



ATIVIDADE DO 3º BIMESTRE

Data: ____ / ____ / ____

Nome: _____

Nº: ____ 2º Ano (A) – EF

Componente Curricular: Arte

Prof.ª:

Ensino Fundamental 1

Obs: A atividade deverá ser enviada para o e-mail do professor até dia 25/08

Tecendo saberes

Na página 66 a 69 Tecendo saberes, vamos lembrar a importância de ter um brinquedo de estimação simples como o garfinho do filme Toy Story 4 <https://www.youtube.com/watch?v=EmWGlgZc4jA> Toy Story 4 #2 - Bonnie Cria Garfinho !

Atividade:

Observe as imagens das bonecas feitas de formas artesanais e simples com meia ou sucatas.

1- Com os objetos que você tiver em casa meias, sucatas (garrafas e potes) e até partes de algum brinquedo crie uma boneca ou boneco de estimação.

2- Fotografe e envie.

Bom trabalho!

Atividades de Arte correspondente à semana

Orientação:

- Identificação do aluno - Nome completo, número e série.
- Encaminhar pelo e mail: artefuturaead@gmail.com
- WhatsApp: (19) 98362-6827

Arte Semana de atividade do Folclore

Para lembrar alguns personagens do nosso folclore tradição cultura do nosso País, leia sobre os personagens nas imagens enviadas e pratique uma brincadeira conforme a orientação da atividade a seguir.

Atividade: Você conhece ou já brincou de alguma brincadeira do folclore? Se sim poderá **fotografar ou gravar** suas brincadeiras com ajuda dos seus responsáveis e enviar para colocarmos nas redes sociais.

Vai ser muito legal ver vocês brincando com as coisas simples que faz parte da nossa cultura.

As brincadeiras folclóricas reúnem diversos jogos tradicionais e populares.

São muito utilizadas na educação infantil, pois além de divertirem, trabalha com a cognição, a coordenação, a criatividade, a concentração e desenvolve a interação social das crianças.

Essas brincadeiras são passadas de geração em geração e normalmente não possuem um autor definido. Portanto, elas podem sofrer algumas modificações, seja no nome ou nas regras, dependendo da região do país.

Lembre-se que o folclore reúne diversas expressões de caráter popular, como as lendas, músicas, cantigas, danças, crenças, festas, provérbios, adivinhações, anedotas, parlendas, etc.

Os brinquedos tradicionais são objetos que envolvem (ou não) uma brincadeira popular, por exemplo:

- **Bolas de gude:** bolinhas de vidro coloridas utilizadas em jogos de grupos, onde uma bola é lançada acima da outra (do concorrente).
- **Pipas (papagaio):** produzidas de vareta de madeira (ou bambu) e papel de seda colorido, as pipas são feitas para fazer manobras acrobáticas no céu.
- **Pião:** geralmente é feito de madeira e possui uma ponta metálica. Com uma corda enrolada ao pião, a pessoa lança o objeto, que realiza diversos rodopios.
- **Estilingue:** objetos feitos de galhos em forma de forquilha e tiras de borracha. São utilizados para disparar pedras ou qualquer objeto pequeno, como grãos.
- **Figurinhas:** pequenas cartas temáticas em que as crianças fazem coleção e realizam trocas entre elas. Há alguns álbuns destinados para colagem. As figurinhas podem ser usadas num jogo popular de "bater figurinha". Nesse caso, são reunidas num monte, a pessoa bate e as cartas que virar são dela.



...Curupira ou caipora

A lenda do curupira é muito antiga. Já na época do Descobrimento do Brasil, os índios acreditavam nesse ente encantado, que parece um indiozinho de cabelos vermelhos e com os pés virados para trás. Ele protege as florestas e os animais dos caçadores e pode ser visto montado em um porco da mata. Para agradar o curupira, basta oferecer-lhe uma pitada de fumo.



Cuca

Para uns, a Cuca é uma velha bruxa horrorosa. Para outros, ela é uma bruxa horrorosa e ainda tem forma de jacaré (como na obra de Monteiro Lobato). Ela mora em uma caverna escura e pega crianças que não gostam de dormir na hora em que os pais mandam, por isso a canção de ninar: "Nana, neném, que a Cuca vem pegar. Papai foi na roça, mamãe foi trabalhar."

Iara

Personagem de muitas histórias antigas de pescador, a Iara ou Mãe d'Água pode ser vista tanto como uma protetora dos rios, quanto como uma sereia linda e dissimulada, que, com o som hipnotizador de sua voz, encanta os homens e os atrai para o fundo das águas. Há quem acredite que ela se case com eles. Mas talvez ela só queira mesmo que eles se afoguem.



...Negrinho do pastoreio

Muito contada na época da escravidão, essa triste lenda diz que havia um negrinho judiado por um terrível senhor de escravos. Um dia, foi castigado por ter deixado um cavalo fugir: o patrão amarrou-o em um formigueiro. No dia seguinte, porém, o malvado levou um susto ao ver que o negrinho estava bem e em pé ao lado da Nossa Senhora, pronto para ir embora, livre.

Cobra grande

Por encanto, uma índia engravidou da Boiúna, uma sucuri, e deu à luz duas cobras: a Honorato e a Maria. Para não chocar sua tribo, a índia jogou as duas no rio, onde elas cresceram. Mas Maria ficou malvada e Honorato, bonzinho. Um dia, eles brigaram, e Maria acabou morrendo. Honorato conseguiu se tornar homem quando um soldado corajoso lhe deu leite para beber.





Saci

O negrinho de uma perna só com carapuça vermelha na cabeça é uma entidade travessa, que apranta com todos à sua volta; assusta os viajantes que passam pela floresta onde ele mora, desanda o doce das donas de casa das redondezas e até trança a crina das cavalas. O saci fuma cachimbo e tem um assabio muito misterioso. Quando quer desaparecer bem rápido, vira um redemoinho e vai-se embora.

Lobisomem

Em noites de Lua cheia, o lobisomem corre e uiva por 7 vilas, 7 pátios e 7 encruzilhadas. É azar de quem estiver no caminho dele! Ele é, na verdade, um homem comum (apenas um pouco pálido) que se transforma em um misto de lobo e homem, seguindo a maldição de ter sido o sétimo filho de uma mãe que só teve meninos. Quando o Sol nasce, ele volta a ser homem.



Boitatá

Esta cobra assustadora emite luz e fogo e pode ser vista à noite, nos campos. Dizem que uma vez a floresta inundou, e o boitatá foi o único animal que sobreviveu. Porque ficou muito tempo sozinho no escuro, ele acabou ficando com olhos grandes e luminosos. Alguns acreditam que o boitatá seja um espírito ruim. Outros acham que ele protege a floresta dos inóndios.



Boto

Moço bonito e galanteador, mas um tanto traiçoeiro, ele passeia à noite na beira do rio e convida moças para dançar e namorar. De dia, é boto e vive no rio. À noite, é homem e só não pode tirar o chapéu. Das encontros com o boto, as donzelas muitas vezes saem grávidas sem nem entender o que aconteceu. Por isso ele é um perigo para as moças solteiras!



Mula sem cabeça

A mula que tem fogo na cabeça pode ser vista à noite, perto das igrejas de pequenos povoados. Contam que a origem dessa assombração foi uma maldição: uma mulher transformou-se em mula por ter namorado um padre. Nas noites em que aparece, pode-se ouvir seus relinchos e galopes. Quem cruza com ela deve deitar de bruços e escander dentes e dedos para não ser atacado.

Obs: A atividade deverá ser enviada para o e-mail do professor até dia 25/08

ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

PARA CRESCER FORTE E SAUDÁVEL É PRECISO COMER DIARIAMENTE ALIMENTOS COMO CEREAIS (ARROZ, MILHO), TUBÉRCULOS (BATATAS), RAÍZES (MANDIOCA, MACAXEIRA, AIPIM), CARNES E PEIXES, PÃES E MASSAS, DISTRIBUINDO ESSES ALIMENTOS NAS REFEIÇÕES E LANCHES AO LONGO DO DIA. ALÉM DE COMER LEGUMES E VERDURAS NAS DUAS PRINCIPAIS REFEIÇÕES DO DIA E FRUTAS NAS SOBREMESAS E LANCHES.

CIRCULE DE VERDE OS ALIMENTOS SAUDÁVEIS E CIRCULE DE VERMELHO OS ALIMENTOS QUE NÃO FAZEM BEM PARA A SAÚDE QUANDO CONSUMIDOS EM EXCESSO.





ATIVIDADE DO 3º BIMESTRE

Data: ____ / ____ / ____

Nome: _____

Nº: ____ 2º Ano (A) – EF

Componente Curricular: Inglês

Prof.ª:

Ensino Fundamental 1

Obs: A atividade deverá ser enviada para o e-mail do professor até dia 25/08

Link do vídeo : <https://youtu.be/jclO8xgC1f4>