



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	Ciências	Ciências	Inglês
Leitura de adivinhas	Procurando as formas geométricas espaciais	Dia e noite	Projeto educação em saúde da população	Pinocchio (Pinóquio) Interpretação de Texto
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Jogo de Taco de 3 Casinhas	Atividade: Criando formas a partir de respingos de tinta	Respostas às adivinhas	Ligando as figuras geométricas espaciais	

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 – Leitura

Uh! Uh! Esta semana na finalizaremos o nosso livro das adivinhas. Espero que você tenha gostado de construí-lo e de lembrar as letras do alfabeto.

U	O QUE E, O QUE E, FRUTA QUE VEM DA PARREIRA
----------	---

V	O QUE E, O QUE E, VOA, VOA, NÃO TEM ASA LEVA A VIDA A ASSOBIAR SOPRA, SOPRA, NÃO TEM BOCA TEM PÉ E VIVE NO AR?
----------	--

X	O QUE E, O QUE E, USAMOS PARA TOMAR CAFÉ
----------	--

Z	O QUE E, O QUE E, ANIMAL LISTRADO DE ORIGEM AFRICANA
----------	--

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler adivinhas e compreender.

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 2 – Respostas às adivinhas

Responda:

U O QUE É, O QUE É,
FRUTA QUE VEM DA
PARREIRA

V	U
A	

DESENHE SUA RESPOSTA



V O QUE É, O QUE É,
VOA, VOA, NÃO TEM ASA
LEVA A VIDA A ASSOBIAR
SOPRA, SOPRA, NÃO TEM BOCA
TEM PÉ E VIVE NO AR?

O	T
E	N
V	

DESENHE SUA RESPOSTA



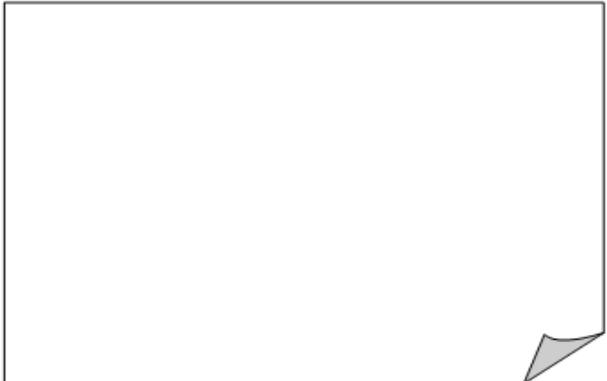
X O QUE É, O QUE É,
USAMOS PARA TOMAR
CAFÉ

I	C
X	A
R	A



Z O QUE É, O QUE É,
ANIMAL LISTRADO DE
ORIGEM AFRICANA

R	A
Z	E
B	



Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e produzir texto. Desenvolver a coordenação motora fina.

Adaptação para estudantes com deficiência

Leitura

Depois que o adulto ler a adivinha, a criança deve mostrar nas plaquinhas o nome que corresponde à resposta:

UVA

VENTO

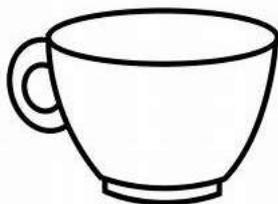
XÍCARA

ZEBRA

Escrita

A criança, com a ajuda do adulto, vai identificar o desenho que representa as adivinhas e depois escrever seu nome nas linhas pontilhadas.

PINTE AS FIGURAS. RECORTE E COLE NO LIVRINHO!



Matemática

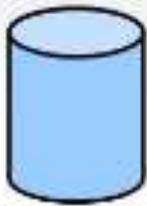
Como realizar: Nesta semana, iniciaremos nossos estudos sobre figuras geométricas espaciais. Antes de iniciar as atividades, sugerimos que assista ao vídeo no *link* abaixo, que explicará sobre estas formas geométricas. Logo depois, leia com o aluno o resumo apresentado na sequência.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=pKZrWQAzvT8>

FORMAS GEOMÉTRICAS

Você conhece as **Formas Geométricas Espaciais**?

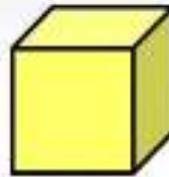
Observe as formas que vão se apresentar e seu nome,
Formas geométricas sólidas.



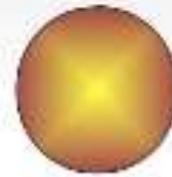
CILINDRO



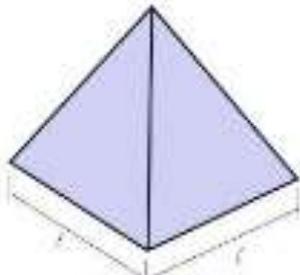
CONE



CUBO



ESFERA



PIRÂMIDE



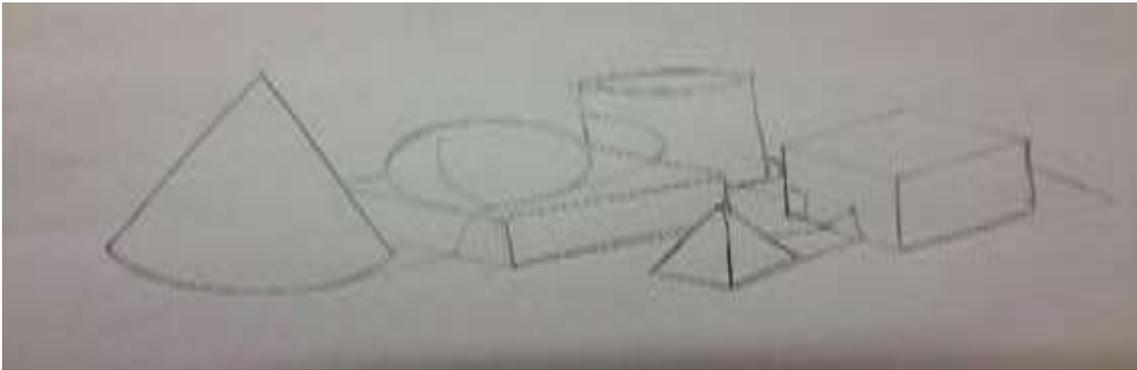
PRISMA



PARALELEPÍPEDO

Agora, na atividade 1, o aluno precisará relacionar objetos presentes em casa com os sólidos geométricos apresentados, fazendo desenhos dos objetos que têm formas similares à essas figuras espaciais. Ao finalizar o desenho, verifique se o aluno acertou a correlação e o desafio a escrever os nomes dos sólidos geométricos embaixo dos desenhos que construiu.

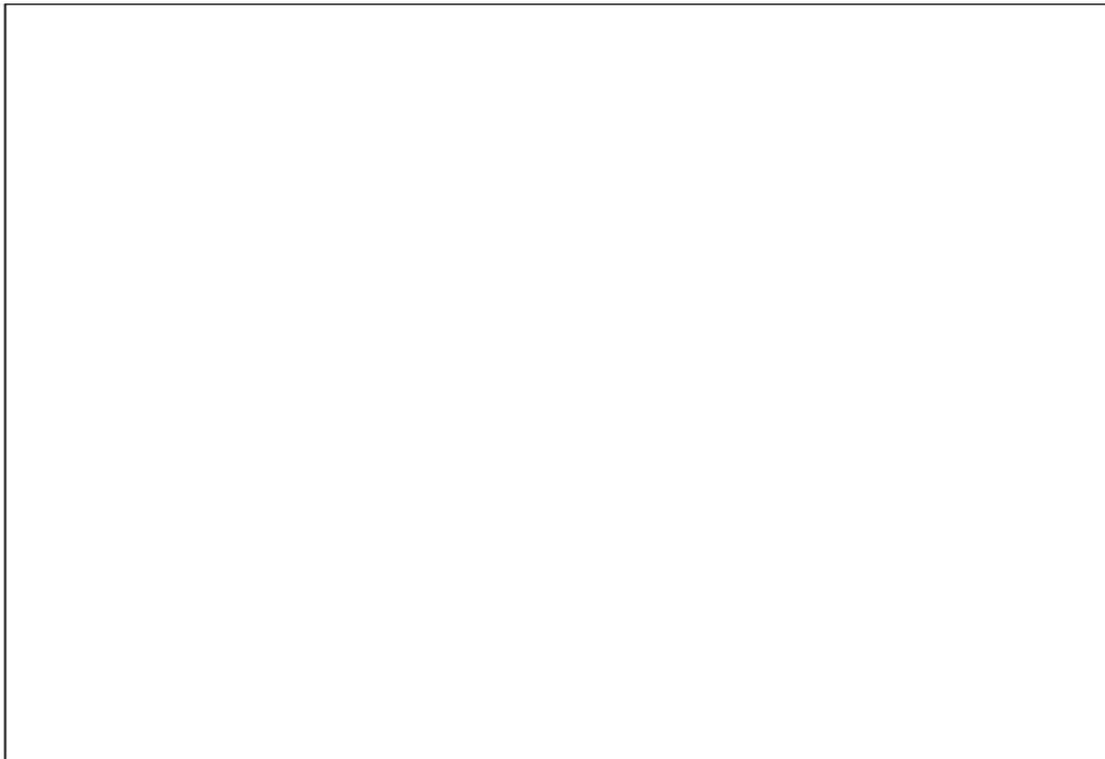
ATIVIDADE 1 – Procurando as formas geométricas espaciais



– Procure objetos na sua casa que lembram as formas geométricas espaciais abaixo:

- Uma esfera.
- Um cilindro.
- Um cubo.
- Dois blocos retangulares com tamanhos diferentes.

– Agora, faça um desenho com todas elas, confira e peça para alguém da família verificar se você acertou.

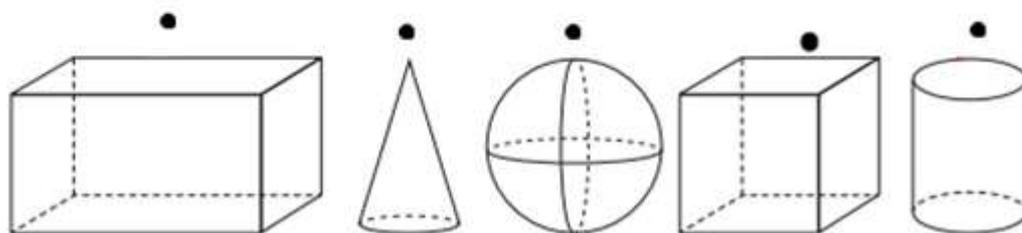
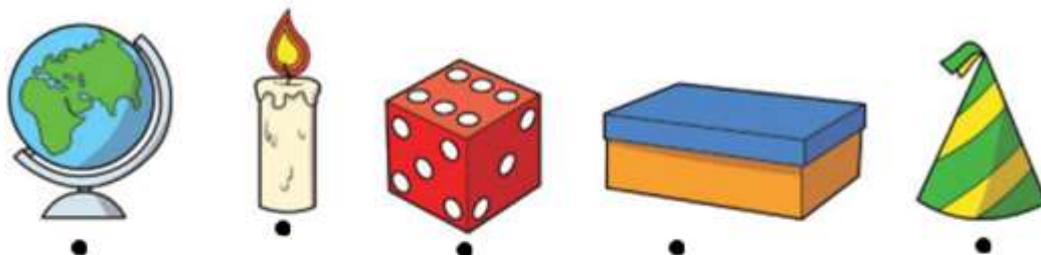


Habilidades a serem desenvolvidas: Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.

Como realizar: Leia com o aluno o enunciado da atividade e peça que ligue cada objeto com o sólido geométrico que mais se parece. Finalizada a lição, peça que o aluno explique, oralmente, tudo que aprendeu sobre os sólidos geométricos.

ATIVIDADE 2 – Ligando as figuras geométricas espaciais

– Ligue os objetos às suas formas geométricas correspondentes:



Habilidades a serem desenvolvidas: Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.

Adaptação para estudantes com deficiência

Pinte a casinha

Use lápis de colorir, pincel, pedaço de esponja, os dedinhos ou o que você quiser!

PINTE NAS CORES CERTINHAS



Ciências

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – O dia e a noite

Sobre o dia e a noite

Você já observou que nossa vida é dividida por tempo e que temos diferentes momentos em nosso dia? Você sabe como acontece o dia e a noite?

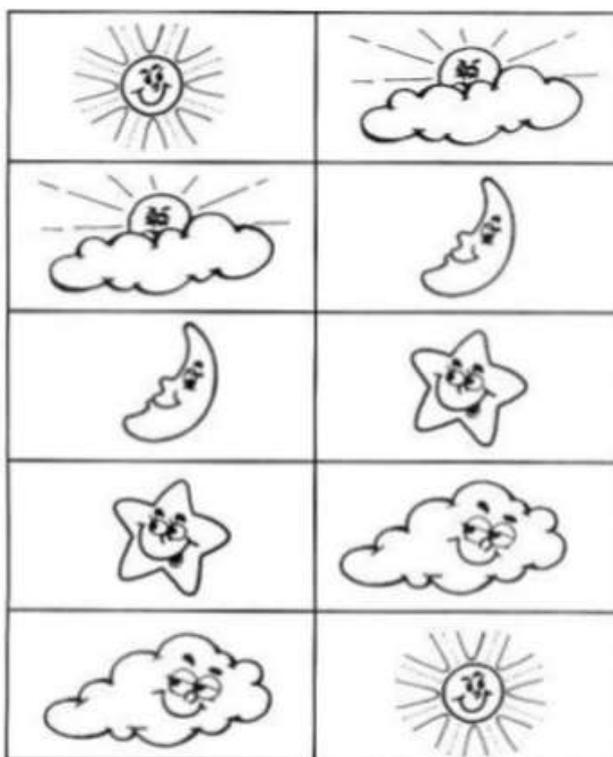
Vamos aprender mais sobre esse assunto?

O dia é o período de tempo que o Sol ilumina a sua cidade, o seu Estado e o seu país. A noite é o período de tempo em que ficam escuros sua cidade, seu Estado e seu país, porque o Sol está iluminando outra parte do planeta Terra. Você sabe por que isso acontece? Porque a Terra gira lentamente o tempo todo, mas nós não sentimos qualquer movimento, porque ela gira uniformemente e com a mesma velocidade.

Acesse o *link* e assista ao vídeo.

- De Onde Vem o Dia e a Noite? - https://www.youtube.com/watch?v=Nux_3PVdo9U

Jogo da Memória - Se possível, imprima e ajude a criança a colorir, recortar e colar em um papelão ou cartolina.



Como jogar: Vire as cartas para baixo, embaralhe e espalhe pela mesa. Cada jogador deverá levantar duas cartas de uma vez, tentando encontrar o par. Se a segunda carta virada for diferente da primeira, o jogador deverá devolver as duas, com o desenho para baixo, e passar a vez.

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.

Atividade 2 – Alimentação saudável

Projeto educação em saúde da população

Objetivo: Conscientizar para a relação entre causa e consequência voltada para a escolha do que e de quanto comer.

1 - Você vai precisar:

- Pirâmide alimentar impressa
- Recortes de alimentos variados de encartes de supermercados

2 - Leia a história da Lagarta comilona.

“Era uma vez uma lagarta bem pequenina, ela sentia muita, muita fome, então achou uma maçã, fez um furinho nela e a comeu toda, mas continuava com fome. Então andou mais um pouco e achou duas laranjas, comeu ambas, mas continuava com fome. Passado um tempo, achou três uvas, comeu-as na hora, mas continuava com fome. Já no final do dia achou quatro grossos pedaços de presunto, comeu tudo sem nem pensar, e continuava com fome, mas se sentia tão cansada de toda essa comilança que foi dormir.

No dia seguinte, a lagarta acordou com uma bruta fome e percebeu que tinha crescido bastante! Então se espreguiçou e foi procurar mais comida. Achou seis peras e as devorou na hora e ainda estava com fome. Procurou um pouco no jardim e viu sete pães, comeu todos e ainda tinha fome. Logo em seguida, viu um grande pedaço de queijo e comeu-o todo e continuava com fome. Ao final da tarde achou sete tomates, comeu-os rapidamente e já não sentia tanta fome, então foi dormir.

No outro dia acordou se sentindo grande e forte, mas ainda com muita fome. Enquanto procurava comida, encontrou uma geladeira aberta e lá dentro tinha bolos, chocolate, doces, queijos, linguiça, presunto, ovo, frutas, refrigerante e todo tipo de guloseima, e num piscar de olhos lá estava lagarta comendo tudo. E ela comeu tanto que ficou cansada rapidamente e dormiu.

No dia seguinte quando acordou estava inchada e grande, se sentindo mal, sua cabeça doía, sua barriga doía muito, e se sentia fraca, cansada e triste, mas sua fome não tinha acabado. Então viu uma folha de alface e comeu, e veja só! Isso a fez se sentir um pouco melhor, e após um ponto adormeceu no grande casulo que fez para si. Passados alguns dias, o casulo se rompeu e ela renasceu como uma linda borboleta.

Então, assim como a lagarta passa mal se comer demais, nós também passamos. E assim como ela, para crescermos, sermos fortes e termos saúde também temos de comer muito! Só que tem vários jeitos de comer, assim como tem o jeito melhor de andar, correr, tem o jeito melhor de comer (...) quando comemos de tudo um pouco (itens que são necessários e bons para o nosso corpo), passamos bem. Mas quando comemos muito uma coisa só (quando ficamos somente com um dos grupos de alimento), ficamos mal.

2 - Anote e responda em seu caderno:

- O que aconteceu quando a lagarta começou a comer de tudo dentro da geladeira?

· E algo semelhante já aconteceu a vocês?

· Já passaram mal por terem comido muito de um único tipo de alimento?

3 - Vamos desenhar um prato equilibrado? Imaginem um prato com alimentos saudáveis para vocês. Pensem em uma refeição saudável que vocês comeriam. Então desenhem em seu caderno como seria o prato equilibrado. Pensem bem no prato com um pouco de tudo!

4 - Observe a imagem da pirâmide alimentar por uns 5 segundos. Depois disso, desenhe e monte no caderno a sua pirâmide alimentar, colocando os recortes de alimentos de encartes de supermercados.

Material e atividade extraída da plataforma do Projeto: Educação em Saúde da População- Albert Einstein Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa - Centro de Educação em Saúde Abram Szajman

Habilidades a serem desenvolvidas: Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

O café da manhã é muito importante para o bom desenvolvimento; precisamos comer alguma coisa para ficarmos fortes, no decorrer do dia!

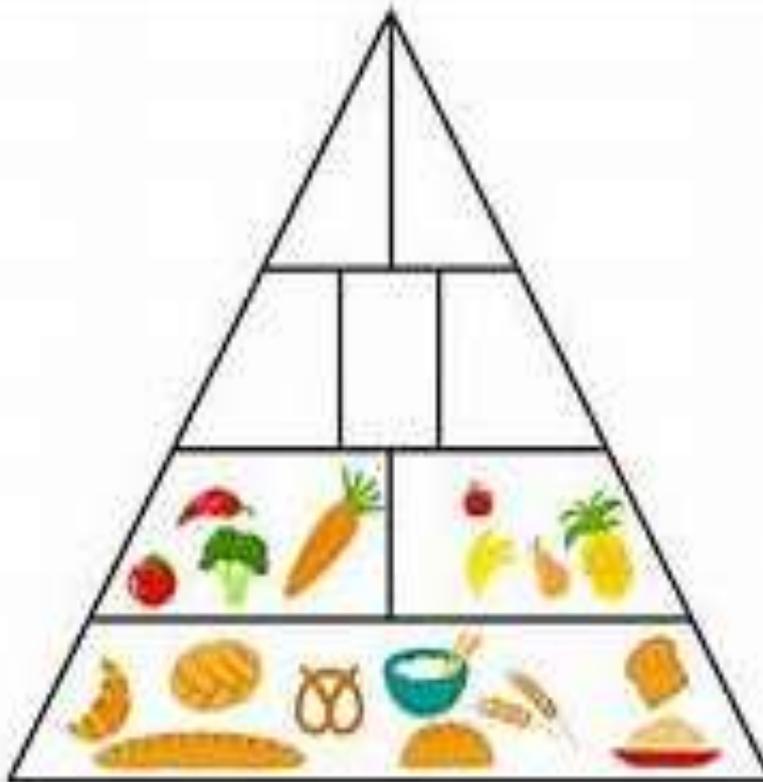


DESENHE AQUI O QUE VOCÊ GOSTA DE COMER NO PERÍODO DA MANHÃ. SE NÃO CONSEGUIR DESENHAR, RECORTE E COLE!

Observe a pirâmide abaixo:



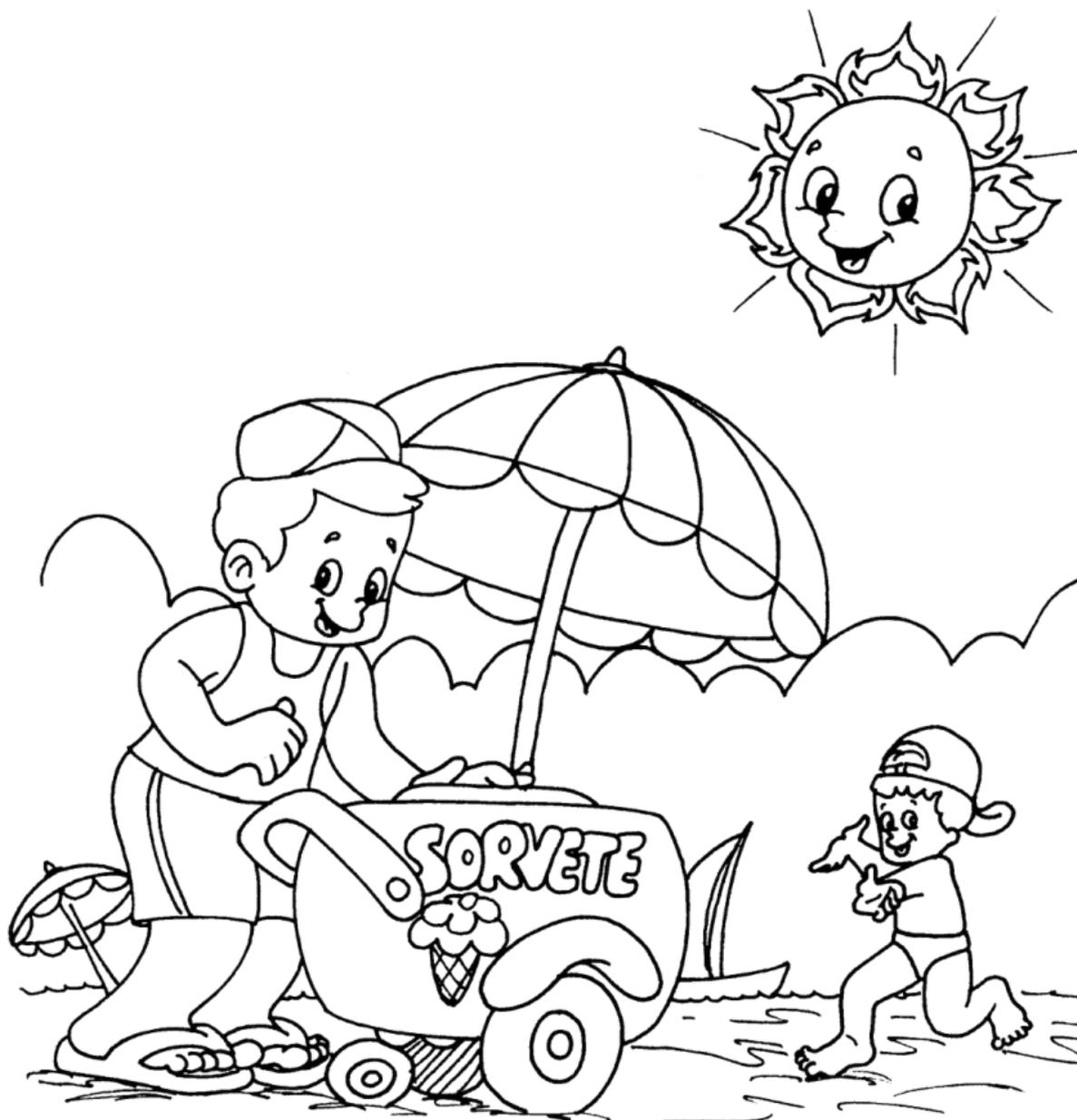
Agora, desenhe na pirâmide a seguir os alimentos que faltam!



Adaptação para estudantes com deficiência

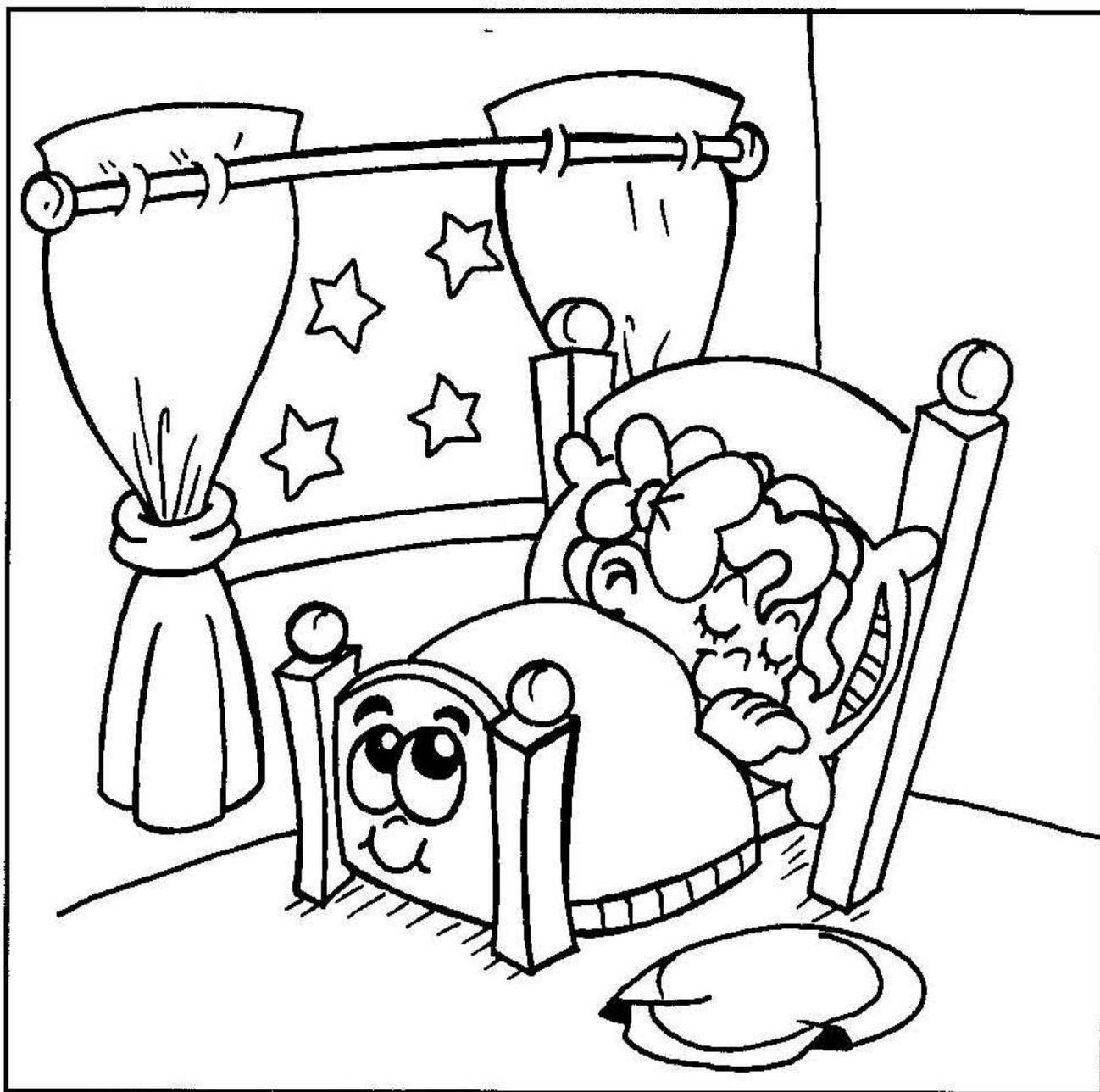
O que eu faço durante o dia?

VAMOS COLORIR?



É claro que fazemos muitas coisas, mas essa é a melhor!

O que eu faço durante a noite?



Arte

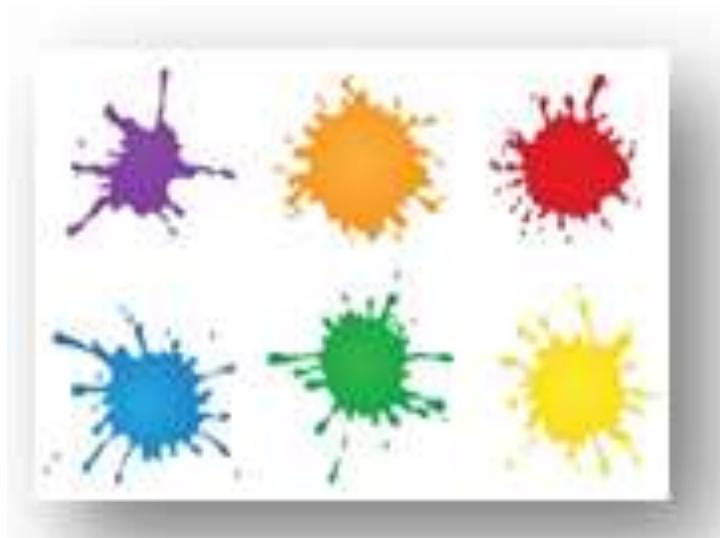
Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Criando formas a partir de respingos de tinta

Você vai precisar de:

- Tintas de diferentes cores;
- papel;
- um canudinho (pode ser de papel-jornal);
- pincel largo.

Como fazer: Com ajuda do pincel largo deixe as gotinhas pingarem no papel e em seguida com a ajuda do canudinho comece a assoprar. A direção da tinta é sempre uma surpresa. O desenho se cria automaticamente



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

Se a criança não tiver o domínio do sopro, o adulto pode ajudá-la a realizar essa atividade com:

- Um papelão dobrado em v, colocar a tinta e virar sobre o papel;
- Com um pedaço de esponja molhada com tinta, ir apertando sobre o papel;
- Colocar as pontas dos dedos da criança em tintas coloridas e em seguida, carimbar o papel;
- Desejar fazer um painel grande e bem colorido, a criança juntamente com um adulto pode molhar um pincel largo em tintas coloridas e fazer o movimento de respingos sobre a folha; (tomar cuidado com os olhos da criança)

Inglês

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Assista ao vídeo abaixo sobre a história do Pinocchio (Pinóquio) , não se preocupe por estar em Inglês, o objetivo é que você observe as histórias e ouça os sons das palavras.

<https://www.youtube.com/watch?v=RhM9wq6fhal>

Atividade 1 – Assistir ao vídeo sobre a história do Pinóquio

Atividade 2 – Observar o vídeo e responder no seu caderno de Inglês as perguntas com desenhos

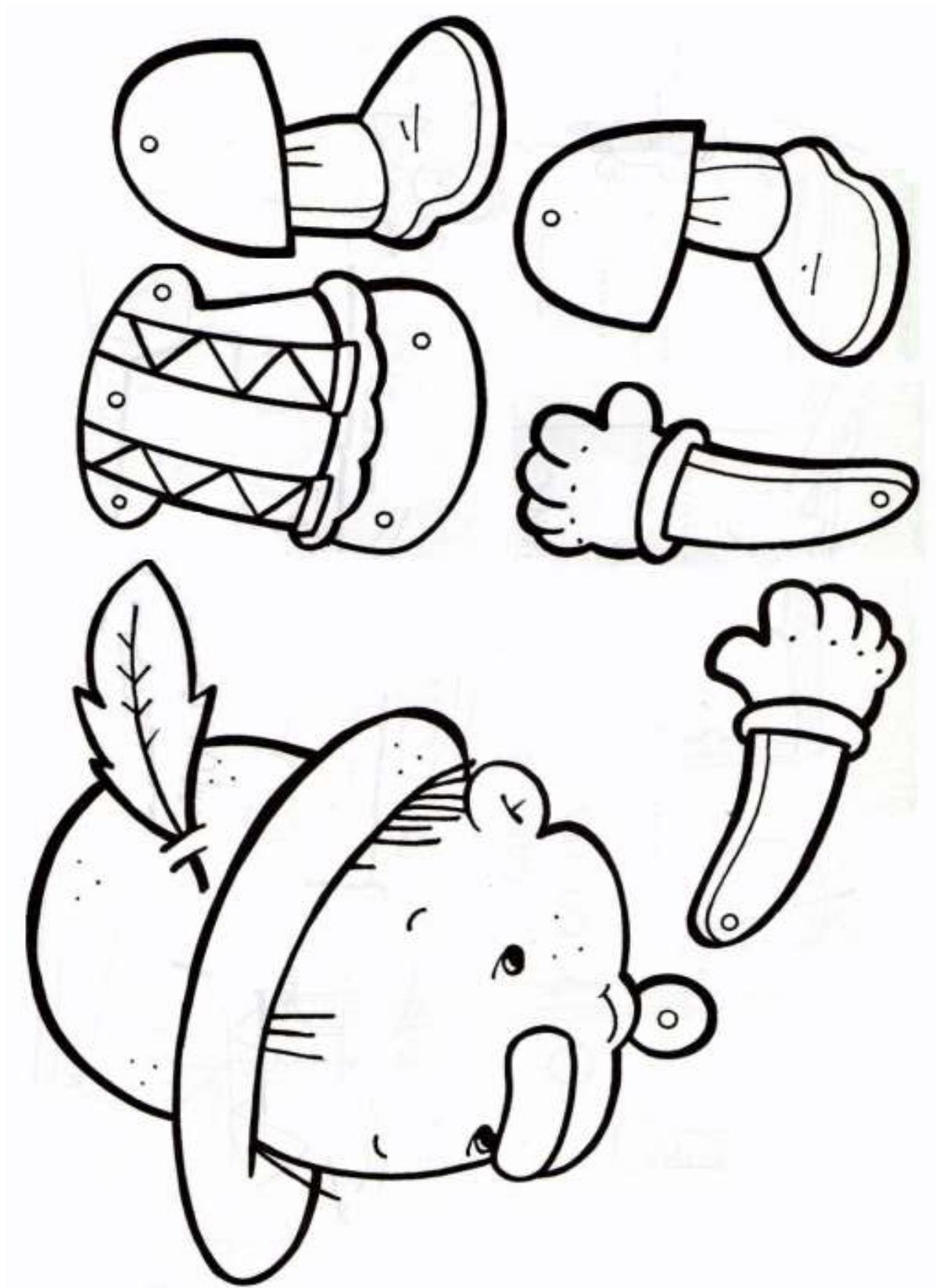
- 1) Who is the principal character? (Quem é o personagem principal?). Faça um desenho.
- 2) Did you see what toys appears on the scene? (Você viu quais brinquedos apareceram na cena?) Desenhe.



Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer as características do portador (título e autor). Antecipar o tema de uma narrativa por meio do seu título, observação de imagens e/ou recursos multimodais.

Adaptação para estudantes com deficiência

Com a ajuda de um adulto pinte o Pinóquio, recorte e cole as partes em um papelão, montando o seu boneco.



Educação Física

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Jogo de Taco de 3 Casinhas

Material:

Taco

- Cabo de vassoura, ou rodo; (pode-se utilizar cano de pvc); ou o taco das aulas anteriores.

Casinha

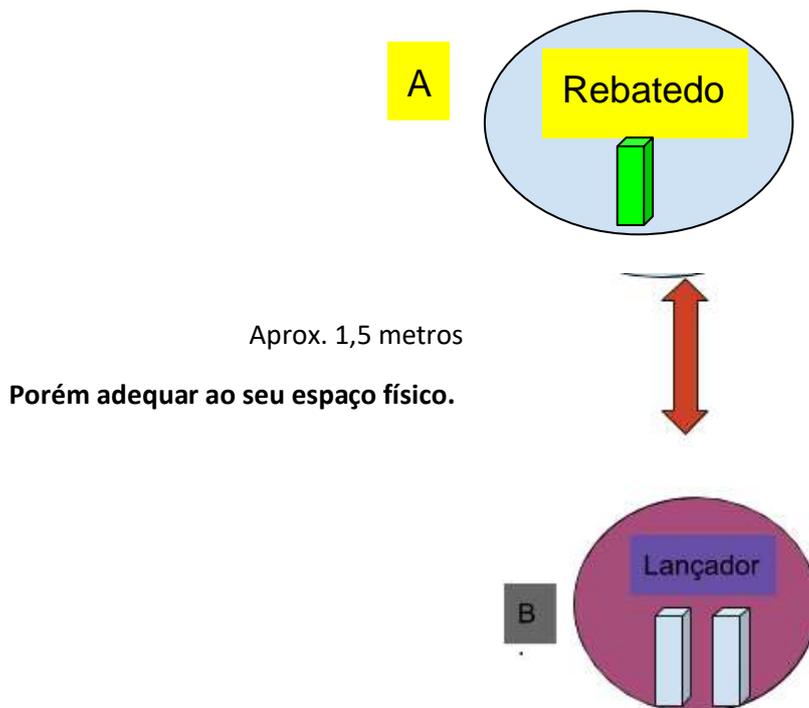
- Garrafa pet, papelão, caixa de leite, rolo de guardanapo;

Bolinha

Ping pong, bolinha de piscina, bolinha de borracha, bolinha de tênis ou bolinha do desodorante *roll-on*;

Desenvolvimento:

Demarcar a área de jogo: Demarcar dois espaços com um círculo. Cada círculo será representado por:



Funcionamento do Jogo:

Função do rebatedor: Rebater a bolinha com o taco, proteger as casinhas (garrafas) dentro do espaço (A) demarcado, e resgatar as duas casinhas restantes no outro espaço (B) e trazer para o espaço (A).

Função do lançador: Lançar a bolinha posicionado no espaço (B) com a missão de derrubar as casinhas posicionadas no espaço (A)

Pontuação: Vence o jogo quem conseguir “atravessar” (levar) todas as casinhas para o lado (A) Quem estiver em posse do taco terá vantagem para resgatar as casinhas no outro extremo (B), tendo que rebater a bolinha fora do alcance do lançador;

Para o lançador ter a posse do taco terá que tentar “queimar” o rebatedor quando estiver fora do seu espaço demarcado (A) ou derrubar a casinha durante o arremesso;

Obs.: Queimar = Lançar a bolinha e acertar qualquer parte do corpo do rebatedor;

Quando no espaço (A) do rebatedor conter mais de uma garrafa, e for derrubada pelo lançador, esta casinha (garrafa) deverá ser recolocada no espaço (B).

Variações: Reduzir o espaço do jogo, minimizar o número de regras dando mais ênfase para as tentativas e nas vivências dos movimentos como: lançar, rebater e derrubar a casinha, participando, elogiando toda a ação lúdica;

- Realizar vivências de “familiarização”, ou seja, repetições só de rebater e só lançar, antes de praticar o jogo. Se o jogo se prolongar e ninguém tiver êxito em resgatar as três casinhas (garrafas), poderá ser combinado as pontuações toda vez que for resgatado o taco, derrubar a casinha, atravessar com a casinha de um lado ao outro.

Habilidades a serem desenvolvidas: 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, receber, quicar, rebater, chutar, arremessar etc.). Reconhecer as formas particulares que os jogos e as brincadeiras tomam em distintos contextos históricos e suas variações.

Adaptação para estudantes com deficiência

- Essa atividade pode ser realizada em cima de uma mesa ou de qualquer planície;
- Com raquetes ou qualquer objeto que dê para bater em uma bola (essa bola pode ser de pano, papel, isopor, pano, borracha ou...)
- E a raquete pode ser desde uma tampa de caixa de sapato, tampa de panela, chinelo encaixado nas mãos.