

2º ano



LÍNGUA PORTUGUESA - 2º ANO

Atividades sugeridas

- Trabalhar com as regras, a lista de compras e as cartas do jogo Piquenique como suporte textual para atividades de leitura, escrita, compreensão de sentido, produção de textos artísticos, listas de compras, com ou sem a mediação do professor.
- Realizar diversas atividades de separação, substituição e remoção de sílabas de palavras da lista de compras e de cartas do jogo Piquenique para criar novas palavras.
- Localizar, ler e escrever palavras específicas na lista de compras e nas cartas do jogo Piquenique, identificando suas vogais, consoantes, marcas de nasalidade, posição átona, valores sonoros das letras e outras características.
- Identificar sinônimos, formar antônimos, aumentativos e diminutivos de palavras pré-selecionadas nas regras, lista de compras e cartas do jogo Piquenique.
- Propor a escolha de palavras da lista de compras do jogo Piquenique para a composição de frases e textos curtos, analisando a correta utilização da grafia, da aplicação de letras maiúsculas e da pontuação.
- Identificar, planejar e produzir recados, avisos, bilhetes, cartas, e-mails, convites, cartazes e folhetos para divulgar a participação de rodadas de jogos, ou para realização de um piquenique real, que possam ser repassados oralmente para mobilização da comunidade escolar.
- Planejar slogans e peças de campanha para mobilização sobre o calendário de atividades e ações referente a aplicação do jogo Piquenique.
- Planejar e produzir, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso, notícias curtas para público infantil, para compor jornal falado que possa ser repassado oralmente, em formato digital ou impresso, tendo como referência os relatos de experiência com o jogo Piquenique na escola.
- Planejar e produzir, pequenos relatos de experimentos, registros de observação, entrevistas, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, que possam ser repassados oralmente, tendo como referência as experiências com o jogo Piquenique.

Habilidades desenvolvidas

PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Decodificação/Fluência de leitura	(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
	Formação de leitor	(EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com mediação do professor, textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.
	Compreensão em leitura	(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), 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. (EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF12LP17) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, enunciados de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
	Pesquisa	(EF02LP21) Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.
Escrita (compartilhada e autônoma)	Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita	(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.
	Construção do sistema alfabético/ Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão	(EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.
	Produção de textos	(EF02LP22) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
	Escrita compartilhada	(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. (EF12LP11) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF02LP18) Planejar e produzir cartazes e folhetos para divulgar eventos da escola ou da comunidade, utilizando linguagem persuasiva e elementos textuais e visuais (tamanho da letra, leiaute, imagens) adequados ao gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
	Escrita autônoma e compartilhada	(EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto. (EF02LP14) Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

	Escrita autônoma	(EF02LP23) Planejar e produzir, com certa autonomia, pequenos registros de observação de resultados de pesquisa, coerentes com um tema investigado.
Análise linguística/ semiótica (Alfabeti- zação)	Construção do sistema alfabético e da ortografia	(EF02LP02) Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras. (EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra). (EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas. (EF02LP05) Ler e escrever corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).
	Conhecimento do alfabeto do português do Brasil	(EF02LP06) Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.
	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação	(EF02LP07) Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva.
	Segmentação de palavras/ Classificação de palavras por número de sílabas	(EF02LP08) Segmentar corretamente as palavras ao escrever frases e textos.
	Pontuação	(EF02LP09) Usar adequadamente ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.
	Sinonímia e antonímia/ Morfologia/Pontuação	(EF02LP10) Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.
	Morfologia	(EF02LP11) Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixos -ão e -inho/-zinho.
	Forma de composição do texto	(EF12LP14) Identificar e reproduzir, em fotolegendas de notícias, álbum de fotos digital noticioso, cartas de leitor (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais. (EF12LP16) Identificar e reproduzir, em anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil (orais e escritos, digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive o uso de imagens. (EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros. (EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.
Oralidade	Produção de texto oral	(EF12LP06) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto. (EF12LP13) Planejar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans e peça de campanha de conscientização destinada ao público infantil que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
	Planejamento de texto oral Exposição oral	(EF02LP19) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, notícias curtas para público infantil, para compor jornal falado que possa ser repassado oralmente ou em meio digital, em áudio ou vídeo, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando o tema/assunto do texto. (EF02LP24) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, relatos de experimentos, registros de observação, entrevistas, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.

MATEMÁTICA - 2º ANO

Atividades sugeridas

- Realizar atividades de comparar e ordenar números naturais com o jogo Piquenique utilizando os dados, a trilha do tabuleiro e as américas, como por exemplo, ao final do jogo, indicar o jogador que obteve maior/menor número de américas e ordenar os participantes pelo número de américas obtido.
- Utilizar procedimentos para compreensão do sistema de numeração decimal e desenvolver estratégias de cálculos para tomar decisões ao longo do jogo Piquenique.
- Utilizar procedimentos para construir e resolver fatos básicos de adição e subtração utilizando cálculo mental ou escrito, em questões como por exemplo: Qual a diferença entre o número de américas que eu tinha quando iniciei e terminei o jogo? Quantas américas

ainda restam no jogo ou com os demais jogadores?

- Utilizar procedimentos para construir e resolver significados de dobro, metade, triplo e terça parte utilizando cálculo mental ou escrito, durante o jogo Piquenique.
- Percorrer a trilha numérica do jogo Piquenique enfrentando os vários desafios, descrevendo a sua localização e a dos seus amigos em relação ao seu pião, indicando a direção e sentido percorrido por cada jogador.
- Medir a duração do tempo de cada partida do jogo Piquenique e registrar os horários do início e do fim.
- Estabelecer a equivalência entre o valor das américas

do jogo Piquenique e o valor do Real (moeda corrente oficial da República Federativa do Brasil) e resolver situações problemas como por exemplo: Quantas américas utilizei para comprar os alimentos para o meu piquenique? Quanto custariam, em Reais, os produtos que escolhi na minha lista de compras? A quanto equivale, em Reais, o valor de uma América?

- Comparar dados de tabelas, pré-elaboradas pelo professor, representando os alimentos mais e menos consumidos no jogo Piquenique.
- Pesquisar os alimentos preferidos pelos estudantes e organizar os dados coletados em listas, tabelas ou gráficos de colunas simples. Criar representação gráfica dos vencedores do jogo Piquenique.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Números	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e papel do zero)	(EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero). (EF02MA02) Registrar o resultado da contagem ou estimativa da quantidade de objetos em coleções de até 1000 unidades, realizada por meio de diferentes estratégias. (EF02MA03) Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”, indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.
	Composição e decomposição de números naturais (até 1000)	(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.

	Construção de fatos fundamentais da adição e da subtração	(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.
	Construção de fatos fundamentais da adição	(EF01MA06) Construir fatos fundamentais da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.
	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar)	(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.
	Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação)	(EF02MA07) Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) 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.
	Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplo e terça parte	(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.
Álgebra	Construção de seqüências repetitivas e de seqüências recursivas	(EF02MA09) Construir seqüências de números naturais em ordem crescente ou decrescente a partir de um número qualquer, utilizando uma regularidade estabelecida.
Geometria	Localização e movimentação de pessoas e objetos no espaço, segundo pontos de referência, e indicação de mudanças de direção e sentido	(EF02MA12) Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.
Grandezas e medidas	Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas	(EF02MA19) Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo.
	Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas/equivalência de valores	(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.
Probabilidade e estatística	Registros pessoais para comunicação de informações coletadas	(EF02MA22) Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima. (EF02MA23) Realizar pesquisa em universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.

CIÊNCIAS - 2º ANO

Atividades sugeridas

- Pesquisar sobre materiais utilizados para produção de moedas e cédulas atuais e antigas.
- Justificar as mudanças de materiais escolhidos como moeda de troca a partir de propriedades como durabilidade, leveza, facilidade de transporte, dureza, etc.
- Trabalhar as diferentes cartas do jogo Piquenique que representam frutas e alimentos, por meio de questões como: Quais são as plantas que produzem os alimentos presentes nas cartas do jogo? Realizar uma pesquisa sobre estas plantas, identificando suas principais partes e as funções desempenhadas por elas.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Matéria e energia	Propriedades e usos dos materiais	(EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado. (EF02CI02) Justificar o uso de diferentes materiais em objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.).
Vida e evolução	Corpo humano	(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) relacionados à sua vida cotidiana. (EF02CI05) Descobrir e relatar o que acontece com plantas na presença e ausência de água e luz. (EF02CI06) Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, flores e frutos) e a função desempenhada por cada uma delas e analisar as relações entre as plantas, os demais seres vivos e outros elementos componentes do ambiente.

GEOGRAFIA - 2º ANO

Atividades sugeridas

- Explorar as diferentes cartas do jogo Piquenique que representam os meios de transporte e de comunicação, discutindo vantagens e desvantagens na escolha de cada meio, bem como riscos e cuidados no uso.
- Reproduzir a localização dos piões do tabuleiro do Jogo Piquenique no pátio da escola com os estudantes, para trabalhar os princípios de localização, orientação e representação espacial.
- Identificar nas cartas do jogo Piquenique os alimentos provenientes de diferentes tipos de atividades agropecuárias e industriais e realizar pesquisas sobre estes tipos de trabalho.
- Relacionar as hipóteses discutidas sobre a importância do solo e da água com as cartas de tomadas de decisão do jogo Piquenique.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
O sujeito e seu lugar no mundo	Riscos e cuidados nos meios de transporte e de comunicação	(EF02GE03) Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o meio ambiente e os cuidados em seu uso.
Mundo do trabalho	Tipos de trabalho em lugares e tempos diferentes	(EF02GE07) Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares.
Formas de representação e pensamento espacial	Localização, orientação e representação espacial	(EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora), por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola.
Natureza, ambientes e qualidade de vida	Os usos dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade	(EF02GE11) Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.

HISTÓRIA - 2º ANO

Atividades sugeridas

- Relacionar as diferentes formas de trabalho identificadas no jogo Piquenique e quais os impactos ao meio ambiente causados por elas.
- Dialogar sobre os espaços da comunidade que poderiam servir para a realização de um piquenique; dialogar sobre pessoas responsáveis pela limpeza, organização e cuidado desses espaços; reconhecer o papel de cada um para a realização do pique-

nique, para a convivência harmônica entre todos e para a manutenção dos espaços; levantar registros em fotos ou vídeos de encontros e eventos realizados na própria comunidade.

- Organizar um piquenique com a comunidade escolar.

Habilidades desenvolvidas

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
O trabalho e a sustentabilidade da comunidade	A sobrevivência e a relação com a natureza	(EF02HI10) Identificar diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive, suas especificidades e importância. (EF02HI11) Identificar impactos no meio ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive.
A comunidade e seus registros	A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas	(EF02HI01) Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar os motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco. (EF02HI02) Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades. (EF02HI03) Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória.

Vamos Jogar e Aprender!



EXPEDIENTE

Direção editorial: Luis Eduardo Salvatore e Danielle Haydée

Elaboração: Andy de Santis e Zenaide Campos

Projeto gráfico e edição: Diogo Salles Amaral

VEJA MAIS

www.vamosjogareaprender.com.br

blog.vamosjogareaprender.com.br

INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO

www.brasilsolidario.org.br

facebook.com/institutobrasilsolidario

twitter.com/brasilsolidario

youtube.com/user/BrasilSolidario

instagram.com/brasilsolidario