

**APRENDER EM CASA**

# SUGESTÕES DE ATIVIDADES

**1<sup>o</sup>**  
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Poema: A bailarina	Desvendando mistérios usando a adição	Seres vivos e não vivos	A aranha	Duelo do Twister
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	
<p>* O vídeo com o texto poético é uma maneira gostosa de prévia para essa atividade;</p> <p>* Cartaz com letras grandes e maiúsculas para uma leitura facilitada;</p> <p>* O texto pode ter lacunas, para serem preenchidas com plaquinhas, onde estarão escritas palavras que o completam.</p> <p>Assista ao vídeo do Poema: A Bailarina  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KMPRrz6yZ4k">https://www.youtube.com/watch?v=KMPRrz6yZ4k</a></p>	<p>*Essa atividade pode ser realizada com dados, mas, se não tiver dados em casa, podem ser trocados pela brincadeira = adedanhas... (antigo, par ou ímpar), sorteio de números...;</p> <p>* Usar plaquinhas com as palavras, PAR e ÍMPAR. Os participantes têm que depois de jogarem, levantar ou apontar a plaquinha com a resposta: EX. EU 3, O OUTRO 2 = Eu ímpar, o outro par.</p> <p>Assista ao vídeo de Adição em Libras:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ubf_9S15uj4">https://www.youtube.com/watch?v=ubf_9S15uj4</a></p> <p>Assista ao vídeo de número Par e Ímpar:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JpiV4yhs254">https://www.youtube.com/watch?v=JpiV4yhs254</a></p>	<p>* Existem vídeos espetaculares com essa classificação;</p> <p>* Faça um paralelo entre um bichinho (se tiver um de estimação, melhor ainda) e um ser inanimado. Ex.: uma pedra. Faça um paralelo entre eles: quem come? quem respira? Quem precisa de água para não morrer de sede? Por meio dessas questões, a criança começará a perceber a diferença entre os seres. A partir daí, introduza seres humanos e etc.;</p> <p>* As atividades podem ser, colagens de seres diferentes um do outro, correspondentes ao tema; Pode ser pintura...</p> <p>Assista ao vídeo em Libras de Seres Vivos:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBEu0jEwjQ0">https://www.youtube.com/watch?v=UBEu0jEwjQ0</a></p>	<p>* Veja o vídeo da obra de arte. Converse sobre o que é um museu.</p> <p>* Quem não tem acesso a vídeos, mostre fotos com diversos tipos de aranha e a foto do monumento. Converse sobre o assunto!</p> <p>* Cante a música Dona Aranha;</p> <p>* Crie uma aranha de papel, cole ou pinte...</p>	
Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática	
Retomada Objetos Escolares (School Suplies)	Animais domésticos e selvagens	Encontre no poema	O boliche da soma	
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
<p>* Veja o vídeo que ensina os nomes dos objetos;</p> <p>* crie plaquinhas com a figura dos objetos e seus nomes escritos.</p>	<p>*Essa atividade pode ser realizada com indagações pessoais e diretas. Ex.: Você pode dormir com um gatinho ou com um leão? Você pode fazer carinho em um coelhinho ou em um tigre?</p> <p>A partir das indagações, veja vídeos com animais domésticos e animais selvagens;</p> <p>* As atividades podem ser colagens, pinturas...</p> <p>Assista ao vídeo de animais Selvagem em Libras:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q3lX5Ch7AsE">https://www.youtube.com/watch?v=Q3lX5Ch7AsE</a></p> <p>Assistir ao vídeo de animais Domésticos em Libras:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lQ18muHVVko">https://www.youtube.com/watch?v=lQ18muHVVko</a></p>	<p>*Essa atividade pode ser sequência do texto lacunado;</p> <p>* A criança pode oralizar, apontar ou até mesmo pintar a resposta. A forma de comunicação é estabelecida pela família, conforme as habilidades da criança.</p>	<p>* O jogo de boliche pode ser feito com garrafas pet, pintadas com tinta guache e confeccionadas com a ajuda da criança. Cada garrafa pode ter um número e, conforme for caindo, deve-se ler e dizer se é par ou ímpar, somando (contando...).</p>	<p>No caso de as crianças não possuírem coordenação motora e não conseguirem desenhar, o adulto pode confeccionar o jogo com a criança, pedindo os materiais que vai usar na construção do jogo e ler o desenvolvimento da atividades e junto começar o jogo.</p>

**Srs. Pais/Responsáveis,**

**Abaixo estão 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 abaixo.

### Atividade 1

Leia o poema.

**A BAILARINA**

ESTA MENINA  
TÃO PEQUENINA  
QUER SER BAILARINA.

NÃO CONHECE NEM DÓ NEM RÉ  
MAS SABE FICAR NA PONTA DO PÉ.

NÃO CONHECE NEM MI NEM FÁ  
MAS INCLINA O CORPO PARA CÁ E PARA LÁ.

NÃO CONHECE NEM LÁ NEM SI,  
MAS FECHA OS OLHOS E SORRI.

RODA, RODA, RODA, COM OS BRACINHOS NO AR  
E NÃO FICA TONTA NEM SAI DO LUGAR.

CECÍLIA MEIRELES



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e apreciar poemas.

**Como realizar:** Seguindo as orientações descritas abaixo, encontre respostas no poema

### Atividade 2

PINTE A PRIMEIRA PALAVRA DE VERDE.  
PINTE A ÚLTIMA PALAVRA DE AZUL.  
PINTE DE VERMELHO OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS.  
CIRCULE A PALAVRA RODA.

COPIE A PALAVRA QUE VOCÊ CIRCULOU.

\_\_\_\_\_

QUANTAS LETRAS ELA TEM?

FALE A PALAVRA EM VOZ ALTA? QUANTAS VEZES VOCÊ ABRIU A BOCA PARA FALAR A PALAVRA?

\_\_\_\_\_

ESCREVA:

A PRIMEIRA LETRA \_\_\_\_\_ A ÚLTIMA LETRA \_\_\_\_\_

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler, memorizar e produzir texto.

# Matemática

**Como realizar:** Leia com o aluno cada uma das atividades propostas. Em seguida, verifique se houve compreensão. Nessa atividade, o aluno utilizará a operação de adição de números naturais. Deixe o aluno realizar a atividade com liberdade, mas faça questionamentos caso perceba algum erro nos procedimentos adotados. Oriente o aluno a fazer registros em seu caderno para reforçar o processo de aprendizagem.

## Atividade 1

1) Escreva o valor da soma na face do dado e diga se ela é um número par ímpar.

A)	 +  = <b>7</b>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b> <b>Exemplo</b>
B)	 +  = <input type="text"/>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b>
C)	 +  = <input type="text"/>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b>
D)	 +  +  = <input type="text"/>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b>
E)	 +  +  = <input type="text"/>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b>
F)	 +  +  = <input type="text"/>	<b>PAR</b>	<b>ÍMPAR</b>

2) Júlia está contando todos os seus lápis de cor e percebeu que, em uma caixa, ela tem 24 lápis e, no estojo, 12 lápis. Qual é a quantidade total dos lápis de Júlia?



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

**Como realizar:** Ajude o aluno a coletar os materiais necessários para o jogo, conforme descrito, e procure um lugar seguro na residência para a brincadeira. Leia as regras com o aluno e faça perguntas para verificar se houve compreensão. Nesse jogo, o aluno utilizará a operação de adição de números naturais para poder registrar o resultado das jogadas. Deixe o aluno realizar a atividade com liberdade, mas faça questionamentos caso perceba algum erro nos procedimentos adotados. Após a brincadeira, leia com ele as atividades da seção *Aprendendo como jogar*. Peça que responda cada uma das três perguntas e faça registros em seu caderno para reforçar o processo de aprendizagem.

## Atividade 2

Boliche da Soma (atividade adaptada da Revista Nova Escola).

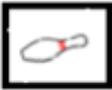
### Materiais para o jogo:

- Dez garrafas plásticas que possam ser preenchidas com areia ou pedras até  $\frac{1}{4}$  da altura da embalagem para mantê-las em pé, evitando que sejam derrubadas facilmente pelo vento;
- Uma bola adequada para a criança e suficiente para derrubar as garrafas;
- Um cartaz para cada jogador com uma tabela contendo o nome dos jogadores para registro das jogadas.

### Sugestão e dados necessários para confecção do cartaz de cada jogador

NOME DO ALUNO	RESULTADO APÓS ARREMESSO		
			TOTAL
1° Arremesso	10	2	8
2° Arremesso	10	4	6
3° Arremesso	10	5	5
TOTAL GERAL			<b>19</b>

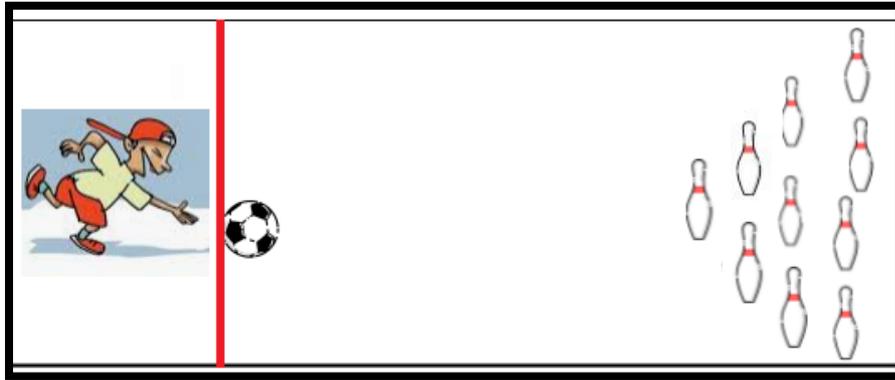
 QUANTIDADE INICIAL DE GARRAFAS - Todos começam com 10 garrafas.

 QUANTIDADE DE GARRAFAS DERRUBADAS APÓS CADA ARREMESSO

**TOTAL** - GARRAFAS QUE FICARAM EM PÉ

### Preparativos para o jogo:

Num corredor ou lugar espaço da casa, disponha as garrafas igual num jogo de boliche e marque o local de onde o aluno deverá ficar para arremessar a bola, essa distância deve ser adequada para que o aluno consiga acertar as garrafas. Deixe o cartaz com a tabela, contendo o nome do aluno, fixado numa parede em altura adequada para ele possa fazer o preenchimento.



**Regras do jogo:**

- Cada jogador poderá fazer 3 arremessos na partida.
- Após cada arremesso, o jogador deve preencher os dados na tabela e recolocar os pinos que derrubou para o próximo jogador.
- Depois fazer os três arremessos que tem direito, o jogador deve calcular seu total geral (soma de todos os pinos derrubados nos três arremessos).
- Ganha o jogador que tiver o menor total geral.

**Aprendendo com o jogo**

- a) Por que o jogador que tem maior total geral perde?
- b) Na sua primeira tentativa, um jogador derrubou 3 garrafas. Quantas garrafas ficarão em pé?
- c) No final da partida, um jogador esqueceu de anotar alguns números na sua tabela. Complete os valores que faltam na tabela.

NOME DO ALUNO	RESULTADO APÓS ARREMESSO		
			TOTAL
1° Arremesso	10		9
2° Arremesso	10	3	
3° Arremesso	10		
	TOTAL GERAL		22

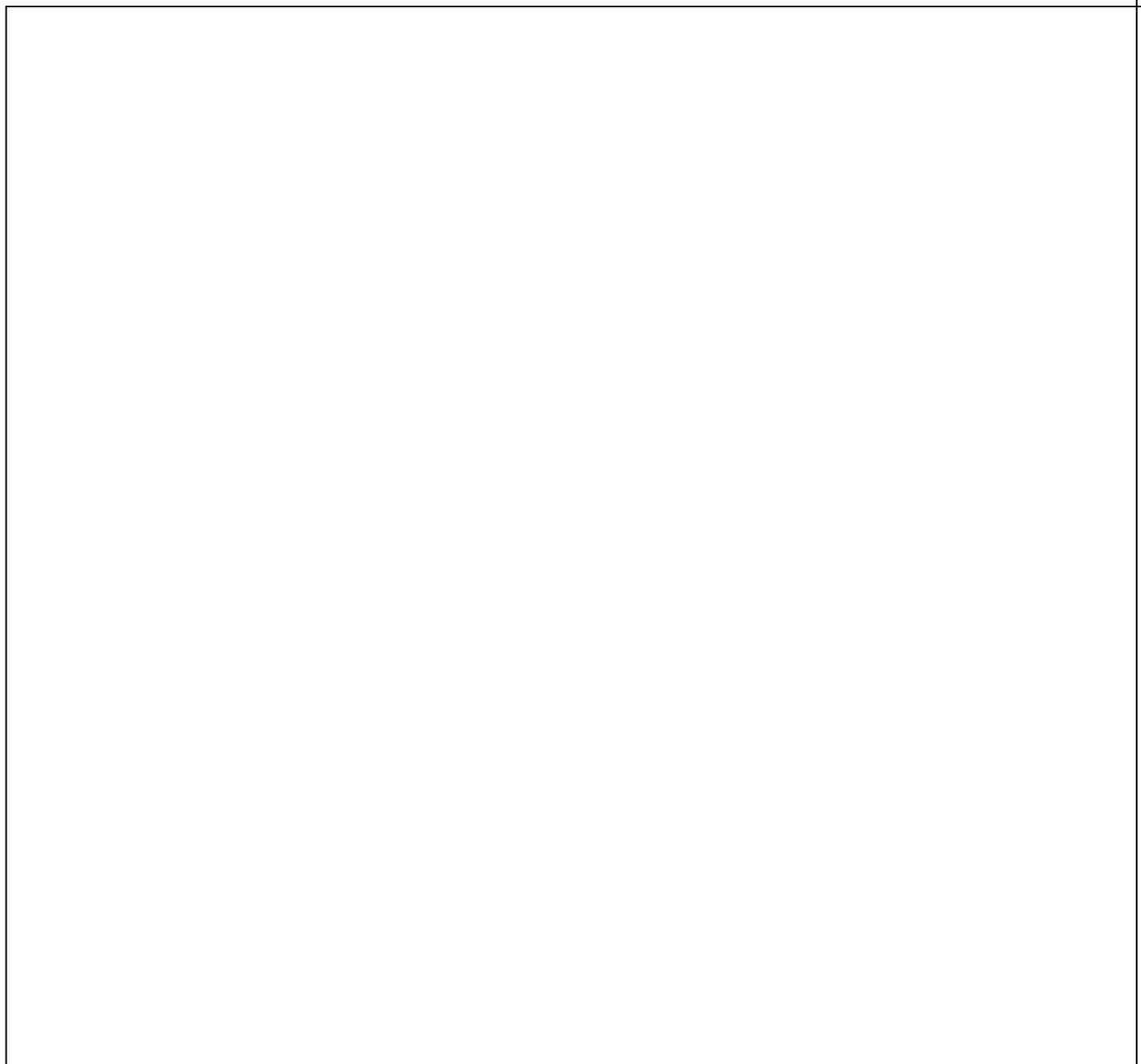
**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

## Ciências

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

### Atividade 1

**Recorte ou desenhe no espaço abaixo figuras de seres vivos e seres não vivos.**



**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. Valorizar a diversidade da fauna brasileira e municipal, diferenciando animais domésticos e silvestres, espécies nativas e exóticas. Compreender a importância dos cuidados e responsabilidade para a posse de animais de estimação e o não incentivo a compra ilegal de animais silvestres.

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

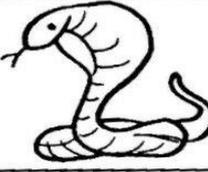
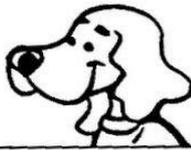
## Atividade 2

Acesse a atividade sobre animais domésticos e selvagens.

# ANIMAIS DOMÉSTICOS E SELVAGENS

OBSERVE OS ANIMAIS ABAIXO E, DEPOIS, ESCREVA O NOME DE CADA UM NA LISTA CORRESPONDENTE, DE ACORDO COM A LEGENDA.

	ANIMAIS DOMÉSTICOS
	ANIMAIS SELVAGENS

			
GATO	TIGRE	COBRA	CACHORRO

Fonte: <https://images.app.goo.gl/rb5QZXLncZZ6kBiF8>

**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. Valorizar a diversidade da fauna brasileira e municipal, diferenciando animais domésticos e silvestres, espécies nativas e exóticas. Compreender a importância dos cuidados e responsabilidade para a posse de animais de estimação e o não incentivo a compra ilegal de animais silvestres.

## Arte

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

### Atividade 1

#### Caminho de aranha

**Como fazer:** Pegue uma lata vazia (quanto mais alta, melhor) com a canetinha preta desenhe em um papel branco desenhos os caminhos da aranha e embrulhe a lata.

Este brinquedo tem duas camadas: a inferior, que é composta por uma série de linhas que serão os caminhos por onde a nossa aranha irá passar; e a superior, um anel de plástico transparente, em que desenharemos nossa aranha. À medida que movemos nosso anel de plástico, ou seja, a nossa aranha, percorremos os caminhos desenhados na superfície da lata.

**Você vai precisar de:** Uma lata vazia, papel branco para cobri-la, cola, uma canetinha preta (de preferência permanente) e um saquinho de embalagem de plástico transparente.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Experimentar diferentes formas de criação artística (desenho e colagem) bem como fazer uso sustentável de materiais.



## Inglês

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo. Para tanto, acesso os *links*:

<https://youtu.be/41cJ0mqWses>

<https://youtu.be/uT8-YdXPNBk>

### Atividade 1

Crie uma tabela no caderno e divida em duas colunas. Peça a criança para assistir aos vídeos e, depois, trabalhando a pronúncia em inglês. Separe os objetos pela coluna, informando qual usamos dentro do estojo (*in pencil case*) ou fora dele (*out pencil case*).

PENCIL CASE	OUT PENCIL CASE

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Nomear os objetos escolares (*eraser, pencil case, ruler, pen*).

**b**

## Educação Física

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

### Atividade 1

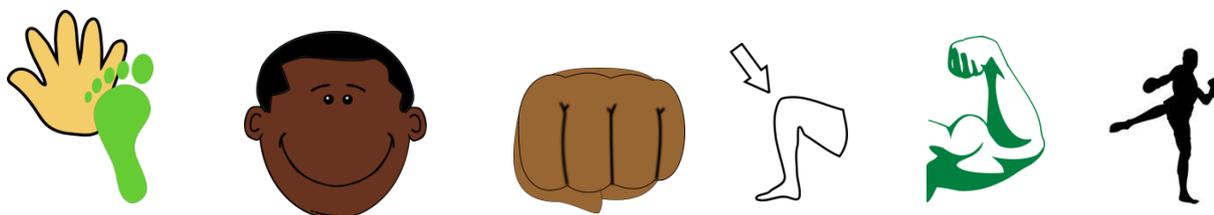
#### Duelo do Twister

#### Material

- 5 garrafas pets;
- Bexiga.

#### Como fazer

Desenhe na folha de papel sulfite estas ilustrações, representando braço, joelho, cabeça, pé, soco, chute, tapa etc.).



Realize o desenho destas imagens na folha sulfite (maior) e um novo desenho (menor) das mesmas imagens como se fosse uma "ficha". Você pode também confeccionar um dado e colar as imagens (menores) em cada lado do dado.

#### Desenvolvimento:

- Anexe nas garrafas pets cada imagem maior (desenho no sulfite) que representam um (gesto/golpe);
- Distribua as garrafas com as imagens pelo espaço (distância de quatro a cinco passos) entre elas dentro de um círculo demarcado no espaço;
- Coloque num saquinho ou recipiente as fichas com as ilustrações ou utilize o dado confeccionado com essas seis imagens;
- A criança ou o responsável faz o sorteio pela ficha ou a ilustração que sair no dado, em seguida, execute o comando/golpe na bexiga sem deixar cair no chão;

- Mantenha a bexiga por meio do golpe sorteado (**exemplo: chute**) até chegar no ponto demarcado e derrubar a garrafa com a imagem correspondente do gesto executado antes da bexiga tocar o chão;
- Se a bexiga tocar o chão antes da garrafa com a ilustração correspondente ao **golpe/gesto** for derrubado, a jogada deverá voltar do ponto inicial combinado, sorteando outra ficha ou imagem que sair no dado;
- Se a garrafa for derrubada e a missão cumprida, deverá ser sorteada outra imagem por ficha ou dado dando sequência no percurso que parou;
- Vence o desafio quando todas as garrafas/golpes forem derrubadas antes da bexiga tocar ao chão.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Estimular o desenvolvimento de habilidades motoras e capacidades físicas, como equilíbrio, agilidade, deslocamento e tempo de reação curto entre o estímulo recebido e o movimento realizado. Diferenciar lutas de brigas. Praticar algumas capacidades físicas como: força, flexibilidade da musculatura e resistência para realizar os movimentos.