

# PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS - PARANÁ

## SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



Rua: Barão do Rio Branco, 731 - Centro  
Cep: 85.555-000 - Palmas - Paraná  
Fone: (46) 3262 - 3197



### ORIENTAÇÕES AOS PAIS E RESPONSÁVEIS - 4º ano – 19/07 a 31/07 (12 dias)

#### Orientações:

Para quem tem whats, fazer as atividades no caderno e no livro didático, tirar foto e fazer a devolutiva no grupo ou privado (conforme instruções do professor). Para quem não tem whats, fazer as atividades no caderno e encaminhar para seu professor na escola, no dia marcado.

- Não esquecer de colocar o nome e a data nas atividades.

#### LÍNGUA PORTUGUESA

Na página 19 da sua apostila você vai ler o texto “A Coisa de Teresa”  
A personagem do texto a seguir também é muito imaginativa, vamos conhecê-la?

#### A Coisa de Teresa

Aniversário muda tudo. Muda idade e muda a gente. Teresa fez seis anos e mudou. Antes, só vivia. Agora, acha que tem uma missão: descobrir o mundo. E, para isso, ela vai se transformar em coisas diferentes, e vai experimentar como é viver assim por um dia inteiro. Primeiro ela quer ser menino, depois cachorro, planta, pedra...



#### Atividade

Após ler o texto da página 19, faça as atividades das páginas 20, 21 e 22.  
Na página 20 pede pra você consultar um dicionário para responder a atividade 1, se você não tiver dicionário, pode consultar o Google.

## MATEMÁTICA

### Sistema de Numeração Decimal

O sistema de numeração que usamos é um sistema decimal, pois contamos em grupos de 10. Ele foi inventado pelos hindus, aperfeiçoado e levado para a Europa pelos Árabes. Daí o nome indo arábico. Além disso, ele serve para contar objetos.

Neste sistema os números são representados por um agrupamento de símbolos que chamamos de algarismos ou dígitos. Esse sistema de numeração apresenta algumas características: Utiliza apenas os algarismos indo arábicos 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9 para representar qualquer quantidade.

Cada 10 unidades de uma ordem formam uma unidade da ordem seguinte. Observe:

- 10 unidades = 1 dezena = 10
- 10 dezenas = 1 centena = 100
- 10 centenas = 1 unidade de milhar = 1000

Outra característica é que ele segue o princípio do valor posicional do algarismo, isto é, cada algarismo tem um valor de acordo com a posição que ele ocupa na Representação do numeral.

Temos, então, o seguinte quadro posicional (ou de ordens)

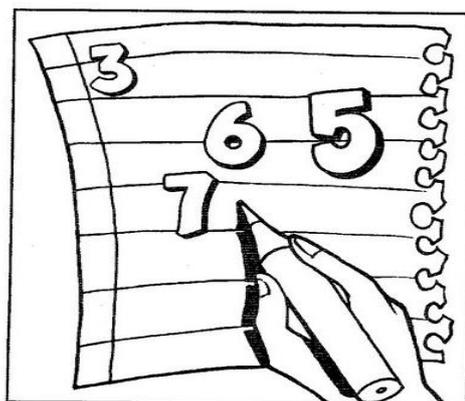
4ª ordem	3ª ordem	2ª ordem	1ª ordem
Unidade de milhar	Centena de Unidades	Dezena de unidades	Unidades

### Atividade

- Se possível assista o vídeo sobre sistema de numeração para facilitar o entendimento desse conteúdo.

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=7VLwkuiPyvA>

1. No seu caderno de matemática, decomponha os números abaixo em unidade, dezena, centena e unidade de milhar.



2. Represente, no quadro posicional, os números em destaque.

7 318			
U.M	C	D	U

5 426			
U.M	C	D	U

9 570			
U.M	C	D	U

3. Veja o número **7.777** e responda:

- Quantas dezenas tem esse número? \_\_\_\_\_.
- Que algarismo representa a centena? \_\_\_\_\_.
- Quantas unidades de milhar tem o número? \_\_\_\_\_.
- Que algarismo representa a unidade de milhar? \_\_\_\_\_.

➤ Na sua apostila, na página 98 e 99, você vai ler alguns dados sobre o censo escolar. Observe como lemos os números nas tabelas e logo após nas páginas 100 e 101 resolva as atividades.

(Para melhor entendimento desse conteúdo faça um ábaco com materiais recicláveis para facilitar nas atividades, logo abaixo segue alguns exemplos).



<https://1.bp.blogspot.com/-zxV7U-xcMSI/WqVdu4gv3EI/AAAAAAAAAFC8/IjCmCzv7XcQuBOu5ToIrF95bcF6fNqRHACLcBGAs/s1600/IMG-20180302-WA0030.jpg>



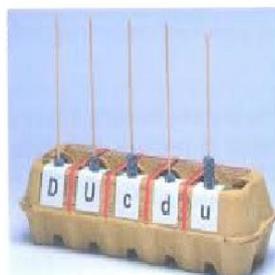
[https://3.bp.blogspot.com/-x\\_C1P5QnBy8/U8qxL6PwNgI/AAAAAAAAACKe/JFN6wUy5iew/s1600/SAM\\_3397.JPG](https://3.bp.blogspot.com/-x_C1P5QnBy8/U8qxL6PwNgI/AAAAAAAAACKe/JFN6wUy5iew/s1600/SAM_3397.JPG)



<https://lh3.googleusercontent.com/proxy/tbuLO7a0RxPoJ17wbzuZq38gw-y2IvkS9YRW5bPPawKF3C19ssejKDW4XkYuNfH7kDoclaqkyxUVftXQzIjmXb6Zt4xPiek3T wzHhUKwbOQQEOUA0vWQngs0rbrFU16AJwXJv-vZ1mqr9DLeu9biIQ>



<https://c8.alamy.com/comp/P400W1/bacos-construdos-de-materiais-reciclveis-como-garrafa-pet-madeira-tampas-de-garrafas-plsticas-e-de-metal-e-caixa-de-eite-na-foto-bacos-construdos-com-material-reciclvel-P408W1.jpg>



<https://i.pinimg.com/originals/99/72/3f/99723f18883f9d47099b554a9c572a3f.jpg>



[https://static.wixstatic.com/media/be0cf8\\_c13ee6776b17468180b3e302097ba052~mv2.png/v1/fill/w\\_325,h\\_240,al\\_c/be0cf8\\_c13ee6776b17468180b3e302097ba052~mv2.png](https://static.wixstatic.com/media/be0cf8_c13ee6776b17468180b3e302097ba052~mv2.png/v1/fill/w_325,h_240,al_c/be0cf8_c13ee6776b17468180b3e302097ba052~mv2.png)



<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTvDnPNdNB327vbghIJKJdSveSbwlddB0tNA&usqp=CAU>

## GEOGRAFIA

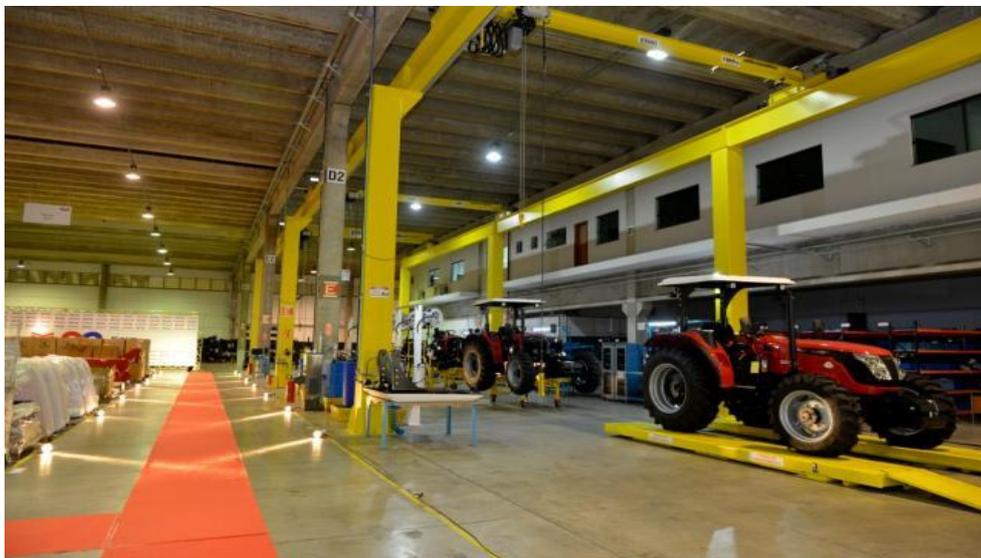
### A relação entre o campo e a cidade

Cidade e campo possuem o que se chama “relação de complementaridade”. Enquanto o campo produz os alimentos que serão consumidos na cidade, é nos centros urbanos que são produzidos os maquinários, os fertilizantes, os insumos que permitem a melhoria das condições de produção no campo.



<http://blogunigranead.com/graduacao/agronegocios/5-principais-alimentos-produzidos-no-brasil/>

O campo é compreendido pela zona rural, formado por propriedades rurais como: fazendas, chácaras e sítios. A cidade é formada pela zona urbana onde vive atualmente a maioria das pessoas.



<http://blogunigranead.com/graduacao/agronegocios/5-principais-alimentos-produzidos-no-brasil/>

### Atividade

Na sua apostila, nas páginas 268, 269 e 270, leia e converse com sua família sobre a relação entre campo e cidade e quais a origem dos produtos que consumimos em casa e de onde eles vem. Em seguida, você vai responder a página 271.

## HISTÓRIA

### O que foi o governo geral?

O Governo Geral foi um modelo administrativo que a Coroa de Portugal implantou na América Portuguesa. Esse governo foi estabelecido a fim de substituir e complementar o sistema de Capitânicas Hereditárias, que não havia dado o retorno esperado.



<https://www.portaldovestibulando.com/2014/07/brasil-colonia-capitanias-hereditarias.html>

### Atividade

Na sua apostila, faça a leitura das páginas 234 e 235, em seguida faça as atividades das páginas 236, 237, 238 e 239.

## CIÊNCIAS

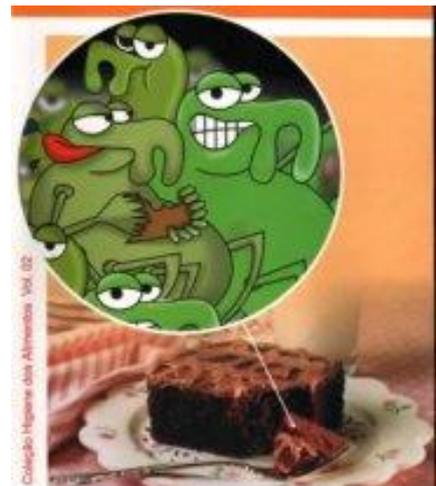
### Seres Microscópios



Os microrganismos são seres vivos muito pequenos, tão pequenos que não podem ser vistos a olho nu. Há três tipos de microrganismos: os “bons”, os “maus” e os perigosos.

Mesmo não visíveis a olho nu, os microrganismos têm grande importância.

Não apenas aqueles manipulados para a produção de remédios e vacinas, e que atuam na prevenção e tratamento de doenças, mas também os que naturalmente habitam o corpo.



<https://baktron.com.br/dia-microrganism>

### Atividade

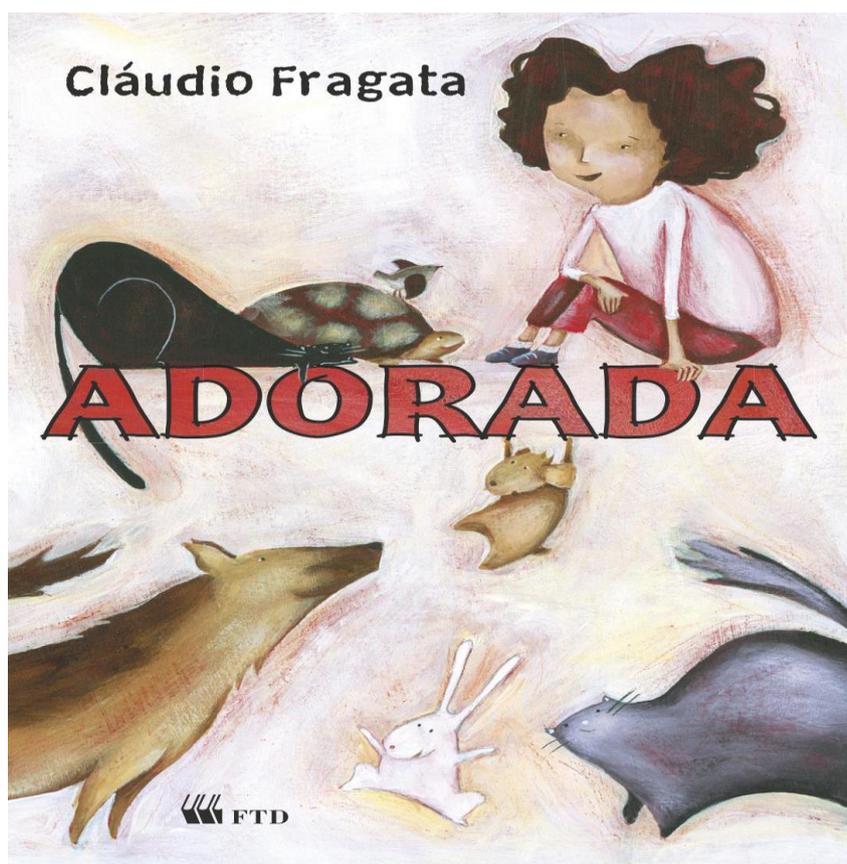
Na sua apostila, nas páginas 181, 182, 183 e 184, você vai ler e conhecer alguns cientistas que estudaram os microrganismos. Em seguida, faça a atividade da página 185.

## LEITURA E PRODUÇÃO DE TEXTO

- **Orientações pais:**

Realize o acompanhamento da leitura com seu filho(a), auxiliando nas possíveis dificuldades de leitura e interpretação. Se a criança tem dificuldades em se concentrar sozinha durante a leitura, experimente a leitura em conjunto. Assim, você dará estímulo extra e confiança para que a criança depois siga sozinha em suas próprias leituras.

**Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:**



**Atividade:**

Após ter feito a leitura do livro, realize as atividades de interpretação encontrados no suplemento de leitura, exercício do 1 ao 6.

## EMPREENDEDORISMO

- **Orientações pais:**

Auxilie na leitura do material e realização das atividades das páginas 19 e 20, observando as ilustrações de cada página, identificando os elementos que compõem a atividade. Converse sobre a importância do planejamento. Faça uma análise dos lugares que trabalham com locação na sua cidade (locadora de fantasias, roupas, brinquedos e jogos, entre outros). Acompanhe a criança na realização das atividades orientando nas possíveis dificuldades.

Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:



## ENSINO RELIGIOSO

Leia o texto abaixo com atenção:

### O papel do líder religioso



O Líder religioso tem a função de preservar e de repassar os ensinamentos religiosos, ele é considerado o guardião, aquele que é responsável de transmitir a palavra sagrada que deve ser preservada e repetida, sem traí-la na sua originalidade.

A partir do momento que algumas pessoas passam a seguir determinado líder religioso e a se identificar com sua mensagem, surgem as religiões propriamente ditas.

O líder geralmente apresenta algumas características que são de caráter; carismático, tradicional e racional. Ele pode possuir todas ou apenas uma dessas características, ou ainda, a combinação delas.

→ ALGUNS LÍDERES RELIGIOSOS:

BUDA	PAPA	PASTOR
		

Retirado de: <https://ensinoreligiosoemsala.blogspot.com/2021/04>

**Atividade**

1- Você sabe quem é o líder religioso da sua igreja? Escreva o nome dele.

R: \_\_\_\_\_

2. Em cada um dos lugares sagrados existe um líder religioso, ligue os espaços sagrados aos líderes religiosos, depois pinte.



MISSIONÁRIO



PROFESSOR



PREFEITO



PASTORA



SHEIK



MÃE DE SANTO



RABINO PABLO



MISSIONÁRIA VAISHNAVI

LÍDER RELIGIOSO/A

LÍDER NÃO RELIGIOSO/A

## LÍNGUA INGLESA

### Atividade 1: Página 39 da apostila de inglês:

Write the body parts.

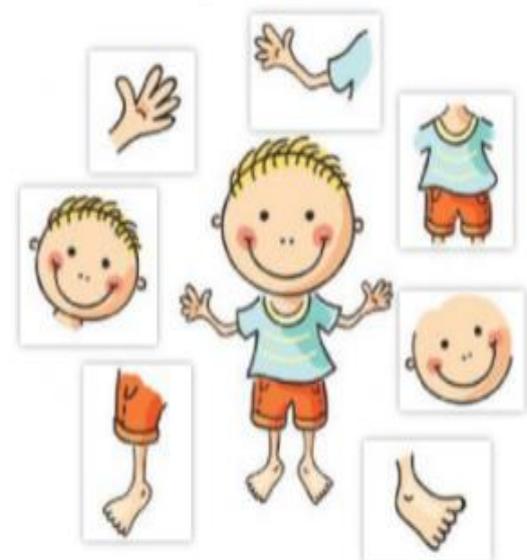


Escrever as partes do corpo indicadas, pode ser consultado o vocabulário abaixo:

1	_____	10	_____
2	_____	11	_____
3	_____	12	_____
4	_____	13	_____
5	_____	14	_____
6	_____	15	_____
7	_____	16	_____

39

<https://secretariapalmaspr.souionica.com.br/viewer/c33ab6e0-00bf-11ea-90d4-bd0df573e3ad>

<b>BODY = CORPO</b>		<b>ARM = BRAÇO</b>
<b>HAIR = CABELO</b>		<b>ELBOW = COTOVELO</b>
<b>HEAD = CABEÇA</b>		<b>HAND = MÃO</b>
<b>EARS = ORELHAS</b>		<b>FINGERS = DEDOS</b>
<b>EYES = OLHOS</b>		<b>LEG = PERNA</b>
<b>NOSE = NARIZ</b>		<b>FOOT = PÉ</b>
<b>MOUTH = BOCA</b>		<b>TOE = DEDO DO PÉ</b>
<b>NECK = PESCOÇO</b>		
<b>CHEST = TÓRAX</b>		
<b>BACK = COSTAS</b>		
<b>SHOLDERS = OMBROS</b>		

[https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino\\_fundamental/parts-of-the-human-body/](https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/parts-of-the-human-body/)

# ARTE



Com o auxílio dos pais, fazer a leitura da página 13 e 16, e realizar os exercícios da página 15.

**ESTUDANDO O ASSUNTO**

**A ARTE DA ESTAMPARIA**

Estima-se que a criação de estampas em tecido tenha surgido na China ou na Índia por volta do ano 1000. A impressão era feita por meio de carimbos de materiais naturais como madeira, bambu e sementes, que eram embebidos em tinta e pressionados contra o tecido.

As estampas são constituídas de padrões que se repetem, como formas geométricas: quadriláteros, triângulos e hexágonos dispostos lado a lado.

As estampas também podem ser compostas da repetição de flores e folhagens; nesse caso, são chamadas de estampas florais.

## PARA FAZER AGORA

† Nos espaços abaixo, crie estampas e padrões diferentes.

A) Crie estampas com padrões geométricos.

B) Crie estampas com padrões florais.

## PARA LEMBRAR

- Conhecemos a obra *O Beijo*, do artista Gustav Klimt.
- Fizemos uma visita virtual ao Klimt Museum.
- Trabalhamos coletivamente na criação de um painel.
- Utilizamos técnica mista na composição de obras.
- Conhecemos a técnica de estamparia.
- Criamos estampas geométrica e floral.



## EDUCAÇÃO FÍSICA

### Atividade: AMARELINHA

A brincadeira da Amarelinha é uma brincadeira muito antiga. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita no chão com giz, pedrinha, pedaço de madeira. Segue as regras da brincadeira:

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.
4. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
5. A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.
6. Perde a vez quem:
  - Pisar na linha do jogo
  - Pisar na casa onde está a pedrinha
  - Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair
  - Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta
7. Ganha quem pular todas as casas primeiro

