



ESCOLA MUNICIPAL C.E.I. ÉRICO VERÍSSIMO

NOME COMPLETO: _____

PROFESSORA: _____ TURMA: _____

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 01/06

ME RESPONDA RAPIDINHO, QUAL O ANIMAL QUE PULA, PULA E TEM PÊLOS BRANQUINHOS? AH... MUITO BEM, VOCÊ ASSISTIU AS VÍDEOS AULAS E APRENDEU DIREITINHO PARA RESPONDER A PROFESSORA.

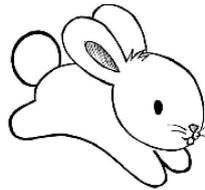
VAMOS LER A QUADRINHA.

COELHO CAOLHO

COÇOU O OLHO

CAIU DE JOELHO

NO PRATO DE MOLHO.



1) ESCREVA AS PALAVRAS QUE **RIMAM** NA QUADRINHA ACIMA:

--	--	--	--

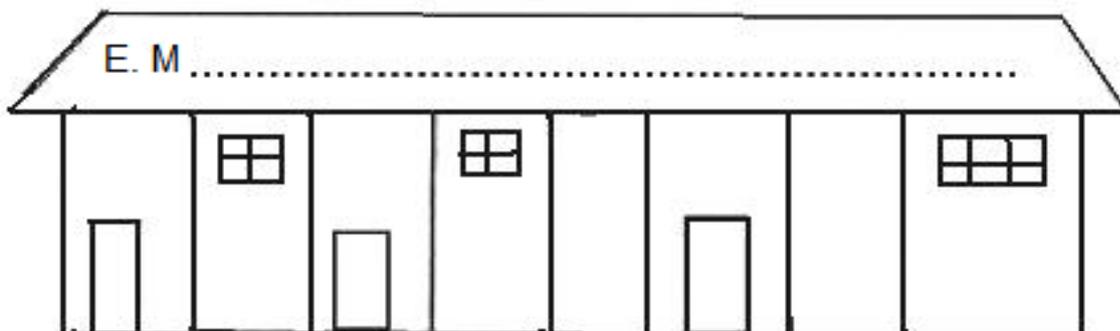
2) QUANTAS PALAVRINHAS VOCÊ ENCONTROU? _____

ATIVIDADE DE HISTÓRIA – 2º ANO – 3ª SEMANA

DATA: 02/06

NOME COMPLETO: _____

3) VOCÊ É MUITO IMPORTANTE! TEM UMA FAMÍLIA E UMA ESCOLA, AGORA ESCREVA O NOME DA SUA ESCOLA E PINTE- A BEM BONITA.

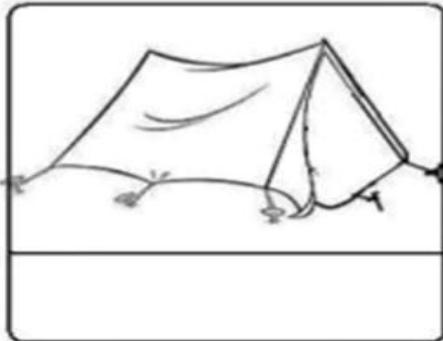
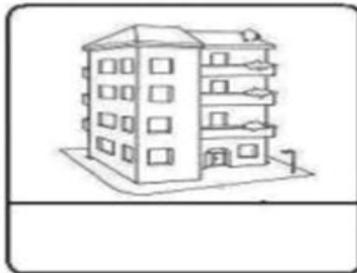


ATIVIDADE DE GEOGRAFIA – 2º ANO – 3º SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 03/06

NOMEIE AS IMAGENS:



ATIVIDADE DE MATEMÁTICA – 2º ANO – 3º SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 01/06

CALENDÁRIO

1 – RESPONDA DE ACORDO COM AS CARACTERÍSTICAS DO CALENDÁRIO:

A – PROCURE UM CALENDÁRIO EM SUA CASA E OBSERVE OS MESES. DEPOIS PINTE DE VERMELHO OS MESES QUE POSSUEM 30 DIAS. AMARELO OS DE 31 DIAS E AZUL O MÊS QUE TEM O MENOR NÚMERO DE DIAS. (ESSE ANO ELE TEVE 29 DIAS).

JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO
SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 04/06

COMPLETE COM O QUE SE PEDE:

PALAVRAS	LETRA INICIAL	LETRA FINAL	NÚMERO DE CONSOANTES	NÚMERO DE VOGAIS	NÚMERO DE SÍLABAS
COELHO					
CAOLHO					
COÇOU					
OLHO					
JOELHO					

ATIVIDADE DE HISTÓRIA – 2º ANO – 3ª SEMANA

DATA: 09/06

NOME COMPLETO: _____

PINTE O O QUADRADINHO ONDE APARECE O NOME DA SUA PROFESSORA:

<input type="checkbox"/>	WÂNIA	<input type="checkbox"/>	ANGELITA	<input type="checkbox"/>	WAGNA	<input type="checkbox"/>	SILVANA
--------------------------	-------	--------------------------	----------	--------------------------	-------	--------------------------	---------

VOCÊ ACHA SUA ESCOLA:

<input type="checkbox"/>	PEQUENA	<input type="checkbox"/>	GRANDE	<input type="checkbox"/>	MÉDIA
--------------------------	---------	--------------------------	--------	--------------------------	-------

MARQUE UM X NO QUE TEM NA NOSSA ESCOLA:

<input type="checkbox"/>	BANHEIRO	<input type="checkbox"/>	PISCINA	<input type="checkbox"/>	ESTACIONAMENTO
<input type="checkbox"/>	SALA DE AULA	<input type="checkbox"/>	HORTA	<input type="checkbox"/>	BIBLIOTECA
<input type="checkbox"/>	QUADRA	<input type="checkbox"/>	DIRETORIA	<input type="checkbox"/>	REFEITÓRIO
<input type="checkbox"/>	COZINHA	<input type="checkbox"/>	PARQUE	<input type="checkbox"/>	SECRETARIA

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – 3º SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 05/06

ESCREVA 3 PALAVRAS COM:

NH: _____

LH: _____

VAMOS COMPLETAR O QUADRO:

C	O	E	L	H	I	N	H	O	DESENHE UM COELHINHO
C		E	L		I		H		
	O			H		N		O	
C			L	H		N	H		
	O	E			I			O	

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA – 2º ANO – 3º SEMANA

DATA: 05/06

2 - COMPLETE O CALENDÁRIO DO MÊS DE **JUNHO** E RESPONDA AS PERGUNTAS:

A – QUE DIA DA SEMANA JUNHO SE INICIA? _____

B – QUE DIA DA SEMANA O MÊS DE JUNHO ACABARÁ?

C – VOCÊ CONHECE ALGUÉM QUE FAZ ANIVERSÁRIO NESSE MÊS? SE SIM PINTE O DIA NO CALENDÁRIO E ESCREVA O NOME DA PESSOA AQUI:

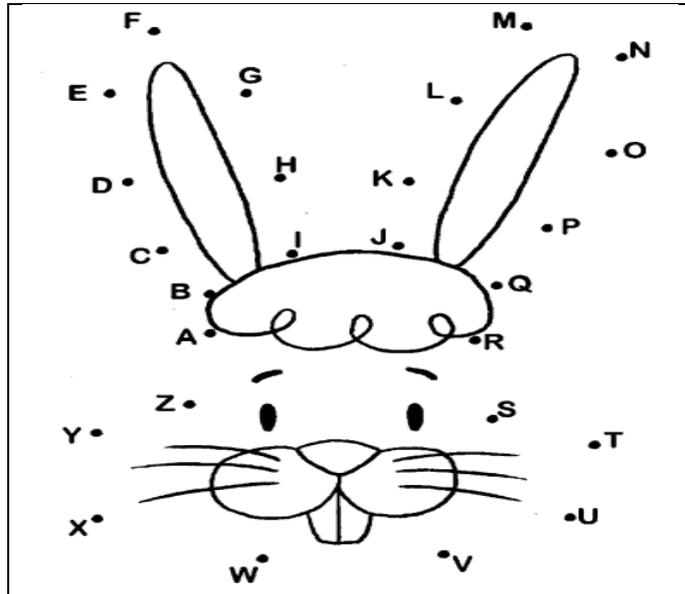
DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 08/06

LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA UM DOS SÍMBOLOS DA PÁSCOA:

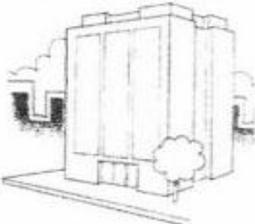


ATIVIDADE DE GEOGRAFIA – 2º ANO – 3ª SEMANA

DATA: 10/06

NOME COMPLETO: _____

QUAL O PRINCIPAL MATERIAL USADO NA CONSTRUÇÃO DAS MORADIAS ABAIXO?

		
() TIJOLO () PALHA	() GELO () TIJOLO	() MADEIRA () PALHA

ATIVIDADE DE HISTÓRIA – 2º ANO – 3ª SEMANA

DATA: 16/06

NOME COMPLETO: _____

CAÇA-PALAVRAS ESPAÇOS PÚBLICOS E PRIVADOS:

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

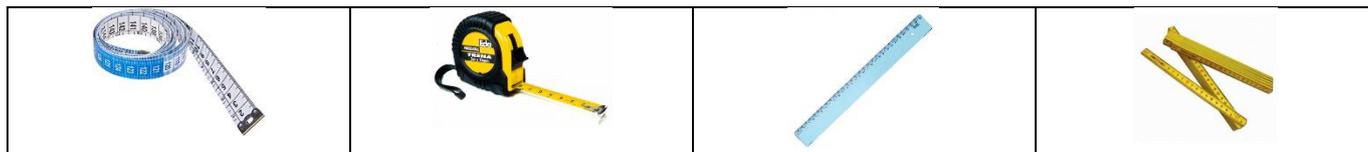
RUA
HOSPITAL
QUARTO
ZOOLOGICO
ESCOLA
PARQUE

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA – 2º ANO – 1º TRIMESTRE DE 2020

NOME COMPLETO: _____ DATA: 08/06

MEDIDAS DE COMPRIMENTO

3 – LIGUE O NOME CORRETO DOS INSTRUMENTOS CONVENCIONAIS DE MEDIDA DE COMPRIMENTO E DEPOIS RESPONDA AS PERGUNTAS:



METRO ARTICULADO	FITA MÉTRICA	RÉGUA	TRENA
---------------------	-----------------	-------	-------

A – A COSTUREIRA USA A _____ PARA TIRAR AS MEDIDAS DE SUA CLENTE.

B – O ALUNO USA A _____ NA ESCOLA.

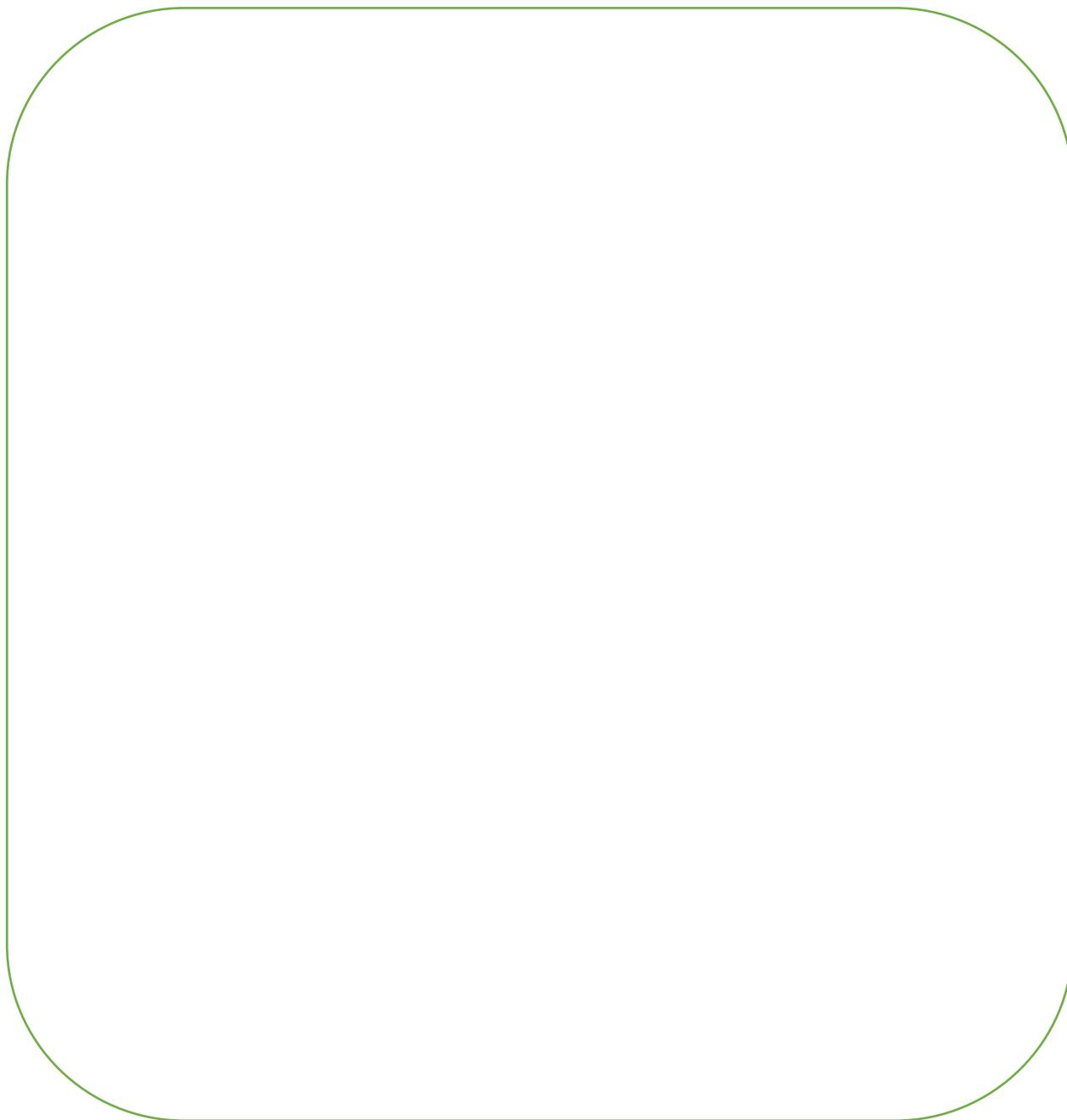
C – O PEDREIRO USA A _____ E O _____ NA CONTRUÇÃO.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO – 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 08/06

ILUSTRE AQUI COMO VOCÊ IMAGINA O COELHO CAOLHO:

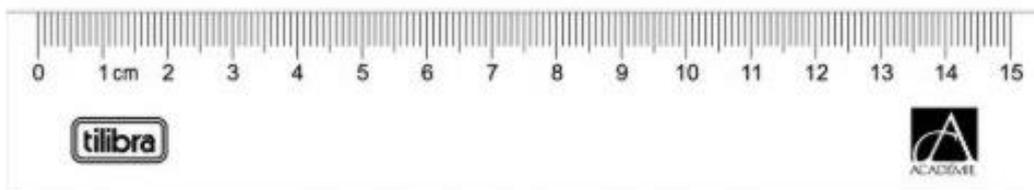


ATIVIDADE DE MATEMÁTICA – 2º ANO - 3ª SEMANA

DATA: 12/06

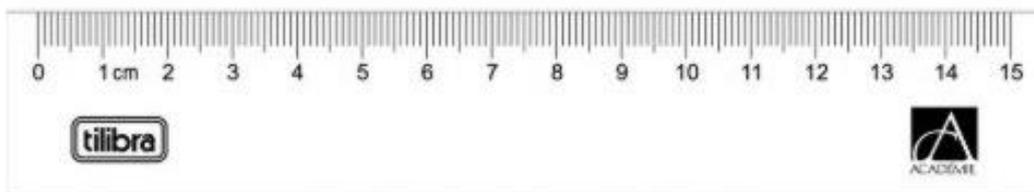
NOME COMPLETO: _____

4 – MARQUE NAS RÉGUAS OS CENTÍMETROS PEDIDOS E RESPONDA AS PERGUNTAS:



A – MARQUE O PONTO DE INÍCIO EM 4 Cm AGORA FAÇA UMA FLECHA ATÉ 10 Cm.

B – QUANTOS CENTÍMETROS DEU DO PONTO DE INÍCIO ATÉ O PONTO FINAL?



A – MARQUE O PONTO DE INÍCIO EM 0 Cm. FAÇA UMA FLECHA ATÉ 3 Cm. PARTINDO DOS 3 Cm FAÇA MAIS UMA FLECHA ATÉ 10 Cm.

B – VOCÊ FEZ DUAS FLECHAS. AGORA OBSERVE A MENOR DELAS E RESPONDA QUANTOS CENTÍMETROS ELA POSSUI? _____

C – QUAL FOI O TOTAL DE CENTÍMETROS QUE VOCÊ MARCOU? CONTANDO DESDE O PONTO DE INÍCIO ATÉ O FINAL: _____

D - AGORA QUE DESCOBRIU O TOTAL, PINTE NA IMAGEM DA RÉGUA O NÚMERO QUE REPRESENTA A METADE DESSE TOTAL.

ATIVIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2º ANO - 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

DATA: 11/06

CAÇA-PALAVRA DOS ANIMAIS:

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

MACACO
RAPOSA
PATO
RATO
SAPO
COELHO

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA – 2º ANO – 3ª SEMANA

OBSERVE AS RÉGUAS NUMÉRICAS. PEGUE AS QUE VOCÊ RECEBEU IMPRESSA COM AS ATIVIDADES PASSADAS PARA RESOLVER OS DESAFIOS.

<p>RÉGUAS NUMÉRICAS:</p>	<p>DESENHE E PINTE A PRÓXIMA RÉGUA PARA PODER FORMAR 10:</p> <p>A – $4 + \underline{\quad} = 10$</p> <hr/> <p>B – $7 + \underline{\quad} = 10$</p> <hr/> <p>C – $5 + \underline{\quad} = 10$</p>
--------------------------	---

ATIVIDADE DE ENSINO RELIGIOSO – 2º ANO – 3ª SEMANA

AS RELIGIÕES

NO MUNDO EXISTEM DIFERENTES RELIGIÕES. É NA RELIGIÃO QUE MUITAS PESSOAS BUSCAM ENSINAMENTOS PARA TER UMA VIDA MAIS FELIZ E TER CONVIVÊNCIA COM O OUTRO.

SEGUNDO O QUE VIMOS NA VÍDEO AULA DO DIA 13/05, CADA RELIGIÃO TEM SEUS ENSINAMENTOS SOBRE O MODO DE CONVIVÊNCIA DIFERENTE DAS OUTRAS.

NA RELIGIÃO ESPÍRITA, O ENSINAMENTO DIZ QUE TEMOS QUE ESTAR EM SOCIEDADE E PRECISAMOS DO DIÁLOGO PARA VIVER BEM. OS INDÍGENAS VIVEM EM SOCIEDADE E DIZEM SER NECESSÁRIO SE RESPEITAR, ASSIM COMO OS ANCESTRAIS E A NATUREZA TAMBÉM.

NA UMBANDA É PRECISO TER FRATERNIDADE E RESPEITO E NÃO JULGAR O OUTRO. JÁ NA RELIGIÃO BUDISTA, ENSINAM QUE PRECISAMOS CUIDAR DE NÓS, DO OUTRO E FAZER O BEM.



1- DE ACORDO COM O TEXTO, CADA RELIGIÃO TEM SEUS ENSINAMENTOS SOBRE CONVIVÊNCIA. RELACIONE DE ACORDO COM O QUE DIZ CADA UMA DELAS:

- | | |
|---|-----------------|
| A) ESTAR EM SOCIEDADE E TER DIÁLOGO. | () BUDISTAS |
| B) VIVER EM COMUNIDADE E SE RESPEITAR (OS ANCESTRAIS E A NATUREZA). | () UMBANDISTAS |
| C) TER FRATERNIDADE E RESPEITO E NÃO JULGAR. | () INDÍGENAS |
| D) CUIDAR DE NÓS, DO OUTRO E FAZER O BEM. | () ESPÍRITAS |

2- DESENHE O QUE VOCÊ PODE FAZER PARA TER UMA BOA CONVIVÊNCIA COM AS PESSOAS DE DIFERENTES RELIGIÕES.

ESCREVA O QUE DESENHOU:

ATIVIDADE DE CIÊNCIAS – 2º ANO – 3ª SEMANA

1 ESCREVA NA TABELA ABAIXO AS FONTES DE CALOR QUE APARECEM NO QUADRO.



Naturais	Artificiais

2 DESENHE ESSAS FONTES DE CALOR QUE VOCÊ ESCREVEU ACIMA, PODE USAR O VERSO DA FOLHA.

ATIVIDADE DE ARTE – 2º ANO – 3ª SEMANA

PAUL KLEE (NASCEU EM [18 DE DEZEMBRO](#) DE [1879](#)) FOI UM [PINTOR](#) E [POETA](#) QUE NASCEU E CRESCEU NA [SUÍÇA](#) MAS DE NACIONALIDADE ALEMÃ, POR SEU PAI ASSIM O SER. O SEU ESTILO, GRANDEMENTE INDIVIDUAL, FOI INFLUENCIADO POR VÁRIAS TENDÊNCIAS ARTÍSTICAS DIFERENTES, INCLUINDO O [EXPRESSIONISMO](#), [CUBISMO](#), E [SURREALISMO](#). KLEE ERA UM DESENHISTA NATO QUE REALIZOU EXPERIMENTOS E DOMINOU A TEORIA DAS CORES, SOBRE O QUÊ ELE ESCREVEU EXTENSIVAMENTE. SUAS OBRAS REFLETEM SEU HUMOR SECO E, ÀS VEZES, A SUA PERSPECTIVA INFANTIL, SEUS ÂNIMOS E SUAS CRENÇAS PESSOAIS, E SUA MUSICALIDADE. OBSERVE DUAS DE SUAS PINTURAS.



SENECIO2, 1922



KATZE UND VOGEL, 1928

ATIVIDADE **DATA: / / 2020**

ASSISTIMOS E APRENDEMOS NA AULA DE ARTE DA TV ESCOLA, A DESENHAR SEM TIRAR O LÁPIS DA FOLHA DE PAPEL ATÉ TERMINAR O DESENHO. NAQUELA AULA, A PROFESSORA DESENHOU UM GATO E UM PEIXINHO SEM TIRAR O LÁPIS DO PAPEL ATÉ TERMINAR. E VOCÊ, CONSEGUE FAZER SEU DESENHO SEM TIRAR O LÁPIS DO PAPEL ATÉ TERMINAR? ESSE SERÁ SEU DESAFIO! VAMOS LÁ? SEPARE UMA FOLHA DE PAPEL E UM LÁPIS BEM APONTADO E COMECE SUA ARTE FAZENDO UM DESENHO DE SUA ESCOLHA, MAS NÃO ESQUEÇA QUE VOCÊ NÃO DEVE PARAR ATÉ TERMINAR. BOM TRABALHO!

QUANDO TERMINAR, GUARDE SUA ATIVIDADE PARA MOSTRAR PARA SUA PROFESSORA E PARA SEUS COLEGAS QUANDO NOS ENCONTRARMOS NOVAMENTE NA ESCOLA.

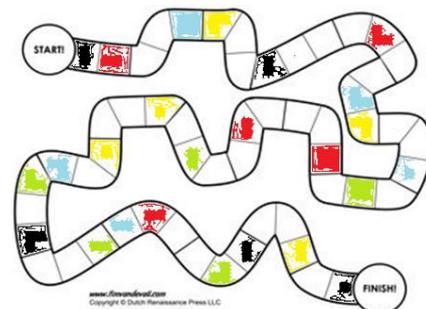
ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA – 2º ANO – 3ª SEMANA

NOME COMPLETO: _____

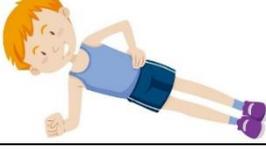
DATA: 03/06

CONTEÚDO: Ginástica e o Jogo PROF.: Priscila Canizella, Léa Terezin, Inaiá de Souza, Gislane Niehues, Elizabeth de Souza.

JOGO - TRILHA DO MOVIMENTO



•CHAME ALGUÉM PARA JOGAR COM VOCÊ! SE VOCÊ NÃO TIVER UM DADO, MONTE O QUE ESTÁ NO ANEXO (ED. FÍSICA 1)•NO TABULEIRO (ANEXO ED. FÍSICA 2), ESCOLHA ALEATORIAMENTE E PINTE: 5 CASINHAS (ESPAÇOS) DE VERMELHO, 5 CASINHAS DE AZUL, 5 DE VERDE, 5 DE AMARELO E 5 DE PRETO. (OBSERVE O EXEMPLO AO LADO). *SE PREFERIR, PODE NUMERAR AS CASAS PARA NÃO SE PERDER DURANTE O JOGO!. •O JOGO COMEÇA NO START! VOCÊ PODE USAR PEDRINHAS PARA OS JOGADORES OU PECINHAS PEQUENAS, TAMPINHAS, O QUE TIVER EM CASA. PARA COMEÇAR, TODOS JOGAM O DADO E QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO COMEÇA. •CADA JOGADOR, NA SUA VEZ DEVE, ANDAR A QUANTIDADE DE CASINHAS OBTIDA NO DADO. E PARA CADA COR EM QUE CAIR O JOGADOR DEVERÁ REALIZAR OS MOVIMENTOS DE ACORDO COM A LEGENDA. GANHA QUEM CHEGAR AO FINAL (FINISH!) PRIMEIRO. NA TABELA ABAIXO, REGISTRAR NAS ÚLTIMAS COLUNAS UM **X** PARA CADA VEZ QUE O JOGADOR PARAR NA CASA CORRESPONDENTE AO MOVIMENTO.

CORES	ATIVIDADE	JOGADOR 1	JOGADOR 2
VERMELHO	FAZER 10 ABDOMINAIS 		
AZUL	FAZER 10 POLICHINELOS 		
VERDE	FAZER 10 MOVIMENTOS DE BICICLETA 		
AMARELO	FAZER 5 FLEXÕES 		
PRETO	PRANCHA LATERAL 5 SEGUNDOS DE CADA LADO 		
BRANCO (SEM PINTAR)	VOLTAR 2 CASAS * SE NA CASA QUE VOLTOU TIVER ATIVIDADE, REALIZAR. *SE NÃO TIVER NADA NOVAMENTE, DESCANSAR!		

REGISTRO:

1) COM QUEM VOCÊ JOGOU?

PAI MÃE IRMÃO / IRMÃ OUTRO MEMBRO DA FAMÍLIA

2) QUEM GANHOU O JOGO?

VOCÊ ADVERSÁRIO

3) COMO SE SENTIU AO REALIZAR A ATIVIDADE?



ANIMADO



BRAVO



DESANIMADO



SUADO

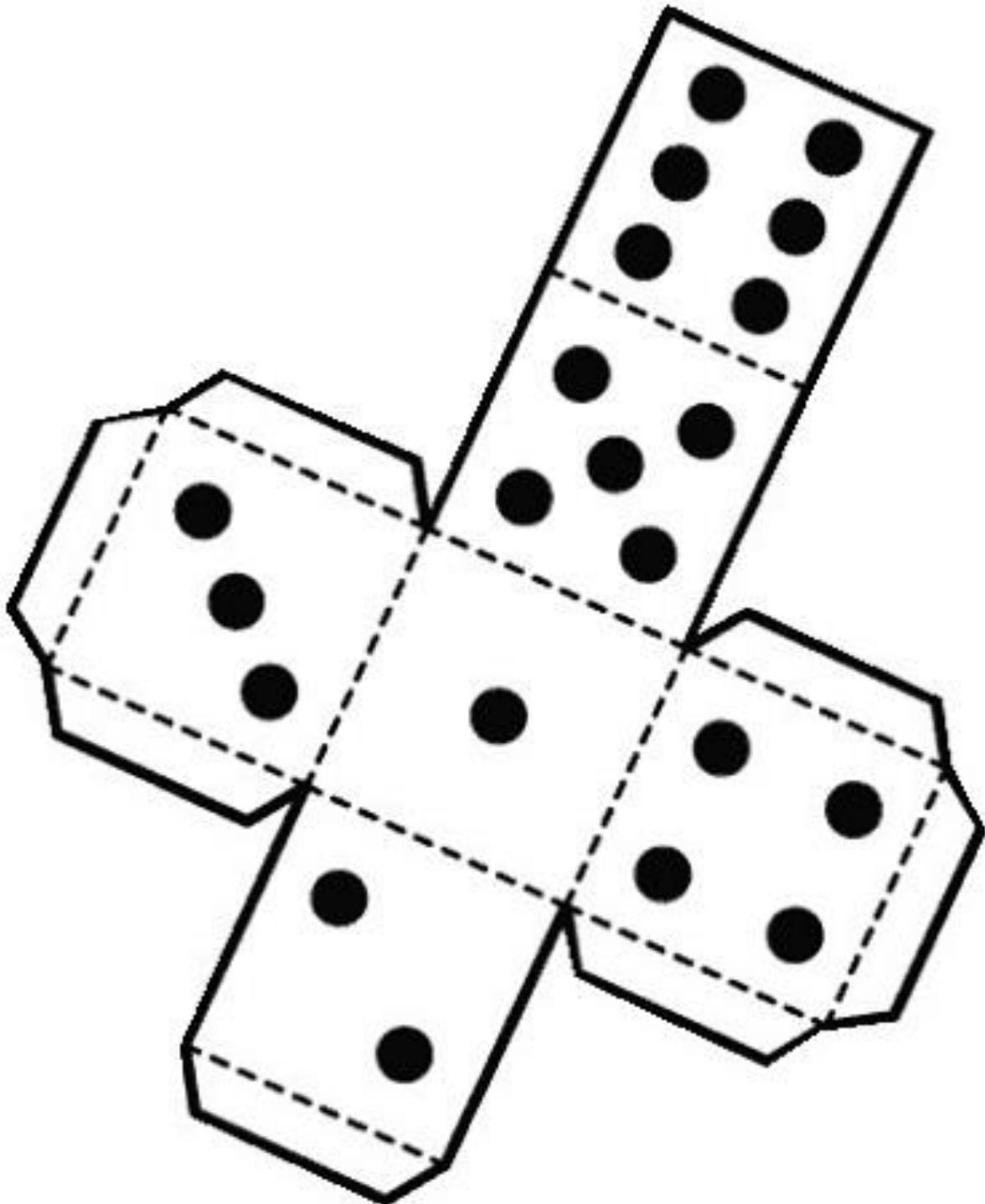


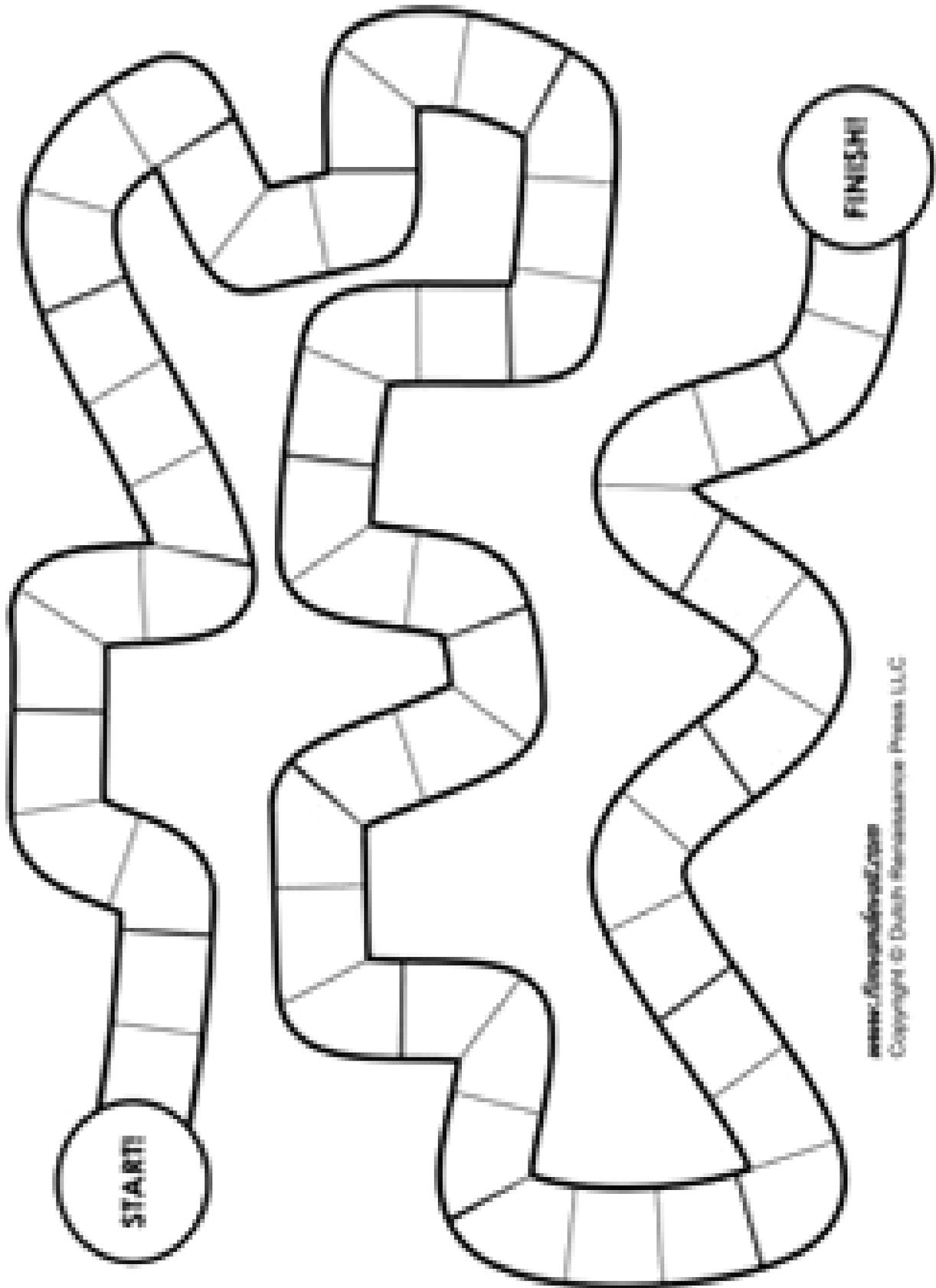
CANSADO

ANEXO ED. FÍSICA 1

RECORTE E MONTE O DADO PARA UTILIZAR NOS JOGOS QUE VAMOS FAZER.

DOBRAR NAS LINHAS PONTILHADAS - - - - -





www.fitnessandfitness.com
Copyright © Dutch Renaissance Press LLC

