



**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO –
COVID 19 – 30º 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: 18/10 À 05/11/2021

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 18 de OUTUBRO À 05 de NOVEMBRO 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"> ➤ Língua Portuguesa: Leitura e interpretação de texto; formação de frases; leitura e interpretação de texto, formação de palavras e frase; ➤ Matemática: Ordenação de números até 10; agrupamento de 10 em 10. Reconhecimento de dezena; adição; relação número quantidade. ➤ Psicomotricidade: Coordenação motora fina para pintar, recortar e montar jogo da memória e o palhacinho; pintura, recorte e colagem (montagem de carrinho).
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	<ul style="list-style-type: none"> - Ler e interpretar, escrever as palavras, formar frases, - Ler e interpretar, formar as palavras e frase. - Realizar ordenação de números até 10; agrupamento de 10 em 10. - Identificar quantidade (dezena); adição; e relação número quantidade. - Desenvolver a coordenação motora fina ao pintar, recortar e montar o jogo da memória e o palhacinho de acordo com o modelo ao lado e, também, a montagem do carrinho seguindo as dobraduras.
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, interpretação, formação de palavras e frases, adição; agrupamento de 10 em 10 e formação de dezena; pintura e colagem;</p> <p>Coloque a data em que irá realizar as atividades e coloque-as dentro do saquinho.</p>

LÍNGUA PORTUGUESA



O DIA DAS CRIANÇAS

O DIA DAS CRIANÇAS É UM DIA MUITO BOM, MUITO ANIMADO, DIVERTIDO, ALEGRE, FELIZ, E CHEIO DE SURPRESA.

ACORDO LOGO CEDO PARA APROVEITAR MAIS O DIA, MINHA MÃE PREPARA UM DELICIOSO E REFORÇADO CAFÉ, QUE VOU GASTAR MUITA ENERGIA DURANTE O DIA. TEM MUITA BRINCADEIRA PARA SE BRINCAR, TEM PULA-PULA, GANGORRA, PEGA- PEGA, ESCORREGADOR, BALANÇO, CORRIDA, PINTURA, DOCES, BALAS, ALGODÃO DOCE, MÚSICA, TEM PALHAÇO ANIMANDO A FESTA.

NO FINAL DO DIA VOU PARA CASA, DEPOIS DE TER BRINCADO MUITO. MUITO BOM!



INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

1. QUAL É O TÍTULO DO TEXTO?

R.: _____

2. COMO ESTÁ O DIA?

R.: _____

3. O QUE TEM NO DIA DAS CRIANÇAS?

R.: _____

4. COMO DIA COMEÇA?

R.: _____

5. TEM MUITA BRINCADEIRA NO DIA DAS CRIANÇAS, CITE QUATRO.

R.: _____

PINTE OS BRINQUEDOS COM AS CORES INDICADAS NA LEGENDA

AMARELO **1**

VERDE **2**

AZUL **3**

VERMELHO **4**

LLÁS **5**

LARANJA **6**

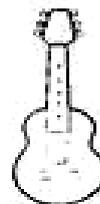
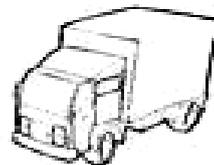
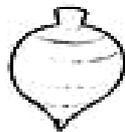
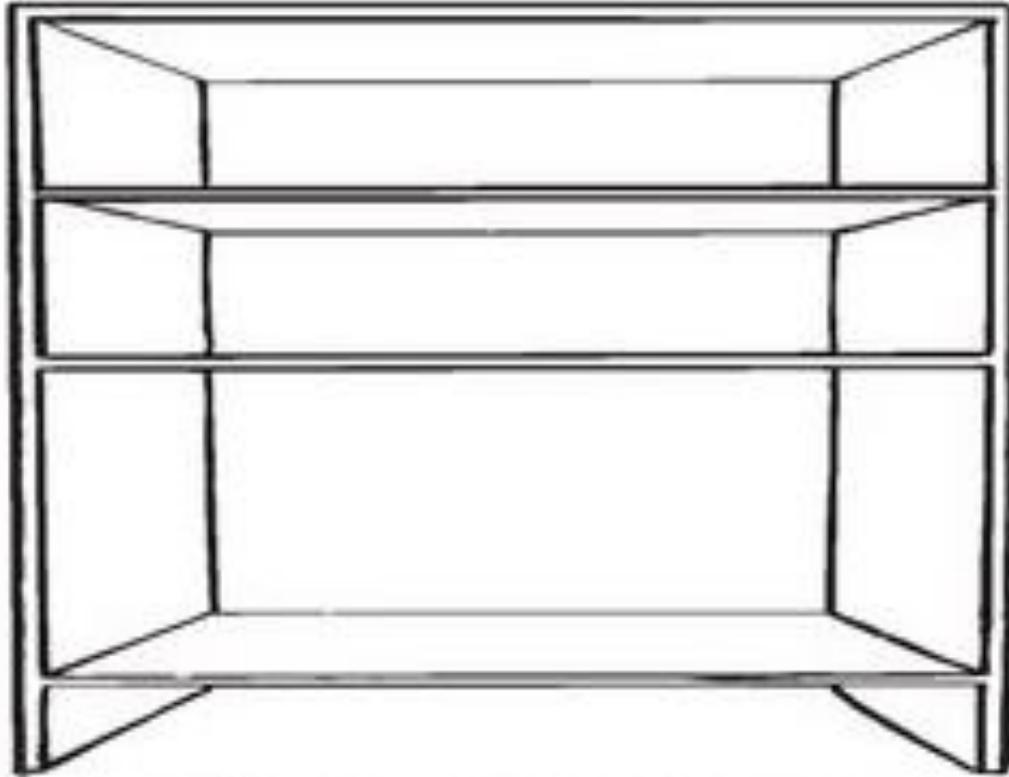
MARRON **7**

ESCOLHA UM BRINQUEDO DA ATIVIDADE ACIMA E FORME FRASES.



PINTE, RECORTE E COLE OS BRINQUEDOS ABAIXO E COLE NA PRATELEIRA

PRATELEIRA

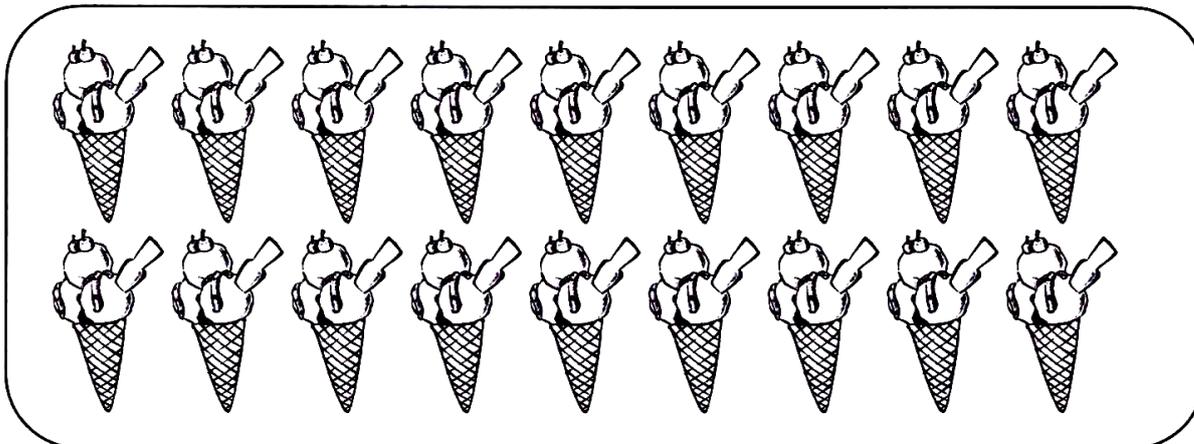


2



MATEMÁTICA

1- **PINTE UMA DÚZIA DE SORVETE.**



RESPONDA.

1-) QUANTOS SORVETES VOCÊ PINTOU? _____

2) QUANTOS SORVETES FICARAM SEM PINTAR? _____

3) DESENHE QUANTOS SORVETES FALTAM PARA COMPLETAR 20? _____

2- **RESOLVA AS ADIÇÕES COM ATENÇÃO.**

4 4	5 3	3 2	2 5	4 7	5 6
+ 1 2	+1 4	+2 4	+2 3	+2 1	+2 3
<input type="text"/>					

3-COLOQUE O NÚMERO QUE VEM ANTES E DEPOIS.

	27	
	15	
	9	
	22	
	10	

	6	
	29	
	35	
	17	
	5	



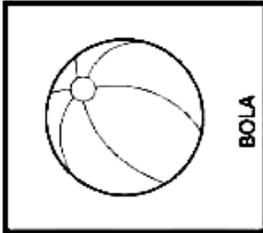
NA TRILHA COM OS NÚMEROS ÍMPARES

👉 Agora, complete a trilha usando apenas os números ímpares.

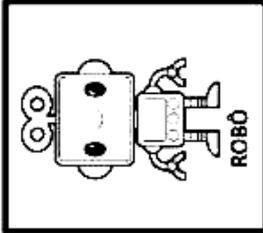
1 7 15 21 27 33 39 45 51 57 63 69 75 81 87 93 99



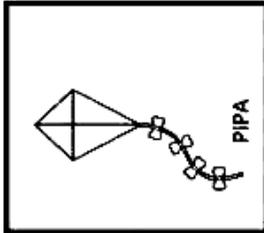
PSICOMOTRICIDADE



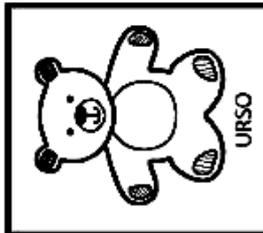
BOLA



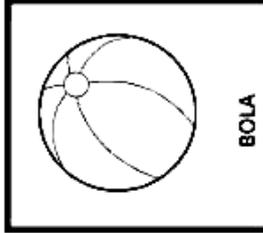
ROBÔ



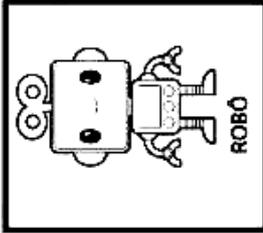
PIPA



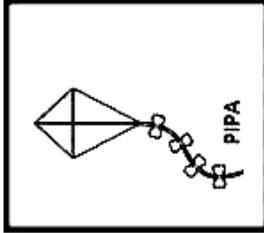
URSO



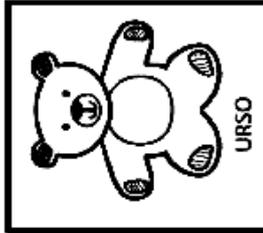
BOLA



ROBÔ



PIPA



URSO

<https://pedagogaingrid.com>

SER CRIANÇA É SER FELIZ, CORRER,
 BRINCAR ATÉ CANSAR E AINDA
 PEDIR BIS!

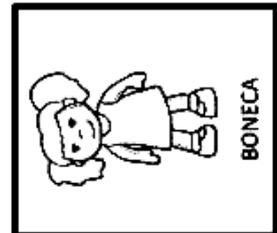
FELIZ DIA DAS CRIANÇAS!

Com carinho:

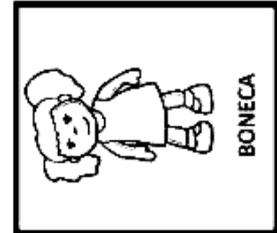
JOGO DA MEMÓRIA

BRINQUEDOS

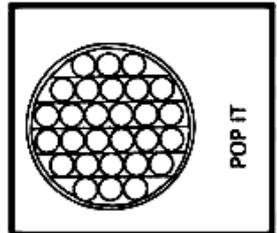
#DIADASCRIANÇAS



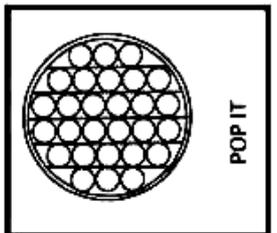
BONECA



BONECA



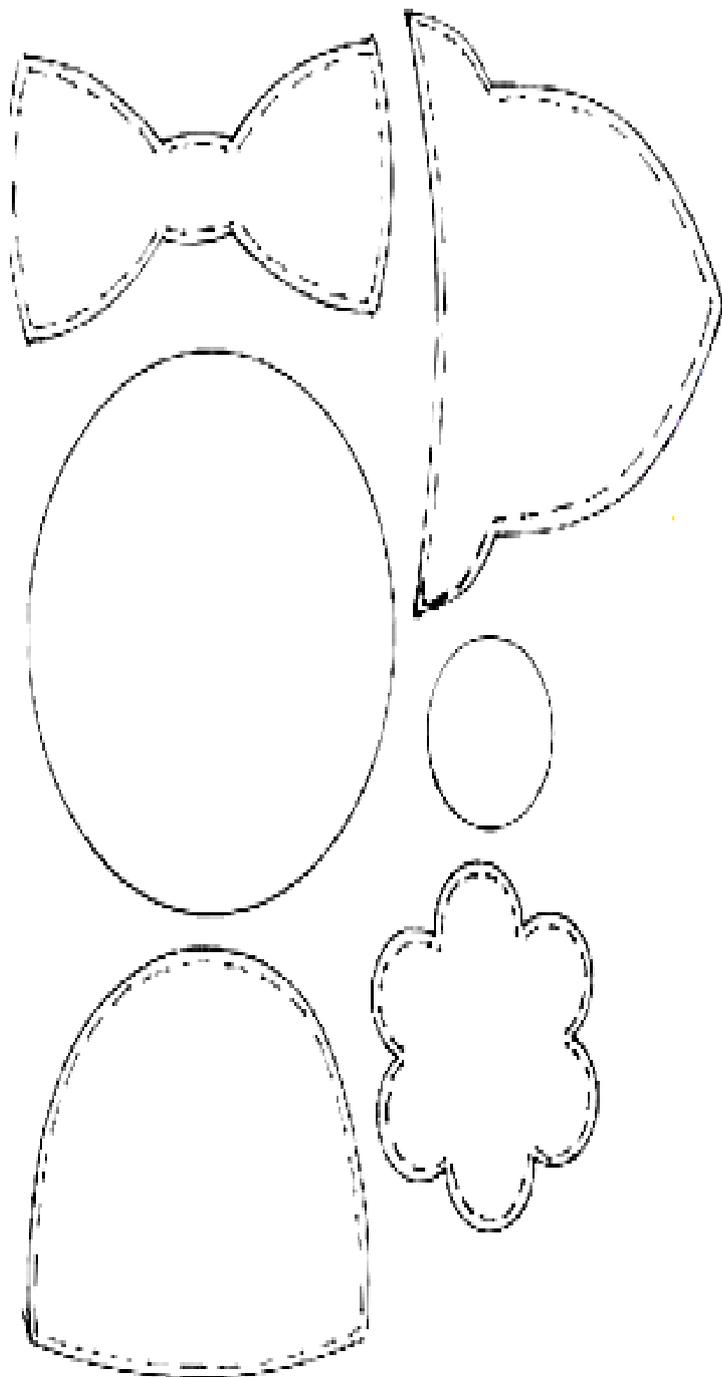
POP IT



POP IT



PSICOMOTRICIDADE





LÍNGUA PORTUGUESA

LEIA O TEXTO ATENTAMENTE E FAÇA AS ATIVIDADES ABAIXO:

É BOM SOLTAR PIPA NO CAMPO.
NA CIDADE É PERIGOSO.
A PIPA PODE FICAR PRESA NOS FIOS
DE LUZ.

A PIPA DE LUÍS

VOANDO ALTO,
LÁ VAI A PIPA DE LUÍS.
A PIPA É DE PAPEL AZUL.
O VENTO LEVA A PIPA.
ALTO, ALTO ...
COMO VAI ALTO A PIPA!
TÃO ALTO QUE ELA ATÉ SE
ESCONDEU NO MEIO DAS
NUVENS.



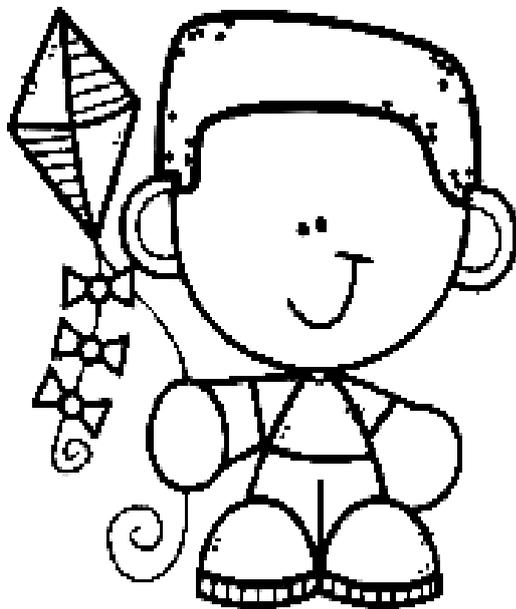
1- RESPONDA:
COMO É A PIPA? _____

DE QUEM É A PIPA? _____

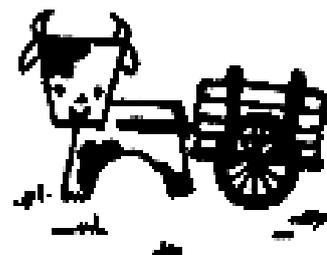
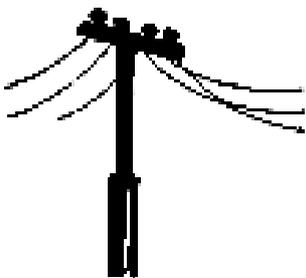
ONDE A PIPA SE ESCONDEU?

(ATIVIDADES DA LEITURA)

4- FORME UMA FRASE COM O DESENHO:



5- CIRCULE O DESENHO QUE REPRESENTA PERIGO, SE SOLTARMOS PIPA NAS RUAS:

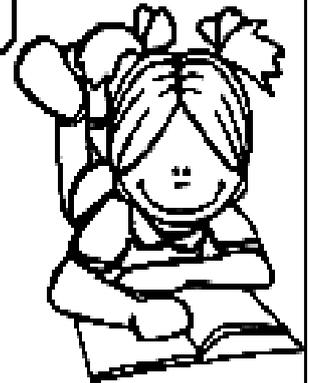




ATIVIDADES DA LEITURA

2- COLOQUE V OU F:

- () LUÍS TEM UMA BOLA AZUL.
- () A PIPA É DE PAPEL AZUL.
- () A PIPA VOA MUITO BAIXO.
- () A PIPA SE ESCONDE NO MEIO DAS NUVENS.



3- COMPLETE AS PALAVRAS COM AS SÍLABAS

AL - EL - IL - OL - UL

PAST..... GODÃO FUN.....

T.....CO PAP..... AN.....

ANZ..... CARAC..... B.....DE

S.....DADO CARROSS..... FUTEB.....

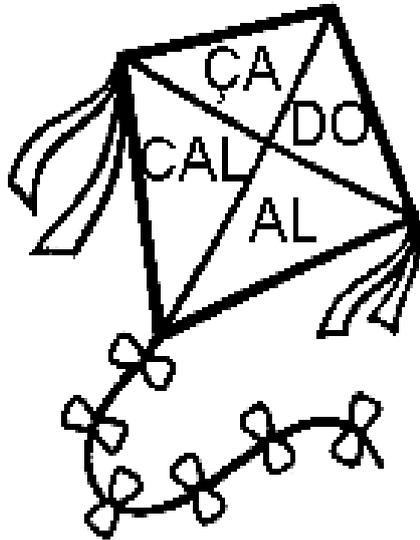
G.....FINHO NAT..... MOÇO

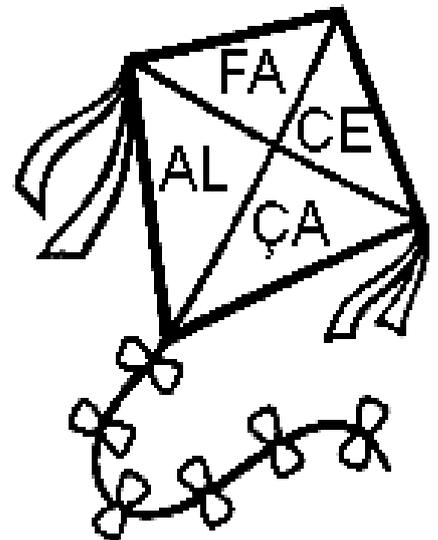
.....TIMO CARRET..... CAN.....

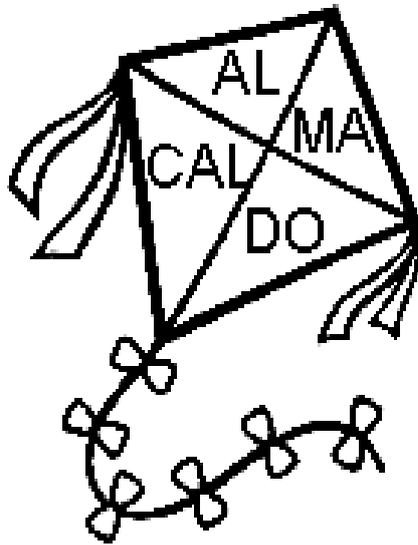
F.....TRO ROUXIN..... F.....TA

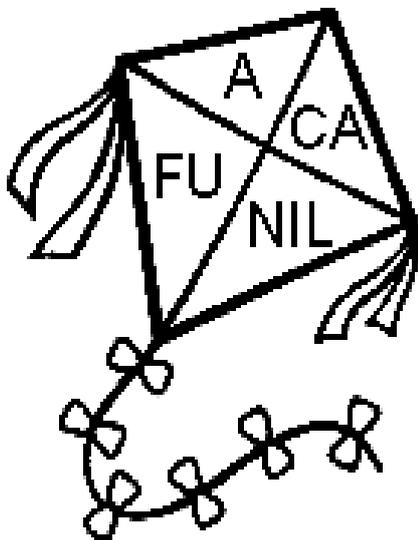
(ATIVIDADES DA LEITURA)

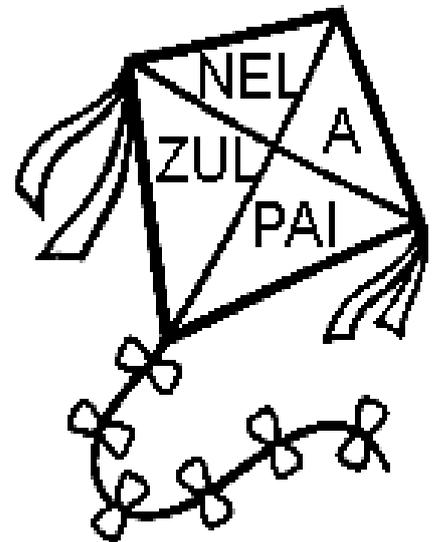
6- FORME PALAVRAS:













MATEMÁTICA

1) Observe o quadro numerado de 1 a 30.

1	2	3	4	5	6		8	9	10
	12	13		15		17	18		20
21		23	24		26		28	29	

Agora, substitua os símbolos pelos numerais correspondentes:

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

2) Ligue os numerais aos nomes.

15

VINTE E NOVE

21

QUINZE

18

VINTE E TRÊS

29

DOZE

12

VINTE E UM

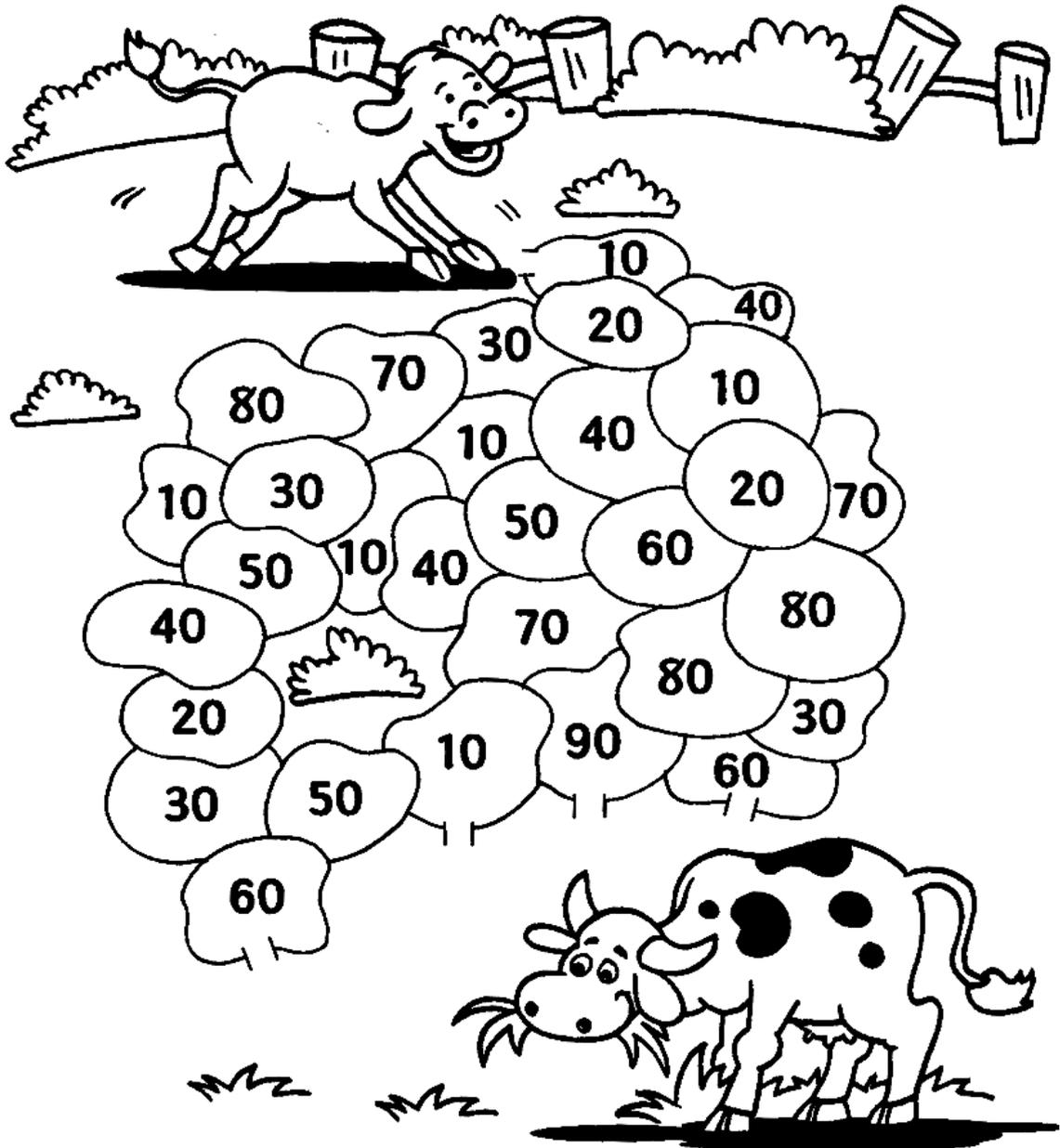
23

DEZOITO



O CAMINHO DAS DEZENAS

Ajude o bezerrinho a encontrar sua mãe passando pelo caminho com a seqüência crescente de 10 em 10.





PSICOMOTRICIDADE

CARRINHO DE CORRIDA



www.smartkids.com.br

Para brincar com seu carrinho, basta colorir, recortar e colar as abinhas.
Depois disso seu carrinho está pronto para brincar!

