

**APRENDER EM CASA**

# SUGESTÕES DE ATIVIDADES

**2<sup>o</sup>**  
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
<b>Língua Portuguesa</b>	<b>Matemática</b>	<b>Ciências</b>	<b>Arte</b>	<b>Educação Física</b>
Leitura da receita: Bolo de cenoura	Resolvendo problemas de adição e subtração	Observe os ambientes	Atividade: Ovinhos das emoções	Discoteca das Coreografias
<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	
<p>O adulto realiza a leitura e a receita junto com a criança, mostra cada passo e pede para a criança nomear cada ingrediente que for usado. Para a criança não oralizada, o adulto fala qual o ingrediente que vai usar e a criança mostra.</p> <p>Caso a criança seja deficiente auditiva, assista com ela ao vídeo: "Receita de bolo de Cenoura em Libras"</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=UFnGrEkLhCc&amp;t=54s">https://www.youtube.com/watch?v=UFnGrEkLhCc&amp;t=54s</a></p>	<p>Vamos assistir aos vídeos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4XjkoHz6gwo">https://www.youtube.com/watch?v=4XjkoHz6gwo</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=x196cGkLjkE&amp;t=31s">https://www.youtube.com/watch?v=x196cGkLjkE&amp;t=31s</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xQq5jOCvMRI">https://www.youtube.com/watch?v=xQq5jOCvMRI</a></p> <p>Caso a criança seja deficiente auditiva, assista ao vídeo: "Dobro em Libras": <a href="https://www.youtube.com/watch?v=avYPYG69UD4">https://www.youtube.com/watch?v=avYPYG69UD4</a></p> <p>"Triplo em Libras": <a href="https://www.youtube.com/watch?v=naWrWZoxST8">https://www.youtube.com/watch?v=naWrWZoxST8</a></p>	<p>Com ajuda de um adulto, observe as imagens das atividades e, após a observação, desenhe um ambiente natural.</p>	<p>O adulto deverá separar todos os objetos que necessários para fazer os ovinhos e auxiliar nas formas das Carinhas, caso a criança tenha dificuldades motoras.</p> <p>Caso a criança seja deficiente auditiva, assista o vídeo: "Sinais de sentimentos em Libras" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W9-J_6b2tuo&amp;t=6s">https://www.youtube.com/watch?v=W9-J_6b2tuo&amp;t=6s</a></p>	
<b>Inglês</b>	<b>Ciências</b>	<b>Língua Portuguesa</b>	<b>Matemática</b>	
Body movement of play (Movimento corporal do brincar)	Música - Toquinho	Analisando a receita	Brincando de dobrar e triplicar	
<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>	<b>Adaptação para estudantes com deficiência</b>
<p>O adulto organiza tempo e espaço para acesso ao link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=71hqRT9U0wg">https://www.youtube.com/watch?v=71hqRT9U0wg</a></p> <p>Caso a criança não domine, ajude-a no registro.</p> <p>As orientações do passo a passo da atividade estão abaixo na disciplina de inglês.</p>		<p>Caso a criança não esteja alfabetizada, o adulto deverá ler as perguntas, solicitando que ele responda, apontando ou nomeando, para o adulto registrar.</p>	<p>Com ajuda do adulto, faça a atividade abaixo na disciplina de Matemática, realizando de acordo com que a criança consiga fazer. Pode registrar com desenhos ou apontamentos.</p>	<p>Organize os materiais necessários com a criança e ajude-a a ler as orientações para a brincadeira.</p> <p>Chame todos da família para brincar.</p> <p>Estimule a concentração e participação da criança durante a brincadeira.</p>

Srs. Pais/Responsáveis,

Abaixo estão orientações de como realizar as atividades propostas e habilidades a serem desenvolvidas:

## Língua Portuguesa

Como realizar: Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

### Atividade 1

#### Leitura



Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender receita culinária.

Como realizar: Após a leitura, responda e, se possível, realize a receita com a supervisão e ajuda de um adulto.

### Atividade 2

#### Interpretando a receita

• Quais são os ingredientes usados na receita?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• Quais são as medidas usadas na receita?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• Durante quanto tempo o bolo fica pronto?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Habilidades a serem desenvolvidas: Ler, interpretar e analisar a linguagem de receita culinária.

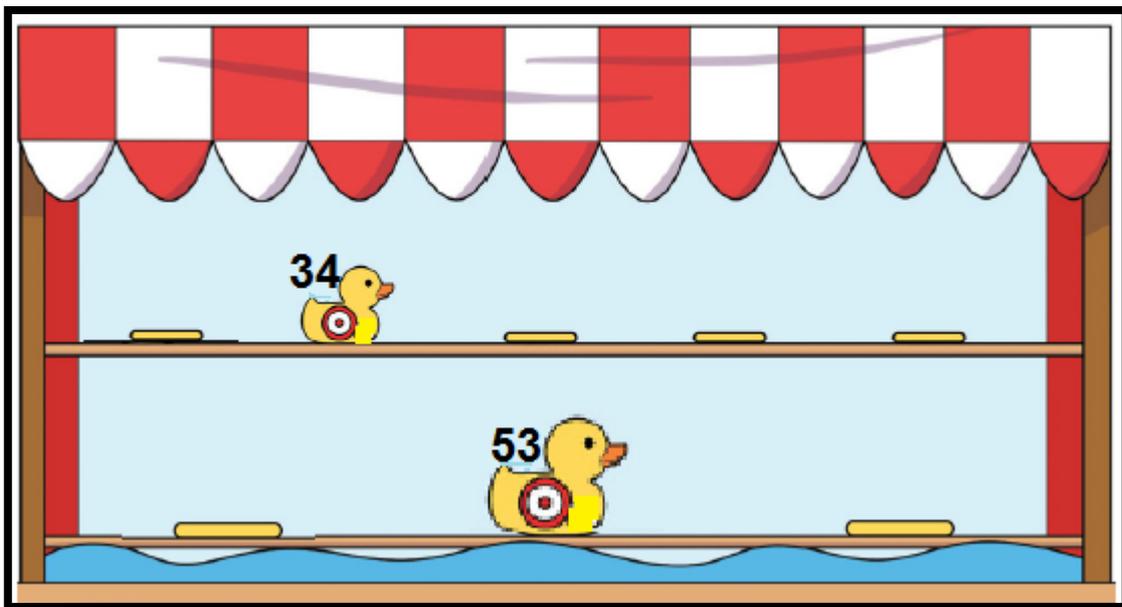
# Matemática

**Como realizar:** Leia com o aluno as atividades propostas e faça perguntas para ele sobre o que precisa ser realizado. No primeiro problema, o aluno poderá usar a ideia de juntar quantidades para resolver o problema. Já no segundo, usará a ideia de retirar. Por fim, no terceiro problema, poderá usar as ideias de acrescentar e retirar quantidades. Deixe o aluno a vontade para realizar as tarefas do jeito dele. Após chegar à resposta do problema, peça que o resultado seja indicado com números naturais. Sempre que o aluno concluir a lição, pergunte como ele chegou à resposta. Isso ajudará no aprendizado, assim como realizar anotações no caderno.

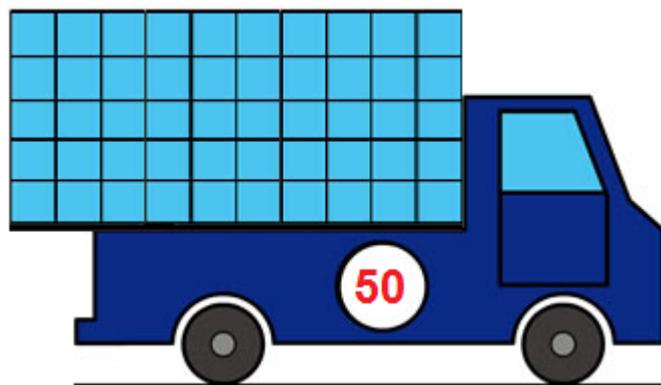
## Atividade 1

### Resolvendo problemas de adição e subtração

1) Juliana precisa derrubar mais dois patinhos para ganhar um prêmio. Se ela derrubar os dois patinhos que estão na figura, quantos pontos irá marcar?



2) Um caminhão saiu com 50 caixas para fazer entregas para alguns clientes. Foram entregues 23 caixas e as outras retornaram para a transportadora. Quantas caixas retornaram?



3) Juliana está brincando de adivinhação com seu amigo.



Pensei em um número,  
adicionei 26 e obtive o  
número 138.

O número que Juliana pensou foi:

(    ) 164

(    ) 115

(    ) 112

(    ) 92

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

**Como realizar:** Leia com o aluno as atividades propostas e faça perguntas para ele sobre o que precisa ser realizado. Nos dois problemas iniciais, a criança deverá utilizar as ideias de dobro ou triplo. Caso ele não saiba, explique que o dobro é a adição de duas quantidades iguais e, o triplo, a adição de três quantidades iguais. Também pode ser explicado que o dobro aparece na tabuada do 2 e, o triplo, na tabuada do 3.

**Exemplos:**

O dobro de 3 é 6, pois  $3 + 3 = 6$  ou  $2 \times 3 = 6$

O triplo de 4 é 12 porque  $4 + 4 + 4 = 12$  ou  $3 \times 4 = 12$

O terceiro problema será um desafio, em que o aluno deverá completar uma tabela usando as ideias de dobro e triplo, assim como metade e terça parte. Novamente, caso o aluno não entenda, explique que metade é separar em duas partes iguais e, terça parte, é separar em três partes iguais. Use objetos para facilitar a explicação.

**Exemplos:**

A metade de 10 laranjas são 5 laranjas: 5 para o João e 5 para você.

A terça parte de 15 carrinhos são 5 carrinhos: 5 para o João, 5 para o Roberto e 5 para você.

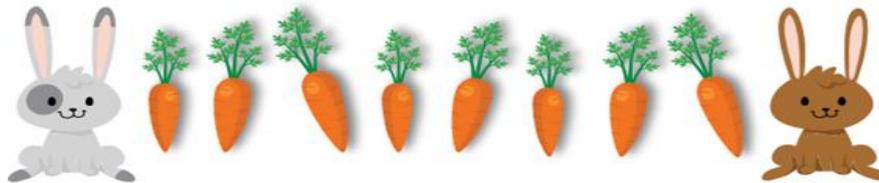
Para concluirmos a lição, propomos o jogo **DOBRO OU TRIPLO**. Nesse jogo, o aluno reforça o que aprendeu nas atividades anteriores, porém de maneira lúdica. Ajude a criança confeccionar o dado do jogo, bem como desenhar o tabuleiro e tabelas do jogo. Leia as instruções e regras com a criança e faça algumas situações de jogo, para que ele domine as regras. Sempre que o aluno concluir cada atividade, pergunte como ele chegou na resposta, isso ajudará no aprendizado, assim como as anotações no caderno.

No final da atividade, peça que aluno faça anotações sobre o que aprendeu no caderno para reforçar tudo que aprendeu com a lição.

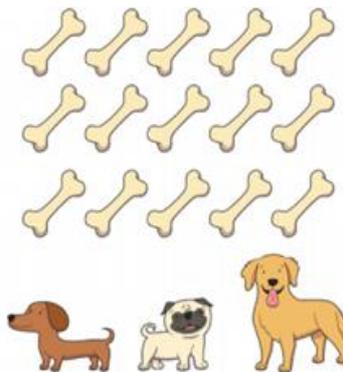
## Atividade 2

### Brincando de dobrar e triplicar

1) Maria tem 8 cenouras e 2 coelhos e quer alimentá-los de forma igual. Quantas cenouras cada coelho irá ganhar?



2) Zara vai distribuir, igualmente, 15 ossinhos para seus 3 cachorros. Quantos ossinhos cada um ganhará?



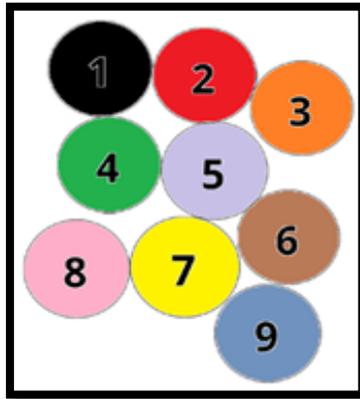
3) **Desafio:** Num jogo de **stop** do dobro e triplo, Carla deixou alguns espaços da tabela sem preencher. Complete a tabela de Carla e faça a soma da pontuação no final.

NÚMERO SORTEADO	REGISTRO	DOBRO	REGISTRO	TRIPLO
6				
		20		30
	12 + 12		12 + 12 + 12	
26	2 X 26			
	15 + 15			45
	PONTOS		PONTOS	

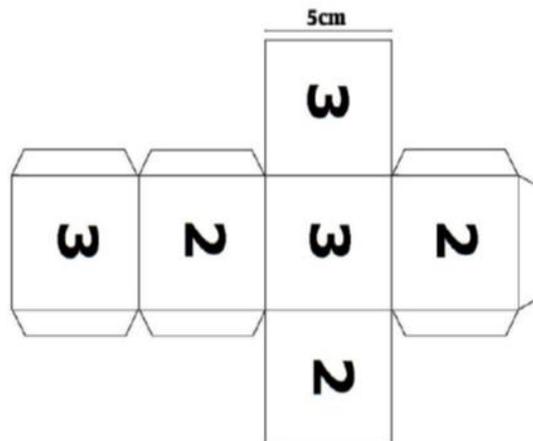
## JOGO: DOBRO OU TRIPLO

### Regras e instruções do jogo

- Esse jogo pode ser feito com 2 até 5 pessoas, preferencialmente em trios.
- Desenhe o tabuleiro do jogo no chão, numa área espaçosa da casa, conforme modelo abaixo:



- Desenhe e recorte o dado especial do jogo em um material como papelão de caixa de sapato. Use cola ou fita adesiva para montá-lo. Segue abaixo o modelo do dado, que só possui os números 2 e 3.



- Marque uma certa distância do tabuleiro desenhado no chão. O local marcado deve ser adequado para criança conseguir arremessar uma pedrinha que deverá cair em um dos círculos desse tabuleiro.
- Em um pedaço de papel, desenhe a tabela abaixo (será necessária uma para cada jogador).

RODADAS	REGISTRO DOS PONTOS	TOTAL DA RODADA
1		
2		
3		
4		
5		
TOTAL DAS RODADAS		

● O jogo será em rodadas. Na sua vez, o jogador deverá rolar o dado e jogar na pedrinha no tabuleiro. Em seguida, multiplica o número que saiu no dado pelo número no círculo que a pedra caiu. Caso a pedra não caia em nenhum círculo, a pontuação da rodada será zero.

● Na tabela, escreva a multiplicação formada pelo número que saiu do dado e o número do círculo que a pedra caiu (registro dos pontos). Anote a pontuação, também, que é o resultado da multiplicação (total da rodada).

**Exemplo:** se a pedrinha caiu no 6 e no dado sair 2, faça  $2 \times 6 = 12$

RODADAS	REGISTRO DOS PONTOS	TOTAL DA RODADA
1	$2 \times 6$	12

● No final de 5 rodadas, faça o cálculo dos pontos (total das rodadas). Vence quem tiver a maior pontuação.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.

## Ciências

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

### Atividade 1

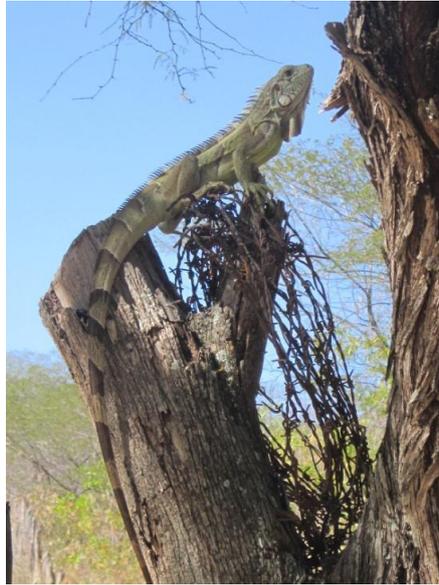
Observe os ambientes:





Observe também os animais:





Após observar os animais e ambientes, desenhe um ambiente e os seres vivos de que você mais gosta. Pode ser um ambiente natural ou um ambiente artificial (construído pelo homem).

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que vivem.

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

## Atividade 2

Ouçã e acompanhe a letra de canção a seguir (acesse <https://youtu.be/OXOSg00UYs8>):

### ***Natureza distraída*** *(Toquinho)*

*Como as plantas somos seres vivos,  
Como as plantas temos que crescer.  
Como elas, precisamos de muito carinho,  
De sol, de amor, de ar pra sobreviver.*

*Quando a natureza distraída  
Fere a flor ou um embrião,  
O ser humano, mais que as flores,  
Precisa na vida  
De muito afeto e toda compreensão.*

Desenhe ou recorte seres vivos de que você mais gosta.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Entender a importância dos animais e plantas em verdadeira harmonia nos ambientes.

## Arte

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

### Atividade 1

#### Ovinhos das emoções

Você vai precisar de:

- Canetas coloridas;
- Papelão;
- Tesoura;
- Papel sulfite.

**Desenvolvimento:** No papel sulfite, recorte uma forma oval de aproximadamente 10cm de altura. Em seguida, utilize essa silhueta para traçar muitas outras no papelão. Corte os ovinhos e divida-os em duas partes: na parte inferior, desenhe bocas diferentes (com dentes, assustadas, tristes, enjoadas etc.). Na parte superior, faça o mesmo com os olhos, não esquecendo que também a posição das sobrancelhas modifica a expressão facial. Em seguida, observe a enorme gama de expressões faciais que você pode obter a partir das mudanças das partes superior e inferior do rosto.



**Habilidades a serem desenvolvidas:** Observar e registrar formas e cores distintas explorando e conhecendo elementos das artes visuais (forma, cor, espaço etc.) e experimentar, a partir do desenho, da dobradura e da colagem a tridimensionalidade.

## Inglês

**Como realizar:** **Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

Vamos iniciar acessando o link abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=71hgRT9U0wg>

### Atividade 1

Assista ao vídeo e trabalhe os movimentos corporais. Trabalhe com as crianças os movimentos e a pronúncia dos movimentos. Escreva em seu caderno os movimentos abaixo.

CLAPS HANDS	BATA PALMAS
STAMP YOUR FEET	BATA OS PES
TURN AROUND	GIRE / VIRE
WIGGLE YOUR HIPS	MEXA OS QUADRIS
STRETCH YOUR ARMS	ESTIQUE OS BRAÇOS
PAT YOUR HAND	ENCOSTE NA CABEÇA
TOUCH YOUR NOSE	TOQUE NO NARIZ
POINT YOUR TOES	APONTE O PE
SHOUT HELLO	GRITE OLA

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Reconhecer instruções indicativas de movimentos corporais (ex: raise your hand, touch your nose, go, jump).

## Educação Física

**Como realizar:** Ajude o aluno a realizar atividade, conforme as coordenadas abaixo.

### Atividade 1

#### Discoteca das Coreografias

#### Material:

- Um grande círculo no chão (pode ser desenhado ou demarcado com fita adesiva, colchão ou tapete).
- Uma vassoura ou rodo.
- Recortar ou desenhar imagens com várias coreografias no sulfite ou outro material de escolha: Sugestão de Coreografias:
- Colagem das imagens das (coreografias) em torno das demarcações sugeridas acima.

- Músicas selecionadas (escolher um repertório musical) com diversos ritmos para auxiliar na atividade.



### **Desenvolvimento:**

- Demarcar o chão com um círculo e anexar em toda sua extremidade as imagens (**coreografias**);
- Os jogadores deverão se posicionar no centro do círculo, esperando a execução da música escolhida para aquela rodada;
- Assim que a canção iniciar, os jogadores deverão sair do círculo e se deslocar em torno dele com as mãos para trás, passando lentamente sobre as imagens (coreografias) anexadas no chão;
- Quando a canção parar de maneira surpresa, os jogadores deverão estar atentos e serem ágeis para retornar para o interior do círculo;
- O último que entrar no círculo deverá ter sua posição observada quanto à imagem (coreografia) escolhida, e repetir a coreografia por meio de gestos similares da imagem no centro do círculo e todos os demais deverão acompanhar imitando-o;
- Em seguida, poderá ser trocado a música para realizar outra rodada e reiniciar toda sequência da jogada;
- Toda vez que algum jogador parar sobre a mesma imagem (coreografia), deverá pagar uma “prenda”:  
**Dançar sozinho no centro do círculo de forma livre e simbólica agarrado com uma vassoura ou rodo.**

### **Variação:**

- Utilize como apoio outros materiais que correspondam e contribuam para a representação durante as coreografias realizadas pela criança como: bola, cordas, chapéu, bonecas, ursinhos de pelúcia, entre outros;
- Escolha um repertório musical variado para ampliar o universo cultural de ritmos e estilos (cantigas de roda, clássica, samba, roda cantada, entre outras) sem deixar o som alto para facilitar a comunicação durante a interação na brincadeira.

**Obs.:** Acompanhe as crianças com faixa etária de 04 a 06 anos durante a atividade, auxiliando-as nas representações como uma referência para imitação e direcionamento pelos espaços demarcados pelo espaço.

**Habilidades a serem desenvolvidas:** Despertar e desenvolver a musicalidade e expressão corporal, suas possibilidades e limitações espaciais, temporais e laterais. Possibilitar por meio da criatividade o desenvolvimento de uma preferência pessoal por padrões de movimentos e estilos. Propiciar momentos de socialização, relaxamento muscular e psicológico da criança de forma lúdica e espontânea.