

APRENDER SEMPRE

3º ANO ENSINO FUNDAMENTAL

LÍNGUA PORTUGUESA

Querido estudante y responsables,

Para evitar la diseminación del nuevo coronavirus y preservar la salud de todos (as), se suspendieron las actividades en las escuelas para disminuir la circulación de personas. Con el fin de no interrumpir sus estudios durante el periodo de suspensión de las clases, la Secretaría de Educación del Estado elaboró un material pedagógico para apoyarlo(la) en este momento.

Este material está dividido en dos partes: una de portugués y otra de matemáticas. En estos cuadernos encontrará actividades para ampliar sus conocimientos. Además, incluimos dos suplementos: uno con información sobre el COVID- 19 y otro con orientaciones y sugerencias para que usted pueda organizar una rutina de estudio y continuar aprendiendo, ¡incluso sin ir a la escuela!

Cuando vuelvan las clases es importante entregar las actividades realizadas al profesor (ra). De esta forma podrá tener un retorno sobre sus avances y tener apoyo para aprender más.

¡Excelente estudio!



Nome da Escola: _____

Nome do Aluno: _____

Data: __/__/2020

Ano/Turma 3º Ano EF _____

ACTIVIDAD 1 – JUGUETES Y JUEGOS

LEA EN COMPAÑÍA DE UNA PERSONA DE SU FAMILIA O DE UN ADULTO RESPONSABLE EL "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, ARRAIA E, EM TOCANTINS, PAPAGAIO OU PUCHETA, DEPENDENDO, É CLARO, DO TIPO DE PIPA!

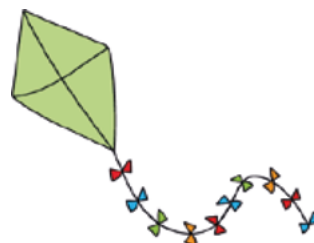


Ilustração: Ana Rita da Costa

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

1. RESPONDA LAS PREGUNTAS:

A. ¿CUAL ERA LA FUNCIÓN ORIGINAL DE LA "PIPA"?

B. ¿QUE NOMBRES SE LE DAN A LA "PIPA" EN LAS DIFERENTES REGIONES DE BRASIL?

C. ¿QUE TIPOS DE "PIPA" CONOCE? ¿HA VOLADO "PIPA" ALGUNA VEZ? ESCRIBA ABAJO SU EXPERIENCIA.

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. ¿HA JUGADO "PETECA" ALGUNA VEZ? ¿CÓMO ERA EL JUEGO?

A. ¿CUÁL ES EL ORIGEN DE "PETECA"?

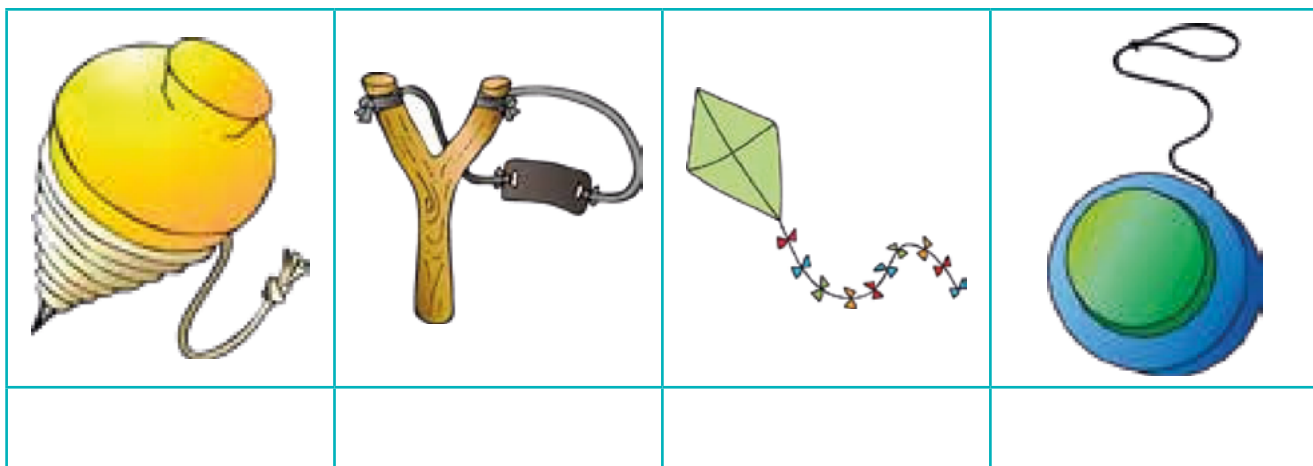
B. SEGÚN EL TEXTO, ¿EN QUÉ LUGARES DE BRASIL Y DEL MUNDO SE JUEGA "PETECA"?



3. OBSERVE LAS ILUSTRACIONES, ¿CONOCE ESTOS JUGUETES? ESCRIBA LOS NOMBRES EN LOS ESPACIOS INDICADOS DEBAJO DE CADA UNO. ASÍ COMO LA "PIPA" Y EL "PETECA" SON JUGUETES ANTIGUOS.



Ilustrações: Ana Rita da Costa



Ilustrações: Ana Rita da Costa

4. Y USTED, ¿COMO JUEGA? ¿CUÁLES SON SUS JUGUETES Y JUEGOS FAVORITOS? ESCRÍBALOS EN EL CUADRO ABAJO.

JUGUETES FAVORITOS	JUEGOS FAVORITOS

5. CONVERSE CON SUS FAMILIARES SOBRE LOS JUGUETES CON LOS QUE JUGARON EN LA INFANCIA. ¿A QUÉ JUGARON EN SU INFANCIA? ¿CONOCE LOS JUEGOS Y JUGUETES QUE SUS FAMILIARES CITAN? ¿HA JUGADO ALGUNA VEZ ESOS JUEGOS? ¿EN SU CASA HAY ALGÚN JUGUETE QUE HAYA PERTENECIDO A SUS PADRES O ABUELOS? REGISTRE ABAJO SUS DESCUBRIMIENTOS.

6. LEA EL NOMBRE DE LOS JUEGOS Y MARQUE CON UN "X" LO QUE YA JUGÓ:

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

¿SABE LO QUE ESOS JUEGOS TIENEN EN COMÚN?

SON JUEGOS DE LA CULTURA BRASILEIRA, CONSIDERADOS TRADICIONALES, APRENDIDOS DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN. ¡MUCHOS EXISTEN HACE MÁS DE UN SIGLO Y TIENEN MODIFICACIONES DE ACUERDO CON LA REGIÓN O ÉPOCA EN LA QUE NIÑAS Y NIÑOS JUEGAN!

LEA EL SIGUIENTE TEXTO CON UNA PERSONA DE SU FAMILIA O CON UN ADULTO RESPONSABLE:



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. LEA NUEVAMENTE EL TEXTO Y RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

A. UBIQUE Y CIRCULE EN EL TEXTO EL MATERIAL NECESARIO PARA ESE JUEGO.

B. EN EL TEXTO UBIQUE Y COLOREE CON COLORES LA INFORMACIÓN QUE EXPLICA A CUANTAS PERSONAS EL ENTREGADOR DEBE DAR EL ANILLO. RESPONDA ABAJO:

C. ¿ES POSIBLE QUE DOS PERSONAS REALICEN ESTE JUEGO? EXPLIQUE.

D. ¿CONOCÍA ESTE JUEGO? CUENTE SU EXPERIENCIA.

LEA CON UNA PERSONA DE SU FAMILIA EL TEXTO QUE DESCRIBE UN JUEGO:

MÃE DA RUA

MATERIAIS

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 PE "MÃE DA RUA", PASSA A SER A NOVA MÃE DA RUA.
- É PRECISO ATRAVESSAR A RUA COM UM PÉ SÓ.

8. LEA NUEVAMENTE EL TEXTO Y RESPONDA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

A. UBIQUE Y CIRCULE EN EL TEXTO CUÁL ES EL OBJETIVO DEL JUEGO.

B. ¿QUÉ PASA CUANDO "MÃE DA RUA" COGE A ALGUIEN FUERA DEL ANDÉN?

C. ¿ES NECESARIO ALGÚN OBJETO PARA HACER ESTE JUEGO? LEA LOS JUEGOS A CONTINUACIÓN Y CIRCULE SOLO LOS QUE NO NECESITEN NINGÚN OBJETO PARA JUGAR:

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

D. ¿CONOCÍA ESTE JUEGO? CUENTE SU EXPERIENCIA.

9. USTED LEYÓ LAS INSTRUCCIONES DE LOS JUEGOS "PASSA ANEL" Y "MÃE DA RUA". ANALICE QUÉ TIENEN EN COMÚN ESOS TEXTOS:

A. ¿PARA QUÉ SIRVEN?

B. ¿QUIÉNES SON LOS POSIBLES LECTORES DE ESOS TEXTOS?

C. ¿QUÉ NO PODEMOS OLVIDAR CUANDO NECESITAMOS ESCRIBIR UNA INSTRUCCIÓN PARA JUGAR?

D. ¿ESTOS JUEGOS FUERON MENCIONADOS EN LA CONVERSACIÓN QUE TUVO CON SUS FAMILIARES?



10. ESCOJA UN JUEGO QUE HAYA SIDO MENCIONADO EN LA CONVERSACIÓN CON SUS FAMILIARES O QUE USTED CONOZCA Y ESCRIBA LAS INSTRUCCIONES PARA JUGARLO.

BRINCADEIRA

MATERIAL

PARTICIPANTES

OBJETIVO

COMO BRINCAR?



Ilustrações: Freepik

DEBE SABER QUE UN JUEGO PUEDE TENER MUCHAS VARIACIONES. LEA UNA VERSIÓN DE "ESCONDE-ESCONDE":

ESCONDE-ESCONDE

PARTICIPANTES

A PARTIR DE 3 PARTICIPANTES.

OBJETIVO

A PARTIR DE 3 PARTICIPANTES.

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?



¿CONOCE ESTA VERSIÓN? ¿HA JUGADO "ESCONDE-ESCONDE" EN ESA VERSIÓN? INTENTE RECORDAR OTRAS VERSIONES QUE CONOZCA DE ESTE JUEGO. CONVERSE CON SUS FAMILIARES SOBRE NUEVAS POSIBILIDADES DE VERSIONES DE ESE JUEGO.

11. AHORA ES SU TURNO DE HACER UNA ADAPTACIÓN. EL OBJETIVO ES CREAR UNA NUEVA VERSIÓN. PON ATENCIÓN A LA ESTRUCTURA DEL TEXTO Y AL LENGUAJE UTILIZADO.

BRINCADEIRA

MATERIAL

PARTICIPANTES

OBJETIVO

COMO BRINCAR?

ATIVIDADE 2 – CONOCIENDO "CONTOS DE ARTIMANHAS"

¿SABE QUÉ ES UN "CONTO DE ARTIMANHA"? ¿POR QUÉ SERÁ QUE ESTOS CUENTOS TAMBIÉN SON LLAMADOS "CONTOS DE ESPERTEZA"? ¿EL ORIGEN DE LA PALABRA "ARTE" Y "MANHA" LE AYUDA A PENSAR EN LO QUE ENCONTRARÁ EN ESTE TIPO DE CUENTO? ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DE ESTAS HISTORIAS? ¿SERÁ QUE HAY PRINCESAS, REYES Y REINAS? ¿SU PROPÓSITO ES ENCANTAR A LOS LECTORES O DIVERTIR Y EMOCIONAR? ¿QUÉ PIENSA? ¡VAMOS A DESCUBRIR!

1. LEA CON UNA PERSONA DE SU FAMILIA EL "CONTO DE ARTIMANHA" LLAMADO "O CEGO QUE NÃO ERA TOLO". A PARTIR DE ESTE TÍTULO ¿QUÉ CREE QUE VA A PASAR EN ESA HISTORIA? REGISTRE ABAJO.

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 CONTROLÓU-SE; DE NADA ADIANTARIA LAMENTAR-SE. EM VEZ DISSO, VOLTOU PARA CASA E COMEÇOU A PENSAR NUMA MANEIRA DE RECUPERAR SEU DINHEIRO.

DESCONFIÓU 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 VELHA 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

AHORA RESPONDA:

A. ¿YA CONOCÍA ESE CUENTO? ¿QUÉ LE PARECIÓ LA HISTORIA?

B. ¿EN QUÉ SE DIFERENCIA DE LOS CUENTOS DE ENCANTAMIENTOS Y DE LOS CUENTOS DE HADAS COMO CINDERELA O BRANCA DE NEVE?

C. ANALICE EL TÍTULO DE LA HISTORIA: "O CEGO QUE NÃO ERA TOLO" ¿CUÁL ES LA RELACIÓN DEL TÍTULO CON LA HISTORIA?

D. EN ESA HISTORIA, EL CIEGO CREA UN PLAN PARA ENGAÑAR AL VECINO ¿CUÁL FUE EL PLAN?

E. ¿QUIEN ERA EL PROTAGONISTA (PERSONAJE PRINCIPAL) ASTUTO EN ESTE CUENTO? ¿QUIEN FUE ENGAÑADO?

F. ¿CUÁLES FUERON LOS MOTIVOS DEL ASTUTO PARA ENGAÑAR?

G. ¿POR QUÉ EL TEXTO ES CONSIDERADO UN "CONTO DE ARTIMANHA"?

H. CUANDO LEYÓ EL INICIO DEL CUENTO DEL CIEGO QUE NO ES TONTO, ¿FUE POSIBLE SABER EL PLAN AL INICIO O MÁS HACIA EL FINAL? ¿POR QUÉ CREE QUE LA AUTORA NO CUENTA EL PLAN DESDE EL INICIO?

I. ¿CREE QUE ES UNA HISTORIA CREADA POR EL AUTOR O ES UNA QUE VIENE SIENDO CONTADA BOCA A BOCA A LO LARGO DEL TIEMPO? ¿HAY PISTAS EN EL CUENTO QUE DEMUESTREN ESA CARACTERÍSTICA? CONVERSE CON SUS FAMILIARES Y DESCUBRA SI ELLOS CONOCEN "CONTOS DE ARTIMANHA" QUE LES FUERON CONTADOS POR OTRA PERSONA.

[illegible]