

BASE COMUM

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO FELTRIN



TURMA: 2º ANO B

COMPONENTES CURRICULARES: LÍNGUA PORTUGUESA/ MATEMÁTICA/ CIÊNCIAS/
HISTÓRIA/ GEOGRAFIA/ ENSINO RELIGIOSO **PROFESSORA: VERIDIANA C BIDÓIA**

COMPONENTES CURRICULARES: ARTE/ L. INGLESA/ ED, FÍSICA **PEDAGOGA: SILVANA**

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 21/08 A 04/09 DE 2020.

DEVOLVIDO NO DIA: ___/___/___

ALUNO (A): _____ **TURMA:** _____

Senhores Pais e Responsáveis

Vocês estão recebendo um **ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO REFERENTE AO 1º TRIMESTRE - Atividades complementares de estudo para o período de isolamento – COVID 19**. Contamos com sua participação para que todas essas atividades sejam realizadas e assim possamos atribuir presença e anexar as tarefas no portfólio do estudante. É importante que o vínculo do aluno com os estudos não seja interrompido, apesar das dificuldades em relação as atividades remotas. Qualquer dúvida estamos a disposição no WhatsApp.

Pedagogas

O QUE VAI ESTUDAR?	<p>Língua Portuguesa: Comparação entre textos (instrucional e informativo), ampliação vocabular, ortografia (uso do AS – ES – IS – OS – US).</p> <p>Matemática: Medidas de capacidade, situações problema e figuras planas.</p> <p>Ciências: Seres vivos, plantas, doenças do inverno e estações do ano.</p> <p>História: Documentos pessoais, As diferentes formas de organização da família e da comunidade: os vínculos pessoais e as relações de amizade. Percepção da própria identidade.</p> <p>Geografia: Grupos de convivência, preservação do meio ambiente, paisagens em transformação.</p> <p>Ensino religioso: Festas religiosas indígenas, símbolos religiosos e diversidade religiosa.</p> <p>Arte processo de criação: improvisos, encenações e mímicas;</p> <p>música: apreciação musical e percepção dos elementos do som e da música;</p> <p>inglês:repertório relacionado ao tema: números 1 ao 20. color: cores</p> <p>educação física:jogos e brincadeiras, expressão corporal</p>
PARA QUÊ VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	<p>Língua Portuguesa: comparar textos identificando suas características, ampliar o vocabulário e treinar a escrita de palavras de acordo com a convenção ortográfica.</p> <p>Matemática: reconhecer unidades de medidas de capacidade, resolver situações problema com estratégias pessoais ou convencionais, perceber</p>

	<p>as características das figuras planas em geometria.</p> <p>Ciências: enumerar seres vivos, identificar as partes de uma planta, conhecer doenças do inverno e reconhecer as estações do ano.</p> <p>História: reconhecer a própria história como elemento para seu crescimento e valorização, adquirir conhecimento sobre os documentos pessoais existentes.</p> <p>Geografia: desenvolver atitudes de preservação ambiental, perceber os ambientes de convivência em que está inserido, observar a paisagem ao seu redor e perceber as mudanças que vão sofrendo ao longo do tempo.</p> <p>Ensino religioso: valorizar e respeitar as diversas formas de manifestações religiosas.</p> <p>Arte processo de criação: improvisos, encenações e mímicas;</p> <p>música: apreciação musical e percepção dos elementos do som e da música;</p> <p>Inglês: repertório relacionado ao tema: números 1 ao 20. color: cores</p> <p>Educação física: jogos e brincadeiras, expressão corporal</p>
COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leia atentamente todas as instruções de cada atividade, para depois realizá-las. ➤ Caso tenha dúvidas entre em contato com seu professor, pelo WhatsApp. Não deixe nada em branco, sem fazer.
COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizando no próprio roteiro todas as atividades propostas, com letra legível e capricho.

ATENÇÃO: Os professores da manhã estarão disponíveis para esclarecer dúvidas sobre as atividades de segunda a sexta-feira das 7:30h às 11:30h e os professores da tarde das 13:00h às 17:00h.

Exceto: No dia que os professores estarão planejando as próximas atividades. De 2ª feira os professores regentes e de **sexta-feira** os professores de aulas específicas (Ed. Física, Arte, Inglês e Musicalização).

LÍNGUA PORTUGUESA

1. LEIA OS TEXTOS ABAIXO COM A AJUDA DE UM ADULTO:

TEXTO 1	TEXTO 2
<p><u>MAIS DA HISTÓRIA DE ROLÂNDIA</u></p> <p>NO NASCIMENTO DE ROLÂNDIA OS IMIGRANTES ERAM ATRAÍDOS PARA CÁ DEVIDO A FAMA DE FERTILIDADE DA REGIÃO, POR CONTA DA CHAMADA “TERRA ROXA”, ESTRANGEIROS, MINEIROS, PAULISTAS, BAIANOS E MUITOS FILHOS DE ALEMÃES FORAM POVOANDO E CONSTRUINDO ROLÂNDIA.</p> <p>O NOME DE ROLÂNDIA É DE ORIGEM GERMÂNICA, NOME DADO EM HOMENAGEM A ROLAND, LEGENDÁRIO HERÓI ALEMÃO, QUE NA IDADE MÉDIA GUERREAVA AO LADO DE SEU TIO, CARLOS MAGNO, E SEU LEMA ERA LUTAR PELA “LIBERDADE E JUSTIÇA”.</p>	<p><u>PASSO A PASSO: COMO PLANTAR UMA ÁRVORE CORRETAMENTE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. COLOQUE A MUDA, BEM NA VERTICAL, OBSERVANDO A ALTURA DO TORRÃO COM RELAÇÃO AO SOLO; 2. COMPLETE O BURACO COM TERRA. SE A SUA MUDA FOR PLANTADA NA CALÇADA OU EM LUGAR QUE TENHA ANIMAIS; 3. FAÇA UM CERCADO AO REDOR DELA COM RIPA OU MADEIRA E ARAME. TAMBÉM É IMPORTANTE MOLHAR REGULARMENTE A ÁRVORE, SEM ENCHARCAR.

RESPONDA AS QUESTÕES A SEGUIR SOBRE OS TEXTOS 1 E 2:

A) O TEXTO 1 SE TRATA DE UM _____.

B) JÁ O TEXTO 2 TRAZ INFORMAÇÕES SOBRE COMO PLANTAR UMA ÁRVORE ENTÃO É UM TEXTO _____.

C) QUAL A FINALIDADE DO TEXTO 1? _____

D) COPIE OS TÍTULOS DOS TEXTOS 1 E 2:

2. USE **AS - ES - IS - OS - US** PARA COMPLETAR AS PALAVRAS:

C___TELO

FANT___MA

T___TA

P___TEL

C___TELA

F___TA

___GOTO

C___CA

___COLA

AG___TO

P___TE

M___CA

P___COÇO

___TADO

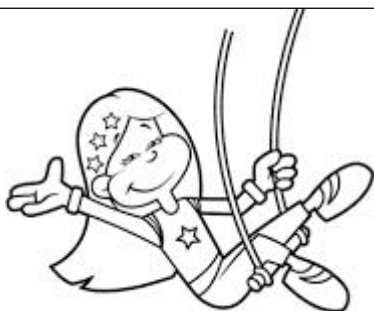
IMP___TO

P___CARIA

___TOJO

C___CATA

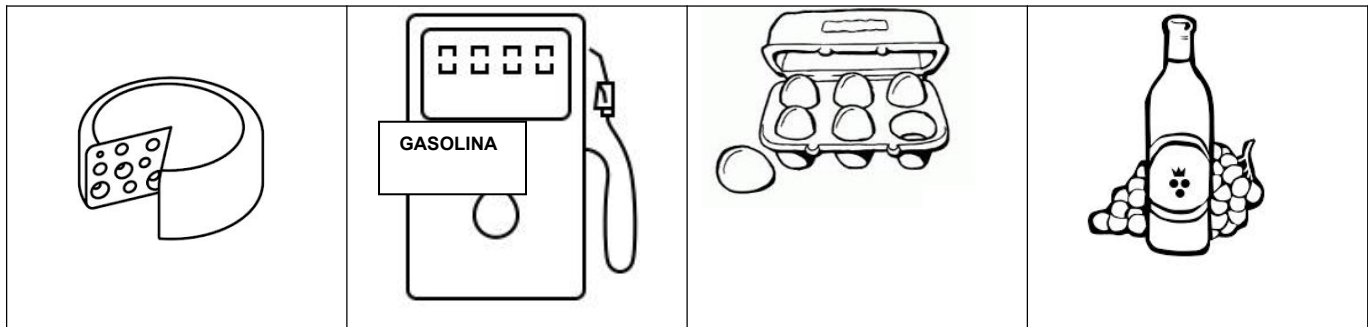
3. ESCREVA O NOME DESTAS ATRAÇÕES DE CIRCO:



MATEMÁTICA

1. RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO SOBRE MEDIDAS DE CAPACIDADE:

A) PINTE O QUE COMPRAMOS A LITRO:



B) CIRCULE O QUE COMPRAMOS À LITRO:

ÓLEO
LEITE
CARNE

ÁLCOOL
AÇÚCAR
ÁGUA

TECIDO
VINAGRE
FFIÃO



2. RESOLVA OS PROBLEMAS:

A) O CARRO DE GABRIEL SÓ TEM 10 LITROS DE GASOLINA. SE O TANQUE CHEIO COMPORTA 45 LITROS, DE QUANTOS LITROS ELE VAI PRECISAR PARA COMPLETAR O TANQUE?

CÁLCULO

PARA COMPLETAR O TANQUE, AINDA FALTAM _____ LITROS DE GASOLINA.

B) MAMÃE FOI AO SUPERMERCADO E COMPROU: 3 LITROS DE LEITE, 1 LITRO DE SUÇO DE UVA E 2 LITROS DE REFRIGERANTE. QUANTOS LITROS A MAMÃE COMPROU AO TODO?

CÁLCULO

A MAMÃE COMPROU _____ LITROS.

3. LEIA AS ADIVINHAÇÕES, RESPONDA E DESENHE A FIGURA QUE DESCOBRIU:

A) TENHO QUATRO LADOS IGUAIS.

SOU SEU AMIGO. COMIGO PODE-SE FAZER VÁRIOS DESENHOS.

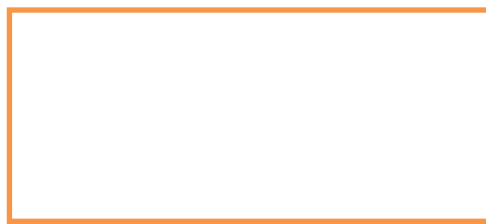
SOU O _____

B) SOU LEGAL PARA BRINCAR.

TENHO TRÊS LADOS.

VOCÊ QUER ME DESENHAR?

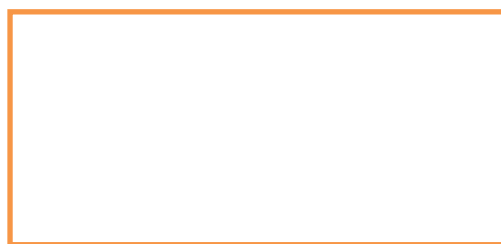
SOU O _____



C) SOU REDONDO COMO UMA BOLA.

NÃO ME CONFUNDA COM MOLA.

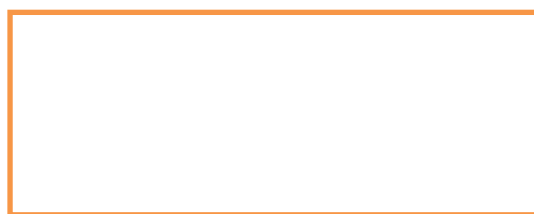
SOU O _____



D) SOU ASSIM DOIS LADOS PEQUENOS,

E DOIS MAIORES.

SOU O _____

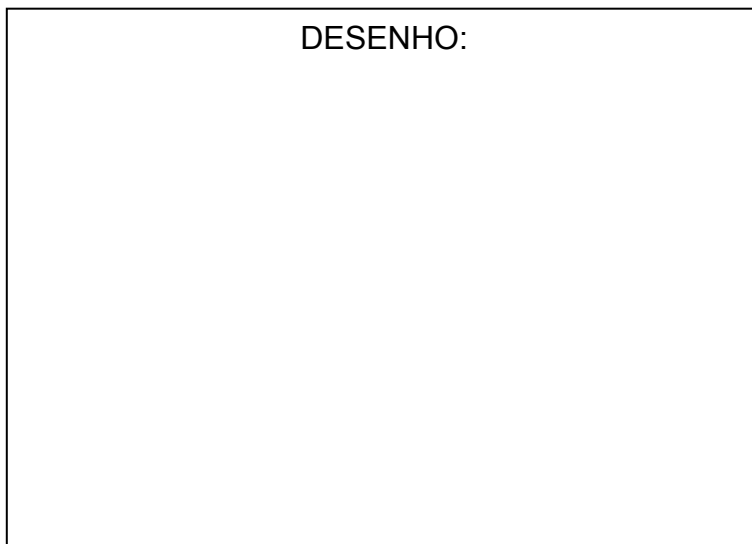


CIÊNCIAS

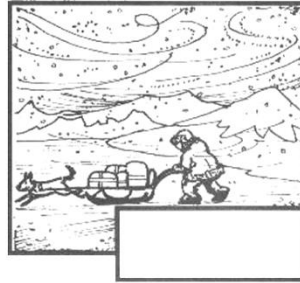
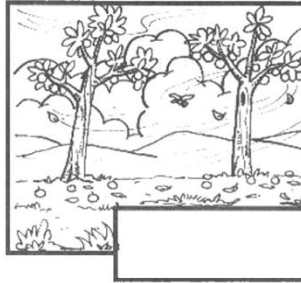
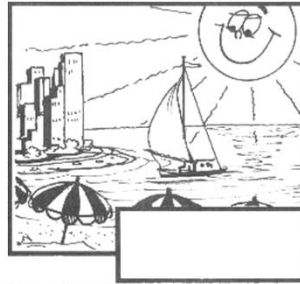
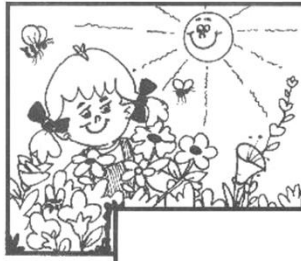
1. FAÇA UMA LISTA CONTENDO 10 SERES VIVOS. DEPOIS DESENHE UMA ÁRVORE E ESCREVA AS PARTES DELA COMO (RAÍZ, TRONCO, FOLHA, FLOR E FRUTO.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

DESENHO:



2. OBSERVE COMO FICA A PAISAGEM EM CADA ESTAÇÃO DO ANO E ESCREVA O NOME DE CADA UMA:



3. NO INVERNO SURGEM VÁRIAS DOENÇAS DEVIDO A TEMPERATURA MAIS BAIXA, OBSERVE OS DESENHOS A SEGUIR E LIGUE AO NOME DE CADA UMA DELAS:



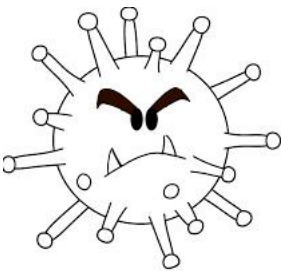
CORONA VÍRUS



ASMA



TOSSE



GRIPE

HISTÓRIA

1. AGORA É HORA DE PENSAR NO SEU NOME! COM A AJUDA DA SUA FAMÍLIA RESPONDA:

- A) SEU NOME É _____.
- B) SEU SOBRENOME É _____.
- C) QUEM ESCOLHEU SEU NOME FOI _____.
- D) CONTE COMO FOI A ESCOLHA DO SEU NOME _____

2. NESTA ATIVIDADE VOCÊS IRÃO FAZER UMA ENTREVISTA COM O PAPAÍ, COM A MAMÃE OU COM QUEM VOCÊ MORA PARA RESPONDER SOBRE A SUA CHEGADA NA FAMÍLIA, OU SEJA, O SEU NASCIMENTO:

MINHA HISTÓRIA

_____, RESPONDA-ME E ME AJUDE A ESCREVER!

EM QUE DIA NASCI? _____

QUANTOS QUILOS PESEI? _____

COM QUANTOS CENTÍMETROS NASCI? _____

QUEM ESCOLHEU O MEU NOME? _____

QUAL FOI A MINHA PRIMEIRA PALAVRINHA? _____

COM QUE IDADE DEI MEUS PRIMEIROS PASSINHOS?

3. LEIA O TEXTO E RESOLVA A ATIVIDADE A SEGUIR:

QUANDO NASCEMOS NOSSOS PAIS PROVIDENCIAM A CERTIDÃO DE NASCIMENTO, NOSSO PRIMEIRO DOCUMENTO. DEPOIS TEMOS A CARTEIRA DE VACINA E OUTRO DOCUMENTO IMPORTANTE QUE A CRIANÇA JÁ PODE FAZER É A CARTEIRA DE IDENTIDADE.



COMPLETE:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 - ESSE DOCUMENTO É UMA CARTEIRA DE:

2 - ESSA PALAVRA TEM: _____ LETRAS.

GEOGRAFIA

1. LEIA O TEXTO E RESPONDA:

GRUPOS DE CONVIVÊNCIA



NOS BAIRROS EXISTEM VÁRIOS
GRUPOS DE CONVIVÊNCIA E
NESSES GRUPOS DEVE HAVER
RESPEITO PARA SE CONVIVER
BEM TANTO NO LOCAL DE



MORADIA, COMO NA IGREJA E NAS ÁREAS DE LAZER (PARQUINHO, PRAÇA, CLUBES, CAMPO DE FUTEBOL, ENTRE OUTROS).

A) COMO É A CONVIVÊNCIA COM OS VIZINHOS PRÓXIMOS A SUA CASA?

R: _____

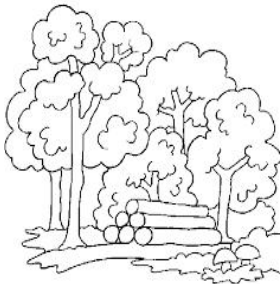
B) NO SEU GRUPO RELIGIOSO TODOS SE RESPEITAM? EXPLIQUE.

R: _____

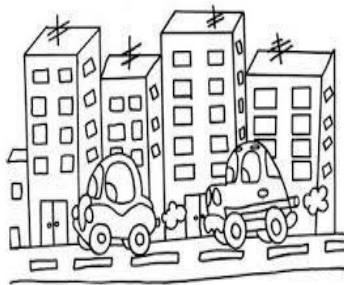
C) ESCREVA 3 REGRAS DE CONVIVÊNCIA EM GRUPO:

R: _____

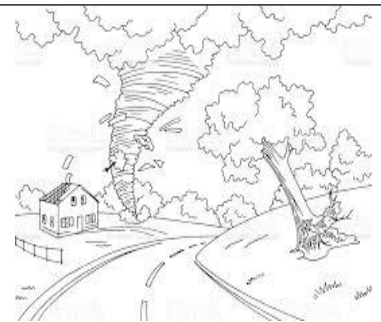
2. OBSERVE AS PAISAGENS E ESCREVA SE ELA FOI TRANSFORMADA PELA AÇÃO DO **HOMEM OU PELA AÇÃO DA **NATUREZA**:**



DESMATAMENTO

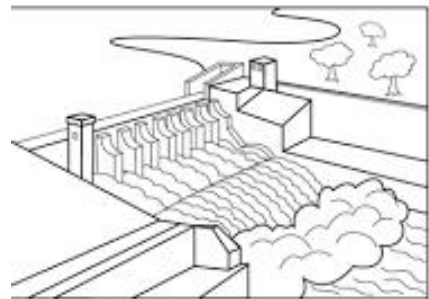


CIDADES



CICLONE

3. OBSERVE CADA PAISAGEM E ESCREVA EM QUE A ÁGUA ESTÁ SENDO CONSUMIDA:





ENSINO RELIGIOSO

1. LEIA O TEXTO E FAÇA AS ATIVIDADES:

Batata-doce (lenda Xavante)

CONTA A **LENDA** QUE OS URUBUS PASSEAVAM SOBRE UMA FLORESTA DO MATO GROSSO QUANDO AVISTARAM UM CAÇADOR DEBATENDO-SE NO CHÃO. ... OS ÍNDIOS PLANTARAM A MUDA E A **BATATA-DOCE** TORNOU-SE UMA LAVOURA MUITO POPULAR E APRECIADA EM TODO O PAÍS.

AGORA VAMOS RECITAR A PARLENDA:

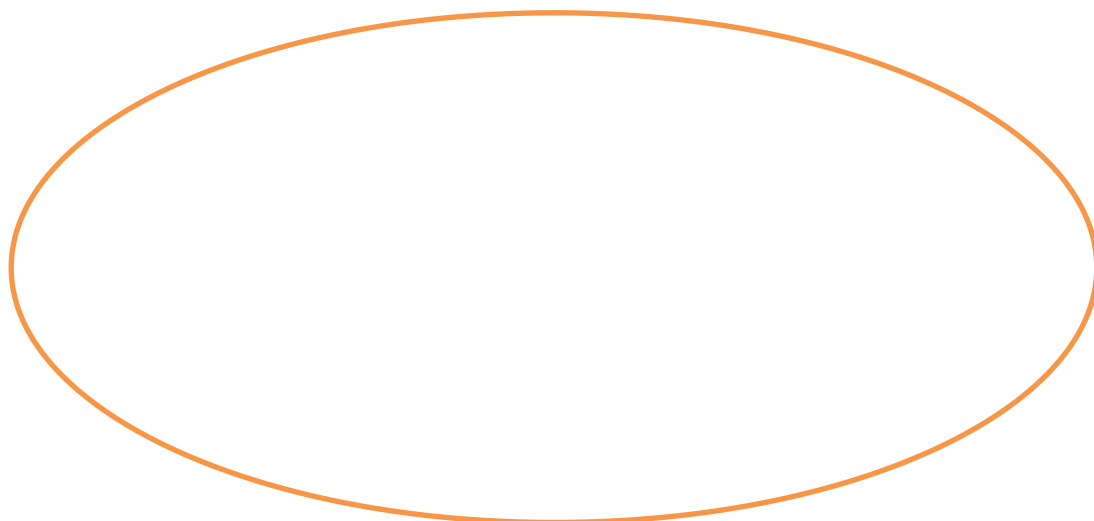
O DOCE PERGUNTOU PRO DOCE:
- QUAL É O DOCE MAIS DOCE?
O DOCE RESPONDEU PRO DOCE:
- O DOCE MAIS DOCE
É O DOCE DE BATATA-DOCE.

caninhopreferidodamah.blogspot.com

A) PINTE DE AZUL A FRASE QUE INDICA UMA PERGUNTA.

B) QUANTAS SÍLABAS TÊM A PALAVRA DOCE? ○

C) DESENHE A AVE SAGRADA DOS INDÍGENAS:



2. LEIA O TEXTO COM A AJUDA DE UM ADULTO:

O KUARUP É UMA FESTA PARA CELEBRAR A MEMÓRIA DOS MORTOS

OS TRONCOS FEITOS DA MADEIRA "KUARUP" SÃO A REPRESENTAÇÃO CONCRETA DO ESPÍRITO DOS MORTOS.



Foto: Roberto Stuckert Filho

O **KUARUP** É UM RITUAL DE HOMENAGEM AOS MORTOS ILUSTRES, CELEBRADO PELOS POVOS INDÍGENAS DA REGIÃO DO **XINGU**, NO BRASIL. O RITO É CENTRADO NA FIGURA DE **MAWUTZININ**, O **DEMIURO** É PRIMEIRO HOMEM DO MUNDO DA SUA MITOLOGIA. **KUARUP** TAMBÉM É O NOME DE UMA MADEIRA. EM SUA ORIGEM, O **KUARUP** TERIA SIDO UM RITO QUE OBJETIVAVA TRAZER OS MORTOS DE NOVO À VIDA.

OS TRONCOS FEITOS DA MADEIRA "KUARUP" SÃO A REPRESENTAÇÃO CONCRETA DO ESPÍRITO DOS MORTOS. CORRESPONDERIA À CERIMÔNIA DE FINADOS, DOS BRANCOS. ENTRETANTO, O KUARUP É UMA FESTA ALEGRE, ONDE CADA UM COLOCA A SUA MELHOR VESTIMENTA NA PELE. NA VISÃO DOS ÍNDIOS, OS MORTOS NÃO QUEREM VER OS VIVOS AGINDO DE FORMA TRISTE OU FEIA.

RESPONDA AS QUESTÕES A SEGUIR:

- A) QUAL O NOME DA FESTA RELIGIOSA QUE SE FALA ACIMA? _____
- B) A QUEM ESTA FESTA HOMENAGEIA? _____
- C) EM QUE REGIÃO MORA ESSES ÍNDIGENAS? _____
- D) ESTA FESTA CORRESPONDERIA A QUAL COMEMORAÇÃO DOS BRANCOS? _____

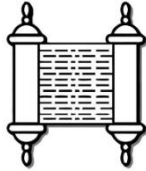
E) NA VISÃO DOS ÍNDIOS OS MORTOS GOSTARIAM DE VER OS VIVOS _____.

1. LEIA O TEXTO COM A AJUDA DE UM ADULTO:

O JUDAÍSMO É DEFINIDA COMO RELIGIÃO, FILOSOFIA E MODO DE VIDA DO POVO JUDEU. DE ACORDO COM O JUDAÍSMO TRADICIONAL DEUS REVELOU SUAS LEIS E MANDAMENTOS A MOISÉS NO MONTE SINAI. SEUS PRINCIPAIS SÍMBOLOS SÃO:



ESTRELA DE DAVI

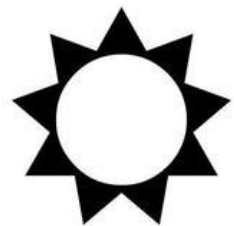
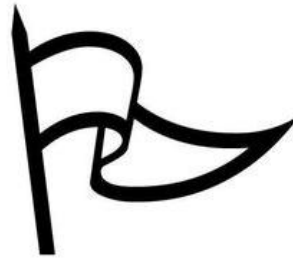
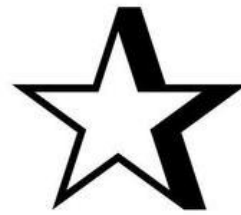
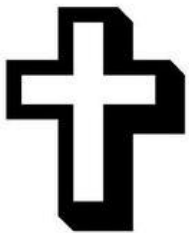


TORÁ OU BÍBLIA HEBRAICA



MENORÁ

ESCREVA O NOME DE CADA FIGURA E CIRCULE AQUELES QUE FOREM SÍMBOLOS RELIGIOSOS:



ARTE

❖ **CURIOSIDADE: CAMILLE SAINT-SAËNS** FOI UM COMPOSITOR FRANCÊS, QUE NASCEU EM PARIS, 1835. COMEÇOU A APRENDER PIANO AOS DOIS ANOS E MEIO DE IDADE, SENDO BEM PRECOCE. SUA CANÇÃO **CARNAVAL DOS ANIMAIS** FOI COMPOSTA EM FEVEREIRO DE 1886, QUANDO ELE PASSAVA FÉRIAS EM UMA PEQUENA ALDEIA NA ÁUSTRIA.

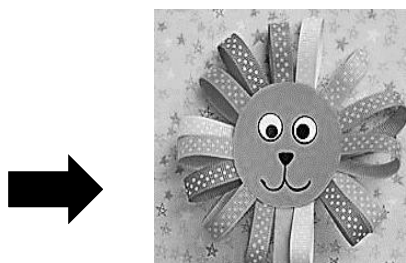
➤ AGORA, OUÇA NOVAMENTE A MÚSICA, ACOMPANHANDO A LETRA A SEGUIR:

<u>ZOOLOGICO</u>	<u>(XUXA)</u>
ANDE COMO O MACACO (Ú Ú Ú Ú) IMITE UM CANGURU (PÓIMM PÓIMM) IMITE O LEÃO (GRRRAU) AGORA O PAPAGAIO (CURUPACO, ...) VAMOS NOS DIVERTIR CANTAR, CORRER, SORRIR NUM LUGAR MÁGICO PRA GENTE SER FELIZ VEM BRINCAR NO ZOOLOGICO IMITE O ELEFANTE (RRRRRR) ANDE COMO A GIRAFA	IMITANDO A FOQUINHA (OUH!OUH!) AGORA A HIENA (HAHAHAHA) VAMOS NOS DIVERTIR CANTAR, CORRER, SORRIR NUM LUGAR MÁGICO PRA GENTE SER FELIZ VEM BRINCAR NO ZOOLOGICO ANDE COMO O MACACO (Ú Ú Ú Ú) IMITE UM CANGURU (PÓIMM PÓIMM) IMITE O LEÃO (GRRRAU) AGORA O PAPAGAIO (CURUPACO, ...) VEM BRINCAR NO ZOOLOGICO!

- ESCOLHA UM ESPAÇO DA SUA CASA PARA VOCÊ IMITAR TODOS OS BICHOS DA MÚSICA;
- FINJA QUE VOCÊ ESTÁ NUMA FLORESTA OU EM UM ZOOLOGICO;
- EXPLORE OS MOVIMENTOS CORPORAIS DE CADA ANIMAL, BEM COMO, O SOM OU RUÍDOS QUE CADA UM PRODUZ;
- CANTE ALTO E BAIXO, AGUDO (FINO) E GRAVE (GROSSO), DIVERTINDO-SE COM A MÚSICA.

❖ **DEPOIS:**

- CONFECCIONE UM LEÃOZINHO, SEGUINDO OS PASSOS ABAIXO:
 - 1- PEGUE UMA FOLHA DE PAPEL E CORTE-A AO MEIO, EM UMA DAS PARTES VOCÊ IRÁ DESENHAR UM CÍRCULO GRANDE E, NA OUTRA METADE, USE A RÉGUA E, RISQUE VÁRIAS LINHAS RETAS, NA POSIÇÃO HORIZONTAL;
 - 2- RECORTE O CÍRCULO E DESENHE OS OLHOS, O FOCINHO, O BIGODE E A BOCA DO LEÃO, PINTE-O E RESERVE;
 - 3- PINTE A OUTRA MEDADE DA FOLHA NA COR DA JUBA DO LEÃO E, EM SEGUIDA RECORTE SOBRE AS LINHAS RETAS QUE VOCÊ RISCOU, OBTENDO ASSIM, VÁRIAS TIRINHAS;
 - 4- PEGUE CADA TIRA, UMA PONTA COM PONTA, FICANDO A PARTE COLORIDA PARA FORA E, COLE ATRÁS DO CÍRCULO FORMANDO A JUBA DO LEÃO, CONFORME IMAGEM ABAIXO;



- 5- CRIE, NO ESPAÇO ABAIXO, UM LINDO CENÁRIO PARA ESTE ANIMAL (PODE SER UMA FLORESTA COM MUITAS ÁRVORES, COM RIO, PONTE, OUTROS ANIMAIS, OU UM ENORME ZOOLOGICO, ETC). USE A SUA CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO!
- 6- FINALIZE COLANDO O SEU LEÃOZINHO NESTE LUGAR QUE VOCÊ DESENHOU.









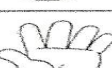
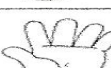
INGLÊS

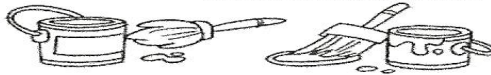
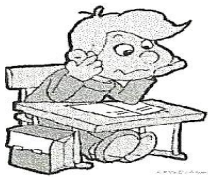
English Activity



NUMBERS

 COVER THE NUMBERS.

	ONE		SIX
	TWO		SEVEN
	THREE		EIGHT
	FOUR		NINE
	FIVE		TEN



Ligue os números aos seus significados em inglês:

A - Match.

1 2 3 4 5 6

FIVE FOUR TWO ONE SIX THREE

RELEMBRANDO NÚMEROS ATÉ 20

LIGUE OS NÚMEROS AO SEU NOME.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

THIRTEEN

SEVENTEEN

EIGHTEEN

NINETEEN

TWELVE

FOURTEEN

EXERCISE

1- WRITE THE NAME OF YOUR FAVORITE COLOR AND PAINT THE PICTURE WITH THE SAME COLOR. (ESCREVA O NOME DA SUA COR FAVORITA E PINTE A FIGURA COM A MESMA COR).

AMARELO YELLOW	AZUL BLUE	VERDE GREEN	VERMELHO RED	ROXO PURPLE	MARROM BROWN
PRETO BLACK	LARANJA ORANGE	CINZA GRAY			

MY FAVORITE COLOR IS _____



EDUCAÇÃO FÍSICA

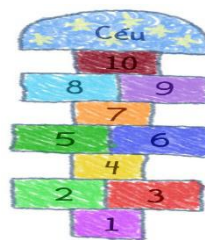
ATIVIDADE:

IMPORTANTE RESSALTAR QUE PULANDO, A CRIANÇA DESENVOLVE A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, O EQUILÍBRIO E A CONCENTRAÇÃO.

QUAIS MATERIAS PODEMOS UTILIZAR?

MATERIAIS COMO GIZ, PEDRA DE TERRA OU CACO DE TIJOLO OU FITA CREPE.

AGORA, CHEGOU A HORA DE EXPERIMENTAR 2 FORMAS DO JOGO DA AMARELINHA:



REGRAS: A BRINCADEIRA DA AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA QUE É ÓTIMA PARA DESENVOLVER A NOÇÃO DE RESPEITO ÀS REGRAS E A ESPERAR PELA VEZ. A AMARELINHA MAIS TRADICIONAL É AQUELA FEITA NO CHÃO COM GIZ. SEGUE AS REGRAS DA BRINCADEIRA: CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA.

QUEM COMEÇAR JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM O NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CASA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O CÉU.

SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA. QUANDO HÁ UMA CASA DO LADO DA OUTRA, PODE PÔR OS DOIS PÉS NO CHÃO.

QUANDO CHEGAR NO CÉU, O JOGADOR VIRA E VOLTA PULANDO NA MESMA MANEIRA, PEGANDO A PEDRINHA QUANDO ESTIVER NA CASA SEGUINTE. ASSIM SUCESSIVAMENTE, SEGUINDO SEQUÊNCIA NUMÉRICA DAS CASAS.

PERDE A VEZ QUEM:

- ✓ PISAR NAS LINHAS DO JOGO
- ✓ PISAR NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA
- ✓ NÃO ACERTAR A PEDRINHA NA CASA ONDE ELA DEVE CAIR
- ✓ NÃO CONSEGUIR (OU ESQUECER) DE PEGAR A PEDRINHA DE VOLTA

DEPOIS...

DESENHE ABAIXO A AMARELINHA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE BRINCAR.



ATIVIDADE:

HISTÓRIA EMOCIONANTE

OBSERVE AS IMAGENS:

NESTA BRINCADEIRA, VOCÊ NÃO VAI PRECISAR DE NENHUM OBJETO, SÓ REPRESENTAR OS SENTIMENTOS DAS CARINHAS ATRAVÉS DE EXPRESSÕES FACIAIS.

OLHE PARA AS CARINHAS DE EMOJIS E OBSERVE AS EXPRESSÕES FACIAIS QUE ELAS REPRESENTAM.

TRISTE



BRAVO



ANIMADO



MEDO



FELIZ



O OBJETIVO É REPRESENTAR COM SEU CORPO AS EMOÇÕES ILUSTRADAS ABAIXO PELOS EMOJIS CONFORME A HISTÓRIA ESTARÁ SENDO CONTADA POR ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA.

HISTÓRIA:

A HISTÓRIA COMEÇA QUANDO TODOS ESTÃO DORMINDO, NAQUELE DIA VOCÊ ACORDOU MUITO **FELIZ**, LEVANTOU-SE DA CAMA MUITO **ANIMADO (A)** PORQUE QUERIA IR À ESCOLA. COLOCOU O UNIFORME E FOI CORRENDO PELA RUA, NO CAMINHO OUVIU UM ESTOURO E FICOU PARALISADO (A) DE **MEDO**, MAS LOGO O MEDO PASSOU E SEGUIU O CAMINHO PRA A ESCOLA SE EQUILIBRANDO SOBRE O MEIO-FIO. DE REPENTE VOCÊ CAIU E SE LEVANTOU MUITO **BRAVO (A)** BATENDO OS PÉS FIRMES NO CHÃO, MAS LOGO A RAIVA PASSOU E CHEGOU A ESCOLA E FICOU MUITO **TRISTE**, POIS LEMBROU QUE ESTAVA FECHADA E RETORNOU PARA CASA ARRASTANDO OS PÉS NO CHÃO. COM TAMANHA TRISTEZA, CHEGOU A SUA CASA E LOGO FICOU **FELIZ** NOVAMENTE, POIS REFLETIU QUE TUDO ISSO VAI PASSAR E POR ISSO VOLTOU A FICAR **ANIMADO (A)**.

DEPOIS...

DESENHE NO QUADRO ABAIXO O EMOJI QUE REPRESENTA O QUE VOCÊ MENOS GOSTA DE SENTIR.



BASE DIVERSIFICADA



ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO FELTRIN

COMPONENTES CURRICULARES: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA MATEMÁTICA (MATEMÁTICA EXTENSIVA/JOGOS DE RACIOCÍNIO), PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA (LETRAMENTO/OFFICINA DE TEXTO), EDUCAÇÃO AMBIENTAL (VIDA E SAÚDE), ESPORTE E LAZER (RECREAÇÃO).

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E ARTE (MUSICALIZAÇÃO).

TURMAS: 1º E 2º A/B.

PROFESSORA: CLEONICE RANUCCI.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 21/08 A 04/09 DE 2020.

DEVOLVIDO NO DIA: ___ / ___ / ___

ALUNO (A): _____ **TURMA:** _____

Senhores Pais e Responsáveis

Vocês estão recebendo um **ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO REFERENTE AO 2º TRIMESTRE - Atividades complementares de estudo para o período de isolamento – COVID 19**. Contamos com sua participação para que todas essas atividades sejam realizadas e assim possamos atribuir presença e anexar as tarefas no portfólio do estudante. É importante que o vínculo do aluno com os estudos não seja interrompido, apesar das dificuldades em relação as atividades remotas. Qualquer dúvida estamos a disposição no WhatsApp.

Pedagogas

ATENÇÃO: Os professores da manhã estarão disponíveis para esclarecer dúvidas sobre as atividades de segunda a sexta-feira das 7:30h às 11:30h e os professores da tarde das 13:00h às 17:00h.

Exceto: No dia que os professores estarão planejando as próximas atividades. De **segunda-feira** os professores regentes e de **sexta-feira** os professores de aulas específicas (Ed. Física, Arte, Inglês e Musicalização).

O QUE VAI ESTUDAR?	Musicalização: - SOM PRODUZIDO PELO CORPO: A VOZ. - INSTRUMENTOS MÚSICAIS.
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	Musicalização: Identificar a voz como possibilidade sonora, rítmica e expressiva;Exercitar a voz como meio expressivo, produzindo sons e ritmos; Reconhecer e identificar alguns instrumentos musicais.
COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS	Vocês deverão organizar um tempo para realizar as atividades do ROTEIRO. Não fique com dúvidas, faça questionamentos a professora no grupo do WhatsApp.
COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?	Todas as tarefas serão realizadas no ROTEIRO, portanto você deverá realizar TODOS os exercícios propostos. Fazer as ilustrações e colorir demonstrando interesse nas atividades. Com base na realização das tarefas os Roteiros serão corrigidos.

ATIVIDADES DE MUSICALIZAÇÃO: SOM PRODUZIDO PELO CORPO: A VOZ.

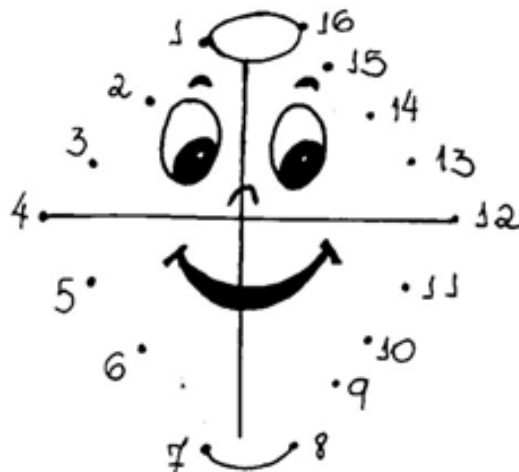
1- CANTE USANDO SUA VOZ NATURALMENTE. DEPOIS, ILUSTRE A CANÇÃO NO ESPAÇO AO LADO.

CAI, CAI, BALÃO

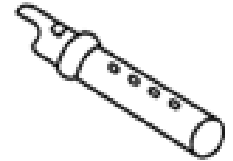
CAI CAI BALÃO, CAI CAI BALÃO
AQUI NA MINHA MÃO
NÃO CAI NÃO, NÃO CAI NÃO,
NÃO CAI NÃO
CAI NO MEIO DO SALÃO.

CAI CAI BALÃO, CAI CAI BALÃO
NO MEIO DO SALÃO;
EU VOU LÁ, EU VOU LÁ,
EU VOU LÁ
GOSTO MUITO DE BRINCAR!

2- AGORA, LIGUE OS PONTINHOS, DESCUBRA O QUE É E, PINTE BEM COLORIDO!



3- AGORA, LEVE CADA MÚSICO AO SEU INSTRUMENTO MUSICAL COBRINDO CADA LINHA COM UMA COR DIFERENTE.





ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO FELTRIN

TURMAS: 2º ANOS – A/B

COMPONENTES CURRICULARES: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA MATEMÁTICA (MATEMÁTICA EXTENSIVA/JOGOS DE RACIOCÍNIO), PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA (LETRAMENTO/OFICINA DE TEXTO), EDUCAÇÃO AMBIENTAL (VIDA E SAÚDE), ESPORTE E LAZER (RECREAÇÃO)

PROFESSORAS: VILMA MARIA RODRIGUES CHOFARD/MARIA CARMEM

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E ARTE (MUSICALIZAÇÃO).

ALUNO: _____

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 21/08 A 04/09 DE 2020.

DEVOLVIDO NO DIA: ____ / ____ / ____

<p>O QUE VAI ESTUDAR?</p>	<p>Matemática Extensiva: Ordem crescente e decrescente; Números pares e ímpares; Escrita numérica.</p> <p>Jogos de Raciocínio: Contagem e sequência numérica até 100.</p> <p>Letramento: Consciência de palavras; Texto em verso (poema); Rimas.</p> <p>Oficina de texto: texto em prosa; Escrita de frase.</p> <p>Vida e saúde: A importância da água para o bom funcionamento do organismo; utilidades da água; Preservação da água.</p> <p>Recreação: Equilíbrio; Psicomotricidade; Coordenação motora fina.</p>
<p>PARA QUÊ VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>Matemática Extensiva: Identificar ordem crescente e decrescente; Reconhecer números pares e ímpares.</p> <p>Jogos de Raciocínio: Reconhecer sequência numérica até 100.</p> <p>Letramento: Aprimorar capacidade de leitura e escrita; Perceber rimas na escrita de poema; Desenvolver consciência fonológica por meio de rimas.</p> <p>Oficina de texto: Desenvolver escrita de frases e textos.</p> <p>Vida e saúde: Conhecer a importância da água para o nosso organismo; identificar a importância da água no nosso dia a dia; Reconhecer a importância da preservação da água.</p>

	Recreação: Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora ampla; Desenvolver a coordenação motora fina.
COMO VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS	Vocês deverão organizar um tempo para realizar as atividades do ROTEIRO. Não fique com dúvidas, faça questionamentos a professora no grupo do WhatsApp.
COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?	Todas as tarefas serão realizadas no ROTEIRO, portanto você deverá realizar TODOS os exercícios propostos. Fazer a ilustrações e colorir demonstrando interesse nas atividades. Com base na realização das tarefas os Roteiros serão corrigidos.

JOGOS DE RACIOCÍNIO

JOGO: ESCADAS E SERPENTES

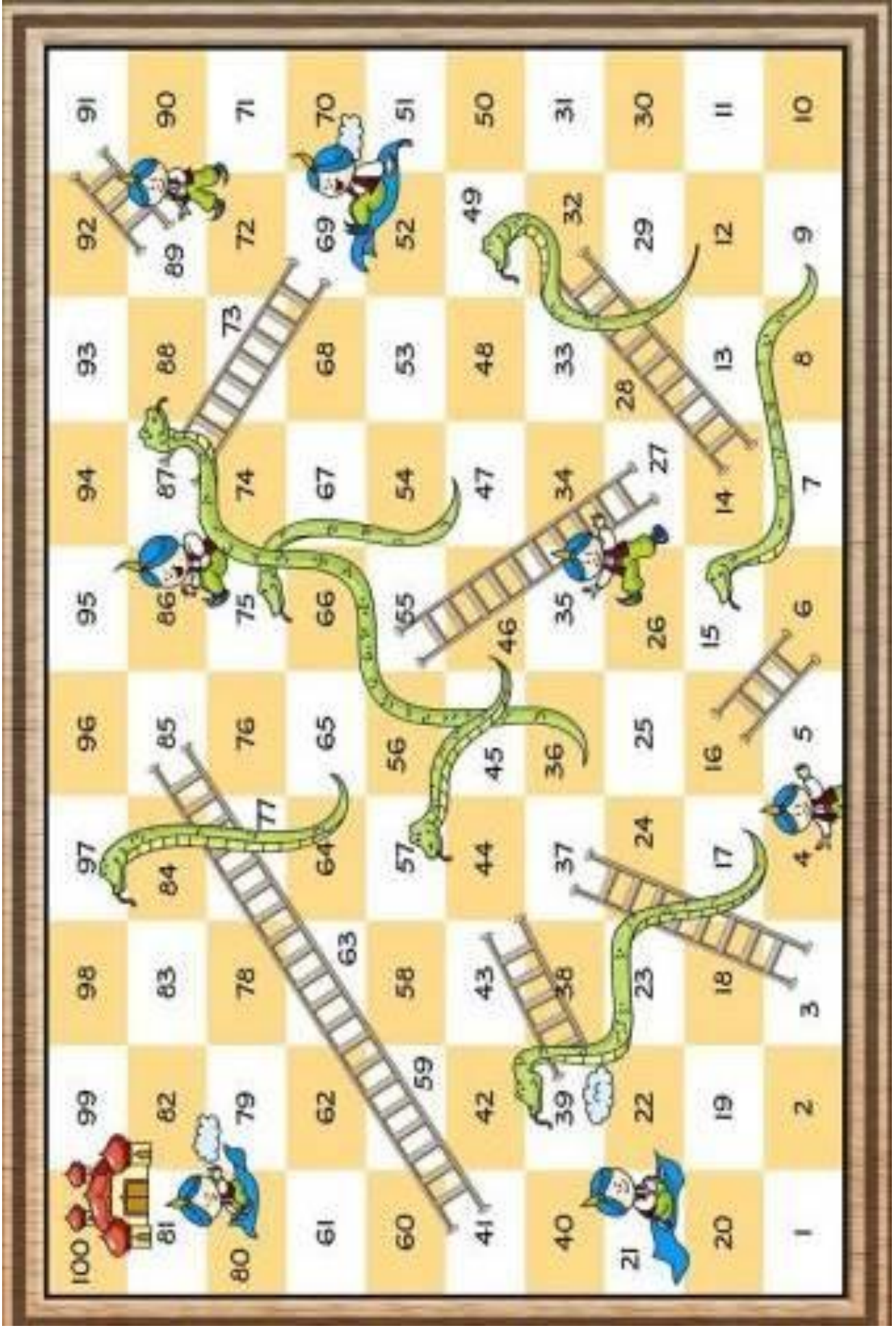
MATERIAIS: TABULEIRO; MARCADORES; DADO OU FICHAS ENUMERADAS DE 1 À 6.

COMO JOGAR: PARA DETERMINAR QUEM COMEÇA CADA JOGADOR LANÇA UMA VEZ O DADO OU SORTEIA UMA FICHA QUE DEVERÃO ESTAR VIRADAS PARA BAIXO.

QUEM TIRAR O MAIOR NÚMERO COMEÇA.

OS JOGADORES COMEÇAM NA PARTE INFERIOR DO PERCURSO E AVANÇAM JOGANDO O DADO OU SORTEANDO UMA FICHA, ATÉ CHEGAR AO TOPO.

SE O MARCADOR CAIR NA BASE DE UMA ESCADA, CORTA CAMINHO, SUBINDO ATÉ O SEU TOPO. MAS SE, AO CONTRÁRIO, O MARCADOR PARAR EM UMA CASA COM A CABEÇA DE UMA COBRA, ELE É COMIDO ATÉ O SEU RABO, MUITAS CASAS PARA BAIXO.



VAMOS BRINCAR DE PAR OU ÍMPAR? PARA RELEMBRAR O QUE É PAR OU ÍMPAR E PARA BRINCAR COM ALGUÉM ASSISTA AOS VIDEOS NOS LINKS ABAIXO, ELES TAMBÉM SERÃO ENVIADOS PELO WHATS. DEPOIS COMPLETE AS TRILHAS.

<https://www.youtube.com/watch?v=pAP49IOwVmE>

<https://www.youtube.com/watch?v=UCWMIyE5D5k>

PINTE OS NÚMEROS DE ACORDO COM A LEGENDA E DESCUBRA O DESENHO.

LEGENDA:

AZUL

81 – 91 – 92 – 90 – 99 - 100

AMARELO

18 -19 – 28 – 29

VERDE

16 – 26 -36 -46 – 56 -66 – 25 – 35- 45 -55 – 34 – 44 -54- 43 – 53 – 52

MARROM

71 – 82 – 93 – 72 – 83 – 94 – 73 – 84 – 95 – 74 – 85 – 96 – 75 – 86 – 97 – 76 –
87 – 98 – 77 – 88 – 78 – 89 – 79 – 80

**DITADO
COLORIDO**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

MATEMÁTICA EXTENSIVA

COMPLETE AS FRASES COM OS TERMOS **MAIOR** OU **MENOR**

A) PARA ORGANIZARMOS OS NÚMEROS EM ORDEM **CRESCENTE** INICIAMOS DO NÚMERO _____ PARA O _____.

B) PARA ORGANIZARMOS OS NÚMEROS EM ORDEM **DECRESCENTE** INICIAMOS DO NÚMERO _____ PARA O _____.

C) ORGANIZE OS NÚMEROS ABAIXO EM ORDEM CRESCENTE.

42	13	26	75	9	64
----	----	----	----	---	----

D) ORGANIZE OS NÚMEROS EM ORDEM DECRESCENTE.

99	27	5	81	63	32
----	----	---	----	----	----

NÚMEROS PARES E ÍMPARES

Você já sabe que, se o número terminar em **0, 2, 4, 6 e 8**, ele é **par**. E se terminar em **1, 3, 5, 7 e 9**, ele é **ímpar**.

Sendo assim, resolva as atividades a seguir.

1) Observe se o número é par ou ímpar. Em seguida, faça um **x** na opção **correta**.

Número	Par	Ímpar
29		
30		
11		
16		
9		
213		

Número	Par	Ímpar
88		
22		
15		
99		
107		
144		

ESCREVA POR EXTENSO OS NÚMEROS QUE FORA PINTADOS DE AZUL NO DITADO COLORIDO.

81 _____

91 _____

92 _____

90 _____

99 _____

100 _____

LETRAMENTO

1) VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DOS TRÊS PORQUINHOS? ELA ESTÁ ESCRITA ABAIXO EM FORMA DE POEMA. LEIA COM BASTANTE ATENÇÃO!

OS TRÊS PORQUINHOS

Gerusa Rodrigues Pinto



OS TRÊS PORQUINHOS,
MUITO BONITINHOS,
FIZERAM SUAS CASINHAS
E O LOBO APARECEU.

A PRIMEIRA CASINHA,
QUE ERA DE PALHA,
O LOBO SOPROU
E A CASINHA DERRUBOU.

A SEGUNDA CASINHA,
QUE ERA DE PAU,
O LOBO SOPROU
E A CASINHA DERRUBOU.

MAS A ÚLTIMA CASINHA,
QUE ERA DE PEDRA,
O LOBO SOPROU, SOPROU
E A CASINHA EM PÉ FICOU.

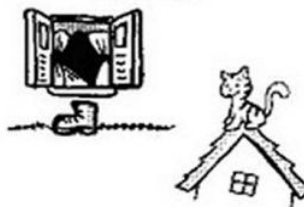
(Música Marcha Soldado)

2) COMPLETE O POEMA DE ACORDO COM OS DESENHOS AO LADO DE CADA ESTROFE.

lado de cada estrofe.
 Uma pequena guitarra
 Que estava com a _____



Uma bota amarela
 Que caiu da _____



Um gato malhado
 Que subiu no _____

Um lindo passarinho
 Que abandonou seu _____



Uma borboleta colorida
 Que voava no _____

Um belo pião
 Que estava na minha _____



Um pequeno caracol
 Debaixo do _____



DESCUBRA AS FRASES

1) Siga os números do quadro abaixo, descubra as palavras e forme frases com elas.

Veja o exemplo:

11 + 12 + 6 + 4 + 1 = Leandro é amigo de Lúcia.



NÚMERO	PALAVRA	NÚMERO	PALAVRA	NÚMERO	PALAVRA
1	LÚCIA	8	O	15	DE
2	LUA	9	GOSTA	16	LIXO
3	RECICLE	10	A	17	HOJE
4	DE	11	LEANDRO	18	LIVROS
5	LORENA	12	É	19	LARANJA
6	AMIGO	13	LEITE	20	NOVA
7	CARO	14	SEMPRE	21	LAIR

A) $1 + 9 + 4 + 19 =$ _____

B) $3 + 14 + 8 + 16 =$ _____

C) $5 + 9 + 4 + 18 =$ _____

D) $10 + 2 + 17 + 12 + 20 =$ _____

E) $11 + 12 + 6 + 15 + 21 =$ _____

F) $21 + 9 + 15 + 13 =$ _____

OFICINA DE TEXTO

1) OBSERVE AS CENAS E ELABORE FRASES.





2) ESCREVA OS NOMES DAS FIGURAS E DEPOIS LIGUE AQUELAS QUE TERMINAM COM O MESMO SOM.

















VIDA E SAÚDE

PARA LEITURA!!!

A IMPORTÂNCIA DA ÁGUA PARA NOSSO ORGANISMO

DESDE CRIANÇA, APRENDEMOS QUE A ÁGUA É FUNDAMENTAL PARA TODOS OS SERES VIVOS. MAS, QUAL SUA IMPORTÂNCIA PARA NOSSO ORGANISMO?

NOSSO CORPO É COMPOSTO EM MÉDIA DE 60 À 70% DE ÁGUA. POR ISSO, MANTER O CORPO SEMPRE HIDRATADO É ESSENCIAL PARA PROMOVER SEU BOM FUNCIONAMENTO.

A FALTA DE ÁGUA EM NOSSO CORPO PODE PROMOVER A DESIDRATAÇÃO, PROCESSO QUE AFETA DE DIFERENTES FORMAS NOSSOS ÓRGÃOS CAUSANDO ALGUNS SINTOMAS COMO: CANSAÇO, DOR DE CABEÇA, PELE RESSECADA E OUTROS.

ESTÁ COMPROVADO QUE A ÁGUA: REGULA A TEMPERATURA CORPORAL, AUXILIA NA DESINTOXICAÇÃO DO CORPO, AJUDA NA ABSORÇÃO DE NUTRIENTES DOS ALIMENTOS, PREVINE O APARECIMENTO DE PEDRAS NOS RINS, MELHORA O FUNCIONAMENTO DO INTESTINO, MELHORA A CIRCULAÇÃO SANGUÍNEA E FACILITA A DIGESTÃO DE REFEIÇÕES.

ENTENDER A IMPORTÂNCIA DA ÁGUA PARA A VIDA É FUNDAMENTAL PARA RESPEITAR E PRESERVAR ESSE BEM PRECIOSO. ATITUDES SIMPLES, COMO SEMPRE TER UMA GARRAFA DE ÁGUA POR PERTO PODEM AJUDAR VOCÊ A MANTER O CORPO HIDRATADO NA MEDIDA CERTA.

DE ACORDO COM O TEXTO COMPLETE AS FRASES:

- A) APRENDEMOS QUE A ÁGUA É FUNDAMENTAL PARA OS _____.
- B) A DESIDRATAÇÃO NO ORGANISMO PODE SER CAUSADA PELA FALTA DE _____.
- C) A ÁGUA É UM BEM _____, POR ISSO DEVEMOS _____.



JÁ SABEMOS DA IMPORTÂNCIA DA ÁGUA PARA NOSSO ORGANISMO. MAS, A ÁGUA TAMBÉM É MUITO UTILIZADA NO NOSSO DIA A DIA. OBSERVE AS CENAS ABAIXO E PINTE AQUELAS QUE AS PESSOAS UTILIZAM ÁGUA. DEPOIS ESCREVA UMA FRASE PARA CADA CENA QUE VOCÊ PINTOU.



MEIO AMBIENTE: ÁGUA

Atualmente, muito tem se discutido sobre medidas de preservação da água. O planeta Terra possui 97% de água salgada encontrada nos mares e oceanos, 2% formam as geleiras que são inacessíveis e somente 1% é de água doce.

Portanto, precisamos ter consciência sobre a preservação da água já que contamos apenas com 1% de água doce para nossa sobrevivência, e a cada dia esse pouquinho de água sofre ameaças, por falta de preservação. O ser humano não consegue viver sem água, ela é a nossa fonte de vida, e é por isso, que devemos concordar que esse bem precioso deve ser preservado.

CONVERSANDO SOBRE O TEXTO:

1. De acordo com o texto acima, responda:

a) O texto se refere à:

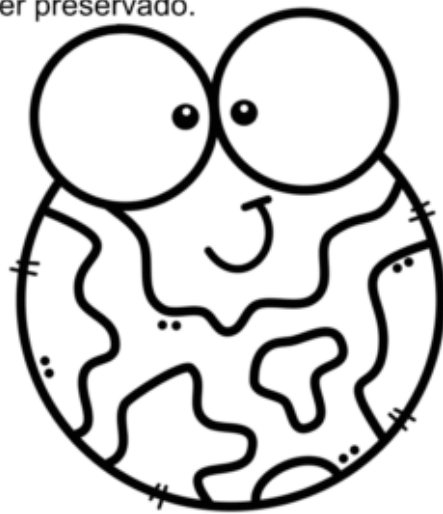
- excesso de preservação de água no planeta.
- preocupação pela preservação de animais.
- falta pela preservação de água.

b) Este texto tem características:

- de ser narrativo.
- de ser informativo.
- de ser uma fábula.

c) De acordo com o texto possuímos no planeta:

- mais água salgada.
- mais água doce.
- mais água concentrada em geleiras.



RECREAÇÃO

1) CORRIDA DO SACO

PARA ESTA ATIVIDADE VAI PRECISAR DE DOIS SACOS DE ESTOPA OU DE ALGUM TECIDO. VOCÊ PODE CONVERSAR COM UM RESPONSÁVEL E UTILIZAR ALGUM MATERIAL QUE TENHA EM CASA. POR EXEMPLO UMA FRONHA DE TRAVESSEIRO.

COMO BRINCAR:

- 1- MARCAR O LOCAL DA LARGADA E DA CHEGADA.
- 2- VESTIR O SACO E SE POSICIONAR NA LARGADA ATÉ O SINAL PARA COMEÇAR.
- 3- DURANTE A CORRIDA SEGURAR O SACO COM UMA MÃO PARA EVITAR QUE O SACO CAIA ABAIXO DOS JOELHOS, E MANTER O EQUILÍBRIO COM A OUTRA PARA PODER SALTAR OU PULAR.
- 4- DURANTE TODO O PERCURSO MANTER AMBAS AS PERNAS NO SACO ATÉ ALCANÇAR A LINHA DE CHEGADA.
- 5- PERDE QUEM CAIR PELO CAMINHO.
- 6- GANHA QUEM CHEGA PRIMEIRO.

2) VAMOS PULAR CORDA?

A PROFESSORA VILMA PULOU ATÉ 73 SEM ERRAR. VAMOS VER ATÉ QUANTO VOCÊ CONSEGUE? PULE ATÉ ERRAR E ANOTE O RESULTADO.

- PROFESSORA VILMA
- _____
- (ESCREVA SEU NOME E SUA QUANTIDADE DE PULOS)
- QUEM PULOU MAIS? _____
- QUANTOS PULOS A MAIS? _____

QUEM NÃO TIVER CORDA FAZ O MOVIMENTO COM OS BRAÇOS E PULE OU PODE UTILIZAR ALGUM MATERIAL ADAPTADO COMO PEDAÇO DE MANGUEIRA, UMA BLUSA ENROLADA.

3) CAMA DE GATO

PARA ESTA ATIVIDADE VAI PRECISAR DE UM PEDAÇO DE BARBANTE. JOGO EM DUPLA.

COMO JOGAR?

Folclore

Cama de gato

Materiais:
• 1 pedaço de barbante grosso, amarrado nos pontas.

1
Coloque as mãos nesta posição.

2
Dê uma volta em cada mão.

3
Passe o dedo médio por dentro da tira do nó esquerda. Repita a operação com o dedo médio do outro mão. Agora está montada a cama de gato. Para jogar você precisa de um amigo. Coloque os dedos indicadores e os polegares, como pinças, retorcendo de mão de amigo. E assim por diante, cada um tira da mão de outro.

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15