



PREFEITURA DE
ITAPEVI
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Escute as adivinhas	A matemática do guarda-roupa	O dia e a noite	Outono: pintura com folhas	Mini-Hóquei de Obstáculos
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 apoio do adulto, auxilie a criança a realizar a atividade:</p> <p>- Escreva as adivinhas em cartazes, com letras grandes;</p> <p>- Faça cartazes das respostas com seus desenhos;</p> <p>* Dê sequência as atividades anteriores.</p>	<p>- Com o apoio do adulto, a criança vai selecionar algumas roupas para retirá-las do guarda-roupas ou gavetas;</p> <p>- Em seguida, vão separar as peças:</p> <p>* Vamos JUNTAR as roupas que voltam para o guarda-roupas;</p> <p>* Vamos SEPARAR as roupas que vamos guardar em gavetas ou caixas (meias, calcinhas ou cuecas...)</p> <p>* Vamos RETIRAR as roupas que SOBRARAM e não vamos usar, vamos para doá-las!</p>	<p>- Depois que o adulto realizar a leitura do texto:</p> <p>Assista aos vídeos da lenda: "Como surgiu a noite e o dia", no link:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zXSBsQnDM6k</p> <p>"Aula de música - Dia e Noite", no link:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=EEXeRoB495g</p> <p>"Canção do dia e da noite", no link:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=g_6K9-4ThjM&t=23s</p>	<p>Veja o vídeo no <i>youtube</i>: "Fofossauros e as quatro estações", no link:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=W5crsHWPrBE</p> <p>- Converse sobre as características de cada estação;</p> <p>- faça o desenho ou cole algo em seu caderno que represente cada estação.</p> <p>Caso a criança seja deficiente auditiva, assista ao vídeo:</p> <p>"As estações em Libras"</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VorQwUlm1wQ</p>	<p>Observando formas e cores:</p> <p>- Use o papel que tiver em casa;</p> <p>- Use as cores que preferir e tem em casa;</p> <p>- Em uma folha, passe tintas com cores diferentes, dobre essa folha com cuidado e abra em seguida. Observe as formas lindas que surgiram;</p> <p>- Pegue folhas de plantas com tamanhos e formas diferentes, vá passando tinta nessas folhas de plantas e carimbe toda folha de papel de maneira bem colorida;</p> <p>- Em outra folha de papel, você pode usar, algodão, esponja, buchas ou qualquer outro material que faça um efeito legal. Mergulhe na tinta e carimbe...</p> <p>- Depois que secarem, as folhas de papel se transformarão em lindas obras de arte!</p>

Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática
Folklore (Folclore)	Educação e Saúde	Resposta	Resolvendo o problema
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência
<p>Com apoio do adulto, auxilie a criança acessar os <i>links</i> abaixo:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gKpizfNQA8</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hINdoatkk4</p> <p>Em seguida, leia a lenda das personagens do folclore, na página de Inglês abaixo.</p>	<p>- A criança junto com o adulto irá criar uma rotina de bons hábitos de higiene para serem cumpridos todos os dias.</p> <p>- Assista ao vídeo musical no <i>Youtube</i>: “Manhã, Tarde e Noite com a FOFOTURMA”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2scvBOD7I_0</p> <p>- Observando a música, converse sobre quais hábitos de higiene podemos realizar no dia e na noite!</p> <p>Caso a criança seja deficiente auditiva, assista ao vídeo em Libras: “Higiene em Libras”, em:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Hh_4hIHfgL0</p>	<p>No momento de responder, a criança pode colar figuras que correspondam a essa resposta.</p> <p>Caso não consiga, faça o desenho.</p>	<p>Esse é o momento de CONTAR!</p> <p>- Vamos contar quantas peças de roupas juntamos para voltar ao guarda roupas;</p> <p>- Vamos contar quantas peças de roupas separamos e organizamos em gavetas ou caixas;</p> <p>- Vamos contar quantas roupas sobraram e separamos para doar!</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 - Escute as adivinhas lidas por um adulto

F	O QUE E, O QUE E, TEM LOMBO DE PORCO TEM ORELHA DE PORCO TEM COSTELA DE PORCO MESMO ASSIM NÃO É PORCO?
----------	--

G	O QUE E, O QUE E, TEM COROA E NÃO É REI TEM ESPORAS E NÃO É CAVALO?
----------	---

H	O QUE E, O QUE E, LUGAR ONDE VEMOS MUITAS VERDURAS PLANTADAS
----------	--

I	O QUE E, O QUE E, SEMPRE SE CONTA E NUNCA SE DESCONTA
----------	---

J	O QUE E, O QUE E, AS RAINHAS USAM PARA BRILHAR
----------	--

Habilidades a serem desenvolvidas: Desenvolver a atenção.

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 2 - Jogando com adivinhas

Agora responda as adivinhas, escrevendo e desenhando as respostas. Lembre-se de que elas fazem parte do nosso livro das adivinhas que iniciamos a semana passada.

J O QUE É, O QUE É, AS RAINHAS USAM PARA BRILHAR.	I O QUE É, O QUE É, SEMPRE SE CONTA E NUNCA SE DESCONTA.	H O QUE É, O QUE É, LUGAR ONDE VEMOS MUITAS VERDURAS PLANTADAS.																
<table border="1"><tr><td>O</td><td>I</td></tr><tr><td>J</td><td>A</td></tr></table>	O	I	J	A	<table border="1"><tr><td>D</td><td>A</td></tr><tr><td>D</td><td>I</td></tr><tr><td colspan="2">E</td></tr></table>	D	A	D	I	E		<table border="1"><tr><td>O</td><td>A</td></tr><tr><td>R</td><td>T</td></tr><tr><td colspan="2">H</td></tr></table>	O	A	R	T	H	
O	I																	
J	A																	
D	A																	
D	I																	
E																		
O	A																	
R	T																	
H																		
Desenhe sua resposta	Desenhe sua resposta	Desenhe sua resposta																

G O QUE É, O QUE É, TEM COROA E NÃO É REI TEM ESPORAS E NÃO É CAVALO?	F O QUE É, O QUE É, TEM LOMBO DE PORCO TEM ORELHA DE PORCO TEM COSTELA DE PORCO MESMO ASSIM NÃO É PORCO?												
<table border="1"><tr><td>G</td><td>O</td></tr><tr><td>L</td><td>A</td></tr></table>	G	O	L	A	<table border="1"><tr><td>F</td><td>I</td></tr><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>O</td><td>A</td></tr><tr><td>D</td><td>A</td></tr></table>	F	I	J	E	O	A	D	A
G	O												
L	A												
F	I												
J	E												
O	A												
D	A												
Desenhe a resposta	Desenhe a sua resposta												

Habilidades a serem desenvolvidas: Produzir texto e desenho.

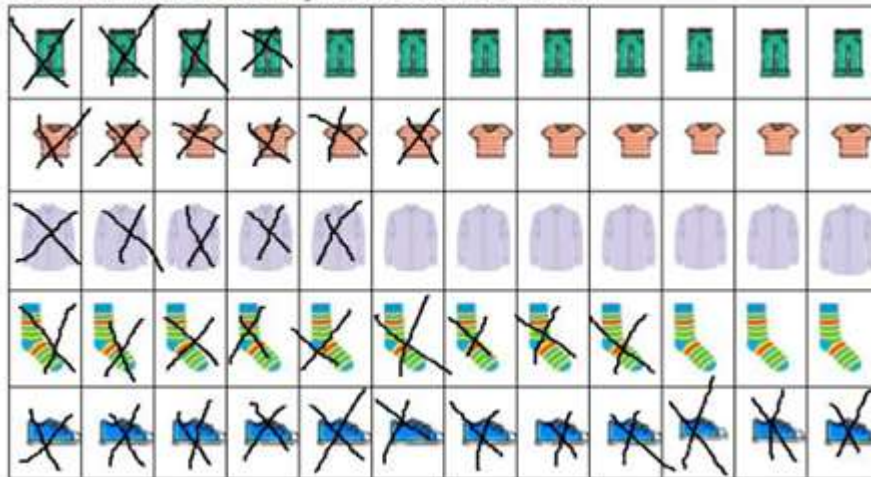
Matemática

Como realizar: A atividade proposta abordará as ideias de adição e subtração. Faça a leitura com a criança, propondo que ela analise a operação adequada para realizar o problema apresentado. Aqui, deverá ser analisada a quantidade de peças retiradas do guarda-roupa, bem como o total de peças que sobraram, completando a tabela dada. Ao final, deverá ser calculado o total de peças retiradas e o total de peças que ficaram.

Atividade 1 - A matemática do guarda-roupa

- Complete o registro de Davi, de acordo com o jogo:

JOGO: RETIRANDO AS PEÇAS DO GUARDA-ROUPA



	TINHA	RETIREI	FIGARAM
	12		
	12		
	12		
	12		
	12		
TOTAL	60		

Habilidades a serem desenvolvidas: Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Como realizar: siga os mesmos procedimentos da atividade anterior, realizando a leitura do problema com o aluno. A criança deverá utilizar a ideia de adição ou subtração, de acordo com o contexto apresentado. Logo depois, realizará os cálculos da operação que julgar correta para resolver o problema e, em seguida, deverá assinalar a alternativa correta. Finalizada as atividades, peça para o aluno fazer anotações em seu caderno sobre o que aprendeu esta semana.

Atividade 2 - Resolvendo o problema

QUAL OPERAÇÃO RESOLVERIA ESSE PROBLEMA ?

GANHEI UMA CAIXA COM 12 LÁPIS DE COR, MAS JÁ TINHA 6 NO MEU ESTOJO. COM QUANTOS LÁPIS DE COR FIQUEI?



- () $12 - 6 = 6$
- () $12 + 6 = 18$
- () $12 + 6 = 14$

Habilidades a serem desenvolvidas: Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Ciências

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Assista ao vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=zXSbsQnDM6k>, vamos aprender um pouco sobre o dia e a noite.

Atividade 1 - Leitura

Leia o texto:

Como surgiu a noite?

No começo do mundo só havia o dia. A noite estava adormecida nas profundezas do rio com Boiúna, cobra grande que era senhora do rio. A filha de Boiúna, uma bela moça tinha se casado com um rapaz de um vilarejo nas margens do rio. Seu marido, um jovem muito bonito, não entendia porque ela não queria dormir com ele. A filha de Boiúna respondia sempre:

- É porque ainda não é noite.
- Mas não existe noite. Somente dia! – ele respondia.

Até que um dia a moça disse-lhe para buscar a noite na casa de sua mãe Boiúna. Então, o jovem esposo mandou seus três fiéis amigos irem pegar a noite nas profundezas do rio. Boiúna entregou-lhes a

noite dentro de um caroço de tucumã, como se fosse um presente para sua filha.

Os três amigos estavam carregando a tucumã quando começaram a ouvir barulho de sapinhos e grilos que cantam à noite. Curiosos, resolveram abrir a tucumã para ver que barulho era aquele. Ao abri-la, a noite soltou-se e tomou conta de tudo. De repente, escureceu.

A moça, em sua casa, percebeu o que os três amigos fizeram. Então, decidiu separar a noite do dia, para que esses não se misturassem. Pegou dois fios. Enrolou o primeiro, pintou-o de branco e disse:

– Tu serás cujubin, e cantarás sempre que a manhã vier raiando.

Dizendo isso, soltou o fio, que se transformou em pássaro e saiu voando.

Depois, pegou o outro fio, enrolou-o, jogou as cinzas da fogueira nele e disse:

– Tu serás coruja, e cantarás sempre que a noite chegar. Dizendo isso, soltou-o, e o pássaro saiu voando.

Então, todos os pássaros cantaram a seu tempo e o dia passou a ter dois períodos: manhã e noite.

Fonte: ifolclore.vilabol.uol.com.br

Converse com a criança sobre mitos e lendas. Após assistir ao vídeo e ler o texto, solicite à criança ilustrar como os povos antigos acreditavam que surgiu a noite. Poderá ser por meio de desenho ou recorte e colagem de figuras.

Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Assista ao vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=CaTXgmHyMSk>. Depois de assistir, coloque novamente a música e solicite que a criança lave as mãos com sabão.

Atividade 2 – Lavando as mãos

Educação e Saúde

Cante com a criança, orientando a lavagem das mãos. Verifique com a criança como a unha fica encardida, mostre como pode fazer a limpeza da unha, durante a execução na música.

Pergunte para a criança: “Que horas e em que situações devemos lavar as mãos?”

Depois passar as orientações abaixo:

Qual é a importância de cortar as unhas de pés e mãos?

De acordo com a imunologista Claudia Lobo César, as unhas alojam grande número de vírus e bactérias e, quanto maior o seu tamanho, mais facilidade os germes têm para se instalarem no local. “Com isso, aumenta o risco de infecções, principalmente se a pessoa tem o costume de roer as unhas, pois assim aumentam as chances de ingerir os germes que ali estão”, diz. A médica afirma também que, se não

higienizadas corretamente, as unhas podem causar problemas ainda mais sérios. “Quando passamos da hora de cortar as unhas, elas podem encravar, gerar mau odor por acúmulo de resíduos, umidade e também ocasionar micose. As unhas devem ser cortadas, no mínimo, a cada 15 dias”, conclui.

Mãos e pés devem ser sempre bem higienizados por conta da presença de germes. Contudo, esta atenção não deve ser dada apenas às unhas. Mãos e pés também alojam grande quantidade de germes, então devem ser sempre bem higienizados também. “Quando encostamos em objetos, bactérias e vírus que estão neles ficam em nossa pele e, com isso, são transportados para outros lugares. É por isso que as mãos são agentes transmissores de doenças em potencial”. Para evitar esta contaminação, deve-se lavar as mãos frequentemente ao longo do dia com água e sabão, ou álcool em gel, caso não seja possível a limpeza do modo tradicional. “Os pés também não podem ser esquecidos, já que bactérias e fungos alojam-se entre os dedos e as unhas, onde células mortas se decompõem causando mau cheiro e também causando as micoses”, conclui a médica.

**Dra. Claudia Lobo César é alergista, imunologista e pediatra, formada pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e atende em Itatiba/SP. CRM-SP: 53881*

Habilidades a serem desenvolvidas: Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas etc.) são necessários para a manutenção da saúde.

Arte

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Outono – Pintura com folhas

Você vai precisar de:

- folhas de diversos tamanhos e formatos;
- tinta preta;
- folha de papel ou cartolina;
- uma esponja velha ou um pincel pequeno;
- tintas de cores diferentes.

Desenvolvimento: Pinte cada folha com cores diversas (tomando o cuidado para não enchê-las de tinta) e carimbe-as cuidadosamente no papel ou cartolina e espere secar. Observe o resultado, o formato de cada folha e as suas linhas internas.



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 atividade abaixo.

Vamos iniciar assistindo aos vídeos, conforme os *links* abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=gKpilzfNQA8>

<https://www.youtube.com/watch?v=hINdoadtkk4>

Atividade 1 – Ler a lenda das personagens do folclore.

BIGFOOT (Pé Grande)

O Pé Grande, também conhecido por Sasquatch, é uma lenda mundialmente conhecida, sendo referido no cinema, em jogos, séries e livros. Ele é uma criatura com cerca de 2 metros de altura, coberta de pelos, com aparência de macaco e que caminha como uma pessoa. É um ser que é “avistado” na parte da noite. Segundo a lenda é um animal noturno e seus olhos brilham no escuro.

CURUPIRA

O curupira, um dos personagens mais famosos do folclore brasileiro, é conhecido como um ser mítico que protege a floresta. O curupira é retratado frequentemente como um anão que possui os cabelos vermelhos e os pés ao contrário (com os calcanhares para frente).

Atividade 2 – Desenhando...

Agora que você já conhece a lenda desses dois personagens charmosos, escolha um deles ou os dois e desenhe no seu caderno.



BIGFOOT



CURUPIRA

Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer datas comemorativas que fazem parte dos países falantes da língua inglesa comparando com as datas comemorativas nacionais. Antecipar o tema de uma narrativa por meio do seu título, observação de imagens e/ou recursos multimodais.

Educação Física

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Mini-Hóquei de Obstáculos

Material:

- Cabo de vassoura, ou rodo; (pode-se utilizar cano de pvc);
- Papelão ou caixa de sapato;
- Copo descartável;
- Fita adesiva (fita crepe ou durex);
- Bolinha (para piscina de bolinhas) ou bolinha de tênis, ou de desodorante *roll-on*. Pode-se fazer a bolinha de meia ou de papelão.

Desenvolvimento: Utilizar o taco construído na aula anterior.

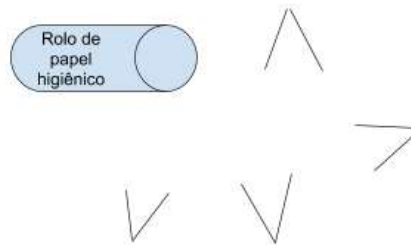
Primeiramente, recorte um pedaço retangular de papelão (com espessura “grossa”), conforme a imagem abaixo:



Depois, pegue o cabo de vassoura ou rodo e fixe, com a fita adesiva (durex ou fita crepe) o pedaço de papelão recortado na extremidade de baixo do cabo, conforme a imagem:



Com o papelão recortar várias formas geométricas para colocar no chão como obstáculos, conforme a imagem abaixo:



Com o taco nas mãos e a bolinha no chão, e a criança deverá conduzir a mesma por baixo dos obstáculos. Também poderá realizar a variação do percurso na forma de Slalom (zigue-zague), conforme imagem abaixo:



Com o taco, a criança conduzirá a bolinha entre os obstáculos.

Variações: Inicialmente colocar até 5 obstáculos. Para facilitar o domínio do controle da bolinha, iniciar com espaços reduzidos. Ir aumentando o espaçamento entre os obstáculos gradativamente.

Habilidades a serem desenvolvidas: Apresentar movimentação espacial e temporal de forma coordenada, necessárias na participação das brincadeiras. Criar brinquedos com materiais recicláveis (cartões, caixas, tubos, madeiras etc.). Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades (lançar, rebater, etc.).