



**Prefeitura Municipal de Piúma**  
**Secretaria Municipal de Educação**  
**Coletânea de Atividades Pedagógicas**

**EMEF ITAPUTANGA**

**3º ANO - 2ª Coletânea de Atividades Pedagógicas - CAPs**

**Aluno(a):** \_\_\_\_\_ **Turma:** \_\_\_\_\_

**LÍNGUA PORTUGUESA**

**Orientações:**

- É necessário o auxílio de um adulto para a execução das atividades;
- Para uma melhor organização, siga as orientações. Iremos utilizar o livro PAES e o caderno
- Lembre-se de colocar a data, a página e o número da atividade no caderno.

**Objetivos de aprendizagem:** Leitura e compreensão do gênero conto, leitura e compreensão de textos verbais, estabelecimento de relação de intertextualidade entre textos, escrita de texto, utilização de sinais de pontuação, reflexão sobre o som das letras P e B

• Neste ano de 2021, iremos estudar a disciplina de Língua Portuguesa com o livro Pé de Imaginação do PAES (Pacto pela Aprendizagem no Espírito Santo). Cada um já recebeu o seu, então vocês irão acompanhar os comandos que daremos abaixo.

• **Atividades no livro Pé de Imaginação (volume 1)**

• **Semana de 08/03/21 a 12/03/21**

- ✓ Nas páginas 10 e 11, realizar a leitura do texto Pé de Imaginação
- ✓ Na página 12, realizar as atividades 1, 2 e 3 no próprio livro
- ✓ Assistir o vídeo
- ✓ Fazer uma pesquisa sobre o umbu e escreva em seu caderno
- ✓ Na página 13, atividade 1, fazer um pequeno vídeo e postar no meu particular, contando como você imaginou o seu “Pé de Imaginação”.
- Atividade 2, irá desenhá-lo.
- ✓ Na página 14, realizar as atividades número 1, 2 e 3 no próprio livro. Para desenvolver a atividade número 3, assista o vídeo
- ✓ Na página 15, realizar a leitura do texto “ Sonhei com a minha Imaginação”. Grave um vídeo da sua leitura em voz alta e poste no meu particular.
- ✓ Na página 16, realizar as atividades número 1 e 2. A atividade 2 deve ser feita no caderno. Assista o vídeo “Sinais de pontuação” para melhor realizar as atividades.

• **Semana de 15/03/21 a 19/03/21**

- ✓ Na página 17, leia em voz alta para um adulto o texto “ A Revolta das Letras”
- ✓ Na página 18, ler o trecho e com suas palavras escrever o que aconteceria se as letras invadissem sua cabeça. Escrever no próprio livro.

- ✓ Na página 19, realizar as atividades número 1, 2 e 3. A número 1, você já leu o texto “ A revolta das letras, então observe a imagem e escreva em seu caderno sobre o que vê.
- ✓ Na página 20, realizar as atividades 1 e 2 no livro
- ✓ Ler o texto com atenção – página 21
- ✓ Na página 22, desenvolver as atividades 1 e 2 no próprio livro
- ✓ Página 23, desenvolver as atividades 1 e 2 no livro
- ✓ No próprio livro, realizar as atividades 1 e 2 da página 24
- ✓ No próprio livro, realizar as atividades 1 e 2 da página 25
- ✓ Na página 26, realizar as atividades 1 e 2 no livro
- ✓ Página 27, produzir um texto no próprio livro.

**Não se esqueça de enviar as fotos das páginas respondidas no meu particular. Caprichem!!**

## **MATEMÁTICA**

### **Orientações:**

- É necessário o auxílio de um adulto para a execução das atividades;
- Orientamos que as atividades sejam copiadas e respondidas no caderno do aluno para melhor organização;
- Lembre-se de colocar a data e o número da atividade no caderno.

### **Habilidades:**

Ler, escrever e comparar números naturais até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna, com o apoio de materiais que auxiliem o entendimento das diferentes formas de representação e ordem dos números.

## **NÚMEROS ORDINAIS**

Para indicar **ordem, posição ou lugar** em um agrupamento, podemos usar números.

Esses números são chamados ordinais. Observe os exemplos abaixo:



Agora que já aprendemos sobre os números ordinais, vamos exercitar?

1) Observe a fila do ônibus que se formou e responda:



- a) O primeiro da fila.  
b) A menina que usa o boné é a \_\_\_\_\_ da fila.  
c) A menina que está ouvindo música é a \_\_\_\_\_ da fila.  
d) O menino que está usando óculos é o \_\_\_\_\_ da fila.  
e) A menina que está de tranças é a \_\_\_\_\_ da fila.

2) Pesquise mais sobre os números ordinais e escreva os nomes dos números ordinais abaixo. Siga o exemplo:

13º DÉCIMO TERCEIRO

- a) 8º \_\_\_\_\_  
b) 12º \_\_\_\_\_  
c) 10º \_\_\_\_\_  
d) 15º \_\_\_\_\_  
e) 2º \_\_\_\_\_  
f) 16º \_\_\_\_\_  
g) 5º \_\_\_\_\_

3) Resolva os probleminhas com atenção.

- a) Um feirante vendeu nessa quinta-feira 85 tomates e 32 cebolas. Quantos legumes ele vendeu no total?
- b) Um jardineiro recebeu para o dia das mães 87 flores: Dessas, 21 eram rosa, 32 eram margaridas e o restante eram cravos. Quantos eram os cravos?
- c) Tia Paula fez 15 brigadeiros, 14 cajuzinhos para minha festa. Quantos docinhos ela fez no total?
- d) No hospital tinha 45 pacientes internados com COVID 19, mas 13 já ficaram curados. Quantos ainda estão internados?

e) Tiago tinha 58 bolinhas de gude, e ganhou mais 25 jogando com seus amigos.  
Com quantas bolinhas Tiago ficou no total?

4) Vamos revisar as ordens dos números? Observe o quadro posicional abaixo:

Dezenas	Unidades
2	5

Nesse quadro o número 5 tem o valor de **5 unidades** e o número 2 tem o valor de **2 dezenas**

Agora que relembramos, vamos exercitar? Complete o quadro seguindo o exemplo:

<b>56</b>	- 5 dezenas - 6 unidades
-----------	-----------------------------

<b>37</b>	___ dezenas ___ unidades
-----------	-----------------------------

<b>24</b>	___ dezenas ___ unidades
-----------	-----------------------------

<b>48</b>	___ dezenas ___ unidades
-----------	-----------------------------

<b>15</b>	___ dezenas ___ unidades
-----------	-----------------------------

<b>63</b>	___ dezenas ___ unidades
-----------	-----------------------------

5) Complete a sequência dos números:

2	4		8		12		16
---	---	--	---	--	----	--	----

5	10		20		30	35	
---	----	--	----	--	----	----	--

### **Orientações:**

- É necessário o auxílio de um adulto para a execução das atividades;
- Orientamos que as atividades sejam copiadas e respondidas no caderno do aluno para melhor organização;
- Lembre-se de colocar a data e o número da atividade no caderno.

**Habilidades:** Experimentar e relatar o que ocorre com a passagem da luz por meio de objetos transparentes (copos, janelas de vidro, lentes, prismas, água etc.), no contato com superfícies polidas (espelhos) e na intersecção com objetos opacos (paredes, pratos, pessoas e outros objetos de uso cotidiano), selecionando exemplos de aplicações tecnológicas desse fenômeno.

### **A HISTÓRIA DA ILUMINAÇÃO**

A História da Iluminação Durante muitos anos, a única fonte de iluminação que as pessoas tinham era o Sol. Depois de algum tempo, aprenderam usar a luz proveniente do fogo. Esse é o princípio básico de funcionamento de velas e de lampiões. A vela é um invento muito antigo, e ainda o utilizamos quando há ausência de luz elétrica.

Para enxergar nós não dependemos somente dos olhos, mas também da presença de uma fonte de luz ambiente, seja ela natural ou artificial.

Luz é a existência de claridade sobre algo (objetos, pessoas, etc). A luz pode ser natural – quando o objeto recebe a luz do Sol e artificial – quando o objeto recebe luz artificial (de uma lâmpada, lanterna, vela etc).



De acordo com o texto acima, responda as questões.

- a) Explique como os ambientes eram iluminados quando não existiam lâmpadas?

b) O Sol é uma fonte de energia natural. Escreva dois exemplos de fontes de energia criadas pelos seres humanos.

c) Atualmente, qual é a principal fonte de iluminação utilizada por nós?

2) Complete as frases com as palavras do quadro.

Fonte de luz - lâmpada - natural - sol - exemplo

a) A luz tem origem em uma \_\_\_\_\_.

## HISTÓRIA

### **Orientações:**

- É necessário o auxílio de um adulto para a execução das atividades;
- Orientamos que as atividades sejam copiadas e respondidas no caderno do aluno para melhor organização;
- Lembre-se de colocar a data e o número da atividade no caderno.

### **Habilidades:**

Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas, produzir e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive. Escolher fatos coletados de diferentes fontes (relatos orais, fotografias antigas, documentos, objetos etc.) que dizem respeito à história da cidade ou da região, investigando as motivações dos feriados locais, sujeitos históricos, transformações espaciais e temporais, movimentos sociais, deslocamentos de pessoas, povos e comunidades tradicionais que protagonizaram a história da região.

### **AS ORIGENS DO NOSSO MUNICÍPIO**



Piúma é o nosso município e é o lugar onde vivemos.

Vivendo aqui, você faz parte da população do município de Piúma. É aqui que você mora e que fica sua casa e sua escola. É o seu lugar de vida, todo ser humano tem um lugar de vida. A palavra Piúma é de origem indígena. Tudo indica que ela venha da palavra *Pium*, que em língua tupi, significa mosquito que pica. Há também a possibilidade do nome Piúma vir de outra palavra indígena *ipeuna* ou *piuna*, que era o nome de uma árvore da família dos ipês, ou numa outra possibilidade a palavra pode derivar de *ipuiuna*, que em tupi significa nascente de águas escuras.

Qualquer que seja o significado original do nome do nosso município, sem dúvida alguma a denominação é de origem indígena. Aliás, Piúma é um dos mais antigos lugares do litoral do Espírito Santo. Já existia há muito tempo com essa denominação e inicialmente foi formado e habitado por índios.

É possível que os índios de Piúma fossem os *goitacás* ou os *purís*, embora essa seja apenas uma hipótese.

Agora, responda a perguntas abaixo de acordo com o que estudamos no texto acima:

- 1) Como é o nome do nosso município?
- 2) Qual é a origem do nome do nosso município?
- 3) Quais os possíveis índios que habitavam nosso município antigamente?
- 4) Vamos fazer uma viagem no passado, desenhe ou cole imagens de como era Piúma. Capriche!

## GEOGRAFIA

### **Orientações:**

- É necessário o auxílio de um adulto para a execução das atividades;
- Orientamos que as atividades sejam copiadas e respondidas no caderno do aluno para melhor organização;
- Lembre-se de colocar a data e o número da atividade no caderno.

### **Habilidades:**

Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo, investigando também, quais as contribuições culturais, sociais ou econômicas desses grupos para o local e para o estado do Espírito Santo

## O CAMPO E A CIDADE

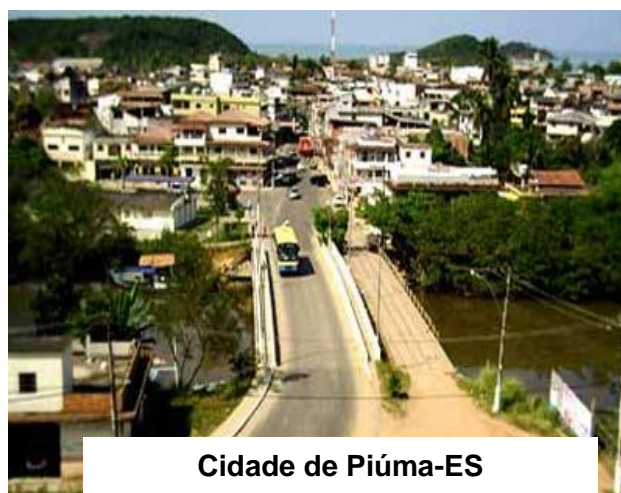
Município é a menor divisão política brasileira com governo próprio. Há municípios populosos e outros com poucos habitantes. O município possui duas áreas distintas: a cidade (zona urbana) e o campo (zona rural). Na cidade há maior concentração de pessoas, casas, ruas, transportes etc. No campo há menor concentração de pessoas e casas, em compensação há mais atividades de agricultura, pecuária e extrativismo.

Os habitantes do campo e da cidade se relacionam de diversas maneiras. Enquanto os moradores do campo compram na cidade roupas, alimentos industrializados, máquinas, bolsas e calçados, os habitantes da cidade compram do campo grãos, verduras, frutas, couro, carne, para consumo próprio e para fazer outros produtos.

Os moradores da cidade também procuram o campo para praticar o turismo rural. No campo há riachos, rios, lagos, árvores e mata com uma variedade de árvores frutíferas e pássaros. Tudo isso atrai a população urbana, que tem ido ao campo para:

- Passear, pescar, andar a cavalo;
- Colher verduras e frutas;
- Conhecer rios, cachoeiras e lagos;
- Vivenciar o dia a dia de uma empresa rural;
- Conhecer reservas de preservação ambiental.

Observem algumas dessas diferenças nas ilustrações abaixo. Elas mostram o que pode variar entre o meio urbano e o meio rural em nosso município.



Agora, depois que estudamos sobre a cidade e o campo, vamos exercitar?

1. Quais as diferenças entre esses lugares?
2. Você acha que a vida das pessoas é igual em cada um desses lugares?



3. Qual das imagens ilustra melhor o local onde vivemos?
4. Uma pessoa que vive no campo consegue ir à praia com a mesma frequência de quem vive no litoral?
5. Uma pessoa que vive na cidade tem o mesmo contato com a natureza de quem vive no campo?
6. Os tipos de lazer de uma pessoa que vive no campo são os mesmos de quem vive na cidade? Que exemplos podemos dar para cada um desses lugares?
7. Como é a área urbana de um município?
8. Como é a área rural de um município?
9. Como os habitantes das cidades e do campo se relacionam?
10. Faça uma ilustração do campo e da cidade.

## INGLÊS

**Orientações:**

- Realize a sua atividade com muita dedicação e capricho.
- Lembre-se sempre de colorir a atividade.

Teacher \_\_\_\_\_

Objetivo : aquisição de vocabulário

Habilidades : EF06LI02

- 1) Faça o cabeçalho correto como no ano passado:
- 2) ESCREVA O NOME DOS CINCO ANIMAIS EM INGLÊS:  
ASSISTA A VÍDEO AULA PARA AUXILIAR EM SUA ATIVIDADE:  
<https://youtu.be/oDDkLGcje00>

- a) Gato:
- b) Cachorro
- c) Formiga
- d) Passarinho
- e) Coelho

- 3) Desenhe e pinte os animais que você escreveu:

- 4) Escreva em inglês os números de 01 à 10:

01 \_\_\_\_\_

02 \_\_\_\_\_

03 \_\_\_\_\_

04 \_\_\_\_\_

05 \_\_\_\_\_

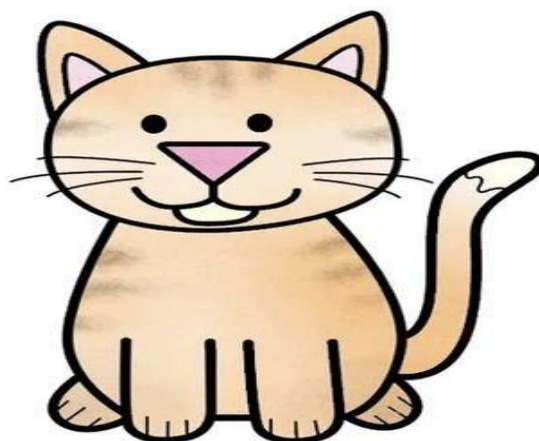
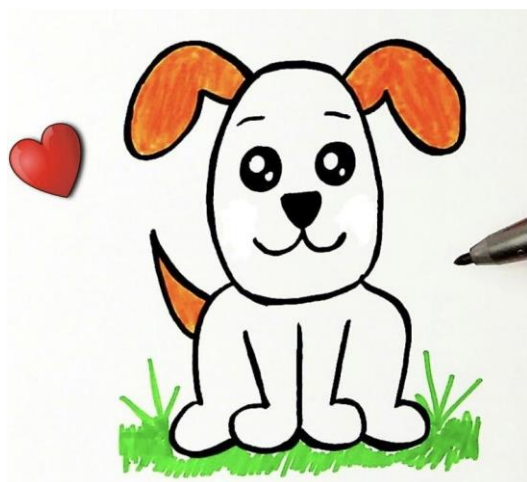
06 \_\_\_\_\_

07 \_\_\_\_\_

08 \_\_\_\_\_

09 \_\_\_\_\_

10 \_\_\_\_\_



## ARTE

**HABILIDADE:** EF15AR02-03/ES Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.), identificando-os e percebendo-os nas manifestações artísticas visuais estudadas como elementos que caracterizam visualmente essas obras.

### ATIVIDADE 1:

VAMOS COLOCAR IDENTIFICAÇÃO NO MATERIAL DE ARTE!!!!

Utilize a primeira folha do seu caderno de arte para criar uma linda capa personalizada para seu material.

Orientações:

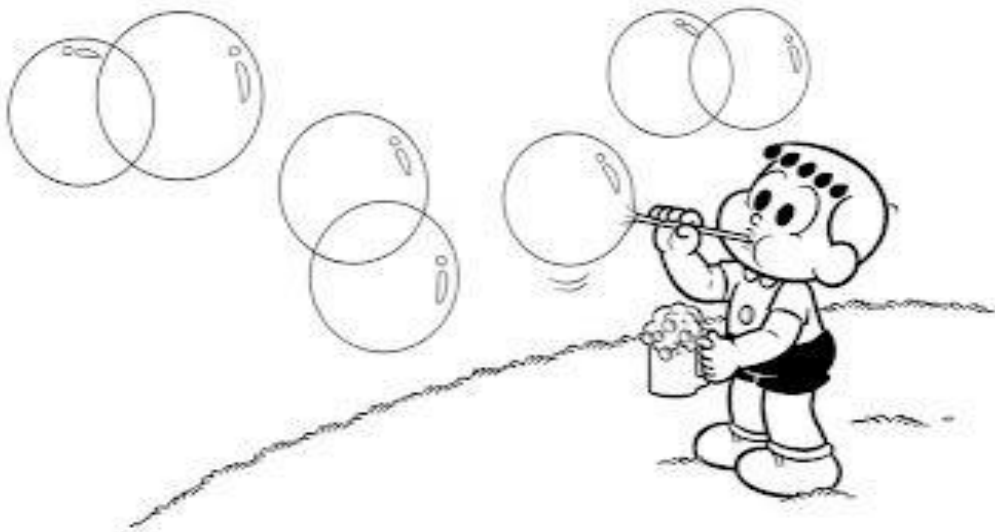
- No meio da folha escreva bem grande a para ARTE, você pode utilizar letras decoradas, manuscrita ou letra de forma.
- Desenhe várias coisas que te faz feliz ao redor da palavra Arte.
- Pinte os desenhos com as cores que você mais gosta.

- Escreva o seu nome, o nome da escola e turma.

## ATIVIDADE 2:

VERMELHO, AZUL E AMARELO  
SÃO AS TRÊS CORES PRIMÁRIAS.  
E, SE A GENTE MISTURAR,  
TEM AS CORES SECUNDÁRIAS

NO ROXO, AZUL E VERMELHO.  
NO VERDE, AZUL E AMARELO.  
NO LARANJA, O VERMELHO  
E O AMARELO SEMPRE BELO.



- Faça um bonito desenho no seu caderno e pinte somente com as cores secundárias. (As cores secundárias são: roxo, verde e laranja)
- Recorte de jornais e revistas e cole no caderno de arte desenhos que representam as cores primárias.

## EDUCAÇÃO FÍSICA

### **Orientações:**

- O aluno deverá copiar e responder em seu caderno a questão 1.
- O aluno deverá realizar a atividade prática da questão 2, tirar uma foto executando e enviar para a professora.

**Habilidade (do Currículo do ES):** EF35EF01-04/ES Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena, africana, europeia, entre outras, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. É interessante que os estudantes sejam apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que reconheçam e valorizem as aprendizagens sobre os jogos e brincadeiras, com exigências motoras mais complexas, que não fazem parte do seu cotidiano, aprofundando a aprendizagem sobre a cultura na qual as brincadeiras e jogos se originaram.

Olá aluno(a)! Hoje realizaremos uma atividade sobre Brincadeiras e jogos de matriz indígena, africana, europeia, entre outras. Conheceremos um pouco mais sobre o jogo popular amarelinha. Mas, antes de iniciarmos a parte prática vamos pesquisar um pouquinho e responder a questão em seu caderno:

- 1- O Jogo de Amarelinha é um dos jogos populares mais conhecidos no mundo e possui sua origem desconhecida. Embora não saibamos a sua origem, ela possui várias versões que explicam a sua história. Faça uma pequena pesquisa sobre a história do jogo de amarelinha e escreva em seu caderno.

(Atenção: essa atividade é para ser copiada e realizada em seu caderno de educação física)

- 2- Agora vamos praticar a atividade: **Jogo de Amarelinha.**

**Jeito de Brincar:** Desenhe no chão o modelo tradicional da amarelinha enumerando cada quadrado (esse quadrado representará uma casa no jogo). Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha. Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando houver uma casa do lado da outra, podem colocar os dois pés no chão. Ao chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver pisando na casa 2.

Perde a vez quem: – Pisar nas linhas do jogo; – Pisar na casa

Onde está a pedrinha; Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta;

Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro.

Se você quiser assistir como se joga, acesse o vídeo disponível no youtube.com. É só clicar o link: [https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=brw\\_6T9rJps](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=brw_6T9rJps) **Boa aula!**

