

UME “DR JOSÉ CARLOS DE AZEVEDO JÚNIOR”

ANO: 3º A/B

COMPONENTE CURRICULAR: INTEGRADO

PROFESSORAS: VERA / SIMONE

PERÍODO DE 12/04/2021 A 23/04/2021

NOME: _____

ROTEIRO DE ESTUDOS/ATIVIDADES

DIA 12/04

LIVRO EMAI/ LER E ESCREVER - PÁG 60 - ATIVIDADE 24.2

ANALISE O GRÁFICO E RESPONDA NO ESPAÇO INDICADO.



ATIVIDADE 24.2

1 O DONO DO PARQUE DE DIVERSÕES REGISTROU EM UM GRÁFICO DE COLUNAS O NÚMERO DE INGRESSOS VENDIDOS, NA SEXTA-FEIRA, PARA CADA BRINQUEDO. OBSERVE-O:



A. A PARTIR DAS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO GRÁFICO, COMPLETE A TABELA:

NÚMERO DE INGRESSOS VENDIDOS POR BRINQUEDO

| BRINQUEDO | NÚMERO DE INGRESSOS VENDIDOS |
|--------------------|------------------------------|
| BARCO VIKING | |
| CARRINHO BATE-BATE | |
| CARROSSEL | |
| CHAPÉU-MEXICANO | |
| RODA-GIGANTE | |

FONTE: ADMINISTRAÇÃO DO PARQUE. DADOS FICTÍCIOS.

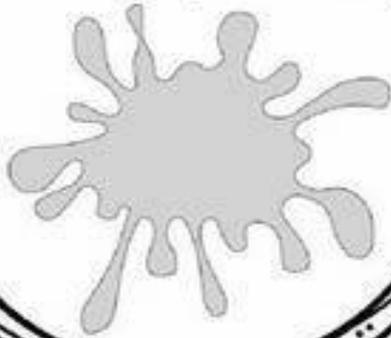
ENSINO RELIGIOSO - COMPLETE OS ESPAÇOS PARA QUE POSSAMOS NOS CONHECER MELHOR.

Nome: _____ data: _____

Quem sou eu?

Responda as questões dos quadros:

Minha cor preferida é:



Meu animal preferido é:



Minha brincadeira preferida é:



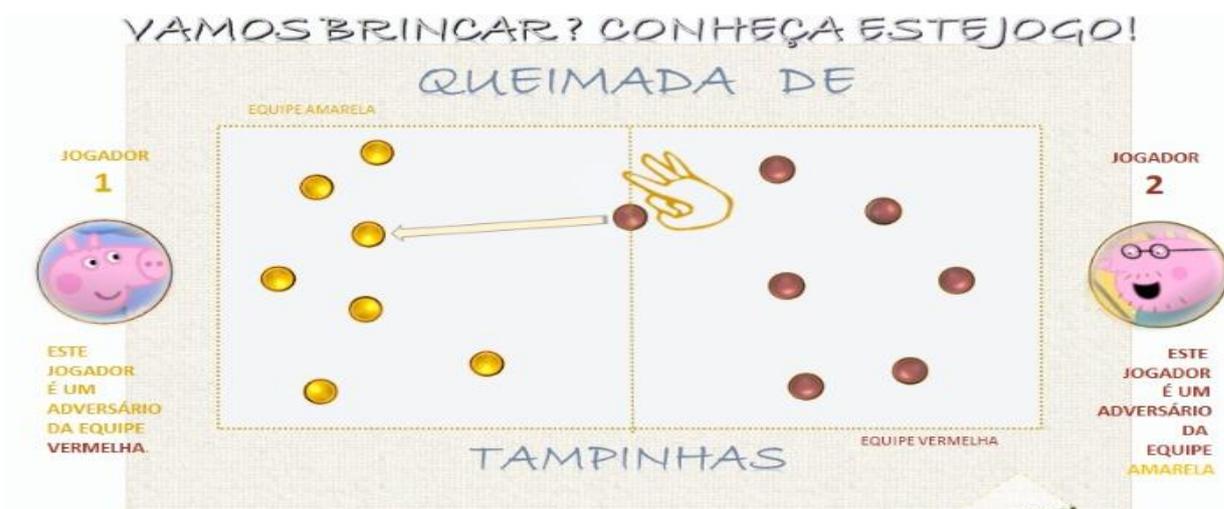
Minha comida predileta é:

DIA 13/03

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE DE 12 a 16/04 _Atividade unificada em razão do ensino híbrido (remoto/presencial)

Brincadeiras e Jogos _ JOGO "QUEIMADA DE TABLADO" _VALORES; _REGRAS.



FORMA DE BRINCAR (JOGAR):

ESTE JOGO, QUE PODE SER JOGADO EM UMA MESA OU MESMO NO CHÃO, COM A MARCAÇÃO DE UM RETÂNGULO REPARTIDO AO MEIO POR UMA LINHA. UMA EQUIPE DE CADA LADO, VÃO JOGAR LEMBRANDO O JOGO MUITO CONHECIDO DE QUEIMADA, ONDE OS JOGADORES TENTAM ACERTAR OUTROS COM A BOLA.

MAS, NESTA BRINCADEIRA SERÁ DIFERENTE!

OS JOGADORES, UMA PESSOA DE CADA LADO, TERÃO SUAS PEÇAS, DE TAMPINHAS (DE GARRAFA) OU ALGO PARECIDO QUE DESLIZE FACILMENTE E, EM CORES OU TIPOS DIFERENTES, PARA SE DESTACAREM DA OUTRA EQUIPE. PODERÃO SER 4 OU MAIS PARA CADA LADO, CONFORME COUBER NO ESPAÇO MARCADO.

ASSIM, CADA TAMPINHA SERÁ UMA PEÇA E OS JOGADORES VÃO EMPURRÁ-LA, CADA UM À SUA VEZ, COM UM PETELECO, EMPURRANDO COM UMA BATIDA DE DEDO A SUA TAMPINHA PARA ACERTAR UMA PEÇA DO OUTRO.

PARA DAR O PETELECO O JOGADOR DEVERÁ COLOCAR A SUA TAMPINHA EM ALGUM PONTO OU LUGAR DA LINHA QUE DIVIDE A QUADRA DE JOGO AO MEIO. QUANDO UM JOGADOR ACERTAR A PEÇA DO OUTRO JOGADOR, GANHARÁ PARA SI A PEÇA DO OUTRO TIME E GUARDARÁ ATRÁS DA SUA LINHA.

PARA COMEÇAR PODE SER FEITO UM SORTEIO E CADA JOGADOR FARÁ UMA JOGADA POR VEZ.

VENCERÁ ESTE JOGO QUEM PRIMEIRO CONSEGUIR ACERTAR E PEGAR PARA SI TODAS AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO.

"ADVERSÁRIO" É ALGUÉM QUE ESTÁ EM UMA POSIÇÃO CONTRÁRIA. QUE ESTÁ "NOS ENFRENTANDO"!



"PETELECO" É A MESMA COISA QUE "BATER COM O DEDO"!



SUGESTÃO: O ALUNO DEVE CONVERSAR COM AS PESSOAS E PESQUISAR COMO SÃO AS REGRAS DE QUEIMADA E, JUNTO COM UM ADULTO, PODEM CRIAR REGRAS BEM PARECIDAS COM A QUEIMADA OU CRIAR OUTRAS REGRAS COMO NOS EXEMPLOS A SEGUIR:

- ✓ QUEM ACERTA PODE JOGAR MAIS UMA VEZ;
- ✓ SE ESTIVER MUITO FÁCIL, MUDA-SE O LUGAR DA PEÇA QUE VAI ATACAR PARA O LUGAR EM QUE ELA ESTIVER E NÃO MAIS COLOCANDO-A NA LINHA DO MEIO;
- ✓ QUEM ERRAR DUAS VEZES SEGUIDAS DEVOLVE UMA PEÇA, MAS, SE NÃO TIVER PEÇA DO OUTRO TIME, NÃO FICA DEVENDO;
- ✓ OUTRAS A SEREM CRIADAS AO GOSTO DE QUEM SABE COMBINAR!

***TAREFA*:** ENVIE UM VÍDEO (COM DURAÇÃO DE ATÉ 30 SEGUNDOS) OU UM CONJUNTO DE FOTOS QUE MOSTRE SUA AÇÃO NA ATIVIDADE PROPOSTA.

EM CASO DE NÃO POSSUIR ACESSO À VÍDEO E FOTOS, ENVIE UM DESENHO À ESCOLA, COM A DATA DA ATIVIDADE.

ARTES

Atividade 6 - Nino Cais

1º passo: Observe as obras do artista paulistano Nino Cais.



2º passo: Leia o texto a seguir: (não precisa copiar) O artista Nino Cais faz suas obras utilizando materiais disponíveis em casa, tais como: baldes, vassouras, xícaras, pano de prato, plantas, potes etc. Assim, um vaso de flores se transformou em um chapéu maluco, potes de cozinha podem ser um macio travesseiro. Belas esculturas com o corpo poderão surgir!

3º passo: A atividade é que você faça uma investigação com os objetos da sua casa. Tudo o que for seguro e que estiver ao seu alcance, poderá compor a sua criação. Depois de pegar vários objetos, inspire-se nas fotos do artista e crie uma escultura usando os seus objetos e uma parte do seu corpo (como na obra do Nino, ok?). Peça para alguém tirar uma foto da sua montagem e depois envie sua atividade. Caso não puder fazer a sua escultura, então desenhe a sua obra.

Boa aula!!

LIVRO EMAI/ LER E ESCREVER - PÁG 61 - ATIVIDADE 24.3

ANALISE O GRÁFICO E RESPONDA NO ESPAÇO INDICADO.

ATIVIDADE 24.3

1. CONSULTANDO O GRÁFICO OU A TABELA DA ATIVIDADE ANTERIOR, RESPONDA AS QUESTÕES:

- A. QUAL BRINQUEDO TEVE MAIS INGRESSOS VENDIDOS? _____
- B. QUANTOS INGRESSOS FORAM VENDIDOS PARA O CARRINHO BATE-BATE? _____
- C. E PARA O CARROSSEL? _____
- D. QUAL BRINQUEDO TEVE MAIS INGRESSOS VENDIDOS, BARCO VIKING OU RODA-GIGANTE? _____ QUANTOS INGRESSOS A MAIS? _____
- E. QUAIS BRINQUEDOS TIVERAM MAIS DE 30 INGRESSOS VENDIDOS? _____

2. FAÇA UMA VOTAÇÃO NA SUA SALA E CADA UM DEVE INDICAR QUAL DESSES É SEU BRINQUEDO PREFERIDO. REGISTRE OS RESULTADOS NA TABELA ABAIXO:

BRINQUEDOS PREFERIDOS DA NOSSA TURMA

| BRINQUEDO | NÚMERO DE INGRESSOS VENDIDOS |
|--------------------|------------------------------|
| BARCO VIKING | |
| CARRINHO BATE-BATE | |
| CARROSSEL | |
| CHAPÉU-MEXICANO | |
| RODA-GIGANTE | |
| XÍCARA | |

FONTE: ALUNOS DO 2º ANO.

DIA 14/04

LÍNGUA PORTUGUESA - "Sílabas Tônicas"

Sílabas Tônicas

A sílaba tônica é a sílaba mais forte pronunciada em uma palavra. O acento é uma dica da sílaba tônica, mas nem todas as sílabas tônicas são acentuadas.

 borboleta

 mágico

 relógio

NOME

PROF.

1. Pinte as sílabas tônicas das palavras abaixo.

PARDAL CAFÉ LÁPIS

 LENÇOL SAPATO

 FUNIL

ÁRVORE NOITE JARDIM

 GOSTAVA PÁSSARO

 CAJÁ

ANIMAL ESTRELA NARIZ

 RÉGUA JUÍZO

 APONTADOR

FERRAMENTA PÚBLICO

IDEIA CRIATIVA

DIA 15/04

LÍNGUA PORTUGUESA - LIVRO EMAI/ LER E ESCREVER - PÁG 195

SEQUÊNCIA DIDÁTICA NOSSA LÍNGUA – PARTE 2 ETAPA 1 – ACENTUAÇÃO

ATIVIDADE 1A – CONHECENDO A SÍLABA TÔNICA

LEIA, JUNTO COM SEU(SUA) PROFESSOR(A) E COLEGAS, O FRAGMENTO DO TEXTO “UMA IDEIA DA SENHORA EMÍLIA”. EM SEGUIDA, DISCUTA COM SEU(SUA) COLEGA AS QUESTÕES.

UMA IDEIA DA SENHORA EMÍLIA

[...] – ISSO MESMO – REPETIU QUINDIM. — E REPAREM QUE EM CADA PALAVRA HÁ UMA SÍLABA MAIS FORTE QUE AS OUTRAS PELO FATO DE TER UM ACENTO. ESSA SÍLABA SE CHAMA SÍLABA TÔNICA.

— O MESMO NOME DA MÃE DE PEDRINHO!... — OBSERVOU EMÍLIA ARREGALANDO OS OLHOS.

— NÃO BOBA. MAMÃE CHAMA-SE TONICA E O RINOCERONTE ESTÁ FALANDO EM SÍLABA TÔNICA. É MUITO DIFERENTE.

— PERFEITAMENTE – CONFIRMOU QUINDIM. — NO NOME DE DONA TONICA A SÍLABA TÔNICA É NI; E NA PALAVRA QUE EU DISSE A SÍLABA TÔNICA É TO. E NA PALAVRA PEDRINHO, QUAL A TÔNICA?

— DRI — RESPONDERAM TODOS A UM TEMPO.

LOBATO, Monteiro. Texto adaptado. Uma ideia da senhora Emília. In: *Emília no país da gramática*. 1ª ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1934.

1. EM DUPLAS, ESCREVAM ABAIXO ALGUMAS PALAVRAS DO TEXTO QUE POSSUEM ACENTUAÇÃO.

INGLÊS

- Escreva o vocabulário dos objetos escolares no caderno em inglês e português;

School articles

15/04_3ºano

Teacher - professor

Students - alunos

Classmates - colegas de classe

Classroom - sala de aula

Blackboard - lousa (quadro negro)

White board - lousa (quadro branco)

Board - mural, quadro (de avisos)

Chalk(board) - giz de lousa

Table - mesa

Desk - mesa, carteira

Chair - cadeira

Backpack / Schoolbag - mochila

Book - livro

Notebook - caderno

Notepad - bloco de notas

Diary - agenda

Calendar - calendário

Dictionary - dicionário

Pencil case - estojo

Pen - caneta

Pencil - lápis

Mechanical pencil - lapiseira

Marker - canetinha

Ruler - régua

Eraser - borracha / apagador

Glue - cola

Glue stick - cola bastão

Scissors - tesoura

Sharpener - apontador

Staple - grampo

Stapler - grampeador

(Adhesive)Tape - fita adesiva

Briefcase - pasta, maleta

Brush - pincel

Calculator - calculadora

Compasses - compasso (de desenho)

Correction fluid - corretivo

Cutter - estilete

Folder - pasta

Highlighter - marca texto

Map - mapa

Paint - tinta

Paper - papel

Paper clips - cliques de papel

DIA 16/04

HISTÓRIA/GEOGRAFIA/LÍNGUA PORTUGUESA - "QUEM VIVIA AQUI ANTES DE VOCÊ?"

ATIVIDADE 2 - QUEM VIVIA AQUI ANTES DE VOCÊ?

TODO MUNDO FAZ QUESTÃO DE FALAR NOS PRIMEIROS HABITANTES DO BRASIL: OS INDÍGENAS. MAS POUCA GENTE SABE QUE, MILHARES DE ANOS ANTES DELES E DA CHEGADA DOS PORTUGUESES, O NOSSO LITORAL ERA HABITADO POR UM POVO CAÇADOR, COLETOR E PESCADOR QUE DEIXOU PISTAS DO SEU MODO DE VIDA. ELES ERAM CHAMADOS SAMBAQUIEIROS OU HOMENS DE SAMBAQUI.

SAMBAQUI VEM DO TUPI "TABAKI". TABA SIGNIFICA MARISCO E KI, AMONTOADO. UM SAMBAQUI É UM AMONTOADO DE MARISCOS, CONCHAS E RESTOS DE ALIMENTOS ONDE HAVIA ENTERRAMENTOS.

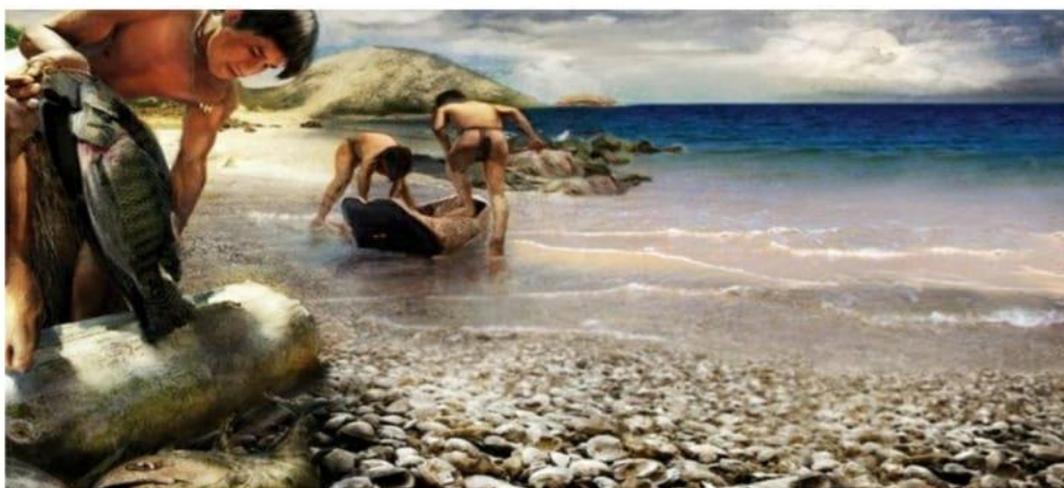


IMAGEM 1: VIVIAM DA PESCA E USAVAM CANOAS.



IMAGEM 2: CONSTRUÍAM MONTES DE CONCHAS.

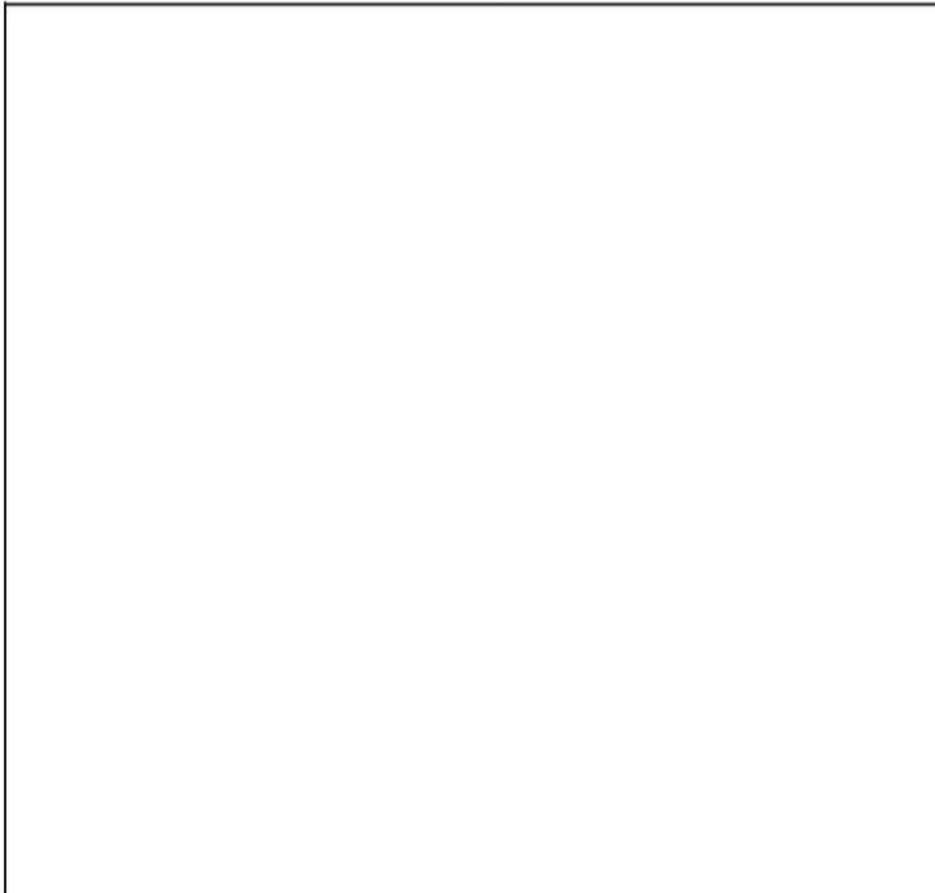


IMAGEM 3: ENTERRAVAM SEUS MORTOS.



IMAGEM 4: CONSTRUÍAM OBJETOS.

AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE QUEM ELES ERAM, FAÇA UM DESENHO DE UM MONTE DE SAMBAQUI: NÃO ESQUEÇA DAS CONCHAS, DOS ESQUELETOS E DOS OBJETOS.



DIA 19/04

LÍNGUA PORTUGUESA/HISTÓRIA/GEOGRAFIA - "DIA DO ÍNDIO"

Escola: _____
Data: _____ Turma: _____ EducacaoeTransformacao.com.br
Aluno: _____

DIA DO ÍNDIO - 19 DE ABRIL

Os índios foram os primeiros habitantes do Brasil. Eles vivem em grupos chamados TRIBOS.

Os índios têm vários costumes diferentes dos nossos.

Eles moram em cabanas chamadas OCAS. Várias ocas formam uma aldeia chamada TABA.

Os índios alimentam-se de produtos que cultivam, de frutos colhidos na mata e de animais que caçam e pescam.

Para caçar e pescar, usam arcos, flechas e lanças, feitos por eles mesmos.

Os índios pintam o corpo e se enfeitam com colares e penas coloridas. Suas festas são alegres, com muita música e dança.

Hoje existem poucas tribos indígenas no Brasil.

A FUNAI é um órgão criado pelo governo para proteger e valorizar o índio. FUNAI significa: Fundação Nacional do Índio.



RESPONDA NO CADERNO

- 1) Em que dia se comemora o Dia do Índio?
.....
- 2) Como vivem os índios?
.....
- 3) De que os índios se alimentam?
.....
- 4) O que significa e qual é o papel da FUNAI?
.....
- 5) O que os índios usam para caçar e pescar?
.....
- 6) Na sua opinião ,por que hoje existem poucas tribos indígenas no Brasil?

Aluno: _____

Data: _____

ATIVIDADE



NO BAÚ DE TESOUROS DE CADA CRIANÇA DO MUNDO DEVE TER:

PAZ

AMOR

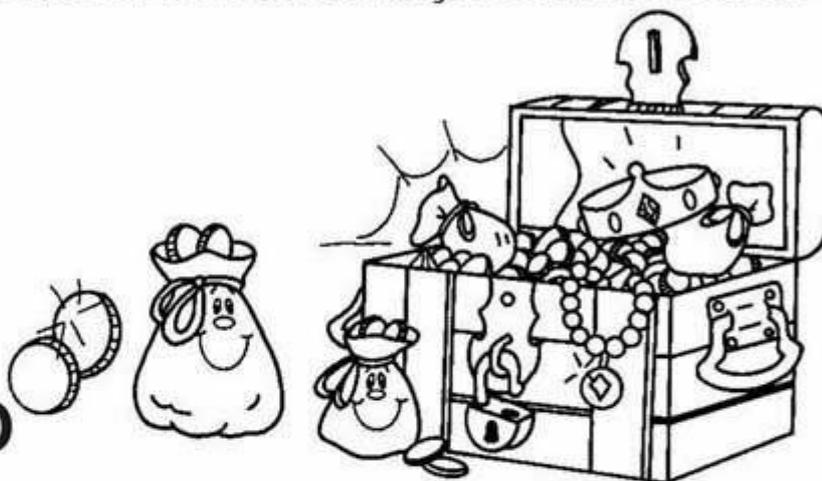
CARINHO

AMIZADE

ESPERANÇA

PROTEÇÃO

RESPEITO



CIRCULE AS VOGAIS NAS PALAVRAS ACIMA E ESCREVA NO QUADRO O QUE VOCÊ GOSTARIA DE TER NO SEU BAÚ DE TESOUROS.

DIA 20/04

MATEMÁTICA - LIVRO EMAI/ LER E ESCREVER - PÁG 62 - ATIVIDADE 24.4

REP 49410019 Miolo 2o ano aluno V2.indb 61

08/07/2

ATIVIDADE 24.4

- 1.** NA VOLTA DO PASSEIO, HAVIA UMA SURPRESA PARA O 1º ANO A. UMA DAS ALUNAS, ELIANE, FAZIA ANIVERSÁRIO NESTE DIA E A MÃE DELA CONVIDOU A TURMA PARA UM FESTINHA. VEJA COMO A MESA DO BOLO ESTAVA ENFEITADA. OBSERVE:



ARTE: IMESP.

A. QUANTAS BEXIGAS FORAM USADAS?

B. SABENDO QUE HAVIA 40 BEXIGAS NO PACOTE, FORAM COLOCADAS TODAS? POR QUÊ?

C. A MÃE DE ELIANE FEZ SAQUINHOS DE LEMBRANÇA PARA OS MENINOS E COLOCOU 4 PETECAS EM CADA UM. SABENDO QUE ELA FEZ 11 SAQUINHOS, DE QUANTAS PETECAS ELA PRECISOU?

D. PARA AS MENINAS, ELA FEZ SAQUINHOS COM 3 IOIÔS EM CADA. COMO ELA TINHA 27 IOIÔS, QUANTOS SAQUINHOS ELA CONSEGUIU MONTAR?



2. JUSTIFIQUEM A IMPORTÂNCIA DA ACENTUAÇÃO NAS PALAVRAS “TONICA” E “TÔNICA”. O QUE O ACENTO GARANTIU EM RELAÇÃO ÀS DUAS PALAVRAS?

ATIVIDADE 1B – NUVEM DE PALAVRAS

1. EM DUPLAS, OBSERVEM A NUVEM DE PALAVRAS ABAIXO. EM SEGUIDA, SEPAREM AS PALAVRAS:



Fonte: Imagem criada pela Equipe CEIAI em 29 de setembro de 2019.

| COM ACENTO | SEM ACENTO |
|------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE DE 19 a 23/04 _Atividade unificada por ocasião do Ensino Híbrido
(Remoto/PresencialRemoto)

JOGO DE QUEIMADA _BRINCADEIRAS E JOGOS _CULTURA CORPORAL

VOCÊ PODE ATÉ PENSAR: MAS EU JÁ CONHEÇO ESTA BRINCADEIRA, ESTE JOGO!
PORÉM, MUITOS COLEGUINHOS SEUS NÃO SABEM BEM O QUE É.
TAMBÉM, SEMPRE É BOM RELEMBRARMOS ALGUMAS COISAS.

ENTÃO, "JOGO DE QUEIMADA" É A BOLA DA VEZ!

LEMBRANDO QUE SÓ DEVE-SE BRINCAR DESTAS ATIVIDADES SUGERIDAS
ESTANDO ACOMPANHADOS DE ADULTO RESPONSÁVEL OU COM
AUTORIZAÇÃO DESTA PESSOA.



VAMOS RISCAR OU MARCAR TRÊS LINHAS NO CHÃO, EM UM LUGAR QUE SE POSSA BRINCAR DE
CORRER E MOVIMENTAR-SE BASTANTE!
ESTAS LINHAS DEVEM TER UMA DISTÂNCIA DE UNS 8 A 10 PASSOS ENTRE AS LINHAS DE UMA
PONTA ATÉ A LINHA DO MEIO, MAS ESTE ESPAÇO PODE VARIAR CONFORME O SEU
LUGAR OU A QUANTIDADE DE PESSOAS BRINCANDO.

DIVIDE-SE, ENTÃO, DUAS EQUIPES EM QUANTIDADES
IGUAIS DE PESSOAS POR EQUIPE OU COM EQUILÍBRIO
DE TAMANHO E FORÇA ENTRE AS DUAS EQUIPES.

COM UMA BOLA, FIRME, MAS QUE NÃO
MACHUQUE. CADA EQUIPE VAI COLOCAR UM
DE SEUS JOGADORES ATRÁS DA LINHA DO
OUTRO LADO E SERÁ O CHAMADO "COVEIRO",
POIS QUEM FOR QUEIMADO DESTA EQUIPE
TAMBÉM IRÁ PARA LÁ COM ESTE JOGADOR.



COM UM SORTEIO, SE DEFINE QUEM COMEÇA E ESTE COVEIRO VAI TENTAR JOGAR A BOLA NO
CORPO DE ALGUÉM DA OUTRA EQUIPE QUE ESTÁ NO CAMPO DE JOGO PERTO DE SUA LINHA.

SE A BOLA BATER NO CORPO DE ALGUM JOGADOR ANTES DE ENCOSTAR NO CHÃO E, EM
SEGUIDA, O JOGADOR ATINGIDO DEIXAR ESTA CAIR NO CHÃO, ESTE JOGADOR ESTARÁ
QUEIMADO E IRÁ PARA TRÁS DA LINHA DO OUTRO LADO
JUNTO COM SEU COVEIRO. SE O JOGADOR CONSEGUIR
SEGURAR A BOLA OU PEGÁ-LA SEM SER QUEIMADO, ESTE
PODERÁ TENTAR QUEIMAR ALGUÉM DA OUTRA EQUIPE.

OS JOGADORES QUEIMADOS VÃO FICANDO JUNTO COM
O SEU "COVEIRO" E FORMAM UM 'CEMITÉRIO DE FAZ DE
CONTA' E O JOGO ACABA QUANDO UMA EQUIPE FICAR
INTEIRA NO CEMITÉRIO COM TODOS SENDO QUEIMADO
OU QUANDO O TEMPO ACABAR, GANHANDO QUEM
TIVER MENOS JOGADORES QUEIMADOS!



OUTRAS REGRINHAS PODEM SER CRIADAS, JOGANDO-SE COM DUAS BOLAS, DECIDINDO QUE PARTES DO CORPO VALEM E
CHAMANDO AS QUE NÃO VALEM DE PARTES FRIAS. PODE-SE COMBINAR DE COMEÇAR COM DOIS COVEIROS PARA CADA
EQUIPE, PODE-SE COMBINAR DE TRAÇAR LINHAS DOS LADOS PARA OS COVEIROS TAMBÉM FICAREM DOS LADOS. AINDA
PODE-SE COMBINAR DE JOGAR NA POSIÇÃO SENTADO E OUTRAS FORMAS QUE VOCÊ ACHAR INTERESSANTE,
PORÉM DE FORMA SEGURA!



DIQUINHAS!

PARA BRINCAR OU JOGAR, SEMPRE SE COMBINA AS REGRAS ANTES. SE TIVER UM DÚVIDA
DURANTE O JOGO E QUE NÃO FOI COMBINADA, TIRA-SE UM SORTEIO (QUE PODE SER DE
"PAR OU ÍMPAR") E VALERÁ AQUELO QUE AQUELE QUE GANHAR ESCOLHEU OU PREFERE.
QUANDO COMEÇAR OUTRA VEZ, JÁ COMBINA-SE ANTES TUDO O QUE FOR POSSÍVEL OU
LEMBRADO E, ASSIM, BRINCA-SE FELIZ E COM MENOS DISCUSSÕES.

TAREFA ==>> COMO ESTAMOS EM ÉPOCA DE DISTANCIAMENTO SOCIAL, DEVIDO À PANDEMIA, NESTA ATIVIDADE,
A DEVOLUTIVA AO PROFESSOR, SERÁ DA SEGUINTE FORMA:

- 1 - UM DESENHO, BEM COLORIDO E MUITO CAPRICHADO, SOBRE O TEMA, PODENDO SER INSPIRADO EM IMAGENS
DESTA BRINCADEIRA, ENCONTRADAS NA INTERNET OU EM PUBLICAÇÕES IMPRESSAS COMO LIVROS, REVISTAS E GIBIS.
- 2 - ESCREVA UMA FRASE SOBRE A BRINCADEIRA QUEIMADA E ENVIE FOTO DO SEU DESENHO AO CONTATO DE
WHATSAPP DO PRIVADO, DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

ARTES

CONTINUAÇÃO DA AULA ANTERIOR

DIA 22/04

INGLÊS

1. Ache as palavras;
2. Desenhe os objetos escolares e escreva seus nomes;
3. Ligue o comando ao objeto;

UNIT 2 • TEST

22/04

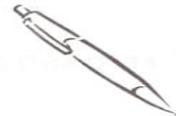
NAME: _____
CLASS: _____ DATE: _____ SCORE: _____

1. FIND THE WORDS. (SCORE 4)



FSRULERHSHBOOKFHSHNOTEBOOKSHGPENCILSHG

2. COLOR THE PICTURES AND CIRCLE THE WORDS. (SCORE 4)



PEN
RULER
SCHOOLBAG

CRAYON
PENCIL
RULER

PENCIL SHARPENER
PENCIL CASE
NOTEBOOK

PEN
PENCIL
BOOK

3. MATCH. (SCORE 2)

OPEN THE BOOK.

CLOSE THE BOOK



MATEMÁTICA - LIVRO EMAI/ LER E ESCREVER - PÁG 66 - ATIVIDADE 25.2



ATIVIDADE 25.2

1 JÚLIO ACOMPANHA, NO DOMINGO, ALGUNS JOGOS NA TELEVISÃO. ANOTE NO RELÓGIO O HORÁRIO DE INÍCIO DE CADA JOGO:

| | |
|--|--|
| - O JOGO DE VOLEI COMEÇA AS DEZ HORAS | |
| - O JOGO DE TÊNIS AS OITO HORAS E 30 MINUTOS | |
| - O JOGO DE FUTEBOL AS DEZESSEIS HORAS | |
| - O JOGO DE HANDBOL AS VINTE E UMA HORAS | |

ARTE: IMESP.

2 JULIANA GOSTA DE ASSISTIR JOGOS DE FUTEBOL COM SEU PAI. RELACIONE AS INFORMAÇÕES APRESENTADAS NAS DUAS COLUNAS.

| | | |
|--------------------------------|--|---------|
| DURAÇÃO DE UM TEMPO DO JOGO | | 15 MIN. |
| INTERVALO DO JOGO | | 90 MIN. |
| A SOMA DOS DOIS TEMPOS DO JOGO | | 45 MIN. |

CIÊNCIAS - "USO CORRETO DA ÁGUA"

3 - Quais os lugares onde a água é usada?

4 - Marque as alternativas que demonstram o uso adequado da água.

() Lavar a área com água da mangueira.

() Escovar os dentes.

() Lavar vasilhas com a torneira totalmente aberta.

() Coletar água da chuva para lavar roupas e molhar as plantas.

() Reaproveitar a água da máquina para lavar a calçada.



5 - O que você pode fazer para que sua família faça o uso correto da água?

6 - Desenhe abaixo os seres vivos que necessitam de água para viver.



SEQUÊNCIA 25
CÁLCULOS, RELÓGIOS, CAIXAS E CALENDÁRIOS



ATIVIDADE 25.1



ARTE: IMESP.

1. ELIANE E SEU IRMÃO CLÓVIS ESTÃO USANDO UMA CALCULADORA PARA CONFERIR OS RESULTADOS DE ALGUMAS SITUAÇÕES. AJUDE-OS A ENCONTRAR OS RESULTADOS COM O AUXÍLIO DE UMA CALCULADORA:

| OPERAÇÃO A SER REALIZADA | RESULTADO |
|--------------------------|-----------|
| $6 + 10 =$ | |
| $12 + 10 =$ | |
| $35 + 10 =$ | |
| $47 + 10 =$ | |
| $53 + 10 =$ | |
| $86 + 10 =$ | |
| $99 + 10 =$ | |

- A. OBSERVANDO OS RESULTADOS, O QUE VOCÊ PODE COMENTAR?

2. AGORA, POR MEIO DE CÁLCULO MENTAL, OBTENHA O RESULTADO DE CADA OPERAÇÃO E, PARA VERIFICAR SE ACERTOU, UTILIZE A CALCULADORA.

$38 + 10 =$

$51 + 10 =$

$66 + 10 =$