



A Máquina de Pororó

2º Ano - Semana 7

Estude com seu filho!



Proposta 2º Ano: 1º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

1

APRESENTAÇÃO LEITURA

CLIQUE E ESCUTE.

A MÁQUINA DE PORORO
LUNARDO MARTINS

GENTE, VOCÊS JÁ SABEM DA NOVIDADE? DO ESTOURO?
PORORÓ CONSTRUIU UMA "MÁQUINA".
POIS É...AGORA ELE TÁ MAIS EMPOLGADO AINDA POR
CAUSA DA NOVA INVENÇÃO.

PORORÓ É MUITO DIVERTIDO E ENGRAÇADO E MESMO
DORMINDO TARDE, ELE ACORDA CEDINHO,
CUIDA DA CASA, DO CORPO E SEGUE PARA O
TRABALHO NO SEU CARRO COLORIDO.
SUAS CORES PREFERIDAS SÃO LARANJA, AZUL E
AMARELO.

ELE É UM PALHAÇO INVENTOR E ADORA CONSTRUIR
COISAS COM O AUXÍLIO DE SEUS AJUDANTES.
PORORÓ PEGOU UM CARRINHO, CANOS, TECIDO E ATÉ
UM VENTILADOR ANTIGO.
ELE CONSTRUIU UMA MÁQUINA MUITO INTERESSANTE



Proposta 2º Ano: 1º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

1. **Clique no link:**
<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/segundo-ano/criar-e-inventar/a-maquina-de-pororo/1>
Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “2º Ano” >> “Criar e Inventar” >> “A Máquina de Pororó”
2. **Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 1 a 8;**
3. **Após o uso do aplicativo, converse com a criança sobre qual é a comida preferida de Pororó e o que ele utiliza para fazer a comida?**
4. **Escreva no caderno a frase “A Máquina de Pororó faz pipoca” e responda:**
 1. Quantas palavras tem na frase?
 2. Quantas vogais tem na frase?
 3. Quantas consoantes tem na frase?

Divirtam-se!


Proposta 2º Ano: 2º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó


TEMA 3 - CRIAR E INVENTAR

UNIDADE 1 - A MÁQUINA DE PORORÓ

NOME: _____ DATA: ____/____/____

 **CONECTAR IDEIAS**

- VOCÊ JÁ ASSISTIU ALGUMA PEÇA DE TEATRO INFANTIL? QUAL? COMPARTILHE COM O(A) PROFESSOR(A) E A TURMA.
- OLHA QUE INTERESSANTE! A IMAGEM DA PEÇA INFANTIL "A MÁQUINA DE PORORÓ".



A Máquina de Pororó

Quenta-Hema (12/12) | 136p

Biblioteca Pública Infantil
Herbário Curjel
Rua 503, nº 25, 2ª Etapa
40120-000, Salvador

Mais informações
081 3300 4300
Gratuito

SINOPSE:

- PORORÓ É MUITO DIVERTIDO, ELE ACORDA CEDINHO, CUIDA DA CASA, DO CORPO E SEGUE PARA O TRABALHO NO SEU CARRO COLORIDO. ELE É UM PALHAÇO INVENTOR E ADORA CONSTRUIR COISAS COM O AUXÍLIO DE SEUS AJUDANTES. PORORÓ PEGOU UM CARRINHO, CANOS, TECIDOS E ATÉ UM VENTILADOR ANTIGO. ELE CONSTRUIU UMA MÁQUINA MUITO INTERESSANTE QUE FAZ A COMIDA QUE ELE MAIS GOSTA. POIS É, A MÁQUINA DE PORORÓ SERVE PRA FAZER A COMIDA PREFERIDA DELE E DE MUITA GENTE: PIPOCA!

- O QUE VOCÊ ACHOU DA SINOPSE? COMPARTILHE COM O(A) PROFESSOR(A) E A TURMA.


PÁGINA 73

TEMA 3 - CRIAR E INVENTAR

UNIDADE 1 - A MÁQUINA DE PORORÓ

NOME: _____ DATA: ____/____/____


ATIVIDADE 01


 **COMUNICAR E COMPARTILHAR**

1. VOCÊ JÁ PENSOU COMO SERIA:

- UM PALHAÇO PIPOQUEIRO?
- UM CARRO QUE FAZ PIPOCA?
- UMA MÁQUINA DE TOMAR BANHO?

2. REPRESENTA ATRAVÉS DE DESENHO "A MÁQUINA DE PORORÓ":



 **DE OLHO NA INFORMAÇÃO**

VOCÊ SABE O QUE É PORORÓ? PORORÓ VEM DA LÍNGUA TUPÍ-GUARANI E É O MESMO QUE: ESTALAR, ESTOURAR, CRESTAR!

PÁGINA 74

TEMA 3 - CRIAR E INVENTAR

UNIDADE 1 - A MÁQUINA DE PORORÓ

NOME: _____ DATA: ____/____/____

ATIVIDADE 01

 **CONECTAR IDEIAS**

3. COMPARTILHE COM O(A) PROFESSOR(A) E A TURMA O QUE VOCÊ DESENHOU.

4. VAMOS DESCOBRIR MAIS SOBRE "A MÁQUINA DE PORORÓ" COM A AJUDA DO(A) PROFESSOR(A) OU COLEGA LEIA O TEXTO A SEGUIR.

SINOPSE:

- PORORÓ É MUITO DIVERTIDO, ELE ACORDA CEDINHO, CUIDA DA CASA, DO CORPO E SEGUE PARA O TRABALHO NO SEU CARRO COLORIDO. ELE É UM PALHAÇO INVENTOR E ADORA CONSTRUIR COISAS COM O AUXÍLIO DE SEUS AJUDANTES. PORORÓ PEGOU UM CARRINHO, CANOS, TECIDOS E ATÉ UM VENTILADOR ANTIGO. ELE CONSTRUIU UMA MÁQUINA MUITO INTERESSANTE QUE FAZ A COMIDA QUE ELE MAIS GOSTA. POIS É, A MÁQUINA DE PORORÓ SERVE PRA FAZER A COMIDA PREFERIDA DELE E DE MUITA GENTE: PIPOCA!

5. VAMOS CONVERSAR SOBRE O TEXTO "A MÁQUINA DE PORORÓ"

- O QUE VOCÊ ACHOU MAIS LEGAL NO PERSONAGEM PORORÓ?
- O QUE VOCÊ ACHOU MAIS INTERESSANTE NA MÁQUINA?
- VOCÊ FICOU CURIOSO PARA CONHECER A MÁQUINA DE PORORÓ?

() SIM () NÃO

- POR QUÊ?

 **PLUG-LUZ**

- CONHEÇA MAIS ATIVIDADES SOBRE A UNIDADE "A MÁQUINA DE PORORÓ" NO SOFTWARE LUZ DO SABER.

PÁGINA 75

Proposta 2º Ano: 2º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

1. **Clique no link:**
<https://drive.google.com/open?id=1raqenlo6lN3AfruBYpniMLo-M2KlwqwX>
2. **Leia com atenção o texto da página 73, 74 e 75.**
3. **Responda com a criança as atividades.**

Divirtam-se!

Proposta 2º Ano: 3º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó



Proposta 2º Ano: 3º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

1. Clique no link:

<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/segundo-ano/criar-e-inventar/a-maquina-de-pororo/9>

Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “2º Ano” >> “Criar e Inventar” >> “A Máquina de Pororó” >> atividade 9

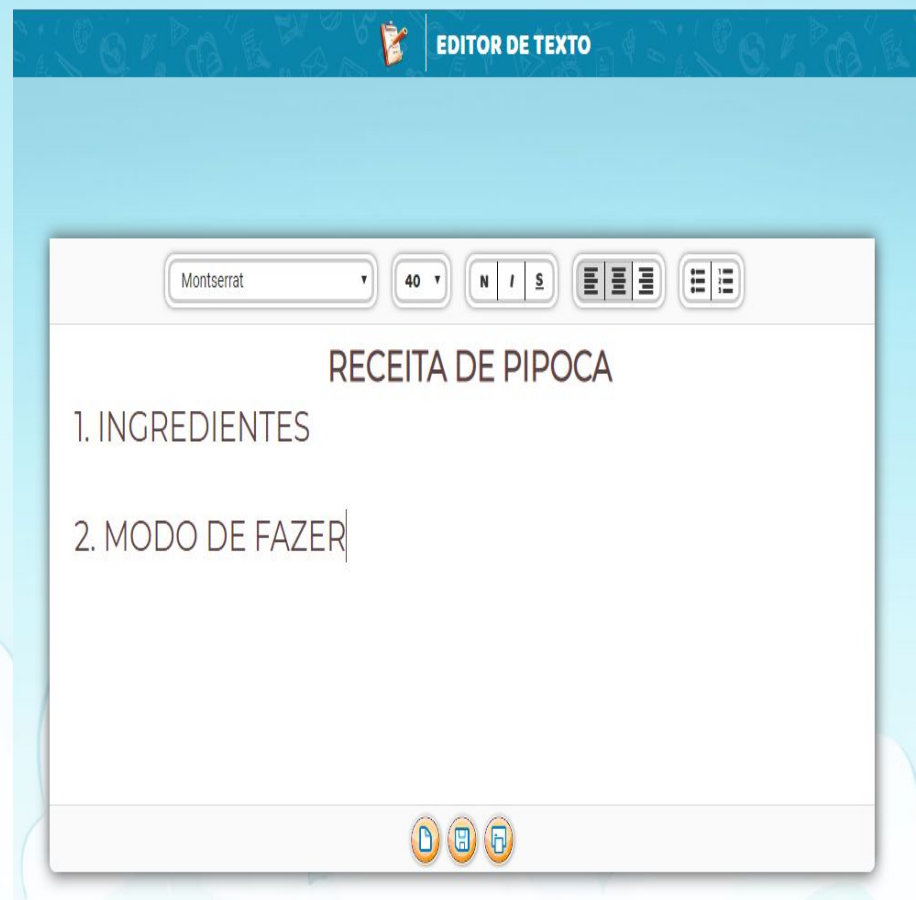
2. Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 9 a 18;
3. Após o uso do aplicativo, solicite que a criança escreva no seu caderno uma frase com as palavras: Pororó, carro e pipoca.

Divirtam-se!

Proposta 2º Ano: 4º Dia

Atividade: Editor de Texto

- A receita culinária faz parte do gênero textual instrutivo, isto é, tem o intuito de ensinar alguém a realizar àquela ação.
- Normalmente apresenta uma estrutura constituída de: título, ingredientes e modo de preparo ou de fazer.



Proposta 2º Ano: 4º Dia

Atividade: Editor de Texto

1. Clique no link:

<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/escrever/geral/editor>

2. Escreva com a criança no aplicativo ou no caderno uma receita de pipoca. Não esqueça título, ingredientes e modo de preparo ou de fazer!

3. Se desejar, realize a receita com o auxílio de seu familiar e saboreiem juntos.

4. Salve seu texto, fotografe e envie para sua professora.

Divirtam-se!

Proposta 2º Ano: 5º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

19

QUAL A SÍLABA

QUAL A SÍLABA QUE ESTÁ FALTANDO?



IN

VEN

ÇÃO

IN

VEN

DA

Proposta 2º Ano: 5º Dia

Atividade: A Máquina de Pororó

1. Clique no link:
<http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/seguindo-ano/criar-e-inventar/a-maquina-de-pororo/20>
Ou acesse: No Módulo Ler, clique em “2º Ano” >> “Criar e Inventar” >> “A Máquina de Pororó” >> Atividade 19
2. Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 19 a 25;
3. Pororó inventou uma máquina de fazer pipoca. E você, nesse período que está em casa, já inventou alguma coisa? Comidas, brinquedos, brincadeiras... Agora compartilha com a professora através de desenhos ou de texto a sua invenção.

Divirtam-se!

E aí, pais (ou responsável), o que acharam dessa semana?

Que tal, agora, vocês darem um retorno ao(a) professor(a), dizendo como foi a realização das atividades?

Uma sugestão é que façam um vídeo, ou enviem um áudio, descrevendo o que acharam das atividades e sugestões. E o melhor, saber se seu filho demonstrou avanço em cada uma delas!

Podem enviar via Whatsapp. Combinado assim?



LUZ DO SABER FUNDAMENTAL



UFC
VIRTUAL



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ



CIENTISTA CHEFE
EDUCAÇÃO



GOVERNO DO
ESTADO DO CEARÁ



Prefeitura de
Fortaleza

13
FUNCAP