



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura de São João de Meriti
Secretaria Municipal de Educação



Ensino Fundamental

Anos Iniciais – 3º ano – Volume 1

E. MUNICIPAL: _____

NOME: _____

PROFESSOR (A): _____

3º ANO DE ESCOLARIDADE – TURMA 31 ____



Prefeito

Dr.^o João Ferreira Neto

Secretário Municipal de Educação

Prof.^o José Carlos Gervazoni Gomes

Subsecretária de Educação

Prof.^a Rosemary Lyrio

Superintendente Pedagógica

Prof.^a Áurea Lobo

Coord. de Desenvolvimento da Aprendizagem

Prof.^a Fabiana Maciel

Departamento de Ensino Fundamental

Prof.^a Leila Rocha

Professores Orientadores Anos Iniciais

1^o e 2^o anos - Prof.^a Priscila Barros

3^o, 4^o e 5^o anos - Prof.^a Cíntia Coelho

Cooperação Técnica - Prof.^a Carmelita Câmara

Professores Orientadores Anos Finais

Língua Portuguesa - Prof.^a Aline Paixão

Língua Inglesa - Prof.^a Bianca Sarmiento

Arte - Prof.^a Astênea Costa

História - Prof.^o Everton Ramos

Geografia - Prof.^o Marcelo Soares

Matemática - Prof.^o Silvio Dantas

Ciências - Prof.^a Lenita Santos

Projeto Gráfico e Diagramação - Prof.^a Leila Rocha

BURITI - Palmeira Buriti

"Meriti" é oriundo do termo da língua tupi antiga *meriti'yba*, que significa "pé de buriti", através da junção de *meriti* (buriti) e *'yba* (pé).

Do Tupi-Guarani: mbur = alimento; iti = árvore alta; árvore alta de alimento ou de vida.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/461970874258530241/>

Querido(a) aluno(a), como vai você?

Espero que tudo esteja bem.

Vamos iniciar nossa primeira jornada de estudos no *Volume 1 do Caderno Pedagógico* **TRILHAS DA APRENDIZAGEM**.
Certamente você vai aprender muitas coisas legais que irão te ajudar a compreender o mundo em que vivemos.

Não fique de fora! Participe ativamente, seu(a) professor(a) irá te ajudar nessa jornada do conhecimento!
Vamos Começar?



NESSE CADERNO SERÃO TRABALHADAS AS SEGUINTE HABILIDADES:

	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
L. Portuguesa	Decodificação/fluência de leitura	(EF35LP01) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.
	Construção do sistema alfabético e da ortografia	(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas - c/QU; G/GU; R/RR; S/SS;O (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra - e com marcas de nasalidade (til, m, n); (EF03LP02) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC,VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas; (EF03LP03) Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos LH, NH, CH. (EF35LP12) Recorrer ao dicionário para esclarecer dúvida sobre a escrita de palavras, especialmente no caso de palavras com relações irregulares fonema-grafema.
	Compreensão	(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
	Estratégia de leitura	(EF35LP04) Inferir informações implícitas nos textos lidos.
	Formas de composição do texto	(EF35LP16) Identificar e reproduzir, em notícias, manchetes, lides e corpo de notícias simples para público infantil e cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.
	Formação do leitor literário	(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
	Compreensão em leitura	(EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas,instruções de montagem etc.),com a

		estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto; (EF03LP18) Ler e compreender, com autonomia, cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF03LP24) Ler/ouvir e compreender, com autonomia, relatos de observações e de pesquisas em fontes de informações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
	Pesquisa	(EF35LP17) Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.
	Produção de texto	(EF03LP25) Planejar e produzir textos para apresentar resultados de observações e de pesquisas em fontes de informações, incluindo, quando pertinente, imagens, diagramas e gráficos ou tabelas simples, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
	Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita	(EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.
	Construção do sistema alfabético/ Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.	(EF35LP08) Utilizar, ao produzir um texto, recursos de referência (por substituição lexical ou por pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos), vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.
	Formação do leitor literário/ Leitura multissemiótica	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos. (EF35LP22) Perceber diálogos em textos narrativos, observando o efeito de sentido de verbos de enunciação e, se for o caso, o uso de variedades linguísticas no discurso direto.
	Formas de composição das narrativas	(EF35LP29) Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoas.
	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem,
Arte		

		instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
Ed. Física	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
Matemática	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais até a quarta ordem	(EF03MA01) Ler, escrever e comparar números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna.
	Leitura, interpretação e representação de dados e tabelas de dupla entrada e gráfico de barras	(EF03MA26) Resolver problemas cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas. (EF03MA27) Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos.
	Problemas envolvendo significação da adição e da subtração: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades	(EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.
Ciências	Características e desenvolvimento dos animais	(EF03CI05) Descrever e comunicar as alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem.
História	A produção de marcos da memória: os lugares da memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.	(EF03HI05) Identificar os marcos históricos do lugar em que vive, e compreender seus significados.
	O “eu”, o “outro” e os diferentes grupos sociais e étnicos que compõem a cidade e o município, os desafios sociais, culturais e ambientais do lugar onde vive.	(EF03HI03) Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.
Geografia	A cidade e o campo: aproximações e diferenças	(EF03GE01) Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

NOME: _____ DATA: ____/____/2021

Sequência Didática 1 – EU FAÇO PARTE DE UM MUNDO EM TRANSFORMAÇÃO!

OLÁ CRIANÇAS! ESTAMOS DE VOLTA. É HORA DE ESTUDARMOS UM POUQUINHO. VAMOS COMEÇAR UMA GRANDE JORNADA DE CONHECIMENTO E APRENDIZAGEM!



OS PRIMEIROS HABITANTES

AS PRIMEIRAS PESSOAS QUE EXISTIRAM NA TERRA FORAM PESSOAS CHAMADAS DE **HOMENS PRÉ-HISTÓRICOS**. QUANDO ESSES HOMENS SURGIRAM, OS DINOSSAUROS JÁ ESTAVAM EXTINTOS.

NAQUELE TEMPO, O MODO DE VIDA ERA BEM DIFERENTE DO QUE DE HOJE: AS CASAS ERAM BURACOS NAS PAREDES E NAS MONTANHAS, CHAMADAS **CAVERNAS**. AS PESSOAS VIVIAM EM PEQUENOS GRUPOS.

OS HOMENS PRÉ-HISTÓRICOS ALIMENTAVAM-SE DE FRUTAS, RAÍZES, ANIMAIS E AINDA NÃO CONHECIAM O FOGO. ELES NÃO PLANTAVAM, NÃO CRIAVAM ANIMAIS NEM CONSTRUÍAM CASAS, VIVIAM SÓ COM AS COISAS QUE RETIRAVAM DA NATUREZA.

DESDE AQUELE TEMPO ATÉ HOJE, PASSARAM-SE MILHARES DE ANOS, E O HOMEM FOI MUDANDO O SEU JEITO DE SER E DE VIVER.

APRENDEU A DESENHAR, A FALAR, A PLANTAR, CONSTRUIU MORADIAS, FERRAMENTAS E MUITAS COISAS MAIS...

Neire Araújo

Fonte:

AS PINTURAS FEITAS PELOS HOMENS PRÉ-HISTÓRICOS SÃO CHAMADAS DE: “PINTURAS RUPESTRES”.

IMAGEM: <http://blograpidodosamigos.blogspot.com/2013/08/arte-rupestre.html>

1. OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E DEPOIS **ESCREVA** QUAIS ELEMENTOS VOCÊ CONSEGUIU IDENTIFICAR NA IMAGEM:



IMAGEM: <https://www.slideshare.net/mariinazorzi/arte-rupestre-25279063/6>

OBSERVE MAIS ATENTAMENTE A CENA REPRESENTADA NA ARTE RUPESTRE ACIMA. O QUE ESSA IMAGEM REPRESENTA?

☐

PESCA

☐

CAÇADA E PREPARO DA CAÇA

☐

NASCIMENTO DE UMA CRIANÇA

Arte Rupestre

Materiais utilizados



- **carvão** e outros minerais para contornar os desenhos.
- **Coloriam o interior com o pó de blocos de terra esfarelada**
- **pincéis grosseiros de peles e folhas, que tingiam os desenhos em tons avermelhados.**
- **pigmentos feitos de sementes e folhas.**

E A PINTURA TRANSFORMOU-SE EM LETRAS....

COMO NASCEU A ESCRITA?

ANTIGAMENTE, MUITOS ANOS ATRÁS, NA PRÉ-HISTÓRIA, O HOMEM NÃO SABIA ESCREVER. COMEÇOU, ENTÃO, A USAR SINAIS, DESENHOS GRAVADOS EM PEDRAS, TÁBUAS E ARGILA PARA SE COMUNICAR.

O TEMPO PASSOU... CADA POVO COMEÇOU A INVENTAR SINAIS E DESENHOS PARA SE COMUNICAR.

OS EGÍPCIOS FORAM OS QUE MAIS SE DESENVOLVERAM NA ESCRITA. OS DESENHOS E SINAIS QUE INVENTARAM CHAMAM-SE **HIERÓGLIFOS**.

ELES ESCREVIAM TAMBÉM EM PLACAS DE OURO PARA QUE OS DESENHOS FICASSEM BONITOS E DURASSEM.

Neire Araújo - Texto adaptado

2. OBSERVE A IMAGEM ABAIXO, QUE REPRESENTA O HIERÓGLIFO - O **SISTEMA DE ESCRITA EGÍPCIO** - O MAIS ANTIGO DO MUNDO.

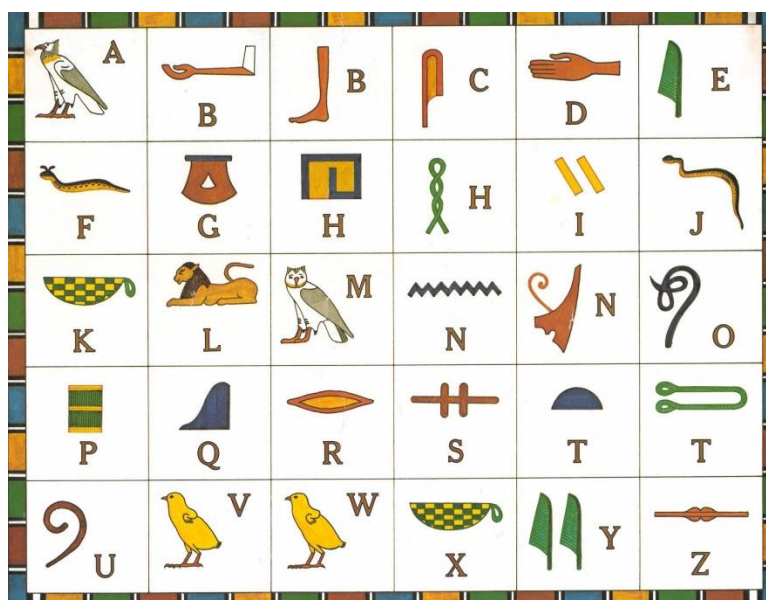


IMAGEM: <https://www.descobriregipto.com/hieroglifo/>

- a) REPRESENTA **SEU PRIMEIRO NOME** ATRAVÉS DO SISTEMA EGÍPCIO DE ESCRITA, O HIERÓGLIFO.

- b) REPRESENTA O **NOME DE UMA PESSOA QUE VOCÊ GOSTE MUITO** ATRAVÉS DO SISTEMA EGÍPCIO DE ESCRITA, O HIERÓGLIFO.

- c) TENDE ESCREVER O **NOME DA FIGURA** ABAIXO UTILIZANDO O SISTEMA EGÍPCIO DE ESCRITA, O HIERÓGLIFO.

	BOLA	
---	-------------	--

NO MUNDO OCIDENTAL, A ESCRITA É REPRESENTADA POR SINAIS GRÁFICOS, DENOMINADOS LETRAS. CHAMAMOS O CONJUNTO DE LETRAS UTILIZADAS NA ESCRITA DE ALFABETO.

O ALFABETO É FORMADO POR 26 LETRAS.

AS LETRAS PODEM SER ESCRITAS DE MODO MAIÚSCULAS OU MINÚSCULAS.

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff
Gg	Hh	Ii	Jj	Kk	Ll
Mm	Nn	Oo	Pp	Qq	Rr
Ss	Tt	Uu	Vv	Ww	Xx
Yy	Zz				

IMAGEM: <https://br.pinterest.com/pin/234609461825089468/>

3. COMPLETE O ALFABETO MAIÚSCULO E MINÚSCULO COM LETRA CURSIVA:

a, b, c, e, f, h, i, j, l, m,
 p, r, t, v, x, z.

A, C, E, F, H, I, k, L,
 m, o, p, R, s, x, z.

4. **ESCREVA**, NO RETÂNGULO ABAIXO, SEU **NOME COMPLETO** COM *letra cursiva*.
NÃO SE ESQUEÇA DE INICIAR COM LETRA MAIÚSCULA.

AGORA OBSERVE SEU NOME E PINTÉ AS VOGAIS DE **VERMELHO**, AS CONSOANTES DE **AZUL**.

O MUNDO ESTÁ EM TRANSFORMAÇÃO E VOCÊ TAMBÉM!
VOCÊ TAMBÉM TEM A SUA HISTÓRIA.

5. CONVERSE COM SEUS FAMILIARES E **PREENCHA A FICHA** A SEGUIR COM A SUA HISTÓRIA. DEPOIS FAÇA UM AUTORRETRATO NO ESPAÇO INDICADO.

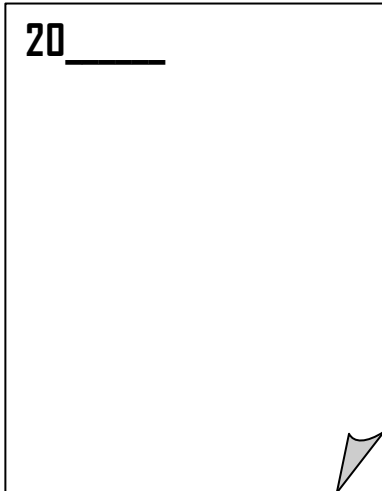
FICHA - MEUS DADOS PESSOAIS
NOME COMPLETO :
DATA DE NASCIMENTO:
HORA DO NASCIMENTO:
CIDADE E ESTADO QUE NASCI:
IDADE QUE COMECEI A ANDAR:
IDADE QUE COMECEI A FALAR:
NOME COMPLETO DO PAI:
NOME COMPLETO DA MÃE:
NOME DOS MEUS IRMÃOS:
QUANDO EU NASCI MINHA MÃE TINHA _____ ANOS.
QUANDO EU NASCI MEU PAI _____ ANOS.
ENTREI NA ESCOLA QUANDO TINHA _____ ANOS.
MINHA PRIMEIRA ESCOLA FOI:
ATUALMENTE ESTUDO NA ESCOLA:
AUTORRETRATO

LINHA DO TEMPO DA MINHA VIDA

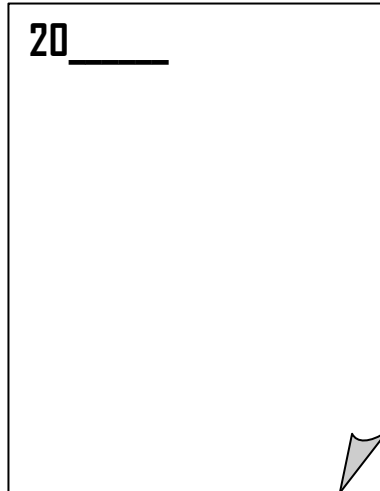
A **LINHA DO TEMPO** SERVE PARA OBSERVAR AS PASSAGENS HISTÓRICAS EM ORDEM CRONOLÓGICA DO TEMPO, OU SEJA, A ORDEM EM QUE OS FATOS ACONTECERAM. A LINHA DO TEMPO DA PRÓPRIA VIDA SERVE PARA REGISTRAR FATOS E EXPERIÊNCIAS PESSOAIS MARCANTES E PERCEBER AS TRANSFORMAÇÕES PESSOAIS E DO MUNDO EM QUE SE VIVE.

8. COM A AJUDA DE SEUS FAMILIARES, **REGISTRE COM DESENHOS E/OU ESCRITOS FATOS MARCANTES PARA CADA ANO DE SUA VIDA**. COMECE PELO SEU NASCIMENTO. NÃO ESQUEÇA DE **PREENCHER O ANO**.

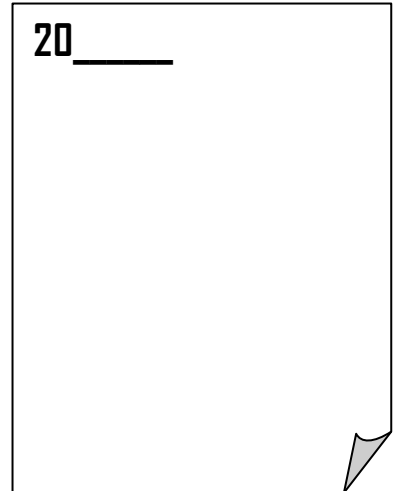
20_____



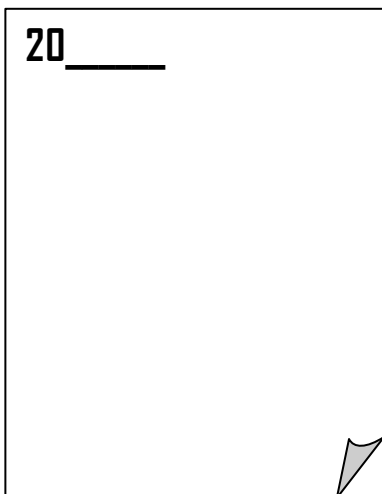
20_____



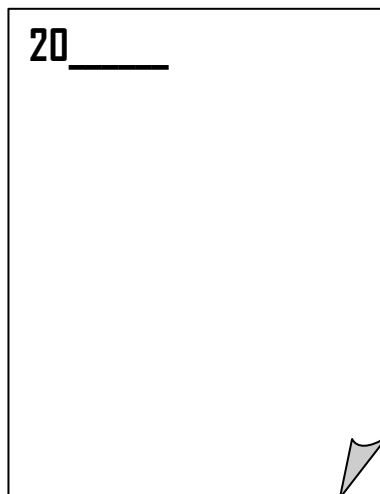
20_____



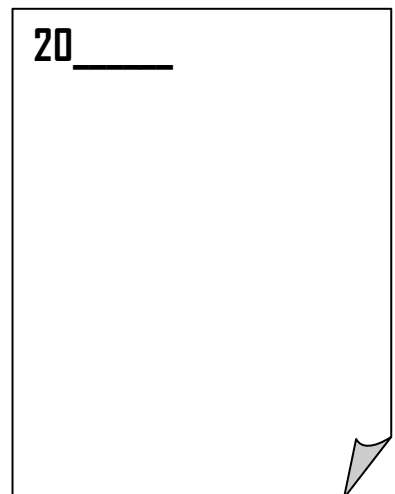
20_____



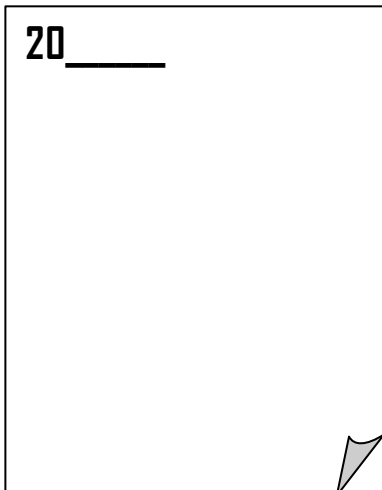
20_____



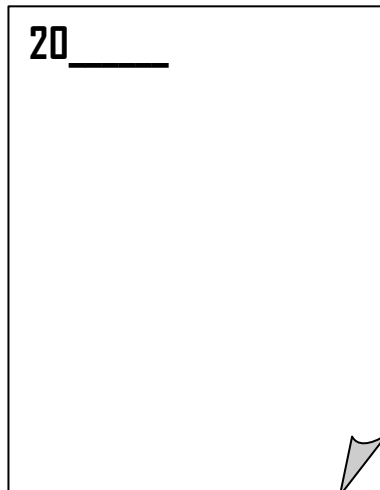
20_____



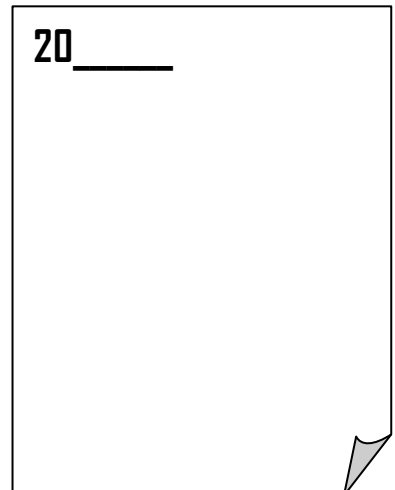
20_____



20_____



20_____



VOCÊ ESTÁ EM CONSTANTE TRANSFORMAÇÃO!

COM O PASSAR DO TEMPO, AS PESSOAS CRESCEM, DENTRO DAS SUAS ESPECIFICIDADES, SE DESENVOLVEM E O CORPO SE MODIFICA DE ACORDO COM CADA **FASE DA VIDA**.

9. **DESCUBRA** EM QUE FASE DA VIDA ESTÁ CADA PERSONAGEM E **NUMERE-AS** CORRETAMENTE:

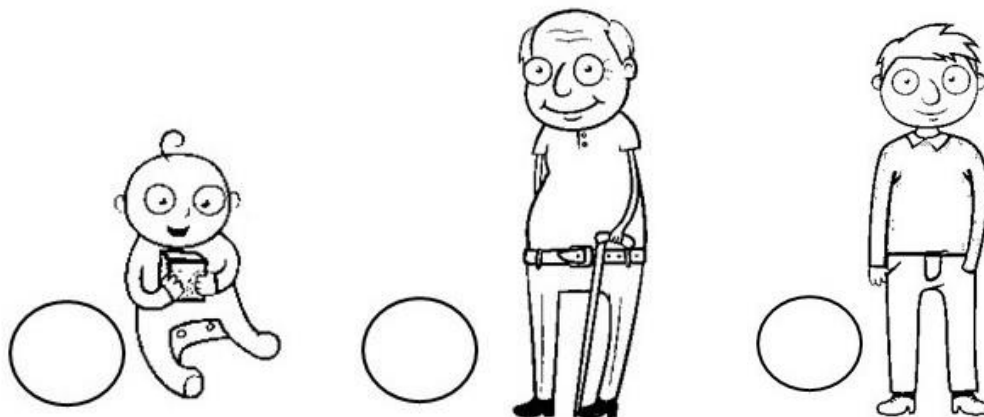


IMAGEM: <https://israelakotona.blogspot.com/2020/07/fases-da-vida.html>

1.	ESTOU NA FASE EM QUE MEU CORPO APRESENTA MUITAS LIMITAÇÕES. TENHO MUITAS EXPERIÊNCIAS QUE CONSEGUI AO LONGO DA VIDA.
2.	SAÍ DA ADOLESCÊNCIA TRABALHO E CONHEÇO MINHAS RESPONSABILIDADES.
3.	ESTOU COMEÇANDO A CONHECER O MUNDO E ESTOU EM CRESCIMENTO.

10. **RECORTE E COLE** UMA FIGURA PARA CADA FASE DA VIDA DO SER HUMANO, NO LOCAL INDICADO:

INFÂNCIA	ADOLESCÊNCIA
FASE ADULTA	VELHICE

AS FORMAS DE CONTAR TAMBÉM PASSARAM POR TRANSFORMAÇÃO!

A HISTÓRIA DOS NUMERAIS

HÁ MUITOS E MUITOS ANOS, O HOMEM APRENDEU A CONTAR. CONTAVA AS OVELHAS DO SEU REBANHO, OS DEDOS DE SUAS MÃOS, ETC.

COM O PASSAR DO TEMPO, ELE CRIOU SIMBOLOS PARA REPRESENTAR AS QUANTIDADES CONTADAS.

NEM SEMPRE OS NÚMEROS FORAM REPRESENTADOS DA FORMA COMO VEMOS HOJE.

OS POVOS ANTIGOS ESCREVIAM DE UM JEITO BEM DIFERENTE.

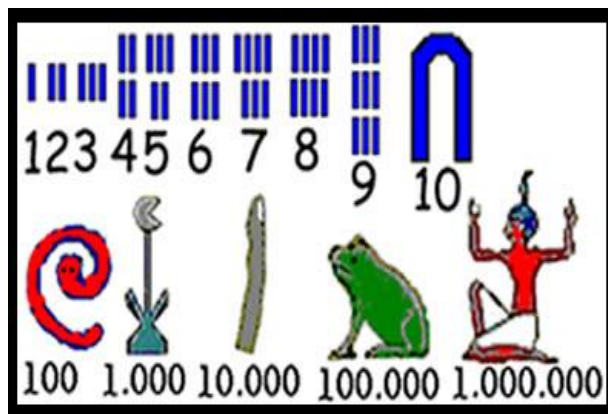


IMAGEM: <https://escolakids.uol.com.br/matematica/a-historia-dos-algarismos.htm>

COM O PASSAR DO TEMPO, ESSES SÍMBOLOS NUMÉRICOS FORAM SE MODIFICANDO AINDA MAIS, ATÉ CHEGAREM À FORMA QUE CONHECEMOS HOJE.

ELES SÃO CHAMADOS DE **ALGARISMOS ARÁBICOS**.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

11. ANTIGAMENTE, PARA REALIZAR A CONTAGEM DE SUAS OVELHAS, O HOMEM ATRIBUÍA UMA PEDRA PARA CADA OVELHA. UTILIZANDO ESSA ESTRATÉGIA, **DESENHE UMA PEDRA** PARA CADA OVELHA NO QUADRO ABAIXO, E DEPOIS RESPONDA:

DESENHE NESSE ESPAÇO UMA PEDRA PARA CADA OVELHA

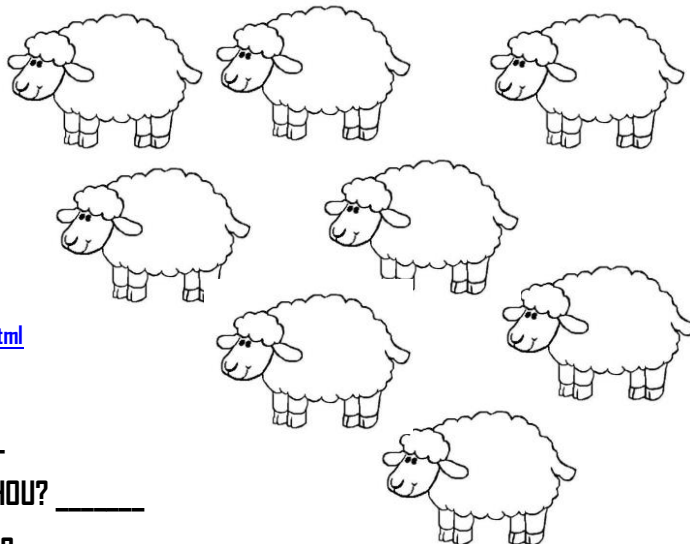


IMAGEM: <http://educacao-ale.blogspot.com/2010/10/ovelha.html>

- QUANTAS OVELHAS VOCÊ VÊ? _____
- QUANTAS PEDRINHAS VOCÊ DESENHOU? _____
- QUANTAS PATAS TÊM CADA OVELHA? _____
- QUANTAS PATAS TEM AS DITO OVELHAS JUNTAS? _____

12. **DESENHE** NO ESPAÇO ABAIXO SITUAÇÕES DO COTIDIANO NAS QUAIS USAMOS OS NÚMEROS.

NOME: _____ DATA: ____/____/2021

Sequência Didática 2 – LEIO, INTERPRETO E PRODUZO NOTÍCIAS!

Olá crianças, espero que tudo esteja bem!

Todos os dias temos contatos com as mais várias notícias!

Vamos pensar um pouco sobre isso?



1. LEIA O TEXTO ABAIXO PARA RESPONDER AS ATIVIDADES A SEGUIR:



IMAGEM: <https://misturadealegria.blogspot.com/2020/02/uso-da-tecnologia-em-sala-de-aula.html> - (TEXTO ADAPTADO)

- a) O DIÁLOGO ACIMA FOI REALIZADO ATRAVÉS DE UM APLICATIVO DE TROCA DE MENSAGENS. OBSERVE O LOGOTIPO:



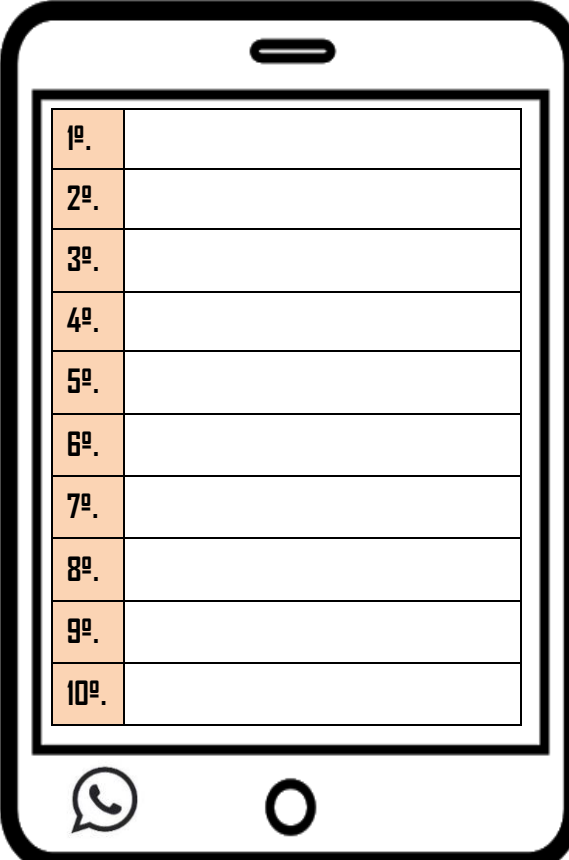
QUAL É O NOME DESSE APLICATIVO DE TROCA DE MENSAGEM?

- (A) FACEBOOK
- (B) INSTAGRAM
- (C) TWITTER
- (D) WHATSAPP

IMAGEM: https://br.freepik.com/icones-gratis/whatsapp_928974.htm

b) Quem iniciou a conversa no aplicativo de troca de mensagens?	
c) Com quem ela conversou?	
d) Sobre qual assunto conversaram?	
e) Qual é o seu personagem de desenho animado favorito? Por quê?	

2. NO APLICATIVO DE MENSAGENS UTILIZADOS POR ANE E BELA, OS CONTATOS SÃO ORGANIZADOS EM ORDEM ALFABÉTICA. ORGANIZE OS NOMES DOS CONTATOS A SEGUIR EM ORDEM ALFABÉTICA NO APLICATIVO:



1ª.	
2ª.	
3ª.	
4ª.	
5ª.	
6ª.	
7ª.	
8ª.	
9ª.	
10ª.	

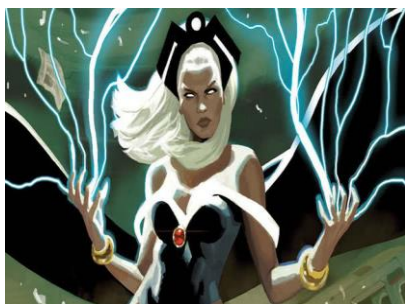
LAURA
WANESSA
KAIO
CECÍLIA
AMANDA
TÚLIO
YASMIN
MARINA
RITA
ANA CLARA

IMAGEM: <http://www.ultracoloringpages.com/pt/p/comprimido-desenho-para-colorir/4leb2a5dc354ada4d8975ld462a3fe26>

3. O APLICATIVO DE TROCA DE MENSAGENS, UTILIZADOS POR ANE E BELA, PODE SER UTILIZADO EM QUAL MEIO DE COMUNICAÇÃO? **CIRCULE A OPÇÃO CORRETA:**

RÁDIO REVISTA CELULAR TELEVISÃO

4. VEJA AS IMAGENS DE PERSONAGENS DE FILMES E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. O QUE ELES TEM EM COMUM?



IMAGENS: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-154580/>
<https://www.aficionados.com.br/herois-negros/>

MARQUE A ALTERNATIVA MAIS CORRETA:

- () TEMPESTADE, PANTERA NEGRA E SUPER CHOQUE SÃO SUPER HERÓIS E USAM CAPA.
- () TEMPESTADE, PANTERA NEGRA E SUPER CHOQUE SÃO SUPER HERÓIS E SÃO CRIANÇAS.
- () TEMPESTADE, PANTERA NEGRA E SUPER CHOQUE, SÃO NEGROS E TEM SUPER PODERES.

5. ABRA O LINK ABAIXO E FAÇA UMA LISTA COM OS NOMES DE OUTROS SUPER HERÓIS NEGROS QUE FAZEM MUITO SUCESSO.

Link de acesso: <https://www.aficionados.com.br/herois-negros/>

1	
2	
3	
4	
5	
6	



IMAGEM: <https://www.facebook.com/Super-Poderes-Cosm%C3%A9ticos-100112401765986/>

6. CRIE UM NOVO PERSONAGEM INFANTIL, SUPER HERÓI OU HEROINA, DESENHE-O E ESCREVA ALGUMAS DE SUAS CARACTERÍSTICAS MAIS MARCANTES. CAPRICHE NESSA PRODUÇÃO!

7. LEIA A NOTÍCIA, A CHARGE E A ILUSTRAÇÃO. DEPOIS RESPONDA COM ATENÇÃO:

MUNDO

Chadwick Boseman: as homenagens feitas ao ator de Pantera Negra, que morreu de câncer aos 43 anos

Após sua morte, se tornou público o fato de que ele gravou Pantera Negra e outros filmes de superheróis, como Vingadores: Ultimato, quando já estava doente, entre cirurgias e sessões de quimioterapia. Celebidades, ativistas de direitos civis e fãs falaram sobre o que o trabalho do ator significa para eles.

29 AGO 2020 08h07 atualizado às 08h43

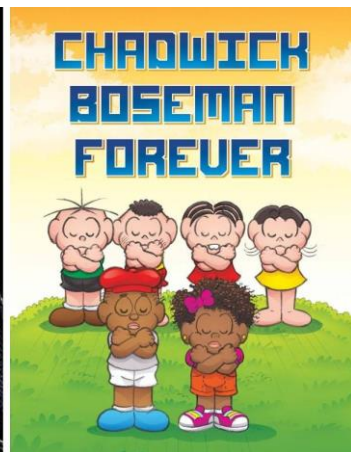


a) O que aconteceu com o ator de Pantera Negra?

b) Por que o ator foi homenageado com o gesto de braços cruzados na frente do corpo? Você sabe o que simboliza esse gesto?

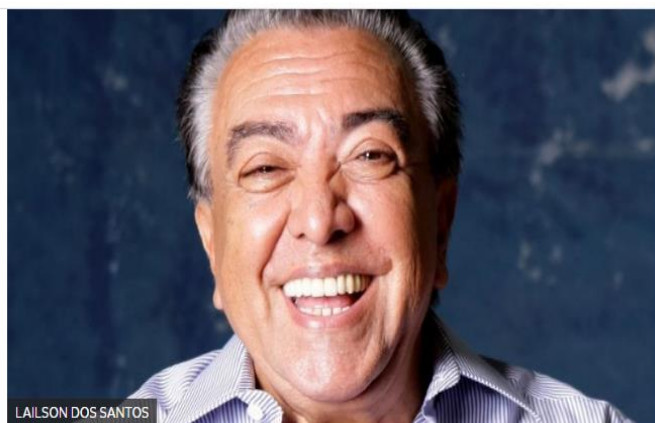
- <https://www.brasil247.com/charges/homenagem-a-chadwick-boseman>
- <https://www.terra.com.br/noticias/mundo/chadwick-boseman-as-homenagens-feitas-ao-ator-de-pantera-negra-que-morreu-de-cancer-aos-43-anos,1b434e4889be97d425fd3913ac4156191zjw3flu.html>
- <https://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2020/08/turma-da-monica-faz-homenagem-chadwick-boseman.html>

8. LISTE CINCO CARACTERÍSTICAS QUE OS SUPER HERÓIS PRECISAM TEM PARA REALIZAR A SUA MISSÃO:



1	
2	
3	
4	
5	

IMAGEM: <https://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2020/08/turma-da-monica-faz-homenagem-chadwick-boseman.html>



LAILSON DOS SANTOS

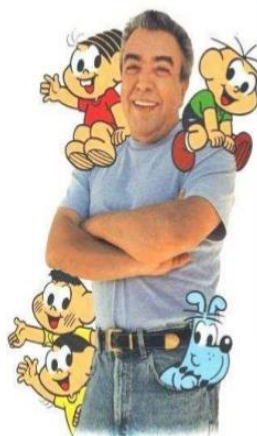
Aos 83 anos, Maurício de Sousa comanda uma das maiores empresas de entretenimento do país



FONTE: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-48792300>

Maurício de Souza

TURMA DA
Mônica®

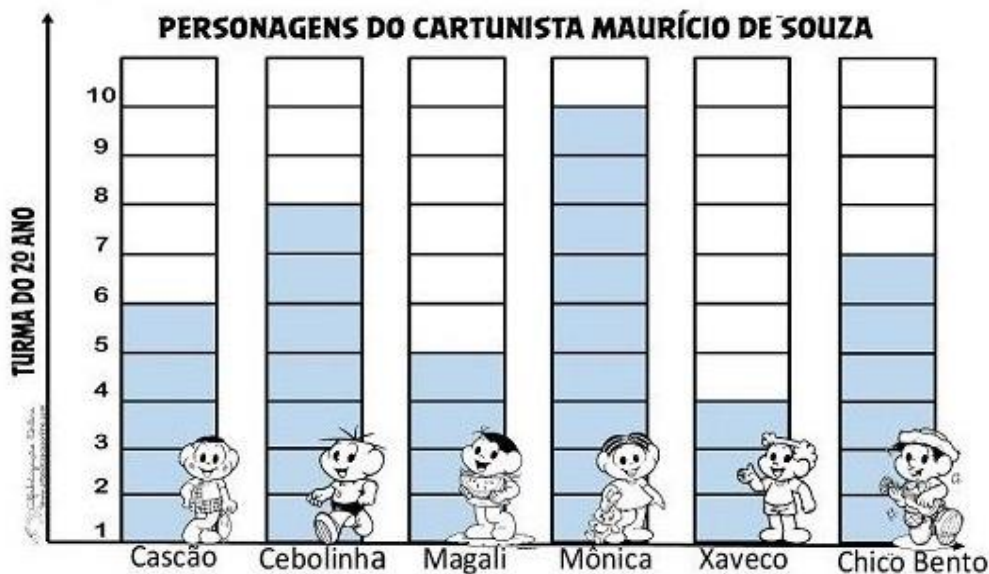


Maurício Araújo de Souza é cartunista brasileiro e criador da "Turma da Mônica", e vários outros personagens de história em quadrinhos. Nasceu em 27/10/1935 em Santa Isabel, São Paulo. Filho do poeta Antônio Maurício de Souza e da poetisa Petronilha Araújo de Souza. Passou parte de sua infância em Mogi das Cruzes. Mais tarde passou a ilustrar pôsteres e cartazes para os comerciantes da região. Aos 19 anos mudou-se para São Paulo, onde trabalhou, durante cinco anos, no jornal Folha da Manhã, escrevendo reportagens policiais. Em 1959 criou seu primeiro personagem - o cãozinho "Bidu". A partir de uma série de tiras em quadrinhos com "Bidu e Franjinha", publicadas semanalmente no jornal. Maurício de Souza iniciou sua carreira. Nos anos seguintes criou diversos personagens - "Cebolinha", "Piteco", "Chico Bento", "Penadinho", "Horácio", "Raposão", "Astronauta", etc. No início dos anos 60 criou a Turma da Mônica, com personagens como Cebolinha, Magali e Cascão, inspirados em suas filhas e em amigos da infância.

FONTE: <https://www.slideshare.net/DeiseDelf/literatura-infantil-mauricio-de-souza-e-incluso>

IMAGEM: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/12/app-educacional-disponibiliza-turma-da-monica-em-linguas-estrangeiras.html>

9. AS CRIANÇAS DE UMA TURMA DE 3º ANO REALIZARAM UMA PESQUISA PARA DESCOBRIR A PREFERÊNCIA DA TURMA EM RELAÇÃO ÀS PERSONAGENS DA TURMA DA MÔNICA DOS QUADRINHOS DE MAURÍCIO DE SOUZA. LEIA O GRÁFICO DE BARRAS E RESOLVA AS QUESTÕES A SEGUIR:



QUAL FOI O PERSONAGEM MAIS VOTADO?

QUAL FOI O PERSONAGEM MENOS VOTADO?

QUAL FOI O PERSONAGEM MENOS VOTADO?

QUANTAS PESSOAS VOTARAM NO PERSONAGEM MAIS VOTADO?

QUAL A DIFERENÇA DE VOTOS ENTRE MÔNICA E CEBOLINHA?

DE ACORDO COM O GRÁFICO, QUANTAS PESSOAS PARTICIPARAM DA PESQUISA?

IMAGEM: [HTTPS://BR.PINTEREST.COM/PIN/88031367705470552/](https://br.pinterest.com/pin/88031367705470552/)

10. LEIA A CHARGE A SEGUIR E DEPOIS RESPONDA:



FONTE: <http://www.seebbauru.org.br/noticias/charge-da-semana-fantasia-de-fake-news/>

- a) NA CENA, O VAMPIRO PERGUNTA: “TÁ FANTASIADO DE QUAL MONSTRO?”. O QUE O OUTRO HOMEM RESPONDE? _____
- b) VOCÊ JÁ TINHA VISTO O “MONSTRO FAKE NEWS” ANTES? _____
- c) PESQUISE E ESCREVA O SIGNIFICADO DO TERMO “FAKE NEWS”:

- d) QUAL REDE SOCIAL E APLICATIVO DE TROCA DE MENSAGENS APARECEM NA FANTASIA DO HOMEM? _____

11. UM DOS ASSUNTOS MAIS DEBATIDOS NA ATUALIDADE TÊM SIDO AS **CHAMADAS FAKE NEWS**, QUE SÃO AS **NOTÍCIAS FALSAS** QUE SE ESPALHAM A TODO INSTANTE E EM VÁRIOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO. LEIA A SEGUIR ALGUMAS ORIENTAÇÕES PARA EVITAR AS **FAKE NEWS**:



7 dicas para evitar as fake news

- 1 - Avalie a fonte, o site, o autor do conteúdo**
Muitos sites publicadores de fake news têm nomes parecidos com endereços de sites de notícias. Portanto, avalie o endereço e verifique se o site é confiável. Também veja se outros conteúdos do site também são duvidosos.
- 2 - Avalie a estrutura do texto**
Sites que divulgam fake news costumam apresentar erros de português, de formatação, letras em caixa alta e uso exagerado de pontuação.
- 3 - Preste atenção na data da publicação**
Veja se a notícia ainda é relevante e está atualizada.
- 4 - Leia mais que só o título e o subtítulo**
Leia a notícia até o fim. Muitas vezes, o título e o subtítulo não condizem com o texto.
- 5 - Pesquise em outros sites de conteúdo**
Duide se você receber uma notícia bombástica que não esteja em outros sites de notícia.
- 6 - Veja se não se trata de site de piadas**
Alguns sites de humor usam da ironia para fazer piada.
- 7 - Só compartilhe após checar se a informação é correta**
Não compartilhe conteúdo por impulso. Você é responsável pelo o que você compartilha.

Fonte: Blog da Saúde (blog.saude.gov.br)

CRA-AM

IMAGEM: <http://craam.org.br/cra-am-lanca-campanha-interna-contr-o-compartilhamento-de-noticias-falsas-conhecidas-como-fake-news/>

CRIE OUTRAS **TRÊS** DICAS PARA EVITAR DIVULGAÇÃO DAS **FAKE NEWS**.

1	
2	
3	

12. OBSERVE O TWEET AO LADO.



ANALISE AS AFIRMATIVAS A SEGUIR. MARQUE COM UM (X) NA COLUNA **FATO** SE A INFORMAÇÃO FOR **VERDADEIRA** OU NA COLUNA **FAKE** SE A INFORMAÇÃO FOR **FALSA**.

INFORMAÇÃO	 FAKE	 FATO
AS PRODUÇÕES DE CONHECIMENTO DOS INDÍGENAS SÃO ERRADAS.		
OS BRASILEIROS HERDARAM O COSTUME DE TOMAR BANHO DIARIAMENTE DOS POVOS INDÍGENAS.		
OS POVOS INDÍGENAS BUSCAM SEMPRE ESTAR EM CONTATO COM A NATUREZA.		

IMAGEM: <http://professorjeanrodrigues.blogspot.com/2018/11/texto-e-atividade-sobre-as-fakes-news.html>

13. OBSERVE OS CARTAZES:



IMAGEM: <https://m.vitoria.es.gov.br/noticia/coronavirus-secretaria-de-saude-alerta-sobre-fake-news-40220>

IMAGEM: <https://unafisconacional.org.br/aprenda-a-identificar-e-combater-fake-news/>



AGORA, PRODUZA UM CARTAZ INFORMATIVO SOBRE **FAKE NEWS**, COM ILUSTRAÇÕES, **EMOJIS** E INFORMAÇÕES ESCRITAS. ENVIE A FOTO PARA O SEU/SUA PROFESSOR(A). CAPRICHE NA PRODUÇÃO!

NOME: _____ DATA: ____/____/2021

Sequência Didática 3 – CONECT@DOS! UMA VIAGEM PELO MUNDO VIRTUAL.

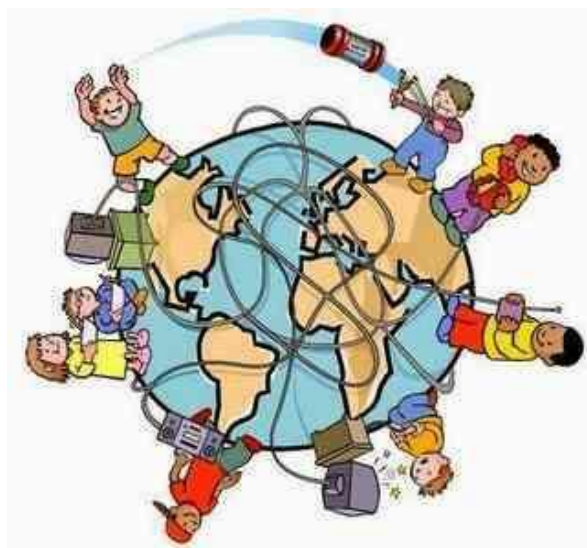
Vivemos em um mundo maravilhoso, e estamos sempre
CONECT@DOS uns com os outros por meio das redes sociais.

Vamos aprender um pouco mais sobre isso?



1. OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR E DEPOIS MARQUE A RESPOSTA CORRETA:

VIVEMOS EM UM MUNDO CONECTADO!



O que você vê na imagem?

- (A) Crianças iguais fazendo as mesmas atividades.
- (B) Crianças sozinhas pelo mundo.
- (C) Diferentes crianças pelo mundo interagindo umas com as outras.
- (D) Pais e filhos brincando.

IMAGEM: <https://brainly.com.br/tarefa/37284116>

2. UMA DAS FORMAS PARA NOS CONECTARMOS COM O MUNDO INTEIRO É ATRAVÉS DA INTERNET. ATRAVÉS DAS FERRAMENTAS DE BUSCA NA INTERNET PODEMOS ACESSAR INFORMAÇÕES DE DIFERENTES ASSUNTOS.



Se você fizesse uma pesquisa num site de busca, nesse momento, sobre que assunto você pesquisaria?

Faça uma pesquisa em um site de busca sobre o **ASSUNTO ESCOLHIDO** e escreva **O QUE VOCÊ DESCOBRIU**.

IMAGEM: <https://www.smartkids.com.br/colorir/desenho-ferramenta-de-busca>

3. ATRAVÉS DA **INTERNET** É POSSÍVEL CONVERSAR COM OUTRAS PESSOAS. O AMIGO TROVÃO SE CONECTOU COM VOCÊ ATRAVÉS DE UM APLICATIVO DE MENSAGEM. LEIA COM CARINHO A MENSAGEM DO AMIGO TROVÃO E ESCREVA UMA MENSAGEM RESPONDENDO-O. CAPRICHE!

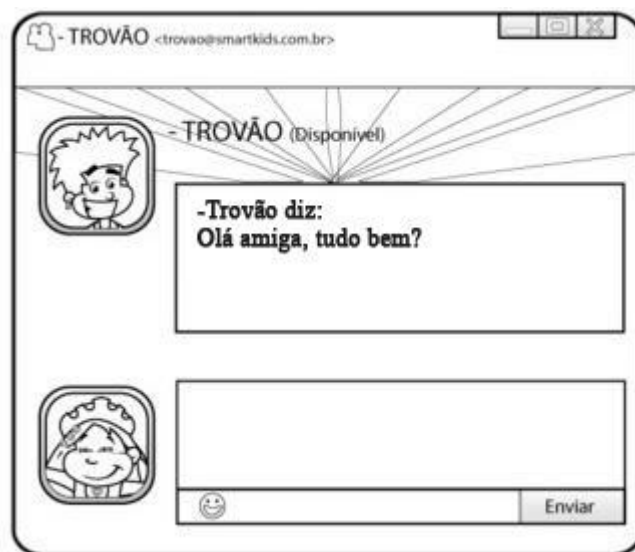


Imagem: https://www.smartkids.com.br/content/coloring_pages/images/l202/thumb/messenger.png (texto adaptado)

4. ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS ABAIXO AS PALAVRAS A SEGUIR LIGADAS A **INTERNET**.

A	P	I	E	N	Z	P	U	A	E	A
E	M	O	T	I	C	O	N	S	C	V
U	A	L	E	J	A	C	U	S	U	A
B	L	O	G	T	I	H	A	O	D	T
A	N	D	A	R	C	A	A	T	E	A
J	C	O	M	P	U	T	A	D	O	R
O	A	I	B	R	R	D	E	N	S	H

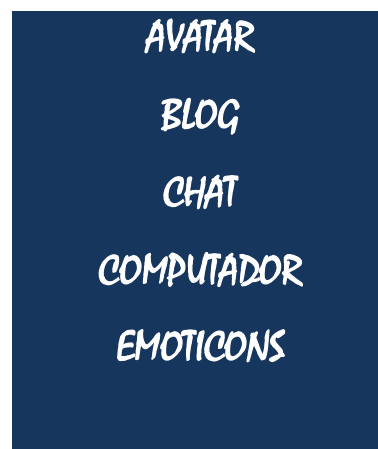


Imagem: <https://www.smartkids.com.br/atividade/relacione-historia-da-internet>

NOS APLICATIVOS DE TROCA DE MENSAGENS E NAS REDES SOCIAIS EM GERAL SÃO UTILIZADOS OS "EMOJIS", PALAVRA DERIVADA DA JUNÇÃO DOS SEGUINTE TERMOS EM JAPONÊS: E (絵 "IMAGEM") + MOJI (文字 "LETRA").

Os **EMOJIS** são imagens e símbolos usados nas mensagens em dispositivos eletrônicos, já são considerados um novo tipo de linguagem universal, não verbal, ou seja, sem escrita. Na internet, um **EMOJI** pode valer mil palavras. Isso porque eles expressam emoções que a escrita, por si, só, não dá conta.



5. OBSERVE OS **EMOJIS** A SEGUIR E ESCREVA, DE ACORDO COM A SUA OPINIÃO, O QUE CADA UM DELES SIGNIFICA:

Imagens: [HTTPS://WWW.GAZETADOPOVO.COM.BR/VIVER-BEM/SAUDE-E-BEM-ESTAR/RLHDS/EMOJIS-AJUDAM-CRIANCAS-ESCOLHEREM-ALIMENTOS-MAIS-SAUDAVEIS/](https://www.gazetadopovo.com.br/viver-bem/saude-e-bem-estar/rlhds/emojis-ajudam-criancas-escolherem-alimentos-mais-saudaveis/)

6. MARQUE AS OPÇÕES DO QUE VOCÊ CONSEGUE FAZER PELO COMPUTADOR:



7. NO COTIDIANO, UTILIZAMOS DIFERENTES OBJETOS. MARQUE OS OBJETOS QUE PODEM:

fazer uma foto:



enviar uma foto:



tocar música:



ajudar a escrever uma carta:



8. ENCONTRE OS VALORES DOS OBJETOS QUE FALTAM E REALIZE OS CÁLCULOS:



Um CD é igual a 1,
um celular é igual a 3.
Você consegue encontrar os
outros valores?

= 1



=



= 3



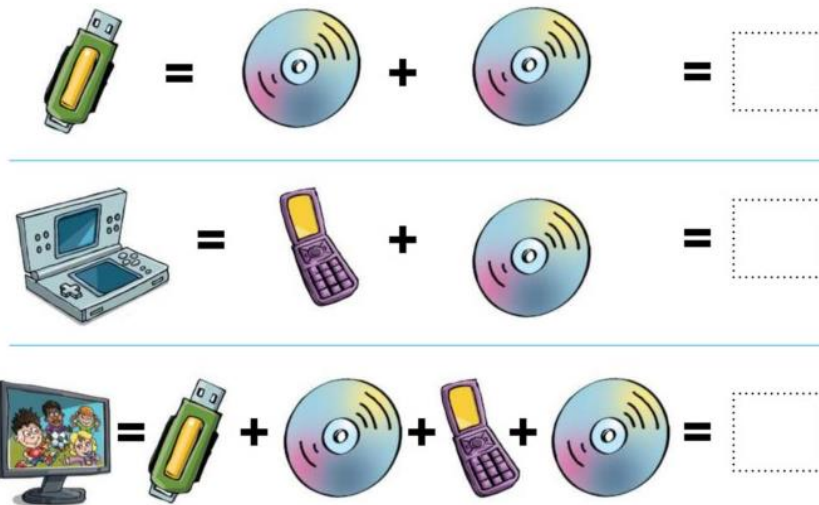
=



=

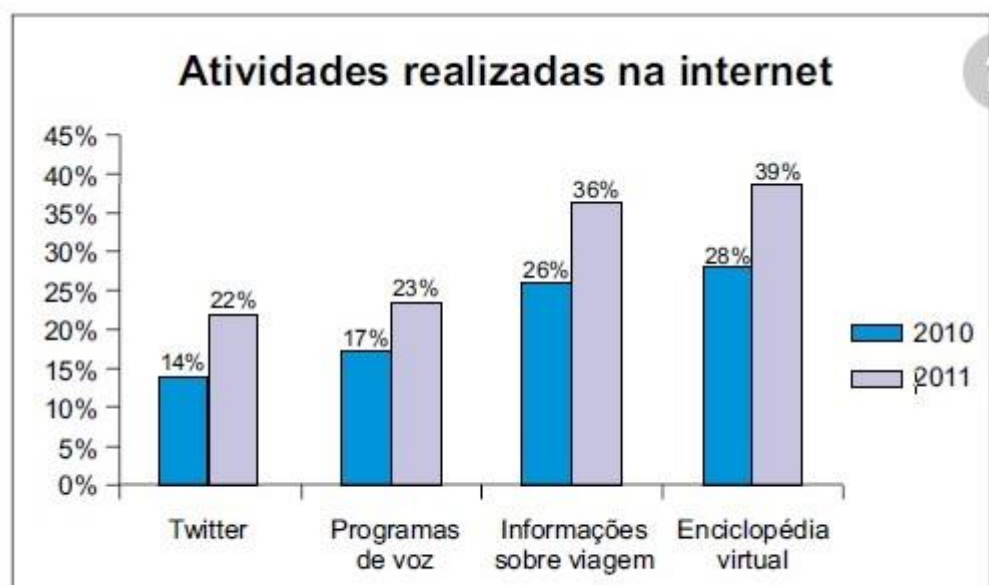


AGORA VAMOS TENTAR FAZER ALGUNS CÁLCULOS:



Fonte: <https://atividadesparaprofessores.com.br/livro-de-atividades-sobre-internet-para-criancas-de-4-8-anos/>

9. OBSERVE O GRÁFICO A SEGUIR E DEPOIS RESPONDA:



(<http://www.top30.com.br/news>. Acessado em 12.06.2012)

- a) Segundo o gráfico, qual foi a atividade mais realizada na internet nos anos de 2010 e 2011? _____
- b) E qual foi a menos realizada? _____
- c) Sobre as informações do gráfico é correto afirmar que: **AS ATIVIDADES NA INTERNET...**
- () AUMENTARAM DE 2010 PARA 2011.
- () DIMINUIRAM DE 2010 PARA 2011.

10. UMA PESQUISA REVELOU O QUE ALGUMAS CRIANÇAS ENTRE 7 E 12 ANOS PENSAM SOBRE A INTERNET E A TECNOLOGIA. VEJA:

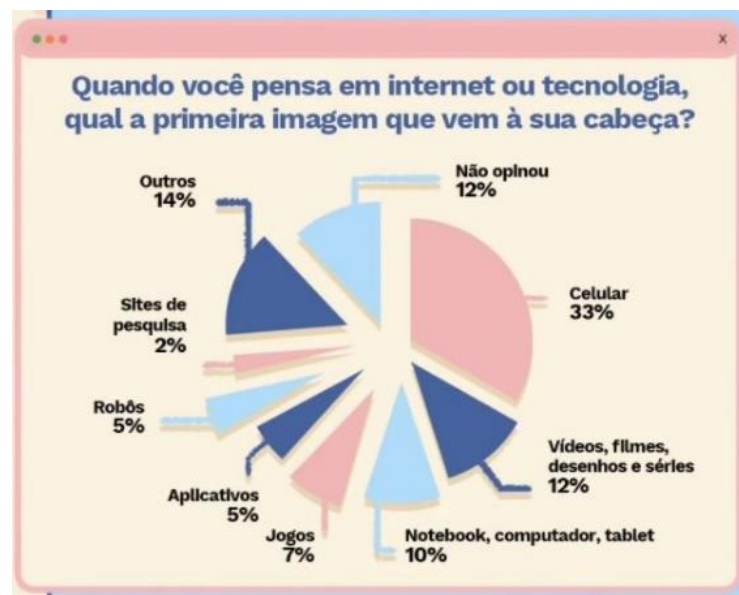


IMAGEM: <https://lunetas.com.br/infancia-e-tecnologia/>

Como você se sentiria...

Complete os **EMOJIS** de acordo com a frase!



NESSE MUNDO CONECTADO QUE VIVEMOS, QUANDO VOCÊ PENSA EM INTERNET OU TECNOLOGIA, **QUAL É A PRIMEIRA IMAGEM QUE VEM A SUA CABEÇA?** **DESENHE** NO ESPAÇO ABAIXO:

Fonte: <https://atividadesparaprofessores.com.br/livro-de-atividades-sobre-internet-para-criancas-de-4-8-anos/>

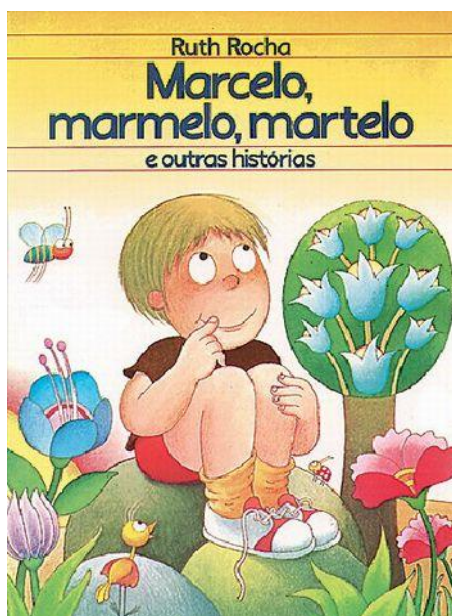
NOME: _____ DATA: ____/____/2021

Sequência Didática 4 – LITERATURA INFANTIL – MARCELO, MARMELO, MARTELO DE RUTH ROCHA

Nessa sequência, você vai conhecer uma história muito legal! Um conto que alegrou o coração de crianças de muitas gerações!



O LIVRO “MARCELO, MARMELO, MARTELO E OUTRAS HISTÓRIAS” DA AUTORA RUTH ROCHA FOI ESCRITO EM 1979.



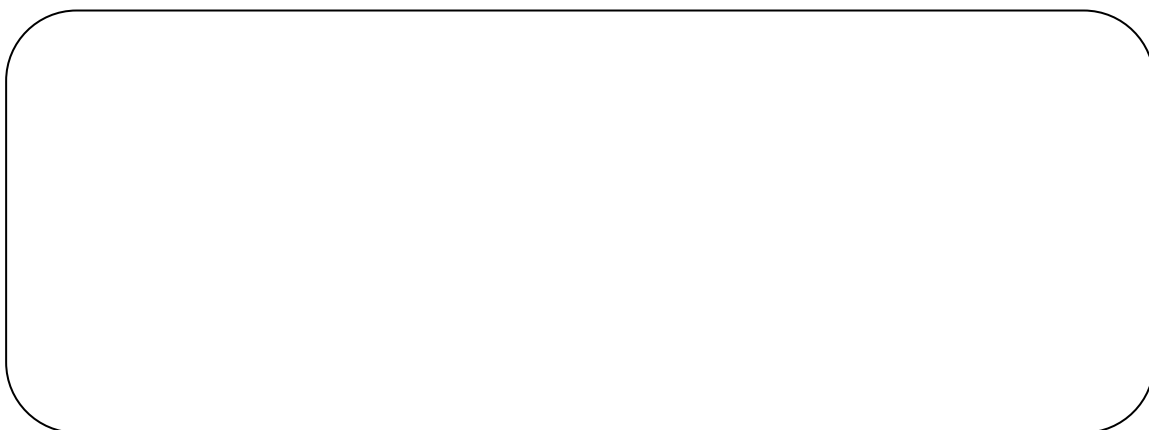
SINOPSE DO LIVRO

Situações do cotidiano ganham encanto nas palavras de Ruth Rocha, que inova a maneira de contar histórias. Os personagens dos três contos deste livro são crianças que vivem no espaço urbano. Elas resolvem seus impasses com muita esperteza e vivacidade: Marcelo cria palavras novas; Teresinha e Gabriela acabam se identificando, apesar das diferenças; Caloca compreende a importância da amizade.

1. Analise a capa do livro e responda:

Título	
Nome da autora:	
Editora:	
Nome do personagem principal	

2. Agora é o momento para mostrar que você é um bom observador. Faça um desenho para representar a capa do livro. Não esqueça de pintar!



Existem outros formatos da história para você ver ou ouvir. Peça a ajuda de um adulto ou clique nos links abaixo:



- <https://youtu.be/Qi7WYvXgzp0> - Leitura do livro com a bailarina Ana botafogo
- <https://youtu.be/nHelsImczpg> - Contação de história com o pessoal do Quintal da Cultura.
- <https://youtu.be/rVldMvDSBUg> - Desenho animado com a história do Marcelo.

VAMOS LER UMA PARTE DA HISTORIA DO MARCELO?

Marcelo vivia fazendo perguntas a todo mundo:

- Papai, por que é que a chuva?
- Mamãe, por que é que o mar não derrama?
- Vovó, por que é que o cachorro tem quatro pernas?

As pessoas grandes às vezes respondiam. Às vezes, não sabiam como responder.

- Ah, Marcelo, sei lá...

Uma vez, Marcelo cismou com o nome das coisas:

- Mamãe, por que é que eu me chamo Marcelo?
- Ora, Marcelo foi o nome que eu e seu pai escolhemos.
- E por que é que não escolheram martelo?
- Ah, meu filho, martelo não é nome de gente! É nome de ferramenta...
- Por que é que não escolheram marmelo?

(...)

- Papai, por que é que mesa chama mesa?
- Ah, Marcelo, vem do **LATIM**.
- Puxa, papai, do latim? E latim é língua de cachorro?
- Não, Marcelo, latim é uma língua muito antiga.

- E por que é que esse tal de latim não botou na mesa nome de cadeira, na cadeira nome de parede, e na parede nome de bacalhau?

- Ai, meu Deus, este menino me deixa louco!

(...) E Marcelo continuou pensando:

“Pois é, esta tudo errado! Bola é bola, porque é redonda. Mas bolo nem sempre é redondo. E por que será que a bola não é a mulher do bolo? E bule? E belo? E Bala? Eu acho que as coisas deviam ter o nome mais apropriado. Cadeira, por exemplo. Devia chamar **SENTADOR**, não cadeira, que não quer dizer nada. E travesseiro? Devia chamar **CABECEIRO**, lógico! Também, agora, eu só vou falar assim”.

A mãe de Marcelo já estava ficando preocupada. Conversou com o pai:

- Sabe, João, eu estou muito preocupada com o Marcelo, com essa mania de inventar nomes para as coisas... Já pensou, quando começarem as aulas? Esse menino vai dar trabalho...
- Que nada, Laura! Isso é uma fase que passa. Coisa de criança...

Até que um dia...

(...) O cachorro do Marcelo, o Godofredo, tinha uma linda casinha de madeira que Seu João tinha feito para ele. E Marcelo só chamava a casinha de **MORADEIRA**, e o cachorro de **LATILDO**.

(...) E aconteceu que a casa do Godofredo pegou fogo. Alguém jogou uma ponta de cigarro pela grade, e foi aquele desastre!

Marcelo entrou em casa correndo.

- Papai, papai, **EMBRASOU** a **MORADEIRA** do **LATILDO**!

O quê, menino? Não estou entendendo nada!

- A **MORADEIRA**, papai, **EMBRASOU**...

- Eu não sei o que é isso, Marcelo. Fala, direito!

- **EMBRASOU** tudo, papai, está uma **BRANQUEIRA** danada!

Seu João percebia a aflição do filho, mas não entendia nada...

Quando seu João chegou a entender do que Marcelo estava falando, já era tarde.

A casinha estava toda queimada. Era um montão de brasas.

O Godofredo gania baixinho...

E Marcelo, desapontadíssimo, disse para o pai:

- Gente grande não entende nada, mesmo!

Então a mãe do Marcelo olhou pro pai do Marcelo.

E o pai do Marcelo olhou pra mãe do Marcelo.

E o pai do Marcelo falou:

- Não fique triste, meu filho. A gente faz uma **MORADEIRA** nova pro **LATILDO**.

E a mãe do Marcelo disse:

É sim! Toda branquinha, com a **ENTRADEIRA** na frente e um **COBRIDOR** bem vermelhinho...

E agora, naquela família, todo mundo se entende muito bem.

O pai e a mãe do Marcelo não aprenderam a falar como ele, mas fazem força pra entender o que ele fala.

E nem estão se incomodando com o que as visitas pensam...

RUTH ROCHA

3. Após ler e ouvir organize a história em **COMEÇO, MEIO E FIM**.

COMEÇO

MEIO

FIM

4. Faça como o Marcelo, **crie nomes** para os objetos abaixo:

A) LÁPIS DE COR

B) CANETA

C) SAPATO

D) PENTE

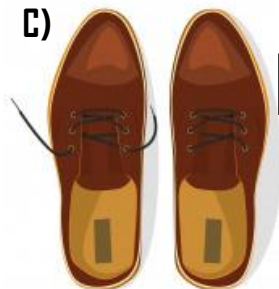
A)



B)



C)



D)



IMAGEM: <https://br.freepik.com/vetores-gratis/>

5. Descreva **cinco** características para o Marcelo. Você pode usar o banco de palavras. Pinte as palavras que você utilizar.



BANCO DE PALAVRAS

ALEGRE	MENTIROSO	INTELIGENTE
CRIATIVO	TRISTE	BRIGÃO
BOBO	ESPERTO	DORMINHOÇO

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

6. Aqui estão algumas palavras criadas por Marcelo. **Leia e desenhe** o objeto que elas representam.

LATILDO

MEXEDOR

SUCO DE VACA

--	--	--

7. Você daria **outro final** para a história? Qual seria?

8. Vamos ler um pouco sobre a autora?

Ruth Rocha nasceu em **02 de março de 1931**, em São Paulo. Segunda filha do Doutor Álvaro e da Dona Esther, ouviu da mãe as primeiras histórias, em geral anedotas de família. Depois foi a vez de Vovô Ioiô incendiar a cabeça da neta com os contos clássicos



dos irmãos Grimm, de Hans Christian Andersen, de Charles Perrault, adaptados oralmente pelo avô baiano ao universo popular brasileiro. Mas foi a leitura de *As reinações de Narizinho* e *Memórias de Emília*, de Monteiro Lobato, que escancarou de vez as portas da literatura para a futura autora de *Marcelo, marmelo, martelo*.

Considerada um dos principais nomes da literatura infantil no país, a convidada está há mais de cinco décadas em atividade. Ruth Rocha superou a marca de 200 livros publicados, tem milhões de títulos vendidos e reúne inúmeros leitores que admiram sua obra.

Aos **89 anos**, a premiada autora demonstra vitalidade para novos desafios literários.

FONTES: <http://www.ruthrocha.com.br/biografia>

<https://www.ebc.com.br/entrevista-com-ruth-rocha-e-destaques-no-dia-das-criancas-da-tv-brasil>

9. Vamos preencher uma ficha sobre a autora?

Nome	
Nome dos pais	
Data e local de nascimento	
Número de livros publicados	
Quantos anos ela vai fazer em 2021?	

10. Para **colorir a figura**, utilize o gabarito.



MARCELO, MARMELO, MARTELO
RUTH ROCHA

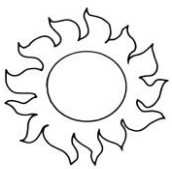
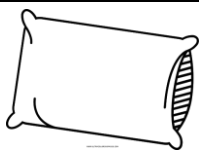
IMAGEM: <https://www.smartkids.com.br/colorir/desenho-ruth-rocha?epik>

11. Numere de acordo com as falas dos personagens.

1	MARCELO
2	PAI
3	MÃE

	- E porque é que não escolheram martelo?
	- Ah, meu filho, martelo não é nome de gente! É o nome de ferramenta...
	- Por que é que bola chama bola?
	- Não sei, Marcelo, acho que bola lembra uma coisa redonda, não lembra?

12. Marcelo trocou vários nomes de objetos e seres. Por que será que o menino escolheu outras palavras? Escreva a sua opinião ao lado de cada palavra a seguir.

	MEXEDOR
	SENTADOR
	SOLÁRIO
	LUNÁRIO
	MORADEIRA
	CABECEIRA

IMAGENS: <http://www.ultracoloringpages.com/pt/>

NOME: _____ DATA: ____/____/2021



ATIVIDADE COMPLEMENTAR: Lista de palavras com a Língua do "PÊ".

Você conhece a língua do PÊ?

A língua do "Pê" é um jeito diferente de falar quando não se quer que as pessoas saibam o que se fala na frente delas.

1. A língua do "PÊ" é assim: Acrescenta-se, no **FINAL** de cada sílaba, uma sílaba formada com a letra "p" mais o fim da **sílaba original**. Veja o exemplo:

→ VOCÊ = VO + PO + CÊ + PÊ
→ BOLA = BO + PO + LA + PA
→ ESCOLA = ES + PES + CO + PO + LA + PA



O segredo está em falar bem rápido. Por isso, é preciso **PRATICAR BASTANTE**, para poder falar e entender rápido o suficiente de modo que as pessoas destreinadas não entendam.

2. Outro jeito de se falar com a língua do "PÊ", é colocar a letra "P" **ANTES** de cada sílaba da palavra, desse jeito:

→ VOCÊ = PVO + PCÊ
→ BOLA = PBO + PLA
→ ESCOLA = PES + PCO + P LA



E aí? Gostou da ideia? Que tal fazer uma lista com **05 (cinco)** nomes de **BRINQUEDOS** **OU BRINCADEIRAS** utilizando a língua do "Pê"?

PALAVRA

1.

2.

3.

4.

5.

LÍNGUA DO "Pê"

1.

2.

3.

4.

5.

NOME: _____ DATA: ____/____/2021



ATIVIDADE COMPLEMENTAR: Tinta invisível para brincar de mensagem secreta

Quer anotar a sua senha de um jeito que ninguém consiga ler?

Ou quem sabe você queira mandar uma mensagem secreta para alguém? Independentemente do motivo, que tal aprender a escrever com tinta invisível? Você vai se sentir como um **AGENTE SECRETO!**

Você precisa escolher UMA das técnicas para enviar a sua MENSAGEM SECRETA.

TINTA INVISÍVEL DE SUCO DE LIMÃO

1. Esprema meio limão dentro de uma vasilha.
2. Adicione algumas gotinhas de água e mexa com uma colher.
3. Molhe um cotonete na mistura e use-o para escrever em uma folha branca de papel. Você também pode usar uma caneta ou palito.
4. Espere a tinta invisível secar. Conforme ela for secando, a mensagem vai desaparecer.
5. Segure o papel com a tinta invisível sobre uma lâmpada. Mantenha o papel próximo à fonte de luz até a mensagem reaparecer.



MENSAGEM INVISÍVEL COM GIZ DE CERA BRANCO

1. Use um giz de cera branco para escrever uma mensagem em uma folha de papel branca.
2. Com um pincel, pinte por cima da mensagem com tinta guache ou corante alimentício para fazer a mensagem reaparecer.

MENSAGEM INVISÍVEL SEM TINTA

1. Coloque duas folhas de papel sobre uma superfície plana. Coloque a primeira folha debaixo da segunda.
2. Escreva a mensagem na folha de cima, aplicando bastante pressão na caneta ou no lápis.
3. Remova a primeira folha.
4. Com um lápis, pinte delicadamente a folha de baixo. A mensagem aparecerá como se tivesse sido escrita a giz em uma lousa

Criando

- 1º. Escolha uma das técnicas;
- 2º. Escreva uma mensagem ou desenho;
- 3º. Fotografe e/ou filme a sua experiência;
- 4º. Envie para seu/sua professor (a).



Não utilize o suco de limão ao sol, pode queimar e/ou manchar a pele.

Fonte: <https://pt.wikihow.com/Escrever-uma-Mensagem-com-Tinta-Invis%C3%ADvel>

NOME: _____ DATA: ____/____/2021

RachaCuca

ATIVIDADE COMPLEMENTAR: Jogo da Velha

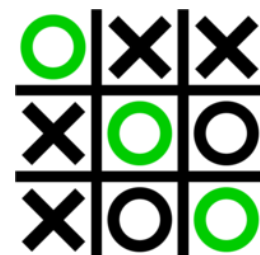
Vamos jogar o "Jogo da Velha?"

O **jogo-da-velha** é um **jogo** popular, originado na Inglaterra. O nome "**velha**" surgiu do fato de esse **jogo** ser praticado, à época em que foi criado, por senhoras idosas que tinham dificuldades de visão e não conseguiam mais bordar.

Fonte: <https://vestibular.brasilecola.uol.com.br/enem/prova-amarelaquestao-11>

Como jogar?

Você escolhe se vai ser o **X** ou o **O**. Decidido isso, seu amigo será a outra opção, assim sendo se você escolhe ser o **X** seu amigo será o **O**. Então tira-se par ou ímpar e quem ganhar inicia a construção do caminho. Ganha quem completar um caminho.



SUGESTÕES PARA JOGAR ON-LINE

<https://www.jogos360.com.br/velha/>

<https://www.joguix.com/jogos-da-velha/>

<https://www.jogos123.net/jogos-da-velha/>

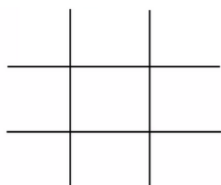
O jogo empata quando os caminhos são bloqueados e então chamamos isso de **VELHA**.

De acordo com a **Wikipedia**: "A origem é desconhecida, com indicações de que pode ter começado no antigo Egito, onde foram encontrados *tabuleiros* esculpidos na rocha, que teriam mais de 3.500 anos. Algumas lendas urbanas contam que o jogo terá nascido em Portugal, na cidade de Almada no ano 545 DC.. No entanto, só foi popularizado no ano 1500, pelo descobridor **Pedro Álvares Cabral**, que adorava jogar este jogo durante as suas viagens. Álvares Cabral terá decidido que este jogo seria o primeiro a ser ensinado ao povo indígena no Brasil".

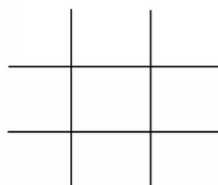


VAMOS JOGAR?

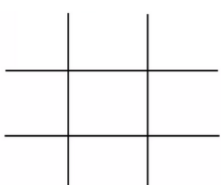
PARTIDA 1



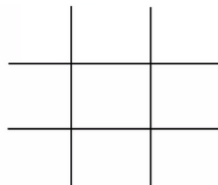
PARTIDA 2



PARTIDA 3



PARTIDA 4



	JOGADOR 1	JOGADOR 2
PARTIDA 1		
PARTIDA 2		
PARTIDA 3		
PARTIDA 4		
NOME(S) DO(S) VENCEDOR(ES)		

Fonte: <http://www.xn--espaovivianelais-fpb.com/2019/07/dye-jogo-de-velha.html>

NOME: _____ DATA: ____/____/2021



Como Fazer Uma Mão Articulada?

Link: <https://youtu.be/DnPgZf6GV4>

Materiais:

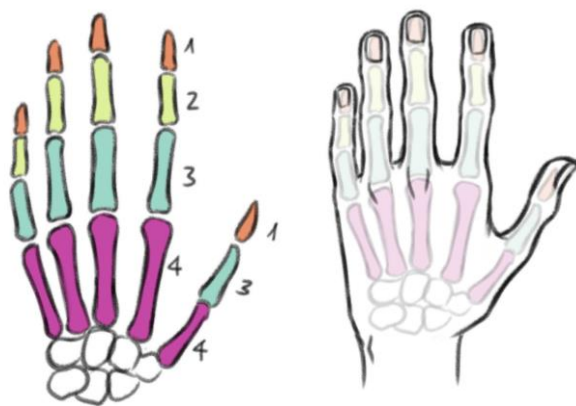
1. Canudos
2. Fita adesiva
3. Linha
4. Papel colorido
5. Tesoura
6. Lápis



Como Fazer Uma Mão Articulada - Ciências

Você sabe como funciona a sua mão?

- Nas figuras abaixo os números 1, 2 e 3 são as **FALANGES** que fazem parte dos dedos.
- O polegar possui apenas a falange 1 e 3 e não a do meio.
- O número 4 são os ossos do Metacarpo que fazem parte da palma da mão.



AS MÃOS SÃO CAPAZES DE EMPURRAR, PUXAR, BATER, SEGURAR E CARREGAR. E TAMBÉM DE FAZER GESTOS E SINAIS, COMO ACENAR E APONTAR. O POLEGAR, POR SER OPOSITOR, PERMITE QUE A MÃO PEGUE OBJETOS PEQUENOS E LHE PROPORCIONA HABILIDADE PARA LIDAR COM FERRAMENTAS E INSTRUMENTOS.

Fonte:

<https://escola.britannica.com.br/artigo/m%C3%A3o>

A IMPORTANCIA DE UMA MÃO BIÔNICA NA VIDA DE MUITAS PESSOAS

Link:

<https://www.picuki.com/tag/m%C3%A3obi%C3%B4nica>

IMAGENS: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/3261>

1. DESENHE A SUA MÃO EM UM PAPEL COLORIDO E RECORTE;
2. COM UM LÁPIS, FAÇA AS MARCAÇÕES DAS FALANGES (OSSINHOS DAS MÃOS) E DEPOIS DOBRE PARA MARCAR O PAPEL;
3. CORTE OS CANUDOS DE ACORDO COM O TAMANHO DAS FALANGES E METACARPOS;
4. PASSE A LINHA OU BARBANTE POR DENTRO DOS CANUDOS, FORMANDO OS TENDÕES DOS DEDOS;
5. PRENDA NO MOLDE DA MÃO USANDO A FITA ADESIVA;
6. JUNTE OS LIGAMENTOS DE CADA DEDO A UM CANUDO NA DIREÇÃO DO PULSO. PRONTO!
7. AGORA É SÓ BRINCAR COM SUA MÃO ARTICULADA. NÃO SE ESQUEÇA DE ENVIAR FOTOS E/OU VÍDEOS PARA O SEU PROFESSOR.