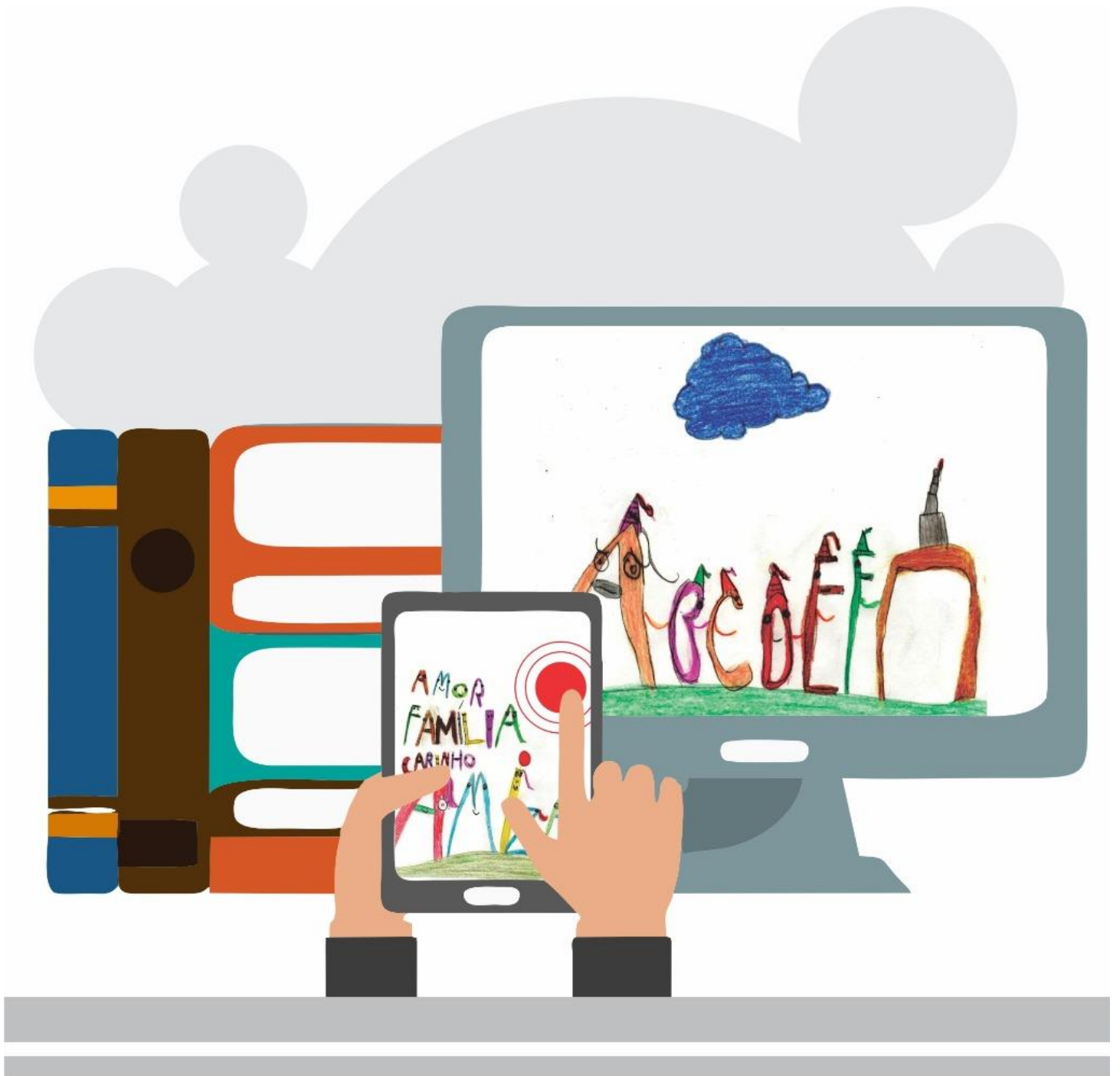




# 2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL



## PLANO DE AULA - 2º ANO

**Coordenadores Pedagógicos:** Ivete Piaia, Jean Marcos Tonello, Vânia P. Graciani

**Professor:** Leandra Casonatto Breansini, Marizela Silvana Ramon, Marilene Vanazzi

**Disciplina:** Português, Matemática.

<b>1. Competências Específicas</b>	Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
<b>2. Unidades Temáticas</b>	Leitura/escuta Números
<b>3. Habilidades/Objetivos</b>	Construir fatos básicos da adição e subtração (de até três ordens) envolvendo diferentes significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, por meio de situações problema, cálculo mental e registros escritos. Ler e compreender, com autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.
<b>4. Conhecimentos Essenciais</b>	Construção de fatos fundamentais da adição e da subtração
<b>5. Carga Horária</b>	28 horas
<b>6. Período de Realização</b>	21/09/2020 à 04/10/2020

1. LEIA EM VOZ ALTA O RESUMO DA HISTÓRIA ABAIXO E OBSERVE A CAPA DO LIVRO:

### QUEM GANHOU O JOGO?

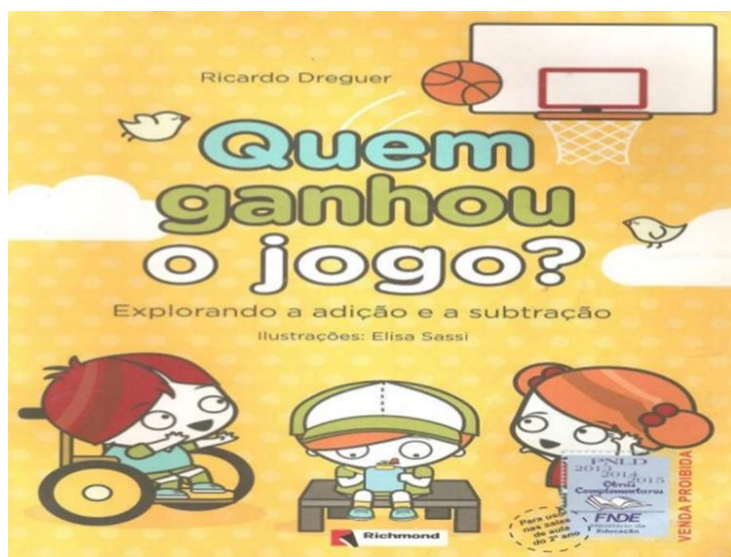
AUTOR: RICARDO DREGUER

O LIVRO CONTA A HISTÓRIA DE LUCAS, UM MENINO CADEIRANTE QUE DESEJAVA MUITO JOGAR FUTEBOL. POR ESTAR NA CADEIRA DE RODAS, LUCAS SEMPRE ENFRENTOU DESAFIOS, PRINCIPALMENTE EM RELAÇÃO A SER INCLUÍDO EM BRINCADEIRAS DA ESCOLA.

UM DIA, LUCAS E SEU AMIGO PAULO COMEÇARAM A CONTAR BOLINHAS DE GUDE. ASSIM, PASSAVAM OS RECREIOS SOMANDO E SUBTRAINDO. OS MENINOS TAMBÉM FIZERAM AMIZADE COM PRISCILA, UMA COLEGA DA CLASSE.

CERTO DIA, NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, O PROFESSOR ORGANIZOU UM JOGO DE MINIBASQUETE. LUCAS FICOU MUITO FELIZ POIS SABIA QUE MUITOS CADEIRANTES, ASSIM COMO ELE, ERAM CRAQUES EM BASQUETE.

ALÉM DE SE DIVERTIREM NO JOGO, LUCAS E PAULO AINDA PUDERAM UTILIZAR AS OPERAÇÕES DE MATEMÁTICA QUE APRENDERAM CONTANDO AS BOLINHAS NO RECREIO.



FONTE: <https://pt.slideshare.net/elainemaria5099940/livro-quem-ganhou-o-jogo>

**OBS:** A HISTÓRIA COMPLETA SERÁ DISPONIBILIZADA EM FORMA DE ÁUDIO, NO GRUPO DA TURMA, PARA AQUELES QUE QUISEREM OUVIR.

OBSERVE, A SEGUIR, ALGUNS TRECHOS DA HISTÓRIA:

O SÍMBOLO QUE REPRESENTA A ADIÇÃO É  $+$ .  
O SINAL  $=$  SIGNIFICA QUE OS VALORES QUE ESTÃO ANTES E DEPOIS DESTES SINAIS SÃO IGUAIS.  
ENTÃO, UMA SOMA PODE SER REPRESENTADA ASSIM:



O SÍMBOLO QUE REPRESENTA A SUBTRAÇÃO É  $-$ . O RESULTADO DE UMA SUBTRAÇÃO É CHAMADO DE **DIFERENÇA**.  
ENTÃO, UMA SUBTRAÇÃO PODE SER REPRESENTADA ASSIM:



MAS, AFINAL, O QUE LUCAS E SEUS AMIGOS APRENDERAM COM ESSE JOGO? ELES DESCOBRIRAM QUE A MATEMÁTICA PODE AJUDAR NO ESPORTE E QUE TRABALHO EM EQUIPE FAZ A FORÇA DE UM GRUPO!  
E VOCÊ, TAMBÉM JÁ PERCEBEU ISSO?



FONTE: <https://pt.slideshare.net/elainemaria5099940/livro-quem-ganhou-o-jogo>

2. LUCAS ADORA JUNTAR COISAS: BOLINHAS DE GUDE, FIGURINHAS, CAMISAS DE TIMES DE FUTEBOL, ETC. E VOCÊ? O QUE GOSTA DE COLECIONAR?

## HORA DO DESAFIO!

DURANTE UMA SEMANA, COLECIONE ALGO QUE VOCÊ GOSTA (PEDRINHAS, BOLINHAS, BOTÕES, TAMPINHAS, FLORES, FOLHAS, ENTRE OUTROS). USE SUA CRIATIVIDADE PARA ESCOLHER! DEPOIS, GRAVE UM VÍDEO CONTANDO A SUA EXPERIÊNCIA E QUAL FOI O RESULTADO DE SUA COLEÇÃO.





3. PARA RESOLVER AS SITUAÇÕES PROBLEMAS ABAIXO, FAÇA IGUAL AO LUCAS, USE SEUS DEDOS, DESENHOS OU ATÉ RISQUINHOS! (SOMENTE RESPOSTAS NO CADERNO).

A) LUCAS TEM **30** BOLINHAS VERMELHAS, SEU AMIGO PAULO TEM **20** BOLINHAS AZUIS. SE ELES JUNTAREM SUAS BOLINHAS COM QUANTAS IRÃO FICAR?

**SOLUÇÃO:**

$$\begin{array}{r} 30 \\ +20 \\ \hline 50 \end{array}$$

**RESPOSTA:** ELES FICARÃO COM 50 BOLINHAS.

B) NA SEGUNDA RODADA DO JOGO, OS MENINOS FIZERAM **20** PONTOS, MAS JÁ TINHAM **15** PONTOS. COM QUANTOS PONTOS FICARAM NO TOTAL?

C) NA TERCEIRA RODADA, FIZERAM MAIS **20** PONTOS. E AGORA, QUANTOS PONTOS ELES TÊM?

D) O TIME DE LUCAS TEM **55** PONTOS. SE SOMAREM COM OS **40** PONTOS DO TIME DE PEDRO, QUANTOS PONTOS ELES TERÃO?

E) PRISCILA E LUCAS SÃO COLECIONADORES DE FIGURINHAS. PRISCILA TEM **18** FIGURINHAS E LUCAS TEM **27** FIGURINHAS.

- QUANTAS FIGURINHAS OS DOIS TÊM JUNTOS?
- SE PRISCILA RETIRAR 8 FIGURINHAS DAS QUE POSSUI, COM QUANTAS FIGURINHAS FICARÁ?
- QUANTAS FIGURINHAS LUCAS TEM A MAIS QUE PRISCILA?

F) VAMOS MONTAR AS EQUAÇÕES E ESCREVER OS RESULTADOS POR EXTENSO:

- $50 - 40 =$
- $35 - 12 =$
- $150 + 30 =$
- $55 + 100 =$

4. A MÃE DE LUCAS TEM UMA LOJA QUE VENDE BOLINHAS DE GUDE E CAMISAS DE TIMES DE FUTEBOL. VEJA, NA TABELA A BAIXO, AS VENDAS DA SEMANA:

	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
BOLINHAS DE GUDE	<b>224</b>	<b>347</b>	<b>287</b>	<b>339</b>	<b>465</b>
CAMISAS DE FUTEBOL	<b>122</b>	<b>184</b>	<b>298</b>	<b>275</b>	<b>371</b>

- QUANTAS BOLINHAS FORAM VENDIDOS NA SEGUNDA-FEIRA?
- QUANTAS CAMISAS FORAM VENDIDAS NA SEMANA?
- QUAL O DIA DA SEMANA QUE FOI VENDIDO MAIS BOLINHA? QUANTAS?
- QUAL O DIA DA SEMANA QUE FOI VENDIDO MENOS CAMISAS? QUANTAS?
- QUANTAS BOLINHAS FORAM VENDIDAS NA TERÇA-FEIRA?
- QUAL FOI O ITEM MAIS VENDIDO? QUANTOS?
- QUAL FOI O ITEM MENOS VENDIDO? QUANTOS?

## AVALIAÇÃO

- COMPREENDE OS FATOS BÁSICOS DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO SOB DIFERENTES ESTRATÉGIAS.
- LÊ, COMPREENDE E INTERPRETA OS DIFERENTES GÊNEROS TEXTUAIS COM AUTONOMIA, E/OU COLABORAÇÃO COM OS COLEGAS E AJUDA DO PROFESSOR.

## EDUCAÇÃO FÍSICA:

**Professoras:** Ana Paula Briancini e Vanesa Bós

<b>1. Competências Específicas</b>	Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
<b>2. Unidades Temáticas</b>	Brincadeiras e Jogos
<b>3. Habilidades/Objetivos</b>	Utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
<b>4. Conhecimentos Essenciais</b>	Brinquedos cantados
<b>5. Carga Horária</b>	06 horas
<b>6. Período de Realização</b>	21/09/2020 à 04/10/2020

VAMOS BRINCAR E DESCOBRIR O VENCEDOR?

PEDRA, PAPEL E TESOURA, UMA BRINCADEIRA TAMBÉM CONHECIDA POR JOQUEMPÔ O JO-QUEM-PÔ NO BRASIL, É UM JOGO QUE TEM DESPERTADO MUITO O INTERESSE DAS CRIANÇAS, PELA SUA SIMPLICIDADE E FACILIDADE.

DO JAPONÊS (JAN KEN-PON), PEDRA, PAPEL, TESOURA É UM JOGO DE MÃOS RECREATIVO PARA DUAS OU MAIS PESSOAS, QUE NÃO REQUER NADA MATERIAL NEM UMA GRANDE OU ESPECIAL HABILIDADE. BASTA AS MÃOS DAS CRIANÇAS E TER MUITA SORTE. ESTE TIPO DE JOGO É PERFEITO PARA ESTIMULAR A AGILIDADE, A ATENÇÃO, COORDENAÇÃO MOTORA E O RITMO DAS CRIANÇAS. FONTE: <https://br.quiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/pedra-papel-e-tesoura-brincadeiras-para-criancas/>



**VAMOS JOGAR:**

NO JOGO DE PEDRA, PAPEL, TESOURA, OS JOGADORES DEVEM ESTICAR A MÃO, NA QUAL CADA UM FORMOU UM SÍMBOLO ELEGIDO POR CADA UM.

- ✓ A MÃO FECHADA SIGNIFICA PEDRA;
- ✓ A MÃO ABERTA SIGNIFICA PAPEL;

- ✓ A MÃO COM OS DEDOS INDICADOR E MÉDIO ESTENDIDOS SIGNIFICA TESOURA.

PARA COMEÇAR, OS DOIS PARTICIPANTES FICAM UM DE FRENTE PARA O OUTRO E, AO MESMO TEMPO, COLOCAM UMA DAS MÃOS PARA FRENTE REPRESENTANDO UM DOS TRÊS SÍMBOLOS ELEGIDO.

OS PARTICIPANTES COMPARAM OS SÍMBOLOS DE SUAS MÃOS PARA DECIDIR QUEM GANHA A PARTIDA, DA SEGUINTE MANEIRA:

- ✓ PEDRA GANHA DA TESOURA (A AMASSA E QUEBRA)
- ✓ TESOURA GANHA DO PAPEL (O CORTA)
- ✓ PAPEL GANHA DA PEDRA (A EMBRULHA)

NO CASO QUE OS PARTICIPANTES COINCIDAM MOSTRANDO O MESMO SÍMBOLO, ACONTECE UM EMPATE E SE JOGA OUTRA VEZ ATÉ DESEMPATAR.

VÍDEO PARA AUXILIAR NA ATIVIDADE: <https://youtu.be/mrcx1rrpyxk>



### AVALIAÇÃO

POR MEIO DE REGISTRO DE FOTO.

DEMONSTRA CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DO CORPO NAS BRINCADEIRAS E JOGOS;

ORGANIZA AUTONOMAMENTE ALGUNS JOGOS, BRINCADEIRAS OU ATIVIDADES CORPORAIS SIMPLES.

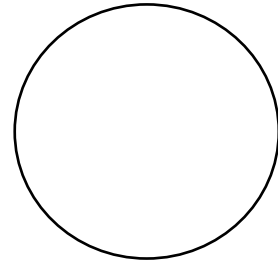
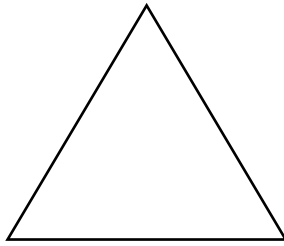
### ARTE:

<b>1. Competências Específicas</b>	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
<b>2. Unidades Temáticas</b>	Artes Visuais
<b>3. Habilidades/Objetivos</b>	Explorar e reconhecer elementos visuais em seu processo de criação. Experimentar, fazer, refazer, criar em artes visuais para perceber múltiplas possibilidades de vivências nos processos de criação individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços e contextos.
<b>4. Conhecimentos Essenciais</b>	Técnicas: Desenho, pintura.
<b>5. Carga Horária</b>	4 horas
<b>6. Período de Realização</b>	21/09/2020 a 04/10/2020

OLÁ CRIANÇAS NESTE PLANO VAMOS JUNTAR MATEMÁTICA E ARTE, IREMOS DESENHAR E PINTAR CRIANDO ANIMAIS A PARTIR DA FORMAS GEOMÉTRICAS.

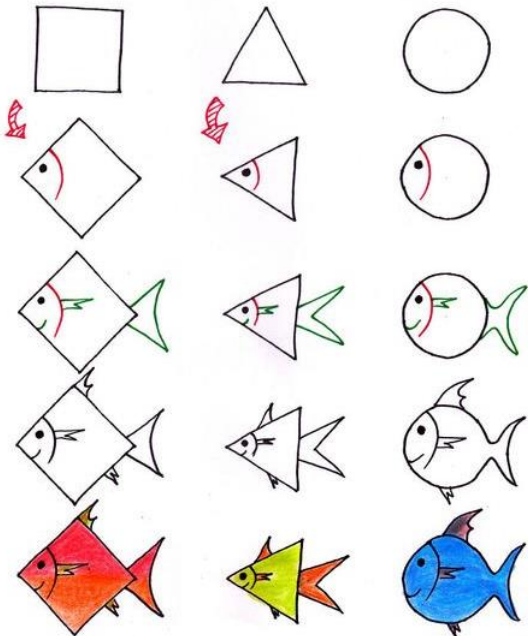
**ATIVIDADE:**

**1º PASSO:** EM UMA FOLHA OU CARTOLINA DESENHE AS FORMAS GEOMÉTRICAS (QUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO) COM LÁPIS DE ESCREVER OU CANETINHA, DEIXANDO UM ESPAÇO ENTRE AS FORMAS PARA CRIAR OS ANIMAIS.

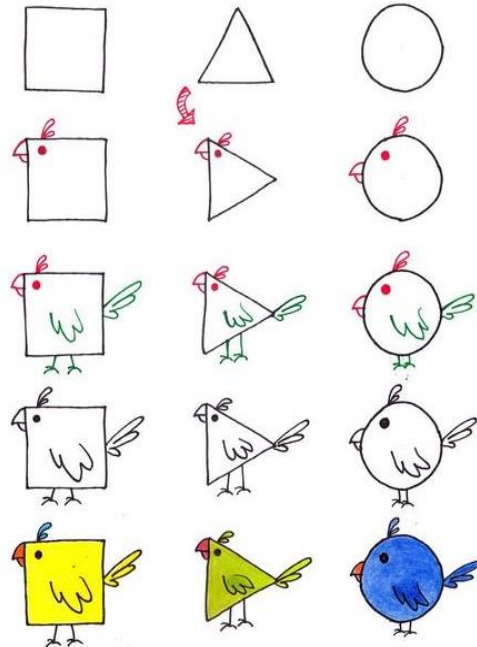


**2º PASSO:** EM CADA FORMA GEOMÉTRICA VOCÊ IRÁ DESENHAR UM ANIMAL. PINTE OS ANIMAIS E FAÇA UMA FOTOGRAFIA PARA REGISTRAR E ENVIE PRA SUA PROFESSORA. SEGUE ABAIXO OS EXEMPLOS PASSO A PASSO:

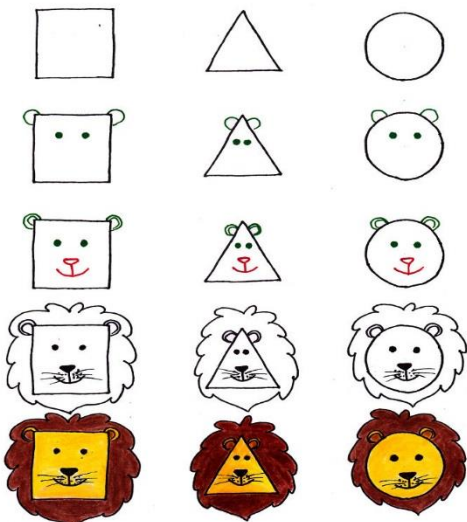
PEIXE



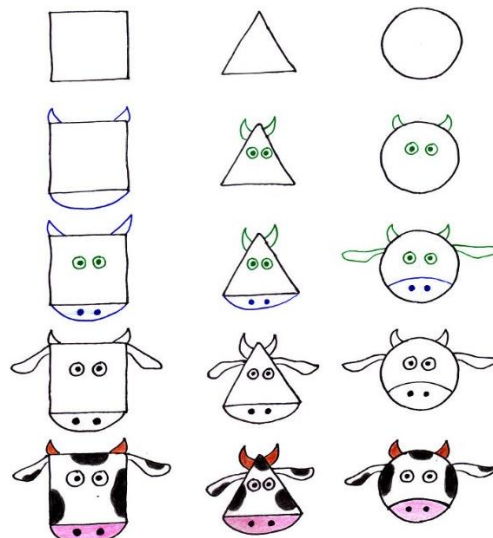
PÁSSARO



LEÃO



VACA



**AVALIAÇÃO:**

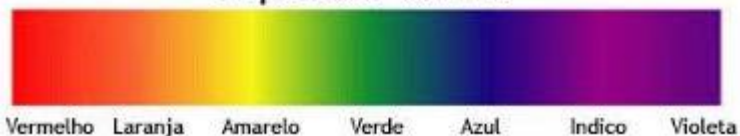
- EXPERIMENTA DIFERENTES FORMAS DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA (DESENHO, PINTURA) EM DIFERENTES ESPAÇOS E CONTEXTOS.
- EXPLORA E RECONHECE EM SUA CRIAÇÃO ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DAS ARTES VISUAIS (PONTO, LINHA, FORMA, COR, ESPAÇO, PLANOS).

**INGLÊS****Professor:** Rafael Gomes

<b>1. Competências Específicas</b>	- Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporânea.
<b>2. Unidades Temáticas</b>	- Práticas de leitura e construção de repertório lexical (Leitura/escuta, Escrita, Oralidade).
<b>3. Habilidades/Objetivos</b>	- Estimular a apropriação de vocabulário referente às 7 cores do arco-íris e entender superficialmente como funciona esse fenômeno físico. Treinar a compreensão leitora relacionada ao vocabulário proposto e treinar a ortografia.
<b>4. Conhecimentos Essenciais</b>	Vocabulário, <i>speaking</i> (fala), <i>spelling</i> (grafia).
<b>5. Carga Horária</b>	02 horas
<b>6. Período de Realização</b>	21/09/2020 a 04/10/2020

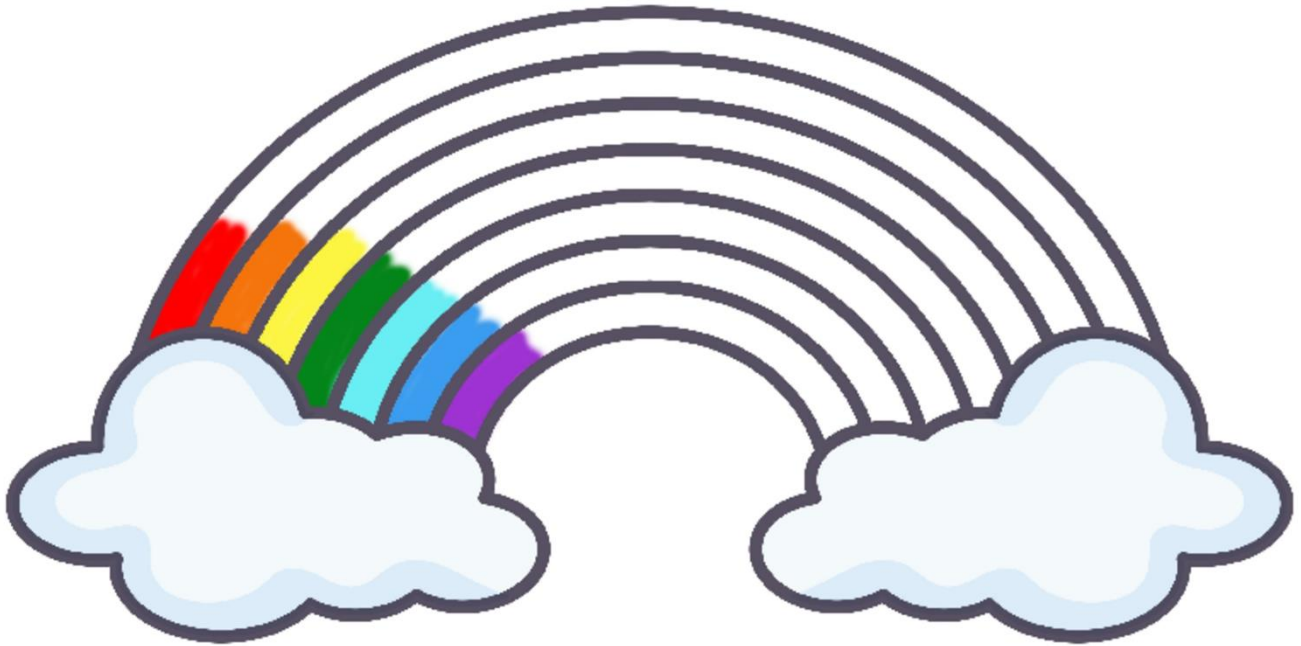
**19ª e 20ª Semanas - INGLÊS – 2º ANO – PROF. RAFAEL GOMES****Atenção! Essa atividade tem um áudio/podcast complementar identificado pelo título acima.****THE COLORS OF THE RAINBOW (AS CORES DO ARCO-ÍRIS)**

O ARCO-ÍRIS É UM FENÔMENO ÓPTICO DA NATUREZA EM QUE OCORRE A APARIÇÃO DE UM GRANDE ARCO COLORIDO NO CÉU, ATRAVÉS DA REFRAÇÃO DA LUZ BRANCA DO SOL.

**Espectro visível**



**TERMINE DE PINTAR O ARCO-ÍRIS SEGUINDO O PADRÃO DE CORES, PINTE AS PALAVRAS COM O NOME DAS CORES EM INGLÊS E COLE ALGODÃO NAS NÚVENS.**



RED - ORANGE

YELLOW - GREEN

BLUE - INDIGO

VIOLET

**Critérios de avaliação:**

- Pontualidade na entrega das atividades.
- Correção e acerto na realização das atividades.
- Primor, interesse, engajamento e empenho na realização das atividades.
- Originalidade, inventividade e criatividade na realização das atividades.