



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
Análise da capa do jornal impresso	Reciclando e registrando	O relógio	Que horas são?	Retomada vocabulário candies (doces, guloseimas) e brincadeiras.
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Queimada de Tampinha	Tema: Sombrinha de Frevo	Explorando a capa do jornal	Construindo gráficos de colunas	<b><u>HISTÓRIA</u></b> As crianças na cidade e seus direitos  <b><u>GEOGRAFIA</u></b> 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, observe a imagem da capa do jornal.

Atividade 1 – Análise da capa de um jornal impresso

Observe e leia a capa de um jornal impresso:

**Microtração é ameaça a relacionamentos** >AT2

**Histórias de assombração em vila de Cachoeiro** >14

**Acidente com ônibus do Transcol mata 4** >15

**a TRIBUNA**

RS 3,00  
GRANDE VITÓRIA  
RS 3,50  
DEMÁS CIDADES  
ASSINE  
3323-8333

VITÓRIA-ES | DOMINGO, 08 DE JULHO DE 2018 | ANO LXXIX | Nº 26.411 | FUNDADO EM 22/09/1938 | EDIÇÃO DE 72 PÁGINAS

# Estudo aponta as áreas em que vão faltar profissionais até 2030

A falta de mão de obra qualificada no Brasil, e no mundo, vai aumentar, principalmente com o avanço da robótica e da inteligência artificial nas empresas, afirmam pesquisadores. >20 e 21

**AT EM FAMÍLIA**  
Especialistas indicam melhores tratamentos de saúde para serem feitos no inverno. >6 e 7

**REGINA NAVARRO**  
Impaciência é um fantasma que assombra homens de todas as idades. >AT em Família

**COLUNA DO ESTADÃO**  
Caciques do PSDB dizem ter apoio de FHC para tentar fazer Alckmin ceder lugar a Dória. >36

**PAINEL**  
Mesmo sem decisão fechada, o cúpulo do DEM já estoca os termos de aliança com Ciro Gomes (PDT). >38

**GILMAR FERREIRA**  
Nemur está longe de ter sido o maior problema da Seleção Brasileira. >47

## Super-heróis da vida real

INTEGRANTES do projeto "Super Voluntários", que ajudam crianças da periferia com atendimentos médicos, dentários, jurídicos e outros serviços

### Lições de pais nota 10 para criar filhos felizes e de sucesso

 >2 a 4

### Aventuras de quem vive de abrir portas

 >24 e 25

**Justiça Eleitoral preocupada com número de votos brancos e nulos** >30 e 31

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e analisar informações.

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

### **Atividade 2 – Explorando a capa do jornal**

Responda as perguntas e faça o que é pedido.

- **RESPONDA:**

1 – VOCÊ SABE O QUE É UMA NOTÍCIA?

---

---

---

---

---

2 – ONDE ENCONTRAMOS AS NOTÍCIAS?

---

---

---

---

---

3 – O QUE HÁ DE INTERESSANTE EM UM JORNAL?

---

---

---

---

---

- **AGORA, FAÇA O QUE É PEDIDO:**

1 – PINTE DE AZUL O NOME DO JORNAL;

2 – PINTE DE VERDE A DATA E O LOCAL DE PUBLICAÇÃO DO JORNAL;

3 – PINTE DE VERMELHO O PREÇO DO JORNAL;

4 – PINTE DE AMARELO A MANCHETE DA PRIMEIRA PÁGINA;

5 – TEM FOTOS NA CAPA? ESSAS FOTOS TEM LEGENDA? PINTE AS LEGENDAS DE MARROM.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e realizar análise linguística de gêneros jornalísticos.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Atividade 1 - ANÁLISE DA CAPA DE UM JORNAL IMPRESSO

O adulto deve ler com a criança, além dessa capa, outras capas de jornal impresso. Se possível, folhear um jornal. Conversar bastante com a criança sobre os itens que estão disponíveis na capa e no jornal como um todo.

### Atividade 2 - EXPLORANDO A CAPA DO JORNAL

Com a ajuda do adulto, a criança pode fazer os registros das respostas (tanto na elaboração quanto no registro). Solicitar que peguem as cores solicitadas e marquem na capa as informações. O ideal é que façam isso em outras capas, também.

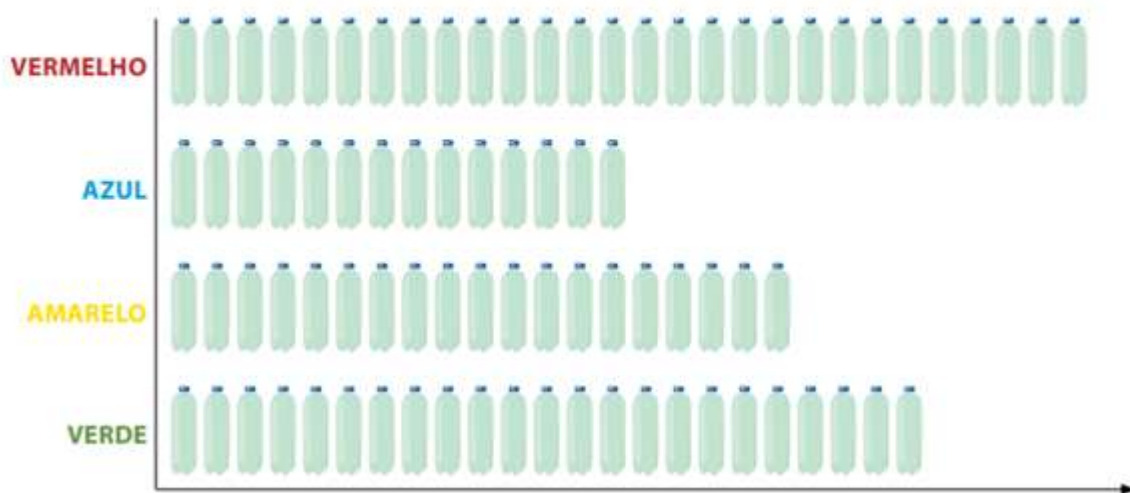
## Matemática

**Como realizar:** Nas próximas atividades, trabalharemos com a interpretação e organização de gráficos e tabelas. Na atividade 1, após descobrir o número de garrafas recolhidas por cada grupo, o aluno deverá responder às questões propostas.

### Atividade 1 – Reciclando e registrando

A escola de Júlia está fazendo um projeto sobre reciclagem. Ela faz parte do grupo **verde**. Os alunos foram divididos em 4 grupos (**vermelho**, **azul**, **amarelo** e **verde**). Eles recolheram garrafas pet para o projeto, conforme o gráfico abaixo:

### GARRAFAS COLETADAS PELOS GRUPOS



A) Qual foi o grupo que recolheu menos garrafas?

B) Júlia faz parte do grupo que recolheu mais garrafas. Qual é este grupo?

---

---

C) Com base no gráfico, quantas garrafas foram recolhidas pelos 4 grupos, no total?

---

---

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.

**Como realizar:** Com base na tabela dada, o aluno deverá realizar, em seu caderno, a representação gráfica das informações expressas na tabela, utilizando as cores indicadas na legenda. Para facilitar a construção, a criança poderá utilizar um papel quadriculado ou a folha de caderno. Uma régua escolar poderá ser utilizada para melhor compreensão da escala utilizada, bem como no alinhamento das colunas.

### **Atividade 2 – Construindo gráficos de colunas**

Uma turma de segundo ano de uma escola de Itapevi iniciou uma pesquisa para descobrir como poderiam ajudar uma aluna, que tem baixa visão, a escolher os livros para empréstimo. Para iniciar a coleta de dados, a turma definiu 3 opções como sugestões. Veja, na tabela abaixo, os resultados obtidos e organize um gráfico com as informações coletadas na pesquisa.

SUGESTÃO PARA AJUDAR	QUANTIDADE
LER OS TÍTULOS PARA ELA	12
SEPARAR OS LIVROS EM BRAILLE	10
ENTREGAR OS LIVROS NA MÃO DELA	6



FONTE: SEGUNDO ANO

**LEGENDAS:**

- LER OS TÍTULOS PARA ELA
- SEPARAR OS LIVROS EM BRAILLE
- ENTREGAR OS LIVROS NA MÃO DELA

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### ATIVIDADE 1 – RECICLANDO E REGISTRANDO

Com auxílio do adulto, leia as perguntas com a criança e peça para responder oralmente. Depois, peça para responder de forma escrita no caderno. Caso não consiga, o adulto pode realizar o registro das respostas.

### ATIVIDADE 2 – CONSTRUINDO GRÁFICOS DE COLUNAS

Caso a criança não esteja alfabetizada, o adulto realiza a leitura da pesquisa, junto com a criança, apontando, depois pede para a criança, desenhar o gráfico e pintar os resultados obtidos da pesquisa, com

as cores indicadas nas legendas. Se necessário, o adulto pode pegar na mão da criança para ajudar na construção do gráfico.

## Ciências da Natureza

**Como realizar:** Comece explicando ao aluno que usamos o relógio para medir o tempo. O relógio indica horas e minutos. Nos relógios de ponteiro, o ponteiro pequeno marca as horas e o ponteiro grande marca os minutos. Depois faça a leitura do poema “O Relógio”, de Vinicius de Moraes:



### O Relógio

Passa, tempo, tic-tac  
Tic-tac, passa, hora  
Chega logo, tic-tac  
Tic-tac, e vai-te embora  
Passa, tempo  
Bem depressa  
Não atrasa  
Não demora  
Que já estou  
Muito cansado  
Já perdi  
Toda a alegria  
De fazer  
Meu tic-tac  
Dia e noite  
Noite e dia  
Tic-tac  
Tic-tac  
Tic-tac...



Após a leitura, apresente ao aluno diferentes tipos de relógio. E pergunte quais ações que fazem parte do cotidiano dele precisam ser realizadas em horários determinados.

### Atividade 1 – As horas

**QUE HORAS SÃO?**

1) Que horas cada relógio está marcando?

 _____ horas	 _____ horas
 _____ horas	 _____ horas

2) Agora é a sua vez de marcar nos relógios as horas pedidas.

<b>8 horas</b>	<b>9 horas</b>	<b>1 hora</b>

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Descrever as posições do Sol em diversos horários do dia e associá-las ao tamanho da sombra projetada.

**Como realizar:** Nesta atividade observe se o aluno consegue reconhecer a medição e a organização do tempo (segundos, minutos e horas). Compreender a relação entre hora e minuto e conhecer as funções dos ponteiros em um relógio.

## Atividade 2 – O relógio



### O TIC-TAC DO RELÓGIO

1) Marque nos relógios o horário em que você dorme e o horário em que acorda.



Eu gosto de dormir cedo. E você?



Eu durmo.



Eu acordo.

2) Existem vários tipos de relógio. Marque os que você tem na sua casa.



despertador



relógio de pulso



relógio digital



relógio de parede

3) Dos relógios acima, somente o digital não tem ponteiros.

a) Quantos ponteiros cada relógio tem? \_\_\_\_\_

b) O que cada ponteiro indica? \_\_\_\_\_

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Descrever as posições do Sol em diversos horários do dia e associá-las ao tamanho da sombra projetada.

## Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto deverá ajudar na leitura do texto. Será importante exemplificar com relógios. Caso a criança tenha dificuldade exemplifique mais vezes. Se houver dificuldade motora o adulto poderá auxiliar nos registros.

## Ciências Humanas

### HISTÓRIA

**Como realizar:** Leia com o aluno atentamente anote tudo no caderno não se esqueça de colocar as datas.

**Atividade 1** - Como as crianças e os adolescentes podem saber se os próprios direitos estão sendo respeitados?



- 1 - Você sabe qual o significado da sigla ECA?
- 2 - Você já ouviu falar dessas siglas? Em que situação?
- 3 - Por que foi necessário que se fizesse um estatuto para as crianças e os adolescentes?

**Objetivos** - Discutir sobre o que é ser criança ou adolescentes.

**Habilidades desenvolvidas:** Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades.

### 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

O adulto poderá auxiliar na leitura caso o estudante não seja alfabetizado. O registro também poderá ser feito pelo adulto caso o estudante não esteja apto ou não alfabetizado.

### Arte

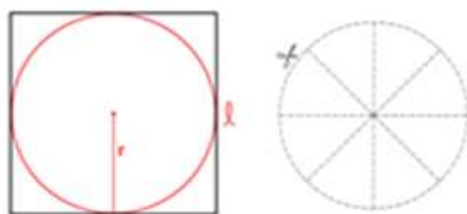
**Como realizar:** Siga o passo a passo e ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

#### Atividade 1 – Sombrinha de Frevo

**Você vai precisar de:**

- régua;
- cola;
- tesoura;
- tiras de papel crepom;
- palitos de churrasco;
- uma folha de papel sulfite;
- lápis de cor.

**Como fazer:** Trace um círculo do tamanho da sua sombrinha e em seguida um quadrado. A partir do quadrado, trace as divisões do círculo unindo as suas bordas e pinte cada divisão da circunferência com cores diferentes. Recorte o círculo já com as divisões pintadas e em uma delas faça um recorte até o centro da circunferência. Dobre o triângulo fazendo uma pequena aba. Cole um triângulo no outro e vire o círculo (parte não pintada) colando os palitos de churrasco, um ao lado do outro. Cole um palito na parte central da circunferência e para finalizar enfeite cada gomo da sombrinha com tiras de papel crepom.



**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.

## Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto poderá auxiliar na pintura ou no recorte da figura caso. É preciso lembrar que não se trata de precisão nas tarefas, por isso, é importante incentivar o estudante a realizar a tarefa.

### 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](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](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

**Atividade 1** - Com o auxílio de um adulto, a criança assistirá ao vídeo com este link:

<https://www.youtube.com/watch?v=g3CLNJedoU>

Este vídeo fala sobre o vocabulário de algumas guloseimas, para a criança retomar a pronúncia dos doces de sua preferência.

**Atividade 2** - A criança com orientações de um adulto, irá observar os desenhos das guloseimas acima e escolher 3 de sua preferência e desenhá-las em seu caderno, do jeito que conseguir de acordo com suas habilidades.

**Atividade 3** - Com o auxílio de um adulto, a criança irá assistir ao 2º vídeo por meio deste link:

[https://www.youtube.com/watch?v=9MFRwh2fk\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=9MFRwh2fk_g)

Este vídeo é super legal, é sobre brincadeiras! O adulto pode realizar essas brincadeiras com a criança e é bom porque incentiva os movimentos.

## Educação Física

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

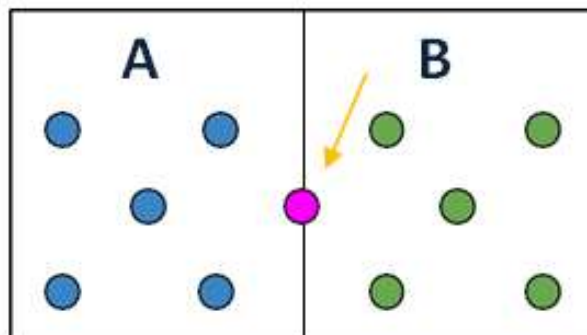
### Atividade 1 – Queimada de Tampinha

#### Material:

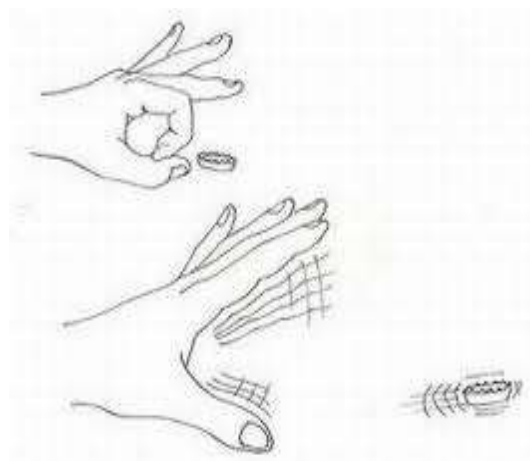
- 10 tampinhas (cinco de cada cor) ou bolinhas de papel do mesmo tamanho;
- Fita adesiva de escolha;
- Espaço plano
- Mesa ou chão.

#### 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**

### **Atividade 1 - Queimada de tampinhas (ou bolinhas de papel)**

Com o auxílio de um adulto, a criança irá separar o material necessário para realizar a atividade (pode substituir as tampinhas por bolinhas de papel 5 de cada cor). Escolha um local apropriado para a criança realizar a atividade de acordo com suas necessidades. Essa atividade tem que seguir as regras sugeridas pelo professor. O adulto terá que ir orientando a criança a fazer as jogadas dando os petelecos na tampinha ou na bolinha de papel. Caso a criança não tenha habilidades manuais, pode ser por meio de apontamentos.