

PREFEITURA MUNICIPAL DE BOM JESUS DO ITABAPOANA-RJ  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

**SEMEEL**

*A mudança está em nossas mãos*

# Atividades Orientadoras



**3º  
ano**



# Ensino Fundamental

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA  TERÇA  QUARTA  QUINTA  SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF15LP03



## LÍNGUA PORTUGUESA

Observe a capa do Gibi e complete as informações pedidas abaixo:

### CAPA DO GIBI



### INTERPRETAÇÃO

NOME DO GIBI:

ILUSTRAÇÃO:

HISTÓRIA:

PERSONAGENS DA CAPA:



SOBRE QUAL ASSUNTO A HISTÓRIA EM QUADRINHOS CONTA?



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

3º ano

21ª semana (04 a 08/07)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF03MA05



## MATEMÁTICA

Jogo:

## ROLETA DO DESAFIO

**SAÍDA**

$10 - 5$	10 é par ou ímpar?	Pule 1 casa.	Uma dúzia e meia é?	Volte para onde estava.
Meia dúzia + 3 é igual?	$12 - 2$	Perca uma jogada.		$13 - 2$
$16 - 3$	$14 - 3$			Pule 2 casas.
Uma dúzia - 6 é igual?	Volte 3 casas	Volte 5 casas.	5 é par ou ímpar?	$17 - 5$
<b>CHEGADA</b>	<b>PARABÉNS CAMPEÃO!</b>	$15 - 5$		$18 - 3$
		6 é par ou ímpar?		

Material:

- Cartela
- Clipes
- Lápis

Modo de jogar:

- Segurar o clipe com a ponta do lápis.
- Rodar o clipe com um impulso do dedo.
- O numeral que o clipe estiver mostrando, indicará quantas casas o jogador deverá andar.
- O aluno deverá responder certo a pergunta. Se errar, volta para onde estava.
- Vence quem chegar primeiro.

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA
  TERÇA
  QUARTA
  QUINTA
  SEXTA

CÓDIGO BNCC

# LÍNGUA PORTUGUESA

FORME PALAVRAS USANDO AS SÍLABAS DO POP IT:

pa a li  
 va ra mo te ta  
 ga chu vi nha do ar  
 por ma ço ba ce da  
 o le es lha vo  
 ti nho bra

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_
- 6) \_\_\_\_\_
- 7) \_\_\_\_\_
- 8) \_\_\_\_\_

- 9) \_\_\_\_\_
- 10) \_\_\_\_\_
- 11) \_\_\_\_\_
- 12) \_\_\_\_\_
- 13) \_\_\_\_\_
- 14) \_\_\_\_\_
- 15) \_\_\_\_\_
- 16) \_\_\_\_\_

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

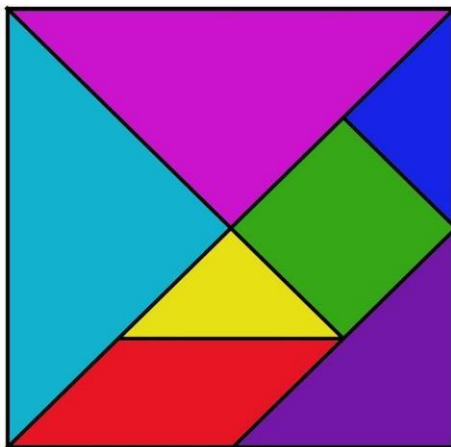
EF03MA15



# MATEMÁTICA

## Tangram

O **Tangram** é um jogo chinês formado por 7 peças: 2 triângulos grandes, 2 triângulos pequenos, 1 triângulo médio, 1 quadrado e um 1 paralelogramo e o seu objetivo é formar uma figura utilizando as sete peças.



barco



cachorro



camelo



casa



cavalo



cisne



coelho

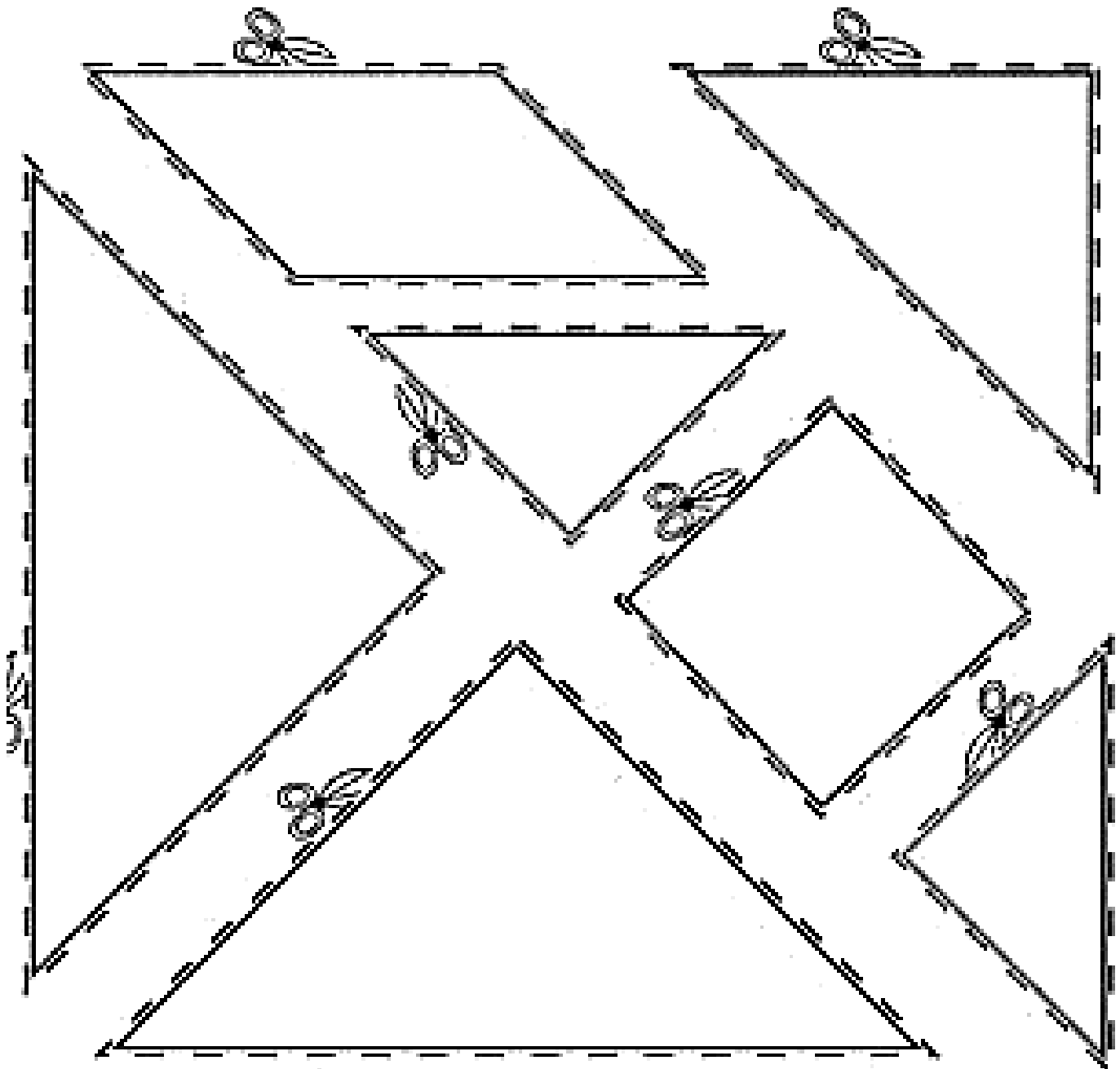


gato



peixe

- ✚ Hora de brincar com o seu próprio **TANGRAM**.
- ✚ Pinte cada forma geométrica com uma cor diferente e recorte-as. Use a sua criatividade e monte variados desenhos e formas.



- ✚ Faça uma bela exposição com os trabalhos na sala de aula.

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)  ANO DE ESCOLARIDADE  DATA

NOME:

HOJE É?  
 SEGUNDA  TERÇA  QUARTA  QUINTA  SEXTA

CÓDIGO BNCC



1. Leia o texto instrucional: **Trilha dos antônimos.**

## TRILHA DOS ANTÔNIMOS

### Anotações para professores/as:

#### Tipo de atividade:

Oral; Jogo de tabuleiro

#### Foco linguístico:

Praticar adjetivos

#### Controle da atividade:

Alto

#### Enfoque:

Precisão

#### Número de estudantes:

Um ou mais

#### Objetivo:

Praticar o vocabulário com alguns adjetivos básicos.

#### Preparação necessária:

Imprimir o tabuleiro, peões e um dado.

#### Resumo

Nessa atividade um jogo de tabuleiro é usado para incentivar a interação dos estudantes, enquanto aprendem adjetivos básicos e seus antônimos.

#### Procedimentos

É preferível trabalhar com as palavras antes, sendo o jogo uma forma de revisão.

Uma maneira de fazer uma revisão rápida é um aquecimento de respostas rápidas, onde o professor fala uma palavra e um estudante tem de responder com o antônimo.

Separe a turma em grupos de 2 a 4 estudantes.

Com um dado, os estudantes andam pelo tabuleiro respondendo com o antônimo cada adjetivo e fazendo uma frase com um deles.

É uma boa ideia determinar um tempo para a resposta para dinamizar o jogo.

Caso o estudante não consiga responder, volta para a casa que estava ou perde uma vez.

Dependendo do tempo disponível, é uma boa fazer duas, três rodadas, para que todas as palavras sejam revistas.

✚ Hora de jogar. Boa diversão!

<b>Começo</b>		Moderno	Grande	<b>Novo</b>
Quente		<b>Bom</b>		 Uma rodada sem jogar
<b>Alto</b>		 pule três casas		<b>Triste</b>
 volte duas casas		<b>Mole</b>		Silencioso
Bonito		<b>Perto</b>		<b>Doce</b>
<b>Seco</b>		<b>Caro</b>		 volte três casas
<b>Cheio</b>		<b>Azar</b>		<b>Longo</b>
<b>Fácil</b>		<b>Limpo</b>		<b>Rico</b>
<b>Gordo</b>	Inteligente	 pule duas casas		<b>Fim</b>

<https://www.ensinarportugues.com/produto/trilha-dos-antonimos-portugues-estrangeiros-adjetivos/>