



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.
ESCOLA MUNICIPAL IGNÊS ANDREAZZA
PERÍODO: 03/08 a 28/08/2020
TURMA: A e B
NOME COMPLETO _____



LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE:1

1-Leia a parlenda:

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

CANTIGA POPULAR

a) DE ACORDO COM A PARLENDIA, QUEM VOCÊ ACHA QUE PISOU NA PEDRINHA?

b) POR QUE A PEDRINHA ROLOU?

ATIVIDADE:2

2-MARQUE X NA ALTERNATIVA QUE EXPLICA O ÚLTIMO VERSO DA PARLENDIA:

CHINELO CANTOU

- a) () O CHINELO FAZ BARULHO
b) () USOU O CHINELO PARA BATER
c) () O CHINELO É ARTISTA

ATIVIDADE:3

3-LOCALIZE NA PARLENDIA AS PALAVRAS QUE RIMAM COM AS PALAVRAS EM DESTAQUE E COPIE-AS.

AMOU

--	--	--	--

AMEI

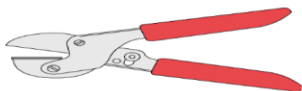
--	--	--

NOME DO ALUNO: _____

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE:4

4-A PERSONAGEM DA PARLENDIA PISOU NA PEDRINHA. OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO E ESCREVA SOMENTE OS NOMES DAS FIGURAS QUE ELA TAMBÉM PODERIA TER PISADO.



ATIVIDADE:5

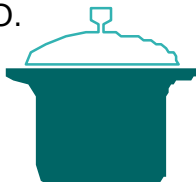
5-LEIA A PARLENDIA ABAIXO, PINTE OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS E CONTE QUANTAS PALAVRAS FORAM UTILIZADAS PARA ESCREVÊ-LA.

DEU MEIO DIA
MACACA SOFIA
PANELA NO FOGO
BARRIGA VAZIA.

TOTAL DE PALAVRAS

ATIVIDADE:6

6-ESCREVA QUATRO (4) TIPOS DE COMIDAS QUE A MACACA SOFIA PODERIA ESTAR FAZENDO.



ESCOLHA DOIS TIPOS DE COMIDA DA ATIVIDADE ANTERIOR E FAÇA FRASES:

1 _____

2- _____

NOME DO ALUNO: _____

ATIVIDADE 7

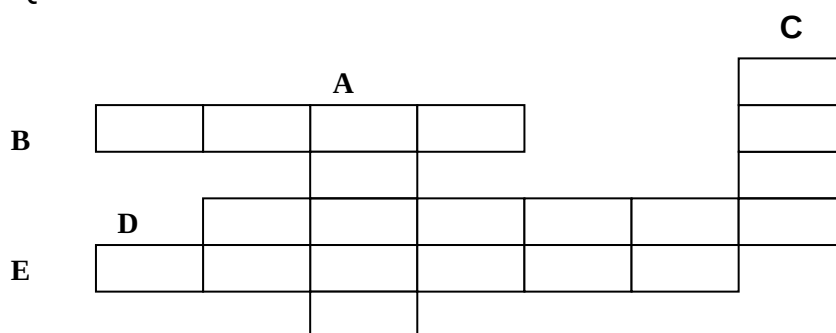
7- LEIA A PARLENDIA:

LÁ EM CIMA DO PIANO
TEM UM COPO DE VENENO QUEM BEBEU,
MORREU O CULPADO NÃO FUI EU.
LÁ NA RUA VINTE E QUATRO
A MULHER MATOU UM GATO
COM A SOLA DO SAPATO
O SAPATO ESTREMECEU A MULHER MORREU
O CULPADO NÃO FUI EU.

POPULAR

a) COMPLETE A CRUZADINHA RESPONDENDO DE ACORDO COM A PARLENDIA:

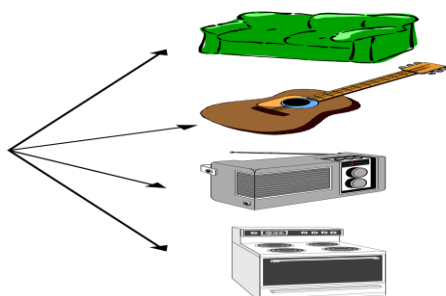
- a) NOME DO INSTRUMENTO MUSICAL.
- b) NOME DO OBJETO QUE UTILIZAMOS PARA BEBER ÁGUA.
- c) NOME DO ANIMAL QUE A MULHER MATOU.
- d) OBJETO QUE A MULHER UTILIZOU PARA MATAR O ANIMAL.
- e) PRODUTO QUE ESTAVA DENTRO DO COPO.



Atividade:8

8-ESCREVA OS NOMES DE ALGUNS OBJETOS QUE PODERIAM SER SUBSTITUÍDOS PELA PALAVRA **PIANO** NO VERSO ABAIXO E DEPOIS LEIA.

LÁ EM CIMA DO



ATIVIDADE:9

9-PINTE A RESPOSTA CORRETA:

LA EM CIMA DO...

a)

PICOLÉ

PIPOCA

PIANO

TEM UM COPO DE...

b)

VACA

VELA

VENENO

NOME DO ALUNO: _____

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE:10

10- LEIA E DESENHE:

PIANO	COPO	SAPATO	MULHER

ATIVIDADE:11

11-PINTE AS SÍLABAS QUE FORMAM O NOME DAS IMAGENS



PI	MO	NO
MI	A	PA



CO	PO	CI
PU	BO	PO

ATIVIDADE:12

A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z

1- OBSERVE OS DESENHOS E ESCREVA O NOME DE CADA UM, SEGUINDO A ORDEM ALFABÉTICA.



1- _____ 6- _____ 11- _____

2- _____ 7- _____ 12- _____

3- _____ 8- _____ 13- _____

4- _____ 9- _____ 14- _____

5- _____ 10- _____ 15- _____

MATEMÁTICA

ATIVIDADE:1 CALENDÁRIO

1-OBSERVE O CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO DE 2020. E COMPLETE O QUE SE PEDE:

CALENDÁRIO AGOSTO-2020



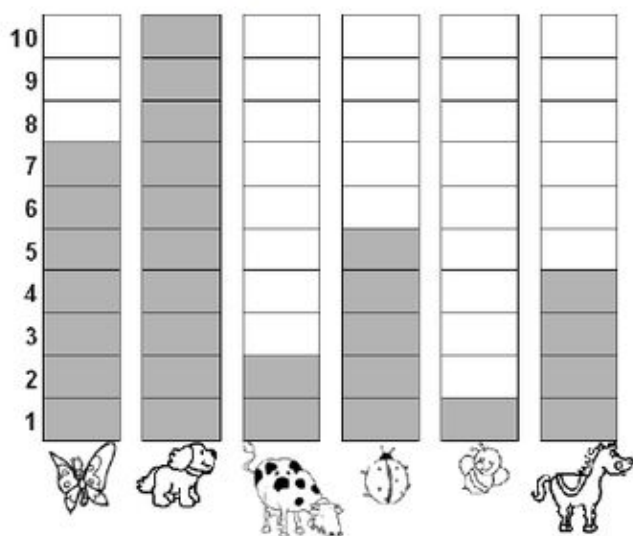
DOMINGO	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO
						1
2		4	5		7	8
9	10		12		14	
16		18	19		21	22
	24		26		28	29
	31					

- a- COMPLETE O CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO COM OS DIAS QUE ESTÃO FALTANDO.
- b- NO SEGUNDO DOMINGO DO MÊS DE AGOSTO COMEMORAMOS O DIA DOS PAIS. PINTE ESSE DIA DE AZUL.
- c- QUAL DIA DA SEMANA COMEÇA O MÊS DE AGOSTO. _____
- d- NO DIA 22 DE AGOSTO COMEMORAMOS O DIA DO FOLCLORE BRASILEIRO. PINTE ESSE DIA DE VERMELHO.

ATIVIDADE:2 GRÁFICOS E TABELAS

OS GRÁFICOS E TABELAS SÃO UTILIZADOS PARA DEMONSTRAR DE FORMA MAIS FÁCIL UMA SITUAÇÃO ENVOLVENDO NÚMEROS.

2-OBSERVE O GAFICO QUE MOSTRA O ANIMAL PREFERIDO PELOS ALUNOS NO 2º ANO:



DE ACORDO COM O GRÁFICO COMPLETE A TABELA COM A QUANTIDADE DE ANIMAIS REPRESENTADO NO GRÁFICO:

NOME DO ANIMAL	QUANTIDADE
Abelha	
Borboleta	
Cachorro	
Cavalo	
Joaninha	
Vaca	

ATIVIDADE 3-

DE ACORDO COM O GRÁFICO DA ATIVIDADE 1, RESPONDA:

- a- QUAL FOI O ANIMAL MAIS VOTADO? _____ QUAL FOI O ANIMAL MENOS VOTADO? _____ QUANTOS VOTOS TEVE O CAVALO? _____

NOME DO ALUNO: _____

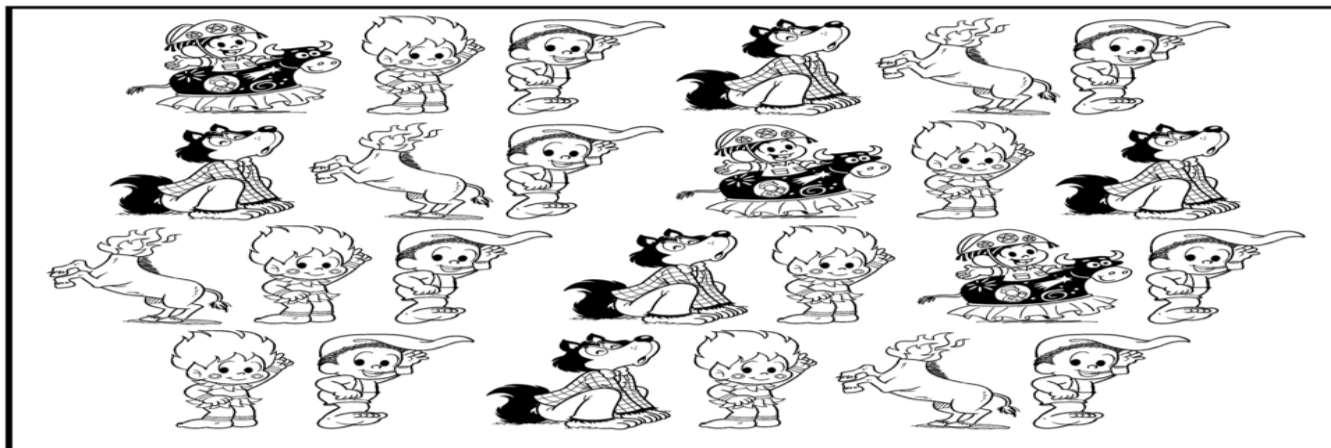
MATEMÁTICA

ATIVIDADE:4

4- OS ALUNOS DO 2º ANO FIZERAM UMA ATIVIDADE DE ARREMESSO DE BOLAS. OBSERVE QUANTAS BOLAS CADA CRIANÇA ACERTOU NA CESTA E COMPLETE A TABELA

CRIANÇAS	QUANTIDADE DE BOLAS NA CESTA	NÚMERO
CARLOS		
FELIPE		
PEDRO		
GIOVANI		
VÍTOR		
FÁBIO		

ATIVIDADE:5 QUANTOS TEM CADA PERSONAGEM? ATIVIDADE:6 RESPONDA RÁPIDO:



QUANTAS PATAS TEM 1 MULA- SEM- CABEÇA?



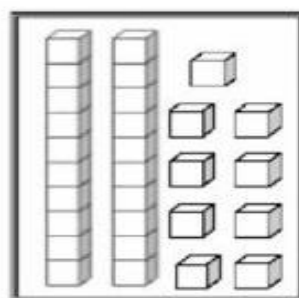
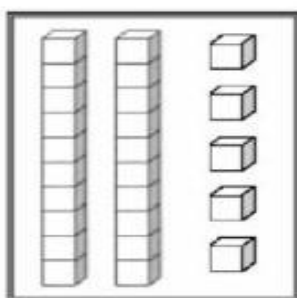
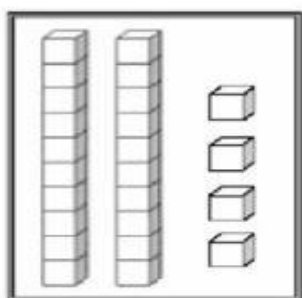
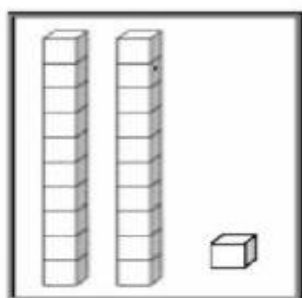
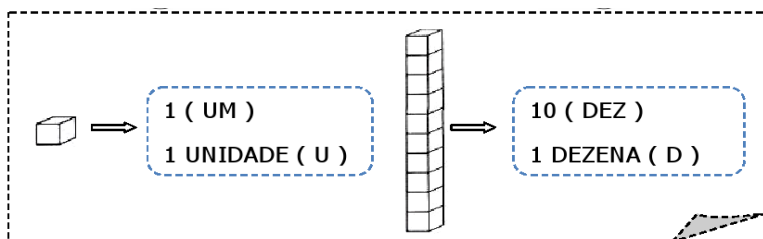
QUANTAS PATAS TEM 6 MULAS- SEM- CABEÇA JUNTAS?

NOME DO ALUNO: _____

MATEMÁTICA

ATIVIDADES:7

7- OBSERVE O MATERIAL DOURADO E COMPLETE:



ATIVIDADE:8

8- DECOMPONHA OS NÚMEROS ABAIXO: **24 = 2 DEZENAS + 4 UNIDADES**

a) 07 = _____

b) 28 = _____

c) 35 = _____

ATIVIDADE:9

9- OBSERVE AS BONECAS ABAIXO

8



Boneca 1

15



Boneca 2

43



Boneca 3

61



Boneca 4

ESCREVA POR EXTENSO O NUMERAL QUE CADA BONECA REPRESENTA:

a) BONECA 1 _____

b) BONECA 2 _____

c) BONECA 3 _____

d) BONECA 4 _____

NOME DO ALUNO: _____

MATEMÁTICA

ATIVIDADE:10

10- PETERSON ANOTOU O NÚMERO DE HORAS QUE ESTUDOU EM DUAS SEMANAS.

HORAS DE ESTUDO DE PETERSON

PERÍODO	NÚMERO DE HORAS
1ª SEMANA	13
2ª SEMANA	7

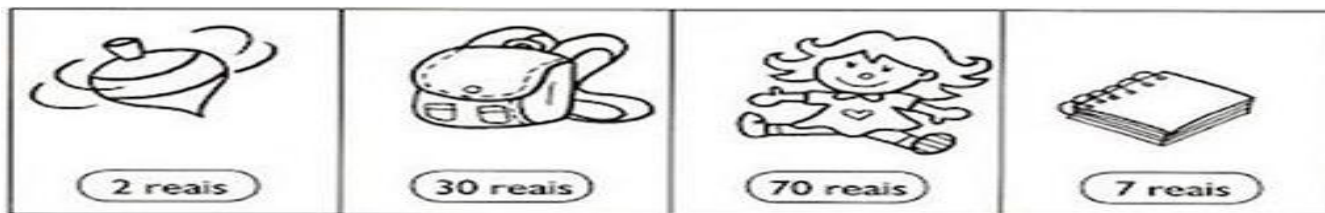
a) QUANTAS HORAS PETERSON ESTUDOU AO TODO NESSAS DUAS SEMANAS?

D	U

R: _____

ATIVIDADE:11

VEJA OS PREÇOS DOS OBJETOS E RESPONDA:



a) QUAL O OBJETO MAIS CARO? _____

b) QUAL É O OBJETO MAIS BARATO? _____

c) QUAL É O PREÇO DA MOCHILA? _____

d) QUAL É O TOTAL SE COMPRAR UM PIÃO E UM CADERNO? _____

ATIVIDADE:12VAMOS SOMAR OS REAIS?



_____ + _____ = _____



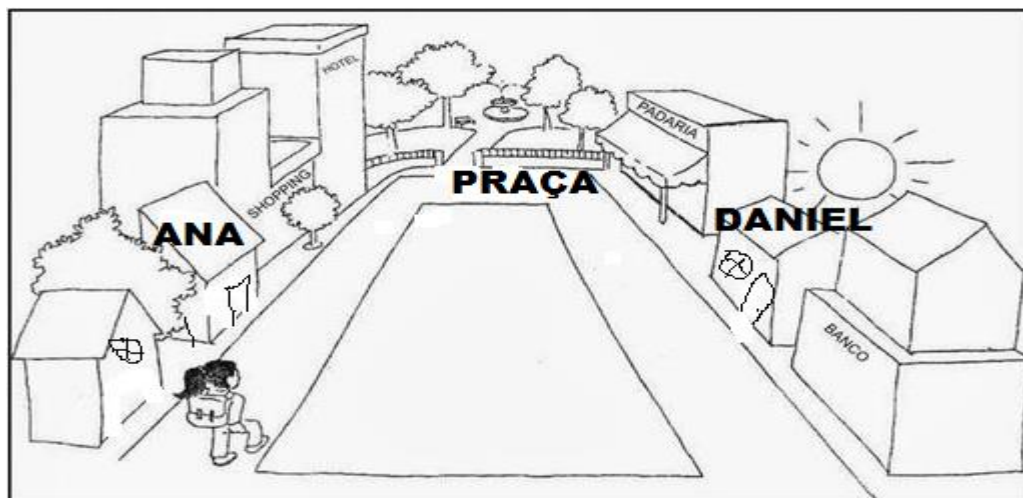
_____ + _____ = _____

ATIVIDADE:1

GEOGRAFIA

1-Os pontos de referência

OS PONTOS DE REFERÊNCIA SÃO ELEMENTOS QUE NOS ORIENTAM PARA CHEGARMOS A DIFERENTES LUGARES, QUE NÃO CONHECEMOS AINDA.



- a) ANA MORA PERTO DO SHOPPING, EM FRENTE A CASA DE DANIEL.
CIRCULE A CASA DE ANA

ATIVIDADE:2

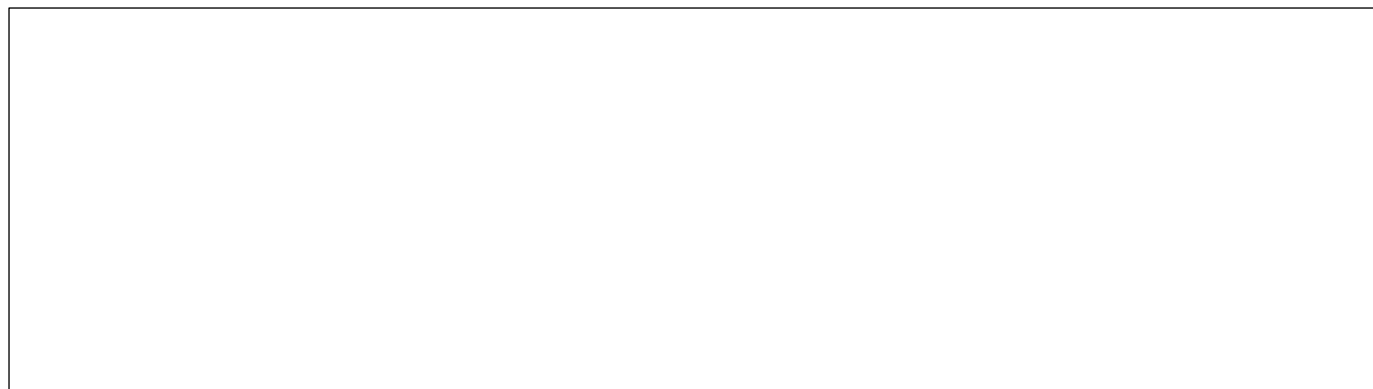
- a) O QUE TEM DO LADO DIREITO DA CASA DE DANIEL?

- b) QUAL A IMAGEM QUE ESTÁ ATRÁS DA PADARIA?

ATIVIDADE:3

3- DESENHE SUA CASA E ALGUNS PONTOS DE REFERÊNCIA PRÓXIMOS A SUA CASA.

EXEMPLO: MERCADO, AÇOUGUE, IGREJA, LOJA, ESCOLA, PADARIA OU CLUBE.



NOME DO ALUNO: _____

GEOGRAFIA

ATIVIDADE :4

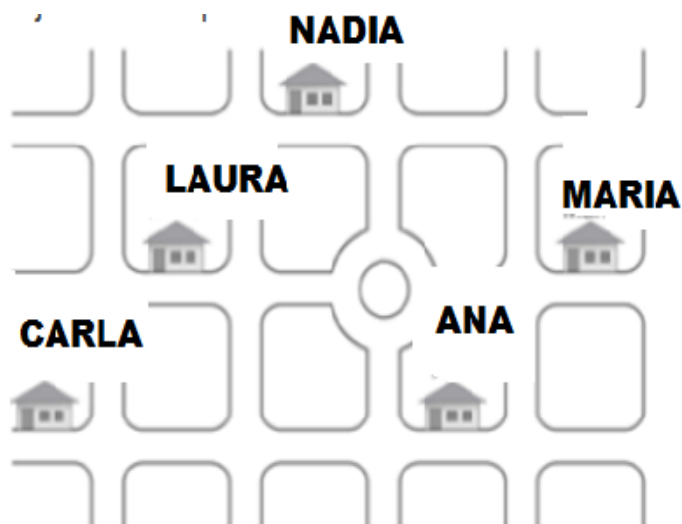
4-VAMOS SE LOCALIZAR?

E				
D				
C				
B				
A	1	2	3	4

RESPONDA OS COMANDOS:

- a) COMANDO: ESTA FIGURA ESTÁ LOCALIZADA NA LINHA **B**, COLUMNA **3**..
- A FIGURA É _____
- b) COMANDO: ESTA FIGURA ESTÁ LOCALIZADA NA LINHA **E** NA ÚLTIMA COLUMNA.**4**
- A FIGURA É _____
- c) COMANDO: PARA ENCONTRAR ESTA FIGURA SAIA DO CAMPO DE FUTEBOL, ANDE DUAS CASAS PARA CIMA, PARE, VIRE À ESQUERDA E ANDE DUAS CASAS. A FIGURA É _____

e) ANA FEZ O DESENHO DE ALGUMAS RUAS DE SEU BAIRRO PRÓXIMOS A SUA CASA.LOCALIZOU SUA CASA E MARCO-A COM SEU NOME.LOCALIZOU TAMBÉM A CASA DE QUATRO AMIGAS E MARCOU-AS COM O NOME DE CADA UMA: QUAL AMIGA FICA MAIS PRÓXIMA DA CASA DE ANA?

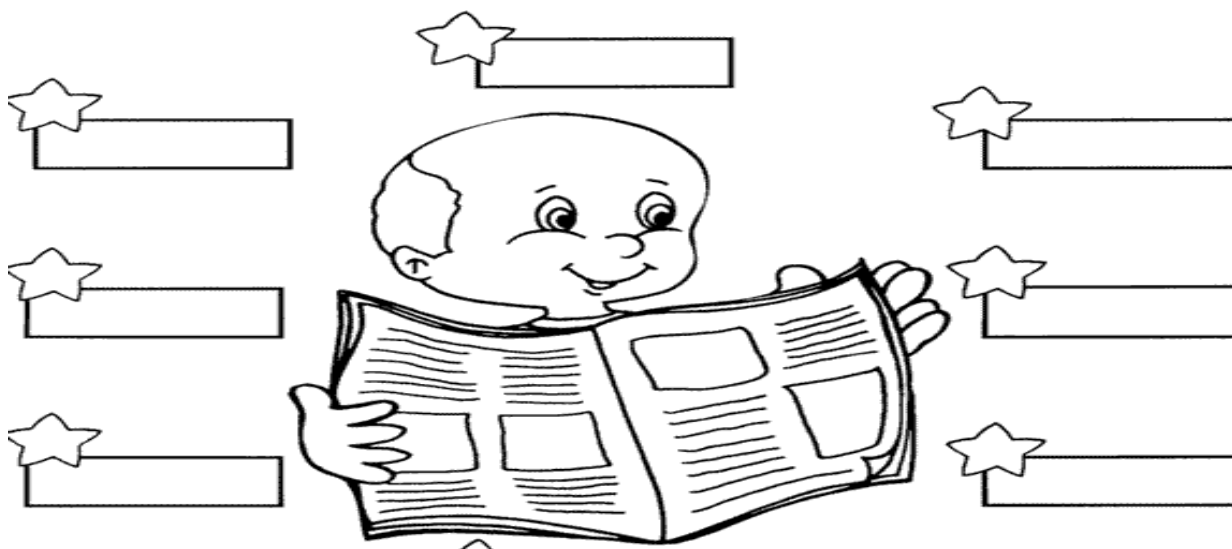


HISTÓRIA

ATIVIDADE:1

DIA DOS PAIS – SEGUNDO DOMINGO DE AGOSTO COMEMORAMOS O DIA DOS PAIS.

1-ESCREVA PALAVRAS QUE LEMBRAM O PAPAI:



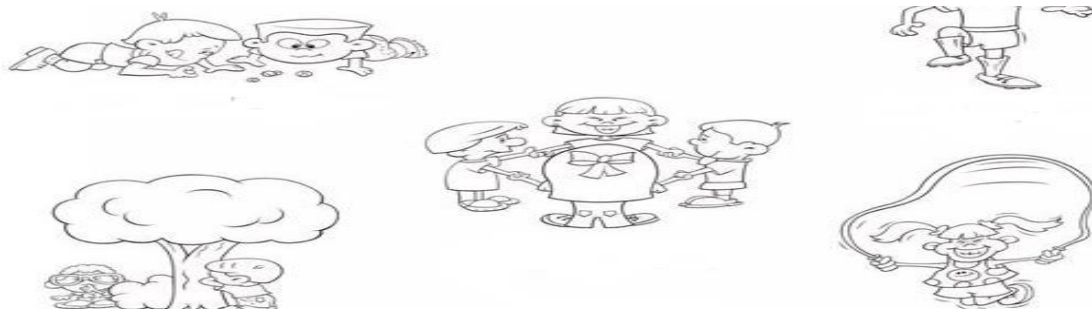
ATIVIDADE:2

22 DE AGOSTO – DIA DO FOLCLORE BRASILEIRO

DIA DO FOLCLORE – 22 DE AGOSTO

NO DIA 22 DE AGOSTO COMEMORAMOS O FOLCLORE BRASILEIRO. FOLCLORE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.

2- PINTE AS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ MAIS GOSTA:



a) AGORA ESCREVA OS NOMES DAS BRINCADEIRAS:

NOME DO ALUNO: _____

HISTÓRIA

ATIVIDADE:3

3- COMPLETE A CRUZADINHA COM AS LENDAS NO NOSSO FOLCLORE:

CRUZADINHA FOLCLÓRICA

The crossword puzzle grid is as follows:

- 1 Across: 8 squares
- 2 Down: 7 squares
- 3 Across: 4 squares
- 4 Across: 8 squares
- 5 Across: 4 squares
- 6 Across: 4 squares
- 7 Across: 8 squares

The illustrations below the grid are:

- 1: A Boto (pink river dolphin)
- 2: A Boitatá (fireball spirit)
- 3: A Curupira (mischievous goblin)
- 4: A Mico Boto (pink river dolphin)
- 5: A Cuca (monster that kidnaps children)
- 6: A Iara (mermaid-like water spirit)
- 7: A Cobra (python)

ATIVIDADE:4

4-VAMOS BRINCAR DE ADIVINHAS!!!!

PINTA A RESPOSTA CORRETA PARA A ADIVINHA;

a- O QUE É, O QUE É, TEM BICO, MAS NÃO BICA, TEM ASA, MAS NÃO VOA.



CIÊNCIAS

ATIVIDADE:1

LEIA COM AJUDA DE UM ADULTO.

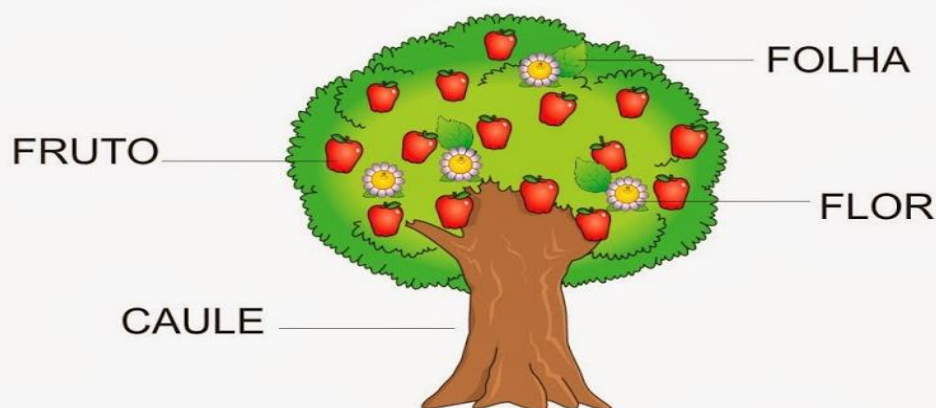
A IMPORTÂNCIA DO SOL

SEM A LUZ DO SOL NÃO SERIA POSSÍVEL A VIDA NA TERRA. É A PARTIR DA ENERGIA DO SOL QUE AS PLANTAS PRODUZEM A MATÉRIA ORGÂNICA QUE CONSTITUI SEU CORPO, BEM COMO O OXIGÊNIO NECESSÁRIO AOS SERES VIVOS (FOTOSSÍNTESE).

a) SERÁ QUE AS PLANTAS TAMBÉM PRECISAM DO SOL E DA ÁGUA PARA SOBREVIVER?

ATIVIDADE:2

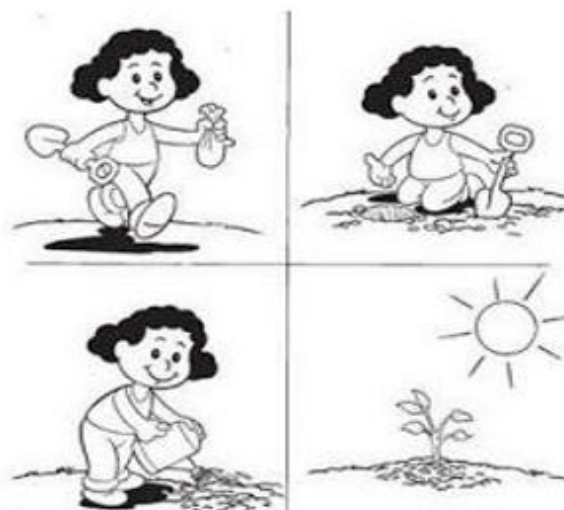
2-OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E RESPONDA:



a) QUAL PARTE DA PLANTA NÃO APARECE NA ILUSTRAÇÃO?

ATIVIDADE:3

3-VOCÊ SABE O QUE A MARIA ESTÁ FAZENDO?



NOME DO ALUNO: _____

CIÊNCIAS

ATIVIDADE:4

4-LEIA O TEXTO E COMPLETE:

AS PLANTAS SÃO SERES VIVOS POIS AS MESMAS ,NASCEM,CRESCEM,REPRODUZEM E MORREM.

- A **RAIZ**: PRENDE A PLANTA NO SOLO E DELE RETIRA A ÁGUA E OS SAIS MINERAIS QUE A PLANTA PRECISA.
- O **CAULE**: SERVE PARA SEGURAR AS FOLHAS ,FLORES E FRUTOS.
- AS **FOLHAS** SÃO RESPONSÁVEIS PELA RESPIRAÇÃO DA PLANTA.
- AS **FLORES** SERVEM PARA REPRODUÇÃO DA PLANTA E DELA SÃO FORMADOS OS FRUTOS.
- OS **FRUTOS** GUARDAM AS SEMENTES.

a) DEFINA CADA UMA DAS PARTES DA PLANTA:

1-RAIZ _____

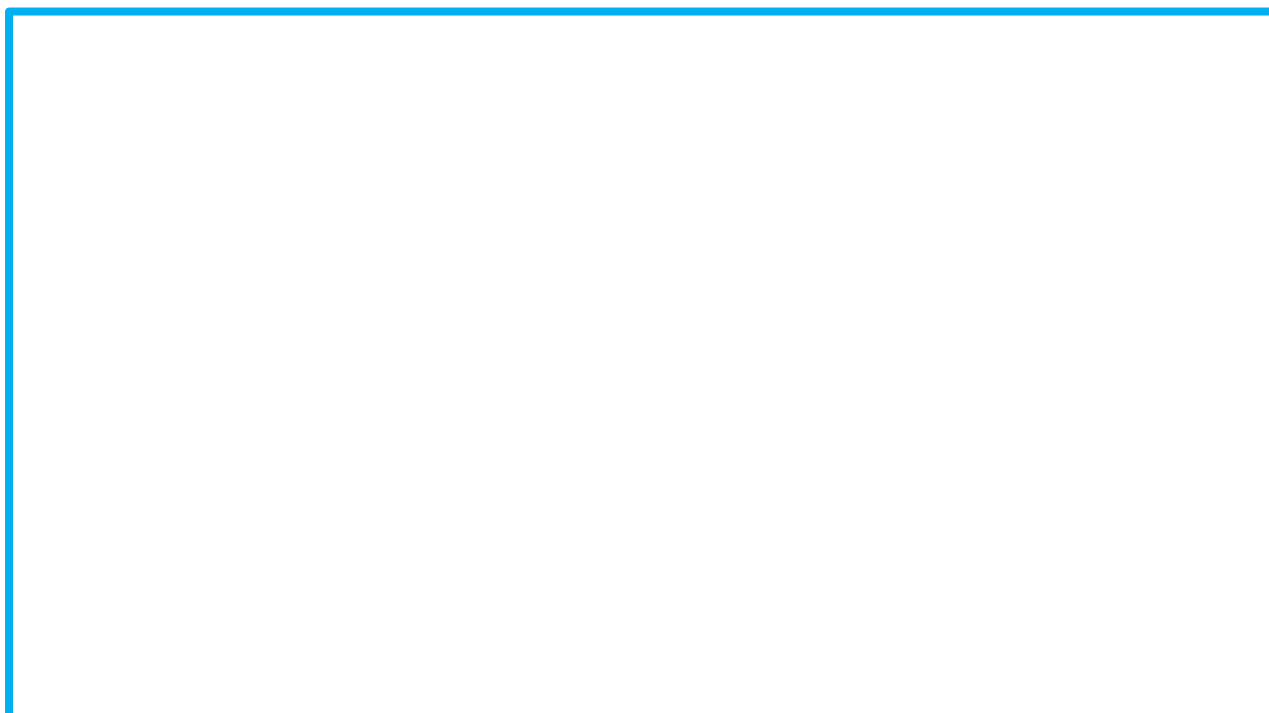
2-FLOR _____

3-FOLHA _____

4-FRUTO _____

b) DESENHE UMA PALNTA COM TODAS AS SUAS PARTES.

RAIZ – CAULE – FOLHAS – FRUTOS - FLOR





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.
ESCOLA MUNICIPAL IGNÊS ANDREAZZA
PERÍODO: 03/08 a 28/08/2020
TURMA: 2º A e B
NOME COMPLETO _____



ARTE

ATIVIDADE:1

1- VOCÊ SABE O QUE É FOLCLORE? COM A AJUDA DE UM ADULTO, LEIA O TEXTO ABAIXO:

FOLCLORE É UM GÊNERO DE CULTURA DE ORIGEM POPULAR, CONSTITUÍDO PELOS COSTUMES E TRADIÇÕES POPULARES TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. TODOS OS POVOS POSSUEM SUAS TRADIÇÕES, CRENDICES, SUPERSTIÇÕES, QUE SÃO DISSEMINADAS POR MEIO DE LENDAS, CONTOS, PROVÉRBIOS, CANÇÕES, DANÇAS, ARTESANATOS, JOGOS, RELIGIOSIDADE, BRINCADEIRAS INFANTIS, MITOS, IDIOMAS E DIALETOS CARACTERÍSTICOS, ADIVINHAÇÕES, FESTAS E OUTRAS ATIVIDADES CULTURAIS QUE NASCERAM E SE DESENVOLVERAM COM O POVO.

ATIVIDADE:2

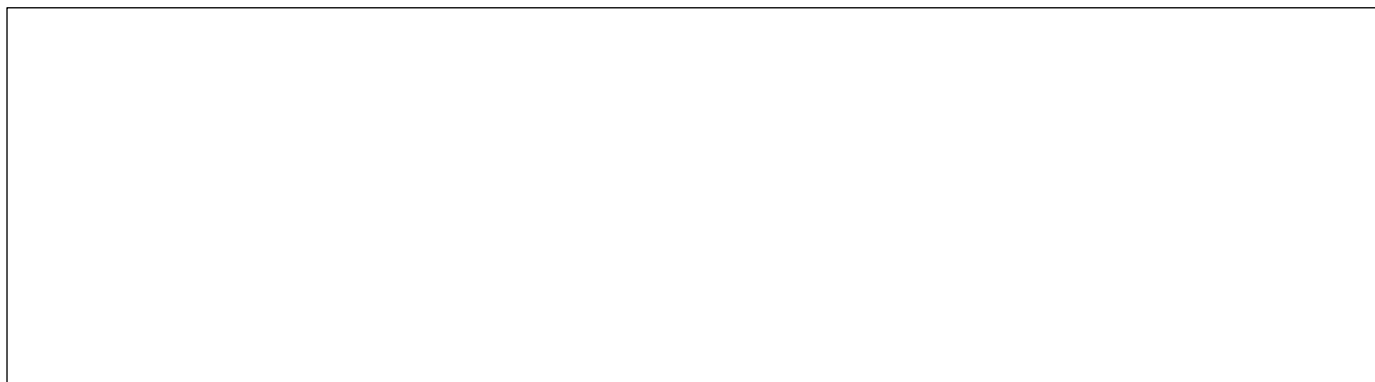
2-VAMOS CONHECER ALGUNS PERSONAGENS DO FOLCLORE E DEPOIS DESENHE O PERSONAGEN CORRESPONDENTE ABAIXO DE CADA TEXTO:
SEGUNDO MUITOS AUTORES, O SACI É UM MENINO TRAVESSO, DE COR NEGRA, QUE POSSUI APENAS UMA PERNA, USA UMA CARAPUÇA OU GORRO VERMELHO NA CABEÇA E FICA O TEMPO TODO FUMANDO CACHIMBO.

NOME DO ALUNO: _____

ARTE

ATIVIDADE:3

3- IARA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

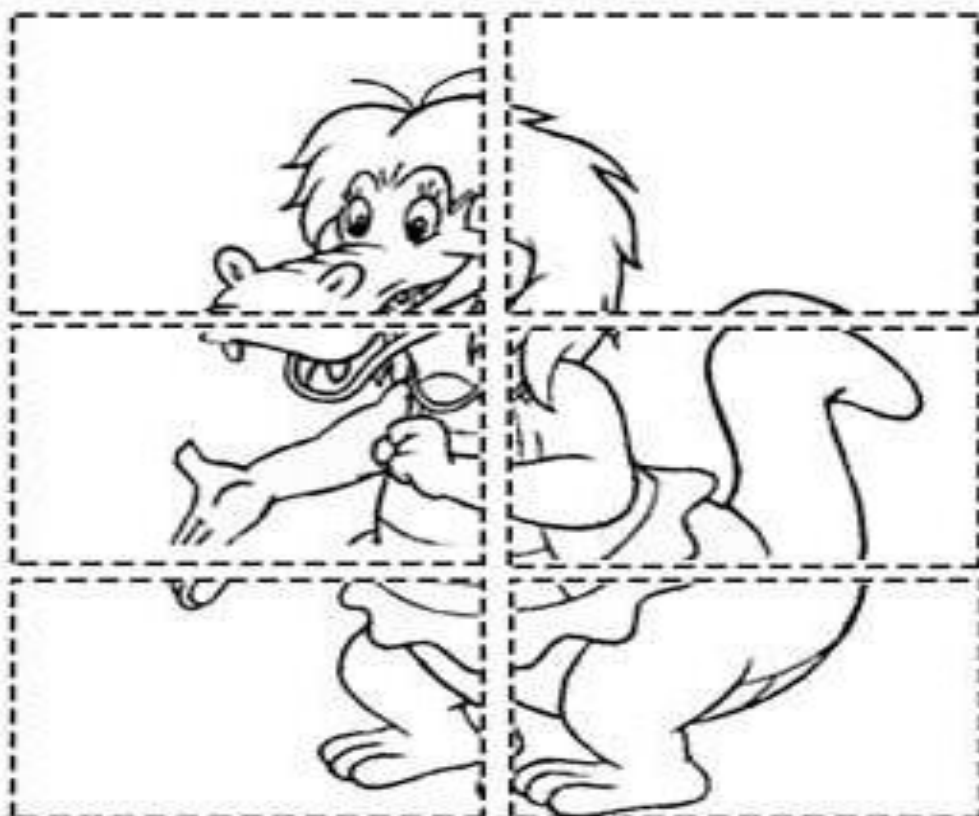


ATIVIDADE:4

4-VAMOS PINTAR, RECORTAR E MONTAR UM QUEBRA-CABEÇA DA CUCA

CUCA

ESSE É A CUCA.
JÁ FALEI QUE ELA É PRIMA
DO SACI?
AH ... FALEI, FALEI SIM ...
BEM, NÃO PRECISA TER MEDO,
POIS ESSA HISTÓRIA QUE ELA
TE PEGA É TUDO BOBAGEM.
ELA NUNCA PEGA NINGUÉM.



EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE:1

1-VAMOS APRENDER OS MOVIMENTOS DE GINÁSTICA.

OBS: Realizar 15 segundos cada uma (Tirar fotos ou gravar)

-REPETIR QUANTAS VEZES FOR NECESSÁRIO PARA OBTER OS RESULTADOS.

- É NORMAL SENTIR DORES LEVES, POIS NOSSO CORPO CONTÉM MÚSCULOS QUE ESTÃO SENDO TRABALHADOS NESTAS ATIVIDADES

a)



b)



2-LIGUE CORRETAMENTE AS PARTES DO CORPO AO SEU NOME E FAÇA UM LINDO COLORIDO.



MÃO
PERNA
OLHO
NARIZ
CABEÇA
BOCA

EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE:3

3- MARA ESTÁ FAZENDO GINÁSTICA.
CIRCULE A **MÃO** DIREITA DE MARA.



ATIVIDADE:4

4- CORRIDA DO OVO.

OBS: PODE UTILIZAR UM OVO , BOLINHA DE PAPEL, OU BOLINHA DE PLÁSTICO

- DAR 10 PASSADAS DE IDA E 10 DE VOLTA COM A COLHER NA BOCA SEM DERRUBAR O OVO.
- COM AS MÃOS PARA TRÁS.

SEGUIR AS ORIENTAÇÕES DA FIGURA [Gravar video e tirar foto](#)



NOME DO ALUNO: _____