



## LISTA DE MATERIAIS – 3º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL – 2025

*Todo o material deverá vir com identificação do estudante.*

**IMPORTANTE:** em vermelho, material que deverá ser adquirido na escola.  
*O pagamento poderá ser feito em até 10x no cartão de crédito.*

### CURRÍCULO

- Língua Portuguesa, História e Geografia, Matemática e Ciências (4 volumes anuais – entregues em quatro etapas durante o ano letivo): Anglo 3º Ano – SOMOS Educação
- 3 livros paradidáticos
- Innovators 3 (Eduall)
- 5 cadernos grandes de 96 folhas, capa dura, sem espiral para Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Inglês, História e Geografia (não será permitido o uso de caderno universitário)
- 2 cadernos pequenos de 50 folhas, capa dura, sem espiral (Música, Ensino Religioso)
- 1 monobloco de folhas grandes, brancas e pautadas;
- 100 folhas de desenho A4 120g;
- 100 folhas de ofício A4;
- 1 pacote de folhas coloridas (papel criativo, colorido dos dois lados, cores vivas);
- 3 lápis pretos de escrever;
- 2 borrachas brancas macias;
- 1 apontador;
- 1 régua 30 cm;
- 1 tesoura sem ponta;
- 1 caixa de lápis coloridos;
- 1 conjunto de canetinhas hidrocor;
- 2 colas bastão (grandes);
- 1 pasta com elástico;
- 1 dicionário (sugestão: Minidicionário contemporâneo da Língua Portuguesa – Caldas Aulete);
- 1 pasta com sacos plásticos - Artes;
- 2 canetas de mapa (ponta fina) preta;
- 1 sombrinha ou guarda-chuva para deixar na sala (com identificação) – será usado no deslocamento escola – ginásio de esportes;
- 1 pincel nº 16;

- 1 kit de cola colorida;
- 1 kit de tinta guache;
- 2 caixas de massinha de modelar soft;
- 1 pote identificado para massinha de modelar;
- 2 gibis;
- 1 revistas para recorte (atenção ao conteúdo e imagens exibidas)

## OFICINAS

- Oficina Mind Makers (Pensamento Computacional)  
**Material de Pensamento Computacional Mind Makers**
- Oficina de Língua Inglesa  
1 pasta com sacos plásticos
- Oficina de Língua Espanhola  
**Marcha Criança – Língua Espanhola – 3º ano – Editora Scipione**
- Oficina de Socioemocional  
**Material de Socioemocional**
- Oficina de Ludoteca  
1 jogo pedagógico ou quebra-cabeça (+100 peças) – faixa etária 8 - 9 anos