

# 3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL



**CORDILHEIRA ALTA**  
GOVERNO MUNICIPAL



**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO**

## PLANO DE AULA - 3º ANO

**Coordenadores Pedagógicos:** Ivete Piaia, Vania Pederssetti Graciani e Jean Marcos Tonello

**Professoras:** Roberta da Silva, Eleandra Bianchi, Lenir Tecchio, Sonia Magioni, Rejane Soccol, Vanesa Bós Luana Moresco, Jéssica Milani, Simone Rizotto e Rafael Gomes.

**Disciplinas:** Atividades integradas

<b>1. Competências Específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Desenvolver o raciocínio lógico o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo;</li><li>-Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo;</li><li>-Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte;</li></ul>
<b>2. Unidades Temáticas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Números;</li><li>- Multiplicação;</li><li>- Brincadeiras e Jogos;</li><li>- Teatro;</li></ul>
<b>3. Habilidades/Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-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;</li><li>-Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2,3,4,5,6 e 7) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros;</li><li>-Estimular a memória associativa, ampliando os conhecimentos gerais e o vocabulário.</li><li>-Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva;</li></ul>
<b>4. Conhecimentos Essenciais</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Situações problemas envolvendo adição, subtração, multiplicação;</li><li>-Montar e resolver equações;</li><li>-Jogos populares da cultura brasileira;</li><li>-Expressão; - Representação; - Comunicação; - Autoconhecimento.</li><li>-Vocabulário, <i>speaking</i> (fala), <i>spelling</i> (grafia).</li></ul>
<b>5. Carga Horária</b>	40 horas
<b>6. Período de Realização</b>	21/09 à 04/10

No plano anterior aprendemos sobre algumas profissões, sua importância para a sociedade e a valorização de todo e qualquer serviço prestado com dignidade.

**1** - Então, agora você irá realizar as atividades abaixo com a atenção e capricho! **Vamos brincar?**

### O jogo das profissões!

**a)** Convide quantas pessoas da sua família você quiser para brincar com você. Podem ficar em pé ou sentados. Pegue uma bola e cite o **NOME DE UMA PROFISSÃO**. Após arremesse a bola para outro jogador, que deverá dizer o nome de **OBJETOS RELACIONADOS COM ESSA MESMA PROFISSÃO**. Feito isso arremesse a bola para outro jogador que também deve fazer o mesmo, e assim sucessivamente. Não pode repetir a mesma palavra, perde o jogo quem não fizer a citação do objeto no tempo previsto. Você pode repetir o jogo quantas vezes você quiser, explorando diversas profissões.



Fonte: <https://www.sitededicas.com.br/jogo-educativo-diversos-profissoes.htm>

**b)** Após brincar, preencha a tabela com os nomes de algumas profissões e seus objetos de trabalho que foram citados na brincadeira. Coloque o total de cada um.

Profissão	Objeto (s)
Total:	Total:

**2-** Agora, escolha uma pessoa da sua família para responder a ficha com os dados. Preencha os dados na ficha. Copiar no caderno

Nome: \_\_\_\_\_

Local de trabalho: \_\_\_\_\_

Ano que iniciou no trabalho: \_\_\_\_\_

Quanto tempo está no trabalho até o momento: \_\_\_\_\_

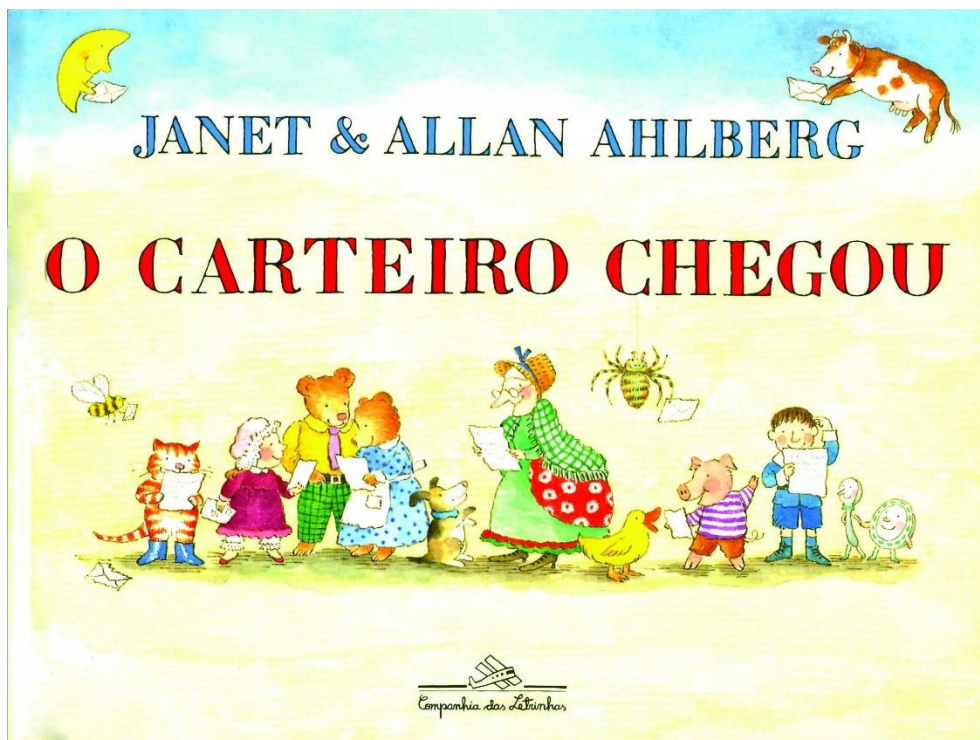
Quantos pessoas trabalham com você: \_\_\_\_\_

Quantas horas trabalha por dia: \_\_\_\_\_

Quantos dias trabalha por semana: \_\_\_\_\_

**3 -** Observe com atenção a capa da história **“O Carteiro Chegou”** dos autores: Janet & Allan Ahlberg, e converse com a sua família:

- ✓ Quem chegou?
- ✓ Todos receberam cartas?
- ✓ Os personagens demonstram quais sentimentos?
- ✓ Você ou alguém de sua família já recebeu alguma carta entregue pelo carteiro?



4 - O carteiro é o profissional responsável por distribuir correspondências e encomendas enviadas aos domicílios e às empresas. O carteiro Luís se organizou para realizar suas entregas, passou por algumas ruas. Preste atenção em algumas casas que ele passou e realize as atividades a seguir:



Somente respostas no caderno:

- a) Anote e escreva por extenso os números das casas.
- b) Observe os números das casas e escreva qual é o maior numeral.
- c) O carteiro Luís entregou 12 correspondências na casa de número 421, 9 correspondências na casa de número 244 e 5 correspondências na casa de número 630. Qual o total de correspondências?
- d) Luís entregou na sua casa uma carta com operações matemáticas. Resolva, montando as operações no caderno:



**5** - O enfermeiro (a) é o (a) profissional da saúde responsável pelo atendimento mais direto e próximo ao paciente. Realiza exames, aplica injeções, administra remédios prescritos, faz curativos e a triagem de casos, organiza prontuários, zela pela organização e limpeza do ambiente hospitalar, separa instrumentos cirúrgicos e coordena equipes.

Na unidade Básica de Saúde do município de Cordilheira Alta, foram realizados os seguintes atendimentos pelos enfermeiros (as):

- ✓ 56 atendimentos na parte da manhã;
- ✓ 29 atendimentos na parte da tarde;
- ✓ 17 atendimentos na parte da noite.



Responda:

- a) Qual a diferença entre os pacientes da manhã e tarde?
- b) Qual o total de atendimentos nos três turnos?
- c) Tendo o resultado do total de atendimentos dos três turnos, calcule:
  - O dobro do número de atendimentos;
  - O triplo do número de atendimentos;
  - O quádruplo do número de atendimentos.

**6 - Chegou a hora do desafio:** Você gosta de desvendar dilemas? Então descubra o nome do trabalhador e resolva esse problema! Realize a leitura e escreva somente a resposta em seu caderno.

Hum... Que delícia!

Os quatro amigos da pracinha foram juntos tomar sorvete de casquinha.

Sabor? Só de creme e chocolate tinha.

- Chocolate embaixo e creme em cima pra mim! – exclamou logo a Jasmim.

- Creme embaixo e chocolate em cima! – escolheu em pestanejar Irma.

A magrela da Marlene pediu duas bolas de creme.

Como fica o sorvete do Vicente.

Se quiser formar uma combinação diferente?



**7 -** Para finalizar, você vai identificar uma profissão que gostaria de seguir, vai se caracterizar como se fosse o profissional. Você pode usar roupas, brinquedos, utensílios que tenha em casa. Veja alguns exemplos:



Envie um vídeo curto no grupo de whatsapp de sua turma, relatando a importância deste profissional, e explicando porque escolheu esta profissão.

Os alunos que não tem acesso à internet, entregam o trabalho em forma de desenho, na próxima semana na escola até o dia 04/10/2020.

**19ª e 20ª Semanas - INGLÊS – 3º ANO – PROF. RAFAEL GOMES**

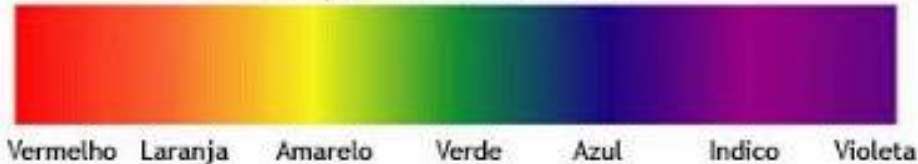
**Atenção! Essa atividade tem um áudio/podcast complementar identificado pelo título acima.**

## THE COLORS OF THE RAINBOW (AS CORES DO ARCO-ÍRIS)

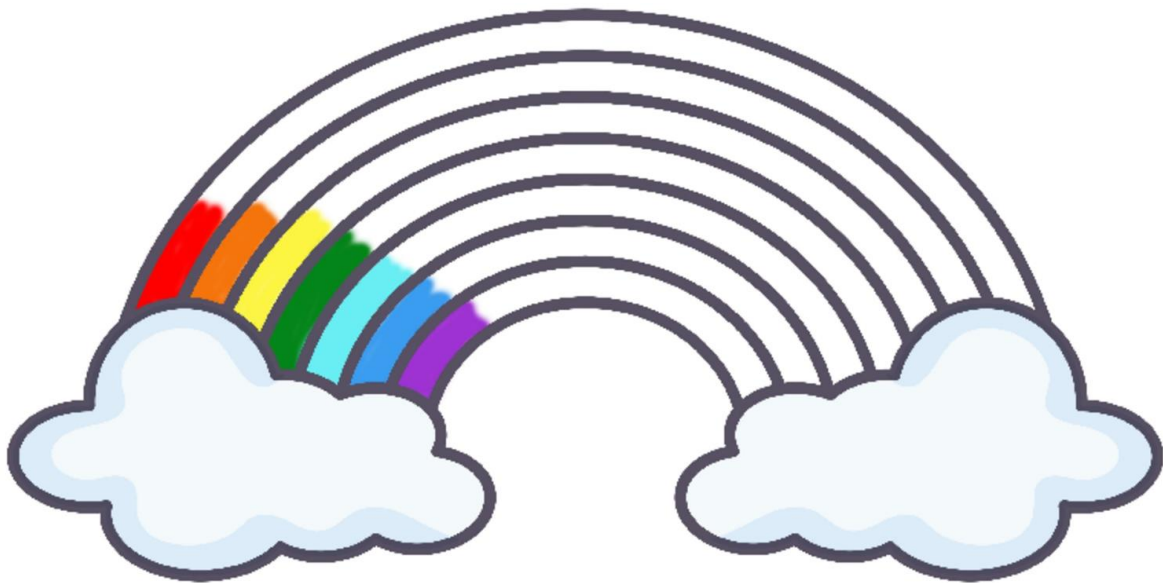
O arco-íris é um fenômeno óptico da natureza em que ocorre a aparição de um grande arco colorido no céu, através da refração da luz branca do sol.



### Espectro visível



Termine de pintar o arco-íris seguindo o padrão de cores, pinte as palavras com o nome das cores em inglês e cole algodão nas núvens (*clouds*).



RED - ORANGE

YELLOW - GREEN -

BLUE - INDIGO VIOLET

**Avaliação:**

Constrói e relaciona fatos fundamentais da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito;

Resolve, elabora e analisa soluções de problemas de multiplicação, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros;

Conhece e reconhece jogos e brincadeiras das diversas culturas;

Participa ativamente dos jogos e brincadeiras;

Expressa-se com ludicidade através do faz de conta, experimentando-se no lugar do outro ao compor e encenar;

Pontualidade na entrega das atividades;

Correção e acerto na realização das atividades;

Primor, interesse, engajamento e empenho na realização das atividades;

Originalidade, inventividade e criatividade na realização das atividades.