

**PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS - PARANÁ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**



Rua: Barão do Rio Branco, 731 - Centro  
Cep: 85.555-000 - Palmas - Paraná  
Fone: (46) 3262 - 3197



**PLANO DE TRABALHO DOCENTE - 1º Trimestre 2021 - 17/05 a 28/05 - 10 dias letivos**  
**ENSINO FUNDAMENTAL I - 2º ANO**

Responsáveis:

**Eleni Ribeiro de Souza:** Língua Portuguesa, Matemática, Geografia, História, Ciências, Ensino Religioso,

**Diogo Arthur Serpa Brunetti:** Arte

**Aline Saldanha:** Língua Inglesa

**Michely Mattia Tegoni:** Educação Física

**Jéssica Fidélis:** Leitura e Produção de Texto e Empreendedorismo

**COMPONENTES CURRICULARES: 10 dias letivos – 4 horas diárias**

Língua Portuguesa	Ciências	Arte
Matemática	Ensino Religioso	Educação Física
História	Leitura e Produção de Texto	Língua Inglesa
Geografia	Empreendedorismo	

**OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)**

**Língua Portuguesa:** Ortografia; Consciência fonológica: unidades fonológicas ou segmentos sonoros.  
Localização de informações explícitas em diferentes textos

**Matemática:** Números Naturais: fatos básicos de Adição e subtração.  
Estratégias pessoais de cálculo.

**Geografia:** Jogos e Brincadeiras de diferentes épocas e lugares  
Contexto histórico e cultural do brincar.

**Ciências:** Órgãos dos sentidos, localizações, estímulos e funções.

**Leitura e Produção de Texto:** Sonorização das palavras, rima e aliteração;  
Leitura e compreensão de gêneros de uma narrativa

**Ensino Religioso:** O sentido de organização social e pertencimento nos espaços de vivência.

**Empreendedorismo:** Vida familiar e cotidiana;  
Alimentação saudável e higiene;

**Língua Inglesa:** Construção e utilização de repertório lexical.  
Pronúncia: noções da representação gráfica em relação à sonoridade entre a língua inglesa e outras línguas.

Introdução ao vocabulário sobre a natureza: Day and night.

**Arte: PONTILHISMO** Elementos linguagem.

Processos de criação

**Educação Física :(Esporte de precisão)**

Desenvolver a coordenação motora

Estimular agilidade

## **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (Habilidades)**

**(EF02LP02)** Segmentar, com a mediação do professor e progressivamente com autonomia, palavras em sílabas, remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras, a fim de compreender que este é um dos princípios para formação de novas palavras.

**(EF15LP03)** Localizar, com a mediação do professor, informações explícitas em diferentes gêneros discursivos, como requisito básico para a compreensão leitora.

**(EF02MA05)** Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito em diferentes contextos com o apoio de recursos manipuláveis e pictóricos.

Resolver operações de adição com apoio de recursos manipuláveis e/ou digitais, registros pictóricos e algorítmicos (com e sem agrupamento na dezena)

**(EF01GE02)** Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares, utilizando-se de pesquisas no ambiente familiar, na comunidade e no desenvolvimento dos jogos e brincadeira

**(EF01HI05)** Identificar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

**(EF01CI02)** Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções, percebendo as mudanças que aconteceram desde seu nascimento.

Relacionar as partes do corpo humano com os sentidos, reconhecendo o que podemos perceber por meio deles.

**(EF12EF05)** – Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, pratica de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

**(EF02ER02)** Identificar costumes, crenças e formas diversas de viver em variados ambientes de convivência.

**(EF15LI14)** Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros), a fim de ampliar o vocabulário utilizado em contextos que sejam significativos para os estudantes.

**EF15LPT01)** Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, cantigas dentre outros gêneros com entonação adequada e observando as rimas, de modo a adquirir progressiva fluência. de modo a considerar a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionar sua forma de organização à sua finalidade.

**(EF15LPT07)** Identificar, com ou sem a mediação do professor, elementos de uma narrativa lida, ouvida ou assistida, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço, de modo a compreender a relação entre esses elementos.

**(EF15AR02)** Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.);

**(EF15AR04)** Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

**(EF15EMPalmas02)** Conhecer características do comportamento empreendedor através da importância do planejar, poupar e estabelecer compromissos.

**(EF15EMPalmas01)** Compreender etapas de planejamento utilizando-se de estratégias viáveis para concretizar um objetivo.

**(EF15EMPalmas09)** Compreender a importância de tomadas de decisões responsáveis social e ambientalmente.

## ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO (Atividades)

Orientações: para quem tem whats App fazer as atividades no livro didático ou caderno, conforme orientação, tirar foto e fazer a devolutiva no grupo ou privado (conforme instruções do professor). Para quem não tem whats App fazer as atividades nos livros didático ou caderno e encaminhar para seu professor na escola, no dia marcado.

-Não esquecer de colocar o nome e a data nas atividades.

Com ajuda dos Pais ou responsável:

### Língua Português: Sílabas

As palavras podem ser divididas em pedaços menores ,pronunciados de uma só vez .Esses pedaços são chamados de **sílabas**. As palavras podem ser formadas por uma, duas ou mais sílabas

Exemplo: BALA= BA- LA é formada por duas sílabas

PÉ = PÉ é formada por uma sílaba

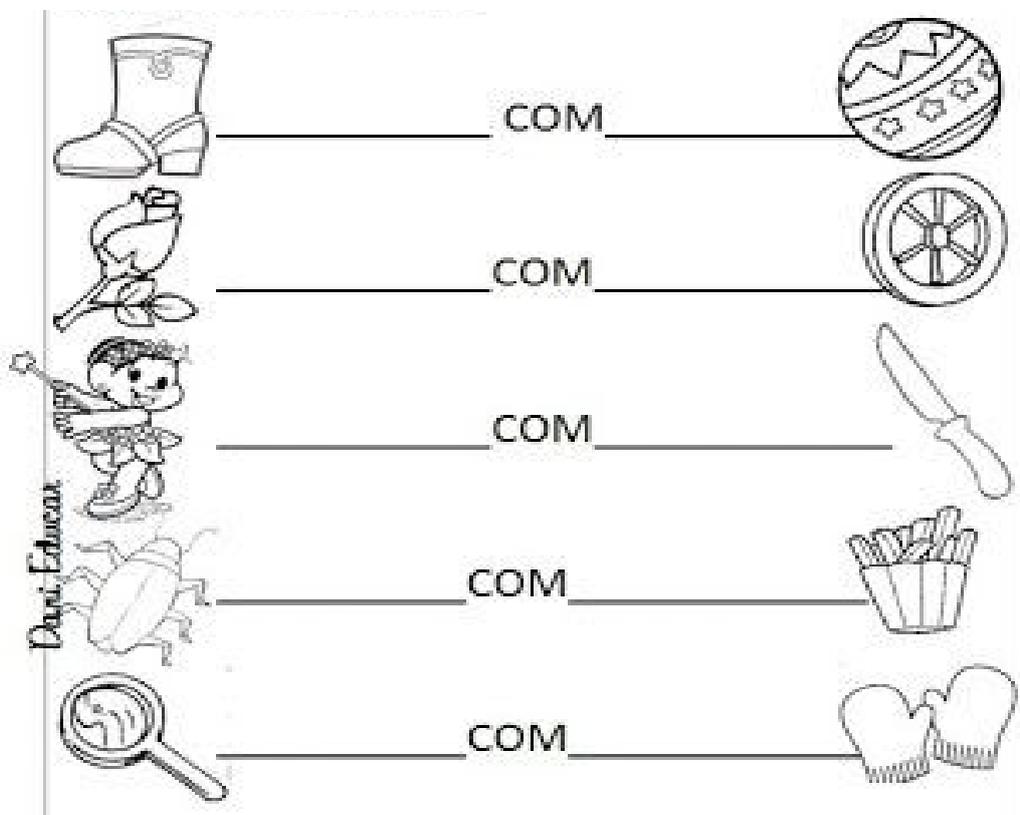
Nas aulas anteriores você aprendeu o que é parlendas.

**Atividade 1**-No livro de Português página 62 vamos recordar lendo uma parlenda.

**Atividades 2**- Após a leitura, fazer atividades 2,3,4,e 5 das páginas 62 e 63

**Atividade 3**- Observe as imagens, escreva no caderno o nome das figuras e troque a última sílaba para forma nova palavra:

**EXEMPLO:** BOTA com BOLA .



**Matemática:** Cálculo de Adição

A ideia de adição está ligada ao conceito de juntar elementos de dois ou mais conjuntos.

Por exemplo:

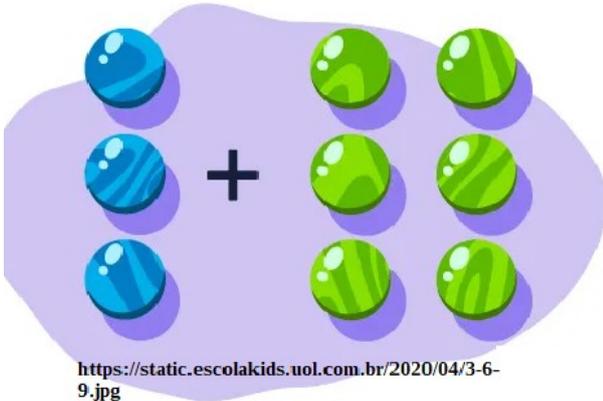
$$3 \text{ bolinhas Azuis} + 6 \text{ bolinhas verdes} = 9$$

Termo da Adição (sinal de +)

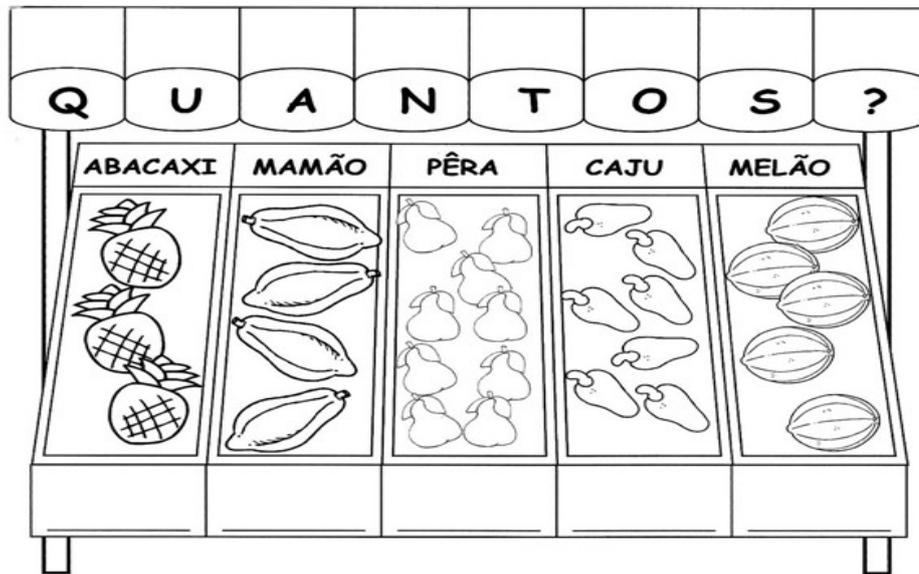
Parcela ----- 3

Parcela----- + 6

soma total= 9



**Atividade 1** Observe as imagens, escreva no caderno a soma das frutas.



ABACAXI + CAJU = \_\_\_\_\_

MELÃO + MAMÃO = \_\_\_\_\_

PÊRA + ABACAXI = \_\_\_\_\_

MAMÃO + PÊRA = \_\_\_\_\_

CAJU + MELÃO = \_\_\_\_\_

ABACAXI + MELÃO = \_\_\_\_\_

Atividade 2 Passe para o caderno os Problemas e resolva:

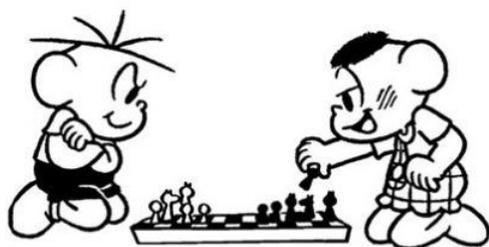
## SITUAÇÃO PROBLEMA

FRANJINHA FEZ 5 BOLHAS DE SABÃO GRANDES E 5 PEQUENAS.  
QUANTAS BOLHAS ELE FEZ NO TOTAL?



Dani Educator

NÓ JOGO DE XADREZ CEBOLINHA FEZ 2 PONTOS E CASÇÃO FEZ 8.  
QUANTOS PONTOS ELES FIZERAM JUNTOS?



## História/ Geografia: Jogos e Brincadeiras de diferentes épocas e lugares

Você sabia que muitas brincadeiras que conhecemos hoje já faziam parte do dia a dia de crianças que viveram há milhares de anos? Várias dessas brincadeiras permaneceram, com poucas modificações, até os dias de hoje.

A maioria dessas brincadeiras não tem inventor conhecido. Os jogos infantis são passados de geração para geração, de pai para filho. Tudo que se sabe é que essas brincadeiras surgiram há muito tempo. É o caso, por exemplo, da amarelinha. Os cidadãos da Grécia Antiga brincaram de amarelinha, de empinar papagaios e de jogar bolinhas no chão. E isso foi passado para outros povos até chegar a nossa realidade.

Amarelinha, bola de gude, soltar pipa, brincar de pique-esconde, passa anel, pular elástico e jogar queimada... Eita! Que tanto de nome diferente! Se você não os conhece, com certeza os seus pais, tios e adultos mais próximos já ouviram falar e já se divertiram muito com esses jogos.

Apesar de terem feito tanto sucesso, eles parecem estar sumindo do dia-a-dia da criançada de hoje em dia.

Com o passar do tempo as brincadeiras foram mudando. hoje as crianças passam mais tempo nas telas, jogando por meio digitais

### Atividade 1- Olhe as imagens das brincadeiras abaixo

#### ESCONDE-ESCONDE



NESTE JOGO UMA CRIANÇA DEVE SAIR À PROCURA DAS OUTRAS QUE SE ESCONDERAM.  
<https://1.bp.blogspot.com/-ZHDkT1GjEUA/TaCIBkKsQCUAAAAAAAAABU/NupkqNDRYtA1600ESCONDE-ESCONDE.jpg>



<https://static.todamateria.com.br/upload/pa/ss/passaanel-0-cke.jpg>

#### DANÇA DAS CADEIRAS



NESTA BRINCADEIRA TEM SEMPRE UM NÚMERO MAIOR DE CRIANÇAS DO QUE CADEIRAS. QUANDO TOCA A MÚSICA TODOS CORREM EM VOLTA DAS CADEIRAS. ASSIM QUE A MÚSICA PARAR, TEM QUE SENTAR RAPIDINHO. QUEM NÃO CONSEGUIR, ESTÁ FORA DA BRINCADEIRA.  
<https://www.todamateria.com.br/wp-content/uploads/2018/08/danca-em-volta-das-cadeiras-11.jpg>

#### PIÃO



BRINQUEDO COM UMA PONTA DE FERRO, QUE GIRA ATRAVÉS DE UMA CORDA ENROLADA NELE PRÓPRIO.  
<https://www.todamateria.com.br/wp-content/uploads/2018/08/fabricao-brinquedo-cabo-brinquedo-11.jpg>



**Atividade 2** - Pais converse com seu filho sobre a diferença das brincadeiras antigas das atuais.

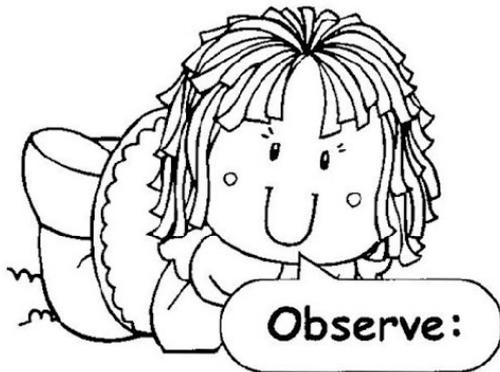
**Atividade 3** – Realize com alguém da família uma das brincadeira antigas.

**Atividade 4**- Desenhe sua brincadeira preferida.

ATIVIDADE 1-

▶ **Leia:**

- ▶ É através dos sentidos que nós **percebemos o mundo.**
- ▶ Nós temos **cinco sentidos**: visão, audição, olfato, tato e paladar.



**Visão**

⊙ Para **vermos** usamos os **olhos.**

**Audição**

⊙ Para **ouvirmos** usamos os **ouvidos.**

**Olfato**

⊙ Para **sentirmos** o cheiro usamos o **nariz.**

**Tato**

⊙ Com a **pele** sentimos os **objetos.**

**Paladar**

⊙ Para **sentirmos** o gosto usamos a **língua.**

## ATIVIDADE 2-

No caderno copie e responda. Qual destes sentidos você usa quando:

✓AUDIÇÃO ✓OLFATO ✓PALADAR ✓TATO ✓VISÃO

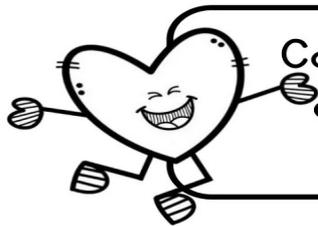
A) OUVE UMA MÚSICA	
B) VÊ A LUA NO CÉU	
C) SENTE O PERFUME DAS FLORES	
D) SABOREIA UM COPO DE SUCO	
E) TOCA EM UM OBJETO ÁSPERO	
F) COME UM PEDAÇO DE TORTA	
G) PASSA CREME NAS MÃOS	
H) OLHA A PAISAGEM	
I) SENTE A ÁGUA SOBRE SUA PELE	
J) OUVE O CANTO DOS PÁSSAROS	

**Ensino Religioso: Amor**

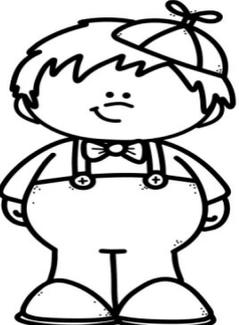
O amor é a energia que move a vida. É o amor que nos une e que nos ajuda a viver em harmonia. Todo o bem que quer para si próprio, deve querer também para seu próximo. Isso é amor, é agir para que o mundo seja um lugar melhor. Respeitar a liberdade e individualidade de todos é uma forma de amor ao próximo.

O mundo está cada vez mais doente e somente o amor é capaz de curá-lo.

**Atividade 1-** Responda no caderno.



Como você tem praticado o amor ao próximo? O que você faria nas situações abaixo?

<p>Você está no parquinho e chega uma criança cadeirante. Ele está sozinho com sua irmã. Ninguém se aproxima dos dois. O que você faria?</p> 	<p>Um coleguinha acima do peso é ridicularizado pelos outros alunos no recreio. O que você faria?</p> 	<p>Você encontra um cachorrinho abandonado que aparentemente está com muita fome. O que você faria?</p> 
--	---	---

## Língua Inglesa:

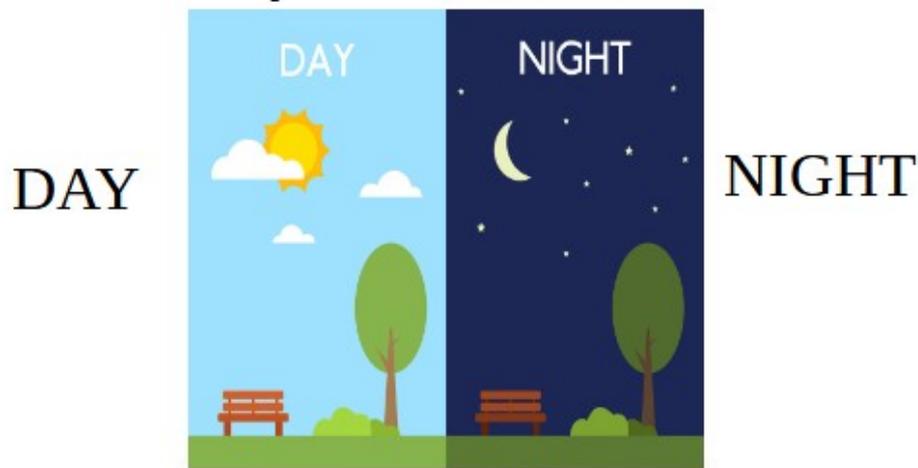
Atividade 1: Observe a imagem para aprender como falamos as palavras dia e noite em inglês:



DAY

NIGHT

<https://pt.dreamstime.com/imagem-de-stock-royalty-free-dia-e-noite-image20502236>



DAY

NIGHT

<https://www.bitgab.com/exercise/day-and-night>

Atividade 2:

Desenhe algo que você faz durante o DAY e algo que você faz durante a NIGHT:  
Use sua criatividade e deixe seus desenhos bem coloridos e caprichados.

## Leitura e Produção de Texto:

### Orientações para o professor:

#### Sugestões:

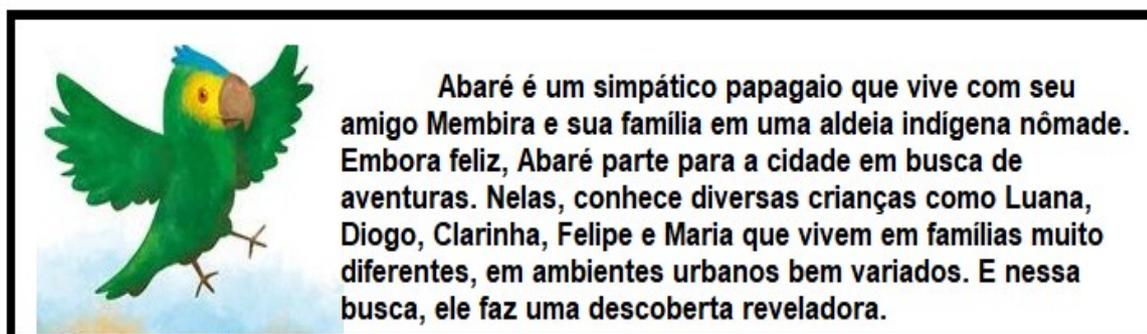
- Encaminhe um novo vídeo/áudio lembrando a história do livro trabalhado da aula anterior “A aventura de Abaré” destacando os nomes próprios citados na história.
- Trabalhar a importância do nome próprio;
- Oriente os alunos a brincar com o alfabeto móvel formando nomes. Apresente seu próprio nome feito com o alfabeto móvel através de fotos. Envie-o como um documento ou convide as famílias a criarem o alfabeto móvel usando papel, caneta e recortando as letras/ sílabas.
- Associe o alfabeto móvel ao jogo de quebra-cabeça desafiando os alunos a novas criações.

**Orientações pais:** Toda a família pode ser convidada a participar da montagem dos nomes com o alfabeto móvel. Aproveite o momento e converse sobre as origens do nome de cada criança, a história envolvida na escolha dele. Após, para quem tem whats fazer as atividades no caderno, tirar foto e fazer a devolutiva no grupo ou privado (conforme instruções do professor). Para quem não tem whats, fazer as atividades no caderno e encaminhar para seu professor na escola, no dia marcado.

-Não esquecer de colocar o nome e a data nas atividades.

### Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:

Vamos lembrar a história de Abaré?



1) Retire do trecho acima os **nomes próprios** da história.

2) Vamos construir um alfabeto móvel. O alfabeto possui 26 letras, para isso recorte 26 quadradinhos de papel e escreva uma letra em cada um, seguindo a ordem alfabética.



Depois do alfabeto móvel pronto, vamos brincar de montar nomes. Você perceberá que algumas letras se repetem dependendo do nome, quando isso acontecer faça letras a mais. Inicie montando o seu nome, separando as letrinhas corretas. Não esqueça de fazer o registro por foto ou colagem.

3) Lembra dos nomes que você retirou da história? Utilize as letras do alfabeto móvel que você construiu para completá-los abaixo.

A	_____
L	_____
D	_____
M	_____
C	_____
F	_____
M	_____

## **Empreendedorismo:**

### **Orientações para o professor:**

#### **Sugestões:**

Apresente os quatro personagens principais do curso Jovens Empreendedores Primeiros Passos para os alunos, utilizando a imagem deles e o texto de apresentação.

Dando ênfase na mudança de Leonardo, que se muda da cidade para o campo. Nas atividades, os alunos são levados a refletir sobre a qualidade da alimentação, a partir do almoço de despedida que vovó Helena faz para Leonardo.

Reforce a importância da combinação de alimentos variados para uma alimentação saudável e apresente a tabela com exemplos de alimentos separados em blocos de cores que os identificam.

**Orientações Pais:** Conversar de onde vem os alimentos e o caminho que fazem para chegar até nossa mesa. Explicar que os alimentos têm diferentes cores e que é importante comer alimentos variados para ter uma vida mais saudável. Lembrar sobre a importância de respeitar e preservar a natureza.

### **Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:**

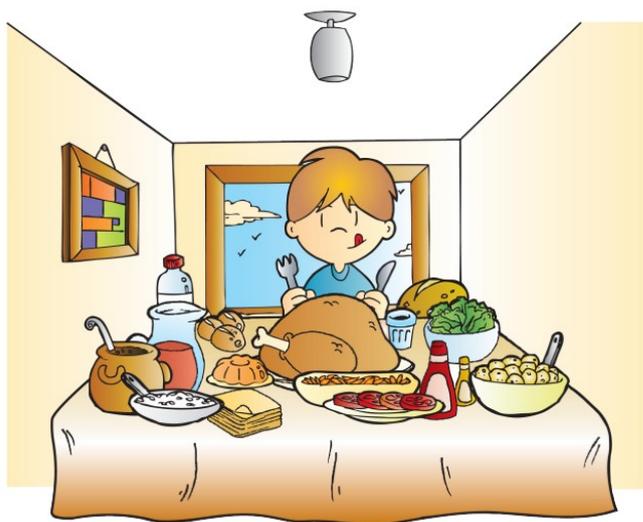
Esta turma é formada por quatro amigos que estudam na mesma escola e estão aprendendo como ser um empreendedor.

Mas o que será que isso significa? O que é um jovem empreendedor? Bem, empreendedor é a pessoa que corre atrás dos seus sonhos, sem medo de errar. Você tem algum sonho, algo que deseja muito conquistar? Com a turma dos jovens empreendedores você aprenderá que é importante acreditar em você, fazer amigos, trabalhar em grupo e se dedicar para fazer tudo muito benfeito.

Também aprenderá que é importante primeiro pensar no sonho que você deseja conquistar e entender o que será preciso fazer para chegar lá!



Você está convidado para fazer parte da turma dos jovens empreendedores do 2º ano! Registre seu nome no caderno:



Dona Helena preparou algumas comidas gostosas para o almoço. Hoje, seu netinho Leonardo irá almoçar com ela. Leonardo tem sete anos. Como ele vai mudar para uma pequena cidade do interior, sua avó resolveu preparar um almoço de despedida. A vovó Helena faz cada comida gostosa! Para o almoço, ela fez o que Leonardo gosta de comer. Vamos falar sobre os alimentos!

1- Recorte e cole figuras de alimentos que você gosta de comer e acha saudável ou registre uma foto e envie para sua professora.

2- Leia com atenção !

- ALIMENTOS SÃO PRODUZIDOS NO CAMPO E EM ALGUNS LUGARES DAS CIDADES.
- OS ALIMENTOS QUE SAEM DO CAMPO FAZEM UM CAMINHO PARA CHEGAR ATÉ A CIDADE.
- AS PESSOAS QUE TRABALHAM NO CAMPO SÃO MUITO IMPORTANTES PORQUE PRODUZEM MUITOS ALIMENTOS.
- QUEM MORA NA CIDADE OU NO CAMPO PRECISA DOS ALIMENTOS QUE SÃO PRODUZIDOS NO CAMPO.
- QUEM MORA NA CIDADE OU NO CAMPO TAMBÉM PRECISA DOS ALIMENTOS QUE SÃO PRODUZIDOS NA CIDADE.

Represente com desenho, onde encontramos os alimentos para consumo

Na cidade

No campo

3- Os alimentos têm cores diferentes porque cada um traz um benefício diferente para nossa saúde. Comer alimentos de diferentes cores além de gostoso é saudável!

Vamos montar um prato delicioso usando as cores da tabela abaixo. Escolha no quadro um alimento de cada cor e represente em desenho o resultado. Escreva abaixo o nome dos alimentos que você escolheu.

AMARELO E LARANJA:
ROXO:
VERDE:
VERMELHO:
MARROM E BEGE:
BRANCO:

## Arte:

### PONTILHISMO

O pontilhismo é uma técnica de pintura que surgiu na França no final do século XIX com o movimento impressionista.

Essa técnica de pintura é bastante diferenciada porque os pintores fazem suas artes não com largas pinceladas, mas com pequenos pontos de cores lado a lado, muitos próximos, sem mesclar as cores. Pode-se ainda definir o pontilhismo como uma arte de pintar em pontos coloridos justapostos, a ponto que não se perceba os espaços em brancos, e bem organizados se constrói todo o conjunto.

E dessa maneira, os pintores franceses criam e recriam um “efeito óptico” nos olhos dos espectadores. Esse efeito é produzido justamente pela proximidade dos pontos coloridos construindo a imagem.

### ATIVIDADE 1

Nessa atividade, o aluno fará um desenho de sua preferência e em seguida, vai escolher uma cor de tinta e colocar na tampinha, mergulhara na parte superior do lápis na tinta, utilizando ele como carimbo para preencher o desenho com vários pontos.

Ex:



### Educação Física: Brincadeira

Papa bolinha: para essa brincadeira deve ser feito 5 bolinhas de papel, e o aluno deve segurar um copo plástico em uma das mãos. Para brincar o aluno deve segurar o copo e alguém da família deve ficar distante do aluno e lançar uma bolinha de cada vez, e o aluno deve tentar pega-las dentro do copinho sem deixar cair. Pode repetir várias vezes a brincadeira.

## RECURSOS

Caderno, livro didático lápis, borracha, folhas em branco, fotos, folhas com atividades impressas, celular com whatsapp, lápis de cor, aparelho de som, cola branca, caderno, cola, tesoura, pincel e tinta guache,

## AVALIAÇÃO

A partir das devolutivas via whatsapp ou de forma impressa, observar o interesse, a participação e a interação do aluno na realização das atividades propostas em todos os componentes curriculares.

## REFERÊNCIAS

PALMAS. Secretaria Municipal de Educação. Organização Curricular de Palmas: princípios, direitos e orientações. Palmas,Pr:SMED,2019

Carpeneda,Isabella Pessoa de Melo

Encontros língua português,2ºano:componente curricular

Isabella Pessoa de Melo Carpeneda,Angeolina Domanico  
Bragança.-1.ed.- São Paulo:FTD,2

Giovanni Júnior,José Ruy

A conquista da matemática,2º ano:componente curricular:  
ensino fundamental,anos iniciais/José Ruy Giovanni Júnior.-1.ed-  
São Paulo: FTD,2018.

Encontros ciências,histórias e geografia,2º ano:

Componente curricular ciências,história e geografia:ensino fundamental,anos iniciais

Denise Mendes....et.al.-1.ed-

São Paulo: FTD, 2018.

SIM, sistema de ensino: ensino fundamental: anos iniciais: 2º ano: Educação Física / obra coletiva FTD. -1ed. – São Paulo: FTD,2019.

SIM Sistema de Ensino: ensino fundamental: anos iniciais, 2º ano: Língua portuguesa, matemática, ciências, história, geografia, inglês, arte, caligrafia. - 2.ed.- São Paulo: FTD, 2019.

Imagem dia e noite : <https://pt.dreamstime.com/imagem-de-stock-royalty-free-dia-e-noite-image20502236>

Imagem dia e noite : <https://www.bitgab.com/exercise/day-and-night>

PALMAS. Secretaria Municipal de Educação. Organização Curricular de Palmas: princípios, direitos e orientações. Palmas,Pr:SMED,2019.

SCHRODEN,Juliana. A aventura de Abaré/ Juliana Schroden; ilustração de Roberto Weingand. - 1. ed. 1 São Paulo: FTD, 2012.

SIM Sistema de Ensino: ensino fundamental: anos iniciais, 2º ano: Língua portuguesa, matemática, ciências, história, geografia, inglês, arte, caligrafia. - 2.ed.- São Paulo: FTD, 2019.

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/pontilhismo> Acesso em 28/04/2021.

PALMAS. Secretaria Municipal de Educação. Organização Curricular de Palmas: princípios, direitos e orientações. Palmas,Pr:SMED,2019.

TEMPEROS NATURAIS. © 2012. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE

**PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS - PARANÁ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**



Rua: Barão do Rio Branco, 731 - Centro  
Cep: 85.555-000 - Palmas - Paraná  
Fone: (46) 3262 - 3197



**ORIENTAÇÕES AOS PAIS /RESPONSÁVEIS - 2º ANO - 17/05 a 28/05/ 2021**

**Orientações:** Para quem tem whats App fazer as atividades no livro didático ou caderno conforme orientação, tirar foto e fazer a devolutiva no grupo ou privado (conforme instruções do professor). Para quem não tem whatsApp fazer as atividades nos livros didático ou caderno e encaminhar para seu professor na escola, no dia marcado.

-Não esquecer de colocar o nome e a data nas atividades.

**Com ajuda dos Pais ou responsável:**

**Língua Português:** Sílabas

As palavras podem ser divididas em pedaços menores ,pronunciados de uma só vez .Esses pedaços são chamados de **sílabas**. As palavras podem ser formadas por uma, duas ou mais sílabas

Exemplo: BALA= BA- LA é formada por duas sílabas

PÉ = PÉ é formada por uma sílaba

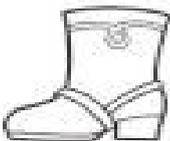
Nas aulas anteriores você aprendeu o que é parlendas.

**Atividade 1-**No livro de Português página 62 vamos recordar lendo uma parlenda.

**Atividades 2-** Após a leitura, fazer atividades 2,3,4,e 5 das páginas 62 e 63

**Atividade 3-** Observe as imagens, escreva no caderno o nome das figuras e troque a última sílaba para forma nova palavra:

**EXEMPLO: BOTA com BOLA**

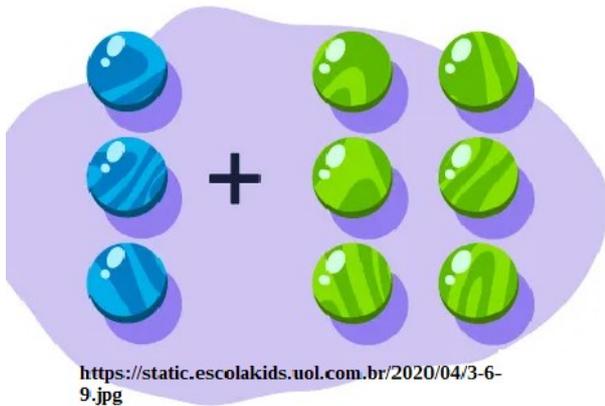
	COM	
	COM	
	COM	
	COM	
	COM	

**Matemática:** Cálculo de Adição

A ideia de adição está ligada ao conceito de juntar elementos de dois ou mais conjuntos.

Por exemplo:

$$3 \text{ bolinhas Azuis} + 6 \text{ bolinhas verdes} = 9$$



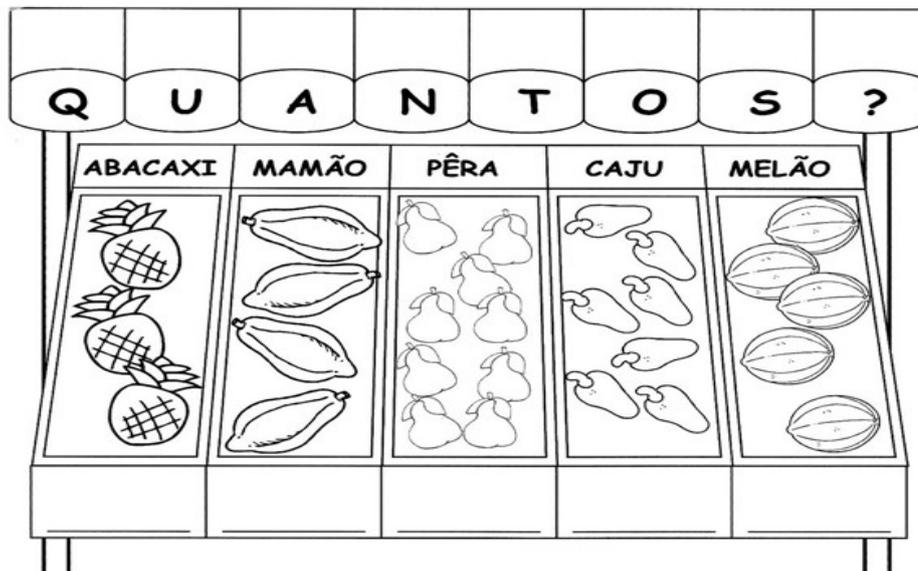
Termo da Adição (sinal de +)

Parcela ----- 3

Parcela----- + 6

-----  
soma total= 9

**Atividade 1** Observe as imagens, escreva no caderno a soma das frutas.



**ABACAXI + CAJU = \_\_\_\_\_**

**MELÃO + MAMÃO = \_\_\_\_\_**

**PÊRA + ABACAXI = \_\_\_\_\_**

**MAMÃO + PÊRA = \_\_\_\_\_**

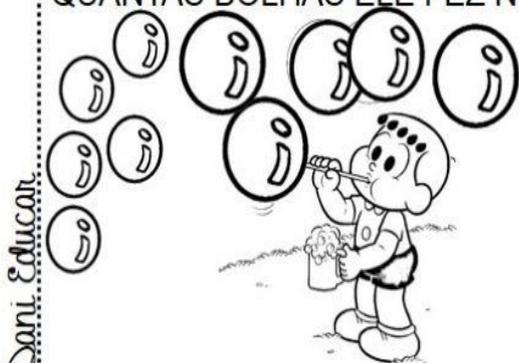
**CAJU + MELÃO = \_\_\_\_\_**

**ABACAXI + MELÃO = \_\_\_\_\_**

Atividade 2 Passe para o caderno os Problemas e resolva:

## SITUAÇÃO PROBLEMA

FRANJINHA FEZ 5 BOLHAS DE SABÃO GRANDES E 5 PEQUENAS.  
QUANTAS BOLHAS ELE FEZ NO TOTAL?



Dani Educator

NO JOGO DE XADREZ CEBOLINHA FEZ 2 PONTOS E CASÇÃO FEZ 8.  
QUANTOS PONTOS ELES FIZERAM JUNTOS?



## História/ Geografia: Jogos e Brincadeiras de diferentes épocas e lugares

Você sabia que muitas brincadeiras que conhecemos hoje já faziam parte do dia a dia de crianças que viveram há milhares de anos? Várias dessas brincadeiras permaneceram, com poucas modificações, até os dias de hoje.

A maioria dessas brincadeiras não tem inventor conhecido. Os jogos infantis são passados de geração para geração, de pai para filho. Tudo que se sabe é que essas brincadeiras surgiram há muito tempo. É o caso, por exemplo, da amarelinha. Os cidadãos da Grécia Antiga brincaram de amarelinha, de empinar papagaios e de jogar bolinhas no chão. E isso foi passado para outros povos até chegar a nossa realidade.

Amarelinha, bola de gude, soltar pipa, brincar de pique-esconde, passa anel, pular elástico e jogar queimada... Eita! Que tanto de nome diferente! Se você não os conhece, com certeza os seus pais, tios e adultos mais próximos já ouviram falar e já se divertiram muito com esses jogos.

Apesar de terem feito tanto sucesso, eles parecem estar sumindo do dia-a-dia da criançada de hoje em dia.

Com o passar do tempo as brincadeiras foram mudando. hoje as crianças passam mais tempo nas telas, jogando por meio digitais

### Atividade 1- Olhe as imagens das brincadeiras abaixo

#### ESCONDE-ESCONDE



NESTE JOGO UMA CRIANÇA DEVE SAIR À PROCURA DAS OUTRAS QUE SE ESCONDERAM.

<https://1.bp.blogspot.com/-ZHDkT10JLXU/1aC8BkKsQCUAAAAAAAAABU/NupkqNDRYtA1600ESCONDE-ESCONDE.jpg>



<https://static.todamateria.com.br/upload/pa/ss/passaanel-0-cke.jpg>

#### DANÇA DAS CADEIRAS



NESTA BRINCADEIRA TEM SEMPRE UM NÚMERO MAIOR DE CRIANÇAS DO QUE CADEIRAS. QUANDO TOCA A MÚSICA TODOS CORREM EM VOLTA DAS CADEIRAS. ASSIM QUE A MÚSICA PARAR, TEM QUE SENTAR RAPIDINHO. QUEM NÃO CONSEGUIR, ESTÁ FORA DA BRINCADEIRA.

#### PIÃO

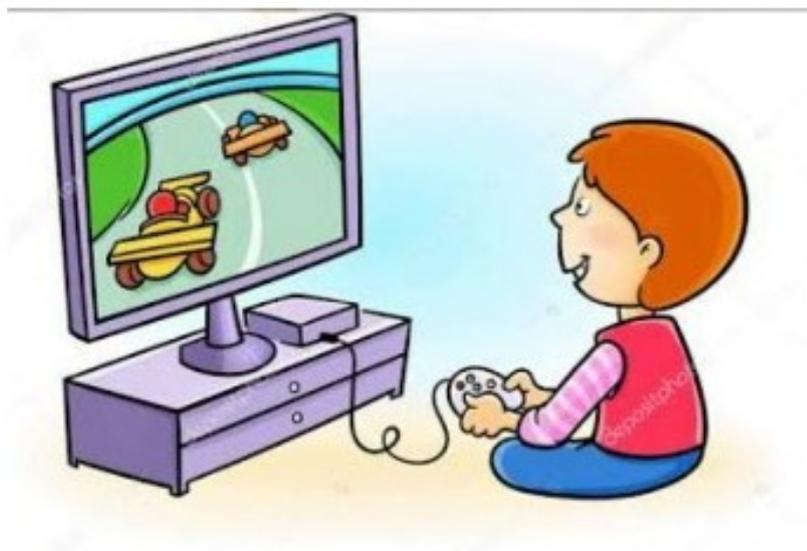


BRINQUEDO COM UMA PONTA DE FERRO, QUE GIRA ATRAVÉS DE UMA CORDA ENROLADA NELE PRÓPRIO.

<https://www.colecoes.com.br/imagens/2018/04/fabrizio-illustrado-sobre-brinquedos-e-brincadeiras-11.jpg>



<https://i.ytimg.com/vi/Wi9Ak9pISv8/maxresdefault.jpg>



**Atividade 2** - Pais converse com seu filho sobre a diferença das brincadeiras antigas das atuais.

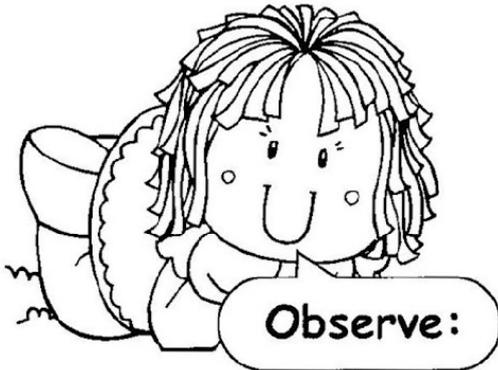
**Atividade 3** – Realize com alguém da família uma das brincadeira antigas.

**Atividade 4**- Desenhe sua brincadeira preferida.

ATIVIDADE 1-

▶ **Leia:**

- ▶ É através dos sentidos que nós **percebemos o mundo.**
- ▶ Nós temos **cinco sentidos**: visão, audição, olfato, tato e paladar.



**Visão**

⊙ Para **vermos** usamos os **olhos.**

**Audição**

⊙ Para **ouvirmos** usamos os **ouvidos.**

**Olfato**

⊙ Para **sentirmos** o cheiro usamos o **nariz.**

**Tato**

⊙ Com a **pele** sentimos os **objetos.**

**Paladar**

⊙ Para **sentirmos** o gosto usamos a **língua.**

## ATIVIDADE 2-

No caderno copie e responda. Qual destes sentidos você usa quando:

✓AUDIÇÃO ✓OLFATO ✓PALADAR ✓TATO ✓VISÃO

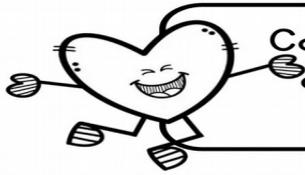
A) OUVE UMA MÚSICA	
B) VÊ A LUA NO CÉU	
C) SENTE O PERFUME DAS FLORES	
D) SABOREIA UM COPO DE SUCO	
E) TOCA EM UM OBJETO ÁSPERO	
F) COME UM PEDAÇO DE TORTA	
G) PASSA CREME NAS MÃOS	
H) OLHA A PAISAGEM	
I) SENTE A ÁGUA SOBRE SUA PELE	
J) OUVE O CANTO DOS PÁSSAROS	

**Ensino Religioso: Amor**

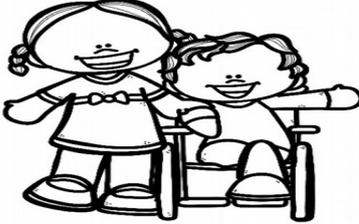
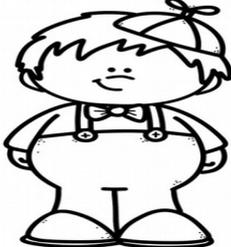
O amor é a energia que move a vida. É o amor que nos une e que nos ajuda a viver em harmonia. Todo o bem que quer para si próprio, deve querer também para seu próximo. Isso é amor, é agir para que o mundo seja um lugar melhor. Respeitar a liberdade e individualidade de todos é uma forma de amor ao próximo.

O mundo está cada vez mais doente e somente o amor é capaz de curá-lo.

**Atividade 1-** Responda no caderno.



Como você tem praticado o amor ao próximo? O que você faria nas situações abaixo?

<p>Você está no parquinho e chega uma criança cadeirante. Ele está sozinho com sua irmã. Ninguém se aproxima dos dois. O que você faria?</p> 	<p>Um coleguinha acima do peso é ridicularizado pelos outros alunos no recreio. O que você faria?</p> 	<p>Você encontra um cachorrinho abandonado que aparentemente está com muita fome. O que você faria?</p> 
--	---	---

## Língua Inglesa:

Atividade 1: Observe a imagem para aprender como falamos as palavras dia e noite em inglês:



<https://pt.dreamstime.com/imagem-de-stock-royalty-free-dia-e-noite-image20502236>



<https://www.bitgab.com/exercise/day-and-night>

Atividade 2:

Desenhe algo que você faz durante o DAY e algo que você faz durante a NIGHT:

Use sua criatividade e deixe seus desenhos bem coloridos e caprichados.

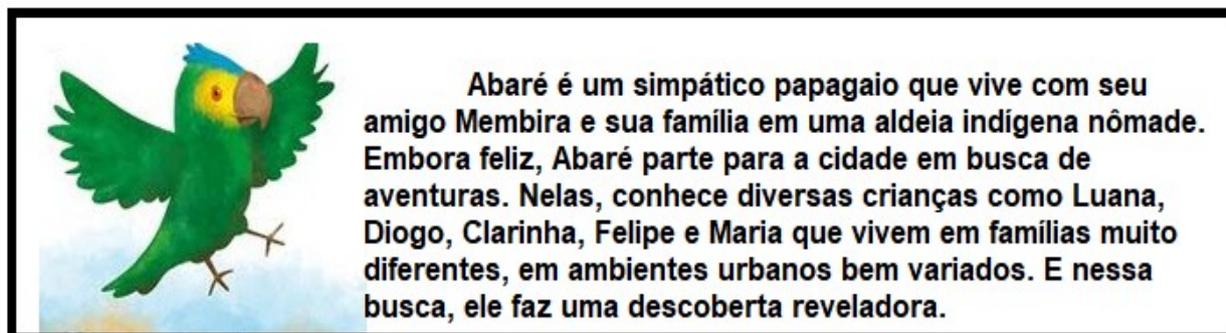
## Leitura e Produção de Texto:

**Orientações pais:** Toda a família pode ser convidada a participar da montagem dos nomes com o alfabeto móvel. Aproveite o momento e converse sobre as origens do nome de cada criança, a história envolvida na escolha dele. Após, para quem tem whats fazer as atividades no caderno, tirar foto e fazer a devolutiva no grupo ou privado (conforme instruções do professor). Para quem não tem whats, fazer as atividades no caderno e encaminhar para seu professor na escola, no dia marcado.

-Não esquecer de colocar o nome e a data nas atividades.

### Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:

Vamos lembrar a história de Abaré?



1) Retire do trecho acima os **nomes próprios** da história.

—

—

2) Vamos construir um alfabeto móvel. O alfabeto possui 26 letras, para isso recorte 26 quadradinhos de papel e escreva uma letra em cada um, seguindo a ordem alfabética.



Depois do alfabeto móvel pronto, vamos brincar de montar nomes. Você perceberá que algumas letras se repetem dependendo do nome, quando isso acontecer faça letras a mais.

Inicie montando o seu nome, separando as letrinhas corretas. Não esqueça de fazer o registro por foto ou colagem.

3) Lembra dos nomes que você retirou da história? Utilize as letras do alfabeto móvel que você construiu para completá-los abaixo.

A	_____
L	_____
D	_____
M	_____
C	_____
F	_____
M	_____

## Empreendedorismo:

**Orientações Pais:** Conversar de onde vem os alimentos e o caminho que fazem para chegar até nossa mesa. Explicar que os alimentos têm diferentes cores e que é importante comer alimentos variados para ter uma vida mais saudável. Lembrar sobre a importância de respeitar e preservar a natureza.

### Ver as imagens abaixo e fazer as atividades no caderno:

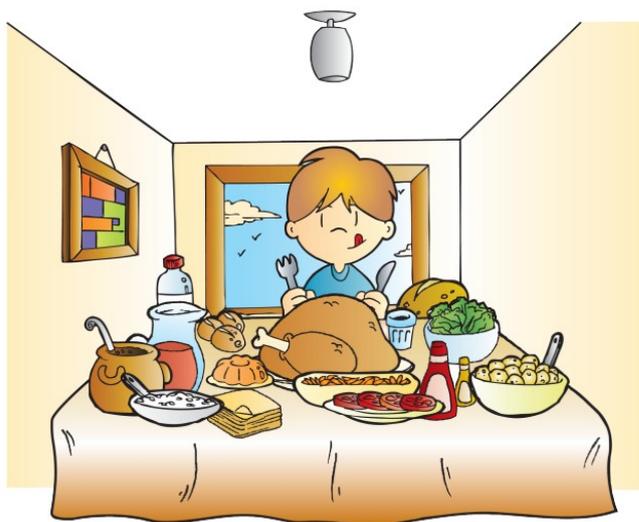
Esta turma é formada por quatro amigos que estudam na mesma escola e estão aprendendo como ser um empreendedor.

**Mas o que será que isso significa? O que é um jovem empreendedor? Bem, empreendedor é a pessoa que corre atrás dos seus sonhos, sem medo de errar. Você tem algum sonho, algo que deseja muito conquistar? Com a turma dos jovens empreendedores você aprenderá que é importante acreditar em você, fazer amigos, trabalhar em grupo e se dedicar para fazer tudo muito benfeito.**

Também aprenderá que é importante primeiro pensar no sonho que você deseja conquistar e entender o que será preciso fazer para chegar lá!



Você está convidado para fazer parte da turma dos jovens empreendedores do 2º ano! Registre seu nome no caderno:



Dona Helena preparou algumas comidas gostosas para o almoço. Hoje, seu netinho Leonardo irá almoçar com ela. Leonardo tem sete anos. Como ele vai mudar para uma pequena cidade do interior, sua avó resolveu preparar um almoço de despedida. A vovó Helena faz cada comida gostosa! Para o almoço, ela fez o que Leonardo gosta de comer. Vamos falar sobre os alimentos!

1- Recorte e cole figuras de alimentos que você gosta de comer e acha saudável ou registre uma foto e envie para sua professora.

2- Leia com atenção !

- ALIMENTOS SÃO PRODUZIDOS NO CAMPO E EM ALGUNS LUGARES DAS CIDADES.
- OS ALIMENTOS QUE SAEM DO CAMPO FAZEM UM CAMINHO PARA CHEGAR ATÉ A CIDADE.
- AS PESSOAS QUE TRABALHAM NO CAMPO SÃO MUITO IMPORTANTES PORQUE PRODUZEM MUITOS ALIMENTOS.
- QUEM MORA NA CIDADE OU NO CAMPO PRECISA DOS ALIMENTOS QUE SÃO PRODUZIDOS NO CAMPO.
- QUEM MORA NA CIDADE OU NO CAMPO TAMBÉM PRECISA DOS ALIMENTOS QUE SÃO PRODUZIDOS NA CIDADE.

Represente com desenho, onde encontramos os alimentos para consumo:

Na cidade

No campo

3- Os alimentos têm cores diferentes porque cada um traz um benefício diferente para nossa saúde. Comer alimentos de diferentes cores além de gostoso é saudável!

Vamos montar um prato delicioso usando as cores da tabela abaixo. Escolha no quadro um alimento de cada cor e represente em desenho o resultado. Escreva abaixo o nome dos alimentos que você escolheu.

AMARELO E LARANJA:
ROXO:
VERDE:
VERMELHO:
MARROM E BEGE:
BRANCO:

## **Arte: PONTILHISMO**

O pontilhismo é uma técnica de pintura que surgiu na França no final do século XIX com o movimento impressionista.

Essa técnica de pintura é bastante diferenciada porque os pintores fazem suas artes não com largas pinceladas, mas com pequenos pontos de cores lado a lado, muitos próximos, sem mesclar as cores. Pode-se ainda definir o pontilhismo como uma arte de pintar em pontos coloridos justapostos, a ponto que não se perceba os espaços em brancos, e bem organizados se constrói todo o conjunto.

E dessa maneira, os pintores franceses criam e recriam um “efeito óptico” nos olhos dos espectadores. Esse efeito é produzido justamente pela proximidade dos pontos coloridos construindo a imagem.

### **ATIVIDADE 1**

Nessa atividade, o aluno fará um desenho de sua preferência e em seguida, vai escolher uma cor de tinta e colocar na tampinha, mergulhara na parte superior do lápis na tinta, utilizando ele como carimbo para preencher o desenho com vários pontos.

**Ex:**



### **Educação Física: Brincadeira**

**Papa bolinha:** para essa brincadeira deve ser feito 5 bolinhas de papel, e o aluno deve segurar um copo plástico em uma das mãos. Para brincar o aluno deve segurar o copo e alguém da família deve ficar distante do aluno e lançar uma bolinha de cada vez, e o aluno deve tentar pega-las dentro do copinho sem deixar cair. Pode repetir várias vezes a brincadeira.