



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 conto	Localizando pontos	Progresso para quem? Democracia?	Noções de emigração e migração	Retomada e Ampliação - Clothes (Roupas)
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Bocha com golfe	Mancala (diversos países africanos).	Compreensão de texto	Batalha naval	

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: Leia o texto abaixo.

Atividade 1 - Leitura

Zinho, o detetive

O detetive Zinho estava em seu quarto arrumando suas coisas de detetive, quando ouviu um grito pavoroso:

- Aaiiiii!

Zinho saltou da cama, pegou sua lupa e chapéu, abriu a porta do quarto, daí ouviu o grito de novo.

- Aaiiiii!

Zinho quase se assustou, mas aí lembrou-se que um verdadeiro detetive não se assusta. Engoliu o susto em seco e pegou um desentupidor de pia que estava no corredor. Com o desentupidor debaixo do braço, ele se sentiu mais confiante para enfrentar aquela ameaça terrível e pôs-se a investigar de onde viriam os gritos.

- Aaiiii!

Quanto mais descia a escada mais pavoroso o grito ficava. O detetive Zinho resolveu se armar de um tênis largado pelo irmão mais velho bem no pé da escada. O tênis estava muito sujo e Zinho fez a besteira de cheirar o tênis do irmão.

- Arrgghh! Que chulé! – disse Zinho tapando o nariz. Era uma arma perfeita contra o que quer que fosse que estava causando aqueles gritos de medo. E por falar em grito...

- Aaiiiii!

Passando pelo banheiro no corredor, o detetive Zinho entrou (pelo barulho que fez deve ter derrubado um monte de coisas lá dentro) e saiu armado de papel higiênico (para a marrar o inimigo), uma escova de dentes (caso ele esteja com mal- hálito) e um rodo (que podia ser usado como espada ou coisa assim).

Carregado com todos esses apetrechos, o detetive Zinho ouviu novamente.

- Aaaaahhhhhh! - o grito tinha ficado mais pavoroso e, finalmente, o detetive pode identificar de onde vinha o grito: da cozinha.

Aproximou-se com cuidado da porta da cozinha, que estava fechada, ainda se lembrou de pegar um espanador que estava perto da porta. Por um segundo ou dois hesitou, devia mesmo entrar? Que terríveis perigos o aguardavam atrás daquela porta?

Quando ouviu o último grito, não teve dúvidas, ele ia fazer o que tinha vindo fazer. Chutou a porta da cozinha com tanta força que ela se abriu estrondosamente. Viu então sua Irmã mais velha em cima de uma cadeira. Ela olhava para o lado e ainda deu mais um grito horripilante:

- Socorrooooo!!!

Que terríveis monstros marcianos atacavam a cozinha querendo raptar sua irmã? Que perversos bandidos assaltaram a casa em busca dos doces que sua mãe tinha feito para o jantar? Que cruéis criaturas sanguinárias invadiam a casa para sugar todo o leite da geladeira até a morte?

O detetive tentou manter a calma, e reparou que sua irmã olhava para baixo. Estalou os dedos e concluiu brilhantemente: “Arrá! O que está assustando a minha irmã está no chão!

Então Zinho aproximou-se do ser maligno que estava causando todo aquele terror em sua parente tão próxima. Armado com todos os objetos que pegou pela casa ele não tinha medo, não podia falhar.

E foi então que ele chegou bem perto e pode ver, ali no chão limpo da cozinha... uma barata.

(Texto transcrito livremente a partir de vídeo)

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler conto.

Como realizar: Responda as questões sobre o texto lido.

Atividade 2 - Compreensão do texto

Questões

- 1) Qual é o título do texto?
- 2) O que o Zinho estava fazendo em seu quarto?
- 3) Por que o Zinho deu um pulo da cama?
- 4) Quando o detetive Zinho saiu do quarto o que levava com ele?
- 5) O que o detetive Zinho lembrou quando quase se assustou?
- 6) O que o detetive Zinho fez no caminho do grito?
- 7) De onde vinha o grito?
- 8) Quando chegou ao local do grito o que o detetive Zinho descobriu?

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender texto narrativo. Reconhecer elementos narrativos do texto.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Assista ao vídeo "Detetive Zinho"

<https://www.youtube.com/watch?v=EzFWO7BRwsM>

Brinque com a criança enquanto faz a leitura.

Veja se em sua casa há alguns dos objetos citados no texto: chapéu, lupa, desentupidor de pia, tênis, papel higiênico, escova de dentes, rodo e espanador.

Mostre cada objeto e faça a nomeação, caso a criança não saiba.

Peça para a criança imaginar que ela é o detetive enquanto você faz a leitura, a criança pega o objeto mencionado e faz a encenação.

Deixe-a imaginar a situação e brincar de detetive.

Atividade 2 - Compreensão

Nesta atividade o aluno deverá responder às questões passadas pelo professor.

Em tiras de papel escreva todas as respostas e coloque-as dispostas em uma mesa.

Ex: ZINHO O DETETIVE
UMA BARATA

Leia a pergunta para a criança.

Conforme a criança dá a resposta correta, peça para ela encontrá-la nas tiras de papel. Ajude a criança na leitura ou mostre a resposta dela escrita.

Cole as respostas no caderno.

Matemática

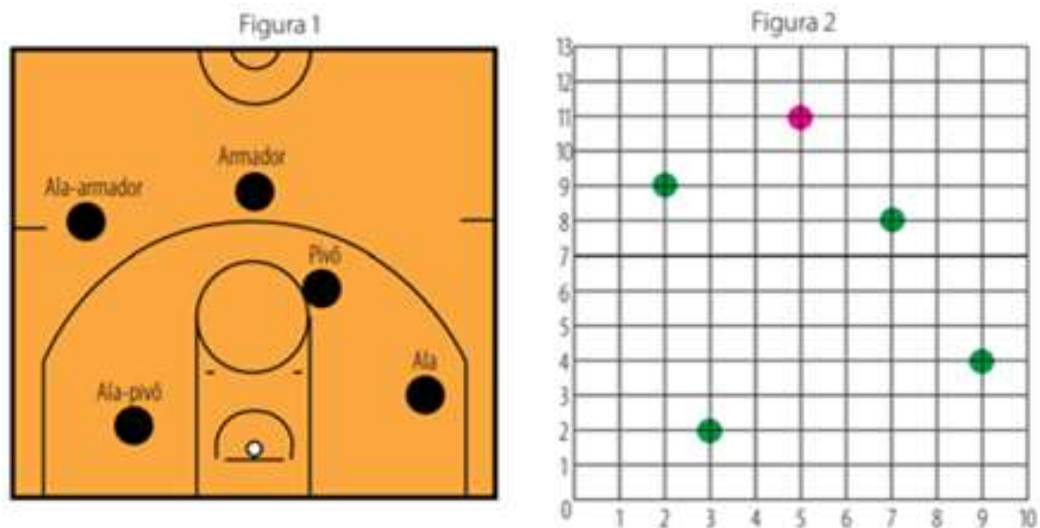
Como realizar: Nesta semana, aprenderemos mais sobre localização de objetos no plano e suas coordenadas. Para relembrar como isso pode ser feito, sugerimos que assista ao vídeo abaixo:

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=xw2RdbkXRiw>

Agora, usando o que você aprendeu, realize a atividade 1, na qual você precisará indicar as coordenadas dos jogadores.

Atividade 1 - Localizando pontos

A figura 1 mostra a posição dos alunos na quadra para jogar basquete, e a figura 2 indica a localização deles no plano cartesiano.



Observe a figura 2 e complete a localização dos jogadores no quadro abaixo:

ARMADOR (<u>5</u> , <u>11</u>)	ALA-ARMADOR (__ , __)	ALA-PIVÔ (__ , __)
ALA (<u>9</u> , <u>4</u>)	PIVÔ (__ , __)	

Habilidades a serem desenvolvidas: Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.

Como realizar: Para concluirmos o assunto de forma divertida, propomos o jogo batalha naval. Ele é muito popular há várias gerações, permitindo entender o plano cartesiano de forma lúdica. Leia as regras e, após o jogo, não esqueça de responder as perguntas da sessão APRENDENDO COM O JOGO.

Atividade 2 - Batalha naval

Orientações iniciais:

- Cada jogador precisará de duas cartelas e legenda para jogar, conforme o modelo abaixo:

Meus Navios											Navios Inimigos										
J																					
I																					
H																					
G																					
F																					
E																					
D																					
C																					
B																					
A																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Legenda											
											1 Porta Aviões
											2 Fragatas
											2 Destroyers
											4 Submarinos

- Na cartela Meus Navios, o jogador irá colocar o contorno dos seus navios, conforme a legenda e não poderá mostrar essa cartela ao outro jogador.
- Os navios podem ser colocados horizontalmente ou verticalmente, mas não na diagonal. Devem ser colocados todos os cinco navios na grade.
- Todo navio deve estar completamente na grade. Nenhum navio pode estar com alguma parte do lado de fora. Os navios não podem ficar sobrepostos.
- Uma vez que os navios tiverem sido colocados, não podem ser mudados de lugar novamente.

Regras:

- Cada jogador usará a cartela Navios Inimigos para manter o controle de seus “tiros”. Para dar um tiro, escolha um quadrado sobre a grade, diga suas coordenadas de acordo com as letras e os números. Na sua vez, cada jogador poderá dar, apenas, um tiro.

• Depois que o primeiro jogador anuncia onde será seu “tiro”, o segundo jogador deve verificar as coordenadas em sua grade Meus Navios, onde estão localizados os navios. O segundo jogador, então, deve responder (dizendo a verdade!) de uma das seguintes maneiras:

- Se o primeiro jogador acertar um quadrado vazio, sem navios, o segundo jogador deve dizer “Água”. Mas se atingir um quadrado com um navio, o jogador 2 deve dizer “Fogo”.

• Se um jogador errar um tiro, ele deve colocar um “x” na grade Navios Inimigos, e o segundo jogador deve colocar um “x” na grade Meus Navios. Se o primeiro jogador acertar, ambos os jogadores usam uma bolinha, e o segundo jogador coloca a bolinha diretamente no local onde o navio foi acertado.

• O jogador deve manter o controle dos acertos de seu oponente, para que saiba quando um navio será afundado.

• Vence aquele que conseguir, primeiro, afundar todas as embarcações do adversário.

Aprendendo com o jogo

• Quais referências no plano vocês utilizaram para indicar cada tiro?

• Se não houvesse referências, você conseguiria jogar? Por quê?

Habilidades a serem desenvolvidas: Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas.

Adaptação para estudantes com deficiência

Informações para o adulto: Leia todas as sugestões para Matemática até o final antes de executar. Isso facilitará esse momento!

1 - Lembrando o que estamos estudando. Assista ao vídeo sugerido pelo professor.

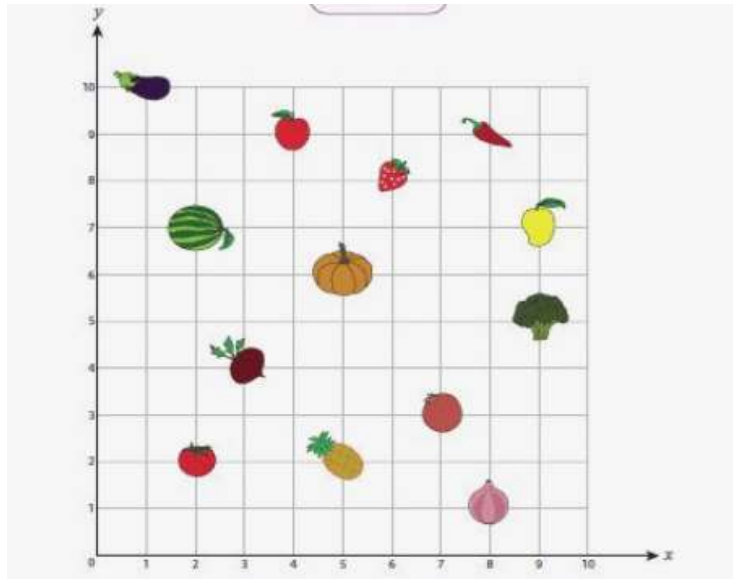
Outra sugestão: <https://www.youtube.com/watch?v=dOiyCjAgMul>

2 - Refaçam as atividades da semana anterior:

<http://especialprecioso.blogspot.com/2020/08/o-plano-cartesiano.html>

3 - Faça o mesmo procedimento com as figuras das frutas: Nomeie e localize: Onde está o abacaxi? Onde está o morango? Assim por diante com todas as frutas.

Forneça o modelo do que você quer que ela faça: com o dedo da mão direita e saindo do eixo X vá até o abacaxi. Com o dedo da mão esquerda saindo do eixo Y vá encontre o abacaxi. Mostre onde é esse lugar (o ponto de intersecção). Oriente-a e a acompanhe na localização das outras frutas.

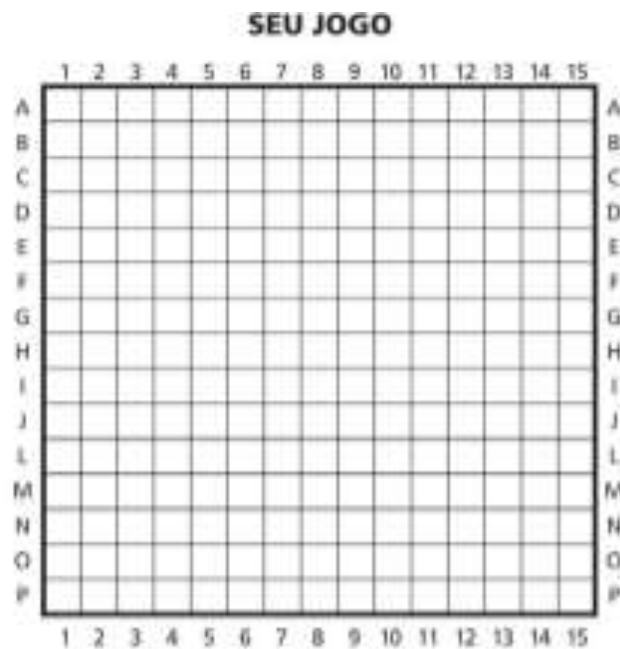


2 Atividade: Batalha Naval adaptada

a) Relembre como se joga o jogo nas explicações do professor.

b) Faça o jogo adaptado, colocando no plano cartesiano só os submarinos. Você pode usar uma folha do caderno que já tem linhas horizontais e só fazer as linhas verticais.

Dica: Utilizar uma lixa de unha como molde para as linhas verticais. Isso pode ajudar muito!



SUBMARINOS

c) Nessa semana, o desafio é posicionar os submarinos: O adulto faz um jogo seu, posiciona os seus submarinos como desejar e mostra à criança (fornece o modelo). Diga as coordenadas das suas posições (exemplo: 6,D / 12,G) e localize-a, assim por diante, até mostrar a localização de todos os seus submarinos. Oriente, apoie e incentive a criança a fazer o seu jogo. Pergunte: onde você quer colocar o seu 1º barquinho (submarino)? Deixe que ela aponte com o dedo. Pinte o quadradinho. Sempre reforce a localização (coordenadas): Qual é a localização do seu 1º submarino? Utilize a estratégia dos dois dedos já explicada acima.

Dica 2: Guarde o trabalho dessa semana pois poderemos utilizar na semana que vem novamente.

Ciências Humanas

História

Como realizar: Leia o enunciado e faça o que se pede.

Atividade 1 - Democracia

Observe e responda:

O que você entende por Democracia?



Faça uma pesquisa sobre o que seria a democracia direta e indireta.

Habilidades a serem desenvolvidas: Compreender a organização política social e política. Identificar os mecanismos de organização do poder político com vistas a compreensão da ideia de Estado e/ou de outras formas de ordenação social.

Ciências Humanas

Geografia

Como realizar: Leia o enunciado abaixo e faça o que se pede.

Atividade 2 – Imigração e emigração

Deslocamento Populacional: Imigração e emigração, quais são as diferenças destes dois termos?



EMIGRAÇÃO corresponde à saída de pessoas do lugar de origem.

IMIGRAÇÃO corresponde à chegada de pessoas em um novo lugar. As migrações ocorrem no mundo desde o início da história da humanidade.

- 1- Agora responda: você conhece alguém que tenha migrado para ou de um país? Por que as pessoas migram de um país a outro?
- 2- O que o Brasil pode fazer com relação aos imigrantes?

Habilidades a serem desenvolvidas: Distinguir noções de emigração e imigração. Descrever e analisar dinâmicas populacionais na unidade de Federação em que vive estabelecendo relações entre migrações e condições de estrutura.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Atividade relacionada a pesquisa.

Sugerimos que a criança assista ao vídeo sobre democracia: <https://youtu.be/YdQXQBBIR3g>

Ensine a criança a fazer pesquisa no Google (site de buscas), pesquisa de voz, pesquisa escrita, de imagem e vídeo.

Aprendendo a pesquisar, a criança se tornará autônoma para realizar buscas de seus interesses, como jogos, desenhos, músicas etc.

Após a pesquisa, pergunte à criança o que ela entendeu sobre democracia.

Ajude-a a fazer o registro no caderno, mesmo que seja de uma frase.

Para estudantes deficientes auditivos, assista ao vídeo: “O que é democracia”

<https://www.youtube.com/watch?v=YI8dNIdmVqk>

Atividade 2 - Hoje vamos nos concentrar em aprender o que é “imigração”.

Veja o vídeo a seguir com a criança.

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

Conversem sobre o assunto e pergunte se ela tem ou conhece algum colega da escola que morava em outro lugar e veio morar em Itapevi.

Agora observem as imagens abaixo.

Para estudantes deficientes auditivos assista aos vídeos:

“Imigrar em Libras” <https://www.youtube.com/watch?v=a8QQgypDwvc>

“Emigrar em Libras” <https://www.youtube.com/watch?v=VVd6GJS-t6U>

“Imigração e Emigração em Libras: <https://www.youtube.com/watch?v=ejy1VD0fp50&t=222s>



Imigrantes italianos



Imigrantes alemães



Imigrantes japoneses



Imigrantes haitianos



Imigrantes portugueses

Converse com a criança sobre diferenças físicas visíveis. Deixe que ela observe, mas ressalte sempre que essa diferença é externa, somos todos humanos dignos de respeito e admiração.

Façam uma pesquisa na internet sobre as comidas típicas que aprendemos a comer com esses imigrantes (ou outros).

Escolham uma e apoie a criança para fazer um desenho. Registre com a data no caderno.

Arte

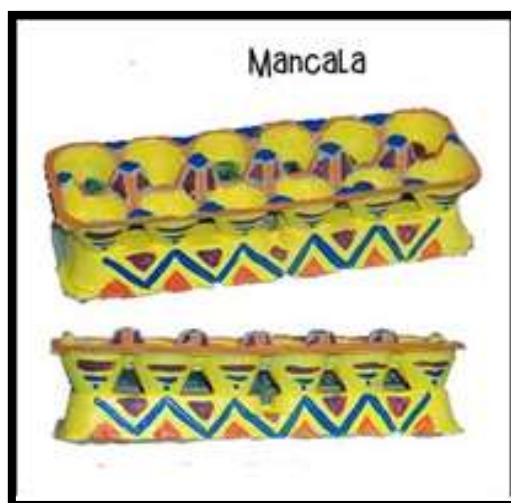
Como realizar: Siga o passo a passo para realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Mancala (Diversos países africanos)

Você vai precisar de:

- Uma embalagem de uma dúzia de ovo;
- feijões;
- cola;
- tintas de cores diversas.

Desenvolvimento: Separe a tampa da embalagem, e passe cola em toda a tampa. Cole a parte interna voltada para cima e em seguida pinte as embalagens já coladas com uma cor bem viva. Espere secar e enfeite o seu jogo com desenhos geométrico com tintas de outras cores. Use os feijões para jogar.



Habilidades a serem desenvolvidas: Experimentar diferentes formas de criação artística (desenho e colagem) bem como fazer uso sustentável de materiais. Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Inglês

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

Atividade 1 - Primeiro vamos retomar os nomes das roupas (Clothes) assistindo ao vídeo abaixo e repetindo.

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

Atividade 2 - 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?

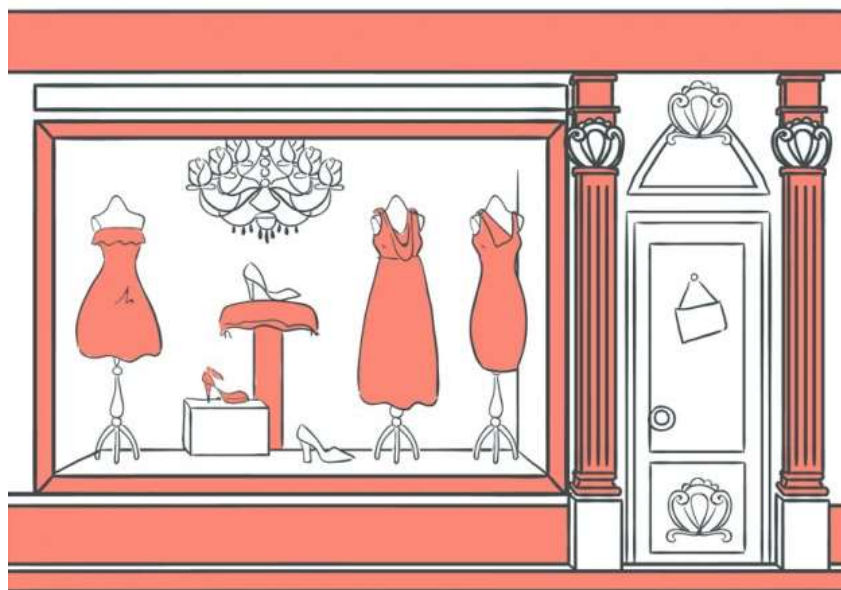
It is U\$ 10,00 (ten dollars) (dez dólares).

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 grave um vídeo e poste nas suas redes sociais.

Handdrawn Fashion Store



designed by freepik.com

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

Continuamos com a aprendizagem do vocabulário das roupas.

Obs.: Certifique-se que a criança sabe o nome das roupas em português. Apenas depois dessa aprendizagem é possível seguir com as propostas em inglês.

Atividade 1 - Vídeo

Assista ao vídeo conforme a professora indicou. https://www.youtube.com/watch?v=sV_ObJDMUnc

Mostre as imagens abaixo para a criança, fale a palavra e peça para ela repetir.

Família: use este momento para a aprendizagem coletiva.

ROUPAS FEMININAS

Se houver possibilidade, imprima e cole no caderno para estudo.



ROUPAS MASCULINAS

Se houver possibilidade, imprima e cole no caderno para estudo.



Atividade 2 - Avise para a criança que vocês irão assistir um vídeo sobre o preço das roupas.

A criança tem a noção de valores: O que é barato e o que é caro? Caso não tenha, é necessário dar exemplos antes do vídeo.

Vídeo indicado pelo teacher: <https://www.youtube.com/watch?v=dckxSxrHHLY>

Para recorte e colagem - Ficha de estudo

Mostre para a criança as roupas e pergunte se ela acha que custa caro ou barato, utilize o vocabulário:

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

Is it cheap or expensive? É barato ou caro?



Atividade 3 - Não é necessário adaptação, faça conforme a orientação do teacher (professor).

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 (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:

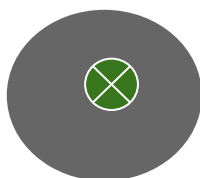


Após, pegue o cabo de vassoura ou rodo e fixe, com a fita adesiva (durex ou fita crepe) o pedaço de papelão recortado na extremidade de baixo do cabo, conforme imagem abaixo:

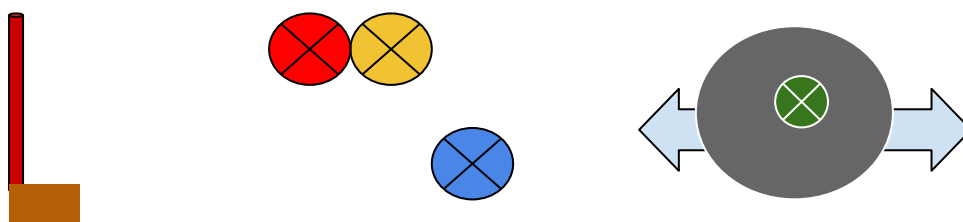


O utilize a vassoura ou o rodo propriamente. Utilizar o taco construído nas aulas anteriores.

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) 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.: 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: Aumente a distância gradualmente.

-Os participantes deverão “contabilizar” os pontos, ou seja, estipular o número 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, lance 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

Orientações para o adulto:

Leia as explicações do professor.

Faça a atividade para a criança entender melhor como se joga (forneça o modelo).

Apoie, oriente e incentive a criança a jogar. Estimule a brincadeira entre irmãos ou outro adulto da família que possa brincar junto. Quanto mais tempo a criança brincar, mais entenderá as regras, melhorará o movimento e haverá maior aprendizado.