



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 instruções	Problemas multiplicativos	Semana da Independência do Brasil	O caminho dos alimentos	Healthy food/ Junk food - Comida Saudável e Não saudável
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	
Hóquei de Mesa	Atividade: Máquina fotográfica	Monte sua bandeira do Brasil	Jogo "fantasma da multiplicação"	

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 com atenção e siga o passo a passo para realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Bandeira do Brasil

Nesta semana montaremos a nossa bandeira do Brasil.

Leia as instruções abaixo:

- 1 - Recorte o retângulo verde.
- 2 - Agora recorte o losango amarelo e cole-o ao centro do retângulo verde.
- 3 - Recorte o círculo azul e cole-o ao centro do losango. Está pronta sua bandeira.
- 4 - Agora escreva uma frase bem bonita para o Brasil.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler texto instrucional e desenvolver a coordenação motora fina e a atenção. Produzir texto.

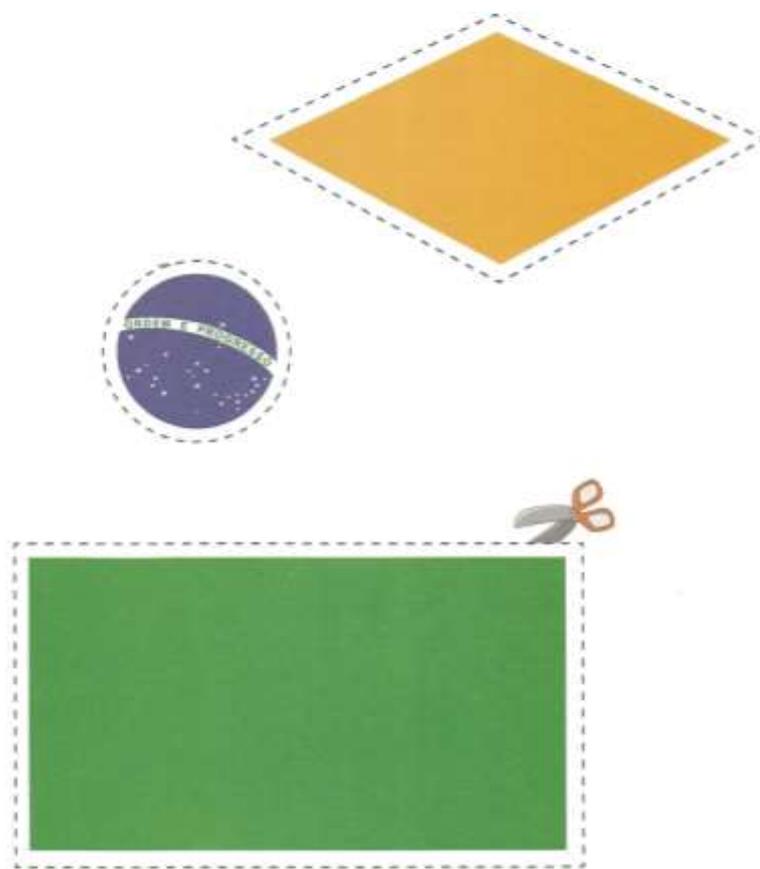
Como realizar:

Atividade 2 - Montagem

Siga as instruções acima.

Habilidades a serem desenvolvidas: Desenvolver a coordenação motora fina

RECORTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS ABAIXO, DEPOIS, MONTE SUA BANDEIRA.



Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Leia as instruções

Peça para a criança realizar a leitura do texto em voz alta. Caso a criança não tenha desenvolvido a habilidade leitora, o adulto realiza a leitura das instruções apontando cada uma das palavras enquanto lê.

Se necessário, recorte tiras de papel e peça para a criança ditar uma frase sobre o Brasil. O adulto anota as palavras nas tiras e as embaralha para a criança ordenar as palavras no sentido correto da frase.

Atividade 2 - Siga as instruções

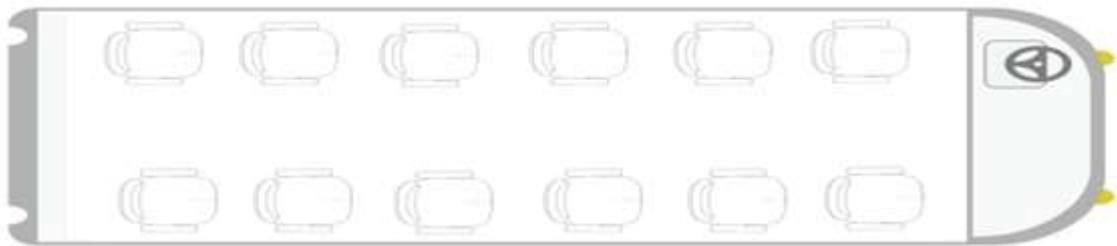
Prepare os materiais necessários para a confecção da Bandeira. Se não for possível imprimir a folha da atividade, pode desenhar e colorir as formas geométricas com a criança.

Matemática

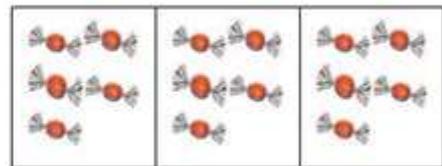
Como realizar: Esta semana, trabalharemos um pouco mais com as multiplicações e seus significados. Na atividade 1, inicialmente, ajude o aluno com a leitura das questões. Na primeira, o aluno usará a ideia de adição de parcelas iguais para descobrir o total de alunos transportados pelo ônibus, por dia. Já na segunda, deverá inventar problemas de multiplicação (usando as ideias de adição de parcelas iguais ou disposição retangular). Em caso de dificuldades na criação dos problemas, peça que crie problemas parecidos com os apresentados aqui, contudo, deixe o aluno livre para explorar sua criatividade.

Atividade 1 - Problemas multiplicativos

1) O ônibus que transporta alunos de casa para a escola, comporta 12 alunos por viagem, fazendo 4 viagens por dia com a lotação máxima. Quantos alunos são transportados nesse ônibus por dia? Registre duas maneiras diferentes de resolver esse problema, usando multiplicação e adição de parcelas iguais:



2) Agora é sua vez, crie problemas que envolvam multiplicação, parecidos com os que você resolveu nas lições anteriores.



Habilidades a serem desenvolvidas: Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.

Como realizar: Para concluirmos o assunto de maneira lúdica, propomos o jogo “Fantasma da Multiplicação”. Para jogar, será necessário: desenhar o tabuleiro numa folha de sulfite, encontrar marcadores de jogadas (tampinhas) e confeccionar dez cartinhas de mesmo tamanho, numeradas de 1 a 10 (veja no anexo da atividade). Utilize materiais que tenha em casa como, por exemplo, papelão. Terminada a atividade, peça que o aluno faça um resumo em seu caderno sobre o que aprendeu com os problemas multiplicativos.

Atividade 2 - Jogo fantasma da multiplicação

Instruções iniciais:

Cada jogador deve ter um marcador, você pode utilizar tampinhas ou objetos pequenos para marcar as jogadas. Antes de iniciar o jogo, embaralhe as cartas e coloque os marcadores na casa de saída.

Regras:

- Na sua vez, cada jogador vira a carta do topo do baralho e mostra o número para todos os jogadores. Em seguida, faz a multiplicação deste número conforme indicado na próxima linha do tabuleiro (começando pela tabuada do dois). Se o resultado estiver correto, ele avança uma linha e coloca seu marcador na casa em que está o resultado (na nova linha); caso contrário, permanece na mesma posição. Antes de terminar sua vez, o jogador precisa devolver a cartinha que retirou para o fundo do baralho.
- Se, ao avançar uma linha, o jogador encontrar um fantasma no lugar que deveria estar o resultado da multiplicação, o jogador passa a vez e seu marcador fica na mesma linha que estava.
- O objetivo do jogo é avançar na tabela, linha por linha, até a linha de chegada.

Resumo das regras:

MULTIPLIQUE O NÚMERO NA CARTA TIRADA PELO NÚMERO INDICADO NA LINHA QUE O PIÃO VAI AVANÇAR

Cartas Numeradas

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

QUANDO ACERTAR A CONTA, COLOQUE SEU PIÃO NO RESULTADO

$2 \times 7 = 14$

ANEXO
TABULEIRO

Chegada										
10 x ? {	10	20			50	60		80		
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
5 x ? {	5	10		20	25		35		45	
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
4 x ? {	4	8	12		20			32		40
	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
3 x ? {	3	6		12	15	18	21	24		30
	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
2 x ? {		4	6	8	10		14	16	18	20
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Saída										

¿ Cartas Numeradas ?

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Habilidades a serem desenvolvidas: Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Problemas multiplicativos

Realize a leitura dos problemas com a criança. Caso seja necessário, utilize um material concreto para realizar a contagem (como os lápis de cor, tampinhas, palitos...) e depois mostre a tabuada de multiplicação para a criança localizar os cálculos dos problemas.

Atividade 2 - Jogo fantasma da multiplicação

Siga as instruções do jogo para realizar a atividade. Pode utilizar uma tabuada para a criança consultar suas respostas.

Ciências Humanas

História

Como realizar: Leia o enunciado com o aluno e após a leitura questione o que ele tem que fazer. Anote em seu caderno.

Atividade 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=KafgxdyflA>

Vocês se lembram da última aula de Língua Portuguesa? Onde havia um Gibi sobre a independência do Brasil e um link , então vamos recordar assistindo o vídeo acima e realizando a atividade abaixo.

Responda:

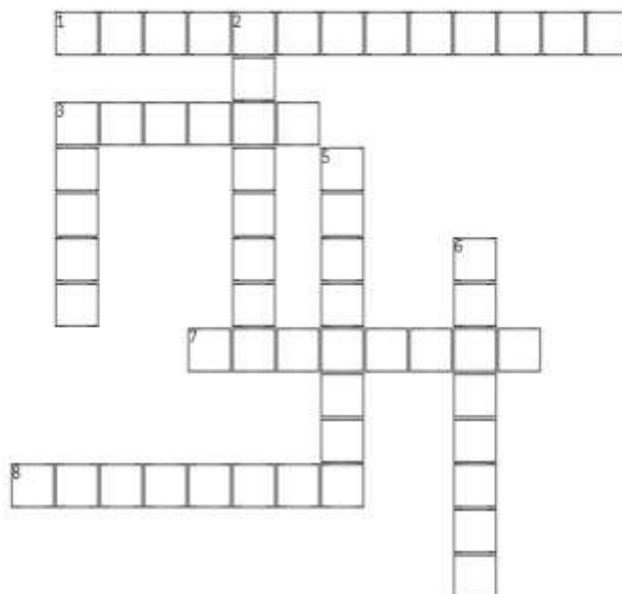
Horizontais

- 1 - Muitos brasileiros lutam pela
- 3 - O Brasil é a nossa querida
- 7 - Isso aconteceu no dia 07 dede 1922.
- 8 - D. Pedro estava na margem do riacho.....

Verticais

- 2 - D. Pedro não era um rei , ele era um
- 3 - Nome do príncipe regente que deu o grito de liberdade...
- 5 - A..... é um dos símbolos da Pátria .
- 6 - O país de que colonizou o Brasil chama-se.....

cruzaindependencia



Agora faça um breve relato do que você viu no vídeo.

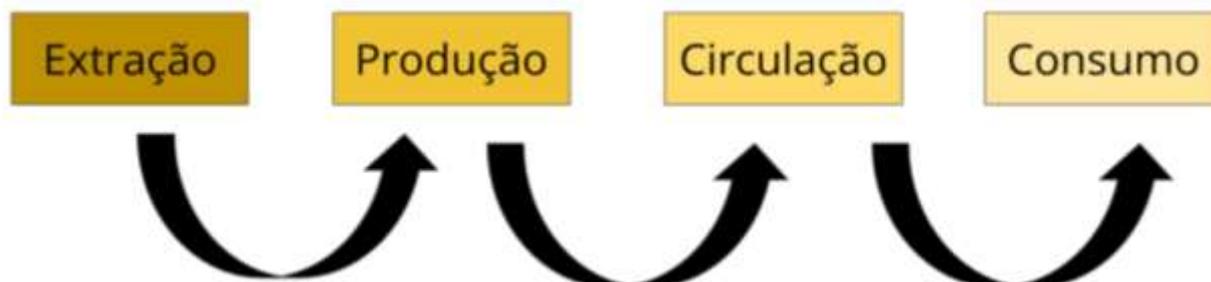
Habilidades a serem desenvolvidas: Despertar no aluno o conceito e o respeito a Pátria. Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas, e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive.

Geografia

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

Atividade 2 - O caminho dos alimentos

Vamos construir o caminhos que o leite, o pão e os ovos fazem até chegar a nossa casa.



Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer as relações entre campo e cidade. Identificar alimentos, minerais e outros produtos cultivados e extraídos da natureza, comparando as atividades de trabalho em diferentes lugares.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Assistir ao vídeo indicado na atividade com a criança. Para completar as frases e preencher a cruzadinha, o adulto faz uma lista das palavras que respondem a atividade e pede para a criança contar a quantidade de letras das palavras e dos quadradinhos da cruzadinha para fazer a correspondência.

Atividade 2 - O caminho dos alimentos

Observe com a criança as imagens da extração, produção, circulação e consumo do molho de tomate para construir os caminhos que o leite, pão e ovos fazem até chegar a nossa casa.



Para criança deficiente auditiva, assista ao vídeo: "Independência do Brasil em Libras".

<https://www.youtube.com/watch?v=-pPPZ3DdTdk>

Arte

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

Atividade 1 - Máquina fotográfica

Você vai precisar de:

- uma caixa retangular de papelão de aproximadamente 15 X 20cm;
- um rolinho de papel higiênico;
- duas tampinhas de garrafa pet;
- uma tampa de embalagem de lenços umedecidos;
- cola;
- tesoura;

- canetinhas coloridas.

Como fazer: Para fazer a lente frontal da câmera, retire a tampa de plástico de lenços umedecidos da embalagem e cole-a na caixinha de papelão. Para o visor, pegue o rolo de papel higiênico e recorte aproximadamente 2 dedos e molde o anel para fazer uma forma quadrada. Cole-o no lado direito da câmera. Para fazer o botão disparador da câmera (aquele que tira fotos), cole uma tampinha de garrafa pet sobre o seu lado esquerdo e em seguida cole outra tampinha de garrafa pet na parte frontal para fazer o botão de ajuste de luminosidade. Está pronta a sua câmera fotográfica.



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

Ajude a criança na organização dos materiais necessários para a confecção da máquina fotográfica. Atenção com o uso da tesoura.

Inglês

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Essa semana vamos refletir sobre a alimentação saudável e não saudável (Healthy food/Junk food). Inicie assistindo aos vídeos abaixo, procure cantar e repetir as palavras.

<https://youtu.be/fE8lezHs19s>

https://youtu.be/i_JQwhPKzdl

Atividade 1 - Jogo da memória

Entre no link abaixo para jogar um divertido Jogo da Memória sobre as Frutas.

<https://www.educaplay.com/learning-resources/6787686-fruits>.

Atividade 2 - Alimentos saudáveis

Observe as imagens das comidas abaixo e desenhe em seu caderno apenas os alimentos saudáveis. Não se esqueça de copiar os nomes em Inglês.

 <p>FRENCH FRIES</p>	 <p>CANDY</p>	 <p>SALAD</p>
 <p>FRUITS</p>	 <p>RICE & BEANS</p>	 <p>SODA</p>

Atividade 3 - Desenhe em seu caderno o seu prato preferido.

MY FAVORITE DISH IS ... / I LIKE EATING ... (Meu Prato Favorito é... / Eu gosto de comer...).

Habilidades a serem desenvolvidas: Antecipar o tema de uma narrativa por meio do seu título, observação de imagens e/ou recursos multimodais. Experimentar brincadeiras em Inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões. Analisar os tipos de comidas, saudáveis e não saudáveis.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1

Auxilie a criança no uso do computador ou celular para brincar com o jogo da memória das frutas.

Atividade 2

Explique para a criança o que são alimentos saudáveis e se necessário ajude para fazer os desenhos e os nomes em inglês.

Atividade 3

Siga as orientações descritas na atividade.

Educação Física

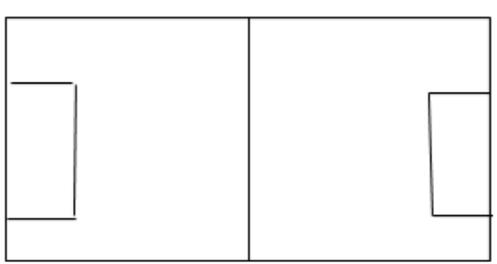
Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 - Hóquei de Mesa

Material:

- 2 copos de plástico;
- 1 tampa de achocolatado ou pote grande com formato circular;
- fita adesiva.

Desenvolvimento: Essa atividade poderá ser feita na mesa ou em alguma superfície lisa (chão). Poderá ser jogado por no mínimo 2 pessoas. Com a fita adesiva realize uma pequena quadra podendo ser similar a uma quadra de futebol. Exemplo:



Agora cada um ficará com um copo plástico na mão mantendo-o na superfície da “quadra” o tempo inteiro. A tampa de plástico redonda será o disco que deverá ser rebatido com os copos a fim de realizar gol em seu adversário.



Obs.: Cada um só poderá rebater no disco quando o mesmo estiver do seu lado da quadra.

Variações:

- Realizar no máximo 3 toques no disco antes de “chutar” para o gol do adversário.
- Trocar a mão dominante para a mão não dominante.

Habilidades a serem desenvolvidas: Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades (lançar, receber, quicar, rebater, chutar, arremessar, etc.). Criar brinquedos com materiais recicláveis (cartões, caixas, tubos, madeiras etc.).

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Hóquei de Mesa

Ajude a criança para organizar os materiais necessários para o Hóquei de mesa. No caso de dificuldade motora, utilize uma bolinha maior e deixe a criança rebater a bolinha apenas com as mãos.