

PLATAFORMA ORION

FESTIVAL DAS DESCOBERTAS

BRINCAR, INVESTIGAR E APRENDER!

2º
ANO

ESPECIAL DIA DAS CRIANÇAS

4º
BIMESTRE

LÍNGUA
PORTUGUESA

MATEMÁTICA

HISTÓRIA

GEOGRAFIA

CIÊNCIAS

ARTE

NOME: _____

TURMA: _____

UM CARTAZ QUE CONVIDA

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP18

NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____



PARA QUE SERVE UM CARTAZ?

O CARTAZ DIVULGA UMA IDEIA OU UM EVENTO PARA MUITAS PESSOAS. ELE PRECISA CHAMAR A ATENÇÃO E INFORMAR COM CLAREZA.

TÍTULO GRANDE
— MOSTRA
O ASSUNTO.

FRASE DE CONVITE
— PROCURA
CONVENCER
O LEITOR.

IMAGENS
— AJUDAM A
ENTENDER
O TEMA.

**DIA, HORÁRIO
E LOCAL**
— INFORMAM
QUANDO E ONDE.



ANTES DE ESCREVER, PENSE:



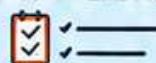
- 1 O QUE SERÁ DIVULGADO?
- 2 QUEM DEVE LER?
- 3 QUAIS INFORMAÇÕES NÃO PODEM FALTAR?
- 4 QUAL FRASE VAI CHAMAR A ATENÇÃO?

UM BOM CARTAZ TEM:

LETRAS GRANDES
E LEGÍVEIS.

A B C

INFORMAÇÕES
ORGANIZADAS.



IMAGENS
RELACIONADAS
AO TEMA.



FRASES CURTAS
E CONVIDATIVAS.



LEMBRE-SE!

TEXTO E IMAGEM TRABALHAM JUNTOS PARA INFORMAR E CONVIDAR.

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, layout, imagens) adequados ao gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

CRIE UM CARTAZ IRRESISTÍVEL

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP18

NOME: _____ DATA: ____ / ____ / ____

1 LEIA O CARTAZ.



A) QUAL EVENTO SERÁ REALIZADO?

B) QUANDO E ONDE ELE ACONTECERÁ?

C) COPIE A FRASE QUE PROCURA CONVENCER O LEITOR:

2 QUAL FRASE CHAMA MAIS ATENÇÃO?

MARQUE A MELHOR FRASE PARA UM CARTAZ DE OFICINA DE BRINQUEDOS.

- ☐ TERÁ UMA OFICINA.
- ☐ VENHA CRIAR UM BRINQUEDO INCRÍVEL COM A GENTE!
- ☐ A OFICINA É EM UMA SALA.

POR QUE VOCÊ ESCOLHEU ESSA FRASE?

3 PLANEJE SEU CARTAZ.

EVENTO: _____

LOCAL: _____

PÚBLICO: _____

FRASE DE CONVITE: _____

DIA: _____ HORÁRIO: _____

IMAGEM QUE COMBINA COM O TEMA: _____

4 AGORA É COM VOCÊ!

PRODUZA UM CARTAZ PARA DIVULGAR UMA ATIVIDADE DO FESTIVAL DAS DESCOBERTAS.
 USE AS INFORMAÇÕES DO SEU PLANEJAMENTO.

TÍTULO

FRASE DE CONVITE

DATA/HORÁRIO/
LOCAL

IMAGEM

CHECKLIST DO SEU CARTAZ

- ☐ USEI LETRAS LEGÍVEIS.
- ☐ COLOQUEI AS INFORMAÇÕES IMPORTANTES.
- ☐ ESCREVI UMA FRASE CONVIDATIVA.
- ☐ FIZ UMA IMAGEM RELACIONADA AO EVENTO.



BRINQUEDOS DE TODO TAMANHO

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP11



NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

A PALAVRA PODE MUDAR!

PODEMOS ACRESCENTAR PARTES AO FINAL DE UMA PALAVRA PARA INDICAR TAMANHO MAIOR OU MENOR.

BOLA

TAMANHO NORMAL



BOLÃO

AUMENTATIVO



BOLINHA

DIMINUTIVO



AUMENTATIVO

GERALMENTE INDICA ALGO MAIOR.

GATO + **ÃO** = **GATÃO**LIVRO + **ÃO** = **LIVRÃO**

DIMINUTIVO

GERALMENTE INDICA ALGO MENOR.

USAMOS **-INHO/-INHA** OU **-ZINHO/-ZINHA**.GATO → **GATINHO**LIVRO → **LIVRINHO**TREM → **TREZINHO**FLOR → **FLORZINHA**

OBSEVE A PALAVRA-BASE

PALAVRA-BASE	AUMENTATIVO	DIMINUTIVO
GATO	GATÃO	GATINHO
LIVRO	LIVRÃO	LIVRINHO
URSO	URSÃO	URSINHO



ATENÇÃO!

O AUMENTATIVO E O DIMINUTIVO TAMBÉM PODEM EXPRESSAR CARINHO OU DESTAQUE. O SENTIDO DEPENDE DA FRASE.

MEU QUERIDO **LIVRINHO** DE HISTÓRIAS.





O DESAFIO DOS TAMANHOS

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP11



NOME: _____ DATA: ____/____/____

1 FORME NOVAS PALAVRAS.



PALAVRA-BASE	AUMENTATIVO	DIMINUTIVO
GATO	_____	_____
LIVRO	_____	_____
URSO	_____	_____
SAPATO	_____	_____



2 OBSERVE E ESCREVA.

BANCO DE PALAVRAS: BOLA • BOLÃO • BOLINHA



3 USE -INHO OU -ZINHO.

ESCREVA O DIMINUTIVO.

FLOR →



TREM →



LIVRO →



GATO →



4 LEIA A CENA DO FESTIVAL.

LIA LEVOU UM LIVRINHO DE AVENTURAS.
PEDRO CHEGOU COM UM URSÃO DE PELÚCIA.
PERTO DELES, UM TRENZINHO PERCORRIA A MESA.

A) CIRCULE DUAS PALAVRAS NO DIMINUTIVO.

B) SUBLINHE A PALAVRA NO AUMENTATIVO.

C) O QUE ERA MUITO GRANDE? _____



5 CRIE E USE.

PALAVRA-BASE: _____

AUMENTATIVO: _____

DIMINUTIVO: _____

ESCOLHA UMA DAS PALAVRAS CRIADAS E
ESCREVA UMA FRASE:_____
_____DESENHE O OBJETO EM UM
DOS TAMANHOS.

OUVIR, LEMBRAR E REESCREVER

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP27

NOME: _____

DATA: ____/____/____



O QUE É REESCREVER?

É CONTAR NOVAMENTE UMA HISTÓRIA POR ESCRITO, MANTENDO OS ACONTECIMENTOS PRINCIPAIS E USANDO SUAS PRÓPRIAS PALAVRAS.



1 OUÇA COM ATENÇÃO.



2 LEMBRE OS ELEMENTOS.

PERSONAGENS



LUGAR



PROBLEMA



SOLUÇÃO



3 ORGANIZE OS FATOS.

COMEÇO



MEIO



FIM

4 ESCREVA E REVISE.



- ☒ LETRAS LEGÍVEIS.
- ☒ FRASES COMPLETAS.
- ☒ PONTUAÇÃO.
- ☒ ORDEM DOS ACONTECIMENTOS.

A HISTÓRIA TEM UMA SEQUÊNCIA

COMEÇO

APRESENTA OS PERSONAGENS E O LUGAR.



NINA LEVOU UMA PIPA COLORIDA AO FESTIVAL.

MEIO

MOSTRA O QUE ACONTECEU OU QUAL FOI O PROBLEMA.



O VENTO SOLTOU UMA DAS FITAS DA PIPA.

FIM

CONTA COMO A SITUAÇÃO TERMINOU.



OS AMIGOS ENCONTRARAM A FITA E AJUDARAM NINA A PRENDÊ-LA.

REESCREVER NÃO É COPIAR PALAVRA POR PALAVRA

TEXTO OUVIDO:

LIA ENCONTROU UM PIÃO PERTO DO BANCO.



REESCRITA:

PERTO DO BANCO, LIA ACHOU UM PIÃO.

AS FRASES SÃO DIFERENTES, MAS A INFORMAÇÃO PRINCIPAL FOI MANTIDA.

PALAVRAS QUE AJUDAM A ORGANIZAR

NO INÍCIO

DEPOIS

EM SEGUIDA

POR FIM

ANTES DE ENTREGAR, CONFIRA:



MANTIVE OS FATOS PRINCIPAIS.



ORGANIZEI A SEQUÊNCIA.



USEI PONTUAÇÃO.



RELI O QUE ESCREVI.

RECONTE A AVENTURA

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP27

NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

1 OUÇA A LEITURA DO PROFESSOR.

O BARQUINHO DE PAPEL

NO FESTIVAL DAS DESCOBERTAS, CAIO FEZ UM BARQUINHO DE PAPEL AZUL. ELE O COLOCOU EM UMA BACIA COM ÁGUA, MAS O BARQUINHO FICOU PRESO EM UMA FOLHA.

LUNA SOPROU DEVAGAR, MAS O BARQUINHO NÃO SAIU DO LUGAR. ENTÃO, CAIO USOU UM PALITO DE PICOLÉ PARA AFASTAR A FOLHA.

O BARQUINHO VOLTOU A NAVEGAR, E OS DOIS COMEMORARAM.



2 COMPLETE O MAPA DA HISTÓRIA.

PERSONAGENS:

LUGAR:

PROBLEMA:

SOLUÇÃO:

3 ORGANIZE OS ACONTECIMENTOS. NUMERE DE 1 A 3.

- ☐ CAIO E LUNA COMEMORARAM.
- ☐ O BARQUINHO FICOU PRESO EM UMA FOLHA.
- ☐ CAIO FEZ UM BARQUINHO DE PAPEL AZUL.



4 REESCREVA COM SUAS PALAVRAS.

CONTE NOVAMENTE A HISTÓRIA. MANTENHA OS FATOS PRINCIPAIS E USE COMEÇO, MEIO E FIM.

TÍTULO: _____

BANCO DE CONECTIVOS:
NO INÍCIO • DEPOIS • EM SEGUIDA • POR FIM



MANTIVE OS PERSONAGENS
E OS FATOS PRINCIPAIS.



ORGANIZEI OS
ACONTECIMENTOS.



USEI PONTUAÇÃO.



RELI MINHA
REESCRITA.

TEXTOS QUE MOSTRAM DESCOBERTAS

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP20

NOME: _____ DATA: ____/____/____



PESQUISAR É BUSCAR INFORMAÇÕES

DEPOIS DE PERGUNTAR, OBSERVAR OU EXPERIMENTAR, PRECISAMOS REGISTRAR E APRESENTAR O QUE DESCOBRIMOS.



ENQUETE

FAZEMOS A MESMA PERGUNTA A VÁRIAS PESSOAS E ORGANIZAMOS AS RESPOSTAS.

QUAL ESTAÇÃO DO FESTIVAL VOCÊ PREFERE?



ESTAÇÃO	VOTOS
LEITURA	4 VOTOS
JOGOS	3 VOTOS
ARTE	2 VOTOS
CIÊNCIAS	1 VOTO

SERVE PARA CONHECER E COMPARAR AS PREFERÊNCIAS DE UM GRUPO.

PEQUENA ENTREVISTA



PERGUNTA:

QUAL BRINCADEIRA VOCÊ ENSINARIA AOS COLEGAS?

RESPOSTA:

AMARELINHA, PORQUE TODOS PODEM PARTICIPAR.

SERVE PARA CONHECER AS IDEIAS OU EXPERIÊNCIAS DE UMA PESSOA.

REGISTRO DE EXPERIMENTAÇÃO



TÍTULO:

O VENTO MOVE O CATAVENTO?

MATERIAIS:

CATAVENTO DE PAPEL.

OBSERVAÇÃO:

ELE GIROU MAIS RÁPIDO QUANDO O VENTO FICOU MAIS FORTE.

SERVE PARA REGISTRAR O QUE FOI FEITO E O QUE FOI OBSERVADO.

O QUE ESSES TEXTOS TÊM EM COMUM?



APRESENTAM INFORMAÇÕES REAIS.



TÊM TÍTULO OU PERGUNTA.



ORGANIZAM AS DESCOBERTAS.



AJUDAM OUTRAS PESSOAS A ENTENDER OS RESULTADOS.

PARA DESCOBRIR A FUNÇÃO, PERGUNTE:

1

DE ONDE VIERAM AS INFORMAÇÕES?

2

PARA QUE ELAS FORAM APRESENTADAS?

DETETIVES DA INFORMAÇÃO

LÍNGUA PORTUGUESA • 2º ANO • EF02LP20

FESTIVAL
DAS
DESCOBERTAS

NOME: _____ DATA: ____/____/____

1 QUAL É O TIPO DE TEXTO?

LEIA E ESCREVA: ENQUETE, ENTREVISTA OU REGISTRO DE EXPERIMENTAÇÃO.

A) QUAL LANCHE VOCÊ PREFERE?

	FRUTA — 6 VOTOS
	SANDUÍCHE — 4 VOTOS
	IOGURTE — 2 VOTOS

B) PERGUNTA: QUAL JOGO VOCÊ APRENDEU COM SUA AVÓ?



RESPOSTA: CINCO-MARIAS.

C) TÍTULO: O QUE ACONTECE COM O GELO AO SOL?



OBSERVAÇÃO: DEPOIS DE ALGUNS MINUTOS, O GELO DERRETEU.

2 LIGUE CADA TEXTO À SUA FUNÇÃO.

ENQUETE

ENTREVISTA

REGISTRO DE EXPERIMENTAÇÃO

• REGISTRAR O QUE FOI OBSERVADO EM UMA EXPERIÊNCIA.

• CONHECER AS PREFERÊNCIAS DE UM GRUPO.

• CONHECER AS IDEIAS OU EXPERIÊNCIAS DE UMA PESSOA.

3 LEIA O RESULTADO DA PESQUISA.

QUAL OFICINA DO FESTIVAL A TURMA QUER VISITAR?

	TEATRO	5 VOTOS
	CONSTRUÇÃO	4 VOTOS
	PINTURA	3 VOTOS
	MÚSICA	2 VOTOS



A) DE ONDE VIERAM ESSAS INFORMAÇÕES?

B) PARA QUE A TABELA FOI PRODUZIDA?

C) QUAL FOI A PREFERÊNCIA DO GRUPO?

D) QUANTAS PESSOAS RESPONDERAM À ENQUETE? _____

4 ESCOLHA O TEXTO MAIS ADEQUADO.

A) DESCOBRIR A BRINCADEIRA PREFERIDA DA TURMA.

ENQUETE

ENTREVISTA

REGISTRO

B) SABER COMO UMA ARTISTA CRIA SEUS DESENHOS.

ENQUETE

ENTREVISTA

REGISTRO

C) CONTAR O QUE ACONTECEU COM UMA SEMENTE DEPOIS DE SER REGADA POR VÁRIOS DIAS.

ENQUETE

ENTREVISTA

REGISTRO

O QUE TODOS ESSES TEXTOS FAZEM?

GRUPOS IGUAIS NO FESTIVAL

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA07

NOME: _____ DATA: ____ / ____ / ____

QUANDO USAMOS A MULTIPLICAÇÃO?

QUANDO HÁ GRUPOS COM A MESMA QUANTIDADE, PODEMOS SOMAR PARCELAS IGUAIS OU USAR UMA MULTIPLICAÇÃO.

3 GRUPOS COM 4 PETECAS EM CADA GRUPO.



ADIÇÃO: $4 + 4 + 4 = 12$

MULTIPLICAÇÃO: $3 \times 4 = 12$

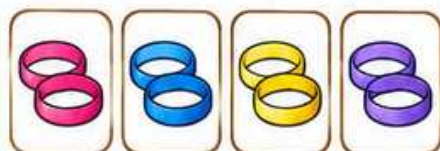
3 = QUANTIDADE DE GRUPOS

4 = ITENS EM CADA GRUPO

12 = TOTAL DE ITENS

OUTROS JEITOS DE REPRESENTAR

A) 4 GRUPOS COM 2 PULSEIRAS EM CADA.



$2 + 2 + 2 + 2 = 8$
 $4 \times 2 = 8$

B) 2 BANDEJAS COM 5 COPOS EM CADA.



$5 + 5 = 10$
 $2 \times 5 = 10$

C) 5 SAQUINHOS COM 3 ADESIVOS EM CADA.



$3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$
 $5 \times 3 = 15$

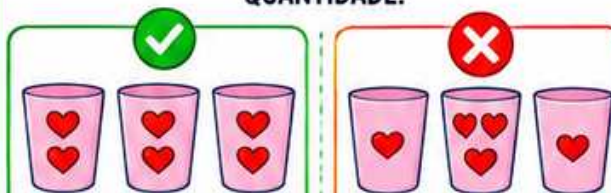
PASSOS PARA RESOLVER



- 1 OBSERVE QUANTOS GRUPOS HÁ.
- 2 CONTE QUANTOS ITENS HÁ EM CADA GRUPO.
- 3 REPRESENTA COM DESENHO, ADIÇÃO OU MULTIPLICAÇÃO.
- 4 CALCULE O TOTAL E RESPONDA.

ATENÇÃO!

PARA USAR A ADIÇÃO DE PARCELAS IGUAIS, TODOS OS GRUPOS DEVEM TER A MESMA QUANTIDADE.





MISSÃO: MULTIPLICAR

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA07



NOME: _____ DATA: ____/____/____

1 OBSERVE OS GRUPOS.

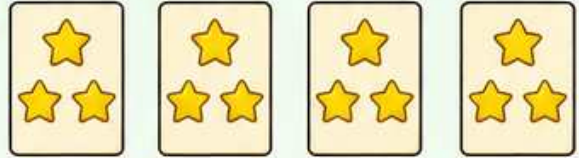
A)



ADIÇÃO: ____ + ____ + ____ = ____

MULTIPLICAÇÃO: ____ × ____ = ____

B)



ADIÇÃO: ____ + ____ + ____ + ____ = ____

MULTIPLICAÇÃO: ____ × ____ = ____

2 RESOLVA OS PROBLEMAS.

A)

NO DESFILE, 5 CRIANÇAS
SEGURAM 2 BANDEIRINHAS
CADA UMA. QUANTAS
BANDEIRINHAS HÁ AO TODO?



MEU CÁLCULO:

RESPOSTA: _____

B)

NA ESTAÇÃO DE JOGOS,
HÁ 4 MESAS COM 3 JOGOS
EM CADA UMA. QUANTOS
JOGOS HÁ AO TODO?



MEU CÁLCULO:

RESPOSTA: _____

C)

A PROFESSORA ORGANIZOU
2 CAIXAS COM 5 PETECAS
EM CADA UMA. QUANTAS
PETECAS ELA ORGANIZOU?



MEU CÁLCULO:

RESPOSTA: _____

3 DA ADIÇÃO PARA A MULTIPLICAÇÃO.

A)

$$2 + 2 + 2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}} \quad \underline{\hspace{2cm}} \times \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

B)

$$5 + 5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}} \quad \underline{\hspace{2cm}} \times \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

C)

$$4 + 4 = \underline{\hspace{2cm}} \quad \underline{\hspace{2cm}} \times \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

4 INVENTE UM PROBLEMA.

ESCOLHA 2, 3, 4 OU 5 GRUPOS. COLOQUE A MESMA QUANTIDADE EM CADA GRUPO.

QUANTIDADE DE GRUPOS: _____

ITENS EM CADA GRUPO: _____

DESENHE OS GRUPOS:



ESCREVA O PROBLEMA:

MULTIPLICAÇÃO: ____ × ____ = ____

RESPOSTA: _____

QUANTIDADES QUE SE TRANSFORMAM

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA08

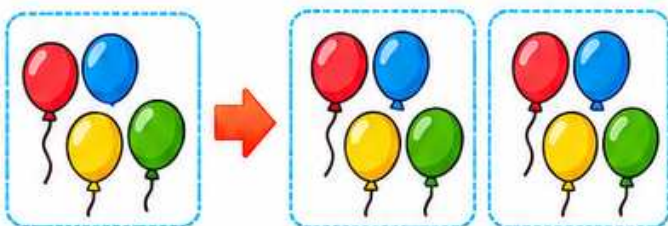
NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

PODEMOS FORMAR UMA QUANTIDADE MAIOR
OU REPARTIR UMA QUANTIDADE EM PARTES IGUAIS.

DOBRO

É DUAS VEZES A MESMA QUANTIDADE.



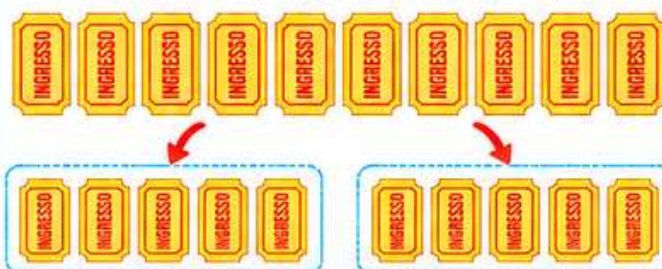
$$4 + 4 = 8$$

$$2 \times 4 = 8$$

O DOBRO DE 4 É 8.

METADE

É UMA DAS DUAS PARTES IGUAIS.



10 REPARTIDO EM 2 PARTES IGUAIS: 5 E 5.

A METADE DE 10 É 5.

TRIPLO

É TRÊS VEZES A MESMA QUANTIDADE.



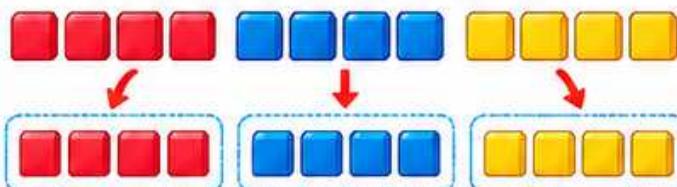
$$3 + 3 + 3 = 9$$

$$3 \times 3 = 9$$

O TRIPLO DE 3 É 9.

TERÇA PARTE

É UMA DAS TRÊS PARTES IGUAIS.



12 REPARTIDO EM 3 PARTES IGUAIS: 4, 4 E 4.

A TERÇA PARTE DE 12 É 4.

COMO PENSAR?

DOBRO

FAÇA 2 GRUPOS IGUAIS.

METADE

REPARTA EM 2 PARTES IGUAIS.

TRIPLO

FAÇA 3 GRUPOS IGUAIS.

TERÇA PARTE

REPARTA EM 3 PARTES IGUAIS.

ATENÇÃO!

METADE E TERÇA PARTE SÓ ESTÃO CORRETAS QUANDO TODAS AS PARTES RECEBEM A MESMA QUANTIDADE.

EXEMPLO CORRETO:

6 FICHAS DIVIDIDAS EM 2 GRUPOS IGUAIS.



$$6 = 3 + 3$$

EXEMPLO INCORRETO:

6 FICHAS DIVIDIDAS EM GRUPOS DIFERENTES.



$$6 = 4 + 2$$

DESAFIO DO DOBRO E DAS PARTES

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA08

NOME: _____

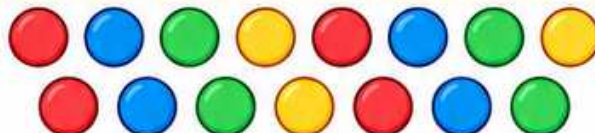
DATA: ____ / ____ / ____

1 DESENHE E CALCULE.**A) DESENHE O DOBRO DE 5.**

O DOBRO DE 5 É _____.

B) DESENHE O TRIPLO DE 4.

O TRIPLO DE 4 É _____.

2 REPARTA EM PARTES IGUAIS.**A) DISTRIBUA OS 14 INGRESSOS EM 2 PARTES IGUAIS.**
CADA PARTE FICA COM _____.
A METADE DE 14 É _____.**B) DISTRIBUA AS 15 FICHAS EM 3 PARTES IGUAIS.**
CADA PARTE FICA COM _____.
A TERÇA PARTE DE 15 É _____.**3 RESOLVA OS PROBLEMAS.****A) GABI TEM 6 ADESIVOS. LIA TEM O DOBRO DESSA QUANTIDADE. QUANTOS ADESIVOS LIA TEM?**

CÁLCULO:

RESPOSTA:

B) A PROFESSORA REPARTIU 18 CARTÕES IGUALMENTE ENTRE 3 GRUPOS. QUANTOS CARTÕES CADA GRUPO RECEBEU?

CÁLCULO:

RESPOSTA:

C) UMA BANDEJA TEM 4 BRINQUEDOS. NA MESA HÁ O TRIPLO DESSA QUANTIDADE. QUANTOS BRINQUEDOS HÁ?

CÁLCULO:

RESPOSTA:

D) A TURMA TEM 16 BANDEIRINHAS E USARÁ A METADE NA ENTRADA. QUANTAS BANDEIRINHAS SERÃO USADAS NA ENTRADA?

CÁLCULO:

RESPOSTA:

4 INVENTE UM PROBLEMA.

ESCOLHA: DOBRO, METADE, TRIPLO OU TERÇA PARTE.

MINHA ESCOLHA: _____ NÚMERO QUE VOU USAR: _____

ESCREVA O PROBLEMA:

DESENHE OU CALCULE:

RESPOSTA: _____

O CALENDÁRIO CONTA OS DIAS

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA18

NOME: _____ DATA: ____/____/____



O calendário organiza os dias em semanas e meses. Ele nos ajuda a marcar compromissos e descobrir quanto tempo falta entre duas datas.

OUTUBRO DE 2026

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
				1	2	3
4	5 ABERTURA	6	7	8	9 JOGOS	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

COMO CALCULAR O INTERVALO?



DO DIA 5 AO DIA 9, PASSARAM 4 DIAS.

DICA:



Comece na data inicial e conte cada salto até a data final. O dia 5 é o ponto de partida.

MINIAGENDA DO FESTIVAL DAS DESCOBERTAS

5, SEGUNDA — ABERTURA

9, SEXTA — JOGOS

14, QUARTA — TEATRO

16, SEXTA — FESTA

VAMOS OBSERVAR?

Do teatro, dia 14, até a festa, dia 16:



Habilidade EF02MA18 — Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.

AGENDA DO FESTIVAL

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA18

NOME: _____

DATA: ____/____/____

OBSERVE O CALENDÁRIO E DESCUBRA QUANTO TEMPO PASSOU!

OUTUBRO DE 2026

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
				1	2	3
4	5  A	6	7	8	9  B	10
11	12	13	14  C	15	16  D	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

LEGENDA DO FESTIVAL



A – 5:
ABERTURA



B – 9:
JOGOS



C – 14:
TEATRO



D – 16:
FESTA

1. COMPLETE COM O DIA DA SEMANA.

- a) A abertura, dia 5, acontece na _____.
- b) Os jogos, dia 9, acontecem na _____.
- c) O teatro, dia 14, acontece na _____.
- d) A festa, dia 16, acontece na _____.

2. CONTE OS SALTOS NO CALENDÁRIO.

- a) Da abertura (dia 5) aos jogos (dia 9):
_____ dias.
- b) Dos jogos (dia 9) ao teatro (dia 14):
_____ dias.
- c) Do teatro (dia 14) à festa (dia 16):
_____ dias.

DICA:

risque ou faça
uma seta a
cada mudança
de data.



3. ORDEM DOS ACONTECIMENTOS.

- a) Qual evento acontece primeiro?

- b) Qual evento acontece por último?

4. MINHA PROGRAMAÇÃO.

- Escolha duas datas do calendário para uma atividade da turma.
- Começo: ____ de outubro. Final: ____ de outubro.
- Entre as duas datas passarão _____ dias.
- Minha atividade será: _____

★ DESAFIO — A SEMANA SEGUINTE

Miguel marcou uma brincadeira no dia 22. Ela foi adiada por 7 dias.
Em que data acontecerá? ____ de outubro.



VALORES DIFERENTES, QUANTIAS IGUAIS!

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA20



NOME: _____ DATA: ____/____/____

NO BRASIL, USAMOS REAIS E CENTAVOS. MOEDAS E CÉDULAS DIFERENTES PODEM FORMAR A MESMA QUANTIA. QUANDO OS VALORES TOTAIS SÃO IGUAIS, DIZEMOS QUE ELES SÃO **EQUIVALENTES**.

CONHECENDO ALGUNS VALORES



R\$ 1



R\$ 2



R\$ 5



R\$ 10

TROCAS QUE MANTÊM O MESMO VALOR



$$R\$ 2 = R\$ 1 + R\$ 1$$



$$R\$ 5 = R\$ 2 + R\$ 2 + R\$ 1$$



$$R\$ 10 = R\$ 5 + R\$ 5$$

NA LOJINHA DO FESTIVAL



MODO 1:

$$R\$ 5 + R\$ 1 = R\$ 6$$



MODO 2:

$$R\$ 2 + R\$ 2 + R\$ 2 = R\$ 6$$



**ESTRATÉGIA
PARA RESOLVER**

- 1 VEJA O VALOR QUE PRECISA FORMAR.
- 2 SOME OS VALORES DAS MOEDAS E CÉDULAS.
- 3 CONFIRA SE O TOTAL É O MESMO.

A APARÊNCIA MUDA, MAS O VALOR TOTAL PODE SER IGUAL!

A LOJINHA DAS DESCOBERTAS

MATEMÁTICA • 2º ANO • EF02MA20

USE MOEDAS E CÉDULAS PARA FORMAR O MESMO VALOR!

NOME: _____

DATA: ____/____/____

1. PINTE A OPÇÃO QUE VALE R\$ 5.



2. COMPLETE AS TROCAS.

a) Uma cédula de R\$ 2 = _____ moedas de R\$ 1.



b) Uma cédula de R\$ 10 = _____ cédulas de R\$ 5.



c) Uma cédula de R\$ 5 = duas cédulas de R\$ 2 + _____ moeda de R\$ 1.



3. PREÇOS DO FESTIVAL



BOLA
R\$ 7



PIPA
R\$ 5



IOIÔ
R\$ 6



LIVRO DE COLORIR
R\$ 10

- a) Escreva uma maneira de pagar a bola: _____ + _____ = R\$ 7.
b) Escreva uma maneira de pagar o ioiô: _____ + _____ = R\$ 6.
c) Qual produto pode ser pago com duas cédulas de R\$ 5? _____.

4. MESMO VALOR OU NÃO?

a) R\$ 2 + R\$ 2 + R\$ 1 e R\$ 5

SIM () NÃO ()

b) R\$ 5 + R\$ 1 e R\$ 2 + R\$ 2

SIM () NÃO ()

c) R\$ 5 + R\$ 5 e R\$ 10

SIM () NÃO ()

5. DESAFIO DA TROCA

LIA TEM UMA CÉDULA DE R\$ 10 E QUER TROCÁ-LA SOMENTE POR CÉDULAS DE R\$ 2. QUANTAS CÉDULAS ELA RECEBERÁ?



LEMBRETE:

SOME OS VALORES E CONFIRA SE OS TOTAIS SÃO IGUAIS.

ELA RECEBERÁ _____ CÉDULAS DE R\$ 2.



QUEM FAZ O FESTIVAL ACONTECER?

HISTÓRIA • 2º ANO • EF02HI10

NOME: _____ DATA: ____/____/____

O TRABALHO FAZ PARTE DA VIDA EM COMUNIDADE. AS PESSOAS REALIZAM DIFERENTES ATIVIDADES PARA PRODUZIR OBJETOS E ALIMENTOS, OFERECER SERVIÇOS, CUIDAR DAS PESSOAS E ORGANIZAR OS LUGARES.

CADA TRABALHO TEM SUAS CARACTERÍSTICAS

PROFESSORA



O QUE FAZ:
PLANEJA E ENSINA.

ONDE:
NA ESCOLA.

IMPORTÂNCIA:
AJUDA AS CRIANÇAS
A APRENDER.

MERENDEIRO



O QUE FAZ:
PREPARA E SERVE
ALIMENTOS.

ONDE:
NA COZINHA DA ESCOLA.

IMPORTÂNCIA:
CUIDA DA ALIMENTAÇÃO.

ARTESÃ



O QUE FAZ:
CRIA ENFEITES COM
AS MÃOS.

ONDE:
NA OFICINA.

IMPORTÂNCIA:
PRODUZ OBJETOS E
VALORIZA A CRIATIVIDADE.

AGENTE DE LIMPEZA



O QUE FAZ:
LIMPA E ORGANIZA
OS ESPAÇOS.

ONDE:
NA ESCOLA E EM OUTROS
LUGARES.

IMPORTÂNCIA:
AJUDA A MANTER O AMBIENTE
LIMPO E SEGURO.

NO FESTIVAL, OS TRABALHOS SE COMPLETAM

PLANEJAR



PREPARAR



DECORAR



CUIDAR

CADA PESSOA REALIZA UMA TAREFA ESPECÍFICA. JUNTAS, ELAS COLABORAM PARA O BEM-ESTAR DA COMUNIDADE.

ATENÇÃO



TRABALHO NÃO É SÓ EMPREGO COM SALÁRIO. TAMBÉM PODE SER UMA ATIVIDADE DE PRODUÇÃO, CUIDADO, ORGANIZAÇÃO OU COLABORAÇÃO.

PARA OBSERVAR UM TRABALHO, PERGUNTE



- O QUE A PESSOA FAZ?
- QUAIS INSTRUMENTOS UTILIZA?
- ONDE REALIZA A ATIVIDADE?
- POR QUE ESSE TRABALHO É IMPORTANTE?

TODO TRABALHO HONESTO MERECE RESPEITO.

TRABALHOS QUE MOVEM A COMUNIDADE

HISTÓRIA • 2º ANO • EF02HI10

FESTIVAL
DAS
DESCOBERTAS

NOME: _____ DATA: ____/____/____

DESCUBRA COMO DIFERENTES TRABALHOS AJUDAM AS PESSOAS!

1 QUEM REALIZA CADA TRABALHO?



() CUIDA DA SAÚDE DAS PESSOAS.

() PRODUZ ALIMENTOS.

() TRANSPORTA PASSAGEIROS.

() CUIDA DE JARDINS E PLANTAS.

2 TRABALHO, LOCAL E INSTRUMENTO

TRABALHO	LOCAL	INSTRUMENTO
PROFESSORA	_____	LIVROS
MERENDEIRO	COZINHA DA ESCOLA	_____
ARTESÃ	OFICINA	_____
AGENTE DE LIMPEZA	_____	VASSOURA

3 POR QUE ESSE TRABALHO É IMPORTANTE?

a) O JARDINEIRO CUIDA DAS ÁRVORES E FLORES DA PRAÇA. ESSE TRABALHO É IMPORTANTE PORQUE

b) A MOTORISTA LEVA AS PESSOAS A DIFERENTES LUGARES. ESSE TRABALHO É IMPORTANTE PORQUE

4 PREPARANDO O FESTIVAL

A TURMA PRECISA REALIZAR QUATRO TAREFAS. ESCREVA UM TRABALHADOR OU UMA TRABALHADORA QUE PODERIA AJUDAR.

a) PREPARAR O LANCHE: _____

b) ORGANIZAR OS LIVROS DA EXPOSIÇÃO: _____

c) LIMPAR O PÁTIO: _____

d) FAZER ENFEITES ARTESANAIS: _____

5 REPÓRTER DA COMUNIDADE

ENTREVISTE UMA PESSOA ADULTA.



NOME: _____

TRABALHO OU ATIVIDADE QUE REALIZA: _____

ONDE REALIZA: _____

UM INSTRUMENTO QUE UTILIZA: _____

POR QUE ESSE TRABALHO É IMPORTANTE? _____



LEMBRE-SE:

CADA TRABALHO TEM TAREFAS, LUGARES E INSTRUMENTOS PRÓPRIOS. TODOS PODEM CONTRIBUIR PARA A COMUNIDADE.

O TRABALHO TRANSFORMA O AMBIENTE

HISTÓRIA • 2º ANO • EF02HI11

NOME: _____

DATA: ____/____/____

AS FORMAS DE TRABALHO MODIFICAM OS LUGARES ONDE VIVEMOS. ESSAS MUDANÇAS SÃO CHAMADAS DE IMPACTOS. ALGUMAS AJUDAM A COMUNIDADE; OUTRAS PODEM PREJUDICAR A NATUREZA.

CAUSA

MUDANÇA NO AMBIENTE

ATITUDE RESPONSÁVEL

CONSTRUÇÃO



CRIA UM ESPAÇO PARA ESTUDAR, MAS PRODUZ POEIRA E ENTULHO.



SEPARAR E DESCARTAR OS RESÍDUOS CORRETAMENTE.

AGRICULTURA



PRODUZ ALIMENTOS, MAS PODE GASTAR MUITA ÁGUA.



USAR A ÁGUA COM CUIDADO E PROTEGER O SOLO.

COMÉRCIO DE ALIMENTOS



OFERECE ALIMENTOS, MAS PODE GERAR EMBALAGENS E RESTOS.



REDUZIR EMBALAGENS E SEPARAR O LIXO.

JARDINAGEM



AUMENTA A ÁREA VERDE E AJUDA A CUIDAR DO LUGAR.



CUIDAR DAS PLANTAS SEM DESPERDIÇAR ÁGUA.

IMPACTOS PODEM SER

POSITIVOS:



- PLANTAR ÁRVORES
- CONSERVAR PRAÇAS
- REAPROVEITAR MATERIAIS.

NEGATIVOS:



- POLUIR A ÁGUA
- PRODUZIR LIXO EM EXCESSO
- RETIRAR PLANTAS SEM PLANEJAMENTO.

FORMA DE TRABALHO → AÇÃO REALIZADA → MUDANÇA NO LUGAR

JARDINAGEM



PLANTAR UMA ÁRVORE



MAIS SOMBRA E ÁREA VERDE



NO FESTIVAL DAS DESCOBERTAS

QUEM ORGANIZA O EVENTO PODE ESCOLHER COPOS REUTILIZÁVEIS, SEPARAR OS RESÍDUOS E ECONOMIZAR ÁGUA. ASSIM, O TRABALHO ATENDE À COMUNIDADE E DIMINUI IMPACTOS NEGATIVOS.



ANTES DE AGIR, PODEMOS PENSAR NAS CONSEQUÊNCIAS PARA O AMBIENTE.

DETETIVES DOS IMPACTOS

HISTÓRIA • 2º ANO • EF02HI11

FESTIVAL
DAS
DESCOBERTAS

BRINCAR
APRENDER
CUIDAR
TRANSFORMAR

NOME: _____ DATA: ____/____/____

OBSEVE AS AÇÕES E DESCUBRA COMO ELAS TRANSFORMAM O LUGAR!

1. IMPACTO POSITIVO OU NEGATIVO?

ESCREVA P PARA IMPACTO POSITIVO E N PARA IMPACTO NEGATIVO.



2. LIGUE A FORMA DE TRABALHO À MUDANÇA QUE ELA PODE CAUSAR.

A. CONSTRUÇÃO DE UMA ESCOLA

B. PLANTIO DE VERDURAS

C. LIMPEZA DA PRAÇA

() PRODUÇÃO DE ALIMENTOS.

() RETIRADA DO LIXO DO ESPAÇO.

() NOVO PRÉDIO E GERAÇÃO DE ENTULHO.

3. ESCOLHAS PARA UM FESTIVAL RESPONSÁVEL

CIRCULE A MELHOR ESCOLHA EM CADA PAR.



4. CAUSA E CONSEQUÊNCIA

UMA MARCENARIA PRODUZ BRINQUEDOS DE MADEIRA. DEPOIS DO TRABALHO, SOBRA PEQUENOS PEDAÇOS DE MADEIRA.



a) SE OS PEDAÇOS FOREM JOGADOS NA RUA, O QUE PODE ACONTECER?

b) COMO ELES PODERIAM SER REAPROVEITADOS?

5. NOSSO PLANO DE CUIDADO

ESCOLHA UMA ATIVIDADE DE TRABALHO DO FESTIVAL.

Trabalho escolhido: _____

Uma mudança que pode causar no ambiente: _____

Uma atitude para diminuir o impacto negativo: _____

DESENHE SUA IDEIA



LEMBRE-SE

TODA AÇÃO PODE TRAZER CONSEQUÊNCIAS. OBSERVAR, PLANEJAR E CUIDAR AJUDA A PROTEGER O AMBIENTE.

ONDE FICA? VAMOS NOS LOCALIZAR!

GEOGRAFIA • 2º ANO • EF02GE10

NOME: _____ DATA: ____/____/____

PARA EXPLICAR ONDE PESSOAS E OBJETOS ESTÃO, USAMOS REFERENCIAIS DE POSIÇÃO. PRECISAMOS OBSERVAR O PONTO DE REFERÊNCIA E A DIREÇÃO PARA A QUAL A PESSOA ESTÁ VIRADA.

PALAVRAS QUE INDICAM POSIÇÃO

EM CIMA / EMBAIXO



O BALÃO
ESTÁ
EM CIMA
DA CAIXA.



A BOLA
ESTÁ
EMBAIXO
DA MESA.

DENTRO / FORA



O URSINHO
ESTÁ
DENTRO
DO CESTO.



O CARRINHO
ESTÁ
FORA
DO CESTO.

À ESQUERDA / À DIREITA



A BARRACA
DE LIVROS
ESTÁ À
ESQUERDA
DELA.

A BARRACA
DE JOGOS
ESTÁ À
DIREITA
DELA.

USE O LADO DA CRIANÇA,
NÃO O SEU.

À FRENTE / ATRÁS



A MESA
ESTÁ À
FRENTE
DELA.

O PORTÃO
ESTÁ **ATRÁS**
DELA.

MAPA DO FESTIVAL VISTO DE CIMA

LEITURA



PALCO



JOGOS



ÁRVORE



MESA



LANCHES



ARTE



ENTRADA



RECICLAGEM



FRASES SOBRE O MAPA

- A LEITURA FICA À ESQUERDA DO PALCO.
- OS JOGOS FICAM À DIREITA DO PALCO.
- A MESA FICA EMBAIXO DO PALCO.
- A ENTRADA FICA EMBAIXO DA MESA.

COMO LER UMA REPRESENTAÇÃO ESPACIAL

- 1 ENCONTRE O PONTO DE REFERÊNCIA.
- 2 OBSERVE A DIREÇÃO.
- 3 COMPARE AS POSIÇÕES.
- 4 USE A PALAVRA ADEQUADA.

EXEMPLO



SE UMA CRIANÇA ESTÁ
NA ENTRADA OLHANDO
PARA O PALCO, A MESA
ESTÁ À **FRENTE** DELA.

LOCALIZAR É DESCOBRIR A POSIÇÃO DE ALGO EM RELAÇÃO A OUTRO ELEMENTO.

MISSÃO: ENCONTRE O CAMINHO!

GEOGRAFIA • 2º ANO • EF02GE10

NOME: _____ DATA: ____/____/____

LEIA O MAPA E USE AS PALAVRAS DE POSIÇÃO!



1 COMPLETE COM: ESQUERDA, DIREITA, EM CIMA OU EMBAIXO.

- A LEITURA FICA À _____ DO PALCO.
- OS JOGOS FICAM À _____ DO PALCO.
- A MESA FICA _____ DO PALCO.
- A ENTRADA FICA _____ DA MESA.

2 FRENTE E ATRÁS



- O QUE ESTÁ À FRENTE DA CRIANÇA? _____
- O QUE ESTÁ ATRÁS DA CRIANÇA? _____

3 DENTRO OU FORA?



- A BOLA ESTÁ _____ DO CESTO.
- A PIPA ESTÁ _____ DO CESTO.

4 SIGA AS ORIENTAÇÕES

LIA ESTÁ NA ENTRADA, OLHANDO PARA O PALCO.

- ELA SEGUE EM FRENTE ATÉ A MESA.
- DEPOIS, VIRA À DIREITA. AONDE ELA CHEGA?

ELA CHEGA AOS _____.



5 MINHA SALA VISTA DE CIMA

DESENHE A PORTA, A MESA DA PROFESSORA E DUAS CARTEIRAS. DEPOIS, COMPLETE.

DESENHE AQUI

A porta está _____ das carteiras.

A mesa da professora está _____ das carteiras.



LEMBRE-SE:

A POSIÇÃO DEPENDE DO PONTO DE REFERÊNCIA E DA DIREÇÃO PARA A QUAL OLHAMOS.

SOLO E ÁGUA: RECURSOS PARA A VIDA

GEOGRAFIA • 2º ANO • EF02GE11

NOME: _____ DATA: ____/____/____



O SOLO E A ÁGUA SÃO RECURSOS NATURAIS ESSENCIAIS. ELES SUSTENTAM A VIDA DE PESSOAS, ANIMAIS E PLANTAS E SÃO UTILIZADOS DE DIFERENTES MANEIRAS NO CAMPO E NA CIDADE.



POR QUE SÃO IMPORTANTES?

SOLO

É ONDE AS PLANTAS CRESCEM, MUITOS ANIMAIS VIVEM E AS PESSOAS CONSTROEM CASAS, RUAS E OUTROS ESPAÇOS.



ÁGUA

É USADA PARA BEBER, PREPARAR ALIMENTOS, CUIDAR DA HIGIENE, IRRIGAR PLANTAÇÕES E MANTER OS SEFES VIVOS.



USOS NO CAMPO E NA CIDADE

NO CAMPO

SOLO: PLANTAÇÕES E CRIAÇÃO DE ANIMAIS.

ÁGUA: IRRIGAÇÃO, CONSUMO E CUIDADO DOS ANIMAIS.



NA CIDADE

SOLO: CASAS, ESCOLAS, RUAS, PRAÇAS E HORTAS URBANAS.

ÁGUA: CONSUMO, HIGIENE, PREPARO DE ALIMENTOS, LIMPEZA E SERVIÇOS.



OS USOS PODEM CAUSAR IMPACTOS

RETIRAR A VEGETAÇÃO DO SOLO
→ PODE FACILITAR A EROSIÃO.



JOGAR RESÍDUOS NA ÁGUA
→ PODE POLUIR RIOS E CÓRREGOS.



COBRIR TODO O SOLO COM ASFALTO E CONCRETO
→ DIMINUI A ENTRADA DA ÁGUA DA CHUVA NO SOLO.



CUIDADOS IMPORTANTES

- NÃO DESPERDIÇAR ÁGUA.
- NÃO JOGAR LIXO NO SOLO OU NA ÁGUA.
- PROTEGER AS PLANTAS QUE COBREM O SOLO.
- MANTER ÁREAS VERDES E USAR OS RECURSOS COM RESPONSABILIDADE.



NO FESTIVAL,

PODEMOS USAR GARRAFAS REUTILIZÁVEIS, MANTER O PÁTIO LIMPO E REGAR A HORTA SEM DESPERDÍCIO.



CAMPO E CIDADE PRECISAM DE SOLO E ÁGUA CUIDADOS.

GUARDIÕES DO SOLO E DA ÁGUA

GEOGRAFIA • 2º ANO • EF02GE11

NOME: _____ DATA: ____/____/____

OBSERVE, COMPARE E DESCUBRA COMO CUIDAR DESSES RECURSOS!

1. SOLO OU ÁGUA?

ESCREVA SOLO OU ÁGUA.

a) É USADA PARA IRRIGAR UMA PLANTAÇÃO:



b) SUSTENTA AS RAÍZES DAS PLANTAS:



c) É USADA PARA BEBER E PREPARAR ALIMENTOS:



d) É USADO PARA CONSTRUIR CASAS E ESCOLAS:



2. CAMPO OU CIDADE?

ESCREVA F PARA CAMPO E C PARA CIDADE.



()



()



()



()

3. LIGUE O USO AO POSSÍVEL IMPACTO.

A. RETIRAR A VEGETAÇÃO DE UMA ENCOSTA

B. JOGAR RESÍDUOS EM UM CÓRREGO

C. COBRIR UMA GRANDE ÁREA COM ASFALTO

() A ÁGUA DA CHUVA ENTRA MENOS NO SOLO.

() O SOLO PODE SER CARREGADO PELA CHUVA.

() A ÁGUA PODE FICAR POLUÍDA.

4. DEPOIS DA CHUVA

CANTEIRO 1



CANTEIRO 2



a) QUAL CANTEIRO ESTÁ MAIS PROTEGIDO? _____

b) O QUE AJUDA A PROTEGER ESSE SOLO? _____

5. FESTIVAL RESPONSÁVEL

MARQUE X NAS ATITUDES QUE CUIDAM DO SOLO E DA ÁGUA.



() USAR GARRAFA REUTILIZÁVEL.



() DEIXAR A TORNEIRA ABERTA SEM NECESSIDADE.



() JOGAR EMBALAGENS NO CHÃO.



() SEPARAR OS RESÍDUOS E MANTER O PÁTIO LIMPO.

ESCREVA OUTRA ATITUDE DE CUIDADO: _____

LEMBRE-SE

SOLO E ÁGUA SÃO IMPORTANTES NO CAMPO E NA CIDADE. USÁ-LOS COM RESPONSABILIDADE AJUDA A PROTEGER A VIDA.

O SOL E O TAMANHO DAS SOMBRAS

Ciências • 2º ANO • EF02CI07

NOME: _____ DATA: ____/____/____

AO LONGO DO DIA, VEMOS O SOL EM DIFERENTES POSIÇÕES NO CÉU. QUANDO UM OBJETO BLOQUEIA A LUZ, FORMA-SE UMA SOMBRA NO LADO OPOSTO AO SOL. O TAMANHO DA SOMBRA MUDA CONFORME A ALTURA DO SOL.

O MESMO POSTE EM TRÊS HORÁRIOS

MANHÃ — 8 HORAS



SOL MAIS BAIXO → SOMBRA MAIS LONGA.

PERTO DO MEIO-DIA — 12 HORAS



SOL MAIS ALTO → SOMBRA MAIS CURTA.

TARDE — 16 HORAS



SOL MAIS BAIXO → SOMBRA MAIS LONGA.

POR QUE ISSO ACONTECE?

QUANDO O SOL PARECE MAIS BAIXO NO CÉU, A LUZ CHEGA MAIS INCLINADA E A SOMBRA FICA MAIS LONGA. QUANDO O SOL PARECE MAIS ALTO, A LUZ CHEGA MAIS DE CIMA E A SOMBRA FICA MAIS CURTA.

SOL BAIXO →
SOMBRA LONGA



SOL ALTO →
SOMBRA CURTA



SE O SOL MUDA DE LADO →
A SOMBRA MUDA PARA
O LADO OPOSTO



COMO OBSERVAR

- 1 ESCOLHA UM OBJETO FIXO, COMO UM POSTE.
- 2 OBSERVE A SOMBRA EM DIFERENTES HORÁRIOS.
- 3 REGISTRE O HORÁRIO, O TAMANHO E A DIREÇÃO DA SOMBRA.
- 4 COMPARE OS REGISTROS.



ATENÇÃO: NUNCA OLHE DIRETAMENTE PARA O SOL. OBSERVE SOMENTE A SOMBRA NO CHÃO E FAÇA A ATIVIDADE COM UM ADULTO.



NO FESTIVAL, AS SOMBRAS DAS ÁRVORES E TENDAS AJUDAM A ESCOLHER LUGARES MAIS PROTEGIDOS DO SOL.

A POSIÇÃO DO SOL E O TAMANHO DA SOMBRA ESTÃO RELACIONADOS.

INVESTIGADORES DE SOMBRAS

CIÊNCIAS • 2º ANO • EF02CI07

NOME: _____ DATA: ____/____/____

OBSEVE O SOL INDIRETAMENTE E DESCUBRA O QUE A SOMBRA REVELA!

1 QUE HORAS PODEM SER?

ESCREVA 8H, 12H OU 16H.



A)

HORÁRIO: _____



B)

HORÁRIO: _____



C)

HORÁRIO: _____

2 COMPLETE AS DESCOBERTAS.

BANCO DE PALAVRAS:

ALTO • BAIXO • CURTA • LONGA • OPOSTO

- QUANDO O SOL ESTÁ MAIS _____, A SOMBRA COSTUMA FICAR MAIS CURTA.
- QUANDO O SOL ESTÁ MAIS _____, A SOMBRA COSTUMA FICAR MAIS LONGA.
- A SOMBRA SE FORMA NO LADO _____ AO SOL.
- PERTO DO MEIO-DIA, A SOMBRA COSTUMA SER MAIS _____.
- NO INÍCIO DA MANHÃ, A SOMBRA COSTUMA SER MAIS _____.

3 DESENHE A SOMBRA

A) SOL BAIXO À ESQUERDA



B) SOL ALTO ACIMA DO POSTE



4 COMPARE E RESPONDA

SOMBRA A — 3 PALMOS



SOMBRA B — 8 PALMOS



- QUAL SOMBRA É MAIS LONGA? _____
- EM QUAL SITUAÇÃO O SOL PROVAVELMENTE ESTAVA MAIS ALTO? _____
- QUANTOS PALMOS A SOMBRA B TEM A MAIS QUE A SOMBRA A? _____ PALMOS.

5 DIÁRIO DE OBSERVAÇÃO

HORÁRIO	POSIÇÃO DO SOL (BAIXO/ALTO)	TAMANHO DA SOMBRA	DIREÇÃO DA SOMBRA
MANHÃ	_____	_____	_____
PERTO DO MEIO-DIA	_____	_____	_____
TARDE	_____	_____	_____

O QUE MUDOU? _____



SEGURANÇA: NUNCA OLHE DIRETAMENTE PARA O SOL. OBSERVE APENAS A SOMBRA E REALIZE A INVESTIGAÇÃO COM UM ADULTO.



NO FESTIVAL, OBSERVAR AS SOMBRAS AJUDA A ENCONTRAR ÁREAS PROTEGIDAS PARA AS BRINCADEIRAS.



O SOL AQUECE E A LUZ SE REFLETE

CIÊNCIAS • 2º ANO • EF02CI08

NOME: _____ DATA: ____/____/____

A RADIAÇÃO SOLAR LEVA ENERGIA DO SOL ATÉ AS SUPERFÍCIES. PARTE DESSA ENERGIA PODE SER ABSORVIDA, AQUECENDO O MATERIAL, E PARTE DA LUZ PODE SER REFLETIDA.



DOIS EFEITOS PARA OBSERVAR

AQUECIMENTO

QUANDO UMA SUPERFÍCIE ABSORVE ENERGIA, SUA TEMPERATURA PODE AUMENTAR.



REFLEXÃO

QUANDO A LUZ BATE EM UMA SUPERFÍCIE E VOLTA PARA OUTRA DIREÇÃO, OCORRE REFLEXÃO.



SUPERFÍCIES DIFERENTES, EFEITOS DIFERENTES

SUPERFÍCIE ESCURA

EM GERAL, ABSORVE MAIS ENERGIA E PODE AQUECER MAIS SOB AS MESMAS CONDIÇÕES.



SUPERFÍCIE CLARA

EM GERAL, REFLETE MAIS LUZ E PODE AQUECER MENOS QUE UMA SUPERFÍCIE ESCURA, NAS MESMAS CONDIÇÕES.



METAL POLIDO

PODE REFLETIR MUITA LUZ. TAMBÉM PODE FICAR QUENTE AO SOL.



SOLO OU AREIA

PODEM AQUECER QUANDO RECEBEM RADIAÇÃO SOLAR.



ÁGUA

TAMBÉM RECEBE ENERGIA, MAS SUA TEMPERATURA PODE MUDAR DE MODO DIFERENTE DOS MATERIAIS SÓLIDOS.



UMA COMPARAÇÃO JUSTA

PARA COMPARAR, USE O MESMO TEMPO DE EXPOSIÇÃO, O MESMO LOCAL, RECIPIENTES IGUAIS E QUANTIDADES SEMELHANTES. MUDE APENAS O TIPO DE SUPERFÍCIE.

EXEMPLO DE EXPERIMENTO

QUATRO BANDEJAS IDÊNTICAS:



INÍCIO: TODOS A 25 °C.
DEPOIS DE 10 MINUTOS AO SOL, UM ADULTO MEDE E REGISTRA.
OS RESULTADOS PODEM VARIAR.

NO FESTIVAL, TECIDOS CLAROS NAS TENDAS PODEM REFLETIR MAIS LUZ.
MESMO ASSIM, DEVEMOS PROCURAR SOMBRA, USAR PROTEÇÃO E BEBER ÁGUA.



SEGURANÇA:

NÃO TOQUE EM METAL, AREIA OU OUTRA SUPERFÍCIE AQUECIDA SEM A ORIENTAÇÃO DE UM ADULTO.

NUNCA USE ESPELHO OU METAL PARA DIRECIONAR LUZ AOS OLHOS.



PARA DESCOBRIR, OBSERVAMOS, MEDIMOS E COMPARAMOS NAS MESMAS CONDIÇÕES.

LABORATÓRIO DO SOL

CIÊNCIAS • 2º ANO • EF02CI08

NOME: _____

DATA: ____/____/____

COMPARE OS MATERIAIS E REGISTRE SUAS DESCOBERTAS!

1. AQUECIMENTO OU REFLEXÃO?

ESCREVA A PARA AQUECIMENTO E R PARA REFLEXÃO.

- a) () A TEMPERATURA DE UMA BANDEJA AUMENTOU APÓS FICAR AO SOL.



- b) () A LUZ BATEU NUMA PLACA POLIDA E VOLTOU PARA OUTRA DIREÇÃO.



- c) () A AREIA FICOU MAIS QUENTE DEPOIS DA EXPOSIÇÃO AO SOL.



- d) () UM BRILHO APARECEU NA SUPERFÍCIE METÁLICA.



2. LEIA OS RESULTADOS DO EXPERIMENTO

SUPERFÍCIE	TEMPERATURA INICIAL	APÓS 10 MINUTOS AO SOL
PAPEL PRETO	25 °C	38 °C
PAPEL BRANCO	25 °C	31 °C
SOLO SECO	25 °C	34 °C
ÁGUA	25 °C	29 °C

RESULTADOS DESTES EXPERIMENTOS. ELES PODEM VARIAR EM OUTRAS CONDIÇÕES.

- a) QUAL SUPERFÍCIE ATINGIU A MAIOR TEMPERATURA?

- b) QUAL ATINGIU A MENOR TEMPERATURA APÓS 10 MINUTOS?

- c) QUAL FOI A DIFERENÇA ENTRE O PAPEL PRETO E A ÁGUA? _____ °C
- d) QUAL SUPERFÍCIE AUMENTOU EXATAMENTE 6 °C?

3. UMA COMPARAÇÃO JUSTA

MARQUE X NAS CONDIÇÕES QUE DEVEM SER IGUAIS.

- () TEMPO DE EXPOSIÇÃO.
- () TAMANHO DOS RECIPIENTES.
- () LOCAL ONDE FICAM.
- () TIPO DE SUPERFÍCIE.

O QUE DEVE MUDAR NO EXPERIMENTO?



4. OBSERVE E FAÇA UMA PREVISÃO

- a) papel preto e papel branco sob a mesma luz solar.

QUAL DELES PROVAVELMENTE AQUECERÁ MAIS?

- b) placa de metal polido e papel preto recebendo luz solar.

QUAL PROVAVELMENTE PRODUZIRÁ UM BRILHO REFLETIDO MAIS FORTE?

5. TENDA DO FESTIVAL

A TURMA ESCOLHERÁ O TECIDO DO TETO DE UMA TENDA.



OPÇÃO A:
TECIDO PRETO

OPÇÃO B:
TECIDO BRANCO

- a) QUAL TECIDO PROVAVELMENTE REFLETIRÁ MAIS LUZ?

- b) QUAL PROVAVELMENTE AQUECERÁ MAIS SOB AS MESMAS CONDIÇÕES?

- c) ALÉM DA COR DO TECIDO, ESCREVA UM CUIDADO PARA SE PROTEGER DO SOL:



SEGURANÇA: UM ADULTO DEVE USAR O TERMÔMETRO E VERIFICAR AS SUPERFÍCIES. NÃO TOQUE EM MATERIAIS AQUECIDOS E NÃO DIRECIONE LUZ AOS OLHOS.





NOME: _____ DATA: ____/____/____



O QUE É EXPRESSÃO ARTÍSTICA?

É uma forma de comunicar ideias, sentimentos e histórias por meio da arte.

DESENHO E PINTURA

Linhas, formas e cores aparecem sobre uma superfície.



COLAGEM E QUADRINHOS

Recortes podem formar imagens, e cenas em sequência podem contar histórias.



DOBRADURA, MODELAGEM E ESCULTURA

O papel ganha forma, e materiais como massa e papelão podem criar volume.



INSTALAÇÃO, FOTOGRAFIA E VÍDEO

A arte também pode ocupar um espaço ou ser criada e registrada com imagens.



IDEIA



MATERIAIS



SUPOORTE



FERRAMENTAS



TÉCNICA



OBRA

MATERIAIS

CONVENCIONAIS:

lápiz, pincel, tinta e papel.



NÃO CONVENCIONAIS:

retalhos, barbante, tampinhas limpas, papelão e folhas já caídas.



ARTE COM RESPONSABILIDADE



Reutilize materiais limpos.



Use somente a quantidade necessária.



Recolha folhas caídas; não arranque plantas.



Evite objetos cortantes ou tóxicos.

PROJETO: BRINCADEIRAS QUE GANHAM FORMA

Em uma base de papelão, combine desenho, colagem e textura para representar uma brincadeira.



AVISO DE SEGURANÇA



Peça ajuda de um adulto para cortar materiais resistentes. Use cola escolar e tesoura sem ponta.



NOME: _____ DATA: ____/____/____

1 ESCREVA A LETRA DE CADA FORMA DE ARTE EM SUA AÇÃO.

A. DESENHO

() Registrar uma imagem com a câmera.

B. COLAGEM

() Criar linhas e formas com lápis.

C. MODELAGEM

() Dar forma a um material com as mãos.

D. FOTOGRAFIA

() Juntar recortes para formar uma imagem.

2 MARQUE SOMENTE AS ATITUDES RESPONSÁVEIS.

- ☐ Reutilizar papelão limpo.
- ☐ Arrancar folhas vivas das plantas.
- ☐ Usar apenas a tinta necessária.
- ☐ Brincar com objetos cortantes.



3 PLANEJE SUA OBRA.

Tema: "MINHA BRINCADEIRA FAVORITA"



MINHA IDEIA: _____

MATERIAIS QUE VOU REUTILIZAR: _____

SUPOORTE: _____

FERRAMENTAS: _____

TÉCNICAS QUE VOU COMBINAR: _____

4 CRIE UMA OBRA MISTA.

No espaço abaixo, represente uma brincadeira usando desenho e, depois, acrescente colagem ou textura.

ESPAÇO DE CRIAÇÃO

5 FICHA DO ARTISTA.



TÍTULO DA OBRA: _____

MATERIAIS USADOS: _____

TÉCNICAS USADAS: _____

O QUE QUIS EXPRESSAR: _____

MINHA ESCOLHA SUSTENTÁVEL FOI: _____

Use materiais limpos e seguros. Peça ajuda de um adulto quando necessário.

TEATRO: HISTÓRIAS EM AÇÃO

NOME: _____ DATA: ____/____/____

O QUE É TEATRO?

É a arte de representar personagens e situações usando o corpo, a voz, o espaço e a imaginação.



IMPROVISAR É CRIAR NA HORA

Na improvisação, os atores recebem uma ideia e inventam falas, gestos e ações. Mesmo sem decorar um texto, a cena precisa ter sentido.



CORPO E GESTOS

Postura, movimento e expressão facial ajudam a mostrar ações e sentimentos.



VOZ E FALA

O volume, o ritmo e a entonação ajudam a construir o personagem.



ESPAÇO E OBJETOS

O lugar da cena e objetos simples podem ganhar novos significados.



PERSONAGEM E HISTÓRIA

Quem participa da cena? Onde acontece? Qual é o problema? Como termina?



DO COTIDIANO PARA O PALCO

COTIDIANO:

Acenar para um amigo.



NO TEATRO:

Ampliar o gesto e a expressão para que o público compreenda a despedida.



UMA HISTÓRIA TEM

INÍCIO

apresentação dos personagens e do lugar.



MEIO

acontece um desafio ou surpresa.



FIM

os personagens encontram uma solução.



CRIAR EM GRUPO

Todos podem sugerir ideias, combinar papéis, ouvir os colegas e ajudar a cena a acontecer. Quando o grupo cria junto, o trabalho é colaborativo. Quando inventa suas próprias escolhas, também é autoral.



CENA: A MOCHILA MISTERIOSA

Três amigos encontram uma mochila que faz sons. Eles investigam, descobrem brinquedos musicais e organizam uma apresentação para a festa das crianças.



MUITAS CULTURAS, MUITAS FORMAS DE CONTAR

Gestos, histórias, músicas, festas e modos de representar podem vir de diferentes povos e culturas. Devemos conhecer, respeitar e nunca imitar de forma ofensiva.



COMBINADOS DO TEATRO

- Escute os colegas.
- Respeite todas as ideias.
- Não faça brincadeiras que machuquem ou humilhem.
- Use o corpo e a voz sem empurrar nem gritar perto do outro.

PALCO DAS DESCOBERTAS

Crie, improvise e conte uma história!

NOME: _____

DATA: ____/____/____

1 ESCREVA A LETRA DO ELEMENTO TEATRAL.

- | | |
|---------------------------------|---|
| A. CORPO E GESTOS | () Ajuda a mostrar sentimentos com movimentos e expressões. |
| B. VOZ E FALA | () Ajuda a criar quem participa e o que acontece na cena. |
| C. ESPAÇO E OBJETOS | () Pode transformar uma cadeira em trono, ônibus ou esconderijo. |
| D. PERSONAGEM E HISTÓRIA | () Muda o volume, o ritmo e a entonação das falas. |

2 DO COTIDIANO PARA O PALCO.

No cotidiano, uma pessoa abre um presente e sorri. Imagine essa ação em uma cena teatral.

COMO SERÁ A EXPRESSÃO DO ROSTO? _____

QUAL GESTO PODERÁ SER AMPLIADO? _____

O QUE O PERSONAGEM PODERÁ DIZER? _____



3 PLANEJE UMA HISTÓRIA.

Escolha uma ideia: O BRINQUEDO DESAPARECIDO • A CAIXA QUE FAZ SONS • A FESTA SURPRESA.
Depois, crie sua cena.

MINHA ESCOLHA: _____

PERSONAGENS: _____

LUGAR: _____

INÍCIO: _____

MEIO — DESAFIO OU SURPRESA: _____

FIM — SOLUÇÃO: _____



4 IMPROVISEM EM GRUPO.

- 1 Compartilhem ideias e escolham a história.
- 2 Combinem os personagens e as funções.
- 3 Improvisem usando corpo, voz, espaço e objetos seguros.
- 4 Conversem sobre o que funcionou e o que pode melhorar.



NOSSO COMBINADO DE GRUPO:

UM OBJETO QUE GANHARÁ NOVO SIGNIFICADO:

5 RESPEITO EM CENA.

MARQUE SOMENTE AS ATITUDES RESPEITOSAS.

- | | |
|---|--|
| ☐ Ouvir as ideias dos colegas. | ☐ Conhecer histórias de diferentes culturas. |
| ☐ Zombar do jeito de falar de um povo. | ☐ Empurrar um colega para a cena ficar engraçada. |



NA CRIAÇÃO DE HOJE, EU: ☐ COLABOREI ☐ USEI MINHA IMAGINAÇÃO ☐ RESPEITEI O GRUPO

PLATAFORMA ORION

PROFESSOR, E SE SOBASSE MAIS TEMPO PARA VOCÊ?

Educação
também
transforma
vidas!

Transforme horas de trabalho em materiais prontos com criatividade, organização e ajuda da inteligência artificial.



➤ NA PLATAFORMA ORION, VOCÊ PODE CRIAR EM ALGUNS MINUTOS: ➤



PLANEJAMENTOS



PEIs



AVALIAÇÕES
DE PEIs



ATIVIDADES
PEDAGÓGICAS



MURAI E JOGOS



SIMULADOS SAEB



E MUITO MAIS!

Conte com a IA para organizar ideias, adaptar conteúdos e produzir materiais com mais agilidade.

Menos tempo preparando. Mais tempo para ensinar,
descansar e aproveitar a vida.

MAIS AGILIDADE PARA O PROFESSOR.
MAIS TEMPO PARA O QUE IMPORTA.



CONHEÇA A PLATAFORMA

www.plataformaorion.com

QUER MAIS ATIVIDADES GRATUITAS?

ACESSO: www.plataformaorion.com/materiais-gratis



SIGA NO INSTAGRAM: @plataforma_orion



AVISO IMPORTANTE

Este material é destinado ao uso pessoal e pedagógico.
Não pode ser comercializado nem compartilhado em grupos.

www.plataformaorion.com