



**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO –  
COVID 19**

**9º ROTEIRO**

**ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS**

**PROFESSORAS: MEIRE, SILVANA    PERÍODO: SRM MATUTINO E VESPERTINO**

**COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 24/08 A 04/09/2020**

**3º ANO**

**Senhores pais e responsáveis**

Seu filho deverá realizar todas as atividades e colocá-las no saquinho ou envelope. Ele terá o período de 24 de AGOSTO a 04 de SETEMBRO para concluir essas atividades. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,  
**Professora**

<b>VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR</b>	Pelo wats no dia da aula.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Língua Portuguesa</u>: leitura informativa sobre o tema folclore, leitura do poema e interpretação, identificação das rimas, formação de frases.</li> <li>➤ <u>Matemática</u>: operações de adição e subtração, material dourado, sequência numérica, pares, antecessor e sucessor.</li> <li>➤ <u>Psicomotricidade</u>: pintura e identificação das manifestações culturais do folclore brasileiro, compreensão do vídeo e jogo das 5 Marias.</li> </ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ler, conhecer e interpretar texto e o poema sobre o folclore, identificar as rimas, formar frases;</li> <li>- Resolver as operações de adição e subtração, representar com material dourado, dar a sequência dos números, pintar os pares, dar antecessor e sucessor;</li> <li>- Aprimorar a coordenação motora fina ao pintar, recortar e colar, e a coordenação motora grossa no jogo as 5 Marias.</li> </ul>
<b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecione as atividades diárias conforme orientação da professora;</li> <li>- Faça a leitura das atividades selecionadas, em seguida desenvolva-as na mesma folha a qual ela está inserida.</li> <li>- Lembre-se de datar as páginas.</li> </ul>
<b>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</b>	<p>Organize seus estudos!! Vamos registrar nossos estudos através de leitura, leitura de imagem, observações e registros por escrito através de frases, observações, operações de adição e subtração, material dourado, sequência numérica, pares, antecessor e sucessor, pintura, recortes e colagem.</p> <p>Coloque a data em que irá realizar as atividades e coloque-as dentro do saquinho.</p>



## LÍNGUA PORTUGUESA

VAMOS RELEMBRAR O QUE É FOLCLORE?

### O FOLCLORE BRASILEIRO

O FOLCLORE BRASILEIRO É MUITO RICO E HÁ UMA GRANDE VARIEDADE DE MANIFESTAÇÕES CULTURAIS EM TODO O BRASIL. APENAS ALGUNS EXEMPLOS:

**FESTAS POPULARES:** CARNAVAL, FESTAS JUNINAS, CAVALHADAS, FESTA DO DIVINO;

**LENDAS E MITOS:** SACI-PERERÊ, NEGRINHO DO PASTOREIO, MULA SEM CABEÇA, LOBISOMEM, CURUPIRA, BICHO-PAPÃO, BOITATÁ;

**MÚSICA E DANÇA:** FREVO, SAMBA, FANDANGO, XAXADO, XOTE, MARACATU, PAU-DE-FITA, QUADRILHA

**CANTIGAS DE RODA:** ATIREI O PAU NO GATO, ESCRAVOS DE JÓ, CIRANDA-CIRANDINHA, O CRAVO E A ROSA, SAPO CURURU.

NO BRASIL, O **DIA DO FOLCLORE** É CELEBRADO NO DIA 22 DE AGOSTO.

-----  
- DECIFRE AS MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS ABAIXO

 -LA +  -BA -TA +  -SA +  -TA

 -RO +  -VIO + V +  -JORN

 -BO +  -CO +  -FÁ +  -HO

2- LEIA O POEMA E RESPONDA AS QUESTÕES COM ATENÇÃO

## PERALTICES DO SACI

ISABEL CRISTINA SILVEIRA SOARES



A IARA PERDEU O PENTE  
DONA CUCA O CALDEIRÃO,  
BOITATÁ PERDEU O FOGO  
E NÃO HÁ EXPLICAÇÃO!



O BOTO COR-DE-ROSA  
NÃO SABIA O QUE FAZER,  
MAS ESTAVA TODO PROSA  
POIS NÃO TINHA O QUE PERDER!



DONA MULA-SEM-CABEÇA  
DESCOBRIU E DEU SOCORRO,  
ACHOU TODOS OS PERDIDOS  
COM O SACI, DENTRO DO GORRO!  
QUE MOLEQUE TRAVESSO!





✿ CIRCULE OS NOMES DOS PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE.

✿ MARQUE AS RESPOSTAS CORRETAS:

A) QUEM PERDEU O FOGO FOI:

- ( ) A MULA-SEM-CABEÇA
- ( ) O BOTO-COR-DE-ROSA
- ( ) O BOITATÁ

B) DONA CUCA PERDEU O:

- ( ) PENTE
- ( ) CALDEIRÃO
- ( ) GORRO

C) QUEM HAVIA ESCONDIDO OS OBJETOS FOI:

- ( ) O SACI
- ( ) O CURUPIRA
- ( ) A IARA

✿ ESCREVA NO RETÂNGULO O NOME DO PERSONAGEM QUE DESCOBRIU ONDE ESTAVAM OS OBJETOS PERDIDOS.

✿ LIGUE AS PALAVRAS QUE RIMAM.

PROSA

EXPLICAÇÃO

FAZER

GORRO

CALDEIRÃO

ROSA

SOCORRO

PERDER





## MATEMÁTICA

### Monstrinho das operações

Calcule os resultados das operações.

 $\begin{array}{r} 316 \\ +278 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 486 \\ +438 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 763 \\ +264 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 549 \\ -472 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 398 \\ +197 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 646 \\ -462 \\ \hline \end{array}$
 $\begin{array}{r} 428 \\ -79 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 398 \\ +138 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 642 \\ -265 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 509 \\ +402 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 346 \\ -297 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 876 \\ +66 \\ \hline \end{array}$
 $\begin{array}{r} 984 \\ -696 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 486 \\ +297 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 752 \\ -278 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 542 \\ +188 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 398 \\ +197 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 644 \\ -469 \\ \hline \end{array}$

- REPRESENTE COM MATERIAL DOURADO:

288

911

--	--



COMPLETE A SEQUÊNCIA DE 1 A 100.

1			4						
									20
					26				
	32								
							48		
		53							
						67			
				75					
81									
			94						100

- PINTA SÓ OS NÚMEROS PARES DE AZUL.

- OBSERVANDO A TABELA, DÊ OS VIZINHOS:

\_\_\_\_\_ 99 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 100 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 75 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 30 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 69 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 90 \_\_\_\_\_

## PSICOMOTRICIDADE

VAMOS COLORIR OS DESENHOS ABAIXO QUE REPRESENTAM O FOLCLORE BRASILEIRO.





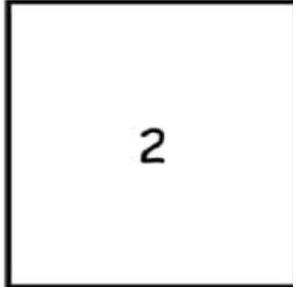
AGORA VAMOS RECORTAR E COLAR CADA FIGURA NO SEU DEVIDO LUGAR.

## LENDAS



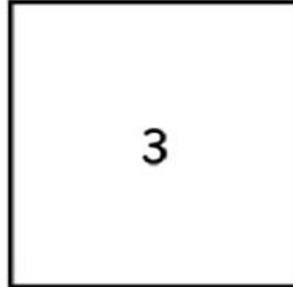
1

MULA-SEM-  
CABEÇA



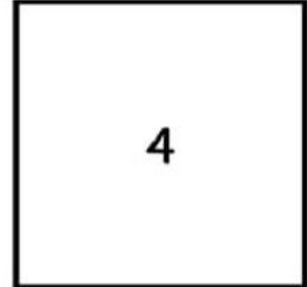
2

IARA



3

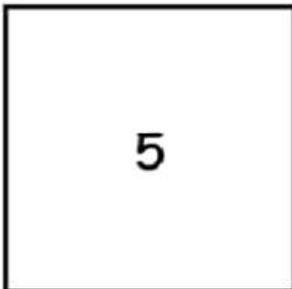
LOBISOMEM



4

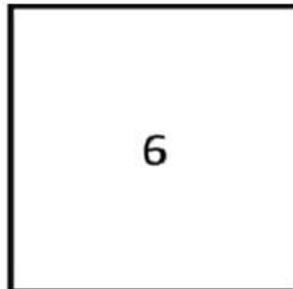
SACI-PERERÊ

## SUPERSTIÇÕES E CRENDICES



5

TREVO DE QUATRO  
FOLHAS PARA DAR  
SORTE.



6

VER GATO PRETO NUMA  
SEXTA-FEIRA TREZE DÁ  
AZAR.



7

PASSAR EMBAIXO DA  
ESCADA DÁ AZAR E NÃO  
CRESCER MAIS.



## CANTIGAS DE NINAR

8

BOI, BOI, BOI  
BOI DA CARA PRETA  
PEGA ESTA CRIANÇA  
QUE TEM MEDO DE  
CARETA

9

NANA NENEM  
QUE A CUCA VEM PEGAR  
PAPAI FOI PRA ROÇA  
MAMÃE FOI TRABALHAR

## CANTIGAS DE RODA

10

PIRULITO QUE BATE, BATE  
PIRULITO QUE JÁ BATEU  
QUEM GOSTA DE MIM É ELA  
QUEM GOSTA DELA SOU EU

11

CIRANDA, CIRANDINHA  
VAMOS TODOS CIRANDAR  
VAMOS DAR A MEIA VOLTA  
VOLTA E MEIA VAMOS DAR  
O ANEL QUE TU ME DESTES  
ERA VIDRO E SE QUEBROU  
O AMOR QUE TU ME TINHAS  
ERA POUCO E SE ACABOU.



## BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

12

PETECA

13

PIPA

14

PULAR CORDA

15

BOLINHA DE  
GUDE

16

PIÃO

17

CAVALINHO DE  
PAU

18

PAU DE SEBO

19

FUTEBOL DE  
BOTÃO

20

AMARELINHA



ASSISTA O VÍDEO DO JOGO 5 MARIAS

<https://www.youtube.com/watch?v=YABd51rKRbU>

AGORA VOCÊ VAI SEPARAR 5 PEDRAS AI NA SUA CASA E VAI BRINCAR COMO O VÍDEO QUE O PROFESSOR MOSTROU.

DEPOIS DE BRINCAR, ESCREVER O QUE VOCÊ ACHOU DO JOGO AS 5 MARIAS:

- VOCÊ GOSTOU?

- ALGUÉM AI NA SUA CASA JÁ CONHECIA ESSE JOGO?

---

---

---

---

---

---

---