



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
Personagens das HQ	Descobrimo a lógica das sequências numéricas	Nutrição do nosso organismo	Refletindo sobre os hábitos alimentares	Retomada Vocabulário Candies (doces, guloseimas) e brincadeiras
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Queimada de Tampinha com variação	Tema: Chapéu de cangaceiro	Leitura e interpretação de HQ	Economizando moedas	<u>HISTÓRIA</u> Serviços públicos <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: Ajude o aluno na atividade a seguir. É importante que as crianças leiam algumas HQ antes de realizar essa atividade, principalmente se não têm esse hábito.

Atividade 1 – Personagens da HQ

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS HQ

- VOCÊ CONHECE OS PERSONAGENS ABAIXO? ESCREVA O QUE SABE SOBRE ELES.

* Aproveite seu tempo para ler histórias em quadrinhos (HQ).

Link 1: <https://diarinho.com.br/wp-content/uploads/2020/03/054-ALMANAQUE-DA-MAGALI-1.pdf>

Link 2: <http://turmadamonica.uol.com.br/revistasespeciais/>

Habilidades a serem desenvolvidas: Produzir, de acordo com imagem, texto expositivo com informações que, possivelmente, saibam de memória.

Como realizar: Ler atentamente a proposta a seguir.

Atividade 2 - Leitura e interpretação de HQ

Leia a história em quadrinhos (HQ) e responda as questões:



• AGORA RESPONDA:

1 – QUAL É A PERGUNTA QUE MAGALI FAZIA PARA TODOS SEUS AMIGOS?

2 – O QUE OS AMIGOS ESTAVAM FAZENDO?

3 – OBSERVE A EXPRESSÃO NO ROSTO DE MAGALI NO ÚLTIMO QUADRINHO. O QUE ELA INDICA?

4 – O QUE O CEBOLINHA ESTAVA FAZENDO

5 – OS DESENHOS AJUDAM A COMPREENDER MELHOR A HISTÓRIA EM QUADRINHOS? EXPLIQUE SUA RESPOSTA.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e interpretar texto verbovisual.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - PERSONAGENS DA HQ

A criança deve ler várias histórias em quadrinho antes de fazer essa atividade. Assim, terá repertório para falar sobre cada personagem. Adulto, explore bem as ilustrações e as características dos personagens oralmente. Se a criança não for alfabetizada, o adulto poderá ajudá-la a escrever, construindo as palavras e organizando as orações.

Atividade 2 - LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE HQ

O estudante pode ter ajuda de um adulto para ler e interpretar essa HQ. Poderá receber ajuda na hora da escrita, também. Tente tirar ao máximo as informações da criança, de forma que ela possa interagir e refletir sobre esse tipo de texto.

Uma sugestão é assistir aos vídeos da turma da Mônica no canal do Youtube:

https://www.youtube.com/channel/UCV4XcEqBswMCryorV_gNENw

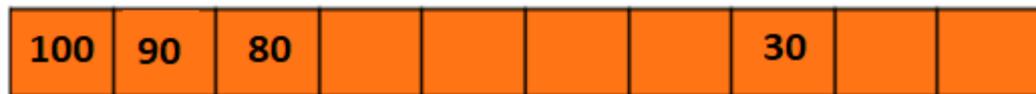
Matemática

Como realizar: Nesta semana, trabalharemos com as sequências numéricas e seus padrões. Para começarmos, na atividade 1, complete os valores que estão faltando em cada sequência de tirinhas. Em seguida, explique qual foi a estratégia escolhida para completar estas sequências numéricas. Caso tenha dificuldades, recomendamos que assista ao vídeo abaixo:

LINK: <https://pt.khanacademy.org/math/pt-3-ano/algebra-3ano/pt-padres-em-aritmtica/v/practice-finding-patterns-in-numbers>

Atividade 1 – Descobrimo a lógica das sequências numéricas

Em cada tirinha colorida, há uma sequência de números. Cada uma segue um determinado padrão.



A) Coloque os valores que estão faltando em cada uma delas.

VERDE _____

AZUL _____

AMARELA _____

ROXA _____

LARANJA _____

B) Depois de identificar os padrões de cada sequência, explique na tabela abaixo, quais foram as estratégias utilizadas para descobrir a regularidade existente entre os números.

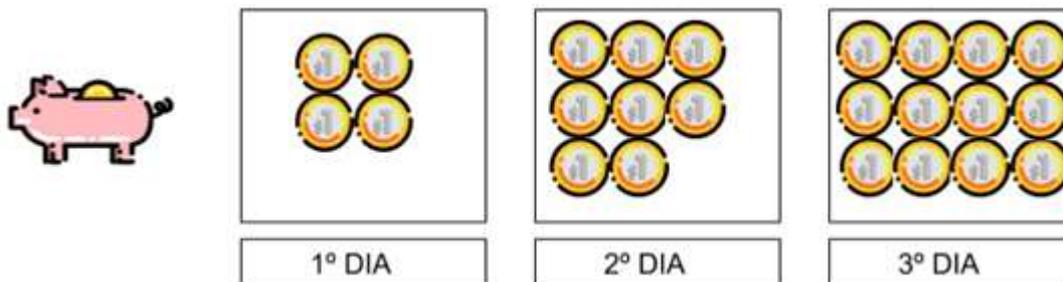
SEQUÊNCIA	ESTRATÉGIA UTILIZADA
01 - VERDE	
02 - AZUL	
03 - AMARELA	
04 - ROXA	
05 - LARANJA	

Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar regularidades em sequências ordenadas de números naturais, resultantes da realização de adições ou subtrações sucessivas, por um mesmo número, descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes.

Como realizar: Na atividade 2, calcule o número de dias necessários, considerando o padrão de moedas guardadas por Bianca, até completar R\$ 32,00. Concluídas as lições, não se esqueça de fazer anotações no caderno, explicando tudo que aprendeu sobre sequências.

Atividade 2 – Economizando moedas

1) Bianca está fazendo economias para comprar um brinquedo que custa 32 reais. Ela fez um combinado com seu pai e, todos os dias, irá guardar moedas de 1 real em seu cofrinho. Veja quanto Bianca tinha no primeiro dia e como foi guardando nos dias seguintes:





Quantos dias ela levará para conseguir o valor que precisa para comprar o brinquedo?

Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar regularidades em sequências ordenadas de números naturais, resultantes da realização de adições ou subtrações sucessivas, por um mesmo número, descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 – Descobrimo a lógica das sequências numéricas

Utilize o quadro numérico abaixo para identificar com a criança o intervalo de contagem de cada uma das retas numéricas e os valores que faltam em cada uma.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Atividade 2 – Economizando moedas

O adulto deverá auxiliar a criança para identificar a diferença da quantidade de moedas de um dia para o outro e continuar o desenho das moedas dia a dia para saber em qual dia Bianca terá o valor necessário para comprar o brinquedo.

Ciências da Natureza

Como realizar: Leia o texto abaixo:

A importância da alimentação saudável na infância e adolescência

A alimentação saudável na infância e na adolescência promove a saúde, o crescimento, o desenvolvimento e previne problemas de saúde, tais como a anemia por deficiência de ferro, obesidade, e cárie dental; e pode prevenir problemas de saúde em longo prazo, como doenças cardíacas, câncer, diabetes, hipertensão, osteoporose e outras.

Ao contrário do que muitos pensam, uma alimentação saudável não significa uma alimentação cara ou de difícil acesso. Fazem parte de uma alimentação saudável, a maioria dos alimentos “in natura”, tais como: feijão, arroz, milho, trigo, frutas, legumes e verduras, sementes e castanhas, onde devem ser consumidos em porções adequadas todos os dias para garantir os nutrientes essenciais ao organismo.

Assista ao vídeo abaixo:

- **Alimentação saudável para crianças:**

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

- **Veja a importância da alimentação saudável para nossa saúde:**

<https://www.youtube.com/watch?v=9wN-UQwFxiM>

Para realização dessa prática, você precisará dos seguintes materiais: caderno, lápis ou canetas nas cores azul e vermelha, cola e tesoura.

Atividade 1 – Desenhando

Desenhe em seu caderno os alimentos que costuma ingerir e em quais refeições e também anote o horário. Por exemplo: café da manhã, almoço, lanche da tarde, jantar.

Em seguida, reflita e responda:

- *Por que precisamos nos alimentar todos os dias?*

- *O que aconteceria se você não tomasse café da manhã todos os dias?*

Atividade 2 - Pegue figuras recortadas em revistas ou encontradas na internet de alimentos variados que sua família geralmente consome nas refeições, entre elas, deve haver pelo menos uma figura de água e outra de sal.

No caderno, separe 3 folhas e utilize uma para o café da manhã, outra para o almoço e, por fim, outra para o jantar. Cole as imagens (por exemplo, leite na folha do café da manhã, arroz e feijão na do almoço ou na do jantar, e assim por diante). Olhe as imagens de água e sal e verifiquem em qual folha elas poderiam ser coladas. Em seguida, aponte nas folhas os alimentos que podem ser considerados saudáveis ou não. Os saudáveis deverão ser circulados com lápis, caneta azul e os não saudáveis, com lápis ou caneta vermelha.

Agora reflita e responda em seu caderno:

- *Sua alimentação é saudável?*

- *Como você pode melhorar sua alimentação?*

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

Com ajuda do adulto, a criança deve seguir as orientações descritas pelo professor na atividade acima. Registrando por escrita no caderno, desenhos ou verbalmente.

Ciências Humanas

HISTÓRIA

Como realizar: Leia com atenção

Atividade 1 – Abastecimento de água

Comparar os serviços públicos: meio rural meio urbano



O direito aos serviços públicos é garantido ao cidadão pela Constituição de 1988. Muitos serviços foram criados e melhorados para a população, mas as pessoas ainda não conseguem se beneficiar desses direitos.

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

História

Atividade 1 - Comparar os serviços públicos: meio rural meio urbano

O adulto deverá auxiliar a criança para fazer a leitura do texto e a pesquisa solicitada na atividade.

Geografia

Atividade 1 - Projeto Educação em Saúde para a População - Aula 20 (adaptada) Alimentação e bem estar

Assistir ao vídeo no link: <https://youtu.be/93sc-sqK40o> da turma do Quintal da Cultura, explicando a palavra UBUNTU.

Siga as orientações descritas na atividade e converse com a criança sobre cada uma das perguntas, se necessário o adulto faz a escrita no caderno das perguntas e respostas com lápis de cor clara e a criança contorna por cima com lápis de escrever.

Arte

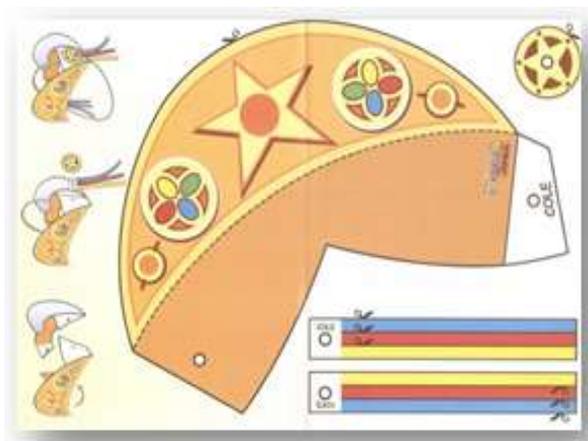
Como realizar: Siga o passo a passo para realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Chapéu de cangaceiro

Você vai precisar de:

- tesoura;
- cartolina;
- lápis de cor ou tinta colorida;
- tesoura;
- cola.

Como fazer: Desenhe e pinte o molde do chapéu seguindo as medidas sugeridas. Dobre a lingueta do centro (8 centímetros) e cole uma borda a outra. Para finalizar, cole as tiras coloridas nas bordas do chapéu e as estrelas e moedas na sua parte frontal.



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

Com ajuda do adulto, a criança deve seguir as orientações do professor descritas na atividade acima. Atenção com o uso da tesoura!

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.



Cake



Sweet pastry



Scone



Doughnut



Cookie



Candied fruits



Candied nuts



Dragée



Chewing gum



Chocolate



Marzipan



Hard candies



Sugar candies



Jelly candies



Honey



Caramel



Sugar



Cotton candy



Ice cream



Marshmallow

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

Atividade 1

O adulto deverá assistir ao vídeo com a criança, estimulando a pronúncia das palavras em inglês. No caso de criança não verbal, confeccione placas de SIM e Não e faça apontamentos nos desenhos da atividade para a criança responder levantando uma das placas.

Modelo de placas SIM e Não:



Atividades 2 e 3

O adulto auxilia a criança realizar seguindo as orientações descritas na atividade.

Educação Física

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

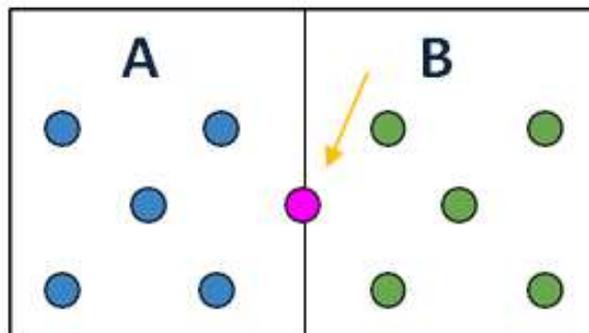
Atividade 1 – Queimada de Tampinha

Material:

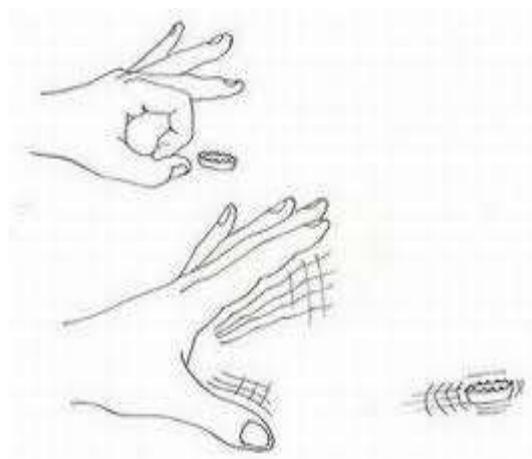
- 10 tampinhas (cinco de cada cor) ou bolinhas de papel do mesmo tamanho;
- Fita adesiva de escolha;
- Espaço plano
- Mesa ou chão.

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.

Variação:

- Poderá ser considerado em única jogada queimar mais de uma tampinha se ambas tocarem no momento do toque da tampinha (bola);
- As jogadas poderão ser realizadas por rodadas cronometradas, atribuindo um ponto extra ou maior para o jogador que conseguir queimar todas as tampinhas dentro daquela partida;
- Ao término de cada jogada cronometrada, se não houver a queimada de todas as tampinhas por nenhum dos jogadores, vencerá aquela partida quem ficar com a menor quantidade de tampinhas em campo;
- Se o jogador que estiver atacando tocar à tampinha do adversário no seu campo de defesa, sua tampinha (jogador) deverá ser excluída do jogo como penalização;

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 deverá auxiliar a criança ou amarrar um palito de churrasco sem pontas nas mãos para facilitar o manuseio das peças do jogo.