

HORÁRIOS DAS AULAS

2º ANO A

HORÁRIOS	2ª FEIRA	3ª FEIRA	4ª FEIRA	5ª FEIRA	6ª FEIRA
13:00 ÀS 14H00	PORTUGUÊS	MATEMÁTICA	CIÊNCIAS	GEOGRAFIA	HISTÓRIA
14:00 ÀS 15H00		ARTE		ED FÍSICA	
15:00 ÀS 16H00			INGLÊS		
16:00 ÀS 17H00					
17:00 ÀS 18H00					

2º ANO B

HORÁRIOS	2ª FEIRA	3ª FEIRA	4ª FEIRA	5ª FEIRA	6ª FEIRA
13:00 ÀS 14H00	PORTUGUÊS	MATEMÁTICA	CIÊNCIAS	GEOGRAFIA	HISTÓRIA
14:00 ÀS 15H00		ARTE		ED. FÍSICA	
15:00 ÀS 16H00			INGLÊS		
16:00 ÀS 17H00					
17:00 ÀS 18H00					

2º ANO C

HORÁRIOS	2ª FEIRA	3ª FEIRA	4ª FEIRA	5ª FEIRA	6ª FEIRA
13:00 ÀS 14H00	PORTUGUÊS	MATEMÁTICA	CIÊNCIAS	HISTÓRIA	GEOGRAFIA
14:00 ÀS 15H00		ARTE		ED FÍSICA	
15:00 ÀS 16H00			INGLÊS		
16:00 ÀS 17H00					
17:00 ÀS 18H00					

- SEGUE O LINK PARA PARTICIPAÇÃO DAS AULAS PELO MEET (ON-LINE). CADA ALUNO DEVERÁ CLICAR NO LINK DA SUA TURMA.

Turmas	Link
2º ano A- Prof. TELMA	https://meet.google.com/osx-ikhd-pvz
2º ano B - VALDIRENE	https://meet.google.com/isr-beze-ffi?authuser=0
2º ano C- Prof. MÁRCIA GOMES	https://meet.google.com/xmd-sohi-jom
2º ano A, B, ,C Arte- Prof. KELLY	https://meet.google.com/wzz-knwj-rry
2º ano A, B, C- Ed. física- RENATA	https://meet.google.com/jze-pczk-ndh?hs=224
2º ano A, B, C- Inglês- Prof. RAFAEL	https://meet.google.com/ngh-gjxb-bfk

COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSOR ALDONIO RAMOS TEIXEIRA	
PROFESSOR (A):	
ALUNO (A):	2º ANO A () B () C ()
DATA:	10/05- 14/05

SEGUE ABAIXO AS ATIVIDADES QUE SERÃO TRABALHADAS

DISCIPLINA	CONTEÚDOS	EXPLICAÇÃO/ INSTRUÇÃO	RECURSOS	COMPLEMENTAÇÃO / ENRIQUECIMENTO
PORTUGUÊS	OS BRINQUEDOS TÊM HISTÓRIA ARTESÃO; BRINQUEDOS POPULARES.	AUXILIAR AS CRIANÇAS NA ANÁLISE DA HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS; OBSERVAR O QUE FAZ UM ARTESÃO; APRENDER SOBRE OS BRINQUEDOS POPULARES.	LIVRO: CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG:08 À 15	VÍDEO:BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES https://youtu.be/y9wJoaUuQcE
MATEMÁTICA	PROCURE FORMAS PARA CRIAR; A CRIATIVIDADE ESTÁ EM TODA PARTE.	AJUDE AS CRIANÇAS A OBSERVAR AS FORMAS GEOMÉTRICAS E A CRIAR COM ELAS.	LIVROS CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG: 52 À 57	VÍDEO SOBRE AS FORMAS GEOMÉTRICAS https://youtu.be/0kjyR9Q2rwE
HISTÓRIA	TUDO TEM HISTÓRIA; HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS.	OBSERVAR JUNTO COM A CRIANÇA OS TIPOS DE BRINQUEDOS E DE QUE MATERIAIS SÃO FEITOS.	LIVRO: CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG:126 A 130	VÍDEO: BRINQUEDOS, TURMA DA MÔNICA https://youtu.be/-jJ2WA5OdZA
GEOGRAFIA	ONDE ESTÁ O SOL AGORA?	ENSINAR A IMPORTÂNCIA DO TEMPO .	LIVRO: CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG 106 E 113.	VÍDEO: AS DIREÇÕES CARDEAIS https://youtu.be/AyNXk8OG-7g
CIÊNCIAS	PASSA A NOITE, PASSA O DIA, SÓ NÃO PASSA A VONTADE DE BRINCAR CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE SEGURANÇA NO TRÂNSITO	AJUDAR O ALUNO A PREENCHER A ENTREVISTA COM ALGUÉM QUE TRABALHA À NOITE. LER E AUXILIAR O ALUNO NAS ATIVIDADES SOBRE O TRÂNSITO.	LIVRO: CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG:90 A 94	VÍDEO: DIA E NOITE https://youtu.be/-Pb7DWmAOOI VÍDEO:SEGURANÇA NO TRÂNSITO https://youtu.be/1ntk268YKks



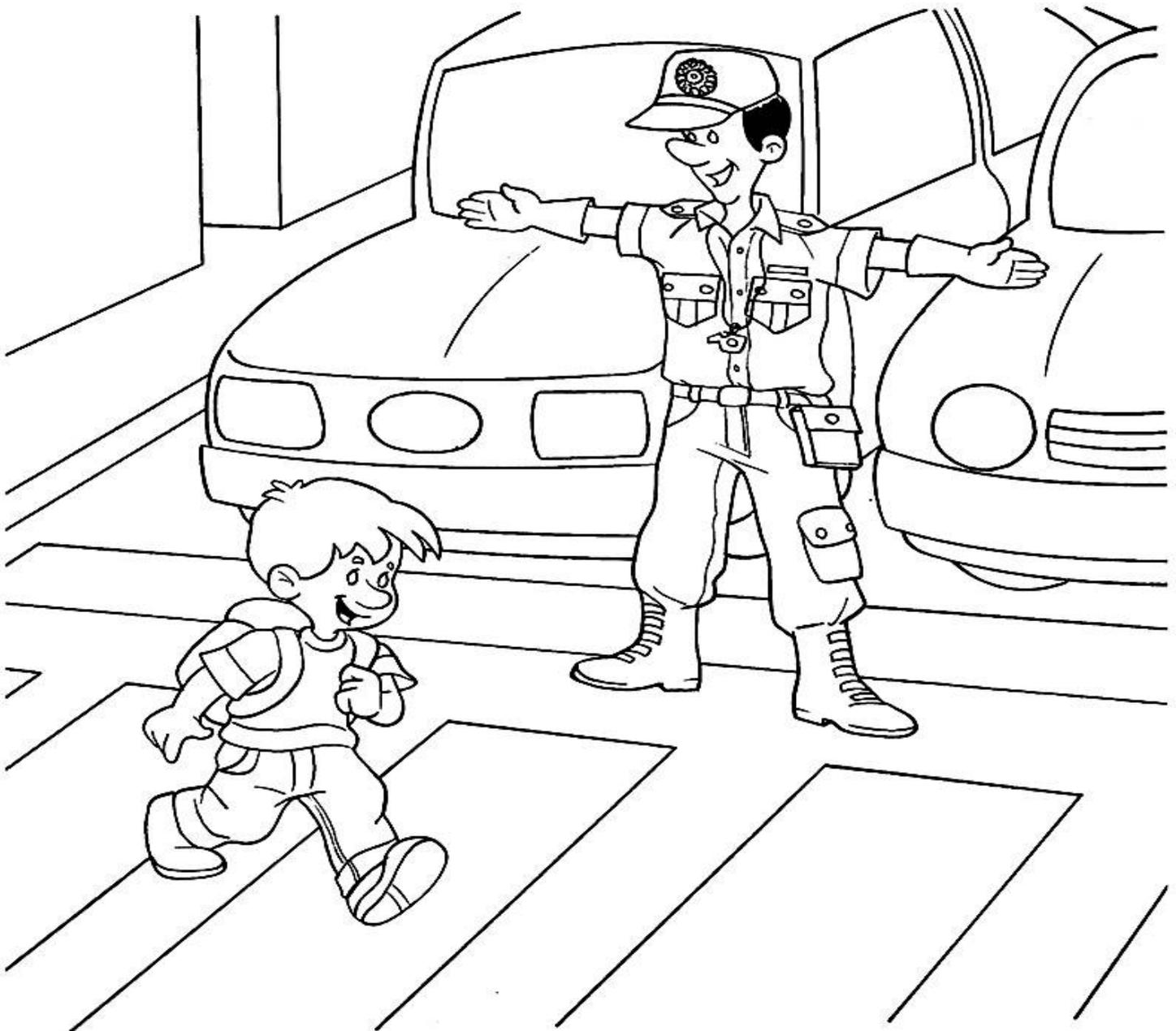
ARTE	BRINCAR DE OUVIR... BRINCAR DE DANÇAR	FAÇA A LEITURA E RESPONDA ÀS QUESTÕES, UTILIZE O ENCARTE 3 DAS FIGURAS DE INSTRUMENTOS MUSICAIS E COLE NO RESPECTIVOS LUGARES	LIVRO: CAMINHOS E VIVÊNCIAS PÁG: 142, 143 E 144	
INGLÊS	CLASSROOM COMMANDS	LER AS EXPLICAÇÕES DOS COMANDOS NA SALA DE DE AULA PARA CONSEGUIR FAZER O EXERCÍCIO DA APOSTILA	APOSTILA DE INGLÊS , PÁGINAS 22 E 23	
ED. FÍSICA	JOGO DO ESTICA E PUXA	CONFECCIONAR OU IMPRIMIR O TABULEIRO DO JOGO, TIRAR PAR OU ÍMPAR PRA VER QUEM COMEÇA, JOGAR O DADO E ANDAR O NÚMERO DE CASAS PARA UM DOS LADOS	PAPEL SULFITE TAMPINHA DE GARRAFA, DADO	https://drive.google.com/file/d/1pU5V-iC2_bDqCFtP3jKQ9kWfDLwOHY4/view?usp=sharing



COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSOR ALDÔNIO RAMOS TEIXEIRA	
PROFESSOR (A):	MÁRCIA - TELMA - VALDIRENE
ALUNO (A):	
TURMA:	2º ANOS A () B () C ()
DATA:	10/05- 14/05

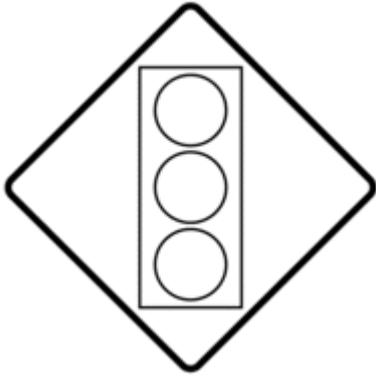
MAIO AMARELO - CONSCIENTIZAÇÃO MUNDIAL SOBRE SEGURANÇA NO TRÂNSITO

1- PARA SUA SEGURANÇA, ATRAVESSE SEMPRE NA FAIXA DE PEDESTRE. PINTE O DESENHO!





2- MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA DE CADA PLACA DE TRÂNSITO



- A) () SEMÁFORO
() FAIXA DE SEGURANÇA
() PARE



- B) () SENTIDO OBRIGATÓRIO
() PROIBIDO CICLISTAS
() PROIBIDO ESTACIONAR



- C) () PROIBIDO PESSOAS
() FAIXA DE PEDESTRE
() ÁREA ESCOLAR



COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSOR ALDÔNIO RAMOS TEIXEIRA	
PROFESSOR (A):	RAFAEL BRUNO
ALUNO (A):	
TURMA:	2º ANOS A () B () C ()
DATA:	10/05- 14/05

INGLÊS

CLASSROOM COMMANDS (COMANDOS NA SALA DE AULA)

PÁGINA 22

EXPLICAÇÃO – COPIE NO CADERNO .

A) HI , STUDENTS. HOW ARE YOU ?

(OLÁ , ALUNOS . COMO VÃO VOCÊS ?)

B) FINE , THANK YOU .

(BEM , OBRIGADO.)

C) LET'S PLAY A GAME TODAY!

(VAMOS JOGAR UM JOGO HOJE!)

D) YES , LET'S!

(SIM , VAMOS!)

E) IN PAIRS!

(EM DUPLAS!)

F) FIND A PARTNER. DANIEL IS MY PARTNER.

(ENCONTRE UM PARCEIRO . DANIEL É MEU PARCEIRO.)

G) TAKE TURNS .

(FAZ VOLTAS .)

H) ARE YOU READY?

(VOCÊ ESTÁ PRONTO?)



I) YES!

(SIM!)

J) READY , STEADY , GO !

(PRONTO , FIRME , VÁ!)

PÁGINA 23 – NA APOSTILA

2) ASSINALE A FRASE QUE COMBINE COM A IMAGEM .

COLÉGIO MUNICIPAL PROFESSOR ALDONIO RAMOS TEIXEIRA	
PROFESSOR (A):	RENATA ANDRADE
WHATSAPP	11 94934 8347
E-MAIL	renata.24229@prof.santanadeparnaiba.sp.gov.br
ALUNO (A):	
TURMA:	2º ANOS A () B () C ()
DATA:	10/05- 14/05

ATIVIDADE: EDUCAÇÃO FÍSICA

TEMA: JOGO DO ESTICA E PUXA

O OBJETIVO DO JOGO DO ESTICA E PUXA É UM JOGADOR SAIR PARA O LADO DIREITO E OUTRO PARA O LADO ESQUERDO, COMEÇANDO DA CASA Nº 10, VENCE QUEM CONSEGUIR CHEGAR PRIMEIRO NA SUA LINHA DE CHEGADA.

Link Vídeo: https://drive.google.com/file/d/1pU5V-_iC2_bDqCFtP3jKQ9kWfDLwOHY4/view?usp=sharing

- 1)___ CONFECCIONE SEU TABULEIRO COMO NO MODELO ABAIXO OU VOCÊ PODE TAMBÉM IMPRIMIR
- 2) ARRUME UM DADO, SE VOCÊ NÃO TIVER, TEM UM MODELO ABAIXO OU VOCÊ PODERÁ USAR UM COPO COM 6 PAPÉIS DENTRO COM NÚMEROS DE 01 A 06 PARA VOCÊ SORTEAR.
- 3) ARRUME UMA TAMPINHA DE GARRAFA, OU QUALQUER OUTRO OBJETO QUE DÊ PARA MOVIMENTAR NAS CASINHAS DO JOGO.
- 4) E ESTÁ PRONTO O JOGO. DESAFIE ALGUÉM DA SUA CASA E NÃO ESQUEÇA DE ENVIAR FOTOS OU VÍDEO PARA REGISTRAR SUA PARTICIPAÇÃO.

REGRAS DO JOGO

- COLOQUE A TAMPINHA NA CASA Nº 10 (NO MEIO DO TABULEIRO)
- TIRAR PAR OU ÍMPAR PARA VER QUEM VAI COMEÇAR O JOGO
- O 1º JOGADOR VAI JOGAR O DADO OU SORTEAR UM DOS PAPÉIS DO COPO PARA SABER QUANTAS CASAS VAI ANDAR
- ANDAR SOMENTE O Nº SORTEADO PARA UM DOS LADOS DO TABULEIRO (ESQUERDO OU DIREITO)
- AGORA É A VEZ DO 2º JOGADOR JOGAR O DADO, ELE VAI ANDAR COM A MESMA TAMPINHA O NÚMERO DE CASAS QUE FOI SORTEADO, PORÉM ELE SEGUIRÁ PARA O OUTRO LADO DO TABULEIRO. EXEMPLO: O JOGADOR Nº 1 VAI SEGUIR PARA A DIREITA E O JOGADOR Nº 2 SEGUIRÁ PARA A ESQUERDA.
- E ASSIM VAI ALTERNANDO AS JOGADAS COM O DADO, ATÉ QUE UM DOS JOGADORES CHEGUE NA CASINHA Nº 1. ESTE SERÁ CONSIDERADO O VENCEDOR



Modelo do Dado e do Tabuleiro

