



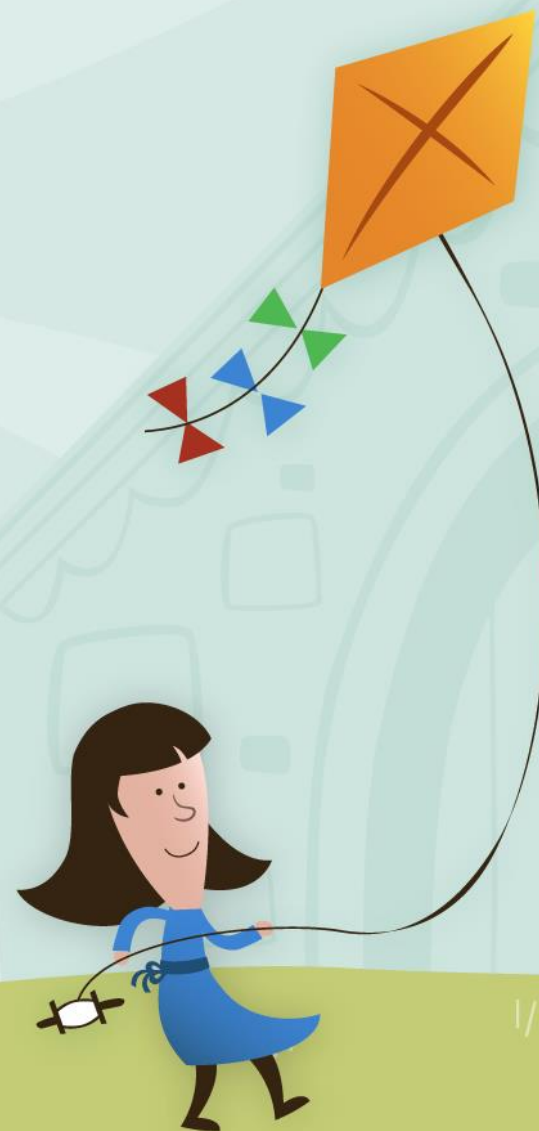
Ensino Fundamental I

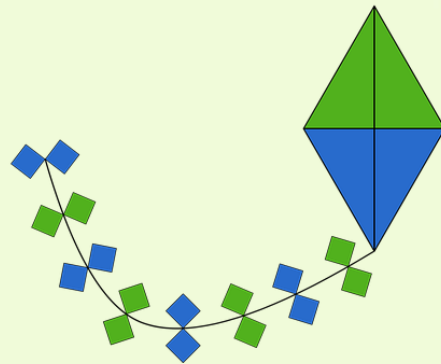
2º ano

Língua Portuguesa

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020





OLÁ! ESPERO QUE ESTEJA BEM!
PREPARAMOS ALGUMAS
ATIVIDADES BEM DIVERTIDAS,
PARA VOCÊ BRINCAR E
APRENDER AO MESMO TEMPO.

**SENHORES
RESPONSÁVEIS:**
A CRIANÇA PRECISARÁ
DE SEU AUXÍLIO, PARA
ACOMPANHÁ-LA NA
REALIZAÇÃO DESTAS
ATIVIDADES E
REALIZAR A LEITURA
DE TODO O MATERIAL.



- ➡ NÃO HÁ NECESSIDADE DE REALIZAR A IMPRESSÃO DESTE MATERIAL.
- ➡ AS ATIVIDADES NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS.
- ➡ OS ALUNOS IRÃO REVER ESTAS ATIVIDADES NA VOLTA ÀS AULAS.

VAMOS COMEÇAR!



ATIVIDADE 1

**VAMOS BRINCAR COM DOBRADURA!
DOBRADURA EM FORMATO DE CAMISA.**

**MATERIAL: FOLHAS DE PAPEL, COLA E
LÁPIS PARA COLORIR.**

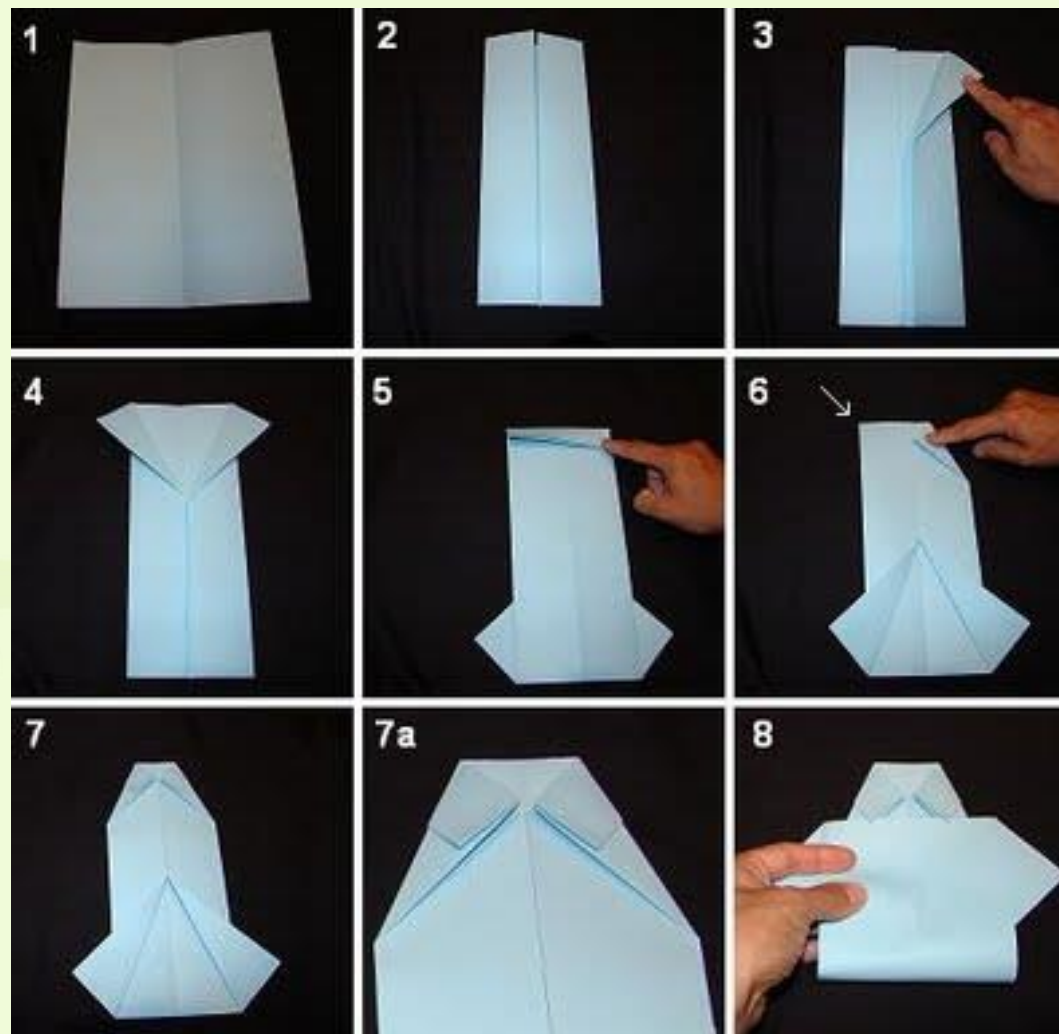
ORIGAMI É A ARTE
DA DOBRADURA
DE PAPEL. A
PALAVRA É
ORIUNDA DO
JAPONÊS ORI, QUE
SIGNIFICA
DOBRAR, E KAMI,
QUE SIGNIFICA
PAPEL.

ACESSE O LINK PARA
ASSISTIR O VÍDEO.
ORIGAMI: CAMISA.

https://www.youtube.com/watch?v=ilhMr6pBq_U



COMO BRINCAR: VOCÊ DEVERÁ DOBRAR O PAPEL, SEGUINDO O PASSO A PASSO, PARA FORMAR UMA PEQUENA CAMISA.



APÓS TERMINAR A DOBRADURA, ELA DEVERÁ SER COLADA EM UMA FOLHA DE PAPEL OU EM SEU CADERNO. APÓS COLAR, CONSTRUA A IMAGEM DE UM PERSONAGEM DA SUA ESCOLHA, UTILIZANDO A DOBRADURA E DESENHOS PARA A COMPOSIÇÃO DE PARTES DO CORPO DESTES PERSONAGENS.

CAPRICHE NO DESENHO!



FINALIZADA A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM, É HORA DA DESCRIÇÃO, QUE DEVERÁ SER FEITA NA MESMA FOLHA QUE VOCÊ COLOU A DOBRADURA DE CAMISA E DESENHO O PERSONAGEM.

PARA ISSO, VOCÊ DEVERÁ ESCOLHER UMA LETRA DO ALFABETO DE SUA PREFERÊNCIA E ESCREVER TODA A DESCRIÇÃO, UTILIZANDO SOMENTE PALAVRAS INICIADAS COM A LETRA ESCOLHIDA.

POR EXEMPLO, LETRA J: JOÃO, JOVEM, JORNALISTA, JAPONÊS...

ESTA ATIVIDADE, ALÉM DE SER MUITO DIVERTIDA, IRÁ ESTIMULAR SUA CRIATIVIDADE.

VOCÊ IRÁ ADORAR O RESULTADO FINAL!



ATIVIDADE 2

VAMOS BRINCAR DE **STOP!**

PARTICIPANTES: NO MÍNIMO 2 (DOIS) PARTICIPANTES.

MATERIAL: FOLHAS DE PAPEL, LÁPIS DE ESCREVER E RÉGUA.

TABELA PARA A BRINCADEIRA: DIVIDA A FOLHA DE PAPEL EM 6 (SEIS) COLUNAS, NA POSIÇÃO VERTICAL, COM OS SEGUINTE CAMPOS: LETRA, NOME PRÓPRIO, FRUTA, COR, ANIMAL, TOTAL DE PONTOS. (OS CAMPOS PODEM SER MODIFICADOS, DE ACORDO COM OS TEMAS QUE MAIS INTERESSAREM À DUPLA). VEJA O EXEMPLO NA PRÓXIMA PÁGINA.



VOCÊ JÁ
BRINCOU
DE **STOP?**



VEJA O EXEMPLO:

LETRA	NOME PRÓPRIO	FRUTA	COR	ANIMAL	TOTAL DE PONTOS

ESTA BRINCADEIRA É MUITO CONHECIDA PELAS CRIANÇAS, POR TODO OS CANTOS DO BRASIL. TODOS GOSTAM MUITO E NÃO QUEREM PARAR DE BRINCAR. MUITOS ALUNOS (QUANDO POSSÍVEL) UTILIZAM ATÉ DICIONÁRIOS NA BUSCA DAS PALAVRAS.



COMO BRINCAR:

SORTEADA UMA LETRA DO ALFABETO, A DUPLA (VOCÊ E UM DE SEUS FAMILIARES) DEVEM COMPLETAR AS COLUNAS DA TABELA ESCRIVENDO NOMES QUE SE INICIEM COM A LETRA SORTEADA. POR EXEMPLO, LETRA **B**: **BIANCA**, **BANANA**, **BRANCA**, **BALEIA**...

O PARTICIPANTE QUE TERMINAR PRIMEIRO DE COMPLETAR AS COLUNAS DEVE GRITAR STOP (PARE) E O OUTRO NÃO PODERÁ MAIS ESCREVER NA TABELA. É FEITA A CONFERÊNCIA DAS ESCRITAS, E PARA CADA ESCRITA CORRETA SE ATRIBUEM PONTOS (ESCRITAS REPETIDAS 1 PONTO, E AS DEMAIS 2 PONTOS), REGISTRAR A PONTUAÇÃO NA COLUNA TOTAL DE PONTOS. VENCE QUEM, AO FINAL DE UMA RODADA PREVIAMENTE COMBINADA, MARCAR MAIS PONTOS.



ATIVIDADE 3

BRINCADEIRA: CABRA-CEGA.

LEIA OU PEÇA PARA UM DE SEUS FAMILIARES REALIZAR LEITURA.

MATERIAL: UM LENÇO OU RETALHO DE TECIDO PARA VENDAR OS OLHOS.

REGRAS DA BRINCADEIRA:

- 1- ESCOLHA QUEM SERÁ A CABRA-CEGA.
- 2- ESCOLHA UM LUGAR AMPLO, QUE DÊ PARA CORRER SEM PROBLEMAS. COMBINE COM OS PARTICIPANTES ATÉ ONDE VÃO OS LIMITES DA BRINCADEIRA.
- 3- AQUELE QUE FOI ESCOLHIDO PARA SER A CABRA-CEGA, TEM SEUS OLHOS VENDADOS COM UM LENÇO.
- 4- OS PARTICIPANTES GIRAM A CABRA-CEGA QUE, EM SEGUIDA, TENTA PEGAR UM DELES. AO MESMO TEMPO OS PARTICIPANTES SE APROXIMAM DA CABRA-CEGA, BRINCANDO E GRITANDO, SEM SE DEIXAR PEGAR.
- 5- ASSIM QUE CONSEGUIR PEGAR ALGUM PARTICIPANTE, A CABRA-CEGA FALA SEU NOME, SE ELA CONSEGUIR ACERTAR, O QUE FOI PEGO PASSARÁ A SER A PRÓXIMA CABRA-CEGA. SE NÃO CONSEGUIR ADIVINHAR A CABRA-CEGA CONTINUARÁ SENDO A MESMA.



ACESSE O LINK
PARA ASSISTIR O
VÍDEO: DIA DE
BRINCAR/CABRA-
CEGA:

<https://www.youtube.com/watch?v=T4tNz7nZz9I>



EM SEU CADERNO OU EM UMA FOLHA, FAÇA A DATA E RESPONDA AS QUESTÕES: OBS: QUESTÕES REFERENTES AO TEXTO DA PÁGINA ANTERIOR.

1) QUAL O NOME DA BRINCADEIRA APRESENTADA?

2) ESTE TEXTO SERVE PARA:

ENSINAR UMA RECEITA.

OU

APRESENTAR UMA BRINCADEIRA E SUAS REGRAS.

3) QUANTAS REGRAS ESTA BRINCADEIRA POSSUI?

AGORA, QUE VOCÊ JÁ CONHECE BEM A BRINCADEIRA, É HORA DE BRINCAR. CHAME SEUS FAMILIARES QUE MORAM COM VOCÊ E DIVIRTAM-SE!



ATIVIDADE 4

VOCÊ JÁ OUVIU UMA PARLENDA? SABE O QUE É?

AS PARLENDAS
SÃO RIMAS
INFANTIS QUE
DIVERTEM AS
CRIANÇAS.



ACESSE O LINK PARA
OUVIR ALGUMAS
PARLENDAS:

https://www.youtube.com/watch?v=cqp4N_Hqxvs

AS PARLENDAS
SÃO TRANSMITIDAS
ORALMENTE DE
GERAÇÃO EM GERAÇÃO
E, PORTANTO, NÃO
POSSUEM UM AUTOR
ESPECÍFICO. POR CONTA
DISSO, TAMBÉM PODEM
EXISTIR DIVERSAS
VERSÕES PARA UMA
PARLENDA.



A RIMA É A REPETIÇÃO
DE SONS SEMELHANTES
NO FINAL DAS
PALAVRAS,
PROPORCIONANDO
SONORIDADE, RITMO E
MUSICALIDADE.
EXEMPLOS: CAPITÃO,
LADRÃO,
CORAÇÃO.



- LEIA A PARLENDA ABAIXO E RESPONDA ORALMENTE QUAIS PALAVRAS RIMAM.
- ESCREVA A PARLENDA EM UMA FOLHA DE PAPEL, COM UM ESPAÇO MAIOR ENTRE AS PALAVRAS.

PARLENDA:

**REI, CAPITÃO,
SOLDADO, LADRÃO.
MOÇA BONITA,
DO MEU CORAÇÃO.**

- RECORTE CADA PALAVRA DA PARLENDA, COM A AJUDA DE SEU FAMILIAR, UTILIZANDO TESOURA SEM PONTA.
- E VAMOS BRINCAR...



BRINCADEIRA: CAÇA AO TESOURO DE PALAVRAS.

COM AS PALAVRAS DA PARLENDAS JÁ RECORTADAS, VAMOS BRINCAR...

- NÚMERO DE PARTICIPANTES: DUPLA (VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ).
- RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA, PEÇA PARA ELA FICAR COM OS OLHOS FECHADOS. VOCÊ DEVERÁ ESCONDER CADA PALAVRA DA PARLENDAS EM UM LUGAR DIFERENTE, NO AMBIENTE EM QUE ESTÃO BRINCANDO.
- AGORA, É HORA DA CRIANÇA CAÇAR O TESOURO DE PALAVRAS. VOCÊ PODERÁ DIRECIONÁ-LA UTILIZANDO PALAVRAS COMO: PARA CIMA, PARA BAIXO, ESQUERDA, DIREITA, ETC.
- APÓS A CRIANÇA ENCONTRAR TODAS AS PALAVRAS, ELA DEVERÁ FORMAR A PARLENDAS, COLOCANDO AS PALAVRAS NA ORDEM CORRETA.





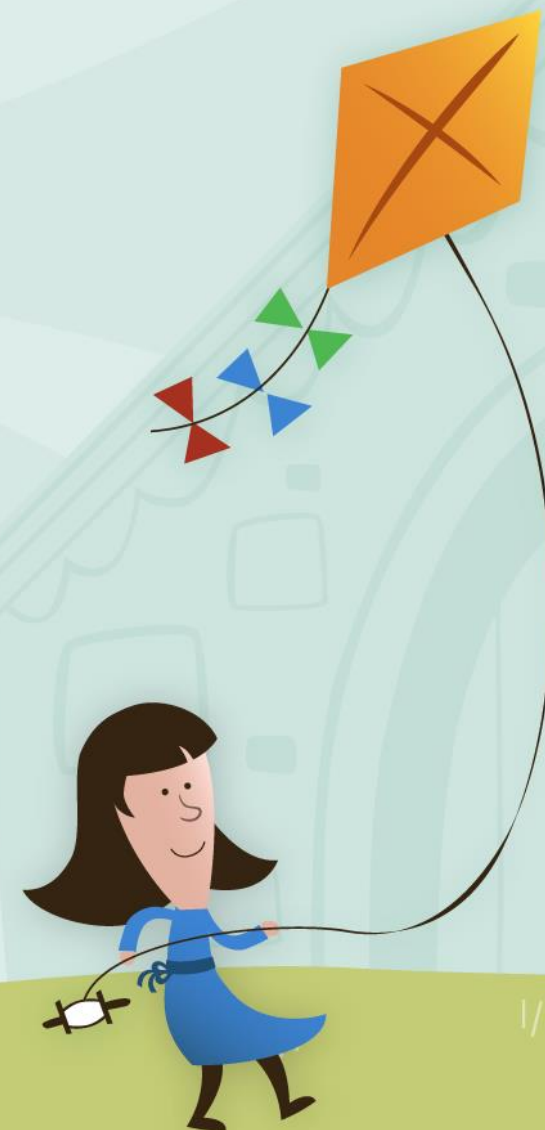
Ensino Fundamental I

2º ano

Matemática

Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas

2020



ATIVIDADE 1

VOCÊ SE LEMBRA DOS NOMES DOS DIAS DA SEMANA?

EXISTE UMA BRINCADEIRA BEM DIVERTIDA, QUE VOCÊ IRÁ BRINCAR, UTILIZANDO OS NOMES DOS DIAS DA SEMANA: AMARELINHA COM OS DIAS DA SEMANA.



ACESSE O LINK E ASSISTA UM VÍDEO, APRESENTANDO ESTA BRINCADEIRA.

https://www.youtube.com/watch?v=u5pp_UVBTXU

- EM SEU CADERNO OU FOLHA, FAÇA A DATA E ESCREVA OS NOMES DOS DIAS DA SEMANA.



Imagens (fotos) e atividade disponível em: <https://territoriobrincar.com.br/brincadeiras/amarelinha-de-dias-da-semana/>



AGORA, SIGA O PASSO A PASSO DA BRINCADEIRA:

1. DESENHE CONFORME A FIGURA UM QUADRADO SUBDIVIDIDO EM 7 PARTES, CADA PARTE REPRESENTA 1 DIA DA SEMANA. O ESPAÇO DO MEIO SERÁ SEMPRE O SÁBADO.



2. DEPOIS DO
DESENHO FEITO
COMECE A JOGAR
NO DOMINGO.



3. EMPURRE A PEDRINHA
COM PÉ SEGUINDO A
ORDEM DOS DIAS DA
SEMANA.



4. CONTINUE JOGANDO A PEDRINHA DE CASA EM CASA.



5. QUANDO A JOGADA CHEGAR NO SÁBADO, FAÇA O CAMINHO DA VOLTA ATÉ O DOMINGO.



REGRAS DO JOGO:

A AMARELINHA MUDA DE JOGADOR EM DUAS SITUAÇÕES: QUANDO O JOGADOR PISA NA LINHA OU QUANDO JOGA A PEDRA FORA DO ESPAÇO.



ATIVIDADE 2

VOCÊ CONHECE UMA PETECA? JÁ BRINCOU COM UMA?



ACESSE O LINK PARA
ASSITIR O VÍDEO –
BRINCADEIRAS COM
PETECAS NAS DIVERSAS
REGIÕES DO BRASIL.

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

PETECA É O NOME DADO TANTO A UM ESPORTE QUANTO AO ARTEFATO ESPORTIVO UTILIZADO EM SUA PRÁTICA, SENDO AMBOS DE ORIGEM INDÍGENA BRASILEIRA.
(Wikipédia).

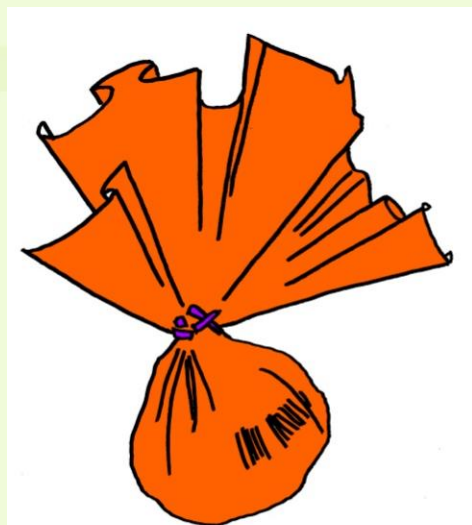


VAMOS FAZER UMA PETECA DE JORNAL E SACOLA PLÁSTICA!

- VOCÊ PRECISARÁ DA AJUDA DE UM DE SEUS FAMILIARES.
- MATERIAIS: SACOLA PLÁSTICA, JORNAIS E TESOURA SEM PONTA.
- SIGA O PASSO A PASSO NO VÍDEO, ACESSANDO O LINK AO LADO.

ACESSE O LINK PARA FAZER SUA PETECA.

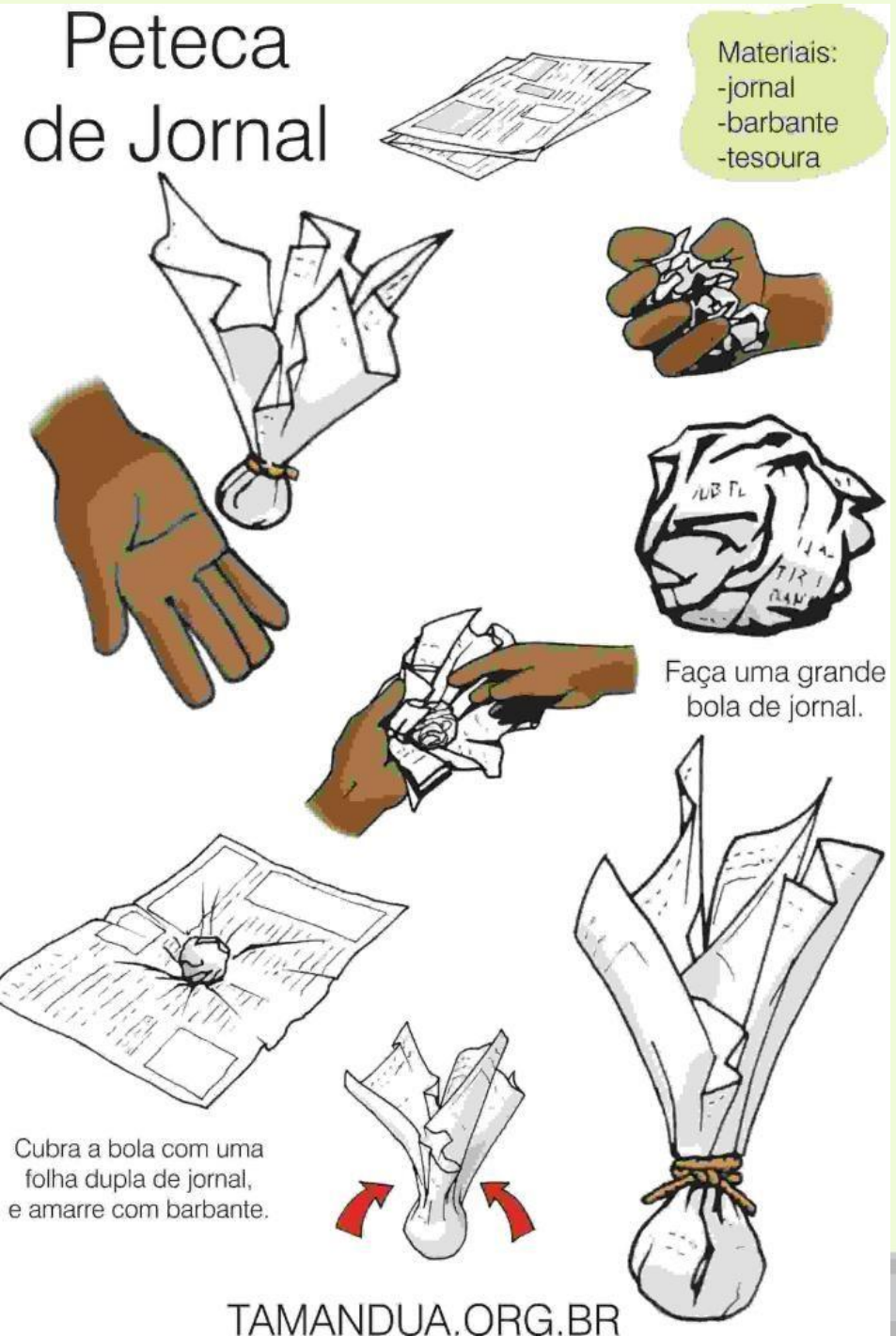
<https://www.youtube.com/watch?v=9yZfgBAxF5c>



OU VOCÊ PODERÁ AINDA, SEGUIR ESTE OUTRO PASSO A PASSO.

- NESTE MODELO, VOCÊ UTILIZARÁ APENAS FOLHAS DE JORNAL, BARBANTE E TESOURA SEM PONTA.

ESTE MODELO É BEM FÁCIL DE FAZER!



COM A PETECA EM MÃOS, É HORA DA BRINCADEIRA.

- VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR COM VOCÊ.
- NO COMEÇO DO JOGO, OS JOGADORES FICAM DE FRENTE UM PARA O OUTRO.
- UM JOGADOR SORTEADO INICIA IMPULSIONANDO A PETECA PARA O ALTO, NUMA MANOBRA SEMELHANTE AO SAQUE USADO NO VÔLEI.
- O JOGADOR SEGURA A PETECA COM UMA DAS MÃOS E COM A OUTRA DÁ UM TAPA, DE BAIXO PARA CIMA.
- OS JOGADORES PRECISAM MANTER A PETECA NO AR DANDO-LHE TAPAS, PARA IMPEDI-LA DE CAIR NO CHÃO.
- QUEM DEIXAR A PETECA CAIR PERDE 1 (UM) PONTO.

BRINCANDO COM OS NÚMEROS NAS ORDENS CRESCENTE E DECRESCENTE.

- DETERMINAR O NÚMERO CORRESPONDENTE A PARTIDA. EXEMPLO: 30.
- PRIMEIRA RODADA: CADA JOGADOR AO DAR O TAPA NA PETECA, DEVERÁ FALAR, EM VOZ ALTA, OS NÚMEROS NA ORDEM CRESCENTE ATÉ 30. EXEMPLO: (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12...).
- SEGUNDA RODADA: CADA JOGADOR AO DAR O TAPA NA PETECA, DEVERÁ FALAR, EM VOZ ALTA, OS NÚMEROS NA ORDEM DECRESCENTE. EXEMPLO: (30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19...)
- PODENDO AUMENTAR OS NÚMEROS EM CADA PARTIDA.



**ORDEM
CRESCENTE:**
NÚMEROS NA
ORDEM DO
MENOR PARA O
MAIOR.

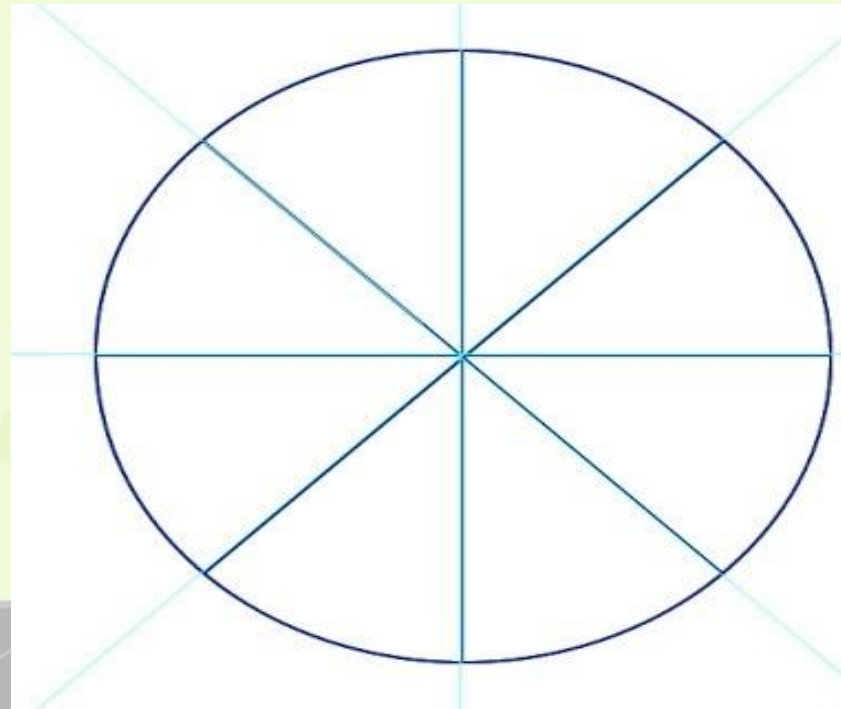
**ORDEM
DECRESCENTE:**
NÚMEROS NA
ORDEM DO MAIOR
PARA O MENOR.

ATIVIDADE 3

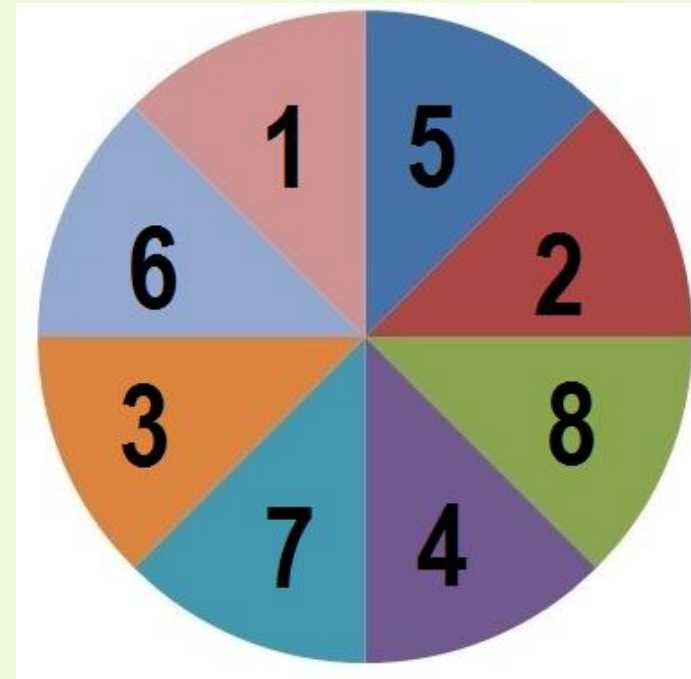
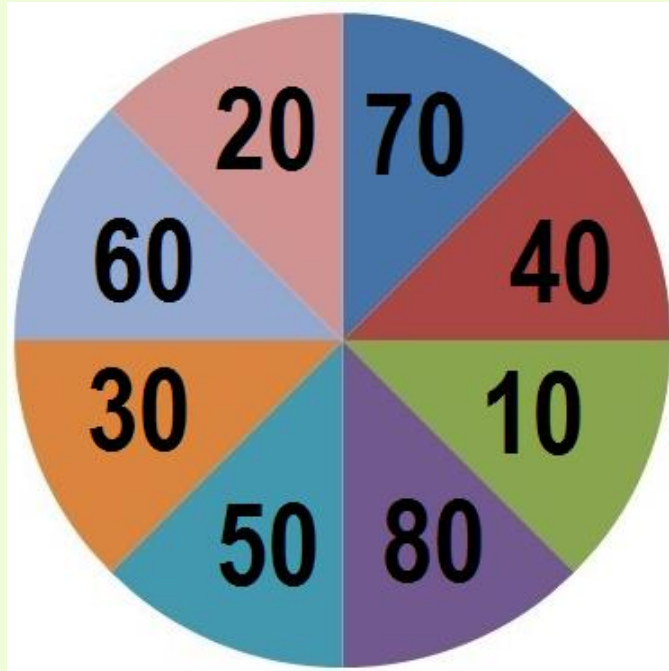
JOGO DAS ROLETAS (COMPONDO NÚMEROS).

- MATERIAL: 2 (DUAS) FOLHAS DE PAPEL, LÁPIS DE ESCREVER, TESOURA SEM PONTA E RÉGUA.
- FAÇA UM CÍRCULO GRANDE EM CADA FOLHA. PEÇA A AJUDA DE SEU FAMILIAR. VOCÊS PODERÃO UTILIZAR O FUNDO DE UMA LATÃ OU UM PRATO, COMO MOLDE PARA TRAÇAR O CÍRCULO.
- COM A RÉGUA DIVIDA O CÍRCULO EM 8 (OITO) PARTES IGUAIS. FAÇA ISTO NAS DUAS FOLHAS. SIGA O MODELO ABAIXO:
- RECORDE OS DOIS CÍRCULOS.

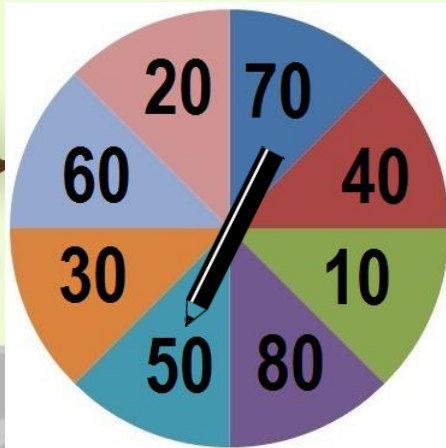
VOCÊ PODERÁ AINDA,
COLORIR CADA PARTE
DE UMA COR
DIFERENTE.



- FAÇA OS NÚMEROS NAS PARTES DOS CÍRCULOS, SEGUINDO OS MODELOS ABAIXO:



- COLOQUE UM LÁPIS NO CENTRO DE CADA CÍRCULO. AO GIRAR O LÁPIS, QUANDO ELE PARAR, SUA PONTA INDICARÁ UM NÚMERO. VEJA O EXEMPLO:



Nº 50



Nº 4

$$50 + 4 = 54$$

AGORA, VAMOS BRINCAR!

- **NÚMEROS DE PARTICIPANTES:** DUPLA.
- **REGRAS DO JOGO:** EM CADA RODADA, CADA PARTICIPANTE GIRA O LÁPIS, NAS DUAS ROLETAS E FAZ A COMPOSIÇÃO DA DEZENA EXATA COM AS UNIDADES. COMO NO EXEMPLO APRESENTADO NA PÁGINA ANTERIOR:

$$50 + 4 = 54$$

QUEM OBTIVER O NÚMERO MAIOR, MARCA 1 (UM) PONTO.

O VENCEDOR DA PARTIDA, SERÁ QUEM CONSEGUIR 10 (DEZ) PONTOS PRIMEIRO.



ATIVIDADE 4

BRINCADEIRA: CARACOL DOS NÚMEROS PARES E ÍMPARES

- NÚMERO DE PARTICIPANTES: DUPLA OU QUANTAS CRIANÇAS QUISEREM BRINCAR.
- MATERIAL: GIZ OU CARVÃO PARA DESENHAR NO CHÃO. UMA PEDRINHA PARA LANÇAR.
- APÓS DESENHAR A FIGURA NO CHÃO (CONFORME MODELO AO LADO), OS JOGADORES DETERMINAM UMA ORDEM ENTRE ELES PARA INICIAR.
- PRIMEIRA RODADA. NÚMEROS PARES: A PEDRINHA SOMENTE PODERÁ SER LANÇADA NOS NÚMEROS PARES (0-2-4-6-8-10-12-14-16...).
- O OBJETIVO É PERCORRER TODO O CARACOL, SALTANDO EM TODAS AS CASINHAS COM NÚMEROS PARES.



- QUANDO CHEGA AO “CÉU”, O JOGADOR DESCANSA E RETORNA DA MESMA MANEIRA, SALTANDO NAS CASAS DE NÚMEROS PARES, ATÉ VOLTAR AO INÍCIO, AGACHA, APANHA A PEDRINHA E PULA PARA FORA DO CARACOL.
- SEGUNDA RODADA: O MESMO PROCEDIMENTO DA PRIMEIRA RODADA, SÓ QUE AGORA, SALTANDO APENAS NOS NÚMEROS ÍMPARES (1-3-5-7-9-11-13-15...).
- NÃO VALE JOGAR A PEDRINHA NA RISCA, OU PARA FORA DO DIAGRAMA, SE ISSO ACONTECER, PERDE A VEZ.



**OS NÚMEROS
PARES**
TERMINAM COM
OS
ALGARISMOS: 0,
2, 4, 6 OU 8.
**JÁ OS NÚMEROS
ÍMPARES**
TERMINAM COM
OS
ALGARISMOS: 1,
3, 5, 7 OU 9.



ESPERO QUE TENHA
SE DIVERTIDO MUITO,
ALÉM DE TER
APRENDIDO MUITAS
COISAS.
TCHAU!

