



# SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

## Escola Municipal Lydio Lima

Rua Eloah Vieira da Silva, nº 662. Jardim Vitória. – Ponta Porã

e-mail: lydio.lima@gmail.com CEP 79.906-774



ESCOLA MUNICIPAL LYDIO LIMA

TURMA: 2º

APCs- ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

**ORIENTAÇÕES AOS RESPONSÁVEIS:** TODAS AS ATIVIDADES PODEM SER **IMPRESSAS E COLADAS OU COPIADAS** EM UM ÚNICO CADERNO, O ALUNO DEVERÁ COLOCAR A DATA E O NOME DA DISCIPLINA. AO TÉRMINO DE CADA ATIVIDADE OS RESPONSÁVEIS DEVERÃO ENVIAR A FOTO DA ATIVIDADE PARA CADA PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA, PARA QUE O MESMO POSSA FAZER A AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE NA FICHA FORMATIVA.

### LÍNGUA PORTUGUESA

GÊNERO TEXTUAL: **FÁBULA.**

**FÁBULA** É UMA NARRATIVA CURTA, NA QUAL OS PERSONAGENS SÃO, GERALMENTE, ANIMAIS E NO FINAL APRESENTA UMA LIÇÃO DE MORAL.

**ATIVIDADE 01: LEIA A FÁBULA A SEGUIR.**

#### O LEÃO E O RATINHO

UM LEÃO, CANSADO DE TANTO CAÇAR, DORMIA ESPICHADO À SOMBRA DE UMA BOA ÁRVORE. VIERAM UNS RATINHOS PASSEAR EM CIMA DELE E ELE ACORDOU.

TODOS CONSEGUIRAM FUGIR, MENOS UM, QUE O LEÃO PRENDEU EMBAIXO DA PATA. TANTO O RATINHO PEDIU E IMPLOROU QUE O LEÃO DESISTIU DE ESMAGÁ-LO E DEIXOU QUE FOSSE EMBORA.

ALGUM TEMPO DEPOIS, O LEÃO FICOU PRESO NA REDE DE UNS CAÇADORES. NÃO CONSEGUIA SE SOLTAR E FAZIA A FLORESTA INTEIRA TREMER COM SEUS URRUS DE RAIVA.

NISSO, APARECEU O RATINHO E COM SEUS DENTES AFIADOS, ROEU AS CORDAS E SOLTOU O LEÃO.

**MORAL: UMA BOA AÇÃO GANHA OUTRA.**



**ATIVIDADE 02: INTERPRETAÇÃO DO TEXTO.**

A) QUEM SÃO OS PERSONAGENS DO TEXTO? \_\_\_\_\_

B) COMO O RATINHO SALVOU O LEÃO? \_\_\_\_\_

C) PINTE O QUADRADINHO COM A RESPOSTA CERTA.

• O PERSONAGEM MAIS FORTE É:  LEÃO OU  RATINHO

• ESSE TIPO DE TEXTO É:  BILHETE OU  FÁBULA

• QUEM ESTAVA DORMINDO E ACORDOU FOI:  RATINHO OU  LEÃO



**ATIVIDADE 03: TABELA.**

LEIA AS PALAVRAS DA FÁBULA “O LEÃO E O RATINHO” E PREENCHA O QUADRO.

PALAVRAS	NÚMEROS DE LETRAS	NÚMEROS DE SÍLABA	PRIMEIRA SÍLABA
LEÃO	4	2	LE
RATINHO			
ÁRVORE			
FLORESTA			
CAÇADORES			

**ATIVIDADE 04: FRASES.**

FORME FRASES COM AS FIGURAS:

A)  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

B)  \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 05: FORMAÇÃO DE PALAVRAS.**

ORGANIZE AS SÍLABAS PARA FORMAR PALAVRAS.



DICA, AS PALAVRAS ESTÃO NO TEXTO.

CA-RA – FLO – DOR – ÇA- RE  
NHO- RES – TI -PA – LE- ÁR  
EU- CA- TA- CAR- ãO -RO- VO

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 06: LEITURA.**

**A CABRA E O PASTOR**

UM PASTOR CHAMAVA AS CABRAS PARA O CURRAL. UMA DELAS, PORÉM, FICOU PARA TRÁS, APROVEITANDO DE UM BOM PASTO. O PASTOR, ENTÃO, ATIROU-LHE UMA PEDRA DE FORMA TÃO CERTEIRA QUE LHE QUEBROU UM CHIFRE. ELE PÔS-SE A SUPPLICAR À CABRA QUE NÃO CONTASSE O FATO AO DONO. E ELA DISSE: “MESMO QUE EU ME CALE, COMO VOU ESCONDER? É MAIS DO QUE EVIDENTE PARA TODOS QUE MEU CHIFRE ESTÁ QUEBRADO.”

**MORAL:** QUANDO A FALTA É MUITO EVIDENTE, NÃO É POSSÍVEL ESCONDÊ-LA.

**ATIVIDADE 07: INTERPRETAÇÃO DO TEXTO.**

A) QUEM FICOU PARA TRÁS? \_\_\_\_\_

B) QUEM ATIROU A PEDRA NA CABRA? \_\_\_\_\_

C) O QUE ACONTECEU COM O CHIFRE DA CABRA? \_\_\_\_\_

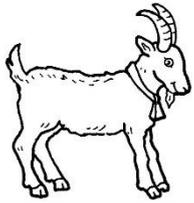
**ATIVIDADE 08: ORTOGRAFIA.**

ACRESCENTE A LETRA **R** OU LETRA **L** NO MEIO DAS SÍLABAS E FORME PALAVRAS.

**EXEMPLOS:** PACA → PLACA, FACA → FRACA

A) BOTA \_\_\_\_\_ B) FIO \_\_\_\_\_ C) SIGA \_\_\_\_\_ D) CAVO \_\_\_\_\_

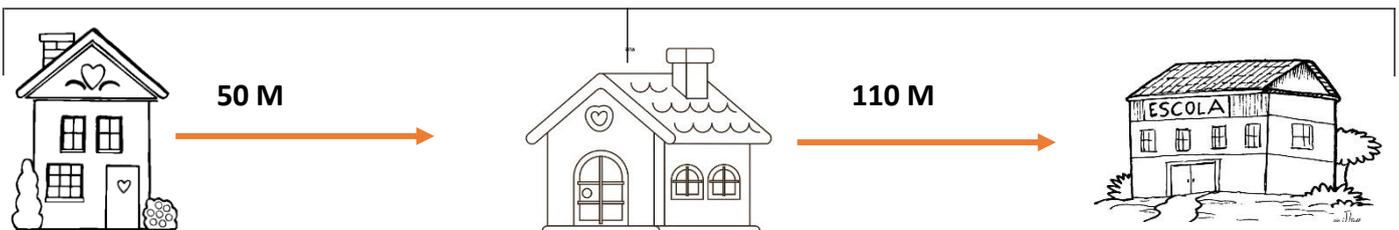
**ATIVIDADE 09: AUTODITADO** **BR**



**MATEMÁTICA**

**ATIVIDADE 01: PROBLEMA.**

A FIGURA A SEGUIR MOSTRA A DISTÂNCIA EM METROS DA CASA DE PALOMA ATÉ A ESCOLA ONDE ELA ESTUDA, PASSANDO PELA CASA DE SUA AMIGA MALU.



CASA DE PALOMA

CASA DE MALU

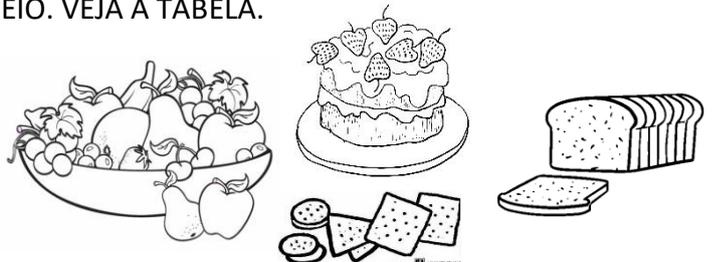
ESCOLA ONDE  
PALOMA ESTUDA

QUAL É A DISTÂNCIA, EM METRO, DA CASA DE PALOMA ATÉ ONDE ELA ESTUDA?

**ATIVIDADE 02: TABELA.**

A PROFESSORA ESTELA REALIZOU UMA PESQUISA PARA SABER QUAIS SÃO OS LANCHES QUE SEUS ALUNOS DO 2º ANO PREFEREM CONSUMIR DURANTE O RECREIO. VEJA A TABELA.

LANCHES	QUANTIDADE DE ALUNOS
BOLO	12
FRUTA	8
BOLACHA	10
PÃO	1



- A) QUAL É O LANCHE PREFERIDO PELOS ALUNOS? \_\_\_\_\_  
B) QUANTOS ALUNOS PREFERIRAM FRUTA? \_\_\_\_\_  
C) QUAL É O LANCHE MENOS PREFERIDO? \_\_\_\_\_  
D) QUANTOS ALUNOS PREFERIRAM BOLACHA? \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 03: ORDEM CRESCENTE.**

ORDEM CRESCENTE É DO NÚMERO MENOR PARA O NÚMERO MAIOR.  
COLOQUE OS NÚMEROS NA ORDEM CRESCENTE.

EXEMPLO → 10 - 38 - 6

ORDEM CRESCENTE → 6 - 10 - 38

A) 

12	80	5
----	----	---

 → 

--	--	--

B) 

40	45	30	31
----	----	----	----

 → 

--	--	--	--

**ATIVIDADE 04: ORDEM DECRESCENTE.**

ORDEM DECRESCENTE É DO NÚMERO MAIOR PARA O NÚMERO MENOR.  
COLOQUE OS NÚMEROS NA ORDEM DECRESCENTE.

EXEMPLO → 6 - 50 - 29

ORDEM DECRESCENTE → 50 - 29 - 6

A) 

38	18	45
----	----	----

 → 

--	--	--

B) 

13	81	18	89
----	----	----	----

 → 

--	--	--	--

**ATIVIDADE 05: FIGURA GEOMÉTRICA.**

PINTE O QUADRADINHO QUE APRESENTA O NOME DESSA FIGURA

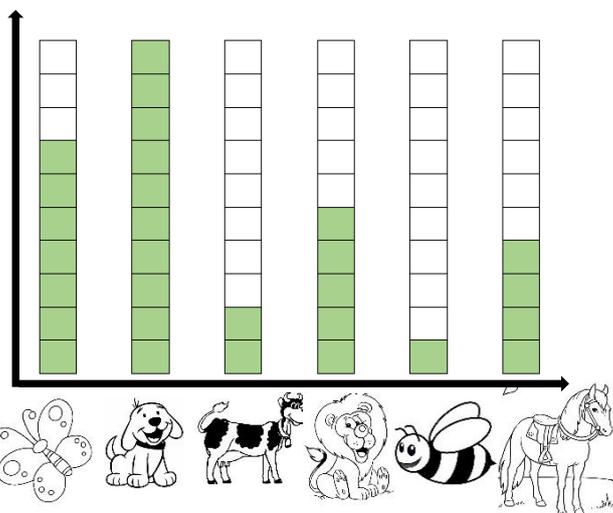


QUADRADO	CÍRCULO	TRIÂNGULO	RETÂNGULO
----------	---------	-----------	-----------

**ATIVIDADE 06: GRÁFICO.**

OBSERVE O GRÁFICO QUE MOSTRA O ANIMAL PREFERIDO PELOS ALUNOS DO 2º ANO "Ú":

- DE ACORDO COM O GRÁFICO, COMPLETE A TABELA ABAIXO, ESCRIVENDO O NOME DOS ANIMAIS E SUA RESPECTIVA QUANTIDADE:



NOME DO ANIMAL	QUANTIDADE
ABELHA	
VACA	
CAVALO	
BORBOLETA	
LEÃO	
CACHORRO	

- A) QUAL FOI O ANIMAL MAIS VOTADO? \_\_\_\_\_  
B) QUAL ANIMAL FOI MENOS VOTADO? \_\_\_\_\_  
C) QUANTOS VOTOS TEVE O CAVALO? \_\_\_\_\_  
D) QUAL ANIMAL TEVE 7 VOTOS? \_\_\_\_\_



**ATIVIDADE 07: ESCRITA DE NÚMEROS.**  
**ESCREVA POR EXTENSO OS NÚMEROS.**

- A) 81 OITENTA E UM.      B) 96 \_\_\_\_\_      C) 40 \_\_\_\_\_  
D) 18 \_\_\_\_\_      E) 200 \_\_\_\_\_      F) 149 \_\_\_\_\_

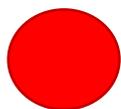
**ATIVIDADE 08: ANTECESSOR E SUCESSOR.**

**LEMBRETE** → ANTECESSOR É O NÚMERO QUE VEM ANTES. **EXEMPLO:** 48 → ANTECESSOR É 47.

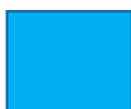
**ESCREVA O ANTECESSOR DOS NÚMEROS:**

- A) 45 \_\_\_\_\_      B) 66 \_\_\_\_\_      C) 89 \_\_\_\_\_      D) 99 \_\_\_\_\_      E) 100 \_\_\_\_\_      F) 19 \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 09: FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS.**



CÍRCULO



QUADRADO

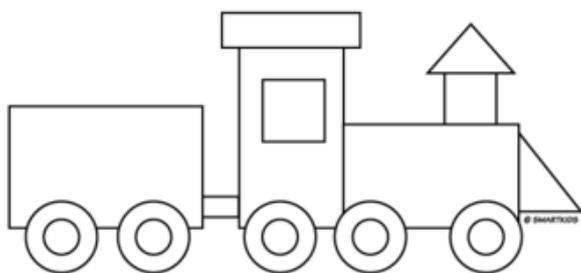


RETÂNGULO



TRIÂNGULO

• OBSERVE O DESENHO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS E RESPONDA:



NO DESENHO PINTE:

- OS CÍRCULOS DE VERMELHO;
- OS QUADRADOS DE AZUL;
- OS RETÂNGULOS DE VERDE;
- OS TRIÂNGULOS DE AMARELO.

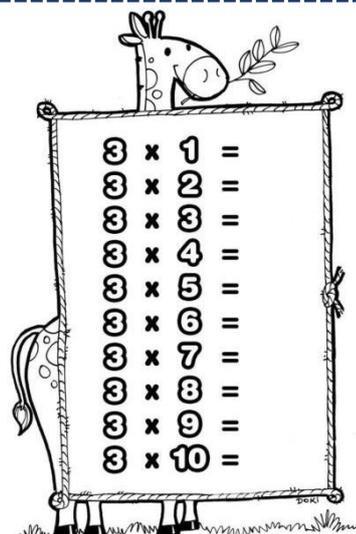
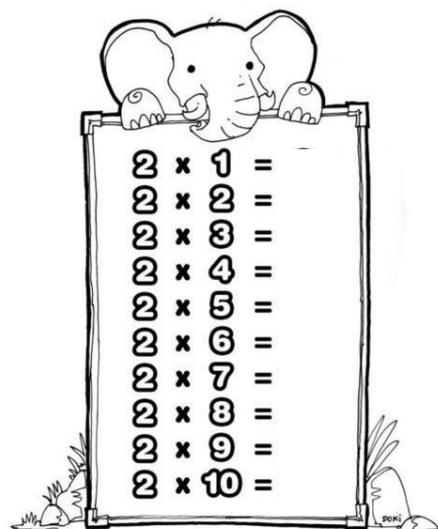
A) O DESENHO TEM QUANTOS QUADRADOS?

B) QUANTOS CÍRCULOS TÊM?

C) O DESENHO TEM QUANTOS TRIÂNGULOS?

D) QUANTOS RETÂNGULOS?

**OBSERVAÇÃO:** COMPLETE A TABUADA DO 2 E 3 E NÃO ESQUEÇA DE ESTUDAR!



## HISTÓRIA

### ATIVIDADE 01: LEITURA.



## PONTA PORÃ

PONTA PORÃ É UM MUNICÍPIO BRASILEIRO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL. FOI CRIADO NO DIA 18 DE JULHO DE 1912, TENDO COMO PRIMEIRO PREFEITO PONCIANO DE MATTOS PEREIRA. ESSE ANO COMEMORA SEUS 108 ANOS.

PONTA PORÃ É CONHECIDA COMO PRINCESINHA DOS ERVAIS E SEU ATUAL PREFEITO É HÉLIO PELUFFO FILHO.

NA ENTRADA DA CIDADE TEM O SÍMBOLO COM UMA CUIA DE CHIMARRÃO E OUTRA DE TERERÉ REPRESENTANDO A IMPORTÂNCIA DA ERVA-MATE PARA A REGIÃO.

- AGORA PINTE O SÍMBOLO DE NOSSA CIDADE E ELABORE UMA FRASE.



### ATIVIDADE 02: LEITURA.

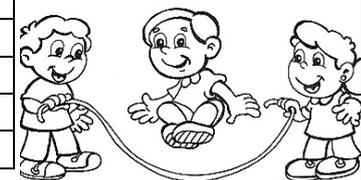
#### OUVIR E CONTAR HISTÓRIA: TRADIÇÕES ORAIS

UMA MANEIRA DE SABER MAIS SOBRE LEMBRANÇAS E HISTÓRIAS DE FAMÍLIA É POR TRADIÇÃO ORAL. CONTAR E OUVIR HISTÓRIAS PERMITE CONHECER O QUE É IMPORTANTE PARA CADA UM. AO OUVIR, PODEMOS CONHECER HÁBITOS E COSTUMES COMUNS EM OUTROS TEMPOS E LUGARES.

### ATIVIDADE 03: PESQUISA

- CONVERSE COM UM FAMILIAR E PERGUNTE A ELE DE QUAIS BRINCADEIRAS MAIS GOSTAVA QUANDO ERA CRIANÇA. PREENCHA O QUADRO A SEGUIR COM AS BRINCADEIRAS CITADAS POR ELES E AS SUAS BRINCADEIRAS PREFERIDAS.

BRINCADEIRAS ANTIGAS	MINHAS BRINCADEIRAS



- OBSERVE A TABELA E RESPONDA:

A) AS BRINCADEIRAS ANTIGAS SÃO AS MESMAS OU SÃO DIFERENTES? \_\_\_\_\_

- DESENHE OU COLE NO ESPAÇO A SEGUIR A SUA BRINCADEIRA PREFERIDA.

# GEOGRAFIA

## ATIVIDADE 01: LEITURA.

### OS MEIOS DE TRANSPORTE

EXISTEM TRÊS TIPOS DE MEIOS DE TRANSPORTE:

**TERRESTRES:** SÃO OS QUE SE LOCOMOVEM PELA TERRA (SOLO). EXEMPLOS: CARROS E ÔNIBUS.

**AÉREOS:** SÃO OS QUE SE LOCOMOVEM PELO AR. EXEMPLOS: O AVIÃO E O HELICÓPTERO.

**AQUÁTICOS:** SÃO OS QUE SE LOCOMOVEM PELA ÁGUA. EXEMPLOS: NÁVIOS E LANCHAS.

O GRANDE NÚMERO DE VEÍCULO QUE CIRCULAM NAS RUAS E NAS AVENIDAS DAS CIDADES CAUSA A POLUIÇÃO DO AR. A FUMAÇA QUE SAI DO ESCAPAMENTO DOS VEÍCULOS CONTÉM SUBSTÂNCIAS QUE POLUEM O AR E SÃO NOCIVAS À SAÚDE DOS SERES VIVOS.

A GRANDE QUANTIDADE DE SUBSTÂNCIAS POLUENTES NO AR PODE CAUSAR DIFICULDADES PARA RESPIRAR, CAUSAR TOSSE E IRRITAÇÃO NOS OLHOS.

### ATIVIDADE 02

- DESENHE OU COLE NOS ESPAÇOS UM MEIO DE TRANSPORTE.

TERRESTRE

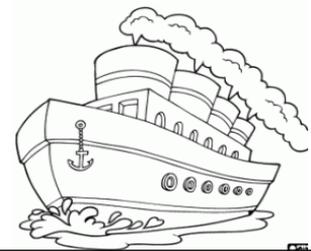
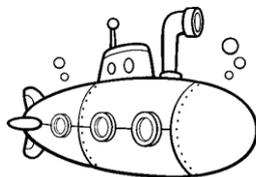
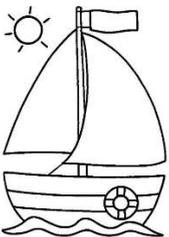


AÉREO



### ATIVIDADE 03

- ESCREVA O NOME DOS SEGUINTE MEIOS DE TRANSPORTES AQUÁTICOS.



- O QUE A POLUIÇÃO DO AR PODE CAUSAR ÀS PESSOAS?

---

## CIÊNCIAS

### ATIVIDADE 01

#### NECESSIDADE DOS SERES VIVOS

OS ANIMAIS E AS PLANTAS PRECISAM DE ÁGUA PARA SOBREVIVER. AS PLANTAS PODEM PRODUZIR SEU PRÓPRIO ALIMENTO, JÁ OS ANIMAIS PRECISAM SE ALIMENTAR DE OUTROS ANIMAIS OU DE PLANTAS. ALGUNS SERES VIVOS SE LOCOMOVEM PARA IR EM BUSCA DE ALIMENTO, ÁGUA E DE PARCEIROS PARA REPRODUÇÃO. AS PLANTAS NÃO SE LOCOMOVEM.

### ATIVIDADE 02

A) PARA QUE OS ANIMAIS PRECISAM DE ÁGUA?

---

B) O QUE AS PLANTAS PODEM PRODUZIR?

---

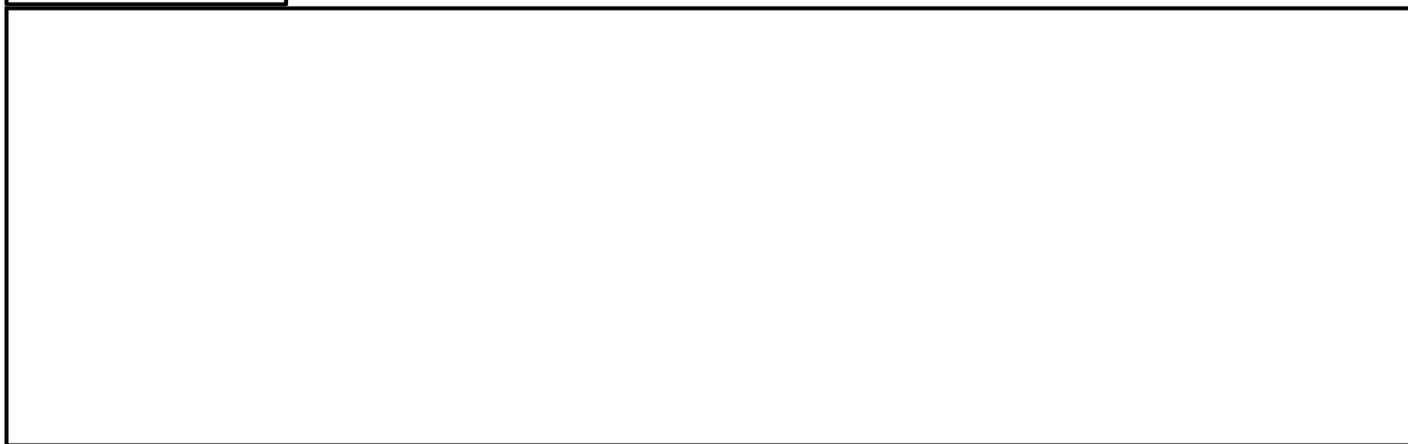
C) OS ANIMAIS PRECISAM SE ALIMENTAR DE OUTROS ANIMAIS OU DO QUÊ?

---

### ATIVIDADE 03

- FAÇA TRÊS DESENHOS DE ANIMAIS E TRÊS DESENHOS DE PLANTAS OU RECORTE DE REVISTAS, LIVROS, JORNAIS E COLE.

**ANIMAIS**



**PLANTAS**



## ARTE

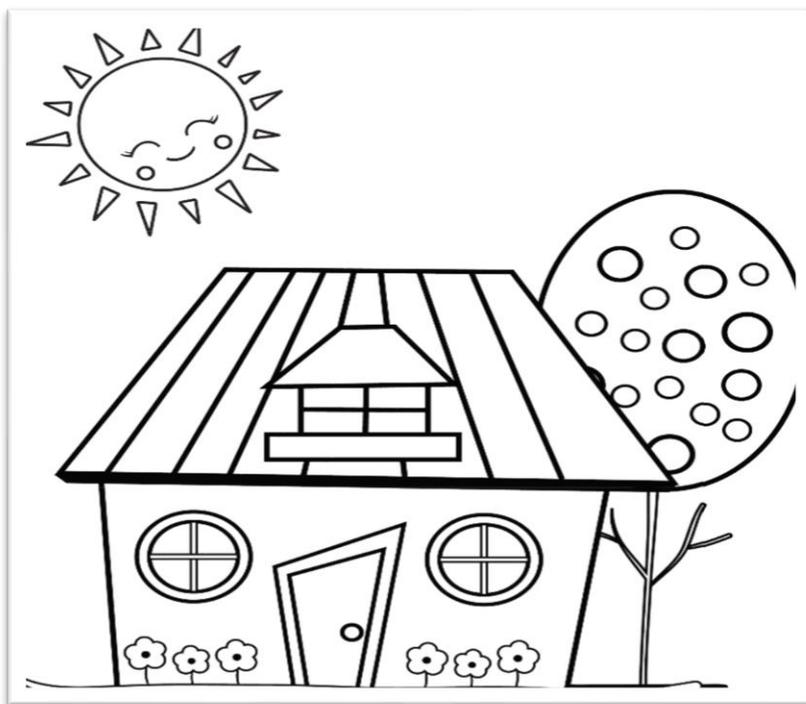
### ATIVIDADE 01: LEITURA.

#### AS CORES

CORES PRIMÁRIAS SÃO AS CORES PURAS, OU SEJA, QUE NÃO PODEM SER CRIADAS A PARTIR DA COMBINAÇÃO DE OUTRAS CORES. AS CORES PRIMÁRIAS SÃO: AMARELO, VERMELHO E AZUL.

AS CORES SECUNDÁRIAS SÃO AS CORES FORMADAS PELA MISTURA DE DUAS CORES PRIMÁRIAS.

### ATIVIDADE 02: PINTE O DESENHO COM AS CORES PRIMÁRIAS: **AMARELO, VERMELHO E AZUL.**



### ATIVIDADE 03:

DIA 18 DE JULHO COMEMORAMOS O ANIVERSÁRIO DA CIDADE DE PONTA PORÃ, QUE ESTARÁ COMPLETANDO 108 ANOS. PARA COMEMORAR ESSA DATA VAMOS FAZER UM DESENHO. ELE É UM SÍMBOLO DA CIDADE: A CUIA DE CHIMARRÃO E OUTRA DE TERERÉ IGUAL O DA IMAGEM.



## EDUCAÇÃO FÍSICA

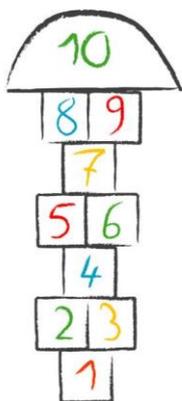
SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS: PRECISAMOS QUE AS CRIANÇAS SE MOVIMENTEM, ENTÃO VAMOS PROCURAR FAZER AS ATIVIDADES COM ELES. POR GENTILEZA TIRAR UMA FOTO DE CADA ATIVIDADE QUE O ALUNO FEZ E MANDAR PARA A PROFESSORA.

### **ATIVIDADE 01: CORRIDA DA BRUXA**

- JOGO DE PEGAR EM QUE O PEGADOR É UMA BRUXA E PODE TRANSFORMAR AS PESSOAS EM PEDRAS (ABAIXADAS) OU ÁRVORES (EM PÉ COM OS PÉS AFASTADOS). PARA QUE OS COLEGAS CONSIGAM SALVAR A CRIANÇA PEGA, DEVEM PULAR SOBRE AS PEDRAS OU PASSAR POR BAIXO DAS RAÍZES (PERNAS) NAS ÁRVORES.

### **ATIVIDADE 02: AMARELINHA.**

- VAMOS BRINCAR DE **PULAR AMARELINHA!** DESENHAR NO CHÃO UMA AMARELINHA BEM BONITA, COLOCAR OS NÚMERO DE 01 A 10, PEGAR UMA PEDRINHA E COMEÇAR A PULAR, LEMBRANDO QUE SEMPRE COMEÇA A PULAR PELO NÚMERO 1 ATÉ CHEGAR AO NÚMERO 10.



### **ATIVIDADE 03: AVIÃOZINHO DE PAPEL.**

- O ALUNO DEVE CONFECCIONAR UM AVIÃOZINHO DE PAPEL E LANÇÁ-LO EM SEGUIDA, DEVE UTILIZAR UMA MARCA NO CHÃO (BALDE, BACIA) E TENTAR LANÇAR O AVIÃO DENTRO DO OBJETO. DEPOIS O ALUNO AMASSA O AVIÃO, TRANSFORMANDO-O EM UMA BOLINHA DE PAPEL, A QUAL DEVE ARREMESSAR A BOLINHA EM DIREÇÃO DO OBJETO (BALDE, BACIA). PODE SER EM FORMA DE DISPUTA COM O PAI OU RESPONSÁVEL QUE PODEM BRINCAR TAMBÉM. GANHA QUEM MAIS ACERTAR O ALVO.