

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

3º ano

DATA

22ª semana (03 a 07/07)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF35LP04/EF35LP05/EF35LP26

LÍNGUA PORTUGUESA



✚ Faça uma leitura dinâmica junto com seus colegas e professor “**conto de aventura**”.

SIMBAD, O MARUJO

Era uma vez um rapaz chamado Simbad que gostava muito de aventura. Um dia, ele resolveu ir para a Índia. Depois de navegar em uma pequena ilha e eis que a ilha se moveu! Percebeu que a ilha era uma grande baleia, e decidiu jogar-se ao mar.

Nadou muito para se salvar, até que chegou a uma praia deserta. Simbad viu um ovo de uma enorme ave marinha e teve a ideia de amarrar-se às patas da ave quando ela viesse para chocá-lo. A ave apareceu, chocou o ovo e depois voou.

O marujo, em um instante, viu-se em um vale cheio de diamantes e conseguiu até pegar alguns. Depois, a ave voou para o litoral e ele se soltou, pousando perto de algumas casas. Os pescadores do local arranjaram outro barco para outras aventuras de Simbad. Mas, veio uma tempestade, e o capitão decidiu aportar no outro lado da ilha.

Enquanto descansavam em uma antiga casa de piratas, um gigante de um olho só apareceu. Ele iria devorar todos, mas Simbad usou um tronco de madeira e jogou direto no seu olho, que o cegou. O gigante fugiu, tateando pelas árvores. Ele e os marinheiros seguiram o gigante até sua casa.

Lá, encontraram muitos tesouros deixados pelos piratas. Com o tesouro, Simbad voltou para sua casa e viveu feliz durante muitos anos.

Texto adaptado de uma das histórias dos clássicos infantis.





INTERPRETAÇÃO DE TEXTO



1. Responda:

a) Qual é o nome do personagem principal deste conto de aventura?

b) Quando chegou à praia deserta, o que o personagem viu?

2. Marque a resposta correta:

a) Como os pescadores ajudaram Simbad?

Os pescadores do local prenderam Simbad.

Os pescadores do local arranjaram outro barco para outras aventuras de Simbad.

b) Enquanto descansavam em uma antiga casa do pirata, o que aconteceu?

Um gigante de um olho só apareceu.

Veio uma tempestade.

c) O que Simbad fez com o gigante?

Simbad usou um tronco de cadeira e jogou direto no seu olho, que o cegou.

Simbad usou um tronco de madeira e jogou direto no seu olho, que o cegou.

e) Qual foi a grande recompensa que receberam?

Encontraram muitos brinquedos deixados pelos piratas.

Encontraram muitos tesouros deixados pelos piratas.

3. Qual é o gênero textual em “**SIMBAD, O MARUJO**”?

História em quadrinhos

Receita

Conto de aventura

4. Qual é a principal característica de um conto de aventura?

Tristeza

Ação

Drama

5. A finalidade do gênero apresentado no texto “**SIMBAD, O MARUJO**” é:

Informar o leitor sobre acontecimentos em sua região;

Provocar emoções no leitor, despertando sua curiosidade;

Orientar o leitor sobre as regras de um jogo;

Divulgar um evento na cidade.



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF03MA13/ EF03MA14

MATEMÁTICA

1. Três amigos, Paulo, Luiz e Pedro, gostam de brincar com embalagens. Cada menino está brincando com uma das embalagens desenhadas a seguir.

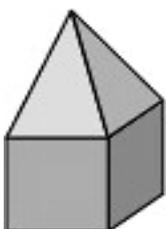
- A embalagem de **Luiz** tem o formato de **cubo**.
- A de **Paulo** não tem o formato de **cilindro**.
- Qual é a de Pedro? _____

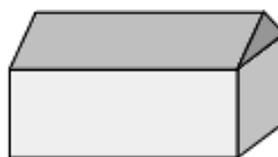


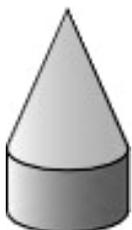
- Complete o quadro com o nome de cada menino e o nome do sólido geométrico relacionado ao formato da embalagem.

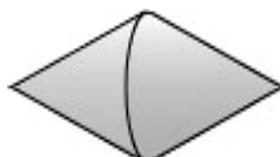
Nomes dos amigos →			
Sólidos geométricos →			

2. Débora e alguns amigos **montaram cubos, blocos retangulares, prismas, cilindros e cones**. Depois construíram outros sólidos geométricos juntando 2 deles. Analise o exemplo e escreva o nome dos sólidos geométricos usados na construção dos demais.









UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

3º ano

DATA

22ª semana (03 a 07/07)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF35LP26



Produção textual

Gênero textual: Narrativa de aventura

Como toda narrativa, a estrutura se desenrola em 3 partes principais que se apresentam mais intensamente:

INTRODUÇÃO	Apresenta os personagens e o contexto para dar início ao conflito.
CONFLITO	Na narrativa de aventura podem ocorrer diversos conflitos ao redor de um conflito central, como na história de Simbad, que enfrentou a baleia gigante, depois voou amarrado na grande ave e lutou com o gigante para voltar para casa.
DESFECHO OU ENLACE	É a solução do problema ou conflito, concluindo a narrativa. Ou seja, é o final atribuído à grande aventura dos personagens.

Agora é com você!

Seguindo os passos adiante, você irá estruturar seu conto de aventura, para que em seguida, você escreva um conto de aventura completo e muito legal! Vamos lá!!!

Criando o personagem principal:	
Nome:	<input type="text"/>
Características físicas:	<input type="text"/>
Personalidade:	<input type="text"/>
Função na história:	<input type="text"/>
Criando personagens secundários	
Nome:	<input type="text"/>
Função na história:	<input type="text"/>
Nome:	<input type="text"/>
Função na história:	<input type="text"/>
Cenário – onde se passa a história	
É perigoso?	<input type="text"/>
É de dia ou à noite?	<input type="text"/>



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

MATEMÁTICA



Simulado

1. Veja o número: **2. 530** Uma das decomposições desse número é:

A) $2.500 + 30$
B) $2.000 + 530$
C) $2.000 + 500 + 30$
D) $2 + 5 + 3 + 0$

2. Raí têm duas caixas de brinquedos. Na primeira caixa, há 10 brinquedos e na segunda, o **triplo** dessa quantidade. Quantos brinquedos há na segunda caixa?

A. 20
B. 26
C. 30
D. 33

3. Alberto foi com sua neta ao seu sítio colher laranjas. Juntos, eles colheram **2. 207** laranjas. A quantidade de laranjas colhidas por eles foi:

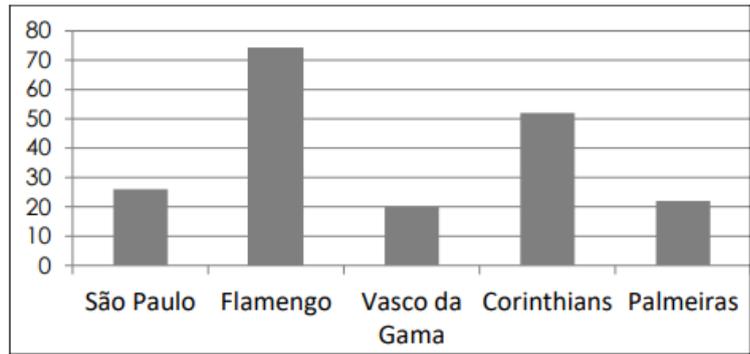
A) dois mil, vinte e sete.
B) dois mil, setecentos e dois.
C) dois mil, duzentos e setenta.
D) dois mil, duzentos e sete.

4. Veja a conta: **1.578 + 234**
Qual o resultado dessa conta?

A) 812
B) 1.344
C) 1.433
D) 1.812

5. O gráfico abaixo mostra a preferência dos estudantes sobre alguns times de futebol do Brasil. Qual o time de futebol que tem a preferência dos estudantes?

- A) Corinthians
- B) Flamengo
- C) São Paulo
- D) Vasco da Gama



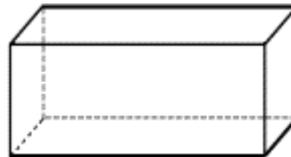
6. Uma caixa contém 16 tomates. Quantos tomates terão em 5 caixas iguais a essa?

- A) 11
- B) 21
- C) 80
- D) 96

7. Observe abaixo o desenho de um bloco retangular.

Esse bloco tem quantas **faces**?

- A) 6
- B) 8
- C) 10
- D) 12



8. Veja a operação: **673 - 238** Qual o resultado dessa operação?

- A) 435
- B) 445
- C) 453
- D) 911

9. Veja a figura ao lado.

Essa figura lembra qual forma geométrica?

- A) Cubo.
- B) Cilindro.
- C) Cone
- D) Esfera.



10. Veja os números colocados no quadro:

124 - 70 - 58 - 96 - 110

A ordem crescente dos números acima é:

- A) 124 - 110 - 96 - 58 - 70
- B) 58 - 70 - 96 - 110 - 124
- C) 70 - 58 - 96 - 124 - 110
- D) 110 - 96 - 58 - 70 - 124

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE
3º ano

DATA
22ª semana (03 a 07/07)

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

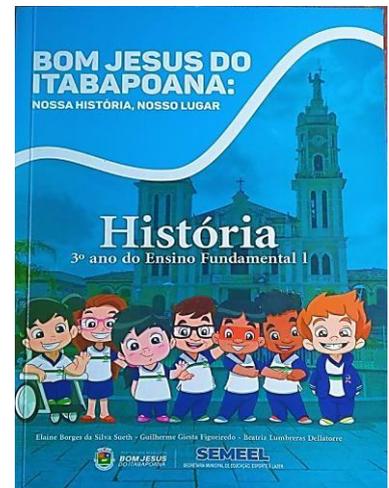
EF03HI02.RJ

HISTÓRIA



Patrimônio cultural é todo objeto **material** (por exemplo: prédios e monumentos) e **imaterial** (são festas religiosas e tradições culinárias) que faz parte da cultura de um povo.

1. Agora, com ajuda de seu (suas) professor e colegas, leia o livro **“Bom Jesus do Itabapoana: nossa história, nosso lugar”**. (pág. 57 até 64) e preencha o quadro abaixo:



➤ Patrimônio cultural material	➤ Patrimônio cultural imaterial

2. Faça um desenho bem criativo de um patrimônio cultural material de nossa cidade.