

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

1^o
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas História	Arte	Educação Física
Leia as adivinhas	Brincando de sequências	Registrando as Memórias de nossos brinquedos	Atividade: lara e o peixinho	Capoeira
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>Com auxílio do adulto, leia para a criança a atividade proposta pelo professor na página de Língua Portuguesa.</p> <p>Leia mais de uma vez para que a criança se atente às letras que aparecem nas adivinhas.</p>	<p>Auxilie a criança a recortar e colar as figuras que podem ser desenhadas ou de revistas em um papelão para que fiquem mais firmes.</p> <p>Ao colar essas figuras, as maiores sempre serão organizadas de forma bem diferente.</p> <p>Em seguida, o adulto pede para a criança, ir organizando as outras formas da mesma maneira que as maiores, seguindo a sequência proposta.</p>	<p>O adulto perguntará para a criança:</p> <p>- Quais brinquedos você tem?</p> <p><i>*A partir dessa pergunta a atividade será desenvolvida.</i></p> <p>O adulto pegará todos os brinquedos lembrados pela criança e os colocará organizados em sua frente. Novamente as perguntas recomeçam:</p> <p>- Você lembra qual brinquedo ganhou primeiro? De quem você ganhou este aqui? (apontar um brinquedo)</p> <p>- Este brinquedo você ganhou durante o dia ou de noite?...</p> <p>O adulto continuará criando perguntas, a partir do interesse da criança.</p> <p>Se a criança consegue ler e escrever, pode registrar suas respostas no caderno.</p>	<p>Sugestão:</p> <p>Ver no Youtube – Lenda da lara Sereia com a Turma do Folclore.</p> <p>Se a criança for deficiente auditivo, assista o vídeo da lenda:</p> <p>“Lenda lara - Libras”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=kHFeU7kf00U</p>	<p>Com auxílio do adulto, a criança deve seguir as orientações feitas pelo professor na página de Educação Física.</p> <p>Assista ao vídeo como sugestão para complemento da atividade:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OvHahV2wkl8</p> <p>- Capoeira evento inclusivo infantil cultural</p> <p>- Historinhas Katakunte</p>

Inglês	Ciências Humanas História	Língua Portuguesa	Matemática
<p align="center">Celebration (Feriados e datas comemorativas)</p>	<p align="center">Registrando brinquedos dos nossos pais</p>	<p align="center">Responda as adivinhas</p>	<p align="center">Organizando acontecimentos</p>
<p align="center">Adaptação para estudantes com deficiência</p>	<p align="center">Adaptação para estudantes com deficiência</p>	<p align="center">Adaptação para estudantes com deficiência</p>	<p align="center">Adaptação para estudantes com deficiência</p>
<p>Auxilie a criança a acessar e assistir ao vídeo sugerido pela professora de Inglês.</p> <div data-bbox="124 663 443 763" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3m4WxYzAj7M&feature=youtu.be</p> </div> <p>Assista quantas vezes for necessário para que a criança entenda, na sequência realize a atividade proposta pela professora, podendo ser registrada, desenhada ou feita por apontamentos.</p>	<p>Esta atividade é dirigida pelo adulto, pois ele contará para a criança sobre os brinquedos que já teve.</p> <p>Conte quais foram os seus brinquedos, como eram, de quem ganhou, de quais mais gostava e por quê.</p> <p>Conte também como eram as brincadeiras com esses brinquedos, fale sobre as sensações e emoções. Onde brincava e com quem brincava.</p> <p>Depois de contar esses fatos muito importantes, recrie essas cenas de alguma forma: Com tintas, com lápis de colorir, colagem, desenhos... Se a criança conseguir escrever, pode registrar o nome do brinquedo do papai ou da mamãe de que mais gostou...</p>	<p>Com auxílio do adulto, a criança responde a adivinha, de forma que seja mais fácil para a criança.</p> <p>Se a criança não estiver alfabetizada para realizar no papel a escrita, pode ter como resposta das adivinhas o desenho ou apontamento por imagens em revistas e outros.</p>	<p>Usando as mesmas figuras coladas em papelão da atividade anterior, o adulto deve conduzir a criança na criação de novas sequências.</p> <p>Deve-se colocar as figuras de maneiras bem diferentes para que a sequência seja seguida.</p>

Srs. Pais/Responsáveis,

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

Língua Portuguesa

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1: Adivinhas

Leia as adivinhas:

COM <u>L</u> VIVE NO CÉU...
COM <u>N</u> POUCO SE VÊ...
COM <u>R</u> É DE TODO MUNDO...
E COM <u>S</u> É DE VOCÊ...

COM <u>B</u> É DE SE COMER...
COM <u>S</u> É DE SE FIGAR...
COM <u>E</u> É DE SE DIZER...
COM <u>M</u> É DE CARREGAR...

COM <u>P</u> É FEITO DE TRIGO...
COM <u>M</u> É PARTE DA GENTE...
COM <u>S</u> É MUITO SAUDÁVEL...
COM <u>C</u> É MUITO VALENTE...

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender adivinhas.

Como realizar: Ajude o aluno a responder a adivinha abaixo e a fazer um lindo desenho para a resposta.

Atividade 2:

O QUE É, O QUE É ?			
COM <u>L</u> VIVE NO CÉU...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> U	<input checked="" type="checkbox"/> A
COM <u>N</u> POUCO SE VÊ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>R</u> É DE TODO MUNDO...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E COM <u>S</u> É DE VOCÊ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>B</u> É DE SE COMER...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> L A
COM <u>S</u> É DE SE FICAR...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>F</u> É DE SE DIZER...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>M</u> É DE CARREGAR...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>P</u> É FEITO DE TRIGO...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ã	<input checked="" type="checkbox"/> O
COM <u>M</u> É PARTE DA GENTE...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>S</u> É MUITO SAUDÁVEL...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COM <u>C</u> É MUITO VALENTE...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, escrita e memorização das letras do alfabeto

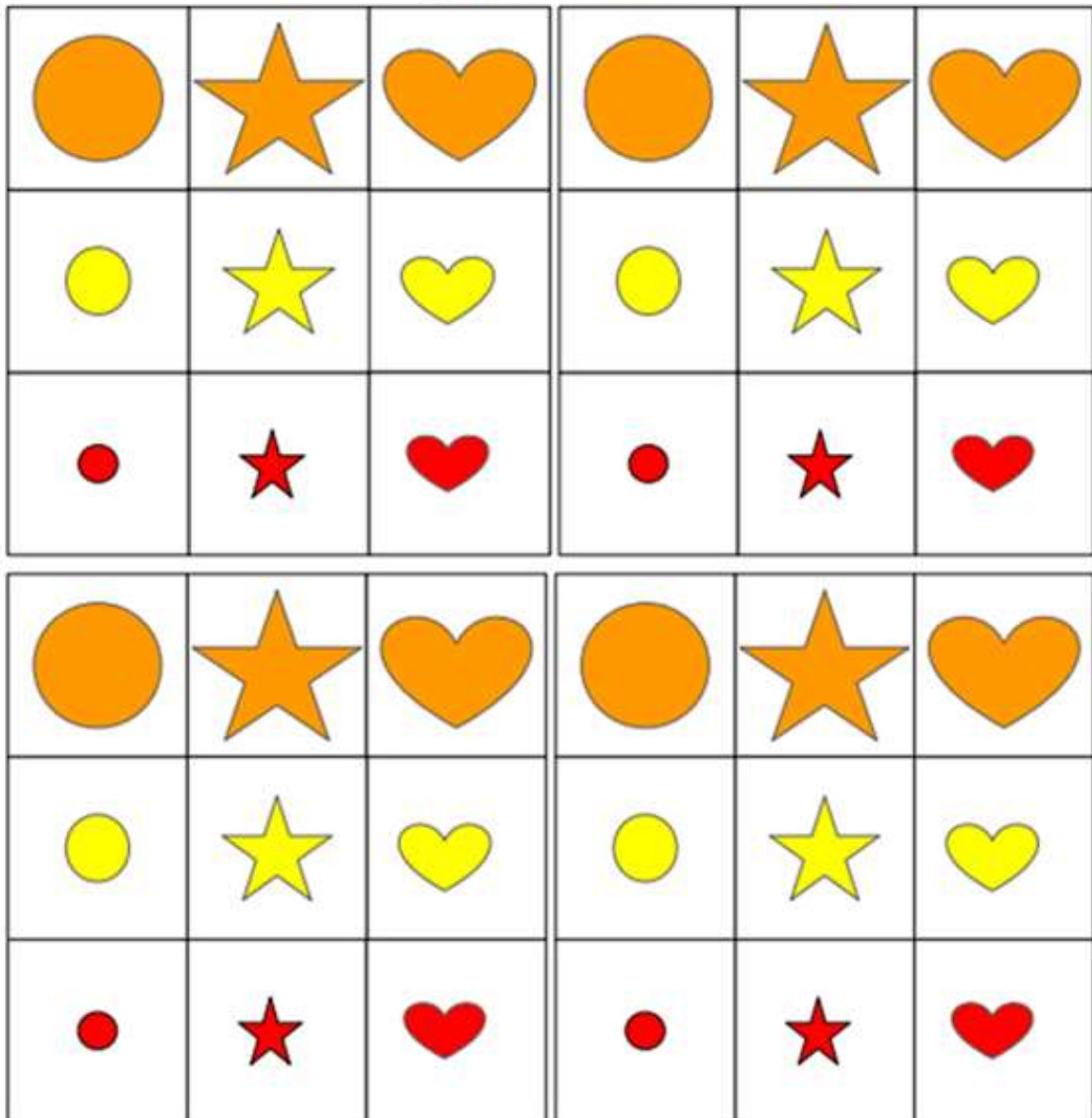
Matemática

Como realizar: Na atividade 1, a criança deverá recortar as figuras da caixinha de Melina. Em seguida, repetindo duas vezes o modelo dado, irá colar ou desenhar em seu caderno as sequências corretas. Caso não seja possível imprimir, utilizando lápis de colorir e uma régua, desenhe as figuras no caderno. Quando concluir a atividade, é importante fazer anotações, explicando o que entendeu.

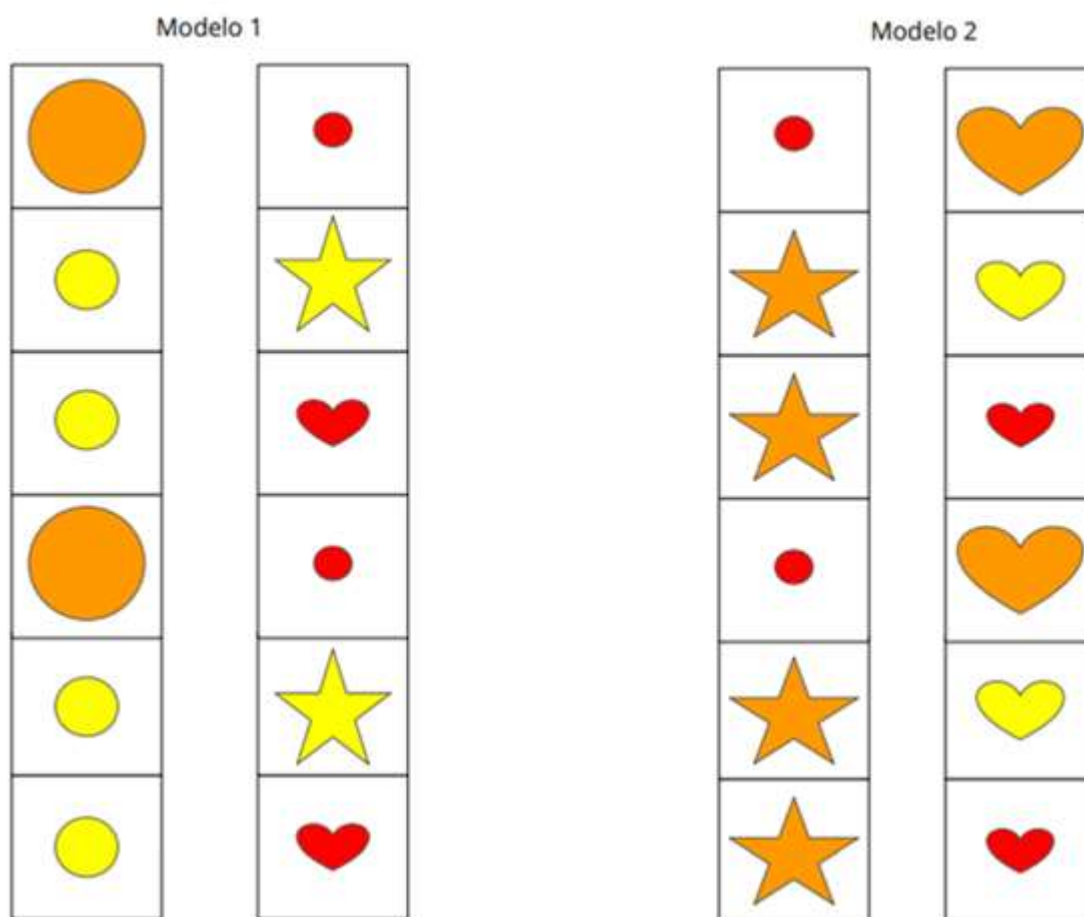
Atividade 1: Brincando de sequências

Veja as figuras presentes na caixinha de Melina:

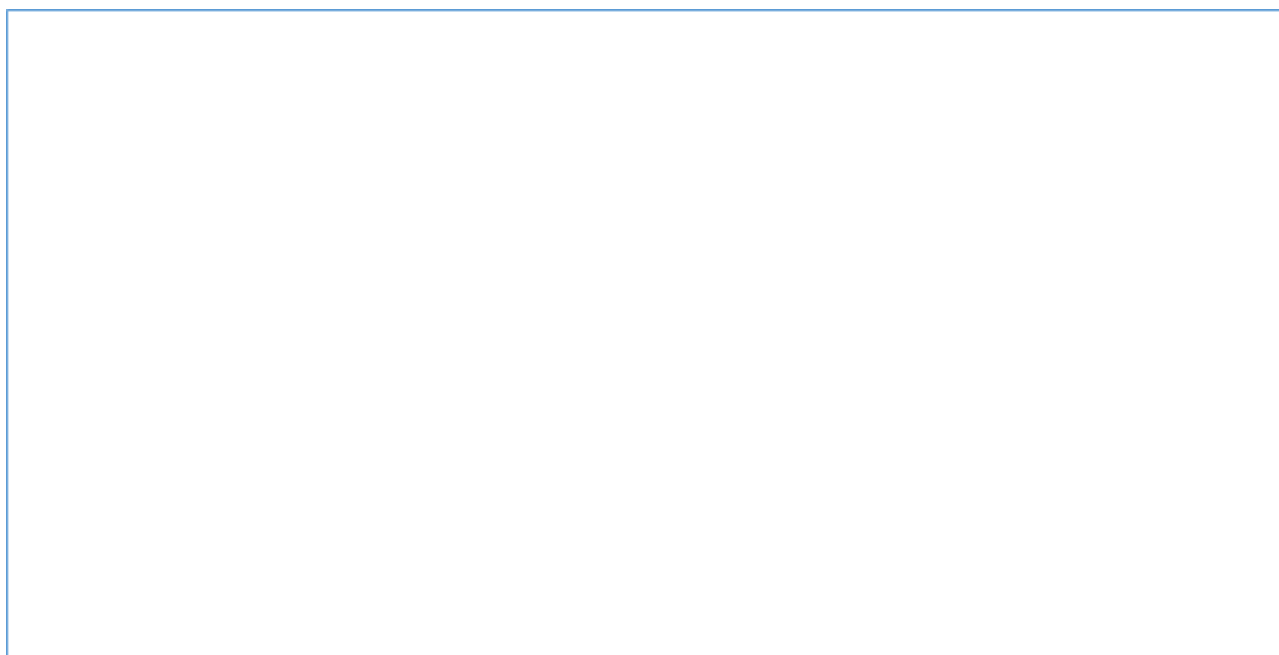
Figuras da Caixinha



Com estas figuras, Melina montou dois modelos de fichas, a partir de um padrão inventado:



- Agora, desenhe e recorte as figuras da caixinha de Melina. Depois, cole as figurinhas em seu caderno, repetindo por mais duas vezes, os dois modelos montados por Melina.

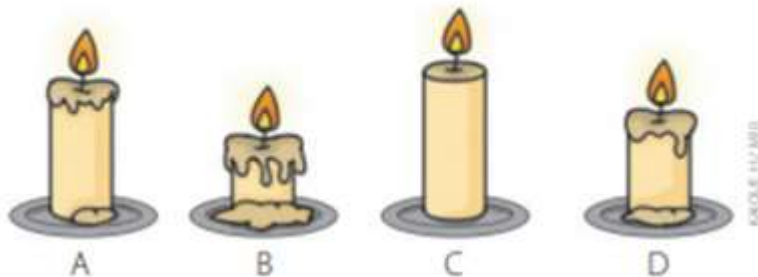


Habilidades a serem desenvolvidas: Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.

Como realizar: Na atividade 2, peça que a criança analise a sequência dos acontecimentos das velas. Em seguida, oriente-o a escolher a alternativa que apresenta a sequência correta dos fatos. Concluída a lição, a criança deverá fazer anotações e explicar, oralmente, tudo que aprendeu.

Atividade 2: Organizando acontecimentos

Analise a sequência letras abaixo da vela:



- Desenhe, no retângulo abaixo, a sequência correta dos acontecimentos.

- Assinale com **X** a alternativa correta, que apresenta a sequência ordenada dos acontecimentos com as velas:

() C, A, D, B

() B, D, C, A

() B, A, C, D

() C, D, B, A

Habilidades a serem desenvolvidas: Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.

Ciências Humanas - História

Como realizar: Leia o enunciado com o aluno e, após a leitura, questione o que ele tem que fazer. Anote tudo no caderno e não se esqueça de colocar as datas.

Atividade 1: Brinquedos

Observe as imagens dos brinquedos abaixo:



Responda em seu caderno, as questões abaixo:

- 1 - Quais os brinquedos que você vê na imagem acima?
- 2 - Quais desses brinquedos da imagem você tem em sua casa?
- 3 - Pergunte aos seus pais, tios e avós ou responsáveis se conhecem e já brincaram com esses brinquedos? E se eles brincam com você?
- 4 - O que você mais gosta nesse brinquedo?
- 5 - Em que horário você brinca com ele?
- 6 - Onde você o guarda?
- 7 - Você o usa quando brinca com outras crianças?
- 8 - Desde quando você tem esse brinquedo?
- 9 - Você escolheu esse brinquedo ou alguém o escolheu para você?
- 10 - De que material ele é feito?
- 11 - Quais são as cores dele?
- 12 - Conte como foi a última vez que você brincou com ele?

Habilidades a serem desenvolvidas: Refletir sobre a vida em casa e a vida na escola: jogos e brincadeiras como interação social e espacial. Identificar as semelhanças e as diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

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

Atividade 2: Brinquedos ontem e hoje

Agora é com você! Encontre em sua casa brinquedos com os quais você brinca hoje e que seus pais ou responsáveis também brincavam quando eram crianças. Registre em seu caderno em forma de desenho e não se esqueça de colorir bem bonito.

Habilidades a serem desenvolvidas: Refletir sobre a vida em casa e a vida na escola: jogos e brincadeiras como interação social e espacial. Identificar as semelhanças e as diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Arte

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

Atividade 1: Sereia lara e peixinho com escamas de forminhas de doce

Leia o texto a seguir:

A lenda da lara

Conhecida como lara ou Uiara, a lenda da mãe d'água é de origem tupi. lara significa "Senhora das Águas". Essa personagem é representada por uma sereia belíssima que atrai os pescadores com suas doces canções para as profundezas das águas.

Para fazer lara e o peixinho, você vai precisar de:

- papel;
- forminhas de doce em papel colorido;
- cola;
- lápis de cor.

Desenvolvimento:

Desenhe os contornos do peixinho e da sereia. Sobre a parte das escamas, cole forminhas de papel colorido abertas ou dobradas. Veja as imagens.



Habilidades a serem desenvolvidas: Observar e registrar formas e cores distintas explorando e conhecendo elementos das artes visuais (forma, cor, espaço, etc.) e experimentar, a partir do desenho, da dobradura, da colagem a tridimensionalidade.

Inglês

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

Vamos começar assistindo ao vídeo no *link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=3m4WxYzAj7M&feature=youtu.be>

Atividade 1: Bandeiras (flags)

Vamos desenhar uma “flag” (bandeira). Utilize as formas geométricas que você aprendeu para fazer as bandeiras do Brasil e dos Estados Unidos



Atividade 2: Traduzindo

Escreva essas palavras em seu caderno.

ENGLISH WORD	PORTUGUESE WORD
PARADES	DESFILÉ
BARBECUE	CHURRASCO
PICNIC	PIQUENIQUE
HOT DOG	CACHORRO QUENTE
ICE CREAM	SORVETE

Atividade 3: Desfile (parades)

Que tal criarmos um “parades” (desfile)? Vamos usar a nossa roupa mais bonita e fazer um desfile? Chame toda a sua família.

Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer e relacionar as datas comemorativas ao redor do mundo.

Educação Física

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

Atividade 1: Capoeira

Material:

- Fita adesiva;
- Garrafa Pet;
- Música de Capoeira infantil (*Seguem links com sugestão de músicas abaixo*)

Desenvolvimento: Primeiro, escolha uma música típica de Capoeira para que a criança se familiarize com a atividade. Depois iremos aprender a realizar a base da capoeira que é a **GINGA**. Com a fita adesiva, realize 3 “X”, sendo dois um ao lado do outro, com distância de 1 passo entre eles; e, o terceiro, atrás dos dois também com distância de 1 passo, conforme imagem abaixo:

1 X 2 X

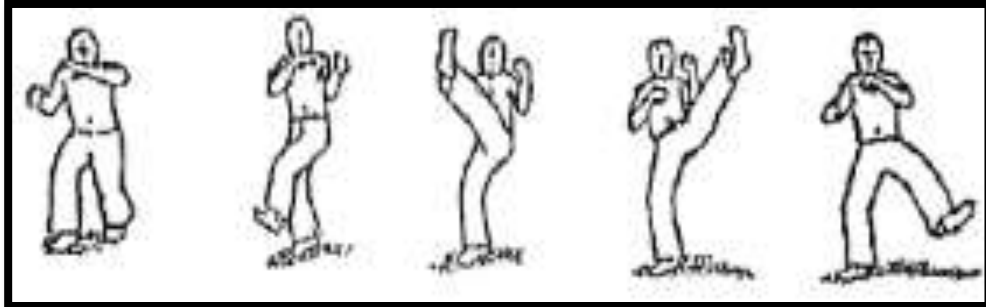
3 X

Agora posicione a criança com o pé esquerdo no 1 e o pé direito no 2. No ritmo da música, ela retira o pé esquerdo do 1 e coloca no 3, retornando para o 1 novamente.

Depois com o pé direito, será retirado do 2, colocado no 3 e retornado ao 2. Sempre de maneira intercalada e continua durante a execução da música.

Depois de apresentar domínio na GINGA, posicione uma garrafa pet um passo à frente dos X no 1 e no 2. A criança irá gingar e realizar o golpe **MEIA LUA**, passando o pé por cima da garrafa.

Assim:



Agora vamos aprender **COCORINHA**.

Durante a ginga, a criança juntará os dois pés no “X 1” ou no “X 2”. Depois vai “agachar” (abaixar), colocando uma mão no chão e outra no rosto simulando uma defesa.



Agora é só praticar várias vezes! Não desista!

Observações

- Identifique o ritmo da batida da Capoeira por meio das palmas para se familiarizar com o ritmo musical.

Links de algumas músicas de Capoeira:

<https://www.youtube.com/watch?v=iq63YqjCxew>

<https://www.youtube.com/watch?v=gFGr5bjqULk>

Habilidades a serem desenvolvidas: Apresentar coordenação motora global que contribua para a realização de movimentos seguros. Assumir determinadas posturas corporais. Acompanhar diferentes ritmos com o corpo (intenso – moderado – lento), explorando todos os planos de ação do movimento (alto, médio, baixo), elaborando e explicando diversas interpretações diante de variados timbres de sons.