

Roteiro de Estudo Semanal 2º ano B Professora Angélica

Conteúdo Programático de 28 de setembro a 3 de outubro

Senhores Pais,

Os alunos do grupo de risco ou que optarem por permanecer em casa deverão acompanhar a transmissão das aulas on-line das 13h às 17h30, seguindo o Roteiro de Estudos. As famílias dos alunos que desejarem retornar para as aulas presenciais deverão entrar em contato com a coordenação.

Este é o link FIXO para todas as aulas, todos os dias: meet.google.com/uiw-gnic-xvs

Atenciosamente, Equipe Pedagógica

28/09/2020		
HORÁRIO	SEGUNDA	CONTEÚDOS
13h – 13h50	MATEMÁTICA	RESOLVENDO PROBLEMAS (ANEXO 1) ATIVIDADES EM FOLHAS IMPRESSAS NO CADERNO
13h50 – 14h40	MATEMÁTICA	RESOLVENDO PROBLEMAS (ANEXO 1) ATIVIDADES EM FOLHAS IMPRESSAS NO CADERNO
INTERVALO		SERÁ EM SALA DE AULA
15h - 15h50	PORTUGUÊS	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 75 A 82.
15h50 -16h40	PORTUGUÊS	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 75 A 82.
16h40 - 17h30	PORTUGUÊS	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 75 A 82.

TAREFA DE CASA: APOSTILA DE PORTUGUÊS LIÇÃO DE CASA 13; pág. 104

Caderno de leitura - livro "Maria-vai-com-as-outras, Sylvia Orthof".

Anexo 1 - ficha de leitura

Anexo 2 - livro

29/09/2020

HORÁRIO	TERÇA	CONTEÚDOS
13h – 13h50	REC AQUÁTICA	Atividade: Jogo de damas Realização da atividade: O jogo de damas é jogado entre dois jogadores, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispendo de 12 peças brancas e 12 pretas. O objetivo é capturar as peças do adversário. O jogador que conseguir capturar todas as peças do adversário ganha a partida. Material: Tabuleiro e 24 peças para jogar (12 de cada cor)
13h50 – 14h40	PORTUGUÊS	REVISÃO DE CIÊNCIAS
INTERVALO		SERÁ EM SALA DE AULA.
15h - 15h50	PORTUGUÊS	REVISÃO DE CIÊNCIAS
15h50 -16h40	PORTUGUÊS	ATIVIDADES NA APOSTILA DE PORTUGUES, PÁG. 83 A 87. CORREÇÃO DA LIÇÃO 13
16h40 - 17h30	MATEMÁTICA LIM	ATIVIDADES NA APOSTILA DE PORTUGUES, PÁG. 83 A 87.
TAREFA DE CASA	Português	LIÇÃO DE CASA, 14; PÁG. 105

30/09/2020

HORÁRIO	QUARTA	CONTEÚDOS
13h – 13h50	MÚSICA	Apreciação e atividade musical
13h50 – 14h40	ARTES	Módulo 6: o ponto e a linha na dança. Atividade com música. O ponto e a linha na dança. Ver espetáculo no data show do grupo “Lúdico”. Link: https://www.youtube.com/watch?v=8vAffixMhE0 Questões.
INTERVALO		SERÁ EM SALA DE AULA

15h - 15h50	INGLÊS ABIELLY	Avaliação Bimestral de Inglês.
15h50 -16h40	GEOGRAFIA	APOSTILA DE GEOGRAFIA PÁG. 182 A 191
16h40 - 17h30	HISTÓRIA	APOSTILA DE GEOGRAFIA PÁG. 182 A 191
TAREFA DE CASA	GEOGRAFIA	ESTUDAR PARA AVALIAÇÃO DE CIÊNCIAS

01/10/2020

HORÁRIO	QUINTA	CONTEÚDOS
13h – 13h50	CIÊNCIAS	AVALIAÇÃO DE CIÊNCIAS
13h50 – 14h40	CIÊNCIAS	AVALIAÇÃO DE CIÊNCIAS
INTERVALO		SERÁ EM SALA DE AULA
15h - 15h50	MATEMÁTICA	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 88 A 91
15h50 -16h40	MATEMÁTICA	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 88 A 91
16h40 - 17h30	MATEMÁTICA	APOSTILA DE PORTUGUÊS, PÁG. 88 A 91
TAREFA DE CASA	MATEMÁTICA	LIÇÃO DE PORTUGUÊS 15 E 16; PÁG. 106, 107 E 108

02/10/2020

HORÁRIO	SEXTA	CONTEÚDOS
13h – 13h50	INGLÊS ABIELLY	Apostila - Lesson 5 - Animals.
13h50 – 14h40	EDUCAÇÃO FÍSICA	<p>Atividade de casa: Batalha do movimento</p> <p>Realização da atividade: De acordo com as imagens, o aluno deverá realizar as atividades.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9kD3p0fLiQU</p>

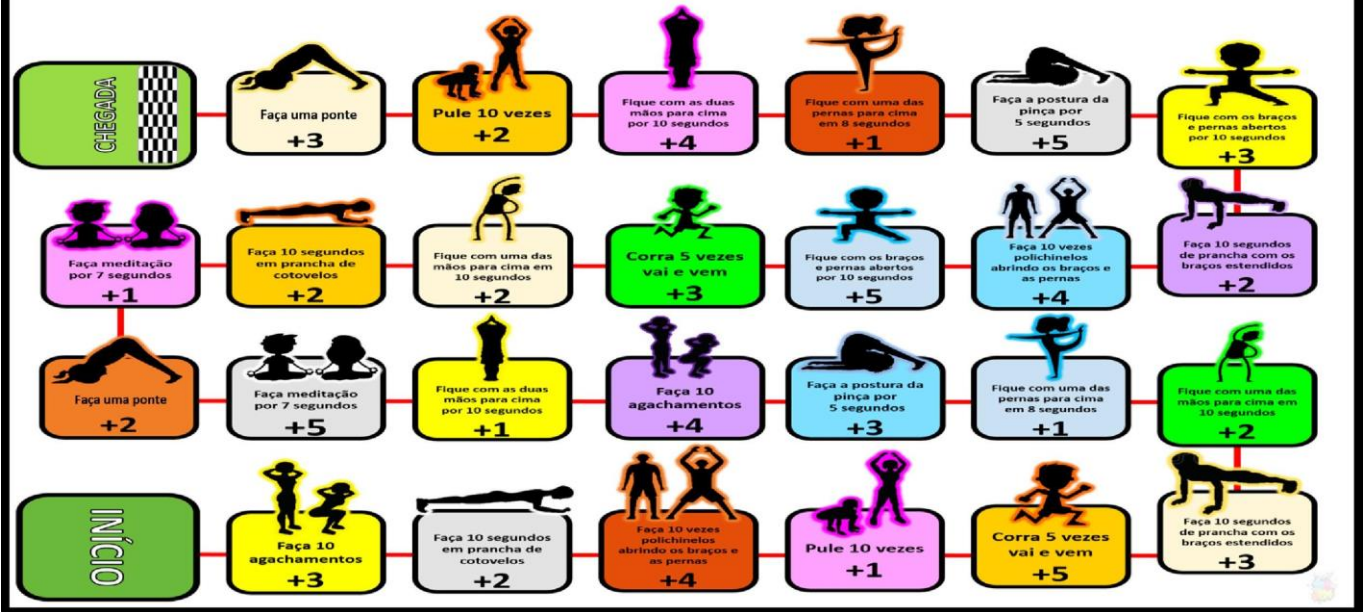
		Atividade na quadra: Circuito de atividades de equilíbrio, agilidade, coordenação motora com corda, bambolê, trave e cones.
INTERVALO		SERÁ EM SALA DE AULA
15h - 15h50	CIÊNCIAS	REVISÃO DE MATEMÁTICA
15h50 - 16h40	PORTUGUÊS	REVISÃO DE MATEMÁTICA
16h40 - 17h30	MATEMÁTICA	ATIVIDADES NA PÁG. 150 A 159; APOSTILA DE CIÊNCIAS.

03/10/2020 SÁBADO LETIVO NÃO PRESENCIAL		
HORÁRIO		CONTEÚDOS
13h – 13h50		REALIZAR TRABALHOS AVALIATIVOS BIMESTRAIS JÁ ENVIADOS DIA 17/09/2020.
13h50 – 14h40		
INTERVALO		
15h - 15h50		
15h50 - 16h40		
16h40 - 17h30		

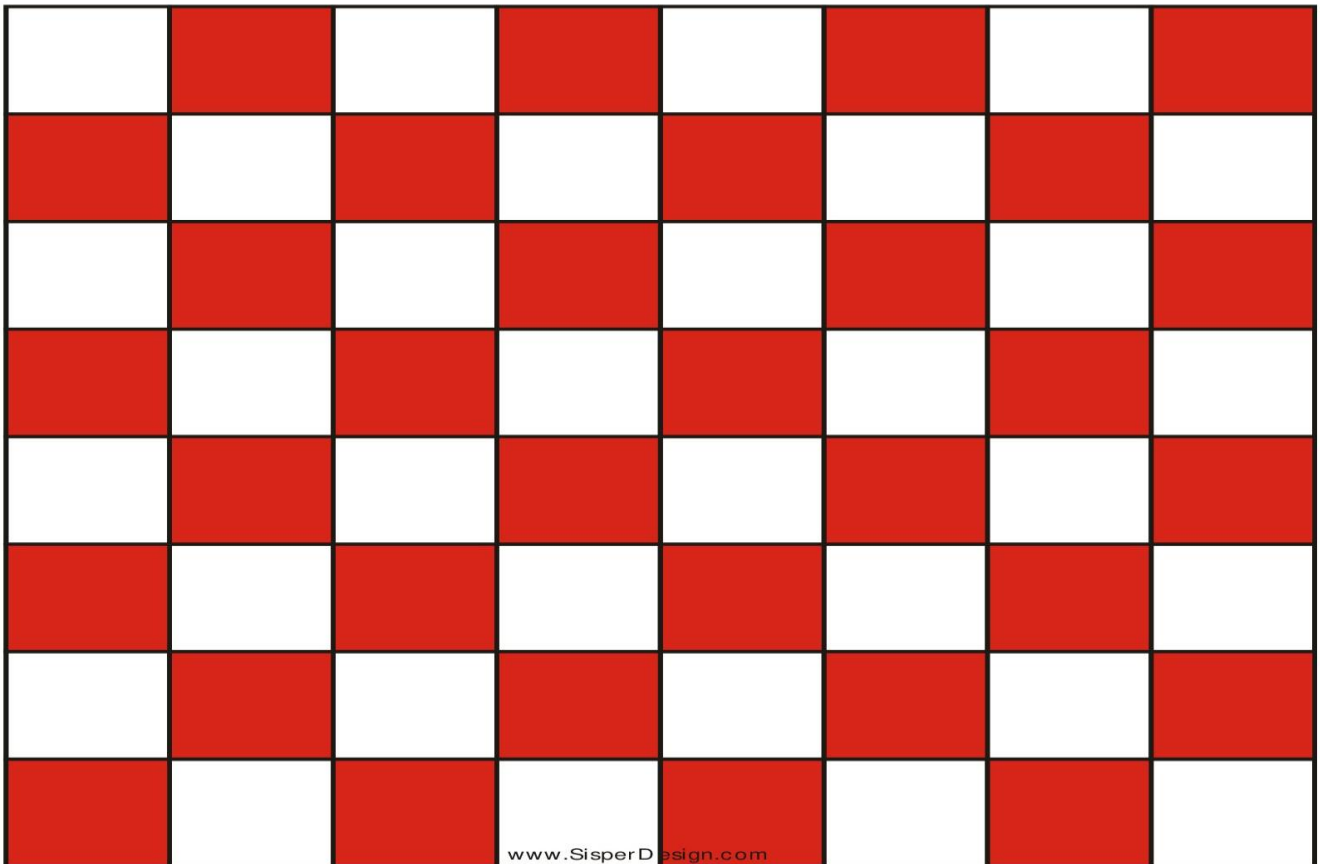
JOGO DOS MOVIMENTOS

1º Jogue o dado, veja quantos passos você deve avançar. 2º Vá até a casa, e faça o exercício da casa que você entrou. 3º Após fazer o exercício, marque em um papel o ponto que você conquistou e prossiga. 4º Vence a partida quem chegar no final do jogo com mais pontos.

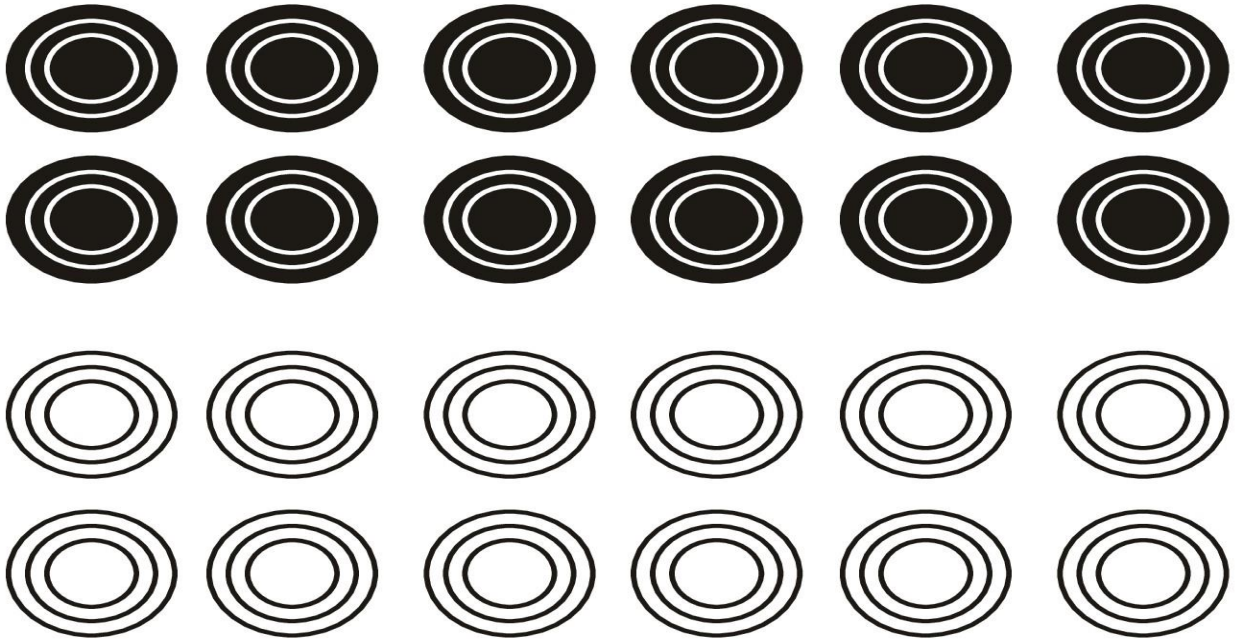
DICA: Você pode utilizar bloquinhos de montar, e colocar um sobre o outro formando uma torre. Quem terminar com mais peças na torre ganha.



TABULEIRO



PEÇAS



PEÇAS DE 1000 + 1000