



PREFEITURA DE  
**ITAPEVI**  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

**APRENDER EM CASA**

# **SUGESTÕES DE ATIVIDADES**



## Grade de aulas

<b>Segunda-feira</b>	<b>Terça-feira</b>	<b>Quarta-feira</b>	<b>Quinta-feira</b>	<b>Sexta-feira</b>
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Ciências	Inglês
Leitura de texto instrucional	O personagem misterioso	Observação do céu durante o dia e durante a noite	Projeto Educação em Saúde da População	Numbers (Números) 10 to 20
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Jogo de Taco de 3 Casinhas	Composição inspirada no Pontilhismo de Georges Seurat	Construindo o cavalinho	Adicionando as ordens	

**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 atentamente às instruções para realizar atividade.

### Atividade 1 – Leitura de texto instrucional

#### Cavalinho de pau



#### Material:

- EVA Colorido;
- Garrafa Pet transparente;
- Cola;
- Tesoura;
- Corda fina;
- Lã.

#### Passo a passo:

- 1) Lave bem a garrafa Pet, retire o rótulo e deixe secar.
- 2) Deixe a garrafa em pé, amarre com a corda na parte de baixo.
- 3) Na parte próximo ao risco do gargalo da embalagem, amasse e dobre para baixo essa parte.
- 4) Com a mesma corda utilizada para amarrar a parte de baixo, prenda essa parte.
- 5) Agora comece a fixar as orelhas, olhos e demais detalhes. Use uma cola apropriada.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e compreender texto injuntivo.

**Como realizar:** Agora é a sua vez!

### Atividade 2 – Montagem

Faça o seu cavalinho

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e seguir instruções. Desenvolver a coordenação motora fina e a atenção.

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade 1** - Leia atentamente as instruções.

Peça para a criança realizar a leitura do texto em voz alta. Se ela não é alfabetizada, o adulto faz a leitura do texto e pede para a criança dizer algumas palavras que chamaram sua atenção na leitura. Localize as palavras no texto e faça a escrita no caderno da criança.

**Atividade 2** – Agora é a sua vez! Faça o seu cavalinho

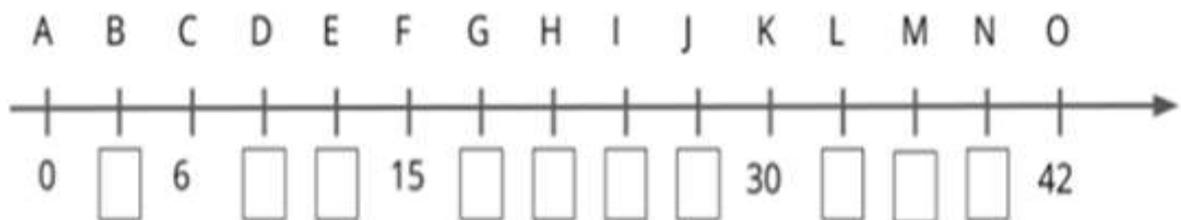
Auxilie a criança para separar os materiais necessários para a confecção do “cavalinho. Coloque os materiais na ordem que estão escritos na atividade e peça para a criança nomeá-los ou fazer apontamentos (para criança não verbal). **Atenção com o uso da tesoura!** Caso não tenha em casa todos os materiais descritos no texto, faça adaptações com os materiais que tem em casa. Por exemplo, se não tiver papel EVA em casa para fazer as orelhas do cavalinho, utilize caixa de papel ou outro papel.

## Matemática

**Como realizar:** Nesta semana, as atividades propostas serão sobre cálculo mental e escrito, envolvendo adição e multiplicação. Ajude o aluno com a leitura da atividade e verifique se os cálculos estão corretos. Na atividade 1, o aluno precisará realizar as multiplicações e encontrar os resultados na reta numérica, a qual o ajudará a encontrar o nome do personagem misterioso.

### Atividade 1 – O personagem misterioso

Você seria capaz de nos ajudar? Não sabemos o nome do personagem que aparece na figura abaixo. Ele nos deixou algumas pistas. Resolva as multiplicações abaixo, encontre as letras correspondentes na reta e descubra o nome misterioso.



$3 \times 3 = \underline{\quad} = \text{LETRA } \underline{\quad}$

$3 \times 8 = \underline{\quad} = \text{LETRA } \underline{\quad}$

$2 \times 6 = \underline{\quad} = \text{LETRA } \underline{\quad}$

$2 \times 9 = \underline{\quad} = \text{LETRA } \underline{\quad}$

$7 \times 6 = \underline{\quad} = \text{LETRA } \underline{\quad}$

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



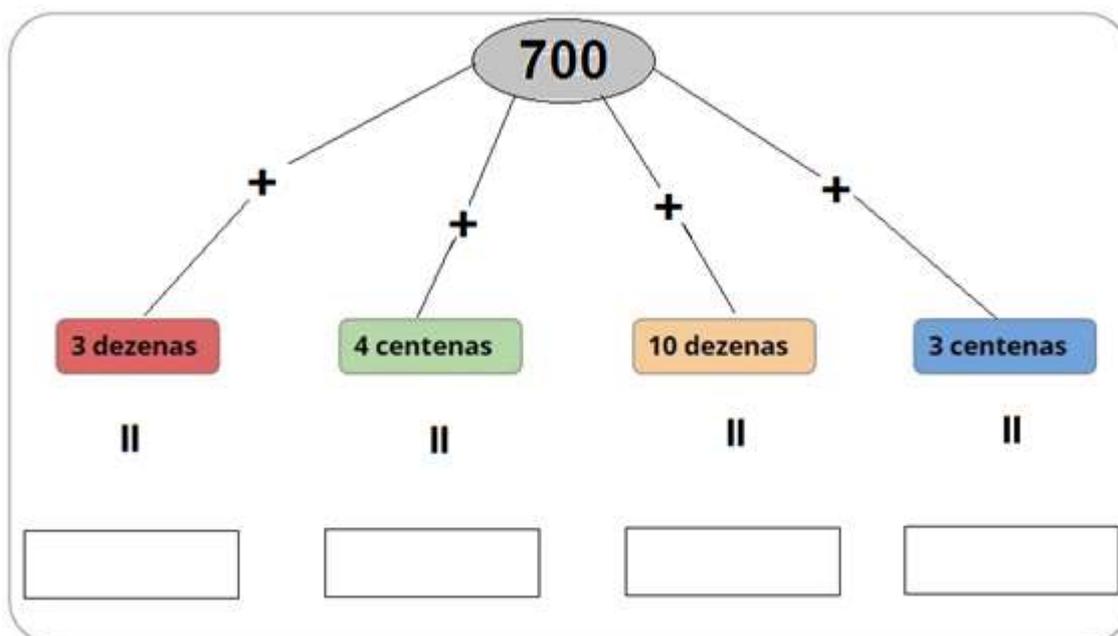
**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

**Como realizar:** Ajude o aluno com a leitura da atividade. Na primeira parte da atividade 2, ele deverá realizar adições com o número 700 e os números nos balões coloridos, registrando seus resultados nos espaços indicados.

Na segunda parte da atividade, observando os resultados encontrados, indicará os números que, adicionados a 700, resultarão num número de 4 ordens (milhar). Concluída as atividades, peça para o aluno explicar as estratégias utilizadas para realizar cada operação.

## Atividade 2 – Adicionando as ordens

1) Acrescente as informações, dos quadros coloridos, ao número 700 (setecentos), e escreva em algarismos os resultados encontrados nos espaços indicados.



2) Analisando os resultados, quais as cores dos quadros que, juntamente com o número 700, formam um número de 4 ordens?

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Atividade 1 – O personagem misterioso

Separe seis unidades de algum material concreto, lápis de cor da criança, tampinhas, palitos... e peça para a criança dividir em dois grupos com a mesma quantidade e assim identificar o intervalo de contagem da reta numérica para completar os números que estão faltando. Utilize o mesmo material concreto (aumentando a quantidade) para a criança realizar os cálculos das multiplicações e descobrir o nome do personagem misterioso.

## Atividade 2 – Adicionando as ordens

Relembre com a criança que uma dezena são 10 unidades e uma centena são 100 unidades. Ajude nos cálculos e caso necessário pode fazer uso de uma calculadora para verificar as respostas.

## Ciências

**Como realizar:** Leia atentamente para realizar atividade abaixo.

### Observação do céu durante o dia e durante a noite

Conseguimos observar que o céu durante o dia é bastante diferente do céu durante a noite. O Sol é a estrela mais próxima da Terra e, por isso, sua luz é mais forte. Desta forma, mesmo estando presentes no céu, não vemos as estrelas durante o dia.

Quando o Sol se põe sua luminosidade diminui e podemos ver as estrelas e a Lua, que aparenta ter luz porque reflete a luz do Sol. Além do Sol, da Lua e das estrelas podemos ver outros astros no céu, como alguns planetas, como Marte e Vênus.

### Atividade 1

Ouçã a música e responda as questões abaixo em seu caderno:

<https://www.youtube.com/watch?v=43vyS9Cl1c>

- Durante o dia, o que vemos no céu?
- E durante a noite?
- Será que à noite só vemos estrelas no céu?
- O que mais vemos?
- O que acontece durante o dia com as estrelas que vemos à noite?
- Elas desaparecem?
- Onde elas estão?
- E com o Sol à noite? O que acontece com ele?

Observe as imagens abaixo e responda as questões abaixo em seu caderno:



- Em que momentos do dia estas fotos foram tiradas?
- Como vocês descobriram?
- Que diferenças podemos perceber no céu nestes momentos do dia?
- Que astros podemos ver no céu nestes momentos do dia?

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Observar, identificar e registrar os períodos diários (dia e/ou noite) em que Sol demais estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu.

**Como realizar:** Leia atentamente para 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.

#### Como fazer:

1 - Você vai precisar:

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

2 - Leia a história:

#### A lagarta comilona

*Era uma vez uma lagarta bem pequenina que sentia muita, mas 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 e as comeu na hora, mas continuava com fome. Já no final do dia, achou quatro grossos pedaços de presunto, comeu-o 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 a lagarta comendo tudo. E ela comeu tanto que ficou cansada rapidamente e dormiu.*

*Quando acordou no dia seguinte, 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.

3 - 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?

4 - 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!

5 - 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.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Atividade 1

Ouçã com a criança a música indicada na atividade e assista ao vídeo “De onde vem o dia e a noite?” no link: [https://www.youtube.com/watch?v=Nux\\_3PVdo9U](https://www.youtube.com/watch?v=Nux_3PVdo9U). Faça com a criança duas pinturas uma do dia e outra da noite e coloque os elementos que fazem parte de cada uma. Dia com sol representar com cores claras e a noite com cores escuras.



Peça para a criança responder oralmente cada uma das questões para depois fazer a escrita no caderno. Caso a criança não tenha a coordenação motora fina bem desenvolvida o adulto utiliza um lápis de cor clara para escrever as respostas no caderno e a criança contorna por cima com o lápis de escrever. Se a criança não utiliza a fala para se comunicar utilize os desenhos, a música e o vídeo para ela fazer as respostas por apontamentos.

### Atividade 2 – Alimentação saudável

Assistir com a criança ao vídeo da história “Lagarta comilona” no *link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=lfB8JU-ariE&feature=youtu.be>

e converse com ela sobre os alimentos que fizeram a lagarta passar mal. Auxilie no registro da atividade no caderno.

## Arte

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

### Atividade 1 -

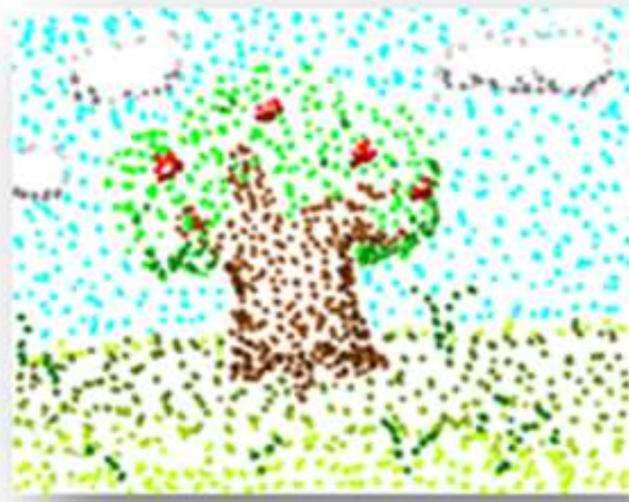
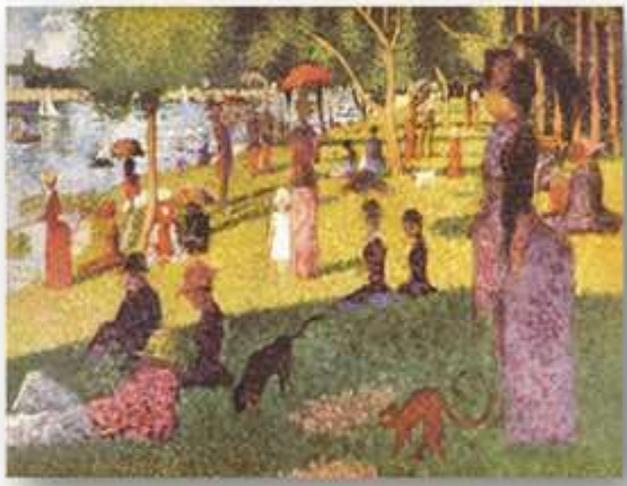
#### Composição inspirada no Pontilhismo de Georges Seurat

O Pontilhismo é uma técnica de pintura revolucionária iniciada por Georges Seurat e Paul Signac em Paris em meados dos anos 1880. A partir dessa técnica, figuras são compostas por pequenos pontos ou pequenas manchas coloridas que, lado a lado, sugerem uma imagem e se misturam quando observadas a certa distância.

#### Você vai precisar de:

- papel;
- canetas coloridas ou tintas coloridas;
- cotonetes.

**Como fazer:** Ao invés de desenhar ou colorir a superfície de uma folha, fazer pequenos pontos, um ao lado do outro, para criar formas ou, se desejar preencher com pontos coloridos o contorno de um desenho.



**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

O adulto ajuda a criança para separar os materiais e confeccionar seu desenho utilizando o pontilhismo seguindo as orientações descritas na atividade.

## Inglês

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

Vamos aprofundar o nosso conhecimento referente aos números. Vamos começar assistindo aos vídeos abaixo:

### Atividade 1

Assista ao vídeo, repetindo os números em inglês, depois acesse o outro vídeo e cante a música sobre os numbers.

<https://www.youtube.com/watch?v=jNeOIPxSq9g>

<https://www.youtube.com/watch?v=D0Ajq682yrA>

**Atividade 2** - Escreva os números abaixo em seu caderno:

NUMBERS	NÚMEROS
ELEVEN	ONZE
TWELVE	DOZE
THIRTEEN	TREZE
FOURTEEN	CATORZE
FIFTEEN	QUINZE
SIXTEEN	DEZESSEIS
SEVENTEEN	DEZESETE
EIGHTEEN	DEZOITO
NINETEEN	DEZENOVE
TWENTY	VINTE

### Atividade 3

Encontre em sua casa objetos que possuem a quantidade que aprendemos na aula de hoje e desenhe o objeto e a quantidade no caderno.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Compreender e reconhecer os números em inglês. Experimentar brincadeiras em Inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões a convite do professor.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Atividade 1

Siga as orientações descritas na atividade.

### Atividade 2

Oriente a criança para fazer a tabela dos números no caderno, caso a criança não tenha a coordenação motora fina bem desenvolvida o adulto utiliza um lápis de cor clara para escrever a tabela no caderno e a criança contorna por cima com o lápis de escrever com o adulto pronunciando os números em inglês para a criança repetir.

### Atividade 3

Siga as orientações descritas na atividade.

## Educação Física

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

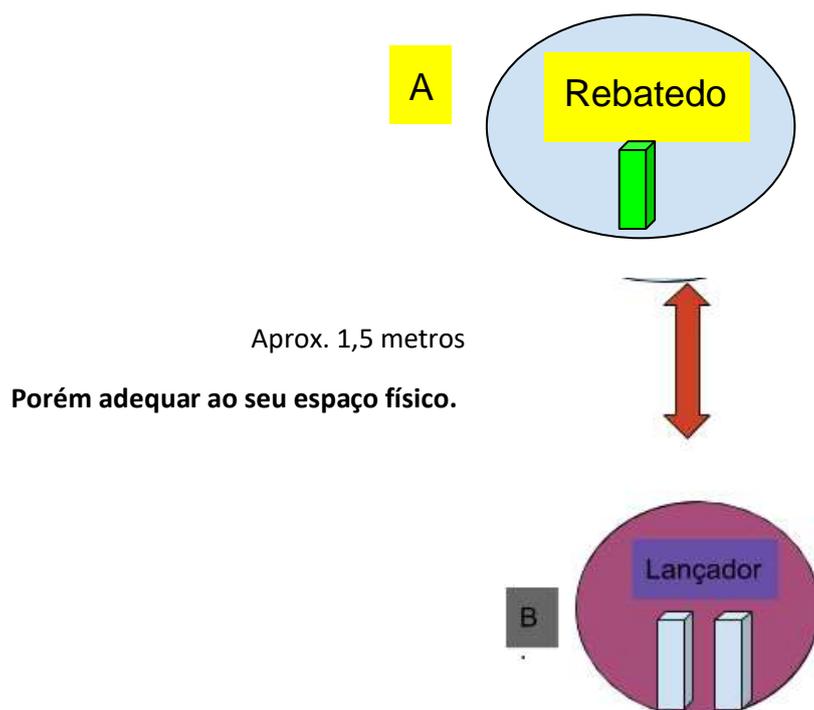
-garrafa pet, papelão, caixa de leite, rolo de guardanapo;

#### 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.

## **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**

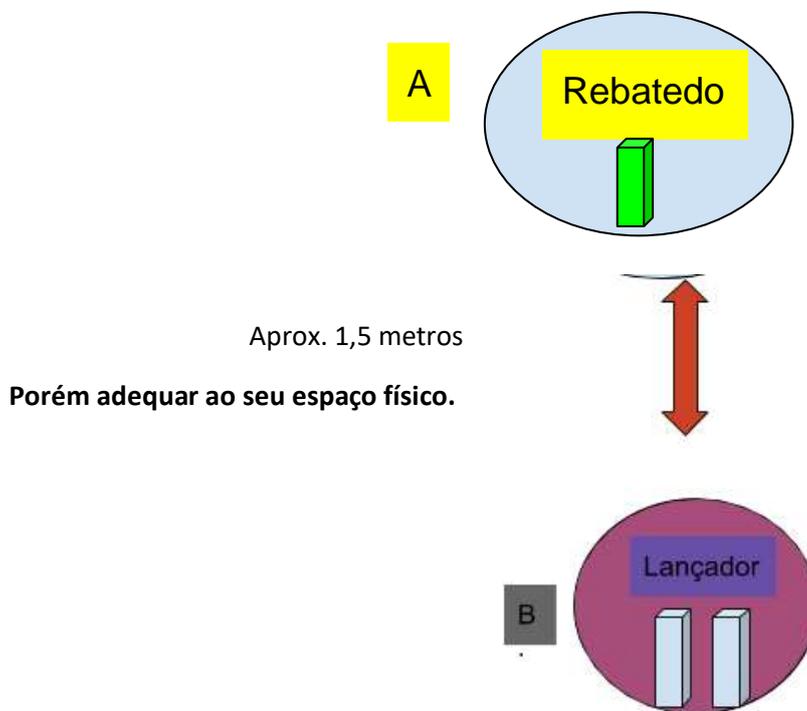
- Garrafa pet, papelão, caixa de leite, rolo de guardanapo;

## 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

Com auxílio do adulto, a criança organizará o material e confeccionará as casinhas. O taco pode ser o mesmo das aulas anteriores. Escolha um local para demarcar a área do jogo com os espaços sugeridos pelo professor. Após tudo organizado, inicie o jogo. O adulto deverá ir orientando a criança sobre o funcionamento do jogo, como lançar a bolinha, rebater e derrubar as casinhas. Caso a criança não tenha mobilidades, poderá ir jogando por meio de apontamentos, expressões faciais.