

Página 21: Leitura da página sobre o comércio.

Página 22: Realizar as atividades 1, 2, e 3.

ENSINO RELIGIOSO - 1 aula - Professora responsável - Lisangela

Assista a Aula Paraná: **Ensino Religioso – 3º ano - Aula 19**

<https://www.youtube.com/watch?v=UtFN1PcVn04>

A indumentária religiosa é o identificador máximo daquele que está exercendo sua prática religiosa, sendo indispensável em qualquer ato religioso e ato público em que sejam elevados préstimos à religião do praticante. A indumentária é indispensável ao sacerdote na sua atividade em algum ato sacro, tal como batismo, casamento e funeral, ou em atos públicos de reconhecimento da religião.

A indumentária religiosa é a vestimenta que distingue o religioso em sua atividade e prática em nome da religião. Sendo assim sempre que fomos realizar algo em nome da nossa religião devemos fazê-lo devidamente aparamentado com a vestimenta que nos identifica como praticante de determinada religião. Tal como o Judeu, Cristão, Islâmico, Budista, Hinduista, candomblecista e todas as demais religiões assim consagradas pelos seus atos religiosos.

Segue algumas imagens de pessoas usando suas indumentárias religiosas.



ATIVIDADES:

1- Cite três religiões que aparecem no vídeo que você assistiu ou que você já ouviu falar:

2- O que é indumentária religiosa?

3- Desenhe um membro de sua igreja com as indumentárias corretas.

EDUCAÇÃO FÍSICA - 2 aulas.

EDUCAÇÃO FÍSICA – 02 AULAS - Professora responsável - Tatiane
ATIVIDADES NO MATERIAL DO SISTEMA DE ENSINO

Aprende Brasil

Atividade 01 – Alongamento.

Os principais benefícios dos alongamentos para a saúde são os seguintes:

Melhoram a postura, aumentam a flexibilidade, permitem movimentos amplos, ajudam no relaxamento, ativam a circulação sanguínea.

Iniciamos com o alongamento. Vamos realizar cada movimento contando até 10.

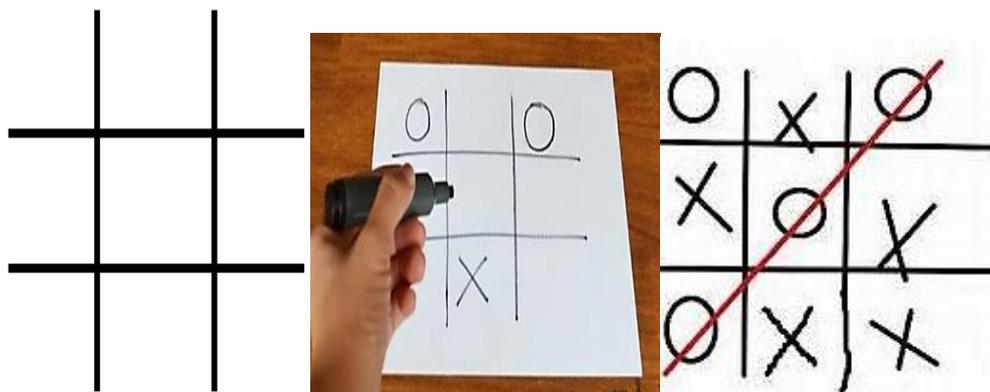


- Escreva três benefícios na realização do alongamento.

Atividade 02 – Jogo da velha.

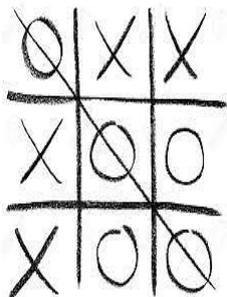
Hoje vamos trabalhar com o jogo da velha.

Para esse jogo são necessários dois jogadores que escolhem dois símbolos com que querem jogar. Normalmente, usa-se as letras **x** e **o**. O material do jogo é um tabuleiro, como o da imagem a seguir:

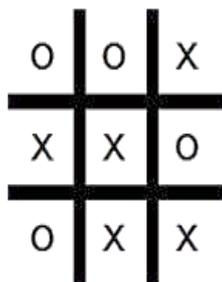


Os espaços em branco dessas linhas e colunas serão preenchidos com os símbolos escolhidos.

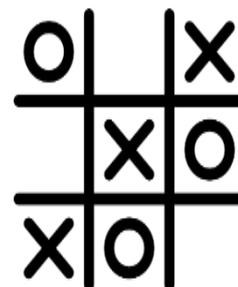
O objetivo é preencher ou as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (**x** ou **o**) e impedir que seu adversário faça isso primeiro que você. Veja as imagens:



VITÓRIA (O)



EMPATE (DEU VELHA)

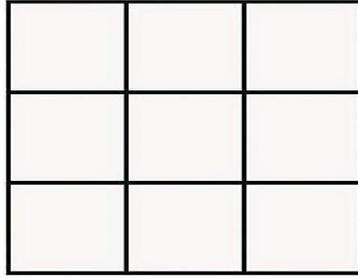


VITÓRIA (X)

Agora recorte o jogo da velha em anexo 01 no final da apostila e jogue com sua família.

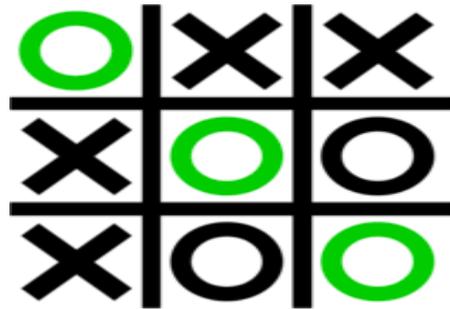
00000

XXXXX

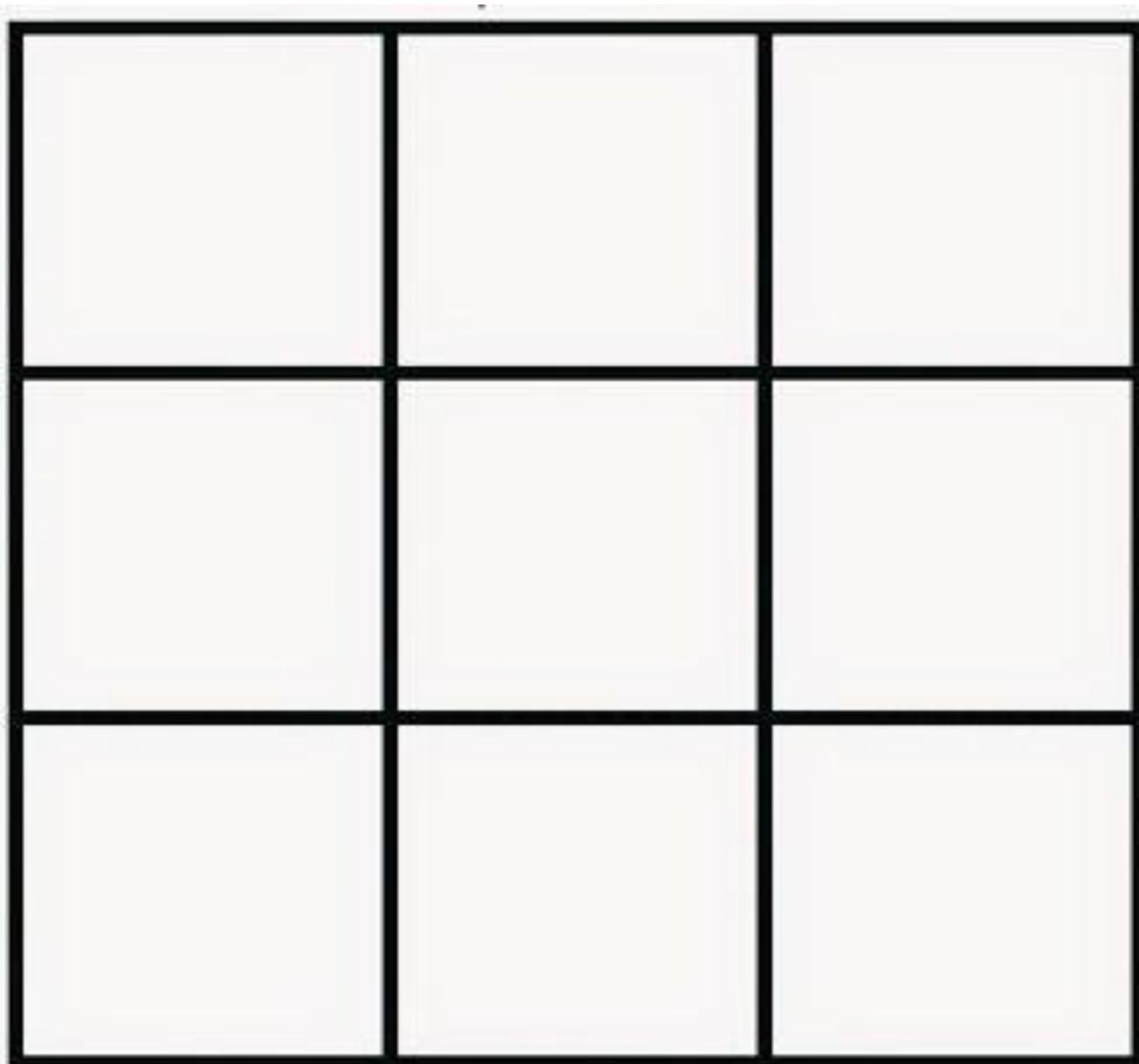


Atividade 03 – Responda.

Na aula passada nos trabalhamos com o **jogo dara**, hoje estamos realizando o **jogo da velha**. Observe as imagens e escreva qual é o nome do jogo.



JOGO DA VELHA



CORTAR.....

