



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 lenda	Explicando localizações	Atividades econômicas na América portuguesa	Os processos de produção no campo e cidade	Retomada e ampliação - Clothes (Roupas).
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Bocha com golfe	Máscara de leão (Senegal)	Compreensão de lenda	Jogo dos pontinhos	

Srs. Pais/Responsáveis,

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

## Língua Portuguesa

Como realizar: Leia a lenda

### Atividade 1 - Leitura

#### A lenda do Guaraná

Numa aldeia Maué, no meio da selva, viviam Taira e Naiara. Eles queriam muito um filho, e quando nasceu Alupá foi uma festa.

Alupá era um menino bom e inteligente, que estava sempre ocupado com alguma coisa. Ajudava a mãe na plantação e ia pescar e caçar com o pai e os outros homens da aldeia, apesar de achar que não se devia matar bicho nenhum. Gostava de nadar no rio, de brincar com as outras crianças e de ouvir as histórias que os velhos tinham para contar.

Quando os homens iam para a floresta, ele ia junto. Aos poucos, começou a desvendar alguns segredos da mata. Só havia uma coisa que ele não conseguia entender: Jurupari, o espírito do mal. Os mais velhos não gostavam de tocar nesse assunto. Sempre que o indiozinho pedia alguma explicação, eles respondiam: "Jurupari é o mal". Os adultos achavam que Alupá era muito novo para entender esse assunto.

Mas Jurupari já tinha ouvido falar de Alupá e quanto mais falavam bem do garoto, menos o danado gostava dele. Por isso, decidiu conhecê-lo. Invisível, o gênio do mal começou a acompanhar o índio. Viu como ele era querido pelos bichos e como gostava de pegar fruta no pé com os amigos, e deu uma gargalhada:

– Já sei! Vou me transformar em cobra para dar o bote em Alupá!

E ficou de tocaia, esperando a oportunidade. Passados alguns dias, o garoto passeava sozinho quando topou com um pé de carambola carregadinho. Subiu na árvore, sentou-se num galho e ficou chupando as frutas. Imediatamente, Jurupari transformou-se em cobra, tomou a cor do tronco da árvore e enrolou-se nele. Quando Alupá começou a descer da caramboleira, a cobra o picou. O menino caiu, e a cobra desapareceu. Os índios o encontraram morto. Observando o corpo, um amigo descobriu a picada.

– Vejam só! Ele foi picado por uma cobra! – disse o menino apontando a marca na perna.

– Não é possível! – exclamou Taira – Ele conhecia tão bem os animais...

Foi então que o xamã disse:

– Quem fez isso foi Jurupari. Esse é o único segredo da mata que Alupá desconhecia.

De repente, ouviu-se um trovão. Os índios se assustaram: não havia nuvem no céu, nem sopra de chuva... Todos fizeram silêncio. Naiara fechou os olhos e assim ficou por longos minutos.

Ao abri-los, contou ao grupo que o trovão era uma mensagem de Tupã\*. O deus queria compensar a aldeia pela perda de Alupá. Pedia que ela plantasse os olhos do filho, como se fossem sementes; deles nasceria um arbusto milagroso, cujos frutos trariam felicidade.

Os olhos de Alupá foram plantados num canteiro. Todas as tardes, Naiara regava a terra com carinho. Certo dia nasceu uma planta bonita, que cresceu muito depressa. Era um pé de guaraná.



\* Tupã: figura importante e poderosa da mitologia tupi-guarani. Em tupi, significa trovão.

Silvana Salerno. Viagem pelo Brasil em 52 histórias. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2006.

©Ensinarhoje.com

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler lenda.

**Como realizar:** Responda as questões

### **Atividade 2 – Compreensão do texto**

1-A lenda que você leu tem origem indígena e existe há muitos anos. Como você acha que essa lenda chegou até os dias de hoje?

2- A lenda do guaraná serviu para explicar qual situação?

3- Quais personagens da lenda podem ser considerados sobrenaturais, ou seja, que não existem de verdade?

4- Quem era Jurupari?

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e interpretar lenda.

## **Adaptação para estudantes com deficiência**

**Atividade 1 –** Ajude a criança na leitura do texto.

Acesse o link abaixo sobre a Lenda do Guaraná e apresente ao aluno:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYSZH6 IMEw&t=2s>

**Atividade 2 –** Ajude a criança ao responder as questões. As respostas podem ser de forma escrita, desenhada ou oral.

Use a criatividade e pinte o desenho abaixo:

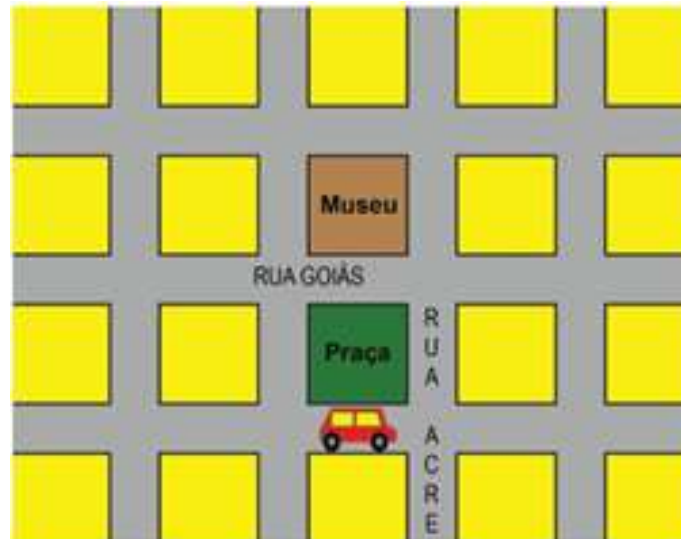


# Matemática

**Como realizar:** Nesta Lição de Casa, vamos aprender um pouco mais sobre a localização de objetos em nosso dia a dia. Na atividade 1, observe o mapa e a localização do carro. Em seguida, leia e responda as questões propostas.

## Atividade 1 - Explicando localizações

– Observe o mapa e a localização do carro. Logo depois, responda as perguntas.



1) Para chegar ao museu, o carro terá que virar à direita ou à esquerda na rua Acre?

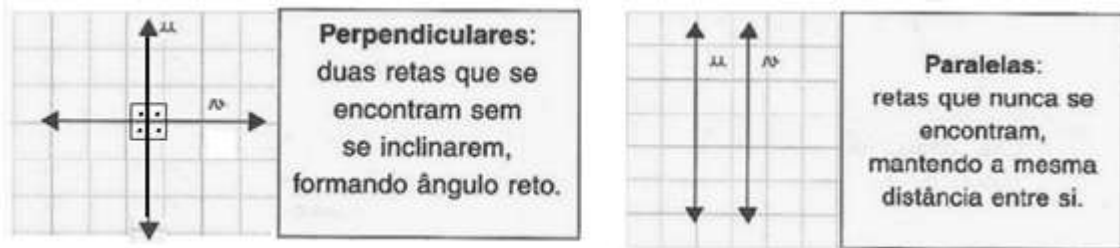
Resposta: \_\_\_\_\_

2) A resposta correta para o carro chegar ao museu, seguindo a mesma direção que está, é:

- A) Virar duas vezes para a direita.
- B) Virar duas vezes para a esquerda.
- C) Primeiro virar à esquerda e depois à direita.
- D) Primeiro virar à direita e depois à esquerda.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares.

**Como realizar:** Leia as regras do jogo e desenhe o tabuleiro numa folha de caderno. Após jogar, responda as perguntas sobre o jogo e faça anotações em seu caderno. Lembre-se dos tipos de retas:

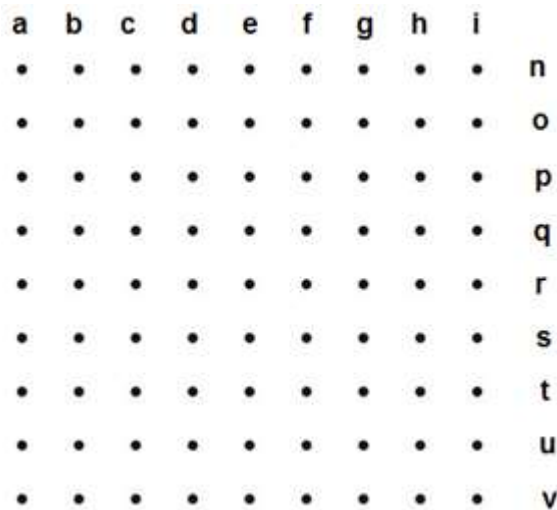


Caso tenha dificuldades com as regras, assista ao vídeo explicativo, disponível no link abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=JM8R8TemBHQ>

### Atividade 2 - Jogo dos pontinhos

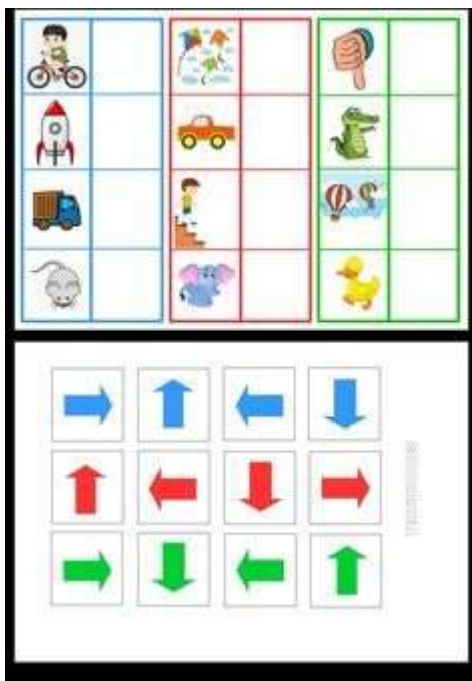
**Regras:** Cada jogador, na sua vez, deve formar um segmento de reta usando apenas dois pontos vizinhos, na horizontal ou vertical. Cada vez que um jogador completar um quadradinho, deve colocar, no interior do quadradinho, a inicial do seu nome e terá o direito de jogar mais uma vez. Ganha quem formar o maior número de quadradinhos.



**Aprendendo com o jogo:** durante o jogo, foram traçadas retas verticais e horizontais, indicadas pelas letras minúsculas do nosso alfabeto. Encontre e indique 3 pares de retas paralelas e dois pares de retas perpendiculares.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 1** - Ajude a criança a entender os conceitos de direita, esquerda, em cima e embaixo. Mostre para a criança a direção que indica cada imagem. Para isso, desenhe ou imprima as setas e coloque ao lado do desenho. Repita o processo até que a criança possa entender os conceitos.



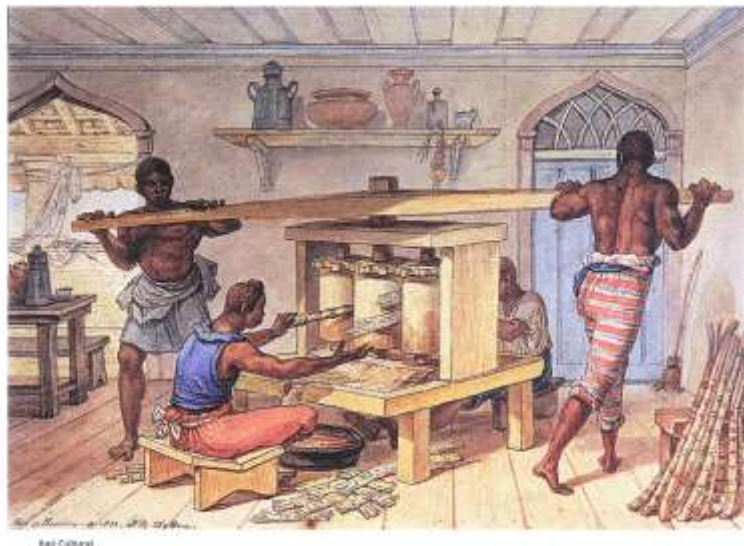
**Atividade 2** - Ajude a criança na realização do jogo dos pontinhos, seguindo as orientações acima.

# Ciências Humanas

## História

**Como realizar:** Leia o enunciado com atenção e faça o que se pede

**Atividade 1** - Observe a imagem abaixo. O que ela representa?



1- O que você vê?

2- Como funciona as moendas de cana?

3- O que podemos perceber observando as vestes dos trabalhadores e as condições de trabalho?

4- Texto:

“Antes da moenda, era preciso plantar e colher a cana e que este trabalho era feito sempre por meio da escravização de pessoas trazidas da África, em um processo de migração forçada. Depois de moída a cana, faziam-se cones que eram chamados de bolo de açúcar e assim eram transportados pelas pessoas escravizadas até o porto mais próximo e depois levados à Europa, onde o açúcar era clareado (refinado) e vendido”

Responda:

Você já imaginou como avaliar o açúcar produzido pelo Brasil na Europa?

5- Esse produto enriqueceu a muitos donos de fazenda, era produzido por pessoas que foram escravizadas e que não recebiam nenhuma retribuição financeira por esse trabalho. O que você pensa sobre isso?

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Conhecer a importância da história do Brasil. Identificar e descrever a importância dos caminhos terrestres, fluviais e marítimos para a dinâmica da vida comercial.



# Ciências Humanas

## Geografia

**Como realizar:** Leia com atenção o enunciado e responda as questões abaixo:

**Atividade 1** - Observe o infográfico com a cadeia produtiva do leite e estabeleça relações com o texto:



**Texto:**

### **Na Cidade**

Hoje amanheceu frio e a chuva  
fina caindo...  
Eu aqui bem devagar  
tomando um leite quente...  
E um pensamento me veio logo à mente:  
Para eu ter esse conforto,  
precisei de muita gente.  
Até da vaquinha Mimosa  
que vive no sítio do Vovô Vicente.  
Dá Mimosa veio o leite  
que foi levado para a cidade.  
É até uma fábrica transportado,  
onde os laticínios são fabricados  
E o leite da Mimosa  
em caixinha colocado.

Agora responda as questões abaixo:

- 1- Em qual paisagem se passa a história narrada no poema?
- 2- Qual paisagem veio na lembrança do personagem?
- 3- O que dela ele utiliza? Por que o leite vai para a fábrica?
- 4- Por que ele é colocado em caixinhas?
- 5- Como o leite consumido e como ele chegou até a sua casa?

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Reconhecer a relação campo e cidade a partir da identificação da cadeia produtiva dos produtos que consumimos. Reconhecer especificidades e analisar a interdependência do campo e da cidade, considerando fluxos econômicos, de informações, de ideias e de pessoas.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 1** – Ajude a criança na observação da imagem. Faça as seguintes perguntas: O que você vê? Como funciona as moendas de cana? O que podemos perceber observando as vestes dos trabalhadores e as condições de trabalho?

Em seguida, leia o texto e responda as perguntas. As respostas podem ser por meio da escrita, desenho ou de forma oral.

**Atividade 2** - Ajude a criança na observação do infográfico sobre a cadeia produtiva do leite. Em seguida, leia o texto e responda as perguntas. As respostas podem ser por meio da escrita, desenho ou de forma oral.

## Arte

**Como realizar:** Siga o passo a passo para realizar atividade abaixo.

### Atividade 1 - Máscara de leão (Senegal)

**Você vai precisar de:**

- canudos de plástico;
- folhas de papel sulfite;
- prato de bolo ou um círculo de papelão;
- tinta amarela;
- tinta marrom;
- cola;
- tesoura.

**Desenvolvimento:** Em papel sulfite carimbe com tinta amarela suas mãozinhas, recorte-as e reserve. Para fazer a máscara do leão, desenhe o esquema do rosto (focinho e olhos) sobre o prato ou círculo de papelão. Recorte a parte interna do desenho, pinte o focinho, cole as orelhas, os bigodes de canudos e em torno do círculo, cole a juba do leão.



**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 e da colagem a tridimensionalidade e praticar a lateralidade.

## Adaptação para estudantes com deficiência

Ajude a criança da realização dessa atividade seguindo as orientações acima.

### Inglês

**Como realizar:** Essa semana vamos retomar o aprendizado sobre as roupas. Você sabe como perguntar o preço de algo na Língua Inglesa?

#### Atividade 1 – Clothes (roupas)

Primeiro vamos retomar os nomes das roupas (Clothes) assistindo ao vídeo abaixo e repetindo.

[https://www.youtube.com/watch?v=sV\\_ObJDMUnc](https://www.youtube.com/watch?v=sV_ObJDMUnc)

#### Atividade 2 – Quanto custa?

Agora vamos aprender como perguntar o preço de algo e as expressões **caro** e **barato**. Copie as frases abaixo no caderno e depois assista ao vídeo prestando atenção nas expressões abaixo:

How much does it cost? ou How much is it? (Quanto custa?)

Is it cheap or expensive? É barato ou caro?

It is U\$ 10,00 (ten dollars) (dez dólares).

It is U\$ 00,50 (fifty cents) (cinquenta centavos).

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

**Atividade 3** - Vamos aproveitar a vitrine confeccionada na semana passada e brincar com a família. Simule um diálogo perguntando e respondendo o sobre os preços. Use as expressões acima. Se quiser (ou puder), grave um vídeo e poste nas suas redes sociais.



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Reconhecer e nomear as roupas em inglês. Participar de dramatização de uma situação que envolva as roupas. Experimentar brincadeiras em Inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões. Dramatizar pequenos diálogos.

# Adaptação para estudantes com deficiência

Ajude a criança na realização dessa atividade seguindo as orientações acima.

## Educação Física

**Como realizar:** Siga o passo a passo para 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:

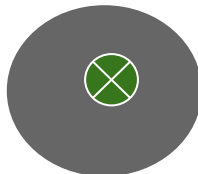


Após, pegue o cabo de vassoura ou rodo e fixe, com a fita adesiva (durex ou fita crepe) o pedaço de papelão recortado na extremidade de baixo do cabo, conforme imagem abaixo:

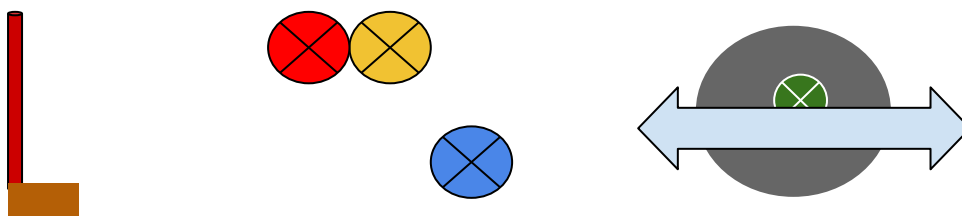


O utilize a vassoura ou o rodo propriamente. Utilizar o taco construído nas aulas anteriores.

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



Agora, em uma certa distância (aprox. 1,5 metro) efetuar 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.: Após tentar realizar a atividade, substitua 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.

Variações: Aumentar a distância gradualmente;

- Os participantes deverão “contabilizar” os pontos, ou seja, estipular o nº de “tacadas” e somar a pontuação feita, acordado anteriormente entre eles. (Retirar a tampinha-guia de dentro do círculo com a 1ª tacada, vale mais do que com a 3ª tacada). Estes deverão registrar essas pontuações no caderno.

- Ao invés de retirar a bolinha de dentro do círculo, lançar outra tampinha para o círculo o mais próximo possível da tampinha

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Identificar as principais características das brincadeiras vivenciadas (nome de artefatos, movimentos, regras, forma de organização etc. Demonstrar interesse na aprendizagem de novas brincadeiras. Criar brinquedos com materiais recicláveis (cartões, caixas, tubos, madeiras etc.). 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.). Criar estratégias para superar os problemas/obstáculos iminentes.

## Adaptação para estudantes com deficiência

Ajude a criança na realização dessa atividade seguindo as orientações acima.