



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 e interpretação oral e escrita	A matemática da preservação ambiental	Biomás brasileiros	Conhecendo o bioma: Mata Atlântica	Retomada: Vocabulário Candies (doces, guloseimas) e brincadeiras
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Queimada de Tampinha com variação	Tema: Sanfona	Revedo os dígrafos	Interpretando gráficos e tabelas	<u>HISTÓRIA</u> Caixa de Pandora <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: Veja o link deste conto de fadas contemporâneo, isto é, uma história de contos dos tempos modernos.

Atividade 1 – Leitura e interpretação oral e escrita

Príncipe Cinderelo

Autora: Babette Cole

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

Interpretando o texto:

1. Esse conto contemporâneo faz você lembrar algum conto de fadas? Por quê?
2. Por que Cinderelo não parecia um príncipe como o dos contos de fadas?
3. Qual era o grande sonho de Cinderelo?
4. Um dia apareceu na casa dele uma fada que era muito atrapalhada. Quais foram os feitiços que ela lançou e o que aconteceu com cada um deles?
5. O príncipe Cinderelo não conseguiu entrar na festa. Por quê?
6. Quando chegou meia-noite, o que aconteceu com Cinderelo? E o que ele deixou para trás?
7. O que a princesa fez para encontrar Cinderelo?
8. Qual foi o fim que os irmãos de Cinderelo tiveram?
9. Escreva qual outro final você acha que a história deveria ter.
10. Ilustre o final alternativo que você escreveu para essa história.

Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar, compreender e interpretar a ideia central de textos de diferentes gêneros.

Como realizar: Observe e destaque o dígrafo das palavras.

Atividade 2 – Dígrafos

Leia as palavras e identifique os dígrafos.

Lembre-se: dígrafo é quando duas letras emitem um único som. Os dígrafos são: SC, XC, SÇ, RR, SS, LH, NH, CH, QU, GU. Exemplos: nascer, excelente, creança, carro, passeio, galho, linha, choque, guitarra.

1. Observe o conto do “Príncipe Cinderelo” novamente e marque no caderno os dígrafos que você encontrar.

2. Separe as palavras do quadro abaixo na coluna certa:

ACRÉSCIMO – EXCEÇÃO – ASCENSORISTA – CONSCIÊNCIA – EXCETO - DESCENDER – FASCÍCULO – FASCÍNIO – EXCEDENTE – IMPRESCINDÍVEL – PLEBISCITO – RESCISÃO – TRANSCENDER – DISCÍPULO – DESCIDA – CRESCER – EXCELENTE – EXCELÊNCIA – EXCESSO.

Habilidades a serem desenvolvidas: Utilizar progressivamente convenções ortográficas da língua escrita, como regularidades contextuais e irregularidades nos textos produzidos.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1

Assista ao vídeo com o aluno e aproveite para conversar a respeito para ver sua compreensão. Destaque a importância de prestar atenção no vídeo.

Em seguida, leia as questões e solicite que a criança responda oralmente. O adulto pode registrar.

Atividade 2

Com a ajuda de um adulto, caso a criança não seja alfabetizada, leia as questões e solicite que a criança responda oralmente. O adulto pode ajudar a criança e registrar as respostas.

Matemática

Como realizar: Nesta Lição de Casa, vamos aprender a interpretar informações presentes em gráficos e tabelas, assim como produzir resumos e conclusões sobre temáticas do nosso cotidiano. Antes de realizar a atividade proposta, sugerimos que você assista ao vídeo disponível no link abaixo, o qual falará sobre as consequências do desmatamento.

LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=vaAWvPuj-04>

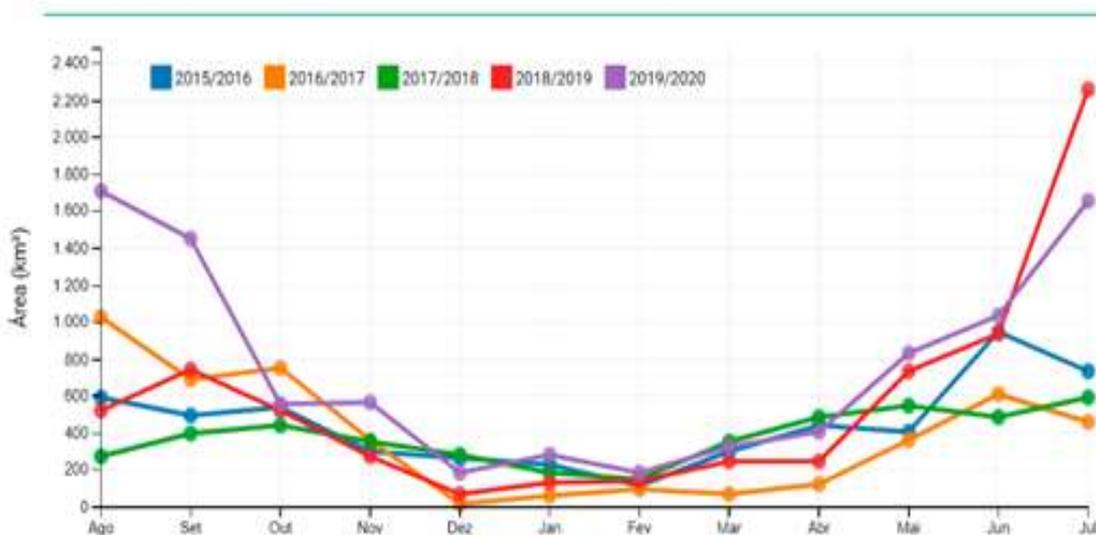
Na atividade 1, analise o gráfico de linhas sobre o agravamento do desmatamento em nosso País (nos últimos 5 anos). Em seguida, faça um resumo, com no mínimo 5 linhas, a respeito da situação evidenciada pelo gráfico.

Atividade 1 – A matemática da preservação ambiental

A situação do desmatamento em nosso país é algo que preocupa autoridades, muitas entidades e pesquisadores, que monitoram e divulgam campanhas para combater crimes ambientais. O gráfico abaixo, divulgado no Jornal USP, apresenta a área desmatada em diferentes períodos nos últimos 5 anos:

Variação mensal de área desmatada

Dados do projeto DETER para o ano de referência (agosto-julho)



Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/desmatamento-da-amazonia-dispara-de-novo-em-2020/>

Com base na análise deste gráfico, quais conclusões podem ser retiradas das informações apresentadas? Escreva um texto de no mínimo 5 linhas, descrevendo suas conclusões.

Habilidades a serem desenvolvidas: Interpretar dados estatísticos apresentados em textos, tabelas e gráficos (colunas ou linhas), referentes a outras áreas do conhecimento ou a outros contextos, como saúde e trânsito, e produzir textos com o objetivo de sintetizar conclusões.

Como realizar: Faça uma leitura atenta da atividade, interpretando o gráfico sobre a expectativa de vida do brasileiro. Em seguida, responda às questões propostas. Na questão 3, construa uma tabela com os dados solicitados, conforme o modelo.

Atividade 2 – Interpretando gráficos e tabelas

Em uma matéria veiculada na revista *Isto É*, publicada em 28/02/2020, foram apresentados dados referentes à expectativa de vida do povo brasileiro. Essas informações representam uma média de idade e são usadas como parâmetro para o fator previdenciário, no cálculo das aposentadorias do Regime Geral de Previdência Social e, principalmente, ressaltam a importância da construção de políticas públicas que devem ser implementadas no futuro, com este público. Acompanhe as informações:



Disponível em: <https://istoe.com.br/envelhecimento-sem-amparo/>

QUESTIONÁRIO

1) Analisando o gráfico, quais conclusões você pode tirar sobre a expectativa de vida na população brasileira?

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1

Assista ao vídeo que o professor sugeriu para se inteirar do assunto:

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=vaAWvPuj-04>

Depois, assista com a criança uma vez de modo a não interferir em suas conclusões.

Assista novamente, fazendo uma leitura das cenas (não só das letras) e explicando sobre as que estão falando. Faça isso várias vezes até a criança se familiarizar com o assunto e com as imagens. A criança deverá chegar a um momento em que ela mesma seja capaz de contar sozinha sobre as imagens. Se ela conseguir contar para outro que assiste, será ótimo!

Talvez não seja possível fazer tudo em um dia. Assistam ao vídeo umas quatro vezes por dia... Lá pelo terceiro dia, com certeza, a criança já estará familiarizada com o vídeo e o assunto. A repetição e a paciência aqui são a chave do sucesso! Procure também relacionar com fatos do dia a dia: A queimada na rua de casa, uma árvore cortada no bairro, bichinhos procurando lugar para ficar... Sempre há uma situação dessas em nosso dia a dia.

Atividade 2

Analise o gráfico abaixo:

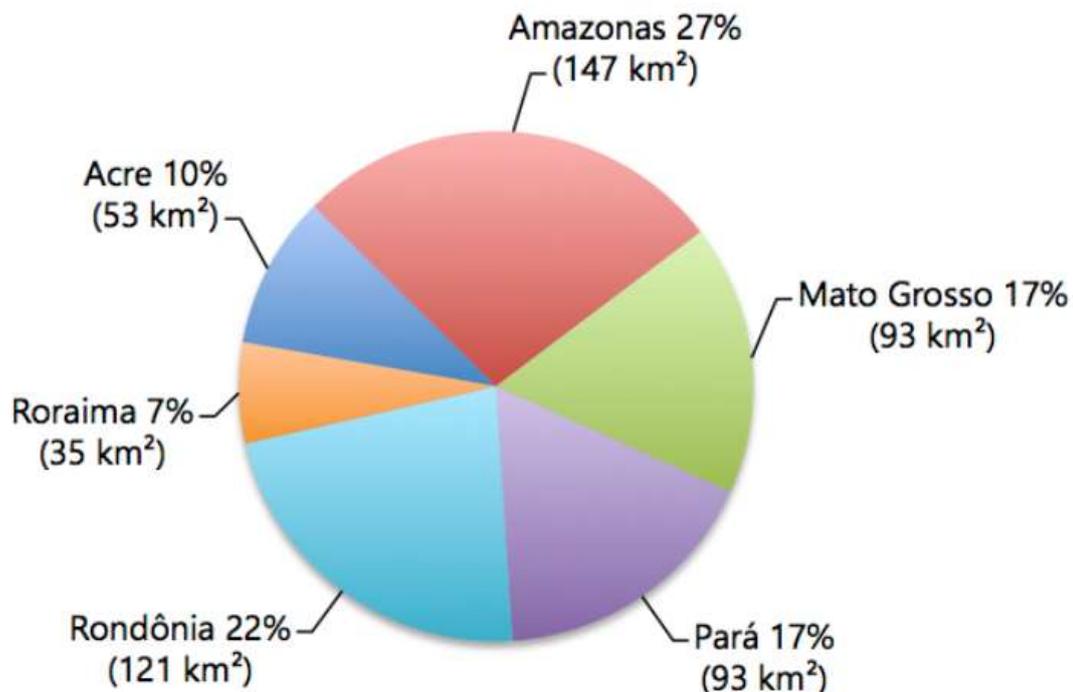


Gráfico do Imazon/SAD

Agora faça a relação com o mapa do Brasil, mostrando onde cada Estado fica:

Região Norte



A Região Norte é a maior região em extensão territorial.

Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/brasil/regioes-brasileiras.htm>

Analisem o gráfico e descubram qual a região mais desmatada (Manaus). Vá fazendo perguntas e orientando o raciocínio, sempre com tranquilidade e paciência. Se a criança estiver com dificuldades, pare um pouco e depois retorne.

Façam uma tabela colocando os dados do gráfico de pizza (setorial) em ordem decrescente (do Estado mais desmatado para o menos desmatado). Registrem no caderno com a data.

MODELO DA TABELA

O DESMATAMENTO

Estado	Área desmatada (em KM ²)	Área desmatada (em %)

Como o conteúdo dessa semana é muito extenso, vamos deixar a tabela por idades para a semana que vem.

Ciências da Natureza

Como realizar: Preste atenção para realizar as atividades abaixo.

Assista ao vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=BHtBxVPOpDU>

Atividade 1 – Vamos conhecer a Mata Atlântica

1 - Faça uma lista da fauna e da flora encontradas na Mata Atlântica:

Habilidades a serem desenvolvidas: Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, a temperatura etc., correlacionando estas características à flora e à fauna específicas.

Como realizar: Essa atividade poderá ser realizada também por meio de desenho

Atividade 2 – Fauna e flora da Mata Atlântica

- Recorte e cole imagens que representem a Mata Atlântica ou desenhe animais e plantas da Mata Atlântica.

Habilidades a serem desenvolvidas: Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando estas características à flora e à fauna específicas.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Assistam ao vídeo indicado pelo professor e peça para a criança repetir o nome dos animais e de todas as imagens apresentadas no vídeo. Se for necessário, pause o vídeo.

<https://youtu.be/BHtBxVPOpDU>

Observe as imagens da fauna da Mata Atlântica.

Faça a nomeação e a leitura das imagens abaixo.



ONÇA



CAPIVARA



TUCANO



TATU



JACARÉ



MICO LEÃO DOURADO

Observe as imagens da flora da Mata Atlântica.



BROMÉLIA



ORQUÍDEAS



SAMAMBAIA



MANACÁ

Escolha algumas imagens para desenhar e pintar.

Atividade 2 - Com auxílio de um adulto recorte de revistas e livros animais e plantas da Mata Atlântica.

Ciências Humanas

HISTÓRIA

Como realizar: Leia com atenção e faça o que se pede.

Atividade 1 – Caixa de Pandora

O que a caixa de Pandora fez ao mundo? (Grécia Antiga 3000 a.C.)



A caixa de Pandora

Zeus estava sentado em seu trono no alto do Monte Olimpo quando observou os humanos cozinhando e dançando em volta das fogueiras. Ele ficou muito enraivecido, pois o fogo havia sido um presente de Prometeu aos homens:

- Os humanos merecem ser punidos por terem aceito esse presente! - disse Zeus, que resolveu colocar em prática um plano.

Ele pediu a seu filho Hefesto uma escultura em mármore da primeira mulher. Hefesto, que era um artesão muito talentoso, se inspirou em sua bela esposa, a deusa Afrodite, para realizar o trabalho.

Depois de pronta a estátua, Zeus lhe deu no nome de Pandora. As deusas do Olimpo deram a ela muitos presentes. Atena soprou a vida dentro dela, Afrodite lhe vestiu com lindas túnicas, e outros deuses lhe deram bondade e paz.

Zeus levou Pandora à Terra, e todos os homens quiseram se casar com ela por culpa de sua beleza. Mas Zeus, responsável por sua criação, deu Pandora para Epimeteu como recompensa por seu árduo trabalho na criação dos animais.

Prometeu alertou seu irmão Epimeteu de que Zeus armava muitas ciladas. Mas Epimeteu estava tão apaixonado que não lhe deu ouvidos. Casou-se com Pandora, que ganhou de Zeus uma caixa cintilante, cheia de pedras preciosas, com o seguinte aviso: “Aconteça o que acontecer, não abra essa caixa. Nunca!”

Epimeteu levou Pandora e a sua caixa para casa. A mulher não conseguia parar de pensar em seu presente, e vivia perguntando o que haveria dentro dessa caixa. Dia após dia, Epimeteu lhe falava que não interessava, e lembrava-se do recado de Zeus: “Aconteça o que acontecer, não abra essa caixa. Nunca!”

Pandora ficava cada vez mais curiosa. Um dia ela levou a Caixa para um canto da casa, e resolveu dar somente uma espiadinha para ver o que existia dentro dela. Bem devagar, abriu a tampa da caixa... Imediatamente começaram a sair lá de dentro coisas horríveis. A Inveja e a Ganância saíram voando de dentro da caixa. O ódio e a dor tomaram conta de tudo. Doença, Fome e Pobreza gemiam e tentavam

agarrar Pandora. A Guerra e a Morte pulavam e rodavam no ar. Todos os males do mundo saíram de dentro dessa caixa. Rapidamente, Pandora fechou a caixa. Amargamente arrependida, ela disse:

- O que eu fiz?

Dentro da caixa, sobrou somente a Esperança. É por isso que, por pior que as coisas estejam, e mesmo que tenham muitos problemas, os humanos ainda conseguem acreditar que tudo pode melhorar no futuro.

Fonte: adaptado de ALEXANDER, Heather "Mitologia Grega. Uma introdução para crianças. Histórias de deuses, deusas, heróis, monstros e outras criaturas míticas." Panda books, 2013.

Refleta:

- 1 - O mito de Pandora fala sobre o quê?
- 2 - Quais os males que caíram sobre o mundo?
- 3 - Pesquise sobre o mito do Minotauro e anote tudo em seu caderno.

Objetivo: O papel da religião e a cultura dos povos

Habilidades Desenvolvidas: Analisar o papel das culturas e das religiões na composição identitária dos povos antigos.

GEOGRAFIA

Como realizar: Leia com atenção e faça o que se pede

Atividade 1 – Projeto de Vida em Saúde - Prevenção de gravidez na adolescência e agravos à saúde decorrentes da violência.

Sensibilização: UBUNTU

Objetivo: aprender diferentes emoções e medos.

<https://www.mundoubuntu.com.br/sobre/curiosidades-do-ubuntu/63-origem-da-palavra-ubuntu>

Após ler o texto do link responda:

- 1 - O que é UBUNTU?
- 2 - O que significa e o que você consegue trazer para a sua realidade de vida?
- 3 - O que significa SOMOS UM, para você?

Habilidades desenvolvidas: Identificar diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades sociais entre grupos em diferentes territórios

Adaptação para estudantes com deficiência

História

Atividade 1

Leia o texto que o professor passou com auxílio de um adulto. Após a leitura, assista ao vídeo “A caixa de Pandora”

<https://youtu.be/2kw4iCdDT-A>

Converse com a criança sobre o mal que havia na caixa de Pandora. Reveja na aula passada a atividade com este assunto.

Veja as imagens que representam o mal que caiu sobre o mundo quando foi aberta a caixa de Pandora.

Converse com a criança sobre as imagens.



ÓDIO



GANÂNCIA



INVEJA



DOENÇA



FOME



POBREZA

Geografia

Leia o texto com auxílio de um adulto.

Clique no link abaixo:

<https://www.mundoubuntu.com.br/sobre/curiosidades-do-ubuntu/63-origem-da-palavra-ubuntu>

Após ler o texto do link, faça um desenho para representar o significado de UBUNTU. Lembre-se que esta palavra é relacionada com: *solidariedade, a cooperação, o respeito, a acolhimento, a generosidade.*

Arte

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

Atividade 1 – Sanfona

Você vai precisar de:

- cartolina amarela (ou qualquer outra cor de sua preferência);
- cartolina preta;
- cola;
- tesoura;
- duas caixas de leite longa vida;
- régua.

Como fazer: Para fazer o corpo da sanfona, embrulhe a caixa de leite em papel colorido e deixe um dos lados da caixa em papel branco. Em seguida, desenhe e corte em cartolina ou papel preto sete bolinhas pretas para fazer os baixos e cinco retângulos pretos para fazer as teclas. Cole os baixos em uma das caixas e as teclas em outra caixa. Para fazer as alças, corte dois retângulos em papel colorido e cole-as nas laterais da caixa. E, para fazer o fole, dobre o papel colorido de um lado, vire e faça uma dobra em cima da dobra anterior. Para finalizar, cole as pontas do papel sanfonado (fole) em cada caixa. Está pronta sua sanfona!



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

Atividade 1 - Sanfona

Leia com um adulto que o professor passou e o que você vai precisar para realizar a atividade.

Assista ao vídeo e monte a sanfona.

<https://youtu.be/p5BSNcx dg6k>

Após montar a sanfona, coloque músicas e deixe a criança brincar.

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

Atividade 1

Assistam ao vídeo indicado pelo professor sobre **candies** (guloseimas).

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

Faça a atividade 1, conforme orientado pelo professor. Apenas peça para a criança escolher uma das imagens relacionadas às guloseimas e colocar o dedo em cima. Faça a pergunta: Do you like...? Você gosta?

Atividade 2

Não precisa de adaptação: Escolha 3 candies (guloseimas), faça o desenho em seu caderno e escreva o nome em inglês.

Atividade 3

Não precisa de adaptação: Assistam ao vídeo indicado pelo professor e escolha uma das brincadeiras citadas.

Educação Física

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

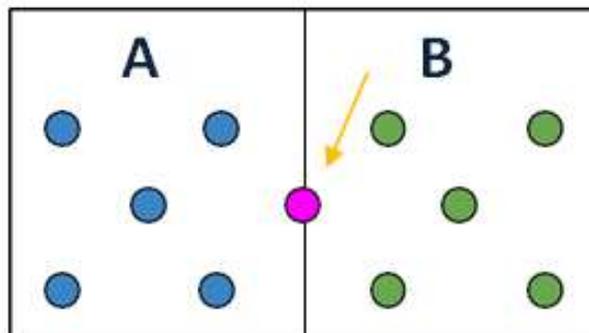
Atividade 1 – Queimada de Tampinha

Material:

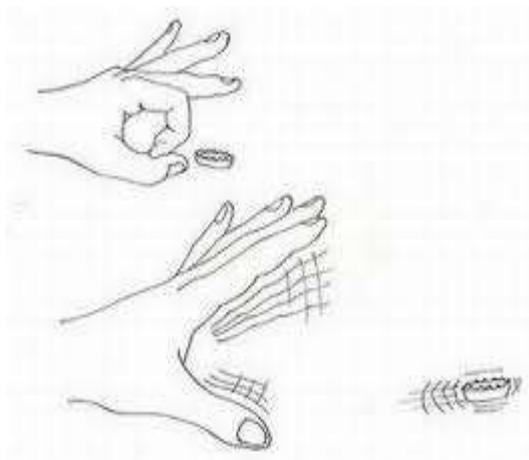
- 10 tampinhas (cinco de cada cor) ou bolinhas de papel do mesmo tamanho;
- Fita adesiva de escolha;
- Espaço plano
- Mesa ou chão.

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.

Varição:

- 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

Leia com atenção as explicações do professor;

Mostre à criança como se joga (forneça o modelo);

Se ainda estiver difícil de a criança entender, diminua a quantidade de regras;

Não valorize o que é melhor (que sempre ganha ou faz mais pontos). Valorize sempre os avanços da criança (se ela entendeu, se conseguiu fazer um ponto, acertar o alvo...)

Tenha paciência e repita o jogo. A repetição gera o aprendizado!