



PREFEITURA MUNICIPAL  
**BOM JESUS**  
DO ITABAPOANA



SECRETARIA  
MUNICIPAL DE  
**EDUCAÇÃO**

*Atividades Orientadoras*

**3º ANO**  
*Ensino Fundamental 1*





UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

3º ano

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

EF35LP02 – EF35LP04 – EF35LP22 – EF35LP25  
EF35LP29 – EF35LP30



## LÍNGUA PORTUGUESA

# GÊNERO TEXTUAL: CONTO DE AVENTURA

**Conto de Aventura** é uma história cheia de emoção, onde os personagens vivem desafios, perigos e descobertas. Pode ter viagens, mistérios, heróis e até vilões. No final, quem vive a aventura aprende algo importante ou conquista um objetivo.

Leia o texto abaixo:

### 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 pelos mares, desembarcou 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 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 ancorar 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, se apoiando nas 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

# Atividades

1. O que podemos entender sobre a coragem de Simbad durante suas aventuras?
  - a) Ele era muito medroso.
  - b) Ele enfrentava os desafios sem desistir.
  - c) Ele evitava qualquer perigo.
  - d) Ele preferia ficar em casa.
2. O que você acha que levou Simbad a se jogar no mar quando percebeu que estava sobre uma baleia?
  - a) Ele não gosta de animais.
  - b) Ele percebeu que seria perigoso e queria um lugar seguro.
  - c) A baleia não aguentou o peso dele.
  - d) Ele achou que era um tubarão.
3. Quando Simbad se amarra nas patas da ave, o que isso mostra sobre ele?
  - a) Que ele gosta de aves.
  - b) Que ele é preguiçoso.
  - c) Que ele foi inteligente para conseguir um jeito de sair da praia deserta.
  - d) Que ele quer virar ave.
4. Por que você acha que o capitão decidiu ancorar no outro lado da ilha durante a tempestade?
  - a) Porque havia uma festa no local.
  - b) Porque o lado onde estavam não era seguro.
  - c) Porque queriam visitar o gigante.
  - d) Porque Simbad pediu.
5. Por que o gigante fugiu se apoiando nas árvores?
  - a) Que ele estava muito cansado.
  - b) Que ele estava com fome.
  - c) Que ele ficou cego depois do ataque de Simbad.
  - d) Que ele queria brincar.
6. Podemos entender que, no final da história, Simbad ficou com os tesouros porque:
  - a) Comprou dos piratas.
  - b) Porque o gigante não conseguia ver e os piratas não estavam mais lá.
  - c) Pegou escondido dos marinheiros.
  - d) Ganhou de presente da ave.





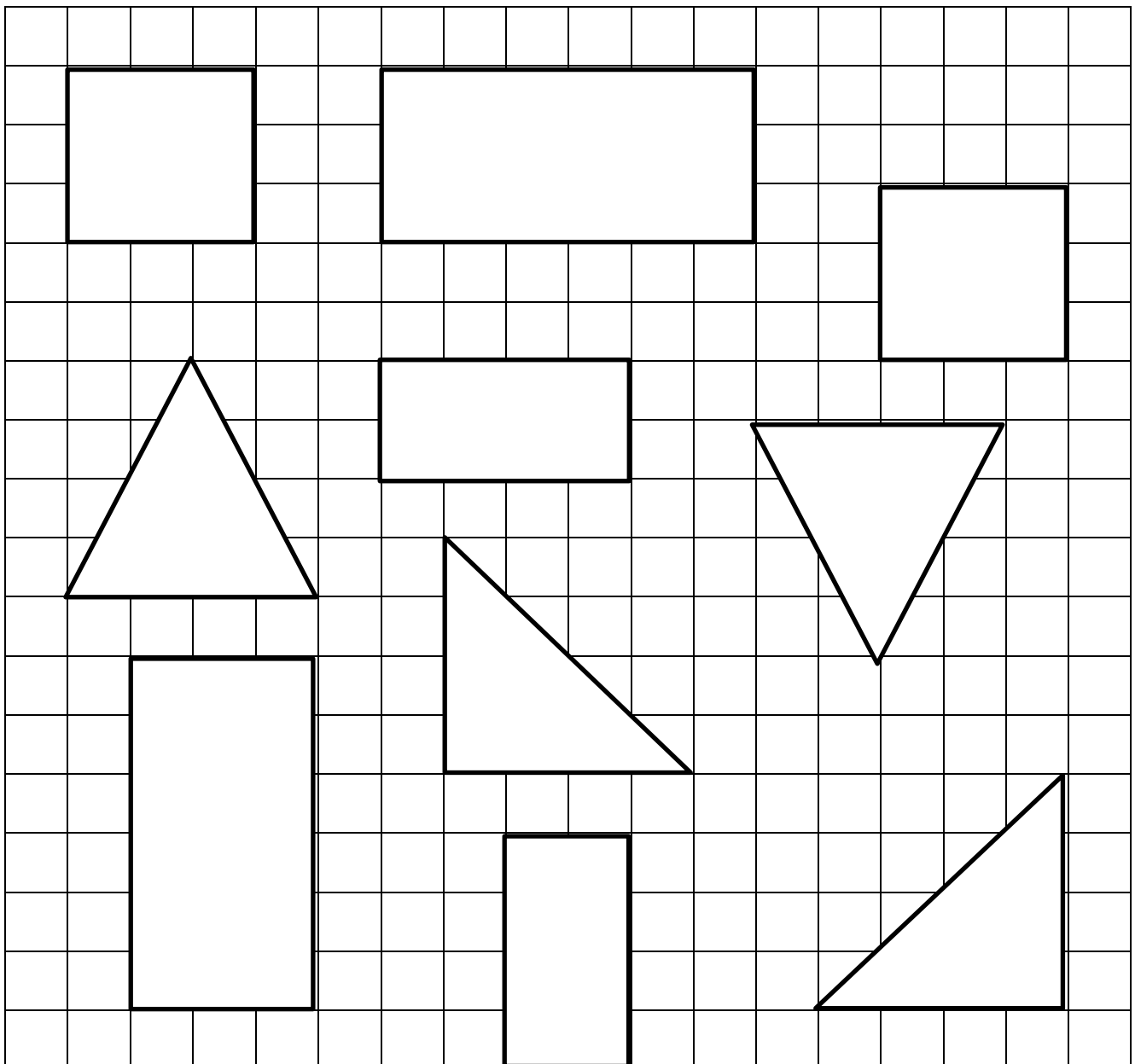


# ATIVIDADES

1. Marque a resposta certa:

- ( ) Figuras congruentes são aquelas que possuem tamanhos iguais e formas diferentes.
- ( ) Figuras congruentes não possuem tamanho iguais.
- ( ) Figuras congruentes são aquelas que possuem o mesmo tamanho e forma.
- ( ) Figuras congruentes não possuem formas iguais.
- ( ) Figuras congruentes são aquelas que estão na mesma posição.

2. Pinte da mesma cor, na malha quadriculada abaixo, as figuras que são congruentes:





UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA  TERÇA  QUARTA  QUINTA  SEXTA

CÓDIGO BNCC

# ABC LÍNGUA PORTUGUESA

## ADJETIVOS

Leia o texto abaixo e observe as palavras em destaque:



### CASINHA DA BRUXA

Naquele castelo há um portão de ferro, há teias de aranha e uma vassoura **velha**.

Pelos telhados anda um gato **travesso**, a quem a bruxa **feia** abraça e dá beijos.

Naquele castelo esconde-se o mistério, entre **grandes** paredes e um **enorme** teto.

As palavras destacadas são chamadas de **adjetivos**.

Elas servem para indicar qualidades, defeitos, ou seja, características de um ser.



1. Releia o texto e escreva a qual substantivo cada adjetivo destacado se refere:

a) velha: \_\_\_\_\_

b) travesso: \_\_\_\_\_

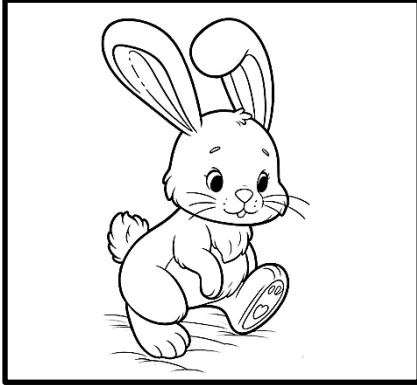
c) bruxa: \_\_\_\_\_

d) grandes: \_\_\_\_\_

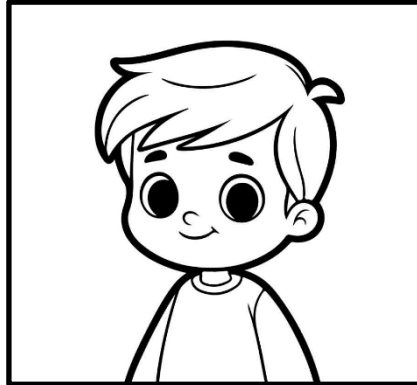
e) enorme: \_\_\_\_\_

2. Escolha, dentro do quadro, dois adjetivos para cada figura:

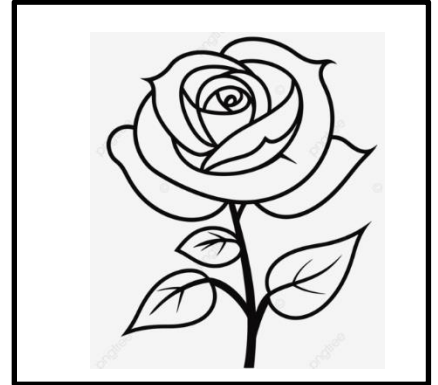
peludo – feroz – esperta – bonita – comilão – grande – inteligente  
saborosa – estudioso – alegre – perigoso – vermelha – perfumada –  
engraçado – colorido – orelhudo.



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



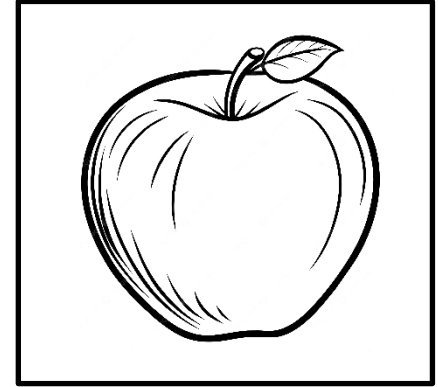
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

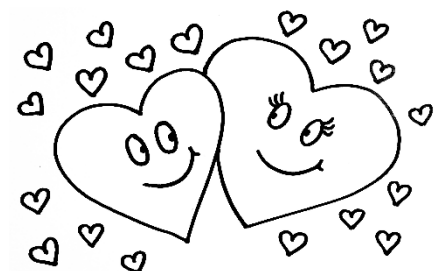


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Transforme os substantivos destacados em adjetivos. Observe o exemplo:

Quem tem **carinho** é carinhoso.

- a) Quem tem bondade é \_\_\_\_\_.
- b) Quem tem amor é \_\_\_\_\_.
- c) Quem tem fama é \_\_\_\_\_.
- d) Que tem coragem é \_\_\_\_\_.
- e) Quem tem capricho é \_\_\_\_\_.





UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSOR(A)

ANO DE ESCOLARIDADE

DATA

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

CÓDIGO BNCC

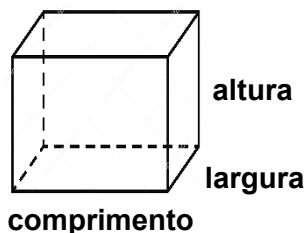
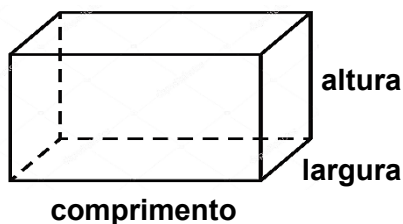
EF03MA10.RJ – EF03MA13 – EF03MA14 – EF03MA06

# 123 MATEMÁTICA 123

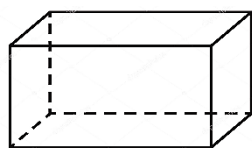
## FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS

**Figuras geométricas espaciais** ou **sólidos geométricos** são objetos tridimensionais, que possuem três dimensões: **altura**, **comprimento** e **largura**.

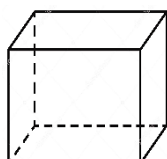
Observe:



Veja alguns exemplos de figuras geométricas espaciais ou sólidos geométricos:



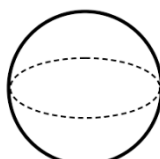
Paralelepípedo



Cubo



Cone



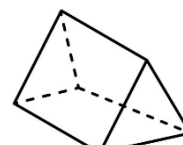
Esfera



Cilindro



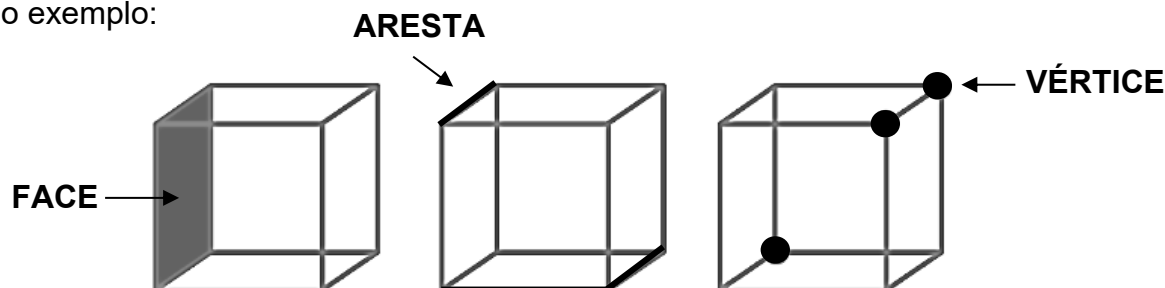
Pirâmide



Prisma

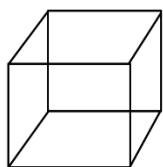
As figuras geométricas ou sólidos geométricos possuem **vértices**, **faces** e **arestas**. Mas como saber o que é cada um? Simples. Os **vértices** são os encontros de cada “linha”; as **arestas** são as “linhas” de cada figura, e as **faces** dos sólidos geométricos são seus lados.

Observe o exemplo:

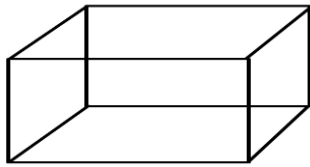


# Atividades

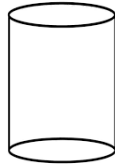
1. Marta trabalha numa fábrica de caixas. Observe o formato das caixas que Marta fabricou.



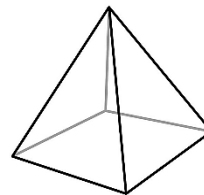
TIPO 1



TIPO 2



TIPO 3



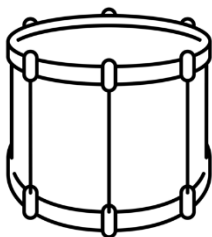
TIPO 4

As caixas mais vendidas para colocar bombons têm a forma de  **cubos**  e  **paralelepípedos** .  
Quais são elas?

- (A) Tipo 1 e 2.
- (B) Tipo 1 e 3.
- (C) Tipo 2 e 3.
- (D) Tipo 2 e 4.



2. Observe o instrumento que Beto gosta de tocar.



Qual é a forma do instrumento?

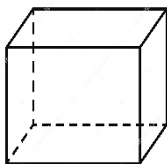
\_\_\_\_\_

3. O sólido do desenho abaixo é composto de quais figuras geométricas?



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

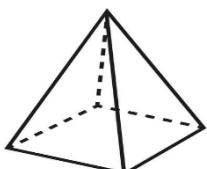
4. Qual o número de faces, de vértices e de arestas dos sólidos geométricos abaixo?



Faces: \_\_\_\_\_  
Vértices: \_\_\_\_\_  
Arestas: \_\_\_\_\_



Faces: \_\_\_\_\_  
Vértices: \_\_\_\_\_  
Arestas: \_\_\_\_\_



Faces: \_\_\_\_\_  
Vértices: \_\_\_\_\_  
Arestas: \_\_\_\_\_



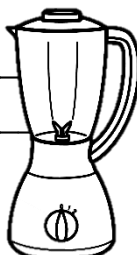
# Pensando...

Pense e com ajuda da professora, resolva os probleminhas a seguir:

1. José tem 68 reais e Beatriz tem 70 reais. Eles vão juntar o dinheiro que têm para comprar um liquidificador de presente para a mãe deles. O liquidificador custa 125 reais. Nessas condições, responda:

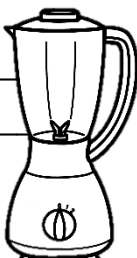
a) Qual a quantia que os dois têm juntos?

Cálculo:	Resposta: _____ _____
----------	-----------------------------



b) Comprando o liquidificador, quantos reais vão sobrar?

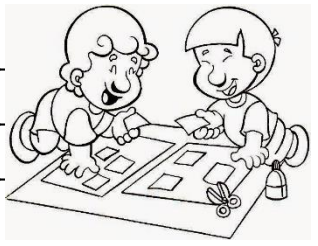
Cálculo:	Resposta: _____ _____
----------	-----------------------------



2. João tinha 48 figurinhas. Jogando com André, ele ganhou 21 figurinhas. A seguir, jogando com Saulo, perdeu 12 figurinhas. Nessas condições, responda:

a) Com quantas figurinhas João ficou depois de jogar com André?

Cálculo:	Resposta: _____ _____ _____
----------	--------------------------------------



b) Com quantas figurinha João ficou depois de jogar com Saulo?

Cálculo:	Resposta: _____ _____ _____
----------	--------------------------------------

