



APRENDER SEMPRE

3º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

LÍNGUA PORTUGUESA

Dear student and caregiver,

To prevent the dissemination of the new coronavirus, and to preserve everyone's health, school activities were paralyzed to reduce the circulation of people. In order not to interrupt your school studies even during the period of suspension of classes, the State Secretary of Education has prepared some materials to support you at this moment.

This material is divided in two parts: one on Portuguese Language and the other one in Mathematics. Here you will find activities to enhance your knowledge. Also, two inserts are included: one with information about COVID-19 and the other one with guidelines and suggestions for you to organize a study routine and continue learning, even without going to school!

When you return to school, you must hand over the activities to your teacher. That way you can have feedback on what you managed to advance and be supported to learn even more!

Good luck with your studies!



Nome da Escola: _____

Nome do Aluno: _____

Data: __/__/2020

Ano/Turma 3º Ano EF _____

ACTIVITY 1 - TOYS AND GAMES

READ WITH A FAMILY MEMBER OR CAREGIVER THE "ORIGEM E HISTÓRIA DE DOIS TIPOS DE BRINQUEDOS BASTANTE ANTIGOS: PIPA E PETECA".

PIPA

A PIPA NÃO ERA CONSIDERADA BRINQUEDO QUANDO SURTIU, NA CHINA, HÁ 1.000 ANOS ANTES DE CRISTO. ELA ERA UTILIZADA COMO DISPOSITIVO DE SINALIZAÇÃO MILITAR. SUA COR E OS MOVIMENTOS NO AR TINHAM COMO OBJETIVO ENVIAR MENSAGENS.

EM CÓDIGOS ENTRE OS CAMPOS. NO BRASIL, HÁ NOTÍCIAS QUE TAMBÉM A UTILIZARAM COMO SINALIZADOR, MAS LOGO PASSOU A SER UM DOS BRINQUEDOS PREDILETOS DAS CRIANÇAS, ADOLESCENTES E ATÉ ADULTOS. A PIPA PODE SER CONFECCIONADA DE DIFERENTES MATERIAIS, FORMAS E TAMANHOS. SE AS CRIANÇAS CONSEGUEM EMPINAR, JÁ É O SUFICIENTE PARA BRINCAR. ELA É CONHECIDA COM OUTROS NOMES EM DIFERENTES REGIÕES. NO RIO GRANDE DO SUL, POR EXEMPLO, É CHAMADA DE PANDORGA. EM SALVADOR, AR-RAIA E, EM TOCANTINS, PAPAGAIO OU PUCHETA, DEPENDENDO, É CLARO, DO TIPO DE PIPA!

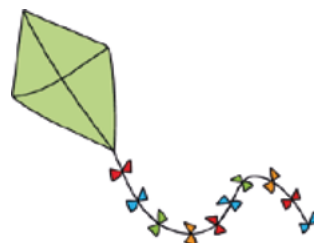


Ilustração: Ana Rita da Costa

TEXTO ADAPTADO DO LIVRO: A HISTÓRIA DO BRINQUEDO, DE CRISTIANA VON.

1. ANSWER THE QUESTIONS:

A. WHAT WAS THE PIPA (KITE) CREATED FOR?

B. WHAT ARE THE NAMES GIVEN TO PIPAS (KITES) IN DIFFERENT REGIONS OF BRAZIL?

C. WHAT KINDS OF PIPAS (KITES) DO YOU KNOW? HAVE YOU EVER FLOWN A PIPA (KITE)? WRITE YOUR EXPERIENCE BELOW.

PETECA

ESSE BRINQUEDO TEM ORIGEM BRASILEIRA, OS INDÍGENAS JOGAVAM PETECA COMO FORMA DE RECREAÇÃO. ERA UMA TROUXINHA DE FOLHAS COM PEDRAS AMARRADAS EM UMA ESPIGA DE MILHO. EM 1920, ALGUNS ATLETAS JOGARAM PETECA NOS INTERVALOS DOS JOGOS OLÍMPICOS, NA ANTUÉRPIA, E CHAMARAM ATENÇÃO DE ATLETAS DE OUTROS PAÍSES. NA DÉCADA DE 1940, EM MINAS GERAIS, O JOGO RECREATIVO PASSOU A SER UM ESPORTE E, EM 1985, FOI OFICIALIZADO PELO CONSELHO NACIONAL DE DESPORTO, RECONHECIDO COMO UM ESPORTE OFICIAL. A PETECA TAMBÉM É CONHECIDA E PRATICADA EM DIFERENTES ESTADOS E PAÍSES, COMO PARAGUAI, BOLÍVIA, CHILE, ESTADOS UNIDOS E ALGUNS PAÍSES EUROPEUS E ASIÁTICOS.



Ilustração: Ana Rita da Costa

TEXTO ADAPTADO DO LIVRO: A HISTÓRIA DO BRINQUEDO, DE CRISTIANA VON.

2. HAVE YOU EVER PLAYED PETECA (SHUTTLECOCK)? HOW DID YOU PLAY IT?

A. WHAT IS THE ORIGIN OF THE PETECA (SHUTTLECOCK)?

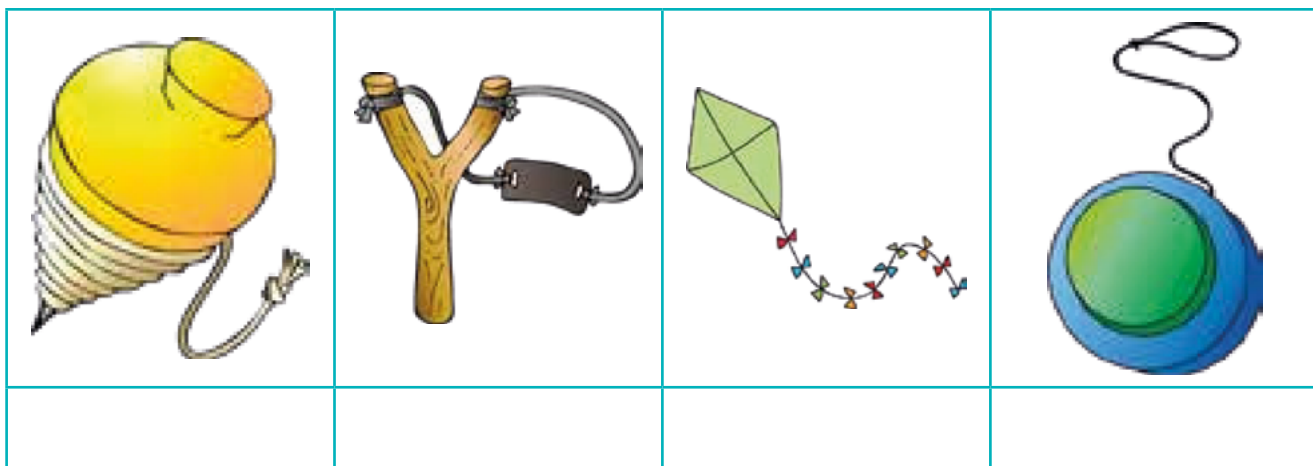
B. ACCORDING TO THE TEXT, WHICH PLACES IN BRAZIL AND IN THE WORLD PLAY WITH A PETECA (SHUTTLECOCK)?



3. OBSERVE THE ILLUSTRATIONS, DO YOU KNOW THESE TOYS? WRITE THEIR NAMES IN THE INDICATED SPACES BELOW EACH ONE. AS WELL AS PIPAS (KITES) AND PETECAS (SHUTTLECOCKS), THESE ARE ALSO CLASSIC TOYS.



Ilustrações: Ana Rita da Costa



Ilustrações: Ana Rita da Costa

4. AND HOW DO YOU PLAY? WHICH ARE THE TOYS AND GAMES THAT YOU LIKE THE MOST? WRITE THEM IN THE LIST BELOW.

FAVORITE TOYES	FAVORITE GAMES

5. TALK TO YOUR FAMILY ABOUT THE TOYS THAT THEY USED TO PLAY IN THEIR CHILDHOOD. WHAT DID THEY PLAY DURING THEIR CHILDHOOD? DO YOU KNOW THE GAMES AND TOYS MENTIONED BY YOUR FAMILY? HAVE YOU EVER PLAYED WITH SOME OF THESE GAMES? IS THERE ANY TOY IN YOUR HOME THAT BELONGED TO YOUR PARENTS OR GRANDPARENTS? REGISTER WHAT YOU DISCOVERED BELOW.

6. READ THE NAMES OF THE GAMES AND MAKE AN "X" NEXT TO THE ONES YOU HAVE PLAYED:

GAMES	X	GAMES	X
QUEIMADA		ESCONDE-ESCONDE	
MÃE DA RUA		PEGA-PEGA	
BALANÇA CAIXÃO		ESTÁTUA	
BARRA MANTEIGA		MORTO VIVO	
BATATA QUENTE		TELEFONE SEM FIO	
PASSA ANEL		AMARELINHA	

DO YOU KNOW WHAT THESE GAMES HAVE IN COMMON?

THEY ARE GAMES FROM THE BRAZILIAN CULTURE, CONSIDERED TRADITIONAL AND PASSING FROM GENERATION TO GENERATION. MANY OF THEM EXIST FOR OVER A CENTURY AND HAVE CHANGED ACCORDING TO THE REGION OR TIME IN WHICH CHILDREN PLAY:



READ WITH A FAMILY MEMBER OF CAREGIVER THE FOLLOWING TEXT:

PASSA ANEL



Fonte: Pixabay

MATERIAL

UM ANEL

PARTICIPANTES

NO MÍNIMO, 5 PARTICIPANTES

OBJETIVO

PASSAR O ANEL A UM PARTICIPANTE SEM QUE NINGUÉM PERCEBA. OS DEMAIS PRECISAM DESCOBRIR COM QUEM ESTÁ O ANEL.

COMO BRINCAR?

- ESCOLHA UM DOS PARTICIPANTES PARA PASSAR O ANEL E OS DEMAIS DEVEM SE SENTAR EM CÍRCULO, COM AS MÃOS UNIDAS E ENTREABERTAS, COMO UMA CONCHA FECHADA.
- O PASSADOR DO ANEL, COM AS MÃOS FECHADAS, PASSA POR TODOS OS PARTICIPANTES, SIMULANDO ENTREGAR O ANEL AOS DEMAIS.
- SEM QUE NINGUÉM PERCEBA, ELE PASSA APENAS PARA UMA PESSOA. TODOS PERMANECEM DE MÃOS FECHADAS, INCLUSIVE O QUE RECEBEU O ANEL.
- O PASSADOR ESCOLHE UMA PESSOA PARA TENTAR ADIVINHAR QUEM ESTÁ COM O ANEL. SE ACERTAR, É O NOVO PASSADOR. SE ERRAR, O PASSADOR REPETE A PERGUNTA, ATÉ ALGUÉM ACERTAR.

7. READ THE TEXT AGAIN AND ANSWER THE QUESTIONS:

A. FIND AND CIRCLE, DIRECTLY IN THE TEXT, WHICH ELEMENT IS NECESSARY TO PLAY THIS GAME.

B. IN THE TEXT, LOCATE AND PAINT, WITH COLOR PENCILS, THE INFORMATION THAT EXPLAINS TO HOW MANY PEOPLE THE FIRST PERSON MUST PASS THE RING TO. ANSWER IT BELOW:

C. IS IT POSSIBLE THAT ONLY TWO PEOPLE PLAY THIS GAME? EXPLAIN.

D. DID YOU KNOW THIS GAME? TELL YOUR EXPERIENCE.

READ WITH A FAMILY MEMBER THE TEXT THAT DESCRIBES A GAME:

MÃE DA RUA

MATERIAL

GIZ

PARTICIPANTES

NO MÍNIMO, 5 PARTICIPANTES

OBJETIVO

ATRAVESSAR PARA O OUTRO LADO DA RUA, SEM SER PEGO PELA MÃE DA RUA.



COMO BRINCAR?

- COM UM GIZ, DESENHE DOIS TRAÇOS PARALELOS COM UMA DISTÂNCIA DE CERCA DE 2 METROS ENTRE ELES. O ESPAÇO ENTRE OS TRAÇOS SIMULAM A RUA E O LADO EXTERNO, AS CALÇADAS.
- ESCOLHA QUEM SERÁ A MÃE DA RUA. ELA DEVERÁ FICAR ENTRE AS DUAS LINHAS.
- FORME DOIS GRUPOS. CADA UM DELES ASSUME UMA DAS "CALÇADAS".
- OS PARTICIPANTES DEVEM ATRAVESSAR DE UM LADO PARA O OUTRO, SEM QUE A MÃE DA RUA O IMPEÇA. QUEM FOR PEGO FORA DA CALÇADA PELA MÃE DA RUA, PASSA A SER A NOVA MÃE DA RUA.
- É PRECISO ATRAVESSAR A RUA COM UM PÉ SÓ.

8. READ THE TEXT AGAIN AND ANSWER THE QUESTIONS:

A. FIND AND CIRCLE, DIRECTLY IN THE TEXT, THE PURPOSE OF THE GAME.

B. WHAT HAPPENS WHEN THE MÃE DA RUA PICKS SOMEONE OFF THE SIDEWALK?

C. IN THIS ACTIVITY, NO OBJECT IS NEEDED TO PLAY, RIGHT? READ THE FOLLOWING GAMES AND CIRCLE ONLY THOSE THAT ALSO DO NOT NEED OBJECTS:

LENCINHO NA MÃO	JOGO COM BARALHO	STOP
ESCONDE-ESCONDE	BINGO	MORTO VIVO
PEGA-PEGA	BALANÇA CAIXÃO	TELEFONE SEM FIO

D. DID YOU KNOW THIS GAME? TELL YOUR EXPERIENCE.

9. YOU HAVE READ THE INSTRUCTIONS FOR THE GAMES "PASSA ANEL" AND "MÃE DA RUA". ANALYZE WHAT THE TEXTS HAVE IN COMMON:

A. WHAT ARE THEY FOR?

B. WHO ARE THE POSSIBLE READERS OF THESE TEXTS?

C. WHAT CAN NOT BE MISSED WHEN WRITING AN INSTRUCTION ON HOW TO PLAY A GAME?

D. WERE THESE GAMES MENTIONED IN THE CONVERSATION YOU HAD WITH YOUR FAMILY?



10. CHOOSE A GAME THAT APPEARED IN THE CONVERSATION WITH YOUR FAMILY OR THAT YOU KNOW AND WRITE THE INSTRUCTIONS ON HOW TO PLAY IT.

BRINCADEIRA

MATERIAL

PARTICIPANTES

OBJETIVO

COMO BRINCAR?



Ilustrações: Freepik

YOU MUST KNOW THAT A GAME MAY HAVE MANY VARIATIONS. READ A VERSION OF THE GAME "ESCONDE-ESCONDE:

ESCONDE-ESCONDE

PARTICIPANTES

A PARTIR DE 3 PARTICIPANTES

OBJETIVO

ENCONTRAR TODOS OS PARTICIPANTES ESCONDIDOS.

COMO BRINCAR?

- UM DOS PARTICIPANTES FICA DE COSTAS PARA O GRUPO, DE OLHOS FECHADOS E COMEÇA A CONTAR ATÉ DEZ, BEM DEVAGAR, PARA QUE OS DEMAIS POSSAM PROCURAR UM LUGAR A FIM DE SE ESCONDER.
- QUANDO CONTAR ATÉ DEZ, DEVE-SE CERTIFICAR SE TODOS SE ESCONDERAM E PERGUNTA: "POSSO IR?" SE NINGUÉM RESPONDER, SIGNIFICA QUE TODOS ESTÃO ESCONDIDOS E, ENTÃO, JÁ PODE PROCURÁ-LOS.
- QUANDO ENCONTRAR ALGUÉM, CORRA ATÉ O LUGAR QUE CONTOU ATÉ DEZ E DIGA: 1, 2, 3... (NOME DA PESSOA QUE ENCONTROU).
- SE O PARTICIPANTE ENCONTRADO CHEGAR PRIMEIRO, DIZ: 1, 2, 3, (SEU NOME).
- O PRIMEIRO A SER ENCONTRADO PELO PERSEGUIDOR É O PRÓXIMO A PERSEGUIR.
- CONVERSE COM SEUS COLEGAS SOBRE A VERSÃO LIDA. É A QUE VOCÊ CONHECIA?



DO YOU KNOW THIS VERSION? HAVE YOU PLAYED "ESCONDE-ESCONDE" THIS WAY? TRY TO REMEMBER THE VERSIONS THAT YOU KNOW OF THIS GAME. TALK TO YOUR FAMILY ABOUT NEW POSSIBLE VERSIONS OF THIS GAME.

11. NOW, IT'S YOUR TURN TO MAKE AN ADAPTATION. THE OBJECTIVE IS TO CREATE A NEW VERSION. PAY ATTENTION TO THE TEXT STRUCTURE AND THE LANGUAGE USED.

BRINCADEIRA

MATERIAL

PARTICIPANTES

OBJETIVO

COMO BRINCAR?

ACTIVITY 2 – LEARNING ABOUT CONTOS DE ARTIMANHA

DO YOU KNOW WHAT A CONTO DE ARTIMANHA (TRICKING TALE) IS? DOES THE ORIGIN OF THE WORD "ART" AND "MANHA" HELP YOU THINK ABOUT WHAT YOU WILL FIND IN THIS TYPE OF TALE? WHY ARE THEY ALSO CALLED CONTOS DE ESPERTEZA (TALES OF SMARTNESS)?

WHICH CHARACTERISTICS MAKE UP THESE STORIES? DO THEY HAVE PRINCESSES, KINGS AND QUEENS? IS YOUR PURPOSE TO ENCHANT READERS OR TO AMUSE, TO STIRR EMOTION? WHAT DO YOU THINK? LET'S FIND OUT?!

1. READ WITH A FAMILY MEMBER THE CONTO DE ARTIMANHA (TRICKING TALE) CALLED "O CEGO QUE NÃO ERA TOLO". FROM THIS TITLE, WHAT DO YOU THINK IT WILL HAPPEN IN THIS STORY? WRITE IT DOWN BELOW.

O CEGO QUE NÃO ERA TOLO

ERA UMA VEZ UM CEGO QUE ANDAVA MENDIGANDO DE PORTA EM PORTA PARA SOBREVIVER. MUITO PRUDENTE, DO POUCO QUE GANHAVA AINDA CONSEGUIA ECONOMIZAR ALGUMAS MOEDAS, QUE ENTERRAVA NOS FUNDOS DE SUA CASINHA, JUNTO À RAIZ DE UM CARVALHO.

UM DIA, SEU VIZINHO PERCEBEU QUE ELE ESCONDIA ALI ALGUMA COISA. SORRA-TEIRO, À NOITE, O ESPERTALHÃO FOI ATÉ LÁ, CAVOU A TERRA E ROUBOU AS MOEDAS.

DALI A UNS DIAS, QUANDO O CEGO VOLTOU AO LOCAL PARA ACRESCENTAR UMA MOEDA AO SEU TESOURO, DESCOBRIU O FURTO. INDIGNADO, QUIS GRITAR, MAS CONTROLOU-SE; DE NADA ADIANTARIA LAMENTAR-SE. EM VEZ DISSO, VOLTOU PARA CASA E COMEÇOU A PENSAR NUMA MANEIRA DE RECUPERAR SEU DINHEIRO.

DESCONFIOU DE QUE O LADRÃO SÓ PODERIA SER O VIZINHO E ARMOU UM PLANO PARA ENGANÁ-LO.

NA MANHÃ SEGUINTE, PROCUROU-O DIZENDO ASSIM:

– CARO VIZINHO, ESTOU NUMA GRANDE DÚVIDA E PENSEI QUE VOCÊ PODERIA ACONSELHAR-ME. ACONTECE QUE HOJE FIQUEI SABENDO QUE HERDEI DE UMA VE-



LHA TIA UMA FORTUNA EM MOEDAS DE OURO. EU TENHO UM ESCONDERIJO SECRETO ONDE GUARDO MINHAS ECONOMIAS, MAS NÃO SEI SE LÁ É UM LUGAR SEGURO, A SALVO DE LADRÕES. VOCÊ NÃO ACHA QUE TALVEZ FOSSE MELHOR ENTREGAR ESSA FORTUNA PARA O VIGÁRIO DA ALDEIA GUARDAR?

OS OLHOS DO VIZINHO PISCARAM DE COBIÇA. E JÁ PENSANDO EM PÔR AS MÃOS EM TODO O TESOURO, ASSEGUROU AO CEGO QUE O MELHOR SERIA GUARDAR TUDO JUNTO NO ESCONDERIJO, COM CERTEZA UM LUGAR MUITO SEGURO, SIM!

O CEGO AGRADECEU O CONSELHO E PARTIU PARA A ALDEIA, DIZENDO QUE IA BUSCAR A HERANÇA. SEM PERDER TEMPO, O VIGARISTA RECOLOCOU O QUE FURTARA NO BURACO AO PÉ DA ÁRVORE; COBRIU TUDO COM TERRA E FOI EMBORA.

DALI A POUCO O CEGO VOLTOU E, CONFORME ESPERAVA, ENCONTROU NO LUGAR DE SEMPRE AS SUAS PRECIOSAS MOEDAS.

À NOITE, QUANDO O VIZINHO LADRÃO RETORNOU, SÓ ENCONTROU AO PÉ DO CARVALHO UM BURACO VAZIO, TÃO VAZIO QUANTO SUA POBRE CABEÇA DE TOLO...

PAMPLONA, ROSANA. NOVAS HISTÓRIAS ANTIGAS. SÃO PAULO: BRINQUE-BOOK, 1998. P. 43-45

NOW ANSWER:

A. DID YOU KNOW THIS TALE? WHAT DO YOU THINK ABOUT THE STORY?

B. WHAT IS THE DIFFERENCE BETWEEN THIS STORY AND THOSE ENCHANTMENT AND FAIRY TALES LIKE CINDERELA OR BRANCA DE NEVE?

C. ANALYZE THE TITLE OF THE STORY: "O CEGO QUE NÃO ERA TOLO". WHAT IS THE RELATIONSHIP BETWEEN THE TITLE AND THE STORY?

D. IN THIS STORY, THE BLINDMAN MAKES A PLAN TO DECEIVE THE NEIGHBOR. WHAT WAS THE PLAN?

E. WHO WAS THE SMART PROTAGONIST (MAIN CHARACTER) IN THIS TALE? AND WHO WAS DECEIVED?

F. WHAT REASONS DOES THE SMART ONE HAVE TO DECEIVE?

G. WHY IS THIS TEXT CONSIDERED A CONTO DE ARTIMANHA (TRICKING TALE)?

H. WHEN YOU READ THE BEGINNING OF THE TALE, WAS IT POSSIBLE TO KNOW THE PLAN RIGHT FROM THE BEGINNING OR MORE TOWARDS THE END? WHY DO YOU THINK THE AUTHOR DOES NOT TELL THE PLAN RIGHT IN THE BEGINNING?

I. DO YOU BELIEVE THAT THIS IS A STORY CREATED BY THE AUTHOR OR THAT IT HAS BEEN TOLD MOUTH TO MOUTH OVER TIME? ARE THERE HINTS IN THE TALE THAT IDENTIFY THIS FEATURE? TALK TO YOUR FAMILY AND DISCOVER IF THEY KNOW CONTOS DE ARTIMANHAS (TRICKING TALES) THAT HAVE BEEN TOLD TO THEM BY ANOTHER PERSON.

[illegible]