

UME "DR JOSÉ CARLOS DE AZEVEDO JÚNIOR"

ANO: 2º A/B/C

COMPONENTE CURRICULAR: INTEGRADO

PROFESSORAS: PATRICIA/ FLAVIA/ DAYANA

Período de 03/11/2021 a 19/11/2021

NOME: _____

ROTEIRO DE ESTUDOS/ATIVIDADES

ENSINO RELIGIOSO

FAMÍLIA

FAMÍLIA É COMPOSTA PELAS PESSOAS COM AS QUAIS
VOCÊ CONVIVE TODOS OS DIAS.

HÁ DIVERSOS TIPOS DE FAMÍLIA.

DEVEMOS VIVER EM FAMÍLIA, RESPEITANDO E AMANDO UNS AOS OUTROS.



2- FAÇA UM LINDO DESENHO DA SUA FAMÍLIA NO QUADRO ABAIXO:

ESTA É MINHA FAMÍLIA

3- COMPLETE A CRUZADINHA:

①	F				
②	A				
③	M				
④	I				
⑤	L				
⑥	I				
⑦	A				

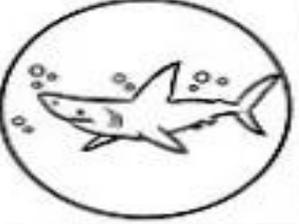
1 - FILHO
3 - MAMÃE
5 - LAR
7 - AVÓS

2 - PAPAI
4 - IRMÃOS
6 - TIOS



CIÊNCIAS

 PINTE OS ANIMAIS TERRESTRES.

		
GIRAFA	POLVO	TUBARÃO
		
CACHORRO	BALEIA	SAPO

LÍNGUA PORTUGUESA

  Leia o texto e pinte de acordo com a legenda:

OU ISTO OU AQUILO
(Cecília Meireles)

Ou se tem chuva e não se tem sol,
ou se tem sol e não se tem chuva!

Ou se calça a luva e não se põe o anel,
ou se põe o anel e não se calça a luva!

Quem sobe nos ares não fica no chão,
Quem fica no chão não sobe nos ares.

É uma grande pena que não se possa
estar ao mesmo tempo em dois lugares!

Ou guardo dinheiro e não compro doce,
ou compro doce e não guardo dinheiro.

Ou isto ou aquilo: ou isto ou aquilo...
e vivo escolhendo o dia inteiro!

Não sei se brinco, não sei se estudo,
se saio correndo ou fico tranquilo.

Mas não consegui entender ainda
qual é melhor: se é isto ou aquilo.

vermelho
Palavras com **ê**

azul
Palavras com **ô**

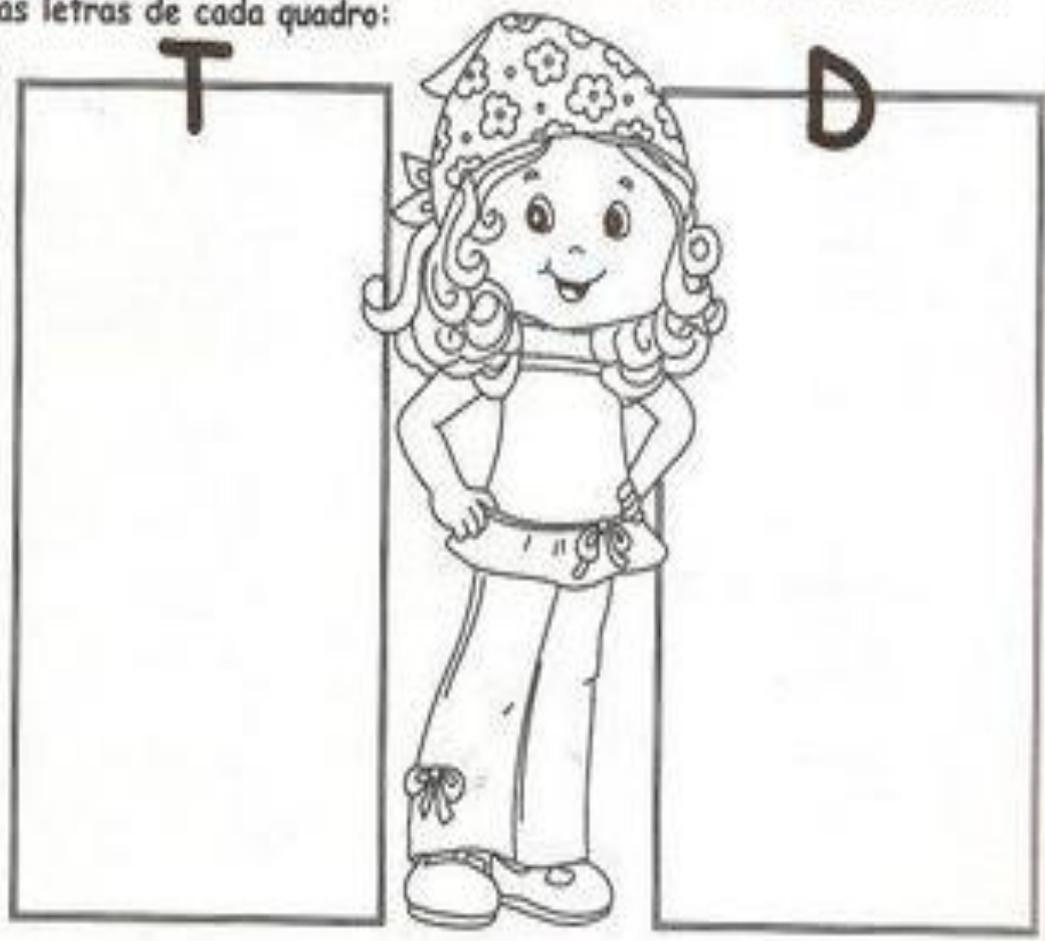
q

g



Recorte de revistas e jornais e cole palavras iniciadas com as letras de cada quadro:

T
D



CAÇA-PALAVRAS

Circule o nome das figuras e copie-as:

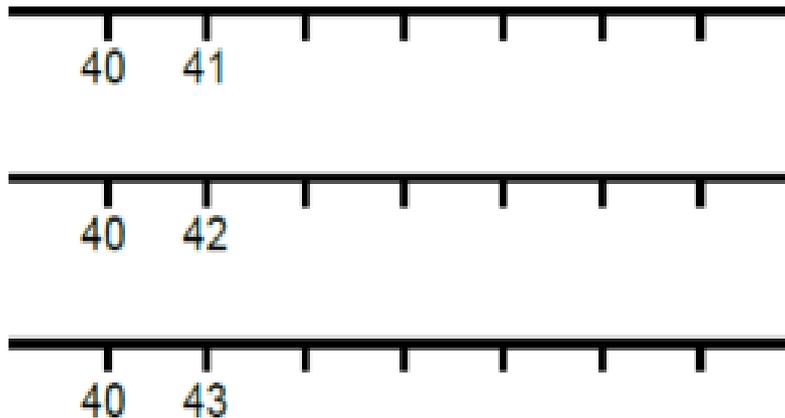
T	A	T	U	F
O	X	E	T	A
M	T	F	A	D
A	O	U	O	A
D	M	T	M	X
A	D	A	D	O



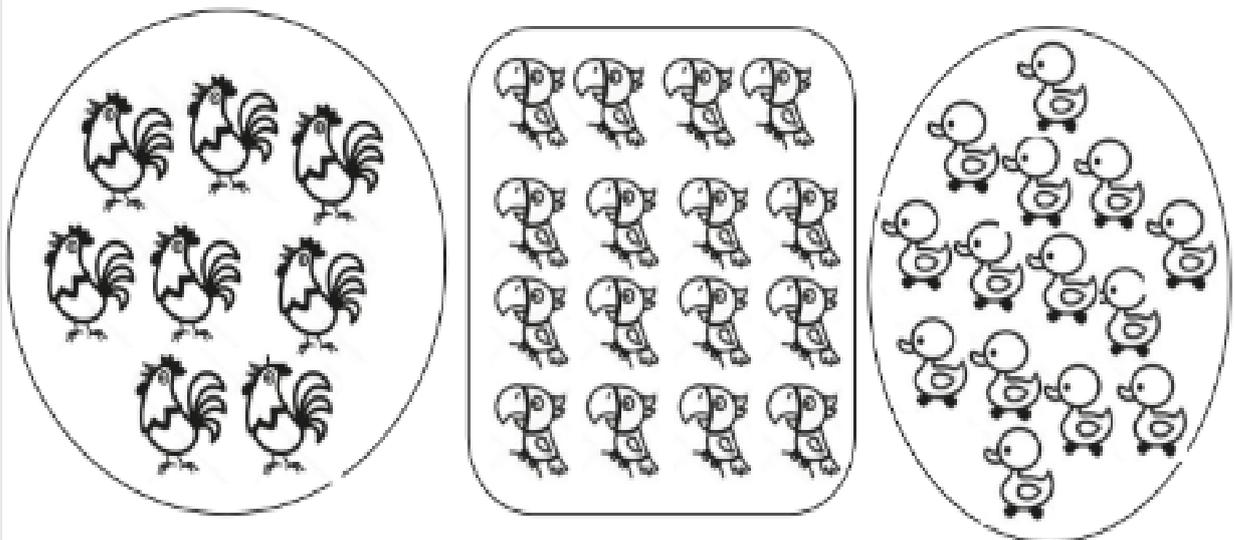
MATEMÁTICA

NÚMEROS E ESTIMATIVAS

1. DESCUBRA AS SEQUÊNCIAS EM CADA RETA NUMÉRICA E COMPLETE COM OS NÚMEROS FALTOSOS:



2. CONTE AS AVES DE CADA CONJUNTO E EM SEGUIDA RESPONDA:



A) HÁ GALOS.

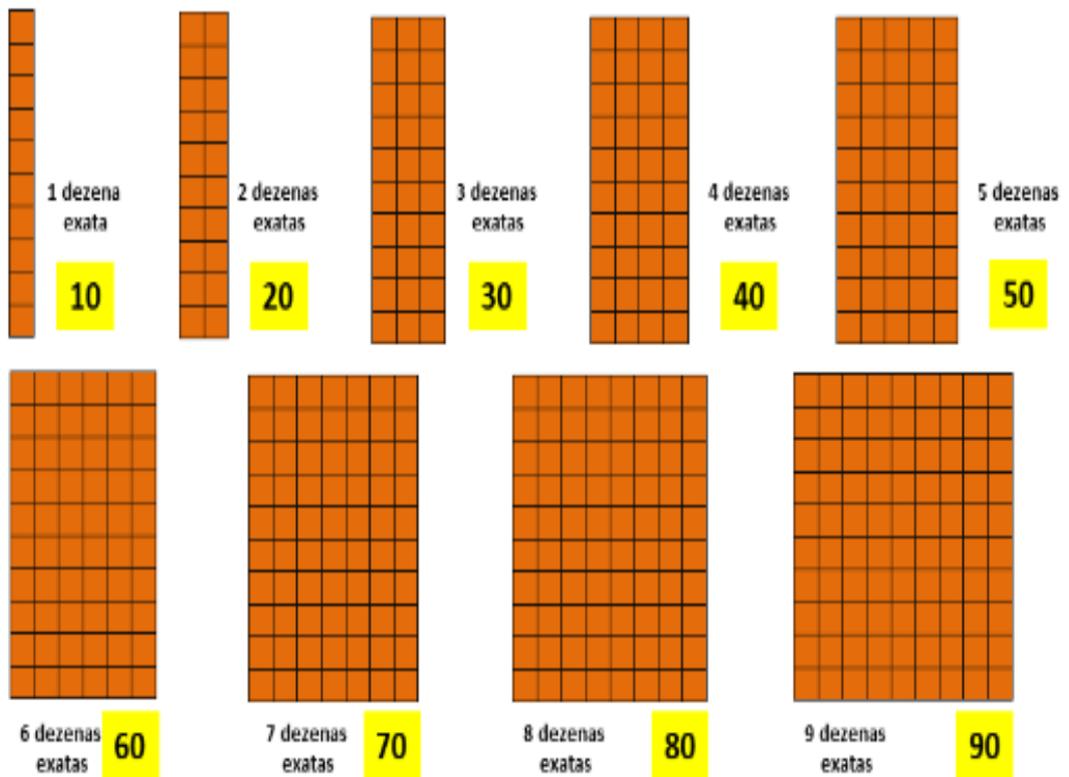
B) HÁ PAPAGAIOS.

C) HÁ PATOS.

D) O TOTAL DE PATOS E GALOS É .



... resumindo:



SITUAÇÕES-PROBLEMA ENVOLVENDO DOBRO

A PROFESSORA ALICE GASTOU **10 REAIS** PARA COMPRAR OS PRODUTOS PARA FAZER UMA RECEITA DE MASSINHA.

1. ASSINALE O CONJUNTO QUE CORRESPONDE A QUANTIA EM REAIS QUE ELA GASTARÁ PARA FAZER O DOBRO DE MASSINHA.



SISTEMA MONETÁRIO

2. PINTE OS QUADRADOS CORRESPONDENTES AOS VALORES DAS CÉDULAS E MOEDAS DO SISTEMA MONETÁRIO BRASILEIRO.

40 DESAFIOS MATEMÁTICOS



1 - ROBERTA COMPROU 86 FIGURINHAS E GANHOU 25 DE SEU PRIMO. COM QUANTAS FIGURINHAS ROBERTA FICOU?

2 -. NA BIBLIOTECA DA ESCOLA HAVIA 19 LIVROS DE AVENTURA. OS ALUNOS RETIRARAM 5. QUANTOS LIVROS FICARAM?

3 -. ANDRÉ TINHA 18 BOLINHAS. DURANTE UM JOGO PERDEU 14. COM QUANTAS BOLINHAS FICOU?

4 - CLÁUDIO COLHEU 37 MANGAS E LIA 15. QUANTAS MANGAS CLÁUDIO E LIA COLHERAM JUNTOS?

5 - EDUARDO TEM 13 SELOS E ALBERTO TEM 19 SELOS. QUANTOS SELOS TÊM EDUARDO E ALBERTO JUNTOS?

ARTE

Atividade 16 -Personagem Fantástica - Observe a imagem da pintura Abaporu, personagem inventada pela artista Tarsila do Amaral em 1928.



Pense um pouquinho sobre a obra:

Você já viu alguém parecido?

O que será que ele está fazendo?

Que tal medir quanto o pé é maior que a cabeça?

Além do Abaporu, o que mais aparece nessa imagem?

Quando Tarsila era pequena, ouviu muitas histórias de assombração que marcaram sua imaginação. Já adulta, pintando personagens fantásticos em seus quadros, percebeu que elas a lembravam das histórias ouvidas na infância na fazenda que ela morou.

A artista pintou o quadro Abaporu para dar de presente de aniversário ao marido, o escritor Oswald de Andrade. Ele que deu o título para a pintura, consultando um dicionário de língua indígena tupi: **Aba** significa "Homem" e **Poru** significa "aquele que come carne humana".

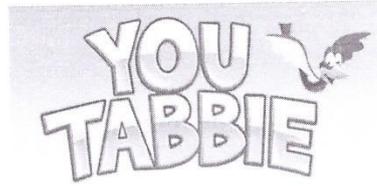
Roteiro da atividade - Você também pode inventar uma personagem fantástica. Ela pode vir de um sonho, de uma lembrança de alguma história que ouviu ou de um filme que você assistiu.

Desenhe e crie sua personagem e coloque também uma cena mostrando algo que aconteceu com ela.



1º_05/11

2º_09/11



NAME: _____ DATE: _____

BOOK 1 – UNIT 1 – TEST

1. MATCH.

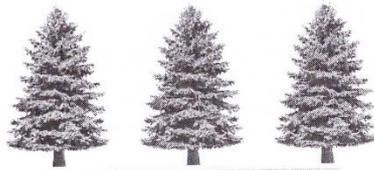
THREE



Ron Summers / Dreamstime

1

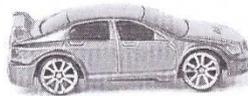
ONE



Le Thuy Do / Dreamstime

2

TWO



Bracishnevzealand / Dreamstime

3

2. DRAW AND WRITE.



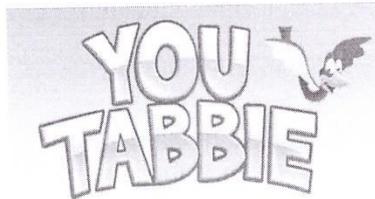
FIVE



FOUR

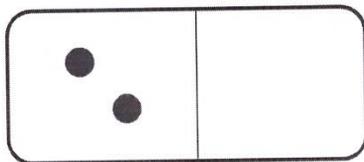
1º - 12/11

2º - 16/11



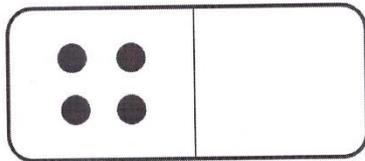
4. DRAW WHAT'S MISSING.

A)



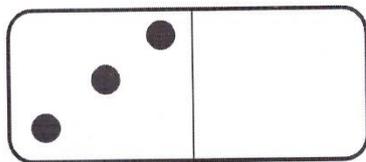
SEVEN

B)



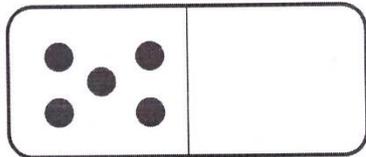
TEN

C)



NINE

D)



EIGHT

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA _ATIVIDADE PARA O PERÍODO DE 03/11 a 12/11 _Atividade unificada por ocasião do "Ensino Híbrido - Presencial e Remoto"
_ESPORTE _BASQUETE _ESPORTES DE INVASÃO _BRINCADEIRAS COM BOLA _JOGOS COLETIVOS COM BOLA

VAMOS CONHECER MAIS UM POUCO SOBRE JOGAR A BOLA COM AS MÃOS!
JÁ VIMOS, NAS POSTAGENS RECENTES, SOBRE O JOGO DE HANDEBOL E TAMBÉM SOBRE CÂMBIO,
ONDE SE CONTROLA A BOLA COM AS MÃOS. AGORA, APRESENTAMOS OUTRO ESPORTE E JOGO:

O BASQUETEBOL, TAMBÉM CHAMADO DE BASQUETE!

SEU NOME VEM DO NOME INGLÊS, BASKETBALL, QUE SIGNIFICA "BOLA AO CESTO"!
POR ISSO, COSTUMAMOS DIZER QUE É CESTA PARA O TIME QUE ACERTA A BOLA DENTRO DE UM ARO
COM UMA REDE, NO ALTO E NO FUNDO DA QUADRA ADVERSÁRIA (LADO DA QUADRA DO OUTRO TIME).
CADA CESTA ACERTADA PODE VALER DOIS OU TRÊS PONTOS, CONFORME O LOCAL DE ONDE A BOLA FOR
ARREMESSADA (JOGADA), OU UM PONTO SE FOR UM ARREMESSO LIVRE
(TIPO DE PENALIDADE QUANDO SE DESCUMPRE A REGRA).

É UM JOGO COLETIVO E, COMO ESPORTE OFICIAL, JOGA-SE COM 5 JOGADORES
PARA CADA EQUIPE. PORÉM, JÁ EXISTEM VARIAÇÕES DO JOGO COM NÚMERO
DE JOGADORES E REGRAS PRÓPRIAS, COMO O "BASQUETE DE RUA".

BASQUETE 3 X 3
IMAGEM DE WWW.IMPULSIONA.ORG.BR



PARA BRINCADEIRAS, PODE-SE JOGAR ATÉ MESMO COM 1 CONTRA 1 (INDIVIDUAL) OU COM QUANTOS SE
DESEJAR PARA CADA TIME: DUPLAS, TRIOS, QUARTETOS, QUINTETOS... PODE TAMBÉM, SER VARIADA A
DISTÂNCIA E A ALTURA DAS CESTAS.

AINDA SOBRE O JOGO OFICIAL, QUE É CONSIDERADO UM ESPORTE DE INVASÃO,
POIS AS EQUIPES PRECISAM DEFENDER A SUA CESTA E ATACAR A CESTA DO OUTRO
TIME, INVADINDO O ESPAÇO DE QUADRA DELES (DO ADVERSÁRIO).

AS AÇÕES DOS TIMES, QUANDO ESTÃO COM A BOLA, VISAM LEVAR A BOLA ATÉ UM LUGAR OU JOGADOR QUE
TENHA BOAS CONDIÇÕES DE JOGÁ-LA NA CESTA. PODE-SE PASSAR A BOLA DE JOGADOR EM JOGADOR E
TAMBÉM LEVAR A BOLA UM MESMO JOGADOR, DESDE QUE FAÇA A BOLA BATER NO CHÃO ANTES DE CADA
TRÊS PASSOS, OU SEJA, O JOGADOR NÃO PODE DAR MAIS DE DOIS PASSOS CORRENDO COM A BOLA.

EXISTEM MAIS REGRAS E DETALHES DESTA ESPORTE QUE VEREMOS MAIS TARDE, EM OUTRAS AULAS, COMO
O TEMPO PARA ATACAR E OUTRAS REGRAS.

SUGESTÃO DE BRINCADEIRAS E ATIVIDADE:

- >> CORRER BATENDO BOLA NO SOLO COM UMA DAS MÃOS APENAS E DEPOIS TROCAR DE MÃO;
- >> CORRER BATENDO BOLA E ALTERNANDO AS MÃOS A CADA TRÊS OU QUATRO BATIDAS NO SOLO;
- >> BATER BOLA NO SOLO SEM CORRER E MANTENDO A MESMA PERNA DE APOIO NO SOLO;

- >> CRIAR UM LOCAL DESENHADO NA PAREDE OU MESMO NO SOLO, UM POUCO MAIOR QUE A BOLA E TENTAR ACERTAR A BOLA, JOGANDO-A COM AS DUAS MÃOS E DE DISTÂNCIAS VARIADAS.

O DRIBLE NO BASQUETE



- OBS.: 1º E 2º ANOS: FAZER C/ AUXÍLIO DE PESSOA P/ A LEITURA E INTERPRETAÇÃO DA ATIVIDADE.

TAREFA - RESPONDA AS QUESTÕES 1 E 2, BASEANDO-SE NO TEXTO APRESENTADO E ASSINALANDO A RESPOSTA CERTA.

1- ESPORTE ONDE JOGA-SE A BOLA COM AS MÃOS, MAS CADA ACERTO NA CESTA PODE VALER 1, 2 OU 3 PONTOS, DEPENDENDO DA SITUAÇÃO DO JOGO:

TIRO AO ALVO () BASQUETE () NATACÃO () HANDEBOL ()

2- NO BASQUETE, O JOGADOR PODE LEVAR A BOLA ANCORRENDO, PORÉM, NÃO PODE DAR MAIS DE DOIS PASSOS SEM ...

PISCAR () CANTAR () BATER A BOLA NO SOLO () SENTAR ()

3- (APENAS PARA 3º, 4º E 5º ANOS) DESCREVA ALGUMAS DIFERENÇAS ENTRE O HANDEBOL E O BASQUETE.

