



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 sinopse | Os ângulos das dobraduras | Fases da vida | Projeto educação em saúde da população | Colors (Retomada e Ampliação) |
| Educação Física | Arte | Língua Portuguesa | Matemática | |
| Jogo de Taco de 3 Casinhas | Composição circular a partir de botões ou tampinhas de garrafa pet | Interpretação de texto | Descobrimo ângulos internos dos polígonos | |

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 para realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Leitura



Percy Jackson e seus amigos Annabeth e Grover levam uma vida normal no Acampamento Meio-Sangue, apesar de Percy sentir falta do pai, Poseidon, que nunca mais manteve contato. Um dia, o local é atacado por um monstro enviado por Luke, que consegue romper a proteção mágica do

acampamento. Com o local em perigo, Percy e os amigos partem em uma aventura em busca do velocino de ouro, um objeto místico que pode revitalizar a árvore mágica responsável pela proteção do acampamento. O que eles não esperavam era que Luke estaria atrás do mesmo objeto, já que deseja trazer à vida o poderoso Cronos, derrotado por Zeus, Poseidon e Hades há milênios atrás.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler texto expositivo.

Como realizar: Agora responda às questões abaixo.

Atividade 2 - Interpretação de texto

1- Percy Jackson é acompanhado nessa nova aventura por seus amigos. Identifica cada um abaixo:

- a) sua namorada _____
- b) seu protetor _____
- c) seu meio irmão _____

2- O filme apresenta diversas personagens mitológicas. Trata-se de um filme baseado na:

() mitologia grega () mitologia romana () lendas brasileira

3- Qual ser mitológico mais lhe fascinou? Por quê?

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e interpretar texto expositivo, como sinopse de filme.

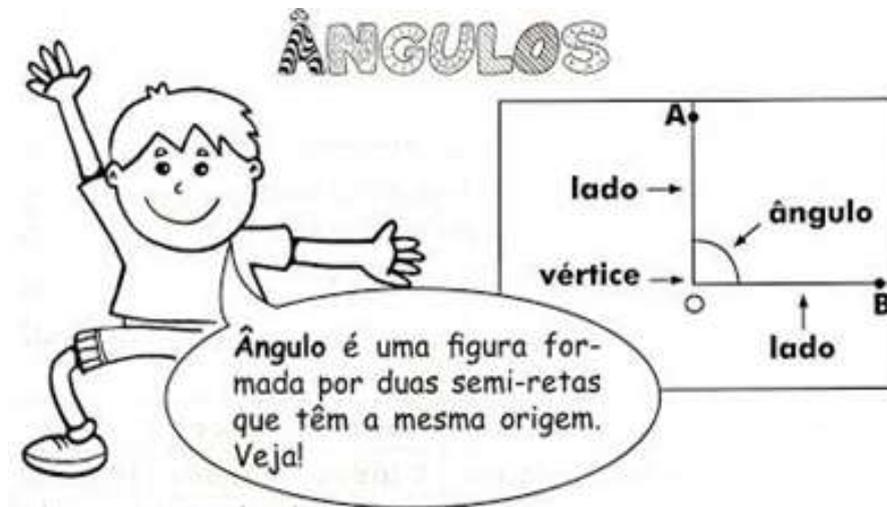
Adaptação para estudantes com deficiência

Ajude a criança na leitura do texto acima. Após a leitura, responda as questões de forma escrita, oral ou desenho.

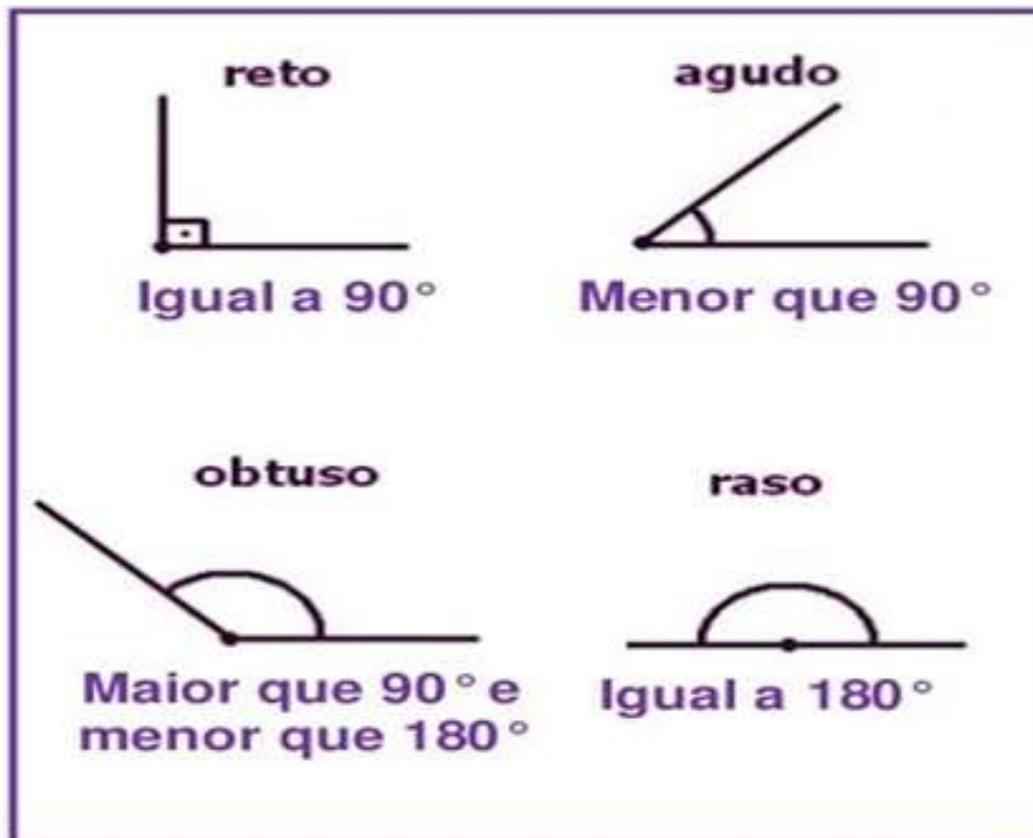
Matemática

Como realizar: Nesta semana aprenderemos sobre as ideias e classificação de ângulos. Antes de iniciar as atividades, sugerimos que assista ao vídeo abaixo e leia o resumo destas discussões.

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=lcYJxBISB5I>



– Os ângulos, por sua vez, podem ser classificados em:



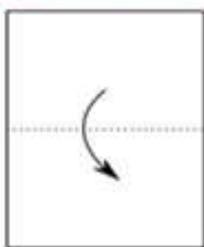
Agora, para realizar a atividade 1, providencie uma folha sulfite ou de caderno e lápis de cor. Realize as dobraduras propostas e forme o barco de papel. Em seguida, encontre os ângulos que foram formados no barquinho e responda as perguntas.

Atividade 1 – Os ângulos das dobraduras

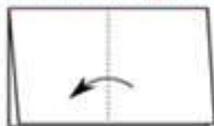
Faça as dobraduras indicadas e construa seu barquinho de papel. Durante as dobraduras, observe os ângulos formados. Depois, responda as perguntas.

Diagrama - Barquinho de Papel

1. Dobre uma folha a4 no meio



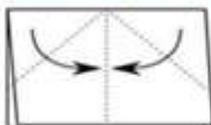
2. Dobre ao meio de novo, agora na vertical



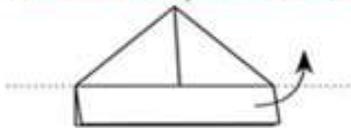
3. Desdobre



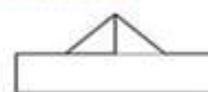
4. Traga as bordas superiores para o meio



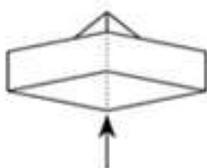
5. Dobre a fenda abaxio para cima, de cada lado



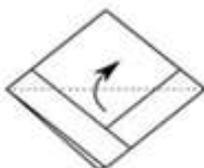
6. Dessa forma



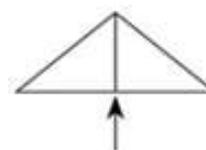
7. Abra embaixo, formando um losango



8. Dobre as arestas de baixo e forme um triângulo



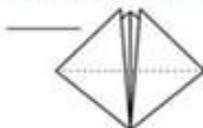
9. Abra onde a seta esta indicando



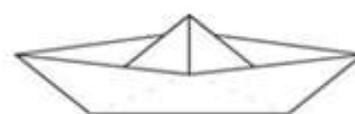
10. Dessa forma



11. Puxe as extremidades para lados opostos



12. Esta feito seu barquinho!



Fonte: <http://origamibyolivia.blogspot.com/2012/06/barquinho-de-papel.html>

Aprendendo com as dobraduras

1) No barquinho que você construiu, pinte de amarelo os ângulos retos (90°), de verde os ângulos agudos (menores do que o ângulo reto), e de vermelho os ângulos obtusos (maiores do que um ângulo reto).

2) Desenhe os ângulos que você encontrou.

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer ângulos retos e não retos em figuras poligonais com o uso de dobraduras, esquadros ou softwares de geometria.

Como realizar: Para realizar a atividade 2, usando o que você aprendeu sobre os ângulos, relacione as informações escritas, dentro dos balões, com os ângulos formados dentro das figuras (polígonos). Algumas figuras podem estar relacionadas a um mesmo balão.

Atividade 2 – Descobrimo ângulos internos dos polígonos

– Ligue cada figura com um dos balões da direita, de acordo com os ângulos formados no interior delas.

QUADRADO •

PARALELOGRAMO •

TRIÂNGULO •

TRAPÉZIO •

TRIÂNGULO •

RETÂNGULO •

HEXÁGONO •

SÓ TÊM ÂNGULOS RETOS

TÊM UM ÂNGULO MAIOR QUE UM ÂNGULO RETO

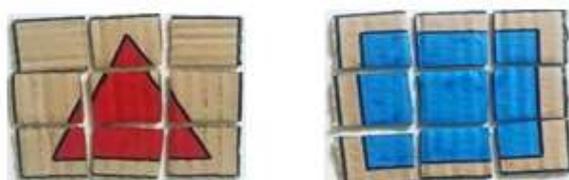
TÊM TODOS OS SEUS ÂNGULOS MENORES QUE UM ÂNGULO RETO

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer ângulos retos e não retos em figuras poligonais com o uso de dobraduras, esquadros ou softwares de geometria.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Ajude a criança na realização da dobradura do barquinho e observe os ângulos formados. Siga as orientações acima.

Atividade 2 - Confeccione os quebra-cabeças abaixo com cartolina ou papelão. Pinte as figuras geométricas, recorte e depois monte.



Ciências

Como realizar: Leia atentamente para realizar atividade abaixo.

- Levantamento de conhecimentos prévios

Vamos pesquisar?

Pesquise sobre as características apresentadas pelos seres humanos em diferentes etapas da vida.

Para realizar esta atividade, utilize as fichas de pesquisa e os textos de apoio. Depois, socialize as informações!



Atividade 1-

Após ter feito a pesquisa anote abaixo as informações que você conseguiu levantar:

Faça a leitura do poema

Mais respeito, eu sou criança!

Pedro Bandeira

Prestem atenção no que eu digo,
pois eu não falo por mal:
os adultos que me perdoem,
mas ser criança é legal!

Vocês já esqueceram, eu sei.

Por isso eu vou lhes lembrar:
pra que ver por cima do muro,
se é mais gostoso escalar?
Pra que perdem tempo engordando,
se é mais gostoso brincar?
Pra que fazer cara tão séria,
se é mais gostoso sonhar?

Se vocês olham pra gente,
é chão que vêem por trás.
Pra nós, atrás de vocês,
há o céu, há muito, muito mais!

Quando julgarem o que eu faço,
olhem seus próprio narizes:
lá no seu tempo de infância,
será que não foram felizes?

Mas se tudo o que fizeram
já fugiu de sua lembrança,
fiquem sabendo o que eu quero:
mais respeito eu sou criança!

O poema "*Mais respeito, eu sou criança!*"
fala de algumas características
apresentadas pelos indivíduos na etapa
da infância.

Além da infância, o ser humano passa por
outras etapas de desenvolvimento no
decorrer de seu ciclo de vida.

**Você sabe dizer quais etapas são essas?
Quais são as características
apresentadas pelos indivíduos nessas
outras etapas?**



Habilidades a serem desenvolvidas: Descrever e comunicar às alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem.

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 - Ajude a criança na leitura do poema e ajude-o a responder às questões.

Atividade 2 - Ajude a criança na leitura do texto acima, sobre a Lagarta comilona. Ao término da leitura, responda as perguntas. As respostas podem ser de forma escrita, oral ou desenho;

Pense em um prato saudável e equilibrado que você comeria e desenhe no seu caderno. Pense num prato com um pouco de tudo.

Atividade 3 - Monte uma pirâmide alimentar usando recortes de alimentos de encartes de supermercados. Observe o modelo acima.

Arte

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

Atividade 1 – Composição circular a partir de botões ou tampinhas de garrafa pet

Você vai precisar de:

- botões ou tampinhas de garrafas de cores e tamanhos diversos;
- cola;
- cartolina.

Como fazer: Desenhe um contorno ou silhueta de uma figura e em seguida preencha o desenho todo ou uma pequena parte com botões ou tampinhas.



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.

Adaptação para estudantes com deficiência

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

Inglês

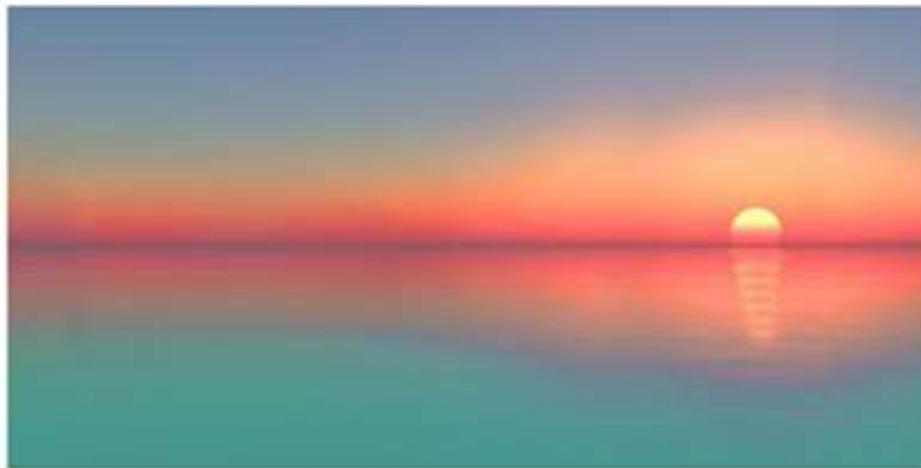
Como realizar: Vamos lembrar o vocabulário que vocês já conhecem sobre as Colors, mas desta vez ampliando esse universo colorido.

Atividade 1 - Assista ao vídeo abaixo e repita as cores.

<https://www.youtube.com/watch?v=otXF15QB5T0>



Atividade 2 - Analise a imagem abaixo e observe as cores que você vê.



Atividade 3 - Escreva no caderno a lista de cores que você identificou nas imagens, aproveite para usar as “colors” novas que aprendeu.

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer e nomear as cores. Identificar e escrever corretamente as cores.

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 – 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:

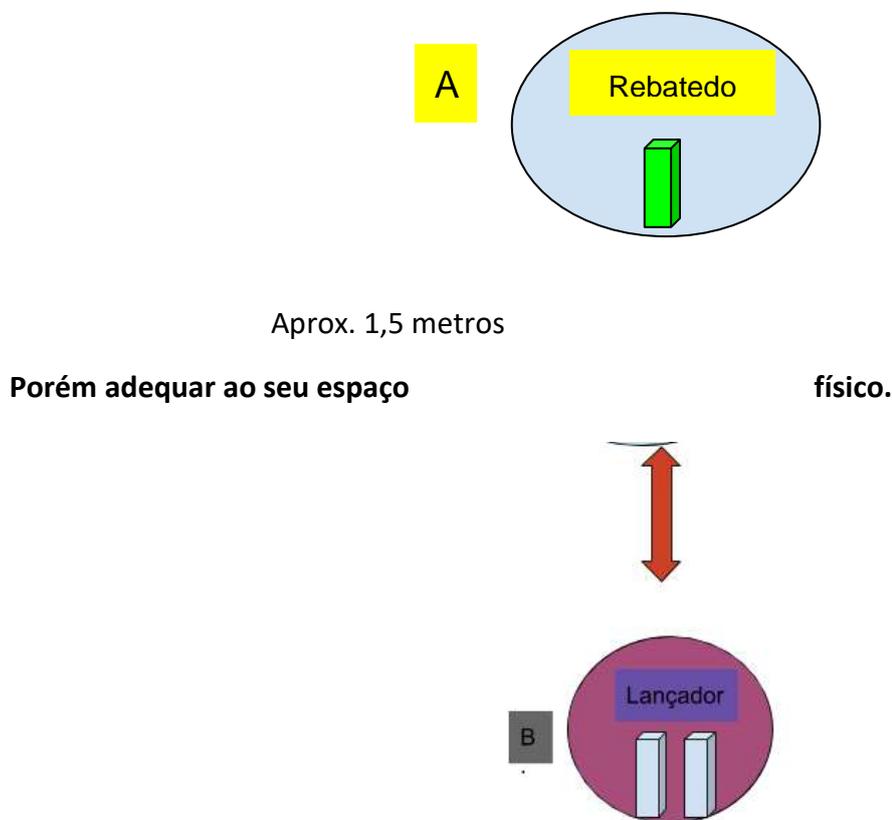
- Garrafa pet, papelão, caixa de leite, rolo de guardanapo.

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;

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;

Estipular um tempo para ter a posse do taco e combinar outras regras como perder a posse, como dar três tacadas para trás, quando a bolinha tocar o taco e ir para trás do espaço (A) onde está posicionado o rebatedor.

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. Assumir determinadas posturas corporais. Descobrir por meio do jogo novas formas de conhecer e reconhecer os limites e possibilidade do seu corpo e do corpo do outro. Demonstrar interesse na aprendizagem de novas brincadeiras e jogos. Compreender e adotar ações de respeito aos resultados (ganhar ou perder) de atividades competitivas. Descobrir por meio do jogo novas formas de conhecer e reconhecer os limites e possibilidade do seu corpo e do corpo do outro. Reconhecer as formas particulares que os jogos e as brincadeiras tomam em distintos contextos históricos e suas variações.

Adaptação para estudantes com deficiência

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