



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

PERÍODO DE 03/08 A 28/08

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

O DIA DO FOLCLORE É CELEBRADO DIA 22 DE AGOSTO.

FOLCLORE É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES E MANIFESTAÇÕES POPULARES CONSTITUÍDO POR LENDAS, MITOS, PROVÉRBIOS, DANÇAS E COSTUMES QUE SÃO PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO.

ATIVIDADE 01:

- PINTE ALGUNS PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO E DEPOIS ESCOLHA UM E ELABORE UMA FRASE.



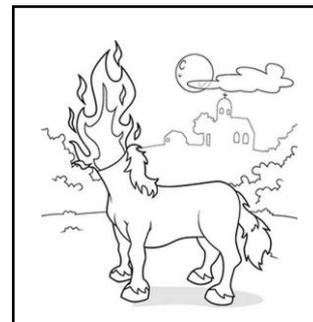
SACI- PERERÊ



IARA



CURUPIRA



MULA-SEM-CABEÇA

FRASE: _____

ATIVIDADE 02: LEITURA.

SACI- PERERÊ

O SACI-PERERÊ É UM MENINO SAPECA QUE VIVE NAS MATAS DO BRASIL. ELE TEM A PELE NEGRA, UMA PERNA SÓ, USA NA CABEÇA UMA CARAPUÇA VERMELHA E ESTÁ SEMPRE COM O CACHIMBO NA BOCA. QUANDO ENCONTRA UMA PESSOA A PRIMEIRA COISA QUE ELE FAZ É PEDIR UM FUMO PARA COLOCAR NO SEU CACHIMBO.

O SACI-PERERÊ GOSTA DE FAZER BRINCADEIRAS PARA ASSUSTAR AS PESSOAS: AZEDA O LEITE FERVIDO, QUEIMA O FEIJÃO, GOSTA DE ASSUSTAR AS GALINHAS E ACORDAR AS PESSOAS COM GARGALHADAS.



ATIVIDADE 03: INTERPRETAÇÃO DA LENDA.

- MARQUE UM "X" NA ALTERNATIVA CORRETA.

❖ O SACI-PERERÊ VIVE:

- () NAS RUAS () NAS FLORESTAS

❖ O SACI-PERERÊ USA NA CABEÇA:

- () CHAPÉU () CARAPUÇA VERMELHA

❖ A PRIMEIRA COISA QUE O SACI-PERERÊ FAZ QUANDO ENCONTRA UMA PESSOA É:

- () PEDE COMIDA () PEDE FUMO

❖ A PALAVRA CACHIMBO TEM:

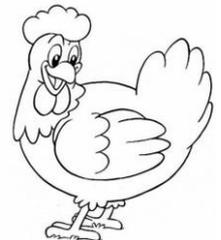
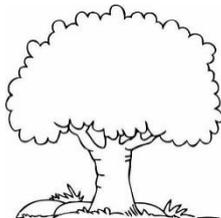
- () 8 LETRAS () 3 LETRAS

❖ A PALAVRA SACI TEM:

- () 4 SÍLABAS () 2 SÍLABAS

ATIVIDADE 04

- ESCREVA O NOME DAS SEGUINTE FIGURAS.



ATIVIDADE 05

- PINTE O SACI-PERERÊ E ELABORE UMA FRASE.



ATIVIDADE 06: PALAVRAS ESCRITAS COM: QUE/ QUI.

- LEIA AS PALAVRAS E SEPRE AS SÍLABAS.

A) PEQUENO

B) LEQUE

C) QUIABO

D) MÁQUINA

E) MOLEQUE

F) QUITANDA

ATIVIDADE 07: FRASES

- COMPLETE AS FRASES COM AS PALAVRAS DO QUADRO: MOLEQUE – PERIQUITO - LEQUE - PEQUENO

- A) O _____ FUGIU DA GAIOLA.
- B) O QUARTO DE ESTELA É _____.
- C) MAMÃE GANHOU UM _____.
- D) O SACI-PERERÊ É UM _____ DE UMA PERNA SÓ.

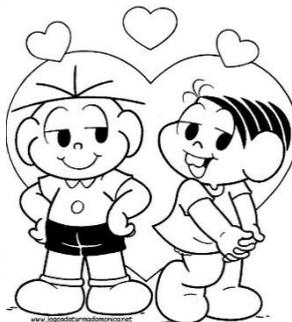
PARLENDA

AS PARLENDAS SÃO UM CONJUNTO DE PALAVRAS INSERIDAS EM BRINCADEIRAS ANTIGAS E QUE FAZEM PARTE DO FOLCLORE BRASILEIRO, GERALMENTE SÃO PEQUENOS VERSINHOS.

ATIVIDADE 08

LEIA A PARLENDA

PISEI NA PEDRINHA,
A PEDRINHA ROLOU,
PISQUEI PRO MOCINHO,
MOCINHO GOSTOU.
CONTEI PARA A MAMÃE,
MAMÃE NEM LIGOU,
CONTEI PRO PAPAÍ,
CHINELO CANTOU.



ATIVIDADE 09

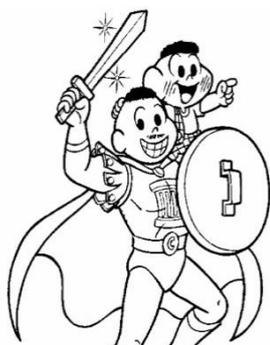
- PINTE NA PARLENDA A PALAVRA “PISQUEI” E DEPOIS ELABORE UMA FRASE.

ATIVIDADE 10

- QUAL É A ÚLTIMA PALAVRA DA PARLENDA?

SEGUNDO DOMINGO DE AGOSTO COMEMORAMOS O DIA DOS “PAIS”.

ATIVIDADE 11: LEITURA DA POESIA



TENHO UM GRANDE AMIGO
AMIGO DO CORAÇÃO
É O MEU PAI QUERIDO
COMO ELE NÃO HÁ NÃO!

UM PAI, NOSSO AMIGO
QUE NOS AME A VALER
É O TESOURO MAIS QUERIDO
QUE UM FILHO PODE QUERER.

ATIVIDADE 12: RESPONDA.

A) DE ACORDO COM A POESIA, QUAL É O MAIOR TESOURO DE UM FILHO? _____

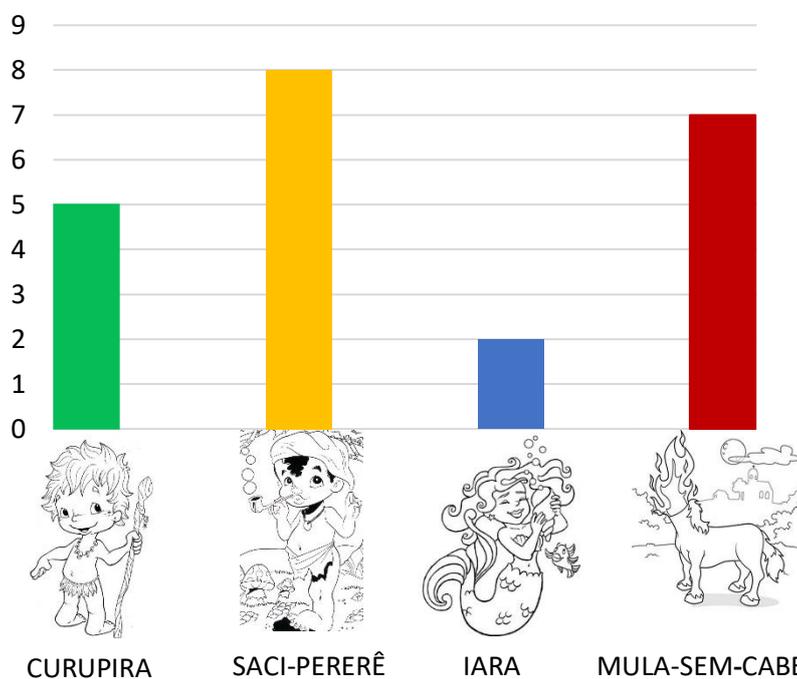
B) RETIRE DA POESIA PALAVRAS COM “QUE”. _____

C) FORME UMA FRASE COM A PALAVRA “PAI”.

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 01: GRÁFICO.

FOI FEITA UMA PESQUISA PARA SABER QUAL É A LENDA PREFERIDA DOS ALUNOS DO 2º ANO.



RESPONDA.

A) QUAL É A LENDA PREFERIDA PELA TURMA? _____

B) QUAL É A LENDA QUE TEVE MENOS VOTOS? _____

C) QUANTOS VOTOS TEVE A LENDA DO SACI-PERERÊ? _____

D) QUAL É A LENDA QUE TEVE 7 VOTOS? _____

E) QUAL É A SUA LENDA PREFERIDA? _____

ATIVIDADE 02: PROBLEMAS.

A) O SACI-PERERÊ TINHA 8 GORROS, ELE GANHOU MAIS 6 GORROS. COM QUANTOS GORROS ELE FICOU NO TOTAL?

B) UMA MULA-SEM-CABEÇA TEM 4 PATAS. QUANTAS PATAS TERÁ 2 MULAS JUNTAS?

ATIVIDADE 03

- PINTE O NÚMERO MAIOR.



87 46 91

ATIVIDADE 04

- ESCREVA O NUMERAL.

A) OITENTA E TRÊS 83 _____

B) NOVENTA E OITO _____

C) CEM _____

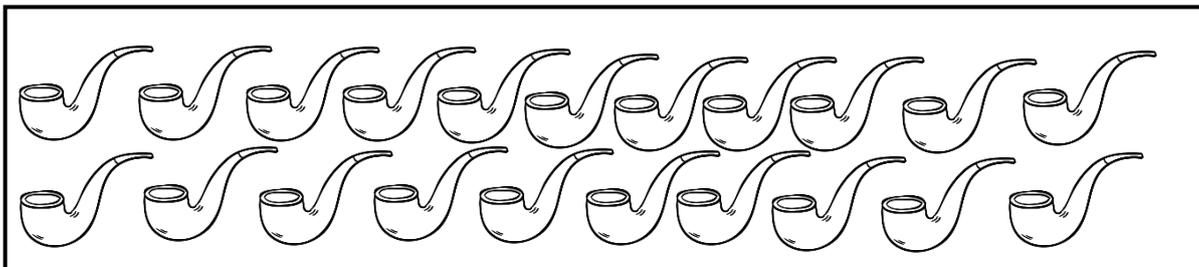
D) CENTO E OITENTA _____

E) CENTO E TRINTA E DOIS _____

F) QUARENTA E NOVE _____

ATIVIDADE 05

- PINTE UMA DÚZIA DE CACHIMBOS.



ATIVIDADE 06

- ESCREVA O SUCESSOR DE:



A) 48 _____ 49 _____

B) 89 _____

C) 99 _____

D) 100 _____

E) 131 _____

F) 176 _____

G) 153 _____

H) 22 _____



ATIVIDADE 07

- AJUDE O SACI A DESCOBRIR OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO NO QUADRO.



60	61		63	
65				69
70			73	
	76			
80			83	

ATIVIDADE 08

- ARME E EFETUE AS OPERAÇÕES.

A)	D	U
	2	3
	+1	3
	3	6

B) $29 + 13$

C) $34 + 24$

D) $52 + 37$

ATIVIDADE 09

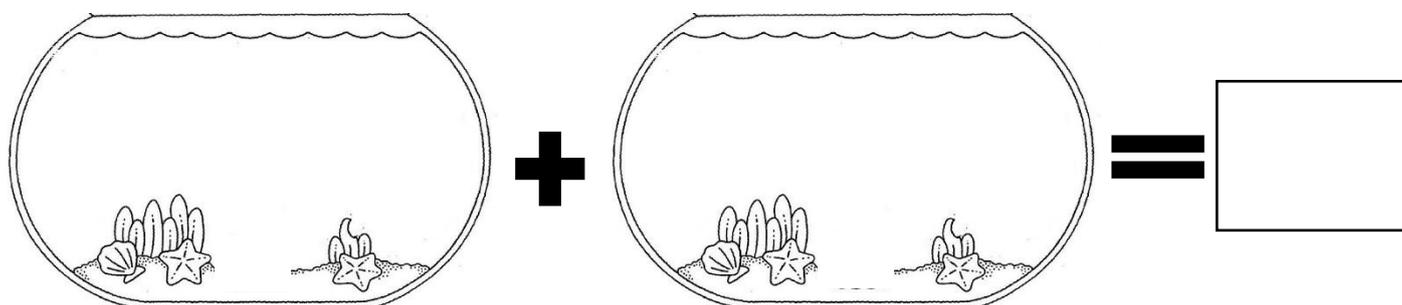
- ESCREVA POR EXTENSO OS NÚMEROS.

- A) 36 _____ TRINTA E SEIS _____.
- B) 95 _____
- C) 19 _____
- D) 126 _____
- E) 77 _____



ATIVIDADE 10

- EM UM AQUÁRIO HÁ 4 PEIXINHOS. QUANTOS PEIXINHOS TERÁ NO TOTAL EM 2 AQUÁRIOS? FAÇA O DESENHO E DESCUBRA.



ATIVIDADE 11

- OBSERVE O CALENDÁRIO DE AGOSTO E RESPONDA.

AGOSTO						2020
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

A) PINTA NO CALENDÁRIO O DIA 22.

B) QUANTOS DIAS TEM O MÊS DE AGOSTO? _____

C) PINTA DE VERMELHO OS DOMINGOS.

D) EM QUE DIA DA SEMANA CAIU O DIA DO FOLCLORE?

E) O SEGUNDO DOMINGO DE AGOSTO COMEMORAMOS O DIA DOS PAIS. ESSE DIA É:

2

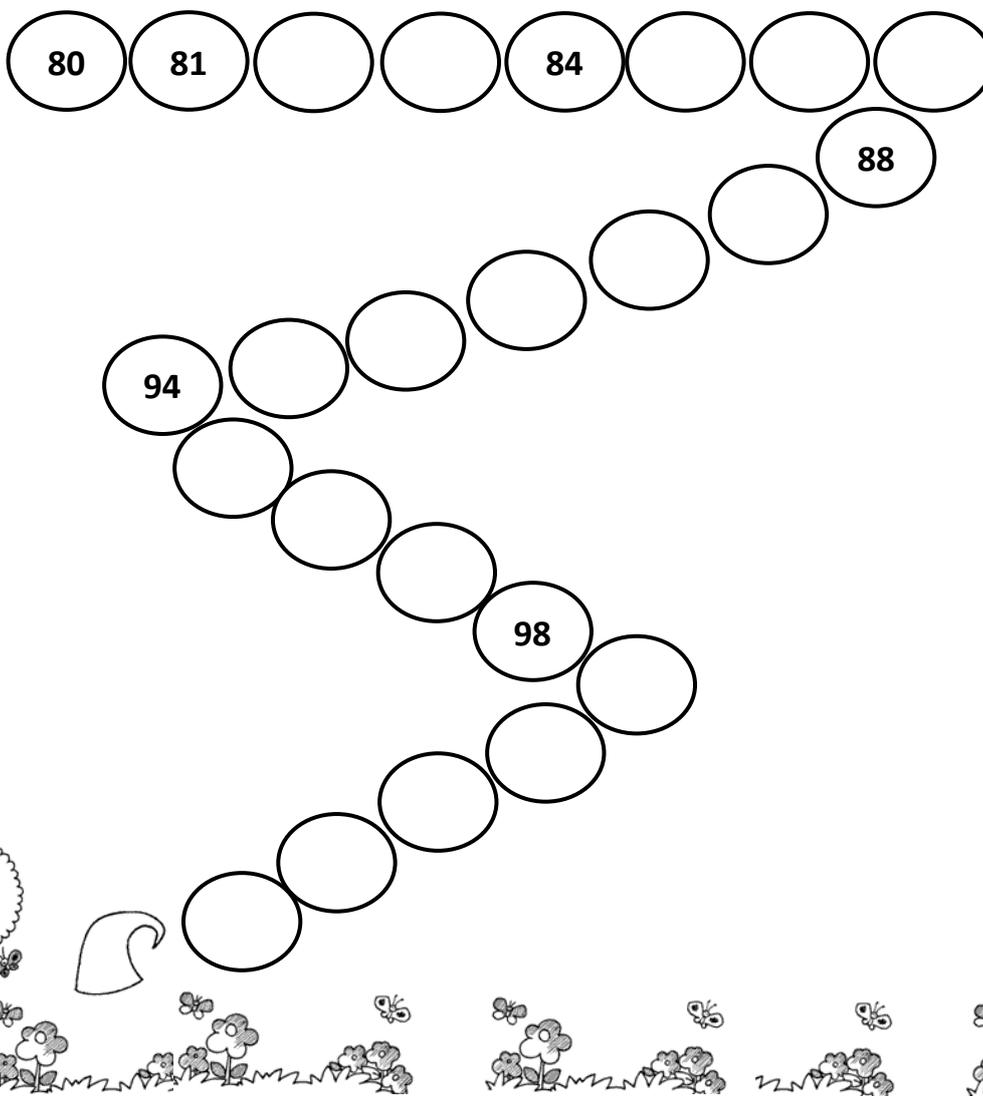
9

16

30

ATIVIDADE 12

- COMPLETE OS NÚMEROS QUE FALTAM E AJUDE O SACI-PERERÊ CHEGAR ATÉ SEU GORRO.



HISTÓRIA

MEMÓRIAS E TRADIÇÕES

AS CANTIGAS E BRINCADEIRAS DE RODA SÃO MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS.

ATIVIDADE 01

- LEIA A CANTIGA E DEPOIS RESPONDA AS QUESTÕES.

CIRANDA, CIRANDINHA

CIRANDA, CIRANDINHA
VAMOS TODOS CIRANDAR
VAMOS DAR A MEIA VOLTA
VOLTA E MEIA, VAMOS DAR.

O ANEL QUE TU ME DESTE
ERA VIDRO E SE QUEBROU
O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU

POR ISSO DONA ROSA
ENTRE DENTRO DESSA RODA
DIGA UM VERSO BEM BONITO
DIGA ADEUS E VÁ-SE EMBORA.
DA TRADIÇÃO POPULAR.

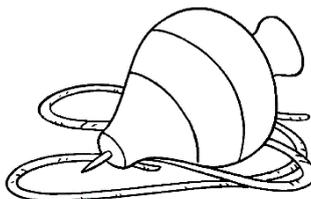


- ❖ DE ACORDO COM A CANTIGA: O QUE ACONTECEU COM O ANEL? _____
- ❖ QUEM É PARA ENTRAR NA RODA? _____

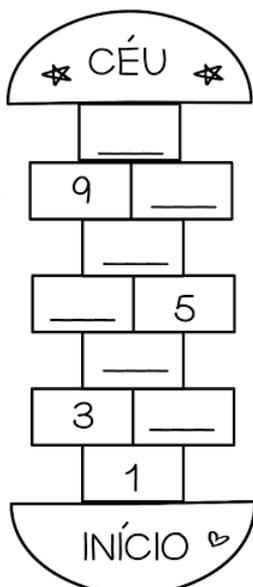
ATIVIDADE 02

AS BRINCADEIRAS TAMBÉM FAZEM PARTE DO FOLCLORE BRASILEIRO. BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS QUE MARCAM GERAÇÕES: PETECA, AMARELINHA, PIÃO, BOLA DE GUDE E ELÁSTICO.

- PINTE: A PETECA E O PIÃO



- COMPLETE COM OS NÚMEROS QUE FALTAM NA AMARELINHA.



ATIVIDADE 03

- ESCOLHA UMA DAS BRINCADEIRAS E ELABORE UMA FRASE.

ATIVIDADE 04

TEMPO

O TEMPO PODE SER MEDIDO EM HORAS, DIAS, SEMANAS E EM ANOS.

NO CALENDÁRIO, USAMOS O DIA, A SEMANA, O MÊS E O ANO PARA MARCAR O TEMPO.

- OBSERVE O CALENDÁRIO E RESPONDA.

JANEIRO							FEVEREIRO							MARÇO						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
		1	2	3	4	5						1	2							1
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	2	3	4	5	6	7	8
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	9	10	11	12	13	14	15
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	16	17	18	19	20	21	22
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29		23	24	25	26	27	28	29
														30	31					

ABRIL							MAIO							JUNHO						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
		1	2	3	4	5					1	2	3							
6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14
13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21
20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28
27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	29	30					

JULHO							AGOSTO							SETEMBRO						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
		1	2	3	4	5						1	2							
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	28	29	30				
							31													

OUTUBRO							NOVEMBRO							DEZEMBRO						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
			1	2	3	4							1							
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31			
							30													

- A) QUAL É O PRIMEIRO MÊS DO ANO? _____
- B) QUAL É O ÚLTIMO MÊS DO ANO? _____
- C) PINTE O MÊS DO SEU ANIVERSÁRIO E MARQUE O DIA.
- D) QUAL É O MÊS QUE COMEMORAMOS O DIA DO FOLCLORE? _____
- E) DESENHE E PINTE UM CORAÇÃO NO MÊS EM QUE COMEMORAMOS O DIA DOS PAIS.

GEOGRAFIA

LEITURA.

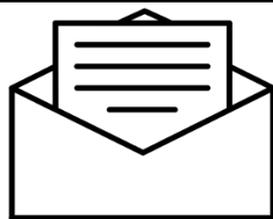
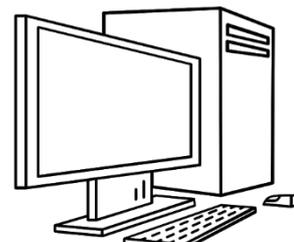
MEIOS DE COMUNICAÇÃO

OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SÃO INSTRUMENTOS QUE POSSIBILITAM A TRANSMISSÃO E A TROCA DE INFORMAÇÕES ENTRE DUAS OU MAIS PESSOAS. SÃO MEIOS DE COMUNICAÇÃO: TELEVISÃO, RÁDIO, TELEFONE, REVISTA, CARTA, LIVROS, COMPUTADOR ENTRE OUTROS.

A COMUNICAÇÃO PODE SER FEITA POR MEIO DA FALA, DA ESCRITA, DA IMAGEM E DO SOM.

ATIVIDADE 01

- ESCREVA O NOME DOS SEGUINTE MEIOS DE COMUNICAÇÃO:



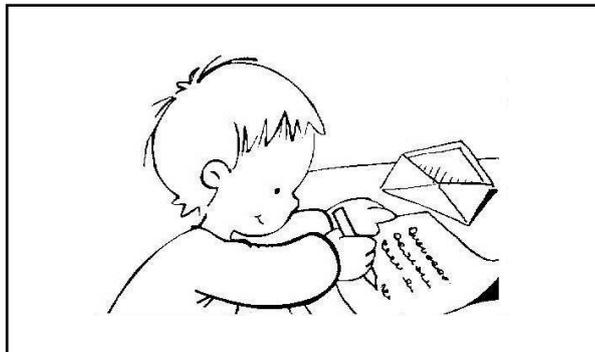
ATIVIDADE 02

- PINTE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO QUE SÃO USADOS EM SUA CASA.

JORNAL	TELEVISÃO	RADIO	COMPUTADOR
TELEGRAMA	CARTA	TELEFONE	FAX

ATIVIDADE 03

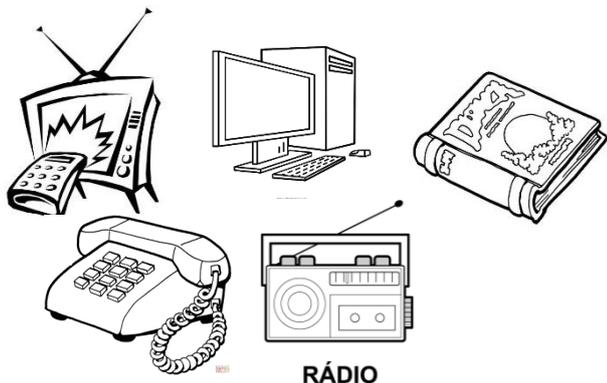
OBSERVE OS DESENHOS E RESPONDA.



- QUAL É O MEIO DE COMUNICAÇÃO QUE CADA CRIANÇA ESTÁ UTILIZANDO?

ATIVIDADE 04

❖ GUSTAVO FEZ UMA PESQUISA SOBRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO MAIS UTILIZADOS NO DIA A DIA DE ALGUMAS PESSOAS DO SEU CONVÍVIO. OBSERVE A TABELA.



RÁDIO	8
TELEVISÃO	15
COMPUTADOR	13
TELEFONE	18
LIVROS	12

- QUAL O MEIO DE COMUNICAÇÃO MAIS UTILIZADO? _____
- QUAL É O MEIO DE COMUNICAÇÃO QUE TEVE 13 VOTOS? _____
- QUANTAS PESSOAS ESCOLHERAM RÁDIO? _____
- QUAL MEIO DE COMUNICAÇÃO TEVE 12 VOTOS? _____

❖ DESENHE O MEIO DE COMUNICAÇÃO QUE VOCÊ MAIS UTILIZA. DEPOIS FORME UMA FRASE.

FRASE: _____

CIÊNCIAS

ATIVIDADE 01: ATIVIDADE PRÁTICA: EXPERIMENTO

O QUE VOCÊ VAI FAZER: OBSERVAR SE A LUZ INFLUENCIA O DESENVOLVIMENTO DAS PLANTAS.

MATERIAL

- 6 SEMENTES DE FEIJÃO.
- 2 COPOS COM TERRA OU ALGODÃO.
- 1 CAIXA DE SAPATO COM TAMPA.

COMO VOCÊ VAI FAZER:

COM AJUDA DE UM ADULTO, FAÇA UM BURACO NA TAMPA DA CAIXA, PRÓXIMO A UMA DAS EXTREMIDADES. O BURACO DEVE TER 5 CENTÍMETROS DE DIÂMETRO.

COLOQUE TRÊS SEMENTES DE FEIJÃO PARA GERMINAR DENTRO DE CADA COPO COM TERRA OU ALGODÃO E DEPOIS REGUE COM UM POUCO DE ÁGUA.

POSICIONE UM DOS COPOS DENTRO DA CAIXA DE MODO QUE ELE FIQUE NA EXTREMIDADE OPOSTA AO BURACO DA TAMPA, O SEGUNDO COPO DEVE FICAR EM UM LOCAL BEM ILUMINADO – POR EXEMPLO, PRÓXIMO A UMA JANELA. ACOMPANHE O EXPERIMENTO POR 10 A 15 DIAS, REGISTRANDO SUAS OBSERVAÇÕES A CADA DOIS DIAS.

ATIVIDADE 02

FAÇA ANOTAÇÕES EM SEU CADERNO, INSIRA A DATA E DESENHE O QUE VOCÊ PERCEBEU EM CADA UMA DAS SITUAÇÕES.

ATIVIDADE 03

ASSINALE O QUE VOCÊ ACHA QUE VAI ACONTECER COM AS SEMENTES EM CADA COPO.

- () AS SEMENTES DE TODOS OS COPOS VÃO GERMINAR.
- () AS SEMENTES DA CAIXA EM QUE HÁ UM BURACO VÃO GERMINAR E CRESCER EM DIREÇÃO A LUZ.
- () SÓ AS SEMENTES DO COPO QUE ESTÃO PERTO DA JANELA IRÃO GERMINAR.

ATIVIDADE 04

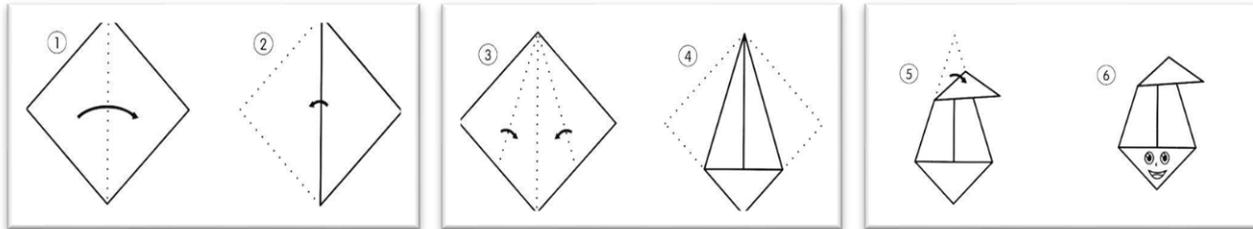
O CORPO DAS PLANTAS É FORMADO POR RAÍZES, CAULE E FOLHAS. MUITAS PLANTAS TAMBÉM PRODUZEM FLORES E FRUTOS: SEGUNDO ESSA INFORMAÇÃO, FAÇA UM LINDO DESENHO NO ESPAÇO ABAIXO, UTILIZANDO AS SEGUINTE PALAVRAS: CORPO, RAIZ, CAULE, FOLHAS, FLORES E FRUTOS.



ARTE

ATIVIDADE 01: BRINCANDO COM DOBRADURA: O SACI.

SIGA AS INSTRUÇÕES E FAÇA UM SACI. 1- DOBRE A FOLHA AO MEIO. 2 DOBRE NOVAMENTE E DESDOBRE. 3- DOBRE AS PONTAS INDICADAS ATÉ O MEIO DO QUADRADO. 4. FORME UM TRIÂNGULO JUNTANDO A PARTE SUPERIOR E A INFERIOR. ESSA ATIVIDADE SERÁ DESENVOLVIDA NO CADERNO.

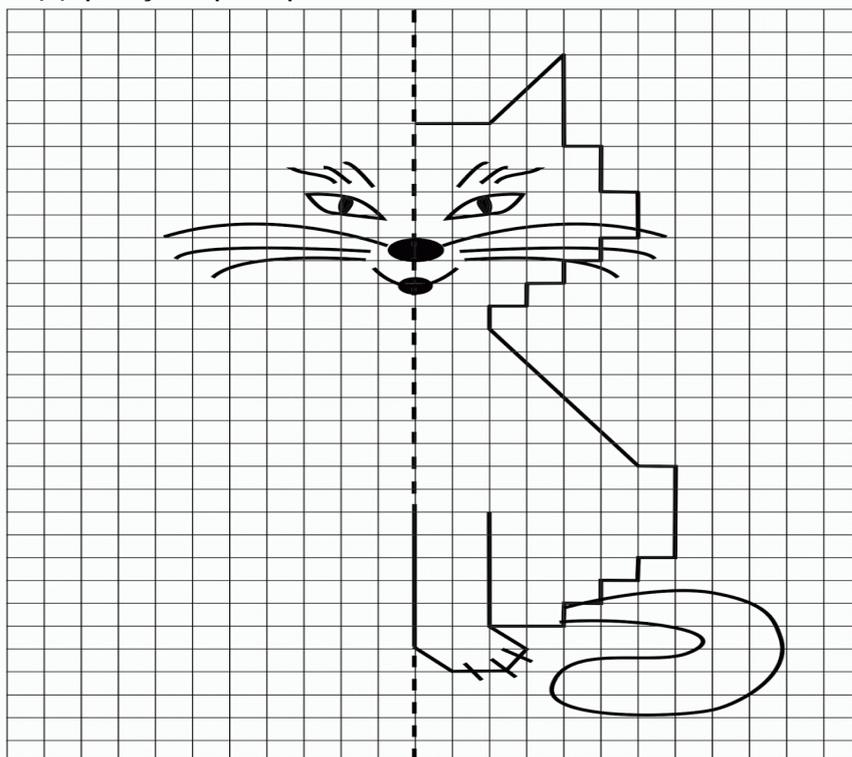


ATIVIDADE 02: VAMOS NOS PREVENIR DO CORONAVÍRUS FAZENDO UM DESENHO CONFORME A LETRA DA MÚSICA.

CAI A ÁGUA DA TORNEIRA FAZ
ESPUMA COM SABÃO VOU
LAVAR MINHAS MÃOZINHAS
PRÁ EVITAR A INFECÇÃO.



ATIVIDADE 03: SOU A GATINHA MEL E ESTÁ FALTANDO PARTE DO MEU CORPO. SERÁ QUE VOCÊ PODE ME AJUDAR? COMPLETE A PARTE QUE ESTÁ FALTANDO SEGUINDO AS INSTRUÇÕES DO LADO. DEPOIS PINTE.



ATIVIDADE 04: VAMOS DEIXAR ESSE DIA BEM COLORIDO.



EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE 01: JOGOS E BRINCADEIRAS - CAÇADOR DE TARTARUGAS

A CRIANÇA DISPERSA NO PÁTIO SERÁ A TARTARUGA, O CAÇADOR SAI CORRENDO PARA PEGAR A TARTARUGA, ESTA EVITARÁ SER APANHADA DEITANDO-SE DE COSTAS, PERNAS E BRAÇOS ENCOLHIDOS, IMITANDO UMA TARTARUGA DEITADA DE COSTAS. A CRIANÇA QUE FOR APANHADA SERÁ O CAÇADOR.

ATIVIDADE 02: CORDAS E RELÓGIO:

FAZER UM CÍRCULO NO CHÃO E FIQUE NO CENTRO SEGURANDO A CORDA PELAS DUAS PONTAS. VÁ GIRANDO E ARRASTANDO UMA DAS PONTAS PELO CHÃO COMO SE FOSSE O PONTEIRO DE UM RELÓGIO. A CRIANÇA DEVE SALTAR O PONTEIRO SEM DEIXAR QUE ELE TOQUE SEUS PÉS.

ATIVIDADE 03 HÁBITOS DE HIGIENE

PARA SERMOS SAUDÁVEIS, DEVEMOS CUIDAR DO NOSSO CORPO. PINTE O QUE DEVEMOS USAR PARA TOMAR BANHO.



ATIVIDADE 04: BRINCADEIRAS CANTADAS

A CRIANÇA FICA SENTADA EM UM CÍRCULO RISCADO NO CHÃO E UM FAMILIAR CANTA A MÚSICA COM A CRIANÇA, QUANDO ACABAR A VEZ, A CRIANÇA CORRE PARA PEGAR A PESSOA QUE ESTÁ CANTANDO A MÚSICA.

CORRE CUTIA DE NOITE E DE DIA
DEBAIXO DA CAMA DA DONA MARIA
CORRE CIPÓ NA CASA DA AVÓ
EU TENHO UM CACHORRINHO CHAMADO TOTÓ
ELE É BONITINHO DE UM LADO SÓ
É UM, É DOIS, É TRÊS, ACABOU SUA VEZ.