PREFEITURA DE Bertioga
JUNTOS FAZEMOS MELHOR

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
DIVISÃO DE ENSINO FUNDAMENTAL

APOSTILA ENSINO FUNDAMENTAL



Tendo em vista a situação emergencial e a necessidade de reforçar os estudos de nossos alunos com recursos digitais e impressos, elaboramos essa apostila que deverá ser devolvida ao seu professor no retorno às aulas.

3º ano
Ensino Fundamental

NOME:_____

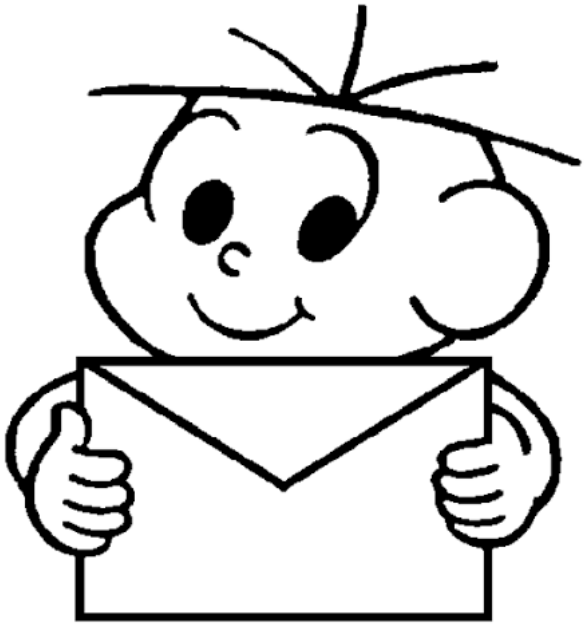
ESCOLA:_____

LÍNGUA PORTUGUESA

3º ANO

Leia este poema de Ruth Rocha e veja como é possível brincar com a letra **e**:

A LETRA **E** SE USA ASSIM:
ÀS VEZES NO COMEÇO,
ÀS VEZES NO MEIO,
ÀS VEZES NO FIM.
COM **E** NO COMEÇO
SE ESCREVE ENDEREÇO.
COM **E** NO MEIO
SE ESCREVE FEIO.
E COM E NO FIM?
SE ESCREVE PÉ, BONÉ, CAFÉ.
SE ESCREVE FILÉ, SAPÉ, MARÉ.
SE ESCREVE CHIMPANZÉ
E ATÉ BUSCAPÉ...



(ROCHA, RUTH. **PALAVRAS, MUITAS PALAVRAS**. 15. Ed. São Paulo: Salamandra,2013)

1- Complete o quadro abaixo retirando as palavras do texto:

Palavras com a letra E:		
Letra **e** no começo da palavra	Letra **e** no meio da palavra	Letra **e** no fim da palavra
_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____

2- Separe as sílabas das palavras abaixo e circule as sílabas tônicas:

Boné – _____

Sapé – _____

Maré – _____

Chimpanzé –_____

Buscapé – _____

Café – _____

Até – _____

Filé – _____

3- Qual é a sílaba tônica que você circulou?

( ) última ( ) penúltima ( ) antepenúltima

4- Que tipo de acento que existe em todas essas palavras?

_____

5- Você percebeu que nas palavras do exercício 2 todas as sílabas tônicas terminam acentuadas. Leia as palavras que também terminam acentuadas:

MARACUJÁ	GUARANÁ	DOMINÓ	AVÓ

a) As sílabas tônicas dessas palavras terminam com quais vogais?

_____

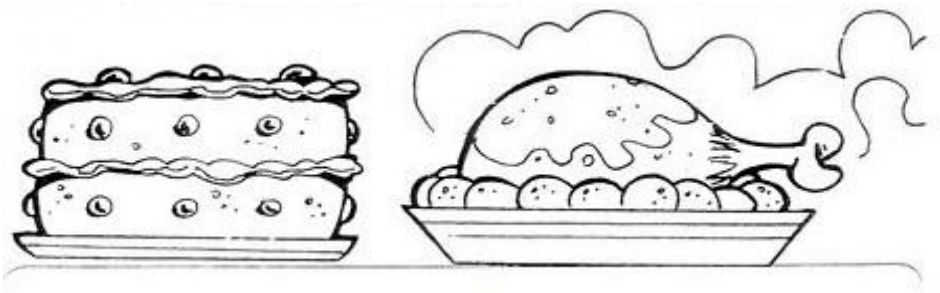
b) Que tipo de acento existe nessas palavras?

_____

MINHA RECEITA PREFERIDA

Uma receita é a explicação escrita da maneira correta de fazer um alimento, relacionando os ingredientes as quantidades necessárias e o modo de fazer!

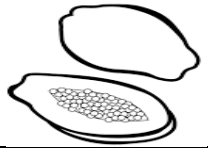
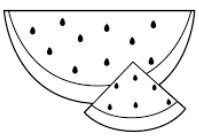
Pesquise com sua família uma receita de uma comida de que você gosta muito (pode ser doce ou salgada) e escreva-a abaixo:



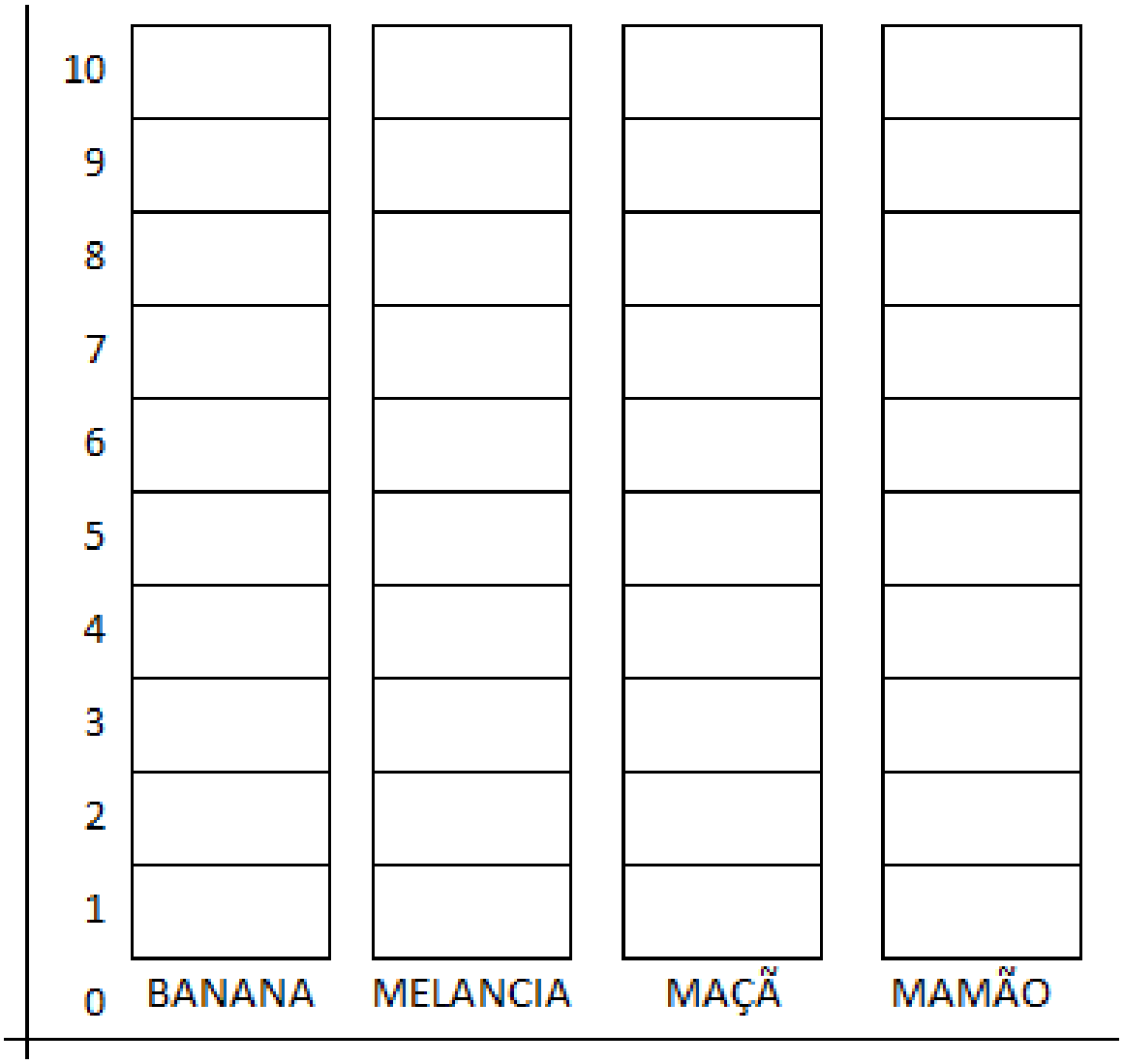
Nome da receita:
Ingredientes e quantidades:
Modo de fazer:

3° ANO MATEMÁTICA

1- A turma do 3° ano fez uma pesquisa sobre a preferência das crianças entre algumas opções de frutas:

FRUTA				
VOTOS	6	5	8	10

No gráfico abaixo pinte a quantidade de votos que cada fruta recebeu:



2 - Responda sobre o gráfico:

A- Qual a fruta com maior número de votos?

R:_____

B- Qual a fruta com menor número de votos?

R:_____

C- Quantas crianças participaram da pesquisa?

R:_____

D- Quantos votos o mamão teve a mais que a maçã?

R:_____

E- Quantos votos à maçã precisa para empatar com a melancia?

R:_____

F- Com base na pesquisa, quais frutas devem ser compradas para a merenda escolar de acordo com a preferência dos alunos? Cite o nome das duas mais votadas:

R:_____

3 - Agora é sua vez. Faça uma pesquisa entre seus familiares e pinte o gráfico abaixo. Qual a fruta preferida de cada familiar?



4 - Descubra o segredo de cada sequência e continue a contagem.

2	4	6							

36	38	40							

15	17	19							

5 - Ligue as adições aos resultados correspondentes.

53 + 20	61
24 + 12	36
36 + 25	73

6- Observe o calendário do mês de junho:



a) O aniversário de Larissa é dia 16 de junho. Em que dia da semana cairá?

_____

3° ANO - CIÊNCIAS

Os animais podem ser agrupados, por exemplo, de acordo com:

- O lugar onde vivem — na terra ou na água;
- A maneira como se locomovem — nadam, voam, rastejam, saltam, andam;
- A cobertura do corpo — pele lisa, escamas, pelos e penas.

Para estudar os animais e outros seres vivos, os cientistas também os separam em grupos de acordo com determinadas características em comum.

1. Escreva na tabela o nome dos animais e suas características.



Dourado



Jacaré



Tuiuiú



Morcego



Gato-maracajá



Sapo-cururu

ANIMAL	LUGAR ONDE VIVE	COMO SE LOCOMOVE	COBERTURA DO CORPO

2. Ligue cada animal à característica do grupo a que pertence**.**











Répteis- tem a pele grossa e seca e põe ovos com casca dura.

Aves- possui o corpo coberto por penas.

Peixes - vive somente em ambientes aquáticos, respira embaixo da água.

Mamíferos - produz leite para alimentar seus filhotes.

Anfíbios - tem a pele lisa e úmida, vive próximo a ambientes aquáticos.

3° ANO HISTÓRIA

A Relação Cidade – Campo



O campo e a cidade possuem funções e atividades diferentes, porém se complementam. Cabe ao campo a produção de alimentos, que serão consumidos e diversos tipos de matérias-primas que as indústrias transformam em bens de consumo: tecidos, calçados, móveis, alimentos industrializados, etc.

As cidades se urbanizam, em função principalmente da atividade industrial e do crescimento do setor de serviços, o campo precisa se tornar mais produtivo para atender ao crescente consumo nas cidades. Com o desenvolvimento industrial o campo precisa das cidades para comprar máquinas e tecnologia para aumentar a produção.





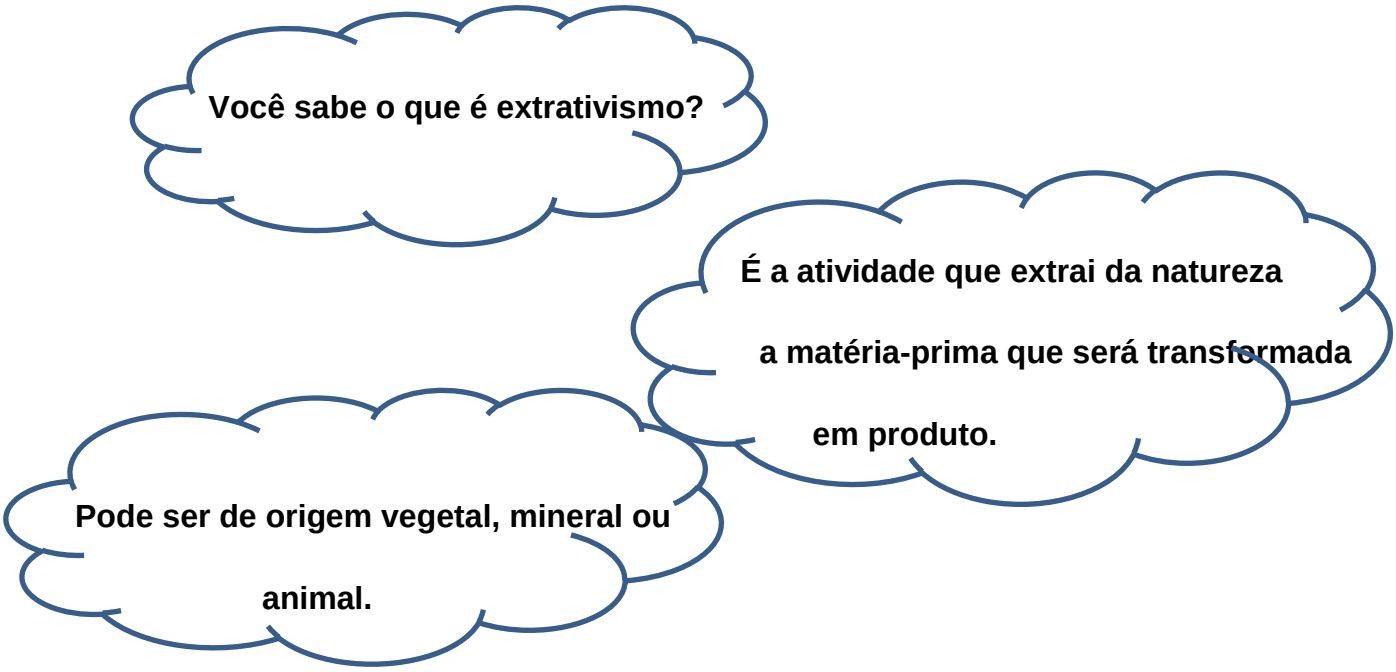
Agora é sua vez! Escreva abaixo as características do local que você mora. Pense na Cidade e no Campo e escreva sobre sua Bertioga!

_____

_____

_____

3° ANO GEOGRAFIA



1. Ligue as colunas.

Látex, castanha, madeira	Extrativismo animal
Ouro, ferro, diamante	Extrativismo vegetal
Pesca, caça	Extrativismo mineral

2. Os caiçaras vivem no litoral, principalmente nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Paraná. Eles dependem da preservação da natureza para que continuem retirando dela seu sustento. A pesca artesanal é uma atividade geralmente familiar e utiliza técnicas de captura que causam pouco impacto no ambiente.

a) A preservação da natureza é importante para a manutenção do modo de vida e das tradições caiçaras? ————. Por quê? ————————————————————-
————————————————————————————————----------

3. Como você imagina um caiçara? Faça um desenho bem bonito do caiçara de sua cidade.

3° ANO - ARTE

Essa atividade você poderá fazer num dia de sol, em qualquer lugar da sua casa onde a luz solar projete sombra no seu papel.



Você é uma criança criativa? Aposto que você falou que sim.

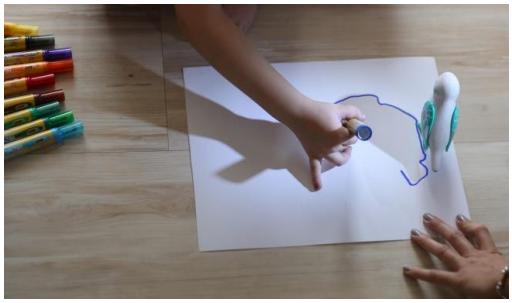
As crianças são naturalmente criativas e deixa sempre a imaginação rolar solta.

Afinal, o que é criatividade?

Ser criativo é ser capaz de encontrar soluções para se divertir sozinho, descobrir maneiras diferentes de usar a mesma coisa, conseguir enxergar uma figura em uma nuvem e imaginar um animal com um simples objeto.

Para isso, iremos precisar de um brinquedo, lápis, borracha e material para decorar seu desenho.

Na folha abaixo, você vai colocar o brinquedo escolhido em qualquer parte do papel e com o lápis, contorne toda a sombra do brinquedo que está sendo projetada no papel.



Agora você tem uma forma desenhada, observe-a e imagine uma figura neste desenho. Avalie essa figura, que forma ela tem? O que poderia ser e onde está? Dê vida a este contorno e complete o desenho.

Você pode fazer mais desenhos para completar a cena e também pode fazer colagem de diferentes materiais, papel de bala, cascas de lápis, tinta, lã, botão, folha seca, sementes e tudo o que sua imaginação permitir.

Crie e divirta-se!

SOMBRA CRIATIVA.

PAISAGEM EM MOVIMENTO



‘ Observe esta obra e veja os movimentos que as pinceladas produzem. Mesmo uma pintura plana é capaz de proporcionar a sensação do movimento, não é mesmo?

Essa obra chama-se “A noite estrelada” e foi pintada por um artista holandês chamado Vincent Van Gogh, em 1889.

O artista pinta esse quadro num momento da vida que estava fechado em uma clínica e não podia sair de lá. Por isso essa paisagem é da vista do quarto que ele estava.

A cena acontece em uma noite com muitas estrelas e a lua, onde é possível ver uma enorme onda no céu que dá o movimento. Além disso, vemos o povoado, as colinas e as árvores bem próximas em primeiro plano.

Faça você também esses movimentos que foi capaz de observar na obra. Pode começar fazendo com o dedo no ar ou com um lápis e um papel, depois elabore este movimento com seu corpo. Imagine a sensação de alguém que está confinado em seu quarto e que sonha em dançar livremente no céu.

Observe às cores, o local e o horário que foi pintada a obra.

Agora da janela da sua casa, observe a paisagem lá fora e faça uma obra também com movimentos.

Pense como você poderia representar este movimento, quais cores usar e o horário que gostaria de representar.

3° ANO - EDUCAÇÃO FÍSICA

Atividade: Jogo da Velha Estruturado



Qual a origem do jogo da velha?

A referência mais antiga que se tem desse passatempo surgiu 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. Há também versões em que variam os números de linhas e colunas, geralmente três ou cinco. 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.

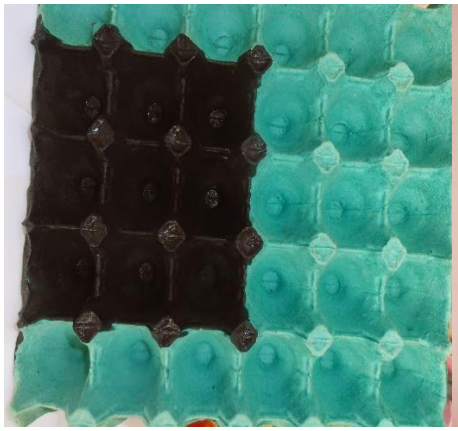
Vamos fazer nosso jogo da velha estruturado?

Materiais:

- Caixa de ovos
- 10 tampinhas de garrafa pet
- Tinta guache ou tinta plástica

Como fazer:

- Pinte os 2 lados da caixa de ovos da cor que você quiser. Com uma caixa de ovos você consegue fazer 2 jogos da velha;
- Para fazer um jogo da velha você deve pintar 9 "quadradinhos";
- Corte a caixa, como você está vendo na imagem.
- Pinte as 10 tampinhas de garrafa pet. Cinco tampinhas de cada cor.





1- Agora convide um familiar para jogar com você, após a brincadeira, relate como foi a sua experiência.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2- Você já tinha brincado de jogo da velha? Você ou seus familiares conhecem outro nome para essa brincadeira?

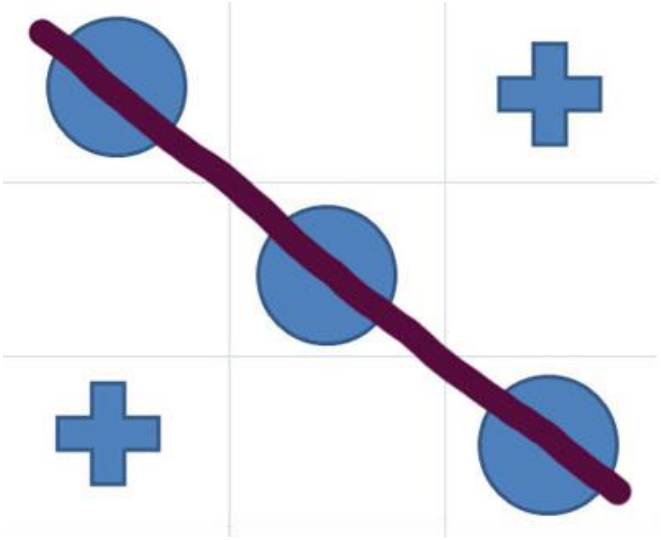
_____

_____

JOGO DA VELHA

O jogo da velha ou jogo do galo (nome português europeu) ou três em linha é um jogo e/ou passatempo popular. É um jogo de regras extremamente simples, que não traz grandes dificuldades para seus jogadores e é facilmente aprendido. A origem é desconhecida, com indicações de que pode ter começado no antigo Egito, onde foram encontrados tabuleiros esculpidos na rocha, que teriam mais de 3.500 anos.

Algumas lendas urbanas contam que o jogo teria nascido em Portugal, na cidade de Almada no ano 545. No entanto, só foi popularizado no ano 1500, pelo descobridor Pedro Álvares Cabral, que adorava jogar este jogo durante as suas viagens. Álvares Cabral teria decidido que este jogo seria o primeiro a ser ensinado ao povo indígena no Brasil.



Regras do Jogo da Velha

- O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas, que pode ser em forma de tabuleiro ou até riscado em uma folha de papel ou no chão.

- Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X).

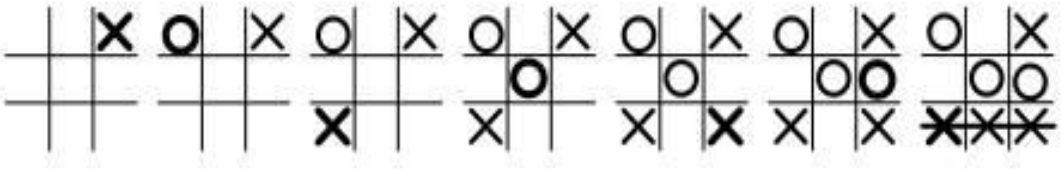
- Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia.

- O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal e, ao mesmo tempo quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.

- Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.

A lógica do jogo é muito simples, de modo que não é difícil deduzir ou decorar todas as possibilidades para efetuar a melhor jogada – apesar de o número total de possibilidades ser muito grande, a maioria delas é simétrica, além de que as regras são simples. Por esse motivo, é muito comum que o jogo empate (ou “dê velha”).

Vamos jogar?



Conte aqui como foi o jogo. Com quem você jogou? Como fizeram o tabuleiro para jogar (no papel, no chão)? Quem ganhou mais vezes? Vocês gostaram de jogar juntos?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____