



E.M. "VEREADOR JOSÉ MUNIZ"

IBIÚNA/2021

ATIVIDADES REMOTAS

(11,12,13,14,17,18,19,20,21,24,25,26,27,28 E 31 DE MAIO)



PARA UM MELHOR DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES REMOTAS

- ✓ Defina um horário para a realização das atividades lembre-se que os alunos da fase @ estudam no período da tarde. É muito importante manter uma rotina para que as tarefas não se acumulem.
- ✓ As atividades devem sempre ser realizadas num ambiente tranquilo, livre de distrações(mantenha a TV desligada, por exemplo).
- ✓ É preciso ler com **ATENÇÃO** para entender o que deve ser feito. O adulto pode ajudar com a leitura.
- ✓ É muito importante poder contar com outra pessoa na hora de realizar as atividades, mas lembrem-se que ERRAR faz parte do processo de aprendizagem. O adulto pode ajudar,mas NUNCA DEVE DAR AS RESPOSTAS.
- ✓ Para realizar algumas atividades, serão feitos vídeos explicativos, a professora vai informar sobre qual material será utilizado dia a dia.

ESCOLA: E.M. VEREADOR JOSÉ MUNIZ

ALUNO(A): _____

PROFESSOR (A); APARECIDA ANGÉLICA REIS DA SILVA

2º BIMESTRE/2021

[Devolução desta apostila em 01/06](#)

CALENDÁRIO

PREENCHA O CALENDÁRIO DIARIAMENTE;

FAMÍLIA INCENTIVE A CRIANÇA A PINTAR O CALENDÁRIO TODOS OS DIAS SE ESTIVER SOL COLORIR A DATA DE **AMARELO** SE ESTIVER CHOVENDO OU NUBLADO COLORIR A DATA DE **AZUL**.

OBS: (vídeo explicativo)

MAIO

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
						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					

ESSE CALENDÁRIO DEVE SER DEVOLVIDO SOMENTE QUANDO O MÊS TERMINAR.

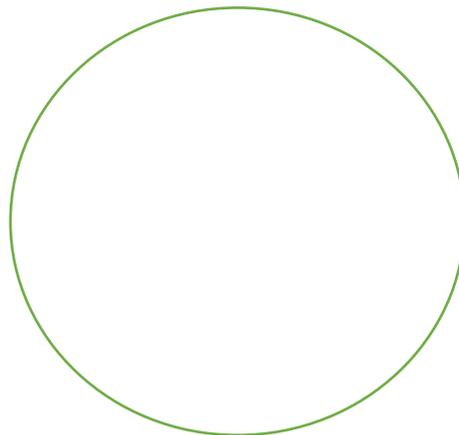
OBRIGADA PROFESSORA ANGÉLICA

FAMÍLIA, LEIA O ENUNCIADO **TODAS** AS ATIVIDADES PARA A CRIANÇA ANTES QUE ELA REALIZE AS TAREFAS.

- ✚ OBSERVE AS EXPRESSÕES ABAIXO: TRISTE, FELIZ, IRRITADO E ASSUSTADO. LIGUE O DESENHO DE CADA CRIANÇA AO BALÃO QUE CORRESPONDE AO SENTIMENTO.



Estamos iniciando mais uma apostila. Ainda temos que fazer as atividades em casa com a ajuda da família. Responda através de um desenho facial como você está se sentindo sem poder ver os seus amigos e a professora na escola? O círculo será o seu rosto complete fazendo a expressão.



ARREMESSO DE BRINQUEDOS

FONTE:PIXABAY.COM

Seguem abaixo, as orientações para o desenvolvimento da atividade:

Depois de brincar com os brinquedos em casa. Separe 10 brinquedos para fazer essa atividade

1. Coloque um tecido ou tapetinho no chão.
2. Coloque uma bacia ou caixa em um dos lados do tapete e os 10 brinquedos do outro lado.
3. Coloque um travesseiro, ou almofada para servir de apoio para a cabeça da criança.
4. Peça para a criança deitar no chão, com a barriga para cima, de forma que a sua cabeça fique próxima da bacia e os seus pés próximos aos brinquedos.
5. Agora, com os pés, ela deverá pegar cada um dos brinquedos e com um movimento com as pernas, leve até a caixa ou bacia, nesse momento, a criança deve contar os brinquedos e falar o nome dos números em voz alta.
6. Quando o pé estiver próximo da bacia, solte o brinquedo lá dentro e retorne as pernas, para pegar cada um dos 10 brinquedos no chão.
7. A criança deverá se manter deitada, durante toda a brincadeira, pois somente os seus pés e pernas, se movimentarão para levar os brinquedos até a caixa de guardar. Possivelmente haverá brinquedos maiores e menores, mais pesados ou mais leves, o que aumentará o grau de desafio da brincadeira.

VAMOS CONTAR

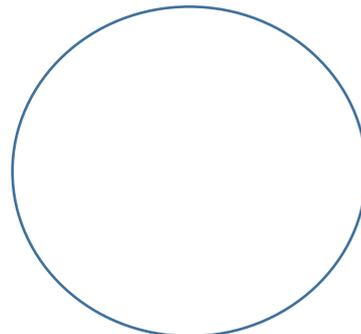
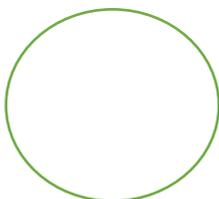
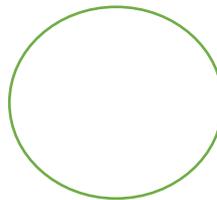
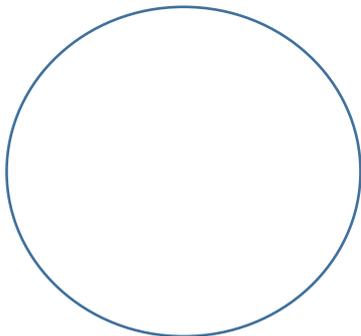
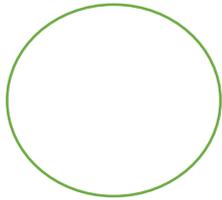
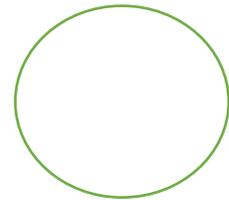
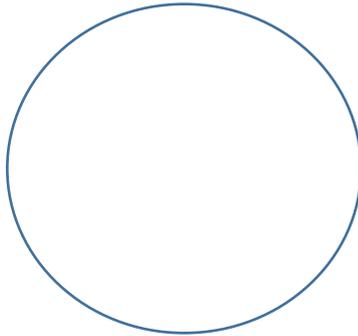
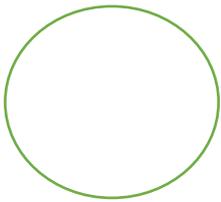
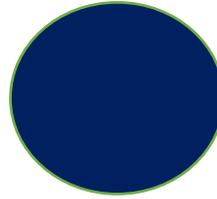
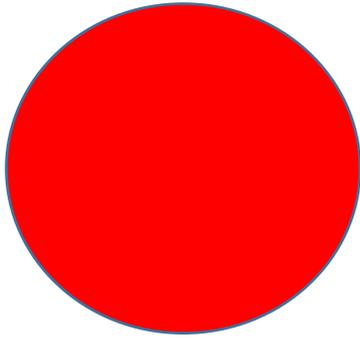
PINTE CADA NÚMERO DE UMA COR:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

CRIANÇA PEGUE SEU CRACHA E ESCREVA SEU NOME NA LINHA ABAIXO:

GRANDEZAS E MEDIDAS COM AS FORMAS GEOMÉTRICAS

- ✚ OBSERVAR OS CÍRCULOS GRANDES E PEQUENOS E COLORIR COM AS CORES CORRETAS.
- ✚ FAMÍLIA, A CRIANÇA DEVE LOCALIZAR E ELA DEVE PINTAR OS CÍRCULOS DE ACORDO COM A LEGENDA.



LATA MUSICAL

- ✚ RECORTE AS FIGURAS DA ATIVIDADE “LATA MUSICAL” NO FIM DA APOSTILA.
- ✚ COLOQUE AS FIGURAS DENTRO DE UM POTE, A CRIANÇA DEVE FECHAR OS OLHOS E PEGAR UMA DAS FIGURAS.
- ✚ A CRIANÇA DEVE CANTA UMA MÚSICA DE ACORDO COM A IMAGEM QUE ELA RETIROU.
- ✚ DEPOIS DE CANTAR BASTANTE EM FAMÍLIA RESPONDA AS PERGUNTAS A SEGUIR:

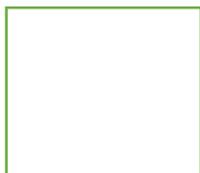
DESENHE UM PEDAÇO DA MUSICA QUE VOCÊ RETIROU NO ESPAÇO ABAIXO



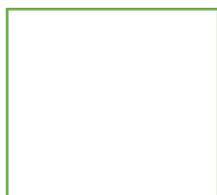
ESCREVA O NOME DO DESENHO PRINCIPAL DA MÚSICA ESCOLHIDA



ESCREVA A LETRA INICIAL DA FIGURA PRINCIPAL DA MÚSICA ESCOLHIDA

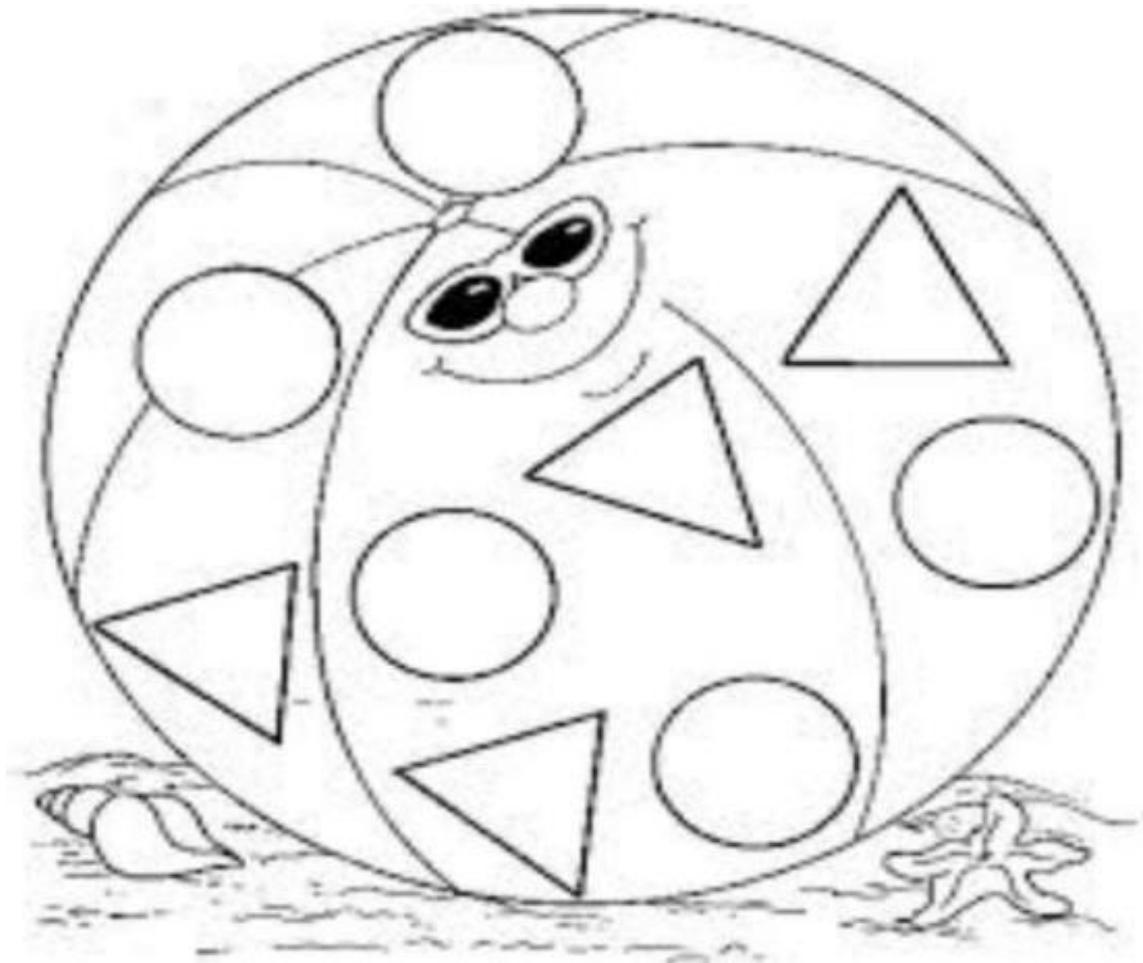


QUANTAS LETRAS TEM O NOME DA FIGURA PRINCIPAL DA MÚSICA ESCOLHIDA NA LATA MUSICAL?



PINTE AS FORMAS QUE ESTÃO NA BOLA DE ACORDO COM A LEGENDA:

LEGENDA



PASSE TINTA GUACHE E NAS LETRAS QUE FORMAM A PALAVRA BOLA

BOLA

CONTORNANDO OBJETOS

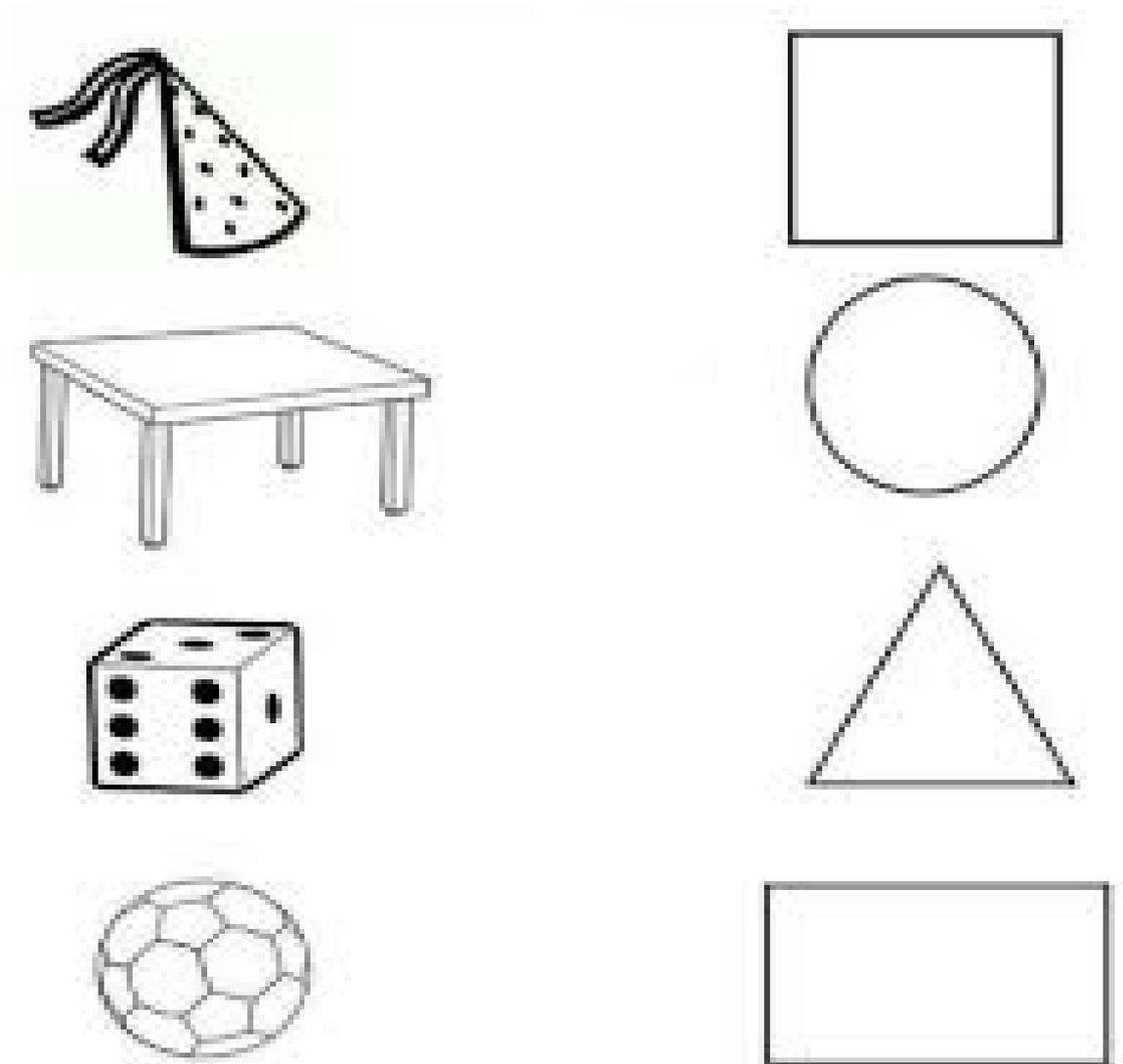
Material: utensílios de cozinha (concha, escumadeira, colher de pau, peneira, espátula, etc.), canetinha, folha de papel – ESCOLHA 3

O responsável fará o contorno no papel dos utensílios de cozinha escolhido e a criança deverá encaixar em cada contorno seu respectivo utensílio.



- ❖ OS OBJETOS DEVEM SER CONTORNADOS NA FOLHA AVULSA NO FIM DA APOSTILA.

COM O LÁPIS DE ESCREVER, LIGUE AS FIGURAS QUE TEM A MESMA FORMA, DEPOIS PINTE AS FIGURAS IGUAIS DA MESMA COR.



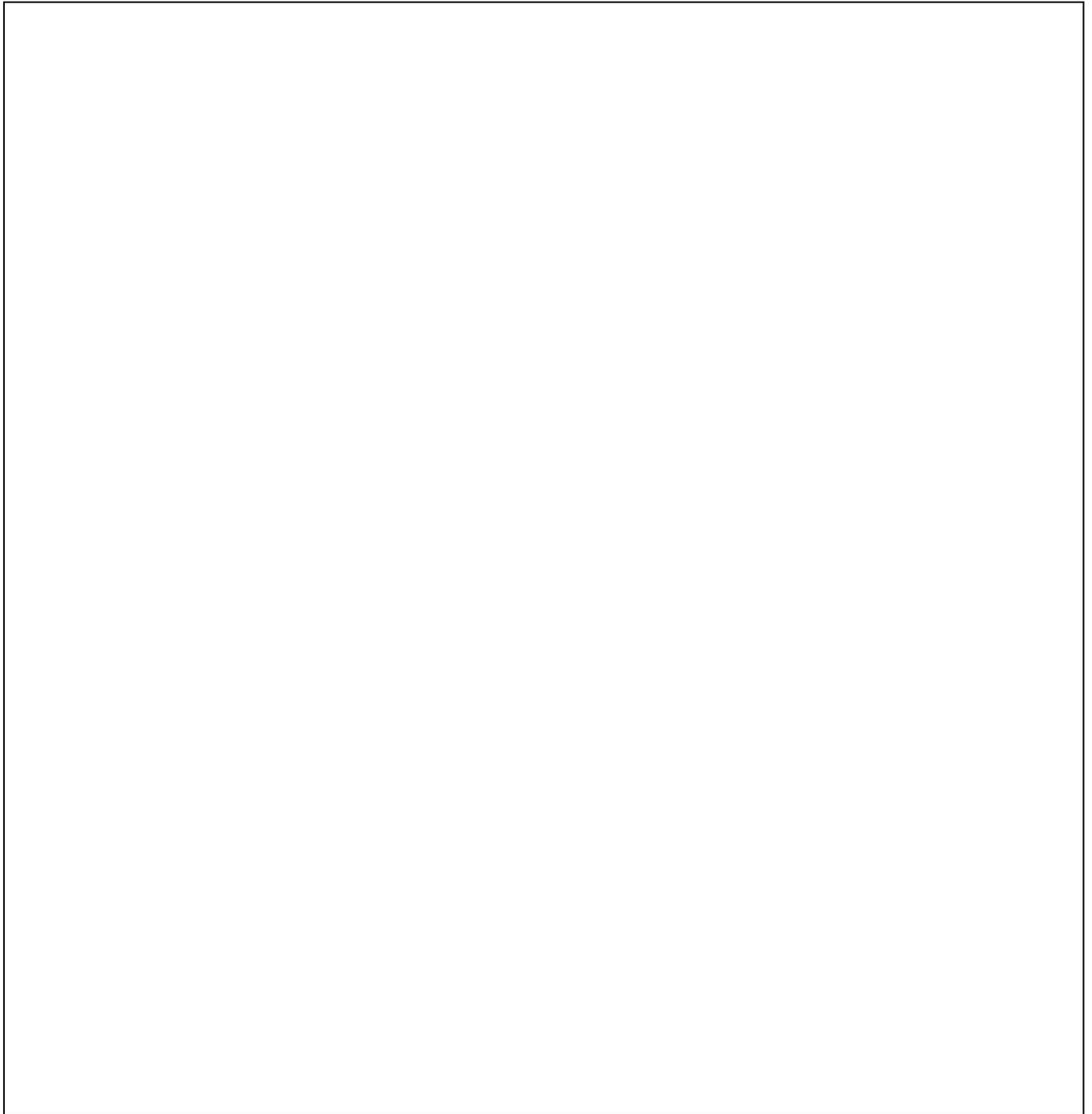
PINTURAS COM TINTAS GUACHE E CANUDOS

- ❖ COLOQUE TRÊS CORES DE TINTA NA CABEÇA, MOLHE A PONTA DO CANUDO E ASSOPRE A TINTA FORMANDO O CABELO DO PERSONAGEM



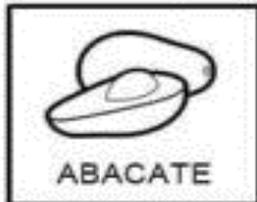
TRAÇADOS E CORES

- ❖ CRIANÇA , ESCOLHA TRÊS CORES DIFERENTES DE GIZ DE CERA, SEGRE AS TRÊS JUNTAS E FAÇA UM LINDO TRAÇADO NO ESPAÇO ABAIXO PREENCHENDO TODO O ESPAÇO.



❖ LIGUE OS DESENHOS A SUA VOGAL INICIAL

FAMÍLIA, LEIA CADA NOME DE IMAGEM PARA A CRIANÇA DUAS VEZES.



A

E

I

O

U

JOGO DAS CARETAS



FALAR SOBRE OS SENTIMENTOS NEM SEMPRE É FÁCIL. COM ESSE JOGO, PODEMOS ENSINAR QUE É NORMAL NOS SENTIRMOS ALEGRES, TRISTES, COM RAIVA E ETC.

DESAFIOS:

- 1- FALE COM A FAMÍLIA SOBRE SER NORMAL TER VÁRIOS TIPOS DE SENTIMENTOS.
- 2- PERGUNTE COMO SE SENTEM QUANDO ESTÃO: ALEGRES, TRISTES, COM RAIVA, COM MEDO E ETC.
- 3- AGORA COLOQUE UMA MÚSICA DE FUNDO E AVISE QUE QUANDO PARAR ELES TEM QUE FAZER UMA CARETA. AVISE QUAL CARETA DEVEM FAZER (DE MEDO, ENGRAÇADA, FELIZ E ETC)

JOGO DA SOMBRAS – ANIMAIS

DEPOIS DE BRINCAR BASTANTE COM O JOGO DAS SOMBRAS RESPONDA
ESSAS ADIVINHAS ESCRREVENDO O NOME DO ANIMAL RETRATADO

1) ANIMAL DE GRANDE PORTE QUE NOS
FORNECE A CARNE, O COURO E O LEITE

--	--	--	--

2) ELE É O REI DA FLORESTA, TEM UMA JUBA
ADMIRÁVEL E SEU RUGIDO É O MAIS ALTO DA
FLORESTA....

--	--	--	--

3) PULA DE GALHO EM GALHO E ADORA COMER
BANANA...

--	--	--	--	--	--

4) É UM ANIMAL MUITO LEMBRADO NA ÉPOCA DA
PÁScoa, É RÁPIDO E ADORA COMER
CENOURAS...

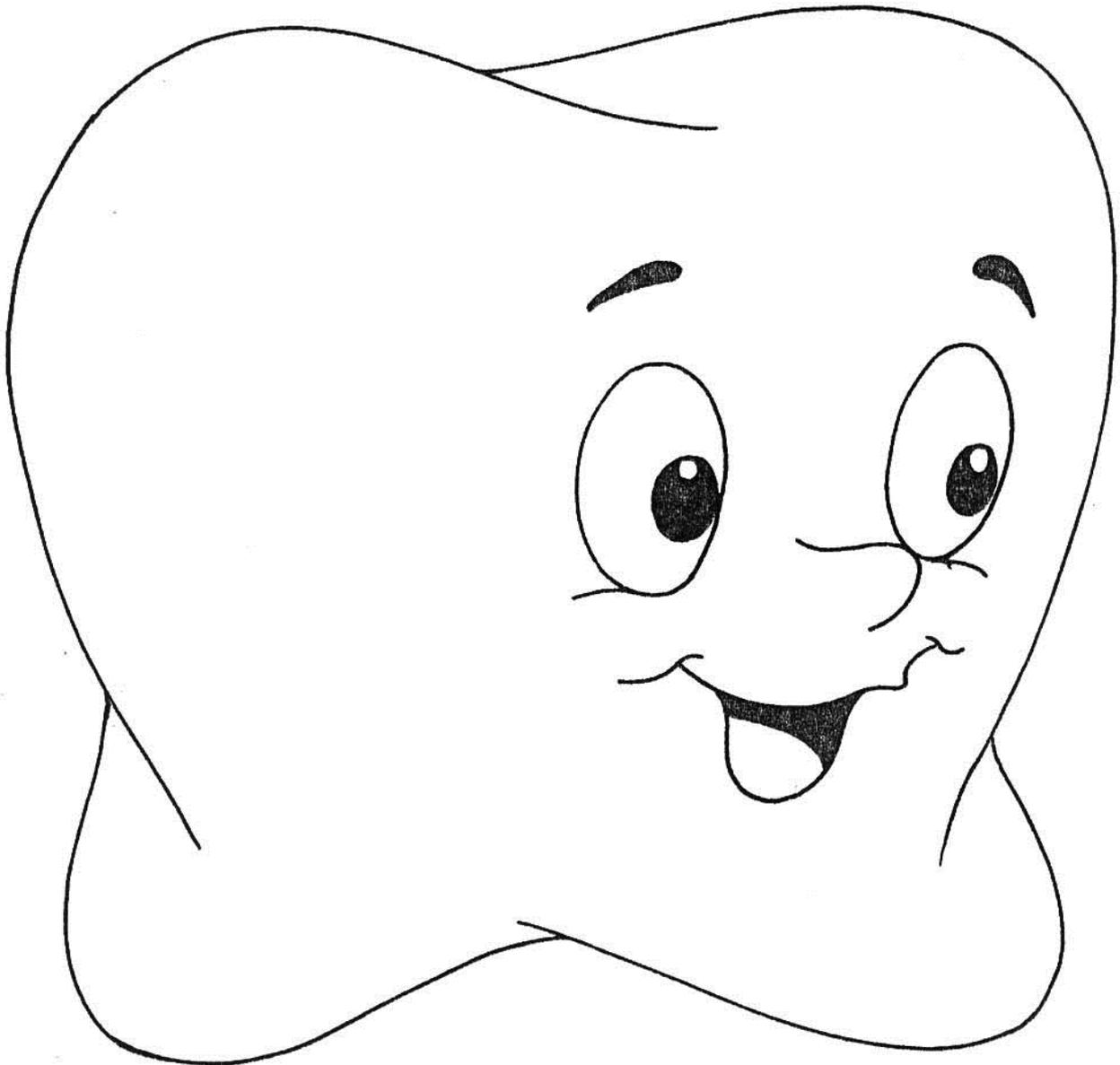
--	--	--	--	--	--

SAÚDE DOS DENTE.

PARA TER DENTES SAUDÁVEIS E EVITAR O PARECIMENTO DE CÁRIES E ATÉ MESMO QUE O DENTE CAIA ANTES DO TEMPO, DEVEMOS TER UMA BOA ALIMENTAÇÃO E ESCOVAR OS DENTES DIÁRIAMENTE.

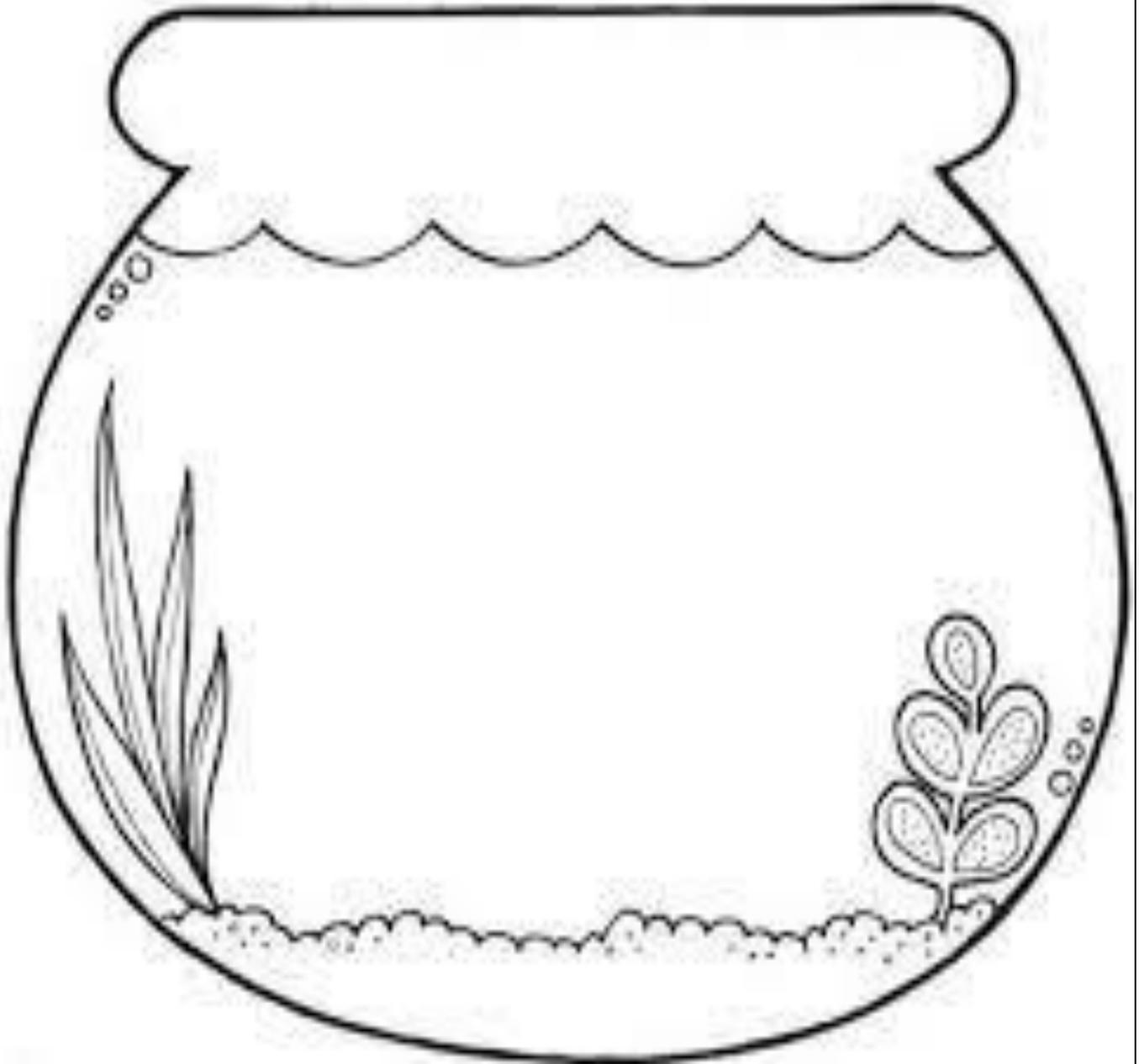
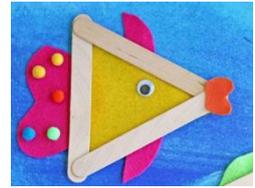
OBSERVE AS FIGURAS NO MATERIAL DE APOIO NO FINAL DA APOSTILA, RECORTE E COLE NO DENTE ABAIXO O QUE FAZ BEM PARA A SAÚDE DOS DENTES.

AMIGOS DO DENTE



CRIANDO COM PALITOS DE SORVETE

USANDO OS TÊS PALITOS DOS OBJETOS DE APOIO CONFECCIONE UM PEIXE JUNTANDO OS PALITOS EM FORMA DE UM TRIANGULO, COLE O PEIXE DENTRO DO AQUÁRIO E DEPOIS PINTE DENTRO DO PEIXE. PINTE O AQUÁRIO COM GIZ DE CERA AZUL ANTES FR COLAR O PEIXE

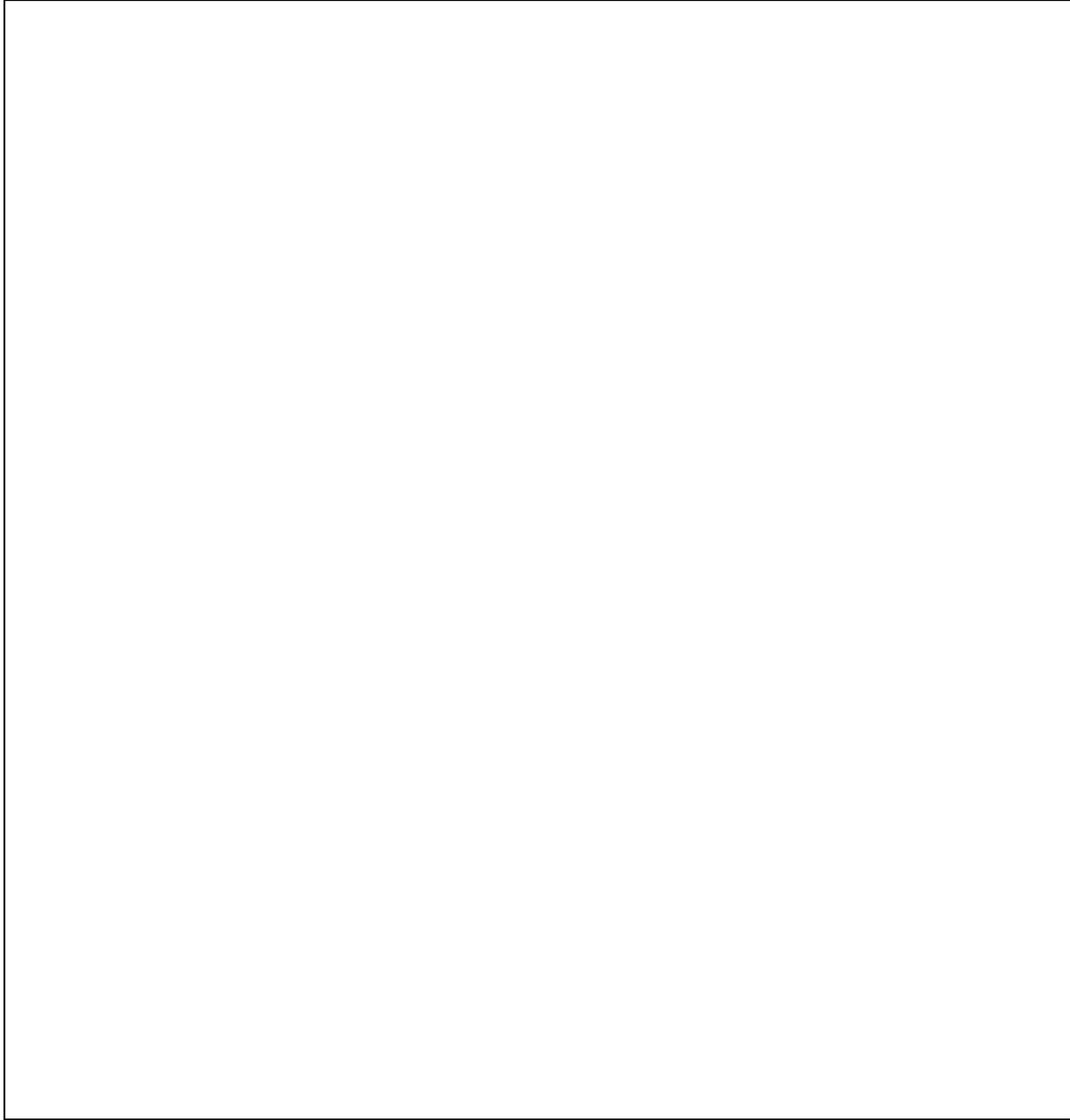


PASSE TINTA GUACHE COM OS DEDOS NA PALAVRA PEIXE

PEIXE

PINTURA COM GARFO

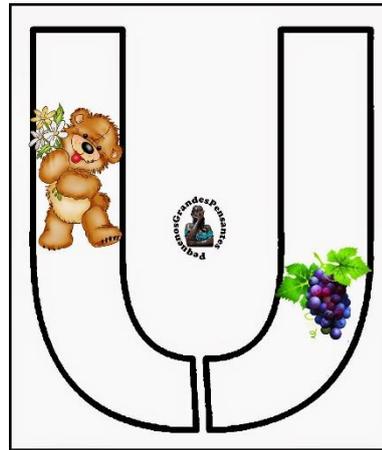
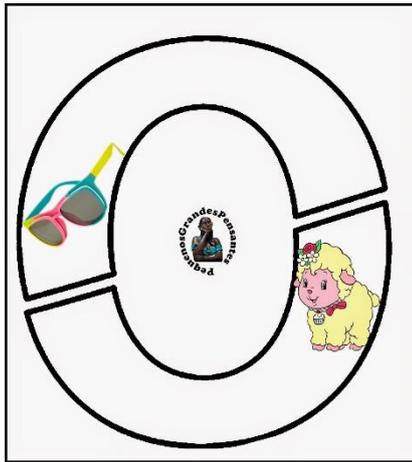
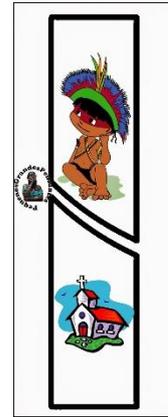
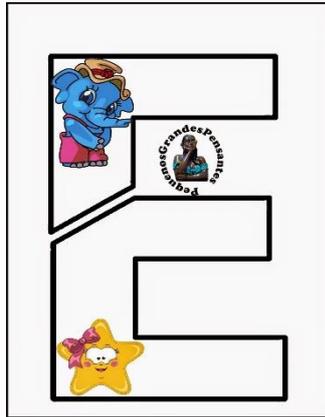
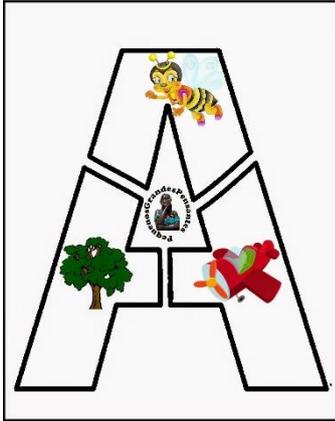
FAMÍLIA, COLOQUE QUATRO CORES DIFERENTES DE TINTA, UMA EM CADA CANTO, E DEPOIS A CRIANÇA PEGA UM GARFO E COM AS PONTAS DELE BEM DE LEVE, A CRIANÇA VAI FAZER UMA ARTE NO ESPAÇO ABAIXO.



ESCREVA O SEU NOME NO ESPAÇO ABAIXO

QUEBRA-CABEÇA DAS VOGAIS

OBSERVE AS VOGAIS ABAIXO E MONTE SEU QUEBRA-CABEÇA EM E.V.A.
(MATERIAL DE APOIO) BRINQUE BASTANTE COM A FAMÍLIA



EM CADA UMA DAS VOAGAIS ACIMA TEM O DESENHO DE UMA FIGURA QUE COMEÇA COM A VOGAL EM DESTAQUE. ESCOLHA UMA DAS FIGURAS DE CADA VOGAL E ESCREVA O SEU NOME COM A AJUDA DA FAMÍLIA.

A -

E -

I -

O -

U -

PSICOMOTRICIDADE

MATERIAL NECESSÁRIO:

10 TAMPINHAS DE PLÁSTICO

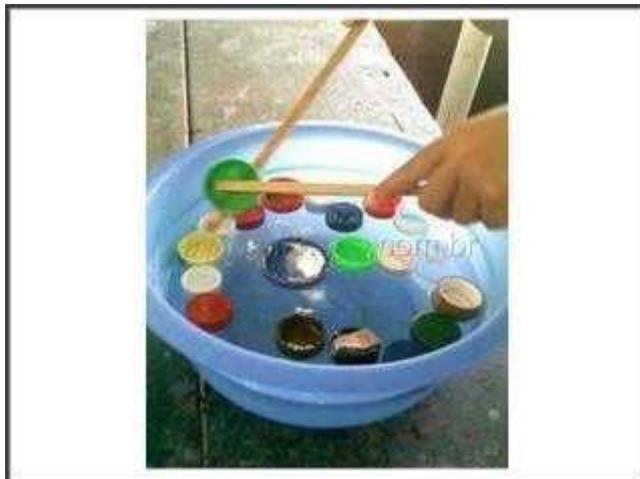
UMA BACIA COM ÁGUA

2 GARFOS.

COLOQUE ÁGUA ATÉ A METADE DA BACIA E JOGUE AS TAMPINHAS DENTRO DA BACIA COM ÁGUA.

A CRIANÇA TEM QUE PEGAR AS TAMPINHAS COM A PONTA DO GARFO.

CADA TAMPINHA QUE A CRIANÇA PEGAR ELA DEVE CONTAR FALANDO OS NÚMEROS EM VOZ ALTA.



JOGO DA MEMÓRIA DAS CORES

REGRAS:

2 JOGADORES POR VEZ

RECORTE AS CARTAS COM CORES:

ESPALHE AS CARTAS NA MESA VIRADAS PARA BAIXO

CADA JOGADOR NA SUA VEZ VIRA DUAS CARTAS, SÓ PEGA O JOGO DE CARTAS SE ELAS FOREM IGUAIS

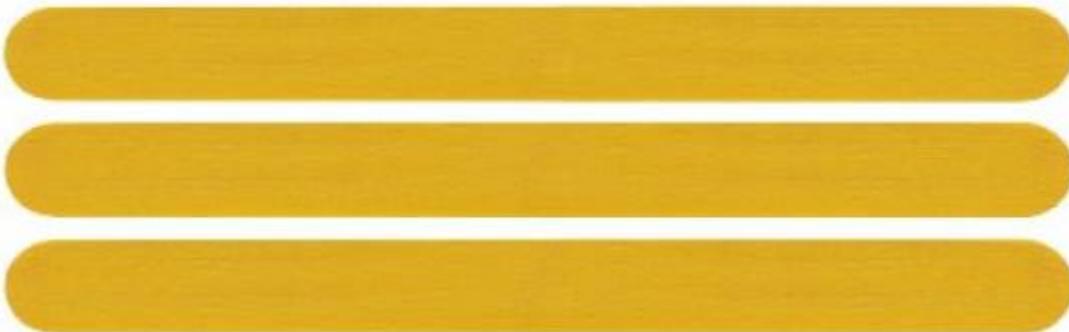
GANHA QUEM TIVER O MAIOR NÚMEROS DE CONJUNTO DE CARTAS.

MATERIAIS DE APOIO

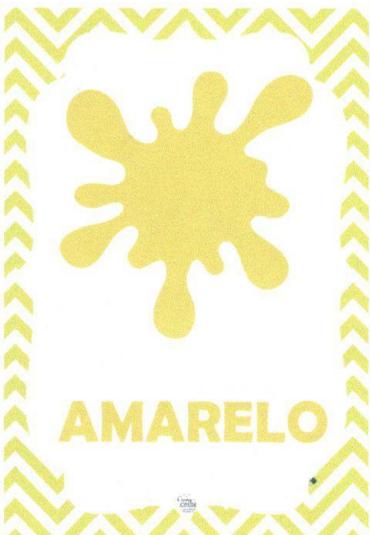
LATA MÚSICAL

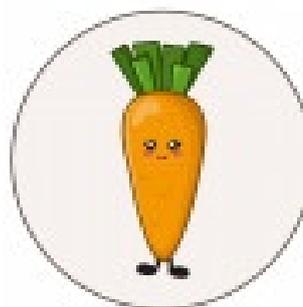
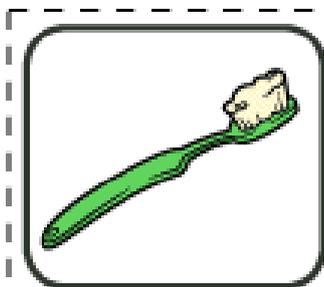
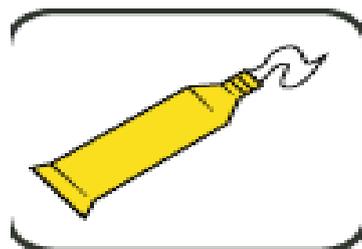
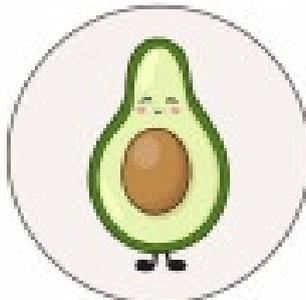
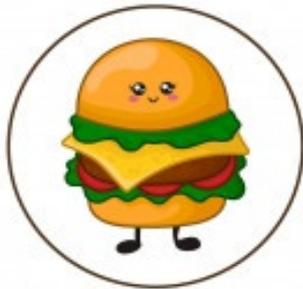


PALITOS



JOGO DA MEMÓRIA (2 VEZES)



FIGURAS PARA ATIVIDADE DO DENTE

<https://www.turminha.com.br/atividade-educativa/expressoes-de-sentimentos>

<https://www.eloseducacional.com/educacao/sugestao-de-atividade-educacao-infantil/>

<http://cantinhodosaber.com.br/tag/atividade-sobre-as-formas-geometricas-para-fazer-em-casa/page/3/>

<http://meriti.rj.gov.br/home/wp-content/uploads/2020/05/ATIVIDADES-CRECHE-PRONTO.pdf>

<https://www.tempojunto.com/2017/08/09/pintura-para-criancas-usando-canudo-no-lugar-do-pincel/>

<https://br.pinterest.com/pin/714876140830037537/>

IMAGENS DE FACEBOOK

<https://br.pinterest.com/pin/650418371153898443/>