

# EM João Cardoso de Moraes

Nome: \_\_\_\_\_

## 9ª Apostila de Atividades

3º ano A

Data das atividades: 09,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,23,24,25,26 e  
27/08.



Professora Giane Ruivo

2021



**BLOG CANTINHO DO SABER**

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## **DIA DO FOLCLORE – 22 DE AGOSTO**

**NO DIA 22 DE AGOSTO COMEMORAMOS O FOLCLORE BRASILEIRO. FOLCLORE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.**

**OBSERVE ESTES PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE E PINTE-OS.**



**SACI-PERERÊ**



**NEGRINHO DO PASTOREIRO**



**CURUPIRA**

ESCOLA \_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PROFESSORA: \_\_\_\_\_  
ALFABETO COM FIGURAS  
LÍNGUA PORTUGUESA - 1º ANO

## PERALTICES DO SACI

ISABEL CRISTINA SILVEIRA SOARES



A IARA PERDEU O PENTE  
DONA CUCA O CALDEIRÃO,  
BOITATÃ PERDEU O FOGO  
E NÃO HÁ EXPLICAÇÃO!



O BOTO COR-DE-ROSA  
NÃO SABIA O QUE FAZER,  
MAS ESTAVA TODO PROSA  
POIS NÃO TINHA O QUE PERDER!



DONA MULA-SEM-CABEÇA  
DESCOBRIU E DEU SOCORRO,  
ACHOU TODOS OS PERDIDOS  
COM O SACI, DENTRO DO GORRO!  
QUE MOLEQUE TRAVESSO!



NOME: \_\_\_\_\_

1) LIGUE OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS AOS SEUS NOMES



**CURUPIRA**



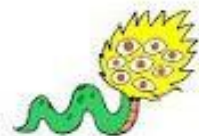
**SEREIA**



**SACI**



**LOBISOMEM**



**MULA-SEM-CABEÇA**



**BOITATÁ**

☼ PINTE OS RETÂNGULOS COM OS NOMES CORRETOS.



MULA

UMLA

MLUA



IRAA

AIRA

IARA



RUCUPIRA

CURUPIRA

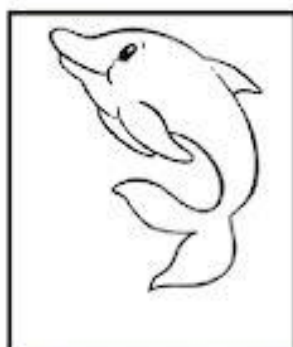
CUPIRURA



CASI

SACI

SICA



OBTO

TOBO

BOTO



BOTAITÁ

BOITÁTA

BOITATÁ

ESCOLA \_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Alfabetizar com AMOR  
www.amorensina.com.br

NUMERE DE ACORDO FAZENDO CORRESPONDÊNCIA ENTRE AS LENDAS E SUAS FIGURAS.

 MULA- SEM- CABEÇA LOBISOMEM NEGRINHO DO PASTOREIO IARA BOITATÁ

VAMOS COMPLETAR O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE USANDO SOMENTE AS VOGAIS!



L  B  S  M  M



C  R  P  R



C  C



B  T



M  L



S  C



NOME: \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_



VAMOS BRINCAR DE CAÇA- PALAVRAS?



SACI



CURUPIRA



BOITATÁ



IARA



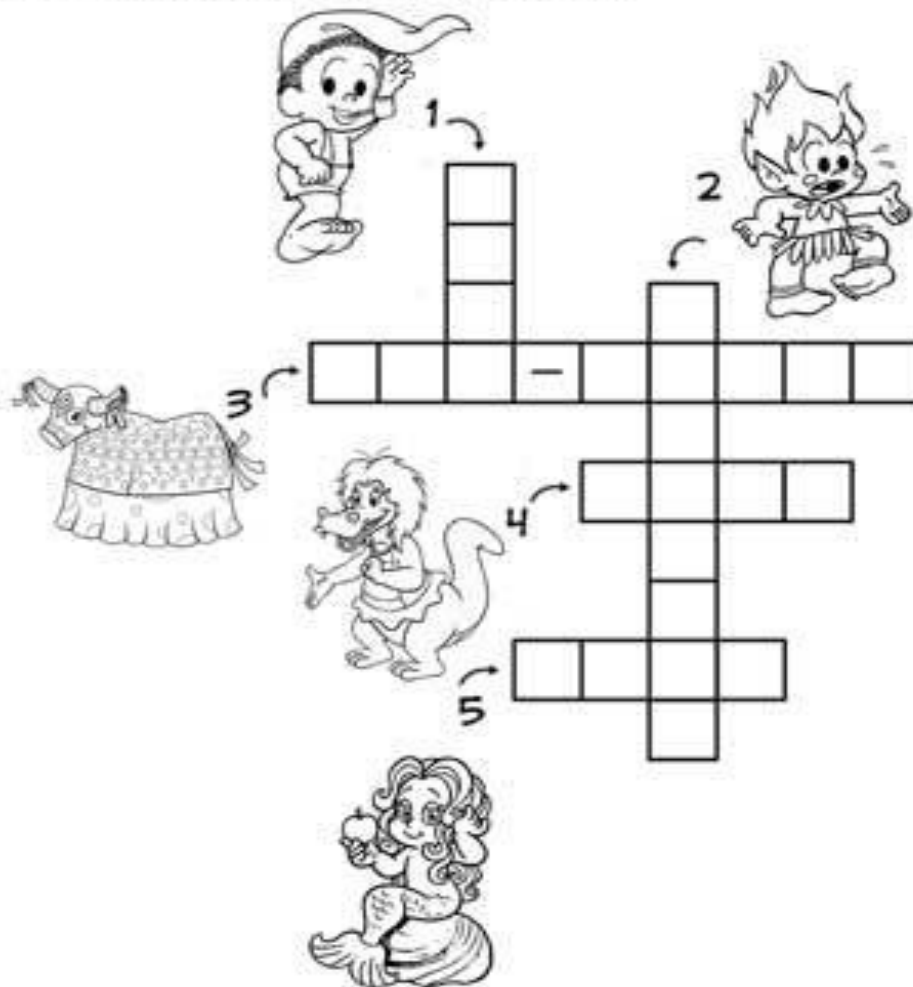
LOBISOMEM

M	A	S	A	C	I	X	I	S	P
N	V	C	U	R	U	P	I	R	A
B	O	I	T	A	T	Á	K	D	I
T	V	I	A	R	A	G	F	D	U
V	L	O	B	I	S	O	M	E	M



# ATIVIDADE

COMPLETE COM O NOME DOS PERSONAGENS:



4 LETRAS	8 LETRAS
SACI	BOA-BOMBA
COCA	CAMARADA
IARA	CURUPIRA
CUCA	BOI-BUMBA

ALUNO(A): ..... Data: .....

FOLCLORE

FORME PALAVRAS RELACIONADAS COM O NOSSO FOLCLORE DE ACORDO COM O NÚMERO DAS SÍLABAS INDICADAS:

1 BOI	2 SA	3 I	4 RA	5 BO	6 DI
7 TA	8 A	9 CU	10 CI	11 PI	12 TO
13 DAS	14 CO	15 MI	16 CAS	17 TI	18 DAN
19 ÇAS	20 NHAS	21 VI	22 TÁ	23 RU	24 VI

1+7+22= \_\_\_\_\_

8+6+21+20= \_\_\_\_\_

2+10= \_\_\_\_\_

5+12= \_\_\_\_\_

3+8+4= \_\_\_\_\_

9+23+11+4= \_\_\_\_\_

18+19= \_\_\_\_\_

14+15+13+17+11+16= \_\_\_\_\_



COMPLETE AS PALAVRAS COM AS INICIAIS E CUBRA OS PONTILHADOS:



OTO



URUPIRA



ARA



ACI

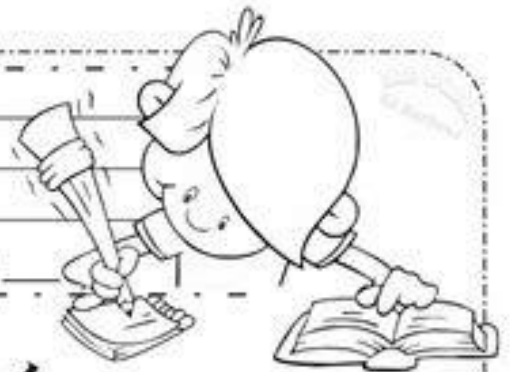
Boto Curupira Jara Saci

Escola \_\_\_\_\_

Aluno (a) \_\_\_\_\_

Educador \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_



# Atividade



PINTE UM QUADRO PRA CADA LETRA.

SACI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GARRAFA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LENDA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GORRO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CACHIMBO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MENINO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TRAVESSO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



PROCURE NO CAÇA-PALAVRA OS PERSONAGENS DO FOLCLORE:

SACI      LOBISOMEM

SEREIA      CURUPIRA

MULA SEM CABEÇA      NEGRINHO

VITÓRIA RÉGIA      BOTO      BUMBA MEU BOI

BOITATÁ      CORPO SECO      PISADEIRA



M	U	L	A	X	S	E	M	Y	C	A	B	E	Ç	A	W	B
P	B	V	R	L	O	B	I	S	O	M	E	M	X	T	R	D
V	G	S	A	C	I	T	R	U	C	V	F	H	M	N	R	S
A	C	B	V	S	R	Q	W	X	C	U	R	U	P	I	R	A
N	E	G	R	I	N	H	O	G	H	K	L	T	D	U	M	O
X	B	U	M	B	A	G	M	E	U	F	B	O	I	T	Q	Z
F	D	V	S	T	Z	S	E	R	E	I	A	X	M	N	T	R
G	M	V	I	T	Ó	R	I	A	Q	R	É	G	I	A	X	S
H	Q	R	P	S	T	D	G	P	W	B	O	T	O	F	R	M
C	O	R	P	O	X	S	E	C	O	Y	W	Z	Q	R	B	C
N	P	Q	G	Y	P	I	S	A	D	E	I	R	A	W	E	I
B	O	I	T	A	T	Á	X	Y	K	G	R	V	Y	U	A	E

[www.misturadealegria.blogspot.com](http://www.misturadealegria.blogspot.com)



# EU DESCUBRO O DITADO POPULAR

1) Reúna-se com um colega e descubra o que está escrito abaixo.

**Dica:** Substitua os numerais por letras de acordo com a seqüência do alfabeto. A frase é um ditado popular.



<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>X</b>	<b>Z</b>
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

3 1 18 1      4 5      6 5 17 17 5 9 17 14  
 ○ ○ ○ ○    ○ ○    ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

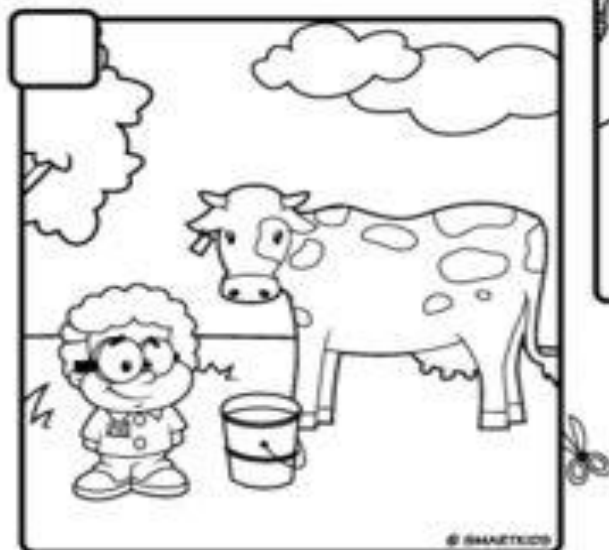
5 18 15 5 19 14      4 5      15 1 20  
 ○ ○ ○ ○ ○ ○    ○ ○    ○ ○ ○

# SEQUÊNCIA



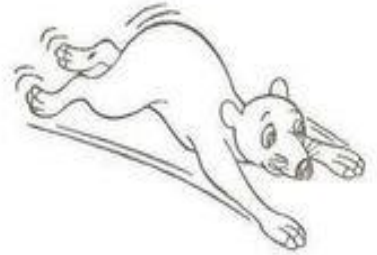
www.smartkids.com.br

Enumere as cenas, recorte e cole em uma folha para depois escrever uma história.





**CORRE CUTIA**



**CORRE CUTIA  
NA CASA DA TIA  
CORRE CIPÓ**



**NA CASA DA AVÓ  
LENCINHO BRANCO  
CAIU NO CHÃO  
MOÇO BONITO  
DO MEU CORAÇÃO**



**COMPLETE :**

**CORRE \_\_\_\_\_**

**LENCINHO \_\_\_\_\_**

**NA CASA DA \_\_\_\_\_**

**CAIU NO \_\_\_\_\_**

**CORRE \_\_\_\_\_**

**MOÇO \_\_\_\_\_**

**NA CASA DA \_\_\_\_\_**

**DO MEU \_\_\_\_\_**

## A CASINHA DA VOVÓ



A CASINHA DA VOVÓ  
CERCADINHA DE CIPÓ  
O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO  
COM CERTEZA NÃO TEM PÓ.

- 1- CIRCULE AS RIMAS DO TEXTO.
- 2- PINTE OS ESPAÇOS EM BRANCO ENTRE AS PALAVRAS.
- 3- SEPRE EM SILABAS AS PALAVRAS ABAIXO:

CASINHA:	CIPO:
CERTEZA:	CAFE:
DEMORANDO:	PO:
CERCADINHA:	COM:





DATA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## CORRE CUTIA

FAÇA UM X NO NOME DA FIGURA:



CUTIA

COTA

CUECA



CAMA

CASACO

CASA



TEIA

TICO

TIA



CINEMA

CIPO

CAFÉ



AVÓ

AVE

ANEL



LENCINHO

LACINHO

LANCHE



CÃO

CHÃO

ANÃO



COLCHÃO

CORAL

CORAÇÃO

## ANTECESSOR E SUCESSOR

\_\_\_ 12 \_\_\_

\_\_\_ 32 \_\_\_

\_\_\_ 21 \_\_\_

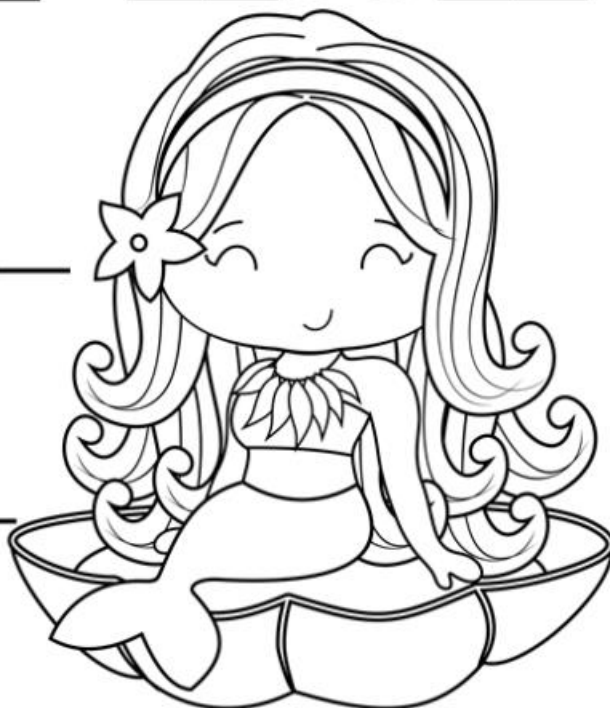
\_\_\_ 43 \_\_\_

\_\_\_ 15 \_\_\_

\_\_\_ 35 \_\_\_

\_\_\_ 27 \_\_\_

\_\_\_ 11 \_\_\_





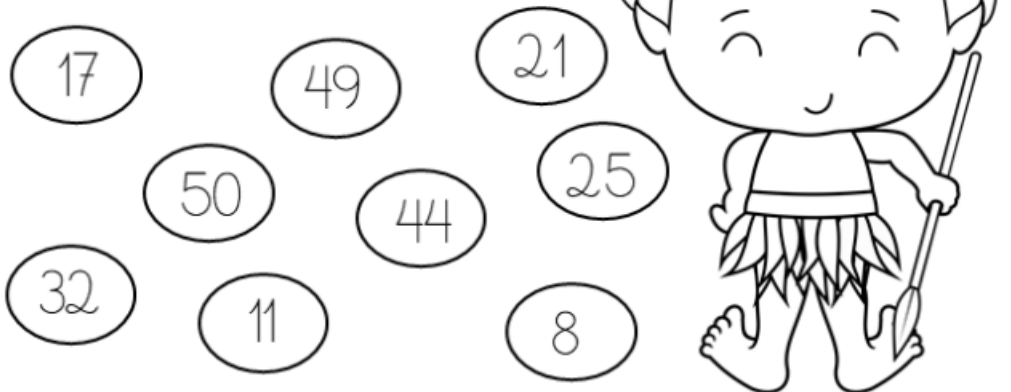
1. COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10			13				17		19
20		22			25				
30	31						37		
40			43			46			49
50									

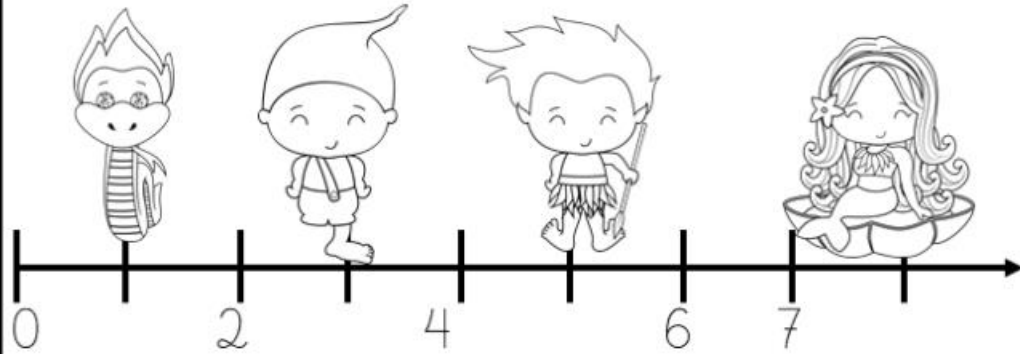
2. QUEM VEM ANTES E DEPOIS DO?.

\_\_\_ 31 \_\_\_    \_\_\_ 43 \_\_\_    \_\_\_ 18 \_\_\_    \_\_\_ 24 \_\_\_  
\_\_\_ 11 \_\_\_    \_\_\_ 27 \_\_\_

3. PINTE DE AMARELO OS NÚMEROS PARES E VERDE OS NÚMEROS ÍMPARES.



1. OBSERVE A RETA NUMÉRICA E ESCREVA OS NÚMEROS QUE REPRESENTAM CADA LENDA:



SACI \_\_\_\_\_

IARA \_\_\_\_\_

CURUPIRA \_\_\_\_\_

BOITATÁ \_\_\_\_\_

2. OBSERVE A PALAVRA:

**BOITATÁ**

1ª LETRA \_\_\_\_\_

4ª LETRA \_\_\_\_\_

2ª LETRA \_\_\_\_\_

6ª LETRA \_\_\_\_\_

TOTAL DE LETRAS \_\_\_\_\_



ATIVIDADESPRONTAS.COM



@ESPACODOPROFESSOR

NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

SALA: \_\_\_\_\_ PROFª \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_



## Arme e resolve

$22 + 8 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$24 + 1 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$68 + 6 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$37 + 4 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$73 + 5 =$

<b>D</b>	<b>U</b>



$66 + 1 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$52 + 27 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$57 + 15 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$22 + 39 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$58 + 11 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$32 + 11 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

$20 + 28 =$

<b>D</b>	<b>U</b>

## • Fatos e Operações •

• Resolva os fatos e as operações:

$$\begin{array}{r} 9 \\ -4 \\ \hline \end{array}$$

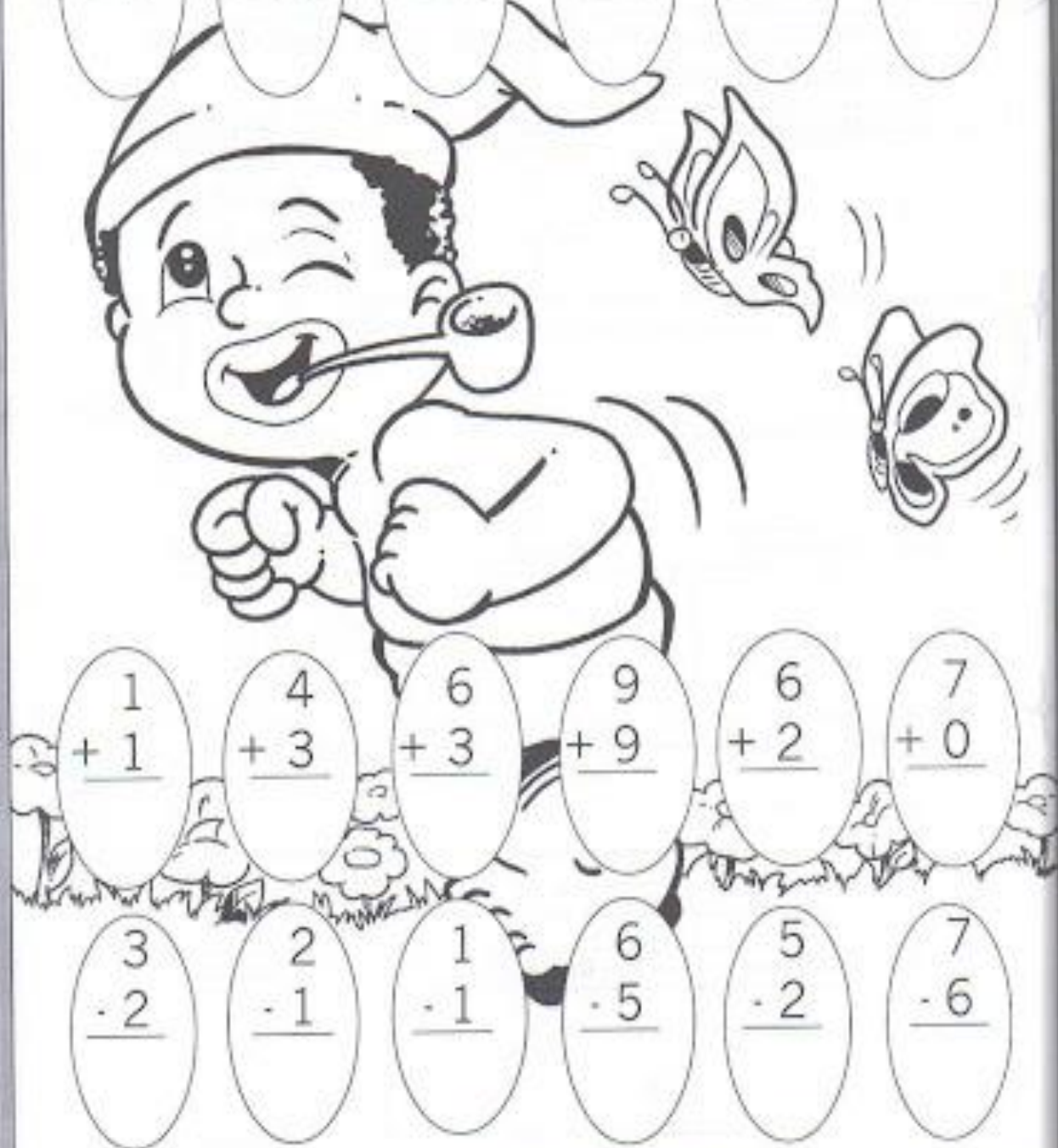
$$\begin{array}{r} 5 \\ -3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ -4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ -7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ -6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ -2 \\ \hline \end{array}$$

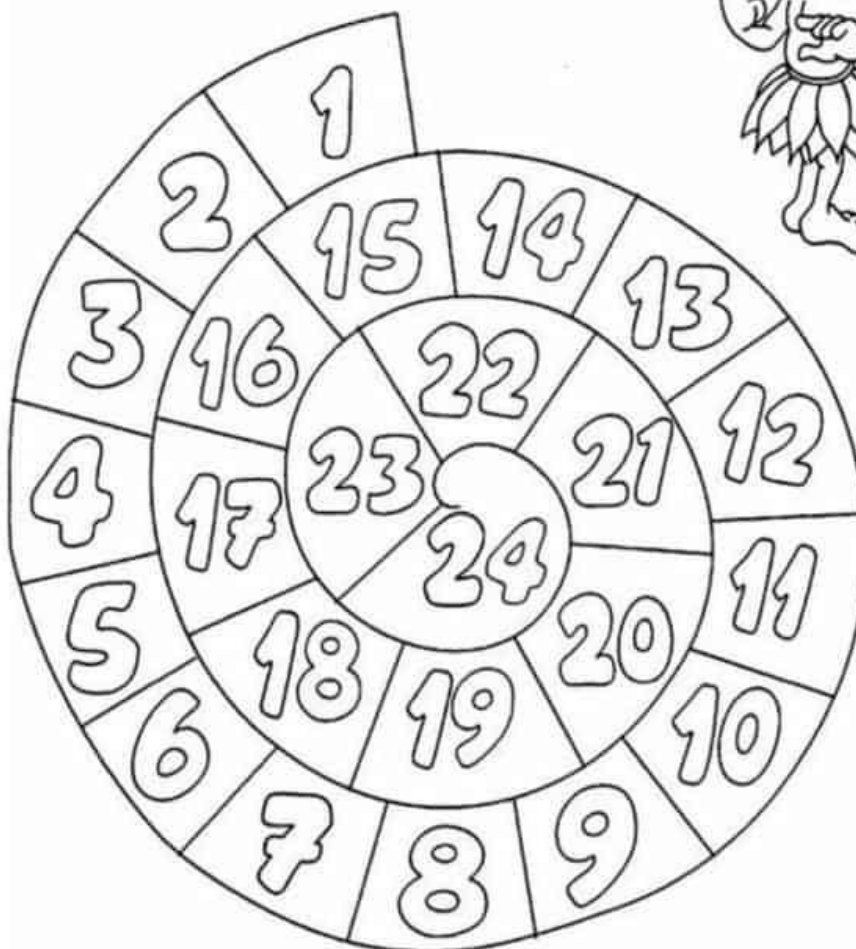


ESCOLA \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

PROF: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_

AJUDE O CURUPIRA A PULAR O CARACOL.  
PINTE SÓ OS NÚMEROS PARES



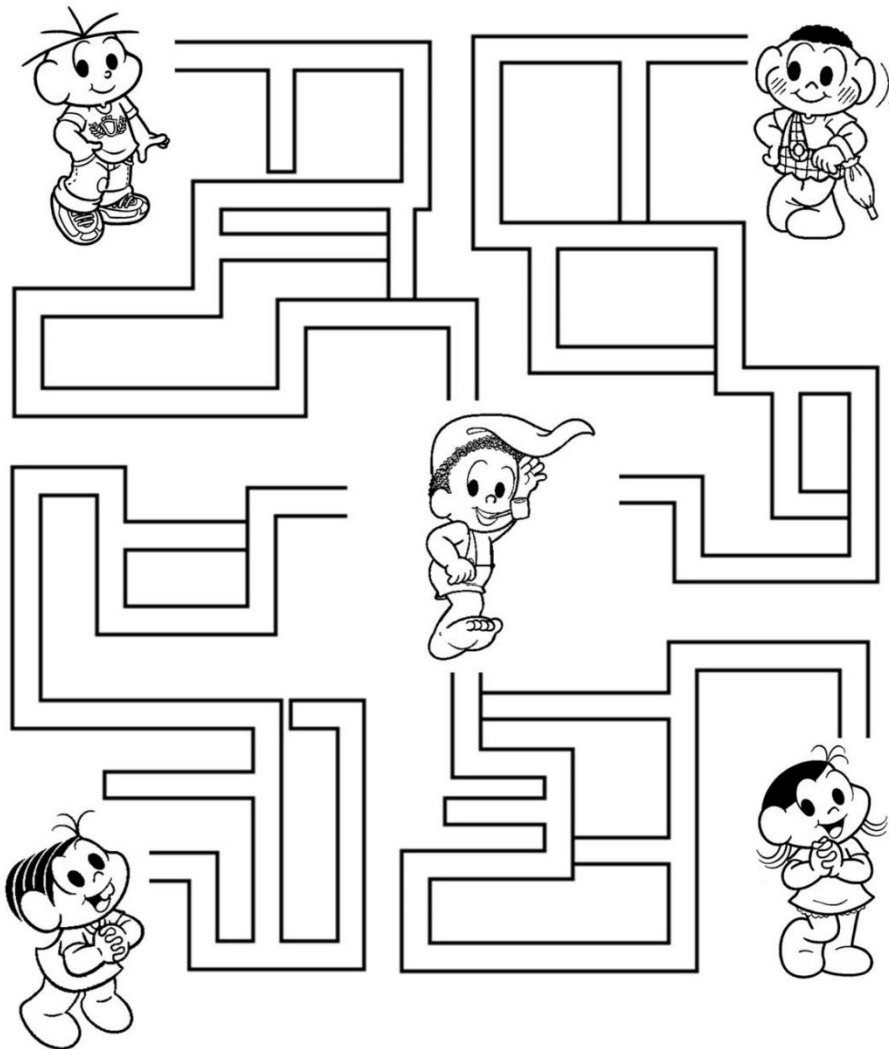


Escola: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

VAMOS AJUDAR A TURMINHA A ENCONTRAR O SACI!





# COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA:

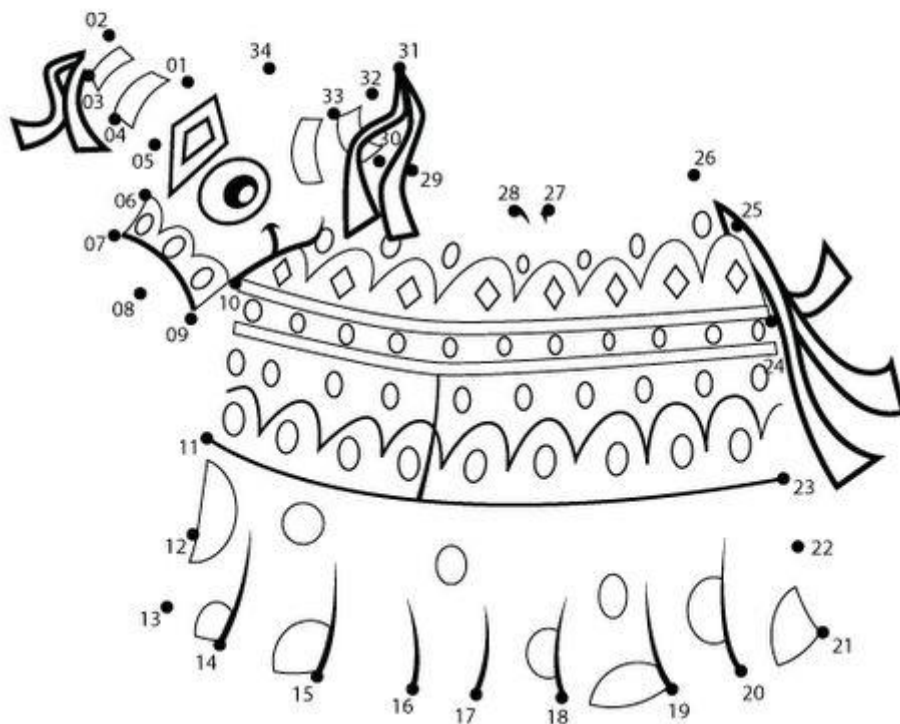
101				105			108		110
	112				116			119	
			124			127			130
		133			136			139	
141				145		147			150
	152							159	
		163		165					
	171						178		
			184					189	
191					196				200

# LIGUE OS PONTOS

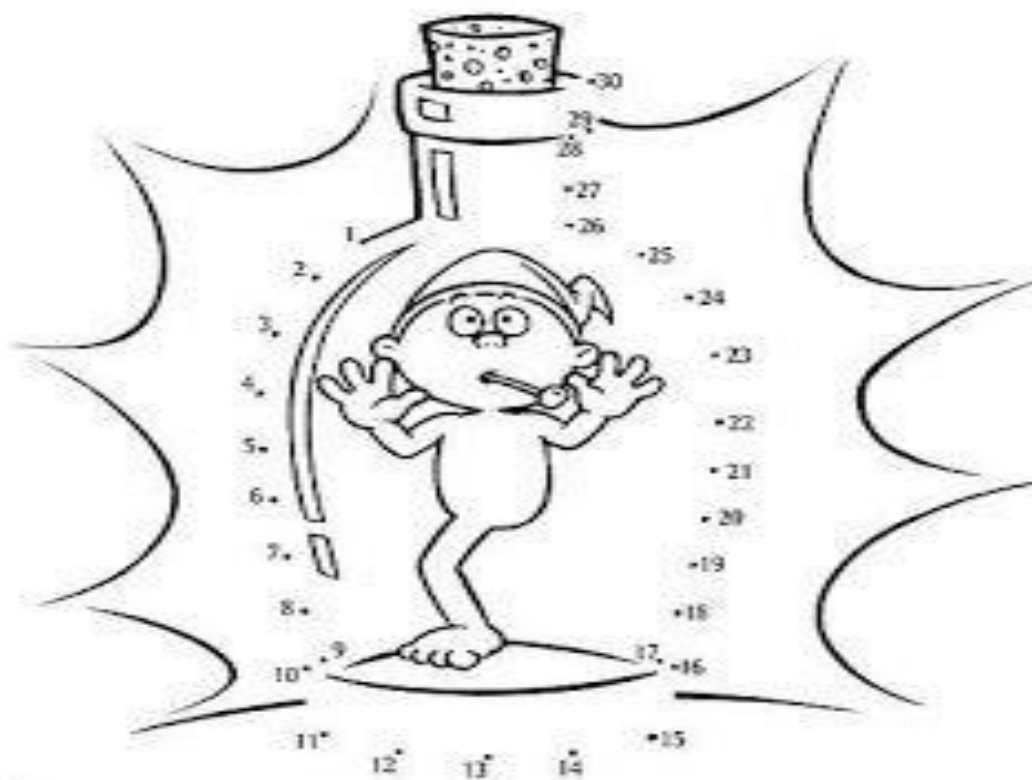


www.smartkids.com.br

Descubra um dos personagens do folclore brasileiro.



LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA  
ONDE PODEMOS PRENDER O SACI



# LABIRINTO

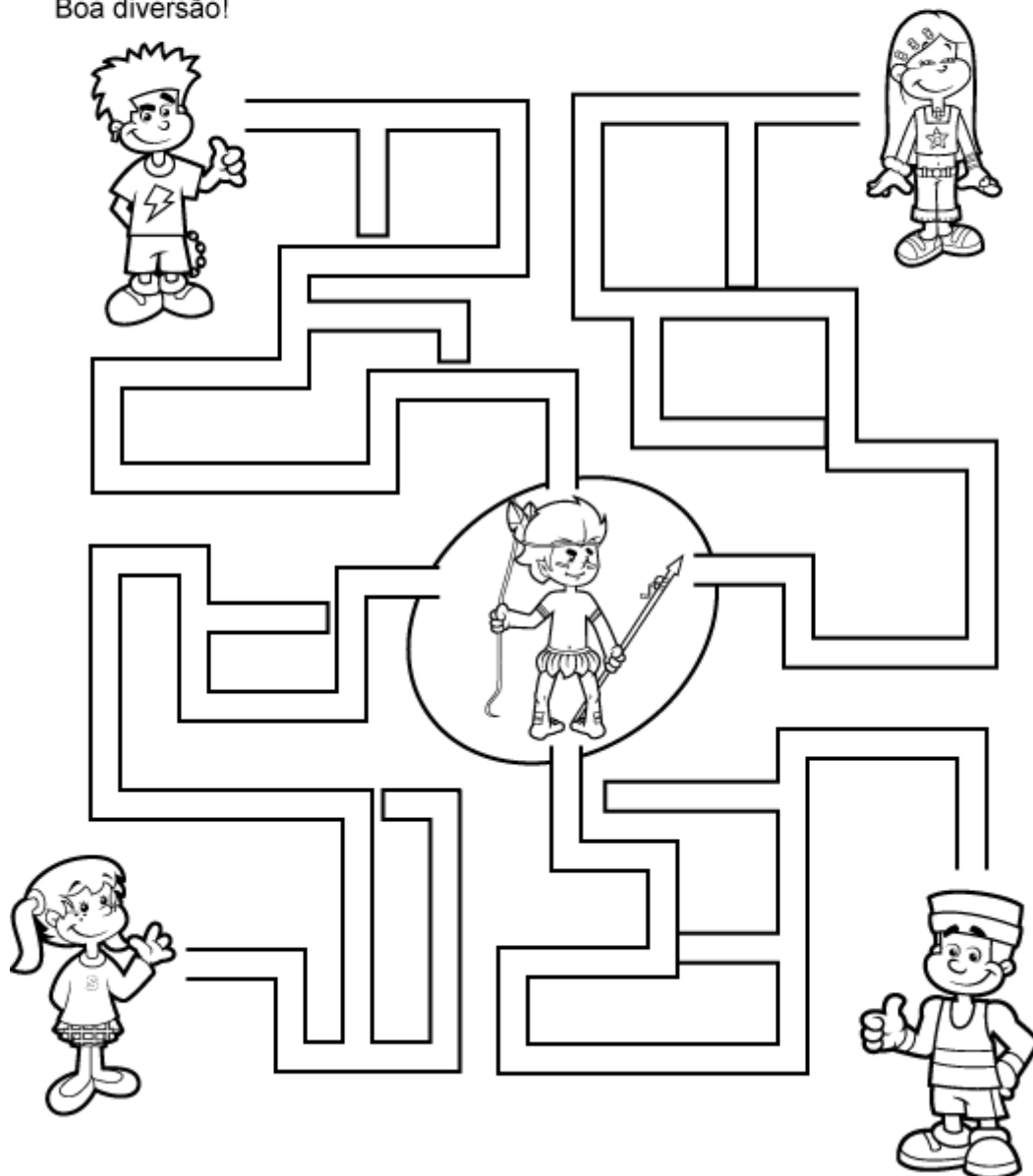


www.smartkids.com.br

## -Instruções:

Para brincar com o jogo de Labirinto basta imprimir essa página, depois ajude a turma a encontrar o Curupira.

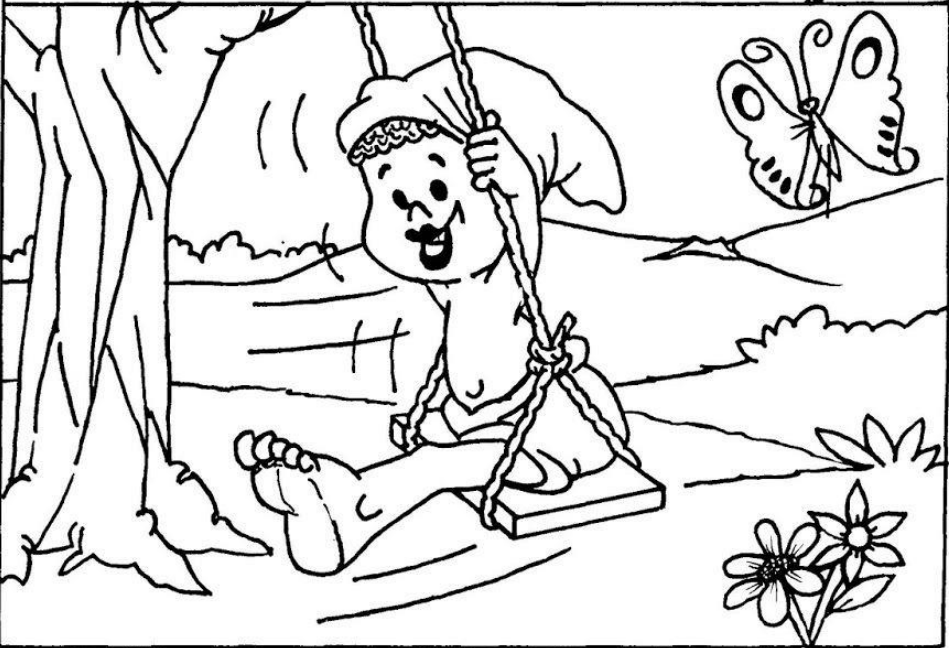
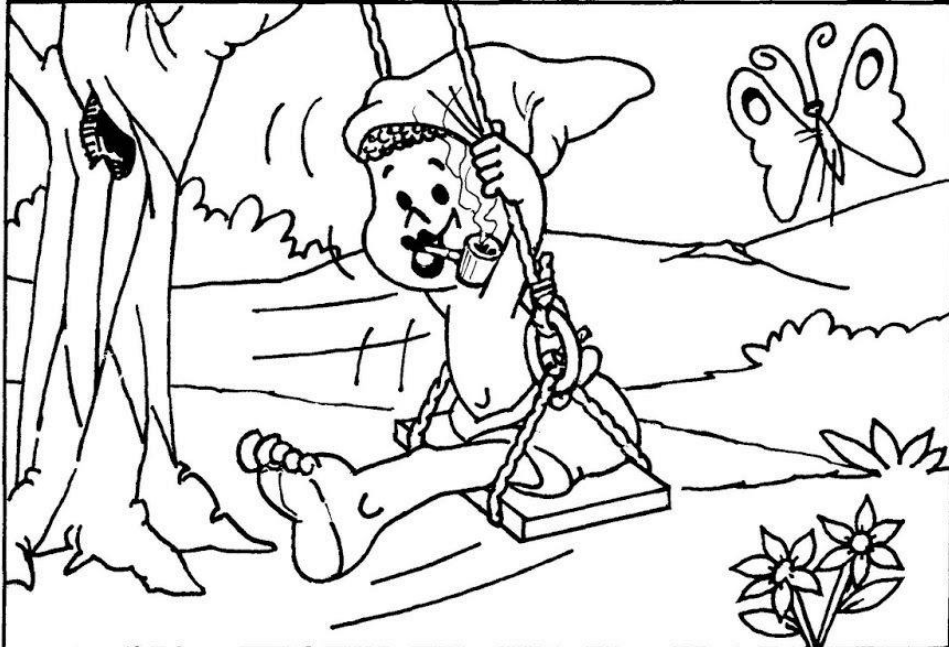
Boa diversão!



ESCOLA \_\_\_\_\_

NOME

## JOGO DOS 7 ERROS

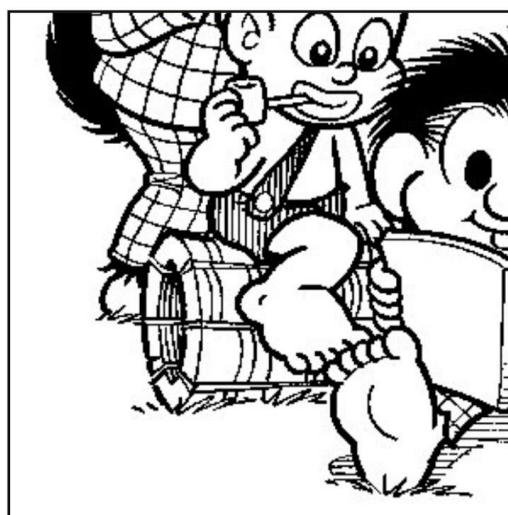
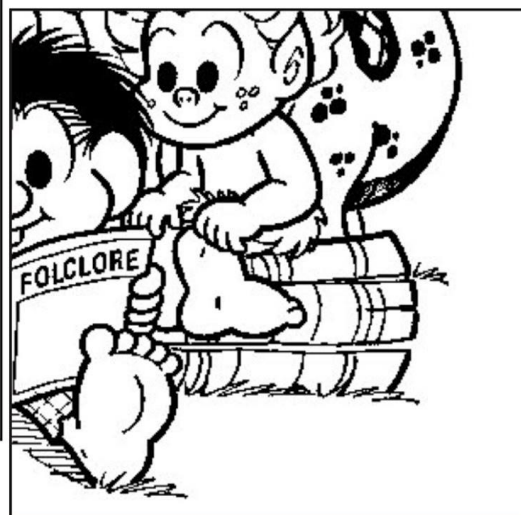
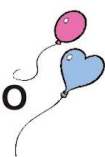


ESCOLA \_\_\_\_\_  
ALUNO (A) \_\_\_\_\_  
PROFESSOR (A) \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_



### QUEBRA - CABEÇA FOLCLÓRICO



IDEIA CRIATIVA

REFERÊNCIAS:

<https://educacaoetransformacaooficial.blogspot.com/2019/12/sequencia-didatica-parlenda.html>

<https://br.pinterest.com/pin/384917099385789592/>

[www.ideiacriativa.com.br](http://www.ideiacriativa.com.br)