



CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 2º ANO

LÍNGUA PORTUGUESA

NESTA AULA VOCÊ IRÁ OBSERVAR COMO FICARÃO AS SÍLABAS DA LETRA “C” JUNTO COM AS VOGAIS.

OBSERVE ABAIXO:

CA – CE – CI – CO – CU

PERCEBA QUE AO LER AS SÍLABAS DO RETÂNGULO ACIMA O SOM DA LETRA “C” JUNTO COM AS VOGAIS “E, I” FICA DIFERENTE DE QUANDO ESTÁ JUNTO COM AS VOGAIS “A, O, U”.

OBSERVE ISSO NAS PALAVRAS:

CABELO
CORUJA
CURATIVO
CEBOLA
CIGARRA

VOLTE A OBSERVAR A CANTIGA “**A CANOA VIROU**” QUE VOCÊ VIU NA AULA ANTERIOR DE LÍNGUA PORTUGUESA.

CIRCULE TODAS AS PALAVRAS NA CANTIGA QUE TENHA A LETRA “C”.
ESCREVA ESSAS PALAVRAS EM SEU CADERNO OU FOLHA AVULSA.

CIRCULE DE VERMELHO AS SÍLABAS COM A LETRA “C” QUE APARECEM NAS PALAVRAS QUE VOCÊ COPIOU.

AGORA RECORTE DE REVISTAS, PANFLETOS, EMBALAGENS OU LIVROS PARA RECORTE PALAVRAS QUE TENHAM UMA DAS SÍLABAS: “**CA, CE, CI, CO, CU**” E COLE EM SEU CADERNO OU FOLHA AVULSA.

ESCOLHA 3 DESSAS PALAVRAS QUE VOCÊ COLOU E ESCREVA UMA FRASE PARA CADA UMA.

MATEMÁTICA

1- COM A ORIENTAÇÃO DE UM RESPONSÁVEL COPIE E PREENCHA O CALENDÁRIO DO MÊS QUE ESTAMOS PARA DEPOIS RESPONDER AS QUESTÕES ABAIXO:



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

ANO:

MÊS:

DOMINGO	SEGUNDA FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO

A) EM QUAL ANO ESTAMOS?

B) EM QUAL MÊS?

C) PINTE DE VERMELHO O QUADRINHO QUE INDICA O DIA DE HOJE.

D) QUAL É O NOME DO PRIMEIRO DIA DA SEMANA?

E) QUAL O NOME DO ÚLTIMO DIA DA SEMANA?

F) QUANTOS DOMINGOS TEM ESTE MÊS?

G) QUANTOS DIAS TEM UMA SEMANA?

2- PINTE A DATA DE HOJE:

DIA DA SEMANA

DOMINGO	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA
QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO	

DIA DO MÊS

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			

MÊS DO ANO

JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO



CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 2º ANO

HISTÓRIA e GEOGRAFIA

- VOCÊ APRENDEU QUE AS ATIVIDADES DIÁRIAS, PRECISAM DE ORGANIZAÇÃO. HÁ ATIVIDADES QUE SÓ PODEM SER REALIZADAS NO PERÍODO DA MANHÃ, OUTRAS À TARDE E ALGUMAS À NOITE.

- **O QUE VOCÊ PERCEBEU SOBRE A ORGANIZAÇÃO DO SEU DIA A DIA?**
- **QUAL A IMPORTÂNCIA DE TER UMA ROTINA?**

1) **DESENHE E ESCREVA AS ATIVIDADES QUE VOCÊ REALIZA EM CADA PERÍODO:**

MANHÃ	TARDE	NOITE

2) **DENTRE AS ATIVIDADES REALIZADAS, QUAL A SUA PREFERIDA?**

3) **QUAL VOCÊ MENOS GOSTA DE FAZER?**



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 2º ANO

LÍNGUA PORTUGUESA

VAMOS REVISAR AS SÍLABAS “CA, CE, CI, CO, CU”?

1- OBSERVE A TABELA ABAIXO E ESCREVA EM SEU CADERNO OU EM FOLHA AVULSA AS PALAVRAS FORMADAS PELAS SÍLABAS CORRESPONDENTES AOS NÚMEROS.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CA	VO	CE	MI	BI	CU	RE	RAN	DE	JA	RA	TI	CI	DA	CO

OBSERVE O EXEMPLO:

BI	CO													
5	15			1	5	9			6	11	12			2

3	7	10			13	8	14			15	4			14

2- AGORA FAÇA UMA FRASE PARA CADA PALAVRA QUE VOCÊ FORMOU NA ATIVIDADE ANTERIOR.

MATEMÁTICA

1- OBSERVE O CALENDÁRIO E PINTE:

ANO: 2020 MÊS: MAIO

DOMINGO	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO
					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						



- A) TODOS OS DOMINGOS DE AZUL.
- B) TODOS OS SÁBADO DA COR VERDE.
- C) O DIA DOZE DA COR VERMELHA.
- D) O DIA DE VINTE E OITO DA COR AMARELA.

2- COM BASE NAS OBSERVAÇÕES DO CALENDÁRIO CONTINUE COMPLETANDO: SE ONTEM FOI DIA 14, HOJE É DIA _____, E AMANHÃ SERÁ DIA _____.
O CALENDÁRIO OBSERVADO É DO MÊS DE _____.

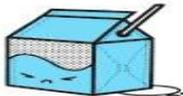
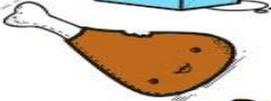
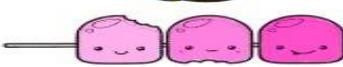
3- RESPONDA:

- A) EM QUE DIA DA SEMANA SERÁ O PRIMEIRO DIA DO MÊS?
- B) ESSE MÊS TEM QUANTOS DIAS?
- C) HÁ QUANTOS DOMINGOS?
- D) E SÁBADOS?
- E) DE UM DOMINGO PARA O OUTRO SÃO QUANTOS DIAS?

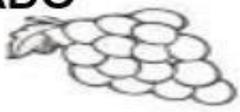


LOS COLORES – AS CORES

RELACIONA CADA COLOR A SU PALABRA EN LOS DOS IDIOMAS

MARROM		ROSA
ROSA		AMARILLO
AZUL		NARANJA
VERDE		MORADO
VERMELHO		VERDE
AMARELO		AZUL
ALARANJADO		MARRÓN
ROXO		ROJO

COLOREA A LOS DIBUJOS DE ABAJO UTILIZANDO LOS COLORES QUE SE PIDE.
(PINTE OS DESENHOS ABAIXO UTILIZANDO AS CORES QUE SE PEDE).

<p>ROJO</p> 	<p>AZUL</p> 
<p>VERDE</p> 	<p>NARANJA</p> 
<p>MORADO</p> 	<p>AMARILLO</p> 

CIÊNCIAS

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DOS VEGETAIS E ANIMAIS



OS **VEGETAIS** POSSUEM COMO CARACTERÍSTICA BÁSICA A **PRODUÇÃO** DE SEU PRÓPRIO **ALIMENTO**.

POR MEIO DA LUZ SOLAR, REALIZAM O PROCESSO DA FOTOSSÍNTESE. VALE LEMBRAR QUE A FOTOSSÍNTESE É O PROCESSO PELO QUAL AS PLANTAS ABSORVEM ENERGIA SOLAR PARA PRODUZIREM SUA PRÓPRIA ENERGIA.

OS **ANIMAIS** POSSUEM COMO CARACTERÍSTICA BÁSICA O FATO QUE **NÃO** SÃO CAPAZES DE **PRODUZIR** SEU PRÓPRIO **ALIMENTO**, PRECISAM BUSCAR PELO ALIMENTO NA NATUREZA OU NO MEIO EM QUE VIVEM.

1) AGORA QUE VOCÊ APRENDEU UM POUCO MAIS SOBRE OS VEGETAIS E ANIMAIS PESQUISE EM REVISTAS, PANFLETOS, JORNAIS OU OUTROS MATERIAIS DISPONÍVEIS, IMAGENS DE VEGETAIS E ANIMAIS, DEPOIS EM SEU CADERNO OU FOLHA AVULSA PRODUZA UM QUADRO COMPARATIVO SEGUINDO O MODELO ABAIXO:

VEGETAIS	ANIMAIS
(IMAGENS)	(IMAGENS)

2) CONVERSE COM AS PESSOAS DE SUA FAMÍLIA A RESPEITO DAS DIFERENÇAS ENTRE PESSOAS, ANIMAIS E VEGETAIS.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

3) COPIE O QUADRO ABAIXO EM SEU CADERNO OU FOLHA AVULSA E DEPOIS PINTE OS RETÂNGULOS PARA COMPLETAR A TABELA.

	PESSOAS	ANIMAIS	PLANTAS
TÊM NOME			
RESPIRAM			
ALIMENTAM-SE			
REPRODUZEM-SE			
PODEM VIVER MUITO TEMPO			
TÊM TAMANHOS DIFERENTES			
DORMEM			
SENTEM CALOR			
FALAM			



CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – 2º ANO

ARTE

MÚSICA

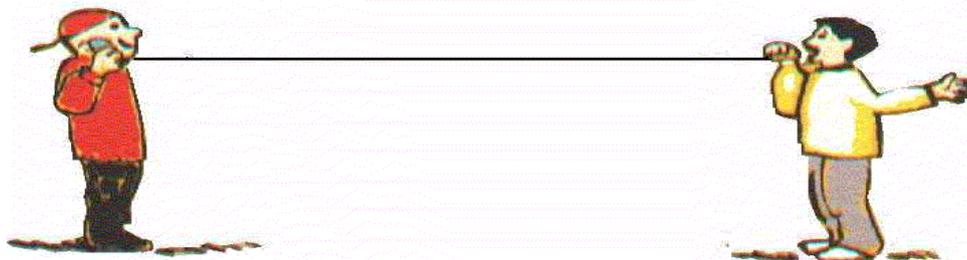
FAZEMOS MÚSICA COM A VOZ, COM INSTRUMENTOS MUSICAIS, COM OBJETOS, COM SONS DE ANIMAIS, COM OS SONS DO NOSSO CORPO ENTRE OUTROS.

O SOM É A MATÉRIA-PRIMA DOS MÚSICOS!

OS SONS QUE OUVIMOS SÃO AGRADÁVEIS, FORTES, FRACOS, IRRITANTES, RELAXANTES. QUALQUER QUE SEJA O SOM, ELE É O RESULTADO DA VIBRAÇÃO DE UMA FONTE SONORA. PARA PRODUZIR SONS, A FONTE SONORA DEVE VIBRAR E SUAS VIBRAÇÕES PODEM SER LEVADAS POR MEIO DO AR, DA PAREDE, DA ÁGUA, DO CHÃO, DE UM FIO (OU OUTRO MEIO DE CONDUÇÃO) NA FORMA DE ONDAS SONORAS ATÉ NOSSOS OUVIDOS.

VOCÊ JÁ BRINCOU COM TELEFONE FEITO DE POTINHOS DE IOGURTE OU LATINHA E FIO DE NYLON? POIS É, ATRAVÉS DO FIO DE NYLON, AS ONDAS SONORAS CHEGAM ATÉ SEUS OUVIDOS E VOCÊ ENTENDE O QUE A OUTRA PESSOA DISSE. AS ONDAS SONORAS QUE PASSAM PELOS FIOS SÃO INVISÍVEIS, VOCÊ NÃO CONSEGUE VÊ-LAS.

TELEFONE COM FIO:



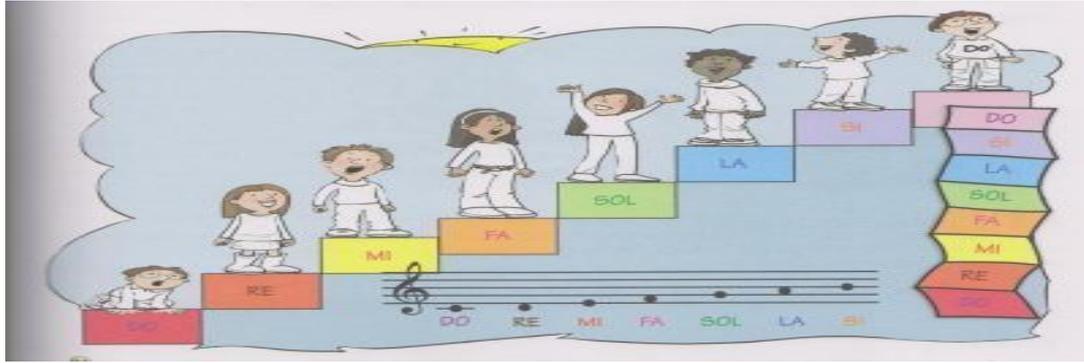
COM A AJUDA DE UM ADULTO QUE MORA COM VOCÊ, SE POSSÍVEL CONFECCIONE UM TELEFONE E CONVERSE PARA COMPROVAR O RESULTADO!

E O SILÊNCIO?

O SILÊNCIO TOTAL NÃO EXISTE, POIS ONDE HOVER VIDA, EXISTIRÁ UM SOM ACONTECENDO, POR MAIS SUAVE QUE SEJA. ALGUMAS VEZES, OS SONS SÃO TÃO SUAVES QUE QUASE NÃO CONSEGUIMOS OUVI-LOS, E POR ISSO DETERMINADOS AMBIENTES PODEM PARECER EM SILÊNCIO.

NA MÚSICA, ESSES MOMENTOS EM QUE PRATICAMENTE NÃO OUVIMOS SONS, SÃO PAUSAS.

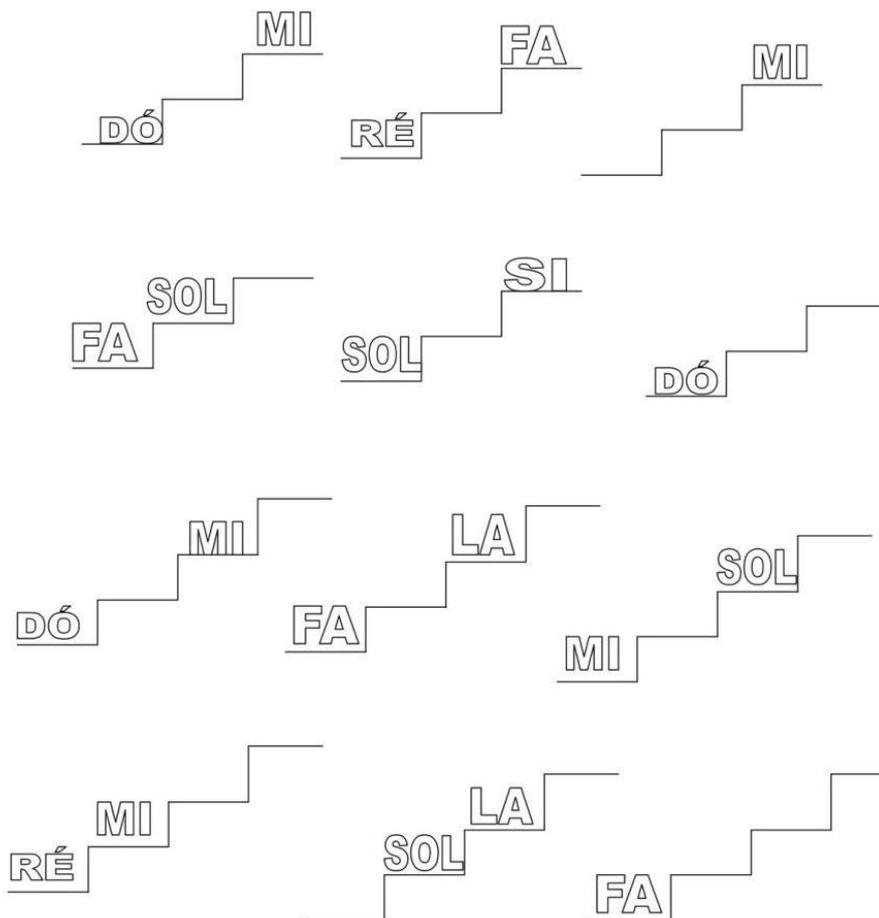
AGORA QUE VOCÊ APRENDEU OU RELEMBROU UM POUCO SOBRE MÚSICA, VAMOS OBSERVAR E OUVIR AS NOTAS MUSICAIS ACESSANDO O LINK ABAIXO:



[HTTPS://YOUTUBE.BE//TZM5RUAV6TW](https://youtube.be/tzm5ruav6tw)

VAMOS RELEMBRAR:

- QUANTAS SÃO AS NOTAS MUSICAIS?
- REGISTRE O NOME DELAS:
- AGORA, EM UMA FOLHA DE QUADRINHOS (MATEMÁTICA), COPIE A TAREFA ABAIXO E COLOQUE AS NOTAS QUE ESTÃO FALTANDO NOS DEGRAUS DAS ESCADINHAS, CONFORME SEQUÊNCIA CORRETA:





EDUCAÇÃO FÍSICA

COMO JOGAR CAMA DE GATO

O “CAMA DE GATO” É UM JOGO SIMPLES QUE É JOGADO COM UM PEDAÇO DE BARBANTE. DUAS OU MAIS PESSOAS USAM A LINHA PARA FAZER VÁRIAS FORMAS, CADA UMA PARTINDO DA ANTERIOR. O OBJETIVO DO JOGO É CHEGAR NA ÚLTIMA FORMA SEM COMETER ERROS. APRENDER A JOGAR CAMA DE GATO É BEM FÁCIL; TUDO QUE VOCÊ PRECISA É UM PEDAÇO DE BARBANTE, UMA MÃO FIRME E UM AMIGO PARA AJUDÁ-LO A FAZER AS FORMAS DIFERENTES.

ENCONTRE UM PEDAÇO DE BARBANTE. PODE SER QUALQUER TIPO DE LINHA, DESDE QUE SIRVA AO REDOR DAS SUAS MÃOS, MAS SERÁ MAIS FÁCIL JOGAR COM UM BARBANTE DE MAIS OU MENOS 1,20 M DE COMPRIMENTO. ISSO GARANTIRÁ QUE ELE É LONGO O SUFICIENTE PARA MANUSEAR FACILMENTE E NÃO FICAR COMPLICADO DEMAIS DE JOGAR. AMARRE AS PONTAS PARA CRIAR UM CÍRCULO.

CHAME OUTRA PESSOA PARA JOGAR COM VOCÊ. POR CAUSA DA NATUREZA SEQUENCIAL DO JOGO, NÃO É POSSÍVEL JOGAR CAMA DE GATO SOZINHO; VOCÊ PRECISARÁ DE UM PARCEIRO PARA AJUDÁ-LO A FAZER NOVAS FORMAS E TIRAR O BARBANTE DE VOCÊ NA VEZ DELE

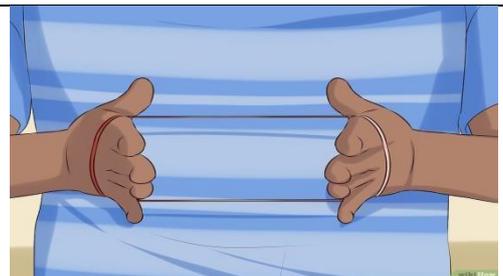
PASSE A LINHA ADIANTE EM CADA VEZ. DECIDA QUAL JOGADOR INICIARÁ O JOGO. ESSA PESSOA FORMARÁ A PRIMEIRA FORMA DA CAMA DE GATO, A FORMA INICIAL DO JOGO, O BERÇO. DEPOIS DISSO, PASSE O BARBANTE PARA OS DEDOS DO OUTRO JOGADOR SEM DESFAZER A FORMA. O JOGO CONTINUA ASSIM ATÉ ALGUÉM COMETER UM ERRO

REINICIE O JOGO SE COMETER UM ERRO. O JOGO TERMINA QUANDO VOCÊ PUXAR O BARBANTE NO LUGAR ERRADO OU FAZER UMA FORMA QUE NÃO PODE CRIAR OUTRA A PARTIR DELA. CASO ISSO ACONTEÇA, COMECE TUDO DE NOVO COM O BERÇO. CONTINUE JOGANDO ATÉ CONSEGUIR FAZER UMA SEQUÊNCIA INTEIRA SEM ERRAR.

COMO FORMAR A CAMA DE GATO

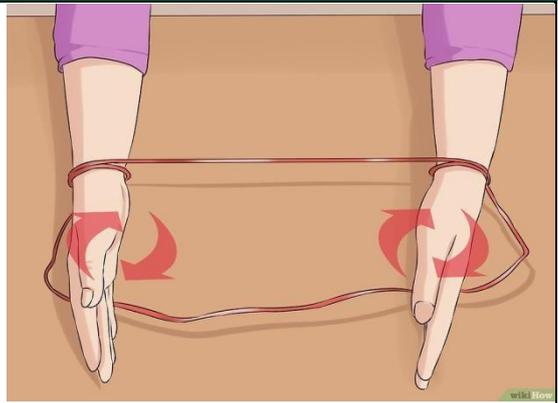
ENROLE O BARBANTE AO REDOR DAS COSTAS DAS SUAS MÃOS.

DEIXE-O ATRÁS DOS NÓS DOS DEDOS, E OS DEDÕES FORA DA LINHA; ISSO PERMITIRÁ QUE VOCÊ SE MOVA COM MAIS LIBERDADE E IMPEDIRÁ QUE O FIO CAIA DAS SUAS MÃOS

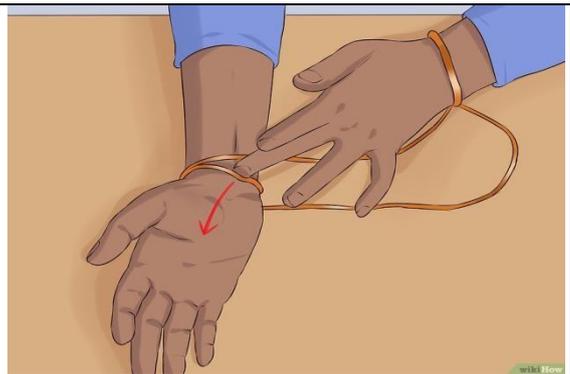


ENROLE O FIO AO REDOR DOS SEUS PUNHOS MAIS UMA VEZ.

GIRE SUAS MÃOS PARA QUE FIQUE UMA ARGOLA DUPLA AO REDOR DAS SUAS PALMAS. AGORA VOCÊ DEVE TER UMA LINHA PASSANDO NA FRENTE DE CADA PALMA ALÉM DAS DUAS CRUZADAS NAS COSTAS DAS MÃOS. ISSO DEIXARÁ VOCÊ NA POSIÇÃO CORRETA PARA CRIAR A PRIMEIRA FORMA.

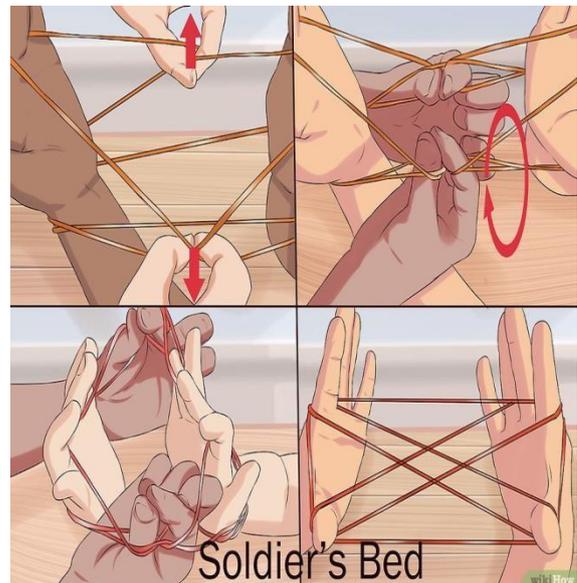
**PEGUE O FIO INTERIOR COM SEUS DEDOS MÉDIOS.**

APROXIME SUAS MÃOS E DESLIZE O DEDO MÉDIO DE UMA MÃO POR BAIXO DO BARBANTE QUE ESTÁ NA PALMA DA OUTRA MÃO. FAÇA O MESMO COM A OUTRA MÃO, PEGANDO APENAS A PARTE DA PALMA. ENTÃO, ESTIQUE A LINHA PARA QUE FORME DOIS 'X' NO MEIO. ESSA FORMA É A "CAMA DE GATO".

**TRANSFORME A CAMA DE GATO EM UMA "CAMA DE SOLDADO".**

O OUTRO JOGADOR DEVE PEGAR OS DOIS 'X' CENTRAIS DA PRIMEIRA FORMA COM O DEDÃO E INDICADOR DAS DUAS MÃOS. DEPOIS, ELE PUXA OS 'X' POR FORA E AO REDOR DA CAMA E VOLTA PARA CIMA PELO MEIO. ENQUANTO ELE FAZ ISSO, TIRE GENTILMENTE SUAS MÃOS DO BARBANTE. QUANDO O OUTRO JOGADOR ABRIR SEUS DEDÕES E INDICADORES, A FORMA CRIADA É CONHECIDA COMO "CAMA DE SOLDADO". A CAMA DE SOLDADO É PARECIDA COM A DE GATO, MAS A POSIÇÃO DOS DEDOS É DIFERENTE. ISSO TORNA POSSÍVEL A TRANSFERÊNCIA DA LINHA PARA O OUTRO JOGADOR NA HORA DE FAZER AS PRÓXIMAS FORMAS.

d) UMA FORMA INVERTIDA DA CAMA DE SOLDADO É CONHECIDA COMO "DIAMANTES", E PODE SER FEITA ENROLANDO O FIO POR CIMA DOS 'X' DO MEIO AO INVÉS DE POR BAIXO.



FAÇA A TRANSIÇÃO PARA “VELAS”.

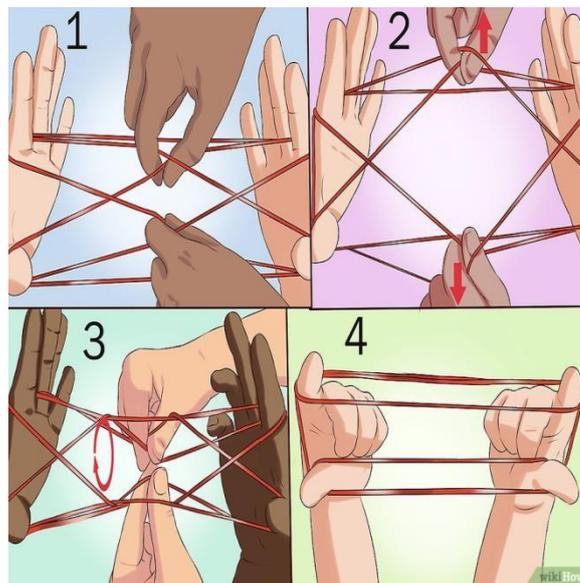
DENTRO DA FORMA DA CAMA DE SOLDADO, VOCÊ DEVE VER MAIS DOIS 'X' DE UMA FORMA PARECIDA COM A CAMA DE GATO. PEGUE ESSES 'X' NA PARTE EM QUE ELES SE CRUZAM NO SENTIDO DO COMPRIMENTO COM SEUS DEDOS VIRADOS PARA AS MÃOS DO OUTRO JOGADOR. NOVAMENTE, PUXE ESSES 'X' AO REDOR DO EXTERIOR DA FORMA E PARA CIMA PELO MEIO. ENQUANTO SEU PARCEIRO REMOVE SUAS

MÃOS, ESTIQUE A LINHA E SEPRE SEUS DEDÕES E INDICADORES PARA FORMAR “VELAS”, A PRÓXIMA FORMA.

VELAS É RECONHECÍVEL PELO PADRÃO INTERNO DE LINHAS PARALELAS.

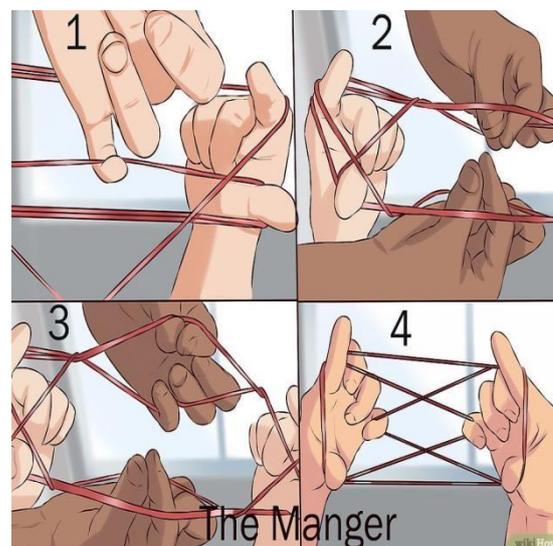
ESSA É UMA FORMA DE TRANSIÇÃO BEM ÚTIL, POIS DÁ A LIBERDADE DE SEGUIR EM FRENTE OU PARA TRÁS NA SEQUÊNCIA.

VELAS TAMBÉM É CONHECIDA COMO “CHOPSTICKS” NA COREIA E “ESPELHO” EM PARTES DA EUROPA.

**FAÇA A “MANJEDOURA”.**

A PARTIR DAQUI, SEU PARCEIRO ENROLARÁ O FIO SUPERIOR COM O MINDINHO DIREITO E PEGARÁ O INFERIOR DO OUTRO LADO COM O DEDO ESQUERDO. SEGURANDO O BARBANTE COM OS MINDINHOS, ELE DEVERÁ TRAZER O DEDÃO E INDICADOR POR BAIXO E AO REDOR DAS DUAS LINHAS INTERIORES. QUANDO VOCÊ REPASSAR O FIO, TERÁ FORMADO A MANJEDOURA.

- A MANJEDOURA É BASICAMENTE UMA VERSÃO INVERTIDA DA CAMA DE GATO.
- CASO VOCÊ CONTINUE A PARTIR DA MANJEDOURA NA MESMA ORDEM, FARÁ DIAMANTES, QUE É UMA CAMA DE SOLDADO INVERTIDA.





RECOMECE A SEQUÊNCIA.

DEPOIS DE CHEGAR NA MANJEDOURA, VOCÊ PODE REPETIR OS PRIMEIROS MOVIMENTOS PARA CONTINUAR JOGANDO. LEMBRE-SE QUE NESSE

PONTO O BARBANTE ESTARÁ INVERTIDO, ENTÃO ALGUNS MOVIMENTOS TERÃO QUE SER FEITOS NA ORDEM CONTRÁRIA PARA FAZER A PRÓXIMA FORMA CORRETAMENTE. ISSO DEIXARÁ O JOGO MAIS DIFÍCIL NA SEGUNDA RODADA. DIVIRTA-SE!

- O JOGO PODE CONTINUAR DESSE JEITO ATÉ ALGUÉM ERRAR OU FICAR COM UMA FORMA QUE NÃO PODE SER USADA PARA CRIAR OUTRA.
- VEJA SE CONSEGUE INVENTAR NOVAS FORMAS BASEADAS NO SEU CONHECIMENTO DAS BÁSICAS.



DICAS

A CAMA DE GATO É UM JOGO DIVERTIDO QUE PODE SER JOGADO PRATICAMENTE EM QUALQUER LUGAR, JÁ QUE REQUER APENAS UM PEDAÇO DE BARBANTE E UM PARCEIRO.

□ NÃO DESANIME SE NÃO CONSEGUIR ENTENDER UMA FORMA DE CARA. PARA FICAR BOM NESSE JOGO VOCÊ PRECISA DE PRÁTICA.

□ HÁ MUITAS VARIAÇÕES DO JOGO QUE USAM OUTRAS FORMAS E PADRÕES, MAS O PROCEDIMENTO BÁSICO DE REPETIR A SEQUÊNCIA É A MESMA EM CADA VERSÃO.

□ LINK PARA OUTRA VARIAÇÃO.

VÍDEO: https://drive.google.com/file/d/13rsa8hpOChBDRI_LtS-f77NSDiMjcT-b/view

AVISO IMPORTANTE:

CRIANÇAS PEQUENAS NÃO DEVEM BRINCAR COM LINHAS SEM SUPERVISÃO DE UM ADULTO.