



## ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES 1º TRIMESTRE

ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO

TURMAS: 3º ANOS – A, B, C.

PROFESSORAS: ELISABETE E MARCIA SANTANA;

COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA, MATEMÁTICA, HISTÓRIA, GEOGRAFIA, CIÊNCIAS E ENSINO RELIGIOSO.

### Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo as **Atividades Complementares de Estudo** para o período de isolamento, devido a pandemia do **COVID-19**. Necessito muito de sua participação para que essas atividades sejam realizadas pelo seu filho. Os senhores precisam organizar um tempo, em casa, para a realização das atividades e para que seu filho possa estudar com tranquilidade.

No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para sua execução. Tudo está descrito de forma simples. Mas se houver alguma dúvida podem entrar em contato comigo pelo *Whatsapp*, estarei à disposição para ajudar.

Seu filho deverá realizar todas as atividades no **caderno de casa**. Ele terá o período 29 de junho a 03 de julho para concluir essas atividades. Na sexta-feira, dia 03-07, será postado o roteiro corrigido para que se façam as correções.

Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

**Um abraço.**

**Assista as vídeo aulas pela televisão canal 5.2 ou 5.3 todos os dias:**

**15:30 horas às 16:15 horas.**

**16:15 horas às 17:00 horas.**

**17:00 horas às 17:30 horas.**

**Ou acompanhe pelo You Tube:**

→ Digite: YouTube canal TV escola Curitiba.

→ Quando abrir a página, clique em vídeos e aparecerão todos os vídeos disponíveis.

**ATENÇÃO:** O professor regente estará disponível para esclarecer dúvidas sobre as atividades de **segunda, terça, quarta, e quinta no seu horário de trabalho.**

Na **SEXTA –FEIRA**, ele estará planejando, sendo assim, quem dará as orientações serão os professores das disciplinas específicas.

**VÍDEO OU ÁUDIO  
DO PROFESSOR**

Ouçã o áudio ou vídeo explicativo do professor enviado no grupo de Whatsapp e se possível assista as vídeo aulas no You Tub

<p><b>O QUE VAMOS ESTUDAR?</b></p>	<p><b>Língua Portuguesa:</b> Gênero textual Poema – autora Cecília Meireles – Leilão de Jardim – Leitura, interpretação e ortografia.</p> <p><b>Matemática:</b> Problemas envolvendo diferentes significados das operações fundamentais (multiplicação e divisão). Dezena e dúzia; Reta numérica.</p> <p><b>História:</b> Acontecimentos e marcadores temporais no estudo da cidade. Espaço público e privado.</p> <p><b>Geografia:</b> Orientação espacial pelo Sol e pela bússola. Identificar os pontos de vista: vertical, frontal e oblíquo.</p> <p><b>Ciências:</b> Seres vivos e componentes não vivos no ambiente. Materiais utilizados na confecção de objetos de uso cotidiano.</p> <p><b>Ensino Religioso:</b> Alimentos e Animais sagrados. Memórias e símbolos; práticas celebrativas.</p>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>Língua Portuguesa:</b> Reconhecer e interpretar o gênero textual “Poema”. Ampliar o vocabulário e estimular a construção do Sistema de Escrita Alfabética.</p> <p><b>Matemática:</b> Ampliar os conhecimentos sobre diferentes significados das operações de multiplicação e divisão. Interpretar retanumérica.</p> <p><b>História:</b> Identificar e utilizar marcadores temporais e noções de anterioridade e posterioridade; Reconhecer e interpretar o que são espaços públicos e privados;</p> <p><b>Geografia:</b> Identificar o Sol e a bússola como referências na localização espacial. Identificar em sua casa objetos feitos de diferentes tipos de materiais; Entender objetos e elementos nas visões: frontal, vertical e oblíqua.</p> <p><b>Ciências:</b> Conhecer algumas características da interação dos animais e das plantas no ambiente. Identificar algumas características dos seres vivos. Identificar em suaca obejtos feitos de diferentes tipos de materiais.</p> <p><b>Ensino Religioso:</b> Conhecer os alimentos e animais sagrados. Reconhecer símbolos religiosos.</p>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>Com ajuda de algum familiar, organize seus estudos. Acesse as vídeo aulas disponíveis no You Tube para complementar seus estudos. Em seu caderno escreva o cabeçalho e coloque a data em que irá realizar as atividades.</p>
<p><b>COMO VAMOS</b></p>	<p>Lendo e escrevendo.</p>

**REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

Interpretando o texto.  
Desenhando.  
Resolvendo situações-problema.

**Bons Estudos!**

## LÍNGUA PORTUGUESA – GÊNERO: POEMA.

**RELEMBRANDO:** POEMA É UMA OBRA QUE PERTENCE A UM GÊNERO DA POESIA. ELE PODE SURTIR EM FORMA DE VERSOS, ESTROFES OU PROSA... COM FINALIDADE DE MANIFESTAR SENTIMENTOS E EMOÇÃO.

O POEMA ABAIXO É DA AUTORA CECÍLIA MEIRELES "LEILÃO DO JARDIM". LEIA-O COM ATENÇÃO.

### LEILÃO DO JARDIM

QUEM ME COMPRA UM JARDIM COM FLORES?  
BORBOLETAS DE MUITAS CORES,  
LAVADEIRAS E PASSARINHOS.  
OVOS VERDES E AZUIS NOS NINHOS?



QUEM ME COMPRA ESTE CARACOL?  
QUEM ME COMPRA UM RAIOS DE SOL?  
UM LAGARTO ENTRE O MURO E A HERA,  
UMA ESTÁTUA DA PRIMAVERA?



1) IDENTIFIQUE E CIRCULE OU COPIE O TÍTULO E O NOME DA AUTORA.

2) QUAIS BICHINHOS QUE SÃO CITADOS NO POEMA?

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

3) O QUE É UM LEILÃO?

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

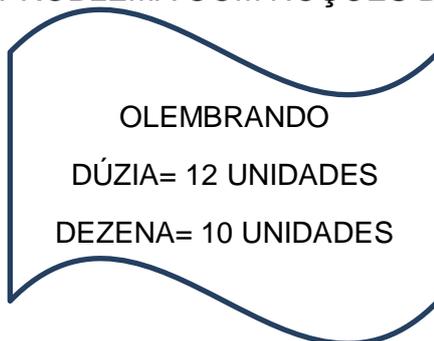
4) PESQUISE E ESCREVA 5 PALAVRAS QUE TENHAM RR: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## MATEMÁTICA – SITUAÇÕES-PROBLEMA

HOJE TEREMOS SITUAÇÕES-PROBLEMA COM NOÇÕES DE MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO.



**DIVISÃO É O ATO DE DIVIDIR EM PARTES IGUAIS PARA TODOS.**

- 1) MARIA, A COZINHEIRA DA LOJA DE CONVIVÊNCIA, PREPAROU 3 DÚZIAS DE SALGADOS PARA DISTRIBUI-LOS IGUALMENTE ENTRE 6 BANDEJAS. COM QUANTOS SALGADOS CADA BANDEJA FICARÁ?

**CALCULE**

- 2) EM UMA CAIXA HÁ 15 LIMÕES. QUANTOS LIMÕES TERÃO 3 CAIXAS?

**CALCULE**

### 3) DESCOBRINDO NÚMEROS NA RETA NUMÉRICA

CADA CRIANÇA ESTA ESCONDENDO UM NÚMERO NA RETA NUMÉRICA. VOCÊ CONSEGUE DESCOBRIR QUAIS SÃO?



### HISTÓRIA – MARCADORES TEMPORAIS

Leia o texto sobre os colonizadores do estado do Paraná e de Rolândia:

**Os alemães foram os primeiros a chegar ao Paraná,** em 1829, fixando-se em Rio Negro. Mas, o maior número de imigrantes vindos da Alemanha chegou ao Estado no período entre as guerras mundiais, fugindo dos horrores dos conflitos. Esse povo trouxe ao Paraná todas as atividades a que se dedicavam, entre elas a olaria, agricultura, marcenaria, carpintaria, etc. E, à medida que as cidades prosperavam, os imigrantes passaram a exercer também atividades comerciais e industriais. Hoje, a maior colônia de alemães está no município de Marechal Cândido Rondon. Os alemães estão concentrados também em Rolândia, Cambé e Rio Negro.

Além dos Alemães outros imigrantes estrangeiros colaboraram no desenvolvimento de Rolândia, destacam-se entre eles: **japoneses, italianos, portugueses, espanhóis, sírios, libaneses, húngaros, suíços, poloneses, tchecos, austríacos, entre outros.**

1) Observe as imagens abaixo, todas elas são da cidade de Rolândia. Escreva **(A)** para imagens atuais (as que você vê hoje em dia) e escreva **(B)** para imagens antigas.



( )



( )



( )



( )



( )

## HISTÓRIA

### ESPAÇOS PÚBLICOS

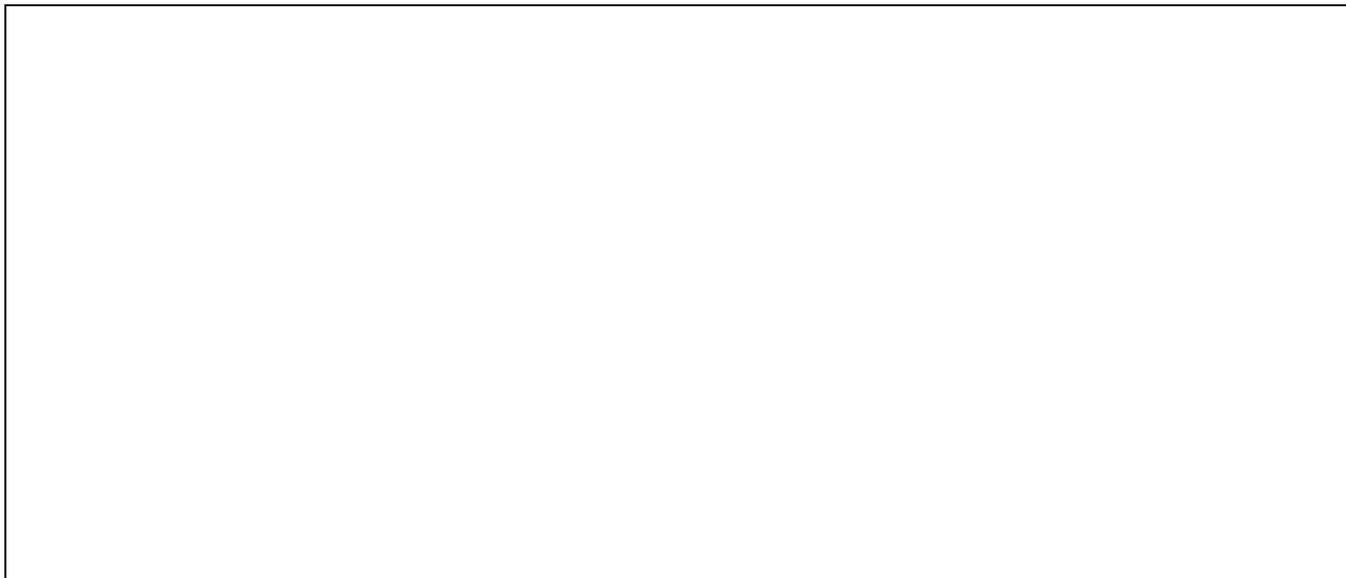
OS ESPAÇOS PÚBLICOS SÃO AQUELES DE USO COMUM E QUE PERTENCEM A TODA A POPULAÇÃO E OS ESPAÇOS PRIVADOS SÃO AQUELES DE PROPRIEDADE PRIVADA, OU SEJA, PERTENCEM A ALGUÉM COMO UMA PESSOA OU UMA EMPRESA E A POPULAÇÃO SOMENTE TEM ACESSO A ELES COM A PERMISSÃO DOS PROPRIETÁRIOS OU MEDIANTE AO PAGAMENTO DE TARIFAS.

1) FAÇA UMA LISTA DE ESPAÇO PÚBLICOS E PRIVADOS QUE VOCÊ CONHECE.

PÚBLICOS	PRIVADOS

**2) PENSE, REFLITA E DEPOIS REALIZE A ATIVIDADE ATRAVÉS DE DESENHOS.**

A) COMO É O SEU BAIRRO? DESENHE ABAIXO.



B) QUAIS OS ESPAÇOS PÚBLICOS E PRIVADOS VOCÊ OBSERVA EM SEU BAIRRO?

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

---

**GEOGRAFIA – LOCALIZAÇÃO ESPACIAL**

LEIA ATENTAMENTE O TEXTO INFORMATIVO ABAIXO E DEPOIS RESPONDA AS ATIVIDADES ABAIXO.

**ORIENTAÇÃO PELO SOL**

HÁ MUITO TEMPO AS PESSOAS UTILIZAM OS ASTROS PARA SE ORIENTAR, SENDO O SOL O MAIS EMPREGADO. **O SOL** É A ESTRELA MAIS PRÓXIMA DA TERRA, NOSSO PLANETA. É A ENERGIA DO SOL QUE ILUMINA E AQUECE A TERRA. SEM O SOL, SERIA IMPOSSÍVEL A VIDA EM NOSSO PLANETA.

PARA VOCÊ SE ORIENTAR PELO SOL, PRECISA SABER ONDE ELE APARECE OU DESAPARECE TODOS OS DIAS.

A DIREÇÃO EM QUE O SOL APARECE TODOS OS DIAS CHAMA-SE **LESTE OU ESTE, OU NASCENTE OU ORIENTE**. JÁ A DIREÇÃO EM QUE O SOL DESAPARECE TODOS OS DIAS CHAMA-SE **OESTE OU POENTE OU OCIDENTE**.

SABENDO ONDE ESTÃO O LESTE E O OESTE, VOCÊ PODE OLHAR AS DIREÇÕES QUE FALTAM: **SUL E NORTE**.

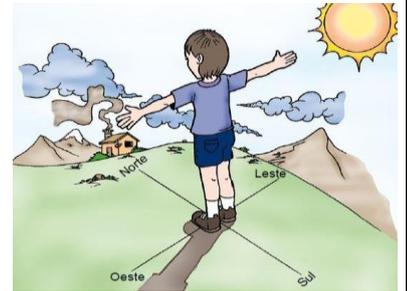
É IMPORTANTE DESTACAR QUE **O SOL NÃO** NASCE EXATAMENTE NO MESMO PONTO TODOS OS DIAS DO ANO. EXISTE UMA PEQUENA VARIAÇÃO, DE ACORDO COM AS ESTAÇÕES DO ANO (COMO NO INVERNO E NO VERÃO).

1) O SOL É?

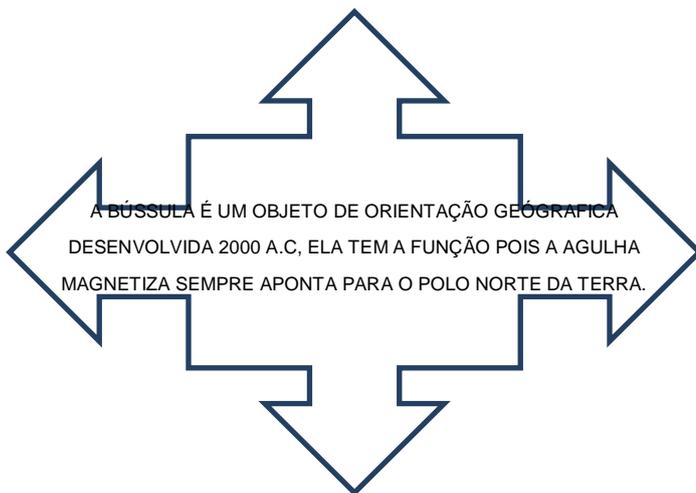
( ) PLANETA ( ) ESTRELA ( ) CONTINENTE

2) QUAL A ENERGIA QUE AQUECE A TERRA?

( ) CALOR ( ) CHUVA ( ) VENTO



**CURIOSIDADE: A BÚSSOLA TAMBÉM É UTILIZADA PARA AUXILIAR NA LOCALIZAÇÃO.**



A BÚSSULA É UM OBJETO DE ORIENTAÇÃO GEÓGRAFICA DESENVOLVIDA 2000 A.C, ELA TEM A FUNÇÃO POIS A AGULHA MAGNETIZA SEMPRE APONTA PARA O POLO NORTE DA TERRA.



## GEOGRAFIA

VEJA ATRAVÉS DO DESENHO REPRESENTADO O QUE É VISÃO OBLÍQUA E VISÃO VERTICAL.

♦ **A paisagem vista de cima e de lado**  
Observe o desenho abaixo. Ele representa parte de um município visto de cima e de lado. Esse ponto de vista é chamado de **visão oblíqua**.



Visão oblíqua.

♦ **A paisagem vista de cima para baixo**  
Este outro desenho representa a mesma parte do município, agora visto de cima para baixo. Esse ponto de vista é chamado de **visão vertical**.



Representações sem escala para fins didáticos.

Visão vertical.

**Glossário**  
**Ponto de vista:** refere-se à posição do observador em relação ao objeto observado.

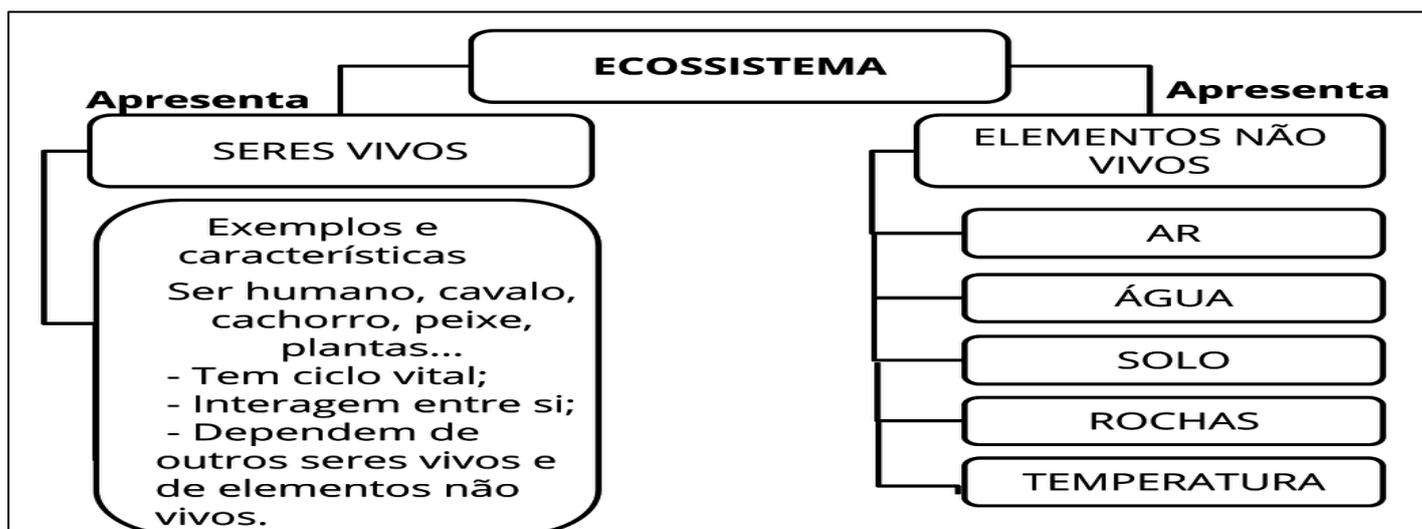
**ATIVIDADE:**

- 1) AGORA VOCÊ PODE ESCOLHER UMA CONSTRUÇÃO PERTO DA SUA CASA, OU PODE SER A SUA CASA MESMO SEGUNDO ORIENTAÇÃO DO DESENHO ABAIXO. PODE SER FEITO EM UMA FOLHA SEPARADA OU ATRÁS DA ATIVIDADE.



**CIÊNCIAS – RELAÇÃO DOS ANIMAIS E PLANTAS COM O MEIO AMBIENTE**

OS **SERES VIVOS** E OS **COMPONENTES NÃO VIVOS** COMPÕEM, NO GERAL, A NATUREZA. ASSIM, TUDO O QUE NOS RODEIA É DENOMINADO “SERES” SEJA UMA PEDRA OU UM ANIMAL. **VEJA A TABELA A BAIXO LEIA COM ATENÇÃO.**



**ECOSSISTEMA É UM CONJUNTO FORMADO PELAS INTERAÇÕES ENTRE COMPONENTES BIÓTICOS, COMO OS ORGANISMOS VIVOS: PLANTAS, ANIMAIS E MICRÓBIOS, E OS COMPONENTES ABIÓTICOS, ELEMENTOS QUÍMICOS E FÍSICOS, COMO O AR, A ÁGUA, O SOLO E MINERAIS.**

1) DESENHE OU COLE IMAGENS DE SERES VIVOS E COMPONENTES NÃO VIVOS PRESENTES NA SUA CASA.

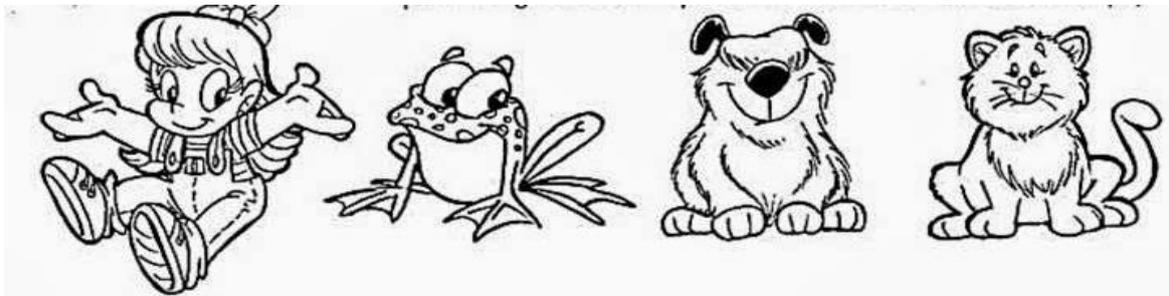


2) ATRAVÉS DA CRUZADINHA IDENTIQUE OS SERES VIVOS E NÃO-VIVOS. E ESCREVA EM SEU CADERNO OU MESMO NA ATIVIDADE.

✍️ PROCURE NO QUADRO ABAIXO NOMES DE SERES VIVOS E DOS SERES NÃO-VIVOS CONFORME OS DESENHOS.



G	A	T	O	E	P	F	G	H
I	J	C	A	N	E	T	A	K
L	M	N	O	P	D	Q	R	S
C	A	C	H	O	R	R	O	U
B	A	L	Ã	O	A	V	X	Y
W	B	O	N	E	C	A	Z	A
C	D	S	A	P	O	E	F	G
H	I	M	E	N	I	N	A	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S



- 1 -OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E IDENTIFIQUE E NOMEIE ALGUNS MATERIAIS UTILIZADOS NA CONFEÇÃO DE OBJETOS DE USO COTIDIANO.



SIGA O EXEMPLO:

- 1 -ESCOVA DE DENTE = PLÁSTICO
- 2 -GARFO E FACA =
- 3 LENÇOLDA CAMA =
- 4 LIVROS=
- 5 CANETA=

2 – PENSE NO SEU DIA A DIA. DESDE O MOMENTO EM QUE VOCÊ ACORDA ATÉ O MOMENTO EM QUE VAI DORMIR. LISTE 5 OBJETOS QUE USA DURANTE ESSE TEMPO E DE QUAL MATERIAL ESSES OBJETOS SÃO FEITOS ( METAL, PAPEL, TECIDO, PLÁSTICO, BORRACHA ETC.).

Nº	OBJETO	DO QUE É FEITO? (MATERIAL)
01		
02		
03		
04		
05		

### ENSINO RELIGIOSO – ALIMENTOS E ANIMAIS SAGRADOS

CADA RELIGIÃO TEM SUAS CRENÇAS E COSTUMES. TAMBÉM ELAS COSTUMAM TER UM ALIMENTO E UM ANIMAL QUE CONSIDERAM SAGRADOS. O PEIXE É CONSIDERADO O ANIMAL MAIS IMPORTANTE DENTRO DO CRISTIANISMO E O PÃO É O ALIMENTO SAGRADO. OS DOIS SÃO CITADOS EM VÁRIOS TRECHOS DA BÍBLIA.

**VOCÊ CONHECE ALGUM OUTRO ANIMAL SAGRADO?  
PESQUISE O NOME DE ALGUM OUTRO ANIMAL  
SAGRADO E ESCREVA ABAIXO.**

---

---

---

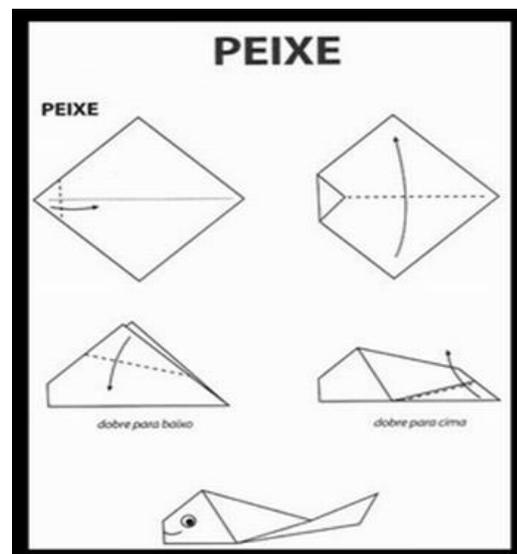
---

---

---

---

**FAÇA A DOBRADURA DO PEIXE E DIVIRTA-SE.**



### ENSINO RELIGIOSO

OS SÍMBOLOS RELIGIOSOS

OS SÍMBOLOS RELIGIOSOS SÃO LINGUAGENS QUE COMUNICAM IDEIAS SOBRE O SAGRADO.

UM SÍMBOLO RELIGIOSO PODE SER UMA IMAGEM OU ESTÁTUA, UM LIVRO, UM GESTO, UMA VESTIMENTA, UM ALIMENTO, UM ELEMENTO DA NATUREZA COMO A ÁGUA, O FOGO, UMA ÁRVORE, UMA FLOR, UM ANIMAL, UMA AVE, ENTRE OUTROS.

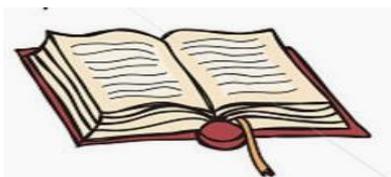
O SÍMBOLO RELIGIOSO PODE REPRESENTAR UMA ÉPOCA, OU UMA PESSOA IMPORTANTE CONSIDERADA EXEMPLO, OU UMA PESSOA IMPORTANTE CONSIDERADA EXEMPLO DE VIDA PARA SEGUIDORES DE UMA DETERMINADA RELIGIÃO.

AS PESSOAS USAM DIVERSOS RECURSOS PARA CONSTRUIR OS SÍMBOLOS: DESENHOS, PINTURAS, ESCULTURA, ETC.

**1- LIGUE O SÍMBOLO AO SEU SIGNIFICADO.**



Bíblia ou Livro Sagrado



Amor



Pão e Vinho

## ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO 1º TRIMESTRE DE ESTUDO – COVID 19

**ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO**

**PROFESSORA: DENISE MARTINS**

**TURMA: 3º Ano**

**COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 21 DE AGOSTO A 04 DE SETEMBRO**

### O QUE VAMOS APRENDER HOJE?

#### **ATIVIDADE 1**

BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR AFRICANA: LABIRINTO.

#### **ATIVIDADE 2**

BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR: AMARELINHA

#### **ATIVIDADE 3**

JOGO DA VELHA

### PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

#### **ATIVIDADE 1**

PARA EXPERIMENTAR E RECRIAR DIFERENTES BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR QUE TIVERAM INFLUÊNCIA DA CULTURA AFRICANA NO BRASIL.

#### **ATIVIDADE 2**

EXPERIMENTAR BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES TRADICIONAIS

APRENDER O QUE É O JOGO AMARELINHA E ELÁSTICO, SUAS CARACTERÍSTICAS E SUAS REGRAS.

#### **ATIVIDADE 3**

PARA EXPERIMENTAR E RECRIAR DIFERENTES BRINCADEIRAS E JOGOS DA CULTURA POPULAR QUE TIVERAM INFLUÊNCIA DA CULTURA AFRICANA NO BRASIL.

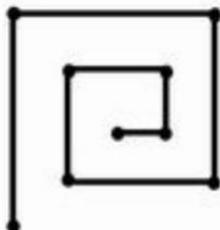
### **DESENVOLVIMENTO**

#### **ATIVIDADE 1**

VAMOS VER UM POUCO DA HISTÓRIA.

A BRINCADEIRA DO LABIRINTO É ORIGINÁRIA DE MOÇAMBIQUE E POSSUI UMA DINÂMICA SIMPLES E INTERESSANTE. PARA PASSAR O TEMPO AS PESSOAS FAZIAM UM DESENHO DO LABIRINTO NO CHÃO, E PASSAVAM A JOGAR.

1. DESENHE O TABULEIRO CONFORME O MODELO ABAIXO.



2. PEGUE DUAS TAMPINHAS DE CORES DIFERENTES.
3. CADA JOGADOR TERÁ UMA COR DE TAMPINHA.
4. PARA 2 JOGADORES, FAÇA JO-KEN-PO (PEDRA, PAPEL E TESOURA).

5. QUEM VENCE O JO-KEN-PO E CAMINHA NO TABULEIRO COM A TAMPINHA NOS PONTOS ATÉ O FIM DA LINHA. GANHA QUEM CHEGA PRIMEIRO AO CENTRO DO JOGO.

6. O LEGAL SE NÃO TIVER NINGUÉM PARA JOGAR É POSSÍVEL JOGAR SOZINHO, USE A BORRACHA, FAZENDO UM "X" DE UM DOS LADOS E JOGUE COMO SE FOSSE UM DADO.

OS JOGADORES INICIAM O JOGO NA PRIMEIRA EXTREMIDADE DO DESENHO. PARA SEGUIR EM FRENTE TIRA-SE PAR OU ÍMPAR REPETIDAS VEZES.

PESSOAL TEM ESSE LINK, QUE VOCÊS SE TIVEREM INTERNET, PODERÁ ACESSAR.

<https://www.youtube.com/watch?v=oAJ9qPRmrv>

## **ATIVIDADE 2**

### AMARELINHA

PERGUNTE A CRIANÇA QUAIS AMARELINHA ELA CONHECE?

IMPORTANTE RESSALTAR QUE PULANDO, A CRIANÇA DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, O EQUILÍBRIO E A CONCENTRAÇÃO.

MATERIAIS COMO GIZ, PEDRA DE TERRA OU CACO DE TIJOLO OU FITA CREPE PODEM SER USADOS PARA CONSTRUIR A AMARELINHA.

REGRAS: A BRINCADEIRA DA AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA QUE É ÓTIMA PARA DESENVOLVER A NOÇÃO DE RESPEITO ÀS REGRAS E A ESPERAR PELA VEZ. A AMARELINHA MAIS TRADICIONAL É AQUELA FEITA NO CHÃO COM GIZ. SEGUE AS REGRAS DA BRINCADEIRA:

CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.

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.

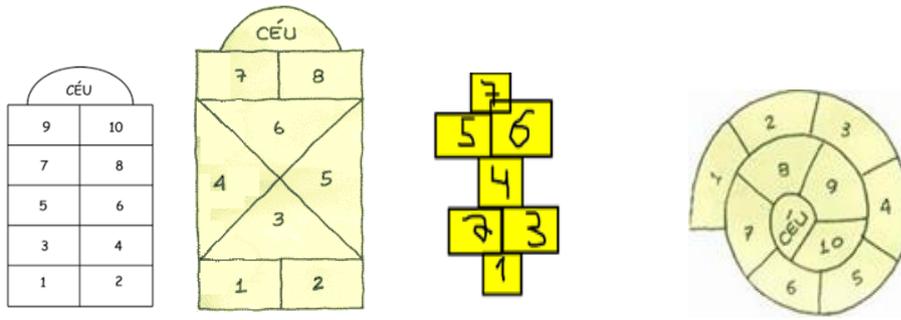
SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA. QUANDO HÁ UMA CASA DO LADO DA OUTRA, PODE PÔR OS DOIS PÉS NO CHÃO.

QUANDO CHEGAR NO CÉU, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA 2.

A MESMA PESSOA COMEÇA DE NOVO, JOGANDO A PEDRINHA NA CASA 2.

PERDE A VEZ QUEM:

- PISAR NAS LINHAS 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



ESCOLA UM MODELO ACIMA E SE DIVIRTA.

GANHA QUEM TERMINAR DE PULAR TODAS AS CASAS PRIMEIRO.

### DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

O ALUNO DEVERÁ COLOCAR A DATA, ESCREVER “RECUPERAÇÃO /ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA”, COLOCAR O TÍTULO JOGOS E BRINCADEIRAS”. FAZER UM DESENHO QUE REPRESENTÉ A ATIVIDADE REALIZADA

### ATIVIDADE 3

#### DESENVOLVIMENTO

VAMOS VER UM POUCO DA HISTÓRIA.

A REFERÊNCIA MAIS ANTIGA QUE SE TEM DESSE PASSATEMPO SURTIU EM ESCAVAÇÕES NO TEMPLO DE KURNA, DO SÉCULO XIV ANTES DE CRISTO, NO EGITO. ACHADOS ARQUEOLÓGICOS, PORÉM, MOSTRAM QUE ELE FOI DESENVOLVIDO INDEPENDENTEMENTE EM DIFERENTES REGIÕES DO PLANETA, COMO A CHINA ANTIGA E A AMÉRICA PRÉ-COLOMBIANA. SABE-SE TAMBÉM QUE FAZ PARTE DOS JOGOS CONHECIDOS COMO “FAMÍLIA DO MOINHO” OU “TRILHA” – NOS QUAIS O OBJETIVO É POSICIONAR AS PEÇAS DE MODO QUE FORMEM UMA LINHA RETA. CONHECIDO PRATICAMENTE EM TODO O MUNDO, O JOGO VARIA DE NOME CONFORME A REGIÃO. NA CHINA DE 500 A.C., ERA CONHECIDO COMO LUK ISUT K-I. NOS PAÍSES DE LÍNGUA INGLESA, CHAMA-SE TIC-TAC-TOE.

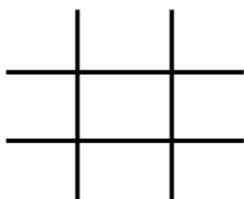
- A- VOCÊS CONHECEM O JOGO DA VELHA, POIS JÁ JOGAMOS BASTANTE EM NOSSAS AULAS.
- B- MAS O QUE PRECISA PARA JOGARMOS?

ISSO MESMO O TABULEIRO E AS PEÇAS QUE PODE SER (X) (O), MAS TAMBÉM PODE USAR TAMPINHAS COLORIDAS, PRECISARÃO DE 05 PEÇAS CADA JOGADOR PARA JOGAR. MAS SE PREFERIR PODERÁ USAR UMA FOLHA E FAZER AS HASHTAG #. E JOGAR ATÉ ENCHER A FOLHA.

EXPLICANDO A REGRA DO JOGO:

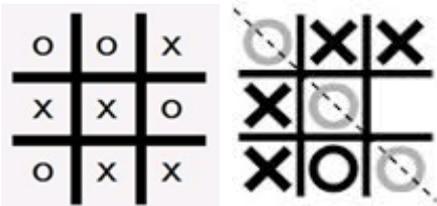
DOIS JOGADORES JOGAM, ALTERNANDO AS JOGADAS, COLOCANDO SUAS PEÇAS NOS ESPAÇOS VAZIOS. VENCE O JOGADOR QUE CONSEGUIR ALINHAR TRÊS PEÇAS PRIMEIRAS (NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL). SE NINGUÉM CONSEGUIR ALINHAR AS TRÊS PEÇAS O JOGO EMPATA.

EXEMPLOS: TABULEIRO DE JOGO DA VELHA



O JOGADOR O VENCE:

O JOGO EMPATOU:



- AGORA É SÓ JOGAR E SE ESFORÇAR BASTANTE PARA FAZER BOAS JOGADAS.

LINK COM AS EXPLICAÇÕES E REGRAS

[https://youtu.be/kSmR\\_vjSWoA](https://youtu.be/kSmR_vjSWoA)

**DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

O ALUNO DEVERÁ COLOCAR A DATA, ESCREVER “RECUPERAÇÃO /ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA. FAZER RELATOS DESCRIVENDO COMO FORAM AS AULAS, TAMBEM PODEM FAZER DESENHOS QUE REPRESENTEM AS ATIVIDADES REALIZADAS.

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

EDUCAÇÃO FÍSICA: \_\_\_\_\_

ATIVIDADE1: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ATIVIDADE2: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ATIVIDADE3: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – 1º trimestre Recuperação



**ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO**

**PROFESSORA: DANIELE ROSA**

**TURMA: 3º ANO**

**COMPONENTE CURRICULAR: ARTE**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 24/08/2020 A 28/08/2020.**

### **O QUE VAMOS ESTUDAR?**

PATRIMÔNIO CULTURAL DE CULTURAS DIVERSAS EM DIFERENTES ÉPOCAS.

O RETRATO COMO A DESCRIÇÃO DA ESPRESSÃO DOS SENTIMENTOS.

CORES PRIMÁRIAS E MONOCROMIA É O ESTUDO DO MESMO TOM DE UMA COR.

### **PARA QUE VAMOS ESTUDAR?**

PR. EF15AR25 - CONHECER E VALORIZAR O PATRIMÔNIO CULTURAL, DE CULTURAS DIVERSAS, EM ESPECIAL A BRASILEIRA, INCLUINDO-SE AS INDÍGENAS, AFRICANAS E EUROPEIAS.

PR.EF15AR.N.2.03 - REALIZAR COMPOSIÇÕES ARTÍSTICAS, TENDO COMO REFERÊNCIA, NÃO COMO MODELO, OBRAS DE ARTE OU OBJETOS ARTÍSTICOS DE ALGUNS DIFERENTES PERÍODOS. PR.EF15AR.n.3.22 - CONHECER E PERCEBER OS DIFERENTES GÊNEROS DA ARTE COMO: RETRATO E AUTORRETRATO, PAISAGEM, NATUREZA MORTA.

PR.EF15AR.N.2.38 - REALIZAR TRABALHOS ARTÍSTICOS DE MONOCROMIA E POLICROMIA PARA SABER DISTINGUI-LAS E REALIZAR COMPOSIÇÕES ARTÍSTICAS.

PR.EF15AR02.S.3.03 - EXPLORAR E RECONHECER ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DAS ARTES VISUAIS (PONTO, LINHA, FORMA, COR, ESPAÇO, MOVIMENTO ETC.).

### **COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

FOLHA, LÁPIS DE ESCREVER E DE COR.

FOLHA, LÁPIS DE ESCREVER E DE COR, PAPEIS PICADOS COLORIDOS E COLA.

MATERIAL: FOLHA, LÁPIS DE ESCREVER E DE COR VERMELHO, AZUL E AMARELO E UM ESPELHO.

---

### **ATIVIDADE 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM COM A MÃO**

VAMOS CRIAR UM DESENHO PENSANDO NAS HISTÓRIAS INDÍGENAS QUE CONHECEMOS E CRIAR UM PERSONAGEM USANDO AS LINHAS DA MÃO.

PEÇA PARA UM FAMILIAR TE AJUDAR COM A ATIVIDADE (PAI, MÃE, AVÓ, TIA...)

- APOIANDO UMA DAS MÃOS NA FOLHA DE PAPEL VOCÊ IRÁ CONTORNA-LA COM O LÁPIS.

- NO CENTRO DA MÃO VOCÊ VAI COLOCAR UM ROSTO, COM OLHOS, NARIZ E BOCA, EM SEGUIDA PENSE QUE CADA DEDO SEJA



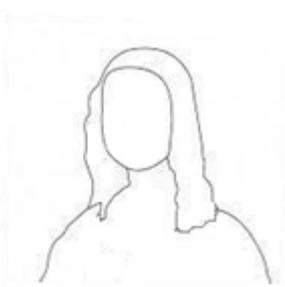
UMA PENA NA CABEÇA DO INDIO E PINTE CADA DEDO DE CORES DIFERENTES.

- NÃO SE ESQUEÇA DO CABELO TAMBÉM.
- USE E ABUSE DAS CORES.
- NÃO ESQUEÇA DE PINTAR O FUNDO PARA SUA COMPOSIÇÃO FICAR LINDA.
- PRONTO, SEU INDIOZINHO FEITO COM A MÃO ESTÁ PRONTO.

## **ATIVIDADE 2: DESENHO DE RETRATO DE ALGUÉM DA FAMÍLIA**

1- PEÇA PARA UM FAMILIAR OU RESPONSÁVEL TE AJUDAR COM A ATIVIDADE (PAI, MÃE, AVÓ, TIA...)

- VAMOS PRESTAR A ATENÇÃO NOS DETALHES FACIAIS E EXPRESSÕES DO ROSTO DAS PESSOAS AO NOSSO REDOR.
- COMO MUITOS ARTISTAS VAMOS FAZER O RETRATO DE UMA PESSOA QUERIDA QUE CONHECEMOS.



- PEÇA PARA ESSA PESSOA SENTAR NA SUA FRENTE.
- EM SEGUIDA, NUMA FOLHA DE PAPEL, COM LAPIS DE ESCREVER COMECE COPIANDO O FORMATO DO ROSTO, COLOQUE OS OLHOS, NARIZ, BOCA, SOBRANCELHAS E CABELO.
- PINTE BEM BONITO A PELE, OLHOS, CABELO E NÃO SE ESQUEÇA DO FUNDO.
- DEPOIS DE TERMINADO O RETRATO VAMOS FAZER UMA MARGEM COLANDO PEDACINHOS DE PAPEL EM VOLTA DO DESENHO.
- PRONTO! NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR SEU NOME E DATA NA ATIVIDADE.

## **ATIVIDADE 3: AS CORES PRIMÁRIAS E AS SENSAÇÕES**

NA AULA DE HOJE VAMOS CONHECER AS CORES PRIMÁRIAS.

- PENSE NAS CORES PRIMÁRIAS QUE SÃO AZUL, AMARELO, VERMELHO E IMAGINEM QUAL SENSAÇÃO CADA UMA DESSAS CORES REPRESENTA PARA VOCÊ. PODEMOS VERIFICAR QUE OS EFEITOS PRODUZIDOS PELAS CORES PODEM EXPRESSAR UMA IDEIA, UM SENTIMENTO, UMA SENSAÇÃO: TRISTEZA, ALEGRIA, TRANQUILIDADE, RAIVA, MEDO, ESPANTO ENTRE OUTROS.
- NO SEU CADERNO VOCÊ IRÁ REALIZAR UMA ATIVIDADE DE **CORES E SENSAÇÕES**.
- AGORA VAMOS REPRESENTAR POR MEIO DO DESENHO ALGUNS MOMENTOS DO SEU DIA A DIA QUE LHE CAUSAM ALGUMAS SENSAÇÕES.

AZUL	AMARELO	VERMELHO

- DIVIDA O FOLHA DO SEU CADERNO OU O SULFITE EM TRÊS PARTES, E EM CADA UMA DAS PARTES VOCÊ IRÁ REPRESENTAR UM MOMENTO DO SEU DIAS A DIA E COLORIR CADA MOMENTO COM UMA COR PRIMÁRIA, OU SEJA, **AZUL**, **AMARELO** E **VERMELHO** QUE REPRESENTA ESSE SENTIMENTO. LEMBRANDO QUE VOCÊ DEVERÁ UTILIZAR AS TONALIDADES DAS CORES, APERTANDO MAIS O LÁPIS, PARA A COR FICAR MAIS FORTE E DEIXAR A MÃO LEVE PARA A COR FICAR MAIS CLARA.
- FAÇA UMA DESENHO QUE VOCÊ SE SENTE **TRISTE** E ESCOLHA UMAS DAS CORES PRIMÁRIA PARA COLORIR ESSE MOMENTO.
- FAÇA UMA DESENHO QUE VOCÊ SE SENTE **FELIZ** E ESCOLHA UMAS DAS CORES PRIMÁRIA PARA COLORIR ESSE MOMENTO.
- FAÇA UMA DESENHO QUE VOCÊ SE SENTE COM **RAIVA** E ESCOLHA UMAS DAS CORES PRIMÁRIA PARA COLORIR ESSE MOMENTO.

**ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO – 1º TRIMESTRE – LÍNGUA INGLESA**  
**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO**

**PROFESSORES: JESUEL**

**TURMA: 3º ANO**

**ALUNO(A):** \_\_\_\_\_

**COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 24/08 À 04/09**

<b>ÁUDIO DA PROFESSORA</b>	Olá querido(a) aluno(a)! Ouça o áudio da professora para entender como realizar a atividade.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	Cumprimentos, Cores e Objetos Escolares
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	- reconhecer e compreender o significado de palavras e expressões em textos condizentes com a rotina pessoal e ambiente escolar (cumprimentos e identificação pessoal na oralidade e na escrita), ou presentes no cotidiano do aluno, que servirão de subsídios para a aquisição do próprio repertório lexical;  - retomar e entender, com o apoio da professora, o significado de palavras que nomeiam objetos escolares e cores, as quais servirão de subsídio para a aquisição do próprio repertório lexical;
<b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	Atividade 1 – Repita os cumprimentos com a professora prestando atenção nas imagens e depois escreva em português cada cumprimento. Atividade 2- Repita as cores com a professora e depois faça o exercício de desembaralhar as palavras, escreva em inglês e pinte o círculo com a cor correspondente.

Atividade 3 – Repita o vocabulário de objetos escolares e faça o exercício de descobrir os códigos com a escrita em inglês e português.

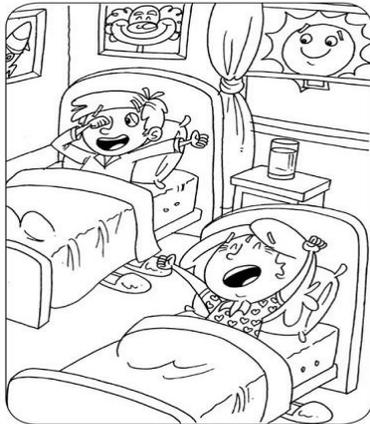
**COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

Vamos escrever o nome, a turma, a data e fazer os exercícios sobre cumprimentos, cores e saudações.

*Date: August, \_\_\_\_\_, 2020 - English*

**GREETINGS**

**GOOD MORNING!**



**GOOD AFTERNOON!**



**GOOD EVENING!**



**GOOD NIGHT!**



**HELLO!**



**GOODBYE!**



1- Write the greetings in portuguese: (Escreva os cumprimentos em português).

Exemplo: Hello! Oi!

- a) Good morning ! \_\_\_\_\_  
b) Good afternoon ! \_\_\_\_\_  
c) Good evening! / Good night! \_\_\_\_\_  
d) Goodbye ! \_\_\_\_\_

### COLORS

<b>GREEN</b> - VERDE	<b>ORANGE</b> - LARANJA
<b>RED</b> - VERMELHO	<b>PURPLE</b> - ROXO
<b>BLACK</b> - PRETO	<b>BROWN</b> - MARROM
<b>GRAY / GREY</b> - CINZA	<b>BLUE</b> : AZUL
<b>PINK</b> - ROSA	<b>YELLOW</b> : AMARELO
<b>WHITE</b> : BRANCO	

2- Unscramble the words, write and color to represent (Desembaralhe as palavras, escreva e pinte para representar).

Exemplo: AKLBC - BLACK



a) OWRNB - _____ <input type="radio"/>	e) DRE- _____ <input type="radio"/>
b) HETWI- _____ <input type="radio"/>	f) EREGN- _____ <input type="radio"/>
c) NERAOG - _____ <input type="radio"/>	g) NIKP- _____ <input type="radio"/>
d) UBEL- _____ <input type="radio"/>	h) LYOLEW - _____ <input type="radio"/>

### SCHOOL OBJECTS

<b>book:</b> livro <b>calculator:</b> calculadora <b>eraser:</b> borracha <b>glue:</b> cola <b>mechanical pencil:</b> lapiseira <b>notebook:</b> caderno <b>pen:</b> caneta	<b>pencil:</b> lápis <b>pencil case:</b> estojo <b>ruler:</b> régua <b>schoolbag:</b> mochila <b>scissors:</b> tesoura <b>sharpener:</b> apontador
---	---

3- Imagine that you are a detective. Then, discover the code, write the words in english and translate in portuguese. (Imagine que você é um detetive. Então, descubra os códigos, escreva as palavras em inglês e traduza em português):

A	🔴	B	◻	C	⌘	D	◆
E	✠	H	⌘	I	✦	K	⊙
L	😊	N	⊞	O	●	P	◌
R	☐	S	☞	T	☪	U	✳



Exemplo: SCISSORS - tesoura

