

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.

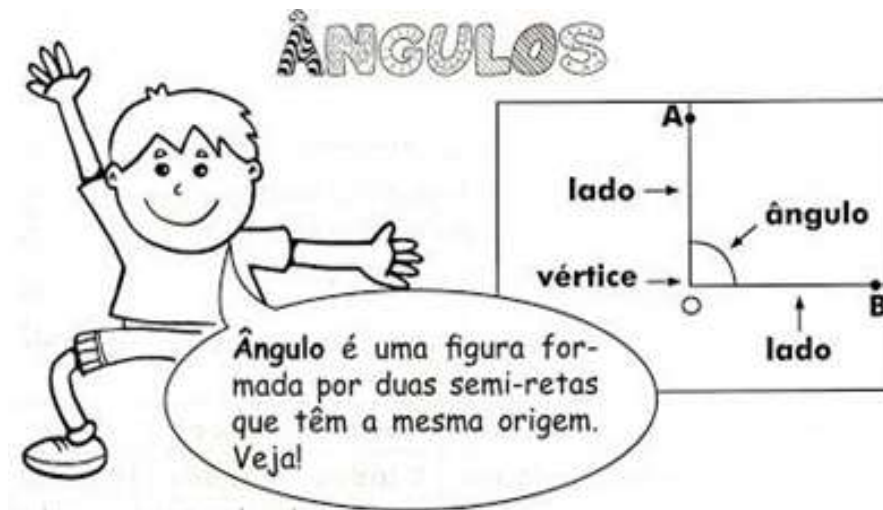
Adaptação para estudantes com deficiência

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

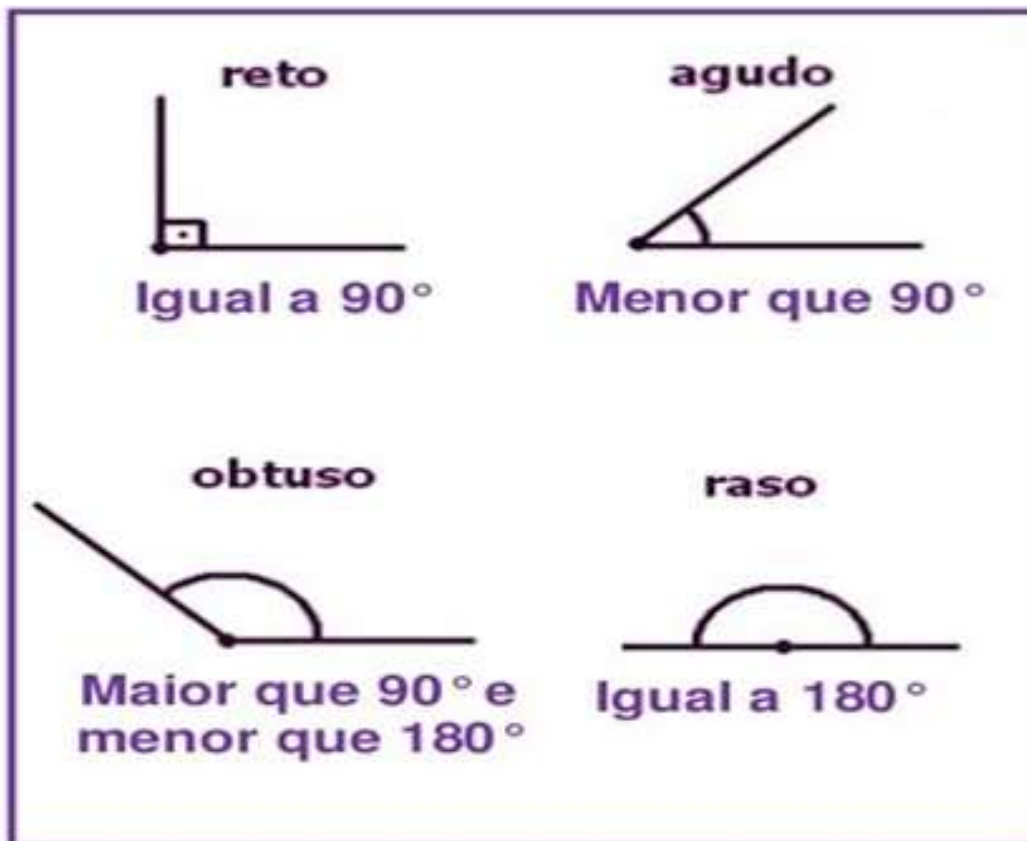
Matemática

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:



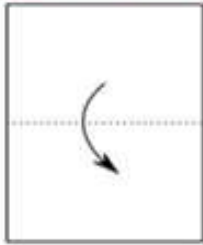
Agora, para realizar a atividade 1, providencie uma folha sulfite ou de caderno e lápis de cor. Realize as dobraduras propostas e forme o barco de papel. Em seguida, encontre os ângulos que foram formados no barquinho e responda as perguntas.

Atividade 1 – Os ângulos das dobraduras

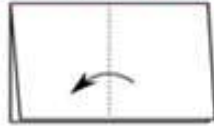
Faça as dobraduras indicadas e construa seu barquinho de papel. Durante as dobraduras, observe os ângulos formados. Depois, responda as perguntas.

Diagrama - Barquinho de Papel

1. Dobre uma folha a4 no meio



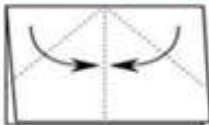
2. Dobre ao meio de novo, agora na vertical



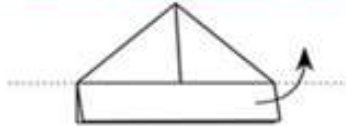
3. Desdobre



4. Traga as bordas superiores para o meio



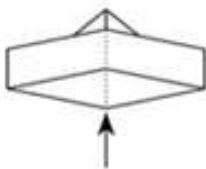
5. Dobre a fenda abaxio para cima, de cada lado



6. Dessa forma



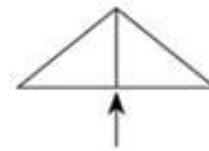
7. Abra embaixo, formando um losango



8. Dobre as arestas de baixo e forme um triângulo



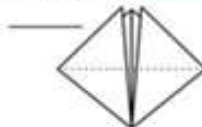
9. Abra onde a seta esta indicando



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.

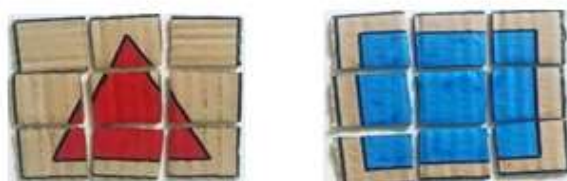
The diagram shows six geometric shapes on the left, each with a face and labeled with its name: QUADRADO (green square), PARALELOGRAMO (purple parallelogram), TRIÂNGULO (green triangle), TRAPÉZIO (brown trapezoid), TRIÂNGULO (red triangle), RETÂNGULO (blue rectangle), and HEXÁGONO (purple hexagon). On the right, there are three speech bubbles containing descriptions of angles: 'SÓ TÊM ÂNGULOS RETOS', 'TÊM UM ÂNGULO MAIOR QUE UM ÂNGULO RETO', and 'TÊM TODOS OS SEUS ÂNGULOS MENORES QUE UM ÂNGULO RETO'. Lines connect the shapes to the bubbles: QUADRADO to 'SÓ TÊM ÂNGULOS RETOS', PARALELOGRAMO to 'TÊM UM ÂNGULO MAIOR QUE UM ÂNGULO RETO', TRIÂNGULO (green) to 'TÊM TODOS OS SEUS ÂNGULOS MENORES QUE UM ÂNGULO RETO', TRAPÉZIO to 'TÊM TODOS OS SEUS ÂNGULOS MENORES QUE UM ÂNGULO RETO', TRIÂNGULO (red) to 'TÊM TODOS OS SEUS ÂNGULOS MENORES QUE UM ÂNGULO RETO', RETÂNGULO to 'SÓ TÊM ÂNGULOS RETOS', and HEXÁGONO to '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:

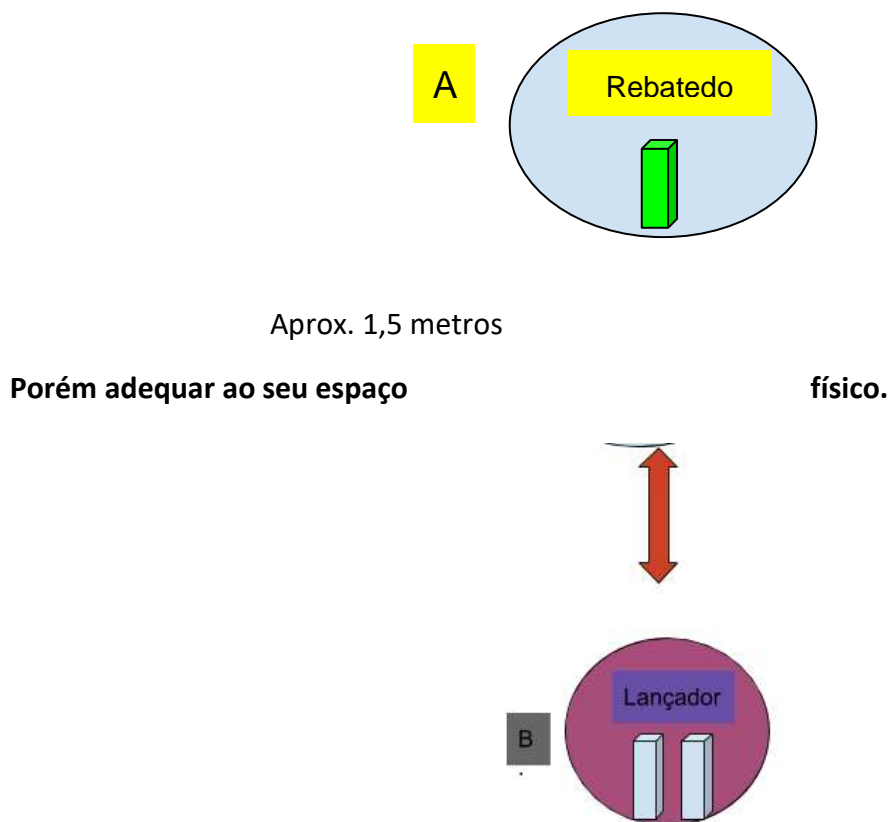
- Garrafa pet, papelão, caixa de leite, rolo de guardanapo.

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.