



ESCOLA MUNICIPAL CEI ÉRICO VERÍSSIMO
PROFESSORA: EVA SILVEIRA DE LIMA
PRÁTICAS ARTÍSTICAS - OFICINA DE MÚSICA

ALUNO: _____
ANO: 2º TURMA: _____
DATA: ____ / ____ / ____

ATIVIDADES

OS INSTRUMENTOS MÚSICAIS PODEM SER CLASSIFICADOS POR FAMÍLIAS QUE NA MÚSICA CHAMAMOS DE NAIPES. **DEFINIÇÃO:**

INSTRUMENTOS MÚSICAIS DE PERCUSSÃO: INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO É UM INSTRUMENTO MUSICAL CUJO SOM É OBTIDO ATRAVÉS DA PERCUSSÃO (IMPACTO), RASPAGEM OU AGITAÇÃO, COM OU SEM O AUXÍLIO DE BAQUETAS

INSTRUMENTOS MÚSICAIS DE CORDAS: SÃO INSTRUMENTOS MÚSICAIS CUJA FONTE PRIMÁRIA DE SOM É A VIBRAÇÃO DE UMA CORDA TENSIONADA QUANDO BELISCADA, PERCUTIDA OU FRICCIONADA.

INSTRUMENTOS MÚSICAIS DE SOPRO: INSTRUMENTOS DE SOPRO OU INSTRUMENTOS DE VENTO SÃO INSTRUMENTOS MÚSICAIS EM QUE O SOM É PRODUZIDO PELA VIBRAÇÃO DE UMA COLUNA DE AR.

1 - PINTE OS DESENHOS DOS INSTRUMENTOS E DESCUBRA QUAIS SÃO OS NAIPES DE CADA.



2) AGORA RESPONDA QUANTOS INSTRUMENTOS FOI ENCONTRADO DE:

PERCUSSÃO

SOPRO

CORDAS

2) VAMOS BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA.



RECORTE E COLOQUE AS CARTAS EM CIMA DA MESA COM OS DESENHOS VIRADOS PARA BAIXO. O JOGADOR DEVERÁ VIRAR DUAS CARTAS. SE ELAS FORMAREM UM PAR, SÃO RETIRADAS DO JOGO E VALE UM PONTO, CASO CONTRÁRIO, ELAS SÃO VIRADAS NOVAMENTE E PODEM SER REVIRADAS EM OUTRA JOGADA.

PROFESSORA: MARILDA CUNHA
PRÁTICA: PRÁTICAS DE MATEMÁTICA

ALUNO: _____ ANO: 2º TURMA _____

DATA ____/____/____

CONTEÚDO: NÚMEROS PARES E ÍMPARES

PARA IDENTIFICARMOS OS NÚMEROS PARES E ÍMPARES DE FORMA MAIS RÁPIDA.

- TODOS OS NÚMEROS TERMINADOS EM 1, 3, 5, 7, 9 SÃO CHAMADOS DE ÍMPARES. TODO NÚMERO ÍMPAR, QUANDO DIVIDIDO POR 2, DEIXA RESTO IGUAL A 1.
- TODOS OS NÚMEROS TERMINADOS EM 0, 2, 4, 6, 8 SÃO CHAMADOS DE PARES. OS NÚMEROS PARES, QUANDO DIVIDIDOS POR 2, DEIXAM RESTO 0.

VIU COMO É FÁCIL??

ATIVIDADE 1

JOGO DOS NÚMEROS PARES

MATERIAL:

- 2 DADOS (OU 12 PEDAÇOS DE PAPÉIS DO MESMO TAMANHO E NUMERADOS DE 1 A 6).
- FICHAS NUMERADAS DE COM OS NÚMEROS OS NÚMEROS PARES 2, 4, 6, 8, 10 E 12 PARA CADA JOGADOR. (COMO NO MODELO ABAIXO).
- PEDACINHOS DE PAPÉIS PARA MARCAR O JOGO OU SE PREFERIR PODE SER PEDRINHAS, TAMPINHAS...

COMO FAZER O JOGO: EM UM PAPEL COPIAR UMA FICHA ABAIXO PARA CADA JOGADOR, SELECIONAR MARCADORES PARA O JOGO.

OBS* CASO NÃO TENHA O DADO TAMBÉM PODERÁ USAR PEDAÇOS DE PAPÉIS DO MESMO TAMANHO E NUMERADOS DE 1 A 6, QUE DEVERÁ SER SORTEADO AO INVÉS DE ROLAR O DADO.

REGRA:

- CADA JOGADOR COM SUA FICHA NUMERADA DECIDEM QUEM VAI COMEÇAR.
- CADA JOGADOR LANÇA NA SUA VEZ OS DOIS DADOS (OU SE ESTIVER USANDO OS PAPÉIS NO LUGAR DO DADO, DEVERÁ SORTEAR DOIS PAPÉIS), E CALCULA A SOMA DAS DUAS QUANTIDADES QUE SAÍRAM. EXEMPLO: EM UM DADO SAIU 4 NO OUTRO 2, ENTÃO SOMA $4+2=6$ E COMO 6 É PAR VOCÊ DEVERÁ MARCAR ELE, MAS SE A SOMA FOR UM NÚMERO ÍMPAR VOCÊ PASSARÁ A VEZ.
- CASO O NÚMERO JÁ ESTEJA COBERTO, O JOGADOR PASSA A VEZ.
- VENCE O JOGO QUEM COBRIR TODOS OS NÚMEROS DA SUA FICHA PRIMEIRO.

JOGADOR 1

2	4	6	8	10	12
---	---	---	---	----	----

JOGADOR 2

2	4	6	8	10	12
---	---	---	---	----	----

DATA ____ / ____ / ____

ATIVIDADE 2

CONTEÚDO: NÚMEROS PARES E ÍMPARES (JOGO DOS NÚMEROS ÍMPARES)

OBJETIVOS: TRABALHAR COM CONCEITOS DE NÚMEROS PARES E ÍMPARES.

MATERIAL:

-2 DADOS OU 12 PEDAÇOS DE PAPÉIS DO MESMO TAMANHO E NUMERADOS DE 1 A 6.

-FICHAS NUMERADAS DE PAPEL COM OS NÚMEROS ÍMPARES 1, 3, 5, 7 E 9 PARA CADA JOGADOR.

-PEDACINHOS DE PAPÉIS PARA MARCAR O JOGO OU SE PREFERIR PODE SER PEDRINHAS, TAMPINHAS...

COMO FAZER O JOGO: EM UM PAPEL COPIAR UMA FICHA ABAIXO PARA CADA JOGADOR, SELECIONAR MARCADORES PARA O JOGO.

OBS*CASO NÃO TENHA O DADO TAMBÉM PODERÁ USAR PEDAÇOS DE PAPÉIS DO MESMO TAMANHO E NUMERADOS DE 1 A 6, QUE DEVERÁ SER SORTEADO AO INVÉS DE ROLAR O DADO.

REGRA:

- CADA JOGADOR COM SUA FICHA NUMERADA DECIDE QUEM VAI COMEÇAR.
- CADA JOGADOR LANÇA NA SUA VEZ OS DOIS DADOS (OU SE ESTIVER USANDO OS PAPÉIS NO LUGAR DO DADO, DEVERÁ SORTEAR DOIS PAPÉIS), E CALCULA A SOMA DAS DUAS QUANTIDADES QUE SAÍRAM. EXEMPLO: EM UM DADO SAIU 1 NO OUTRO 6, ENTÃO SOMA $1+6=7$, E COMO 7 É PAR VOCÊ DEVERÁ MARCAR ELE, MAS SE A SOMA FOR UM NÚMERO PAR VOCÊ PASSARÁ A VEZ.
- CASO O NÚMERO JÁ ESTEJA COBERTO, O JOGADOR PASSA A VEZ.
- VENCE O JOGO QUEM COBRIR TODOS OS NÚMEROS DA SUA FICHA PRIMEIRO.

JOGADOR 1

1	3	5	7	9
----------	----------	----------	----------	----------

JOGADOR 2

1	3	5	7	9
----------	----------	----------	----------	----------

COMO SUGESTÃO VER O VÍDEO:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JPIV4YHS254](https://www.youtube.com/watch?v=JPIV4YHS254)

PROFESSORA: NEUSA CAMARGO

PRÁTICAS: CIÊNCIAS E TECNOLOGIA OFICINA – INFORMÁTICA

ALUNO: _____

ANO: 2º TURMA: _____

DATA ___/___/___

ATIVIDADES

O QUE É TER SAÚDE?

EXISTEM MUITAS POSSIBILIDADES COMO TER UMA VIDA SAUDÁVEL, PRATICAR EXERCÍCIOS UMA BOA ALIMENTAÇÃO, ACESSO À EDUCAÇÃO, INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO, CONDIÇÕES DE TRABALHO, DESCANSO E LAZER. HOJE VAMOS FALAR DO MOMENTO EM QUE ESTAMOS VIVENDO SOBRE A PANDEMIA DE CORONAVÍRUS.

- 1) OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO E CONTORNE QUAIS ATITUDES CORRETAS DEVEMOS TER PARA NOS PROTEGERMOS E PROTEGER A NOSSA FAMÍLIA.



- 2) DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO COMO VOCÊ ESTÁ SE PROTEGENDO DO CORONAVÍRUS.

PROFESSORA: SILVANA APARECIDA PEREIRA PIOCHI DA SILVA

PRÁTICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

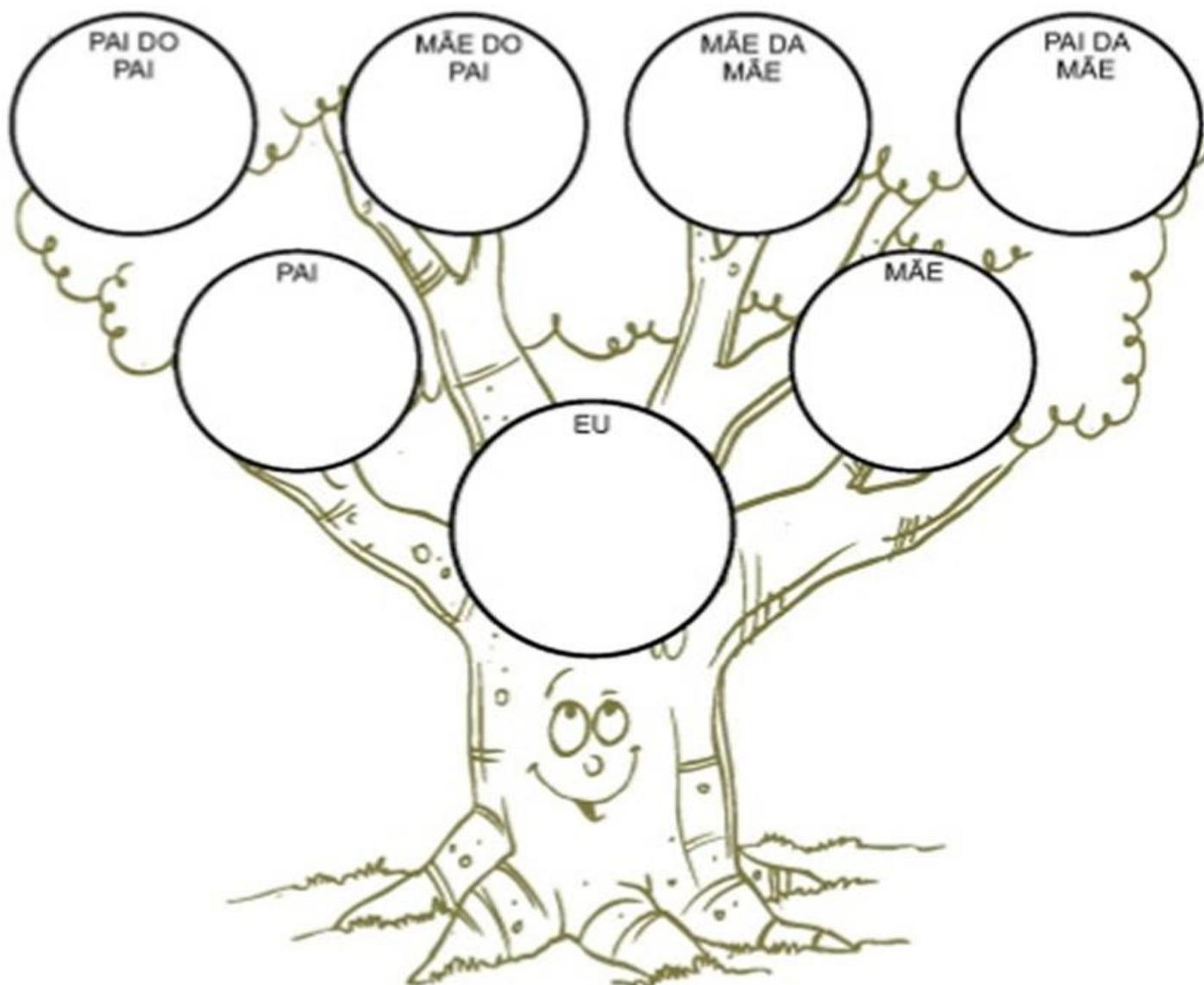
ALUNO: _____ ANO: 2º TURMA: _____

DATA: ___/___/___

ATIVIDADE 1

DESCOBRIMOS QUE CADA SOBRENOME É HERDADO DE ALGUÉM. E QUE EM NOSSA CASA E ENTRE NOSSOS PARENTES TODOS SOMOS DIFERENTES. VAMOS MONTAR NOSSA ÁRVORE.

DESENHE OS MEMBROS DA SUA FAMÍLIA. PINTE-OS BEM BONITO, MAS LEMBRE DE RESPEITAR A COR DE PELE DE CADA UM E NÃO SE ESQUEÇA DE PINTAR TAMBÉM A SUA ÁRVORE.



DESAFIO

ENCONTRE UMA PALAVRA QUE RIMA COM O SEU NOME:

MEU NOME É _____ QUE RIMA COM
