



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 descrição de quadrinhos	Fazendo uma maquete	Classificação dos alimentos	Projeto educação em saúde da população	Animals and Demonstrative Pronouns (Pronomes Demonstrativos e Animais)
Educação Física	Arte	Língua Portuguesa	Matemática	Ciências Humanas
Pique-Bandeira com tampinhas	Tema: Vampirinho marcador de livros	Onomatopeias e Interpretação de uma História em quadrinhos	Explicando sua maquete	<u>HISTÓRIA</u> Costumes e tradições <u>GEOGRAFIA</u> Comunidade cigana, língua costumes e tradições

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: A criança deve ler a tirinha e escrever o que entendeu sobre ela. Dessa forma, irá se apropriar desse tipo de texto.

Atividade 1 – Leitura e descrição de quadrinhos

Leia a tirinha e escreva a história. Pense e escreva: que nome você daria a essa história em quadrinhos?

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E TIRINHAS

•Observe a tirinha a seguir e escreva, com suas palavras, a história representada.



Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global. Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.

Como realizar: Acompanhar as atividades das crianças e pensar nas onomatopéias que conhecem e que são muito usadas nas HQs.

Atividade 2 – Onomatopéias e Interpretação de uma História em quadrinhos

A. Leia a explicação sobre as onomatopéias:

Onomatopéias

Onomatopéias são as palavras que imitam os sons. Elas são extremamente úteis nas histórias em quadrinhos, pois dependendo da mensagem que você irá passar, uma onomatopéia poderá substituir um texto ou até mesmo ocupar um quadrinho inteiro passando uma mensagem.



Dentro dos balões.



Fora dos balões.

B. Faça a atividade a seguir. Ligue cada desenho ao som correspondente:



C. Faça as atividades a seguir:

1. Leia com atenção.



Copyright © 2001 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5190

a) Quem são os personagens que aparecem na tirinha?

b) Em relação ao espaço, em que lugar se passa a história da tirinha?

c) Que fato torna a tirinha engraçada? _____

2. Assinale as características que podem ser atribuídas a Mônica?

() alegre () agressiva () envergonhada () companheiro

3. Explique o significado das onomatopeias nessas tirinhas.



Habilidades a serem desenvolvidas: Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global. Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.

Adaptação para estudantes com deficiência

Os estudantes com deficiência podem se beneficiar desta atividade. Se por um lado as ideias implícitas dos quadrinhos são mais difíceis de perceber (dependendo do grau de deficiência), as onomatopeias (apesar do nome) podem agradar e ser útil na alfabetização.

Atividade 1

Com auxílio do adulto ajudar a criança a entender o que está acontecendo. Faça isso oralmente, primeiro. Depois, se preciso, ajude-os a escrever o que disseram.

Atividade 2

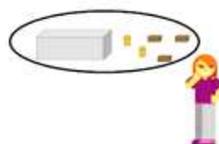
Leia o significado de onomatopeia e dê vários exemplos. Depois, leia os quadrinhos da outra atividade e ajude-os a responder as questões, até mesmo como escriba, se necessário.

Matemática

Como realizar: Nesta atividade, vamos construir uma maquete de que como era sua sala de aula no início do ano. Antes de fazer a maquete, pense em como era sua sala, bem como nos objetos existentes nela, e quais materiais poderão ser utilizados para representá-la. É importante, nesta ocasião, que um responsável o auxilie no desenvolvimento desta atividade. Utilize materiais que você tenha em casa na construção (caixa de sapato e objetos recicláveis). Após finalizar a construção da maquete, fotografe seu trabalho e compartilhe com seus colegas e professores.

Atividade 1 – Fazendo uma maquete

Nesta atividade, vamos construir a maquete de como era sua sala de aula no começo do ano.



Etapas da atividade:

- Antes de fazer a maquete, pense em como era sua sala, bem como nos objetos existentes nela, e quais materiais poderão ser utilizados para representá-la.
- Depois, descreva na tabela os objetos que serão representados e os materiais que você utilizará para construir a maquete:

OBJETOS QUE PODEM SER REPRESENTADOS	MATERIAL A SER UTILIZADO

• Agora, utilizando os materiais que você indicou, construa a maquete de sua sala. Terminando de construir a maquete, tire uma foto e compartilhe com seus colegas e professores.

Habilidades a serem desenvolvidas: Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.

Como realizar: utilizando a maquete construída, complete a frase dada, levando em consideração a localização dos objetos e os diferentes referenciais existentes na sala de aula que você construiu.

Atividade 2 – Explicando sua maquete

Utilizando a maquete que você construiu, complete a frase abaixo:

EU ME CHAMO _____
 E TENHO _____ ANOS. MINHA PROFESSORA SE
 CHAMA _____
 E ESTUDO NA ESCOLA _____.
 NA MAQUETE QUE CONSTRUI, REPRESENTEI MINHA SALA DE AULA. NELA, HAVIA OS SEGUINTE
 OBJETOS: _____
 A MINHA CARTEIRA NESTA SALA FICAVA _____
 E NA MINHA FRENTE HAVIA _____
 ATRÁS DE MIM, NESTE LUGAR, EXISTIA _____ E A
 ESQUERDA, TINHAM _____
 O LUGAR QUE EU SENTAVA FICAVA PERTO _____ E
 LONGE _____. ACIMA DE MIM,
 TINHAM _____.

Habilidades a serem desenvolvidas: Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 – Fazendo uma maquete

Converse com a criança sobre a escola, se possível mostre fotos da escola e de uma sala aula de aula, peça para contar os nomes dos amigos que se sentavam próximos a sua mesa. Depois confeccione a maquete com a criança utilizando os materiais que têm em casa.

Atividade 2 – Explicando sua maquete

Converse com a criança sobre cada uma das questões e auxilie para fazer o registro escrito da atividade no caderno, caso necessário o adulto faz a escrita das palavras com lápis de cor clara e a criança contorna por cima com lápis de escrever.

Ciências da Natureza

Como realizar: Leia o texto abaixo.

CLASSIFICAÇÃO DOS ALIMENTOS

Conforme a sua origem, os alimentos podem ser de três tipos:

- **Alimentos animais:** alimentos provenientes de animais, como os ovos, leite e carnes.
- **Alimentos vegetais:** alimentos provenientes de vegetais. Exemplo: legumes, verduras e frutas.
- **Alimentos minerais:** representados pela água e sais minerais.

O que são os nutrientes?

São todas as substâncias encontradas nos alimentos, que são úteis para o metabolismo orgânico e indispensáveis para o crescimento, desenvolvimento e manutenção das funções vitais dos organismos vivos, e conseqüentemente, para a boa manutenção da saúde.

Entendendo melhor a função de cada um dos nutrientes:

- **Carboidratos:** a primeira fonte de energia do corpo.
- **Proteínas:** os alimentos construtores.
- **Lipídios:** os nutrientes energéticos.
- **Minerais:** o equilíbrio das funções vitais.
- **Vitaminas:** o estímulo das funções químicas.
- **Água:** essencial para a vida.

Atividade 1 – Origem dos alimentos

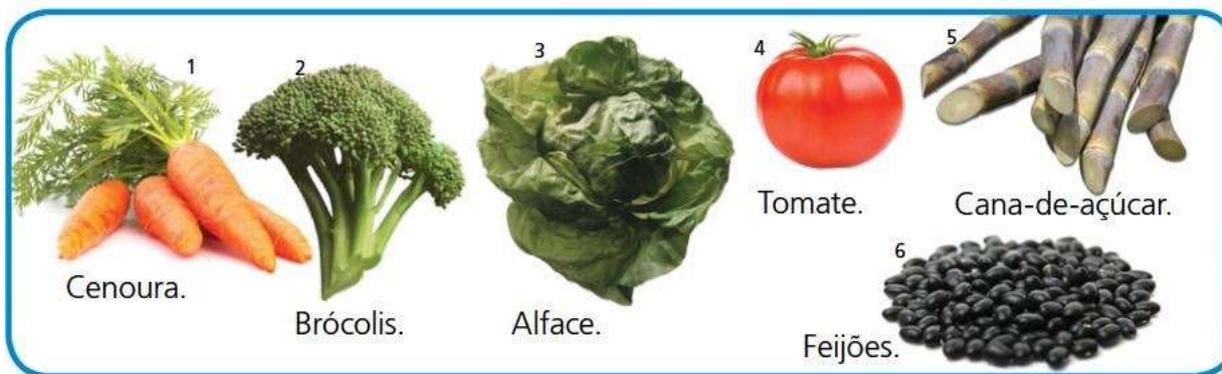
- Escreva alimentos que você consome que são de origem:

Animal:

Vegetal:

Mineral:

- Observe algumas partes de plantas que comemos:



Responda:

a) Qual parte do pé de cenoura nós comemos?

- Raiz
- Caule
- Folha

b) Quais partes do brócolis nós comemos?

- Flor
- Folha
- Caule

c) Quais partes do pé de alface nós comemos? _____

d) Do tomateiro, o que nós comemos? _____

e) Que parte da cana-de-açúcar nós comemos? _____

f) Do feijoeiro, quais partes nós comemos? _____

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.

PROJETO EDUCAÇÃO EM SAÚDE DA POPULAÇÃO

Pirâmide alimentar

Objetivo: Conscientizar para a relação entre causa e consequência voltada para a escolha do que e de quanto comer.

Como realizar:

1 - Você vai precisar:

- Pirâmide alimentar impressa
- Recortes de alimentos variados de encartes de supermercados

2 - Leia a história da “**Lagarta comilona**”.

Era uma vez uma lagarta bem pequenina, que sentia muita, muita fome. Então achou uma maçã, fez um furinho nela e a comeu toda, mas continuava com fome. Então andou mais um pouco e achou duas laranjas, comeu ambas, mas continuava com fome. Passado um tempo, achou três uvas, as comeu na hora, mas continuava com fome. Já no final do dia, achou quatro grossos pedaços de presunto, comeu ele sem nem pensar, mas continuava com fome. Sentia-se tão cansada de toda essa comilança que foi dormir.

No dia seguinte, a lagarta acordou com uma bruta fome e percebeu que tinha crescido bastante! Então se espreguiçou e foi procurar mais comida. Achou seis peras e as devorou na hora e ainda estava com fome. Procurou um pouco no jardim e viu sete pães, comeu todos e ainda tinha fome. Logo em seguida, viu um grande pedaço de queijo e comeu ele todo e continuava com fome. Ao final da tarde, achou sete tomates, comeu eles rapidamente e já não sentia tanta fome, então foi dormir.

No outro dia, acordou se sentindo grande e forte, mas ainda com muita fome. Enquanto procurava comida, encontrou uma geladeira aberta e lá dentro tinha bolos, chocolate, doces, queijos, linguiça,

presunto, ovo, frutas, refrigerante e todo tipo de guloseima, e num piscar de olhos lá estava a lagarta comendo tudo. E ela comeu tanto que ficou cansada rapidamente e dormiu.

No dia seguinte quando acordou, estava inchada e grande, sentindo-se mal, sua cabeça doía, sua barriga doía muito e se sentia fraca, cansada e triste, mas sua fome não tinha acabado. Então viu uma folha de alface e a comeu, e veja só! Isso a fez se sentir um pouco melhor, e após um ponto adormeceu no grande casulo que fez para si. Passados alguns dias, o casulo se rompeu e ela nasceu como uma linda borboleta!.

Então, assim como a lagarta passa mal se comer demais, nós também passamos. E assim como ela, para crescermos, sermos fortes e termos saúde também temos de comer muito! Só que tem vários jeitos de comer, assim como tem o jeito melhor de andar, correr, tem o jeito melhor de comer (...). Quando comemos de tudo um pouco (itens que são necessários e bons para o nosso corpo), passamos bem. Mas quando comemos muito uma coisa só (quando ficamos somente com um dos grupos de alimento), ficamos mal.

2 - Anote e responda em seu caderno:

- O que aconteceu quando a lagarta começou a comer de tudo dentro da geladeira?
- E algo semelhante já aconteceu a você?
- Você já passou mal por ter comido muito de um único tipo de alimento?

3 - Vamos desenhar um prato equilibrado? Imagine um prato com alimentos saudáveis para você. Pense em uma refeição saudável que você comeria. Então desenhe em seu caderno como seria o prato equilibrado. Pense bem no prato com um pouco de tudo!

4 - Observe a imagem da pirâmide alimentar por uns 5 segundos. Depois disso, desenhe e monte no caderno a sua pirâmide alimentar, colocando os recortes de alimentos de encartes de supermercados.



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

Atividade 1 – Classificação dos alimentos



Assistir com a criança o vídeo “Origem dos alimentos” no link

<https://www.youtube.com/watch?v=NrzYXxX2jcg>.

Na cozinha mostre no armário e geladeira diferentes alimentos para a criança dizer qual é a sua origem: animal, vegetal ou mineral. Se necessário auxilie para fazer o registro escrito no caderno.

PIRÂMIDE ALIMENTAR

Assistir com a criança o vídeo “A lagarta comilona” no link

<https://www.youtube.com/watch?v=4hXeV1JmCwY>

Depois auxilie a criança para fazer as atividades no caderno.

Ciências Humanas

HISTÓRIA

Como realizar: Leia com atenção e faça o que se pede. Anote tudo em seu caderno.

Atividade 1

De que forma as festas populares interferem na vida das pessoas.



O carnaval onde eu vivo.

- 1 - Já ouviram falar de festa em que as pessoas se fantasiam?
- 2 - Já aconteceu em sua cidade alguma programação destinada ao carnaval?
- 3 - As pessoas costumam fazer o que nessa época?
- 4 - Fora o Carnaval, qual outra festa tradicional que você conhece?
- 5 - Em seu município existe outra festa tradicional?

Objetivos: Os costumes e as tradições na comunidade onde se vive

Habilidades desenvolvidas: Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive

GEOGRAFIA

Como realizar: Leia com atenção e faça o que se pede. Não se esqueça de anotar tudo em seu caderno.

Atividade 1 - Ciganos

A língua romani (também chamada de “romanês”) é a língua da maioria dos ciganos do mundo, principalmente do Brasil. Há outras duas línguas ciganas chamadas “calom” e “sintó”. Há em torno de uns cinco milhões de ciganos no mundo. A grande maioria deles já não vive mais como nômades, mas prossegue suas tradições culturais, entre elas o idioma tribal. Os ciganos não possuem escrita. O romani é usado apenas como meio de comunicação oral. Muitos ciganos não gostam de ensinar sua língua tribal aos “gajôs” (termo que designa as pessoas não ciganas). O romani é um idioma raro. Sobre ele há pouco estudo. É um idioma que está se extinguindo em virtude da tendência de os ciganos abandonarem a vida nômade e adotarem a cultura dos “gajôs”.

Disponível na íntegra em: <http://oziasjornalismo.blogspot.com/2007/12/lingua-cigana-anotaes-sobre-o-vocabulrio.html> Acesso em: 20/01/2019

Zumavipe Calon
(desafio cigano)

Me mangav tuxe baxt!
(Desejo boa sorte!)

Assista ao vídeo no link <https://www.youtube.com/watch?v=oxNK7VBizac> e depois responda às questões abaixo:

- 1 - Onde os costumes ciganos se diferenciam dos nossos?
- 2 - Como podemos saber o quão diferentes são dos nossos costumes?
- 3 - Vamos fazer um mapa conceitual em seu caderno? Olhe o modelo abaixo e pesquise se achar necessário.



Objetivos: Costumes e tradições da comunidade cigana.

Habilidades desenvolvidas: Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.

Adaptação para estudantes com deficiência

HISTÓRIA

Inicie o assunto da aula com a criança conversando sobre as seguintes imagens:



Auxilie a criança para fazer as atividades no caderno. Para saber sobre as festas tradicionais do município, faça uma ligação para um familiar ou vizinho idoso e converse sobre o assunto.

GEOGRAFIA

Assista ao vídeo da atividade com a criança e converse com ela sobre as cenas que mais gostou.

Faça comparações da dança, música e vestimenta da cultura brasileira com a cultura cigana.

Caso a criança não consiga montar o mapa conceitual, o adulto faz a mediação sendo escriba da montagem do mapa.

Arte

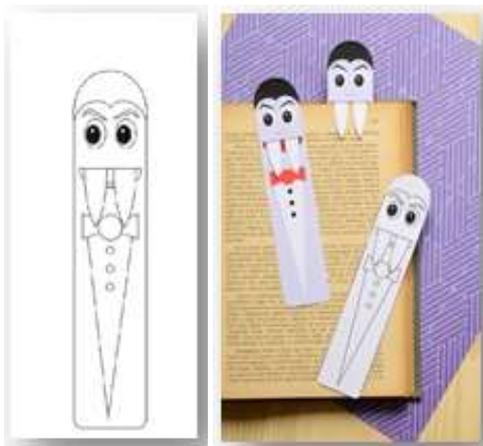
Como realizar: Siga o passo a passo para realizar atividade abaixo.

Atividade 1 – Vampirinho marcador de livros

Você vai precisar de:

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

Como fazer: Faça um retângulo seguindo as medidas sugeridas (20X4 cm). Em seguida, desenhe e pinte o vampirinho a partir do molde indicado sem os dentes. Recorte a parte interna da boca e para finalizar cole no alto da boca (na parte detrás do desenho) duas tiras brancas para fazer os dentes.



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

Ajude a criança para organizar os materiais necessários e siga as orientações descritas na atividade. Atenção com o uso da tesoura!

Inglês

Como realizar: A atividade desta semana será sobre os pronomes demonstrativos (This = este, esta, isto; e that = aquele, aquela, aquilo).

Atividade 1 – Assista ao vídeo e treine as pronúncias para assimilar melhor.

<https://www.youtube.com/watch?v=UKNiCMrd3nU>

WHAT'S THIS?



THIS IS A DOG.



THIS IS A CAT.

WHAT'S THAT?



THAT IS A FISH.



THAT IS A TURTLE.

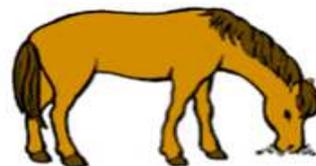
Atividade 2- Observe as imagens abaixo e trabalhe a pronúncia. Depois desenhe em seu caderno. Não se esqueça de nomear os nomes dos animais em Inglês.



COW



PIG



HORSE

Habilidades a serem desenvolvidas: Reconhecer os animais da fazenda e dramatizar situações em que envolvam uma fazenda. Nomear os animais da fazenda e animais de estimação. Utilizar os pronomes demonstrativos para apontar u os animais da fazenda (This is my a pig).

Adaptação para estudantes com deficiência

Atividade 1 - Assista ao vídeo e treine as pronúncias para assimilar melhor.

Assistir o vídeo com a criança para que ela faça a pronúncia dos nomes dos animais. No caso de criança não verbal o adulto faz a pronúncia das palavras e a criança aponta para o animal.

Atividade 2 - Siga as orientações descritas na atividade.

Educação Física

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

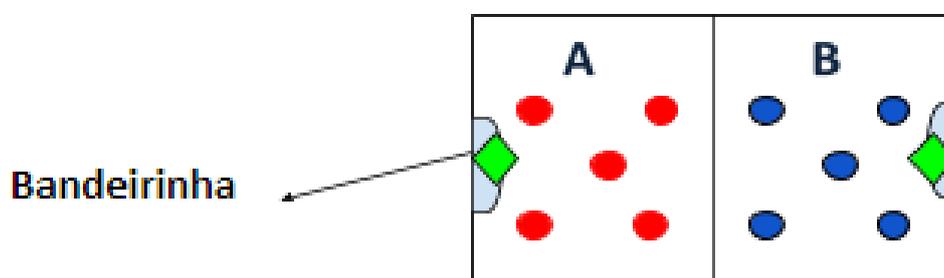
Atividade 1 – Pique-Bandeira com tampinhas

Material:

- 10 tampinhas (cinco de cada cor) ou bolinhas de papel do mesmo tamanho;
- Bandeirinha (botão, feijão, bolinha de papel);
- Fita adesiva de escolha;
- Espaço Mesa ou chão.

Desenvolvimento:

- Escolha um espaço de preferência (mesa ou chão liso);
- Demarcar o espaço escolhido da seguinte forma:



Distribuir as tampinhas pelo espaço demarcado com a mesma quantidade em cada um dos lados do campo, com cores diferenciadas;

- A bandeirinha (**objeto de sua escolha**) que deverá estar posicionada conforme imagem acima;
- Cada jogador tentará de forma alternada, com um moderado toque, resgatar a bandeirinha do lado oposto do seu campo;
- Os jogadores poderão movimentar suas peças (tampinhas) somente com 01(um) peteleco;
- Cada jogador terá o objetivo de ultrapassar o lado oposto do seu campo, resgatar a bandeirinha no espaço demarcado na linha de fundo do campo;
- Cada jogador dará apenas 01(um) peteleco na sua tampinha de escolha até o campo oposto, sem tocar nas demais tampinhas adversárias, entrando na área demarcada que está posicionada a bandeirinha conforme ilustração acima;
- O jogador terá a opção de realizar o movimento de sua tampinha com o objetivo de resgatar a bandeirinha ou de forma estratégica tentar neutralizar e atrapalhar a passagem das tampinhas adversárias, protegendo sua área, evitando o resgate da bandeirinha posicionada no seu campo;
- Ao ultrapassar a linha demarcada no meio campo ou tocar a tampinha do adversário, ela deverá retornar para o seu campo de origem;
- O jogador que conseguir chegar até a área demarcada (oposto do seu campo), deverá pegar a bandeirinha colocá-la no interior da tampinha e retornar ao seu campo de origem dando no mínimo três toques;

- Pontua quem conseguir resgatar primeiro a bandeirinha do campo adversário ultrapassando a linha do meio campo sem tocar na tampinha do outro time;

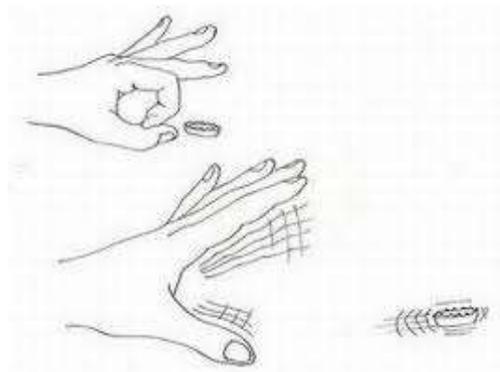
- A cada pontuação, a bandeirinha retorna para a posição de origem e os jogadores organizam suas peças no jogo.

Observação:

- Durante a tentativa de resgate, se a bandeirinha cair da tampinha, esta deverá retornar para sua área demarcada de origem na linha de fundo;

O jogador não poderá invadir sua área de defesa onde está posicionada sua bandeirinha.

- Realizar (03) três toques com a bandeirinha antes de ultrapassar o campo adversário.



Habilidades a serem desenvolvidas: Oportunizar o resgate de jogos e brincadeiras tradicionais adaptadas ao contexto e espaço familiar. Estimular a socialização, criatividade e aceitação de regras criadas e os combinados. Desenvolver as habilidades motoras: fina e espacial. Resgatar a busca de materiais alternativos na confecção de jogos, como recurso pedagógico. Desenvolver e estimular a habilidade de lançar e acertar ou proximidade de um objeto arremessado ao alvo. Controle de força e direção por meio de petelecos. Vivenciar, estimular a capacidade de comparar o número de tentativas empreendidas à pontuação estabelecida pelo número de tentativas (maior ou menor que o adversário).

Adaptação para estudantes com deficiência

O adulto acompanha a criança nomeando e explicando cada parte do jogo. Ajude e estimule a criança na brincadeira deixando-a jogar da sua maneira. Elogie sempre.