



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE  
**IBIÚNA**  
*Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.*  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



**E.M. MAFALDA DALPRA MATIUSSO**

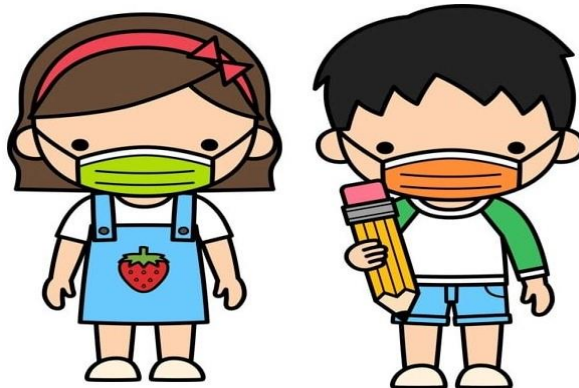
ALUNO (A): \_\_\_\_\_

PROF<sup>a</sup>: MARTA    TURMA: 3º ANO A

**APOSTILA DE ATIVIDADES Nº 12**

Período: 29/09/2021 a 08/10/2021

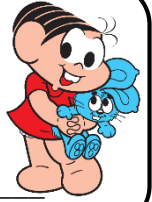
Data da devolução: **07/10/2021**



ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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



## LÍNGUA PORTUGUESA

### **GÊNERO TEXTUAL: CONTOS**

#### **GÊNEROS TEXTUAIS- TEXTOS LITERÁRIOS (CONTOS) E TEXTOS INFORMATIVOS**

**CONTO:** É UMA NARRATIVA QUE CRIA UM UNIVERSO DE SERES, DE FANTASIA OU ACONTECIMENTO. É COMUM O USO DE PRÍNCIPES E PRINCESAS. COMO TODOS OS TEXTOS DE FICÇÃO, O CONTO APRESENTA UM NARRADOR, PERSONAGENS, PONTO DE VISTA E UM ENREDO.



FONTE: <https://www.google.com/search?q=a+galinha+ruiva+imagem>

#### **A GALINHA RUIVA**

ERA UMA VEZ UMA GALINHA RUIVA, QUE MORAVA COM SEUS PINTINHOS NUMA FAZENDA.

UM DIA ELA ENCONTROU UMAS ESPIGAS DE MILHO E PENSOU QUE SE PLANTASSE O MILHO, QUANDO ESTIVESSE MADURO, PRONTO PARA COLHER, PODIA VIRAR UM DELICIOSO BOLO.

ERA MUITO TRABALHO E ELA PRECISAVA DE BASTANTE MILHO PARA O BOLO. QUEM PODIA AJUDAR A SEMEAR O MILHO?

FOI PENSANDO NISSO QUE A GALINHA RUIVA ENCONTROU SEUS AMIGOS, O GATO, O CACHORRO E O PATO. MAS QUANDO LHESS PEDIU AJUDA, TODOS RESPONDERAM QUE NÃO PODIAM.

A GALINHA SEMEIOU, COLHEU, DEBULHOU, MOEU, AMASSOU E COZINHOU O BOLO SOZINHA.

AQUELE CHEIRINHO BOM DE BOLO FOI FAZENDO OS AMIGOS CHEGAREM. ENTÃO A GALINHA NÃO DEIXOU NENHUM DELES COMEREM.

FONTE: <https://br.pinterest.com/pin/531284087291772025/>

#### **❖ INTERPRETANDO O TEXTO:**

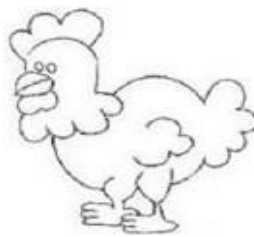
**1-** RESPONDA PINTANDO.

**A-** ESTA É A HISTÓRIA DA:

FONTE: <https://br.pinterest.com/pin/531284087291772025/>



CINDERELA



GALINHA RUIVA



CHAPEUZINHO VERMELHO

2- ESCREVA O NOME DO LUGAR ONDE ACONTECE A HISTÓRIA DA GALINHA RUIVA:

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

3- ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS O NOME DOS PERSONAGENS DA HISTÓRIA "A GALINHA RUIVA" E DEPOIS ESCREVA OS NOMES NOS DESENHOS CORRESPONDENTES:

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

FONTE: <http://ikotonainfantil.blogspot.com/2011/06/caca-palavras-galinha-rulva.html>



FONTE: <https://br.pinterest.com/pin/415457134378118941/>

4- PARTICIPARAM DA HISTÓRIA QUATRO ANIMAIS DA FAZENDA. VOCÊ CONSEGUE ESCREVER OUTROS QUATRO ANIMAIS QUE VIVEM NA FAZENDA? NÃO VALE OS ANIMAIS DA HISTÓRIA.

5- COMPLETE AS FRASES COM AS PALAVRAS DO RETÂNGULO.

BURACO – AMARELO - GRÃO

A- QUEM QUER ME AJUDAR A PLANTAR ESSE \_\_\_\_\_ DE MILHO?

B- O GRÃO DE MILHO ERA GRAÚDO E \_\_\_\_\_.

C- A GALINHA RUIVA CISCOU O TERRENO ATÉ CAVAR UM \_\_\_\_\_.



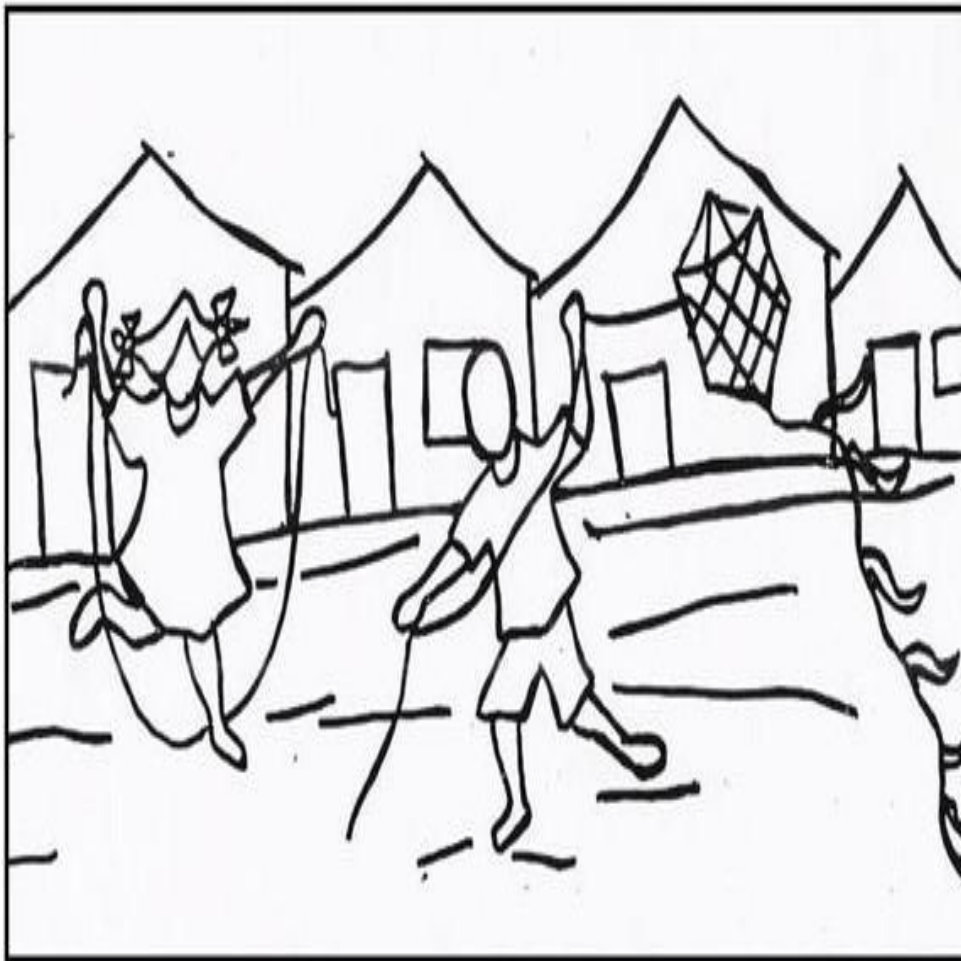
## ARTE

### *RETOMANDO OBRAS DE IVAN CRUZ*

#### **BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS**

IVAN CRUZ É UM PINTOR, ESCULTOR, ARTISTA PLÁSTICO E ADVOGADO BRASILEIRO. AS BRINCADEIRAS DE INFÂNCIA, ENTRE OUTRAS TEMÁTICAS INFANTIS, SE TORNARAM O PRINCIPAL TEMA DE SUAS OBRAS ARTÍSTICAS. FONTE: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ivan\\_Cruz](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ivan_Cruz)

**1-** PINTE A OBRA "SOLTANDO PIPA" DE IVAN CRUZ:



(imagem: <https://br.pinterest.com/>)



ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

## MATEMÁTICA

**1- COMPLETE A TABELA NUMÉRICA ABAIXO. SE PRECISAR CONSULTE A SUA TABELA NUMÉRICA.**

0	1	2	3						9
10				14				18	
20		22			25				
30	31			34		36			
40			43				47		
50									
60	61								
70		72					77		
80			83					88	
90									99

**2- OBSERVE O QUADRO ACIMA E RESPONDA:**

**A- QUAIS SÃO OS NÚMEROS QUE ESTÃO ENTRE 75 E 79?**

\_\_\_\_\_

**B-QUANTOS NÚMEROS DO QUADRO SÃO MAIORES QUE 90? \_\_\_\_\_**

**C-QUAIS SÃO ESSES NÚMEROS? \_\_\_\_\_**

**3- UTILIZANDO A TABELA ACIMA ORGANIZE OS NÚMEROS EM ORDEM CRESCENTE, OU SEJA, DO MENOR PARA O MAIOR.**

53 - 27 - 60 - 32 - 15 - 88 - 95- 10- 42 -75

\_\_\_\_\_

**4- AGORA ORGANIZE OS NÚMEROS EM ORDEM DECRESCENTE, DO MAIOR PARA O MENOR.**

53 - 27 - 60 - 32 - 15 - 88 - 95 - 10- 42 -75

\_\_\_\_\_

**5- COMPLETE A TABELA ABAIXO COM OS NÚMEROS QUE VEM ANTES, ENTRE E DEPOIS. PODE CONSULTAR A TABELA NUMÉRICA.**

ANTES	ENTRE	DEPOIS
_____ 40	53 _____ 55	59 _____
_____ 67	72 _____ 74	99 _____

**6- DECOMPONHA OS NÚMEROS EM SOMAS. SIGA O MODELO:**

$$57 = 50 + 7$$

$$85 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$12 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$93 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$67 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$41 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

**7- RELACIONE LIGANDO CORRETAMENTE.**

VINTE E OITO	53	40+4
QUARENTA E QUATRO	28	60+5
SESSENTA E CINCO	44	20+8
CINQUENTA E TRÊS	65	50+3

**8- -COMPLETE O QUADRO:**

	Dezenas	Unidades	Decompondo
<b>17</b>	1		$10 + 7 = 17$
<b>33</b>			
<b>24</b>		4	
<b>45</b>			
<b>22</b>			$20 + 2 = 22$

## GEOGRAFIA

### LOCALIZAÇÃO

PARA ENCONTRARMOS UM LUGAR QUE NÃO CONHECEMOS, SÃO NECESSÁRIAS ALGUMAS INFORMAÇÕES QUE INDIQUEM SUA LOCALIZAÇÃO, UMA DAS FORMAS QUE UTILIZAMOS PARA LOCALIZAR UM LUGAR É O ENDEREÇO, GERALMENTE, É COMPOSTO PELAS SEGUINTE INFORMAÇÕES:

- NOME DA RUA, DA AVENIDA, DA ESTRADA OU DA QUADRA.
- NOME DA CONSTRUÇÃO.
- NOME DO BAIRRO, DO MUNICÍPIO E DO ESTADO.
- NÚMERO DO CEP.

Fonte: (trilhas Sistema de Ensino Fundamental, Vários Autores, FTD, 2017).

**1- COM AJUDA DE UM ADULTO ESCREVA SEU ENDEREÇO COMPLETO:**

---

---

**2- ESCREVA O NOME DO SEU MUNICÍPIO E ESTADO:**

---

---

**3- VOCÊ SABE O ENDEREÇO DA SUA ESCOLA? PESQUISE E ESCREVA:**

---

---

### **A PAISAGEM VISTA DE CIMA E DE LADO.**

OBSERVE O DESENHO ABAIXO. ELE REPRESENTA PARTE DE UM MUNICÍPIO VISTO DE CIMA E DE LADO. ESTE PONTO DE VISTA É CHAMADO DE VISÃO **OBLÍQUA**.

Fonte: <https://corujapedagogica.com/representando-a-paisagem-dos-lugares-historia-e-geografia-3o-ano/>





## A PAISAGEM VISTA DE CIMA PARA BAIXO.

ESTE OUTRO DESENHO REPRESENTA A MESMA PARTE DO MUNICÍPIO AGORA VISTA DE CIMA PARA BAIXO. ESSE PONTO DE VISTA É CHAMADO DE VISÃO **VERTICAL**.

Fonte: <https://corujapedagogica.com/representando-a-paisagem-dos-lugares-historia-e-geografia-3o-ano/>



Visão vertical.

### PONTO DE VISTA:

REFERE-SE À POSIÇÃO DO OBSERVADOR EM RELAÇÃO AO OBJETO OBSERVADO.

AO DESENHAR A PAISAGEM DO BAIRRO ONDE VIVE, ANA PODE TER REPRESENTADO OS ELEMENTOS DA PAISAGEM DE DIFERENTES PONTOS DE VISTA, OU SEJA, A PARTIR DE DIFERENTES VISÕES. OBSERVE. Fonte: <https://corujapedagogica.com/representando-a-paisagem-dos-lugares-historia-e-geografia-3o-ano/>



**4-** AGORA É SUA VEZ! OBSERVE UM OBJETO NA SALA DE AULA OU NA SUA CASA E REPRESENTA-O NAS DIFERENTES VISÕES.

VISÃO FRONTAL	VISÃO OBLÍQUA	VISÃO VERTICAL





ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

## LÍNGUA PORTUGUESA

**6-** AS PALAVRAS ESTÃO TODAS EMENDADAS NAS FRASES ABAIXO, SEPRE AS PALAVRAS COM UM TRAÇO (/), DEPOIS COPIE AS FRASES DEIXANDO OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS.

**A-** ERAUMAVEZUMAGALINHARUIVA.

\_\_\_\_\_

**B-** ENTÃOAGALINHANÃODEIXOUNENHUMDELESCOMEREM.

\_\_\_\_\_

**7-** A GALINHA NEGOU O BOLO AOS AMIGOS. RESPONDA:

**A-** PORQUE ELA TEVE ESSA ATITUDE?

\_\_\_\_\_

**B-** O QUE VOCÊ ACHOU DESSA ATITUDE DA GALINHA? COMENTE.

\_\_\_\_\_

**C-** O QUE VOCÊ FARIA SE FOSSE A GALINHA? DARIA O BOLO? POR QUÊ?

\_\_\_\_\_

**8-** A GALINHA FEZ UM DELICIOSO BOLO DE MILHO, MAS BOLO É GOSTOSO EM VÁRIOS SABORES. IDENTIFIQUE OS SABORES DOS BOLOS, LIGUE O NOME FIGURA CORRESPONDENTE.



FONTE: <https://pixabay.com/pt/vectors/bolo-anivers%C3%A1rio-chocolate-307466/>

BOLO DE MORANGO



FONTE: <https://www.google.com/search?q=bolo+de+cenoura+desenho&tbm=>

BOLO DE CHOCOLATE



FONTE: <https://www.google.com/search?q=bolo+de+morango+desenho&tbm=>

BOLO DE CENOURA

**9-** QUAL É SEU BOLO PREFERIDO? DESENHE E ESCREVA O NOME DO SABOR.

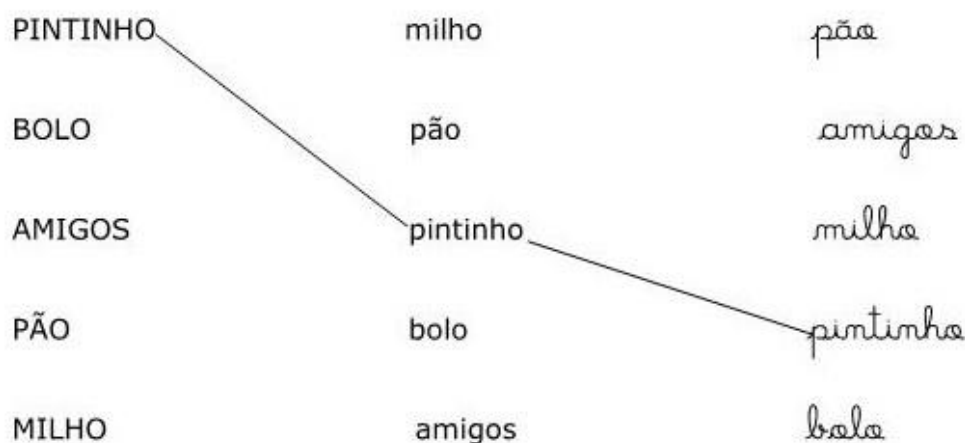
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10- COMPLETE A TABELA:

PALAVRAS	QUANTIDADE DE LETRAS	QUANTIDADE DE SÍLABAS	SÍLABA INICIAL	SÍLABA FINAL
GALINHA				
GATO				
HIPOPÓTAMO				
MILHO				

11- LEIA AS PALAVRAS, EM SEGUIDA LIGUE OS NOMES IGUAIS. VEJA MODELO.



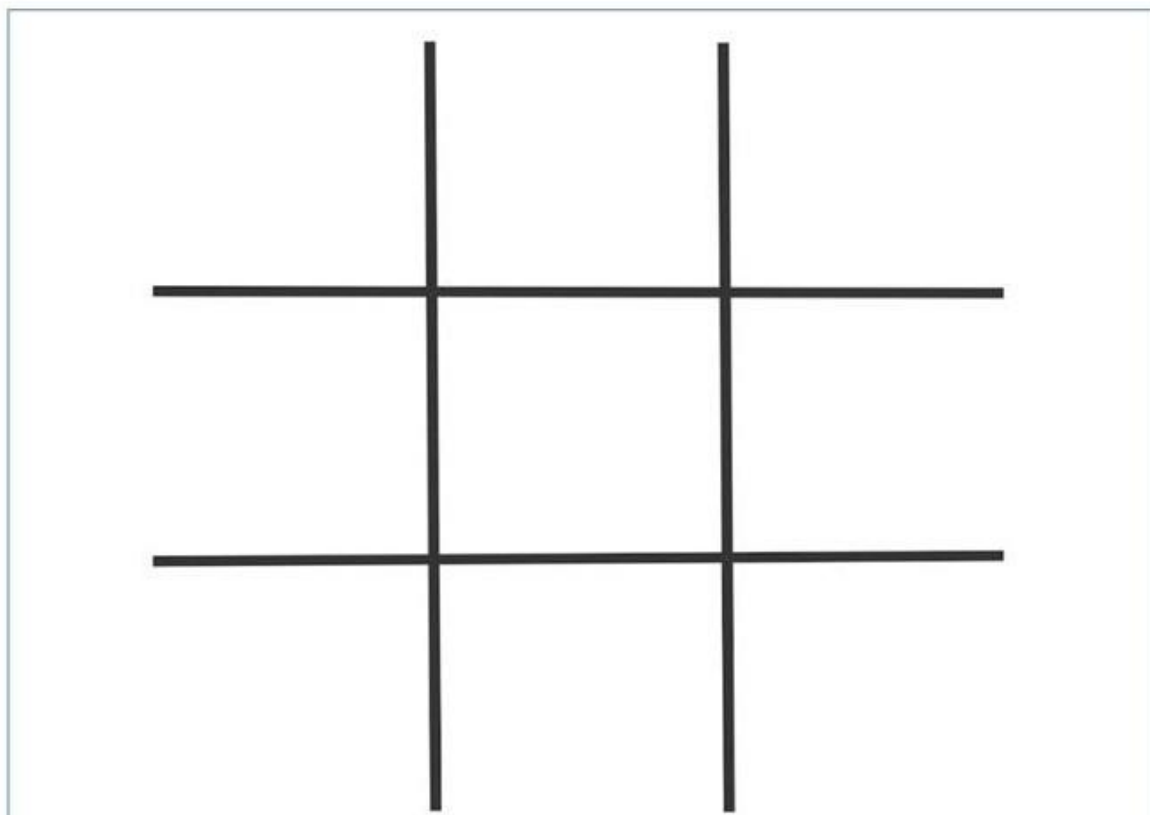
## RECREAÇÃO

### REGRAS DO JOGO DA VELHA

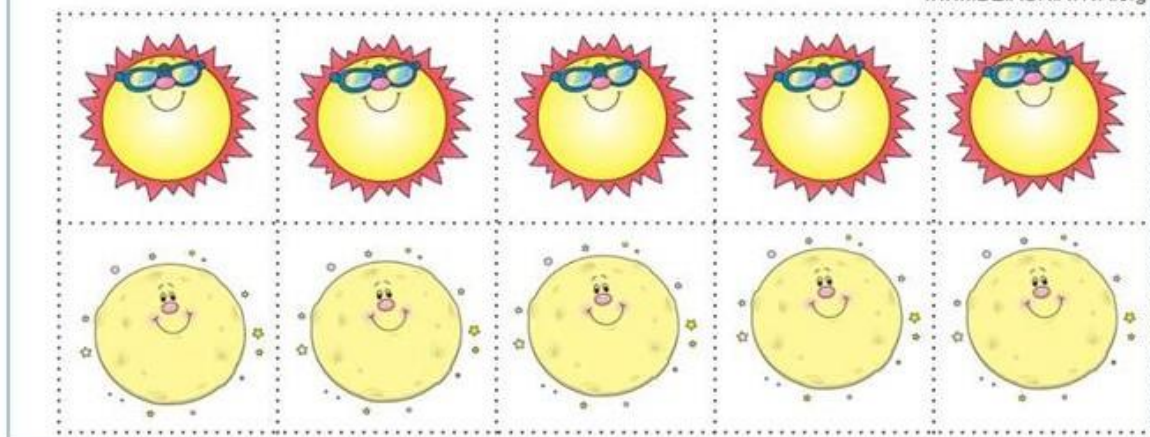
- O TABULEIRO É UMA MATRIZ DE TRÊS LINHAS POR TRÊS COLUNAS.
- DOIS JOGADORES ESCOLHEM UMA MARCAÇÃO CADA UM (SOL OU LUA);
- OS JOGADORES JOGAM ALTERNADAMENTE, UMA MARCAÇÃO POR VEZ, NUMA LACUNA QUE ESTEJA VAZIA.
- O OBJETIVO É CONSEGUIR TRÊS DESENHOS IGUAIS NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL, E AO MESMO TEMPO, QUANDO POSSÍVEL, IMPEDIR O ADVERSÁRIO DE GANHAR NA PRÓXIMA JOGADA.
- SE OS DOIS JOGADORES JOGAREM SEMPRE DA MELHOR FORMA, O JOGO TERMINARÁ SEMPRE EM EMPATE.

RECORTE AS IMAGENS SEGUINDO A ORIENTAÇÃO DAS REGRAS E BOA DIVERSÃO!

### JOGO DA VELHA



[www.IDEIACRIATIVA.org](http://www.IDEIACRIATIVA.org)





ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

## LÍNGUA PORTUGUESA

### ORTOGRAFIA- H

❖ LEIA:

#### H DE HIPOPÓTAMO

O HIPOPÓTAMO QUERIA  
SER CANTOR SÓ POR UM DIA  
MAS DE BOCA ESCANCARADA,  
IA SER UMA PIADA....



FONTE: [https://www.123rf.com/photo\\_69206986\\_hippo-singing-and-play-on-guitar.html](https://www.123rf.com/photo_69206986_hippo-singing-and-play-on-guitar.html)

Animalfabeto. Texto em português de Stella Carr, Maltese, 1988.

#### HIPOPÓTAMO

ha he hi ho hu

HA HE HI HO HU

SOZINHA A LETRA **H** NÃO REPRESENTA NENHUM SOM NA LÍNGUA PORTUGUESA. MAS ELA É USADA NO INÍCIO DE MUITAS PALAVRAS. EXEMPLO:

**HERÓI**

**HOMEM**

**HORA**

12- COMPLETE COM **h** OU **H**, COPIE E LEIA.



\_\_\_\_\_ IENA



\_\_\_\_\_ ARPA



\_\_\_\_\_ ERÓI

<https://www.google.com/search?q=harpa+desenho&tbm=>

<https://colorindo.org/super-herois/>



\_\_\_\_\_ UMANO



\_\_\_\_\_ UGO



\_\_\_\_\_ ORTA

<https://br.pinterest.com/pin/572590540129137992/>

[https://br.pinterest.com/pin/188729040621682430\\_n](https://br.pinterest.com/pin/188729040621682430_n)

<https://www.google.com/search?q=horta+desenho&tbm=>



\_\_\_\_\_ ORA



\_\_\_\_\_ ÉLIO



\_\_\_\_\_ HOSPITAL

<https://www.google.com/search?q=hora+desenho&tbm=>

<https://www.google.com/search?q=MENINO+desenho&tbm=>

<https://www.google.com/search?q=hOSPITAL+desenho&tbm=>



## CIÊNCIAS

1 -LEIA O TEXTO COM ATENÇÃO.

### HISTÓRIA DA PLANTA

**A RAÍZ:** DO MUNDO NÃO VEJO NADA, POIS VIVO SEMPRE ENTERRADA, MAS NÃO ME ENTRISTEÇO, NÃO, SEGURO A PLANTA E A SUSTENTO SUGANDO ÁGUA E O ALIMENTO.

**O CAULE:** SOU TRONCO QUE LEVANTA E ESTENDE PARA OS ESPAÇOS BRAÇOS, BRAÇOS E BRAÇOS COLHENDO A LUZ PARA A PLANTA.

**A FOLHA:** DA PLANTA SOU O PULMÃO MAS ALÉM DE RESPIRAR, TENHO UMA GRANDE FUNÇÃO: ROUBO ENERGIA SOLAR.

**A FLOR:** SOU A MÃE DA VEGETAÇÃO E ME PERFUMO E ME ENFEITO PARA CRIAR EM MEU PEITO PLANTINHAS QUE NASCERÃO.

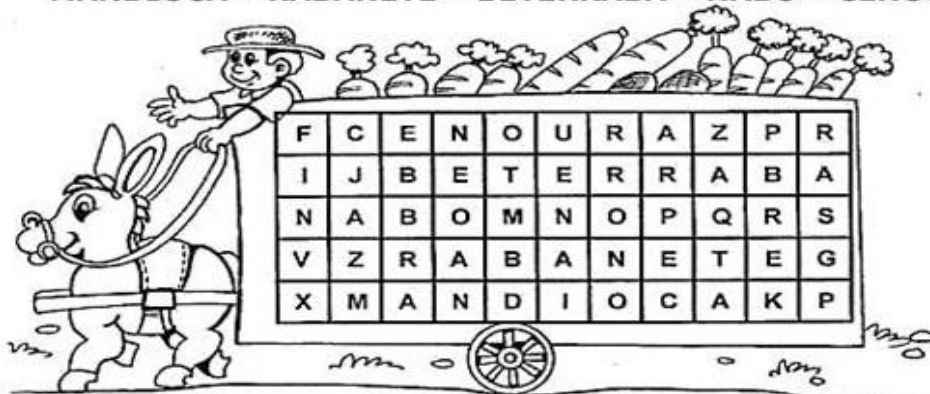
**O FRUTO:** SOU O CÁLICE FLOR, QUE INCHOU E FICOU MADURO PELA FORÇA DO CALOR. E GUARDO EM MIM, COM MUITO AMOR, AS PLANTINHAS DO FUTURO.

**FONTE:** POESIA INFANTIL DE OFÉLIA E NARBAL FONTES

A- DE ACORDO COM O TEXTO, REGISTRE ABAIXO O QUE PODEMOS FAZER PARA PRESERVAR AS PLANTAS.


2 -ZEZINHO ESTÁ CARREGANDO UMA CARROÇA COM VÁRIOS ALIMENTOS FORNECIDOS PELAS RAIZES DAS PLANTAS. PROCURE NO CAÇA-PALAVRAS ONDE ESTÁ O NOME DE CADA ALIMENTO E PINTE.

**MANDIOCA – RABANETE – BETERRABA – NABO – CENOURA.**



Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/75505669375225224/>

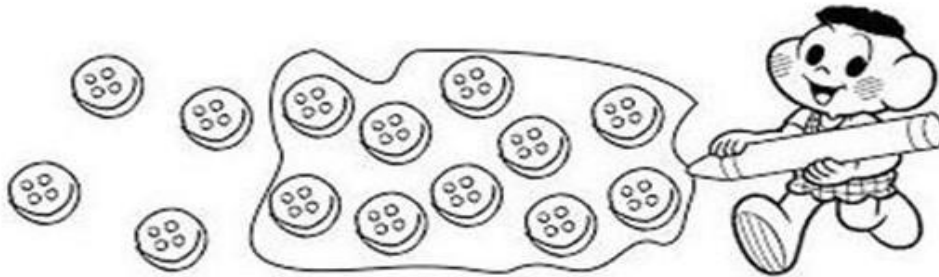
3- QUAIS SÃO OS ALIMENTOS QUE ESTÃO NA CARROÇA DE ZEZINHO? ESCREVA OS NOMES DOS ALIMENTOS EM CADA ESPAÇO ABAIXO:




ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

**MATEMÁTICA****RETOMANDO UNIDADE E DEZENA****VOCÊ SABIA?****UM** ELEMENTO É CHAMADO DE UNIDADE.UM GRUPO DE **DEZ** ELEMENTOS É CHAMADO DE DEZENA.**UNIDADE - 1****DEZENA - 10****9-** OBSERVE A FORMA COMO O CASCÃO AGRUPOU OS BOTÕES E RESPONDA.Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/91/7b/47/917b4755dcf9c6b73660ecc88b47019f.jpg>**A-** O AGRUPAMENTO DO CASCÃO POSSUI \_\_\_\_\_ BOTÕES.**B-** PODEMOS DIZER QUE O CASCÃO AGRUPOU \_\_\_\_\_ DEZENA.**C-** QUANTAS UNIDADES FICARAM DE FORA DO AGRUPAMENTO DO CASCÃO?  
\_\_\_\_\_**D-** ANOTE AS UNIDADES E AS DEZENAS DE BOTÕES DO CASCÃO NA TABELA ABAIXO.

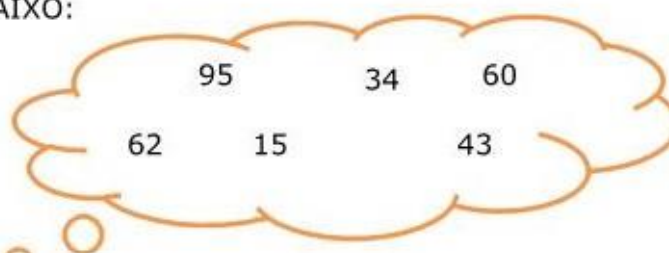
DEZENAS	UNIDADES

**10-** FORME GRUPOS DE 10 BOTÕES E RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO.Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/91/7b/47/917b4755dcf9c6b73660ecc88b47019f.jpg>**A-** QUANTOS GRUPOS VOCÊ FORMOU? \_\_\_\_\_**B-** O NÚMERO TOTAL DE BOTÕES CORRESPONDE A \_\_\_\_\_ DEZENAS.

**11- COMPLETE O QUADRO ABAIXO:**

3 DEZENAS E 7 UNIDADES	37	TRINTA E SETE
6 DEZENAS E 4 UNIDADES	64	
	22	
		SETENTA E OITO
		VINTE E CINCO
		QUARENTA E TRÊS

**12- OBSERVE OS NÚMEROS ABAIXO:**



AGORA COPIE OS NÚMEROS.

**A-** COM DEZENAS IGUAIS  E

**B-** COM UNIDADES IGUAIS  E

**C-** COLOQUE OS NÚMEROS DA NUVEM EM ORDEM CRESCENTE, DO MENOR PARA O MAIOR.

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

**13- ESCREVA OS NUMERAIS POR EXTENSO, SIGA O MODELO:**

67=SESSENTA E SETE

33= \_\_\_\_\_

45= \_\_\_\_\_

22= \_\_\_\_\_

18= \_\_\_\_\_

**14- LEIA E ESCREVA O NUMERAL CORRESPONDENTE:**

TREZE - \_\_\_\_\_

CINCO - \_\_\_\_\_

OITO - \_\_\_\_\_

DOIS - \_\_\_\_\_

SETE - \_\_\_\_\_

QUARENTA - \_\_\_\_\_



## HISTÓRIA

### **CIDADE: CAMPO GRANDE**

NO DIA 21 DE JULHO DE 1.872, NUMA VIAGEM DE CARRO DE BOI, LÁ DO ESTADO DE MINAS GERAIS, JOSÉ ANTÔNIO PEREIRA, O FUNDADOR DE CAMPO GRANDE ESTAVA À PROCURA DE UM LUGAR ONDE PUDESSE VIVER. AO CHEGAR À REGIÃO ONDE HOJE É NOSSA CIDADE, AVISTOU UM IMENSO CAMPO E GOSTOU DO LUGAR, ENTÃO LEVANTOU UM RANCHO E VOLTOU PARA MINAS PARA BUSCAR SUA FAMÍLIA. ANTES DE PARTIR DEIXOU TUDO AOS CUIDADOS DO SEU AMIGO JOÃO NEPOMUCENO. JOSÉ ANTÔNIO PEREIRA EM 1875 RETORNA AO LUGAR ENTRE OS CÓRREGOS PROSA E SEGREDO E RESOLVEU DAR O NOME DE ARRAIAL DO SANTO ANTÔNIO AO LUGAR EM HOMENAGEM AO SANTO. O LUGAREJO FOI CRESCENDO, CRESCENDO TORNOU-SE VILA, DEPOIS EM MUNICÍPIO. E HOJE SE CHAMA CAMPO GRANDE E É A CAPITAL DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL. FONTE: GEOGRAFIA DE CAMPO GRANDE. EDGAR APARECIDO DA COSTA. EDITORA ALVORADA. 2º EDIÇÃO.

**1-** MARQUE COM UM (X) A ALTERNATIVA QUE COMPLETA A FRASE CORRETAMENTE.

**A-** O FUNDADOR DE CAMPO GRANDE ERA MINEIRO, VINDO DO ESTADO...

RIO DE JANEIRO

MINAS GERAIS

GOIÁS

**2-** UNA OS NOMES COM OS SOBRENOMES DAS 3 (TRÊS) COLUNAS FORMANDO O NOME DO FUNDADOR DE CAMPO GRANDE.

MARCOS

ANTÔNIO

OLIVEIRA

JOSÉ

PAULO

TRAD

PEDRO

MARCELO

PEREIRA

**3-** QUAL O MEIO DE TRANSPORTE QUE JOSÉ ANTÔNIO PEREIRA USOU PARA CHEGAR EM CAMPO GRANDE?

CARRO DE BOI

TREM

CARRUAGEM



**4- CIRCULE A RESPOSTA CORRETA.**

- AO CHEGAR À REGIÃO ONDE HOJE É CAMPO GRANDE, O FUNDADOR AVISTOU UM IMENSO...

LAGO

CAMPO

VALE

A CIDADE DE CAMPO GRANDE FOI FUNDADA EM 21 DE JUNHO DE 1.872, QUANDO JOSÉ ANTÔNIO PEREIRA CHEGOU E SE ALOJOU EM TERRAS **FÉRTEIS** E COMPLETAMENTE DESABITADAS DA SERRA DE MARACAJU, NA CONFLUÊNCIA DE DOIS CÓRREGOS - MAIS TARDE DENOMINADOS PROSA E SEGREDO - E QUE ATUALMENTE É O HORTO FLORESTAL.

FONTE: [https://pt.wikipedia.org/wiki/campo\\_grande](https://pt.wikipedia.org/wiki/campo_grande)

**5- DE ACORDO COM O TEXTO COMPLETE A FRASE:**

A CIDADE DE CAMPO GRANDE FOI FUNDADA EM \_\_\_\_\_

**6- LIGUE CORRETAMENTE:**

JOSÉ ANTÔNIO PEREIRA

CHEGANDO AQUI SE ALOJOU....

- EM TERRAS ROXAS
- EM TERRAS FÉRTEIS
- EM TERRAS ALAGADAS

**7- CAMPO GRANDE TORNOU-SE CAPITAL DE QUAL ESTADO? PINTE O QUADRINHO COM O NOME CORRETO.**

SÃO PAULO

MATO GROSSO DO SUL

BAHIA

**8- DE ACORDO COM O TEXTO ACIMA, QUAIS OS NOMES DOS DOIS PRINCIPAIS CÓRREGOS DE CAMPO GRANDE. MARQUE UM (X) NA RESPOSTA CORRETA:**

- A- ( ) RIO NEGRO E TIETÊ
- B- ( ) ANHANDUÍ E AMAZONAS
- C- ( ) PROSA E SEGREDO
- D- ( ) CONVERSA E SEGREDO



ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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



## LÍNGUA PORTUGUESA

### ORTOGRAFIA

#### ORTOGRAFIA- H/CH/LH/NH

##### ❖ LEIA:

A RAINHA VAIDOSA **CHEGAVA** A FICAR **HORAS** DIANTE DO ESPELHO MÁGICO, PARA SABER SE ERA A MAIS BELA DO MUNDO.



A LETRA **H** SE JUNTAMOS COM AS LETRAS **C, L E N** FORMAMOS OS GRUPOS **CH, LH E NH**. CADA UM DESSES GRUPOS DE LETRAS REPRESENTA UM SOM DIFERENTE.

**EXEMPLOS:** CHEGAVA- ESPELHO- RAINHA

NÃO SEPARAMOS AS LETRAS DESSES ENCONTROS NA DIVISÃO SILÁBICA.

**EXEMPLOS:** CHE-GA-VA, ES-PE-LHO, RA-I-NHA

**13-** PINTE DE COR CLARINHA A LETRA QUE VEM IMEDIATAMENTE ANTES DO **H**. VEJA O MODELO:

GALINHA	TRABALHO	FARINHA
MILHO	CHEIRO	COLHEU
CACHORRO	SOZINHA	CHICOTE

14- RESPONDA.

QUE LETRAS APARECEM ANTES DO **H** NA ATIVIDADE ANTERIOR? \_\_\_\_\_

15- AGORA ORGANIZE ESSAS PALAVRAS EM TRÊS GRUPOS.

CH	LH	NH

16- LEIA AS PALAVRAS QUE ESTÃO NOS BALÕES:



❖ ACRESCENTE A LETRA **H** APÓS AS LETRAS **L, N, C** NAS PALAVRAS DOS BALÕES E FORME NOVAS PALAVRAS.

BICO - BICHO		

17- ESCREVA UMA FRASE UTILIZANDO OS PARES DE PALAVRAS.

A-

VELA	VELHA
------	-------

B-

CAMA	CHAMA
------	-------

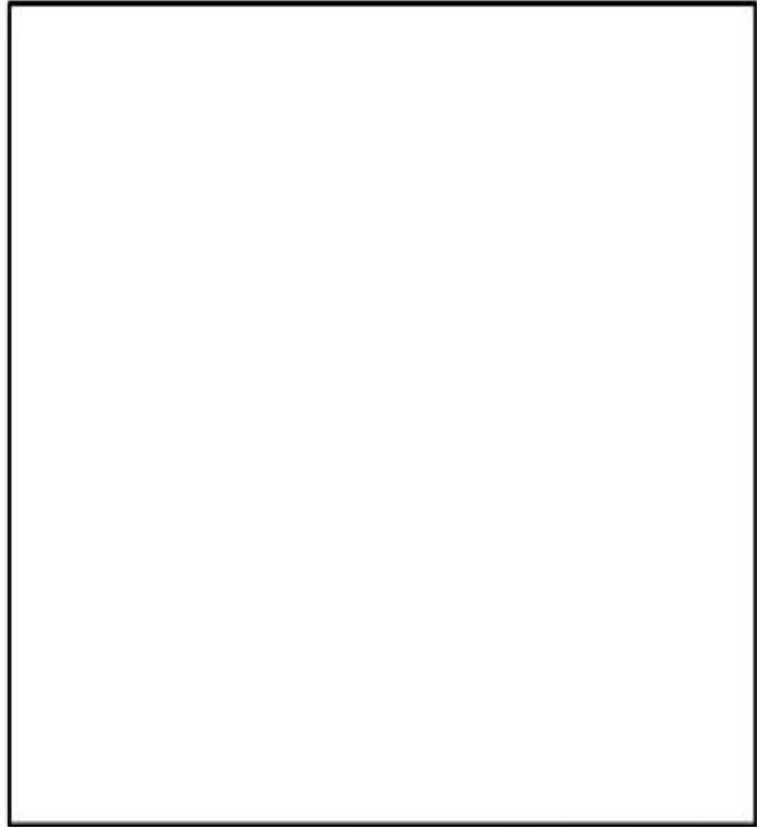
C-

SONO	SONHO
------	-------

## ARTE

### TRABALHANDO OBRAS DE IVAN CRUZ

2- OBSERVE ALGUMAS DAS BRINCADEIRAS RETRATADAS NAS OBRAS DE IVAN CRUZ E DESENHE E PINTE A BRINCADEIRA QUE MAIS GOSTA DE BRINCAR.



(imagem: <https://br.pinterest.com/>)





ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

### MATEMÁTICA

**15-** PINTO O NÚMERO QUE NÃO FAZ PARTE DESTAS SEQUÊNCIAS.

50	52	54	56	57	58	60	62	64	66	68
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

61	63	65	66	67	69	71	73	75	77	79
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

**16-** COMPLETE A TABELA COM OS DADOS PEDIDOS.

ANTECESSOR	NÚMERO	SUCESSOR
	14	
	21	
7		
		70
62		

**17-** CONTINUE ESCRIVENDO O ANTECESSOR E O SUCESSOR, SÓ QUE AGORA OS NÚMEROS SÃO ESCRITOS POR EXTENSO.

ANTECESSOR	NÚMERO	SUCESSOR
	VINTE E TRÊS	
	QUARENTA	
	CINQUENTA E NOVE	
TRINTA E DOIS		
		QUINZE

**18-** PARA CADA SEQUÊNCIA, PINTO O NUMERAL QUE A COMPLETA.

20	21		23	24	25
----	----	--	----	----	----

	19	29	22	12
--	----	----	----	----

45	46	47		49	50
----	----	----	--	----	----

	18	28	38	48
--	----	----	----	----

19- CONTINUE AS SEQUÊNCIAS DE 10 EM 10:







10	20					70		
----	----	--	--	--	--	----	--	--

22	32			62				102
----	----	--	--	----	--	--	--	-----

20- PINTA OS NÚMEROS QUE **NÃO** ESTÃO NA ORDEM DE 1 ATÉ 100:

1	2	2	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	41	15	16	17	77	19	21
21	22	33	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	53	36	37	38	39	40
41	24	43	44	45	46	47	48	49	50
15	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	76	68	96	70
71	27	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	38	84	85	86	87	88	89	09
91	92	93	49	95	96	97	98	99	100

21- DESCUBRA O NUMERAL ESCONDIDO:

80	81		83	84	85	86		88	89
90		92	93		95		97	98	

22- ESCREVA O NOME DOS NUMERAIS QUE VOCÊ ENCONTROU.

A- \_\_\_\_\_

B- \_\_\_\_\_

C- \_\_\_\_\_

D- \_\_\_\_\_

E- \_\_\_\_\_

F- \_\_\_\_\_

## GEOGRAFIA

**REFERÊNCIAS ESPACIAIS (FRENTE, ATRÁS, ESQUERDA, DIREITA, EM CIMA, EM BAIXO, DENTRO E FORA).**

**5-** NA SALA DE AULA DA PROFESSORA ROSE OS ALUNOS ESTÃO SENTADOS EM FILA PARA REALIZAR AS ATIVIDADES DO DIA. OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA.



- A-** QUEM ESTÁ ATRÁS DE FELIPE? \_\_\_\_\_
- B-** QUEM ESTÁ À FRENTE DE RAFAEL? \_\_\_\_\_
- C-** O QUÊ ESTÁ À DIREITA DA PROFESSORA? \_\_\_\_\_
- D-** E ATRÁS DA PROFESSORA? \_\_\_\_\_
- E-** A MENINA COM LAÇO NO CABELO ESTÁ ATRÁS DE QUEM? \_\_\_\_\_
- F-** O QUE APARECE EM CIMA DA CABEÇA DE RAFAEL? \_\_\_\_\_

UMA BOLA       UM BALÃO DE FALA       UMA NUVEM

**6-** A IMAGEM A SEGUIR MOSTRA A SALA DE TIAGO VISTA DO ALTO DE CIMA PARA BAIXO. OBSERVE AS LOCALIZAÇÕES DOS OBJETOS E AS CARTEIRAS DOS ALUNOS.



FONTE: Imagens retiradas do livro: projeto buriti matemática, 2º ano.

- DE ACORDO COM A IMAGEM QUEM ESTÁ IMEDIATAMENTE.

**A-** ATRÁS DE ÉRICA? \_\_\_\_\_

**B-** AO LADO DIREITO DE CELSO? \_\_\_\_\_

**C-** NA FRENTE DE ROSANA? \_\_\_\_\_

**D-** AO LADO ESQUERDO DE ÍSIS? \_\_\_\_\_





ESCOLA: \_\_\_\_\_

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

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

## LÍNGUA PORTUGUESA

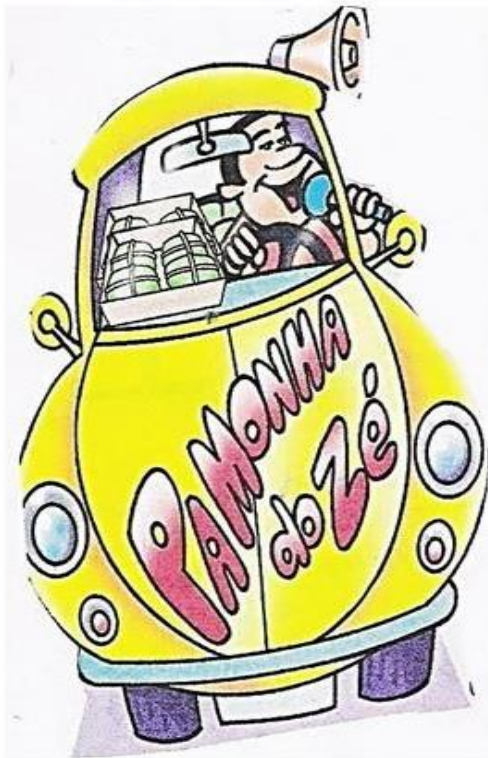
**TEXTO INFORMATIVO:** É UM TEXTO COM A FUNÇÃO DE INFORMAR AO LEITOR E TRAZER ALGUMAS CURIOSIDADES SOBRE O ASSUNTO ABORDADO. GERALMENTE AS INFORMAÇÕES SÃO RETIRADAS DE REVISTAS, JORNAIS, DICIONÁRIOS, ENCICLOPÉDIAS, SITES, ENTRE OUTROS.

FONTE: <https://br.pinterest.com/pin/667166132277748407/>

**18-** LEIA O TEXTO INFORMATIVO SOBRE A PAMONHA E EM SEGUIDA, ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS AS PALAVRAS EM DESTAQUE NO TEXTO.

### **PAMONHA**

É UMA COMIDA **TÍPICA** DO BRASIL, FEITA DE **MILHO**, ENCONTRADA PRINCIPALMENTE NOS ESTADOS DE SÃO **PAULO**, GOIÁS E MINAS GERAIS. A **PAMONHA** É COMO UM BOLO, EMBRULHADO E **COZIDO** NA PRÓPRIA CASCA DO MILHO OU EM FOLHAS DE **BANANEIRA**. SEU NOME VEM DA PALAVRA TUPI PA MUÑA, QUE SIGNIFICA **PEGAJOSO**, QUE É COMO FICA QUANDO ESTÁ **PRONTA** PARA SER SERVIDA. QUE TAL EXPERIMENTAR ESSA DELÍCIA E DESCOBRIR MAIS SOBRE OS **SABORES** DO NOSSO PAÍS?



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

Fonte: <https://professoresonline24horas.blogspot.com/2016/05/texto-informativo-pamonha-caca-palavras.html?m=1>

**19-** E VOCÊ CONHECE ALGUMA COMIDA FEITA DE MILHO? FAÇA UM DESENHO E ESCREVA O NOME DELA.



# RECREAÇÃO

## REGRAS DO JOGO DA MEMÓRIA

O JOGO DA MEMÓRIA PODE SER JOGADO POR UM ÚNICO JOGADOR OU VÁRIOS JOGADORES. COMECE O JOGO COLOCANDO TODAS AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO SOBRE UMA SUPERFÍCIE. A JOGADA É QUANDO UM JOGADOR VIRA DUAS CARTAS E COLOCA-AS PARA CIMA, PARA QUE TODOS OS JOGADORES POSSAM VER. SE O JOGADOR VIRAR DUAS CARTAS QUE NÃO CORRESPONDEM, AMBAS AS CARTAS DEVEM SER VIRADAS PARA BAIXO NOVAMENTE NO MESMO LOCAL.

SE O JOGADOR VIRA UM PAR DE CARTAS QUE COINCIDEM EM UMA JOGADA, O JOGADOR GANHA O PAR DE CARTAS E RECEBE OUTRA CHANCE DE JOGAR. O OBJETIVO DO JOGO É VIRAR O MAIOR NÚMERO DE PARES DE CARTAS POSSÍVEL.

O VENCEDOR É O JOGADOR QUE REÚNE O MAIOR NÚMERO DE PARES. NO MODO DE ÚNICO JOGADOR, O OBJETIVO É IDENTIFICAR TODOS OS PARES NO MENOR PERÍODO DE TEMPO POSSÍVEL.

<http://www.prittworld.com/brazil/www/pt/consumer/artesanato/jogos/o-jogo-da-memoria.html#:~:text=Comece%20o%20jogo%20colocando%20todas,baixo%20novamente%20no%20mesmo%20local.>

## JOGO DA MEMÓRIA

