



ITAPEVI
PREFEITURA

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

1^o
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-Feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Poema: A casa	Contando e registrando elementos de uma coleção	Reconhecendo animais domésticos e selvagens	Desenho do tempo	Baralho Corporal
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	
<p>Cante a música com a criança e vá assistindo ao vídeo. Apresente cartazes com letras grandes e ilustrações. O adulto pode ler o texto para a criança apontando as palavras e mostrando a figura (se tiver). Associar a figura com a palavra. Ex.: palavra CASA com o desenho de uma CASA.</p> <p>Assista ao vídeo do Poema "Casa" (Libras): https://www.youtube.com/watch?v=m5N54DCS_BQ</p> <p>Fazer os sinais em Libras da música</p>	<p>Pode-se utilizar objetos de uma coleção que se tem: ex.: carrinhos, bonecos, figurinhas, coisas da família, xícaras, bonés, sapatos, etc.</p> <p>Com a ajuda de um adulto, a criança conta, associa e separa esses objetos. Para aquelas que escrevem, peça para escrever, para as que não são alfabetizadas, peça para apontar ou pintar a resposta correta.</p>	<p>Utilize o poema A CASA e mostre o desenho de uma casa para a criança. Com a ajuda de um adulto, a criança colocará figuras de animais domésticos dentro da casa e de animais selvagens fora da casa.</p>	<p>Em um cartaz, escreva: TEMA: O TEMPO. Depois, escreva no cartaz:</p> <p>EU ACORDO ____ (a criança completa escrevendo ou falando o horário)</p> <p>EU TOMO CAFÉ _____</p> <p>Qual o momento que você mais gosta durante o dia? (um adulto lê e espera a resposta) ou pergunta e espera a resposta. A resposta pode ser escrita ou desenhada</p>	
Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática	
<i>School Supplies</i> (Objetos escolares)	Reconhecendo animais domésticos e selvagens	Descubra a palavra	Contando e registrando elementos de uma coleção	
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência
Vídeos cantados.	Utilize placas com velcros (ou com fita adesiva) para colagens de figuras indicando o que se pede. Ex.: animais domésticos, como o gato, COLAR A FIGURA DO GATO.	O adulto apresenta para criança o texto em cartaz grande com lacunas para serem preenchidas com placas (com palavras que completem o texto "A casa").	Podem ser utilizadas coisas que tem em casa, por exemplo: brinquedos da criança ou qualquer outro objeto que compõem suas particularidades. Obs.: Usar objetos pessoais faz com que a atividade se torne prazerosa. Caso a criança não consiga registrar a atividade pela escrita, peça para ela indicar, apontando a resposta, ou pintando ou colando algo nas respostas.	A atividade pode ser realizada com a ajuda de um adulto.

Srs. Pais/Responsáveis

Abaixo orientações de como realizar as atividades propostas e habilidades a serem desenvolvidas:

Língua Portuguesa

Como realizar: Com a ajuda de um adulto, leia o poema e, usando letras móveis, liste o que não tinha na casa

Atividade 1

Liste o que não tinha na casa:

A CASA
(VINICIUS DE MORAES)

ERA UMA CASA
MUITO ENGRAÇADA
NÃO TINHA TETO
NÃO TINHA NADA

NINGUÉM PODIA
ENTRAR NELA NÃO
PORQUE NA CASA
NÃO TINHA CHÃO

NINGUÉM PODIA
DORMIR NA REDE
PORQUE A CASA
NÃO TINHA PAREDE

NINGUÉM PODIA
FAZER PIPI
PORQUE PENICO
NÃO TINHA ALI

MAS ERA FEITA
COM MUITO ESMERO
NA RUA DOS BOBOS
NÚMERO ZERO.



LISTE O QUE **NÃO TINHA**
NA CASA:

Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura e escrita.

Como realizar: Observando as letras de cada retângulo abaixo, descubra qual palavra está escondida.

Obs.: O adulto pode entregar a criança letra móveis embaralhadas com mostra abaixo.

Atividade 2

Descobrir a palavra.



Agora conte quantas letras **A** tem na palavra **ENGRAÇADA**.

E na palavra **PAREDE** quantas letras **E** tem.

E na palavra **DORMIR** quantos **I** tem.

E na palavra **TETO** quantos **O** tem.

E na palavra **NINGUÉM** quantos **U** tem.

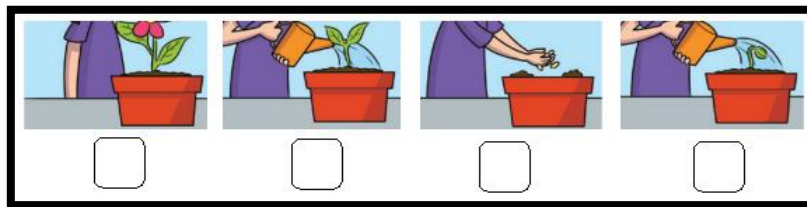
Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, escrita e percepção das vogais.

Matemática

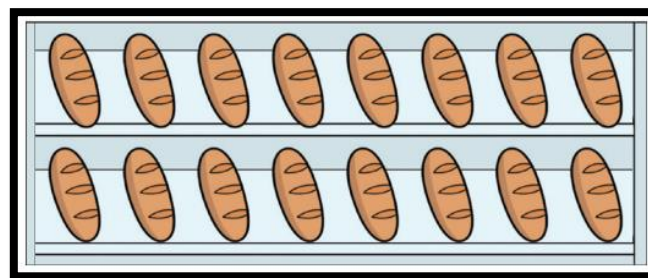
Como realizar: Leia para o aluno cada uma das atividades propostas. Em seguida, verifique se houve compreensão. Nessa atividade, o aluno utilizará números naturais para ordenar e contar elementos de um conjunto. Ao final da atividade, é importante que o aluno faça registros em seu caderno para reforçar o processo de aprendizagem.

Atividade 1

a) Utilize os números 1, 2, 3 e 4 para indicar a ordem da sequência de acontecimentos; 1 o início e 4 o final.



b) Quantos pães temos na figura abaixo?



c) Observe a figura abaixo e indique as quantidades corretas.

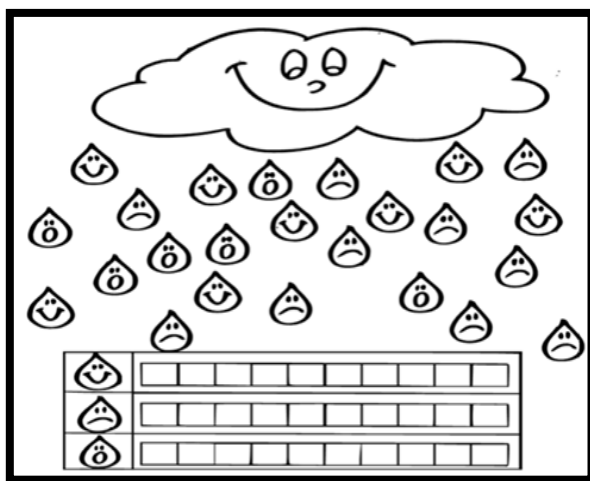
	Quantas bolas tem ao todo? <input type="text"/>
	Quantas bolas vermelhas? <input type="text"/>
	Quantas bolas azuis? <input type="text"/>
	Quantas bolas pretas? <input type="text"/>
	Quantas bolas amarelas? <input type="text"/>

Habilidades a serem desenvolvidas: Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação. Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade, conforme coordenadas abaixo.

Atividade 2

a) Pinte com uma mesma cor as gotinhas com carinhas iguais. Depois, pinte os quadradinhos da tabela de acordo com número de carinhas iguais pintadas.



b) Faça círculos conforme a quantidade indicada nas lacunas. Siga o exemplo:

exemplo	ONZE		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td></tr></table>	D	U	1	1
D	U						
1	1						
	DOZE		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	D	U		
D	U						
			<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td></tr></table>	D	U	1	3
D	U						
1	3						
	CATORZE		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	D	U		
D	U						
			<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	D	U		
D	U						
			<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>6</td></tr></table>	D	U	1	6
D	U						
1	6						
			<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	D	U		
D	U						
	DEZOITO		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>8</td></tr></table>	D	U	1	8
D	U						
1	8						
			<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td>1</td><td>9</td></tr></table>	D	U	1	9
D	U						
1	9						
	VINTE		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	D	U		
D	U						

Obs.: Leia para o aluno as atividades propostas, pergunte se ele entendeu o que é para ser feito. Na atividade, seguindo o exemplo, o aluno deverá preencher na primeira coluna o nome do número; na segunda, a quantidade de círculos necessárias para indicar o número; e, na terceira coluna, as quantidades de unidades e dezenas que o número possui. Caso não seja possível imprimir o material, ajude o aluno a desenhar a tabela no caderno. Quando terminar a atividade, é fundamental o registro no caderno para reforçar o processo de aprendizagem.

Habilidades a serem desenvolvidas: Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação. Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.

Ciências

Como realizar: Com a ajuda de um adulto, pesquise em jornais e revistas, imagens de animais domésticos e animais selvagens. Recorte e cole em seu caderno. Depois escreva o nome que corresponde ao animal.

Atividade 1

Animais domésticos e animais selvagens.

CIÊNCIAS

Animais domésticos e selvagens (silvestres)

Animais domésticos são aqueles que vivem junto às pessoas, moram dentro de casa ou no quintal do dono.


Animais selvagens (silvestres) são aqueles que vivem soltos na natureza; na selva, montanhas, savanas, mares e rios. Muitos deles são perigosos, pois pelo instinto de proteção, podem atacar quem se aproxima.

Pesquise em jornais e revistas, imagens de animais domésticos e selvagens. Recorte as imagens e cole em seu caderno ou em folhas de sulfite. Após colar, escreva o nome do animal que você encontrou.

Habilidades a serem desenvolvidas: Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.

Como realizar: Escolha um dos animais recortados na última atividade e, com a ajuda de um adulto, realize uma pesquisa rápida sobre as principais características desse animal. Em palavras simples, ajude a criança a preencher as lacunas com as informações encontradas.

Atividade 2

CIÊNCIAS	
1 - Você já conhece os animais selvagens (silvestres) e domésticos. Agora escolha um animal de um destes grupos, pesquise sobre ele e complete abaixo.	
Nome do animal:	
É um animal:	<input type="checkbox"/> doméstico <input type="checkbox"/> selvagem
Habitat:	
Alimentação:	
Características:	_____ _____ _____
Tempo de gestação:	
Utilidade:	
Curiosidade sobre a vida do animal:	_____ _____

Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo.

Arte

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade conforme coordenadas abaixo.

Atividade 1

Desenho do tempo

Você vai precisar de: giz de cera ou lápis de cor e papel.

Desenvolvimento: Você vai fazer dois desenhos. Escolha uma paisagem da janela da sua casa. Agora desenhe tudo o que você viu na parte de fora na parte da manhã e com essa mesma paisagem escolhida desenhe tudo que você viu na parte de fora de noite.

Habilidades a serem desenvolvidas: Observar e registrar formas e cores distintas explorando e conhecendo elementos das artes visuais (forma, cor, espaço, etc.).

Inglês

Como realizar: Siga o passo a passo para auxiliar o aluno a realizar as atividades.

<https://www.youtube.com/watch?v=41cJ0mqWses&t=11s>

<https://www.youtube.com/watch?v=uT8-YdXPNBk>

Atividade 1

Assista ao vídeo e trabalhe a pronúncia em inglês. Em seguida, escreva o nome de alguns objetos escolares em um papel, dobre-os e misture-os. Depois peça que a criança escolha e faça uma mímica, para que o outro participante descubra qual é o objeto. E vai intercalando quem fará a mímica. Lembrando em responder a mímica pronunciando as palavras em inglês.

Atividade 2

Escreva o nome de cinco objetos escolares em três papéis (não podem ser os mesmos objetos). Vire-os e embaralhe. Estipule um tempo limite (pode utilizar o cronômetro do celular) e, dentro desse tempo, cada participante deve desenhar o máximo ou todos os objetos que estão no cartão. Aquele que terminar antes ou dentro do tempo, só ganhará se pronunciar as palavras em inglês.

Habilidades a serem desenvolvidas: Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo algumas palavras e expressões. Reconhecer e falar os objetos Escolares. Participar de brincadeiras de acordo com as orientações do professor. Nomear os objetos Escolares.

Educação Física

Como realizar: Siga o passo a passo para auxiliar o aluno a realizar as atividades.

Atividade 1

Baralho Corporal

Materiais:

- Folhas de papel sulfite ou caderno;
- Lápis de cor, canetinha ou lápis de escrever;
- 1 tesoura.

Desenvolvimento:

Antes de começar, será preciso criar um baralho personalizado com as folhas sulfites. Pegue 1 ou 2 folhas sulfites e dobre 3 vezes sempre no meio.

Depois abra e perceba que dobrando 1 folha sulfite 3 vezes, forma-se 8 retângulos marcados. Recorte-os cuidadosamente e escreva em retângulos diferentes.

Agora, em cada carta faça um desenho na frente e outro no verso de um boneco em alguma posição. Cada desenho terá que ter bonecos com posições diferentes (Exemplo: Aviãozinho; Parada de mão; Cambalhota, etc.).

Escolha uma música de sua preferência para esse jogo, pause a música e mostre um desenho para o(s) participante(s) e ele(s) terá(ão) que imitar a mesma posição que está no desenho. Agora solte a música novamente e o(s) participante(s) terá(ão) que permanecer na posição até que seja pausado novamente e mostrado outro desenho para imitar a posição.

Abuse da criatividade e dos desafios incluindo posições mais difíceis caso necessário.

Variação

Trocar o(s) desenho(s) por:

- Imagens de animais;
- Letras do alfabeto (para tentar imitar a forma);
- Escrever os nomes das posições, letras do alfabeto ou animais e a criança usar a memória e a criatividade para reproduzir a posição indicada;
- A criança poderá memorizar 3 ou mais posições e após a pausa musical, reproduzir corretamente a partir do desenho mostrado.

Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer as potencialidades e limites do próprio corpo. Ampliar a consciência corporal em posturas e em movimentos. Perceber a possibilidade de imitar expressões faciais, gestos produzidos por diferentes pessoas e animais. Criar um sistema de registro para movimentos, utilizando-o na realização de sequências de movimentos.