

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

3^o
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Leitura do poema: Chapeuzinho Amarelo	Multiplicações do dia a dia	A água - Atividade de Reflexão	Jogo dos pés e mãos	Discoteca das Coreografias
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	
Realize a leitura do poema com a criança. Acesse o <i>link</i> para escutar a história completa do livro com ilustrações: https://www.youtube.com/watch?v=z0e8Jaz_Ze0 Para criança com deficiência auditiva, ver o vídeo no <i>link</i> : https://www.youtube.com/watch?v=-5J6vDP52Gw	Assista ao vídeo "Aprender a multiplicar. Multiplicação": https://www.youtube.com/watch?v=Eh7XY7VlfaM&t=79s Para realizar as atividades de multiplicação, utilize algum material concreto como os lápis do material escolar. Faça os cálculos que a criança compreende. Utilize a tabuada de multiplicação da atividade 2 para fazer o caminho da bola na atividade 3.	Faça a leitura do texto com a criança e ajude-a para fazer o registro das perguntas e respostas no caderno. Caso não consiga, responda oralmente, mostrando em casa quais são as utilidades da água para as tarefas domésticas.	Seguindo a criança no uso da tesoura.	
Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática	
Olympic sports	A água - Atividade de Reflexão	Estudo sobre o poema	Reconhecendo as medidas	
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência
Assista ao vídeo descrito na atividade para fazer a pronúncia dos nomes dos esportes olímpicos com a criança.	Assista ao vídeo a importância da água no <i>link</i> : https://www.youtube.com/watch?v=HQYbLX7ieYo Responda as perguntas e faça o desenho.	Leia as perguntas para a criança sobre a história da Chapeuzinho Amarelo e peça para responder oralmente. Se for possível, faça o registro no caderno ou uma ilustração dos medos da Chapeuzinho.	Assista ao vídeo de medidas "Medidas de Comprimento" no <i>link</i> : https://www.youtube.com/watch?v=H_qYBZKX5C4 "Saiba a diferença de quilo e litro" em: https://www.youtube.com/watch?v=XuXSfrmV7b0 Procure junto com a criança embalagens de produtos com as medidas da atividade. Explique as diferenças entre os produtos e, por isso, a necessidade de diferentes medidas.	Se a criança for cadeirante, demarque o círculo no chão com espaço adequado para a criança brincar e dançar movendo sua cadeira.

Srs. Pais/Responsáveis,

Abaixo estão orientações de como realizar as atividades propostas e habilidades a serem desenvolvidas:

Língua Portuguesa

Como realizar: Leia o poema.

Atividade 1

CHAPEUZINHO AMARELO

CHICO BUARQUE

Era a Chapeuzinho Amarelo.
Amarelada de medo.
Tinha medo de tudo, aquela Chapeuzinho.

Já não ria.
Em festa, não aparecia.
Não subia escada nem descia.
Não estava resfriada mas tossia.
Ouvia conto de fada e estremecia.
Não brincava mais de nada, nem de amarelinha. (...)



Fonte: Chico Buarque. Chapeuzinho Amarelo. Rio de Janeiro, José Olympio, 1997.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender poema.

Como realizar: Após a leitura responda as perguntas.

Atividade 2

Interpretação e recuperação de informação explícita no texto

1. Qual é o assunto principal do texto?

2. A segunda estrofe do poema revela que a Chapeuzinho Amarelo estava

(A) triste sem as brincadeiras da turma.

(B) curiosa com o jogo de amarelinha.

(C) assustada com a história.

(D) paralisada de medo.

3. A personagem principal do texto é;

(A) Mônica

(B) Chapeuzinho Vermelho

(C) Chapeuzinho Azul

(D) Chapeuzinho Amarelo

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e recuperar informação explícita no texto.

Matemática

Como realizar: Leia com o aluno as atividades propostas e faça perguntas para ele sobre o que precisa ser realizado. Nas três tarefas dessa atividade, o aluno deverá utilizar cálculos e ideais da multiplicação para encontrar suas respostas. Deixe o aluno a vontade para realizar as tarefas. Sempre que o aluno concluir a lição, pergunte como ele chegou à resposta pois isso ajudará no aprendizado, identificando erros e aprendendo com eles. No final da atividade, peça que aluno faça anotações no caderno sobre o que aprendeu para reforçar tudo que aprendeu com a lição.

Atividade 1

Multiplicações do dia a dia

1) Os alunos do 3º ano vão ao parque de diversões. Complete as tabelas abaixo calculando quanto cada um tem de pagar nos brinquedos de acordo com a quantidade de voltas que queira dar:

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Barco Viking	3 reais	6 reais		12 reais						

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Carrossel		8 reais	12 reais							

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Carrinho de bate-bate			15 reais							

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Montanha Russa	6 reais									

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Roda Gigante		14 reais			35 reais					

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Trem fantasma	8 reais			32 reais						80 reais

Quantidade de voltas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lopping	9 reais								81 reais	

2) Observe a tabuada que Lúcia fez:

$2 \times 2 =$ 4							
$2 \times 3 =$ 6	$3 \times 3 =$ 9						
$2 \times 4 =$ 8	$3 \times 4 =$ 12	$4 \times 4 =$ 16					
$2 \times 5 =$ 10	$3 \times 5 =$ 15	$4 \times 5 =$ 20	$5 \times 5 =$ 25				
$2 \times 6 =$ 12	$3 \times 6 =$ 18	$4 \times 6 =$ 24	$5 \times 6 =$ 30	$6 \times 6 =$ 36			
$2 \times 7 =$ 14	$3 \times 7 =$ 21	$4 \times 7 =$ 28	$5 \times 7 =$ 35	$6 \times 7 =$ 42	$7 \times 7 =$ 49		
$2 \times 8 =$ 16	$3 \times 8 =$ 24	$4 \times 8 =$ 32	$5 \times 8 =$ 40	$6 \times 8 =$ 48	$7 \times 8 =$ 56	$8 \times 8 =$ 64	
$2 \times 9 =$ 18	$3 \times 9 =$ 27	$4 \times 9 =$ 36	$5 \times 9 =$ 45	$6 \times 9 =$ 54	$7 \times 9 =$ 63	$8 \times 9 =$ 72	$9 \times 9 =$ 81

a) Você considera suficiente decorar apenas esses fatos da multiplicação?

() sim () não

b) Se Lúcia decorou apenas esses cálculos, ela terá condições de responder qual é o resultado de 7×6 ? E de 8×4 ?

() sim () não

c) De qual número é a tabuada em destaque na tabela? _____

3) Encontre o caminho do gol, juntamente com um familiar, sabendo que a bola só poderá andar pelos resultados de multiplicações das tabuadas do 3, do 7 e do 9. Será que existe mais de um caminho?

VAMOS PRATICAR!



9	14	21	28	18	47
24	22	32	40	35	50
27	31	30	7	27	57
25	42	15	82	64	62
6	49	92	45	49	72
12	100	36	81	157	56
56	101	24	125	54	63
63	103	15	130	45	220
70	21	30	121	90	28



Habilidades a serem desenvolvidas: Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

Como realizar: Leia com o aluno as atividades propostas e faça perguntas para ele sobre o que precisa ser realizado. Nessas tarefas, o aluno realizará duas atividades de pesquisa sobre unidades de medidas e completará as tabelas com os dados solicitados. No final da atividade, peça que o aluno faça anotações sobre o que aprendeu no caderno para reforçar tudo que aprendeu com a lição.

Atividade 2

Reconhecendo as medidas

1) Procure nas embalagens dos produtos a descrição da unidade de medida de cada um deles. Caso você não tenha, o produto pode pesquisar na internet ou em folhetos de propagandas de supermercado.

PRODUTO	UNIDADE DE MEDIDA
ARROZ	
LEITE	
FIO DENTAL	

2) Copie a tabela no seu caderno e escreva o nome de produtos que podemos comprar com cada unidade de medida.

LITRO	METRO	QUILOGRAMA

Para medir o leite, a água e outros líquidos, usamos o **LITRO**.



Para medir o comprimento do fio dental, tecidos e até as pessoas, usamos o **METRO**.



Para medir a massa de produtos, como por exemplo, arroz, pão ou carne usamos o **QUILOGRAMA**.



Habilidades a serem desenvolvidas: Escolher a unidade de medida e o instrumento mais apropriado para medições de comprimento, tempo e capacidade.


Ciências

Como realizar: Faça a leitura juntamente com o aluno e o auxilie a responder às questões, dando a ele um tempo para assimilação e reflexão do uso consciente da água.

Atividade 1

Ciências

A água



A água é o bem mais precioso do planeta.

Todos os seres vivos necessitam de água para viver.

Nós utilizamos a água para quase tudo em nossa vida. Ela serve para beber, lavar, cozinhar, entre tantas outras coisas.

A água é usada nas indústrias, nas casas, escolas, hospitais e em todo lugar onde há pessoas.

Fazer o bom uso da água é dever de todos! O planeta agradece!


1 - Marque a resposta certa.

a) Segundo o texto, qual é a maior riqueza do planeta?

() Os seres vivos

() As indústrias

() A água



2) Complete de acordo com o texto.

A água serve para _____, _____, _____,
entre tantas outras coisas.

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer os benefícios da água. Identificar os benefícios da água na saúde, na agricultura e para os animais. Identificar as características da água bem como as formas de contaminação. Sensibilizar o aluno para a importância e as maneiras de evitar o desperdício.

Como realizar: Leia as questões abaixo e responda no seu caderno.

Atividade 2

3 - Quais os lugares onde a água é usada?

4 - Marque as alternativas que demonstram o uso adequado da água.

- () Lavar a área com água da mangueira.
- () Escovar os dentes.
- () Lavar vasilhas com a torneira totalmente aberta.
- () Coletar água da chuva para lavar roupas e molhar as plantas.
- () Reaproveitar a água da máquina para lavar a calçada.



5 - O que você pode fazer para que sua família faça o uso correto da água?

6 - Desenhe abaixo os seres vivos que necessitam de água para viver.

O espaço é um retângulo com uma borda tracejada. À direita do espaço, há uma gota de água com um rosto sorridente e um pequeno coração no topo.

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer os benefícios da água. Identificar os benefícios da água na saúde, na agricultura e para os animais. Identificar as características da água bem como as formas de contaminação. Sensibilizar o aluno para a importância e as maneiras de evitar o desperdício.

Arte

Como realizar: Leia o passo a passo para realizar a atividade abaixo.

Atividade 1

Jogo dos pés e mãos

Você vai precisar de:

- Papelão ou cartolina;
- Um saco ou sacola que não seja transparente;
- Tesoura (**Atenção:** para usar a tesoura é necessário a ajuda de um adulto).

Desenvolvimento: Use a silhueta de pés e mãos ou desenhe muitas mãos direitas, muitas mãos esquerdas, muitos pés direitos e muitos pés esquerdos. Recorte-os e coloque-os num saquinho ou sacola, reúna-se com as pessoas da sua família em um círculo e sem olhar o conteúdo no interior do saco, diga em voz alta: “Eu quero um pé direito” ou “Eu quero uma mão esquerda”, retire a parte do corpo (pé ou mão) e mostre a todos. Se aquilo que você retirou foi o mesmo que você pediu, guarde o desenho com você e passe o saco para a pessoa ao seu lado para que faça o mesmo. A pessoa que obtiver maior número de pés e mãos em relação aos demais jogadores será o ganhador do jogo.



Habilidades a serem desenvolvidas: Observar e registrar formas e cores distintas explorando e conhecendo elementos das artes visuais (forma, cor, espaço etc.) e experimentar, a partir do desenho, da dobradura e da colagem a tridimensionalidade e praticar a lateralidade

Inglês

Como realizar: Leia as instruções para realizar atividade abaixo.

Vamos começar acessando o *link*:

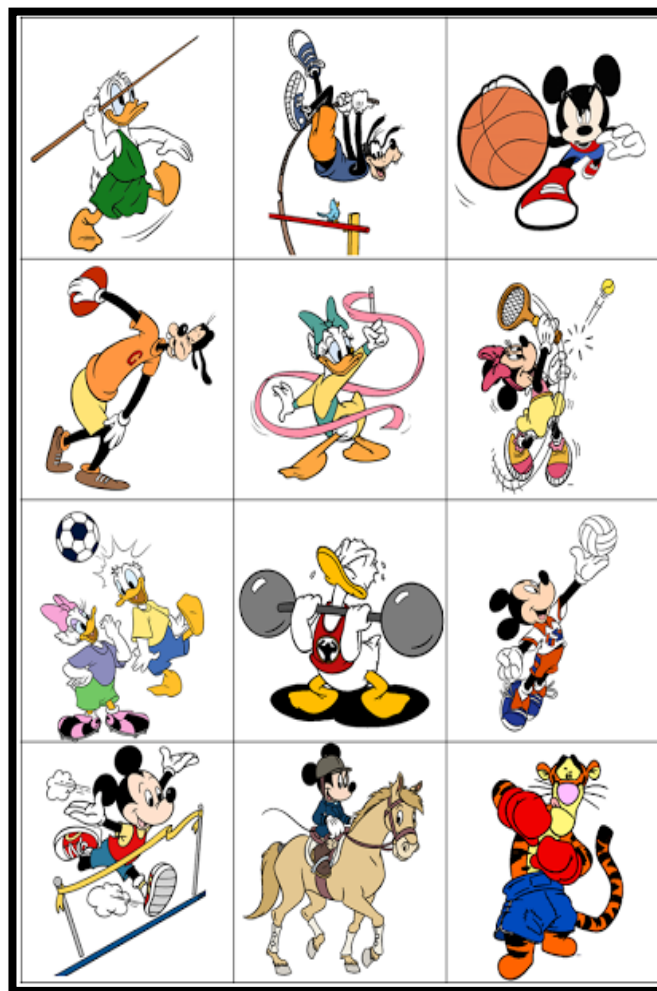
<https://www.youtube.com/watch?v=nUGX9zQg2rs>

Atividade 1

Após assistir ao vídeo e repetir os nomes dos esportes olímpicos, copie em seu caderno esses esportes. Deixamos a sugestão de um jogo da memória que você mesmo poderá confeccionar ou imprimir. Bons estudos!!!

Atividade 2

Escolha um ou dois esportes favoritos e desenhe no caderno. Não se esqueça de fazer uma frase usando o verbo "like". Ex: I like soccer and swimming (Eu gosto de futebol e natação).



Habilidades a serem desenvolvidas: Experimentar brincadeiras em Inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões a convite do professor. Conhecer modalidades esportivas. Empregar o verbo like para expressar preferências.

Educação Física

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

Atividade 1

Discoteca das Coreografias

Material:

- Um grande círculo no chão (pode ser desenhado ou demarcado com fita adesiva, colchão ou tapete).
- Uma vassoura ou rodo.
- Recortar ou desenhar imagens com várias coreografias no sulfite ou outro material de escolha: Sugestão de Coreografias:
- Colagem das imagens das (coreografias) em torno das demarcações sugeridas acima.
- Músicas selecionadas (escolher um repertório musical) com diversos ritmos para auxiliar na atividade.



Desenvolvimento:

- Demarcar o chão com um círculo e anexar em toda sua extremidade as imagens (**coreografias**);
- Os jogadores deverão se posicionar no centro do círculo, esperando a execução da música escolhida para aquela rodada;
- Assim que a canção iniciar, os jogadores deverão sair do círculo e se deslocar em torno dele com as mãos para trás, passando lentamente sobre as imagens (coreografias) anexadas no chão;
- Quando a canção parar de maneira surpresa, os jogadores deverão estar atentos e serem ágeis para retornar para o interior do círculo;
- O último que entrar no círculo deverá ter sua posição observada quanto à imagem (coreografia) escolhida, e repetir a coreografia por meio de gestos similares da imagem no centro do círculo e todos os demais deverão acompanhar imitando-o;
- Em seguida, poderá ser trocado a música para realizar outra rodada e reiniciar toda sequência da jogada;
- Toda vez que algum jogador parar sobre a mesma imagem (coreografia), deverá pagar uma “prenda”:
Dançar sozinho no centro do círculo de forma livre e simbólica agarrado com uma vassoura ou rodo.

Variação:

- Utilize como apoio outros materiais que correspondam e contribuam para a representação durante as coreografias realizadas pela criança como: bola, cordas, chapéu, bonecas, ursinhos de pelúcia, entre outros;
- Escolha um repertório musical variado para ampliar o universo cultural de ritmos e estilos (cantigas de roda, clássica, samba, roda cantada, entre outras) sem deixar o som alto para facilitar a comunicação durante a interação na brincadeira.

Obs.: Acompanhe as crianças com faixa etária de 04 a 06 anos durante a atividade, auxiliando-as nas representações como uma referência para imitação e direcionamento pelos espaços demarcados pelo espaço.

Habilidades a serem desenvolvidas: Promover a integração entre o corpo e a mente, a sensibilidade e a razão, a técnica e a criatividade. Despertar e desenvolver a musicalidade e expressão corporal, suas possibilidades e limitações espaciais, temporais e laterais. Despertar e desenvolver a musicalidade e expressão corporal, suas possibilidades e limitações espaciais, temporais e laterais. Possibilitar por meio da criatividade o desenvolvimento de uma preferência pessoal por padrões de movimentos e estilos. Propiciar momentos de socialização, relaxamento muscular e psicológico da criança de forma lúdica e espontânea.