

EMEF “CAIO FERNANDO GOMES PEREIRA”

NOME: _____ **ANO:** ____/____/2021 - 2º ANO _____

QUERIDOS (AS) ALUNOS (AS),
FIQUEM ATENTOS (AS) ÀS ATIVIDADES PROPOSTAS NA ROTINA DE CADA DIA, E NÃO SE ESQUEÇAM DO CABEÇALHO EM CADA ATIVIDADE.

NÃO DEIXEM DE ACOMPANHAR TAMBÉM AS INSTRUÇÕES DA PROFESSORA, ATRAVÉS DO GRUPO DE WHATSAPP.

COM CARINHO, PROFESSORAS DO 2º ANO: ROSANE, HELENILDA, ANGÉLICA, MARIA APARECIDA, ANA CAROLINA, BRUNA E DEONETE.

ROTINA DE ESTUDOS – 2^{OS} ANOS

<p align="center">PONTE DO FERIADO</p>	<p align="center">FERIADO DE FINADOS</p>	<p align="center">LEITURA DIÁRIA</p> <p align="center">PINÓQUIO - CARLO COLLODI</p> <p align="center">ASSISTA AO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=FBMt_PVSXHg</p> 	<p align="center">LEITURA DIÁRIA</p> <p align="center">O MENINO QUE AMARRAVA TUDO</p> <p align="center">ASSISTA AO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=lgi8UfNJqcc</p> 	<p align="center">LEITURA DIÁRIA</p> <p align="center">A ILHA DOS SENTIMENTOS - VARAL DE HISTÓRIAS</p> <p align="center">ASSISTA AO VÍDEO: https://youtu.be/-5L51NUcgac</p> 
		<p align="center">MATEMÁTICA</p> <p>1- ASSISTA AO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=v41XgNWaDek</p> <p>2- FAÇA AS ATIVIDADES DO LIVRO EMAS PÁGINAS 30 E 43.</p> <p>3- REALIZE AS ATIVIDADES NO CADERNO.</p>	<p align="center">LÍNGUA PORTUGUESA</p> <p>1- REALIZE AS ATIVIDADES NO CADERNO.</p>	<p align="center">CIÊNCIAS</p> <p>1 - REALIZE A EXPERIÊNCIA DA PÁGINA 56 DO SEU LIVRO DE CIÊNCIAS BURITI.</p>

MODELO DE CABEÇALHO

EMEF CAIO FERNANDO GOMES PEREIRA
HORTOLÂNDIA, _____ DE _____ DE 2021
HOJE É: _____
NOME: _____
2º ANO _____ PROFESSORA: _____

LEITURA DIÁRIA

PINÓQUIO - CARLO COLLODI

ASSISTA AO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=FBMt_PVSXHg

MATEMÁTICA

1- ASSISTA AO VÍDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=v41XgNWaDek>



2 - RESOLVA OS EXERCÍCIOS SOBRE SEQUÊNCIA DO LIVRO EMAI, PÁGINAS 30 E 43.

3- REALIZE AS ATIVIDADES NO CADERNO SOBRE SEQUÊNCIAS.

Descubra o padrão de cada sequência e complete-a.

a) 33 30 27

b) 75 65 45

O MENINO QUE AMARRAVA TUDO - FAFÁ CONTA
ASSISTA AO VÍDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=lgi8UfNJqcc>

LÍNGUA PORTUGUESA

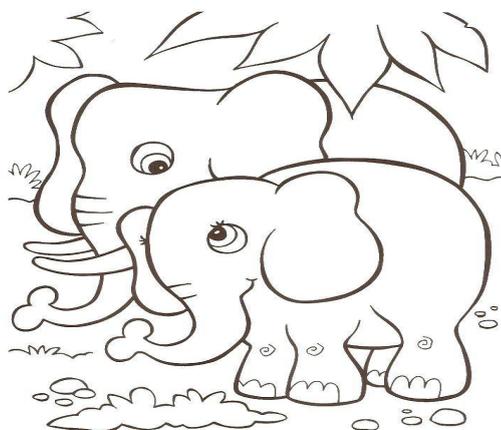
CURIOSIDADES ANIMAIS

**O REINO ANIMAL É CHEIO DE CURIOSIDADES, QUE TAL CONHECER
ALGUMAS DELAS ? VAMOS DESCOBRIR ?**

LEIA O TEXTO :

A TROMBA DO ELEFANTE SERVE PARA QUÊ?

ATÉ CERTO PONTO, A TROMBA DO ELEFANTE PODE SER COMPARADA AO NOSSO NARIZ, POIS SERVE PARA ELE **RESPIRAR** E **CHEIRAR**. MAS AS SEMELHANÇAS FICAM POR AÍ, PORQUE A TROMBA DO ELEFANTE SERVE TAMBÉM PARA ELE **BEBER** ÁGUA, **PEGAR** O ALIMENTO E ATÉ **FAZER** CARINHO EM OUTROS ANIMAIS. ELE PODE USÁ - LA, AINDA PARA **JOGAR** AREIA NAS COSTAS E **AFASTAR** OS INSETOS. QUANDO FILHOTES, OS ELEFANTINHOS COSTUMAM SE ATRAPALHAR COM A PRÓPRIA TROMBA, MUITAS VEZES PISANDO NELA. AÍ É UM CHORO SÓ!



A ILHA DOS SENTIMENTOS - VARAL DE HISTÓRIAS
ASSISTA NO LINK: <https://youtu.be/-5L51NUcgac>

CIÊNCIAS

A ENERGIA DO SOL AQUECE OS MATERIAIS IGUALMENTE

VOCÊ JÁ SABE QUE DURANTE O DIA, O SOL PERCORRE O CÉU DO NASCER AO PÔR DO SOL.

SABE QUE ELE NASCE NO HORIZONTE, DO LADO **LESTE** (BRAÇO DIREITO), QUE ELE SE PÕE NO **OESTE** (BRAÇO ESQUERDO), QUE A SUA FRENTE ESTÁ O **NORTE** E **ATRÁS** O SUL.

OBSERVE A FIGURA:

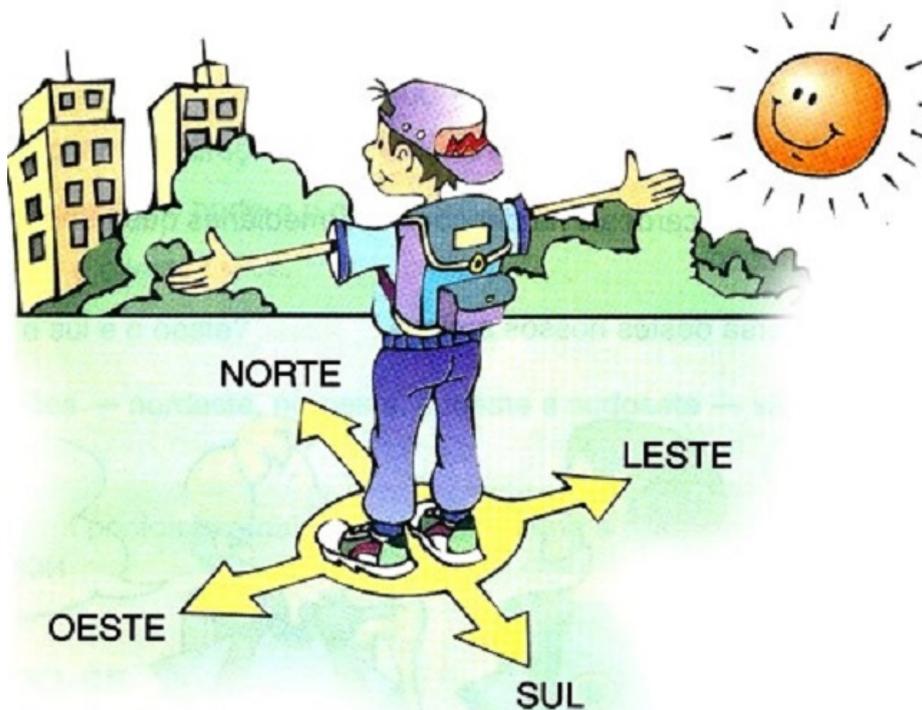


IMAGEM DISPONÍVEL EM: <http://arquitetaanafavia.com.br/blog/wp-content/uploads/2017/12/norte-sul-leste-oeste.jpg>

VOCÊ SABE TAMBÉM QUE A LUZ E O CALOR DO SOL SÃO ESSENCIAIS PARA A VIDA NA TERRA.

MAS SERÁ QUE A ENERGIA DO SOL AQUECE OS MATERIAIS IGUALMENTE?

FAÇA A EXPERIÊNCIA DA PÁGINA 56 DO SEU LIVRO DE CIÊNCIAS BURITI E DESCUBRA COMO CADA MATERIAL REAGE À LUZ SOLAR.



Prefeitura Municipal de Hortolândia
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

CENTRO DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM EDUCAÇÃO – PAULO FREIRE

Arte - 2º ano

Semana de 01 a 05 de Novembro de 2021

A atividade de arte dessa semana é sobre **Jogo da África**

Jogos de origem africana – Shisima

O Quênia é um país do leste africano. As crianças da parte ocidental do Quênia jogam um jogo de três alinhados chamado Shisima. Na língua tiriki, a palavra shisima quer dizer “extensão de água”. Eles chamam as peças de imbalavali ou pulgas-d’água. As pulgas-d’água movimentam-se tão rapidamente na água que é difícil acompanhá-las com o olhar. É com a mesma agilidade que os jogadores de Shisima movimentam suas peças no tabuleiro.

As crianças do Quênia desenham o tabuleiro na areia e jogam com tampinhas de garrafa, com botões. Podem ser usadas também moedas, bastando certificar-se de que é possível distinguir as suas peças das do outro jogador.

Assista o vídeo abaixo e em seguida, confeccione seu jogo.

<https://www.youtube.com/watch?v=oHIJpT3-JKA>

Você irá precisar:

-  1 folha de sulfite
-  1 canetinha ou lápis de cor
-  1 régua
-  6 tampinhas, sendo metade de cores distintas

Modo de fazer

Faça uma linha vertical no centro da folha. Faça uma linha no meio da folha, desenhando uma cruz

Agora faça um X no centro da folha. Una todas as extremidades com retas. Agora faça círculos nos encontros das retas, no centro também.

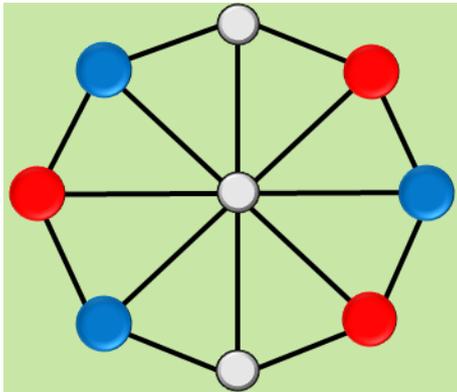


Prefeitura Municipal de Hortolândia
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

CENTRO DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM EDUCAÇÃO – PAULO FREIRE

Como jogar

1. Coloque as peças no tabuleiro, três de cada lado.
2. Um jogador, de cada vez, mexe uma de suas peças na linha até o próximo ponto vazio, seguem revezando-se.
3. Não é permitido saltar por cima de uma peça.
4. Cada jogador tenta colocar as suas três peças em linha reta.
5. O primeiro a colocar as três peças em linha reta ganha o jogo.
6. Os jogadores devem se revezar para iniciar o jogo.
7. Ganha o jogo quem conseguir colocar três peças da mesma cor em uma fileira.
8. Se a mesma sequência de movimentos for repetida três vezes, o jogo acaba empatado, isto é, não há vencedor nem perdedor.



Boa atividade!

2º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA

Data 01 a 05 DE NOVEMBRO DE 2021

Atividade

Esporte – Futebol de Botão

> Experienciar jogadas do Futebol de Botão

Recursos/Materiais: 3 (três) bolinhas de papel-alumínio/laminado, 20 (vinte) tampinhas de metal (10 mais escuras e 10 mais claras), 2 moedas grandes (1 real ou 25 centavos), fita adesiva (ou giz ou pedaços de tijolo cerâmico), 2 caixas de fósforo vazias e 2 caixas de sapato/tênis ou de leite.

O que envolve essa atividade

O Futebol de Botão foi inventado em 1930 no Brasil. Nessa época o esporte era praticado com botões de roupas e sobre uma mesa com formato retangular como um campo de futebol. Os botões representam jogadores e jogadoras que são movimentados por meio de toques (pressionando) com uma palheta.

Forma de Jogar

O objetivo do Futebol de Botão é fazer gols, para isso tenho até 5 toques da palheta em meu botão (jogador) em direção ao gol adversário, sendo o 5º toque o chute para o gol. Será preciso avisar o adversário antes do chute para que ele possa “preparar” seu goleiro. Cada jogador vai distribuir as tampinhas pelo seu lado do campo, de maneira que fique uma longe da outra. A partida inicia-se no centro do campo. Com a palheta (moeda de 1 real ou outro objeto) será usada para movimentar as tampinhas fazendo pressão na ponta da tampinha até que ela se movimente e empurre a bolinha. Quando a tampinha não alcançar/tocar a bolinha, o jogador/a passa sua vez para o adversário/a. A partida tem 2 tempos iguais, alterando os lados do campo ao final do primeiro tempo. Tanto a duração da partida ou a forma de encerramento dos tempos, ficam a critério dos jogadores.

Dica: pode-se trocar de lado do campo, a cada 3 gols marcados por um dos jogadores ou marcando tempos iguais no relógio. Lembrar que a peça não necessariamente deverá estar próxima (fazer ligação) com o círculo vazio. Isto deverá ocorrer até um dos jogadores alinharem as três peças em linha reta e vencer o jogo.

Imagem 1



Fonte: Autores/as do Roteiro de Estudo.

Forma de confeccionar (solicite ajuda para uma pessoa adulta)

1º Passo – O Campo. Para construção do campo, use uma mesa ou assoalho/chão regular (“reto”) e liso. Desenhe um retângulo utilizando fita adesiva (giz, ou pedaço de tijolo): os lados maiores (com 1 metro ou 1 passo largo) serão as laterais e os lados menores (com 50 centímetros ou meio passo largo) as linhas de fundo (onde ficarão as balizas/traves do gol). Desenhe também uma linha no meio do retângulo dividindo-o em dois quadrados – serão os dois lados do campo. Dica: se o campo tem 1 metro (100 centímetros ou um passo largo de comprimento), partindo de qualquer linha de fundo e contando 50 centímetros ou meio passo você encontra o meio, certo? Também desenhe a área do gol – veja a figura A da Imagem 2.

2º Passo – As balizas/traves e os/as goleiros/as. Recorte a tampa da caixa de tênis/sapato. Depois recorte um dos dois lados maiores da caixa: o lado não recortado será o fundo do gol e o lado inverso à abertura do gol. Posicione a caixa sobre uma das linhas de fundo com a parte recortada/parte aberta do gol voltada para dentro do campo. Também nesta parte aberta da caixa, coloque a caixa de fósforos vazia à frente – veja a figura B Imagem 2. Utilizando as outras caixas, de tênis e de fósforo, repita o mesmo processo colocando esse gol e goleiro/a na linha de fundo oposta, do outro lado do campo.

3º Passo – A bola e as palhetas. Confeccione 3 bolinhas amassando o papel-alumínio/laminado em formato de bolas/esferas. As moedas serão utilizadas como palhetas: é possível movimentar as tampinhas em direção à bola, tocando/pressionando com a borda da moeda – veja a figura C da Imagem 2.



A



B



C

Imagem 2
Fonte:
Autores/as
do Roteiro de
Estudo.

Divertido, não é mesmo?! Bora jogar?!

Atividade adaptada à pessoa com deficiência

* O Futebol de Botão

É importante determinar o grau de dificuldade da criança, pois cada um terá certas habilidades e certas dificuldades. Neste caso a atividade terá objetivos diferentes, como a construção do campo e das peças. Nesse caso iremos substituir a bolinha por uma de desodorante roll on ou de ping pong que é maior. As tampinhas irão estar dispostas no campo, porém não serão usadas as palhetas, a bola será empurrada com o dedo, cada jogador terá duas oportunidades de empurrar a bola em direção ao gol. Caso não faça o gol, a vez será passada para o adversário.

Bibliografia

SANTOS, Gisele. Jogos tradicionais e a Educação Física. Londrina: Eduel, 2012.

Forma de registro

O registro deverá ser feito de forma mais viável para o/a estudante e sua família (foto, vídeo, escrito ou desenho da atividade proposta) e ser entregue/enviado conforme combinado com a Unidade de Ensino.

Dúvidas sobre a atividade pergunte aqui:

https://docs.google.com/forms/d/1wuKaDjRA3HpfZiisQXOfIcQ_ze4Rwb6t5o-UqjM00/viewform?edit_requested=true