



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Português

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: SEGUNDA – FEIRA 17/08/2020

LEIA O TEXTO E RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO.

Saci-Pererê



com uma rolha.

É um menino negro e muito levado, que tem uma perna só, fuma cachimbo e usa um gorro vermelho que tem poderes mágicos. Costuma ter três dedos nas mãos que são furadas. O saci adora fazer travessuras, como queimar a comida, espantar o gado, assustar viajantes solitários e dar nós nas crinas dos cavalos.

Dizem que para pegar um saci é preciso fazer uma armadilha com uma peneira. Depois que ele cair na cilada, é preciso tirar rapidamente seu gorro vermelho, colocar o saci em uma garrafa e fechar bem

FOLCLORE BRASILEIRO

Nas questões 1 a 4 marque a resposta certa com um x:

1) O Saci é :

- um menino negro muito quieto.
- um menino negro muito sossegado.
- um menino negro muito levado.

2) O Saci :

- usa gorro azul e não fuma cachimbo.
- usa gorro vermelho e não fuma cachimbo.
- usa gorro vermelho e fuma cachimbo.

3) O Saci :

- tem uma perna só e costuma ter três dedos nas mãos furadas..
- tem uma perna só e todos têm as mãos perfeitas.

4) O Saci adora fazer **travessuras** quer dizer:

- O Saci adora fazer caridade.
- O Saci adora fazer boas ações.
- O saci adora fazer artes, brincadeiras que incomodam.

5) Escreva algumas travessuras que o saci costuma fazer.





ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Matemática

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: SEGUNDA – FEIRA 17/08/2020

CALCULANDO COM O SAGE

14 X 2 =

28 X 4 =

25 X 5 =

36 X 3 =

51 X 6 =

71 X 4 =

69 X 8 =

37 X 7 =

40 X 9 =

62 X 1 =



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Português

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: TERÇA – FEIRA 18/08/2020

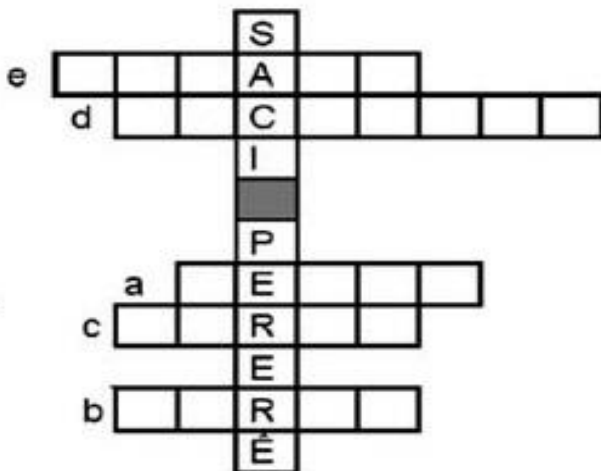
RELEIA O TEXTO DO “SACI – PERERÊ” DA PRIMEIRA PÁGINA E RESPONDA AS QUESTÕES.

6) De acordo com o texto que você leu, como se deve fazer para pegar e prender um Saci?

7) Complete as frases com uma palavra.

- a) O Saci não é pardo , ele é _____.
- b) O Saci tem uma só _____.
- c) Aquilo que é vermelho e o Saci usa na cabeça é o _____.
- d) O Saci fuma _____.
- e) O Saci faz muitas travessuras, por isso ele é muito _____.

8) Complete a cruzadinha com as palavras que você escreveu.



9) Complete a tabela de acordo com as informações do texto:

NOME DO MITO	_____
CARCTERÍSTICAS DELE	_____ _____ _____
O QUE ELE FAZ	_____ _____ _____



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: História

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: TERÇA – FEIRA 18/08/2020

VAMOS CONHECER MAIS UMA LENDA DO NOSSO FOLCLORE.

CURUPIRA



ASSIM COMO O BOITATÁ, O CURUPIRA TAMBÉM É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS SILVESTRES.

REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS. PERSEGUE E MATA TODOS QUE DESRESPEITAM A NATUREZA.

QUANDO ALGUÉM DESAPARECE NAS MATAS, MUITOS HABITANTES DO INTERIOR ACREDITAM QUE É OBRA DO CURUPIRA.

RESPONDA

1- O CURUPIRA É UM PROTETOR DAS :

- () RUAS
- () MATAS
- () CASAS

2- COMO SÃO OS CABELOS E OS PÉS DO CURUPIRA?



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Ciências

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: QUARTA – FEIRA 19/08/2020

ATIVIDADES FOLCLÓRICAS



CURUPIRA

SEGUNDO AS LENDAS, O CURUPIRA É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS. ELE É REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS.

DESENHE O QUE ENCONTRAMOS NAS FLORESTAS:



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Geografia

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: QUARTA – FEIRA 19/08/2020

LEIA O TEXTO E RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO:

Leia:

HÁ PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE, OUTRAS QUE MORAM NO CAMPO.

AS PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE FORMAM A COMUNIDADE URBANA E AS PESSOAS QUE VIVEM NO CAMPO FORMAM A COMUNIDADE RURAL.

NA COMUNIDADE URBANA, HÁ MUITAS COISAS EM COMUM, POR EXEMPLO, ALGUNS SERVIÇOS COMO ELETRICIDADE, ÁGUA E ESGOTO TRATADOS, TRANSPORTES COLETIVOS, COMUNICAÇÃO, REDE DE BANCOS E UM COMÉRCIO MUITO VARIADO.

NAS CIDADES, AS CASAS OU APARTAMENTOS SÃO CONSTRUÍDOS BEM JUNTO UNS DOS OUTROS.



A ZONA RURAL, TAMBÉM CHAMADA DE CAMPO, É A REGIÃO QUE FICA FORA DA CIDADE.

AS PESSOAS VIVEM NO CAMPO EM SÍTIOS, CHÁCARAS, FAZENDAS, ETC.

AS CASAS DA ZONA RURAL NÃO SÃO CONSTRUÍDAS PERTO UMA DAS OUTRAS. A MAIORIA DAS PESSOAS QUE VIVEM NA COMUNIDADE RURAL TRABALHA CUIDANDO DA LAVOURA E DO GADO.

AS QUE CUIDAM DA LAVOURA SÃO CHAMADAS DE AGRICULTORES OU LAVRADORES. ELAS TRABALHAM NA TERRA, PLANTAM, COLHEM E VENDEM OS PRODUTOS.



QUEM CRIA OS ANIMAIS COMO BOIS, CAVALOS, CABRAS, PORCOS, AVES SÃO CHAMADAS PECUARISTAS.

1. Responda:

- AS PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE FORMAM A COMUNIDADE _____.
- AS PESSOAS QUE VIVEM NO CAMPO FORMAM A COMUNIDADE _____.
- QUEM CUIDA DA LAVOURA SÃO CHAMADOS DE _____.
- QUEM CUIDA DA CRIAÇÃO DE ANIMAIS SÃO CHAMADOS DE _____.



ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR- APC

ESCOLA RURAL MUNICIPAL ELEODORO ÉBANO PEREIRA

E-mail escolaeleodoro@outlook.com Fone: (44) 3413-1140

Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

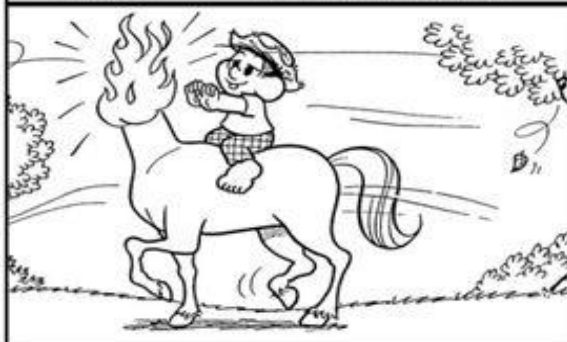
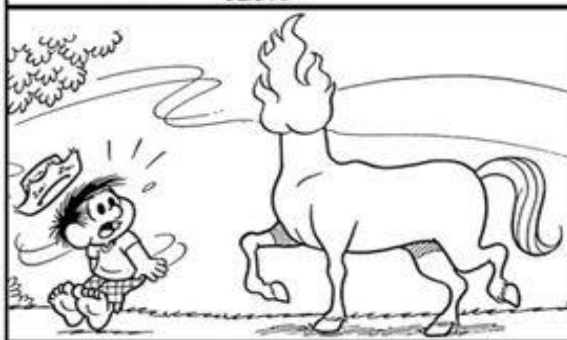
Componente curricular: Português

Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: SEXTA – FEIRA 21/08/2020

OBSERVE AS CENAS E ESCREVA UMA HISTÓRIA SOBRE O QUE ESTA ACONTECENDO COM O CHICO BENTO E A MULA SEM CABEÇA. CAPRICHE NA CRIATIVIDADE E NA LETRA.

VAMOS ESCREVER UMA HISTÓRIA!



Nome: _____

Data: _____



Semana: 17 17/08/2020 A 21/08/2020

Turma: 3º ano

Nome do aluno(a):

Componente curricular: Matemática

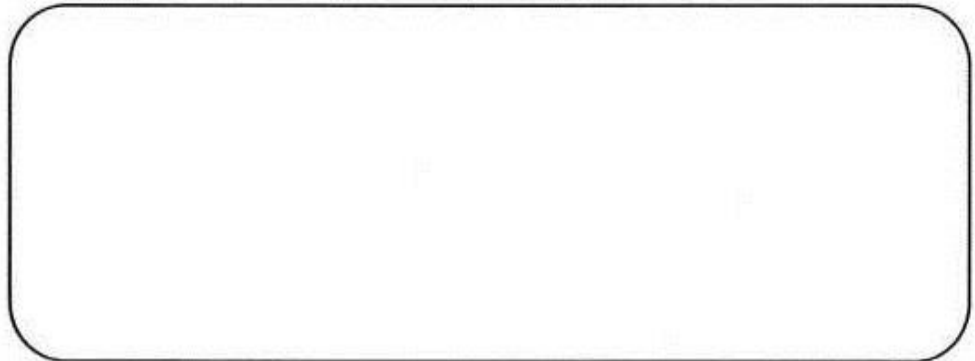
Orientação: Caro aluno, após a leitura e interpretação dos comandos, responda as atividades propostas.

DATA: SEXTA – FEIRA 21/08/2020

LEIA COM ATENÇÃO!!

REUNIÃO DAS MULAS

UMA MULA-SEM-CABEÇA TEM 4 PATAS. IMAGINE UMA REUNIÃO COM 3 MULAS. QUANTAS PATAS HAVERIA AO TODO NESSA REUNIÃO?
USE O QUADRINHO PARA CALCULAR:



Ajude o Saci encontrar o seu outro cachimbo, pulando com uma perna só, apenas nos números pares, colorindo por onde passar.



17

84

32

23

55

43

81

25

6

51

56

49

77

10

28

20

11

92



VAMOS NOS DIVERTIR UM POUCO COM OS PERSONAGENS DO FOLCLORE?!

ESTE JOGO PODERÁ FICAR COM VOCÊ PARA BRINCAR COM SUA FAMÍLIA.

PINTE AS FIGURAS PARA QUE ELE FIQUE MAIS BONITO, DEPOIS É SÓ CHAMAR A FAMÍLIA PARA JOGAR.

PARA JOGAR VOCÊ PRECISA DE UMA MOEDA,DUAS TAMPINHAS DE REFRIGERANTE E CADERNO E LÁPIS.

OBSERVE A MOEDA E VEJA QUAL LADO É CARA E QUAL É COROA.



		PULE 1 CASA 			
VOLTE 1 CASAS 	<h1>FOLCLORE</h1> <h1>BRASILEIRO</h1> <p>MATERIAL: 1 MOEDA, DUAS TAMPAS E CADERNO</p> <p>COMO JOGAR:</p> <ul style="list-style-type: none">* CARA - AVANÇA 1 CASA* COROA - AVANÇA 2 CASAS* COMEÇA QUEM TIRA CARA.* A CASA QUE CAIR O JOGADOR ESCREVE O NOME DA FIGURA NO CADERNO.* GANHAR QUEM CHEGAR NA LINHA DE CHEGADA.				
					VOLTE 2 CASAS
PARE 2 JOGADA 					
		PARE 1 JOGADA 			

CHEGADA

↑ SAÍDA