



**Prefeitura Municipal de Sooretama
Secretaria Municipal de Educação
ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS -2º ANO**

EMEF. _____
ALUNO: _____
PROF: _____

Senhores Pais, ou responsáveis,

A apostila de atividade foi produzida por professores do 2º ano. Contem atividades direcionadas as crianças que contarão com a colaboração dos da família e auxilio dos professores por meio da comunicação tecnológica (WHATSAPP), por onde as dúvidas poderão ser sanadas.

As atividades terão tempo estipulado em 15 dias para serem concluídas. Após este tempo outras atividades serão encaminhadas a família até que se solucione a situação da Pandemia denominada por Coronavírus.

Vale lembrar que as atividades complementares não substituem o aprendizado escolar, mas contamos com a colaboração da família na organização de uma rotina de estudo para melhor ajudar as crianças.

Sugerimos que seja realizada uma ou duas atividades por dia. Dando a criança após 20 minutos de concentração na atividade, um intervalo de pelo menos 5 minutos.

A avaliação acontecerá mediante troca de informações entre família e professores por meio de grupos de WhatsApp e posteriormente com o retorno das aulas presenciais.

1º DIA ___/___/___

PARA LER COM A FAMÍLIA



Gente tem sobrenome
TOQUINHO, no disco Canção de todas as crianças.

Toda as coisas têm nome
Casa, janela e jardim
Coisas não tem sobrenome
Mas a gente sim.

Todas as flores têm nome
Rosa, camélia e jasmim
Flores não têm sobrenome
Mas a gente sim.

Todos brinquedos têm nome
Bola, boneca e patins
Brinquedos não tem sobrenome
Mas a gente sim.

Coisas gostosas têm nome
Bolo, mingau e pudim.
Doces não tem sobrenome
Mas a gente sim.

O TEXTO QUE VOCÊ LEU FALA SOBRE O NOME DA GENTE. RESPONDA ABAIXO ALGUMAS ATIVIDADES SOBRE SEU NOME.

- * **ESCREVA SEU PRIMEIRO NOME:** _____
- ***QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME?** _____
- ***QUAL É A ÚLTIMA LETRA?** _____
- ***QUANTA SÍLABAS TEM O SEU NOME?**

2º DIA ___/___/___

*** VOCE CONHECE ALGUM OBJETO QUE O NOME COMECE COM A MESMA LETRA DO SEU NOME? ESCREVA ABAIXO.**

***LEIA ABAIXO ALGUMAS PALAVRAS RETIRADAS DO TEXTO QUE VOCÊ LEU E COLOQUE-AS EM ORDEM ALFABÉTICA.**

FLORES - BRINQUEDOS - CAMÉLIA - GENTE - DOCES- SOBRENOME

3º DIA ___/___/___

***COM SEUS PAIS, DIGA O NOME DAS LETRAS ABAIXO.**

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z

ESSE É O NOSSO ALFABETO. COM ESSAS 26 LETRAS PODEMOS ESCREVER QUALQUER PALAVRA EM LÍNGUA PORTUGUESA.

***AGORA, PINTE AS LETRAS DO SEU NOME NO ALFABETO ACIMA.**

***PESQUISE EM JORNAIS, LIVROS OU REVISTAS PALAVRAS QUE COMECEM COM A MESMA SÍLABA DO SEU PRIMEIRO NOME, RECORTE E COLE-AS ABAIXO.**

5º DIA ___ / ___ / ___

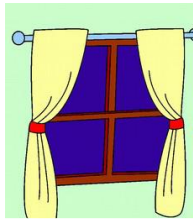
CONVERSANDO SOBRE O TEXTO...

“TODAS AS COISAS TÊM NOME
CASA, JANELA E JARDIM
COISAS NÃO TEM SOBRENOME,
MAS A GENTE SIM.”

***SEGUNDO O TEXTO, O QUE TEM SOBRENOME? RISQUE A RESPOSTA CERTA.**

CASA GENTE JARDIM

***CIRCULE A PALAVRA CUJO NOME COMEÇA COM A MESMA LETRA DO NOME DA IMAGEM DESTACADA.**



CASA GENTE JARDIM

***ESCREVA SEU NOME COMPLETO E CIRCULE SEU SOBRENOME.**

***OBSERVE AS PALAVRAS ABAIXO E COMPLETE A TABELA CONFORME O QUE SE PEDE.**

PALAVRAS	TOTAL DE LETRAS	TOTAL DE SÍLABAS	VOGAIS QUE APARECEM
CASA			
JANELA			
SIM			
SOBRENOME			
NOME			
NÃO			

6º DIA ___/___/___

NÚMEROS EM NOSSA VIDA

OBSERVE ABAIXO A REPRESENTAÇÃO DA IDADE DE ALICE.



* PINTE A PALAVRA QUE REPRESENTA A IDADE DE ALICE.

QUATRO

SETE

SEIS

*AGORA, FAÇA UM X NO NÚMERO QUE REPRESENTA SUA IDADE.

1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10- 11- 12- 13- 14- 15- 16- 17- 18- 19- 20

OBSERVANDO A SEQUENCIA NUMÉRICA ACIMA, RESPONDA:

-QUAL É O MAIOR NÚMERO? _____

-E O MENOR NÚMERO? _____

-QUAL SERIA O PRÓXIMO NÚMERO NESSA SEQUÊNCIA? _____

7º DIA ___/___/___

OS NÚMEROS ESTÃO PRESENTES EM NOSSA VIDA. VEJA ALGUNS EXEMPLOS ABAIXO.



*** ANOTE ALGUNS NÚMEROS QUE FAZEM PARTE DA SUA VIDA.**

-NÚMERO DA SUA CASA: _____

-NÚMERO DO SEU SAPATO: _____

-NÚMERO DE TELEFONE DOS SEUS PAIS: _____

*** CONTE OS OBJETOS E ESCREVA SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES.**

CONTAGEM

A MAMÃE DE MARIA PEDIU PARA ELA COLOCAR EM ORDEM SEU QUARTO E PARA CONTAR QUANTOS OBJETOS DE CADA CLASSE ELA POSSUI. AJUDE MARIA NA CONTAGEM: _____



CADERNOS:

BRINQUEDOS:

LÁPIS:

AO TODO QUANTOS OBJETOS VOCÊ CONTOU? _____

8º DIA ___/___/___

***OBSERVE A SEQUENCIA NUMÉRICA ABAIXO E ORGANIZE-A EM ORDEM CRESCENTE (DO MENOR PARA O MAIOR).**

26 – 10 – 35 – 40 – 18 – 50 – 63 – 77 – 13 – 86 – 2 - 91

***COMPLETE A SEQUÊNCIA DO QUADRO ABAIXO.**

2		6	8	
	14		18	20
		26		30

9º DIA ___ / ___ / ___

ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

BRINQUEDO É QUALQUER OBJETO QUE UTILIZAMOS PARA BRINCAR. EX.: BOLA, BICICLETA, GARRAFA PET. BRINCADEIRA É QUALQUER ATIVIDADE QUE FAÇO PARA BRINCAR. JOGO É UMA BRINCADEIRA ORGANIZADA COM REGRAS QUE FALAM QUEM VENCE E QUEM PERDE. JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES OU JOGOS E BRINCADEIRAS DE RUA SÃO AQUELES QUE APRENDEMOS COM NOSSA FAMÍLIA E AMIGOS BRINCANDO NA RUA, NO PARQUE, NO CLUBE OU NA ESCOLA.

OBSERVE A IMAGEM:



1 -CIRCULE NO QUADRO ABAIXO O NOME DAS BRINCADEIRAS QUE APARECEM NA IMAGEM ACIMA.

PEGA PEGA – ESCORREGADOR – AMARELINHA – QUEIMADA – PIPA - PIÃO
NATAÇÃO – PULA CORA – ESCONDE-ESCONDE – BOLINHA DE GUDE -- BASQUETE
BONECA – FUTEBOL - BASQUETE – TELEFONE SEM FIO -- CAVALINHO DE PAU --

10º DIA ___/___/___

2 - RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO:

A - VOCÊ JÁ BRINCOU COM ALGUMAS DAS BRINCADEIRAS DA IMAGEM? QUAIS?

B - O QUE É UM BRINQUEDO? CITE EXEMPLOS.

C - CITE EXEMPLOS DE JOGOS.

11º DIA ___/___/___

3 - QUE TAL FAZER UM DESENHO DA SUA BRINCADEIRA FAVORITA? USE O ESPAÇO ABAIXO.



4 - A EDUCAÇÃO FÍSICA VAI MUITO ALÉM DE TRABALHAR AS BRINCADEIRAS, JOGOS E ESPORTE, TENDO TAMBÉM UM PAPEL IMPORTANTE DE TRABALHAR E INCENTIVAR OS HÁBITOS DE HIGIENE. OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E EM SEGUIDA MARQUE UM X NA RESPOSTA SOBRE HÁBITOS DE HIGIENE:

- (A) FUTEBOL E QUEIMADA.
- (B) TOMAR BANHO E ESCOVAR DENTES.
- (C) CORRIDA E PEGA PEGA.
- (D) PIQUE ESCONDE E AMARELINHA.



5 – CAÇA BRINCADEIRAS

C	A	C	H	I	N	E	L	I	N	H	O	X	Y
R	I	O	Q	U	E	I	M	A	D	A	P	E	J
U	K	R	M	C	F	A	Y	J	B	I	N	G	O
E	I	N	A	Y	H	Ç	I	B	O	H	T	N	G
K	M	B	R	N	X	A	D	R	E	Z	A	I	O
Ç	E	L	I	W	D	I	C	V	V	Y	N	M	D
B	G	S	O	D	P	A	E	W	R	C	G	B	A
I	A	G	T	V	G	S	Y	C	A	O	R	A	V
C	L	L	E	Á	O	Z	I	N	Y	R	A	Q	E
F	E	S	A	E	T	W	A	T	H	D	N	W	L
G	D	Y	J	N	I	U	P	O	J	A	Z	L	H
L	O	W	K	L	Ç	T	A	T	E	L	O	D	A
G	M	M	O	R	T	O	V	I	V	O	X	Ç	O
Z	A	P	M	A	H	N	I	L	E	R	A	M	A

CORDA - MODELAGEM - ESTÁTUA - ADOLETÁ
 BINGO - QUEIMADA - AMARELINHA - XADREZ -
 MORTO VIVO - CASINHA - TANGRAM - CIRANDA
 BALANÇO - GINCANA - JOGO DA VELHA -
 CHINELINHO -

13º, 14º E 15º DIA __/__/__ Á __/__/__

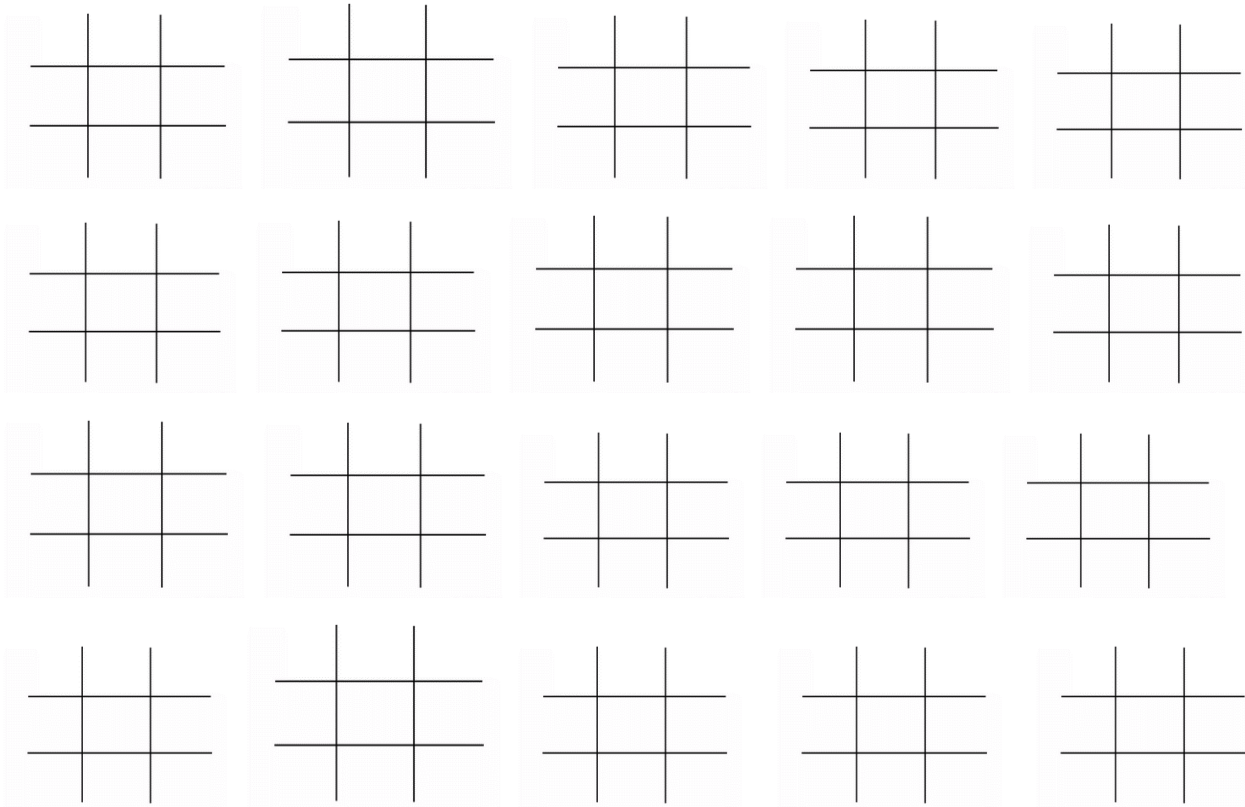
JOGO DA VELHA É UM PASSATEMPO POPULAR. É UM JOGO DE REGRAS

X	O	O
O	X	X
O	X	X

EXTREMAMENTE SIMPLES, QUE NÃO TRAZ GRANDES DIFICULDADES PARA SEUS JOGADORES E É FACILMENTE APRENDIDO. A ORIGEM É DESCONHECIDA, COM INDICAÇÕES DE QUE PODE TER INICIADO NO

EGITO ANTIGO.

6 - CONVIDE UM FAMILIAR PARA JOGAR COM VOCÊ, LEMBRE-SE DE MARCAR O PLACAR.



JOGADAS	JOGADOR - X	JOGADOR - O
1ª		
2ª		
3ª		
4ª		
5ª		
6ª		
7ª		
8ª		
9ª		
10ª		
11ª		
12ª		
13ª		
14ª		
15ª		
16º		
18º		
19º		
20º		

LEMBRETE: NÃO PODEMOS ESQUECER-NOS DE LAVAR AS MÃOS DURANTE E DEPOIS DAS BRINCADEIRAS!