

<b>ESCOLA MUNICIPAL ANTONIO LACERDA BACELLAR</b>		
Nome do aluno:		Semana:37
Professor:Verônica	Data:29/11 a 03/12/21	Turma: 3ªA
Componente Curricular: Matemática	Entrega: Via WhatsApp	
Projeto Segue		
Habilidades: EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).		

ATIVIDADE DE MATEMATICA.

ORIENTAÇÕES PARA A ATIVIDADE:

**Atividade 1:**

- ✓ Primeiro Fazer a contagem dos elementos que estão dentro dos conjuntos relacionando número e quantidade e registrar o numero dentro do quadradinho.
- ✓ Fazer um círculo no conjunto que tem mais elementos.

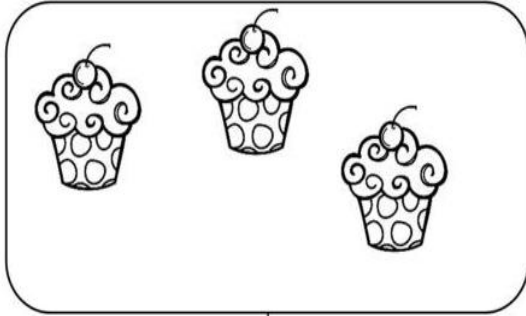
**Atividade 2:**

- ✓ Com o auxilio da professora fazer a leitura e interpretação dos exercícios e resolver os probleminhas de adição.

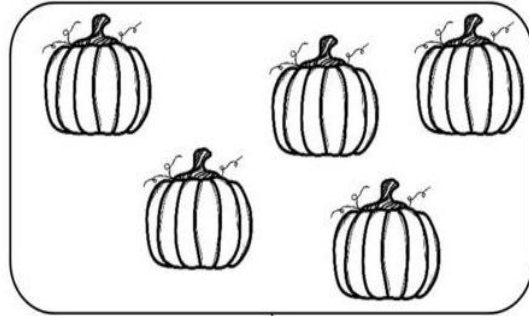


Material Necessário: Lapis de cor, lapis de escrever, palitos de sorvete ou feijão para auxiliar na contagem.

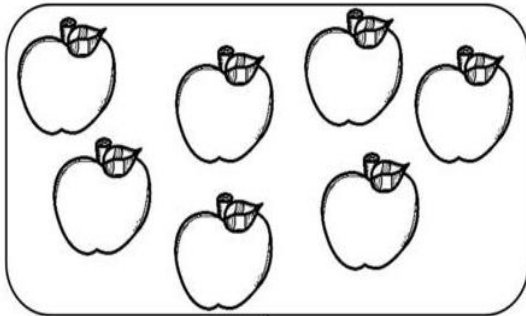
## I. CONTE E REGISTRE OS ELEMENTOS:



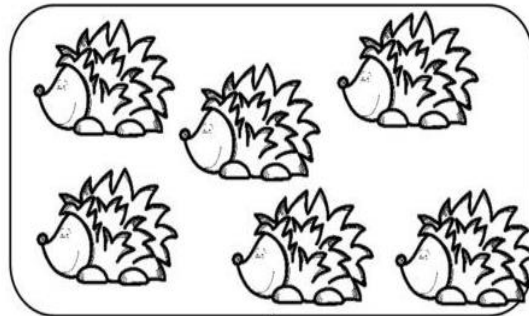
↓



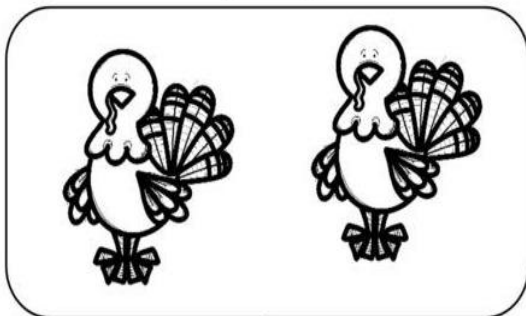
↓



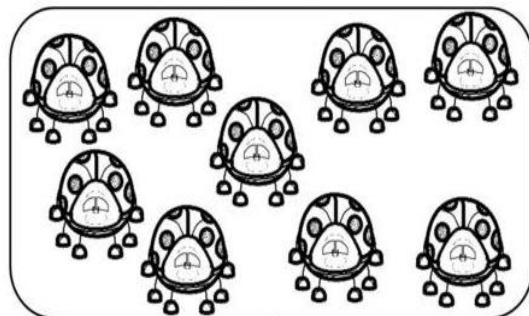
↓



↓



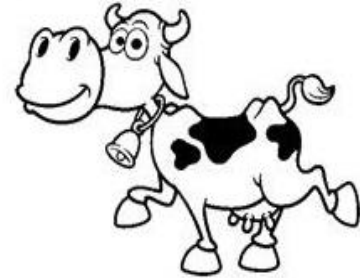
↓



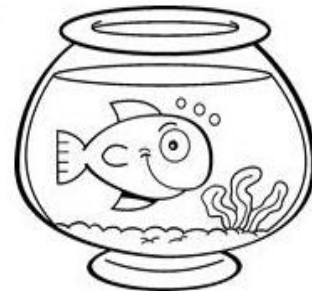
↓

# PROBLEMINHAS

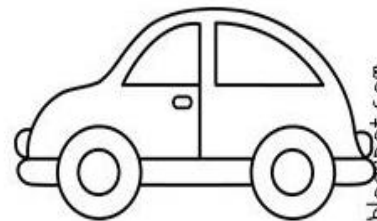
NUMA FAZENDA HAVIA 8 VAQUINHAS E 3 BOIS. QUANTOS ANIMAIS A FAZENDA TINHA NO TOTAL?



O AQUÁRIO DE ALICE POSSUI 5 PEIXINHOS DOURADOS E 4 PEIXES PALHAÇO. QUANTOS PEIXES NO TOTAL ALICE TEM?



PEDRO TEM 7 CARRINHOS E FÁBIO TEM 6. JUNTOS ELES TEM QUANTOS CARRINHOS?



LARA COMPROU UMA BONECA DE 9 REAIS E UMA BOLA QUE CUSTOU 5 REAIS. QUANTO ELA GASTOU?



<b>ESCOLA MUNICIPAL ANTONIO LACERDA BACELLAR</b>		
Nome do aluno:		Semana: 36
Professor: Verônica	Data: 22/11 a 26/11/21	Turma: 3ºA
Componente Curricular: Língua Portuguesa	Entrega: Via WhatsApp para professora.	
Projeto Segue		
Habilidades (EF02LP06) Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.		

#### ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA

Leitura diária e construção com alfabeto móvel para nomear e identificar as letras.

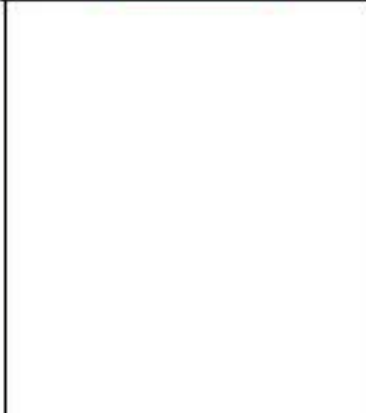
#### **Jogo da memória das rimas:**

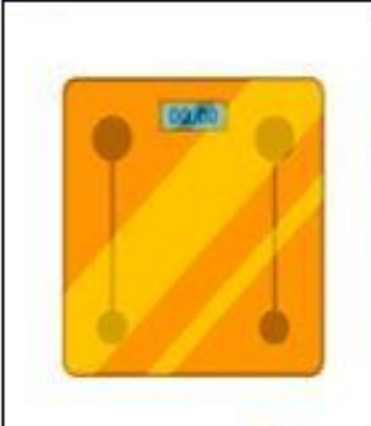
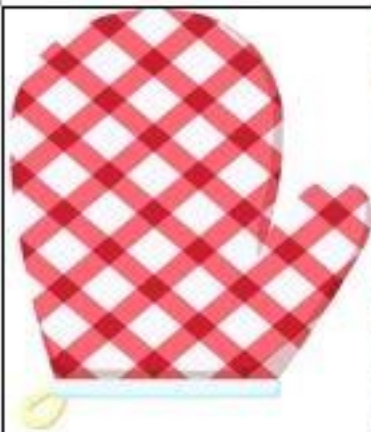
- ✓ as cartas deverão ser embaralhadas e dispostas sobre a mesa com as figuras viradas para baixo;
- ✓ deverá ser decidido qual dupla iniciará o jogo (através de par ou ímpar)
- ✓ uma dupla iniciará o jogo virando duas cartas sobre a mesa. Todos os jogadores deverão olhar as cartas viradas. A dupla jogadora deverá discutir se as duas cartas viradas apresentam palavras que rimam entre si. Em caso afirmativo, a dupla fica com as duas cartinhas para si e joga novamente. Em caso negativo, as cartas deverão ser desviradas e mantidas nos mesmos lugares em que estavam.
- ✓ Será a vez então da outra dupla jogar e assim sucessivamente até acabarem todas as fichas.
- ✓ Ganha a dupla que, ao final do jogo, tiver o maior número de pares de cartas.

#### **Após finalizar o jogo:**

Contar as sílabas das palavras utilizando as mãos com palmas para identificar a quantidade.

Fazer a leitura das palavras com o auxílio da professora, após escrever no caderno os pares com as rimas.







## **Secretaria de Educação**

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

[sec@ribeiraopires.sp.gov.br](mailto:sec@ribeiraopires.sp.gov.br)

(11) 4828-9600/4825-9270

Pares de rimas:

UVA / LUVA

ORELHA / OVELHA

GATO / RATO

CRIANÇA / BALANÇA

PENTE / PRESENTE

CADEIRA / BANDEIRA

PANELA / VELA

TROFÉU / CHAPÉU

BALÃO / PÃO

JACARÉ / BALÉ