



**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO
COVID 19 – 25º ROTEIRO
ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS**

PROFESSORAS: MEIRE, SILVANA PERÍODO: SRM MATUTINO E

VESPERTINO

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA E
PSICOMOTRICIDADE**

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23/08 A 27/08/2021

3º ANO

NOME DO ALUNO: _____

Senhores pais e responsáveis

Seu filho deverá realizar todas as atividades e colocá-las no saquinho ou envelope. Ele terá o período de 23 de AGOSTO à 27 de AGOSTO para concluir essas atividades. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,
Professora

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR	Pelo watts no dia da aula.
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Língua Portuguesa</u>: Leitura do texto informativo sobre os personagens do folclore, recorte e colagem, letra inicial e final; ➤ <u>Matemática</u>: Material dourado, nome dos números, sequência; ➤ <u>Psicomotricidade</u>: Coordenação motora fina para pintar e recortar o jogo da memória com personagens do folclore;
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	<ul style="list-style-type: none"> - Ler o texto informativo dos personagens do folclore, recortar e montar o nome de cada um, colocar a letra inicial e final; - Identificar os números representados pelo material dourado, escrever por extenso, completar a sequência; - Desenvolver a coordenação motora fina ao pintar e recortar o jogo da memória;
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	<ul style="list-style-type: none"> - Selecione as atividades diárias conforme orientação da professora; - Faça a leitura das atividades selecionadas, em seguida desenvolva-as na mesma folha a qual ela está inserida. - Lembre-se de datar as páginas.
COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?	<p>Organize seus estudos!! Vamos registrar nossos estudos através da leitura, recorte e colagem, letra inicial e final, contagem numérica, agrupamento, dezena, montagem do jogo da memória;</p> <p>Coloque a data em que irá realizar as atividades e coloque-as dentro do saquinho.</p>

LÍNGUA PORTUGUESA

VAMOS LER, PINTAR E MONTAR O LIVRINHO DO FOLCLORE

LOBISOMEM

FICHA DO PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO

NOME: LOBISOMEM

PRINCIPAIS

CARACTERÍSTICAS: ELE É UM
MONSTRO METADE HOMEM
METADE LOBO. DURANTE O DIA
É UM HOMEM NORMAL, MAS
DURANTE AS NOITES DE LUA
CHEIA ELE SE TRANSFORMA E
PODE ATACAR E ASSUSTAR AS
PESSOAS.



DADOS DO NOME DO PERSONAGEM:

RECORTE E COLE LETRAS DE REVISTA OU JORNAL E FORME
ABAIXO O NOME DESTA PERSONAGEM DO FOLCLORE:

NÚMERO DE LETRAS:

LETRA INICIAL:

LETRA FINAL:

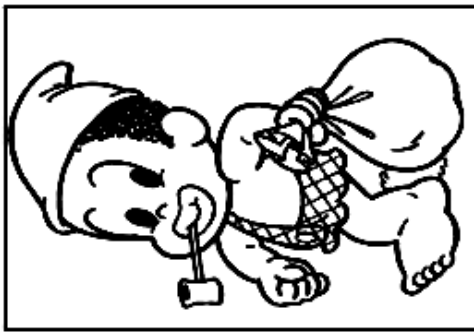
FOLCLORE

ARQUIVINO DO FOLCLORE



SACI

FICHA DO PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO



NOME: SACI
**PRINCIPAIS
CARACTERÍSTICAS:** MENINO
NEGRETO DE UMA PERNA SÓ,
QUE USA UM CACHIMBO E UM
GORRO VERMELHO QUE
POSSUI PODERES MÁGICOS.
ELE GOSTA DE APRONTAR
VÁRIAS TRAVESSURAS.

DADOS DO NOME DO PERSONAGEM:

RECORTE E COLE LETRAS DE REVISTA OU JORNAL E FORME
ABAIXO O NOME DESTA PERSONAGEM DO FOLCLORE:

NÚMERO DE LETRAS:

LETRA INICIAL:

LETRA FINAL:

ATIVIDADE DE LINGUAGEM

IARA

FICHA DO PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO



NOME: IARA
**PRINCIPAIS
CARACTERÍSTICAS:** A IARA É
UMA SEREIA DO FOLCLORE
BRASILEIRO. ELA ATRAÍ OS
HOMENS COM SEU BELO
CANTO E BELEZA, E OS LEVA
PARA O FUNDO DO RIO OU DO
MAR.

DADOS DO NOME DO PERSONAGEM:

RECORTE E COLE LETRAS DE REVISTA OU JORNAL E FORME
ABAIXO O NOME DESTA PERSONAGEM DO FOLCLORE:

NÚMERO DE LETRAS:

LETRA INICIAL:

LETRA FINAL:

ATIVIDADE DE LINGUAGEM

FICHA DO PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO



NOME: BOTO

PRINCIPAIS

CARACTERÍSTICAS: PARECE
UM GOLFINHO COR-DE-ROSA E
USA CHAPÉU. VIVE NOS RIOS E
SE TRANSFORMA EM HOMEM
PARA ENCANTAR MULHERES.

DADOS DO NOME DO PERSONAGEM:

RECORTE E COLE LETRAS DE REVISTA OU JORNAL E FORME
ABAIXO O NOME DESTA PERSONAGEM DO FOLCLORE:

NÚMERO DE LETRAS:

LETRA INICIAL:

LETRA FINAL:

PERSONAGEM DO FOLCLORE

BOTO

FICHA DO PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO



NOME: CURUPIRA

PRINCIPAIS

CARACTERÍSTICAS: É UM
ANÃO, DE CABELOS
VERMELHOS E OS PÉS
VIRADOS PARA TRÁS. ELE
PROTEGE AS MATAS E OS
BICHOS, E USA OS SEUS PÉS
PARA ENGANAR OS
CAÇADORES.

DADOS DO NOME DO PERSONAGEM:

RECORTE E COLE LETRAS DE REVISTA OU JORNAL E FORME
ABAIXO O NOME DESTA PERSONAGEM DO FOLCLORE:

NÚMERO DE LETRAS:

LETRA INICIAL:

LETRA FINAL:

PERSONAGEM DO FOLCLORE

CURUPIRA



MATEMÁTICA

1) Observe as peças do material dourado e escreva nos quadradinhos quantas unidades eles representam:

CENTENA	DEZENAS	UNIDADES
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	+	<input type="text"/>
=		

Como se lê:

CENTENA	DEZENAS	UNIDADES
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	+	<input type="text"/>
=		

Como se lê:

CENTENA	DEZENAS	UNIDADES
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	+	<input type="text"/>
=		

Como se lê:

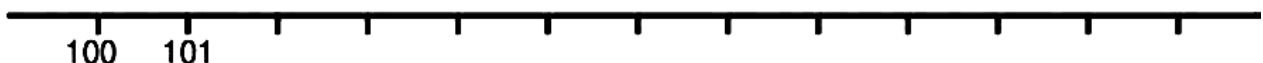
CENTENA	DEZENAS	UNIDADES
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	+	<input type="text"/>
=		

Como se lê:

CENTENA	DEZENAS	UNIDADES
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
	+	<input type="text"/>
=		

Como se lê:

2) Complete a sequência:



PSICOMOTRICIDADE

VAMOS COLORIR O NOSSO JOGO DA MEMÓRIA, RECORTAR E NOS DIVERTIR BRINCANDO



