



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 de poema	Gráficos e tabelas	Relógio digital	Projeto educação em saúde da população	Children's Week (Semana da Criança)
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Hóquei de pano	Tema: Horta a partir de uma embalagem de ovo	Interpretação de texto poema	Construindo gráficos	<b><u>HISTÓRIA</u></b> Brincadeiras com expressões artísticas <b><u>GEOGRAFIA</u></b> Jogos e brincadeiras em diferentes lugares do Brasil

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 a realizar a atividade abaixo.

### Atividade 1 - Leitura

## O Tubo De Cola

O tubo de cola saiu da gaveta  
Caiu no tapete da sala  
A bola pulou no tapete melado e ficou colada na cola  
Aí, a bola falou:  
- Sapato, me ajuda!  
O sapato ajudou.  
Deu um peteleco na bola.  
A bola melada colou no sapato.  
E tudo ficou colado: a cola, a bola e o sapato.  
Aí, o sapato pediu:  
- Bota me ajuda! Colei na bola e ela colou na cola  
A bota, muito sabida, ajudou.  
Deu um teco no sapato  
O sapato melecado colou na bota sabida.  
E tudo ficou colado  
A cola, a bola, o sapato e a bota.



Habilidades a serem desenvolvidas: Ler poemas.

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

### Atividade 2 – Interpretação de poema

- 1 - Qual é o título da história?
- 2 - Quem são os personagens da história?
- 3 - O que aconteceu com a Cola?
- 4 - Quantas sílabas tem as palavras abaixo:  
a) Cola: \_\_\_\_\_ c) Sapato: \_\_\_\_\_  
b) Bola: \_\_\_\_\_ d) Bota: \_\_\_\_\_
- 5 - Quem tentou ajudar o sapato? O que aconteceu com ela?
- 6 - Procure os adjetivos que estão presentes no texto e relacione-os em seu caderno.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender poema.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### **Atividade 1 - Leitura**

Se necessário, o adulto pode realizar a leitura para a criança, apontando as palavras. Aproveitem para conversar sobre o texto com a criança para ver sua compreensão. Destaque a importância de prestar atenção na leitura.

### **Atividade 2 - Agora responda**

Com a ajuda de um adulto, caso a criança não seja alfabetizada, leia as questões e solicite que ela responda oralmente e o adulto pode registrar. Ajude a criança a fazê-la.

# Matemática

**Como realizar:** Continuaremos, nesta semana, o trabalho com tabelas e gráficos. Assim, na atividade 1, o aluno deverá analisar o gráfico dado e assinalar a alternativa correta, a qual deve contém uma tabela com os mesmos dados expressos no gráfico.

## Atividade 1 – Gráficos e tabelas

Em uma determinada escola de Itapevi, a área do conhecimento que as crianças do 1º ano mais gostam de estudar, é a matemática. Conforme o gráfico abaixo:



– Marque com (x) a tabela que tem as mesmas informações do gráfico:

(A) **ÁREA DE CONHECIMENTO PREFERIDA DO 1º ANO**

LINGUA PORTUGUESA	2
MATEMÁTICA	16
CIÊNCIAS	3

(C) **ÁREA DE CONHECIMENTO PREFERIDA DO 1º ANO**

LINGUA PORTUGUESA	12
MATEMÁTICA	7
CIÊNCIAS	5

(B) **ÁREA DE CONHECIMENTO PREFERIDA DO 1º ANO**

LINGUA PORTUGUESA	6
MATEMÁTICA	4
CIÊNCIAS	10

(D) **ÁREA DE CONHECIMENTO PREFERIDA DO 1º ANO**

LINGUA PORTUGUESA	6
MATEMÁTICA	8
CIÊNCIAS	15

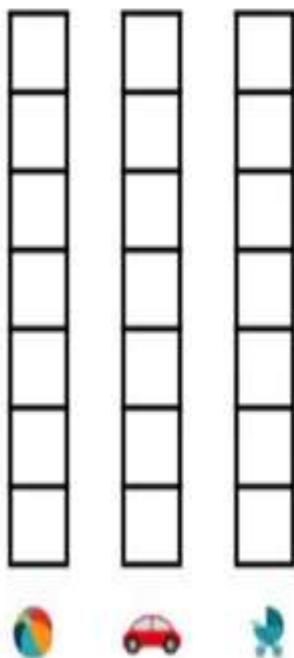
**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.

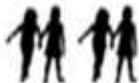
**Como realizar:** Para finalizarmos, propomos uma atividade de construção gráfica. Nesta atividade, com base na quantidade de crianças indicadas na tabela, o aluno deverá pintar o gráfico, considerando a escolha de cada tipo de brinquedo. Concluída a lição, peça que o aluno faça registros em seu caderno sobre o que aprendeu.

## Atividade 2 - Construindo gráficos

A tabela abaixo apresenta a preferência de brinquedos de um grupo de crianças. Indique o número de crianças e pinte o gráfico com os dados da tabela:

REFERÊNCIAS DE BRINQUEDOS  
1º ANO



REFERÊNCIAS DE BRINQUEDOS 1º ANO		
BRINQUEDO	CRIANÇAS	NÚMERO
		
		
		

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.

# Adaptação para estudantes com deficiência

## Gráfico

Marque no gráfico a matéria que as pessoas da sua família mais gostam.

Pinte cada matéria com suas cores.

Matemática



Ciências



Português



Nomes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mãe										
Pai										
Irmã										
Irmão										
Tia										
Tio										
Prima										
Primo										
Vó										

Marque um X nas respostas certas:

A - Qual matéria foi mais votada?

Matemática  ( )

Ciências  ( )

Português  ( )

B - Qual matéria foi menos votada?

Matemática  ( )

Ciências  ( )

Português  ( )

a) Quantas pessoas votaram na matéria mais querida? \_\_\_\_\_

b) Qual matéria ficou no segundo lugar? \_\_\_\_\_ Com quantos votos? \_\_\_\_\_

c) De qual matéria as pessoas menos gostam? \_\_\_\_\_ Ela teve quantos votos? \_\_\_\_\_

# Ciências da Natureza

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade abaixo.

## Atividade 1 – O tempo

**O TIQUE-TAQUE DO RELÓGIO**

DURANTE O DIA FAZEMOS VÁRIAS ATIVIDADES: LEVANTAMOS, FAZEMOS NOSSA HIGIENE PESSOAL, TOMAMOS CAFÉ, ESTUDAMOS, ALMOÇAMOS, BRINCAMOS, ETC. PARA MARCAR CERTINHO O TEMPO QUE GASTAMOS EM CADA ATIVIDADE, PODEMOS USAR O RELÓGIO, QUE MARCA AS HORAS.

\* OBSERVE OS TIPOS DE RELÓGIOS DESENHADOS.

RELÓGIO DE PONTEIROS	RELÓGIO DIGITAL
	
PONTEIRO GRANDE = MARCA MINUTOS PONTEIRO PEQUENO = MARCA AS HORAS	NÚMERO ANTES DOS DOIS PONTOS = MARCA AS HORAS. NÚMERO DEPOIS DOS DOIS PONTOS = MARCA OS MINUTOS.
OS DOIS RELÓGIOS ACIMA ESTÃO MARCANDO A MESMA HORA: 9 HORAS.	
RELÓGIO DE PAREDE	RÁDIO-RELÓGIO
	
QUANDO O PONTEIRO PEQUENO ESTÁ NO 3 E O GRANDE NO 12 O RELÓGIO ESTÁ MARCANDO 3 HORAS.	O RÁDIO-RELÓGIO ESTÁ MARCANDO 9 HORAS.

Agora responda às questões abaixo.

**MARCANDO NO RELÓGIO DIGITAL**

\* A QUE HORAS VOCÊ REALIZA CADA UMA DAS ATIVIDADES ABAIXO? MARQUE UM X NO HORÁRIO E, DEPOIS, REGISTRE NO RELÓGIO DIGITAL.

COLUNA 1	COLUNA 2	COLUNA 3
EU ACORDO E ME LEVANTO ÀS... 	<input type="radio"/> 7 HORAS <input type="radio"/> 8 HORAS <input type="radio"/> 9 HORAS	
EU ALMOÇO ÀS... 	<input type="radio"/> 10 HORAS <input type="radio"/> 11 HORAS <input type="radio"/> 12 HORAS	
VOU PARA A ESCOLA ÀS... 	<input type="radio"/> 7 HORAS <input type="radio"/> 12 HORAS <input type="radio"/> 13 HORAS	
VOU DORMIR ÀS... 	<input type="radio"/> 20 HORAS <input type="radio"/> 21 HORAS <input type="radio"/> 22 HORAS	

**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.

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

## **PROJETO EDUCAÇÃO EM SAÚDE DA POPULAÇÃO REFLETINDO SOBRE A ESCOLHA DE LANCHES SAUDÁVEIS**

1 - Leia o texto abaixo:

Você sabia que...

1 pacote de biscoito recheado equivale a 8 pães.



Embora existam campanhas contra o comércio de refrigerantes, doces, embutidos e frituras para o combate à obesidade infantil, ainda é preocupante o aumento da prevalência de sobrepeso e obesidade na idade pré-escolar e escolar devido à associação com complicações metabólicas, cardiovasculares, pulmonares, ortopédicas, psicológicas e até alguns tipos de câncer na idade adulta, decorrentes da obesidade.

Em 2009, uma em cada três crianças de 5 a 9 anos estava acima do peso recomendado pela Organização Mundial de Saúde (OMS). O número de crianças acima do peso mais que dobrou entre 1989 e 2009, passando de 15% para 34,8%. Incentivar uma alimentação equilibrada deve ter início com os hábitos de casa, junto da família. É difícil incentivar uma criança a comer frutas no lanche da escola se, em casa, não há o exemplo dos pais.

Na escolha dos alimentos para o lanche, as frutas devem estar sempre presentes, de preferência da forma in natura e não processadas. Pode ser cortada ou inteira. Utilizar potes é uma alternativa para as frutas não amassarem. As melhores frutas são as porções individuais e inteiras como: pera, maçã ou banana. A troca de pães brancos e biscoitos com açúcar por alimentos integrais e ricos em fibra garantem mais sabor e maior saciedade.

Os vegetais podem ser utilizados como recheio de sanduíches. É possível deixar a lancheira previamente organizada no dia anterior, porém a maioria dos produtos deve ficar em refrigeração com exceção de algumas frutas como banana, castanhas, cookies integrais, barrinhas de cereais.

Sucos naturais devem ser feitos momentos antes. Já os sanduíches naturais podem ser feitos na noite anterior com exceção daqueles que são adicionados de ingredientes como folhas (ex.: alface, rúcula). Vamos ver algumas opções de lanches saudáveis:

Sugestão para levar na lancheira (dica de nutricionista do Einstein, Thais Lima):

- Iogurte sem adição de açúcares (180 ml), 4 unidades de cookie integral, fruta crua;
- Tomate cereja orgânico, suco natural sem açúcar (200 ml), pão integral com ricota temperado com ervas;
- Água de coco natural, cenoura baby crua, 4 unidades de mini pão de queijo integral.

Sugestões de combinações para lanches (dica da endocrinologista Sophie Deram):

**Algumas sugestões de combinações e ideias de lanches para escola**

- Pãozinho com queijo, orégano e tomate + mexerica
- Iogurte + morangos + castanha de caju
- Bolo caseiro + leite + maçã
- Pão integral com pasta de amendoim + uvinhas
- Iogurte + banana + granola
- Queijo em cubinho + biscoitinho de aveia + kiwi
- Pastelzinho de forno com carne + melão picado
- Torta de legumes + caqui
- Pão com manteiga + banana + amendoim
- Tomatinho e pepino em cubos + biscoito salgado + laranja
- Mix de frutas secas (uva passa, damasco, maçã...) + castanhas + iogurte

E lembre-se sempre de incluir uma garrafinha de água na lancheira!

Fonte: <https://www.einstein.br/noticias/noticia/lancheira-criancas-como-montar-lanche-saudavel>

2 - Assista o trecho do documentário **“Muito além do peso”** do minuto 52:38 ao 53:21 <https://www.youtube.com/watch?v=8UGe5GiHCT4&t=950s>

3 - Responda em seu caderno:

- E agora, com o que você ouviu no documentário... Você ficou espantado ou surpreso com a explicação da médica?
- E o que podemos fazer depois de ouvirmos o que a médica disse? Que outras opções temos para lanche?

4 - Desenhe uma fruta com expressão em seu caderno como se fosse um emoji em uma fruta. Por exemplo: Se for com expressão de espanto, escrever uma frase explicando o porquê do espanto.

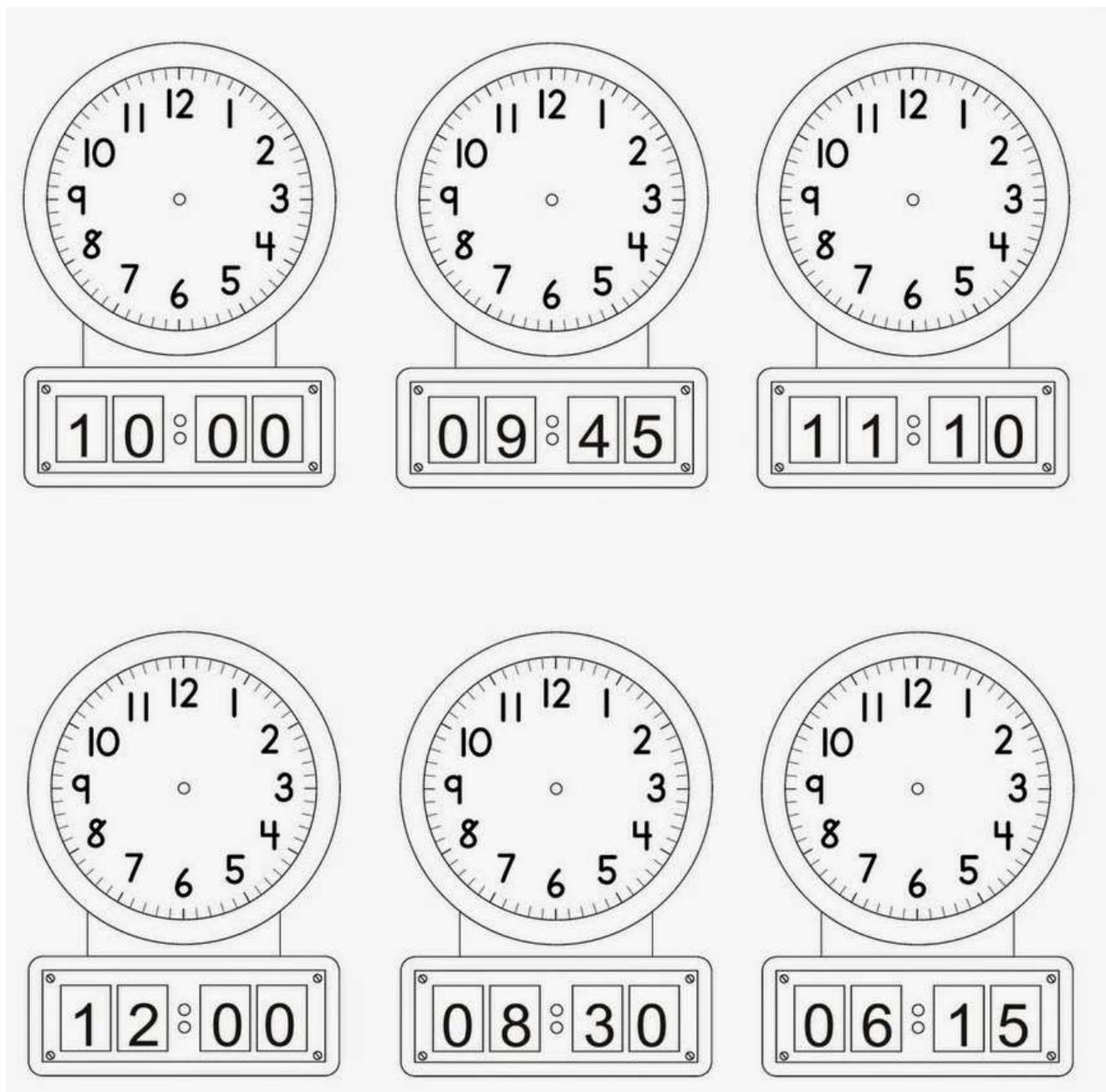


Se for com expressão alegre, escrever uma frase com tom de alegria e assim sucessivamente. Podem escolher o sentimento que quiserem. A frase deve conter a palavra lanche.

*Material e atividade extraída da plataforma do Projeto: Educação em Saúde da População- Albert Einstein Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa - Centro de Educação em Saúde Abram Szajman.*

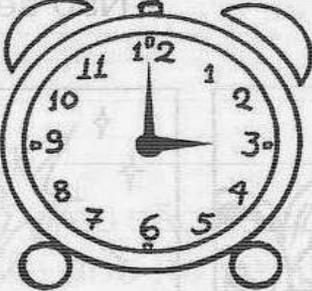
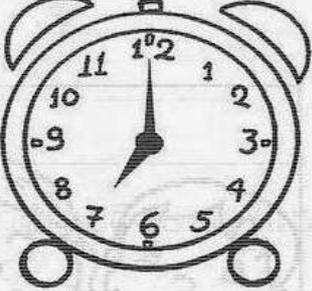
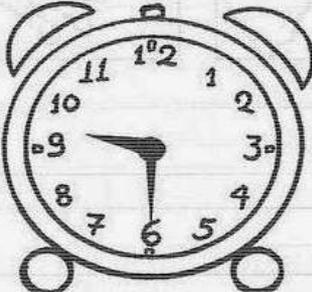
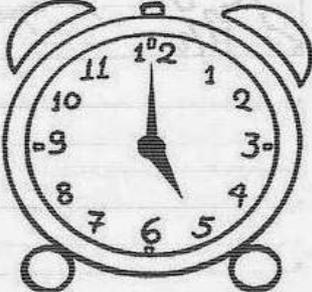
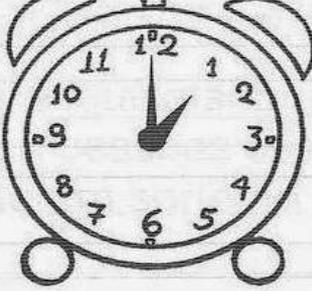
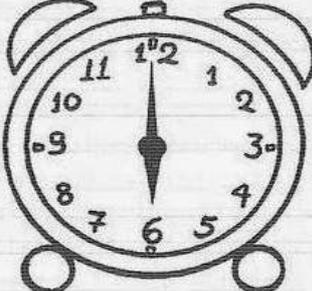
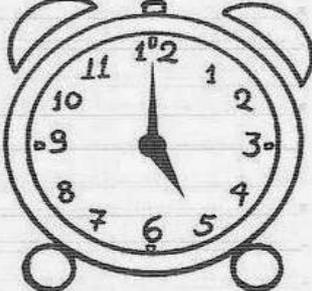
**Habilidades a serem desenvolvidas:** Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

## Adaptação para estudantes com deficiência



**Sugestões:** Para fazer os ponteiros dos relógios, você pode usar (barbantes para colar, palitos, lápis de colorir ou qualquer outro material que quiser. Seja criativo!)

Com a ajuda de um adulto, escreva o que você costuma fazer nesses horários:

 <input data-bbox="443 667 702 757" type="text"/>	 <input data-bbox="834 667 1093 757" type="text"/>
 <input data-bbox="443 1086 702 1176" type="text"/>	 <input data-bbox="834 1086 1093 1176" type="text"/>
 <input data-bbox="443 1512 702 1601" type="text"/>	 <input data-bbox="834 1512 1093 1601" type="text"/>
 <input data-bbox="443 1926 702 2016" type="text"/>	 <input data-bbox="834 1926 1093 2016" type="text"/>

## Ciências Humanas

### HISTÓRIA

**Como realizar:** Leia com atenção com o aluno se ele está entendendo anotando tudo em seu caderno.

#### **Atividade 1 - Brincadeiras**

Observe a imagem abaixo. Você consegue identificar quais as brincadeiras que estão retratadas na imagem?



- 1 - Qual é a primeira coisa que vocês conseguem ver?
- 2 - Vocês conseguem identificar os detalhes? Se sim, quais?
- 3 - Isso é uma coisa que vocês veem todos os dias?
- 4 - Vocês conhecem as brincadeiras que estão nestas imagens?
- 5 - Já brincaram de alguma delas?
- 6 - Vocês já viram alguma criança vestida como as crianças destas imagens?
- 7 - Vocês brincam em ambientes parecidos com os que estão nestas pinturas?

## Caça brincadeiras

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal e vertical, sem palavras ao contrário.

P I A O C C H M C L W M  
T C A R N I C A T N C S  
C A M A D E G A T O E E  
L A O O V P F T M I N G  
P I Q U E E S C O N D E  
K I T E O G Y E A E I G  
T R E S M A R I A S R T  
O A E H O P L T I N H T  
C A B O D E G U E R R A  
E X A A S G I N L L E M  
H G U I A A R C O B C E  
Y B A N A N E I R A A R

BANANEIRA, CABO DE GUERRA , CAMA DE GATO ,CARNICA, GUIA ARCO,PEGA  
-PEGA ,PIAO ,PIQUE -ESCONDE ,TRES MARIAS.

**Objetivos:** Jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial.

**Habilidades desenvolvidas:** Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

## GEOGRAFIA

**Como realizar:** Leia com o aluno com atenção, questione se ele está entendendo o que tem que fazer e anote tudo no caderno. Não se esqueça de colocar as datas.

**Atividade 1** - Observe a imagem abaixo, o que a criança está fazendo? Você conhece esta brincadeira?



Figuras 1

- 1 - Você já ouviu falar nos nomes das brincadeiras abaixo?
- 2 - Que tipo de brincadeira são essas? Como se brincam?



IMAGENS: NATÁLIA (SHELL)

### Vamos conhecer e depois brincar de amarelinha?

Observe as regras e peça ajuda a um responsável para que executem a amarelinha. Procure um espaço fora de casa e vamos brincar.

#### **1 - NOME: AMARELINHA (Figura 1)**

**LUGAR:** São Paulo - SP

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Acima de 2

**MATERIAIS TRILHA:** (Que pode ser desenhada no chão com giz)

Pedras ou tampinhas de garrafa

**TRILHA:** Retângulos com números de 1 a 10

#### **REGRAS**

**1** - Cada jogador tem uma tampinha ou pedrinha.

**2** - Os jogadores decidem que irá começar e esta pessoa deve jogar sua pedrinha na casa número 1 e ir pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até a 10.

**3** - Na trilha, quando houver apenas um retângulo, pula-se com um pé só. Quando houver dois retângulos pode pular com os dois pés (um em cada retângulo).

**4** - Quando chegar ao fim, o jogador retorna pulando da mesma forma e pegando a pedrinha quando estiver na casa número 2.

**5** - O mesmo jogador segue a brincadeira jogando a pedra na casa de número 2 e pulando da casa número 1 para a casa número 3 com um pé só. E assim por diante até que este jogador perca a vez.

**6** - Perde a vez quem:

- pisar nas linhas dos retângulos;
- pisar na casa onde a pedra está;
- não acertar a pedra na casa em que ela deve cair;
- não conseguir ou esquecer de pegar a pedra na volta;

**7** - Ganha quem terminar de pular as 10 casas primeiro.

#### **3 - NOME CANÇÃO OU ACADEMIA (Figura 2)**

**REGIÃO** Bacabal - Maranhão

**NÚMERO DE PARTICIPANTES** Acima de 2 materiais

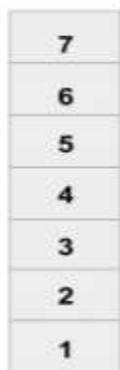
**TRILHA** (Que pode ser desenhada no chão com giz)

Pedras ou chinelo/sapato de quem estiver jogando

**TRILHA RETÂNGULOS** Com números de 1 a 7 como o da figura

**REGRAS**

- 1 - Cada jogador tem uma pedrinha ou usa o seu próprio chinelo/sapato.
- 2 - Os jogadores decidem que irá começar e se pularam as casas pares (2,4 e 6) ou as ímpares (1,3,5 e 7).
- 3 - O primeiro jogador joga a pedra na casa 1 ou 2 e começa a pular. Ele pula com um pé só até o fim (não vale trocar de pé) respeitando os números escolhidos.
- 4 - Quando chegar ao fim, o jogador retorna pulando da mesma forma e pegando a pedrinha quando estiver na casa anterior àquela que está a pedra.
- 5 - O mesmo jogador segue a brincadeira jogando a pedra na casa posterior e assim por diante até que este jogador perca a vez.
- 6 - Perde a vez quem:
  - pisar nas linhas dos retângulos;
  - pisar no número errado;
  - pisar na casa onde a pedra está;
  - não acertar a pedra na casa em que ela deve cair;
  - não conseguir ou esquecer de pegar a pedra na volta;
- 7 - Ganha quem terminar de pular as casas primeiro.



**figura 2**

**3 - NOME MACACO (Figura 3)**

**REGIÃO** Monte do Carmo - Tocantins

**NÚMERO DE PARTICIPANTES** Acima de 2

**MATERIAIS** Trilha (que pode ser desenhada no chão com giz), pedras ou tampinhas de garrafa.

**TRILHA** Formas geométricas com ou sem números como na figura e2

**REGRAS**

- 1 - Cada jogador tem uma tampinha ou pedrinha.

**2** - Os jogadores decidem que irá começar e esta pessoa deve jogar sua pedrinha na casa número 1 e ir pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até a 6.

**3** - Na trilha, quando houver apenas uma forma geométrica pula-se com um pé só. Quando houver duas pode pular com os dois pés (um em cada forma)

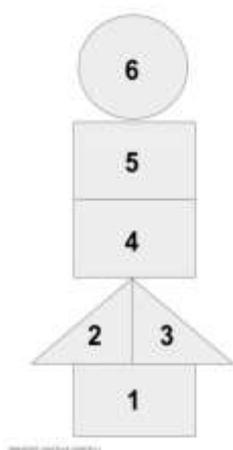
**4** - Quando chegar ao fim, o jogador retorna pulando da mesma forma e pegando a pedrinha quando estiver na casa anterior à que a pedra estiver.

**5** - O mesmo jogador segue a brincadeira jogando a pedra na casa de número 2 e pulando da casa número 1 para a casa número 3 com um pé só. E assim por diante até que este jogador perca a vez.

**6** - Perde a vez quem:

- pisar nas linhas das formas;
- pisar na casa onde a pedra está;
- não acertar a pedra na casa em que ela deve cair;
- não conseguir ou esquecer de pegar a pedra na volta;

**7** - Quem completar o primeiro percurso até a última casa, vira de costas e atira a pedra em qualquer lugar do desenho. A casa onde a pedra caiu tem que ser marcada com um "x". A partir daí, só a pessoa que jogou a pedra poderá pisar nela. Aí a brincadeira recomeça e vai ficando mais difícil.



**Figura 3**

**Objetivos:** Conhecer a brincadeira de amarelinha identificando diferenças e semelhanças entre as maneiras de brincar em diferentes lugares do Brasil.

**Habilidades desenvolvidas:** Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Sugestões de atividades

\* Se a criança não consegue andar sozinha e pular:

- Junto com um adulto a criança irá desenhar uma amarelinha em uma folha de cartolina ou em qualquer papel que não fique pequena;

- As regras para jogar podem ser iguais;

\*Mas, a maneira de jogar pode ser modificada;

- O objeto para arremessar pode ser uma bola feita de meias, não muito pesada, mas também não tão leve. Seu peso deve ser adequado às possibilidades das crianças;

- Esta folha pode ser colada com durex a uma mesa ou no chão próximo a criança, que arremessará o objeto para acertar o alvo.

\* A principal regra é: O jogador arremessa o objeto sempre começando da casa 1 (responde uma pergunta); se acertar, arremessa outra vez na próxima casa e assim continua até não conseguir responder as perguntas;

### Exemplos de perguntas:

a) Qual a forma geométrica número 5?

b) O nariz do palhaço tem qual forma geométrica?

c) Qual a forma geométrica de uma folha de caderno?

d) Qual a forma geométrica da última casa da amarelinha?

e) Qual forma geométrica parece a letra O?

f) O telhado de uma casa tem qual formato geométrico?

### Brinquedos e brincadeiras



Eu gosto de brincar de: \_\_\_\_\_

## Arte

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

### Atividade 1 – Hortinha de caixa de ovo

**Você vai precisar de:**

- Uma embalagem de ovos de papelão;
- palitos de sorvete;
- cola;
- papel;
- tintas ou lápis colorido.

**Como fazer:** Com o auxílio de uma xícara de café, trace circunferências (para cada verdura ou legume a ser desenhado na sua horta). Uma vez desenhados no interior de cada círculo, cole-os em cada buraco da caixa de ovo.



**Habilidades a serem desenvolvidas:** 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

Sugestões de atividades feitas com caixinhas de ovo.

Com essas atividades, podemos brincar aprendendo: Cores, números, quantidades e a formar palavras...



O material usado para essas atividades podem ser:  
Tampinhas, palitos, giz de cera, botões, pedrinhas ou qualquer outro que tiver em casa...

# Inglês

**Como realizar:** No dia 12 de outubro, comemoramos o dia das crianças. Você sabe como surgiu essa data e como é comemorado em outros países? Para responder essas perguntas, vamos assistir ao vídeo abaixo:

<https://youtu.be/KyirkCt88E>

**Atividade 1** - Assista ao vídeo abaixo para aprender o vocabulário sobre guloseimas que geralmente as crianças gostam, aproveite para repetir as palavras em inglês:

<https://youtu.be/05PDJ89UiFo?t=2>

**Atividade 2** - Copie o vocabulário abaixo no caderno:

## vocabulário

Lollipop



Candy



Bubble Gum



Chocolate



**Atividade 3** - Desenhe no caderno o seu Candy (Guloseima) favorito. What's your favorite candy? (Qual a sua guloseima favorita?).

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Expressar preferências por comidas. Relacionar os projetos da Secretaria de Educação e datas comemorativas, adaptando a Língua Inglesa. Reconhecer os textos não verbais (mímicas, fotos, pinturas, desenhos, esquemas, filmes, vídeos, entre outros) para possibilitar o acesso a diferentes fontes de informação e entretenimento.

## Adaptação para estudantes com deficiência

Recorte as figuras com a ajuda de um adulto, cole em um papelão para ficar mais firme e brinque do jogo da memória.





CANDY

CHOCOLATE

LOLLIPOP

## Educação Física

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

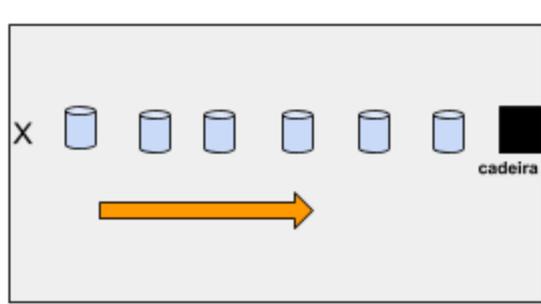
### Atividade 1 – Hóquei de pano

#### Material:

- Cabo de vassoura ou rodo;
- 1 cadeira, ou banco ou algo para estabelecer a meta (traves);
- Pano de chão, ou bolinha de meia ou papel;
- 6 baldes;
- 6 garrafas pets, para imitar cones (obstáculos).

#### Desenvolvimento:

- Espalhe as 6 garrafas pets, ou baldes pelo espaço físico, conforme o desenho:



- Coloque a cadeira ao final do trajeto para realizar o gol.
- Com o cabo de vassoura na mão e o pano de chão no solo, o aluno deverá conduzindo o pano de chão com o cabo, entre as garrafas pet, no zigue-zague até a 6ª garrafa.
- Após, empurrar o pano de chão para debaixo da cadeira, marcando o gol. (O pano de chão precisa entrar inteiramente debaixo da cadeira, para ser validado o gol).
- Realizar esta tarefa por no mínimo 5 vezes. Após fazer o mesmo exercício, porém o aluno, fazendo o zigue-zague de costas.

#### Variações:

- Realizar o exercício de zigue-zague de costas;
- Aumentar a distância entre as garrafas pet;
- Aumentar a marcação do local para lançar o pano de chão com o cabo de vassoura para fazer o gol.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Explorar os diferentes desafios oferecidos pelo espaço por meio de movimentos coordenados básicos. Ter presteza e autonomia na manipulação e exploração de diferentes objetos. Improvisar situações usando brinquedos e objetos. Apresentar coordenação motora global e espaço-temporal, necessárias na participação das brincadeiras. Apresentar domínio das habilidades motoras específicas das brincadeiras (correr, andar, girar, equilibrar-se etc.).

## **Adaptação para estudantes com deficiência**

Esta atividade é uma atividade em que todos os alunos podem participar, sempre com a ajuda de um adulto.