



**ATIVIDADES DE CONTRATURNO – 2º ANO - 1º TRIMESTRE DE 2020**

**ATIVIDADE DE MOVIMENTO**

- CONTEÚDO: Ginástica
- PROFESSORAS:  
Priscila de Cássia Zeferino Canizella  
Léa Aparecida Terezin  
Gislane Mafalda Kleinschmidt Niehues  
Elizabeth Ferreira de Souza  
Inaiá de Souza

**AULA 02**

**1 - Atividade:** Ginástica historiada

Objetivos: Adquirir consciência corporal, lateralidade e equilíbrio.

Desenvolvimento: Peça para alguém da sua família contar a história para você. À medida que a história estiver sendo contada, você deverá realizar os movimentos ginásticos. Se quiser pode colocar uma música de fundo.

Um passarinho procura sua mãe

1. Era uma vez um passarinho que estava dentro de um ovo. (Sentar sobre as pernas com o tronco para frente)
2. De repente, o ovo quebrou-se e o passarinho levantou as asinhas, mas ainda não podia voar. Respirou bem fundo. (Mantenha-se sentado, erga o tronco e levante os dois braços para o alto).
3. Logo quis saber onde estava sua mãe. Dobrou as asinhas e olhou de um lado para outro. (Faça giros com o tronco).
4. Como não viu ninguém, saiu voando para procurar sua mãe. (Caminhe pela sala, subindo e descendo os braços abertos, como se batesse asas.)
5. Viu uma rã pequenina e pensou que fosse sua mãe. (Faça flexões como um sapo).
6. Em seguida encontrou uma vaca e um gato. (Imite os animais).
7. Perguntou se eram sua mãe, e eles responderam que não. Triste, continuou voando. (Caminhe batendo os braços).
8. Mais adiante, viu uma sombra numa árvore e parou para ver quem era. Uma enorme ave pousou junto dele, olhou nos seus olhos e sorriu. Era sua mãe! Juntinhos, saíram voando.
9. De tanto voar por belos lugares, não se deram conta que já era noite. Dormiram. (Deitem-se para relaxar).

**2 – Atividade:** Desafio Ginástico

Objetivo: Desenvolver a consciência corporal, ganhar confiança e segurança em si mesmo.

Desenvolvimento: Você pode pedir para alguém da sua família realizar o desafio com você. Observe as imagens dos movimentos ginásticos e tente executá-los da melhor forma possível. Procure um espaço adequado para realizar os movimentos.



- A) Circule nas imagens o movimento que mais gostou de realizar:
- B) Marque as alternativas referentes ao que você achou ao realizar os movimentos ginásticos:  
 FÁCIL  
 CANSATIVO  
 DIVERTIDO  
 DIFÍCIL

AULA DE PRÁTICAS DA EDUCAÇÃO EM TEMPO AMPLIADO – AULA DO DIA 15/04/2020

1- VOCÊ CONHECE A FÁBULA “A CIGARRA E A FORMIGA”?

---

2- QUEM TRABALHA MAIS NA HISTÓRIA? PINTE DE AZUL.

FORMIGA

CIGARRA

3- VOCÊ ACHA QUE ESTÁ CERTO A FORMIGA TRABALHAR E A CIGARRA SÓ CANTAR?

( ) SIM

( ) NÃO

4- COMO TERMINA A HISTÓRIA? FAÇA UM LINDO DESENHO ILUSTRANDO O FINAL DA HISTÓRIA.

## ATIVIDADE ACOMPANHAMENTO DE MATEMÁTICA – PROFESSORA MARILDA CUNHA

**CONTEÚDO:** ADIÇÃO (BINGO COM OS DEDOS)

**OBJETIVOS:** FIXAR E AMPLIAR O CONTEÚDO DA ADIÇÃO.

**COMO FAZER:** PRIMEIRO VOCÊ PRECISA CONVIDAR ALGUÉM PARA JOGAR COM VOCÊ. CADA JOGADOR ESCOLHE UMA DAS TABELAS, FICANDO JOGADOR 1 E JOGADOR 2. OS JOGADORES USARÃO UMA MÃO CADA UM, MOSTRANDO UMA QUANTIDADE DE DEDOS ALEATÓRIAMENTE, SOMA-SE OS DEDOS DOS DOIS JOGADORES COM O NÚMERO QUE ESTÁ NO CÍRCULO AO LADO DA TABELA DE CADA UM. AQUELE JOGADOR QUE TIVER ESTE NÚMERO NA TABELA DE BINGO PINTA O QUADRADINHO DO NÚMERO NA CARTELA. SE NEM UM DOS DOIS TIVER, JOGA NOVAMENTE. GANHA QUEM CONSEGUIR COLORIR TODA A TABELA DE BINGO PRIMEIRO.

**EXEMPLO:** SE A SOMA DOS DEDOS COM O NÚMERO 6 QUE ESTÁ NO CÍRCULO DO JOGADOR 1 DER 12, O JOGADOR 1 PINTA O QUADRADINHO DO NÚMERO 12, E SE A SOMA DOS DEDOS COM O NÚMERO 7 QUE ESTÁ NO CÍRCULO DO JOGADOR 2 DER UM NÚMERO QUE TEM NA TABELA DO JOGADOR 2, ESTE TAMBÉM PINTA O QUADRADINHO CORRESPONDENTE A SOMA. CASO UM DOS JOGADORES NÃO TENHA, DENTRO DE SUA TABELA O VALOR DA SOMA DOS DEDOS COM O CÍRCULO AO LADO DE SUA TABELA, ELE PASSA A VEZ.

JOGADOR 1	9	12	8
+ 6	11	7	9
	10	8	12

JOGADOR 2	9	8	12
+ 7	10	13	11
	13	9	8



**COMO SUGESTÃO VER O VÍDEO:**

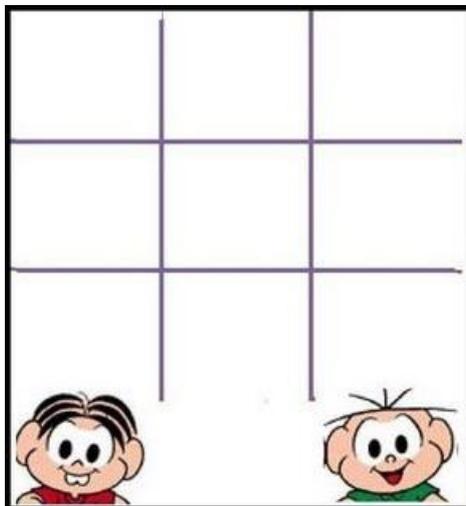
<https://www.youtube.com/watch?v=4XjkoHz6gwo>

ATIVIDADE Nº 2

**CONTEÚDO:** RACIOCÍNIO LÓGICO (JOGO DA VELHA).

**OBJETIVOS:** EXERCITAR O RACIOCÍNIO LÓGICO.

**COMO FAZER O JOGO:** EM UMA FOLHA DE PAPEL COPIAR O TABULEIRO ABAIXO (SUGESTÃO) COM 3X3 POSIÇÕES.

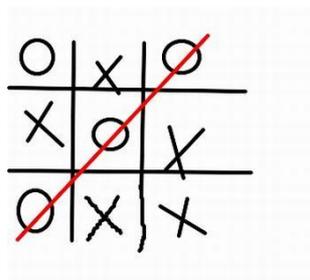


O JOGO PASSA-SE NUM TABULEIRO DE 3X3 POSIÇÕES, NAS QUAIS OS JOGADORES FAZEM SUAS MARCAS EM UMA DAS POSIÇÕES DURANTE AS RODADAS, COMO MOSTRADO NA FIGURA 1. O JOGADOR QUE INICIA A PARTIDA UTILIZA O SÍMBOLO “X”, ENQUANTO O SEGUNDO JOGADOR UTILIZA O SÍMBOLO “O”.

CADA JOGADOR É LIVRE PARA COLOCAR UMA MARCA EM QUALQUER LUGAR QUE QUEIRA, DESDE QUE A POSIÇÃO ESTEJA VAZIA (SEM MARCAS). AO COLOCAR UMA MARCA NO TABULEIRO, A JOGADA PASSA PARA O PRÓXIMO JOGADOR, AONDE O PROCESSO É REPETIDO ATÉ QUE UM DOS JOGADORES VENÇA, OU ATÉ O TABULEIRO SER COMPLETAMENTE PREENCHIDO, SITUAÇÃO NA QUAL OCORRE EMPATE.

**FINAL DA PARTIDA:**

A VITÓRIA OCORRE QUANDO UM JOGADOR CONSEGUE COLOCAR TRÊS SÍMBOLOS EM SEQUÊNCIA, SEJA EM LINHA, COLUNA OU NA DIAGONAL PRINCIPAL DO TABULEIRO, DE ACORDO COM A FIGURA 2 E A FIGURA 3. O OBJETIVO DOS JOGADORES, ENTÃO, É COLOCAR TRÊS MARCAS NUMA DAS CONFIGURAÇÕES VÁLIDAS, ENQUANTO EVITAM QUE O SEU Oponente CONSIGA FAZER AS TRÊS MARCAS ANTES DELE.

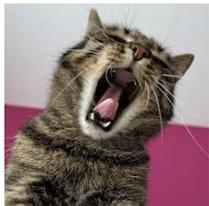


**COMO SUGESTÃO JOGO ON LINE:**

<http://www.jogosde2.com.br/jogo/zootopia-tic-tac-toe.html>

# ATIVIDADES DE MÚSICA – PROFESSORA EVA SILVEIRA DE LIMA

1 - FAÇA UM X NO ANIMAL QUE TEM A VOZ MAIS FORTE:



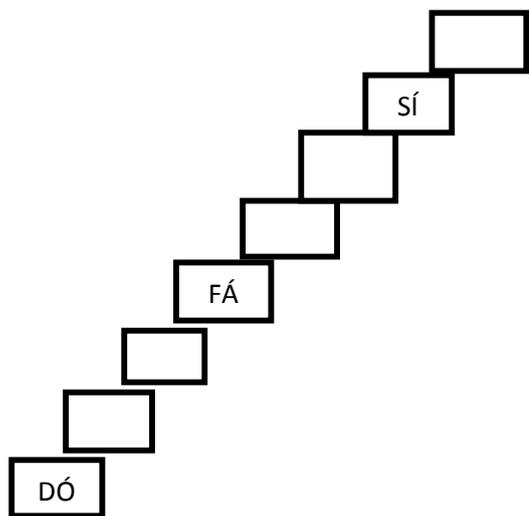
OU



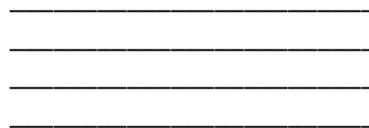
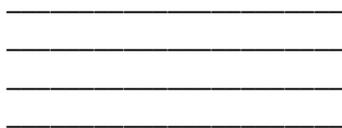
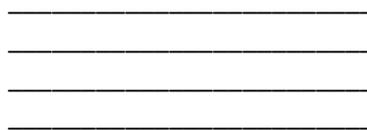
OU



2 - COMPLETE A ESCADA MUSICAL:



3 – DESENHE O SOMS DESSES OBJETOS:



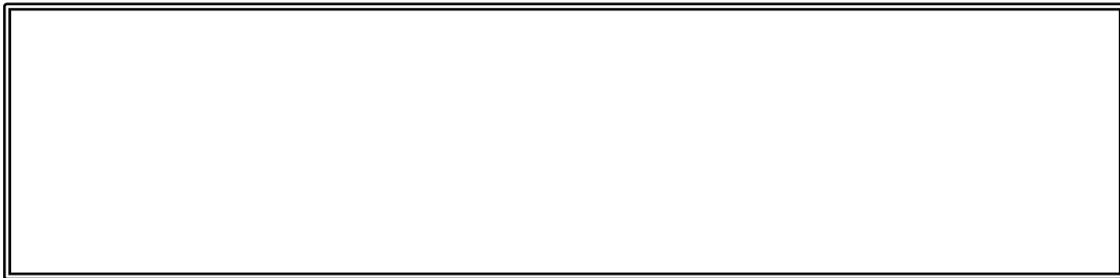
4- QUAL DESSES INSTRUMENTOS TEM O SOM MAIS LONGO:

---

## ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL – PROFESSORAS CAMILA E MARIANE

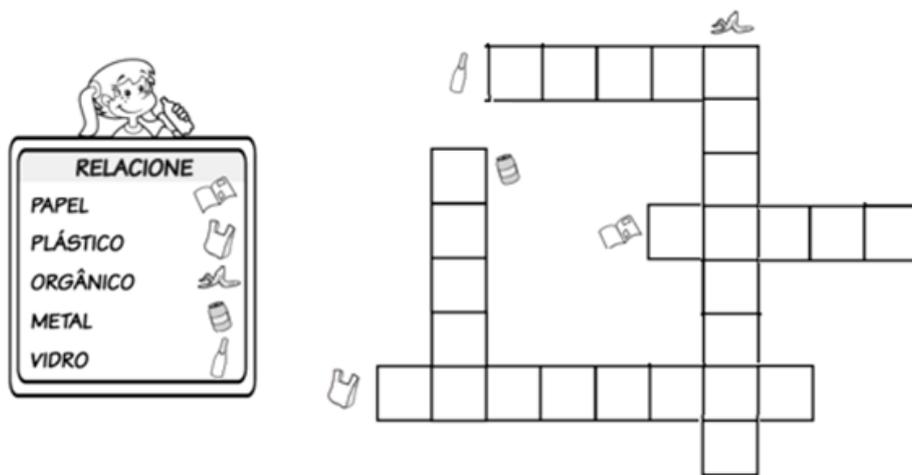
- 1) Nas aulas on-line você viu alguns brinquedos feitos com materiais que podem ser recicláveis, ajudando o meio ambiente e se divertindo com novas brincadeiras.

Agora é a sua vez de criar. Faça um chocalho utilizando os materiais que quiser e tiver aí na sua casa. Anote ou desenhe o que você usou.

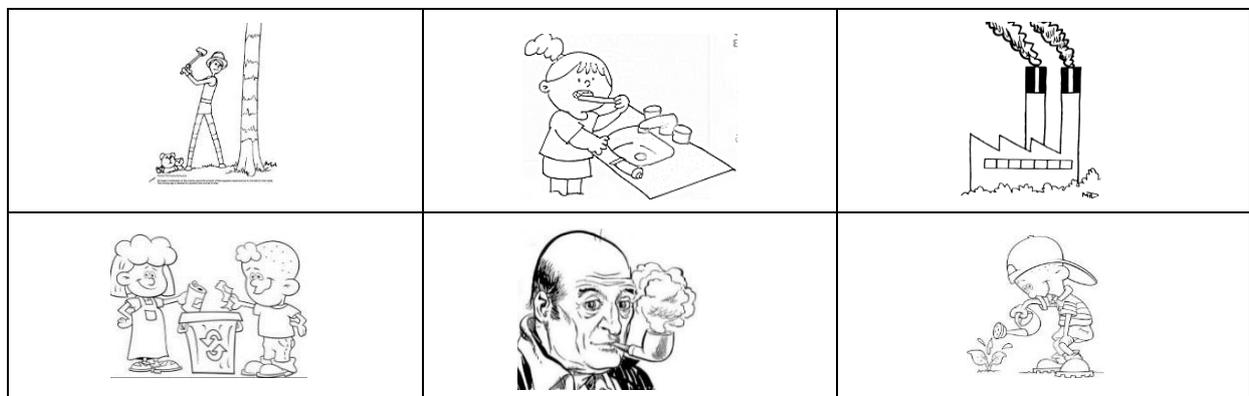


Aproveite! Toda criança tem direito de brincar.

- 2) Relacione as palavras com os objetos e complete a cruzadinha:



- 3) Analise as situações abaixo e pinte somente aquelas que fazem bem ao meio ambiente:



## HORA DO RECREIO

Atividades da equipe dos inspetores.

Direitos humanos

Os sentimentos nos tornam as pessoas que somos, nesta atividade pinte tudo que há de bom dentro de você, se preciso peça ajuda da família. Boa pintura.



**SOLIDARIEDADE**



**AMIZADE**

**CIDADANIA** **RESPEITO**



**OS SENTIMENTOS ESTÃO DENTRO DAS PESSOAS E NÃO DÁ PARA DESENHÁ-LOS.**

PINTE O QUE PODE EXISTIR DENTRO DE NÓS:

BRINQUEDO	ALEGRIA	MEDO
CARRO	AMOR	CURIOSIDADE
PRAIA	SAUDADE	ESCOLA

DESENHE, NO ROSTO, A EMOÇÃO QUE VOCÊ ESTÁ SENTINDO:



## **MOMENTO MEXA-SE**

Em casa junto com quem você tanto ama desenvolva uma brincadeira; vale amarelinha de fita crepe no chão, vale dança das cadeiras solte sua imaginação e divirta-se.