


APRENDER EM CASA

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

2^o
ano



Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Língua Portuguesa	Matemática	Ciências	Arte	Educação Física
Receita de arroz doce	Quantas moedas existem nos cofres? 	O bairro como sistema	O espaço - Planetas com papel marmorizado	Ginástica da Memória
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	
O adulto realiza a leitura e a receita junto com a criança, mostrando cada passo e pedindo para a criança nomear cada ingrediente que for usado. Se a criança não for oralizada, o adulto fala o ingrediente que vai usar e a criança mostra.	Pode utilizar moedas ou desenhar fichas para representar as moedas. Com ajuda do adulto, a criança conta associa e separa as moedas ou ficha. Para aquelas que escrevem, peça para escreverem os resultados da atividade. Para as que não são alfabetizadas, peça para apontarem os resultados corretos que o adulto escreveu em uma ficha. Assista ao vídeo “Valores Monetário em Libras” https://www.youtube.com/watch?v=EzIOH-8mruk	Assista ao vídeo “Tipos de Bairro” https://www.youtube.com/watch?v=xu_iPFpfoBE&t=3s Com ajuda de um adulto, caso a criança não esteja alfabetizada, o adulto deverá ler e explicar para a criança e fazer as perguntas oralmente.	O adulto deverá auxiliar na seleção de materiais disponíveis em casa e na confecção dos planetas.	
Inglês	Ciências	Língua Portuguesa	Matemática	
Body movement of play (Movimento corporal do brincar)	Sobre o meu bairro	Organize a receita	Ideias envolvidas na adição e subtração 	
Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência	Adaptação para estudantes com deficiência
Realize a atividades de acordo com as possibilidades do aluno.	Caso a criança não consiga desenhar, faça uma lista dos lugares prediletos dela.	Caso o a criança não consiga registrar, o adulto deverá escrever o modo de fazer receita e ajudar a criança a cortar as tiras. Se precisar, pegar na mãozinha para recortar junto. Vai identificando, falando e organizando para colar no caderno, sempre estimulando a participação da criança.	Caso a criança não consiga ler, o adulto pode fazer a leitura, e auxiliá-la na realização da atividade, incentivando e mostrando o número que aparece e pedindo para a criança nomear. Apresente sempre os números que a criança conhece.	A atividade pode ser realizada com a ajuda de um adulto.

Srs. Pais/Responsáveis,

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

Língua Portuguesa

Como realizar: Ajude o aluno o a realizar atividade abaixo.

Atividade 1

Leia a receita

1 XÍCARA (CHÁ) DE ARROZ
1 LATA DE LEITE CONDENSADO
CANELA A GOSTO
ACRESCENTE O LEITE CONDENSADO.
LAVE O ARROZ E ESCORRA BEM.
QUANDO FERVER, ABAIXE O FOGO E COZINHE ATÉ QUE O ARROZ FIQUE MACIO.
COLOQUE EM TAÇAS E POLVILHE COM CANELA.
LEVE AO FOGO NUMA PANELA COM 2 LITROS DE ÁGUA.

Habilidades a serem desenvolvidas: Ler e compreender o gênero textual receita culinária.

Como realizar: Ajude o aluno o a realizar atividade abaixo.

Atividade 2

Vocês observaram que o modo de preparo está desorganizado? A tarefa de vocês é organizar a receita, o que fazemos primeiro? Se conseguir imprimir, recorte as tiras, organize e cole em seu caderno. Se não conseguir imprimir, organize a receita escrevendo em seu caderno, lembrando de separar o que é ingrediente e o que é modo de preparo.

- Organizando a receita;
- Ingredientes;
- Modo de preparo ou modo de fazer.

Habilidades a serem desenvolvidas: Compreender a estrutura do gênero textual receita culinária. Desenvolver a coordenação motora e a percepção visual e escrita.

Matemática

Como realizar: Leia para o aluno os problemas propostos e explique o que o problema pede. Por meio de adições e subtrações de números naturais, o aluno deverá encontrar soluções para o problema. Deixe a criança livre para realizar as atividades do seu jeito, intervenha apenas no final, caso o raciocínio esteja incorreto. Nessas atividades, o aluno aprenderá a resolver problemas com significados de juntar, acrescentar, separar e retirar quantidades, entendendo as ideias envolvidas nas operações de adição e subtração. Ao final da atividade, peça que o aluno tente resolver o problema de outras maneiras e questione suas respostas, perguntando como pensou e chegou no resultado. Para conclusão da atividade, peça que faça registros em seu caderno para reforçar o processo de aprendizagem.

Atividade 1

1) Mariana tem 2 cofrinhos. Ela abriu o primeiro cofrinho e separou as moedas de acordo com o valor de cada uma. Em seguida, fez a mesma coisa com outro cofrinho. Veja abaixo a quantidade de moedas separadas em cada cofrinho:

COFRINHO 1		COFRINHO 2	
Moedas	Quantidade	Moedas	Quantidade
	13 MOEDAS		16 MOEDAS
	15 MOEDAS		28 MOEDAS
	17 MOEDAS		33 MOEDAS
	15 MOEDAS		8 MOEDAS
	38 MOEDAS		5 MOEDAS

– Depois de fazer essa separação, ela acrescentou as moedas do cofrinho 2 no cofrinho 1. Preencha a tabela abaixo com as quantidades totais de moedas de cada tipo no cofrinho 1, após esse acréscimo.

MOEDAS QUE PASSARAM A TER NO COFRINHO 1					
Moedas					
Quantidade					

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 as situações-problema e responda nos espaços em branco.

Atividade 2

1) Carlos foi pescar em um final de semana. Ele pescou 68 peixes, mas teve que devolver 29 para o mar porque eram muito pequenos. Com quantos peixes Carlos ficou?

2) Para assistir a um recital de poesias, duas escolas resolveram se juntar. Uma escola tem 256 alunos e a outra tem 167 alunos. Quantos alunos foram ao recital de poesias?

3) Artur está enchendo balões. Ele encheu 6, mas 2 estouraram. Depois, ele encheu mais 3, e 5 estouraram. Para terminar, ele encheu mais 5, e 3 estouraram. Com quantos balões Artur ficou?

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.

Ciências

Como realizar: Leia as instruções da atividade com o aluno, observe se houve compreensão, questionando após a leitura o que o aluno deve fazer. Deixe o aluno resolver com liberdade e só intervenha se o mesmo apresentar dúvidas.

Atividade 1

Leia o texto abaixo e responda.

O bairro

Leia:

O bairro é uma parte da cidade, e todos têm um nome e uma história. Alguns bairros ficam perto e outros ficam afastados do centro da cidade. Quando um bairro fica muito afastado do centro da cidade, dizemos que ele fica na periferia ou no subúrbio.

Os bairros podem ser classificados em:

<p>Residenciais: a maior parte das casas são residências.</p>	<p>Comerciais: são onde existem muitos estabelecimentos comerciais (onde compram e vendem mercadorias).</p>	<p>Industriais: onde há muitas fábricas (onde produzem alimentos, roupas, materiais de construção e artigos em geral).</p>
--	--	---

Atividades

Responda:

- Qual o nome de seu bairro?
- O que você pode encontrar em seu bairro?

Habilidades a serem desenvolvidas: Descrever a história das migrações no bairro ou comunidade em que vive

Como realizar: Leia as instruções da atividade com o aluno, observe se houve compreensão, questionando após a leitura o que o aluno deve fazer. Deixe o aluno resolver com liberdade e só intervenha se o mesmo apresentar dúvidas.

Atividade 2

O bairro é uma parte da cidade. Nos bairros, há praças, casas, padarias, açougues, escolas, farmácias e muitas outras coisas. O seu bairro como é? Desenhe abaixo o seu bairro e descreva qual o lugar que você mais gosta.

Habilidades desenvolvidas: Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.

Arte

Como realizar: Ajude o aluno o a realizar atividade abaixo.

Atividade 1

Planetas de papel marmorizado

Você vai precisar de:

- Palito de dente ou de churrasco;
- Cola;
- Tesoura (Atenção: para usar a tesoura é necessário a ajuda de um adulto.);
- Papel branco de maior gramatura (pode ser canson ou cartolina);
- Esmaltes de unha coloridos;
- Um recipiente com água morna (pode ser uma bandeja de isopor);
- Luvas de borracha.

Desenvolvimento: No papel, recorte formas redondas de diferentes tamanhos para fazer os planetas. Em seguida, em uma bandeja de água morna, pingue cuidadosamente um pouco dos esmaltes na água e com o palitinho deixe as cores se espalharem. Mergulhe o círculo de papel na solução de esmalte e água e observe as diversas formas e composições que esta mistura produz. Retire o papel e deixe secar. Se tiver um pouco de glitter você pode fazer o seu planetinha brilhante.



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: Siga o passo a passo para auxiliar o aluno a realizar as atividades. Vamos iniciar acessando o *link* abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=461EUf4yKgg&t=23s>

Atividade 1

Assista ao vídeo e trabalhe os movimentos corporais. Trabalhe com as crianças os movimentos e a pronúncia dos movimentos. Tais como:

TURN AROUND	GIRAR / VIRAR
CLAPS HANDS	BATER PALMAS
SIT DOWN	SENTAR
STAND UP	LEVANTAR
BE QUIET!	FAZER SILÊNCIO
TAKE A BOW!	CURVAR-SE

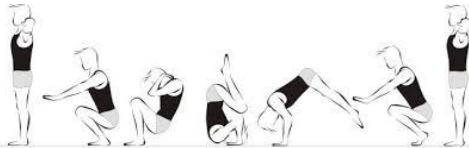







Atividade 2

Desenvolva com as crianças as brincadeiras abaixo. Escolha as favoritas de vocês.

Português	Inglês
Amarelinha	<i>Hopscotch</i>
Balanço	<i>Swing</i>
Bolinha de gude	<i>Marble</i>
Boneca	<i>Doll</i>
Cabra-cega	<i>Blind man's bluff</i>
Carrinho de bate-bate	<i>Bumper cars</i>
Carrinho de rolimã	<i>Gravity racer / soapbox car</i>
Casinha	<i>Playhouse</i>
Esconde-esconde	<i>Hide-and-peek</i>
Escorregador	<i>Slide</i>
Estátua	<i>Freeze tag</i>
Forca	<i>Hangman</i>
Gangorra	<i>See-saw</i>
Gira-gira	<i>Roundabout</i>
Jogo da velha	<i>Tic-tac-toe</i>
Massinha de modelar	<i>Playdough</i>
Montanha-russa	<i>Roller coaster</i>
O mestre mandou	<i>Simon says</i>
Patinete	<i>Scooter</i>
Peão	<i>Spinning Top</i>
Pedra, papel e tesoura	<i>Rock, paper and scissors</i>
Pega-pega	<i>Tag</i>
Pipa	<i>Kite</i>
Pique-bandeira	<i>Capture the flag</i>
Polícia e ladrão	<i>Cops and robbers</i>
Pular corda	<i>Jump rope</i>
Stop	<i>Town, country, river</i>
Telefone sem fio	<i>Chinese whispers / Broken telephone</i>

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

Educação Física

Material	Desenvolvimento	Variações
<p style="text-align: center;">MÉDIO</p> <p>Desenhe no sulfite as imagens referente à categoria dos movimentos de Ginástica.</p>	<p style="text-align: center;">...continuação</p>  <p style="text-align: center;">“Cambalhota” para frente</p>	<p style="text-align: center;">...continuação</p> <p>- A cada movimento realizado dentro do padrão “aceitável”, atribui-se a nota;</p> <p>Obs.: A criança deve executar os movimentos escolhidos por ela anteriormente e na sequência que ela escolheu anteriormente.</p>
<p style="text-align: center;">FÁCIL</p>  <p>Sentado(a) no chão com as pernas estendidas.</p> <p>3 apoios, fazendo um “tchau” com um dos braços.</p> 	 <p style="text-align: center;">“Cambalhota” para trás</p> <p>Equilíbrio. Segurar um dos pés, com as pernas estendidas.</p>	<p>- Depois, soma-se o total de pontos a cada rodada.</p> <p>- A cada rodada a criança deve aumentar sua pontuação anterior.</p>
<p>3 apoios, com extensão de um dos braços.</p>  <p>Estender totalmente o corpo e equilibrar um objeto (bola, caixa, garrafa pet) em uma das mãos.</p> 	<p style="text-align: center;">DIFÍCIL</p>  <p style="text-align: center;">Imitando uma vela</p>  <p style="text-align: center;">Aviãozinho chão, com de uma mãos</p> <p>no apoio das lateralmente.</p>	<p>Variações:</p> <p>- Vivenciar com a criança os movimentos e depois permitir que ele(a) escolha qual(is) movimento(s) queira realizar na apresentação.</p> <p>- A criança realiza os movimentos na ordem que lembrar.</p> <p>Solicitar para criança desenhar os “movimentos” que deseja executar.</p>
<p>Imitando o Superman ou a Supergirl.</p> 	<p>Desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sugerimos que a criança vivencie todos os movimentos apresentados. - Depois de apresentar as imagens dos gestos/movimentos, a criança deverá escolher de 3 a 4 movimentos para executar. - O pai/mãe, que chamaremos de 	

Aviãozinho
(Apoio em
um só pé,
além de
equilibrar o
corpo



horizontalmente).

Apoio das
mãos e Pés
no chão com
cotovelos e
joelhos
estendidos.



Espacate simples (sentado e
afastar as pernas estendidas)



Saltar e
estender
totalmente as
pernas e braços.

avaliador(a), recolherá TODAS as
imagens e segurará as imagens
dos movimentos que a criança
escolheu anteriormente, inclusive
na ordem escolhida por ela.

- Sem consultar as imagens, a
criança deverá executar o
movimento na sequência
escolhida.

- O “avaliador” deverá atribuir uma
nota para cada movimento
realizado, só considerando,
movimentos “bons”, com
equilíbrios e bem próxima da
imagem.

- Cada movimento na
categoria, vale pontos:

Fácil: 1 ponto;

Médio: 2 pontos;

Difícil: 3 pontos.

Habilidades a serem desenvolvidas: Conhecer e experimentar as possibilidades do corpo na dança:

impulsionar, flexionar, contrair, elevar, alongar, relaxar etc., identificando-as em diferentes modalidades. Expressar corporalmente diferentes ações expressivas identificando a intenção do gesto elaborado. Apresentar domínio das habilidades motoras específicas das brincadeiras (girar, rolar, pular, equilibrar-se, etc.). Apresentar domínio das habilidades motoras na manipulação dos objetos específicos das brincadeiras e atividades. Apresentar movimentação espacial e temporal de forma coordenada, necessárias na participação das brincadeiras. Apresentar coordenação motora global que contribua para a realização de movimentos seguros. Estimular a memória.