



2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL



PLANO DE AULA - 2º ANO

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

Professor: Leandra Casonatto Breansini, Marizela Ramon, Nauriane Di Domenico e Marilene Vanazzi

Disciplina: Português e Matemática

1. Competências Específicas	Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem. 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.
2. Unidades Temáticas	Leitura/escuta Números
3. Habilidades/Objetivos	Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável. Ler e compreender com autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.
4. Conhecimentos Essenciais	Protocolos de leitura (compreensão: marcas, impressões, pistas registrados tanto de forma oral, quanto escrita); decodificação/Fluência de leitura formação do leitor. Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação)
5. Carga Horária	28 horas
6. Período de Realização	02/11/2020 a 15/11/2020

ATIVIDADES

OLÁ, FAMÍLIA! NESTE PLANO DAREMOS SEQUÊNCIA A MULTIPLICAÇÃO, REFORÇANDO A TABUADA DO 2 E INICIANDO A TABUADA DO 3.

COMO VIMOS NO PLANO ANTERIOR, A TABUADA DO 2 É FORMADA A PARTIR DO DOBRO DE CADA NÚMERO. VEJA O EXEMPLO ABAIXO:

EX.: UMA PROFESSORA LEVOU PARA A SALA DE AULA TAMPINHAS DE REFRIGERANTES E COLOCOU-AS EM **2** SACOS. CADA SACO FICOU COM **12** TAMPINHAS. QUANTAS TAMPINHAS A PROFESSORA LEVOU?

PARA RESOLVER ESTA SITUAÇÃO, É PRECISO PEGAR AS 12 TAMPINHAS E MULTIPLICAR PELO NÚMERO DE SACOS EM QUE FORAM COLOCADAS, OU SEJA:

$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 2 \\ \hline 24 \end{array} \quad \text{OU} \quad 12 \times 2 = 24$$

SENDO ASSIM, O **DOBRO** DE 12 É 24.





1. MATEMÁTICA EM FAMÍLIA!

COM A AJUDA DA FAMÍLIA, LEIA AS SITUAÇÕES-PROBLEMAS ABAIXO E RESOLVA EM SEU CADERNO:

- 1- A professora Ana comprou 2 pacotes de bombom para distribuir aos seus alunos. Cada pacote contém 22 bombons. Quantos bombons a professora comprou?
- 2- Para organizar uma gincana na escola, a professora Susana reuniu 7 duplas para formar as equipes. Quantas crianças participaram ao todo?
- 3- O médico de Paula sugeriu que ela ingerisse 2 frutas por dia, durante 15 dias. Quantas frutas Paula precisa comprar para esses dias?
- 4- Para fazer uma atividade com a turma, Lucas pegou dois envelopes para cada um dos 21 alunos. Quantos envelopes são necessários no total?

2. MOSTRE QUE VOCÊ É FERA! COM A AJUDA DE UM ADULTO, GRAVE UM VÍDEO FALANDO A TABELA DO 2. O ADULTO PERGUNTA E VOCÊ RESPONDE, PODE SER NA SEQUÊNCIA OU SALTEADA. LEMBRE-SE DE ENVIAR O VÍDEO PARA SUA PROFESSORA.

TABUADA DO 2				
0	x	2	=	0
1	x	2	=	2
2	x	2	=	4
3	x	2	=	6
4	x	2	=	8
5	x	2	=	10
6	x	2	=	12
7	x	2	=	14
8	x	2	=	16
9	x	2	=	18
10	x	2	=	20

3. CHEGOU A HORA DE APRENDERMOS A TABUADA DO 3.
LEIA O POEMA ABAIXO COM MUITA ATENÇÃO.



3x0=0

Três vezes zero
As andorinhas voando, voando
É igual a zero
Falando para quem está passando.



3x1=3

Três vezes um
Gritava a dona galinha
São três
Do quintal da Aninha.



3x2=6

Três vezes dois
A zebrinha Zezé
Igual a seis
Respondeu com muita fé.



3x3= 9

Três vezes três
Sua voz não escutava
É igual a nove
O papagaio nem escutava.



3x4= 12

Três vezes quatro
Os pequenos peixinhos
São doze
Falem bem baixinho.



3x5= 15

Três vezes cinco
Falou a arara magrela
São quinze
Gritadeira e tagarela.



3x6=18

Três vezes seis
Até a ponta do bico quebrar
É igual dezoito
Põe a cegonha a gritar.



3x7=21

Três vezes sete
O galo no terreiro
É igual a vinte e um
Aprontou o maior berreiro.





$$3 \times 8 = 24$$

Três vezes oito
Disse o camelo
São vinte e quatro
Comendo uma cenoura.



$$3 \times 9 = 27$$

Três vezes nove
A barata dançando xote
É igual vinte e sete
Falou no fundo pote.



$$3 \times 10 = 30$$

Três vezes dez
Fala o urso bonitão
São trinta
Apesar de comilão.



4. VEJA OUTRA FORMA DE REPRESENTAR A TABUADA DO 3. COPIE EM SEU CADERNO:

TABUADA DO 3				
0	x	3	=	0
1	x	3	=	3
2	x	3	=	6
3	x	3	=	9
4	x	3	=	12
5	x	3	=	15
6	x	3	=	18
7	x	3	=	21
8	x	3	=	24
9	x	3	=	27
10	x	3	=	30

5. OBA! TEM JOGO!

COMO SUGESTÃO PARA COMPLEMENTAR SEUS ESTUDOS, ACESSE O JOGO ABAIXO:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/mestreDaTabuada/>

AValiação: COMPREENDE A MULTIPLICAÇÃO COMO ADIÇÃO DE PARCELAS IGUAIS.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Professoras: Ana Paula Briancini, Rejane Soccol Bergamin e Vanesa Bós

1. Competências Específicas	Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.
2. Unidades Temáticas	Brincadeiras e Jogos.
3. Habilidades/Objetivos	Brincar com os números de forma lúdica e divertida, despertando o interesse, curiosidade e memorização. Desenvolver as habilidades motoras básicas: coordenação motora, equilíbrio, lateralidade e noção de espaço e tempo.
4. Conhecimentos Essenciais	Brincadeiras e jogos.
5. Carga Horária	06 horas
6. Período de Realização	02/11/2020 a 15/11/2020

VAMOS BRINCAR COM O NÚMERO 3?

ESTA ATIVIDADE, ALÉM DE SER DIVERTIDA, TRABALHA A COORDENAÇÃO MOTORA, EQUILÍBRIO, LATERALIDADE E NOÇÃO DE ESPAÇO E TEMPO, TAMBÉM ESTIMULA O RACIOCÍNIO LÓGICO, A CRIATIVIDADE, O CONCEITO NUMÉRICO, ALÉM DE TREINAR A GRAFIA DO NÚMERO 3. DIVIRTA-SE!

- 1- DESENHE NO CHÃO O NÚMERO 3, PODE SER FEITO NA TERRA OU AREIA.



- 2- CAMINHE SOBRE O NÚMERO 3 QUE VOCÊ DESENHOU NO CHÃO E DEPOIS ANDE COM AS PONTAS DOS PÉS.



- 3- REALIZE 3 SALTOS SOBRE O DESENHO DO NÚMERO 3. E DEPOIS CAMINHE COM OS DEDOS DAS MÃOS SOBRE AS LINHAS.



- 4- E PARA FINALIZAR BRINQUE, USE A SUA CRIATIVIDADE E DECORE O NÚMERO 3.



AVALIAÇÃO:

CONHECE E RECONHECE JOGOS E BRINCADEIRAS DAS DIVERSAS CULTURAS.
PARTICIPA ATIVAMENTE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS.

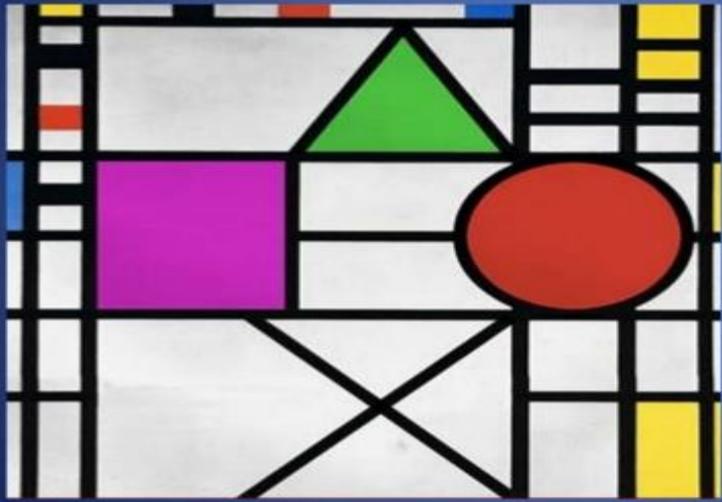
ARTE

1. Competências Específicas	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
2. Unidades Temáticas	Artes Visuais
3. Habilidades/Objetivos	Experimentar, fazer, refazer, criar em artes visuais para perceber múltiplas possibilidades de vivências nos processos de criação individual explorando diferentes espaços e contextos.
4. Conhecimentos Essenciais	Formas geométricas.
5. Carga Horária	4 horas
6. Período de Realização	02/11/2020 a 15/11/2020

AS FORMAS GEOMÉTRICAS NA ARTE

SERÁ QUE PODEMOS FAZER UMA OBRA DE ARTE COM FORMAS GEOMÉTRICAS? VAMOS CONHECER UM ARTISTA QUE UTILIZOU FORMAS GEOMÉTRICAS EM SUA OBRA DE ARTE.

Piet Mondrian

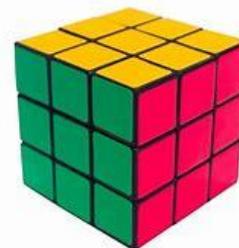


- Nasceu na Holanda em 7 de março de 1872.
- Desde jovem interessou-se por pintura.
- Utilizou em suas obras, principalmente as cores primárias.

Fonte: <https://pt.slideshare.net/danielapistoni/as-formas-geomtricas-nas-artes>

ATIVIDADE:

AGORA QUE VOCÊ VISUALIZOU UMA OBRA DE PIET MONDRIAN, PROCURE EM SUA CASA OBJETOS QUE SE ASSEMELHEM A FORMAS GEOMÉTRICAS. DEPOIS, FAÇA UMA FOTOGRAFIA COM OS OBJETOS QUE ENCONTROU. VEJA OS EXEMPLOS ABAIXO:



AVALIAÇÃO:

EXPERIMENTA DIFERENTES FORMAS DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA EM DIFERENTES ESPAÇOS E CONTEXTOS.

INGLÊS

Professor: Rafael Gomes

1. Competências Específicas	- 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.
2. Unidades Temáticas	- Práticas de leitura e construção de repertório lexical (Leitura/escuta, Escrita, Oralidade)
3. Habilidades/Objetivos	- Estimular a leitura, compreensão e reflexão acerca da comunicação verbal e não verbal. - Relacionar os signos não verbais comuns entre as línguas inglesa e portuguesa. - Aprofundar os conhecimentos sobre linguagem verbal, não-verbal e multimodal.
4. Conhecimentos Essenciais	Vocabulário, <i>spelling</i> (grafia), leitura e compreensão, produção e compreensão oral, interpretação de texto e produção escrita.
5. Carga Horária	02 horas
6. Período de Realização	02/11/2020 a 15/11/2020

27ª e 28ª Semanas – INGLÊS – 2º ANO – PROF. RAFAEL GOMES

ICONS (ÍCONES)

ICON (ÍCONE) É UMA IMAGEM QUE REPRESENTA OUTRO OBJETO. ELES PODEM SER USADOS NO LUGAR DA COISA REPRESENTADO, COMO OS SÍMBOLOS QUE REPRESENTAM O NOSSO MUNICÍPIO.



Brasão do município de Cordilheira Alta



Imagem de satélite da cidade de Cordilheira Alta

O BRASÃO DE CORDILHEIRA ALTA, REPRESENTA A PRÓPRIA CIDADE, A BANDEIRA DOS ESTADOS  UNIDOS REPRESENTA O PRÓPRIO PAÍS, O MAPA DE SANTA CATARINA REPRESENTA NOSSO ESTADO.

1) VAMOS TESTAR O SEU CONHECIMENTO SOBRE ÍCONES? ENUMERE CADA ITEM DO VOCABULÁRIO ABAIXO DE ACORDO COM O ÍCONE E A FOTO MOSTRANDO SUA REPRESENTAÇÃO REAL.

(1) MAN - (2) WOMAN - (3) SUN - (4) HEART
(5) LIGHTNING - (6) TELEFONE - (7) CAPTAIN AMERICA



()



()



()



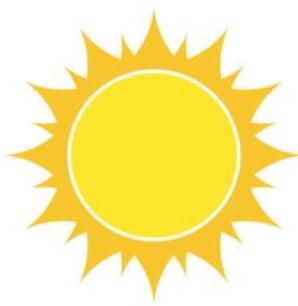
()



()



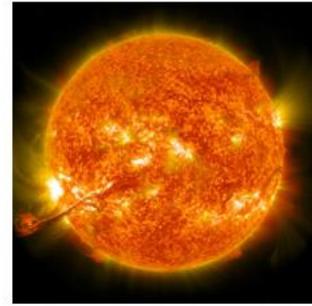
(5)



()



()



()



(4)



()

(2)



()



()

Critérios de avaliação:

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