÍSICA	46
ARTES VISUAIS.....	52
ARTE – DANÇA.....	64
ARTE – MÚSICA.....	73
ARTE – TEATRO.....	78

APRESENTAÇÃO

No atual cenário educacional pandêmico, que impôs a adoção de aulas remotas como uma das formas de distanciamento social, faz-se premente a necessidade de buscarmos uma diversidade de estratégias e recursos que possam mitigar o impacto da suspensão das aulas presenciais e, ao mesmo tempo, garantir aos alunos uma educação de qualidade. Logo, ensinar requer diferentes estratégias e recursos para desenvolver a aprendizagem dos alunos.

Nessa direção, a Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande, por meio da Superintendência de Gestão das Políticas Educacionais, disponibiliza este Caderno-Base, para o período de março a abril, como um recurso educativo voltado às necessidades essenciais de aprendizagem dos alunos da Rede Municipal de Ensino.

Organizado pela Gerência do Ensino Fundamental e Médio, o Caderno-Base está estruturado com atividades que abordam as habilidades que compõem o *Referencial Curricular Circunstancial/2021*. No que tange à distribuição do quantitativo de atividades por componente curricular, considerou-se a carga horária correspondente a cada um deles, de forma que para cada hora-aula tem-se no mínimo uma atividade.

Ressaltamos que este Caderno-Base constitui um recurso inicial voltado à ação docente e deve ser complementado com outros recursos e estratégias, de acordo com as necessidades de cada professor, de suas turmas e do contexto socioeconômico da sua escola.

Nesse sentido, acreditamos na capacidade criativa dos professores para planejar aulas que extrapolem os limites deste material, agregando a ele o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), a interação com seus alunos, a explanação dos conhecimentos necessários para o ano escolar, entre outros.

Cabe ao professor, enquanto regente de suas turmas, adotar mecanismos de registro sistemático das suas ações pedagógicas. Dessa forma, indicamos que o uso de planilhas, tabelas e fichas de acompanhamento sejam instrumentos capazes de proporcionar uma ampla visão do desenvolvimento das atividades e da aprendizagem dos seus alunos.

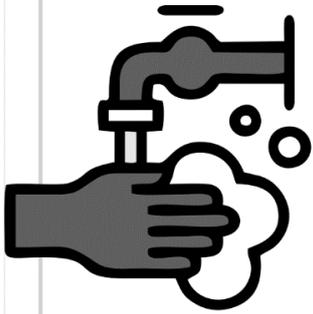
Esses registros são essenciais para que, além do acompanhamento da aprendizagem, o professor possa comunicar-se com a equipe pedagógica e a direção escolar, informando, em tempo hábil, sobre as dificuldades encontradas para que realizem os encaminhamentos necessários.

O registro sistemático e o acompanhamento dos alunos também são importantes para que o professor possa definir e elencar suas estratégias de recuperação da aprendizagem. Na perspectiva de avaliação formativa e processual, a recuperação da aprendizagem constitui-se em uma ação paralela e inerente ao ato de ensinar, concomitante ao planejamento e à execução didática da aula.

Dessa forma, entendemos o Caderno-Base como um recurso que, acompanhado e complementado por ação docente, registros sistemáticos do planejamento, desenvolvimento e avaliação da aprendizagem, contribuirá para que os alunos da Rede tenham acesso a um ensino de qualidade.

Por fim, reforçamos o reconhecimento, por parte desta Secretaria, da competência técnica dos seus professores e do compromisso assumido frente à demanda educacional, de modo a promover uma educação igualitária e inclusiva, garantindo sua efetivação como um direito público subjetivo.

COMO SE PROTEGER?



Lave com frequência as mãos até a altura dos punhos, com água e sabão, ou então, higienize com álcool em gel 70%.

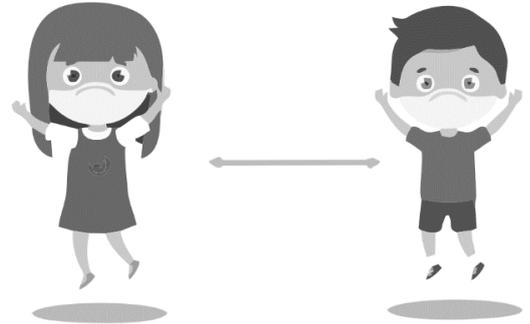
Essa frequência deve ser ampliada quando estiver em algum ambiente público (ambientes de trabalho, prédios e instalações comerciais, etc), quando utilizar estrutura de transporte público ou tocar superfícies e objetos de uso compartilhado.



Ao tossir ou espirrar, cubra nariz e boca com lenço ou com a parte interna do cotovelo.

Não tocar olhos, nariz, boca ou a máscara de proteção fácil com as mãos não higienizadas.

Se tocar olhos, nariz, boca ou a máscara, higienize sempre as mãos como já indicado.



Mantenha distância mínima de 1 (um) metro entre pessoas em lugares públicos e de convívio social. Evite abraços, beijos e apertos de mãos. Adote um comportamento amigável sem contato físico, mas sempre com um sorriso no rosto.



Higienize com frequência o celular, brinquedos das crianças e outros objetos que são usados com frequência.

Mantenha os ambientes limpos e bem ventilados.



Não compartilhe objetos de uso pessoal como talheres, toalhas, pratos e copos.

Durma bem e tenha uma alimentação saudável.



Recomenda-se a utilização de máscaras em todos os ambientes.



Se estiver doente, evite contato próximo com outras pessoas, principalmente idosos e doentes crônicos, busque orientação pelos canais on-line disponibilizados pelo SUS ou atendimento nos serviços de saúde e siga as recomendações dos profissionais de saúde.

TEMA



TEMA GERADOR: LUGAR DE BRINCAR É EM TODO LUGAR

LEIA O TEXTO ABAIXO.

BRINCADEIRA RETRÔ

ME LEMBRO BEM DE QUANDO ERA PEQUENA E DO QUANTO MINHA IMAGINAÇÃO ERA FÉRTIL. EU FUI DAQUELAS CRIANÇAS QUE DAVAM ARREPIOS NOS PAIS POR CONTA DAS BRINCADEIRAS MIRABOLANTES: A CAMA DE CASAL QUE VIRAVA NAVIO PIRATA, O SOFÁ DA SALA QUE VIRAVA PALCO DE TEATRO COM DIREITO A CORTINA DE LENÇOL E TUDO MAIS... TODA VEZ QUE COMEÇAVA A ME ANIMAR MINHA AVÓ DIZIA: “LÁ VEM ESSA MENINA INVENTANDO MODA”. HOJE VEJO QUE ESSE ERA O JEITO DE BRINCAR DAS CRIANÇAS DE ANTIGAMENTE. NÃO HAVIA TODA ESSA PARAFERNÁLIA ELETRÔNICA, QUE TOCA MÚSICA, ANDA, FALA E NÃO DEIXA NENHUM ESPAÇO PARA A IMAGINAÇÃO. PRECISÁVAMOS INVENTAR AS NOSSAS BRINCADEIRAS. CRIANÇA MODERNA NÃO SABE BRINCAR SOZINHA. TEM SEMPRE A BABÁ, O COMPUTADOR E O DVD... HOJE TENTO INCENTIVAR MEU FILHO A BRINCAR ASSIM TAMBÉM. NÃO É QUE EU VÁ JOGAR TODOS OS BRINQUEDOS DELE FORA, MAS COM CERTEZA ELE VAI APRENDER A SE DIVERTIR COM MUITO MENOS. DÁ MAIS TRABALHO, FAZ MAIS BAGUNÇA, MAS É INFINITAMENTE MAIS DIVERTIDO.



POMÁRICO,VERI. REVISTA GOL, EDITORA TRIP: S/L. S/D

Fonte da imagem: <https://beirouth.wordpress.com/2012/09/23/colecao-brincadeira-retro-da-alphabeto>

AGORA, RESPONDA ÀS QUESTÕES DO TEXTO.

1. VOCÊ GOSTA DE INVENTAR NOVAS BRINCADEIRAS?

2. E QUAL A SUA BRINCADEIRA FAVORITA?

3. QUAIS AS BRINCADEIRAS CONSIDERADAS MIRABOLANTES QUE APARECEM NO TEXTO?

4. VOCÊ CONCORDA QUE AS CRIANÇAS DE HOJE EM DIA NÃO BRINCAM SOZINHAS?

5. QUAL O SEU JEITO DE BRINCAR?

6. CONVERSE COM UM ADULTO E LISTE AS BRINCADEIRAS ANTIGAS NAS LINHAS ABAIXO:



VOCÊ SABE O QUE É UM ACRÓSTICO?

A PROFESSORA MÁRCIA FERNANDES AFIRMA QUE “ACRÓSTICO É UMA POESIA EM QUE AS PRIMEIRAS LETRAS (ÀS VEZES, AS DO MEIO OU DO FIM) DE CADA VERSO FORMA, EM SENTIDO VERTICAL, UM OU MAIS NOMES OU UM CONCEITO, MÁXIMA ETC”.

Fonte: www.dicio.com.br

7. COMPLETE O ACRÓSTICO COM NOMES DE BRINQUEDOS, JOGOS OU ATIVIDADES QUE VOCÊ REALIZA PARA SE DIVERTIR.

B _____
R _____
I _____
N _____
C _____
A _____
D _____
E _____
I _____
R _____
A _____

8. SEPRE AS PALAVRAS QUE VOCÊ FORMOU NO ACRÓSTICO EM SÍLABAS, IDENTIFIQUE O NÚMERO DE SÍLABAS DAS PALAVRAS E CLASSIFIQUE-AS QUANTO AO NÚMERO DE SÍLABAS.

LEMBRE-SE:

<p>QUANDO A PALAVRA TEM UMA SÍLABA, CHAMAMOS DE MONOSSÍLABA. COM DUAS SÍLABAS, CHAMAMOS DE DISSÍLABA. COM TRÊS SÍLABAS, O NOME É TRISSÍLABA. E SE TEM QUATRO OU MAIS SÍLABAS, CLASSIFICAMOS COMO POLISSÍLABA.</p>
--

12. ATÉ QUANDO OS BRINQUEDOS SERÃO DOADOS?

13. QUEM ORGANIZOU A CAMPANHA?

14. O QUE VOCÊ DOARIA PARA CONTRIBUIR NESSA CAMPANHA?

15. UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA PRODUZIR A SUA CAMPANHA DE ARRECADAÇÃO DE BRINQUEDOS. USE A CRIATIVIDADE, NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR DATA E LOCAL.

LEIA A NOTÍCIA DO JORNAL.

JORNAL DO BRASIL

Ano 2009 nº 1260 São Paulo, 20 de Junho de 2009 EDIÇÃO ESPECIAL

Caio promete que não vai faltar alegria!



Comenta-se que a festa será para poucos e privilegiados convidados

DA REDAÇÃO

20 de Junho de 2008 - Nasce Caio Costa. Os brasileiros foram às ruas para comemorar o nascimento de Caio. O Dia foi marcado por muita festa em todo o país, e passa a partir dessa data a ser considerado um dos dias mais importantes do calendário nacional. O bebê recebeu visita de diversas personalidades e artistas, além dos parentes e dos queridos amigos da família. Após um ano de muita agitação e alegria, Caio irá completar seu 1º aniversário!

Os pais de Caio, Carlos e Carolina, têm o prazer de convidar vocês, assinantes desta edição exclusiva, para a 1ª festinha do Caio. A festa será no dia 20 de Junho de 2009, a partir das 18h, no Salão de Festas Balão Mágico.



16. QUAL O TÍTULO DA NOTÍCIA?

17. QUAL O ASSUNTO DA NOTÍCIA?

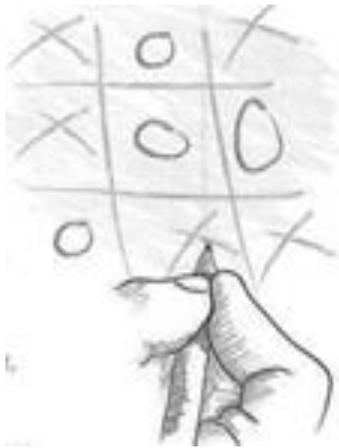
18. EM QUE DIA ESSA NOTÍCIA FOI PUBLICADA?

19. PRODUZA UMA NOTÍCIA SOBRE OS BRINQUEDOS DE HOJE.

20. APROVEITE A NOTÍCIA LIDA E REGISTRE-A EM LETRA CURSIVA. CAPRICHE!

LEIA O TEXTO ABAIXO COM ATENÇÃO

JOGO DA VELHA



MATERIAL UTILIZADO: FOLHA DE PAPEL E CANETAS
FORMAÇÃO: DOIS JOGADORES.

INSTRUÇÕES: DESENHE UMA GRADE COM DOIS TRAÇOS VERTICAIS E DOIS HORIZONTAIS QUE SE CRUZAM. O PRIMEIRO JOGADOR DEVERÁ MARCAR O SINAL EM QUALQUER “CASA” DESSA GRADE. EM SEGUIDA, O ADVERSÁRIO MARCARÁ O SINAL X NA CASA QUE ESCOLHER. MENOS NA QUE JÁ ESTEJA OCUPADA PELO ADVERSÁRIO. O OBJETIVO É OCUPAR TRÊS CASAS “VIZINHAS” NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL. OS JOGADORES CONTINUAM MARCANDO, UM DE CADA VEZ, ATÉ QUE ALGUÉM VENÇA OU O ESPAÇO ACABE.

FONTE: <https://www.novaviciosa.ba.gov.br/HandlerLicitacao>. ADAPTADO

21. RESPONDA:

A) O TEXTO ACIMA APRESENTA CARACTERÍSTICAS DE QUE GÊNERO TEXTUAL?

() INSTRUCIONAL () NOTÍCIA () CONTO

B) O QUE ESTÁ SENDO ENSINANDO NO TEXTO?

C) QUAL O TÍTULO DO TEXTO INSTRUCIONAL?

() JOGO DAS BOLINHAS () JOGO DO QUADRINHO () JOGO DA VELHA

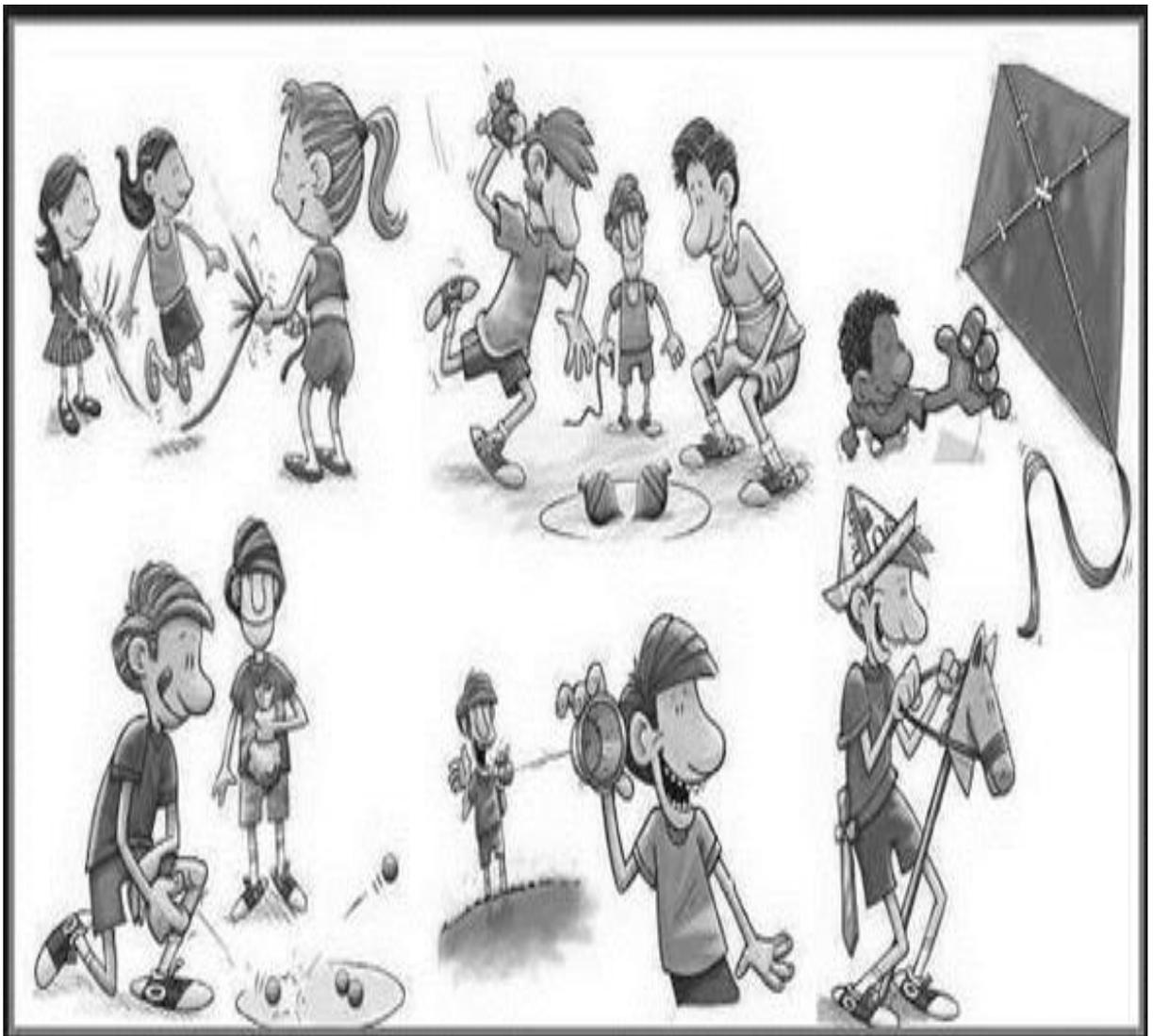
22. APÓS TER FEITO A LEITURA DAS REGRAS DO JOGO DA VELHA, CONVIDE UM FAMILIAR OU ADULTO PARA JOGAR COM VOCÊ.
NÃO ESQUEÇA DE ANOTAR O PLACAR DE QUEM VENCEU CADA RODADA.

PLACAR

JOGADAS	X	O
1ª		
2ª		
3ª		
4ª		
5ª		
6ª		

Fonte: <http://atividades-escolares1.blogspot.com/2018/09/educacao-fisica-jogo-da-velha.html>

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO.



Fonte: <https://www.crechejeitodeser.com.br/2018/04/17/10-brincadeiras-antigas-para-as-criancas>

23. ESCOLHA UMA DAS BRINCADEIRAS E DESCREVA AS INSTRUÇÕES QUE PRECISAM SER SEGUIDAS PARA BRINCAR.

24. FAÇA A LEITURA DO TEXTO, ENCONTRE AS REGRAS DAS BRINCADEIRAS E LIGUE A REGRA À IMAGEM CORRESPONDENTE.



- PODE PULAR COM OS DOIS PÉS EM CIMA DO ELÁSTICO E FORA DELE, SALTAR COM UM PÉ SÓ E DEPOIS COM O OUTRO.
- AO ACERTAR A BOLINHA DENTRO DO BURACO, O PARTICIPANTE GANHA O DIREITO DE LANÇAR SUA BOLINHA CONTRA AS DOS ADVERSÁRIOS
- É PRECISO DESENHAR NO CHÃO UM CAMINHO DIVIDIDO EM CASAS NUMERADAS.

25. OBSERVE AS IMAGENS DE BRINCADEIRAS ABAIXO E ESCREVA FRASES DE ACORDO COM AS CENAS.





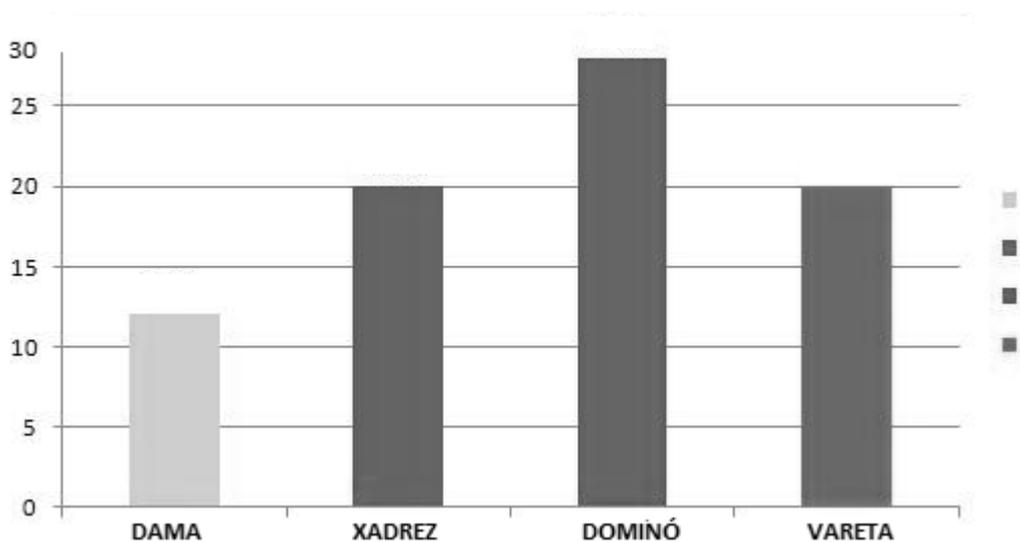




Fonte: <http://alexandrabhenrique.blogspot.com/2012/11/brincadeiras-e-brinquedos.html>

VEJA AS PREFERÊNCIAS DOS ALUNOS DA TURMA DO 3º ANO.

QUAIS OS JOGOS DE MESA QUE MAIS GOSTAM?



26. REGISTRE O RESULTADO DE SUA OBSERVAÇÃO EM RELAÇÃO AOS JOGOS.

DAMA:	
XADREZ:	
DOMINÓ:	
VARETA:	

PREPARE-SE! VOCÊ VAI APRENDER A FAZER BRIGADEIRO SEM USAR O FOGÃO.

LEIA A RECEITA.

BRIGADEIRO

INGREDIENTES:

1 LATA DE LEITE CONDENSADO;
4 COLHERES DE SOPA DE CHOCOLATE EM PÓ;
1 XÍCARA E MEIA DE LEITE EM PÓ;
CHOCOLATE GRANULADO PARA ENFEITAR;
MANTEIGA PARA UNTAR AS MÃOS.

MODO DE FAZER:

1. MISTURE BEM TODOS OS INGREDIENTES EM UMA TIGELA.
2. UNTE AS MÃOS PARA ENROLAR OS BRIGADEIROS.
3. PASSE OS BRIGADEIROS NO CHOCOLATE GRANULADO.

27. LEIA A RECEITA E RESPONDA:

A) COMO A RECEITA ESTÁ ORGANIZADA?

B) ESCREVA A QUANTIDADE DE CADA INGREDIENTE DO BRIGADEIRO.

_____ LATA DE LEITE CONDENSADO.
_____ COLHERES DE SOPA DE CHOCOLATE EM PÓ.
_____ XÍCARA E MEIA DE LEITE EM PÓ.

28. CIRCULE NA RECEITA QUATRO PALAVRAS QUE INDICAM O MODO DE FAZER E REGISTRE ABAIXO:

29. COLOQUE EM ORDEM AS IMAGENS, ENUMERANDO NA SEQUÊNCIA CORRETA DOS ACONTECIMENTOS.



Fonte: <https://www.novaviosa.ba.gov.br/HandlerLicitacao.ashx?query=documentos>

30. OBSERVANDO OS FATOS APRESENTADOS NAS IMAGENS DA ATIVIDADE ANTERIOR, PRODUZA UM TEXTO. LEMBRE-SE DE DAR UM TÍTULO AO SEU TEXTO.

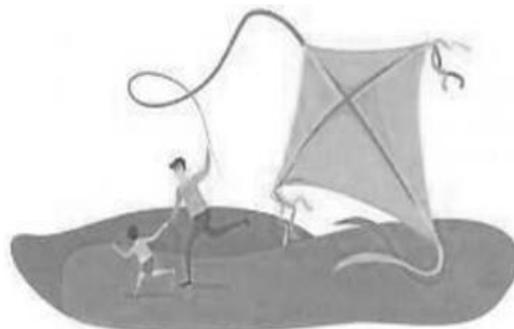
DESAFIO!

VOCÊ FOI DESAFIADO A FAZER UMA PIPA SEGUINDO AS INSTRUÇÕES DO PASSO A PASSO ABAIXO. SE VOCÊ ACEITAR O DESAFIO, GRAVE UM VÍDEO MOSTRANDO O RESULTADO DO SEU PASSO A PASSO.

COMO FAZER UMA PIPA - PASSO A PASSO COMPLETO.

MATERIAL:

- PAPEL DE SEDA COLORIDO;
- DUAS VARETAS DE BAMBU;
- FITA ADESIVA COLORIDA;
- TESOURA SEM PONTA;
- LINHA Nº 10;
- PAPEL CREPOM OU SEDA (PARA A RABIOLA).



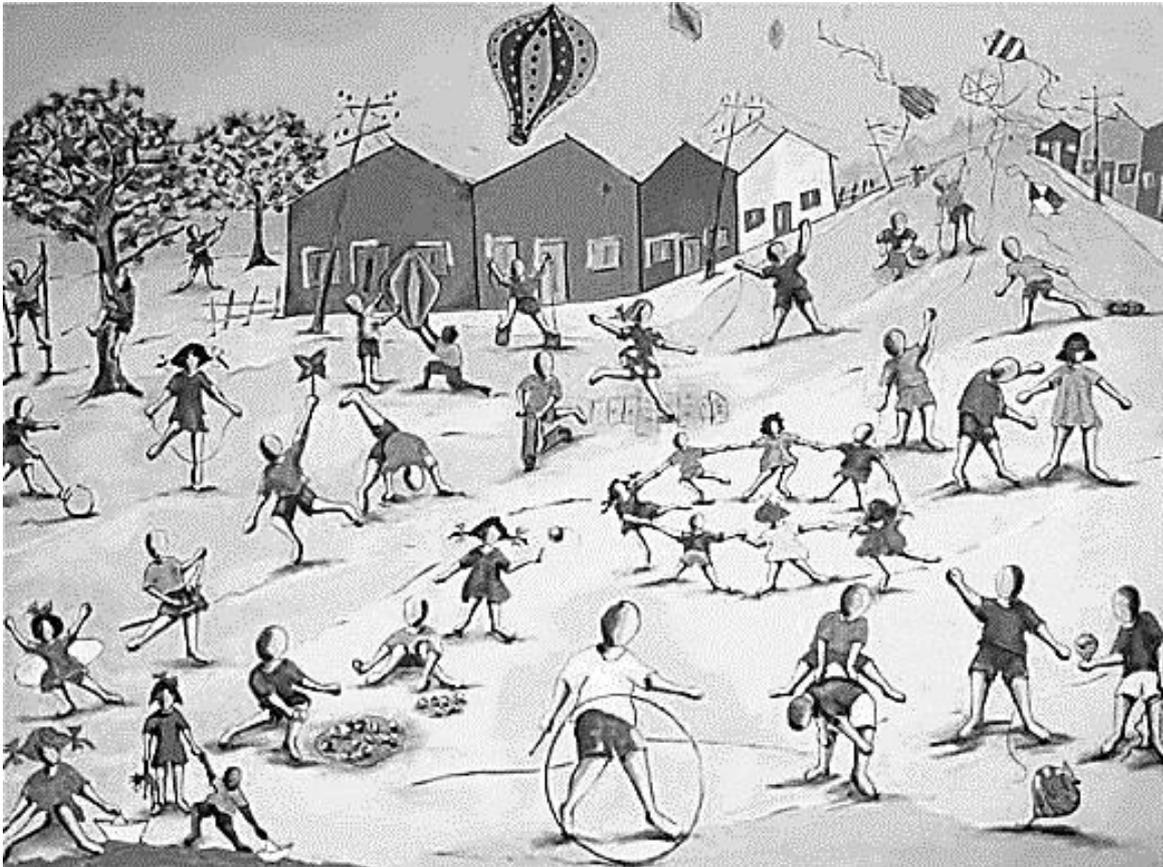
Fonte: <https://www.novaviosa.ba.gov.br/HandlerLicitacao.ashx?query=documentosLic/561/2019/219/178271.pdf%20&na>

COMO FAZER:

- RECORTE O PAPEL DE SEDA EM FORMA QUADRADA, COM CERCA DE 30 CM;
- COLE UMA DAS VARETAS NA DIAGONAL;
- COM A OUTRA VARETA, FAÇA UM ARCO E COLE-O CRUZANDO POR CIMA DA OUTRA QUE JÁ ESTÁ COLADA;
- FAÇA DOIS FURINHOS ONDE AS DUAS VARETAS SE CRUZAM (UM FURO DE CADA LADO);
- PASSE AS LINHAS PELOS BURACOS E DÊ UM NÓ;
- AMARRE A LINHA PARA PUXAR A PIPA A PARTIR DESSE NÓ;
- FAÇA UMA RABIOLA BEM COLORIDA, COM PAPEL CREPOM (CORTE TIRAS DE PAPEL CREPOM COLORIDO) OU PAPEL SEDA (CORTE PEDAÇOS DE PAPEL E COLE EM UM FIO DE LINHA);
- AMARRE NA PIPA (NA PARTE DE BAIXO DA VARETA RETA).

AGORA É SÓ COLOCAR SUA PIPA PARA VOAR! AO SOLTAR PIPA, NÃO DESCUIDE DA SEGURANÇA!

NA APOSTILA DE LÍNGUA PORTUGUESA, LEMOS O TEXTO “BRINCADEIRA RETRÔ”. ELE APRESENTA UM PARALELO ENTRE AS BRINCADEIRAS ANTIGAS E AS ATUAIS. UTILIZE A IMAGEM ABAIXO E RESPONDA À QUESTÃO 1.



Fonte: <https://ofolclorebrasileiro.wordpress.com/jogos-folcloricos-brincadeiras-regioes/>

1. ESCREVA NA TABELA ABAIXO O NOME DE TRÊS BRINCADEIRAS QUE APARECEM NA IMAGEM E A QUANTIDADE DE CRIANÇAS QUE ESTÃO PARTICIPANDO DE CADA UMA.

BRINCADEIRA	QUANTIDADE DE CRIANÇAS

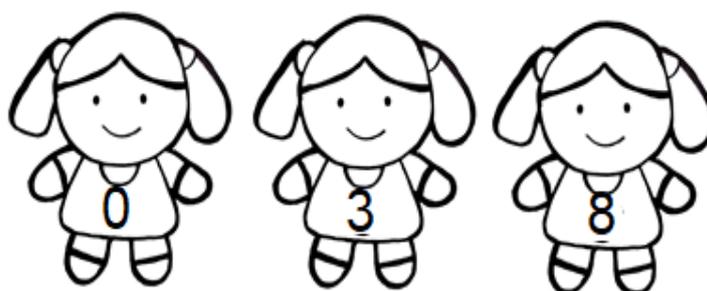
2. ESCREVA OS NOMES DAS BRINCADEIRAS EM ORDEM CRESCENTE EM RELAÇÃO A QUANTIDADE DE PESSOAS QUE ESTÃO BRINCANDO.

3. MARIA ADORA BRINCAR DE AMARELINHA COM AS SUAS AMIGAS. CONTUDO, CANSADA DE PULAR AMARELINHA TRADICIONAL RESOLVEU MONTAR UMA AMARELINHA COM SEQUÊNCIA DE 10 EM 10. QUAIS OS 7 PRIMEIROS NÚMEROS, SENDO QUE O PRIMEIRO NÚMERO É O 10?



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=75T3ihueAKk>

JULIANA GOSTA DE BRINCAR DE BONECAS, DURANTE A BRINCADEIRA ELA ENUMEROU SUAS BONECAS E COLOCOU NA ORDEM ABAIXO.



4. JUNTAS AS BONECAS COMPÕEM O NÚMERO _____. ESSE NÚMERO É COMPOSTO POR _____ CENTENA, _____ DEZENAS E _____ UNIDADES.

5. CASÇÃO ESTÁ PARTICIPANDO DE UM CONCURSO DE PIPAS. NO CÉU TINHA 197 DE PIPAS. NO QUADRO ABAIXO FAÇA A COMPOSIÇÃO DA QUANTIDADE DE PIPAS:

CENTENA	DEZENA	UNIDADE



Fonte: <https://colorir.org/cascao/cascao-soltando-pipa-com-chovinista/>

6. NO PARQUE DAS NAÇÕES INDÍGENAS OCORRERÁ UMA COMPETIÇÃO DE PULA CORDA EM QUE HOUE MUITAS INSCRIÇÕES.

A QUANTIDADE DE INSCRIÇÕES FORAM 3 CENTENAS, 5 DEZENAS E 6 UNIDADES. INDIQUE ESSE NÚMERO NO QUADRO ABAIXO.

CENTENA	DEZENA	UNIDADE	NÚMERO



Fonte: http://mnpf.fis.unb.br/docs/dissertacoes/Andre_Luis_Miranda_de_Barcellos_Coelho_-_produto.pdf

7. PEDRO GOSTA DE JOGAR FUTEBOL. ELE TORCE PELO TIME DO FLAMENGO. DURANTE O ANO DE 2020, O FLAMENGO FEZ 115 GOLS. O ATACANTE PAULINHO FOI O GOLEADOR. O NÚMERO DE GOLS MARCADOS POSSUI:

_____ CENTENA, _____ DEZENA E _____ UNIDADES.

DECOMPONHA:

115 = _____ + _____ + _____



Fonte: <https://www.tudodesenhos.com/futebol>

8. MÁRIO FOI JOGAR BOLITA NA CASA DO SEU AMIGO JÚLIO. MÁRIO LEVOU 32 BOLITAS E LÁ GANHOU MAIS 48. QUANTAS BOLITAS MÁRIO FICOU AO TOTAL?

C	D	U



Fonte: <https://educador.brasilecola.uol.com.br>

9. A PREFEITURA DE CAMPO GRANDE REALIZOU UMA CORRIDA MIRIM. FORAM INSCRITAS 83 CRIANÇAS. CONTUDO, FORAM SEPARADAS 12 CRIANÇAS PARA PARTICIPAR DA CORRIDA PRÉ-MIRIM POR TEREM MENOS DE 8 ANOS. QUANTAS CRIANÇAS PARTICIPARAM DA CORRIDA MIRIM?

C	D	U



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/616500636469481648/>

10. FERNANDA E JOANA POSSUEM UMA COLEÇÃO DE BONECAS. FERNANDA POSSUI 36 BONECAS E JOANA 54 BONECAS. SE AS DUAS JUNTAREM SUAS BONECAS, COM QUANTAS FICARÃO?

C	D	U



Fonte: <https://galeria.colorir.com/jogos/boneca-de-pano-pintado-por--1537390.html>

11. LUCAS ESTÁ COM VONTADE DE BRINCAR DE PEGA-PEGA. PARA ISSO, CHAMOU OS SEUS AMIGOS DA RUA E OS DA RUA DEBAIXO. NA MESMA RUA MORAM LUCAS E MAIS 13 AMIGOS, E NA RUA DEBAIXO 7 AMIGOS. QUANTAS PESSOAS PARTICIPARAM DA BRINCADEIRA?

C	D	U



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=PVd6bu99LpY>

12. GUSTAVO POSSUI 45 PETECAS. ELE QUER COMPLETAR UMA CAIXA DE BRINQUEDOS COM 97. QUANTAS PETECAS ESTÃO FALTANDO PARA COMPLETAR A CAIXA?

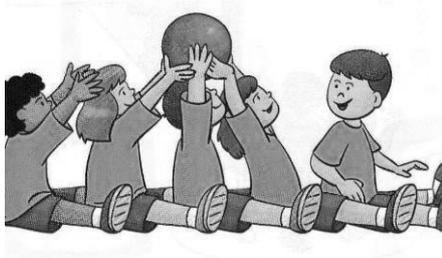
C	D	U



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/360358407678585875/>

13. NA ESCOLA EM QUE JOANA ESTUDA OCORREU UMA DISPUTA DE ESTAFETA ENTRE AS TURMAS DO 3º ANO. SUA TURMA É COMPOSTA POR 39 ALUNOS. A BOLA PASSOU POR APENAS 15 ALUNOS. QUANTOS ALUNOS FALTARAM?

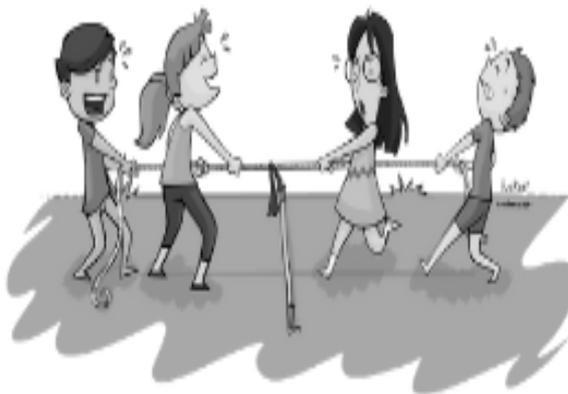
C	D	U



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/459789443192799679/>

14. O PROFESSOR JHONATAN PROPÔS AOS 37 ALUNOS DO 2º ANO A BRINCADEIRA CABO DE GUERRA. ELE DIVIDIU DE UM LADO DA CORDA 17 ALUNOS. QUANTAS CRIANÇAS FICARAM DO OUTRO LADO?

C	D	U



Fonte: <https://santicultural2013.wordpress.com/2016/11/18/cabo-de-guerra-2/>

15. LUCAS CHAMOU SEUS AMIGOS PARA BRINCAR DE PASSA ANEL DURANTE O RECREIO. FORMARAM UM CÍRCULO CONTENDO 34 CRIANÇAS. LUCAS COMEÇOU A BRINCADEIRA, MAS CONSEGUIU PASSAR O ANEL POR APENAS 23 AMIGOS. QUANTAS CRIANÇAS FICARAM FALTANDO?

C	D	U



Fonte: <http://qrolecionar.blogspot.com/2011/01/passa-anel-e-outras-brincadeiras.html>

JULIANO TEM AS SEGUINTE CÉDULAS DE DINHEIRO



Fonte: <http://www.portosma.com.br/fotos/dinheiro/index.php>

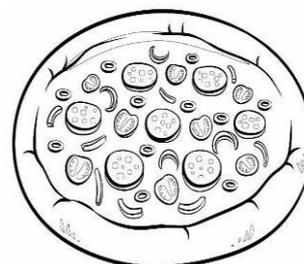
16. QUAL O VALOR QUE JULIANO TEM EM REAIS?

17. QUANTOS REAIS ESTÃO REPRESENTADOS ABAIXO?



Fonte: <http://www.portosma.com.br/fotos/dinheiro/index.php>

18. MARIA ESTAVA COM FOME E PEDIU UMA PIZZA NO VALOR DE R\$ 28,00 REAIS. SABENDO QUE ELA POSSUI 3 NOTAS DE R\$ 10,00, 3 NOTAS DE R\$ 5,00, 2 NOTAS DE R\$ 2,00 E 3 MOEDAS DE R\$1,00. MOSTRE ABAIXO DUAS FORMAS DIFERENTES DE COMPOR (FORMAR) ESSA QUANTIA EM DINHEIRO.



Fonte: <https://comofazeremcasa.net/desenhos-de-pizza-para-colorir/>

19. GUSTAVO QUER COMPRAR O JOGO MANICRAFT QUE CUSTA R\$45,00. SUA MÃE LHE DEU R\$60,00, GUSTAVO CONSEGUIRÁ COMPRAR O JOGO?

() SIM

() NÃO



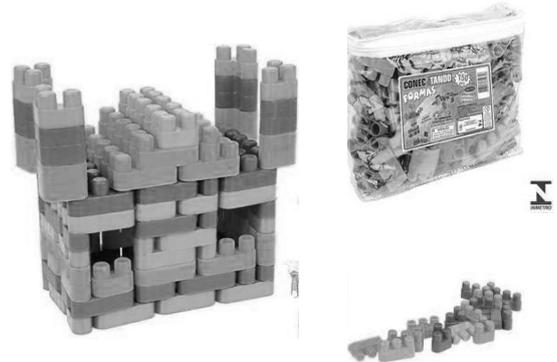
Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/minecraft>

20. RAFAEL FOI COM SEU PAI COMPRAR UMA BICICLETA. PARA ISSO, ELE QUEBROU SEU COFRINHO, NELE TINHA R\$67,00 O VALOR DELA É R\$55,00, RAFAEL FICARÁ COM TROCO OU DEVENDO QUANTOS?



https://br.freepik.com/vetores-premium/desenho-de-bicicleta_6032199.htm

21. LEANDRO QUER COMPRAR UM JOGO DE MONTAR, PARA ISSO ELE GANHOU DO SEU PAI R\$88,00 O BRINQUEDO CUSTA R\$27,00, LEANDRO FICARÁ COM TROCO OU DEVENDO QUANTOS REAIS?



Fonte: <https://www.magazineluiza.com.br/jogo-brinquedo-educativo-bloco-montar>

RUAN ESTAVA ASSISTINDO AO JOGO DA FINAL DA LIBERTADORES 2020 COM SEU PAI, FICOU OBSERVANDO A BOLA DE FUTEBOL.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/295337688060685224/>

22. A BOLA DE FUTEBOL POSSUI QUAL FORMA GEOMÉTRICA ESPACIAL?

MAURÍCIO GANHOU DOS SEUS PAIS UM COFRE PARA GUARDAR SUAS MOEDAS. OBSERVE A IMAGEM QUE REPRESENTA O COFRE:



Fonte: <https://produto.mercadolivre.com.br/>

23. O COFRE TEM O FORMATO DE UM:

CUBO CILINDRO BLOCO RETANGULAR CONE

NA IMAGEM ABAIXO REPRESENTAMOS O JOGO DE BOLICHE NUMÉRICO. CADA GARRAFA TEM UM NÚMERO, GANHA QUEM DERRUBAR AS GARRAFAS QUE SOMAREM MAIS PONTOS.

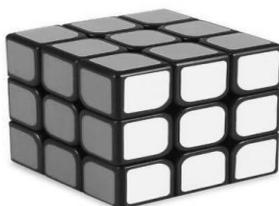


Fonte: <https://www.tempojunto.com/2015/10/06/como-fazer-boliche-de-garrafa-pet/>

24. A GARRAFA UTILIZADA PARA O JOGO ASSEMELHASSE A QUAL FORMA GEOMÉTRICA ESPACIAL?

CONE BLOCO RETANGULAR CILINDRO CUBO

A PROFESSORA SIMONE ESTAVA QUERENDO CONSTRUIR UM JOGO DA MEMÓRIA COM SÓLIDOS GEOMÉTRICOS ESPACIAIS. ELA ESCOLHEU A IMAGEM ABAIXO COMO PONTO DE PARTIDA.

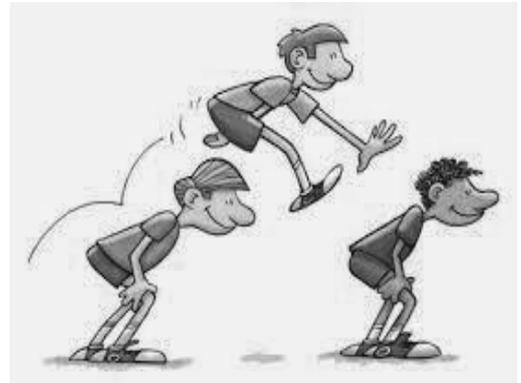


Fonte: <https://produto.mercadolivre.com.br/>

25. ESTA IMAGEM, REPRESENTA QUAL FORMA GEOMÉTRICA ESPACIAL?

26. JOÃO CHAMOU SEUS AMIGOS PARA BRINCAR DE PULA-SELA. ELE COMEÇOU O JOGO E CONSEGUIU PULAR 2 PESSOAS, DANDO SEQUÊNCIA, CONSEGUIU PULAR MAIS 6 VEZES. ESCREVA A SEQUÊNCIA DE NÚMEROS QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE PESSOAS PULADAS:

(2, _____, 6, _____, _____, _____)



Fonte: <https://companhiadotomate.com.br/blog>

27. MEIRE DEIXOU SUA BONECA NA CASA DE SUA TIA. PARA BUSCÁ-LA TERÁ DE CAMINHAR A QUANTIDADE DE CASAS REPRESENTADAS PELA TRILHA NUMÉRICA. COMPLETE A TRILHA PARA MEIRE CHEGAR À CASA DE SUA TIA.

	3		9				
					18		

28. HAVERÁ UM CONCURSO DE DANÇA EM QUE OS PARTICIPANTES FORMARÃO DUPLAS. OS PARTICIPANTES SERÃO BEATRIZ, GUILHERME, MARIANA E MAURÍCIO. QUANTOS PARES PODERÃO SER FORMADOS?



Fonte: <http://br.pinterest.com>

LEIA O TEXTO ABAIXO.

FONTES HISTÓRICAS

FONTE HISTÓRICA É TUDO AQUILO QUE, POR TER SIDO PRODUZIDO PELOS SERES HUMANOS OU POR TRAZER VESTÍGIOS DE SUAS AÇÕES E INTERFERÊNCIA, PODE NOS PROPORCIONAR UM ACESSO SIGNIFICATIVO À COMPREENSÃO DO PASSADO HUMANO E DE SEUS DESDOBRAMENTOS NO PRESENTE. AS FONTES HISTÓRICAS SÃO AS MARCAS DA HISTÓRIA. QUANDO UM INDIVÍDUO ESCREVE UM TEXTO, OU RETORCE UM GALHO DE ÁRVORE DE MODO A QUE ESTE SIRVA DE SINALIZAÇÃO AOS CAMINHANTES EM CERTA TRILHA; QUANDO UM POVO CONSTRÓI SEUS INSTRUMENTOS E UTENSÍLIOS, MAS TAMBÉM NOS MOMENTOS EM QUE MODIFICA A PAISAGEM E O MEIO AMBIENTE À SUA VOLTA – EM TODOS ESTES MOMENTOS, E EM MUITOS OUTROS, OS HOMENS E MULHERES DEIXAM VESTÍGIOS, RESÍDUOS OU REGISTROS DE SUAS AÇÕES NO MUNDO SOCIAL E NATURAL.

BARROS, José D'Assunção. Uma introdução aos seus usos historiográficos. **ANPUH RJ- História e Parcerias Fontes Históricas**. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2019, p.1.

1. COMPLETE AS FRASES DE ACORDO COM AS INFORMAÇÕES DO TEXTO.

A) FONTE _____ É TUDO AQUILO QUE, POR TER SIDO PRODUZIDO PELOS _____ OU POR TRAZER _____ DE SUAS AÇÕES E INTERFERÊNCIA, PODE NOS PROPORCIONAR UM ACESSO SIGNIFICATIVO À COMPREENSÃO DO _____ E DE SEUS DESDOBRAMENTOS NO _____.

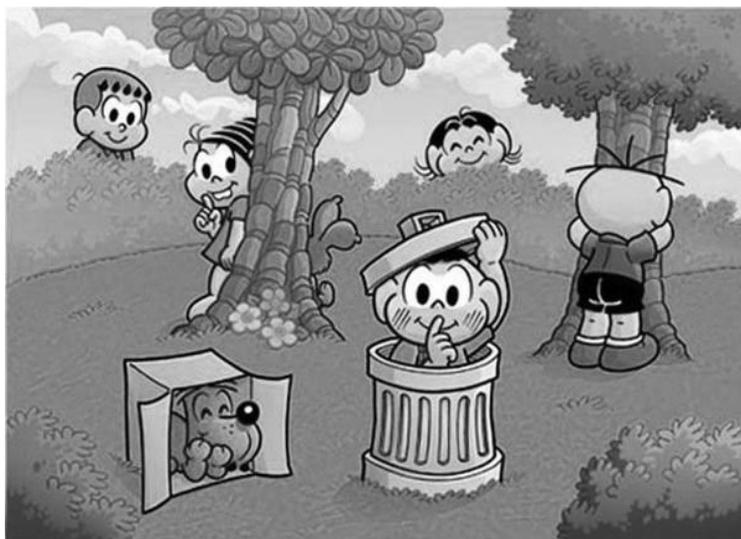
2. DE ACORCO COM O TEXTO, CITE TRÊS TIPOS DE REGISTROS DE FONTES HISTÓRICAS.

3. RELACIONE AS COLUNAS DE BRINQUEDOS DE TEMPOS HISTÓRICOS DIFERENTES:

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| (A) BRINQUEDOS TECNOLÓGICOS | () PIÃO, PULAR CORDA, BOLA DE GUDE. |
| (B) BRINQUEDOS ANTIGOS | () CELULAR, TABLET, COMPUTADOR. |

4. DESDE QUANDO NASCEMOS VIVEMOS EM COMUNIDADES. LISTE QUAIS SÃO SUAS COMUNIDADES DE VIVÊNCIAS.

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO.



Fonte: <https://maede2.com.br/7-brincadeiras-antigas-para-ensinar-ao-seu-filho-e-se-divertirem-juntos/>

5. ESSA BRINCADEIRA EM GRUPO VALORIZA O CONVÍVIO SOCIAL. QUAL O NOME DELA?

6. CONSIDERANDO A IMPORTÂNCIA DE SOCIALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS. EM SUA OPINIÃO, ELAS TÊM COMO FUNÇÃO APROXIMAR OU SEPARAR AS PESSOAS?

7. LISTE AS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ COSTUMAVA INTERAGIR EM GRUPO ANTES DA PANDEMIA.

LEIA O TEXTO.

CIDADE E CAMPO

A MAIORIA DOS MUNICÍPIOS SÃO COMPOSTOS POR DUAS PARTES CHAMADAS DE ZONA RURAL E ZONA URBANA, OU SEJA, CAMPO E CIDADE. A ZONA URBANA SE CARACTERIZA POR TER MAIS ELEMENTOS HUMANIZADOS, COMO: CASAS PRÓXIMAS, RUAS, COMÉRCIO INTENSO, BANCOS, ESCOLAS, HOSPITAIS E CONSTRUÇÕES EM GERAIS. TAMBÉM, É NA CIDADE QUE ESTÁ A SEDE DO GOVERNO DO MUNICÍPIO, COMPOSTA PELA PREFEITURA E A CÂMARA DOS VEREADORES. JÁ A ZONA RURAL TEM POR CARACTERÍSTICA ELEMENTOS NATURAIS, TAIS COMO: MATAS, CURSOS D'GUAS, PROPRIEDADES COM PLANTAÇÕES, CRIAÇÃO DE ANIMAIS E ATÉ MESMO PEQUENAS INDÚSTRIAS.

A CIDADE E O CAMPO ESTÃO INTERLIGADOS, UM DEPENDE DO OUTRO. NO CAMPO SE PRODUZ GRÃOS, VERDURAS, FRUTAS, A RETIRADA DE MATÉRIA-PRIMA DE FORMA GERAL. NA CIDADE FORNECE PARA O CAMPO, MÁQUINAS, ROUPAS, CALÇADOS, ATENDIMENTO MÉDICO E MAIOR RELAÇÃO DE CONVÍVIO. POR TANTO, DIZEMOS QUE O CAMPO E CIDADE ESTÃO EM UMA CONSTANTE RELAÇÃO DE INTERDEPENDÊNCIA, POIS O QUE É PRODUZIDO NO CAMPO É NECESSÁRIO PARA A CIDADE E O QUE É PRODUZIDO NA CIDADE É NECESSÁRIO PARA O CAMPO.

SEMED, 2021.

8. DE ACORDO COM O TEXTO, QUAL A ZONA SE CARACTERIZA POR POSSUIR MAIS ELEMENTOS HUMANIZADOS?

9. DE ACORDO COM O TEXTO, EM QUAL ZONA É FEITA A RETIRADA DE MATÉRIA-PRIMA?

10. REESCREVA O TRECHO DO TEXTO QUE CARACTERIZA SEU LOCAL DE CONVIVÊNCIA.

11. CITE UMA DIFERENÇA ENTRE A ZONA URBANA E A ZONA RURAL.

12. A SUA ESCOLA ESTÁ LOCALIZADA NA:

ZONA RURAL

ZONA URBANA

EXISTEM MUITOS LUGARES DIFERENTES E CADA UM TEM SUAS CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS E OUTRAS QUE SE ASSEMBELHAM. SERÁ QUE AS BRINCADEIRAS DE QUEM MORA NA CIDADE SÃO IGUAIS ÀS DE QUEM MORA NO CAMPO?



VOCÊ SABIA?

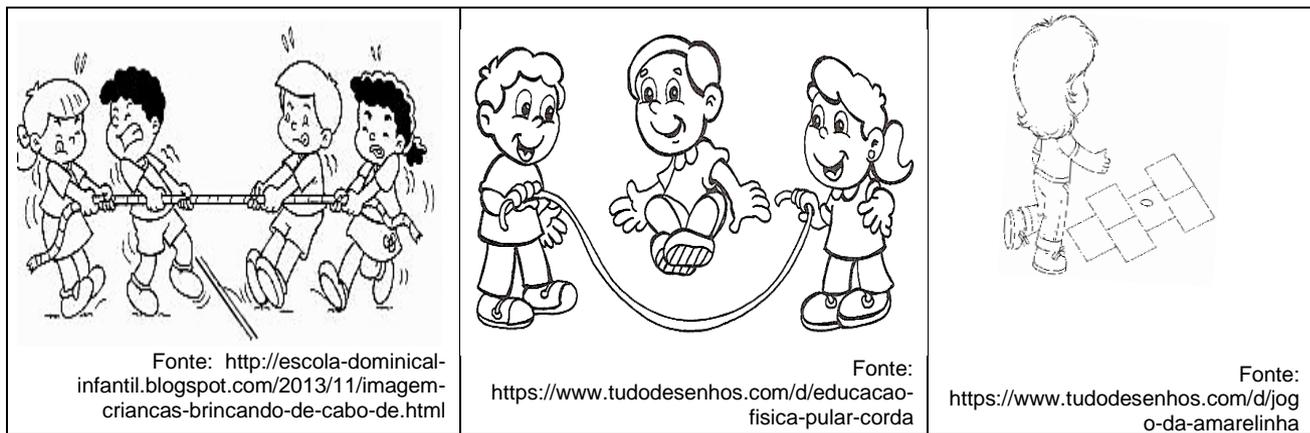
AS BRINCADEIRAS INDÍGENAS SÃO AQUELAS HERDADAS DAS CULTURAS DESENVOLVIDAS PELOS DIVERSOS GRUPOS DE ÍNDIOS DO BRASIL E REPRESENTAM AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS INDÍGENAS QUE FORAM CRIADOS NAS TRIBOS PARA DIVERSÃO, SOBRETUDO DAS CRIANÇAS.

UMA DAS BRINCADEIRAS REALIZADAS PELO POVO INDÍGENA É CABO DE GUERRA, FAZ-SE UM RISCO NO CHÃO E CADA GRUPO SEGURA A CORDA DE UM LADO. O GRUPO VENCEDOR É AQUELE QUE CONSEGUE PUXAR COM MAIOR FORÇA E TRAZER O GRUPO DE ADVERSÁRIOS PARA PERTO.

Fonte: <https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-indigenas/>



13. IDENTIFIQUE E PINTe A FIGURA QUE CORRESPONDE AO **CABO DE GUERRA**.



14. JOGUE O CAÇA-PALAVRAS E MOSTRE QUE É FERA EM BRINCADEIRAS.

AMARELINHA
CABO DE GUERRA
ESCONDE-ESCONDE
PASSA-ANEL
PETECA
PULA-CORDA
QUEIMADA

E S C O N D E E S C O N D E W D S D
 A C V P R A T R H I W O W N N S O P
 A W R O E N A D O H F H W T K Y U N
 C E T N E T A P T S P I P A U L B T
 A N O E Q U E I M A D A C D A R L F
 N A V U W E D C W A S O W C T I N S
 N S O I L N B M A S N T O S A T R H
 T I G I H E E A A M A R E L I N H A
 E N S Y L E C A B O D E G U E R R A
 N P E U M R N T N A N A T O S H R W
 S T T E R E L I K E E T E T N R N A
 N A N E L F I I T O A E N C R E S A

QUE TAL BRINCAR E APRENDER GEOGRAFIA AO MESMO TEMPO? VOCÊ ACHA POSSÍVEL? VOU MOSTRAR QUE SIM. VAMOS LÁ?

A PRIMEIRA BRINCADEIRA É O "DUVIDO!" EU DUVIDO E VOCÊ MOSTRA O QUE CONSEGUE REALIZAR. ENTENDEU? ENTÃO VAMOS COMEÇAR!



OBSERVE O DESENHO ABAIXO.



Fonte: <https://casaconstrucao.org/projetos/planta-baixa/>

ESSA IMAGEM É CONHECIDA COMO PLANTA BAIXA. ELA REGISTRA O TAMANHO E A ORGANIZAÇÃO DAS PARTES DE UMA MORADIA, NO CASO, UMA CASA.

1º DUVIDO

DUVIDO QUE VOCÊ TENHA ENTENDIDO O QUE A IMAGEM REPRESENTA. MOSTRE QUE ENTENDEU: **NO QUADRO, ESCREVA O NÚMERO DAS PARTES DA CASA QUE TEM NA IMAGEM, E A QUANTIDADE QUE A SUA MORADIA POSSUI.**



PEÇA	IMAGEM	MINHA MORADIA
BANHEIRO		
COZINHA		
QUARTO		
SALA		
VARANDA		

2º DUVIDO



DUVIDO QUE CONSIGA REPRESENTAR
ONDE VOCÊ MORA!

MOSTRE QUE CONSEGUE:
**DESENHE A PLANTA BAIXA DA SUA
MORADIA, USANDO A IMAGEM
OBSERVADA COMO MODELO.**

3º DUVIDO

DUVIDO QUE LEMBRE O CAMINHO DA SUA MORADIA ATÉ A ESCOLA!

MOSTRE QUE VOCÊ LEMBRA: **DESENHE NO ESPAÇO O MAPA DESSE CAMINHO. MARQUE OS LOCAIS QUE VOCÊ PASSA E QUE SÃO CONHECIDOS NO BAIRRO QUE VOCÊ MORA (EXEMPLO: MERCADO, POSTO DE SAÚDE, MERCEARIA, BAR, LOJA E OUTROS).**



A large, empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw a map of their neighborhood and the route to school.



MUITO BOM!
AGORA, VAMOS PARA A SEGUNDA
BRINCADEIRA.

VOCÊ JÁ BRINCOU DE “O QUE É, O QUE É...”?
ESCOLHA UM FAMILIAR E PERGUNTE A ELE AS QUESTÕES ABAIXO:

- | |
|---|
| 1. O QUE É, O QUE É? FEITO PARA ANDAR E NÃO ANDA.
RESPOSTA: RUA.
2. O QUE É, O QUE É? MESMO ATRAVESSANDO O RIO NÃO SE MOLHA.
RESPOSTA: PONTE.
3. O QUE É, O QUE É? CORRE A CASA INTEIRA E DEPOIS VAI DORMIR NUM CANTO.
RESPOSTA: VASSOURA. |
|---|

ENQUANTO ESTIVER JOGANDO, APROVEITE E PERGUNTE AO FAMILIAR O SEU ENDEREÇO COMPLETO. REGISTRE NO QUADRO:

RUA	
NÚMERO DA CASA	
BAIRRO	
CIDADE	
ESTADO	
CEP	

ATIVIDADE QUE NECESSITA O USO DE CELULAR OU COMPUTADOR

ACESSO O LINK: <https://www.google.com.br/maps>
DIGITE O NOME DA RUA E O NÚMERO DA SUA MORADIA E DEPOIS CLIQUE ENTER.

VOCÊ CONHECE A IMAGEM QUE APARECEU NA TELA?

() SIM () NÃO

ELA É A IMAGEM DA SUA MORADIA. PODE NÃO SER ATUALIZADA.

A SUA MORADIA HOJE É IGUAL A DA IMAGEM?

() SIM () NÃO

CLIQUE NA FIGURA  QUE FICA NO CANTO INFERIOR DO LADO DIREITO DA TELA DO COMPUTADOR OU NA FOTOGRAFIA PEQUENA DO LADO ESQUERDO DA TELA DO CELULAR. ASSIM SERÁ POSSÍVEL VOCÊ NAVEGAR PELAS IMAGENS DISPONÍVEIS DO LOCAL ONDE VOCÊ MORA E DA SUA VIZINHANÇA. REGISTRE UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA QUE IDENTIFICOU NAS IMAGENS.

SEMELHANÇA	DIFERENÇA



VAMOS A MAIS UMA BRINCADEIRA.
CONHECE “O MESTRE MANDOU”?

EU VOU SER O MESTRE! VOU DIZER O QUE
VOCÊ DEVE FAZER PARA IDENTIFICAR A
SUA MORADIA, OK?

MESTRE MANDOU: VÁ PARA A ENTRADA DA SUA MORADIA (PORTÃO)!

O MESTRE MANDOU: CAMINHE, DENTRO DA SUA MORADIA, CINCO PASSOS PARA FRENTE!

O MESTRE MANDOU: ESCREVA O NOME DO PRIMEIRO OBJETO QUE VOCÊ VÊ QUANDO OLHA
PARA A SUA ESQUERDA!

OBJETO: _____

O MESTRE MANDOU: ANDE TRÊS PASSOS PARA A SUA DIREITA!

O MESTRE MANDOU: ESCREVA O NOME DO PRIMEIRO OBJETO QUE VOCÊ VÊ QUANDO OLHA
PARA CIMA!

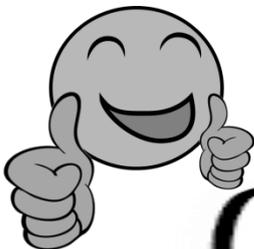
OBJETO: _____

O MESTRE MANDOU: CORRA PARA DENTRO DA SUA PARTE FAVORITA DA MORADIA!

O MESTRE MANDOU: ESCREVA PARA ONDE VOCÊ FOI!

PARTE FAVORITA DA MORADIA: _____

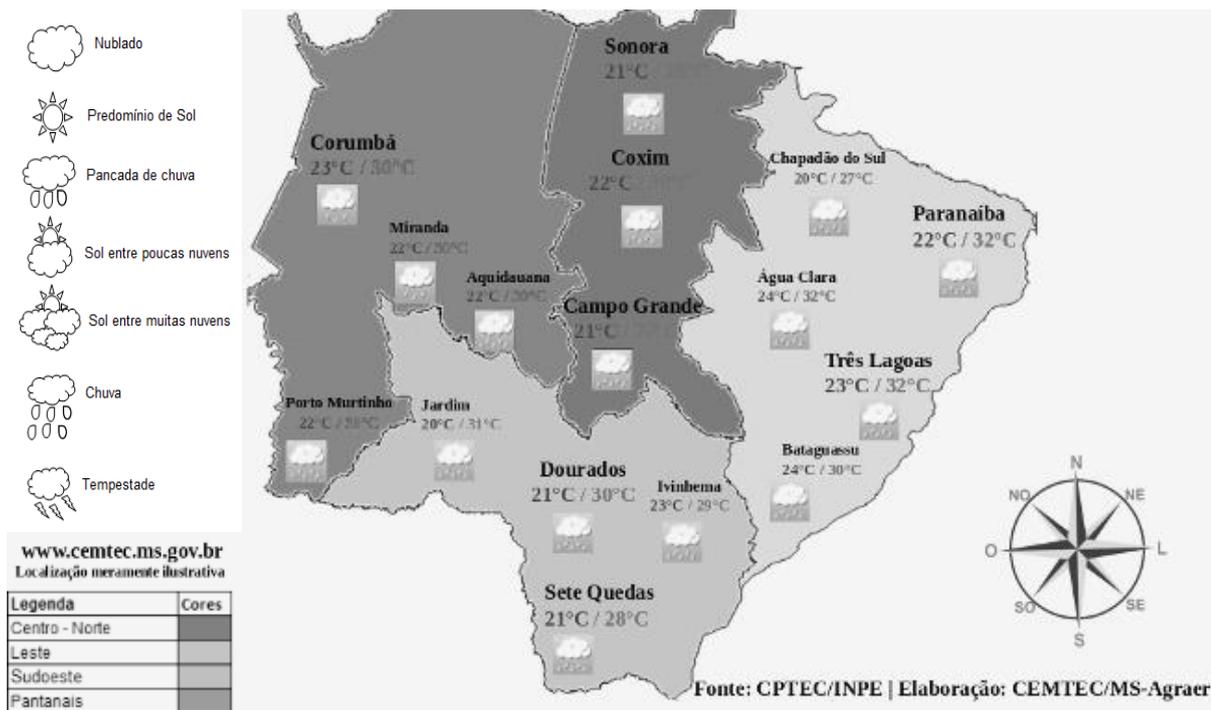
O MESTRE DISSE: **PARABÉNS!**



VOCÊ JÁ BRINCOU DE QUENTE OU FRIO? VAMOS BRINCAR AGORA DE ALGO
PARECIDO. OBSERVE AS IMAGENS, LEIA AS AFIRMAÇÕES E ESCREVA
QUENTE PARA QUANDO FOR VERDADE E FRIO PARA QUANDO A
INFORMAÇÃO FOR FALSA. VAMOS LÁ?

IMAGEM	FRASE	QUENTE OU FRIO?
 <p>Fonte: ultracoloringpages.com</p>	A IMAGEM É DE UMA MESA.	
	ELA ESTÁ MOSTRANDO A LATERAL DE UM OBJETO.	
	EU TENHO ESSE MÓVEL NA MINHA MORADIA.	
 <p>Fonte: https://freepngimg.com/objects/tv</p>	A IMAGEM É UMA TELEVISÃO.	
	ELA MOSTRA A PARTE DE TRÁS DE UM OBJETO.	
	EU TENHO ESSE APARELHO ELETRÔNICO NA MINHA MORADIA.	

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO.



A IMAGEM A REPRESENTA O MAPA DO ESTADO EM QUE MORAMOS, MATO GROSSO DO SUL. ELE INDICA A PREVISÃO DO TEMPO DO DIA 5 DE ABRIL DE 2017. PODEMOS OBSERVAR TAMBÉM QUE A IMAGEM POSSUI ALGUNS ELEMENTOS: O MAPA, A ROSA DOS VENTOS E DUAS LEGENDAS. AS LEGENDAS SÃO AS QUE ESTÃO LOCALIZADAS DO LADO ESQUERDO DE QUEM OLHA PARA A IMAGEM. ELAS SERVEM PARA AUXILIAR NA COMUNICAÇÃO DE INFORMAÇÕES PARA QUE O MAPA CUMpra O SEU OBJETIVO. NESSE CASO, INDICAR AS PREVISÕES DO TEMPO PARA AS REGIÕES DO NOSSO ESTADO. PARA ISSO FORAM NECESSÁRIAS DUAS LEGENDAS.

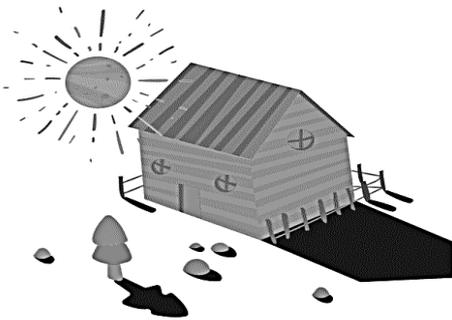
	Nublado		_____
	Tempestade		_____
	Pancada de chuva		_____
	Sol entre muitas nuvens		_____
	Sol entre poucas nuvens		_____
	Chuva		_____
	Predomínio de Sol		_____



MUITO BOM! VOCÊ FOI GENIAL!
 VIU COMO CONSEGUIMOS ESTUDAR E APRENDER
 GEOGRAFIA BRINCANDO?
 BRINQUE SEMPRE E ESTUDE AINDA MAIS!

LEIA O TEXTO E OBSERVE A FIGURA.

O MOVIMENTO DO SOL E AS SOMBRAS



DURANTE O DIA, COM O MOVIMENTO DO SOL, AS SOMBRAS TAMBÉM SE MOVIMENTAM. AO LONGO DE UM DIA, A SOMBRA É MÁXIMA NO NASCER E NO POR DO SOL, E É MÍNIMA AO MEIO-DIA. ISSO EXPLICA AS DIFERENÇAS NO TAMANHO DAS SOMBRAS NO DECORRER DO DIA (MANHÃ, MAIS COMPRIDA; AO MEIO DIA QUASE NÃO SE OBSERVA A SOMBRA; À TARDE, MAIS COMPRIDA), DEVIDO À POSIÇÃO APARENTE DO SOL NO CÉU.

Fonte: <https://novaescola.org.br/plano-de-aula/2349/as-sombras-e-o-sol>

1. RESPONDA ÀS ATIVIDADES CONFORME O TEXTO E A FIGURA ACIMA:
A) COMO VEMOS O TAMANHO DA SOMBRA PROJETADA AO MEIO-DIA?

B) PODEMOS DIZER QUE AO NASCER E AO PÔR DO SOL A SOMBRA É MAIS COMPRIDA?
() SIM () NÃO

2. JUSTIFIQUE A SUA RESPOSTA DA QUESTÃO ANTERIOR.

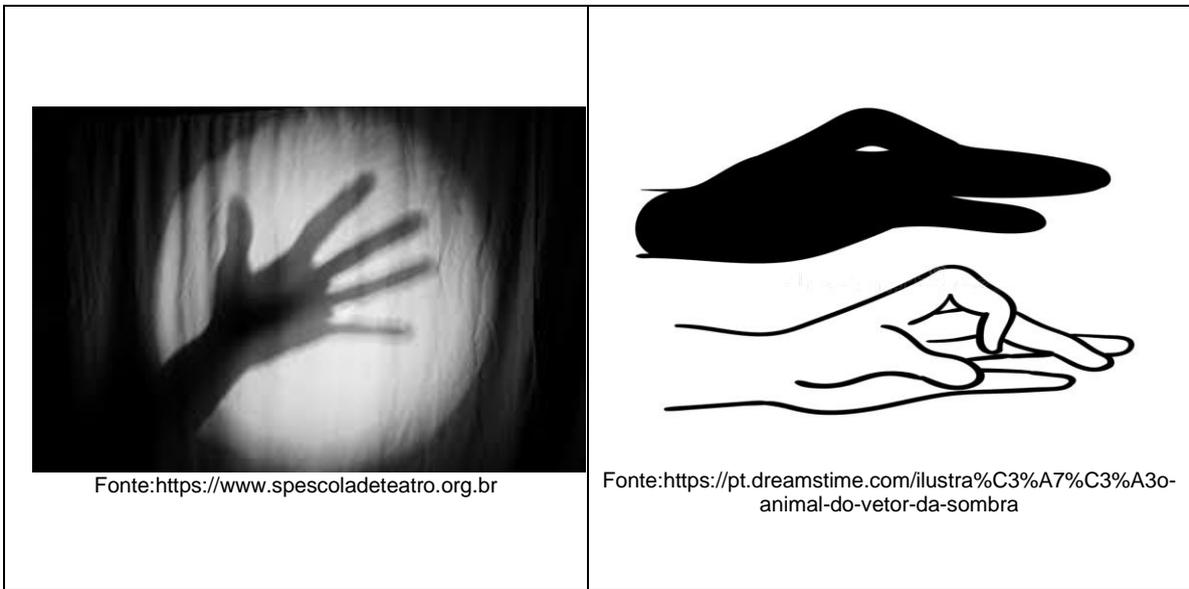
3. CIRCULE AS FIGURAS QUE PROJETAM SOMBRAS ATRAVÉS DA LUZ SOLAR.



Fonte: <https://www.criandocomapego.com/brincadeira-com-luz-e-sombra/>



Fonte: <http://asvozesdomar.blogspot.com/2013/04/luzes-e-sombras-sergio-martins.html>



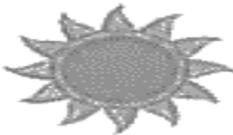
4. TODOS NÓS TEMOS UMA ROTINA DE ATIVIDADES A SEREM REALIZADAS DURANTE O DIA. COMPLETE AS FRASES, ESCRREVENDO SOBRE AS ATIVIDADES QUE VOCÊ REALIZA DURANTE O DIA:

- A) AO ACORDAR EU _____
- B) NO PERÍODO DA MANHÃ EU GOSTO DE _____
- C) AO MEIO DIA _____
- D) DE TARDE GOSTO DE _____
- E) TODAS AS NOITES _____

5. NA QUESTÃO 3, VIMOS QUE A SOMBRA PODE SER PROJETADA PELA LUZ SOLAR, (FONTE NATURAL) E PELA LUZ ARTIFICIAL (LÂMPADA, FAROLETE, LANTERNA, VELA). LIGUE AS FIGURAS À SUA FONTE DE LUZ:



FONTE DE LUZ ARTIFICIAL

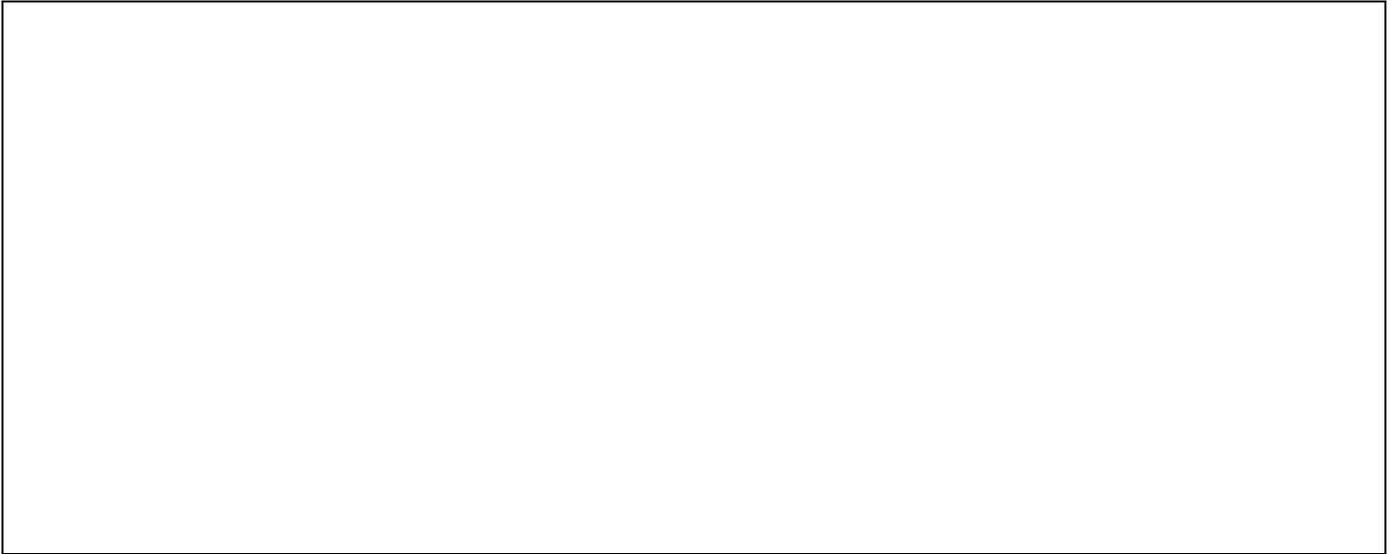


FONTE DE LUZ NATURAL



ÁGUA QUE NASCE NA FONTE SERENA
DO MUNDO E QUE ABRE UM PROFUNDO GROTÃO.
ÁGUA QUE FAZ INOCENTE RIACHO
E DESÁGUA NA CORRENTE DO RIBEIRÃO...
ÁGUAS ESCURAS DOS RIOS
QUE LEVAM A FERTILIDADE AO SERTÃO.
ÁGUAS QUE BANHAM ALDEIAS
E MATAM A SEDE DA POPULAÇÃO...

6. LEIA O TRECHO DA LETRA DA MÚSICA ACIMA E FAÇA UM DESENHO QUE A REPRESENTA:



7. RELACIONE AS COLUNAS:

- | | |
|------------------|---|
| (A) ÁGUA POTÁVEL | () PROCESSO DE PURIFICAÇÃO DA ÁGUA |
| (B) ÁGUA POLUÍDA | () ÁGUA BOA PARA SER CONSUMIDA |
| (C) FILTRAÇÃO | () ÁGUA COM MICRORGANISMOS CAUSADORES DE DOENÇAS |

LEIA A AFIRMAÇÃO ABAIXO.

A ESCASSEZ DE ÁGUA DOCE E POTÁVEL É UMA DAS MAIORES PREOCUPAÇÕES DISCUTIDAS NOS DIAS ATUAIS. É CONSIDERADA POR ALGUNS ESPECIALISTAS COMO O MAIOR DESAFIO DO NOVO SÉCULO. NO ENTANTO, TÃO IMPORTANTE QUANTO AUMENTAR A OFERTA É INVESTIR NA PRESERVAÇÃO DA QUALIDADE E NO REAPROVEITAMENTO DA ÁGUA DE QUE DISPOMOS NO PLANETA.

8. ESCREVA A SUA OPINIÃO A RESPEITO DA LEITURA.

O SOLO

9. COMPLETE AS FRASES COM AS PALAVRAS DO QUADRO:

PEDAÇOS DE ROCHA – SÓLIDA – CONSTRUÍMOS – PISAMOS –
GRÃOS DE AREIA – PLANTAMOS – RESTOS DE ANIMAIS MORTOS –
RESTOS DE VEGETAIS – ARGILA

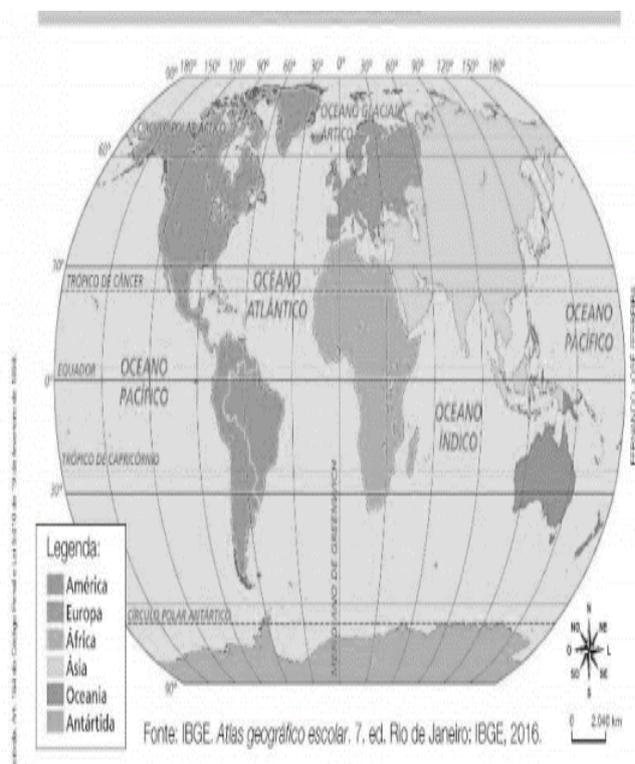
A) O SOLO É UMA SUPERFÍCIE _____ ONDE _____ , _____ E _____.

B) ELE É FORMADO POR MATERIAIS COMO: _____, _____, _____, _____ E _____.

10. SOBRE OS SOLOS, PREENCHA A SEGUNDA COLUNA DE ACORDO COM A PRIMEIRA.

(1) ARENOSO	() POSSUI GRANDE QUANTIDADE DE HÚMUS E É IDEAL PARA PLANTAÇÕES.
(2) ARGILOSO	() POSSUI GRANDE QUANTIDADE DE AREIA.
(3) HUMÍFERO	() POSSUI GRANDE QUANTIDADE DE ARGILA.

O GLOBO TERRESTRE É A FORMA DE REPRESENTAÇÃO QUE MAIS SE APROXIMA DA FORMA REAL DO PLANETA. ELE PODE CONTER TODAS AS INFORMAÇÕES PRESENTES EM UM PLANISFÉRIO. O PLANISFÉRIO SÃO MAPAS QUE REPRESENTAM TODA A SUPERFÍCIE DA TERRA. NELE OS MARES E OCEANOS GERALMENTE SÃO APRESENTADOS NA COR AZUL, ILHAS E CONTINENTE REPRESENTAM-SE EM OUTRAS CORES.



(LIVRO BURITI MAIS CIÊNCIAS, 2017, p. 89).

11. RESPONDA ÀS QUESTÕES ABAIXO:

A) MARQUE UM (X) NAS CARACTERÍSTICAS DA TERRA QUE PODEM SER OBSERVADAS EM CADA FORMA DE REPRESENTAÇÃO DO PLANETA.

CARACTERÍSTICAS	PLANISFÉRIO	GLOBO TERRESTRE
FORMATO DO PLANETA		
PRESENÇA DE NUVENS		
PRESENÇA DE ÁGUA		
FORMATO DE CONTINENTES E ILHAS		

B) – O QUE SÃO PLANISFÉRIOS?

12. EXPLIQUE QUAL A IMPORTÂNCIA DO GLOBO TERRESTRE E DOS MAPAS PARA OS ESTUDOS?

13. O USO DAS TECNOLOGIAS ESTÁ EM TODAS AS PARTES, INCLUSIVE NO PROCESSO DO ENSINO APRENDIZAGEM. QUE TAL COMEÇARMOS A UTILIZAR ESSES RECURSOS?

PASSO A PASSO DE COMO BAIXAR O APLICATIVO QR CODE

➡ SIGA OS PASSOS PARA BAIXAR O APLICATIVO NO SMARTPHONE ANDROID.

* ENTRE NO PLAY STORE DO SEU CELULAR E BAIXE O APLICATIVO GOOGLE LENS OU O QR CODE READER.

➡ SIGA OS PASSOS PARA BAIXAR O APLICATIVO NO IPHONE.

* O APLICATIVO GOOGLE LENS VEM INTEGRADO NO APP DO GOOGLE (APPS.APPLE.COM).

COMO USAR O APLICATIVO

➡ ABRA O APLICATIVO QR CODE QUE VOCÊ BAIXOU NO SEU ANDROID OU NO SEU IPHONE, APONTE PARA A IMAGEM DO QR CODE POR 2 OU 3 SEGUNDOS, ESPERE QUE O APLICATIVO LEIA AS INFORMAÇÕES, E EM SEGUIDA, CLIQUE EM ABRIR NAVEGADOR OU PESQUISAR.

DEPOIS DA LEITURA DO QR CODE, FAÇA UM COMENTÁRIO A RESPEITO DO ASSUNTO ABORDADO NO VÍDEO.



VOCÊ CONHECE O MÉTODO WOLBACHIA?

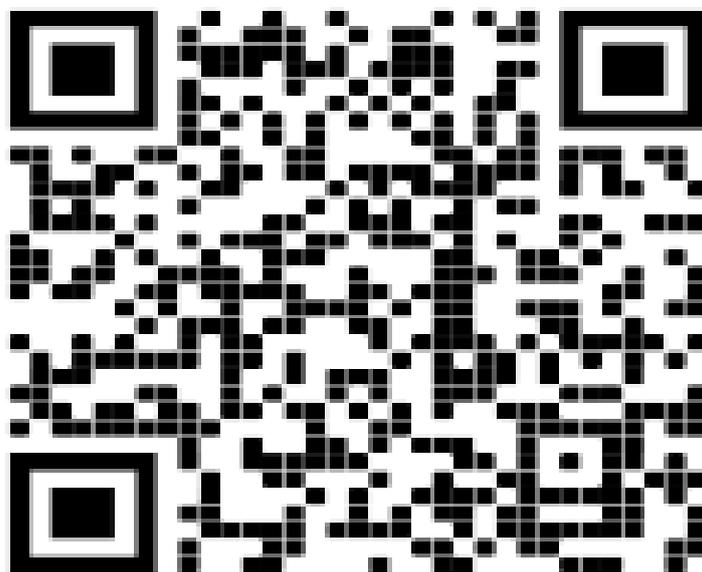
A WOLBACHIA É UMA BACTÉRIA PRESENTE EM CERCA DE 60% DOS INSETOS, INCLUSIVE EM ALGUNS MOSQUITOS. NO ENTANTO, NÃO É ENCONTRADA NATURALMENTE NO *Aedes Aegypti*. QUANDO PRESENTE NESTE MOSQUITO, A WOLBACHIA IMPEDE QUE OS VÍRUS DA DENGUE, ZIKA, CHIKUNGUNYA E FEBRE AMARELA URBANA SE DESENVOLVAM DENTRO DELE, CONTRIBUINDO PARA A REDUÇÃO DESTAS DOENÇAS. O MÉTODO WOLBACHIA CONSISTE NA LIBERAÇÃO DE *Aedes Aegypti* COM WOLBACHIA PARA QUE SE REPRODUZAM COM OS *Aedes Aegypti* LOCAIS ESTABELECENDO, AOS POUCOS, UMA NOVA POPULAÇÃO DESTES MOSQUITOS, TODOS COM WOLBACHIA.

ACESSE O LINK ⇒ [HTTPS://ABRE.AI/B9XG](https://abre.ai/B9XG)

EM CAMPO GRANDE/MS, SETE BAIRROS RECEBERAM 1,5 MILHÃO DE MOSQUITOS COM WOLBACHIA QUE FORAM SOLTOS EM DEZEMBRO/2020. PARA O SECRETÁRIO ESTADO DE SAÚDE, GERALDO RESENDE, A INICIATIVA REPRESENTA UM VERDADEIRO ALÍVIO PARA MATO GROSSO DO SUL, QUE SOFRE COM A DENGUE HÁ MUITOS ANOS.

ACESSE O LINK ⇒ [HTTPS://ABRE.AI/B9XP](https://abre.ai/B9XP)

PARA OBTER TODAS AS INFORMAÇÕES DO PROJETO, ACESSE O QR CODE ABAIXO.



CONFORME O TEMA DO PROJETO “WOLBACHIA”, RESOLVA A ATIVIDADE:



<https://br.pinterest.com/pin/537898749227084141/>

14. PESQUISE SOBRE O MOSQUITO ACIMA E RESPONDA. COMPARTILHE COM A SUA FAMÍLIA SOBRE O QUE APRENDEU.

A) QUAL É O NOME DO MOSQUITO?

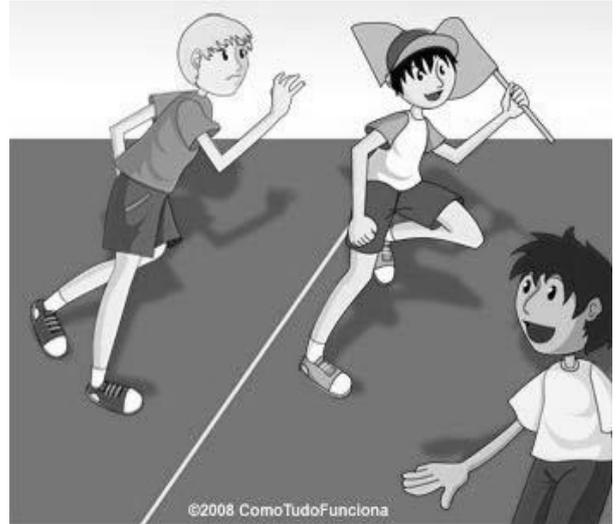
B) QUAIS DOENÇAS O MOSQUITO TRANSMITE?

C) QUAIS SÃO OS SINTOMAS DESSAS DOENÇAS?

D) COMO É POSSÍVEL PREVENIR ESSAS DOENÇAS?

LEIA O TEXTO E OBSERVE A IMAGEM.

AS BRINCADEIRAS POPULARES FORAM ENSINADAS DE PAIS PARA FILHOS, POR VÁRIAS GERAÇÕES. O BRASIL É UM PAÍS ENORME, ENTÃO CADA REGIÃO APRESENTA SUAS BRINCADEIRAS MAIS TRADICIONAIS, TAIS COMO: A BOLINHA DE GUDE NA REGIÃO NORTE, O BOBINHO NA NORDESTE, A BANDEIRINHA NA REGIÃO CENTRO-OESTE, O ELÁSTICO NO SUDESTE E O TACO (BETS) NA REGIÃO SUL.



Fonte: Jogandobrincando.com

1. A REGIÃO EM QUE MORAMOS É A REGIÃO CENTRO-OESTE, ASSINALE A BRINCADEIRA DA NOSSA REGIÃO, DE ACORDO COM O TEXTO:

- A. () BOLINHA DE GUDE.
- B. () BANDEIRINHA.
- C. () BOBINHO.
- D. () ELÁSTICO.

2. DE ACORDO COM O TEXTO, CADA REGIÃO POSSUI BRINCADEIRAS PREDOMINANTES. LIGUE AS REGIÕES ÀS BRINCADEIRAS.

NORTE	NORDESTE	CENTRO-OESTE	SUDESTE
<p>BOLINHA DE GUDE</p> <p>www.acontececuritiba.com</p>	<p>BOBINHO</p> <p>escolavicentepalote.com</p>	<p>ELÁSTICO</p> <p>escolavicentepalote.com</p>	<p>BANDEIRINHA</p> <p>jogandobrincando.com</p>

LEIA A DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA BANDEIRINHA.

- 1 – DIVIDIR A EQUIPE EM NÚMEROS IGUAIS;
- 2 – CADA EQUIPE FICARÁ DE UM LADO DO CAMPO;
- 3 – AO INICIAR A PARTIDA, A EQUIPE ADVERSÁRIA DEVERÁ INVADIR O CAMPO DA OUTRA EQUIPE E PEGAR A BANDEIRINHA;
- 4 – AO ENTRAR NO CAMPO ADVERSÁRIO, SE FOR COLADO, DEVERÁ FICAR PARADO NO LUGAR, ATÉ O COLEGA DE EQUIPE DESCOLAR;
- 5 – VENCE A BRINCADEIRA QUEM CONSEGUIR PEGAR A BANDEIRINHA DO LADO CONTRÁRIO E PASSAR PARA O SEU CAMPO SEM SER COLADO.

3. MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA SOBRE UMA CARACTERÍSTICA DO JOGO BANDEIRINHA.

- A. () PODE SER JOGADA COM O PÉ.
- B. () DIVIDE-SE A EQUIPE POR NÚMEROS IGUAIS DE JOGADORES.
- C. () GANHA QUEM FOR COLADO.
- D. () POSSO CORRER MESMO COLADO.

4. AGORA QUE VOCÊ CONHECEU UMA BRINCADEIRA DE CADA REGIÃO, ESCOLHA UMA E VIVENCIEM COM SEUS FAMILIARES.

5. APÓS VIVENCIAR A BRINCADEIRA ESCOLHIDA, RESPONDA ÀS QUESTÕES ABAIXO.

- A. QUAL BRINCADEIRA VOCÊ ESCOLHEU? _____
- B. VOCÊ JÁ CONHECIA ESSA BRINCADEIRA? () SIM () NÃO
- C. VOCÊ GOSTOU? () SIM () NÃO

JOGOS COOPERATIVOS

OS **JOGOS COOPERATIVOS** SÃO AS DINÂMICAS DE GRUPO QUE DESENVOLVEM A COOPERAÇÃO, O ESPÍRITO DE EQUIPE E A AJUDA MÚTUA ENTRE OS PARTICIPANTES.

O OBJETIVO É QUE OS COLEGAS SE VEJAM COMO ALIADOS E NÃO COMO ADVERSÁRIOS. O ESFORÇO E A PARTICIPAÇÃO DE TODOS SÃO ESSENCIAIS PARA A VITÓRIA.

6. MARQUE A ALTERNATIVA QUE INDICA UMA CARACTERÍSTICA DOS JOGOS COOPERATIVOS.

- A. () DESENVOLVEM A COOPERAÇÃO.
- B. () É COMPETITIVO.
- C. () ESSENCIAL É PERDER.
- D. () OS COLEGAS SÃO ADVERSÁRIOS.

CABO DE GUERRA

NO CABO DE GUERRA, DOIS GRUPOS, COM O MESMO NÚMERO DE ALUNOS, FICAM ALINHADOS AO LONGO DE UMA CORDA, CADA GRUPO EM UMA EXTREMIDADE. NO MEIO DA CORDA, HÁ UMA LINHA CENTRAL QUE DIVIDE O ESPAÇO PARA CADA UM, PODE SER UM PEDAÇO DE TECIDO AMARRADO. OS GRUPOS DEVEM PUXAR A CORDA, CADA UM PARA O SEU PRÓPRIO LADO E O OBJETIVO É FAZER O OUTRO GRUPO ULTRAPASSAR A LINHA CENTRAL.



Fonte: diadiaeducação.pr.gov

7. MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA SOBRE O CABO DE GUERRA.

- A. () PRECISA SOMENTE DE UMA EQUIPE.
- B. () PARA BRINCAR USA UMA BOLA.
- C. () O OBJETIVO É DERRUBAR O ADVERSÁRIO.
- D. () PARA BRINCAR PRECISA DE UMA CORDA.

8. VIVÊNCIA DO JOGO COOPERATIVO.

LEMBRANDO QUE, NO JOGO COOPERATIVO, PRECISAMOS DA COLABORAÇÃO DO OUTRO PARA ATINGIR O OBJETIVO. ENTÃO, PEÇA AJUDA DE ALGUÉM DA SUA CASA, OU UM AMIGO PARA VIVENCIAR COM VOCÊ O JOGO.

1. PEGUE UMA TOALHA DE BANHO GRANDE.

2. ALGUNS OBJETOS COMO: BOLA, BONECA, CARRINHO, CHINELO E DOIS TAPETES PEQUENOS. (CUIDADO COM OBJETOS QUE QUEBREM OU CORTEM).

3. COLOQUE OS OBJETOS EM CIMA DE UM DOS TAPETES, ANDE 10 PASSOS GRANDES E COLOQUE O OUTRO TAPETE NA MESMA DIREÇÃO.

4. INICIE O JOGO: SEGURE NAS PONTAS DE UM LADO DA TOALHA E SEU AJUDANTE DO OUTRO LADO. TERÁ QUE COLOCAR OS OBJETOS EM CIMA DA TOALHA, LEVANDO E COLOCANDO NO TAPETE, À FRENTE, SEM DEIXAR CAIR. PEÇA PARA ALGUÉM MARCAR O TEMPO DE 1 MINUTO.

9. REGISTRE SUA EXPERIÊNCIA DESENHANDO E COLORINDO NO ESPAÇO ABAIXO:

10. RESPONDA.

- A. VOCÊ CONSEGUIU FAZER A ATIVIDADE DA TOALHA? () SIM () NÃO
- B. VOCÊ PRECISOU DE AJUDA? () SIM () NÃO
- C. VOCÊ ACHA DIFÍCIL COOPERAR COM OS AMIGOS E EM CASA? () SIM () NÃO

JOGO E ESPORTE

O **JOGO** É DEFINIDO COMO UMA ATIVIDADE DE CARÁTER LÚDICO, COM NORMAS LIVREMENTE ESTABELECIDAS PELOS PARTICIPANTES. PODEMOS JOGAR EM CASA, EM PRAÇAS, NA RUA, COM OS AMIGOS OU FAMILIARES.

ESTES JOGOS PODEM UTILIZAR BOLA, TABULEIROS, CARTAS, PODEM SER DE CORRER, ESCONDER, SUBIR, COLAR, ENTRE OUTROS.

O **ESPORTE**, POR SUA VEZ, TEM REGRAS PREESTABELECIDAS PELAS DIFERENTES INSTITUIÇÕES, QUE TEM POR OBJETIVO A VITÓRIA, PRÊMIOS, TROFÉUS, DINHEIRO E SUCESSO. OS ESPORTES PODEM SER COM BOLA (FUTEBOL, VOLEIBOL, BASQUETEBOL), PISCINA (NATAÇÃO), RAQUETE (TÊNIS DE MESA, BADMINTON) E LUTAS (JUDÔ, KARATE).

11. MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA SOBRE JOGO.

- A. () VISA SEMPRE À VITÓRIA.
- B. () É UMA ATIVIDADE LÚDICA COM NORMAS LIVRES.
- C. () É COMPETITIVO.
- D. () TEM REGRAS ESTABELECIDAS.

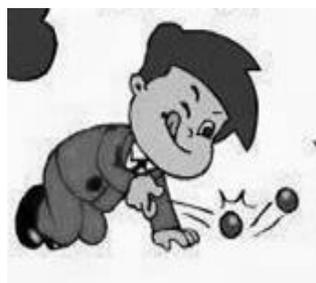
12. MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA SOBRE ESPORTE.

- A. () VISA SEMPRE À VITÓRIA.
- B. () É UMA ATIVIDADE LÚDICA .
- C. () JOGA NA RUA.
- D. () JOGA COM OS FAMILIARES.

13. COLOQUE (1) NA FIGURA QUE REPRESENTA O **JOGO** E (2) NA FIGURA QUE REPRESENTA **ESPORTE**.



()



()

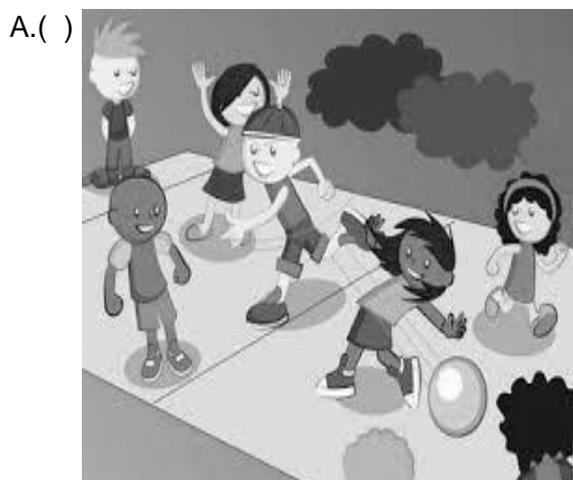


()



()

14. OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E MARQUE UM (X) NAQUELA QUE REPRESENTA UM ESPORTE.



portaldoprofessor.mec.gov.brportaldoprofessor.mec.gov.br

ESPORTES DE CAMPO E TACO

OS ESPORTES DE TACO SÃO MODALIDADES QUE TÊM COMO OBJETIVO REBATER A BOLA COM O TACO O MAIS LONGE POSSÍVEL.

UMA REGRA IMPORTANTE É PERCORRER O MAIOR NÚMERO DE VEZES AS BASES, E ASSIM, SOMAR PONTOS PARA SUA EQUIPE.

NO BRASIL, JOGA-SE O BETS, QUE FOI ADAPTADO DO BEISEBOL QUE É UM JOGO MUITO PRATICADO NOS ESTADOS UNIDOS.

A MAIORIA DAS CRIANÇAS JOGA BETS EM UM CAMPO OU NA RUA, USANDO UM TACO, LATA OU GARRAFA PET E UMA BOLINHA.

15. QUAIS OS ELEMENTOS COMUNS DO BEISEBOL E DO BETS?

- A. () SÃO JOGADOS COM TACOS.
- B. () SÃO JOGADOS COM OS PÉS.
- C. () SÃO MUITO PRATICADOS NO NOSSO PAÍS.
- D. () NÃO SÃO JOGADOS COM TACOS.

16. QUAL ESPORTE FOI ADAPTADO DO BEISEBOL?

- A. () VOLEIBOL.
- B. () BASQUETE.
- C. () BETS.
- D. () HANDEBOL.

17. MARQUE (V) PARA VERDADEIRO E (F) PARA FALSO.

- () O ESPORTE GANHA TROFÉUS.
- () O JUDÔ NÃO É ESPORTE.
- () PODEMOS JOGAR NA PRAÇA.
- () PODEMOS JOGAR NA RUA.

18. AGORA QUE VOCÊ JÁ CONHECE O JOGO BETS E SUAS ADAPTAÇÕES, CONFECCIONE OS TACOS E GARRAFAS PARA JOGAR. VAMOS PRECISAR DOS SEGUINTE MATERIAIS:

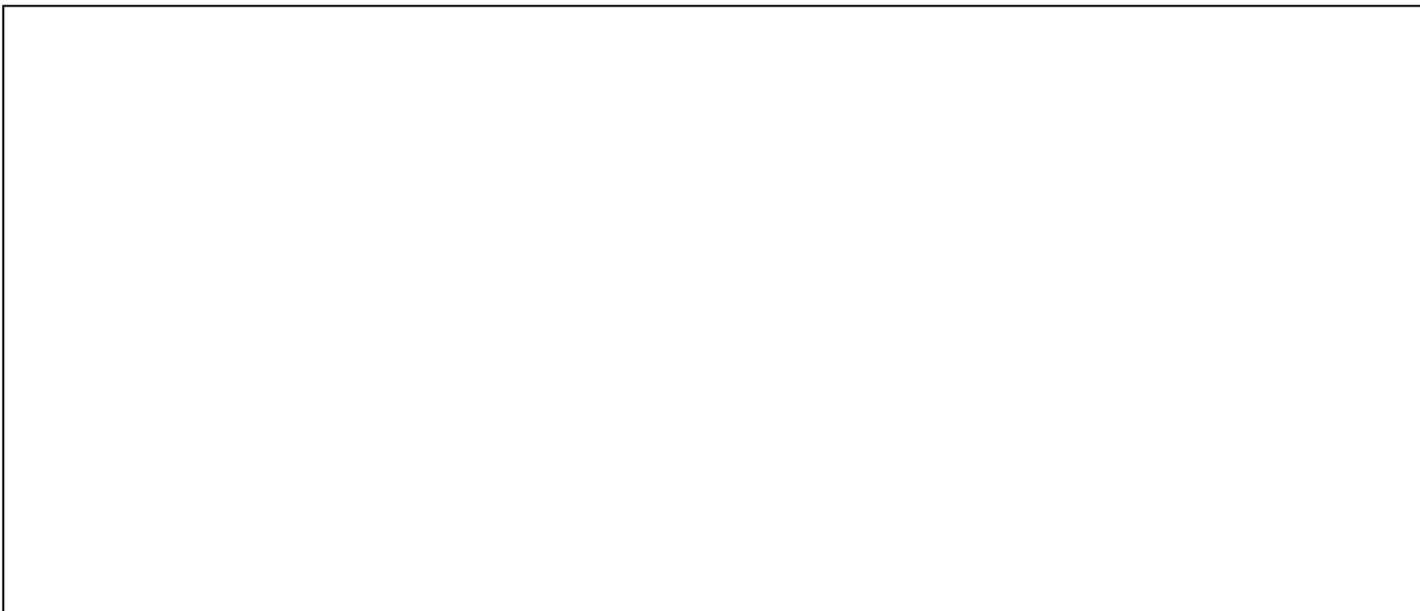
- 1 - DUAS GARRAFAS PET GRANDES.
- 2 - UM CABO DE VASSOURA CORTADO AO MEIO.
- 3 - PEÇA AJUDA DE ALGUÉM DA FAMÍLIA PARA CORTAR O CABO DE VASSOURA.
- 4 - PEGUE AS GARRAFAS PET E ENCHA DE AREIA OU PEDRAS.



Fonte: viajantedotempo.com

ATIVIDADE PRÁTICA

19. CONVIDE SEUS AMIGOS PARA JOGAR BETS COM VOCÊ. DESENHE E PINTE VOCÊ JOGANDO BETS.



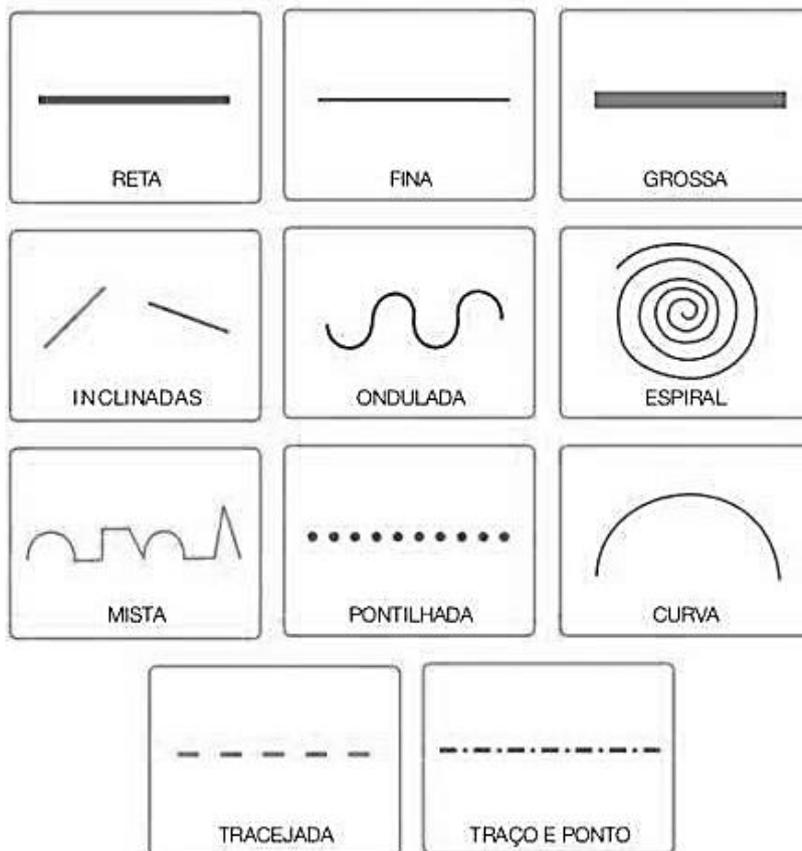
20. APÓS VIVENCIAR O JOGO BETS, RESPONDA ÀS QUESTÕES ABAIXO:

- A. VOCÊ CONSEGUIU CONFECCIONAR OS MATERIAIS DO JOGO BETS? () SIM () NÃO
- B. VOCÊ CONSEGUIU JOGAR BETS COM SEUS FAMILIARES OU AMIGOS? () SIM () NÃO
- C. VOCÊ GOSTOU DE JOGAR BETS? () SIM () NÃO

CONTEÚDO: FORMAS, CORES E TEXTURAS.

OBSERVE COM ATENÇÃO O TEXTO E RESPONDA À QUESTÃO 1.

PARA COMPREENDER O QUE É UMA FORMA, É PRECISO CONHECER O QUE É LINHA. A LINHA É O PRINCIPAL ELEMENTO DO DESENHO E PODE TER DIFERENTES CARACTERÍSTICAS. ELA PODE SER: RETA, CURVA, MISTA OU PONTILHADA. PODE SER GROSSA, FINA, COLORIDA, CONTÍNUA, FIRME, FRACA, ETC.



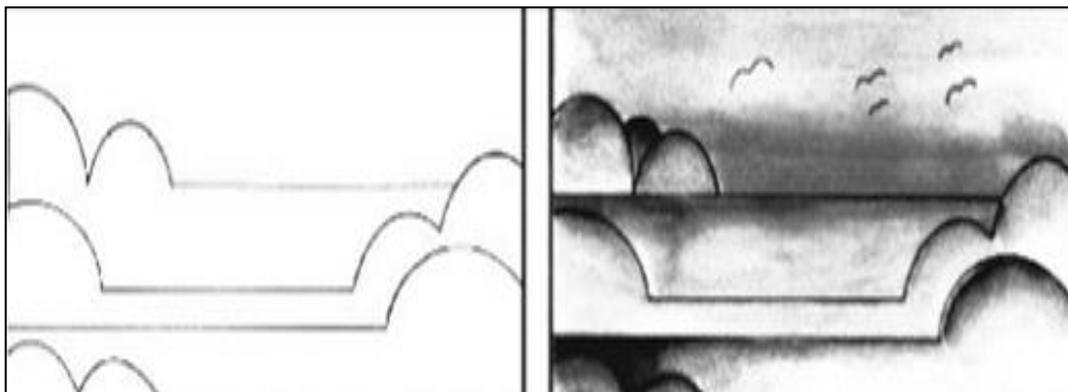
fonte: <http://atividadesucaadolfo.blogspot.com/2012/09/linhas.html>

1. IDENTIFIQUE AS LINHAS E ESCREVA O NOME DA CARACTERÍSTICA DE CADA UMA.

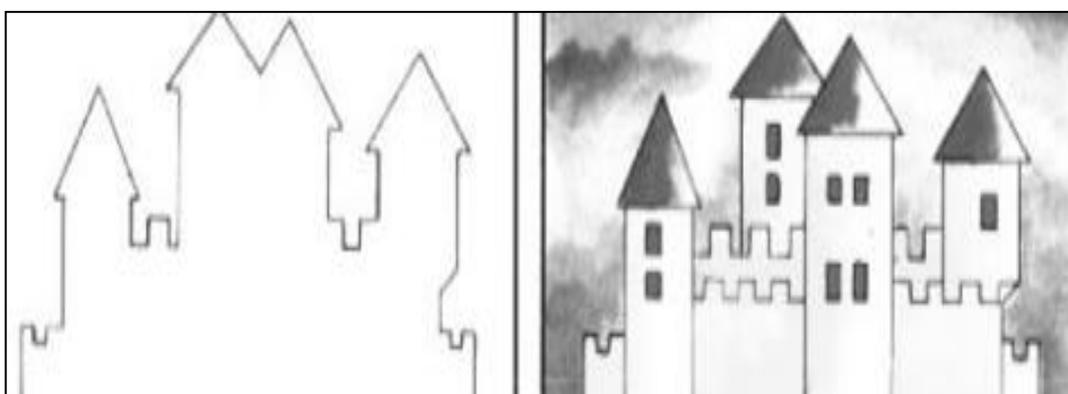
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

A LINHA QUASE SEMPRE EXPRESSA MOVIMENTO E DIREÇÃO.
A SUA REPETIÇÃO CRIA PLANOS E TEXTURAS.
OBSERVE NAS FIGURAS, A SEGUIR, A DIREÇÃO DA LINHA.

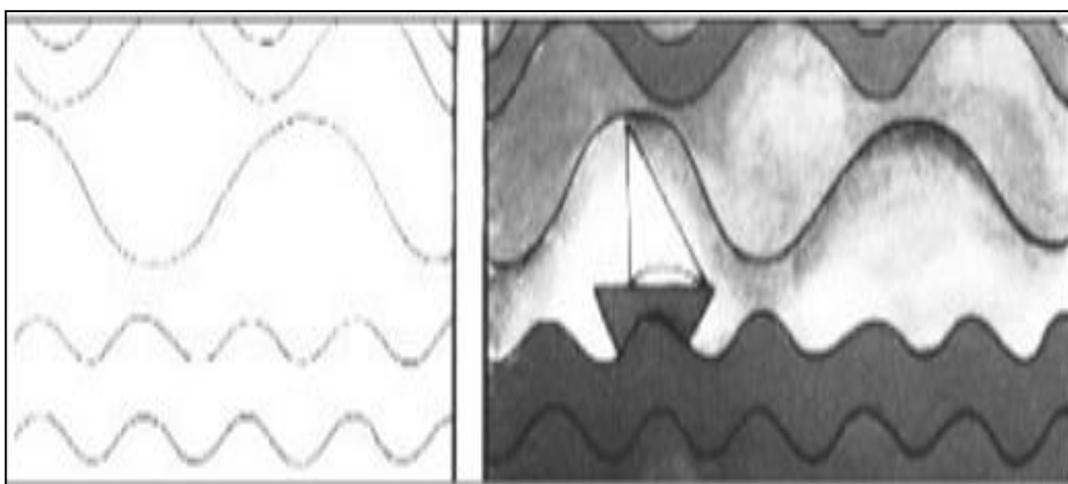
LINHA MISTA: É A LINHA COMPOSTA DE LINHAS RETAS E CURVAS.



LINHA QUEBRADA: INDICA MOVIMENTO, É UMA LINHA RETA QUE POSSUI DIVERSAS DIREÇÕES.



LINHA CURVA OU ONDULADA: É A LINHA QUE ESTÁ SEMPRE MUDANDO DE DIREÇÃO, DE FORMA CONSTANTE E SUAVE.



Fonte: <https://www.slideshare.net/danielesiqueira1/apostila-6-artes>

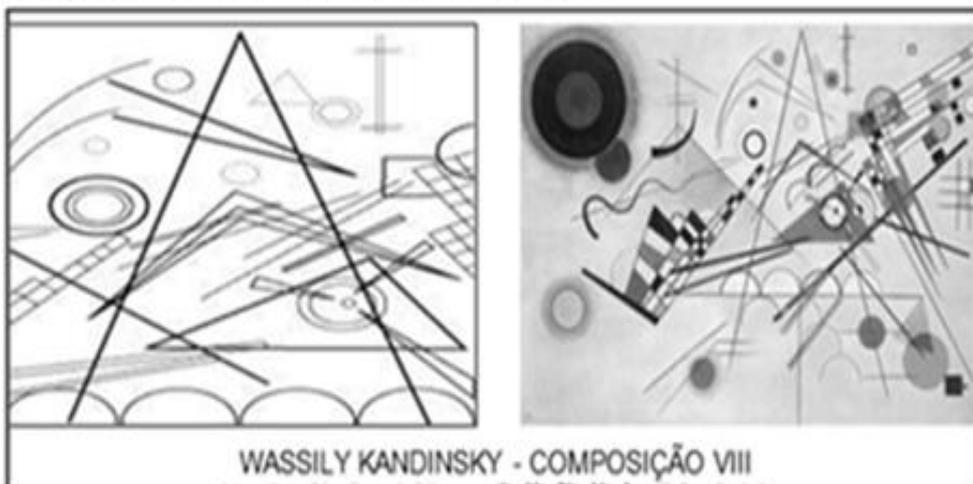
2. OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E ESCREVA O NOME DAS LINHAS NOS ESPAÇOS INDICADOS.

1. LINHAS



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra2478/a-lua>

2. LINHAS



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Composi%C3%A7%C3%A3o_VIII_\(Kandinsky\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Composi%C3%A7%C3%A3o_VIII_(Kandinsky))

3. LINHAS



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa11621/vincent-van-gogh>

4. LINHAS



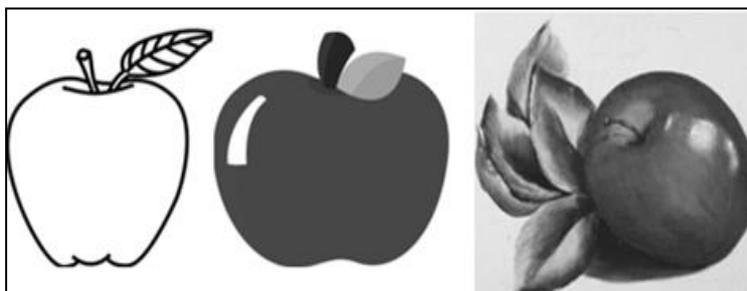
Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas1610/alfredo-volpi>

LEIA O TEXTO, OBSERVE AS FIGURAS E RESPONDA À QUESTÃO 3.

NA LINGUAGEM VISUAL, AS FORMAS SÃO CONSTRUÍDAS POR LINHAS QUE SÃO AJUSTADAS DE MANEIRA A CRIAR UM ESPAÇO ORGANIZADO SOBRE UMA SUPERFÍCIE.

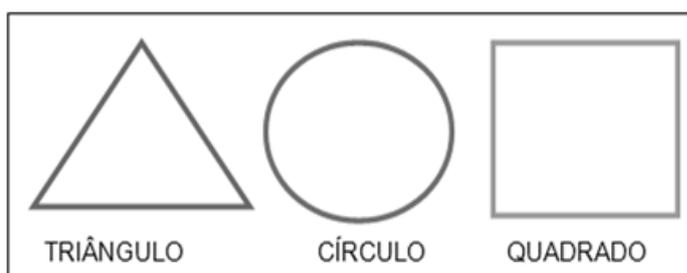
AS FORMAS PODEM SER: FIGURATIVAS E GEOMÉTRICAS.

FORMA FIGURATIVA - SÃO AS FORMAS DAS FIGURAS, POIS SÓ OLHANDO PARA ELAS JÁ IDENTIFICAMOS O QUE SÃO.

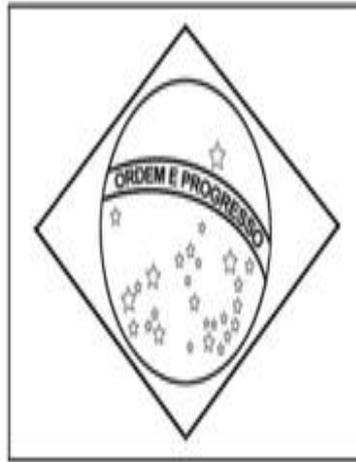
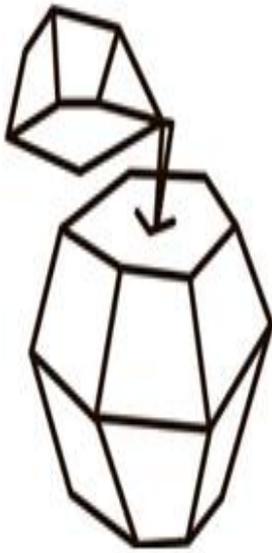


Fontes: <https://www.tudodesenhos.com/d/bonita-maca>
https://www.pngfind.com/mpng/hiTJThx_maa-png-desenho-maa-branca-de-neve-png/

EXISTEM TRÊS FORMAS BÁSICAS: O QUADRADO, O CÍRCULO E O TRIÂNGULO. A PARTIR DA COMBINAÇÃO E VARIAÇÕES DESSAS TRÊS FORMAS, SURGEM TODAS AS FORMAS DA IMAGINAÇÃO HUMANA.

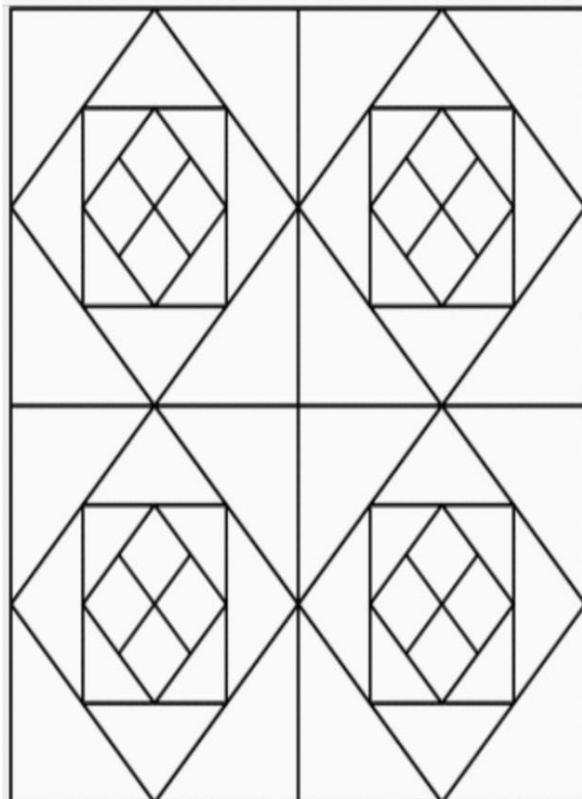
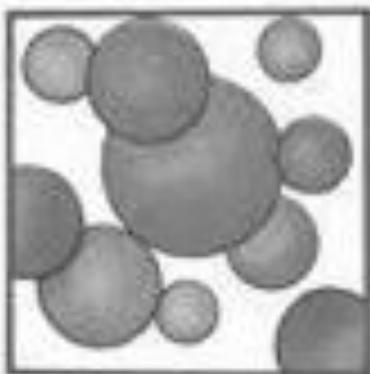


FORMA GEOMÉTRICA: PERCEBEMOS ESSAS FORMAS QUANDO SÃO DESENHADAS, A PARTIR DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. PODEMOS DESENHAR A PARTIR DE TRÊS FORMAS GEOMÉTRICAS. OBSERVE AS FIGURAS DESENHADAS COM FORMAS GEOMÉTRICAS.



Fontes: <https://gdartes.com.br/aprenda-a-desenhar-definitivamente-garantido/> - <https://br.pinterest.com/pin/413627547010552895/>
<https://br.pinterest.com/pin/95279348350334677/>

OBSERVE AS FIGURAS COM REPETIÇÃO DE FORMAS GEOMÉTRICAS PARA FAZER A QUESTÃO 3.



Fonte: <http://douglasdim.blogspot.com/2011/09/forma.html>

3. CRIE UTILIZANDO FORMAS GEOMÉTRICAS:

- A) DESENHE FORMAS GEOMÉTRICAS (QUADRADO, TRIÂNGULO, CÍRCULO);
B) COLE-AS NO ESPAÇO ABAIXO CRIANDO UMA NOVA IMAGEM;
C) PINTE-AS COM CAPRICHOS;
SE FOR POSSÍVEL FOTOGRAFE E ENVIE PARA SUA PROFESSORA OU PARA SEU PROFESSOR.



A COR

OBSERVE O TEXTO COM ATENÇÃO PARA RESPONDER A QUESTÃO 4 E 5.

VIVEMOS CERCADOS PELAS CORES. MAS DE ONDE VÊM AS CORES? VOCÊ SABIA QUE SEM A LUZ SERIA IMPOSSÍVEL ENXERGAR AS CORES?

A COR PODE SER CLASSIFICADA COMO: COR - LUZ E COR - PIGMENTO.

A **COR - LUZ** É TODA COR GERADA PELA EMISSÃO DIRETA DE LUZ. JÁ A **COR - PIGMENTO** É A COR REFLETIDA POR UM OBJETO, ISTO É, A COR QUE O OLHO HUMANO PERCEBE.

A **COR - PIGMENTO** É A COR OBSERVADA NO REFLEXO DA LUZ EM ALGUM OBJETO, É PERCEBIDA PELO OLHO HUMANO. O PIGMENTO SURGE EXTRAÍDO DA NATUREZA, EM MATERIAIS DE ORIGEM VEGETAL, ANIMAL OU MINERAL. ELA É A TINTA FABRICADA PELO HOMEM.

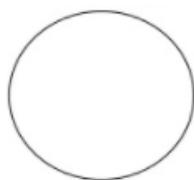
CORES PRIMÁRIAS E SECUNDÁRIAS.

AS CORES SÃO CLASSIFICADAS EM: CORES PRIMÁRIAS E CORES SECUNDÁRIAS.

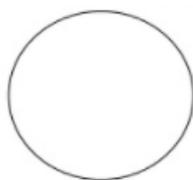
VAMOS PINTAR OS CÍRCULOS COM AS CORES PRIMÁRIAS?

CORES PRIMÁRIAS SÃO AS CORES QUE NÃO SE CONSEGUE FAZER POR MEIO DE MISTURA DE CORES. SÃO ELAS: AMARELO, VERMELHO E AZUL.

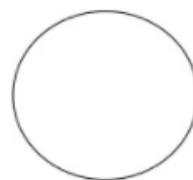
4. PINTE OS CÍRCULOS COM AS CORES INDICADAS.



VERMELHO



AZUL

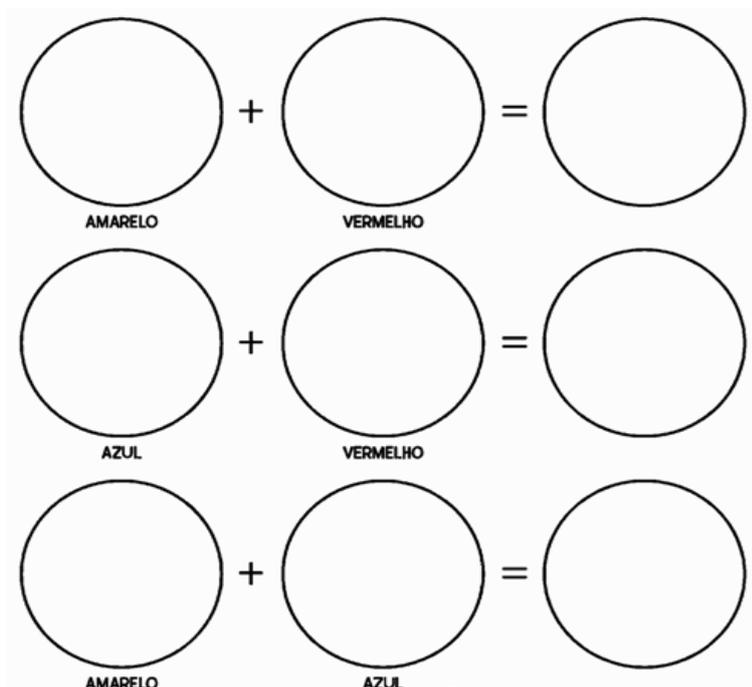


AMARELO

VAMOS PINTAR OS CÍRCULOS COM AS CORES SECUNDÁRIAS?

CORES SECUNDÁRIAS SURGEM QUANDO MISTURAMOS DUAS CORES PRIMÁRIAS EM PARTES IGUAIS, SÃO ELAS: LARANJA, VERDE E ROXO.

5. PINTE OS CÍRCULOS COM AS CORES INDICADAS.



AGORA VAMOS PRATICAR FAZENDO ALGUNS EXERCÍCIOS!

5. IDENTIFIQUE E ASSINALE A ALTERNATIVA COM AS CORES PRIMÁRIAS:

- A) AZUL, ROSA E AMARELA.
- B) AZUL, VERDE E VERMELHA.
- C) AMARELA, AZUL E VERMELHA.
- D) VERMELHA, AMARELA E MARROM.

6. IDENTIFIQUE E ASSINALE A ALTERNATIVA COM CORES SECUNDÁRIAS:

- A) AMARELA + AZUL = PINK
- B) AZUL + VERMELHA = ROXO
- C) VERMELHA + VERDE = PÚRPURA
- D) VERMELHA + PINK = CINZA

TEXTURA

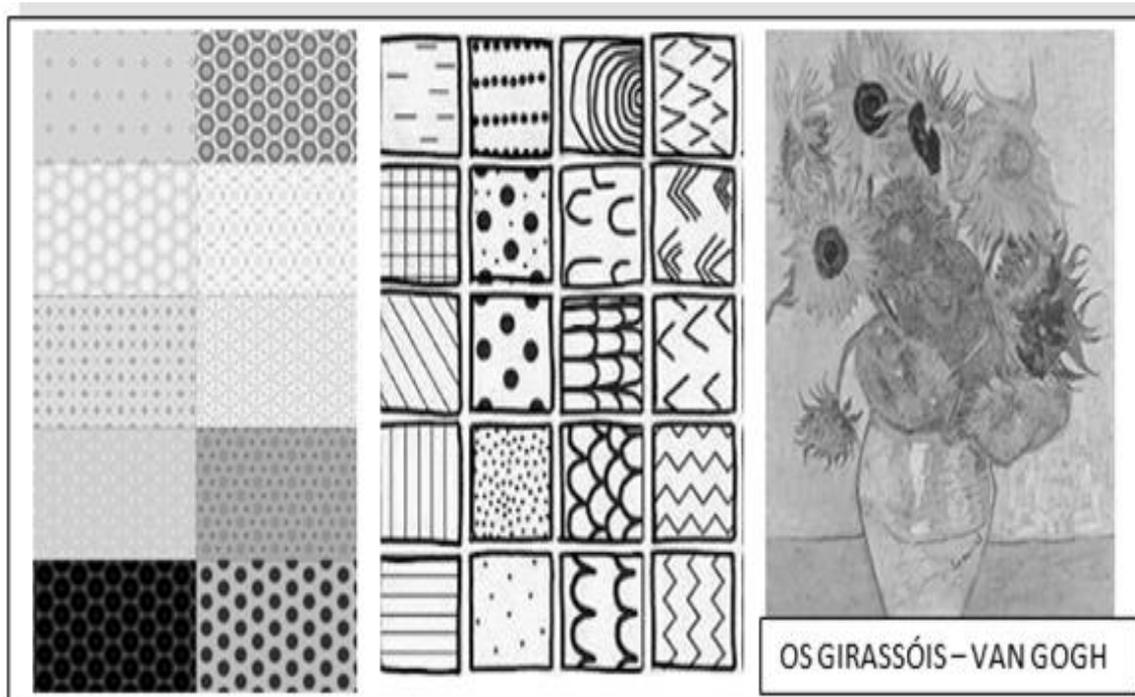
NAS ARTES PLÁSTICAS, A TEXTURA É O ELEMENTO QUE SERVE PARA DAR A QUALIDADE TÁTIL ÀS SUPERFÍCIES DOS OBJETOS.

A TEXTURA É UM ELEMENTO CARACTERÍSTICO DA QUALIDADE FÍSICA DE UM TECIDO, MADEIRA, PEDRA, ETC., QUE É RECONHECIDA PELO TATO (TOQUE DAS MÃOS) E APRESENTA VARIAÇÕES PODENDO SER ENRUGADA, ONDULADA, GRANULADA, ACETINADA, AVELUDADA, ETC.

A TEXTURA DIVIDE-SE EM: EM VISUAIS E TÁTEIS.

TEXTURAS VISUAIS (ÓTICAS): SÃO AQUELAS QUE PODEMOS VER NAS IMAGENS, MAS QUE AO TOCÁ-LAS NÃO SENTIMOS A MESMA TEXTURA.

OBSERVE AS IMAGENS.



Fontes: <https://br.pinterest.com/profvalderene/texturas-visuais>

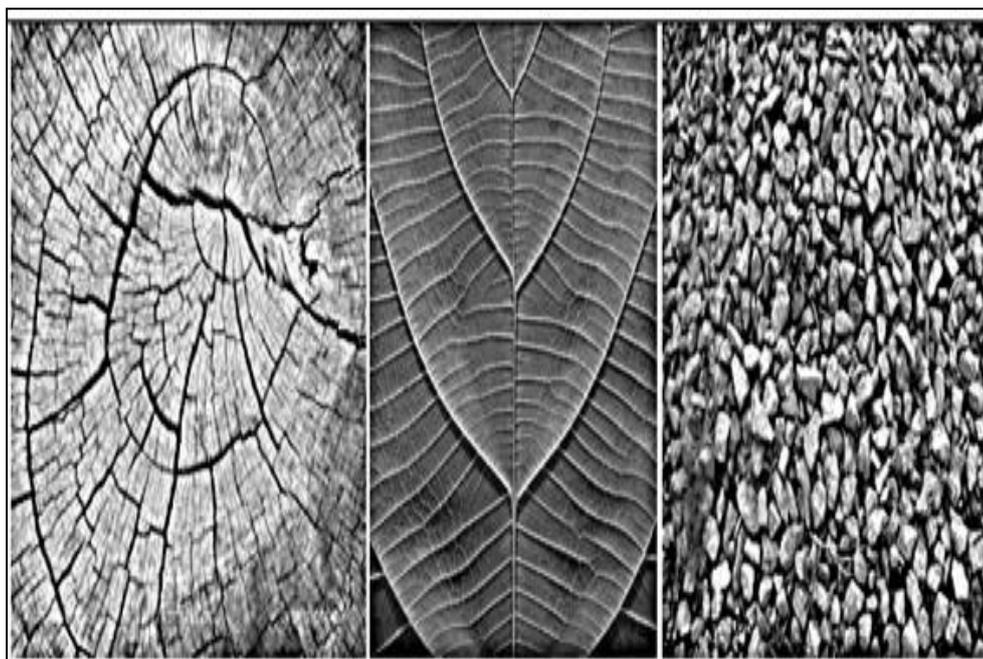
<https://www.pinterest.es/pin/475059460676433026>

<https://www.bimper.com.br/quadros-pintores-famosos/quadro-van-gogh-doze-girassois-numa-jarra-p>

TEXTURAS TÁTEIS - SÃO AQUELAS QUE VEMOS E QUANDO TOCAMOS SENTIMOS SE É RUGOSA, ÁSPERA, LISA, ENTRE OUTROS.

AS TEXTURAS TÁTEIS PODEM SER CLASSIFICADAS COMO: TEXTURA NATURAL E ARTIFICIAL

TEXTURA NATURAL - ENCONTRADA NA NATUREZA.

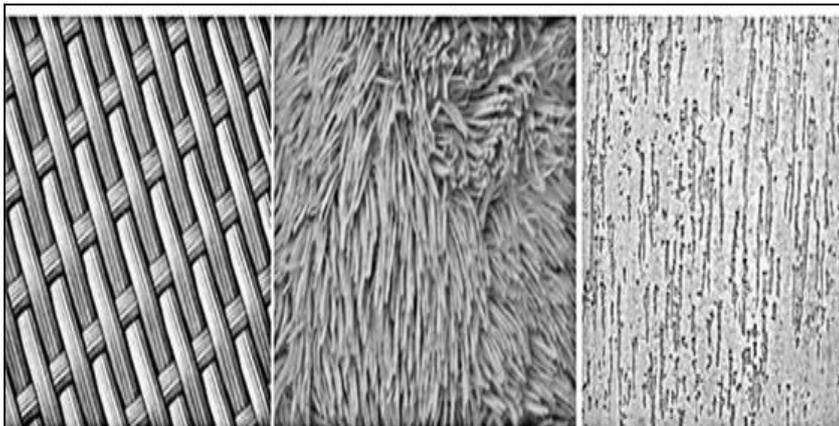


Fontes: <https://pt.dreamstime.com/foto-de-stock-sec%C3%A7%C3%A3o-transversal-do-tronco-de-%C3%A1rvore-image86465894>

<http://asmaisgatasdoif.blogspot.com/2016/05/texturas.html>

<https://www.istockphoto.com/br/foto/textura-de-pedra-ch%C3%A3o-gm686911988-126201459>

TEXTURA ARTIFICIAL - PRODUZIDA PELO SER HUMANO.



Fontes: <https://pt.dreamstime.com/imagens-de-stock-textura-da-cesta-image31172084>
<https://br.pinterest.com/pin/527343437591929580>
<https://www.pinterest.es/pin/607423068484405749/>

OBSERVE O TEXTO PARA RESPONDER A QUESTÃO 7.

EXISTEM TEXTURAS QUE QUANDO TOCAMOS, SENTIMOS SE É RUGOSA, ÁSPERA, LISA OU MOLHADA.

7. IDENTIFIQUE A ALTERNATIVA QUE MOSTRA O NOME DESTA TEXTURA.

- A) AUDITIVA.
- B) ARTIFICIAL.
- C) VISUAL.
- D) TÁTIL.

8. AGORA OBSERVE AS IMAGENS E ASSINALE A ALTERNATIVA QUE IDENTIFICA O TIPO DA TEXTURA.

	TEXTURAS	NATURAIS	ARTIFICIAIS
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Fontes: <https://pt.vecteezy.com/foto/1365076-textura-de-jaca>
<https://www.freeimages.com/pt/premium/crumpled-old-paper-1249095>
<https://www.qcola.com.br/outlet-1-rollo-de-papel-de-parede-tijolo-a-vista-0-58x-3-00-metros>

SUPORE.

NAS ARTES VISUAIS O SUPORE É A SUPERFÍCIE (ESPAÇO) QUE É UTILIZADO PARA PINTAR, DESENHAR, COLAR.

O SUPORE TRADICIONAL É A TELA, MAS TAMBÉM PODEMOS UTILIZAR: A PAREDE, O MURO, O PAPEL, O AZULEJO, O COMPUTADOR, O TECIDO, A MADEIRA, A PELE (CORPO), E OUTROS.

OBSERVE AS IMAGENS:



Fonte: <http://douglasdim.blogspot.com/2012/07/body-art.html>

9. OBSERVE E MARQUE A ALTERNATIVA QUE IDENTIFICA O SUPORE USADO PARA A EXPRESSÃO ARTÍSTICA DO GRAFITE.

- A) MADEIRA.
- B) MURO.
- C) PAPEL.
- D) TELA.

OBSERVE O TEXTO PARA FAZER A QUESTÃO 10.

QUE TAL CONHECERMOS A TÉCNICA FROTTAGE?

A FROTTAGE OU FROTTAGEM. É UMA PALAVRA DE ORIGEM FRANCESA "FROTTER" E SIGNIFICA FRICCIÓNAR. É POPULARMENTE CHAMADA DE DECALQUE.

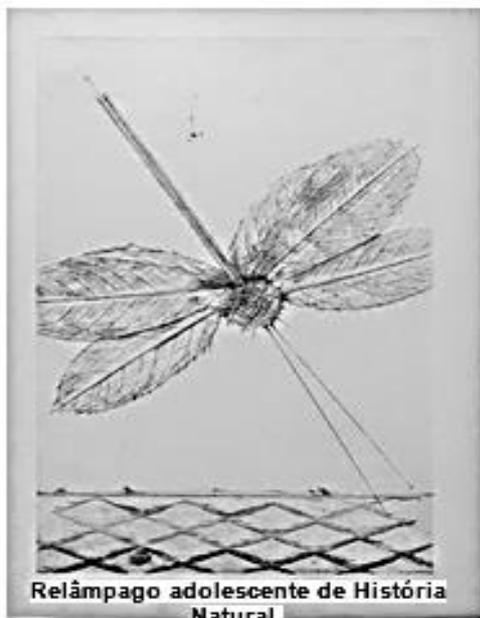
VOCÊ JÁ REPAROU QUE SE COLOCAR UMA FOLHA DE PAPEL NUMA SUPERFÍCIE ÁSPERA OU IRREGULAR E PASSAR SOBRE A FOLHA UM LÁPIS OU GIZ DE CERA, SURGE UMA ESPÉCIE DE ESTAMPA NO PAPEL.

TODOS OS RELEVOS E CONTORNOS DE UMA SUPERFÍCIE FORMAM UMA IMAGEM INTERESSANTE.

HISTÓRIA DA ARTE:

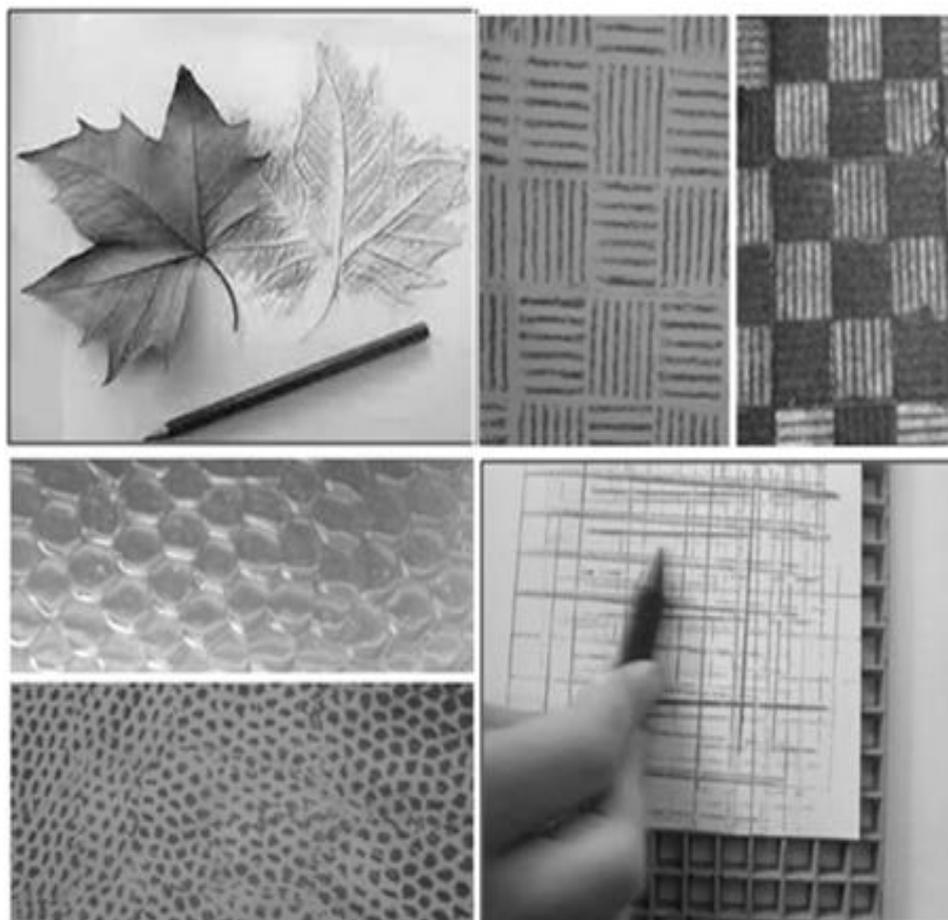
ESSA TÉCNICA FOI USADA PELO PINTOR MAX ERNEST EM 1926, TRATA-SE DE FROTTAGE DE ESTRUTURAS DE VEGETAIS VARIADOS,

OBSERVE AS IMAGENS:



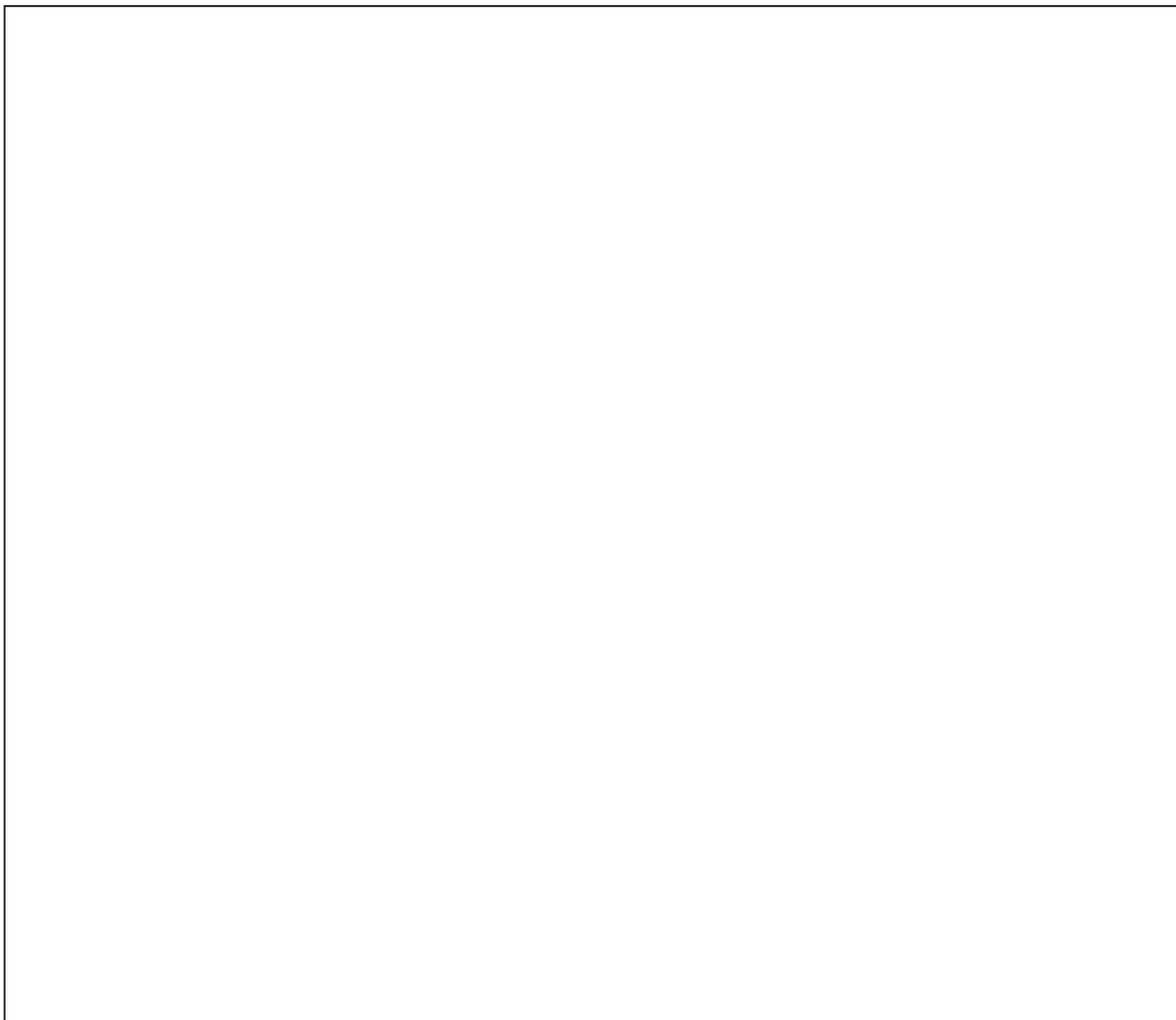
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/94236>

10. VAMOS PRATICAR A TÉCNICA DE FROTTAGE.
OBSERVE AS IMAGENS:



Fonte: <http://douglasdim.blogspot.com/2011/09/textura.html>

- VOCÊ VAI PRECISAR DE FOLHAS DE PAPEL SULFITE, GIZ DE CERA OU LÁPIS GRAFITE E OBJETOS QUE TENHAM RELEVO, COMO: PEDRA, PISO, MOEDA, MADEIRA, FOLHAS, ETC.
- AGORA BASTA PEGAR A FOLHA DE PAPEL, COLOCAR EM CIMA DO OBJETO E ENTÃO “FRICCIÓNAR” O GIZ OU O LÁPIS NA FOLHA.
- E POR FIM, COLE SUA FROTTAGE NO QUADRO ABAIXO.



ATIVIDADE 1

VAMOS FALAR UM POUCO MAIS SOBRE O GRUPO?

GRUPO CAMALOTE – O FIGURINO

O FIGURINO, DESENHADO ESPECIALMENTE PARA O GRUPO CAMALOTE, PROCURA AGREGAR VALORES REGIONAIS, TENDO PREOCUPAÇÃO COM A ECOLOGIA E A CULTURA LOCAL. ALGUNS VESTIDOS RECEBEM PINTURAS DA FAUNA PANTANEIRA E OUTROS TRAZEM REPRODUÇÕES DAS OBRAS DE RENOMADOS ARTISTAS PLÁSTICOS DA REGIÃO, COMO HUMBERTO ESPÍNDOLA, JORAPIMO, CECÍLIO VERA, LEONOR LAGE, LELO, LÚCIA MONTE SERRAT, CARLA DE CÁPUA, DARWIN, ILTON SILVA, ADILSON SHIEFFER, PATTHELNEY, TITA, RICHARD PERASI E OUTROS. TODOS PINTADOS MANUALMENTE NA TÉCNICA DE PINTURA EM SEDA, EM OFICINA COORDENADA POR LÚCIA MONTE SERRAT E CARLA RUI. MATERIAIS ORGÂNICOS E SÍMBOLOS REGIONAIS TAMBÉM AJUDAM A COMPOR O FIGURINO E AS ALEGORIAS EXIBIDAS NO PALCO. TODO O MATERIAL CÊNICO E DE FIGURINO É CONFECCIONADO PELOS INTEGRANTES DO GRUPO.

Texto retirado do blog do grupo: <http://camalote-estacaofolclore.blogspot.com/>

DÊ UMA OLHADA EM DETALHES DO FIGURINO DO GRUPO:



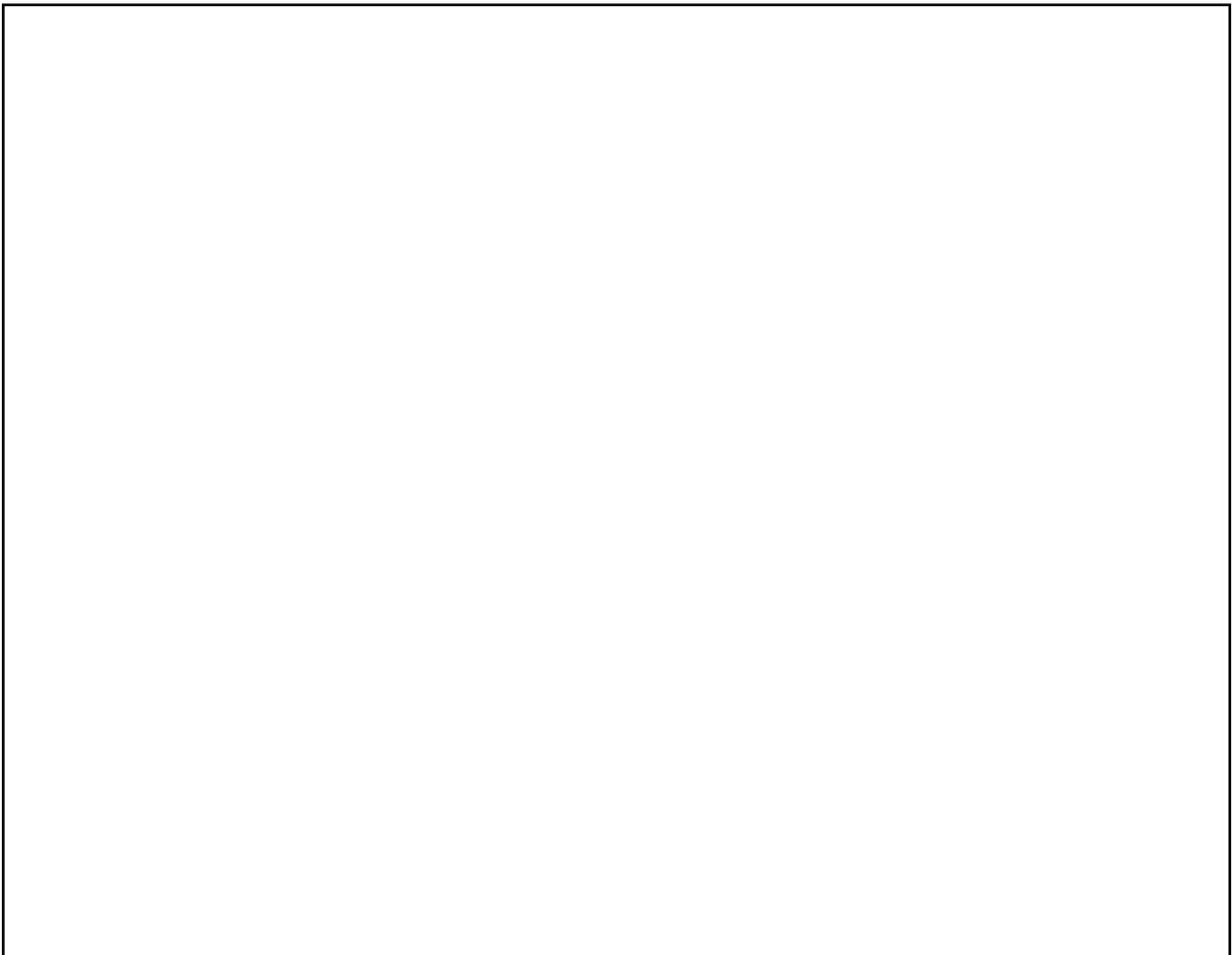
Imagens retiradas do blog do grupo: estacaofolclore.blogspot.com/

<http://camalote->

A) AGORA DESCREVA, ABAIXO O QUE VOCÊ OBSERVOU DE DIFERENTE E ESPECIAL NOS FIGURINOS DO GRUPO?

B) DE SUA OPINIÃO SOBRE OS FIGURINOS?

C) INSPIRE-SE NOS FIGURINOS DO GRUPO CAMALOTE PARA CRIAR O SEU PRÓPRIO FIGURINO. PODEM SER VESTIDOS, SAIAS, CALÇAS E CAMISAS, O QUE VOCÊ PREFERIR! FAÇA COMO O GRUPO CAMALOTE, DESENHE UMA ROUPA INSPIRADA NO LUGAR QUE VOCÊ VIVE, HOMENAGEANDO AS RIQUEZAS DA NOSSA CIDADE, ESTADO, OU ATÉ AÍ DO SEU BAIRRO OU FAMÍLIA. VAMOS LÁ!



O REPERTÓRIO DO GRUPO CAMALOTE

O REPERTÓRIO-BASE É CONSTRUÍDO A PARTIR DAS “CIRANDAS” (ENGENHO DE MAROMBA, CARANGUEJO, ENGENHO NOVO, CIRANDINHA), DA CATIRA, DO SIRIRI, DAS POLCAS E CHAMAMÉS E DAS DANÇAS CHAQUENHAS, QUE SOMADAS À REPRESENTAÇÃO DA FÉ (SÃO JOÃO DE CORUMBÁ, FOLIA DE REIS, FOLIA DO DIVINO, PROMESSEIRAS DA CHUVA E NOSSA SENHORA DO PANTANAL), DO IMAGINÁRIO POPULAR DAS LENDAS REGIONAIS (MINHOCÃO, PÉ-DE-GARRAFA, COME-LÍNGUA), ALÉM DO TORO CANDIL, CONSTROEM UM ESPETÁCULO DE REPRESENTAÇÃO E DANÇA.

Fonte: <http://camalote-estacaofolclore.blogspot.com/>

VAMOS CONHECER UMA DAS MANIFESTAÇÕES QUE FAZEM PARTE DO REPERTÓRIO DO GRUPO, LEMBRA-SE DA CATIRA QUE VIMOS NO CADERNO PASSADO?

FOLCLORE E DANÇAS BRASILEIRAS – A CATIRA

CATIRA É UM RITMO MUSICAL E ESTILO DE DANÇA COM MAIOR RECORRÊNCIA NA REGIÃO SUDESTE E REGIÃO CENTRO-OESTE DO BRASIL, CARACTERIZADA PELA BATIDA DAS MÃOS E DOS PÉS. É UM DOS ESTILOS MAIS FAMOSOS DO FOLCLORE BRASILEIRO, COM ORIGENS DE CULTURAS COMO PORTUGUESA, EUROPEIAS, AFRICANA, INDÍGENA E ESPANHOLA.

GERALMENTE OS GRUPOS DE CATIRAS SÃO FORMADOS POR PESSOAS QUE SÃO CHAMADAS DE CATIREIROS. O “RASQUEADO” E A “ESCOVA” SÃO ALGUNS DOS PASSOS CARACTERÍSTICOS DESTA DANÇA DO FOLCLORE BRASILEIRO. A DANÇA CATIRA É UM RITMO COM VÁRIAS ORIGENS, POIS TEM INFLUÊNCIAS DE DIVERSAS CULTURAS, SENDO AS PRINCIPAIS: AFRICANA, ESPANHOLA, EUROPEIA E INDÍGENA. ACREDITA-SE QUE A CATIRA TAMBÉM SOFRE INFLUÊNCIAS PORTUGUESAS, DEVIDO À PRESENÇA DA VIOLA, QUE FOI CRIADA EM PORTUGAL E TRAZIDA PARA O BRASIL.

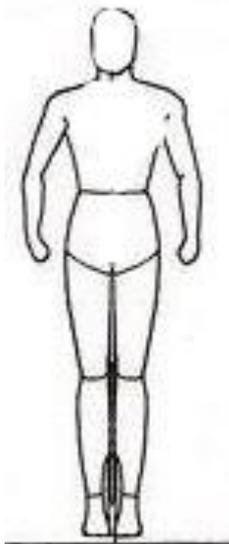
Texto adaptado de: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=104>

- A) VOCÊ JÁ ASSISTIU A UMA APRESENTAÇÃO DE CATIRA? SE SIM, COMO E ONDE FOI?
- B) VAMOS RELEMBRAR A ATIVIDADE ONDE DANÇAMOS CATIRA, DO ÚLTIMO CADERNO?

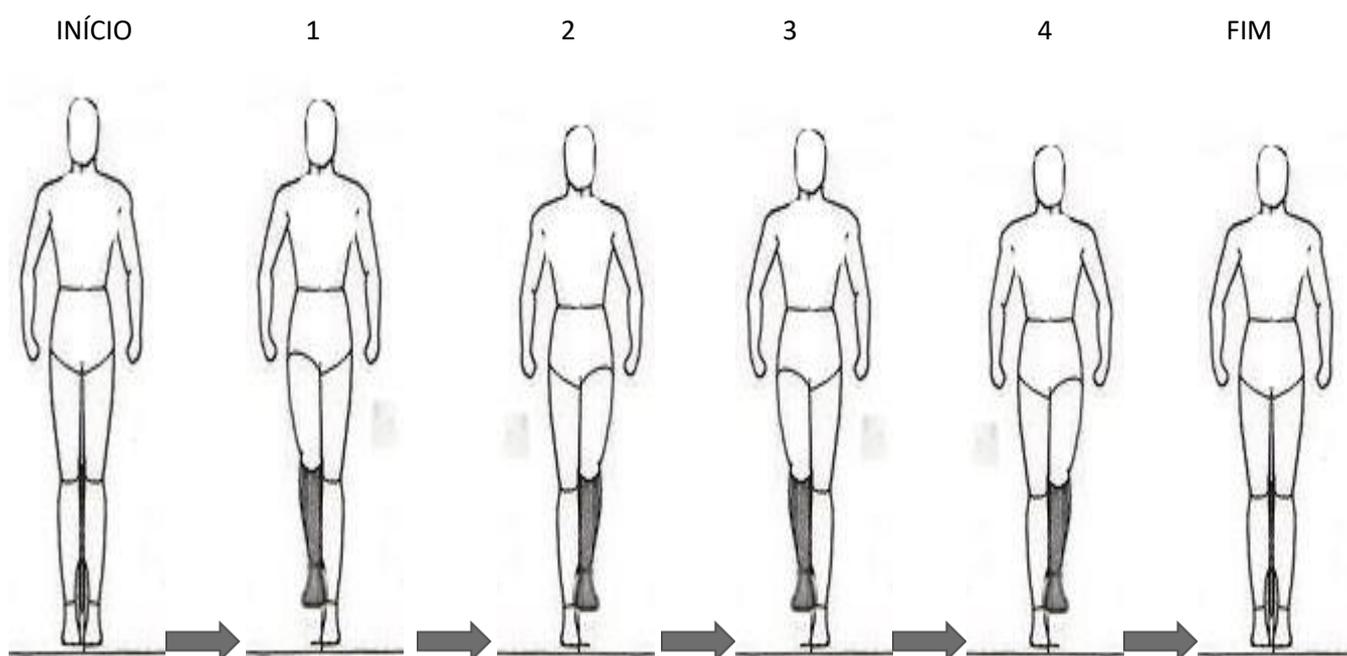
RELEMBRE DE NOVO OS PASSOS QUE VIMOS DA ÚLTIMA VEZ. DEPOIS, ABAIXO, APRENDA UM NOVO PASSO PARA COMPLETAR A SEQUÊNCIA!

ARRANJE UM ESPAÇO NA SUA CASA ONDE VOCÊ POSSA SE MOVIMENTAR SEM CORRER O RISCO DE ESBARRAR EM ALGO. SE TIVER UM CHÃO DE MADEIRA OU QUE FAÇA BARULHO, SERÁ MELHOR PARA PERCEBER O RITMO DA CATIRA. SE NÃO TIVER NÃO HÁ PROBLEMA, VOCÊ PODE COLOCAR UM SAPATO QUE FAÇA SOM AO PISAR.

2. AGORA, JUNTE OS DOIS PÉS E DEIXE O BRAÇO AO LONGO DO CORPO. IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ SEGURANDO DUAS SACOLAS BEM PESADAS, UMA EM CADA MÃO, COMO NA FIGURA ABAIXO:

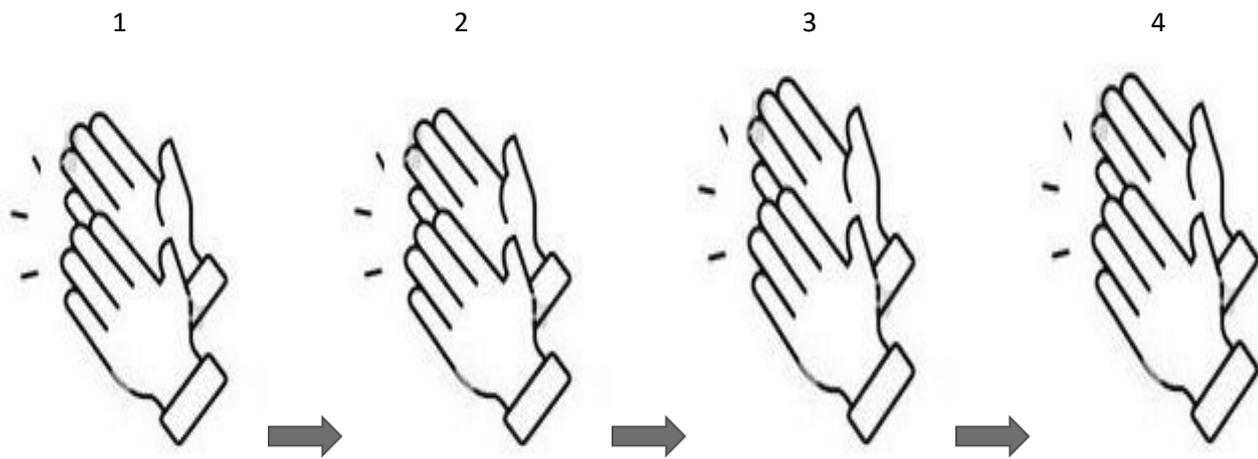


3. AGORA, BEM DEVAGAR, LEVANTANDO OS JOELHOS PARA CIMA, BATA OS PÉS NO CHÃO 4 VEZES, UM PÉ DE CADA VEZ, BATA O PÉ INTEIRO NO CHÃO, MAS NÃO COLOQUE MUITA FORÇA PARA NÃO MACHUCAR! FAÇA COMO NA FIGURA ABAIXO. (REPITA ESSA SEQUÊNCIA PELO MENOS 5 VEZES).



Fonte das imagens: <https://www.shutterstock.com/search/body+parts+cartoon>

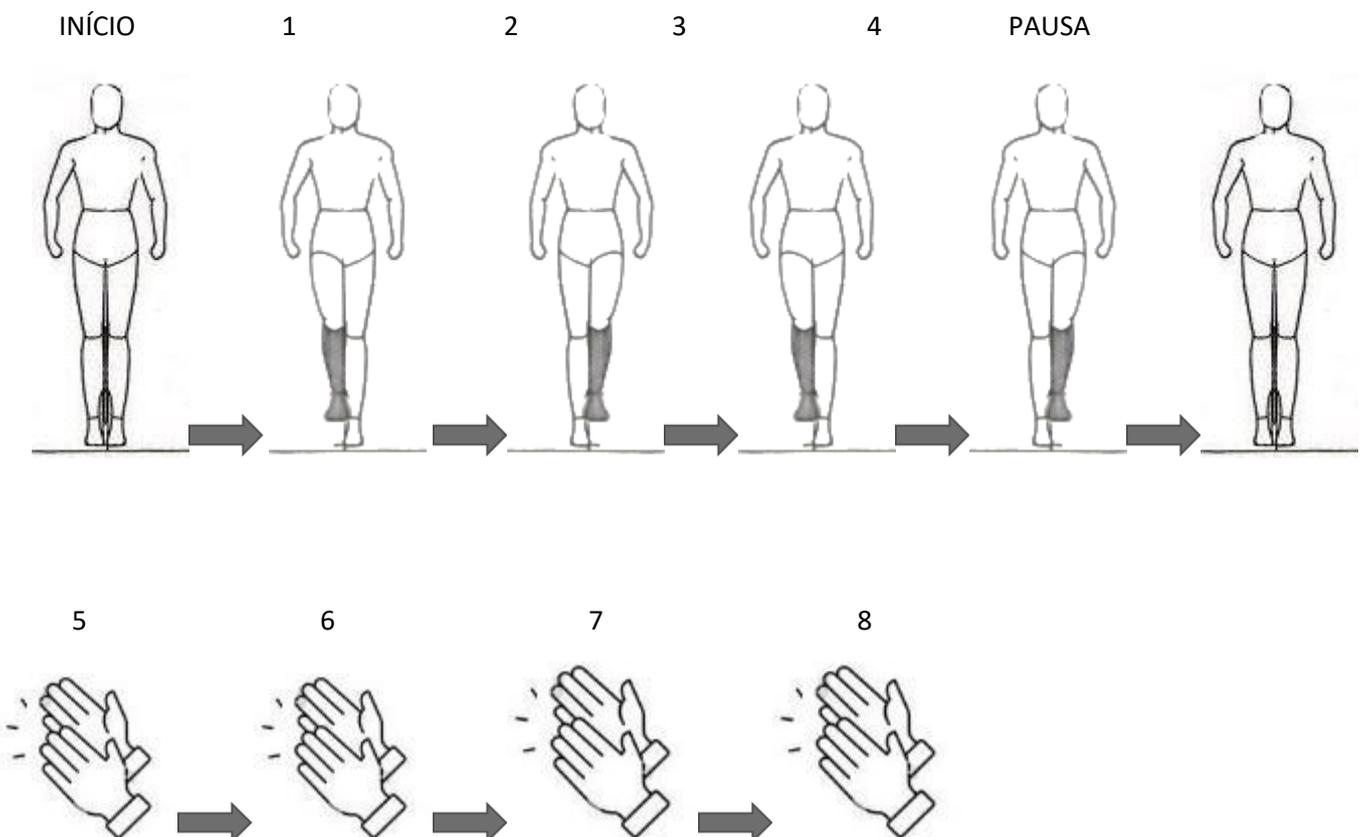
4. AGORA, BATA PALMA 4 VEZES, COM AS MÃOS E OS DEDOS BEM ABERTOS, COMO NA IMAGEM ABAIXO:



Fonte das imagens: <https://www.shutterstock.com/search/body+parts+cartoon>

5. ÓTIMO! AGORA VAMOS FAZER AS DUAS SEQUÊNCIAS?!

A) PRIMEIRO BATA OS PÉS E DEPOIS BATA AS MÃOS, OLHE NAS FIGURAS, EXISTE UMA PAUSA ENTRE BATER OS PÉS E BATER AS MÃOS. REPITA ESSA SEQUÊNCIA DIVERSAS VEZES EM DIFERENTES VELOCIDADES E RITMOS, MAS COMECE DEVAGAR!

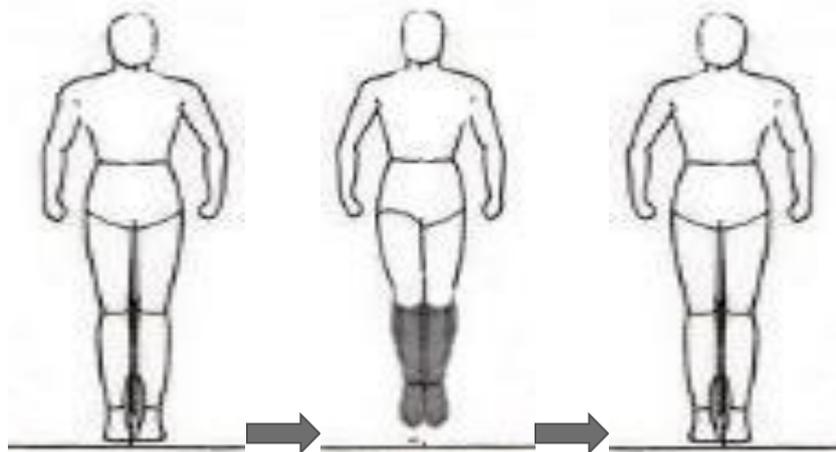


imagens: <https://www.shutterstock.com/search/body+parts+cartoon>

B) ÓTIMO! AGORA QUE RELEMBRAMOS, VAMOS ADICIONAR MAIS UM PASSO A ESSA ATIVIDADE?! VAMOS LÁ!

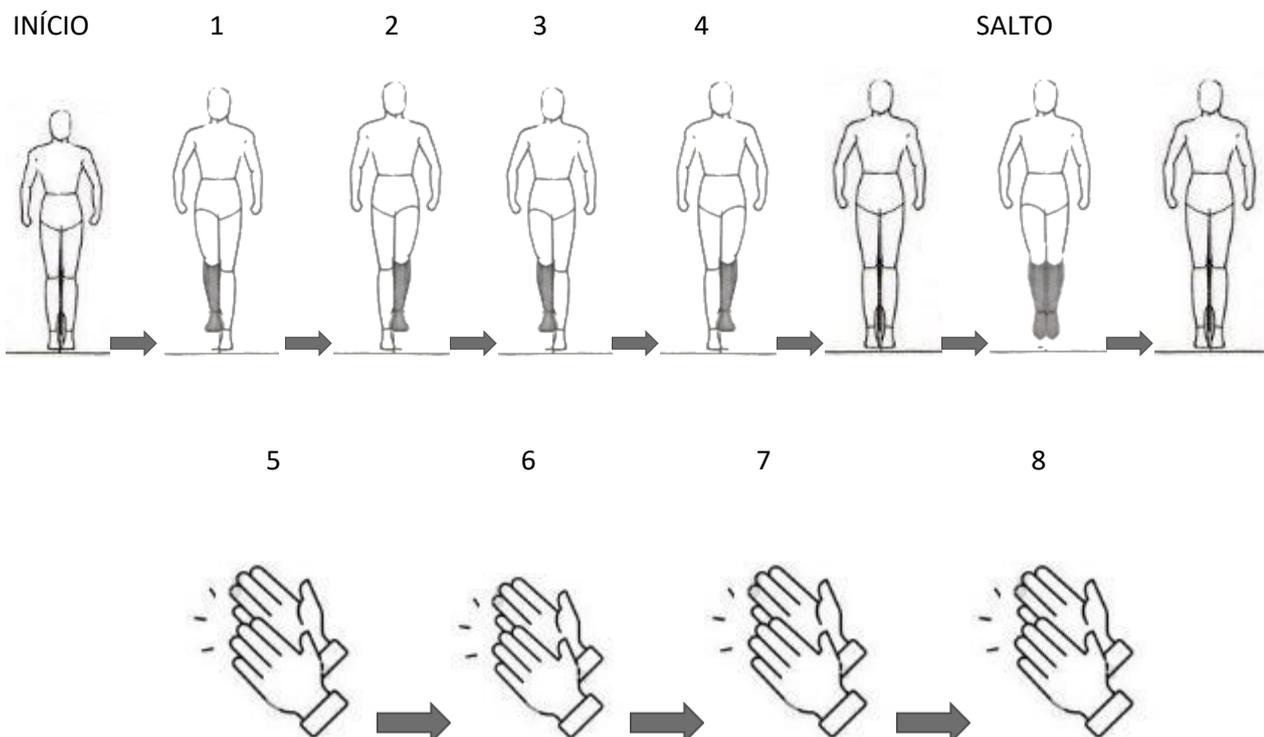
NOVO PASSO: AGORA, VAMOS ADICIONAR UM NOVO PASSO NA SEQUÊNCIA? ESSE PASSO NOVO ENTRA NO LUGAR DA PAUSA, É UM SALTO BEM CURTINHO, COM OS DOIS PÉS JUNTOS:

SALTO

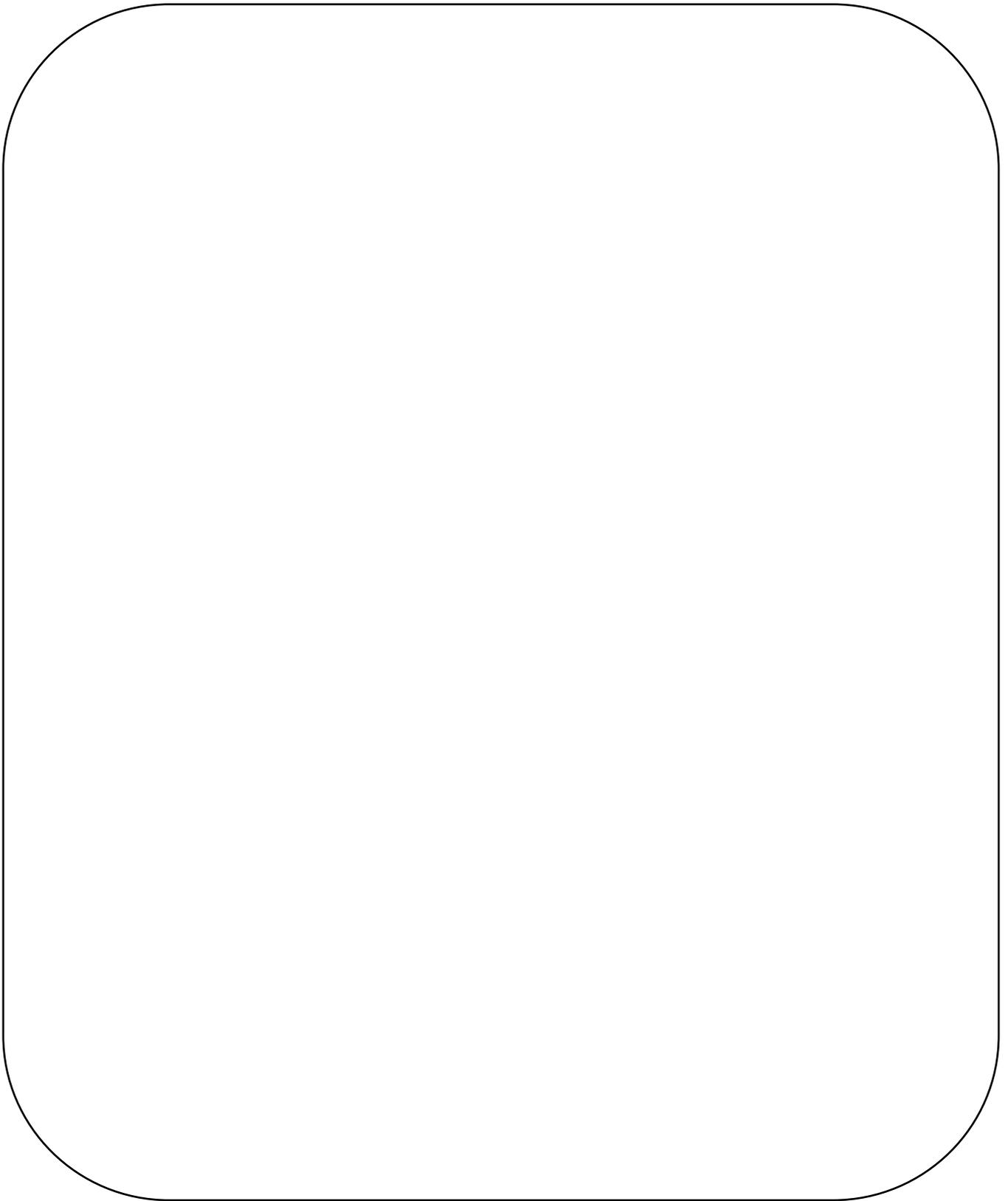


Fonte das imagens: <https://www.shutterstock.com/search/body+parts+cartoon>

COM O NOVO PASSO, A SEQUÊNCIA FICARÁ ASSIM:



REPITA VÁRIAS VEZES ESSA SEQUÊNCIA, COMO O NOVO PASSO! SE POSSÍVEL, GRAVE UM VÍDEO E MOSTRE PARA SEU PROFESSOR COMO FOI SUA EXPERIÊNCIA! OU, ENTÃO, UTILIZE A PRÓXIMA FOLHA PARA FAZER UM DESENHO.



ATIVIDADE 3

DANÇAS REGIONAIS EM MATO GROSSO DO SUL

A) ENCONTRE, NO CAÇA-PALAVRAS, OS ESTILOS DE DANÇA REGIONAL QUE PODEMOS ENCONTRAR EM MATO GROSSO DO SUL. CIRCULE SOMENTE AS DANÇAS POPULARES REGIONAIS, QUE SÃO AS MESMAS QUE FAZEM PARTE DO REPERTÓRIO DO GRUPO CAMALOTE. AS PALAVRAS DESTES CAÇA-PALAVRAS ESTÃO ESCONDIDAS NA HORIZONTAL E VERTICAL. VAMOS PROCURAR?!

F E A W R H I R E E D R T E N E S J
E O E N G E N H O D E M A R O M B A
O T H N E F R N F C A T I R A T Y Z
H L E E D M N C T A T F N N S T T Z
H S E E M F S B A L L E T O E H I I
C T A S B G O Y F A N I A S T I A C
H I P H O P T O R O C A N D I L E D
A C U H I T U R U R T T G R N S L E
M F N H U U E L S R L A O P H D E N
A H T P O L C A P A R A G U A I A V
M S B F O N I A H T O T H E D H E N
É N Y S I R I R I M T U L D H H S S

B) ESCREVA AQUI AS DANÇAS REGIONAIS QUE VOCÊ ENCONTROU NO CAÇA-PALAVRAS.

C) AGORA, RESPONDA: O QUE VOCÊ ENTENDE COMO “DANÇAS REGIONAIS”?

D) AGORA, PESQUISE UMA DAS DANÇAS ENCONTRADAS NO CAÇA-PALAVRAS E REALIZE UMA REPRESENTAÇÃO, EM DESENHO, DESSA DANÇA. FAÇA OS DETALHES DO MOVIMENTO DO CORPO, DO FIGURINO, DO CENÁRIO, E TUDO QUE PODE AJUDAR, QUEM OBSERVE O DESENHO, A IDENTIFICAR QUE DANÇA É ESSA. FAÇA O DESENHO COM A FOLHA NA VERTICAL OU NA HORIZONTAL. VAMOS LÁ!?



PAISAGEM SONORA? O QUE É ISSO?



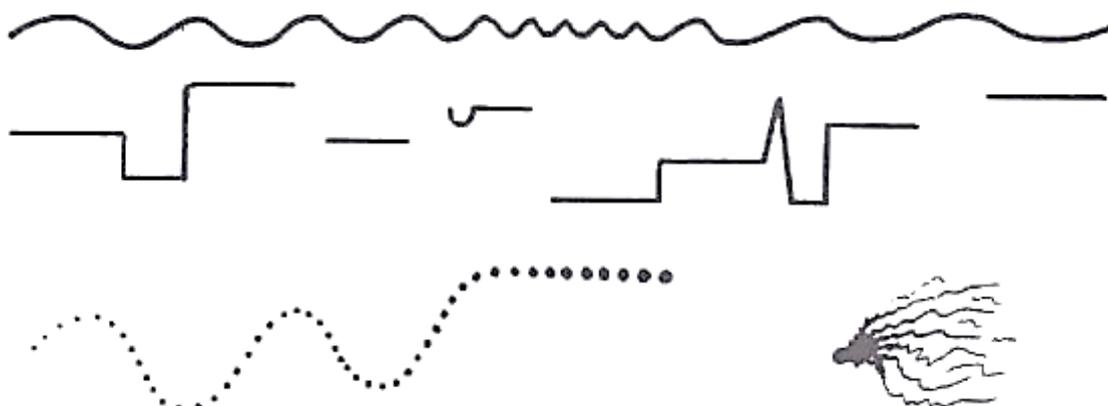
PAISAGEM SONORA É O ESTUDO DO AMBIENTE SONORO, ESSE TERMO FOI USADO PELO COMPOSITOR E EDUCADOR MURRAY SCHAFFER QUE INICIOU OS ESTUDOS NA DÉCADA DE 60 NO CANADÁ. A PAISAGEM SONORA É FORMADA POR TODOS OS SONS QUE NOS RODEIAM.

1. PARE UM POUCO ONDE VOCÊ ESTIVER E OUÇA OS SONS AO SEU REDOR. DEPOIS DE PRESTAR ATENÇÃO, ESCREVA OS SONS QUE VOCÊ CONSEGUIU OUVIR.

2. AGORA, CLASSIFIQUE OS SONS QUE VOCÊ OUVIU, USANDO A TABELA ABAIXO.

SONS FORTES	SONS SUAVES	SONS AGRADÁVEIS	SONS DESAGRADÁVEIS

OBSERVE AS IMAGENS



Disponível em <https://1.bp.blogspot.com/-Jar9zeCXNwM/WvbCO4-efcl/AAAAAAAAADi4/CZRGiY2w0SgCTyfFyUEqEwSpZnQHW4XwACLcBGAs/s1600/IMG_3329.JPG> Acesso em: 05 fev. 2021

3. IMAGINE QUE AS IMAGENS FOSSEM REPRESENTAÇÕES DE SONS VOCAIS. COMO SOARIAM? FORTE, SUAVE, GRAVE OU AGUDO? COMO VOCÊ CANTARIA? SIGA AS IMAGENS, PRODUZINDO SONS COM A SUA VOZ E DEPOIS COMENTE SUA EXPERIÊNCIA.

OBSERVE AS IMAGENS.

Imagem 1



Imagem 2

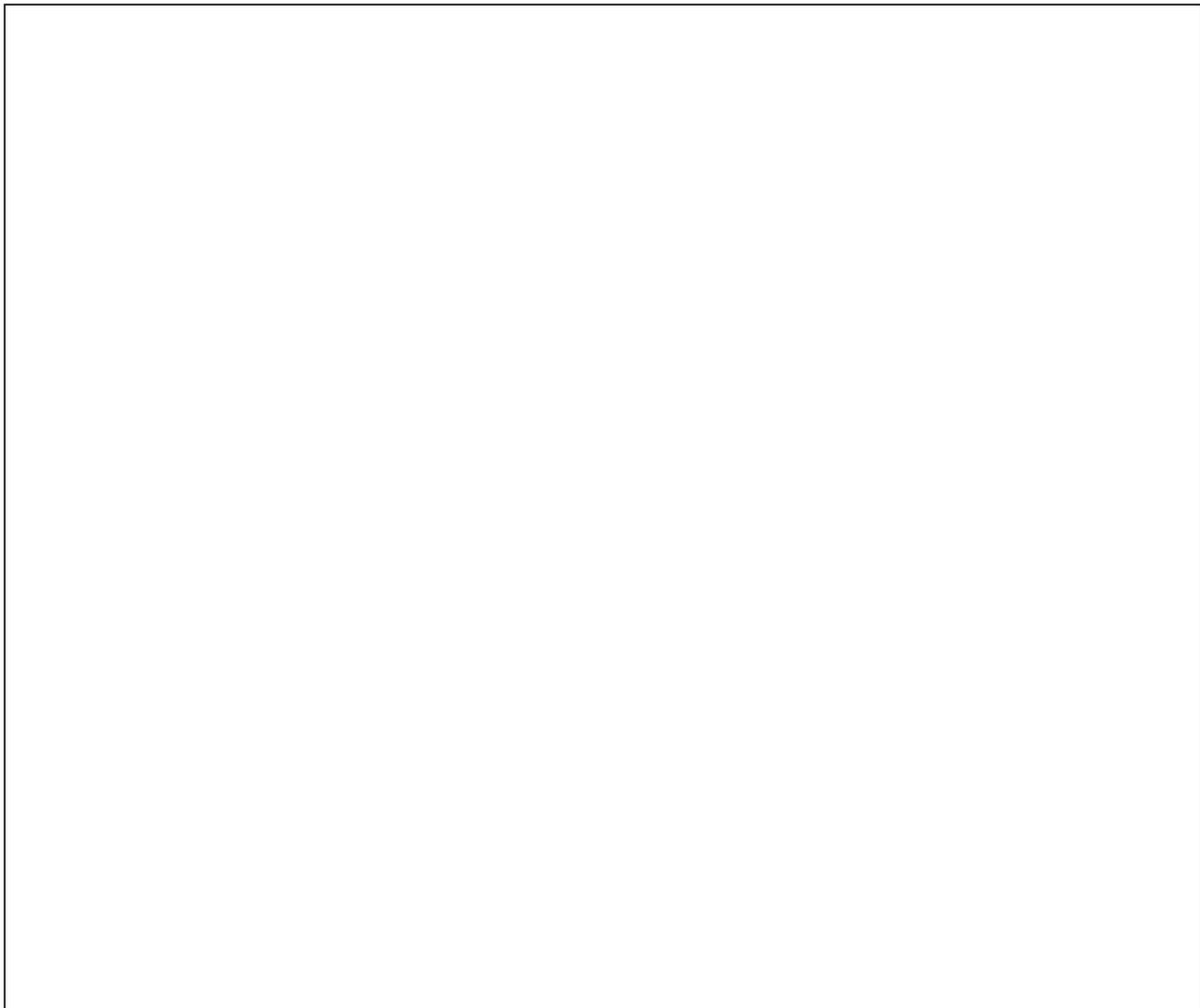


Imagem 3



<https://images.uncyc.org/pt/8/86/Cantar-de-galo.jpg>
<https://cachorrosincriveis.com.br/wp-content/uploads/2018/09/cachorro-latindo-1.jpg>
https://i.ytimg.com/vi/Ccy_kkRB_1/maxresdefault.jpg

4. IMAGINE OS SONS DOS ANIMAIS, TENDE IMITAR E DEPOIS PENSE COMO VOCÊ REGISTRARIA ESSES SONS POR MEIO DA SUA PRÓPRIA GRAFIA MUSICAL.



FUI À CHINA É UMA BRINCADEIRA CANTADA E COREOGRAFADA COM MOVIMENTOS RÍTMICOS. PESQUISE NA INTERNET POR FUI À CHINA, PARABOLÉ. SE NÃO TIVER ACESSO, CONVERSE COM SEUS AMIGOS E FAMILIARES PARA SABER SE ALGUÉM CONHECE A MÚSICA.



<https://www.youtube.com/watch?v=3siqbKGX8Lw>

FUI À CHINA

FUI À CHINA LÁ
VER O QUE ERA CHINA LÁ
TODOS ERAM CHINA LÁ
LIGUILIGUILIGUI CHINA LÁ

FUI À HALLEY
VER O QUE ERA HALLEY
TODOS ERAM HALLEY
LIGUILIGUILIGUI HALLEY

FUI A CLIPS
VER O QUE ERA CLIPS
TODOS ERAM CLIPS
LIGUILIGUILIGUI

5. ASSISTA AO VÍDEO DO GRUPO PARABOLÉ *FUI A CHINA*, TENDE CANTAR A MÚSICA, DEPOIS TENDE REALIZAR OS MOVIMENTOS RÍTMICOS. SE NÃO FOR POSSÍVEL ASSISTIR O VÍDEO, EXPERIMENTE CRIAR UMA MELODIA PARA A LETRA DA MÚSICA E DEPOIS CRIE SUA PRÓPRIA COREOGRAFIA.

PULSAÇÃO E RITMO

QUANDO BATEMOS PALMAS DE FORMA CONTÍNUA E REGULAR, PODEMOS CHAMAR ISSO DE PULSAÇÃO. QUANDO VARIAMOS A BATIDA, AGRUPANDO SONS COM DURAÇÕES DIFERENTES ESTAMOS FAZENDO RITMOS.

PARA DIFERENCIAR OS DOIS ELEMENTOS, VAMOS REALIZAR EXERCÍCIOS DE PULSAÇÃO E RITMO COM UMA PARLENDA MUITO CONHECIDA.

6. CANTE A PARLENDA E MARQUE A PULSAÇÃO, BATENDO PALMA NAS PARTES DESTACADAS.

UM, DOIS

FEIJÃO COM ARROZ

TRÊS, QUATRO

FEIJÃO NO PRATO

CINCO, SEIS

FALAR EM INGLÊS

SETE, OITO

COMER BISCOITO

NOVE, DEZ

COMER PASTÉIS

AGORA, CANTE A PARLENDIA, MARCANDO COM PALMAS O RITMO DA MELODIA.

Um, dois
| |
Feijão com arroz
| | | |
Três, quatro
| |
Feijão no prato
| | | |
Cinco, seis
| |
Falar em inglês
| | | |
Sete, oito
| |
Comer biscoito
| | | |
Nove, dez
| |
Comer pastéis
| | | |

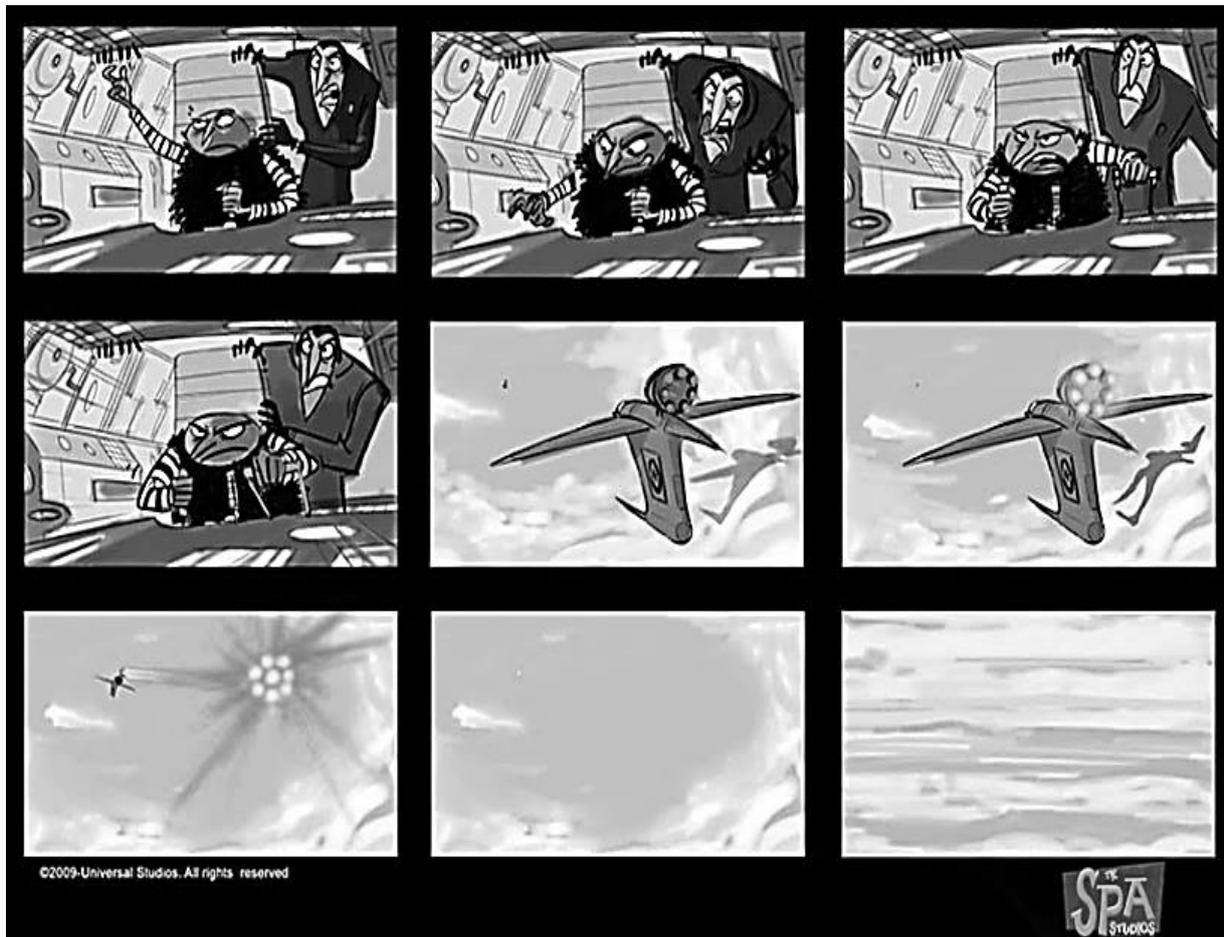
AGORA, SEM CANTAR, MARQUE APENAS O RITMO DA MELODIA, USANDO PALMAS, OU ALGUM OBJETO SONORO.

7. EXPERIMENTE TOCAR O RITMO DA MELODIA, COMBINANDO OUTROS SONS CORPORAIS, EXEMPLOS:

- PALMAS E PEITO.
- PALMAS, PEITO E ESTALO DE DEDOS.
- COM SONS BUCAIS (LÍNGUA, LÁBIOS, ETC.).

GRAVE UM VÍDEO, REALIZANDO O EXERCÍCIO E ENVIE PARA SEU PROFESSOR(A). SE NÃO FOR POSSÍVEL, RELATE COMO FOI SUA EXPERIÊNCIA.

OBSERVE AS IMAGENS E LEIA O TEXTO.



Fonte: Pinterest by animationsource.org

QUANDO FAZEMOS UMA PEÇA TEATRAL TRADICIONAL TEMOS UM TEXTO ESCRITO, QUE CHAMAMOS DE TEXTO DRAMÁTICO. NO CINEMA, TEMOS O TEXTO CHAMADO ROTEIRO E O TEXTO CHAMADO *STORYBOARD*, QUE SÃO DESENHOS DAS SEQUÊNCIAS DAS CENAS DE UM FILME, COMO DEMONSTRADO ACIMA POR ALGUMAS IMAGENS DO FILME *MEU MALVADO FAVORITO*. PARA FAZER UM *STORYBOARD*, É NECESSÁRIA UMA CENA OU PERSONAGEM MUITO BEM DEFINIDO POR SUAS CARACTERÍSTICAS, E ISSO EXIGE DIVERSOS ESTUDOS DE UMA EQUIPE PARA PRODUIR UM FILME, COMO O DO EXEMPLO ACIMA.

A POSIÇÃO EM QUE SE DESENHA OS PERSONAGENS QUER DIZER A DISTÂNCIA DO PERSONAGEM NA CENA. CHAMAMOS ISSO DE ENQUADRAMENTO. UM *STORYBOARD* SERVE TAMBÉM PARA DESENHAR OS ENQUADRAMENTOS NO CINEMA, OU SEJA, A POSIÇÃO DO PERSONAGEM E SUA MOVIMENTAÇÃO.

FAZER CINEMA NÃO É NADA FÁCIL. ISSO É SÓ UMA DAS ETAPAS DA CRIAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO QUE VOCÊ DEVE CONHECER. EXISTEM, AINDA, MUITAS ETAPAS PARA A PRODUÇÃO DE UM FILME.

E VOCÊ? CONSEGUE FAZER SEU PRÓPRIO *STORYBOARD* PENSANDO EM UMA CENA?

A PARTIR DA LEITURA DO TEXTO ACIMA, RESPONDA ÀS ATIVIDADES 1 E 2.

1. ASSINALE A ALTERNATIVA CORRETA.

- A) *STORYBOARD* E TEXTO DRAMÁTICO NÃO SÃO A MESMA COISA.
- B) TEXTO DRAMÁTICO É FEITO SOMENTE NO CINEMA.
- C) FAZER CINEMA É UMA TAREFA MUITO FÁCIL.
- D) *STORYBOARD* NÃO TRABALHA COM SEQUÊNCIA DE CENAS.

2. SOBRE UM *STORYBOARD*, PODEMOS AFIRMAR QUE:

- A) NÃO IMPORTA A POSIÇÃO DO PERSONAGEM. ELE PODE SER COLOCADO DE QUALQUER JEITO.
- B) DEVE SER PENSADO EM COMO O PERSONAGEM VAI APARECER NA CENA, OU SEJA, COMO ELE VAI ESTAR ENQUADRADO.
- C) A FUNÇÃO DE UM *STORYBOARD* NO CINEMA É O DIVERTIMENTO.
- D) PARA CRIAR UM *STORYBOARD*, NÃO É PRECISO DEDICAÇÃO. PODE SER FEITO DE QUALQUER JEITO.

PENSE NA IDEIA DE PRODUZIR UM *STORYBOARD* AUTORAL, OU SEJA, CRIADO POR VOCÊ MESMO. SIGA AS INSTRUÇÕES DE ACORDO COM CADA QUESTÃO ABAIXO. É IMPORTANTE PARTICIPAR DE TODAS AS ETAPAS PARA A CRIAÇÃO DO SEU *STORYBOARD*. SEJA CRIATIVO(A)!

3. AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE UM POUCO SOBRE UM *STORYBOARD*, VAMOS CRIAR. A PRIMEIRA PARTE É DEFINIR QUAL SERÁ O TEMA QUE VOCÊ IRÁ TRABALHAR. PODE SER SOBRE UM SUPER-HERÓI OU UMA SUPER-HEROÍNA, OU ATÉ SOBRE A LENDA QUE VOCÊ CONHECEU NO CADERNO BASE DA REME VOLUME 1.

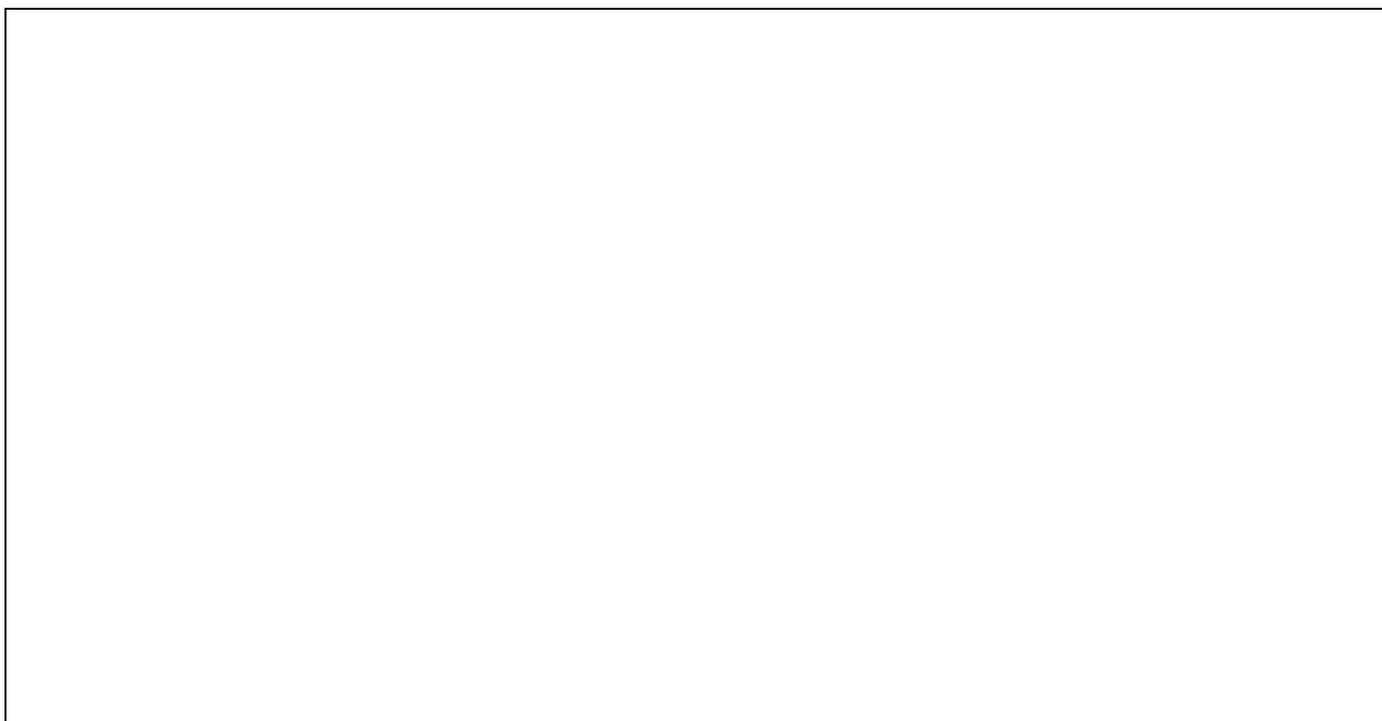
LEMBRE-SE: A IDEIA NÃO É COPIAR UMA HISTÓRIA QUE JÁ EXISTE. VOCÊ QUEM IRÁ INVENTAR E ADAPTAR. QUAL O TEMA DA HISTÓRIA QUE VOCÊ IRÁ CRIAR? DESCREVA ABAIXO EM POUCAS PALAVRAS.

IMAGINE E DEFINA COMO SERÁ O INÍCIO DO SEU *STORYBOARD*. ELE DEVE CONTER APENAS UMA CENA CURTA. FAÇA UM PEQUENO ESBOÇO DA PRIMEIRA CENA NO ESPAÇO ABAIXO.

5. ESCOLHA OS PERSONAGENS QUE FARÃO PARTE DO SEU STORYBOARD. DESENHE AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE CADA UM DELES. LEMBRE-SE DE QUE VOCÊ CRIARÁ APENAS UMA CENA, OU SEJA, UMA PARTE DA HISTÓRIA, E ELA IRÁ CONTER POUCOS PERSONAGENS.



6. PENSE E ESCREVA O QUE OS PERSONAGENS QUE VOCÊ DESENHOU NA ATIVIDADE ANTERIOR FARÃO NA CENA. UTILIZE SUA IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE. EXEMPLO: UM PERSONAGEM IRÁ CORRER ATRÁS DO OUTRO PARA ENTREGAR UMA GARRAFA.



7. AGORA CHEGOU O GRANDE MOMENTO. VOCÊ IRÁ CRIAR UM STORYBOARD COM A SEQUÊNCIA DA CENA QUE VOCÊ ESCOLHEU EM SEIS PARTES. DEFINA COMO IRÁ ADAPTAR A SUA CENA NESSAS PARTES, O QUE VOCÊ VAI DESTACAR NOS PERSONAGENS EM SEUS DESENHOS E COMO PENSOU EM DIVIDIR A CENA. UTILIZE OS ESPAÇOS ABAIXO.

Crie seu próprio no Storyboard That