

ROTEIRO DE ESTUDO - 2º ano de escolaridade- mês de Abril

ESCOLA: _____

ESTUDANTE: _____ **2º ANO** _____

ÀS FAMÍLIAS,

Estamos passando por um momento diferente de tudo que já vivenciamos. A suspensão das aulas é uma das medidas para enfrentar o surto de Covid-19. Mas, sabemos que a união de todos fará a diferença neste período de grandes desafios. A família sempre foi a grande aliada da escola para o desenvolvimento educacional dos estudantes, agora ainda mais!

Com essa visão a Secretaria Municipal de Educação produziu o Roteiro de Estudo que envolve um conjunto de atividades dirigidas aos estudantes de cada ano e/ou modalidade de ensino. Esses estudos dirigidos serão realizados em casa e, posteriormente corrigidos e avaliados pelos professores. Nos dias **13 e 14/05** cada familiar deverá entregar as atividades realizadas pelo estudante na unidade escolar e retirar um novo caderno de atividades.

Além desse material, na Plataforma SME - <https://www.smelimeira.com.br/> há o **Portal de Aprendizagem Interativa- PAI-** que apresenta jogos, vídeos de histórias e atividades que também podem ser realizadas para desenvolver o hábito de estudo.

ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO DOS ESTUDOS:

- Defina um lugar em sua casa e horário para a realização do estudo. Você poderá seguir a sugestão de cronograma abaixo;
- É importante sempre realizar algumas atividades de estudo a cada dia. Concentre-se nessa atividade, não deixe outros aparelhos eletrônicos ligados ao seu redor (televisão, celular, rádio etc.);
- Leia sempre a orientação de cada tarefa e faça com capricho. Esse material será corrigido e avaliado pelo(a) professor(a);
- Há atividades que poderão necessitar do auxílio de um adulto, pois envolvem ações que não podem ser realizadas sozinhas. Nesse caso, sempre peça ajuda, não queira fazer sozinho.

SUGESTÃO DE CRONOGRAMA DE ESTUDO:

MÊS: Abril-Maio/2020

2º ANO DE ESCOLARIDADE

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
27/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	28/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	29/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA CIÊNCIAS	30/04 PORTUGUÊS MATEMÁTICA CIÊNCIAS	1/05 FERIADO
06/05 PORTUGUÊS MATEMÁTICA	07/05 PORTUGUÊS MATEMÁTICA GEOGRAFIA	08/05 PORTUGUÊS ARTE ED. FÍSICA	09/05 ARTE HISTÓRIA	10/05 ED. FÍSICA

Secretaria Municipal de
EDUCAÇÃO



AS BONECAS DA VÓ MARIA

MEL DUARTE

ARETA, BADU E FAYOLA SÃO 3 IRMÃS QUE NÃO SE DESGRUDAM. ELAS GOSTAM MUITO DE APRENDER, BRINCAR E INVENTAR PROFISSÕES NOVAS.

ARETA:

- HOJE EU SEREI UMA CUIDADORA DE ESTRELAS!

FAYOLA:

- E EU, A GUARDIÃ DA LUA!

BADU:

- EU VOU CRIAR NOVOS PLANETAS!



ELAS TAMBÉM ADORAM PASSAR AS FÉRIAS NA CASA DA VÓ MARIA, QUE CHEIRA A CANELA E TEM UMA RISADA GOSTOSA QUE FAZ TODO MUNDO RIR COM ELA.

UM CERTO DIA, VÓ MARIA PEGOU UM CESTO COM MEIAS VELHAS E TECIDOS COLORIDOS. CHAMOU TODAS PARA A SALA E COMEÇOU A DIZER:

- AGORA VOU CONTAR UMA HISTÓRIA SOBRE 3 PRINCESAS DE UM REINO ENCANTADO QUE PRECISA DE SALVAÇÃO! E ESTÁ NO NOME DE CADA UMA DELAS A CHAVE PARA A SOLUÇÃO. ELAS SE CHAMAM CORAGEM, AUDÁCIA E DETERMINAÇÃO.

ENQUANTO FALAVA, VÓ MARIA TIRAVA ALGUMAS PEÇAS DO CESTO E BONECAS PRETINHAS CRIAVA.

AO FINAL DA HISTÓRIA, AS MENINAS FICARAM ENCANTADAS, PORQUE SE VIRAM NAS PRÓPRIAS PRINCESAS, BEM ALI, PELA VOVÓ MONTADAS!



QUANDO VOLTARAM ÀS AULAS, AS IRMÃS LEVARAM SUAS BONECAS PARA A ESCOLA E AS OUTRAS CRIANÇAS COMEÇARAM A SE INTERESSAR.

- ONDE ACHAMOS MAIS DESSAS BONECAS?

AS BONECAS ERAM ÚNICAS E FORAM TANTOS PEDIDOS QUE SOZINHA, A VOVÓ NÃO DARIA CONTA. ENTÃO, A FAMÍLIA SE REUNIU E VÓ MARIA A TODAS ENSINOU UM APRENDIZADO PASSADO DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO QUE SE PERPETUOU.



HOJE AREDA, BADU E FAYOLA AJUDAM NA LOJA DE BONECAS QUE A FAMÍLIA MONTOU.

AO LADO DAS INSEPARÁVEIS CORAGEM, AUDÁCIA E DETERMINAÇÃO, QUE ESPECIALMENTE PARA ELAS A VOVÓ CRIOU!



DUARTE, Mel. **As Bonecas da Vó Maria**. Editora: Kidsbook Itaú Criança. 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/jucen/Documents/LIVROS%20INFANTIS/As%20Bonecas%20da%20V%3%B3%20Maria.pdf>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 1

As atividades devem ser feitas pela criança, mas os responsáveis precisam auxiliá-la nas tarefas.

Tarefa de leitura:

Se a criança ainda não consegue fazer uma leitura fluente, leia para a criança, mostrando a passagem. Esse movimento é importante, pois mesmo que ela não consiga ler o texto, pode acompanhar esse processo.

Para a criança que já consegue ler, deixe que ela faça a leitura para você. Auxilie em partes da leitura que ela demonstre alguma dificuldade ou com alguma palavra diferente no texto, que a criança demonstre curiosidade.

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

Leitura de texto literário (em colaboração ou não com o responsável).
Compreensão do texto.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

Texto impresso "As bonecas da Vó Maria".

Leia a história para fazer a atividade de compreensão textual.

Aproveite o momento para, após a leitura, deixar a criança dizer o que agradou no conto, com qual das personagens se identificou.

Na atividade de compreensão do texto, o responsável lerá apenas as questões para criança, deixando que ela leia e assinale a resposta correta.

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

COMPREENSÃO DE TEXTO

RESPONDA ÀS QUESTÕES, COLOCANDO UM X NA RESPOSTA CORRETA.

- 1) NA HISTÓRIA, AS IRMÃS GOSTAM DE INVENTAR PROFISSÕES NOVAS. QUAL É A PROFISSÃO QUE BADU INVENTOU?
 - A) () CRIADORA DE ESTRELAS.
 - B) () CRIAR NOVOS PLANETAS.
 - C) () GUARDIÃ DA LUA.
 - D) () CUIDADORA DE GATOS.

- 2) O QUE VOVÓ FEZ COM OS TECIDOS E AS MEIAS VELHAS DO CESTO?
 - A) () MONTOU TRÊS BONECAS.
 - B) () CRIOU VÁRIOS BICHINHOS.
 - C) () COSTUROU ROUPAS PARA AS NETAS.
 - D) () VESTIU-SE COMO UMA PRINCESA.

- 3) QUAL ERA O NOME DAS PRINCESAS QUE VOVÓ CRIOU?
- A) () LUA, SOL, ESTRELA.
 - B) () DANDARA, LUNA, PINKY.
 - C) () CORAGEM, AUDÁCIA, DETERMINAÇÃO.
 - D) () SABEDORIA, GARRA, PACIÊNCIA.
- 4) QUANDO AS MENINAS RETORNARAM ÀS AULAS O QUE ACONTECEU?
- A) () AS CRIANÇAS SE INTERESSARAM PELAS BONECAS.
 - B) () FAYOLA, BADU E ARETA DEIXARAM AS BONECAS ENFEITANDO O QUARTO.
 - C) () AS CRIANÇAS DA ESCOLA NÃO GOSTARAM DAS BONECAS.
 - D) () AS MENINAS ESQUECERAM AS BONECAS NA CASA DA AVÓ.
- 5) QUAL FOI O APRENDIZADO QUE A VÓ MARIA ENSINOU PARA A FAMÍLIA?
- A) () PINTAR LINDOS QUADROS.
 - B) () COZINHAR BOLINHOS DE ARROZ.
 - C) () CRIAR MARAVILHOSAS BONECAS DE TECIDO.
 - D) () COSTURAR ROUPAS LINDAS.

Para saber mais:

Como fazer a boneca Abayomi: <https://www.youtube.com/watch?v=OMnvx8t-Q8k>

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 2

Tarefa de Reconto:

Peça que a criança reconte a história que foi lida no dia anterior.

Tarefa de escrita:

Ajude a criança a escrever, com suas próprias palavras, o início da história, sem copiar do texto impresso, até o momento em que a vó Maria pega o cesto.

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Reconto do texto literário (com ou sem a colaboração do responsável).
Prática de produção escrita (reescrita de parte do conto).

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Texto impresso “As bonecas da Vó Maria”.
PROCURE RECONTAR A HISTÓRIA SOZINHO. SE TIVER NECESSIDADE, PEÇA A AJUDA DE UM DOS SEUS PAIS OU DO RESPONSÁVEL POR VOCÊ.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

PRODUÇÃO DE TEXTO:

-REESCREVA O **INÍCIO** DO CONTO ATÉ O MOMENTO EM QUE A VÓ MARIA PEGA O CESTO.

Secretaria Municipal de
EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 3

Tarefa de escrita:

Ajude a criança a escrever, com suas próprias palavras, o que se pede na atividade.

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Prática de produção escrita: bilhete e ficha do conto

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

RELER A HISTÓRIA DO DIA ANTERIOR PARA FAZER A ATIVIDADE DA ESCRITA DO BILHETE E DA FICHA DO CONTO.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

PRODUÇÃO TEXTUAL

- 1) ESCREVA UM BILHETE PARA AS IRMÃS ARETA, BADU E FAYOLA, ENCOMENDANDO UMA BONECA DA VÓ MARIA. DESCREVA, INCLUSIVE, COMO VOCÊ QUER O VESTIDO, QUAL ESTAMPA VOCÊ QUER, CABELO, TUDO O QUE FOR IMPORTANTE NA MONTAGEM DA BONECA.

2) ESCREVA A FICHA DO CONTO, DE ACORDO COM O QUE SE PEDE.

FICHA DO CONTO

TÍTULO:

PERSONAGENS:

LOCAL ONDE OCORRE A HISTÓRIA:

PARA SABER MAIS:

Você pode ouvir a leitura do conto pelo link: <https://www.youtube.com/watch?v=un2iuuKSXrI>

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - Nº 4

Tarefa de leitura:

Se a criança ainda não consegue fazer uma leitura fluente, leia para a criança, mostrando a passagem. Esse movimento é importante, pois mesmo que ela não consiga ler o texto, pode acompanhar esse processo.

Para a criança que é capaz de ler, deixe que ela faça a leitura para você. Auxilie em partes da leitura que ela demonstre alguma dificuldade ou com alguma palavra diferente no texto, que a criança apresente curiosidade.

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Leitura de adivinha (com ou sem a colaboração do responsável).

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Do livro didático

Unidade 2 - Eu decifro charadas – página 36.

Adivinhas

**AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

Adivinhas

Primeiramente, peça que a criança leia a adivinha 1 para você. Se a criança tiver dificuldade na leitura, você poderá ler com ela, mostrando à criança a palavra que está lendo.

Após a leitura, peça que a criança responda à adivinha. Faça a leitura do texto quantas vezes forem necessárias, até que ela dê a resposta. A resposta da 1ª adivinha é uma peça de roupa, vai no pé e rima com aldeia.

Após a criança responder, peça que ela escreva a palavra na lacuna. Permita que ela escreva sozinha.

Depois da primeira leitura, peça à criança que leia também, passando o dedinho em cima de cada palavra lida.

Faça o mesmo procedimento com a adivinha 2.

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 1 - JOGO DETETIVE DOS NÚMEROS

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

ORDENAÇÃO, COMPARAÇÃO, COMPOSIÇÃO, IGUALDADE E DESIGUALDADE NUMÉRICA.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

O objetivo do jogo é descobrir o número secreto escolhido pelo(s) outro(s) participante(s). Ao elaborar as perguntas a criança tem que aplicar seus conhecimentos acerca dos números, por exemplo: pares e ímpares, maiores que e menores que, de dois em dois, dobro, metade, dentre outros. Enfim, o jogo incentiva o raciocínio. Para realizá-lo faça assim:

- 1- Pode ser jogado em duplas ou em grupos de, no máximo, quatro elementos.
 - 2- Explique aos participantes que terão como meta descobrir o número pensado pelo adversário, fazendo perguntas que possam ser respondidas com SIM ou NÃO. Por exemplo: "É número par?"; "É maior do que 12?"; "É o dobro de 13?"; "É maior que dez?" e assim por diante. Se necessário, dê exemplos antes de iniciar o jogo.
 - 3- Esclareça que perguntar diretamente se o número pensado pelo colega é este ou aquele, só pode depois que todos tiverem feito uma pergunta.
 - 4- Se a adivinhação do jogador anterior estiver errada, o seguinte terá o direito de fazer mais uma pergunta antes de tentar adivinhar o número.
 - 5- Explique que o vencedor será aquele que demorar menos tempo para descobrir o número do/s adversário/s.
 - 6- Para saber quem será o primeiro a pensar em um número, defina o critério, por exemplo: par ou ímpar, quem tem a maior ou menor idade etc.
- Observação: Se o jogo for realizado em duplas, perguntar diretamente se o número pensado pelo colega é este ou aquele, só pode depois da terceira rodada, desta maneira os jogadores já terão mais pistas para descobrir o número.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO (OU O VERSO DA FOLHA) PARA REGISTRAR A ATIVIDADE. ESCREVA TRÊS PERGUNTAS E SUAS RESPOSTAS, QUE FORAM UTILIZADAS NA BRINCADEIRA.

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 30, 31, 32 e 33

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE MATEMÁTICA - Nº 2 - CAÇA AO TESOURO

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

PEQUENOS PERCURSOS E TRAJETOS, RELAÇÕES PROJETIVAS E TOPOLÓGICAS

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

A BRINCADEIRA CAÇA AO TESOURO NADA MAIS É DO QUE COMBINAR COM AS CRIANÇAS QUE ELAS VÃO PRECISAR ENCONTRAR ALGUMA COISA EM CASA (O TESOURO) E PARA ISSO VÃO PRECISAR DECIFRAR PISTAS, UTILIZE COORDENADAS COMO: ACIMA/ABAIXO, EM CIMA/EMBAIXO; DIREITA/ESQUERDA, FRENTE/ATRÁS ETC.

DICA: SEJA CRIATIVO AO ELABORAR AS PISTAS UTILIZANDO-SE DE CHARADAS, CAÇA PALAVRAS ETC.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU (A) PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO E REGISTRE, ESCRREVENDO OU DESENHANDO, COMO FOI O DESENVOLVIMENTO DA BRINCADEIRA, COM INFORMAÇÕES DE QUEM PARTICIPOU, QUAL ERA O TESOURO, ONDE FOI ESCONDIDO? DÊ UM EXEMPLO DE PISTA UTILIZADA ETC.

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 12, 13, 14 e 15

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA – MATEMÁTICA - Nº 3 - “AS DUAS MÃOS”

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO DE NÚMEROS NATURAIS E ORDENS DECIMAIS (UNIDADE E DEZENA)

✓ PARA APRENDER PRECISO:

MATERIAIS:

1 DADO

1 TABULEIRO COM DUAS MÃOS DESENHADAS PARA CADA JOGADOR, PODENDO SER CONFECCIONADO COM SULFITE, PAPELÃO OU CARTOLINA.

PALITOS DE SORVETE (OU OUTRO TIPO DE MARCADOR DE QUANTIDADES COMO CANUDOS, TAMPINHAS DE GARRAFA, PRENDEDORES DE ROUPA ETC.)

ELÁSTICOS PARA AMARRAR OS PALITOS (OU SAQUINHOS DEPENDENDO DO TIPO DE MARCADOR UTILIZADO)



NÚMERO DE JOGADORES: 2 A 5 JOGADORES

REGRAS: – CADA UM NA SUA VEZ LANÇA O DADO. – O NÚMERO QUE SAIR NO DADO CORRESPONDE À QUANTIDADE DE PALITOS DE PICOLÉS QUE O JOGADOR DEVE PEGAR, COLOCANDO UM PALITO EM CADA DEDO DAS MÃOS DO SEU TABULEIRO. – PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR. – NA RODADA SEGUINTE, PEGA-SE NOVAMENTE A QUANTIDADE DE PALITOS DE PICOLÉ QUE SAIR NA JOGADA DO DADO, COLOCANDO UM EM CADA DEDO DAS MÃOS – QUANDO TODOS OS DEDOS TIVEREM UM PALITO, RECOLHER OS 10 PALITOS E ENLAÇAR COM UM ELÁSTICO, FORMANDO UM GRUPO COM 10 PONTOS (1 DEZENA) E COLOCANDO-O NO ESPAÇO INDICADO NO TABULEIRO; EM SEGUIDA, COLOCA-SE NOVAMENTE UM PALITO EM CADA DEDO, DE ACORDO COM OS NÚMEROS QUE SAÍREM NO DADO; ASSIM SUCESSIVAMENTE. – GANHA O JOGO QUEM FIZER MAIS PONTOS APÓS 10 RODADAS DO SEU TABULEIRO, **NÃO PODENDO COLOCAR DOIS PALITOS EM UM MESMO DEDO.**

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA REGISTRAR COMO FOI A BRINCADEIRA: QUANTAS PESSOAS PARTICIPARAM? QUAL FOI A MAIOR PONTUAÇÃO OBTIDA? E A MENOR? QUANTO VALE 1 DEZENA? E 3 DEZENAS?

✓ PARA SABER MAIS:

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 34 e 35

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA – MATEMÁTICA - Nº 4 - JOGO DA MEMÓRIA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**



QUANTIFICAÇÃO, COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO NUMÉRICA, CÁLCULO MENTAL / FIGURAS GEOMÉTRICAS ESPACIAIS

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

JOGO DA MEMÓRIA: É UM JOGO FORMADO POR PEÇAS QUE APRESENTAM UMA FIGURA EM UM DOS LADOS. CADA FIGURA SE REPETE EM DUAS PEÇAS DIFERENTES. PARA COMEÇAR O JOGO AS PEÇAS SÃO POSTAS COM AS FIGURAS VOLTADAS PARA BAIXO PARA QUE NÃO POSSAM SER VISTAS. CADA PARTICIPANTE DEVE, NA SUA VEZ, VIRAR DUAS PEÇAS E DEIXAR QUE TODOS AS VEJAM. CASO AS FIGURAS SEJAM IGUAIS, O PARTICIPANTE DEVE RECOLHER CONSIGO ESSE PAR E JOGAR NOVAMENTE. SE FOREM PEÇAS DIFERENTES, ESTAS DEVEM SER VIRADAS NOVAMENTE E SENDO PASSADA A VEZ AO PARTICIPANTE SEGUINTE. GANHA O JOGO QUEM TIVER MAIS PARES NO FINAL DO JOGO.

PARA PROPORCIONAR MAIOR DESAFIO SUGERIMOS QUE OS PARES SEJAM COMBINADOS COMO NOS EXEMPLOS ABAIXO:

- a) PARES COM QUANTIDADES: UMA PEÇA TRAZ A QUANTIDADE DE OBJETOS, COMO O

DESENHO DE 5 BOLINHAS  FAZENDO PAR COM O ALGARISMO 5 .

- b) PARES COM AS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS E SEUS RESULTADOS - EXEMPLOS: 1 PEÇA COM A OPERAÇÃO (CONTA) E OUTRA PEÇA COM O RESULTADO DESSA CONTA

ADIÇÃO

SUBTRAÇÃO

$8+1$	9
-------	---

$7-4$	3
-------	---

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA REGISTRAR COMO FOI A BRINCADEIRA: QUAL JOGO VOCÊ ESCOLHEU? QUANTAS PESSOAS PARTICIPARAM? QUEM GANHOU O JOGO? QUANTOS PARES O VENCEDOR CONSEGUIU JUNTAR?

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 74, 75, 76 e 77

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA – MATEMÁTICA - Nº 5 – QUADRO NUMÉRICO

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

CONTAGEM ORAL, LEITURA DE NÚMEROS, SUCESSOR, ANTECESSOR, NÚMEROS PARES E ÍMPARES.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

AUXILIE A CRIANÇA A CONFECCIONAR UM QUADRO 10X10 E NUMERÁ-LO DE 1 A 100 – UTILIZANDO PAPEL, LOUSA DE BRINQUEDO OU NO PRÓPRIO CHÃO (CONFORME O MODELO ABAIXO). APÓS, PEÇA QUE IDENTIFIQUE OS NÚMEROS, POR EXEMPLO:

- IDADE, NÚMERO DO CALÇADO, PESO ETC.;
- NÚMEROS PARES E ÍMPARES;
- ESCOLHA UM NÚMERO E PEÇA SEU ANTECESSOR (O QUE VEM ANTES) E SEU SUCESSOR (O QUE VEM DEPOIS);
- ESCOLHA UM NÚMERO E PEÇA QUE ADICIONE MAIS 10 E/OU SUBTRAIA 10, APONTANDO NO QUADRO AS RESPOSTAS OBTIDAS;
- CUBRA UM DOS NÚMEROS DO QUADRO E PEÇA PARA QUE A CRIANÇA, OBSERVANDO A SEQUÊNCIA, IDENTIFIQUE QUAL FOI O NÚMERO OCULTADO;
- REALIZE CONTAGENS DE 2 EM 2, 5 EM 5, 10 EM 10 ETC.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

COMPLETE OS QUADROS NUMÉRICOS:

1		3		5		7		9	
11		13		15		17		19	
21		23		25		27		29	
31		33		35		37		39	
41		43		45		47		49	
51		53		55		57		59	
61		63		65		67		69	
71		73		75		77		79	
81		83		85		87		89	
91		93		95		97		99	

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

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 40 e 41

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA - MATEMÁTICA - Nº 6- RESOLVENDO SITUAÇÕES-PROBLEMA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

SITUAÇÕES-PROBLEMA ENVOLVENDO IDEIAS DA ADIÇÃO (JUNTAR/REUNIR) E ORDENS DECIMAIS (UNIDADES E DEZENAS)

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

COM A AJUDA DE UM ADULTO RESOLVA E ELABORE SITUAÇÕES-PROBLEMA

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.



LARISSA SABE COSTURAR. ELA COSTUROU 20 MÁSCARAS DE PROTEÇÃO NO PERÍODO DA MANHÃ E OUTRAS 14 NO PERÍODO DA TARDE. QUANTAS MÁSCARAS LARISSA COSTUROU AO TODO?



QUANTAS MÁSCARAS LARISSA PRECISARÁ COSTURAR PARA FORMAR 4 DEZENAS?

ESCREVA E RESOLVA UMA SITUAÇÃO-PROBLEMA:

✓ **PARA SABER MAIS:**

LIVRO DIDÁTICO BURITI MAIS: PÁGINAS 52, 53, 56 e 57

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE CIÊNCIAS

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

SAÚDE-HIGIENE

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

- 1- Pedir para um familiar ajudar na leitura e orientação das atividades;
- 2- Usar o livro de CIÊNCIAS;
- 3- Recordar o que aprendeu sobre SAÚDE-HIGIENE com seu/sua professor(a) deste ou de anos anteriores. É muito importante o conhecimento sobre SAÚDE-HIGIENE, devido à atual situação que estamos vivendo, da pandemia COVID19 (CORONAVÍRUS);
- 4- Registrar as atividades no próprio livro, caso não tenha realizado em sala de aula;
- 5- Colocar em prática junto com seus familiares tudo o que aprendeu sobre SAÚDE-HIGIENE.

✓ **AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES**

ATIVIDADE 1

Unidade 1- “Cuidar da saúde”

Páginas: 10, 11, 12 e 13 (sugestão do tema para o desenho pedido → prevenção da COVID 19 ou da DENGUE, deve ser feito em uma folha de sulfite)

ATIVIDADE 2

Unidade 1- “Cuidar da saúde”

Capítulo 2 - “Cuidar da higiene”
Páginas: 14, 15, 16, 20, 21 e 22

✓ **PARA SABER MAIS:**

ATIVIDADES COMPLEMENTARES:

1-VAMOS CANTAR!

Música: “LAVAR AS MÃOS” (Arnaldo Antunes)

<https://www.youtube.com/watch?v=rYzx4W6plw8>

2-VAMOS FAZER COMO OS CIENTISTAS!

Se for possível realizar o experimento das páginas 22 e 23, podendo fazer adaptações de materiais.

3-HORA DA BRINCADEIRA:

Organizando suas atividades lembrei-me de uma brincadeira da minha infância. Todos adoravam brincar de “ESCOLINHA”!

Como brincar: convide seus familiares para participar da brincadeira, na qual você será o professor (a), que vai ensinar sobre o tema higiene aos estudantes que serão seus familiares.

4- REGISTRE, ATRAVÉS DE DESENHO, FOTOS E, SE POSSÍVEL, EM PEQUENOS VÍDEOS (NO MÁXIMO 2 MINUTOS), TODAS AS ATIVIDADES COMPLEMENTARES QUE REALIZAR, PARA UTILIZARMOS POSTERIORMENTE.

ESSE MATERIAL DEVERÁ SER ENCAMINHADO PARA A DIREÇÃO DA ESCOLA CONFORME ORIENTAÇÃO DADA PELA MESMA

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE HISTÓRIA

Prezados pais ou responsáveis.

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Diferentes espaços de sociabilidade”

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

Para que o estudante do 2º ano de escolaridade seja capaz de realizar as atividades aqui propostas é de fundamental importância que um responsável se faça presente no momento da realização das atividades. Nesta idade nem todas as crianças têm autonomia para realizar as atividades sozinhas. Estar presente, orientar e incentivar a realização das atividades é muito importante para a criança.

Ter em mãos o livro didático “Buriti mais História” do 2º ano;

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICO! SEU (A) PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

Unidade 2: A VIDA EM COMUNIDADE

Páginas 38 e 39 – é possível que o estudante já tenha realizado algumas atividades dessa unidade. Neste momento o objetivo é relembrar o que já foi trabalhado em sala de aula. Peça ao estudante que observe a imagem e faça as perguntas contidas na página 39. Deixe a criança respondê-las oralmente.

Capítulo 1 – HARMONIA NA CONVIVÊNCIA

Páginas 40 e 41 – Realize a leitura do texto contido nas páginas 40 e 41. Realize a leitura do enunciado da questão número 1 e deixe a criança responder de forma oral (falar a resposta). Seguir esse mesmo procedimento com as questões 2 e 3.

Página 42 3 43 – Realize a leitura do texto “APRENDIZADO EM FAMÍLIA” e da questão número 4. Deixe a criança responder de forma oral e depois, incentive-a a registrar sua resposta no livro.

IMPORTANTE: Se o estudante é capaz de ler com autonomia, isto é ler sozinho, incentive-o a realizar a leitura do texto, o auxilie quando necessário.

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE GEOGRAFIA

✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

Componentes da paisagem dos lugares de vivência.

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

LEITURA EM VOZ ALTA FEITA PELOS PAIS OU RESPONSÁVEIS.
LIVRO DIDÁTICO.

Observação: privilegie a oportunidade do estudante de pensar e responder. Você pode até dar dica, mas não dê a resposta. Será muito importante para desenvolvimento do raciocínio geográfico.

✓ **AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS!
SEU (A) PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.**

ATIVIDADE: PAISAGEM



<https://pixnio.com/free-images/2018/12/08/2018-12-08-16-26-46-1111x900.jpg>

1-OLHE NA JANELA DE SUA CASA E OBSERVE:

A) O QUE VOCÊ VÊ?

2-PENSE E RESPONDA: SEUS OLHOS PODEM SER CONSIDERADOS COMO JANELAS PARA ABRIR O MUNDO?

() SIM () NÃO

POR QUÊ?

EDUCAÇÃO

3-DESENHE UMA PAISAGEM PARA SER VISTA ATRAVÉS DA JANELA:



CAPRICHE NO DESENHO E NO COLORIDO!

PARA SABER MAIS:

LIVRO DIDÁTICO: BURITI MAIS GEOGRAFIA: PÁGINAS 8 E 9. FAMÍLIA: LEIA COM A CRIANÇA E EXPLORE COM ELA AS FIGURAS.

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE ARTES VISUAIS - Nº 1

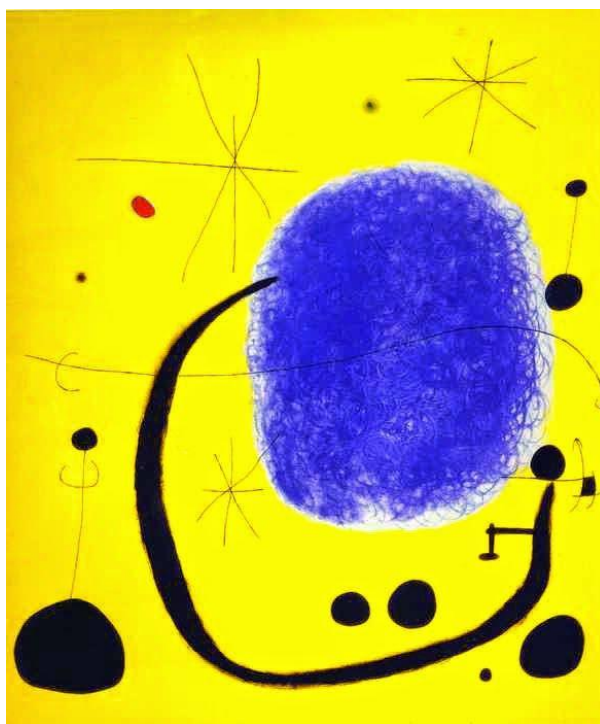
✓ **CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:**

PONTO, LINHAS E FORMAS

✓ **PARA APRENDER PRECISO:**

LEITURA DA IMAGEM E REFLEXÃO SOBRE A OBRA DO ARTISTA.

- 1) VOCÊ ACHA QUE O ARTISTA ESTAVA PENSANDO EM QUÊ?
- 2) QUANDO OLHA PARA ELA, O QUE VOCÊ IMAGINA?
- 3) O QUE VOCÊ SENTE QUANDO OLHA PARA ESSA IMAGEM?
- 4) EXISTEM PONTOS E LINHAS NESSA PINTURA?



MIRÓ, Joan O ouro do firmamento (1967) Acrílico sobre tela
Fundação Joan Miró, Barcelona, (Espanha)

AGORA DEPOIS DE ESTUDAR ESSA IMAGEM DA OBRA DE MIRÓ, PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

A) RECONHECE ALGUMAS FORMAS NA PINTURA? QUAIS?

B) ACHA QUE ESSA OBRA É ALEGRE OU TRISTE? POR QUÊ?

EDUCAÇÃO

AGORA CRIE UM DESENHO UTILIZANDO AS FORMAS QUE VOCÊ ENCONTROU NA PINTURA DE MIRÓ.

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA – ARTES VISUAIS/MÚSICA/DANÇA - Nº 2

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

GÊNERO MUSICAL: ROCK INSTRUMENTAL E SEU RITMO, RELACIONANDO LINHAS, MÚSICA E DANÇA.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

Leitura do texto abaixo com autonomia ou feita pelo responsável para conhecer e contextualizar a atividade.

THE BEATLES FOI UMA BANDA DE ROCK INGLESA FORMADA EM 1960 NA CIDADE DE LIVERPOOL. FORMADA POR JOHN LENNON, PAUL MCCARTNEY, GEORGE HARRISON E RINGO STAR, É CONSIDERADA A BANDA MAIS INFLUENTE DE TODOS OS TEMPOS.

✓ AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

EM UMA PINTURA, A LINHA PODE EXPRESSAR SENTIMENTOS E SENSações. ESCOLHA UMA MÚSICA DOS **THE BEATLES INSTRUMENTAL**, OUÇA E À MEDIDA QUE OUVIR A MÚSICA, FAÇA LINHAS NO ESPAÇO ABAIXO. MUDE O FORMATO DAS LINHAS, CONFORME O RITMO MUSICAL.

✓ PARA SABER MAIS:

ATIVIDADE 1 - Disponível colorido em: <https://www.todamateria.com.br/joan-miro/>
ATIVIDADE 2 - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uc-igBXXC9g>

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE EDUCAÇÃO FÍSICA - Nº 1

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

- Mímicas;
- Jogos e Brincadeiras Motoras;
- Jogos Sensoriais;
- Jogos e Brincadeiras Populares.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

As atividades de Educação Física deverão ser realizadas em ambiente domiciliar, evitando aglomerações.

Importante: Antes de manusear os materiais reutilizáveis (recicláveis) é indispensável realizar a higiene adequada desses objetos.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

ATIVIDADE 1: Transformação

Descrição: Os participantes deverão “transformar” um objeto (copo plástico, corda, lenço, cabo de vassoura, entre outros) em outro objeto que não seja o original, dentro de cada “transformação” os participantes deverão usar a expressão corporal para interpretar as ações, mudando também suas funções. O líder inicia (ex: pegar uma tampa de pote plástico e fingir que é uma câmera fotográfica, ou pegar uma régua escolar e fingir que é uma guitarra) e passar para o participante ao lado, todos na brincadeira “transformação” o objeto até chegar ao líder novamente, sem repetir as ações.

ATIVIDADE 2: Quantos Passos?

Descrição: A criança pergunta: quantos passos?

O líder diz quantos passos e qual o animal deverão imitar enquanto estiverem dando os passos.

Ex: 10 passos canguru (pulando 10 passos com os pés juntos); sapo (abaixar e saltar); formiga (passos curtos); elefante (passos largos) etc.

ATIVIDADE 3: Acerte pelo Tato

Descrição: O líder escolhe um objeto e coloca a frente do participante, que, de olhos vendados, tentará descobrir o que é. Os demais participantes não poderão ajudar de forma alguma. Quem descobrir vence a prova.

ATIVIDADE 4: Pé de lata

Materiais:

- 02 latas vazias de achocolatado ou leite em pó;
- 2 metros de corda de náilon ou barbante forte;
- Fita adesiva, tinta guache em cores variadas ou retalhos de papel;
- Tesoura e cola;
- Prego;

EDUCAÇÃO

- Martelo

Como Fazer:

1. Com um prego e o martelo, faça dois furos no fundo de cada lata (**essa é uma tarefa para adultos**);
2. Decore as latas com as fitas adesivas coloridas, tinta guache, entre outros;
3. Para finalizar cada lata, passe o barbante pelos dois furos, de fora pra dentro da lata. Dê alguns nós nas pontas para que fiquem bem firmes e não escapem durante a brincadeira.



de-lata/

Fonte:



<https://escolasdobem.com.br/aprenda-a-fazer-um-pe->

✓ **Para Registro: - Faça um desenho ou insira uma foto da brincadeira que mais gostou.**

PARA APRENDER MAIS:

Site - Mapa do Brincar: <https://mapadobrinca.com.br/>

Projeto que reúne em seu site cerca de 750 brincadeiras de todo o país.

EDUCAÇÃO

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA DE EDUCAÇÃO FÍSICA - Nº 2

✓ CONHECIMENTOS ENVOLVIDOS:

- Jogos de Raciocínio;
- Jogos e Brincadeiras Motoras
- Jogos e Brincadeiras Populares.

✓ PARA APRENDER PRECISO:

As atividades de Educação Física deverão ser realizadas em ambiente domiciliar, evitando aglomerações.

Importante: Antes de manusear os materiais reutilizáveis (recicláveis) é indispensável realizar a higiene adequada desses objetos.

AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR. PRESTE MUITA ATENÇÃO E FAÇA COM CAPRICHOS! SEU/SUA PROFESSOR (A) IRÁ AVALIAR ESTAS ATIVIDADES.

ATIVIDADE 1: Aponte o que Ouviu

Descrição: Os participantes deverão sentar-se em círculo. Obedecendo a uma determinação do líder, um deles aponta para uma parte de seu corpo, afirmando, ser outra. Por exemplo: Aponta para o nariz e afirma: "Este é meu umbigo". O seguinte, imediatamente, deve colocar a mão sobre a parte de seu corpo que ouviu e não que viu; no caso, colocar a mão no umbigo e afirmar, por exemplo, "Este é meu cabelo". Caberá ao seguinte colocar as mãos sobre seus cabelos e fazer uma afirmação, indicando outra parte do corpo, e assim sucessivamente. A tendência natural do participante, motivado pela urgência de sua resposta, é apontar o que viu e não o que ouviu, atrapalhando-se na hora de apresentar sua indicação.

ATIVIDADE 2: Morto- Vivo/ Careca- cabeludo

Descrição: Os participantes devem ficar dispostos em pé e ao comando do líder realizar o gesto de acordo com a instrução:

Morto = agachado;

Vivo = em pé;

Careca = mãos na cabeça;

Cabeludo = mãos afastadas próximas da cabeça.

ATIVIDADE 3:

1 - Andar

– livremente, batendo palmas.

- para frente

– de costas.

– com as mãos na cabeça ou na cintura.

– na ponta dos pés.

– encostando um pé à frente do outro.

– sobre diferentes tipos de linha traçados no chão: reta, curva etc.

– seguindo o contorno de figuras geométricas traçadas no chão com giz (quadrado, triângulo, círculo etc.).

EDUCAÇÃO

- com as pernas abertas, sobre uma corda esticada no chão.
- procurando seguir determinado ritmo, que poderá variar do mais lento ao mais rápido (utilizar recursos como palmas, batidas de pé, etc., para marcar o ritmo).
- aos pares ou trios, de mãos dadas, seguindo um estímulo auditivo (uma música, por exemplo); cessando o estímulo, as duplas ou trios param. Repetir várias vezes.

2 - Correr

- com as mãos na cintura ou na cabeça.
- rolando uma bola.
- chutando um objeto ou um saquinho de areia.
- correr e parar bruscamente, a um sinal combinado.
- seguindo ritmo marcado por tambor, palmas etc.
- sobre uma linha traçada no chão.
- pisando sobre formas desenhadas no chão com giz (círculos etc.).
- desviando de obstáculos colocados no chão.
- em duplas de mãos dadas com o colega.
- ao lado do colega, sem lhe dar as mãos.
- estando atrás do colega, sem, no entanto tocá-lo.
- em duplas ou trios, um atrás do outro, segurando no ombro do colega que está à sua frente.
- Corrida dos patos: correr de cócoras, com as mãos sobre o joelho e os braços flexionados.
- Corrida de gigantes: correr na ponta dos pés, com os braços levantados.
- Corrida do pé à frente: colocar um pé à frente do outro, o mais depressa possível.
- Corrida do transporte: correr em duplas, segurando o mesmo objeto (um banquinho, um balde etc.).
- Corrida do copo: correr, segurando um copo de plástico que contenha um pouco de água, procurando não derramá-la.

ATIVIDADE 4: Bilboquê

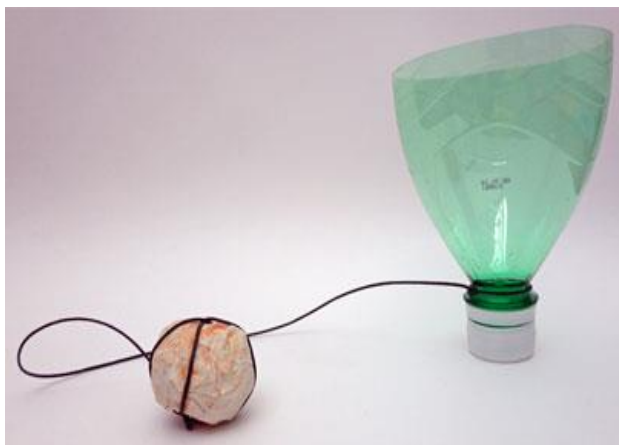
Materiais:

- Uma garrafa PET descartável;
- Uma tampinha de refrigerante ou uma bolinha feita com papel;
- Barbante;
- Tesoura;
- Materiais para enfeitar;

Como fazer:

1. Corte a garrafa PET na altura do gargalo, lembrando uma taça (**essa é uma tarefa para adultos**);
2. Corte cerca de 30 cm de barbante;
3. Amarre uma ponta de barbante na tampinha de refrigerante (ou na bolinha feita com papel) e amarre a outra extremidade na ponta (boca) da garrafa PET;
4. Enfeite o bilboquê se achar necessário;

EDUCAÇÃO



Fonte: encurtador.com.br/apxS4



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/802766702300558794>

✓ Para Registro: - Faça um desenho ou insira uma foto da brincadeira que mais gostou.

PARA APRENDER MAIS:

Site - Mapa do Brincar: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>
Projeto que reúne em seu site cerca de 750 brincadeiras de todo o país.