



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 Humanas	Ciências Humanas	Inglês
Leitura de mito	Jogo "Quem pontua mais"	<b>HISTÓRIA</b> A Cultura Indígena	<b>GEOGRAFIA</b> Projeto Educação em saúde para a população	Spring (Primavera)
<b>Educação Física</b>	<b>Arte</b>	Língua Portuguesa	<b>Matemática</b>	
Volei	Tema: Borboleta de balinhas	Analisando o mito	Contando as possibilidades	

**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:** Leia o mito abaixo.

### Atividade 1 - Leitura

#### A caixa de pandora

Conta a história que o titã Prometeu (aquele que vê antes) e seu irmão Epimeteu (aquele que vê depois) criaram os animais e os homens. Deram a cada animal um poder, como voar, caçar, ter coragem, garras ou dentes afiados. O homem, criado por Prometeu a partir da argila, ficou sem nada por ser o último a ser feito. Prometeu deu um pouco de cada animal para o homem, mas faltava alguma coisa especial.

Prometeu ensinou diversas coisas ao homem. Ensinou a domesticar animais, fazer remédios, construir barcos, escrever, cantar, interpretar sonhos e buscar riquezas minerais. Porém, irritou Zeus ao roubar o fogo dos deuses e dá-lo aos homens. Zeus decidiu, então, vingar-se de Prometeu e da humanidade.

Prometeu foi acorrentado a uma montanha. Sua condenação foi passar a eternidade preso a uma rocha, aonde uma ave viria comer seu fígado. Toda noite seu fígado se regeneraria e a ave voltaria no dia seguinte pra lhe comer o fígado novamente.

Para castigar os homens, Zeus ordenou que o Deus das Artes, Hefesto, fizesse uma mulher parecida com as deusas. Hefesto lhe apresentou uma estátua linda. A deusa Atena lhe deu o sopro de vida, a deusa Afrodite lhe deu beleza, o deus Apolo lhe deu uma voz suave e Hermes lhe deu persuasão. Zeus deu instruções secretas a seu filho Hermes que, obedecendo às ordens do pai, ensinou Pandora a contar suaves mentiras. Com isso, a linda mulher passou a ter uma personalidade dissimulada e perigosa. Assim, a mulher recebeu o nome de Pandora (aquela que tem todos os dons).

Pandora foi enviada para Epimeteu, que já tinha sido alertado por seu irmão a não aceitar nada dos deuses. Ele, por “ver sempre depois”, agiu de forma precipitada e ficou encantado com a bela Pandora. Ela chegou trazendo uma caixa fechada, um presente de casamento para Epimeteu.

Ao ver Pandora, Epimeteu esqueceu-se que Prometeu lhe havia recomendado muitas vezes para não aceitar presentes de Zeus; e aceitou-a de braços abertos.

Certo dia, Pandora lembrou-se do presente que os deuses mandaram-na entregar a Epimeteu, e assim que se aproximou da caixa Epimeteu alertou-a para se afastar, pois Prometeu lhe recomendara que jamais a abrisse, caso contrário, os espíritos do mal recairiam sobre eles.



Mas, apesar daquelas palavras, a curiosidade da mulher aumentava. Não mais resistindo, esperou que o marido saísse de casa e correu para abrir a caixa proibida. Mal ergueu a tampa, Pandora deu um grito de pavor e do interior da caixa saíram monstros horríveis: o Mal, a Fome, o Ódio, a Doença, a Vingança, a Loucura, a Inveja, a Violência, a Ganância e muitos outros espíritos maléficos...

Quando voltou a lacrar a caixa, conseguiu prender ali um único espírito, a Esperança. Assim, então, tudo aconteceu exatamente conforme Zeus havia planejado. Usou a curiosidade e a mentira de Pandora para espalhar o mal sobre o mundo, tornando os homens duros de coração e cruéis, castigando Prometeu e toda a humanidade. Ela ainda tentou fechar a caixa, mas só conseguiu prender a Esperança.

(Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br>>).

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Ler e compreender textos narrativos.

**Como realizar:** Responda às questões abaixo.

### **Atividade 2 – Análise de texto**

1 - Após a leitura do texto, responda:

- a) Por que os humanos foram criados sem poder?
- b) Quais ensinamentos Prometeu deu aos humanos?
- c) O que deixou Zeus irritado?
- d) Qual o castigo Prometeu recebeu de Zeus?
- e) Quem mais foi castigado por Zeus nesse mito?

2 - Ainda sobre o texto, explique:

- a) Quem criou Pandora?
- b) Qual o significado do nome “Pandora”?
- c) Por que Epimeteu aceitou Pandora de presente?
- d) Por que Pandora abriu a caixa?
- e) O que tinha na caixa de Pandora?

3 - Sobre o texto em análise, marque V para verdadeiro e F para falso:

- ( ) Apenas coisas ruins saíram da caixa.
- ( ) O único sentimento que ficou na caixa foi o Amor.
- ( ) Pandora não se arrependeu ter aberto a caixa.
- ( ) Tudo ocorreu justamente como Zeus tinha planejado.
- ( ) A curiosidade e a mentira de Pandora espalharam o mal sobre o mundo.

4 - O texto "A caixa de Pandora" é considerado um:

- a) Conto
- b) Mito
- c) Lenda
- d) Sonho
- e) Notícia

5 - Segundo o texto, por que Prometeu ensinou diversas coisas ao homem?

- a) Porque sentiu pena deles.
- b) Porque gostava de ser professor.
- c) Para compensar a falta de poder.
- d) Porque ele era bondoso.
- e) Para irritar o seu pai.

6 - Nesse texto, há presença de um narrador

- a) Personagem, pois Prometeu conta sua própria história.
- b) Personagem, porque Epimeteu narra sua vida.
- c) Observador, porque ele conta a história e ainda faz parte dela.
- d) Observador, pois só ele narra os fatos sem participar da história.
- e) Personagem, já que é narrado por Zeus.

7 - Que tipo de assunto importante das nossas vidas esse texto tenta explicar com essa história?

- a) Ele explica a origem do amor.
- b) Ele explica as relações familiares dos deuses.
- c) Tenta explicar a origem do casamento.
- d) Mostra como surgiram os animais.
- e) Tenta explicar a origem do mal na Terra.

8 - Qual único deus abaixo QUE NÃO participou da criação de Pandora?

- a) Atena
- b) Apolo
- c) Hades
- d) Hefesto
- e) Afrodite

9 - Qual destas características não pertencia ao caráter de Pandora?

- a) dissimulada
- b) cuidadosa
- c) perigosa
- d) curiosa
- e) mentirosa

10 - Por que Epimeteu foi alertado pelo irmão a não aceitar nada dos deuses?

- a) Porque os deuses eram traiçoeiros.
- b) Porque os deuses não sabiam dar presentes.
- c) Porque os deuses não gostavam de presentear ninguém.
- d) Porque os deuses queriam matar Prometeu.
- e) Porque Zeus não permitia ninguém ser mais forte do que ele.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Analisar texto narrativo mitológico.

## Adaptação para estudantes com deficiência

### Atividade 1

Fale para a criança que vocês irão ler um texto que fala de alguns deuses trabalhados na atividade da semana passada. Relembre os deuses com a criança!

Faça a leitura do mito: **A caixa de Pandora**

Após a leitura, coloque o vídeo para a criança assistir. Converse sobre o que ela entendeu.

<https://youtu.be/ajwQfkC-3e8>

## Atividade 2

Conforme a atividade passada pelo professor, os alunos deverão responder às questões acima. Veja se há possibilidade da sua criança respondê-las, auxilie ou faça a escrita para ela.

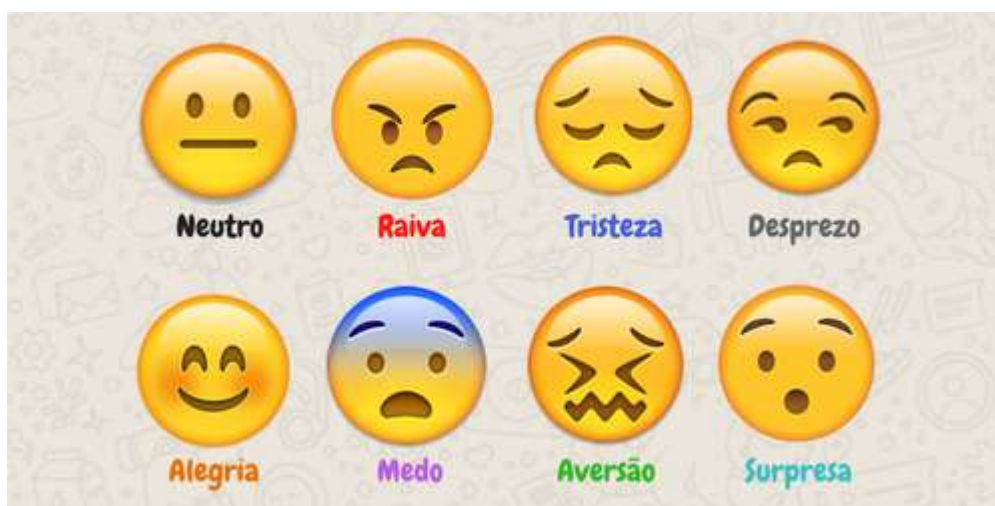
Caso as questões sejam de difícil compreensão, trabalhe com as características apresentadas no mito.

- As características de Pandora: mentirosa, curiosa, dissimulada. Converse sobre essas características ruins nas pessoas, trabalhe com a criança os valores.

- Quando Pandora abre a caixa, os males que dela saem: **o Mal, a Fome, o Ódio, a Doença, a Vingança, a Loucura, a Inveja, a Violência, a Ganância e muitos outros espíritos maléficos...** Converse com sua criança sobre esses males, ensine-a sobre o significado deles e a importância de nos mantermos afastados.

Trabalhe com os sentimentos. É importante que as crianças com deficiência saibam dizer o que sentem para que possamos ajudá-las.

Mostre a imagem com os emojis e auxilie na identificação.



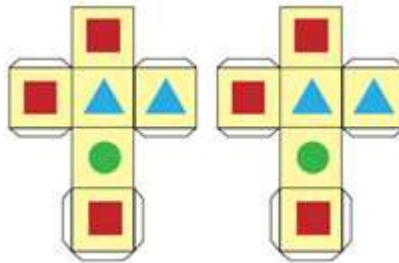
Peça para a criança desenhar um emoji para representar como se sente.

## Matemática

**Como realizar:** Nesta semana, trabalharemos algumas noções de probabilidade. Para realizar as atividades proposta sobre esta habilidade, sugerimos que, inicialmente, assista ao vídeo a seguir:

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=sotvl8J7VMl>

Na atividade 1, usaremos o jogo “Quem Pontua Mais” para entender o assunto. Para jogar, será necessário construir dois dados, conforme abaixo:



Utilize materiais que você tenha em casa para confecção dos dados (capas velhas de caderno, caixas de sapato etc.). Antes de montar os dados, faça os desenhos das figuras nas faces. Use cola escolar ou fita adesiva para fechar os dados. Com os dados prontos, leia as regras do jogo e brinque com pessoas de sua família. Quando terminar de jogar, responda as questões sobre o jogo.

### Atividade 1 – Jogo “Quem pontua mais”

**Materiais:** dois dados, conforme o modelo do anexo, lápis e papel para anotações.

#### Regras do jogo:

- Os jogadores decidem quem começa o jogo.
- O jogo se dá em rodadas, três no total. Cada jogador só pode fazer um arremesso por rodada.
- Na sua vez, cada jogador arremessa os dois dados, simultaneamente, e anota sua pontuação total alcançada nos dados, conforme abaixo:

 O QUADRADO VALE 1 PONTO

 O TRIÂNGULO VALE 2 PONTOS

 O CÍRCULO VALE 3 PONTOS

- Existem duas maneiras de vencer o jogo:

Vitória por pontos: após três rodadas, vence o jogador que conseguir a maior soma de pontos.

Vitória Instantânea: independente da rodada e da pontuação, o primeiro jogador tirar dois círculos nos dados, vence o jogo.





### Aprendendo com o jogo

1) Em cada dado, qual das figuras tem mais chances de sair? Por quê?

---

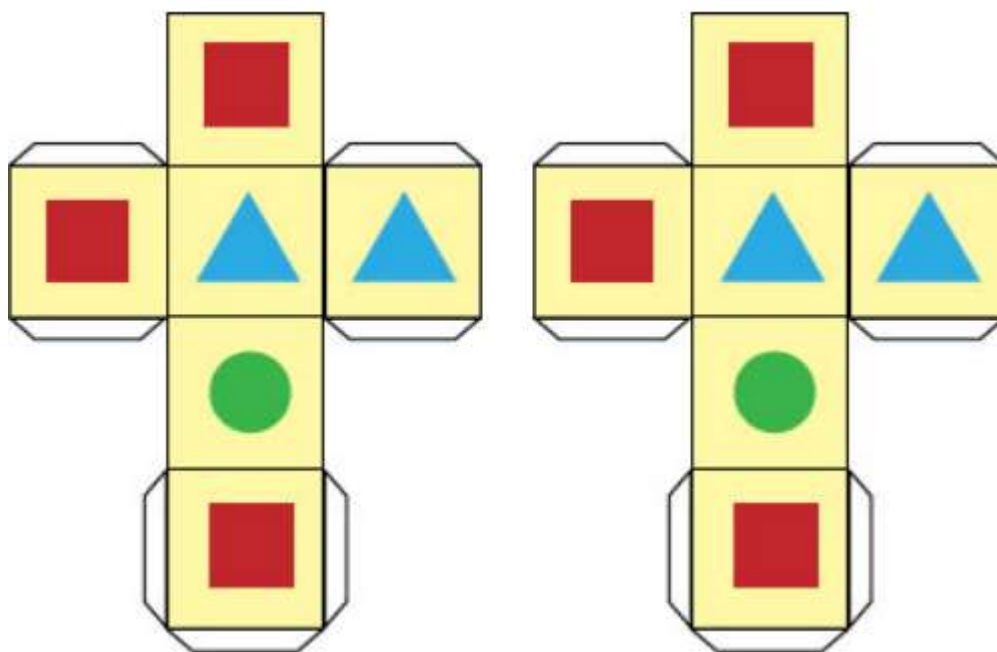
---

2) Olhando para cada dado, qual é a figura que tem menos chances de sair? Explique.

---

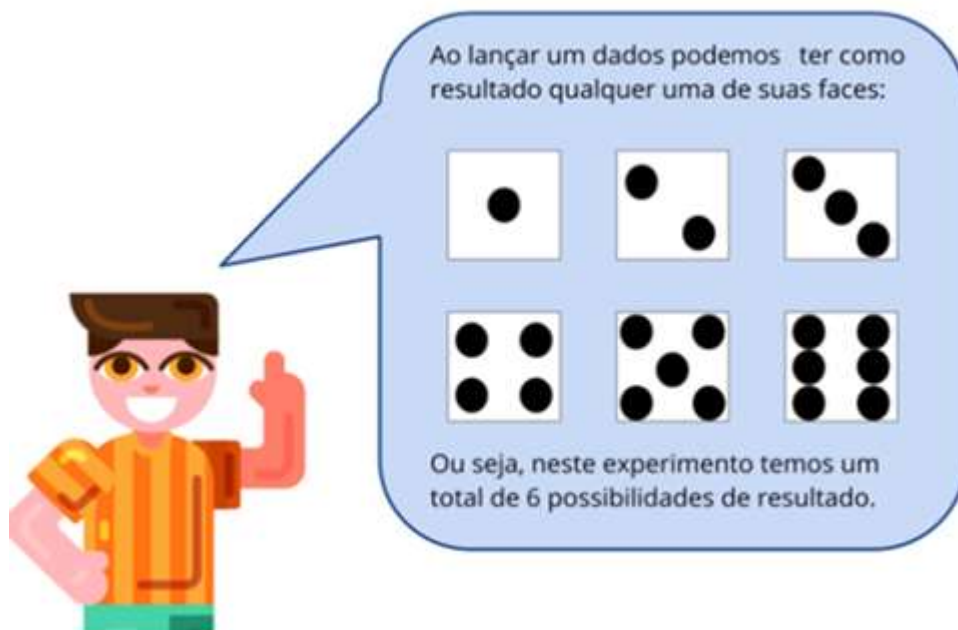
---

### ANEXO



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.

**Como realizar:** para realizar a atividades 2, você precisará descobrir o total de possibilidades na situação dada, conforme o exemplo abaixo:



Para facilitar, faça desenhos da situação, isso o ajudará na contagem de possibilidades. Concluídas as lições, faça anotações em seu caderno sobre tudo o que aprendeu nesse Lição de Casa.

### Atividade 2 – Contando as possibilidades

No campeonato de atletismo da escola, Roberta, Mariana e Karina estão disputando a prova final da corrida de 100 m. Quais são todos os possíveis resultados dessa competição?



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.

## Adaptação para estudantes com deficiência

Assista ao vídeo sugerido pelo professor para se inteirar do assunto:

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=sotvl8J7VMI>

**Atividade 1** - Jogue o jogo “Quem pontua mais” com a criança.

Outra maneira fácil de fazer um dado com rolinho de papel higiênico. Só lembre se de seguir as orientações do professor e fazer 3 quadrados, 2 triângulos e 1 círculo.

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

Peça que a criança anote em um papel os números e ajude-a na soma, a fim de perceber quem ganhou.

Repita várias vezes as rodadas, pois isso ajuda na aprendizagem.

Faça perguntas: Saiu o quadrado, quanto ele vale o quadrado? Saiu o triângulo, quanto vale o triângulo? Saiu o círculo, quanto vale o círculo?

Depois de algumas rodadas, pergunte quem saiu mais vezes, o quadrado, o triângulo ou o círculo? (é provável que seja o quadrado, pois ela aparece mais vezes nas faces do dado. Por isso é maior a probabilidade de sair o quadrado).

**Atividade 2** - Possibilidades com o dado numérico

Em outro dia da semana, faça a brincadeira “quem pontua mais” agora com um dado comum. Se vocês não possuem, construam um agora com as seis faces do dado normal.

Relembre a brincadeira com o dado de figuras.

Passe para o dado de numerais. Estimule a criança a anotar os valores que vão saindo nas rodadas em que o dado é jogado.

Após algumas rodadas, faça o mesmo processo das perguntas: Que número saiu mais vezes? (é provável que aqui não tenha nenhum número que saia mais vezes, pois temos 6 possibilidades de cair com a face para cima. No caso das figuras tínhamos mais vezes o quadrado).

Faça a comparação com o dado de figuras e explique por que há mais prováveis chances com o dado de figuras do que com o dado numerado.

Anotem no caderno suas conclusões e não se esqueça da data.

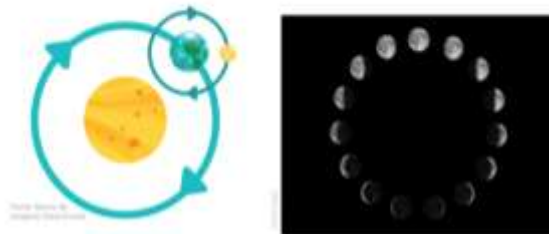
## Ciências Humanas - História

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

### Atividade 1 - Etnoastronomia

O que é etnoastronomia?

### O que podemos ver no céu noturno?



De acordo com Mourão, a definição de etnoastronomia se dá da seguinte forma: “Ciência que tem por fim estudar, por intermédio dos costumes de um povo, os seus conhecimentos astronômicos (...)”

*Fonte: MOURÃO, Ronaldo Rogério de Freitas. Dicionário Enciclopédico de Astronomia e Astronáutica. 2a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. p. 287.*

Assista ao vídeo abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=iANzY4Hb4Oc>

Agora vamos responder:

O que é etnoastronomia?



Figura 1

Figura 2

Observe as imagens acima. Segundo algumas tribos, cada uma registra o início de uma estação do ano. As leituras são através das estrelas. Para os guaranis, a constelação do homem velho, figura 1, marca o início do verão e da ema, na figura 2, marca o início do inverno. Como eles usam para marcar o tempo?

**Objetivos:** A valorização da memória, e mitos indígenas

**Habilidades desenvolvidas:** Identificar formas de marcação da passagem do tempo em distintas sociedades, incluindo os povos indígenas originários e os povos africanos

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade de História** - Leia o texto que o professor passou com auxílio de um adulto e assista ao vídeo. Desenhe a figura que representa, segundo os guaranis, o início do verão e o início de inverno.

## Ciências Humanas - Geografia

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

### Atividade 1

#### Projeto Educação em saúde para a população

**Objetivos:** explicar os objetivos do projeto vida e saúde

**Responda às questões abaixo:**

- 1) Qual o seu maior sonho?
- 2) Quem é mais importante na sua vida?
- 3) Seus amigos são importantes?
- 4) O que acha da escola?
- 5) Ser gentil com os outros é...
- 6) É possível resolver todos os problemas por meio da conversa?
- 7) Como você se imagina daqui a 10 anos?
- 8) É melhor ser esperto ou honesto?
- 9) Tristeza é um doença?
- 10) Estudar é importante para todos?
- 11) Qual a importância de cuidar da saúde?
- 12) Qual a importância de lavar as mãos?
- 13) Qual a importância de escovar os dentes?
- 14) Conhece alguém que está grávida?
- 15) Se alguém da turma está sendo incomodado, você deve ajudar?
- 16) Controla bem a sua raiva?
- 17) É difícil ser gentil?
- 18) Qual é sua maior qualidade?
- 19) Qual é o seu maior defeito?

**Objetivos:** Ver o próximo como cidadão e dar importância à saúde e ao meio onde vive

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

## Adaptação para estudantes com deficiência

**Atividade de Geografia** - Leia as questões que o professor passou com auxílio de um adulto responda e assista ao vídeo: <https://youtu.be/67jFkSgu3ZY>

Atividade - Com auxílio de um adulto, escreva frases, representando o que é ser cidadão.

## Arte

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

### Atividade 1 – Borboleta de balinhas

**Você vai precisar de:**

- um saquinho de plástico com cola em uma das bordas;
- um pregador de roupa;
- balas de goma ou qualquer outra de sua preferência (quanto mais coloridas melhor);
- arame para vedar embalagem;
- tintas coloridas;
- duas contas para fazer olhos ou olhinhos de plástico.

**Como fazer:** Em primeiro lugar, cole nas costas do pregador de roupa as anteninhas da borboleta. Em seguida, vire o pregador e pinte-o com tinta colorida. Depois de pintado, cole os olhos da borboleta na extremidade do pregador (na parte que abre). Para finalizar, coloque balas no saquinho tomando o cuidado para não enchê-lo, pois mesmo fechado ele deverá ser dividido ao meio pela fixação do corpo da borboleta (pregador de roupa).



**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 - Borboletas de saquinho

Assista ao vídeo e com auxílio de um adulto monte o saquinho. [https://youtu.be/f-a\\_sGB-n1M](https://youtu.be/f-a_sGB-n1M)

## Inglês

**Como realizar:** No último dia 22 de setembro, entramos na Primavera (Spring). Vamos aproveitar para expandir o nosso conhecimento e ampliar o vocabulário em inglês. Inicie observando as palavras abaixo:



FLOWER



BEE



FROG



LADYBUG



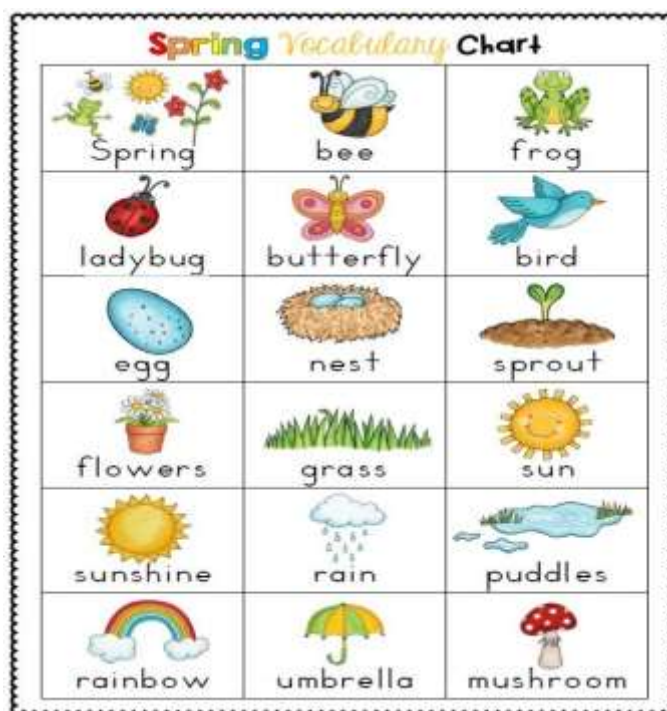
HUMMINGBIRD

**Atividade 1** - Assista ao vídeo e ouça a canção “Spring Song”. Aproveite para trabalhar a pronúncia do vocabulário acima e copie em seu caderno.

<https://www.youtube.com/watch?v=DobrRgD5aOU>

**Atividade 2** - Agora desenhe em seu caderno a Estação do Ano Spring (Primavera). Use a criatividade e registre tudo que lembra a primavera (Spring).

**Atividade 3** - Monte um vocabulário no caderno das palavras abaixo com a tradução, ou se desejar, substitua a tradução por desenhos.



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Relacionar os projetos da Secretaria de Educação e datas comemorativas, adaptando para 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

## Atividade 1

Mostre os desenhos que estão no início da atividade, peça para a criança nomeá-los em português, depois fale em inglês para ela repetir.

Coloque o vídeo para a criança assistir como sugerido pelo professor. Mostre a criança que na música apresentada no vídeo aparecem as imagens que vocês nomearam.

Se houver possibilidade de impressão da folha com os desenhos, imprima e dê para a criança recortar os desenhos e as palavras separadas. Após colar no caderno os desenhos com as respectivas palavras em inglês.

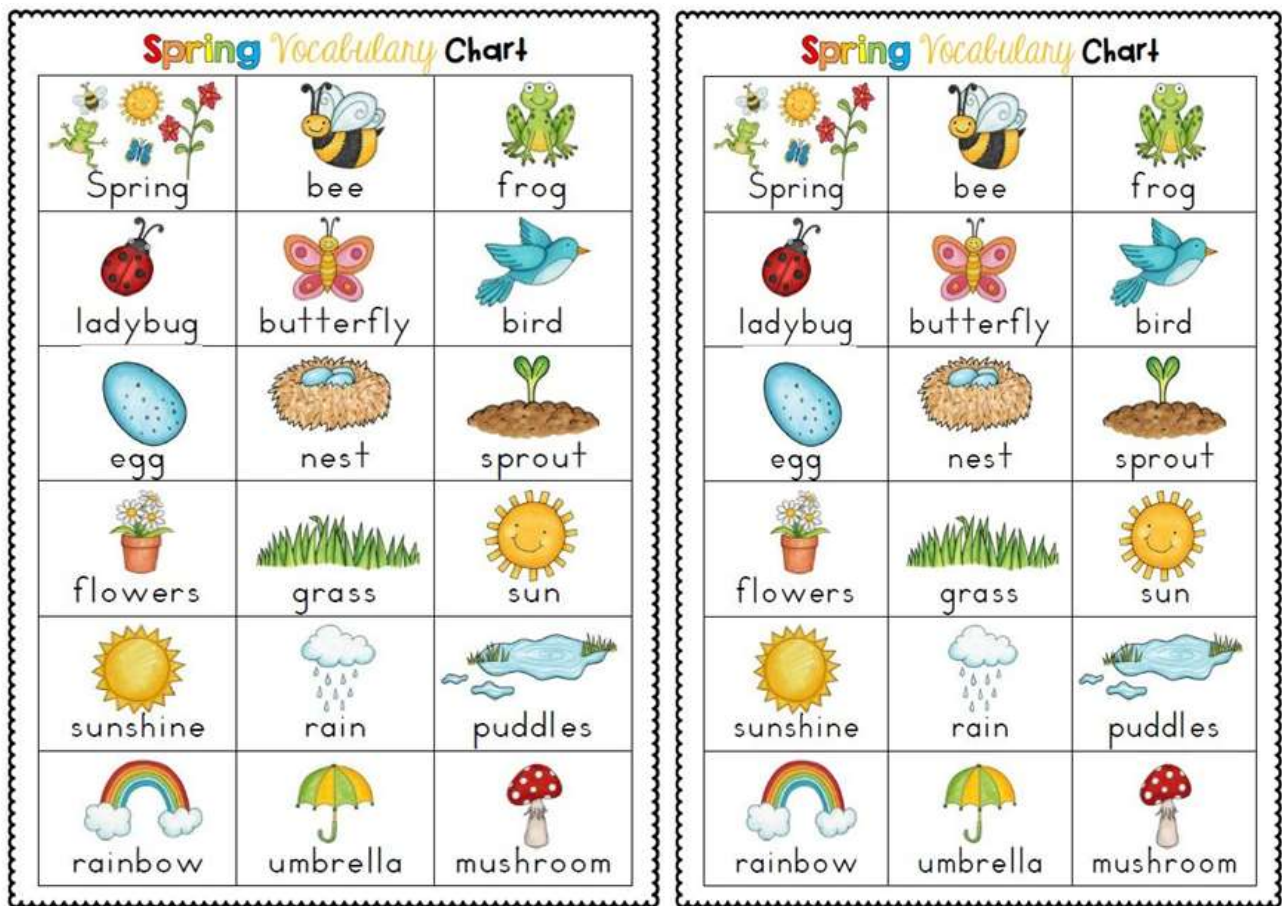
## Atividade 2

Não precisa de adaptação - desenhar a estação da Primavera (Spring)

## Atividade 3

Reproduza as folhas, cole-as em papel firme, recorte e brinque.

### Brincando com jogo da memória





## Educação Física

**Como realizar:** Siga as orientações passo a passo para realizar a atividade abaixo

### Atividade 1 - Volençol

#### Material:

- Uma bola (de meia, de plástico) ou bexiga, ou até almofada.
- Lençol ou pano “grande” ou TNT;
- Barbante ou corda de varal, ou fio de elástico;
- Duas cadeiras ou hastes para suspender o barbante.

#### Desenvolvimento:

- Pelo menos duas pessoas participando, ambas segurando o mesmo lençol, conforme a ilustração:

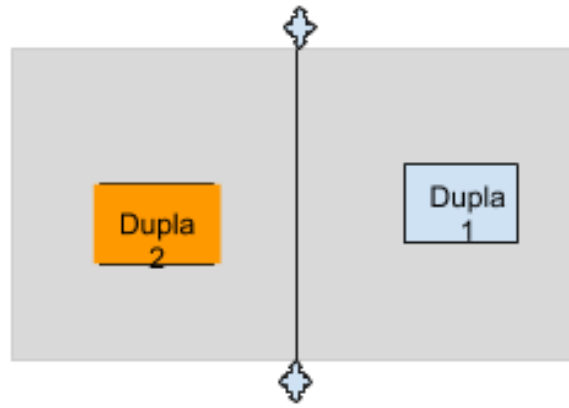


**Obs. 1:** Os “X”, representam onde segurar o lençol.

- Após propomos metas comuns:
- Realizar 5 “toques” ou mais com a lençol na bola, sem deixar cair;
- Manter a bola o maior tempo possível no ar;
- Lançar a bola ao ar e trocar de lado do lençol com seu colega;
- Lançar a bola para o alto e ambos sentam-se no chão, segurando o lençol e recuperando a bola, sem deixá-la cair.
- Deslocar-se pelo espaço, lançando a bola ao ar, sem deixá-la cair.

**Obs. 2:** Cada tarefa vale ponto e os alunos devem registrar no caderno, ou folha avulsa a pontuação das tarefas que concluíram.

- Se houver, no mínimo 4 pessoas, dividi-los em 2 duplas, cada uma com um lençol;
- Após dividir o espaço físico como uma quadra de voleibol:



- jogar vôlei, tentando marcar ponto, lançando a bola com o lençol para o lado adversário.
- também se pode manter as metas comuns acima, e cada dupla executá-la.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Reforçar o trabalho em grupo. Discutir valores. Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades (lançar, receber, rebater, arremessar etc.).

## Adaptação para estudantes com deficiência

Leia as orientações do professor.

Mostre a criança como é a brincadeira.

Ensine-a brincar.

Coloque-a na brincadeira.

Façam duplas (criança - adulto).

Se ainda assim estiver difícil, utilize uma bexiga, pois o tempo dela cair é mais lento, vai facilitar chegarem até ela antes dela cair.