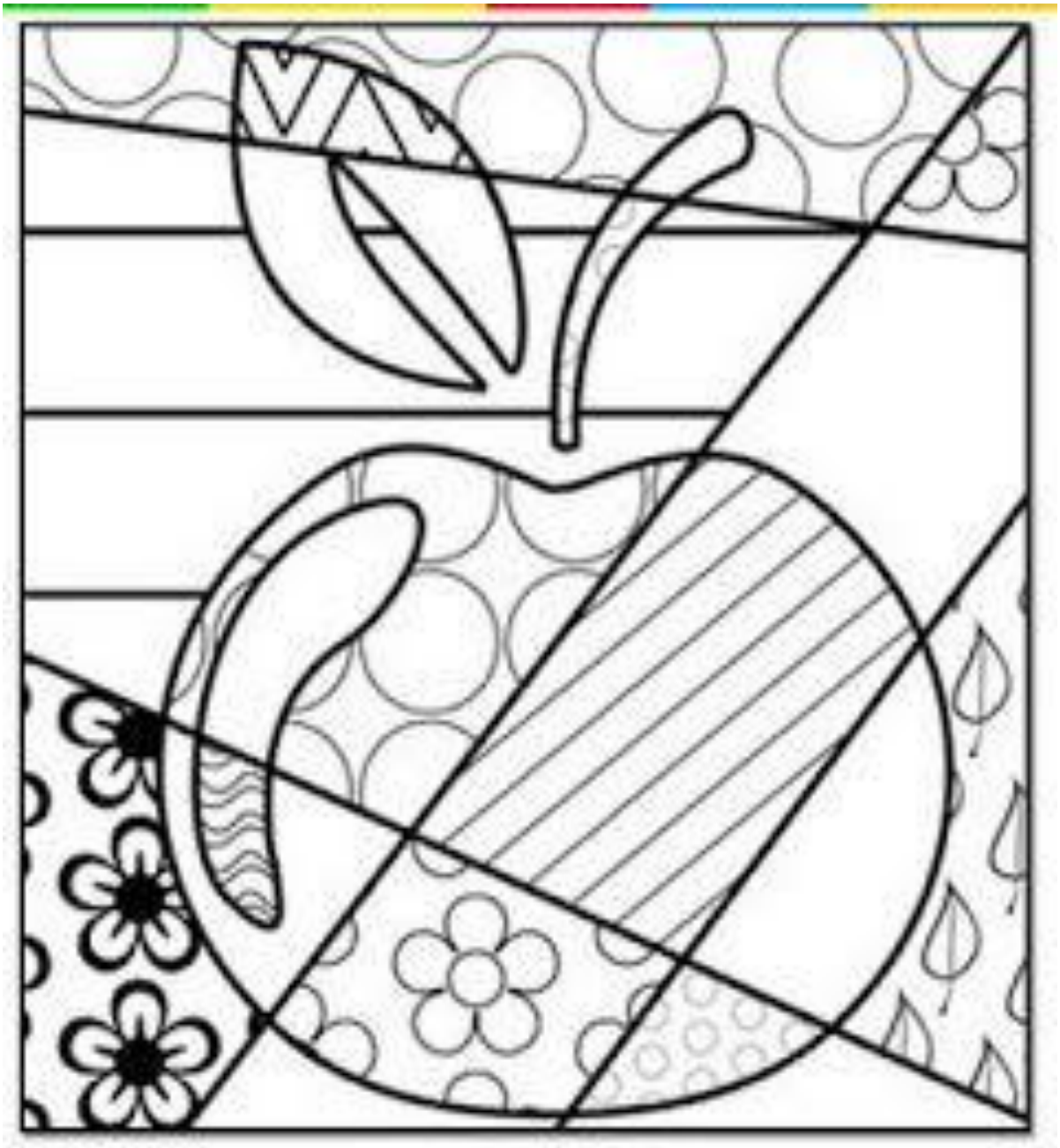
ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MINICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA: Municipal Nelson Mangabeira.
PROFESSOR (A): Suziane Luzia Barros da Costa **TURMA(S): 3º A** ENSINO FUNDAMENTAL I TURNO: **ALUNO (A):**
COMPONENTE CURRICULAR: **Arte** PERÍODO: 17/07/2020 A 23/07/2020 Quantidade de aulas: 02 **Objeto de conhecimento: Arte** **Habilidade: : MS.EF15AR04.s.04**

Pintura – Romero BRITTO

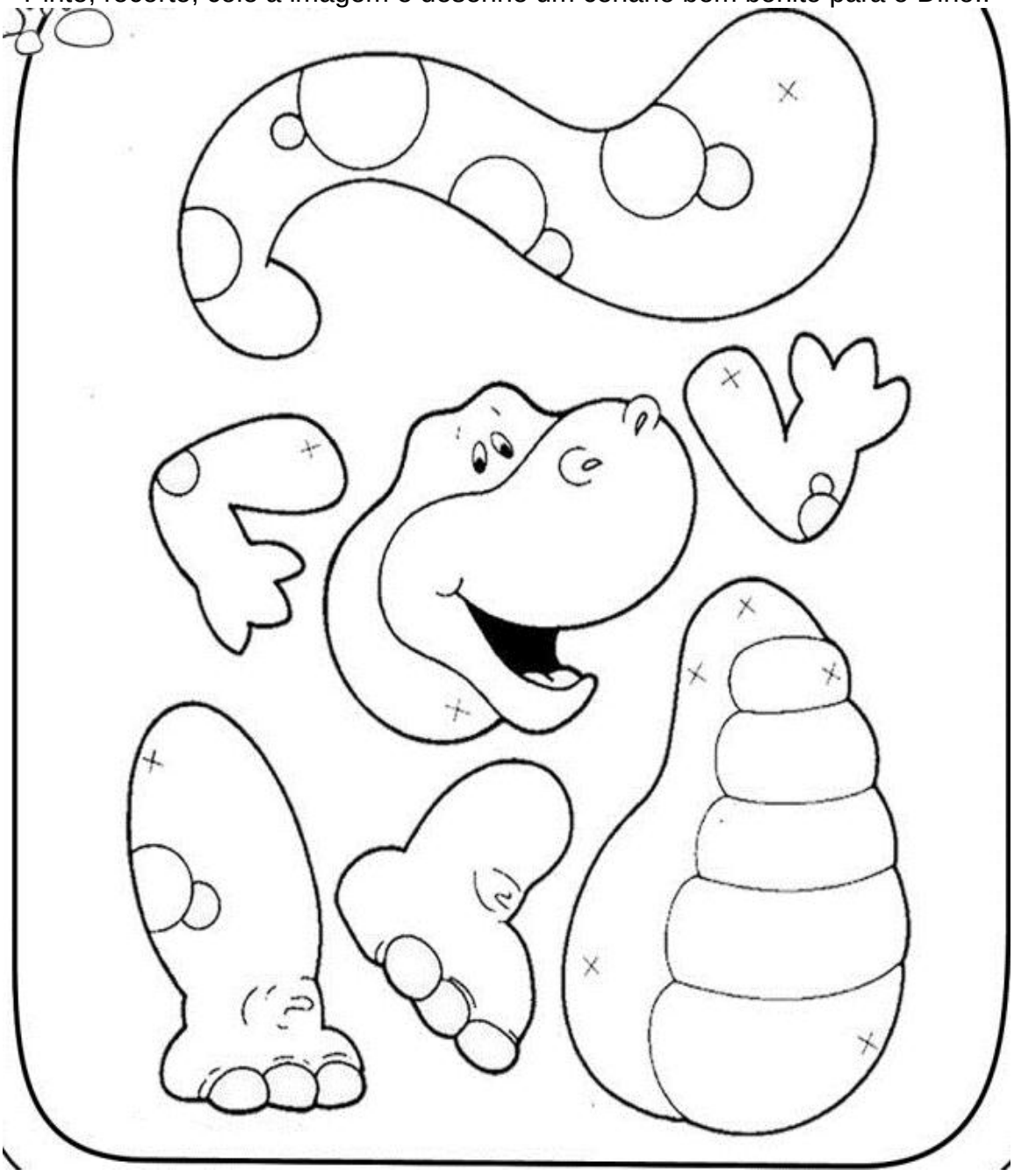


ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MINICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA: Municipal Nelson Mangabeira.
PROFESSOR (A): Suziane Luzia Barros da Costa **TURMA(S): 3º A** ENSINO FUNDAMENTAL I TURNO: **ALUNO (A):**
COMPONENTE CURRICULAR: **Arte** PERÍODO: 24/07/2020 A 30/07/2020 Quantidade de aulas: 02 **Objeto de conhecimento: Arte** **Habilidade: : MS.EF15AR04.s.04**

Recorte e Cole

Pinte, recorte, cole a imagem e desenhe um cenário bem bonito para o Dino!!



https://www.cloudygirls.com

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

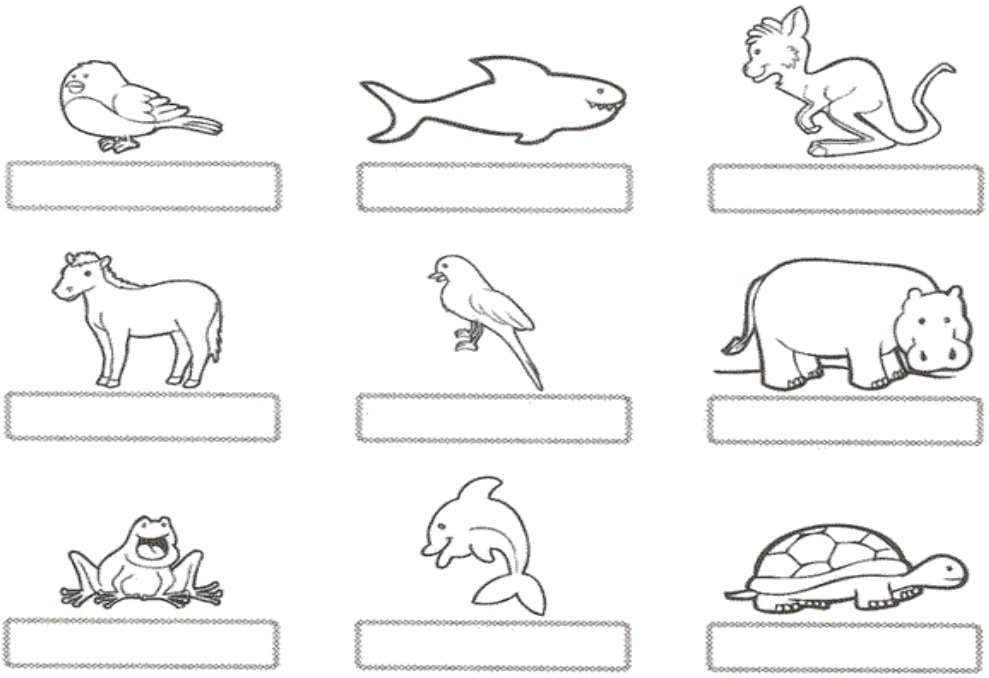
Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31 /07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

ATIVIDADE AVALIATIVA

ATIVIDADE 01

Locomoção dos animais

Escreva a forma de locomoção de cada animal.



rasteja voa nada anda pula

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31 /07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

ATIVIDADE AVALIATIVA



LEIA as informações do quadro e **COMPLETE** os espaços com o nome dos seguintes animais: serpente, cachorro, canário e perereca.

Animais que voam	Animais que pulam	Animais que rastejam	Animais que caminham
morcego	Rã	minhoca	Égua
papagaio	Gafanhoto	caracol	Boi

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31 /07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

ATIVIDADE AVALIATIVA

1)ESCREVA , NO ESPAÇO ABAIXO DE CADA ANIMAL SUA FORMA DE LOCOMOÇÃO(RASTEJA, NADA, VOA,ANDA,PULA OU SALTA).



ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

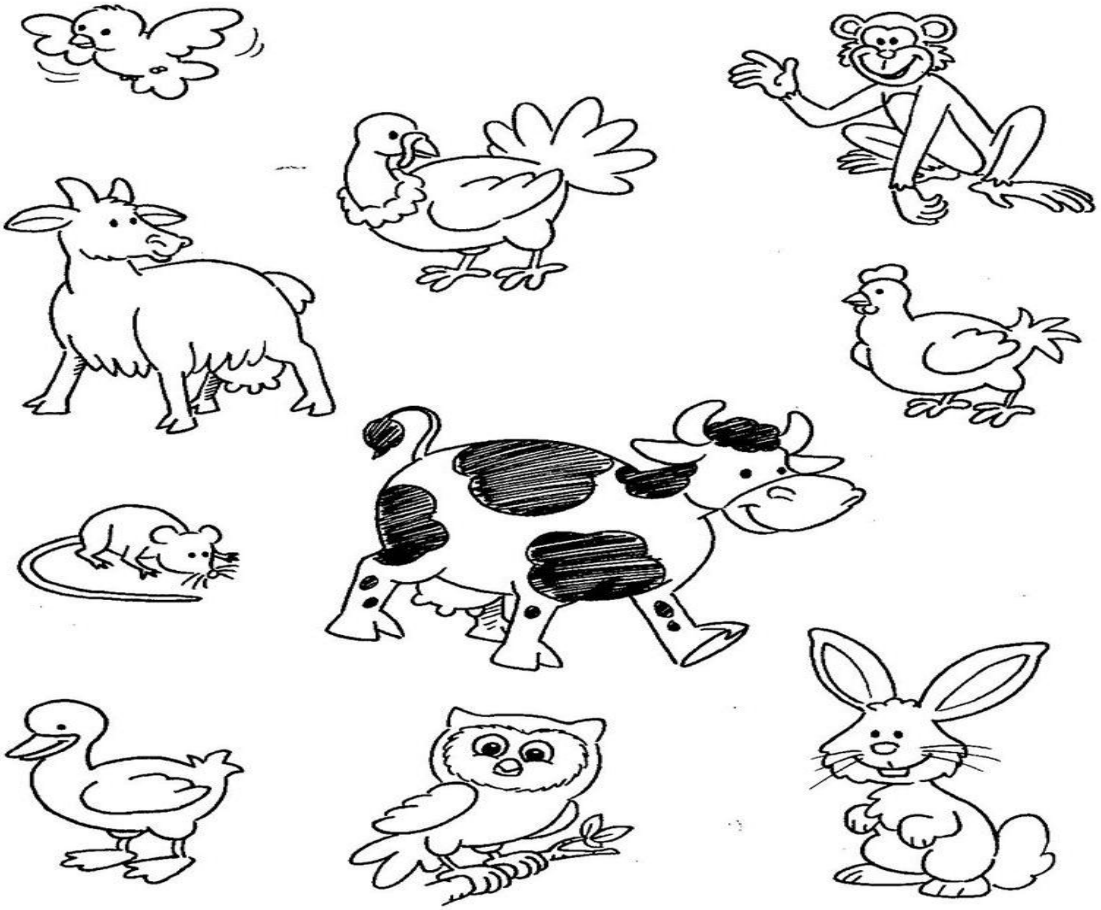
Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31/07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

ATIVIDADE AVALIATIVA

Penas

Circule os animais que têm o corpo coberto de penas.

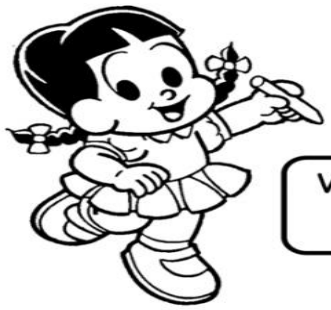


ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

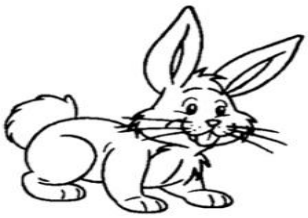
Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31 /07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

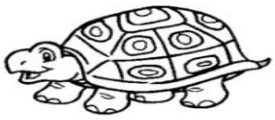
ATIVIDADE AVALIATIVA



VAMOS OBSERVAR O CORPO DOS ANIMAIS E LIGAR !

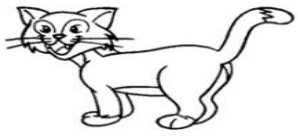


PENAS





PELOS



ESCAMAS



CARAPAÇA



ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

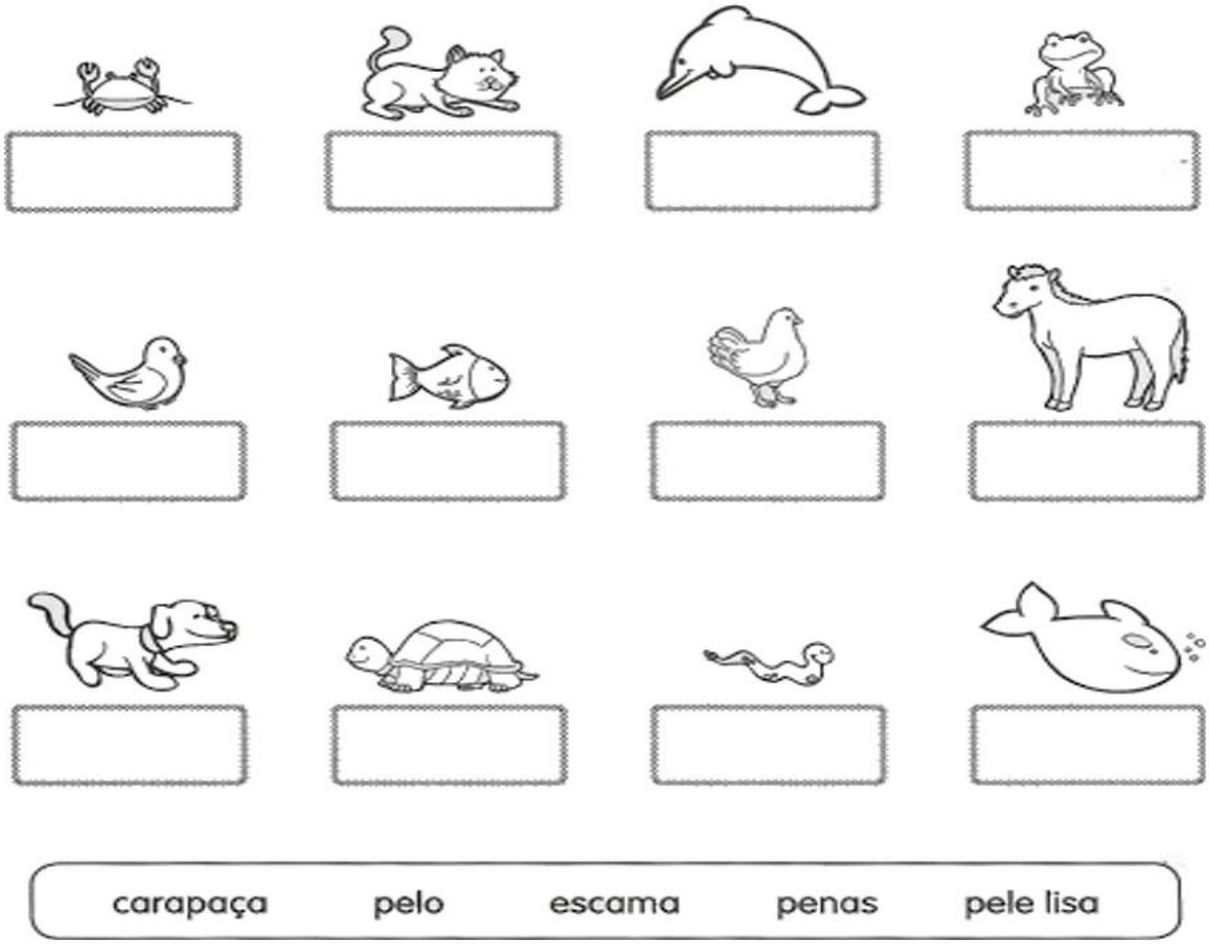
Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Jorcilene Pinheiro
Ensino fundamental
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino **Período:16 /07 /2020 a Período:31 /07/2020**
Componente curricular: Ciências
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Características e desenvolvimento dos animais
Habilidade: (MS.EF03CI05.s.05)

ATIVIDADE AVALIATIVA

Cobertura do corpo dos animais

Escreva como é a cobertura do corpo de cada animal.



carapaça pelo escama penas pele lisa

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Lara Cristina de Mello Silva.
Ensino fundamental I
Aluno: _____
Turma: 3ºB

Turno: matutino Período:01/07/2020 A Período: 15/07/2020
Componente curricular: Educação Física
Quantidade de aula: 7
Objetivo de conhecimento: O Corpo Humano (coordenação motora fina e motricidade fina)
Habilidade: (EF02CG05) **ATIVIDADE AVALIATIVA**

O CORPO HUMANO

1. RESPONDA: QUAL PARTE DO CORPO HUMANO É UTILIZADO PARA PEGAR “AS COISAS”; O CONTROLE DA TV, A BICICLETA, O COPO PRA BEBER AGUÁ E ETC.

2. PINTE A SUA MÃO, SE FOR MENINA, NO DESENHO DA MENINA, SE FOR MENINO, NO DESENHO DO MENINO:



ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE DE COBRIR

LEIA E CUBRA O NOME DOS DESENHOS:



ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE DE PINTURA

VOLTA ÀS AULAS - BRINCADEIRAS



ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE

1- CUBRA OS NÚMEROS:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

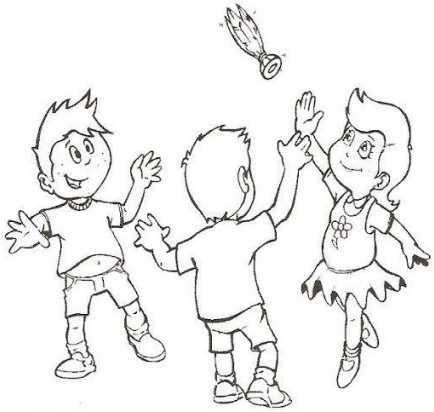
BRINCADEIRAS
DE CRIANÇA

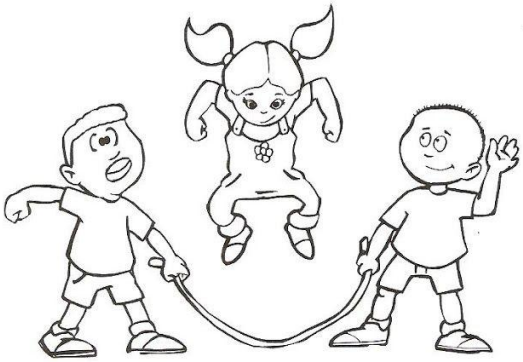
ESCREVA DO SEU JEITO O NOME DAS BRINCADEIRAS REPRESENTADAS ABAIXO:











ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Nelson Mangabeira.
Professora: Lara Cristina de Mello Silva.
Ensino fundamental I
Aluno: _____
Turma: 3ºA

Turno: matutino Período:16/07/2020 à Período: 31/07/2020
Componente curricular: Educação Física
Quantidade de aula: 5
Objetivo de conhecimento: Jogos Populares
Habilidade: (EF35EF06) **ATIVIDADE AVALIATIVA**

TEXTO: JOGOS E BRINCADEIRAS INFANTIS POPULARES

Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo.

Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as brincadeiras e jogos infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador.

A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas atividades. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil.
Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: *queimado, barra-bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, esconde-esconde, boca-de-forno, tá pronto seu lobo?, academia ou amarelinha, passarás, rica e pobre, esconde a peia, adedonha ou stop, quebra-panela, o coelho sai, sobra um, concentração.*

Hoje ainda se vê com mais frequência as “peladas” de futebol, jogadas nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, gramados de jardins públicos e até em algumas praças.

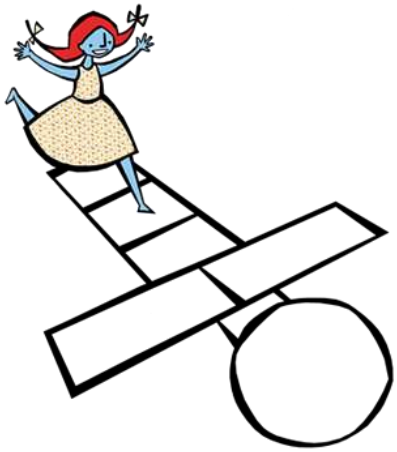
Qualquer espaço público vazio e uma bola servem para a prática da pelada, também chamada de “racha”. É um jogo informal, sem normas muito rígidas, onde não se respeitam as regras do futebol. Vale tudo, menos colocar a mão na bola. Normalmente, não há goleiros. Nesse caso, as balizas são bem estreitas para dificultar o gol.

Visando contribuir para o registro da memória desses jogos e brincadeiras populares, apresenta-se, a seguir, um pequeno resumo com informações sobre cada um:

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

TIPOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES:

ACADEMIA OU AMARELINHA



Desse jogo pode participar qualquer número de crianças. Risca-se no chão, com carvão, giz, ou se for na areia, com um pedaço de pau ou telha, uma figura que parece um boneco com uma perna só, de braços abertos, ou um avião, como também é conhecido em algumas partes do Brasil. As quadras da academia terminam com o céu (um círculo). São mais sete casas numeradas. A criança que gritar antes a palavra PRIMEIRA inicia o jogo e a ordem de quem vai jogar vai sendo gritada pelas outras crianças, sucessivamente. A brincadeira consiste em jogar uma pedra na primeira casa e ir pulando com um pé só e com as mãos na cintura todo o desenho, indo e voltando, evitando-se pisar na casa onde está a pedra e pegando-a na volta. Joga-se a pedra na segunda casa e assim sucessivamente até o céu (círculo). A pedra jogada tem que parar dentro do espaço delimitado de cada quadra ou casa. Ganha o jogo quem conseguir chegar ao céu, sem errar, ou seja colocando a pedra no local correto, em todas as casas, fazendo todo o trajeto sem colocar os dois pés ou pisar na linha do desenho. Pode-se também fazer todo o trajeto sem jogar a pedra, levando-a em cima do peito de um dos pés ou de uma das mãos, sem deixá-la cair. Quem errar espera a próxima jogada e recomeça de onde parou. Há ainda uma outra etapa, onde se joga a pedra de costas e se acertar uma casa, passa a ser seu proprietário. Ali, nenhum dos adversários poderá mais pisar. Ganha quem tiver o maior número de “casas próprias”.

QUEIMADO

Os participantes são divididos em dois grupos de crianças. Delimita-se o campo da batalha com a mesma distância para cada lado, traçando-se uma linha no centro chamada de fronteira. O jogo consiste em que cada criança de uma equipe atinja com a bola, jogada com as mãos da linha de fronteira, outra criança da equipe adversária. Quem não conseguir segurar a bola e for atingido por ela será “queimado”. A criança que conseguir segurar a bola a atira, imediatamente, tentando atingir alguém do outro grupo. Vence o jogo o grupo que conseguir “queimar” ou matar todos os adversários ou o que tiver o menor número de crianças “queimadas”.

TIPOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES:

CABO-DE-GUERRA

Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.

ESCONDE-ESCONDE, MANJA

Também conhecida em Pernambuco como “31 alerta”. Uma criança é escolhida para contar até 31 com os olhos fechados em um determinado local chamado de “manja”, enquanto as outras se escondem. Após a contagem, ela tenta encontrar cada criança escondida e ao avistá-la tem que dizer “batida fulano ou fulana”, tocando na “manja”. Se alguma das crianças que se esconderam conseguir chegar na “manja” sem ser vista por aquela que está procurando, fala alto “batida, salve todos” e quem está procurando começa novamente a contar. Entretanto, se todos forem pegos, escolhe-se outra criança para contar e começa-se todo o processo outra vez.

BARRA-BANDEIRA OU ROUBA-BANDEIRA

Os participantes são divididos em dois grupos com o mesmo número de crianças. Delimita-se o campo e, em cada lado, nas duas extremidades, é colocada uma bandeira (ou um galho de árvore). O jogo consiste em cada grupo tentar roubar a bandeira do outro grupo, sem ser tocado por qualquer jogador adversário. Quem não consegue, fica preso no local onde foi pego e parado como uma estátua, até conseguir que um companheiro de equipe o salve tocando-o. Vence o grupo que tiver menos participantes presos ou quem pegar primeiro a bandeira, independente do número de crianças “presas”.

TIPOS DE BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES:

BOCA-DE-FORNO

Escolhe-se uma criança para ser o comandante ou o Mestre, que solicita ao resto dos participantes o cumprimento de uma missão. A brincadeira começa com o Mestre gritando: - Boca-de-forno! Todos respondem: Forno! - Tirando bolo! Todos respondem: Bolo! - O Senhor Rei mandou dizer que... e indica uma porção de idas e vindas a diversos locais, na busca de galhos de plantas, flores, vários objetos ou qualquer tipo de tarefa a ser cumprida. As crianças disparam todas e se movimentam para cumprir a missão. A brincadeira é parecida com uma gincana, mas sem um ganhador.

"ADEDONHA" OU STOP

A brincadeira pode ter qualquer número de participantes. Precisa-se apenas de papel caneta ou lápis. Faz-se uma lista ou quadro com 11 colunas e acima de cada uma coloca-se um dos seguintes itens: nome de pessoa, lugar, animal, cor, marca de carro, artista, fruta, verdura, flor, objeto, filme. Sorteia-se uma letra e marca-se um tempo máximo (dois ou três minutos). Cada participante terá que preencher todos os itens com palavras iniciadas pela letra sorteada. Exemplo: se a letra sorteada for A:

Nome	Lugar	Animal	Cor	carro	Artista	Fruta	
Ana	Alemanha	anta	amarelo	Audi	Angélica	abacaxi	Alface

Quem preencher todos os itens primeiro, mesmo sem utilizar todo o tempo predeterminado, grita "Stop" e a rodada acaba. Ninguém pode escrever mais nada. Faz-se então a contagem dos itens preenchidos por cada participante. Cada item preenchido vale 10 pontos. Se mais de um participante tiver colocado a mesma palavra para um determinado item, em vez de 10 só terá 5 pontos cada um. Ganha o jogo quem obtiver maior número de pontos.

CABRA-CEGA

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.

Fonte: GASPAR, Lúcia; BARBOSA, Virgínia. *Jogos e brincadeiras infantis populares.*

ATIVIDADES

1. Leitura do texto: Jogos Populares. No texto tem várias brincadeiras populares, cite 4 brincadeiras que você mais gosta.

2. Escreva duas (2) brincadeira do texto; em seguida, comente sobre a brincadeira. Se é igual ou diferente da maneira que você conhece, se for diferente, relate como é a brincadeira que você conhece, como por exemplo, número de participantes, regras e etc.

PLANO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR

ESCOLA: E. M. NELSON MANGABEIRA
PROFESSOR (A): Cristiane **TURMA(S):3º A/B**
TURNO: MATUTINO
QUANTIDADE DE AULAS: 3º A (2 aulas) **3º B (2 aulas)**
COMPONENTE CURRICULAR: ECDH
DATA: 3º Ano A : 22/07 29/07 **3º Ano B : 20/07 27/07**
COMPETÊNCIAS E HABILIDADES: EF02GE02 :Comparar costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecendo a importância do respeito às diferenças, .
CONTEÚDOS/OBJETOS DE CONHECIMENTO: Socializando com as diferenças
METODOLOGIA: 3ºAno "A": 22 e 29/07:Texto: A riqueza das diferenças, trabalhando com desenhos ou gravuras **3ºAno "B": 20 e 2707 :Texto:** A riqueza das diferenças, trabalhando com desenhos ou gravuras
RECURSOS: Atividades xerocadas
AVALIAÇÃO: O aluno será avaliado conforme a apresentação das atividades realizadas no prazo estabelecido pelo professor.
REFERÊNCIA: educaçãoetransformação

_____

Assinatura do Professor (a)

_____

Assinatura do Coordenador (a) Pedagógico (a)

ESCOLA: NELSON MANGABEIRA
PROFESSOR(A): Cristiane TURMA(S): 3º ano A/B
ENSINO FUNDAMENTAL TURNO: MATUTINO
ALUNO(A):_____
COMPONENTE CURRICULAR: ECDH PERÍODO: 16/07/2020 A 31/07/2020
Quantidade de aulas:02
Objeto de conhecimento: Socializando com as diferenças
Habilidade: : EF02GE02

A RIQUEZA DAS DIFERENÇAS

Serrob

CADA PESSOA É ÚNICA NO UNIVERSO
CADA UM TEM UM ROSTO
UM JEITO PRÓPRIO DE SER
DE SE EXPRESSAR
DE FALAR
DE PENSAR
E SONHAR
DE ACREDITAR E DE VIVER A VIDA
BONITO E INTELIGENTE
É SABER RESPEITAR AS DIFERENÇAS
PORQUE AS DIFERENÇAS DE CADA PESSOA
TORNAM A VIDA RICA
CRIATIVA E INTERESSANTE
AS NOSSAS DIFERENÇAS
PESSOAIS, CULTURAIS E RELIGIOSAS
SÃO RIQUEZAS
E DEVEM SER RESPEITADAS.

1)Faça um desenho ou recorte gravuras, inspirando-se na mensagem do texto “ A riqueza das diferenças.”