



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



## ATIVIDADES AVALIATIVAS DO 2º BIMESTRE

**PERÍODO DE 27/07/2020 A 31/07/2020**

**Turma: 1ºA, 1ºB, 1ºC, 1ºD**

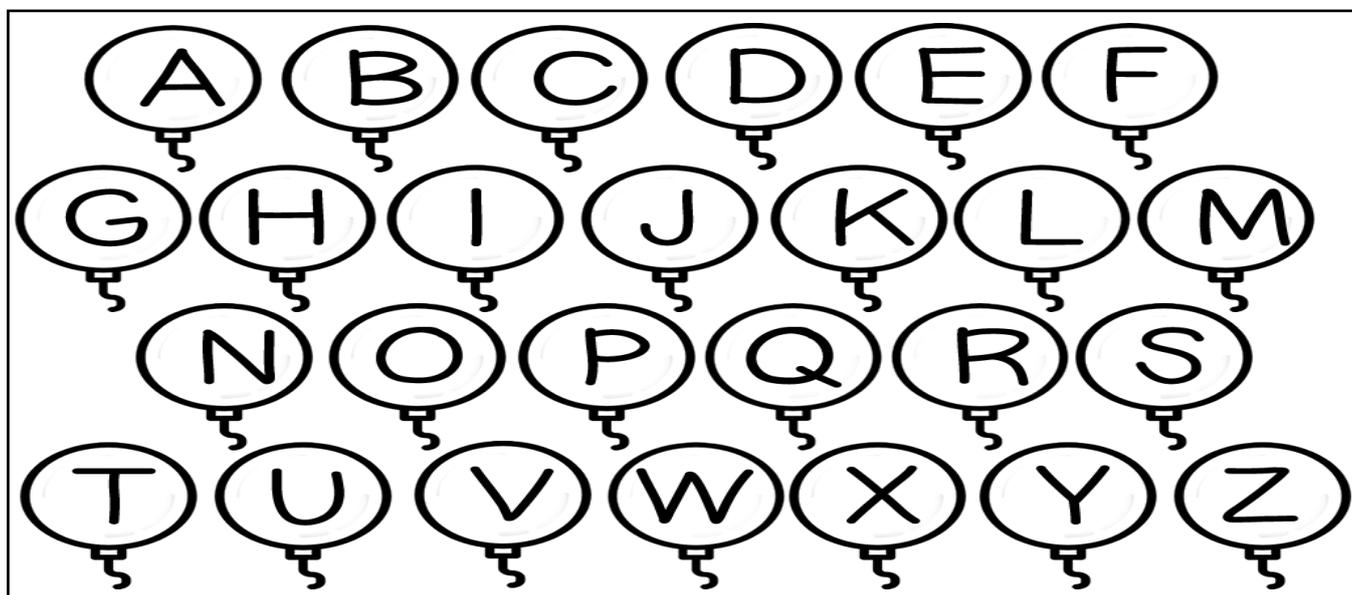
**ATENÇÃO SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS: OS ALUNOS DEVEM REALIZAR AS ATIVIDADES NO PERÍODO DE 27/07/2020 A 31/07/2020 AS ATIVIDADES AVALIATIVAS DEVEM SER ENTREGUES DE FORMA FÍSICA NA ESCOLA, PARA QUE OS PROFESSORES POSSAM ESTAR CORRIGINDO E ELABORANDO AS NOTAS DO 2º BIMESTRE. ESTAREMOS POSTANDO NOS GRUPOS DE WHATSAPP DE CADA SALA UM CRONOGRAMA COM AS DATAS E HORÁRIOS DAS ENTREGAS, PARA EVITAR AGLOMERAÇÕES E TOMANDO TODOS OS CUIDADOS NECESSÁRIOS RECOMENDADOS PELOS PROFISSIONAIS DA SAÚDE DIANTE DA COVID-19.**

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 1: ESCREVA O SEU NOME COMPLETO:

QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME:

ATIVIDADE 2: PINTE AS VOGAIS DE AZUL E AS CONSOANTES DE VERMELHO:



**ATIVIDADE 3:** OBSERVE AS IMAGENS E LIGUE AS PALAVRAS AS CENAS CORRETAS:



**AU**

**AI**

**OI**

**ATIVIDADE 4:** CANTE A MÚSICA DA BORBOLETINHA, A SEGUIR CIRCULE AS VOGAIS PRESENTES NA MÚSICA:

**BORBOLETINHA**

BORBOLETINHA TÁ NA COZINHA  
FAZENDO CHOCOLATE  
PARA A MADRINHA  
POTI-POTI  
PERNA DE PAU  
OLHO DE VIDRO  
E NARIZ DE PICA-PAU  
PAU-PAU



**ATIVIDADE 5:** OBSERVE A PALAVRA:

**BORBOLETA**

QUANTAS LETRAS TEM ESTA PALAVRA? \_\_\_\_\_

QUAL É A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA? \_\_\_\_\_

QUAL É A ÚLTIMA LETRA DA PALAVRA? \_\_\_\_\_

QUANTAS SÍLABAS TEM ESTA PALAVRA? \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 6:** MARQUE UM (X) ONDE TODAS AS PALAVRAS COMEÇAM COM A MESMA SÍLABA DA PALAVRA **BORBOLETA**:

( ) BANANA – ÁRVORE – PERNA

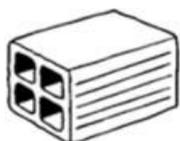
( ) BONITO – BOTA – BOLITA

( ) BRUXA – ABELHA – COMETA

**ATIVIDADE 7: PINTE AS LETRAS QUE FORMAM AS PALAVRAS:**

 <b>SAPATO</b>	O C A S R T M A P I A E
 <b>CANETA</b>	C A A N J E I O T
 <b>DADO</b>	J D A S M O E I D

**ATIVIDADE 8: PINTE AS SÍLABAS QUE FORMAM AS PALAVRAS E ESCREVA O NOME DELAS:**



TI	MA	LO
RA	JO	DI



RU	CA	LU
GU	JU	SA

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



GA	TA	LI
JA	VA	LI

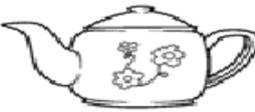


BEI	VA	LU
GO	TU	JO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 9: OBSERVE AS IMAGENS E COMPLETE AS SÍLABAS QUE FALTAM:**

  
 \_\_\_ LE

  
 \_\_\_ VALO

  
 \_\_\_ DO

  
 \_\_\_ IJÃO

  
 \_\_\_ TO

  
 \_\_\_ LO

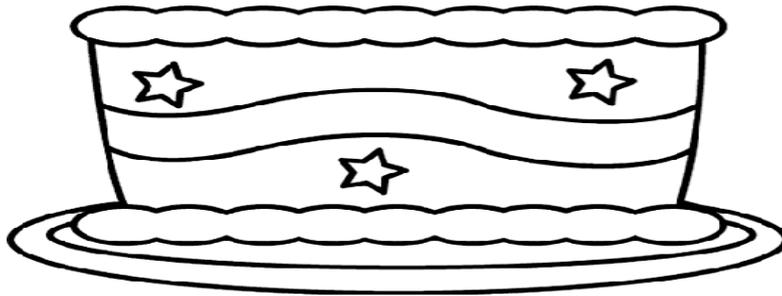
  
 \_\_\_ NELA

  
 \_\_\_ SUS

# MATEMÁTICA

**ATIVIDADE 1:** QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?

- DESENHE NO BOLO DE ANIVERSÁRIO A QUANTIDADE DE VELINHAS QUE REPRESENTA SUA IDADE.



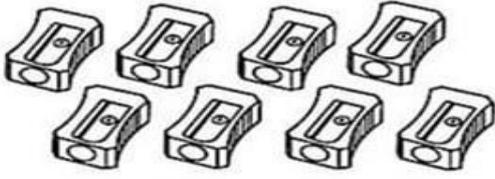
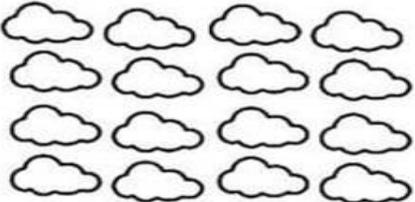
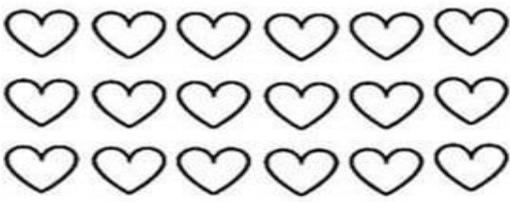
**ATIVIDADE 2:** DESCUBRA OS NÚMEROS QUE FALTAM PARA COMPLETAR A SEQUÊNCIA: (CONSULTE SUA TABELA)

1				5				10
	12		14				18	
		23				27		30
			34		36		38	
41				45				49

**ATIVIDADE 3:** COMPLETE OS NÚMEROS:

ANTES		ENTRE		DEPOIS		
<input type="text"/>	40	10	<input type="text"/>	12	20	<input type="text"/>
<input type="text"/>	12	19	<input type="text"/>	21	13	<input type="text"/>
<input type="text"/>	32	51	<input type="text"/>	53	41	<input type="text"/>

**ATIVIDADE 4:** PINTA O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE IMAGEM EM CADA CONJUNTO:

 <p>(3) (8) (5) (9)</p>	 <p>(4) (6) (5) (2)</p>
 <p>(9) (16) (10) (6)</p>	 <p>(13) (16) (18) (24)</p>

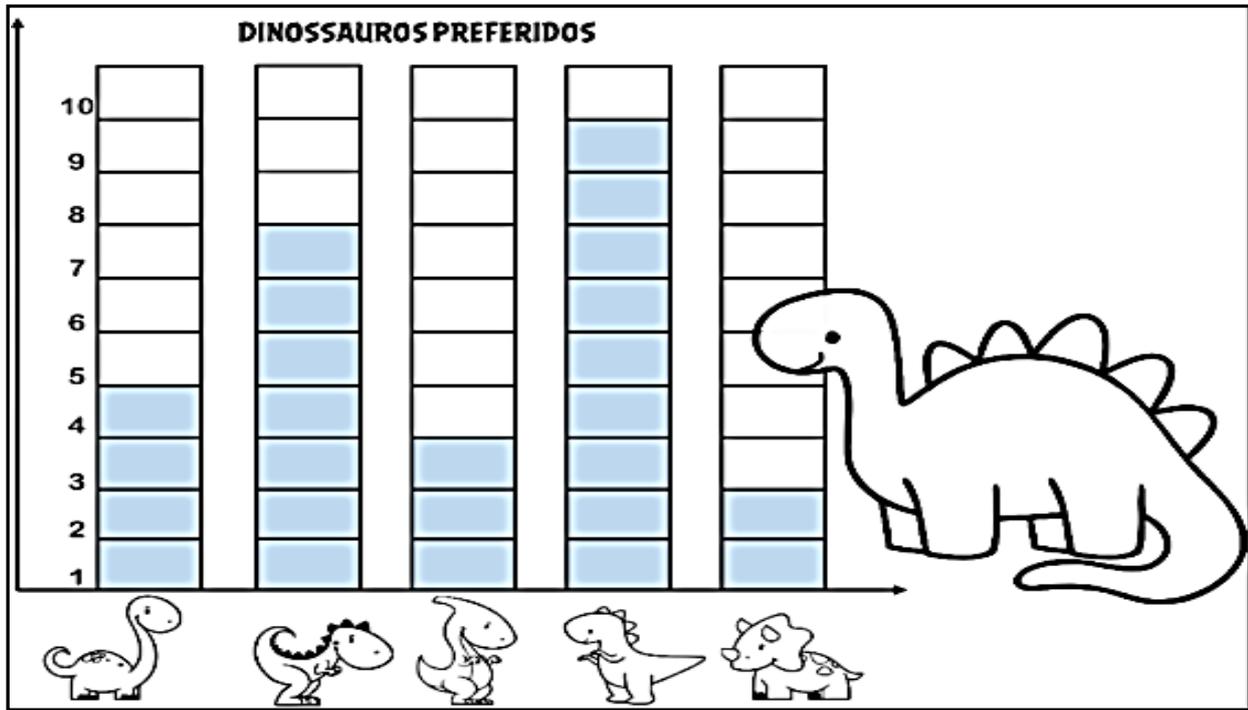
**ATIVIDADE 5:** LIGUE OS NÚMEROS A SUA FORMA ESCRITA:

4 .	.DOZE
15.	.OITO
20.	.SEIS
12.	.QUATRO
8.	.QUINZE
6.	.VINTE

**ATIVIDADE 6:** RESOLVA AS ADIÇÕES E SUBTRAÇÕES:

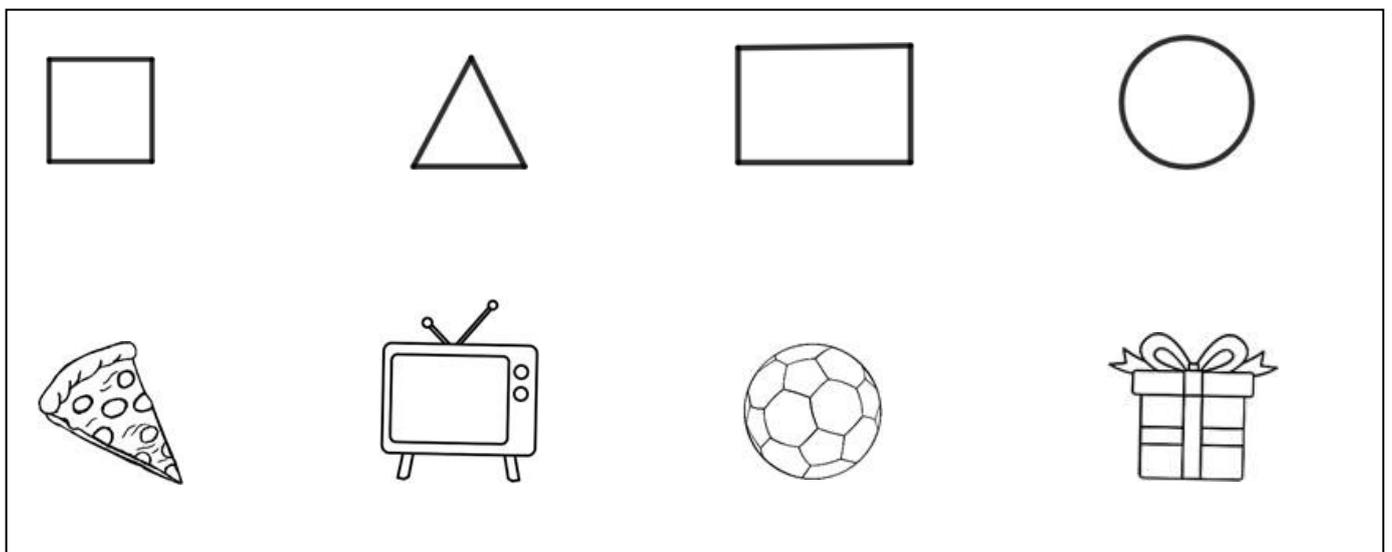
$4 + 1 =$ ○	$2 + 0 =$ ○	$5 - 3 =$ ○
$2 + 1 =$ ○	$1 + 3 =$ ○	$5 - 4 =$ ○
$2 + 3 =$ ○	$3 - 3 =$ ○	$5 - 1 =$ ○

**ATIVIDADE 7 E 8: OBSERVE O GRÁFICO:**



- FAÇA UM X NO DINOSSAURO QUE TEVE 3 VOTOS.
- PINTE DE VERMELHO O DINOSSAURO COM MENOS VOTOS.
- QUANTOS VOTOS O DINOSSAURO PREFERIDO TEVE?
- CIRULE O DINOSSAURO QUE TEVE 7 VOTOS.

**ATIVIDADE 9: LIGUE AS FIGURAS AS FORMAS GEOMÉTRICAS SEMELHANTES:**

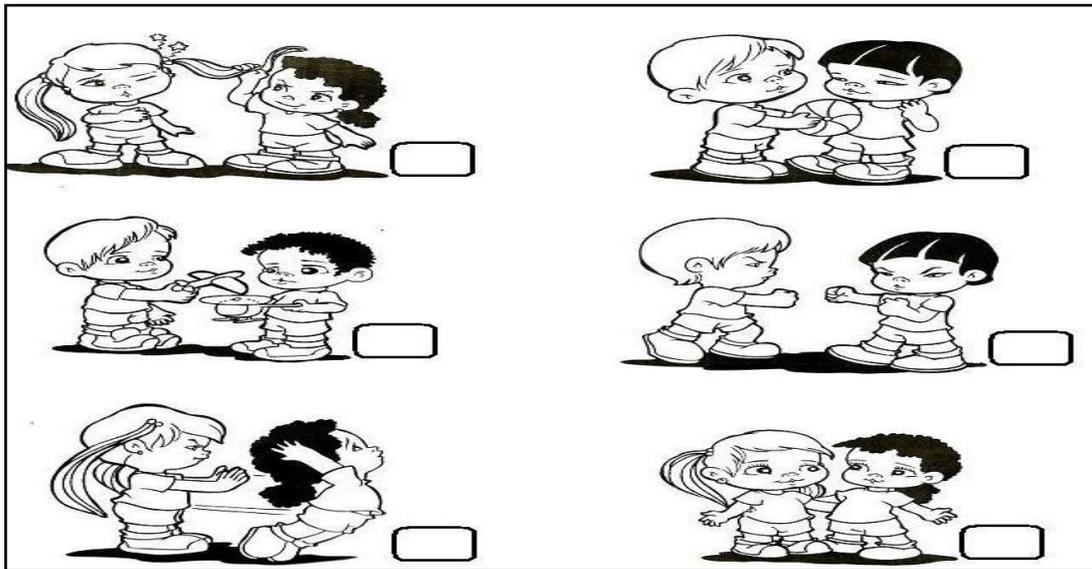


# HISTÓRIA

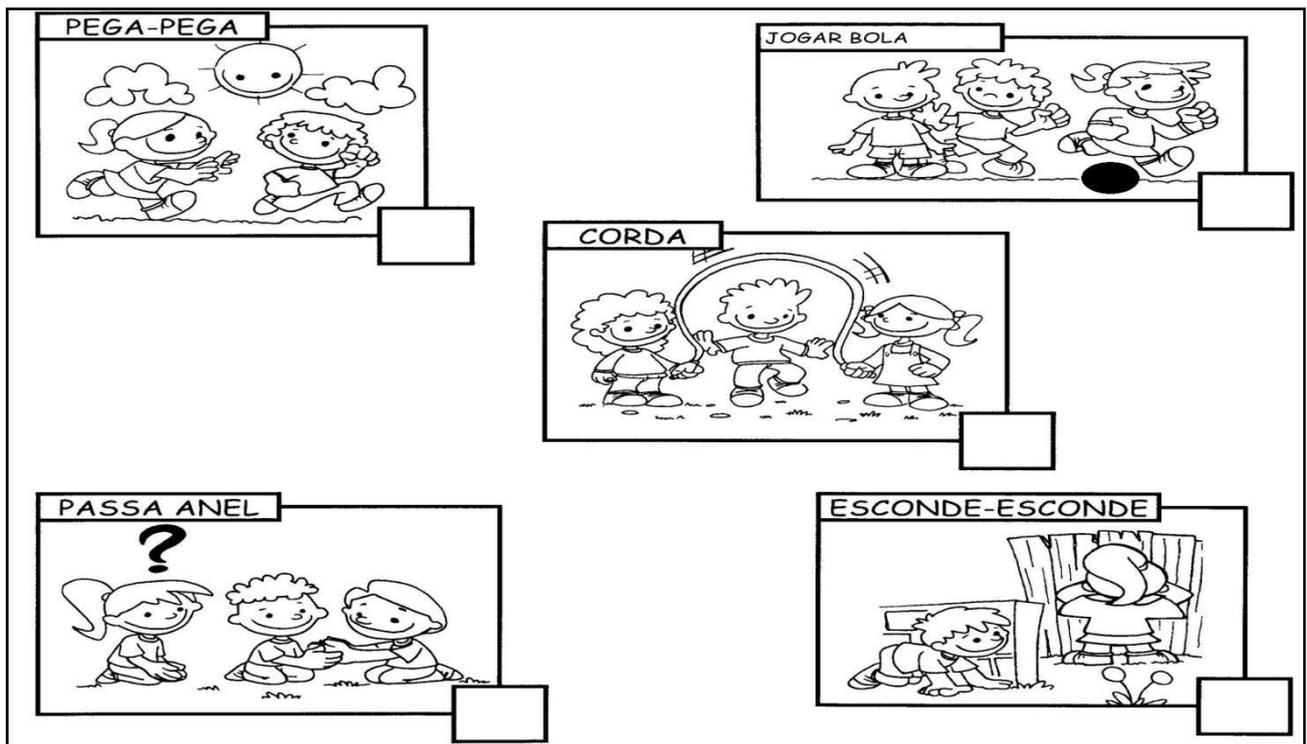
**ATIVIDADE 1:** ESCREVA O NOME DA ESCOLA QUE VOCÊ ESTUDA:

- QUANTAS LETRAS TEM O NOME DA ESCOLA? \_\_\_\_\_
- QUANTAS VOGAIS TEM O NOME DA ESCOLA? \_\_\_\_\_
- QUANTAS CONSOANTES TEM O NOME DA ESCOLA? \_\_\_\_\_

**ATIVIDADE 2:** MARQUE UM (X) NAS ATITUDES CORRETAS QUE DEVEMOS TER COM NOSSOS COLEGAS:

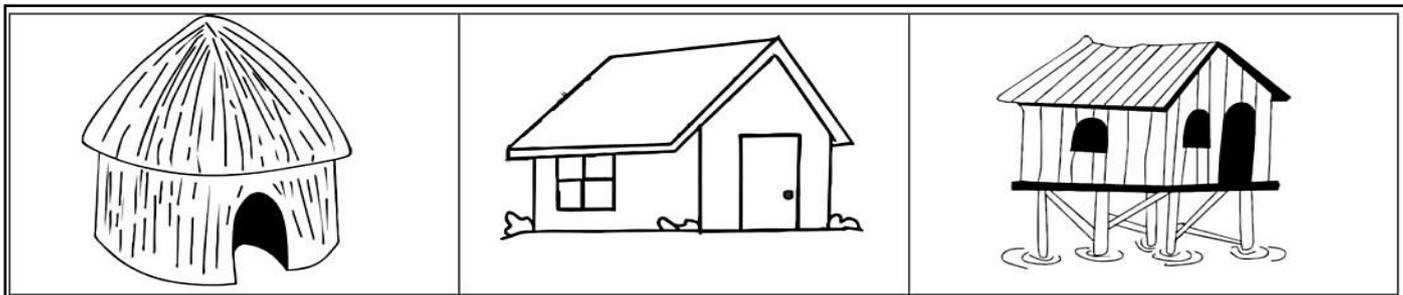


**ATIVIDADE 3:** FAÇA UM (X) NAS SUAS BRINCADEIRAS FAVORITAS:



## GEOGRAFIA

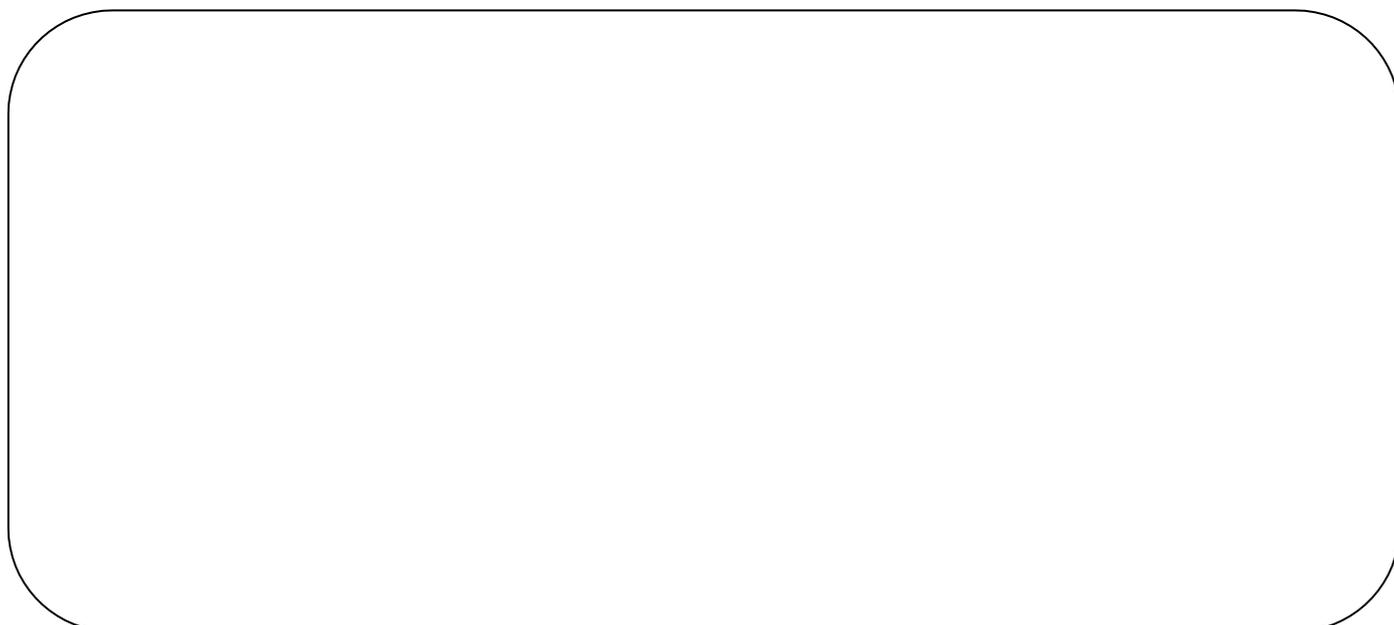
**ATIVIDADE 1:** PINTE O TIPO DE MORADIA QUE MAIS SE PARECE COM A SUA CASA:



**ATIVIDADE 2:** PINTE SOMENTE OS QUADRINHOS COM ATITUDES DE BOA CONVIVÊNCIA:



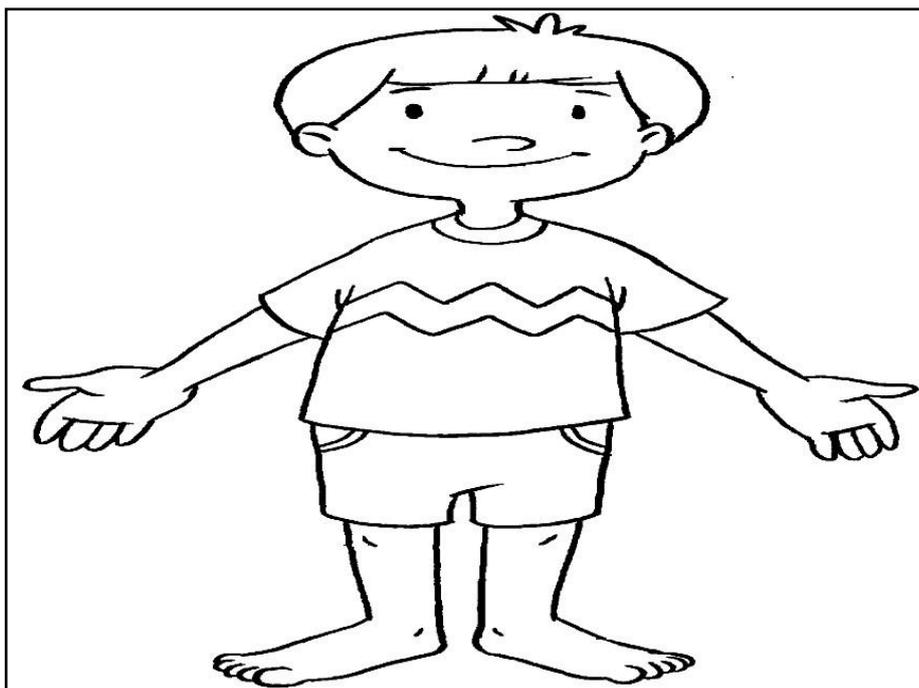
**ATIVIDADE 3:** REGISTRE COM UM DESENHO O SEU CAMINHO DE CASA ATÉ A ESCOLA:



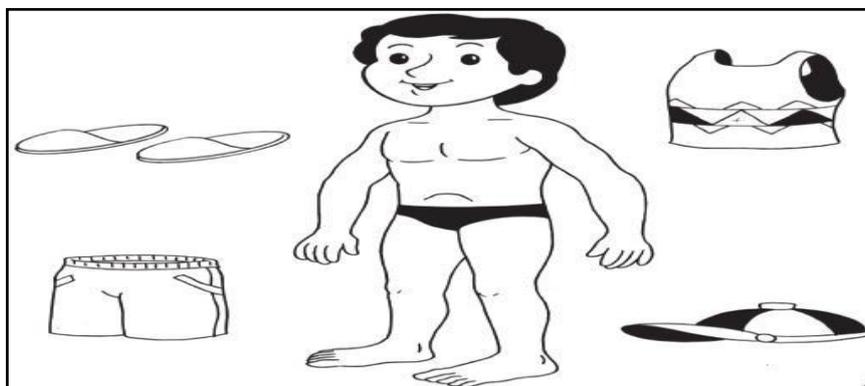
## CIÊNCIAS

**ATIVIDADE 1:** OBSERVE O DESENHO E PINTE CONFORME AS ORIENTAÇÕES:

- PINTE OS MEMBROS SUPERIORES DE VERMELHO.
- MEMBROS INFERIORES DE AZUL.
- A CABEÇA DE AMARELO.
- O TRONCO DE MARROM.



**ATIVIDADE 2:** LIGUE CADA PEÇA DE ROUPA AS PARTES CORRESPONDENTES DO CORPO:



**ATIVIDADE 3:** LIGUE OS DESENHO AO SENTIDO CORRESPONDENTE:



\*

\*



POSSO  
VER



\*

\*



POSSO  
OUVIR



\*

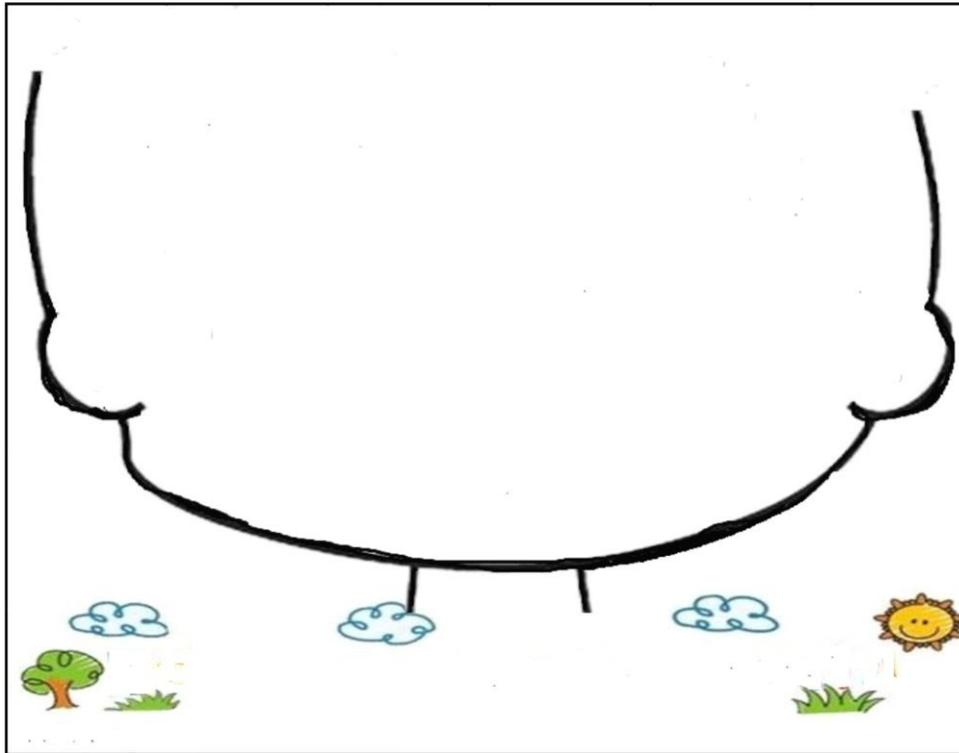
\*



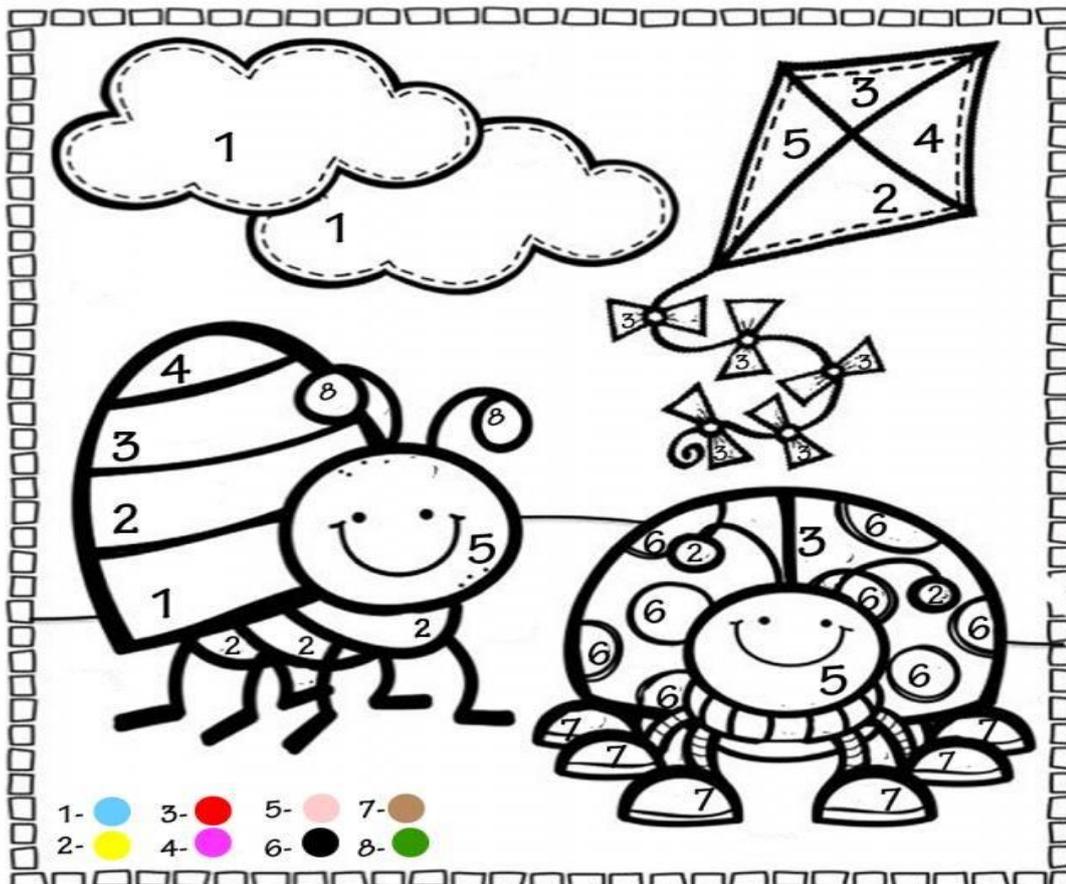
POSSO  
CHEIRAR

## ARTE

**ATIVIDADE 01 - MINHA FACE.** O ALUNO IRÁ DESENHAR O SEU ROSTO DESTACANDO SUAS CARACTERÍSTICAS. ( OLHO, BOCA, NARIZ, CABELO)



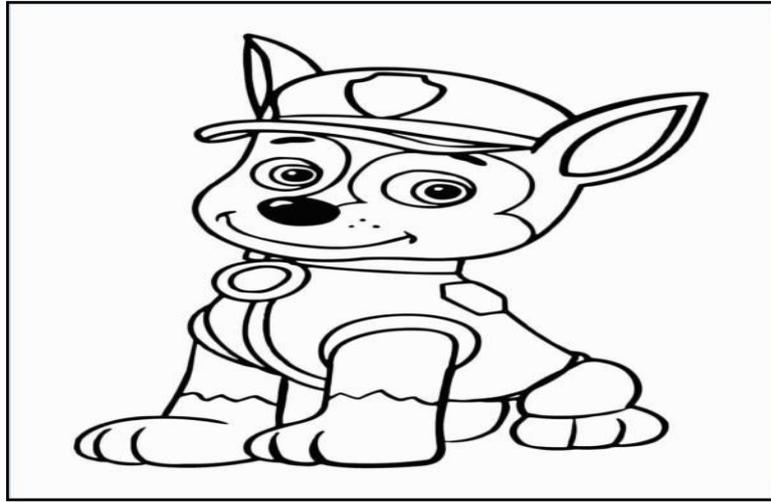
**ATIVIDADE 02-PINTURA DIRIGIDA COM OS NÚMEROS SEGUINDO A LEGENDA ABAIXO DEIXE A CENA BEM BONITA.**



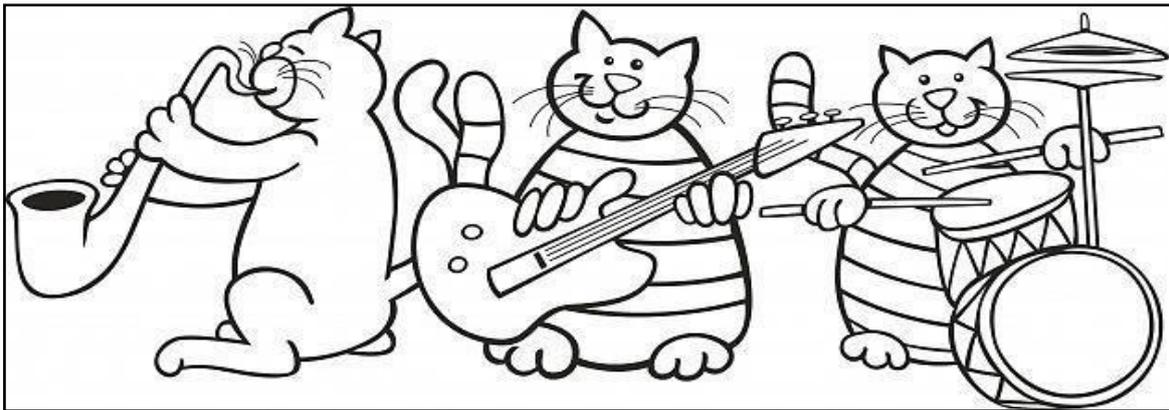
- 1-AZUL**
- 2-AMARELO**
- 3-VERMELHO**
- 4-ROXO**
- 5-ROSA**
- 6-PRETO**
- 7-CINZA**
- 8-VERDE**

## EDUCAÇÃO FÍSICA

**ATIVIDADE 1:** PINTAR A PATA DIREITA DO CACHORRINHO DE COR MARROM E A ORELHA ESQUERDA DA COR PRETA.



**ATIVIDADE 2:** PINTAR O GATINHO QUE ESTÁ À DIREITA DE AMARELO E O GATINHO QUE ESTÁ À ESQUERDA DE MARROM, O GATINHO DO CENTRO VOCÊ ESCOLHE UMA COR BEM BONITA PARA ELE!



**ATIVIDADE 3:** FAZER O DESENHO DE UMA ÁRVORE COM OITO FRUTAS E PINTAR TODAS AS FRUTAS DA COR VERMELHA.

