



5º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL





Plano de Aula – 5º Ano

Coordenadores Pedagógicos: Ivete Piaia, Jean Tonello e Vania P. Graciani

Professora: Monia C. M. Breassini, Ana Paula Koling, Monica Carniel e Sandra Previatti

Disciplinas: Português, Matemática e Ciências e História

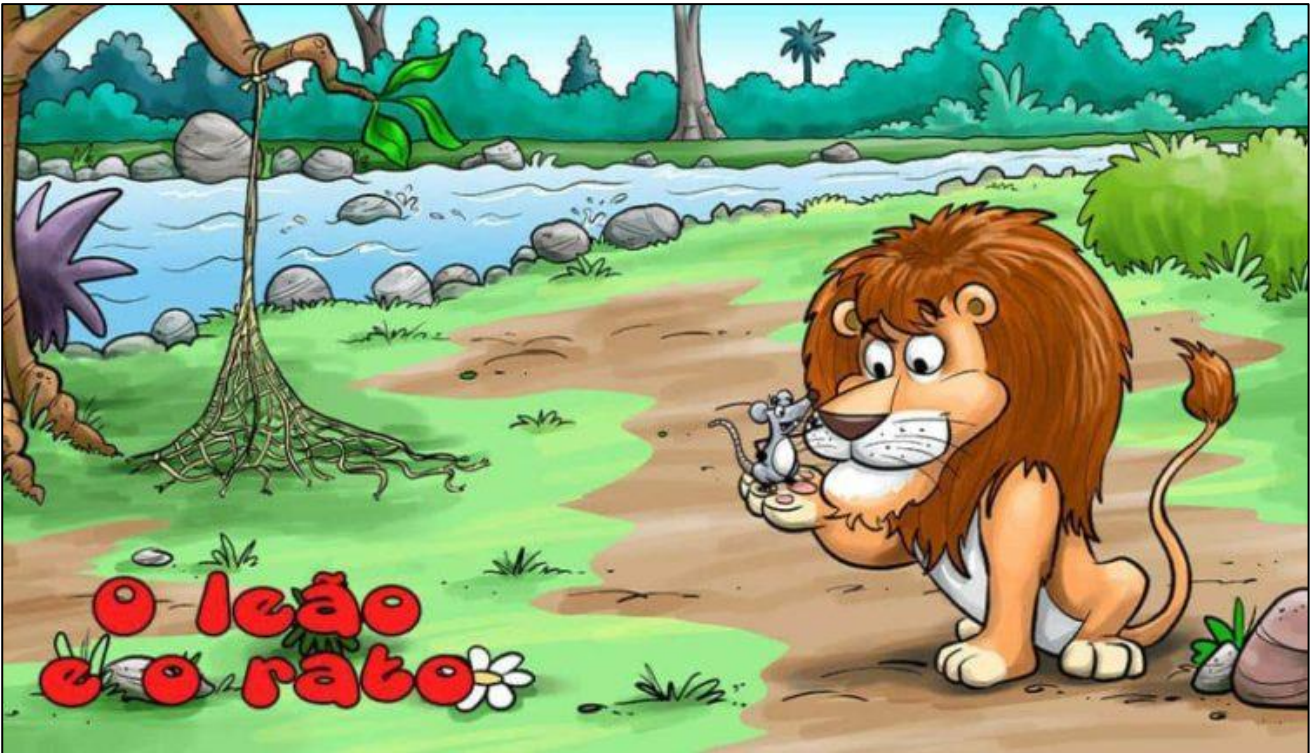
1- Competências Específicas	<ul style="list-style-type: none">- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e etnicamente, produzindo argumentos convincentes.- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos e continuar aprendendo.
2- Unidades Temáticas	<ul style="list-style-type: none">- Leitura / escrita; - Números / pensamentos; - Produção textual: receita.
3- Habilidades/Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Identificar e compreender, de forma autônoma, textos de diferentes gêneros e extensões.- Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (no processo de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.- Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais.- Resolver e elaborar problemas de adição, subtração, multiplicação e divisão com números naturais.- Compreender as principais semelhanças e diferenças entre os animais.- Utiliza a leitura e a escrita como ferramentas simbólicas para a construção e sistematização de conhecimentos históricos.
4- Conhecimentos Essenciais	<ul style="list-style-type: none">- Gêneros textuais: Fábula, receita e biografia;- Identificação da ideia central do texto;- Localização de informação explícita e implícita;- Reconhecimento de diferentes gêneros textuais;- Resolve problemas com as quatro operações com números naturais;- As tradições orais e a valorização da memória;- Respeito e cuidado com o corpo.
5- Carga horária	12 horas
6- Período de realização	01/06 a 14/06

Atividades

1- Leitura da fábula abaixo: “O leão e o rato”.

Vamos lembrar! (Somente leitura)

As fábulas são curtas com breves narrações literárias, normalmente em verso, e terminam sempre com uma mensagem de ensino ou com caráter de “moral da história”, instrutivo. Seus personagens quase sempre são animais ou objetos fictícios. As fábulas são uma boa via para entreter e educar as crianças ao mesmo tempo, enquanto ajudamos a desenvolver sua imaginação.



Depois de um cansativo dia de caça, um leão deitou debaixo de uma árvore para descansar. Quando adormeceu, uns ratos se atreveram a sair do seu esconderijo e começaram a brincar ao redor do leão. Logo, o mais travesso teve a ideia de se esconder debaixo da juba do leão, com tanta má sorte, que o despertou. Muito mal-humorado por ver seu descanso interrompido, o leão agarrou o rato entre suas garras e deu um rugido:

– Como você se atreve a perturbar meu sono, insignificante rato? Vou comê-lo para que possa aprender a lição!

O rato, que estava tão assustado que nem podia se mover, disse-lhe tremendo:

– Por favor, não me mate, leão. Eu não queria te incomodar. Se me deixar livre, eu serei eternamente grato caso algum dia precise de mim.

– Há, há, há! Riu-se o leão olhando para o rato. Um ser tão pequeno como você, vai me ajudar de que forma? Não me faça rir! – Mas o rato insistiu outra vez, até que o leão, comovido pelo seu tamanho e sua valentia, deixou-lhe ir embora.

Alguns dias depois, enquanto o rato passeava pelo bosque, ouviu uns rugidos terríveis que faziam as folhas das árvores tremerem. Rapidamente, correu até o lugar de onde vinha o barulho, e encontrou o leão ali, que havia ficado preso numa forte rede. O rato, decidido a pagar sua dívida, disse-lhe:

– Não se preocupe que eu te salvarei.

E o leão, sem pensar, perguntou:

– Mas como, se você é tão pequeno para tanto esforço?



O rato começou então a roer a corda da rede onde o leão estava preso e o leão se salvou. O rato lhe disse:

– Alguns dias atrás, você se enganou, pensando que eu nada poderia fazer para te agradecer. Agora é bom que saiba que nós pequenos ratos somos agradecidos e cumprimos nossas promessas.

O leão não teve palavras para agradecer ao pequeno rato. Desde esse dia, os dois ficaram amigos para sempre.

Adaptado de: *Fábulas para crianças: O leão e o rato. Guia Infantil, 2017.*

Moral da história: A fábula “O leão e o rato” nos ensina que, todos, independentes do tamanho, somos necessários e podemos colaborar com os demais. Ela nos ensina que jamais devemos depreciar a capacidade nem as promessas dos demais, por menores que sejam. Em algum momento elas se cumprirão.

2- Em seu caderno de **Língua Portuguesa**, responda as perguntas de interpretação da fábula do leão e o ratinho.

Interpretação textual da fábula: “O leão e o rato”.

- a) Que tipo de texto você acabou de ler?
- b) Quais são os personagens da fábula que você leu?
- c) Olhando para a figura do título, como você descreveria cada personagem desta fábula?
- d) O que mais chamou a sua atenção na fábula?
- e) Onde acontece a história?
- f) Que ensinamentos essa fábula pode nos proporcionar?
- g) O que você achou de o rato ter ajudado o leão? Se você fosse o rato, você ajudaria o leão? Por quê?
- i) Produza um texto, preocupando-se com a paragrafação, desenvolvimento e coerência. Imagine aonde aconteceu a cena da figura abaixo (em qual espaço/lugar), descreva-a em seu caderno em forma de texto. (Entregar através de fotografia).



j) Frases são palavras que juntas transmitem um pensamento. As frases podem ser:

Frases declarativas afirmativas: elas fazem uma afirmação, uma declaração simples.

Frases declarativas negativas: elas negam alguma coisa.

Frases interrogativas: fazem uma interrogação, uma pergunta.

Frases exclamativas: indicam entusiasmo, surpresa, exclamação, espanto, admiração, alegria, susto, dor, medo, etc.

Frases imperativas: referem-se a um pedido ou uma ordem.

Agora com muita atenção vamos retirar do texto:

a) Uma frase afirmativa:

b) Uma frase interrogativa:

c) Uma frase exclamativa:

d) Uma frase negativa:

e) Uma frase imperativa:

k) A receita é um texto instrucional (explica como fazer algo). Este gênero textual apresenta duas partes claras: **INGREDIENTES** e **MODO DE PREPARO**. As receitas têm sempre uma estrutura parecida. Para comemorarem o fato de estarem vivos, o leão e o rato da fábula resolveram fazer um bolo e compartilhar com os amigos da floresta. Vou enviar a receita do bolo que eles fizeram para vocês fazerem em casa junto com sua família.

(Registre com fotos e mande no grupo).

Receita: Bolo cinco copos

Ingredientes

- 1 copo de açúcar
- 1 copo de farinha de milho
- 1 copo de farinha de trigo
- 1 copo de leite
- 1 copo de óleo (pode utilizar meio copo na receita)
- 4 ovos
- 1 colher de fermento.



Modo de preparo

Coloque todos os ingredientes no liquidificador e bata, por último coloque o fermento e depois despeje na forma já untada e coloque para cozinhar.

Agora, escolha uma receita de sua preferência ou mesmo a dos 5 copos e descreva abaixo os ingredientes necessários e o modo de fazê-la. Depois, ilustre sua receita desenhando a quantidade de ingredientes que você irá precisar.

3- Agora, em seu caderno de **matemática**, resolva os seguintes problemas:

- a) Se para fazer um bolo gastei 4 ovos, de quantos ovos vou precisar para fazer 6 bolos?
- b) Tenho 12 pedidos do bolo para fazer e entregar no sábado. De quantos copos de cada ingrediente vou precisar?
Leite:
Farinha de milho:
Farinha de trigo:
Açúcar:
- c) Na sala do quinto ano tem 12 alunos. Sabendo que o bolo rende 24 pedaços, quanto cada aluno irá receber?
- d) Fizemos um piquenique na escola e foram feitas 6 receitas do bolo. Quantos pedaços teremos sabendo que cada bolo rende 24 pedaços?

e) Mamãe fez um bolo 5 copos para o lanche da tarde e dividiu em 24 pedaços. Meu irmão comeu 2 pedaços, eu comi a metade da quantidade do meu irmão, papai e mamãe também comeram 2 pedaços cada um. Sendo assim responda:

- Quantos pedaços de bolo de bolo comemos todos juntos?
- Quantos sobraram?

f) Para encontrar o dobro de um número basta multiplicá-lo por 2. Para o triplo, multiplicá-lo por 3. Para o quádruplo, multiplicá-lo por 4 e, para o quádruplo, multiplicá-lo por 5. Então, agora que precisamos fazer muitos bolos porque apareceram vários animais para comemorar junto com o leão e o rato, faça os cálculos em seu caderno:

- Se em um bolo tem 24 pedaços, em seu dobro terá?
- Se em um bolo tem 24 pedaços, em seu triplo terá?
- Se em um bolo tem 24 pedaços, em seu quádruplo terá?
- Se em um bolo tem 24 pedaços, em seu quádruplo terá?

3- A fábula nos proporcionou conhecer um pouco melhor os animais. Existem muitos fatos interessantes sobre os leões e os ratos. Vamos descobrir um pouco mais sobre o como são formados os corpos desses animais. Leia com atenção as informações desses animais.

Características do leão:

O leão possui corpo longo, pernas curtas, garras afiadas e cabeça grande. Os leões adultos medem cerca de 2,7 a 3 metros de comprimento, incluindo a cauda. É fácil identificar o leão macho devido à juba, formada por pelos espessos que crescem sobre a cabeça, o pescoço e os ombros. O macho possui uma juba característica e imponente, além de ser



bastante peludo. Já a fêmea é de menor porte, bem menos peluda e não apresenta a juba. A coloração da pelagem dos leões varia de amarelo a marrom.

Os leões e as leas apresentam diferenças quanto aos seus tamanhos e pesos, conforme podemos observar na tabela a seguir:

Adaptado de: MAGALHÃES; **Leões**. Toda Matéria.

Tamanho	Macho	Fêmea
Comprimento	2,6 a 3,3 m	2,4 a 2,7 m
Altura	60 a 90 cm	60 a 90 cm
Peso	150-250 kg	120-185 kg

Adaptado de: MAGALHÃES; **Leões**. Toda Matéria.

Características do rato:

Os ratos são designados por possuírem dentes incisivos que crescem constantemente, precisando roer ativamente para desgastá-los. São mamíferos pequenos caracterizados pela cauda com pouco ou nenhum pelo e focinhos pontudos, orelhas pequenas e arredondadas. Uma das espécies mais conhecidas de rato é o *Mus musculus*, um típico rato doméstico. Adaptam-se aos mais diversos ambientes, reproduzem-se rápido e em grande número. A fêmea pode ter seu primeiro cio entre 25 a 40 dias de idade, a gestação dura em média 20 dias, nascem de 10 a 12 filhotes pelados e de olhos fechados. Uma fêmea pode ter 200 filhotes por ano. São animais noturnos, que possuem a audição aguçada para sua orientação e vivem de um a dois anos em vida livre.



Ele é o animal mais utilizado como cobaia, devido ao baixo custo para mantê-lo, à rapidez com que se reproduz, que se desenvolve e o tempo curto entre uma geração e outra. Além disso, possuem um genoma bem homólogo (parecido/similar) ao do ser

humano. Ainda assim, há toda uma discussão ética, por sacrificarmos tantas vidas em prol das ciências. A espécie mais conhecida nos laboratórios é o camundongo (*Mus musculus*), que surgiu na Europa e na Ásia, mas hoje está distribuído nas cidades pelo mundo. Não são tão nocivos à saúde e à economia como o rato preto e o rato marrom, mas também podem ser vetores de algumas doenças. Estima-se que os roedores são responsáveis pela transmissão de 40 doenças e o rato é considerado o principal transmissor. Entre todas as enfermidades, podemos citar: leptospirose, peste bubônica, tifo murinho, febre de mordida de rato, raiva, sarnas, triquinose, salmonelose, micoses, hantavirose, entre outras.

Adaptado de: COSTA; **Ratos**. Infoescola,



Agora que você já leu um pouco sobre o corpo desses animais, copie e responda as perguntas em seu caderno de **ciências**.

- 1) Como é o corpo dos leões?
- 2) Quanto chegam a medir os leões na fase adulta?
- 3) Você acha fácil fazer a identificação do macho e da fêmea? Por quê?
- 4) Qual é a cor da pelagem dos leões?
- 5) Depois de analisar a tabela das diferenças dos leões para as leas, responda:
 - a) Quantos centímetros o leão chega a ter mais que a leoa?
 - b) O que você observou na altura?
 - c) Sobre o peso dos leões, é correto afirmar que:
 A leoa pesa mais que o leão
 O leão pesa mais que a leoa
 Os dois tem o mesmo peso
- 6) Por que os ratos precisam roer ativamente?
- 7) Como é o corpo dos ratos?
- 8) Quantos filhotes uma fêmea de rato doméstico pode ter por ano?
 190 filhotes
 300 filhotes
 200 filhotes
- 9) Por que o rato é o animal mais utilizado em cobaias?
- 10) Onde surgiu essa espécie de camundongo (*Mus musculus*)?
 América e Europa
 Ásia e África
 Europa e Ásia
- 11) Cite algumas doenças causadas pelos ratos:
- 12) Sobre os animais que acabamos de conhecer, complete as afirmações abaixo com **V** para verdadeiro e **F** para falso.



- () As leas também possuem jubas.
- () Os ratos precisam roer seguidamente porque seus dentes crescem constantemente.
- () O leão macho é mais peludo que a fêmea.
- () A gestação da fêmea dos ratos dura 25 dias.
- () Os leões e leas são do mesmo tamanho.
- () Os ratos são animais diurnos, que possuem audição aguçada e vivem de 1 a 2 anos em vida livre.

13) Desenhe, ao lado da coluna abaixo, um leão e um rato, depois, desembaralhe as palavras e descubra se a característica é do leão ou do rato e ligue ao animal correto.

OPROC OGNOL:

NHOSFOCI SODUTNOP:

SARRAG DASAFAIA:

(Desenhe o leão)

OLHASRE NASPEQUE:

ÇABECA DEGRAN:

FITELHOS LAPEDOS:

(Desenhe o rato)

MET BAJU:

ÇÃODIAU AÇAGUDA:

4- Vamos conhecer um pouco sobre quem foi Esopo, o mais conhecido dentre os fabulistas. Ele foi sem dúvida um grande sábio que viveu na antiguidade, o qual sua origem é cercada de muitos mistérios e lendas. Em seu caderno de **história**, copie o texto sobre Esopo e depois responda as perguntas.

Quem foi Esopo?

Esopo foi escravo, dizem que era gago, corcunda e muito miúdo. Era muito inteligente, sábio e esperto. Em suas fábulas, ou parábolas, ricas em ensinamentos, ele retrata o drama existencial do homem, substituindo os personagens humanos por animais, objetos ou coisas inanimadas do reino vegetal, mineral, ou forças da natureza. Assim os animais, nas fábulas, tornam-se exemplos para o ser humano. Cada bicho simboliza algum aspecto ou qualidade do homem como, por exemplo, o leão representa a força, a raposa, a astúcia, a formiga, o trabalho, etc.

Utilizava suas fábulas para dar conselhos e de tanto livrar seus senhores de embaraços com sua sabedoria, Esopo conquistou a liberdade. Viajou por outras terras e



ganhou grande prestígio com os reis. Em todas as cidades pelas quais passava, era muito considerado, recebendo sempre várias homenagens. Somente em uma cidade Esopo não foi bem recebido: em Delfos, onde não recebeu nenhuma homenagem. Magoadado, Esopo zombou deles dizendo que nada valiam: comparou-os a varas flutuando no mar, que de longe, parecem algo de valor, porém, de perto, nada valem. O povo de Delfos prometeu vingança.

Quando Esopo vivia na Ilha de Samos, deu um conselho aos que lá viviam, advertindo que um povo só tem dois caminhos a seguir: um, o caminho da liberdade, cheio de lutas no começo, mas prazeroso no final; outro, o da escravidão, fácil no começo (era só pagar os impostos exigidos e ficar livre da guerra), mas difícil depois, porque significaria a perda da liberdade e a exploração cada vez maior; pois teriam de obedecer às ordens do rei para sempre. O rei mandou dizer ao povo que eles teriam a liberdade se enviassem Esopo em troca. Porém, as pessoas da ilha não concordaram em entregar Esopo.

Apesar de sua história de vitórias e sabedoria, Esopo não teve um final feliz. Foi vítima de uma mentira inventada pelo povo de Delfos. Esconderam na bagagem de Esopo um vaso sagrado da cidade e acusaram-no de tê-lo roubado. Esopo jurou inocência, mas como a peça sagrada foi encontrada no meio de seus pertences, foi tratado como um criminoso, condenado à morte e jogado do alto de um abismo.

Adaptado de: YOKOMIZO; **Fábula: proposta de trabalho em sala de aula**. 2014.

Responda com base no texto:

- a) Quem foi Esopo?
- b) O que ele costumava retratar em suas fábulas?
- c) O que cada bicho simboliza em suas fábulas?
- d) Para que ele usava as fábulas?
- e) Esopo comparou as pessoas que viviam em Delfos a quê?
- f) Esopo disse que um povo só tem dois caminhos a seguir. Quais são eles?
- g) Apesar de sua história de vitórias e sabedorias, Esopo não teve um final feliz. Como foi que ele morreu?



Avaliação

- Lê, compreende e interpreta os diferentes gêneros textuais com autonomia;
- Infere informações implícitas e localiza informações explícitas;
- Identifica os elementos constitutivos das fábulas;
- Resolve problemas com números naturais.
- Compreende o organismo como um todo integrado;
- Utiliza a leitura e escrita como ferramentas simbólicas para a construção de conhecimentos históricos.

Devolutiva:

- Encaminhar fotos e vídeos do momento da leitura;
- Enviar, no grupo da turma, fotos das atividades realizadas no caderno dentro do prazo previsto.

Material de apoio:

- Fábula: “O leão e o rato”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJyy3VeTXFQ>

ARTE



Professoras: Jéssica Maila Milani, Luana M. Della Betta e Simone Rizzotto

1- Competências Específicas	- Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da arte.
2- Unidade Temática	- Artes Visuais
3- Habilidades/Objetivos	- Experimentar diferentes formas de expressão e produções artísticas e culturais, fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;
4- Conhecimentos Essenciais	-Artes Visuais - Gêneros: Técnicas, materiais e instrumentos;
5- Carga horária	2 Horas
6- Período de realização	01/06/2020 a 15/06/2020

Atividade:

Agora que você já leu a fábula: “O Leão e o Rato”, vamos ilustrar uma parte da fábula que você achou importante com a técnica de **Xilogravura**:

A **xilogravura** é um dos mais antigos métodos de impressão da história da humanidade. É basicamente um carimbo, feito de madeira. Entalha-se a superfície da madeira com o motivo desejado (ou com o texto desejado) e pinta-se a imagem que, naturalmente após o entalhe, ficará em relevo. Essa imagem, pintada, é transferida para o papel. Esta antiga técnica era muito usada no Egito e na China desde a antiguidade. Com o tempo, a xilogravura passou a ser, também, muito comum na literatura de Cordel. A xilogravura foi ofuscada pela prensa que facilitava a impressão de imagens e textos combinados. Hoje, a xilogravura é vista como uma arte ancestral e riquíssima em história e tradição, afinal, foi parte essencial do desenvolvimento da comunicação junto à nossa história.

Fonte: http://obviousmag.org/archives/2014/02/tecnica_de_como_fazer_xilogravura_com_isopor.html

Para nossa atividade nós vamos usar a **Isogravura**, que é uma técnica de fazer xilogravura no isopor. Você vai precisar de: bandejas de isopor, caneta esferográfica (aquelas simples, que escrevemos no caderno da escola), tinta guache da cor de sua preferência, pincel, esponja ou rolinho de espuma e tesoura. Com todos os materiais separados é hora de colocar a mão na massa!

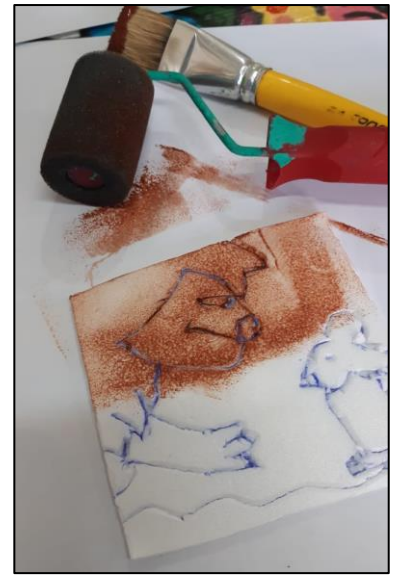
1º Passo: Utilize uma caneta para fazer o desenho da fábula sobre a bandeja de isopor, lembrando que, para um bom resultado o desenho deve ficar bem marcado.



2º Passo: Use uma tesoura para recortar as laterais da bandeja.



3º Passo: Com o pincel, a esponja de espuma ou rolinho de espuma, preencha o desenho com a tinta de sua preferência na bandeja de isopor. A dica para conquistar um bom resultado é não aplicar tinta em excesso.



4º Passo: Coloque uma folha branca em cima do desenho, com a tinta ainda úmida, faça pressão sobre a folha para que a transferência da tinta para a superfície na qual foi aplicada seja feita de maneira uniforme.



5º Passo: Retire a folha com cuidado para não rasgar.



6º Passo: Seu trabalho estará pronto, deixe secar e fotografe.





Avaliação:

- Analisar se o aluno reconheceu e explorou os elementos da linguagem visual (ponto, linha, forma e cor);
- Analisar se o aluno reconheceu e explorou a técnica de Isogravura na atividade prática.

Devolutiva dos trabalhos:

- Os alunos que **não têm** acesso a internet, entregar o trabalho prático em folha, na próxima semana, na escola no dia 15/06/2020.
- Os alunos que **têm** acesso a internet, fotografar o trabalho e enviar a fotografia pelo grupo do WhatsApp da sua turma até dia 15/06/2020.

Material de Apoio:

Bandeja de isopor, caneta, tesoura, esponja, pincel, rolinho de espuma, tinta guache e folha branca.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Professora: Ane Cristine Briancini, Ana Paula Briancini e Vanesa Bós

1- Habilidades/Objetivos	- Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.
2- Conhecimentos Essenciais	- Vôlei: jogos pré-desportivo, fundamentos básicos.
3- Unidades temáticas	- Esportes.
4- Competências:	- Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo; - Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
5- Carga horária	2 horas
6- Período de realização	01/06/2020 a 14/06/2020

Atividades:

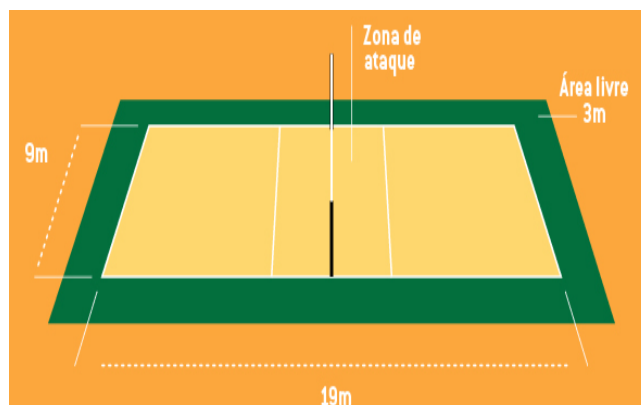
01) Leia as informações a seguir:

VÔLEI

O objetivo do jogo de voleibol é fazer com que a bola passe sobre a rede fazendo-a tocar no chão da quadra adversária, evitando que os adversários façam o mesmo.

Cada equipe é formada por seis jogadores. O jogo é iniciado por uma das equipes que realiza o saque, lançando a bola para o a quadra da equipe adversária. Após o saque, a bola deve ultrapassar a rede, onde os jogadores adversários evitam que caia em seu campo, tendo direito a três toques.

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18m x 9m, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3m de largura em todos os lados. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir, no mínimo, 5m a partir das linhas laterais e 8m a partir das linhas de fundo.



Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 jogadores além de:
Comissão Técnica: um técnico e até dois assistentes técnicos
Corpo médico: um fisioterapeuta e um médico.

A partida é jogada com 6 atletas em cada equipe.



O JOGO

A partida é disputada em uma melhor de cinco sets. Vence o time que fizer três sets.

Os quatro primeiros sets têm 25 pontos. Caso as duas equipes estejam empatadas em 24 x 24, vence o set o time que conseguir marcar dois pontos seguidos.

Se o jogo estiver empatado em 2 x 2 em número de sets, a partida será decidida no tie-break.

O tie-break é um set mais curto, de apenas 15 pontos.

Caso as equipes cheguem ao fim empatadas em 14 x 14, vence quem conseguir ganhar dois pontos seguidos.

A bola se torna "em jogo" a partir do momento em que o sacador a golpeia, após a autorização de saque dada pelo 1º árbitro.

Uma equipe terá direito a, no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola para a quadra rival. Se mais de três toques forem utilizados, a equipe comete a falta e perde o ponto.



É proibido bloquear o saque adversário.

Jogadas:



Ataque: Jogada ofensiva realizada com o objetivo de marcar ponto.



Ace: ponto direto de saque. Ocorre quando a bola vai ao solo adversário sem que nenhum rival consiga tocá-la.



Bloqueio: Jogada defensiva, executada próximo à rede e quando os jogadores, com os braços erguidos, tentam impedir a passagem da bola para sua quadra. Bem executada, resulta em ponto.



Cortada: Jogada de ataque. É efetuada quando um jogador bate na bola com força, de cima para baixo, em direção à quadra adversária.



Líbero: Jogador com função estritamente defensiva, que não pode atacar ou sacar. Ele usa um uniforme diferente dos demais da equipe.

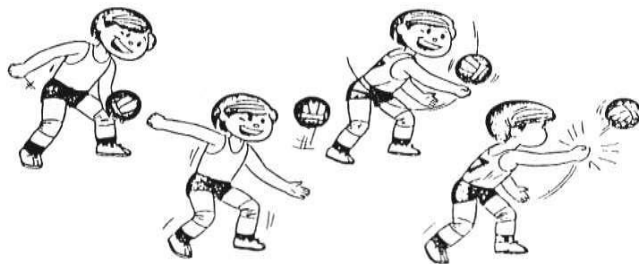


Cravada: Quando a cortada é tão forte que a bola vai direto ao chão, sem chance de defesa.

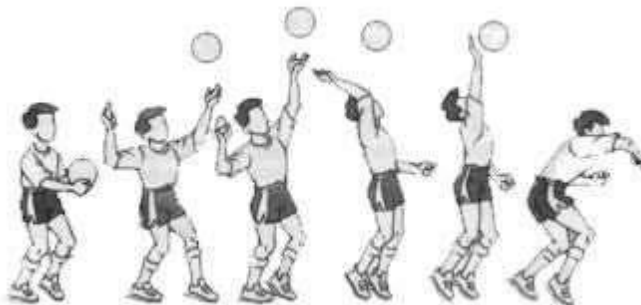
Fundamentos do Vôlei:

Saque por baixo: é o primeiro a ser aprendido devido a execução mais simples pelo jogador:

- O Jogador segura a bola com uma das mãos;
- Faz um leve arremesso para cima; e
- Golpeia com a outra mão em direção a quadra adversária.



Saque por cima: a execução é feita arremessando a bola para cima e levemente para frente. O jogador dá um passo para frente, seguido de um salto, golpeando a bola no ponto mais alto do salto.



Manchete: é um fundamento de defesa no voleibol também usado no passe para o levantador.

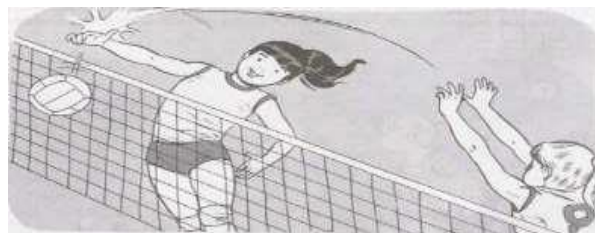
A posição correta é com os pés um pouco mais afastados que os ombros e os joelhos flexionados, os braços devem estar estendidos, com as mãos unidas na altura da cintura.



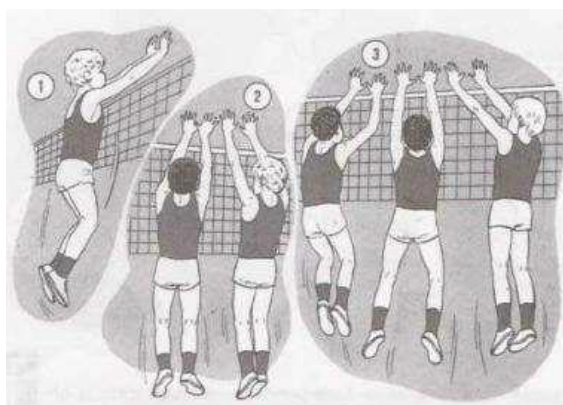
Toque: no vôlei é um fundamento de passe para o ataque. É feito com os pés em afastamento na linha dos ombros, com joelho levemente flexionados, os braços devem estar estendidos com as mãos na altura da cabeça, sendo que o punho funciona como mola, para arremessar a bola para o ataque.



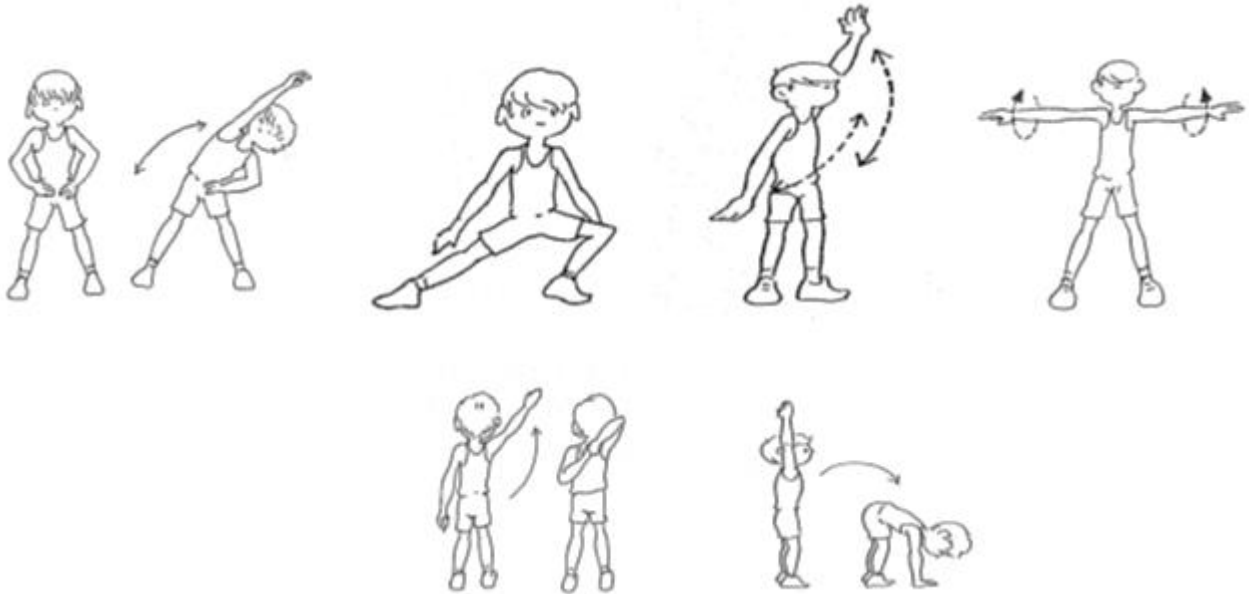
Ataque ou Cortada: é a capacidade de golpear a bola o mais alto possível e perto da rede de vôlei, arremessando a bola contra o chão da quadra adversária, para que isso ocorra o golpe deve ocorrer no ponto mais alto do salto.



Bloqueio: é fundamento que tem o objetivo de parar o ataque adversário. Saltando com os braços estendidos para cima buscando interromper a trajetória da bola devolvendo-a de maneira brusca para quadra adversária.



02) Depois de compreender cada fundamento, vamos alongar nosso corpo com os exercícios abaixo:

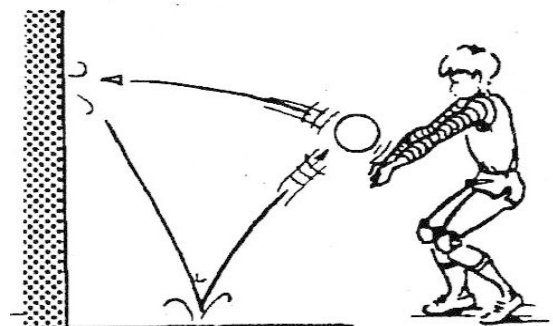


03) Agora, com uma bola (pode ser confeccionada com meia, papel ou material que tiver em casa, como balão), devem realizar o movimento de:

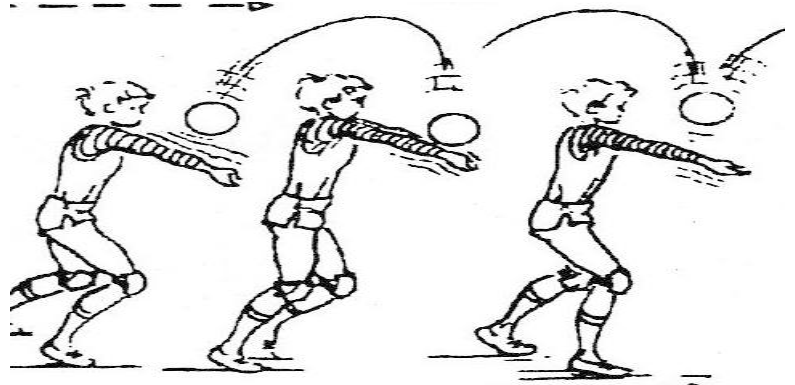
1º - Toque: com a bola, realizar a repetição do movimento.



2º - Manchete: pode realizar próximo a parede para auxiliar no movimento ou com ajuda de um familiar.



Realizando a manchete sozinho, sem deixar a bola cair.





04) – Após os exercícios, no caderno de português, escrevam e desenhem cada fundamento do voleibol e suas principais regras que estão descritas acima.

Avaliação

- Participa ativamente das brincadeiras;
- Organiza autonomamente alguns jogos, brincadeiras ou atividades corporais simples;
- Por meio de registro de foto.

INGLÊS

Professor: Rafael Gomes

1- Habilidades/Objetivos	- Estimular a apropriação de vocabulário referente aos números de 1 a 12 em inglês e demais termos relacionado às horas. - Treinar a compreensão e a produção oral.
2- Conhecimentos Essenciais	- Vocabulário, <i>spelling</i> (grafia), leitura e compreensão, produção e compreensão oral.
3- Carga horária	1h
4- Período de realização	01 a 12 de junho

Atividades: conforme material anexo.










Avaliação: acurácia, primor e pontualidade na realização das atividades propostas.



CÓDIGO: 503 - INGLÊS – 5º ANO – PROF. RAFAEL – Contato: profrafaelingles@gmail.com

Atenção! Essa atividade tem um áudio/podcast complementar identificado pelo código acima.

WRITE THE TIME (ESCREVA AS HORAS): EM SEU CADERNO OU EM UMA FOLHA SEPARADA, ESCREVA AS HORAS NOS ESPAÇOS EM BRANCO CONFORME O MODELO. EM SEGUIDA, ESCREVA EM SEU CADERNO OS NÚMEROS DE 1 A 12 EM INGLÊS.

 <input type="text" value="3:00"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>

Numbers:

1-One

2-Two

3-Three

4-Four

5-Five

6-Six

7-Seven

8-Eight

9-Nine

10-Ten

11-Eleven

12-Twelve