



# **Ensino Fundamental I**

## **2º ano**

### Língua Portuguesa

---

**Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas**  
**2020**

# FOLCLORE BRASILEIRO



Fonte da imagem: <https://www.soescola.com/2017/07/desenhos-do-folclore-brasileiro.html>



*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!***



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

○ O **FOLCLORE BRASILEIRO** É O CONJUNTO DE EXPRESSÕES CULTURAIS POPULARES QUE ENGLOBALAM ASPECTOS DA IDENTIDADE NACIONAL. SÃO EXEMPLOS MITOS, LENDAS, BRINCADEIRAS, DANÇAS, FESTAS, COMIDAS TÍPICAS E DEMAIS COSTUMES QUE SÃO TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO.

ASSISTA O VÍDEO ABAIXO PARA APRENDER MAIS...



ACESSE O LINK PARA  
APRENDER O QUE É  
FOLCLORE:

<https://www.youtube.com/watch?v=kE00qoOTlok&feature=related>

**AS LENDAS** REPRESENTAM O CONJUNTO DE ESTÓRIAS E CONTOS NARRADOS PELO POVO QUE SÃO TRANSMITIDAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, POR MEIO DA ORALIDADE. VAMOS CONHECER AS CARACTERÍSTICAS DE ALGUNS PERSONAGENS DAS **LENDAS FOLCLÓRICAS...**



## SACI

TEM UMA PERNA SÓ,  
USA GORRO  
VERMELHO E  
CACHIMBO. ELE É  
MUITO LEVADO E VIVE  
APRONTANDO.



SACI

## IARA

A IARA É UMA SEREIA,  
QUE PROTEGE OS RIOS,  
OS MARES. ELA  
ENCANTA OS  
PESCADORES COM SEU  
LINDO CANTO E OS  
LEVA PARA O FUNDO  
DAS ÁGUAS.



IARA

## BOITATÁ

É UMA COBRA DE FOGO ONDULADA, COM OLHOS BRILHANTES E DESLIZA NA BEIRA DOS RIOS. DIZ A LENDA QUE QUEM SE DEPARA COM O BOITATÁ GERALMENTE FICA CEGO.



BOITATÁ

## CUCA

UMA BRUXA VELHA COM APARÊNCIA ASSUSTADORA QUE POSSUI CABEÇA DE JACARÉ E UNHAS IMENSAS. DONA DE UMA VOZ ASSUSTADORA, A CUCA RAPTA AS CRIANÇAS DESOBEDIENTES.



CUCA

## CURUPIRA

ELE É O PROTETOR DAS  
MATAS E AMIGO DOS  
ANIMAIS. TEM OS  
CABELOS VERMELHOS  
E PÉS VIRADOS PARA  
TRÁS.



## LOBISOMEM

O FILHO HOMEM QUE  
NASCE DEPOIS DE SETE  
FILHAS, VIRA  
LOBISOMEM NAS  
NOITES DE SEXTA-  
FEIRA, QUE TEM LUA  
CHEIA.





# ATIVIDADE 1

EM SEU CADERNO OU FOLHA, COLOQUE A DATA, ESCREVA SEU NOME COMPLETO E RESPONDA AS QUESTÕES.

LEIA AS INFORMAÇÕES E ESCREVA O(S) NOME(S) DOS PERSONAGENS A QUEM SE REFERE:

- A) TENHO UMA ÚNICA PERNA: \_\_\_\_\_.
- B) PROTEJO AS MATAS: \_\_\_\_\_.
- C) SÓ SAIO À NOITE: \_\_\_\_\_.
- D) TENHO UMA VOZ LINDA: \_\_\_\_\_.
- E) SOU MUITO TRAVESSO: \_\_\_\_\_.
- F) TENHO PÉS VIRADOS PARA TRÁS: \_\_\_\_\_.
- G) PAREÇO COM UMA COBRA: \_\_\_\_\_.
- H) USO CACHIMBO: \_\_\_\_\_.
- I) VIVO NOS RIOS: \_\_\_\_\_.
- J) GOSTO MUITO DA LUA CHEIA: \_\_\_\_\_.



# AGORA, VAMOS CONHECER O TRAVA-LÍNGUAS.

OS TRAVA-  
LÍNGUAS FAZEM PARTE  
DO FOLCLORE  
BRASILEIRO, SENDO  
MANIFESTAÇÕES DA  
CULTURA ORAL  
POPULAR,  
TRANSMITIDA DE  
GERAÇÃO EM  
GERAÇÃO



ACESSE O LINK PARA OUVIR O  
TRAVA-LÍNGUAS “SAPO  
DENTRO DO SACO”:

<https://www.youtube.com/watch?v=ON3hsofuZdY>

## ATIVIDADE 2

EM SEU CADERNO, COLOQUE A DATA E ESCREVA SEU NOME COMPLETO.

A) COPIE O TRAVA-LÍNGUAS.

### O SAPO DENTRO DO SACO

UM SAPO DENTRO DO SACO,  
UM SACO COM SAPO DENTRO,  
O SAPO BATENDO PAPO,  
E O PAPO DO SAPO  
SOLTANDO VENTO.



B) PINTE OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS DO TRAVA-LÍNGUAS QUE VOCÊ COPIOU.

DIGA O TRAVA-  
LÍNGUAS BEM  
RÁPIDO E TENTE  
NÃO ERRAR  
NENHUMA  
PALAVRA.

**C)** CONTE QUANTAS PALAVRAS HÁ NO TRAVA-LÍNGUAS E REGISTRE.

**D)** QUANTAS VEZES APARECE A PALAVRA **SAPO** NO TRAVA-LÍNGUAS?

**E)** OBSERVE AS PALAVRAS:

SAPO  
SACO



• QUAIS AS LETRAS IGUAIS NAS DUAS PALAVRAS?

**F)** CONTE A QUANTIDADE DE SÍLABAS NAS PALAVRAS ABAIXO. ESCREVA EM SEU CADERNO A PALAVRA QUE POSSUI O MAIOR QUANTIDADE DE SÍLABAS.

**SACOS**  
**SOLTANDO**  
**SAPO**

# ATIVIDADE 3

**A)** DESCUBRA O QUE ESTÁ ESCRITO ABAIXO. SUBSTITUA OS NUMERAIS POR LETRAS DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DO ALFABETO. A FRASE É UM DITADO POPULAR. ESCREVA O DITADO POPULAR EM SEU CADERNO.

OS DITADOS POPULARES  
TAMBÉM FAZEM PARTE DO  
FOLCLORE BRASILEIRO E SÃO  
TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO  
EM GERAÇÃO E TEM A  
FUNÇÃO DE ACONSELHAR E  
ADVERTIR.



<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>X</b>	<b>Z</b>
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

3	1	18	1	4	5	6	5	17	17	5	9	17	14
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	18	15	5	19	14	4	5	15	1	20			
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			

**B)** DIGA PARA ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA O QUE VOCÊ ENTENDEU DESTE DITADO POPULAR.

# VAMOS CONHECER AS ADIVINHAS, ELAS SÃO MUITO DIVERTIDAS!

AS ADIVINHAS, TAMBÉM CONHECIDAS COMO ADIVINHAÇÕES OU "O QUE É, O QUE É" SÃO PERGUNTAS EM FORMATO DE CHARADAS DESAFIADORAS. SÃO CRIADAS PELAS PESSOAS E FAZEM PARTE DA CULTURA POPULAR E DO FOLCLORE BRASILEIRO.



## ATIVIDADE 4

ADIVINHE SE PUDER!



EM SEU CADERNO, COLOQUE A DATA, ESCREVA SEU NOME COMPLETO E RESPONDA AS ADIVINHAS ABAIXO CONSULTANDO O BANCO DE PALAVRAS:

**LUVA – PAPEL – PIMENTA – OVO - CADEIRA**

1- O QUE É O QUE É CONTINUA QUENTE MESMO DEPOIS DE FICAR BASTANTE TEMPO NA GELADEIRA? \_\_\_\_\_.

2- O QUE É O QUE É SÓ PODE SER USADO DEPOIS DE QUEBRADO? \_\_\_\_\_.

3- O QUE É O QUE É CAI DA TORRE E NÃO SE LASCA, CAI NA ÁGUA E SE DESPEDAÇA? \_\_\_\_\_.

4- O QUE É O QUE É TEM QUATRO PERNAS, MAS NÃO TEM CABEÇA? \_\_\_\_\_.

5- O QUE É O QUE É TEM CINCO DEDOS, MAS NÃO TEM CARNE NEM OSSO? \_\_\_\_\_.



# **Ensino Fundamental I**

## **2º ano**

### **Matemática**

---

**Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alfenas**

**2020**



# ATIVIDADE 1

VAMOS DESCOBRIR OS NÚMEROS VIZINHOS. COMPLETE EM SEU CADERNO OU FOLHA.



A) ESCREVA O NÚMERO QUE VEM ANTES (ANTECESSOR):



B) AGORA, ESCREVA O NÚMERO QUE VEM DEPOIS (SUCESSOR):



## ATIVIDADE 2

● CADA PERSONAGEM DO FOLCLORE BRASILEIRO ●  
REPRESENTA UM NUMERAL.  
OS NÚMEROS SÃO:

**21 – 49 – 78 - 12**



SACI

→ É O MENOR DELES.



CUCA

→ ESTÁ ENTRE O 48 E O 50.



BOITATÁ

→ ESTÁ DEPOIS DO 77.



IARA

→ SOU O NÚMERO QUE SOBROU.

EM SEU CADERNO OU FOLHA,  
ESCREVA O NOME DO  
PERSONAGEM E O SEU NÚMERO  
CORRESPONDENTE:

- SACI:
- CUCA:
- BOITATÁ:
- IARA:

# ATIVIDADE 3

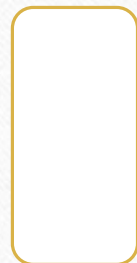
IARA GOSTA MUITO DE BRINCAR COM CARTAS. ELA PARTICIPOU DE UMA RODADA E COMPÔS O NÚMERO **38**. COMPLETE COMO FICARAM AS CARTAS NO TABULEIRO DE SEU JOGO. REGISTRE A RESPOSTA EM SEU CADERNO.



SACI



DEZENA



UNIDADE



IARA



CUCA

SEUS AMIGOS SACI E CUCA ESTAVAM PARTICIPANDO DA BRINCADEIRA E AO FINAL CADA UM OBTIVE UMA QUANTIDADE DE PONTOS. REGISTRE AS RESPOSTAS EM SEU CADERNO.

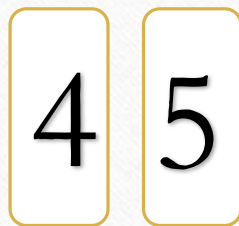
IARA



SACI



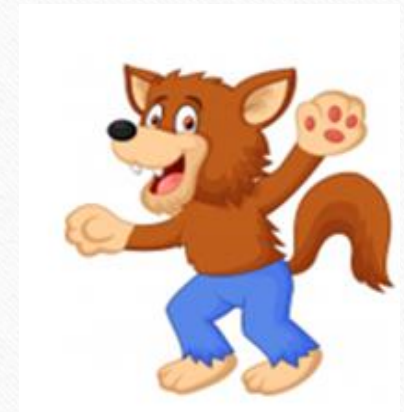
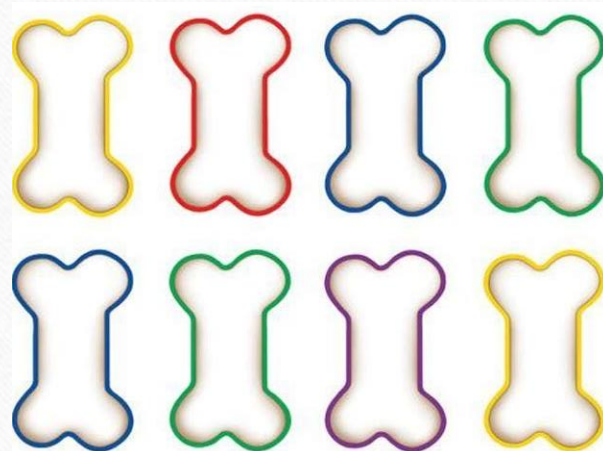
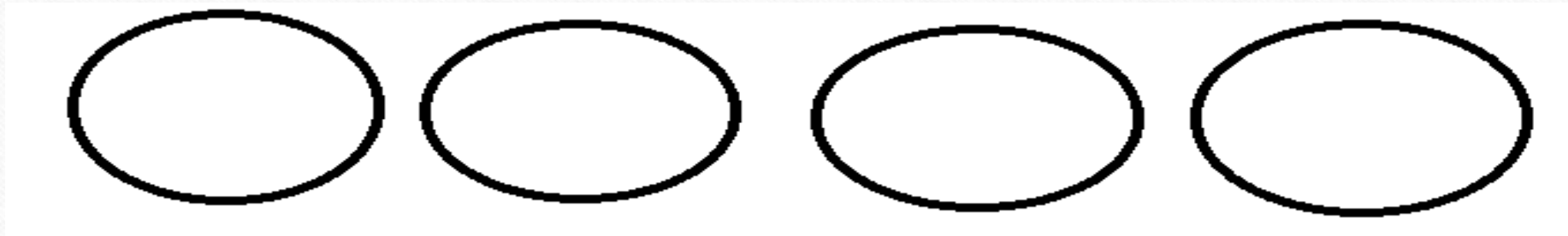
CUCA



- QUEM VENCEU A RODADA, TERMINANDO COM A MAIOR QUANTIDADE DE PONTOS?
- QUEM FICOU EM ÚLTIMO LUGAR, COM A MENOR QUANTIDADE DE PONTOS?

## ATIVIDADE 4

OS LOBISOMENS DO FOLCLORE, PODEM PARECER ASSUSTADORES, MAS O LOBISOMEM CHIQUINHO GOSTA MESMO É DE COLETAR OSSINHOS NAS NOITES DE LUA CHEIA. DESTA VEZ, ELE CONSEGUIU JUNTAR 8 OSSINHOS E QUER ENTERRÁ-LOS IGUALMENTE EM 4 BURACOS QUE CAVOU. QUANTOS OSSINHOS SERÃO COLOCADOS EM CADA BURACO? EM SEU CADERNO, DESENHE OS OSSINHOS EM CADA BURACO PARA DESCOBRIR A RESPOSTA:



# CONFIRA SUAS RESPOSTAS:

## LÍNGUA PORTUGUESA

### ATIVIDADE 1

- |              |              |
|--------------|--------------|
| A) SACI      | B) CURUPIRA  |
| C) LOBISOMEM | D) IARA      |
| E) SACI      | F) CURUPIRA  |
| G) BOITATÁ   | H) SACI      |
| I) IARA      | J) LOBISOMEM |

### ATIVIDADE 2

- C) 26 PALAVRAS.
- D) 5 VEZES.
- E) S-A-O
- F) SOLTANDO

### ATIVIDADE 3

- A) CASA DE FERREIRO, ESPETO DE PAU.

### ATIVIDADE 4

- |            |            |
|------------|------------|
| 1) PIMENTA | 2) OVO     |
| 3) PAPEL   | 4) CADEIRA |
| 5) LUVA    |            |

## MATEMÁTICA

### ATIVIDADE 1

- A)  $76 - 84 - 91$
- B)  $33 - 44 - 57$

### ATIVIDADE 2

- SACI: 12
- CUCA: 49
- BOITATÁ: 78
- IARA: 21

### ATIVIDADE 3

- 3: DEZENA    8: UNIDADES
- SACI
- CUCA

### ATIVIDADE 4

- DESENHO DE 2 OSSINHOS EM CADA BURACO.



# Brincadeiras do folclore brasileiro.

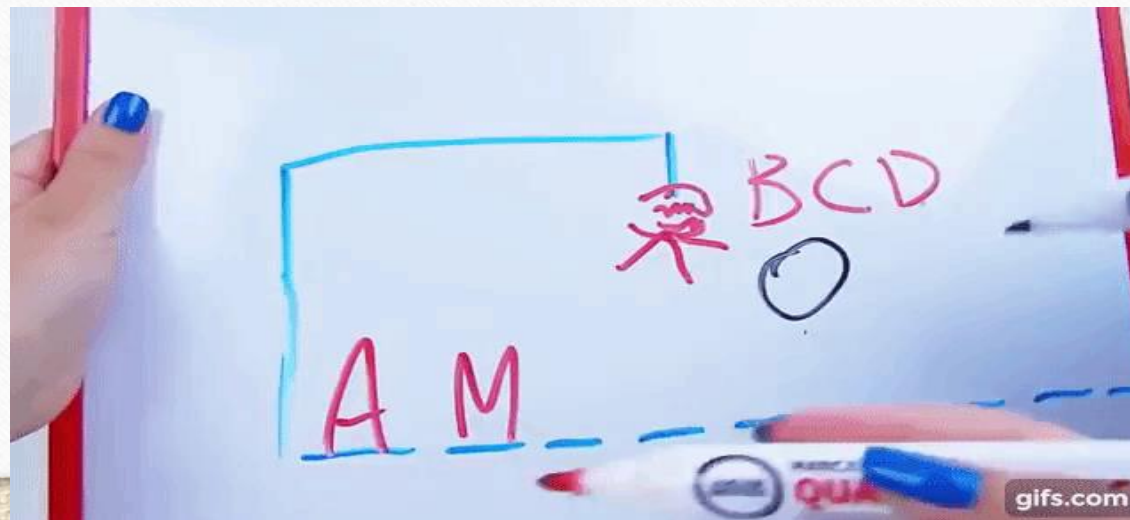


CHAME SEUS  
FAMILIARES QUE  
MORAM COM VOCÊ  
PARA BRINCAR!

## FORCA

UM DOS JOGOS MAIS ANTIGOS ENTRE AS TRADIÇÕES, A FORCA CONSISTE EM UMA BRINCADEIRA ONDE O JOGADOR TEM QUE ACERTAR QUAL É A PALAVRA PROPOSTA, TENDO COMO DICA O NÚMERO DE LETRAS E O TEMA LIGADO À PALAVRA. A CADA LETRA ERRADA, É DESENHADA UMA PARTE DO CORPO.

O JOGO É CONCLUÍDO QUANDO ALGUÉM ACERTA A PALAVRA SECRETA OU QUANDO É FORMADO O CORPO COMPLETO.



## **DANÇA DA CADEIRA: GIRA, GIRA, GIRA!**

NUMA ESPÉCIE DE “SALVE-SE QUEM PUDE”, ESSA É UMA DINÂMICA QUE FAZ SUCESSO ATÉ HOJE ENTRE CRIANÇAS E ADULTOS. O JOGO CONSISTE NUMA RODA DE CADEIRAS E OUTRA DE PESSOAS, COM UMA QUANTIDADE A MENOS DE ASSENTOS EM RELAÇÃO AOS INDIVÍDUOS PARTICIPANTES.

ENQUANTO UMA MÚSICA TOCA, TODOS DEVEM CIRCULAR PELO ESPAÇO E FICAREM ATENTOS PARA, QUANDO A MÚSICA PARAR. O JOGADOR QUE NÃO CONSEGUIR UMA CADEIRA É ELIMINADO E O JOGO CONTINUA. DESSA VEZ, COM MENOS ASSENTOS, ATÉ QUE UMA ÚLTIMA PESSOA CONSIGA GARANTIR O SEU LUGAR E TORNAR-SE VENCEDORA.





TCHAU! UM ABRAÇO!  
ATÉ A PRÓXIMA!

