

**ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES**

UME: **PADRE WALDEMAR VALLE MARTINS**

ANO: **2º ANO**

COMPONENTE CURRICULAR: **INTEGRADO**

PROFESSORES: **SILVIA HELENA GRADWOOL LIRA**

PERÍODO: **DE 23/08/2021 a 31/08/2021**

Lembretes: Procurem criar uma rotina com horário para os estudos, deixando-a em local visível e tentando cumpri-la dentro das possibilidades.

As atividades deste roteiro deverão ser entregues até o dia **31/08/2021**.

As atividades deverão ser entregues por meio de fotos pelo do Google Sala de Aula ou por e-mail.

Professora Silvia: [silvialira@educa.santos.sp.gov.br](mailto:silvialira@educa.santos.sp.gov.br)

Ao enviar fotos, lembrar de anexar no formato retrato (em pé).

Quando as atividades forem realizadas no caderno, **o estudante** deve escrever seu **nome completo** e registrar a data (dia/mês/ano).

Observação: Quem não puder enviar as atividades pelo Google Sala de Aula ou por e-mail, poderá entregar os livros na escola às quartas-feiras, retirando os mesmos às sextas-feiras.

Qualquer dúvida, entrar em contato com a professora.



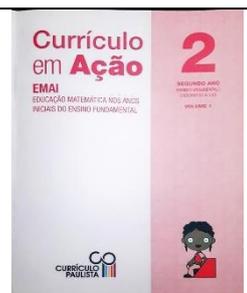
LIVRO "BURITI MAIS MATEMÁTICA"  
PÁGINA 34



LIVRO "VEM VOAR LÍNGUA PORTUGUESA"  
PÁGINA 85 - CRUZADINHA



LIVRO "APRENDER SEMPRE" - volume 1 - PÁGINAS 82,  
83, 86 ATÉ 89.

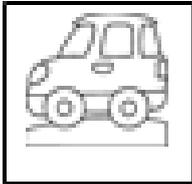


LIVRO "CURRÍCULO EM AÇÃO - EMAI" - PÁGINAS 30 ATÉ  
32.

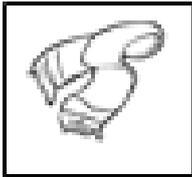
Recadinho aos responsáveis: Na atividade da página 32, orientar a criança a fazer grupos de 10 elementos para facilitar a contagem.

ESCREVA SEU NOME COMPLETO.

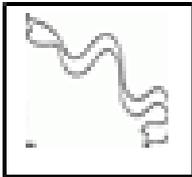
COMPLETE AS PALAVRAS COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO.



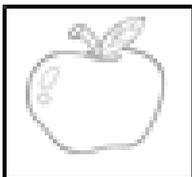
A   O



A  E



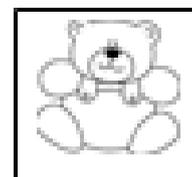
I  A



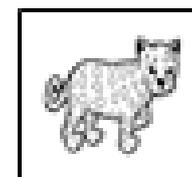
A  Ã



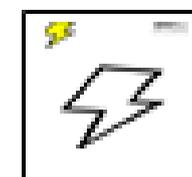
A  A



U   O



O   A



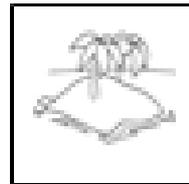
A



E  A



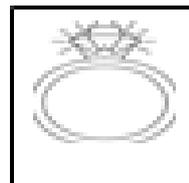
A  O



I   A



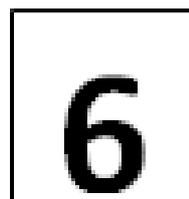
U  E



A  E



O I

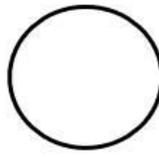


E I



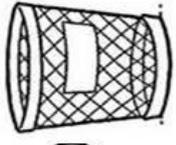
E  E

DESEMBRALHE AS LETRAS NAS BOLHAS E FORME A PALAVRA DA FIGURA

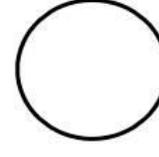




	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	   	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	   	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

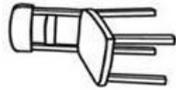
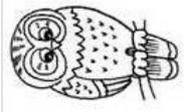


DESEMBRALHE AS LETRAS NAS BOLHAS E FORME A PALAVRA DA FIGURA





	   	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	    	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	     	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

1) COMPLETE OS NOMES, DEPOIS COPIE-OS



\_\_\_RUPIRA



\_\_\_REIA



\_\_\_TATÁ



\_\_\_CI



\_\_\_LA-SEM - CABEÇA



\_\_\_BISOMEM

# FOLCLORE

@Atividades Suzano de Adriana Silva



ENCONTRE AS PALAVRAS:

F	O	L	C	L	O	R	E	U
C	U	R	U	P	I	R	A	K
L	O	B	I	S	O	M	E	M
F	O	S	A	K	I	C	L	O
S	A	E	R	N	U	M	I	M
C	A	S	A	C	I	M	E	J

@Atividades Suzano de Adriana Silva



LOBISOMEM

IARA

SACI

CURUPIRA

FOLCLORE

**SITUAÇÕES-PROBLEMAS:**

Os alunos do 2º ano fizeram uma pesquisa com os pais perguntando qual era o seu brinquedo preferido na sua infância. Cada pai respondeu um brinquedo. Os brinquedos mais votados foram esses que podem ser vistos na tabela abaixo:

BRINQUEDOS	NÚMERO DE ALUNOS
PIPA	10
BONECA	7
CARRINHO	9
CORDA	5

@AtividadesSuzano de Adriana Silva

**Observe a tabela e responda:**

Quantos pais escolheram carrinhos?

Que brinquedo obteve menos votos?

Que brinquedo teve mais votos?

Quantos pais foram entrevistados?

A diretora da escola, quer comprar brinquedos que lembrem nosso folclore. O pião foi escolhido meia dúzia de piões que custam R\$ 3,00. Quanto ela gastará para comprar uma dúzia?

Calcule:



Resolva as contas e de acordo com o código, descubra a resposta da adivinha:

O que é, que é? Tem coroa, mas não é rei, tem espinho, mas não é peixe?

D U	D U	D U	D U	D U	D U	D U
1 2	2 4	2 1	4 5	8 7	5 6	3 8
<u>+2 3</u>	<u>+3 2</u>	<u>+1 4</u>	<u>+1 2</u>	<u>-5 2</u>	<u>-4 3</u>	<u>-2 4</u>

<input type="text"/>						
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

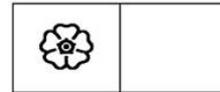
**Códigos:**

**B = 56**  
**C = 57**  
**X = 13**  
**I = 14**  
**A = 35**

OBSERVE O QUADRO.

1	2	3	4	5	6		8	9	10
	12	13		15		17	18		20
21		23	24		26		28	29	

Agora, substitua os símbolos pelos numerais correspondentes:



2) Ligue os numerais aos nomes.

15

VINTE E NOVE

21

QUINZE

18

VINTE E TRÊS

29

DOZE

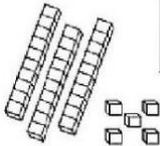
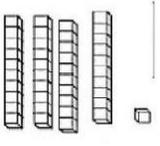
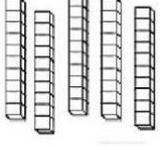
12

VINTE E UM

23

DEZOITO

CONTE E ESCREVA OS NUMERAIS QUE ESTÃO SENDO FORMADOS. VEJA O MODELO.

		
35		

