

## Roteiro de Pesquisa: Espaço e Forma

Objetivo geral: Descrever, construir e comparar formas planas e objetos tridimensionais e ainda saber localizar-se, identificar pontos de referências, dar orientações de direção e deslocamento.

Início do roteiro: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Fim do roteiro: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

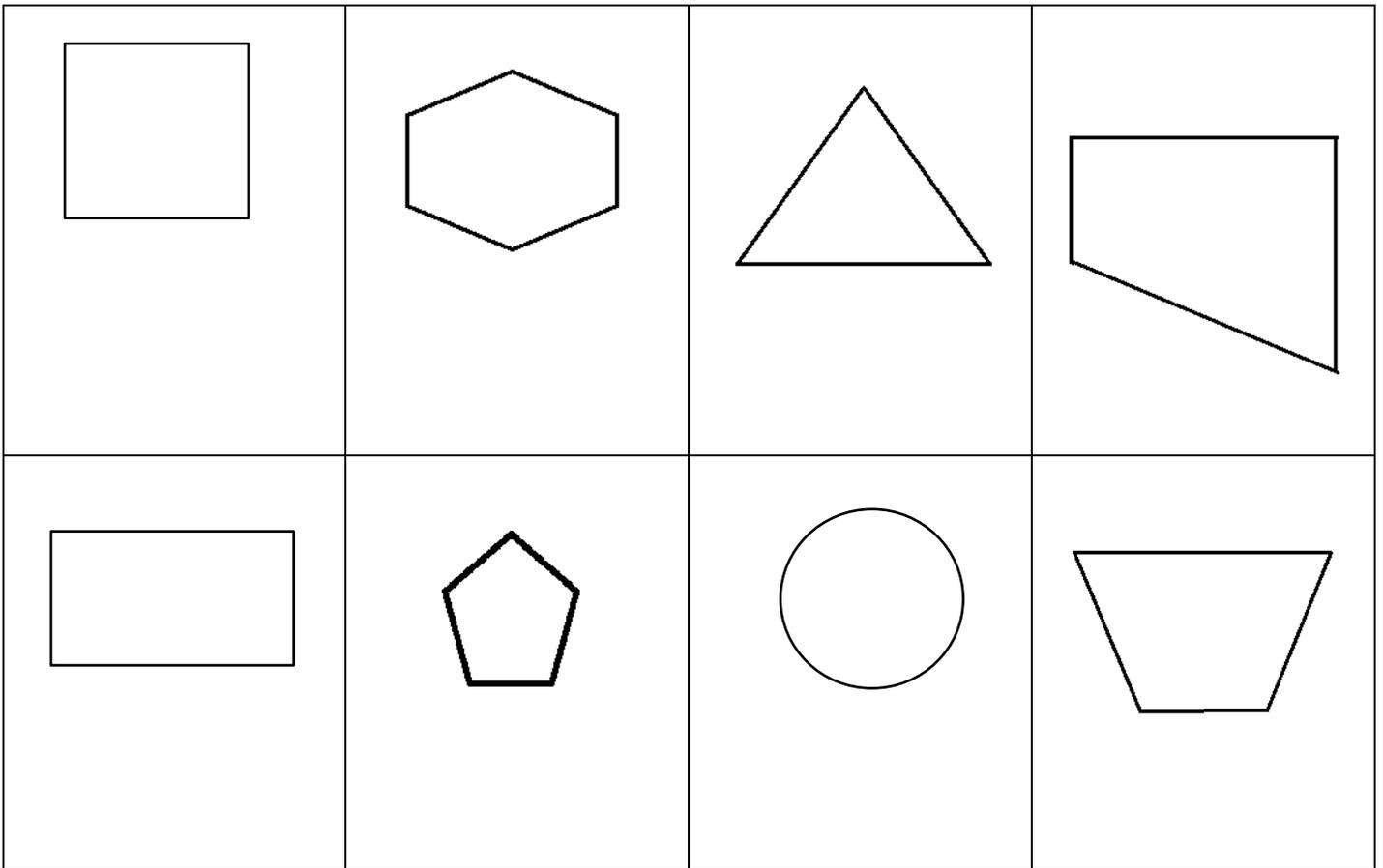


OBJETIVOS	ATIVIDADES	FONTES DE PESQUISA	AValiação DO EDUCADOR
<b>1 – Refletir sobre os diferentes significados da palavra espaço.</b>	1) Pesquise no dicionário os diferentes significados da palavra ESPAÇO e escreva-os em seu caderno.	Dicionário	
	2) Leitura de textos e imagens "Espaço urbano", "Espaço rural" e "Espaço geográfico"	Livro didático de Geografia p. 4, 12 a 17; 119 e 120	
	3) Escreva três frases utilizando três diferentes significados da palavra espaço.	Você mesmo	
<b>2 – Descrever os espaços utilizados.</b>	1) Você sabe o que significa descrever? Investigue e explique para um colega do grupo o que significa.	Dicionário	
	2) Desafio: descreva um espaço utilizado na escola, dê para um colega ler e ele deverá adivinhar qual espaço você descreveu. Peça que ele escreva a resposta no seu caderno e assine o nome junto da resposta.	Você mesmo	
<b>3 – Explicar diferentes trajetos.</b>	1) Caça ao tesouro: crie um mapa que conduza o seu grupo de trabalho a um espaço da escola escolhido por você. <i>Dica: construa uma medalha para cada colega que alcançar o objetivo final.</i>	Você mesmo	
	2) Pesquisar o trajeto que você faz da sua casa para a escola. Escreva no caderno: -Distância; Tempo; Principais ruas percorridas e se você percorre este trajeto de carro, a pé, de transporte coletivo ou de bicicleta.	Internet Google Maps	
	3) Realize a atividade do livro de Matemática "O centímetro quadrado" e "O metro quadrado"	Livro didático de Matemática p. 120 e 121; 134 e 135	
	4) Lição de casa: Pesquisar um local interessante para conhecer na cidade (pode ser um ponto turístico). Fazer um folheto com as principais informações sobre o local e colocar no folheto como se faz para ir da Escola Amorim Lima até lá de transporte coletivo.	Você mesmo	

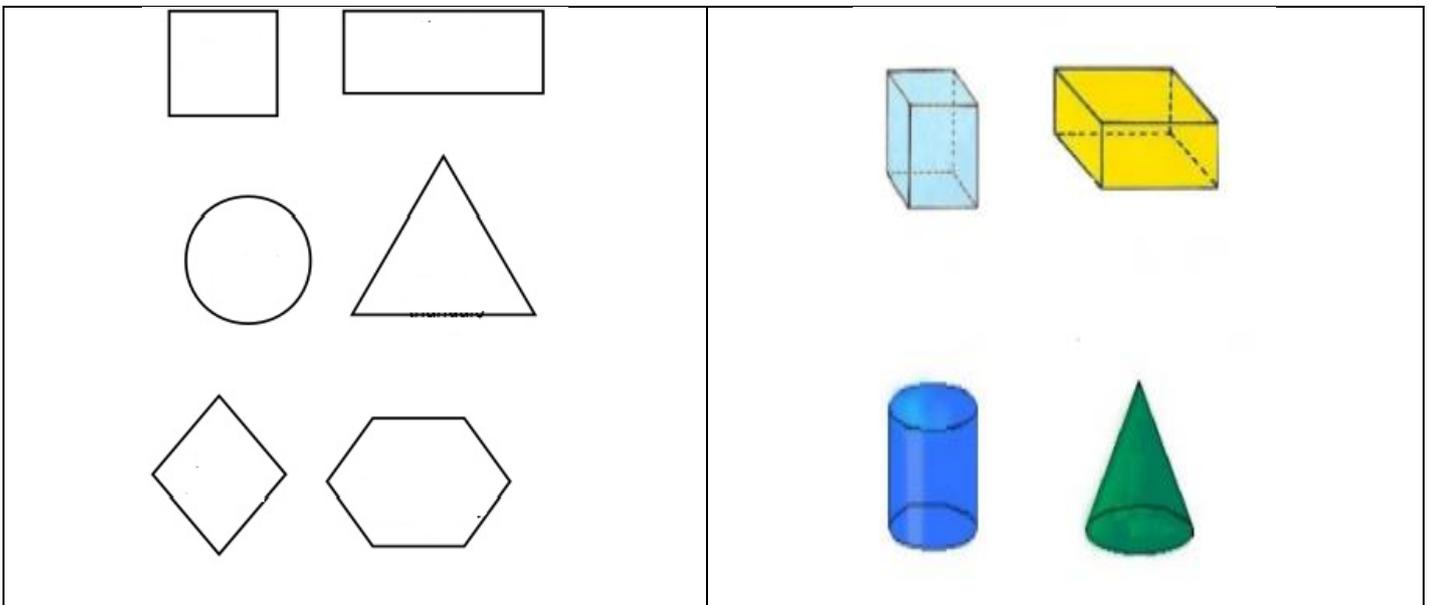
<b>4 – Estabelecer pontos de referência para localizar algo ou alguém.</b>	1) Procurar folhetos de propaganda que utilizem mapas. Cole um no caderno e responda: -Por que utilizam o mapa nesse folheto? -Identifiquem se há locais como comércios, praças ou outros locais públicos identificados no mapa. Marque com um x.	folheto de propaganda que utilize mapa.	
	2) Agora pense em locais públicos próximos da sua casa, no seu bairro. Monte uma lista com esses pontos de referência.	Você mesmo	
<b>5-Pensar sobre o universo</b>	1) Assista ao desenho “O pequeno príncipe Ep. 01 [Dublagem Antiga] - Mais Além do que as Águias podem Voar”, no canal “Desenhos Raros”; inspirado na obra.	YouTube	
	2) Pesquise e leia, no site Brasil ESCOLA o texto “O espaço é infinito?” Depois da leitura escreva qual a sua opinião sobre o tema.	<a href="https://brasile.scola.uol.com.br/geografia/o-espaco-infinito.htm">https://brasile.scola.uol.com.br/geografia/o-espaco-infinito.htm</a>	
	3) Realize as atividades da unidade "O universo" do livro apontado nas referências.	Livro didático de Ciências p. 152 e 153	
	4) Leitura de imagem. Pinte cada figura geométrica de uma cor diferente.	Anexo I	
<b>6 – Identificar formas geométricas.</b>	1) Realize a atividade sobre mosaicos, do livro de Matemática.	Livro didático de Matemática p. 62 até 65	
	2) Pesquisar imagens das obras do pintor holandês Piet Mondrian  Quais formas geométricas mais aparecem nas obras de Mondrian? Quais cores mais aparecem nas obras de Mondrian?	Internet	
	3) Criar um quadro usando somente figuras geométricas e expor na sala. Dica: Você pode usar tinta, giz, lápis de cor ou outros materiais para a sua obra!	Você mesmo	
	1) Read the words in English  1.triangle = _____ 2.square = _____ 3.circle = _____ 4.hexagon = _____ 5.trapeze = _____ 6.rectangle = _____ 7.parallelogram = _____ 8.pentagon = _____ 9.distance = _____ 10.time = _____ 11.lenght = _____ 12.width = _____ 13.height = _____	Faça a tradução para português e pesquise a sua pronúncia no tablet.	

	14. depth = _____		
<b>7 – Comparar retângulos e trapézios.</b>	1) Qual a diferença entre retângulos e trapézios? Faça as atividades observe as imagens e escreva sua resposta.	Livro didático de Matemática p. 144 e 145  Anexo I	
<b>8 – Saber a diferença entre figuras planas e figuras 3D.</b>	1) Realize as atividades “ESTUDANTES PRISMAS E PIRÂMIDES” do livro de Matemática.	Livro didático de Matemática p. 74 e 75	
	2) Realize a atividade do anexo 2 e responder a pergunta no caderno: - Qual é a diferença entre figuras planas e figuras 3D?	Anexo II	
	3) Lição de casa: Construir uma figura plana e uma figura 3D para apresentar aos colegas e professores.	Materiais sugeridos: Argila, massinha, papel machê, biscuit, cartolina, papelão	
<b>9 – Criar mosaico com formas geométricas.</b>	1) Realize a atividade: FAZENDO ARTE  Lição de casa: Pesquise mosaicos e faça o seu com materiais da sua escolha. Apresente em uma roda de conversa.	Livro didático de Matemática p. 62 a 65.	
<b>10- Brincar com o tema do roteiro</b>	1) Jogar Batalha Naval com seus colegas de grupo.  Sugestão: cole o tabuleiro no caderno de portfólio ou de roteiro, para ficar registrado.	Anexo 3 (regras da Batalha Naval)	
<b>11- Portfólio</b>	1) Construa algo usando os conhecimentos adquiridos nesse roteiro. Pode ser uma maquete, um modelo, um item de decoração ou o que a sua imaginação mandar!	Você mesmo	

## ANEXO I



## ANEXO II



**Legenda:**

**Figuras planas=x**

**Figuras 3D=pintar**

## ANEXO III

(PEGAR FOLHA DO TABULEIRO COM OS PROFESSORES)

### REGRAS DO JOGO BATALHA NAVAL

#### Armas disponíveis:

- 5 Hidroaviões
- 4 Submarinos
- 3 Cruzadores
- 2 Encouraçados
- 1 Porta-aviões

#### Preparação do jogo:

1. Cada jogador distribui suas armas pelo tabuleiro. Isso é feito marcando-se no reticulado intitulado "Seu jogo" os quadradinhos referentes às suas armas.
2. Não é permitido que 2 armas se toquem.
3. O jogador não deve revelar ao oponente as localizações de suas armas.

#### Jogando (regra mais fácil):

Cada jogador, na sua vez de jogar, seguirá o seguinte procedimento:

1. Disparará 3 tiros, indicando a coordenadas do alvo através do número da linha e da letra da coluna que definem a posição. Para que o jogador tenha o controle dos tiros disparados, deverá marcar cada um deles no reticulado intitulado "Seu jogo".
2. Após cada um dos tiros, o oponente avisará se acertou e, nesse caso, qual a arma foi atingida. Se ela for afundada, esse fato também deverá ser informado.
3. A cada tiro acertado em um alvo, o oponente deverá marcar em seu tabuleiro para que possa informar quando a arma for afundada.
4. Uma arma é afundada quando todas as casas que formam essa arma forem atingidas.
5. Após os 3 tiros e as respostas do oponente, a vez para para o outro jogador.

O jogo termina quando um dos jogadores afundar todas as armas do seu oponente.

#### Jogando (regra mais difícil):

Cada jogador, na sua vez de jogar, seguirá o seguinte procedimento:

1. Disparará 3 tiros consecutivos, indicando a coordenadas do alvo através do número da linha e da letra da coluna que definem a posição. Para que o jogador tenha o controle dos tiros disparados, deverá marcar cada um deles no reticulado intitulado "Seu jogo".
2. Após os 3 tiros, o oponente avisará quantos acertaram, mas não quais, informando também quais as armas foram atingidas. Se uma delas for totalmente destruída, esse fato também deverá ser informado.

**3.** A cada tiro acertado em um alvo, o oponente deverá marcar em seu tabuleiro para que possa informar quando a arma for destruída.

**4.** Uma arma é afundada quando todas as casas que formam essa arma forem atingidas.

**5.** Após os 3 tiros e a resposta do oponente, a vez para para o outro jogador.

O jogo termina quando um dos jogadores afundar todas as armas do seu oponente.