



PREFEITURA DE
ITAPEVI
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES



Grade de aulas

Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	História	Geografia	Inglês
Leitura de adivinhas	Resolvendo problemas de adição e subtração.	A árvore da família	Previsão do tempo	Toys - Brinquedos
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Bocha com golfe	Tribo Samburu (Quênia)	Respostas de adivinhas	Jogo da soma	

Srs. Pais/Responsáveis,

Abaixo estão orientações de como realizar as atividades propostas, habilidades a serem desenvolvidas e quadro de adaptação para estudantes com deficiência:

Língua Portuguesa

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Leia as adivinhas

K	O QUE É, O QUE É, VEÍCULO QUE TRANSPORTA PESSOAS OU OBJETOS?
----------	--------------------------------------------------------------------

L	O QUE É, O QUE É, ENTRE OS VIVOS, VIVE MORTO CONTA HISTÓRIAS SENDO MUDO NUNCA ESTUDOU NA ESCOLA MAS SABE UM POUCO DE TUDO
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

M	O QUE É, O QUE É, PODE SER GROSSA OU BEM FINA ANDA SEMPRE PASSO A PASSO EXISTE DE CORPO INTEIRO MAS TEM NOME DE PEDAÇO?
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

N	O QUE É, O QUE É, QUANDO VOCÊ CONSEGUE MOVER-SE PELA ÁGUA COM OS MOVIMENTOS DOS BRAÇOS E PERNAS?
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O	O QUE É, O QUE É, SÓ PODE SER USADO DEPOIS DE QUEBRADO
----------	--------------------------------------------------------------

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler adivinhas.

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 2 - Responda as adivinhas

K	O QUE É, O QUE É, VEÍCULO QUE TRANSPORTA PESSOAS OU OBJETOS?						

DESENHE SUA RESPOSTA							
<table border="1"><tr><td>K</td><td>M</td></tr><tr><td>O</td><td>B</td></tr><tr><td></td><td>I</td></tr></table>		K	M	O	B		I
K	M						
O	B						
	I						

L	O QUE É, O QUE É, ENTRE OS VIVOS, VIVE MORTO CONTA HISTÓRIAS SENDO MUDO NUNCA ESTUDOU NA ESCOLA MAS SABE UM POUCO DE TUDO						

DESENHE SUA RESPOSTA							
<table border="1"><tr><td>L</td><td>V</td></tr><tr><td>R</td><td>I</td></tr><tr><td></td><td>O</td></tr></table>		L	V	R	I		O
L	V						
R	I						
	O						


M	O QUE É, O QUE É, PODE SER GROSSA OU BEM FINA ANDA SEMPRE PASSO A PASSO EXISTE DE CORPO INTEIRO MAS TEM NOME DE PEDAÇO?				

DESENHE A SUA RESPOSTA					
<table border="1"><tr><td>A</td><td>M</td></tr><tr><td>E</td><td>I</td></tr></table>		A	M	E	I
A	M				
E	I				

N	O QUE É, O QUE É, QUANDO VOCÊ CONSEGUE MOVER-SE PELA ÁGUA COM OS MOVIMENTOS DOS BRAÇOS E PERNAS?						

DESENHE SUA RESPOSTA							
<table border="1"><tr><td>A</td><td>N</td></tr><tr><td>R</td><td>D</td></tr><tr><td></td><td>A</td></tr></table>		A	N	R	D		A
A	N						
R	D						
	A						

O	O QUE É, O QUE É, SÓ PODE SER USADO DEPOIS DE QUEBRADO				

Cofe a figurinha e complete a cena:					
					
<table border="1"><tr><td>V</td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>O</td></tr></table>		V	O		O
V	O				
	O				

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler, desenhar e escrever.

Adaptação para estudantes com deficiência

1 ATIVIDADE - O adulto auxilia criança a fazer cartazes grandes com letra de forma K, L, M, N como está apresentada da atividade acima.

- Escreva em folhas sulfites e ou qualquer outro papel;

O adulto pode realizar a leitura das adivinhas se a criança não souber ler. Solicite à criança que pegue uma plaquinha da letra que está representada na adivinha e em seguida identifique a letra da plaquinha na imagem disponível abaixo.

Exemplo: letra K na imagem da Kombi... assim que terminar a leitura da adivinha.



2 ATIVIDADE - Usar as imagens dos desenhos acima para responder a atividade que foi solicitada pela professora na página de Língua Portuguesa acima.

- Após a leitura do adulto, a criança pode escrever, desenhar ou apontar nas imagens qual seria a resposta.

Matemática

Como realizar: Nesta semana, continuaremos o trabalho com os significados das operações. Na atividade 1, realize a leitura com a criança e peça que realize os problemas propostos, nos quais precisará utilizar as ideias presentes nas operações de adição ou subtração, de acordo com o contexto apresentado, bem como os cálculos da operação que julgar correta.

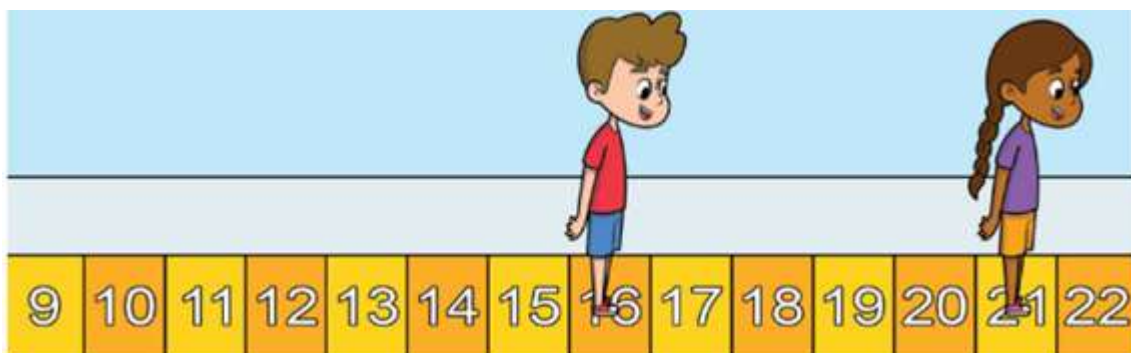
Atividade 1 - Resolvendo problemas de adição e subtração

1) Com base nas informações dadas no diálogo das crianças, descubra a idade de cada uma e assinale a resposta correta com um X:



- A) JOÃO TEM 6 ANOS, E CLARA TEM 8 ANOS.
- B) JOÃO TEM 7 ANOS, E CLARA TEM 5 ANOS.
- C) JOÃO TEM 8 ANOS, E CLARA TEM 6 ANOS.
- D) JOÃO TEM 8 ANOS, E CLARA TEM 7 ANOS.

2) Observe as posições das crianças e responda: quantas casas de diferença a menina está à frente do menino?



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: para finalizarmos o assunto de forma divertida, propomos Jogo da Soma. Ajude o aluno na preparação do jogo. Os materiais necessários são facilmente achados em casa. Leia as regras com o aluno e treine com ele alguma das operações indicadas. Após o jogo, peça que faça alguns cálculos mentais e explique, oralmente, tudo que aprendeu.

Atividade 2 - Jogo da soma

Materiais:

- 20 palitos de sorvete ou tiras de papelão;
- 10 rolos de papel ou copinhos descartáveis;
- canetinha colorida;
- uma sacola pequena.

Regras e instruções iniciais:

- Escreva nos palitos as operações da tabela abaixo:



ADIÇÕES	SUBTRAÇÕES
$5 + 4 =$	$12 - 2 =$
$4 + 3 =$	$10 - 1 =$
$3 + 5 =$	$9 - 1 =$
$2 + 1 =$	$7 - 5 =$
$1 + 9 =$	$9 - 2 =$
$5 + 1 =$	$8 - 2 =$
$3 + 2 =$	$5 - 1 =$
$2 + 2 =$	$6 - 3 =$
$1 + 1 =$	$4 - 2 =$
$1 + 0 =$	$1 - 0 =$

- Em cada rolinho de papel, escreva números de 1 a 10 (sem repetição).
- Coloque os rolinhos numerados lado a lado, em ordem crescente (de 1 a 10).
- Vire todos os palitos com a parte das operações para baixo, de maneira aleatória.
- Na sua vez, cada jogador deve virar um palito por vez, fazer a conta indicada e colocar o palito rolinho que tem o resultado. Sempre que acertar, poderá jogar novamente.
- Caso um jogador erre, ele marca o número que palitos que conseguiu acertar e passa a vez para o outro jogador.
- Sempre que um novo jogador for começar, todos os palitos devem ser virados para baixo, de maneira aleatória.
- Ganha o jogador que acertar o maior número de operações.
- Para deixar o jogo mais divertido, vocês podem determinar um tempo para realizar as operações.

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.

Adaptação para estudantes com deficiência

1 ATIVIDADE - Resolvendo e elaborando problemas

O adulto vai escolher 3 pessoas da família para participar da atividade. Elas poderão usar os nomes dos personagens da atividade: João, Clara e Laura;

- Cada um terá uma plaquinha com seu nome e idade (João tem 6 anos? Clara tem 8 anos? Laura tem 7 anos?);

- O adulto iniciará as perguntas para a criança, que pode usar material concreto como (botões, rolhas, tampinhas e etc.) para responder;

* Quantas tampinhas eu uso para representar a idade de João?

* Quantas tampinhas eu uso para representar a idade de Laura?

* Quantas tampinhas a mais eu coloco na idade do João para que a idade dele fique igual a idade da Clara?

* Quantas tampinhas eu tiro da idade da Laura para que a idade dela fique igual a idade do João?

A) Posições

- O adulto desenha uma trilha que pode ser no chão e duas pessoas fiquem em pé jogando ou pode também desenhar em uma folha com piões, ou carrinhos de cores diferentes (2 objetos apenas);

- O adulto vai numerar as casinhas (0 a 10) e cada jogador vai colocar o seu objeto no número que quiser...;

- Depois que colocar os objetos, não pode tirar. Aí começarão as perguntas;

* Quem está na frente?

* Quem está por último?

* Quem chegará primeiro?

* Quantos números tem entre o primeiro e o último?

* Se você tivesse que voltar para o número 1, quantas casinhas voltaria?

2 ATIVIDADE - Jogo das Somas

A criança, orientada por um adulto, colocará os números nos rolinhos como pede a atividade;

- As operações escritas devem ser bem simples como $1+1$ ou $3-2$ para que a criança consiga descobrir os resultados;

- A criança deve ter tampinhas de garrafas para ajudar no cálculo!

Ciências Humanas

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 a data.

Atividade 1 - História

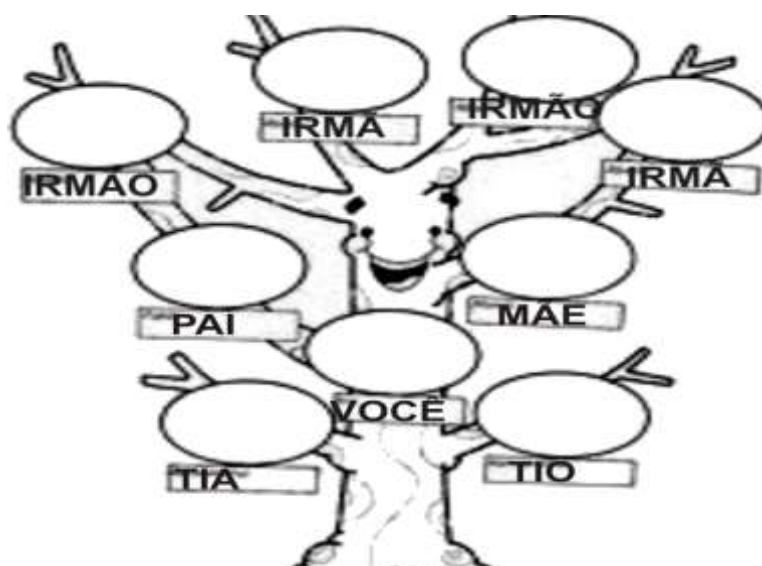
Assistam ao vídeo no link abaixo:

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

Ouçã quantas vezes for necessário e tente responder as questões abaixo em seu caderno.

Responda:

- 1- Qual é o assunto desta música do vídeo?
- 2- Curitiba é uma cidade. Você sabe onde fica? (Pesquise em livros, internet ou um mapa, se tiver). Assim como Recife, onde fica essa cidade?
- 3- O que significa dizer que a avó era filha de um gaúcho? E o baiano, é de onde?
- 4- O que é chimarrão? Todos tomam chimarrão?
- 5- E churrasco? E bombacha?
- 6- Existem coisas que fazemos que aprendemos com nossos pais e avós?
- 7- Para estarmos aqui dependemos de quem veio antes de nós?
- 8- Você sempre morou aqui? E seus pais e seus avós?
- 9- Refletindo na atividade anterior vamos desenhar uma árvore genealógica, ou seja, uma árvore familiar observe o modelo abaixo e faça em seu caderno, não se esqueça de colorir



Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer a vida familiar e seus diferentes vínculos. Identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar.

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 data.

Atividade 2 - Geografia

Observe as imagens abaixo. Será que vai chover?

VAI CHOVER HOJE?



Daoudi Aissa, UNPLASH, 2018



Chuttersnap, UNPLASH, 2018

Como está o tempo na primeira imagem? E na segunda?

Agora diga como está o tempo hoje? Represente em forma desenho.

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer mudanças de temperatura e umidade. Observar e descrever ritmos naturais (dia e noite, variação de temperatura e umidade etc.), em diferentes escalas espaciais e temporais comparando-as.

Adaptação para estudantes com deficiência

História

1 ATIVIDADE - Com auxílio do adulto, acesse o link abaixo e assista ao vídeo:

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

Ouçã quantas vezes for necessário e tente responder as questões solicitadas pela professora na página acima em seu caderno (para criança que não domina escrita, o adulto pode ser o escriba, mas prevalece a resposta da criança).

Vamos fazer uma árvore com fotos da família.

- Cole fotos ou desenhe as pessoas que formam a sua família;

* Essa árvore pode ser feita bem grande para decorar o quarto!

Geografia

O tempo/ Clima!

2 ATIVIDADE - A criança acessa o link abaixo com o auxílio do adulto.

<https://www.youtube.com/watch?v=nnbCMqnvvy8>

Assista quantas vezes for necessário. Na sequência, converse sobre o tempo:

Observando as imagens abaixo:

- Qual você acha mais bonita?
- Mostre qual imagem representa a noite?
- Com a ajuda do adulto, a criança vai escrever, desenhar ou colar 3 figuras de coisas que fazemos durante o dia e 2 que fazemos durante a noite.



Arte

Como realizar: Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Tribo Samburu (Quênia)

Você vai precisar de:

- Prato de papelão, ou um círculo de papelão;
- tintas coloridas;
- tesoura.

Desenvolvimento: No centro do círculo de papelão, trace um círculo menor e desenhe dois traços em direção a borda do prato. Recorte a parte interna do círculo menor e deixe uma fenda para passar em torno do pescoço. Para finalizar, pinte o seu colar com muitas cores.



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.

Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto deve fazer a leitura abaixo para a criança sobre o significado do Samburu. Leia de forma que chame a atenção dela.

*O **Samburu** é uma pessoa de Nilotic de centro-norte do Quênia. Eles são uma subtribo dos Maasai. Os Samburu são pastores semi-nômades que rebanham principalmente gado, mas também mantêm ovelhas, cabras e camelos. O nome que eles usam para si próprios é **Lokop** ou **Loikop**, um termo que pode ter uma variedade de significados. Muitos afirmam que os Samburu se refere a si mesmos como "donos da terra" ("lo" refere-se à propriedade e "nkop" é a terra), embora outros apresentem uma interpretação muito diferente do termo. Os Samburu falam o dialeto Samburu da língua Maasai, que é uma língua nilo-saariana. Há muitos parques na área, um dos mais bem conhecidos é Reserva Nacional de Samburu.*

Após a leitura, siga as instruções do professor na página acima e crie o seu colar Samburu, bem lindo!

Inglês

Como realizar: Queridos alunos e responsáveis, nessa semana vamos aprimorar o conhecimento em relação aos brinquedos (toys). Vamos começar acessando o link abaixo:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E>

Atividade 1 – Assistir ao vídeo e pronunciar as palavras



SPINNING TOP



SHUTTLECOCK



MARBLES

Atividade 2 – Escreva em seu caderno os brinquedos abaixo

ENGLISH WORD	PORTUGUESE WORD
SPINNING TOP	PIÃO
SHUTTLECOCK	PETECA
MARBLES	BOLINHAS DE GUDE

Atividade 3 – Jogo da memória

Vamos brincar de memory game (jogo da memória). Monte pares de imagens dos brinquedos e brinque tentando descobrir o maior número de pares possível.

Habilidades a serem desenvolvidas: Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões a convite do professor. Empregar o verbo like para expressar preferências. Nomear brinquedos.

Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto deve auxiliar a criança a aprimorar o conhecimento em relação aos brinquedos (toys). Vamos começar acessando o link abaixo:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E>

Assista ao vídeo com a criança quantas vezes for necessário e peça-lhe que pronuncie as palavras. Para crianças que tiverem habilidade para desenho e escrita, pode realizar os registros no seu caderno.

O adulto pode selecionar, se possível, alguns brinquedos sugeridos nos vídeos para que a criança marque no concreto o nome dos brinquedos em inglês.

- escrever em placas de papel os nomes de cada um em inglês;
- levantar os brinquedos um por um, e a criança levanta ou aponta a placa que tem o nome do objeto. Se a criança conseguir, deve também verbalizar!

Educação Física

Como realizar: Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Bocha com golfe

Material:

- Cabo de vassoura, ou rodo (pode-se utilizar cano de pvc);
- Fita adesiva (fita crepe ou durex);
- Tampinhas de garrafa pet ou bolinha (para piscina de bolinhas), bolinha de tênis ou construir bolinha de papel. (Prenda com fita adesiva).

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

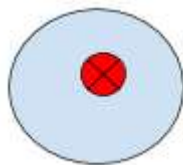


Em seguida, pegue o cabo de vassoura ou rodo e fixe com a fita adesiva (Durex ou fita crepe) o pedaço de papelão recortado na extremidade de baixo do cabo, conforme imagem abaixo:

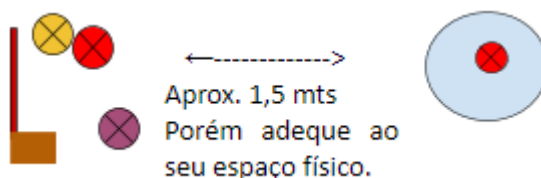


O utilize a vassoura ou o rodo propriamente. Utilizar o taco construído nas aulas anteriores.

Com a fita crepe, desenhe um círculo no chão e insira uma tampinha dentro dele. Esta tampinha chamaremos de “tampinha-guia”. (ou bola-guia, caso esteja utilizando bolinhas).



Agora, de uma certa distância (aprox. 1,5 metro) efetue a batida do taco em outra tampinha pet, para empurrar a “tampinha-guia” que está dentro do círculo para fora dele.



Vence quem tirar a “tampinha-guia” de dentro círculo com o menor número de tacadas.

OBS.: Tente realizar também a atividade substituindo as tampinhas de garrafas pet por bolinha de piscina (plástica) e/ou bolinha de tênis ou de desodorante roll-on, ou até mesmo bolinha de papel.

Variação: Aumentar a distância gradualmente.

Habilidades a serem desenvolvidas: Criar brinquedos com materiais recicláveis (cartões, caixas, tubos, madeiras etc.). Ter presteza e autonomia na manipulação e exploração de diferentes objetos. Apresentar coordenação motora global e fina que contribua para a realização de movimentos seguros na participação de jogos, brincadeiras e outras atividades escolares. Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades (lançar, rebater etc.).

Adaptação para estudantes com deficiência

Vamos criar um taco de golfe:

Para as crianças que tem limitações em seus braços ou pouco domínio, sugiro um taco pequeno e leve e, se possível, use a superfície de uma mesa para brincar.

- O adulto pode pegar um rodinho de secar a pia, recortar um de seus lados para obter um taco. Podemos usar também outros materiais como o solado de um chinelo, que é leve e dá para prender com fitas em suas mãos.