



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 da Natureza	Ciências da Natureza	Inglês
Leitura do conto "A princesa e o grão de ervilha"	Qual é a figura plana?	Os dias da semana	Calendário	Retomada vocabulário candies (doces, guloseimas) e brincadeiras
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Queimada de Tampinha	Tema: Jangada	Interpretação do conto	Pintando as figuras planas	<u>HISTÓRIA</u> O que é ser criança e o que é ser adolescente <u>GEOGRAFIA</u> Projeto Educação em Saúde para a População

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: Com a ajuda de um adulto, leia o conto abaixo:

Atividade 1 - Leitura de conto

A PRINCESA E O GRÃO DE ERVILHA

ERA UMA VEZ UM PRÍNCIPE QUE DESEJAVA PARA ESPOSA UMA PRINCESA – MAS DEVIDA SER UMA VERDADEIRA PRINCESA! VIAJOU, POIS, POR TODO O MUNDO PARA ACHÁ-LA. PRINCESA É QUE NÃO FALTAVA, MAS TODAS TINHAM OS SEUS SENÕES, E ELE NUNCA CHEGAVA A CERTIFICAR-SE SE ERAM DE FATO VERDADEIRAS PRINCESAS, TAIS ERAM AS FALHAS QUE SEMPRE DESCOBRIA NELAS. VOLTOU PARA CASA TRISTE E ABATIDO. DESEJAVATANTO ENCONTRAR UMA VERDADEIRAPRINCESA!

UMA NOITE SOBREVEIO TREMENDA TEMPESTADE: RELÂMPAGOS RASGAVAM O CÉU, O TROVÃO ROLAVA E A CHUVA CAÍA AOS BORBOTÕES. ERA UMA COISA HORRÍVEL! FOI QUANDO ALGUÉM BATEU À PORTA DO CASTELO. E O PRÓPRIO REI FOI ABRIR.



LÁ FORA ESTAVA UMA PRINCESA. MAS QUANTO SOFRERA ELA COM A TEMPESTADE! A ÁGUA CORRIA – LHE PELOS CABELOS E PELAS VESTES, ENTRAVA PELO BICO DOS SAPATOS E SAÍA PELO CALCANHAR. DISSE ELA QUE ERA UMA PRINCESA VERDADEIRA.

- É O QUE VAMOS VER! – PENSOU A VELHA RAINHAAO VÊ-LA.

NADA DISSE, PORÉM. FOI AO QUARTO, TIROU TODA A ROUPA DE CAMA E COLOCOU UM GRÃO DE ERVILHA SOBRE O ESTRADO. DEPOIS, TOMOU VINTE COLCHÕES E COLOCOU-OS SEGUIDAMENTE POR CIMA DA ERVILHA SOBRE OS COLCHÕES, COLOCOU VINTE ACOLCHOADOS DE PENA.



ALI A PRINCESA DEVIDA DORMIR AQUELA NOITE.

PELA MANHÃ PERGUNTARAM – LHE COMO TINHA DORMIDO.

- MUITO MAL! – DISSE ELA. – NÃO PUDE PREGAR O OLHO A NOITE TODA! SABE DEUS O QUE HAVIA NAQUELA CAMA! ESTIVE DEITADA SOBRE ALGUMA COISA DURA, QUE ME DEIXOU COM O CORPO TODO MARCADO. UM HORROR!



VIRAM ENTÃO QUE SE TRATAVA DE UMA VERDADEIRA PRINCESA, JÁ QUE ELA SENTIRA O GRÃO DE ERVILHA ATRAVÉS DE VINTE COLCHÕES E VINTE ACOLCHOADOS. SÓ MESMO UMA VERDADEIRA PRINCESA TERIA UMA PELE TÃO SENSÍVEL!

O PRÍNCIPE TOMOU-A POR ESPOSA, POIS SABIA QUE ENCONTRARA UMA VERDADEIRA PRINCESA. O GRÃO DE ERVILHA FOI COLOCADO NO MUSEU DO PALÁCIO, ONDE AINDA ESTÁ, SE É QUE NINGUÉM O LEVOU.

VEJAM SÓ QUE BELA HISTÓRIA!



FONTE: CONTOS DE ANDERSEN, DE HANS CHRISTIAN ANDERSEN

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender o conto de fadas.

Como realizar: Leia e responda as perguntas relacionadas ao texto, com a ajuda de um adulto.

Atividade 2 - Interpretação do conto

Assista os vídeos abaixo e, depois, responda as perguntas:

Vídeo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=jKvgUMiVixA>

Vídeo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=4a0SUNzSFqQ>

1. ERA UMA VEZ UM PRÍNCIPE QUE QUERIA CASAR COM...

- A. UMA BRUXA.
- B. UMA PRINCESA.
- C. UMA FADA.

2. O PRÍNCIPE DEU A VOLTA AO MUNDO PARA ENCONTRAR...

- A. UMA PRINCESA IMAGINÁRIA.
- B. UMA PRINCESA BONITA.
- C. UMA PRINCESA VERDADEIRA.

3. A PRINCESA APARECEU NO CASTELO...

- A. NUM DIA DE PRIMAVERA.
- B. NUMA NOITE DE TEMPESTADE.
- C. NUMA NOITE DE LUAR.

4. A PRINCESA DORMIU MAL DURANTE A NOITE PORQUE...

- A. TINHA UMA ERVILHA EMBAIXO DOS COLCHÕES.
- B. TINHA UMA ALMOFADA DURA.
- C. TINHA POUCOS COBERTORES.

5. O PRÍNCIPE CONVENCEU-SE DE QUE ELA ERA UMA PRINCESA VERDADEIRA PORQUE...

- A. ELA ERA A PRINCESA MAIS BELA DO REINO.
- B. ELA CONSEGUIU SENTIR A ERVILHA ATRAVÉS DOS VINTE COLCHÕES.
- C. SENTIU DOR NO PÉ QUANDO EXPERIMENTOU UM SAPATINHO .

6. A ERVILHA FOI GUARDADA...

- A. NUM CASTELO.
- B. NUM PALÁCIO.
- C. NUM MUSEU.



Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e interpretar texto.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Leitura do conto "A PRINCESA E O GRÃO DE ERVILHA"

O adulto deve ler o texto para a criança e, depois, assistir aos vídeos no Youtube: A princesa e a Ervilha

<https://youtu.be/RdPFuRuLrnK>.

Depois de assistirem ao vídeo, o adulto juntamente com a criança reconta a historinha!

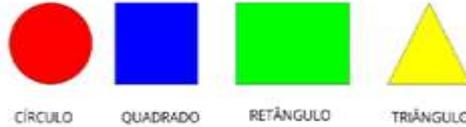
Atividade 2 - Interpretação do conto

Leia as perguntas para a criança e oriente como deve assinalar as respostas, sendo escritas no caderno ou registrando por desenhos ou verbalmente. Faça a atividade com calma e, se achar necessário, releia o conto em diversos momentos antes de responder as perguntas.

Matemática

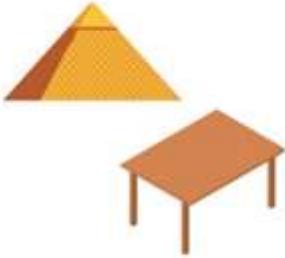
Como realizar: As lições propostas, nesta semana, abordarão conceitos de figuras planas, as quais serão apresentadas de diferentes formas. Leia com aluno a atividade e, na primeira questão, peça que circule a figura indicada. Já segunda, a criança deverá ligar as figuras com formas semelhantes.

ESSAS SÃO AS FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS QUE VAMOS ESTUDAR:

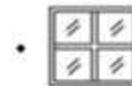
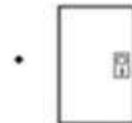
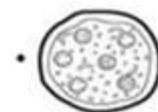
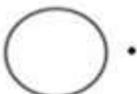


Atividade 1 – Qual é a figura plana?

1) PRESTE ATENÇÃO NOS ELEMENTOS ABAIXO E CIRCULE O QUE TEM A FIGURA GEOMÉTRICA PLANA QUE SE PEDE.

TRIÂNGULO	RETÂNGULO	QUADRADO
		

2) LIGUE OS OBJETOS AS FORMAS GEOMÉTRICAS QUE SE ASSEMELHAM:

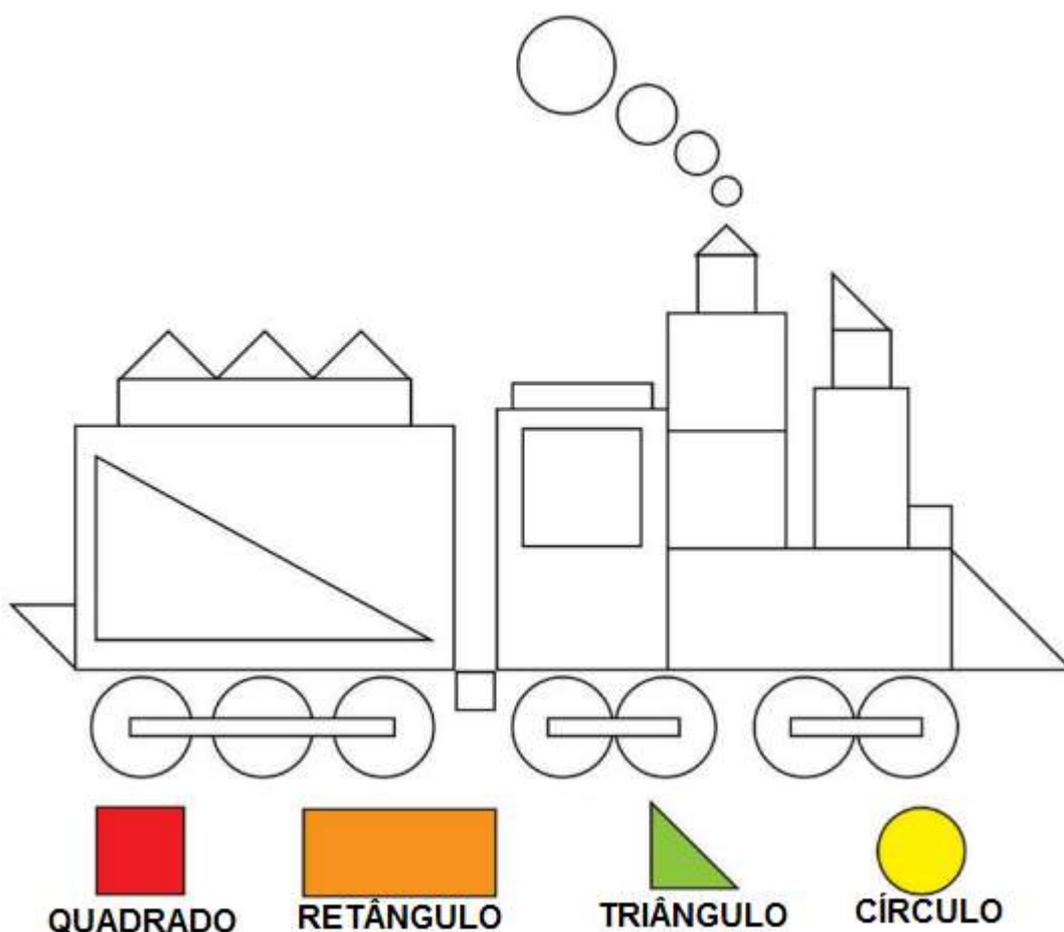


Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.

Como realizar: O aluno deverá pintar as partes do desenho de acordo com as cores indicadas nas formas geométricas. Concluída a lições, peça que o aluno faça anotações em seu caderno a respeito das figuras planas que foram apresentadas.

Atividade 2 – Pintando as figuras planas

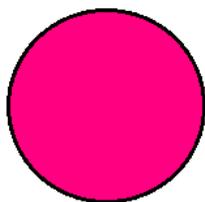
Pinte as formas de acordo com as cores indicadas na legenda:



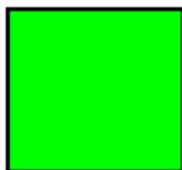
Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.

Adaptação para estudantes com deficiência

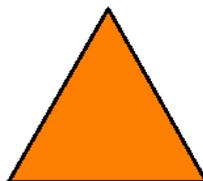
Observe se há em sua casa objetos que com essas formas geométricas:



CÍRCULO



QUADRADO

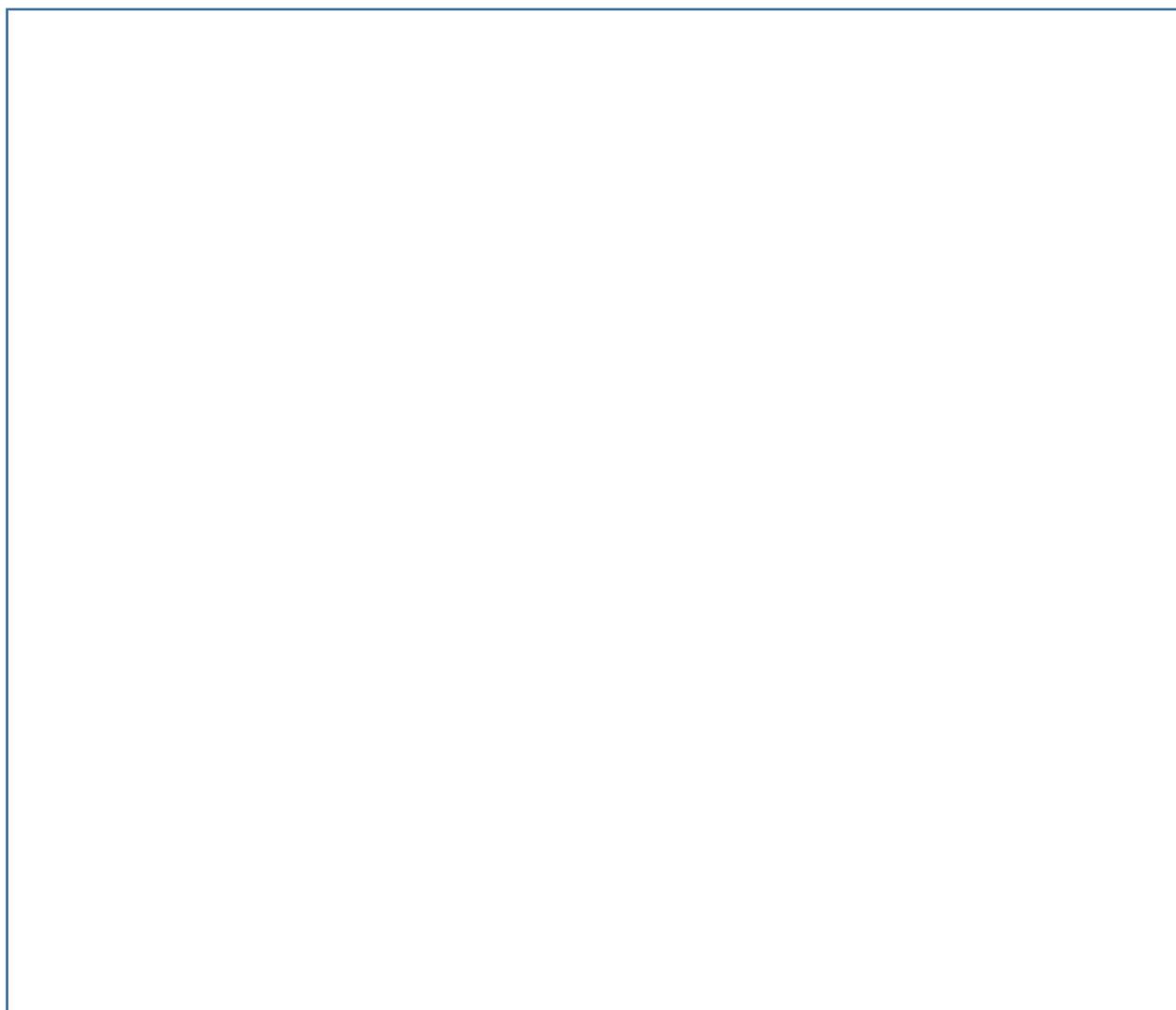


TRIÂNGULO



RETÂNGULO

Com a ajuda do adulto, a criança desenha dentro do retângulo as coisas que você encontrou em sua casa que tem o formato geométrico!



Ciências da Natureza

Como realizar: Na aula de hoje, entenderemos melhor o que é um calendário e como ele é organizado.

Explique para a criança que o calendário é um instrumento utilizado para medir e representar graficamente o passar do tempo. O calendário faz a contagem dos anos, dos meses, das semanas e dos dias.

Assista ao vídeo "Que dia é hoje?", de 2'25". Caso não seja possível assistir ao vídeo, leia a letra da música com a criança.

Vídeo "Que dia é hoje?", disponível no link:

<https://www.youtube.com/watch?v=iUATeQx1gSo>

Letra da música:

QUE DIA É HOJE?

QUE DIA É HOJE?
E AMANHÃ?
EM QUE MÊS A GENTE ESTÁ?
O ANO INTEIRO TEM DOZE MESES
NO CALENDÁRIO EU POSSO ENCONTRAR

JANEIRO É O PRIMEIRO
FEVEREIRO VEM DEPOIS
AÍ VEM MARÇO, ABRIL E MAIO
JUNHO E JULHO SÃO MAIS DOIS
AGOSTO É UM MÊS LEGAL
SETEMBRO SENSACIONAL
E VÊM OUTUBRO, NOVEMBRO E DEZEMBRO
E O ANO JÁ ESTÁ NO FINAL

QUE DIA É HOJE?
E AMANHÃ?
EM QUE MÊS A GENTE ESTÁ?
O ANO INTEIRO TEM DOZE MESES
NO CALENDÁRIO EU POSSO ENCONTRAR

NO CALENDÁRIO EU POSSO VER
QUANDO AS AULAS VÃO COMEÇAR
EU VOU PRA ESCOLA POR VÁRIOS MESES
E NAS FÉRIAS EU GOSTO DE BRINCAR
NO CALENDÁRIO EU POSSO SABER QUANDO VAMOS VIAJAR
EM QUE DIA VOU AO DENTISTA
E QUANDO O MEU ANIVERSÁRIO VAI CHEGAR

QUE DIA É HOJE?
E AMANHÃ?
EM QUE MÊS A GENTE ESTÁ?
O ANO INTEIRO TEM DOZE MESES
NO CALENDÁRIO EU POSSO ENCONTRAR

QUE DIA É HOJE?
ISSO EU JÁ SEI!
NO CALENDÁRIO EU ENCONTREI
OS DOZE MESES DO ANO INTEIRO
EU APRENDI E SEMPRE VOU LEMBRAR

VOCÊ TAMBÉM PODE APRENDER E GOSTAR
O CALENDÁRIO PODE TE AJUDAR!

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jUATeQx1gSo>

Após cantar e explorar a música com o aluno, converse sobre a necessidade que nós, humanos, temos em marcar o tempo, a fim de organizar o passado, o presente e o futuro. Fale também sobre algumas questões como:

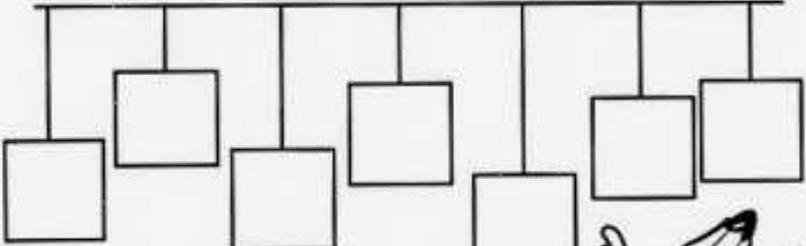
- Você sabe o que é um calendário?
- Para que ele serve?
- Nós temos calendário em casa?
- Sabe dizer como ele é organizado?
- Em que momentos nós utilizamos o calendário?

Agora vamos às atividades:

Atividade 1 – Dias da semana

Os Dias da Semana

A semana tem sete dias.
• Escreva nos quadrinhos o nome de cada dia da semana:



• Agora pinte:
• de vermelho, o primeiro dia da semana;
• de azul, o dia da semana que foi ontem;
• de amarelo, o dia da semana que será amanhã.

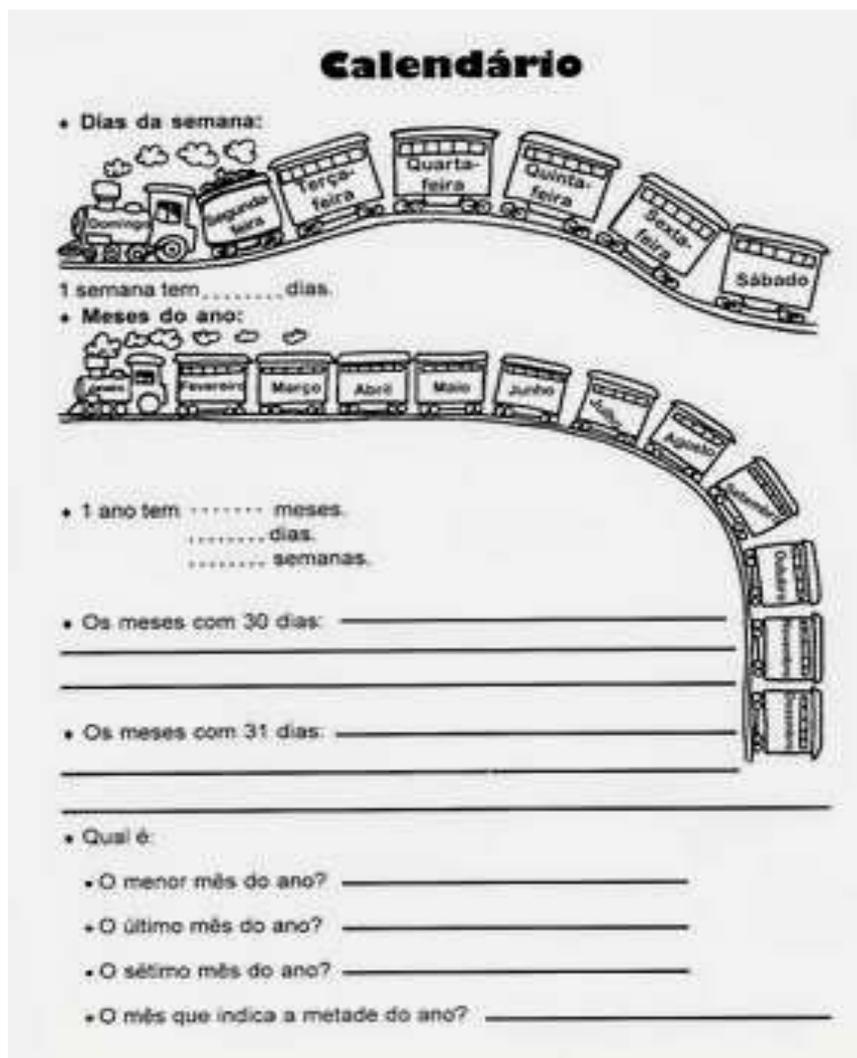
• Circule de verde os dias da semana em que você não tem aula.

• Escreva quais são eles: _____

• Responda rapidinho:
• Qual é o segundo dia da semana? _____
• Qual é o último dia da semana? _____



Atividade 2 - Calendário



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.

Adaptação para estudantes com deficiência

Vamos montar um calendário pessoal!

Com ajuda do adulto a criança realiza uma pesquisa e preencha os dados abaixo:

Mês em que nasci:	Idade que eu tenho:	Qual o dia da semana que mais gosto	Qual a hora que acordo	Qual a hora que almoço	Qual a hora que vou dormir
Pai:					
Mãe:					
Eu:					
Vovó:					
Vovô:					
Titio:					
Titia:					
Irmão:					
Irmã:					

Ciências Humanas

HISTÓRIA

Como realizar: Leia com atenção junto do aluno, questione se o mesmo está entendendo o que é pra fazer anote tudo em seu caderno.

Atividade 1 – Reflexão

O que é ser criança? E o que é ser adolescentes?



1 - Ser criança/adolescente é igual para todos?

2 - O que você acha das mudanças das ideias que podem ocorrer enquanto se desenvolve de criança a adolescente?

3 - Em que momento de sua vida você se encontra como criança e como adolescente?

Objeto: identificar as mudanças de seu crescimento.

Habilidades desenvolvidas: Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e ou de sua comunidade.

GEOGRAFIA

Como realizar: Leia com o aluno, questionando se ele está entendendo, e anote tudo em seu caderno.

Atividade 1 – Projeto Educação em Saúde para a População - Aula 20 (adaptada) Roteiro Alimentação

Objetivo: Conhecer a origem da palavra UBUNTU, sensibilizar e interagir com as diferenças

Dinâmica: UBUNTU

Recursos: Providenciar um espaço para se sentar em círculo com os amigos e familiares.

1 – **Sensibilização:** Perguntar se o aluno conhece a palavra **UBUNTU**?



2 - Se conhecerem, pedir que digam o que sabem. E qual a sua origem? Localize no mapa acima.

3 - HORA DA HISTÓRIA

Certa vez, um antropólogo – profissional que estuda a cultura de diferentes povos – que visitava uma tribo **africana**, encontrou uma comunidade com muitas crianças. Muito acostumado às competições de seu país, resolveu propor uma àquele grupo de crianças descalças, que nada tinham de valor material.

Então aquele antropólogo colocou uma cesta cheia de doces no final de uma linha e propôs um desafio: vamos fazer uma corrida. Aquele que chegar primeiro fica com toda a cesta. E perguntou: “Preparados?” O que o antropólogo não esperava era ver a cena que se formava. Ao se prepararem, todas as crianças deram as mãos. E, ao dar a largada, todas correram juntas até a linha de chegada. Quando chegaram todas juntas, o antropólogo perguntou: “E agora? De quem será o prêmio?” E dessa vez quem estranhou a pergunta foi o grupo de crianças, que disse: “Ora, de todas nós!”.

Se uma só ganhasse, ela não ficaria feliz em ter um monte de doces, vendo todos os amigos tristes, sem nada. A alegria só é plena quando todos têm as coisas juntos. Isso é o Ubuntu. Foi então que o antropólogo percebeu que aquelas crianças podiam não ter valores materiais, mas tinham o que há de mais precioso: valor moral e bondade humana.

4 - Entenderam o que é **UBUNTU**: Conduzir uma dinâmica buscando listar o que é bom relacionado à HIGIENE em casa ou na escola.

O objetivo da dinâmica é resgatar o que já aprendemos em parceria na escola ou em casa nos encontros anteriores, fazendo uma revisão sobre o assunto.

Habilidades desenvolvidas: Descrever as características observadas de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças entre esses lugares.

Adaptação para estudantes com deficiência

Com a ajuda o adulto, a criança deve ligar cada figura ao objeto que indica a sua fase/idade!



Arte

Como realizar: Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Jangada de palito de sorvete

Você vai precisar de:

- 24 palitos de sorvete;
- 1 palito de churrasco;
- 1 pedaço de papel amarelo;
- tesoura;

- cola.

Como fazer: Para fazer o mastro e a vela da jangada, recorte um triângulo de papel amarelo, passe cola no palito de churrasco e enrole o papel no palito. Para fazer a base da jangada, cole seis pares de palito de sorvete, arrume-os em três grupos e cole os palitos de modo a fazer uma base quadrada.



Habilidades a serem desenvolvidas: Observar e registrar forma 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.

Adaptação para estudantes com deficiência

Com ajuda do adulto, crie essa linda jangada seguindo as orientações do professor acima e divirta-se!



Inglês

Como realizar: Vamos retomar o vocabulário referente às guloseimas (candies). Se preferir, assista ao vídeo abaixo para retomar a pronúncia de algumas delas.

https://www.youtube.com/watch?v=g3C_LNJedoU

Atividade 1 - Desenvolva a pronúncia respondendo a pergunta. Do you like? Você gosta? Do you like ice cream? Você gosta de sorvete? Yes (sim) ou No (não). Aproveite para praticar com seus familiares.



Atividade 2 – Observe o desenho acima e escolha 3 candies (guloseimas) que você mais gosta, desenhe no caderno e escreva o nome em inglês.

Atividade 3 – Let's play! (Vamos brincar) Assista ao vídeo e veja algumas brincadeiras para fazer com a criança.

https://www.youtube.com/watch?v=9MFRwh2fk_g

AMARELINHA	HOPSCOTCH
ESCONDE-ESCONDE	HIDE AND SEEK
MUSICAL STATES	ESTÁTUA
PEGA-PEGA	TAG

Habilidades a serem desenvolvidas: Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo algumas palavras e expressões. Reconhecer e nomear as comidas (candies) guloseimas. Expressar preferências por tipos de guloseimas usando o verbo like. Conhecer e experimentar brincadeiras ao redor do mundo, de crianças falantes da língua inglesa como língua nativa ou adicional.

Adaptação para estudantes com deficiência

Com ajuda do adulto, a criança deve acessar ao link https://www.youtube.com/watch?v=g3C_LNJedoU
 Leia com a criança as instruções acima solicitadas pelo professor e desenvolva a atividade de Inglês!

Educação Física

Como realizar: Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

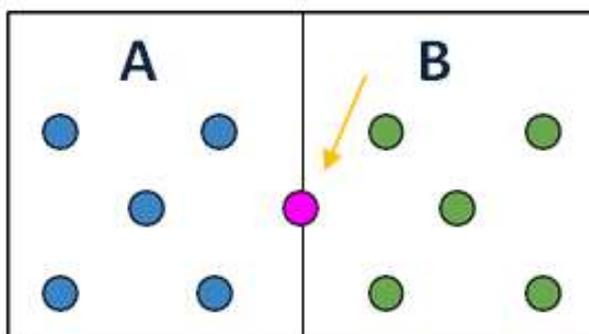
Atividade 1 – Queimada de Tampinha

Material:

- 10 tampinhas (cinco de cada cor) ou bolinhas de papel do mesmo tamanho;
- Fita adesiva de escolha;
- Espaço plano
- Mesa ou chão.

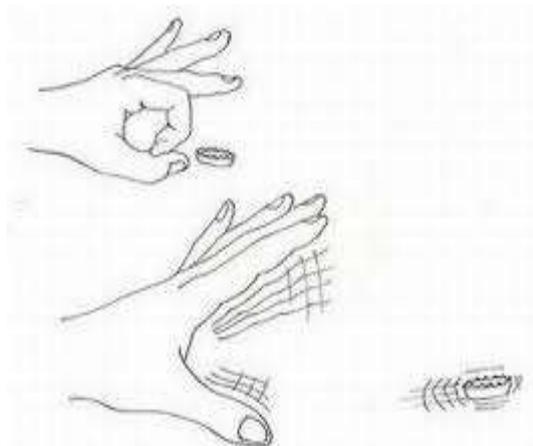
DESENVOLVIMENTO:

- Escolha um espaço de preferência (mesa ou chão liso);
- Demarque o espaço escolhido da seguinte forma:



- Distribua as 5 tampinhas de cada cor pelo campo A e B como desejar, espaçadas umas das outras;

- Acrescente mais uma tampinha de cor diferente das demais tampinhas em jogo, representando a bola conforme ilustração ao centro do espaço demarcado acima;
- Cada jogador deverá de forma alternada, mover a tampinha posicionada ao centro (**representando a bola**) apenas com um peteleco tentando acertar a tampinha em sentido ao campo do adversário;



- Cada jogador terá a chance em dar um toque na tampinha de forma alternada (um de cada vez);
- O próximo jogador deverá dar continuidade na jogada, a partir do lugar em que a tampinha (bola) parou no seu campo;
- Toda vez que a tampinha do adversário for acertada, deverá ser retirada do jogo, assim sucessivamente;
- Após o peteleco, ao errar a tampinha do adversário, será a vez do outro jogador;
- Caso a tampinha ultrapasse a linha demarcada do campo, deverá retornar para o seu campo de origem;
- Se no momento da sua jogada, acertar sua própria tampinha, passará a vez para o outro jogador que terá a vantagem de começar a jogada no meio campo;
- Vence quem queimar (acertar) todas as tampinhas do adversário ou tiver menos jogadores (tampinhas) dentro do tempo combinado.

Observação: Não se esquecer de posicionar a tampinha de cor diferenciada ao centro do jogo sempre que sair do campo demarcado ou reiniciar uma nova rodada.

Habilidades a serem desenvolvidas: Estimular e propiciar a valorização da cultura popular por meio de brincadeiras e jogos. Estimular e aperfeiçoar as habilidades motoras finas. Estimular a concentração, atenção, noção temporal e espacial. Promover por meio do jogo a interação, socialização e cooperação.

Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto deve ler com a criança, com muita atenção;

Ambos irão realizar as atividades;

Se a criança precisar, o adulto deve pegar em suas mãos para jogarem juntos!