

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

5^o
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Pesquisa sobre você	Escalando muros com as frações equivalentes	Cadeia Alimentar	Guirlanda de aranhas	Duelo do Twister
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	
<p>Responda às questões da folha sobre o aluno. A criança fala e o adulto escreve.</p> <p>Libras</p> <p>Assista ao vídeo:</p> <p>Frases do Cotidiano</p>	<p>Continue ensinando o conceito “Todo-partes” iniciado na semana passada com a pizza.</p> <p>Assista ao vídeo de Fração em Libras:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QCqqlEkCZ8k</p>	<p>Assista ao vídeo: Cadeia Alimentar (detalhes na explicação)</p> <p>Mostre as imagens para a criança certificar-se que ela entendeu o desenho.</p> <p>O adulto realiza a leitura, primeiro para ela, depois com ela. Deixe que a criança faça a pseudoleitura.</p>	<p>Cante a música da Dona Aranha;</p> <p>Leia para a criança o relato colocado acima;</p> <p>Pinte a folha de preto e faça o recorte.</p> <p>Siga as recomendações do professor para a realização da proposta.</p>	
Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática	
Reverendo as comidas	Cadeia Alimentar	Produção de texto: Tudo sobre mim	Comparando os números racionais	
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>Não precisa de adaptação.</p> <p>Assista aos vídeos indicados pela <i>teacher</i>;</p> <p>Faça o desenho dos alimentos que gosta (like);</p> <p>Pinte o desenho.</p> <p>Libras:</p> <p>Assista os vídeos com: Vocabulos alimentícios.</p>	<p>Faça um desenho sobre a Cadeia Alimentar.</p>	<p>Peça para a criança olhar-se no espelho e fazer um desenho de si.</p> <p>Desenhe as preferências, como:</p> <p>comida, cor, brincadeira, roupa etc.</p> <p>Opção 2 - Faça o contorno corporal da criança (no chão ou papel grande). Detalhes nas explicações.</p>	<p>Assista ao vídeo: Grande e pequeno. (animação infantil)</p> <p>Explore o conceito de “maior e menor”</p> <p>Detalhes nas explicações.</p>	<p>Jogue o Twister original (de chão)</p> <p>Opção 2 - Twister de dedo.</p> <p>Detalhes nas explicações</p>

Srs. Pais/Responsáveis,

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

Língua Portuguesa

Como realizar: Realize a atividade, conforme coordenadas abaixo.

Atividade 1

Um pouquinho sobre mim

Estamos trabalhando com o relato pessoal, portanto, gostaríamos de saber um pouquinho sobre você:



→ **CONTE QUAIS SÃO SUAS PREFERÊNCIAS:**

COMIDA

PASSEIO

COR

LAZER

AMIGA(O)

→ **SUA MAIOR ALEGRIA:**

→ **SEU MAIOR SONHO:**

→ **O QUE DEIXA VOCÊ:**

TRISTE

FELIZ

ANIMADA(O)

DESANIMADA(O)

The form includes a cartoon illustration of a girl with a surprised expression, her hands near her face, and a large flower in her hair. The form is enclosed in a rounded rectangular border.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e produzir texto, relatando as próprias características.

Como realizar: Após ter respondido as questões acima, organize-as em forma de um lindo texto sobre você

Atividade 2

Produza um texto falando de você. Não esqueça de colocar no texto seu nome, quantos anos você tem, onde mora.

Habilidades a serem desenvolvidas: Escrita, criatividade

SUGESTÕES PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Atividade 1

Responder às questões da folha sobre o relato pessoal. O adulto será o escriba, caso a criança não seja alfabetizada. Responda em um caderno.

Libras - Assista ao vídeo: Frases do Cotidiano: https://youtu.be/MYY_JgfT5uo

Atividade 2

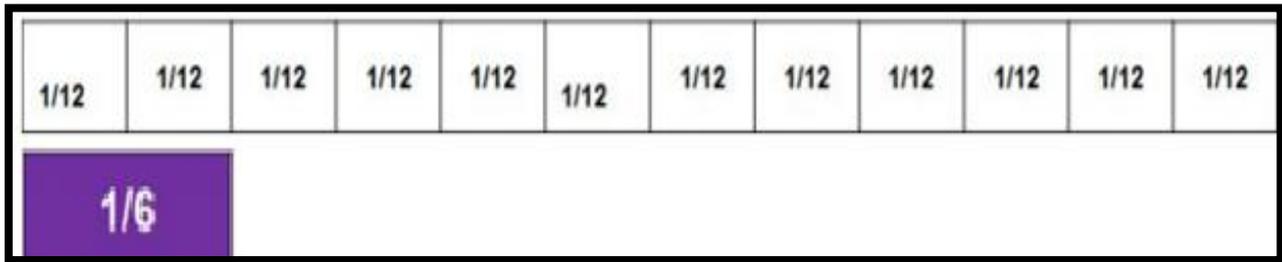
O aluno deverá olhar-se no espelho e fazer um desenho de si. Desenhe as preferências faladas no relato como comida, amigo e etc. Coloque o nome, a idade e onde mora, conforme a solicitação do professor. Adulto auxilia na escrita.

Opção 2 - Se for possível, deite a criança no chão e faça seu contorno corporal (com giz de escola ou um caco de telha). Converse sobre seu corpo, onde está no desenho o braço (D e E) e onde ficam no desenho os braços. Prossiga assim com todos os membros e segmentos do corpo. Ao final, a criança poderá desenhar detalhes: olhos, boca, nariz, cabelos etc.

Se não for possível por causa do tamanho real, pode-se utilizar uma boneca para fazer o contorno. Localize as partes do corpo no desenho, na boneca e na criança. O adulto sempre orienta o raciocínio da criança.

Matemática

Como realizar: Nesta proposta de atividade, você desenvolverá a ideia de identificação de frações equivalentes de maneira lúdica, por meio de um jogo “Escala muro”. Caso não seja possível imprimir o tabuleiro, você pode construí-lo com as medidas indicadas. Caso não tenha cartolina, procure tampas de caixa de sapato ou materiais parecidos para confecção das peças. Inicialmente, leia as regras do jogo. Cada jogador deve registrar a fração formada. Por exemplo, se a usar a peça $1/6$, ela deverá que ocupará 2 pedaços da fração $1/12$ na base, ou seja, $2/12$.



Assim, 2 pedaços da fração $1/12$, formam “2 pedaços de 12”, ou simplesmente $2/12$, equivalente a fração $1/6$, colocada no jogo. Ganha o jogo, aquele que conseguir chegar ao topo do muro.

No momento final do jogo, após a chegada ao topo, registre as frações usadas e analise a equivalência das frações. Também podemos encontrar novas frações equivalentes, a partir de qualquer fração, multiplicando ou dividindo o numerador e denominador pelo mesmo valor. Para tanto, sugerimos a leitura da explicação deste assunto, nos seguintes *links*:

<https://alunosonline.uol.com.br/matematica/fracoes-equivalentes.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=cNz9Qi8oNZ0>

Dica: Um método rápido que também pode ser usado para verificar se as frações são equivalentes é multiplicar os valores do numerador de uma fração pelo o denominador da outra. Por exemplo, vemos que 1×12 é igual a 6×2 . Neste caso, $1/6$ e $2/12$ são duas frações equivalentes.

Após o término do jogo e análise destas observações, responda os itens que constam no final do jogo, para reforçar a sua aprendizagem. Registre suas respostas no caderno.

Atividade 1

Jogo Escalando Muro

Material necessário:

Um tabuleiro do muro e duas cópias das peças conforme o modelo na parte dos anexos.

Objetivo: Escale o muro utilizando peças que sejam equivalentes (encaixe de forma inteira) a cada etapa do muro.

Regras:

- O jogo pode ser jogado em dupla, ou de forma individual por meio da marcação de tempo.

- O tabuleiro e as peças do jogo são compartilhados durante a partida e as jogadas são simultâneas.
- Antes de iniciar o jogo, as peças devem ser misturadas e colocadas na frente dos dois jogadores com as faces para cima.
- A base do muro tem frações com denominador 12, logo, os jogadores devem iniciar procurando as peças que sejam equivalentes às mesmas, ou seja, que se encaixem de forma inteira para comprovar a equivalência.
- Os jogadores vão colocando as peças, simultaneamente, iniciando pela base do muro com denominador 12. Somente depois de colocar uma peça na linha do denominador 12, irá procurar uma peça que poderá ser colocada na linha das frações com denominador 10 e, assim, irá subindo cada linha das frações.
- O jogador somente poderá subir para a linha de cima do muro quando colocar uma peça na linha anterior. E, assim, vai encontrando até chegar na peça que representa um inteiro, ou seja, o topo do muro.
- Não é permitido colocar peça com o mesmo denominador na linha que tem esse denominador. Por exemplo: a peça $\frac{1}{5}$ não pode ser colocada na linha das frações com denominador 5.
- O jogo acaba quando a peça do topo do muro for colocada.
- Encerrado o jogo, a dupla confere se as peças colocadas são equivalentes ao espaço. Se for jogado individualmente, pode ser registrado o tempo que levou para chegar ao topo do muro. E outro aluno confere se as escolhas das peças estão corretas. Se for em dupla, os jogadores dividem o mesmo muro e ganha o jogo aquele que colocar a sua peça que representa o inteiro primeiro. O jogador que não ganhou confere se as peças estão corretas.

Depois de jogar, responda:

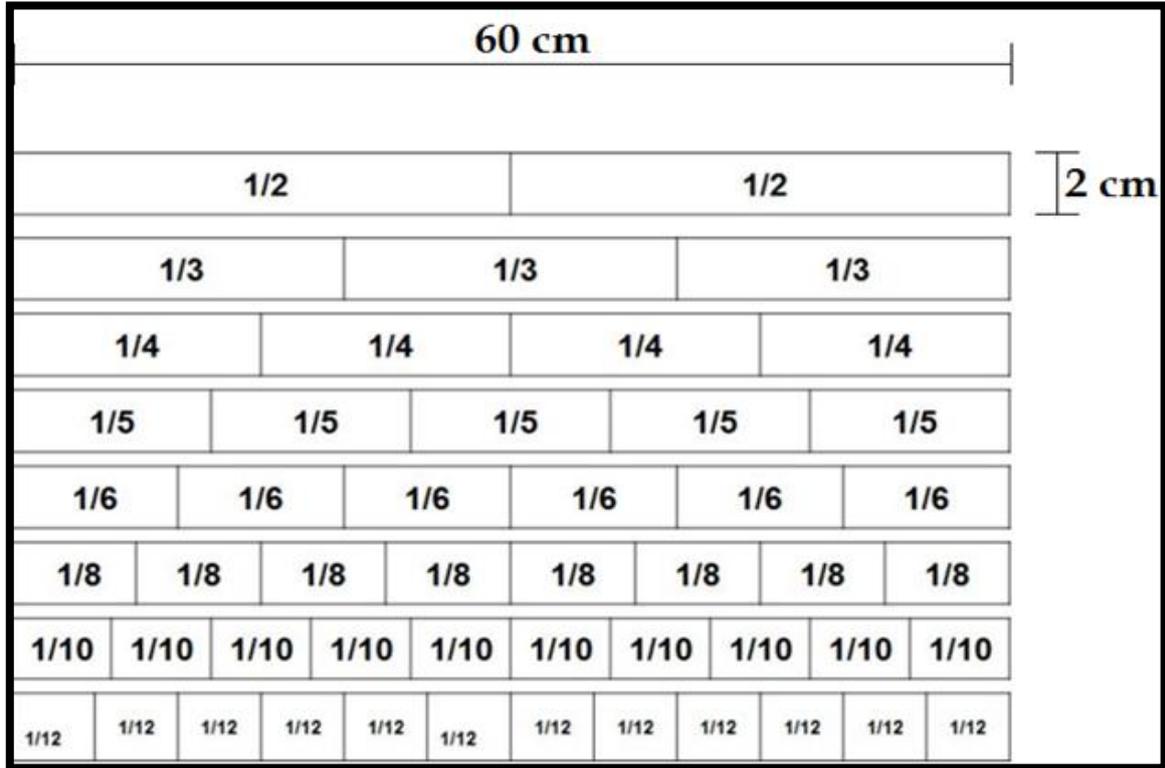
A) Como você identificou as frações equivalentes no jogo “Escala Muro”? Com base no jogo feito, o que você compreendeu sobre as frações equivalentes?

B) Quais peças você usou no jogo? Com estas peças, quais frações equivalentes você formou?

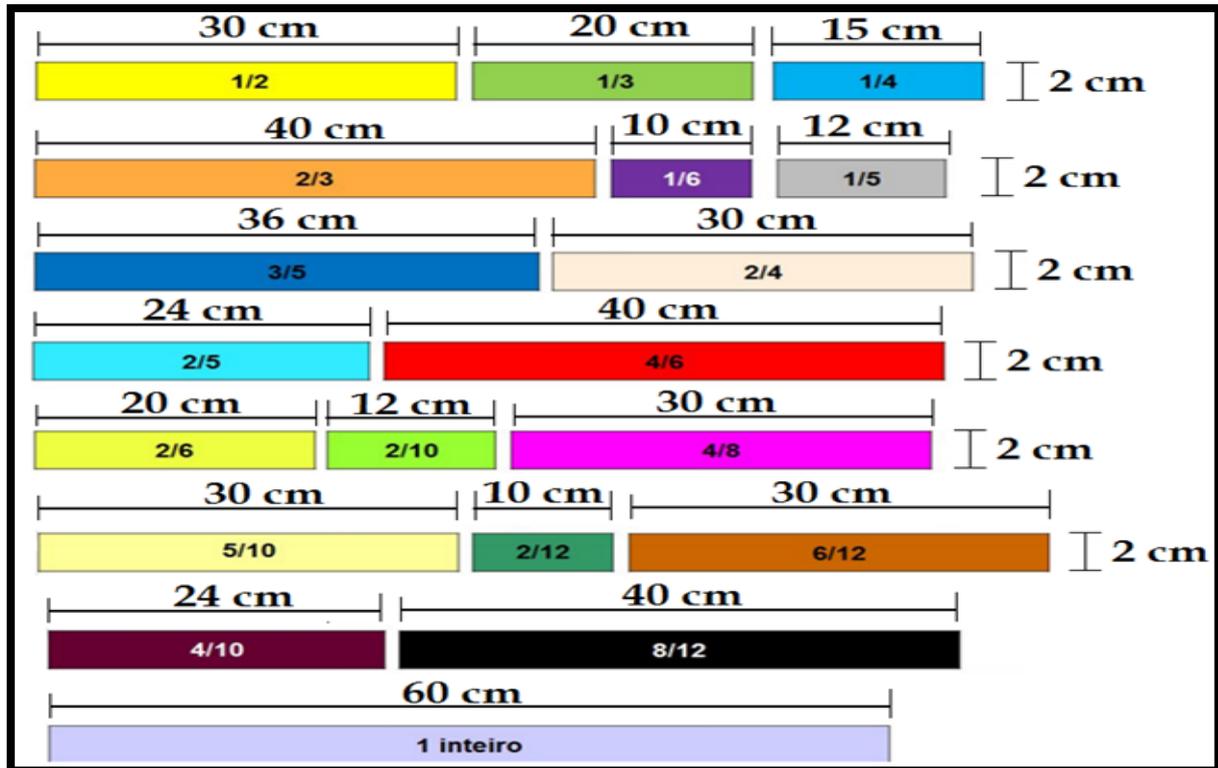
C) Imagine que você usará três peças deste jogo, as frações: $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ e $\frac{2}{3}$. Quais seriam as frações equivalentes, de cada peça, que você encontraria neste muro?

ANEXOS

MODELO DO TABULEIRO DO JOGO "ESCALA MURO"



MEDIDAS E TIPOS DE PEÇAS DO JOGO



Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar frações equivalentes.

Como realizar: Nessa atividade, serão trabalhadas situações-problemas que envolvem a comparação e ordenação de números racionais positivos na forma decimal. É importante observar a parte inteira do número decimal (antes da vírgula) e, depois, as casas decimais dos valores dados (depois da vírgula).

Para facilitar a comparação dos números desse tipo, podemos completar as “faltas de algarismos” colocando zeros, até que os dois números tenham a mesma quantidade de algarismos. Veja alguns exemplos de como comparar esses números:

Exemplo 1

1,4 e 1,42 (falta um algarismo no primeiro)

1,40 é menor que 1,42 ou $1,40 < 1,42$

Exemplo 2

4,58 e 4,568 (falta um algarismo no primeiro)

4,580 é maior que 4,568 ou $4,580 > 4,568$

É importante lembrar a leitura e o valor dos algarismos dos números decimais quando vamos compará-los:

- Primeiro: analise os algarismos da parte inteira.

Exemplo: 23,5 é maior que 12,9

- Segundo: observe o primeiro algarismo depois da vírgula (os décimos).

Exemplo: 3,2 é menor que 3,8

- Terceiro: verifique o segundo algarismo depois da vírgula (os centésimos).

Exemplo: 1,27 é maior que 1,24

- Quarto: analise o terceiro algarismo depois da vírgula (os milésimos).

Exemplo: 1,560 é menor que 1,565

Para reforçar este trabalho, registre o que aprendeu no caderno. Deixamos como sugestão, os seguintes links para que você possa aprender mais sobre o assunto:

Link1: <https://www.youtube.com/watch?v=n8EzkS2qBCw>

Link2: https://escola.britannica.com.br/jogos/GM_4_22/index.html

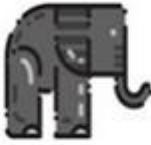
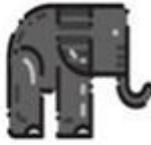
Atividade 2

I) Uma professora pediu para os alunos se organizem em um grupo de 04 e que comparem seus tamanhos. Ajude o grupo a fazer as comparações dos tamanhos, completando com sinais abaixo:

Maior (>) ou menor (<)

			
Mariana: 1,4 m	Carolina: 1,39m	Cauê: 1,42m	Maria: 1,37m
❖ Mariana ____ Carolina		❖ Carolina ____ Cauê	
❖ Cauê ____ Maria		❖ Mariana ____ Maria	

II) Compare as massas (peso) de três filhotes de diferentes animais e informe qual deles é o mais pesado em cada espécie:

 45,05 kg	A	 45,1 kg	B	 44,99 kg	C
 78,31 kg	D	 78,224 kg	E	 78,197 kg	F
 1100,785 kg	G	 1100,699 kg	H	 1101 kg	I

Resposta: _____

Habilidades a serem desenvolvidas: Comparar e ordenar números racionais positivos (representações fracionária e decimal), relacionando-os a pontos na reta numérica.

SUGESTÕES PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Atividade 1

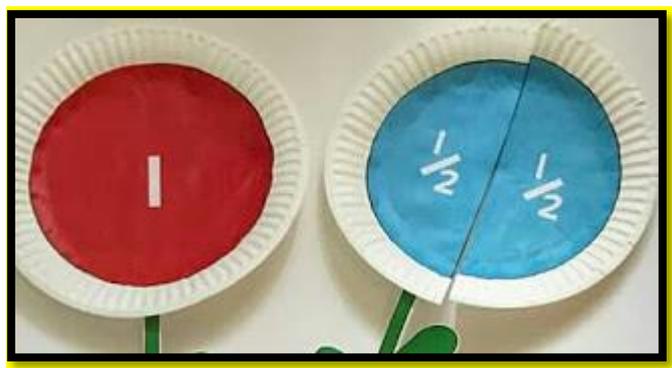
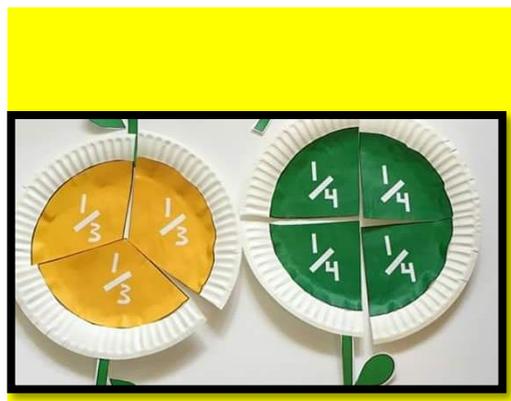
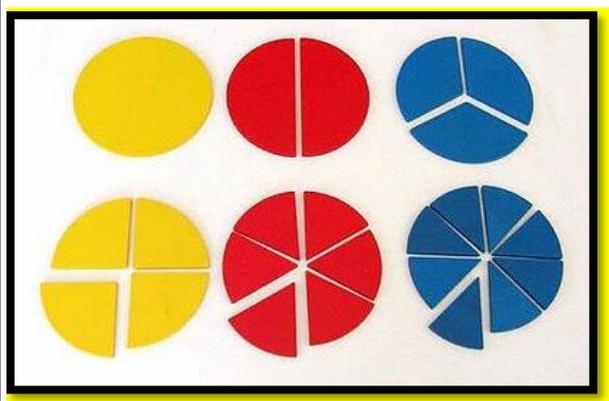
Vamos continuar a ensinar o conceito “**TUDO_PARTES**”.

Retome a pizza que foi feita na semana passada e deixe a criança brincar com o quebra-cabeça. Depois brinque com ela, dividindo a pizza entre vocês dois: quem come mais, quem come quanto.

Quando disser: “Eu comi a metade, você comeu a outra metade”, mostre no material concreto as equivalências. Explore os conceitos: inteiro, metade, $\frac{1}{3}$ (um terço) e $\frac{1}{4}$ (um quarto).

Seguem abaixo outros modelos de frações que podem ser utilizadas por vocês.

Podem ser utilizados pratinhos ou papelão mesmo. A criança pode colorir também, não precisa ser papel recortado. Repita as brincadeiras de dividir a pizza outros dias na semana, com outras pessoas da casa.



Assista ao vídeo de Fração em Libras, acessando: <https://www.youtube.com/watch?v=QCqqlEkCZ8k>

Atividade 2

Maior e menor

Assista ao vídeo: Grande e Pequeno (animação infantil): https://youtu.be/MYY_JgfT5uo

Utilize objetos da casa (prendedores, lápis, caneta, pratos, copos e até os próprios brinquedos da criança) para explorar o conceito de maior e menor com a criança. Peça que ela brinque com outras pessoas da casa, fazendo perguntas com os objetos maiores e menores. Repita a brincadeira várias vezes na semana.

Ciências

Como realizar: Realize a atividade, conforme coordenadas abaixo.

Atividade 1

Leitura da Cadeia Alimentar

CADEIA ALIMENTAR

Troque as figuras por palavras e leia o texto.

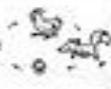
 Cadeia	 Natureza	 Vegetais
 Animais	 Alimento	 Seres vivos

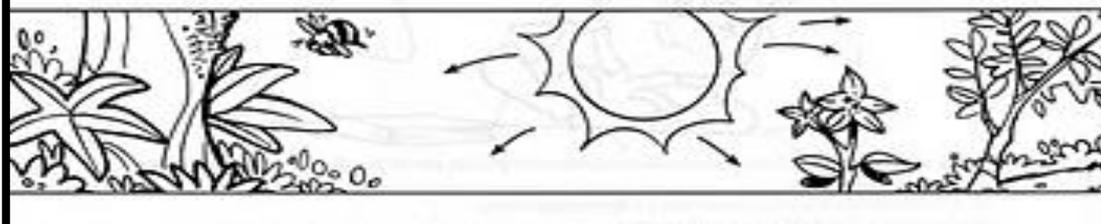
Todo ser vivo precisa de  para sobreviver.

Os  produzem o próprio alimento por meio da fotossíntese.

Os  se alimentam de  ou de outros .

Todos os  cumprem o seu papel na . Alguns produzem, outros consomem e outros decompõem.

Não havendo rompimento nessa  tudo permanece em perfeito equilíbrio.



Habilidades a serem desenvolvidas: Analisar e construir cadeias alimentares simples, reconhecendo a posição ocupada pelos seres vivos nessas cadeias e o papel do Sol como fonte primária de energia na produção de alimentos.

Como realizar: Realize a atividade, conforme coordenadas abaixo.

Atividade 2

MOSTRE QUE É FERA!

☞ Numere a 2ª coluna de acordo com a 1ª.

<p>① Fotossíntese</p> <p>② Consumidores</p> <p>③ Decompositores</p> <p>④ Produtores</p> <p>⑤ Cadeia alimentar</p>	<p><input type="radio"/> Decompõem as plantas e animais mortos. Ajudam a recompor e a fertilizar o solo.</p> <p><input type="radio"/> Produzem o próprio alimento.</p> <p><input type="radio"/> Podem ser herbívoros, que se alimentam de plantas; carnívoros, que se alimentam de animais; e onívoros, que se alimentam de plantas e animais.</p> <p><input type="radio"/> Processo de fabricação do alimento pela planta.</p> <p><input type="radio"/> É a transferência de matéria entre produtores, consumidores e decompositores.</p> <p><input type="radio"/> Bactérias e fungos.</p> <p><input type="radio"/> Homem, porco e galinha.</p> <p><input type="radio"/> Plantas.</p>
--	--

Habilidades a serem desenvolvidas: Analisar e construir cadeias alimentares simples, reconhecendo a posição ocupada pelos seres vivos nessas cadeias e o papel do Sol como fonte primária de energia na produção de alimentos.

SUGESTÕES PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Atividade 1

Assista o vídeo: Cadeia Alimentar: <https://youtu.be/rmXh9Gt3Jpc>

Mostre as imagens para a criança certificar-se de que ela entendeu o significado dos desenhos. Adulto faz a leitura do texto para a criança, fazendo a troca das imagens por palavras. Adulto faz a leitura primeiro para ela e depois com ela. Deixe que a criança faça a pseudoleitura (ler da maneira dela, se guiando pelas imagens). Pergunte à criança sobre o que ela entendeu.

Atividade 2

Faça um desenho do que você entendeu sobre a cadeia alimentar. Não esqueça de desenhar o sol, pois ele é muito importante para todos os seres vivos. Adulto mostra as imagens da atividade 1, para a criança realizar a proposta de desenho.

Arte

Como realizar: Realize a atividade, conforme coordenadas abaixo.

Atividade 1

Guirlanda de aranha

Você vai precisar de:

- Um papel preto ou um papel sulfite pintado de preto ou roxo;
- Lápis claro
- Tesoura.

Desenvolvimento: Com o papel sulfite em modo paisagem (longitudinal) recorte três tiras iguais. Dobre a tira ao meio e dobre-a novamente. Com o lado da dobra do papel, desenhe meia aranha e recorte-a, mantendo o papel dobrado e depois desdobre o papel.



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

SUGESTÕES PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Não precisa de adaptação. Se a criança não conseguir responder a pergunta em inglês, deixe que a responda em português.

Assista aos três vídeos que a *teacher* indicou. Faça o desenho apenas do que você gosta (*like*)

Não esqueça de pintar bem bonito.

Libras - Assista o vídeo: Alimentos diversos - <https://youtu.be/DKOVpWeIB3>

Libras - Assista ao vídeo: Hugo ensina 24 sinais de bebidas e comidas - <https://youtu.be/ToSVAjP-Lo0>

Educação Física

Como realizar: Siga as instruções a seguir.

Atividade 1

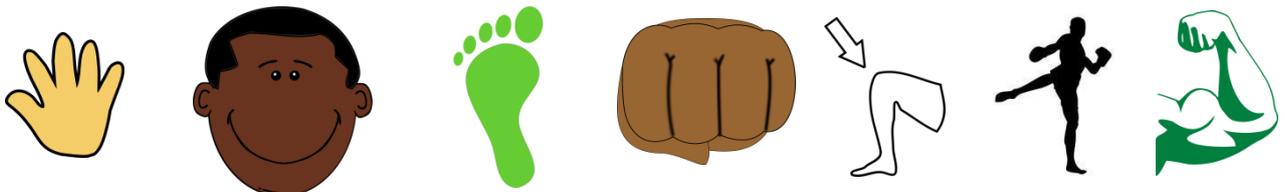
Duelo do Twister

Material:

- 5 garrafas pets;
- Bexiga;

Modo de jogar:

- Desenhar no sulfite estas ilustrações que representam: 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” (ou confeccione 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 seis 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.

Variações:

- Cronometre o tempo para cumprir os desafios atribuindo uma pontuação maior para cada garrafa/movimento for derrubada, motivando a criança a realizar o movimento/golpe que encontrar mais dificuldade para executar ao tocar a bexiga para mantê-la em movimento no ar;
- Aumente o grau de dificuldade para as crianças, derrubar as garrafas com as partes e movimento do corpo sugerido pelas seis imagens (joelho, pés, soco, tapa, chute e braço) quando for sorteado pelas fichas ou dado o golpe proposto;
- Registre no caderno ou folha sulfite avulsa: Tempo em que completou a tarefa, quantas vezes a realizou, qual golpe foi mais significativo, qual movimento foi mais difícil e qual mais fácil e realizar a soma dos pontos, de acordo com a garrafa derrubada (mais fácil vale 1 ponto; intermediário, 3 pontos; difícil, 5 pontos etc.).

Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer os elementos básicos e as técnicas de lutas. 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 capacidades físicas como: força, flexibilidade da musculatura e resistência para realizar os movimentos.

SUGESTÕES PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Twister das cores

Assista ao vídeo:

https://youtu.be/ixedcgEUG_s

Abaixo temos outro modelo de tabuleiro de chão e também a opção do jogo com o dedo. Todos eles precisam da roleta para jogar.

Twister de dedo

Assista ao vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=D1bxH_hudIk

