



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



Rua Raimundo Santiago, nº 27 - Centro
Telefone: (15) 3248-1292/e-mail: apoiopedagogicosmeibiuna@hotmail.com

E.M. HORA ALEGRE
PROFESSORA: CECILIA FATIMA DE LARA
TURMA: FASE II D - TARDE
2º BIMESTRE: 7ª APOSTILA/2021
ATIVIDADES REFERENTES AS DIAS: 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30/06, 01 e 02/07

**MINHAS
ATIVIDADES**



ALUNO:

Caminho da roça

Materiais: Dado e caipirinhas

Como brincar?

Recortar, montar e colar o dado

Recortar os caipirinhas

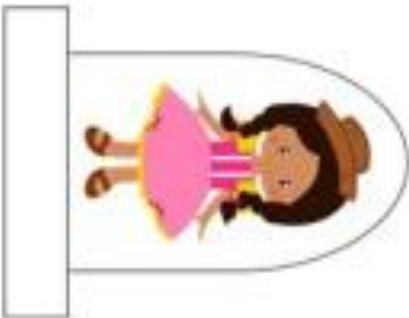
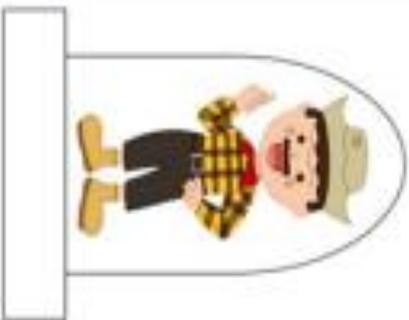
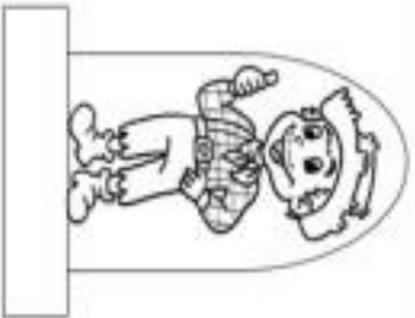
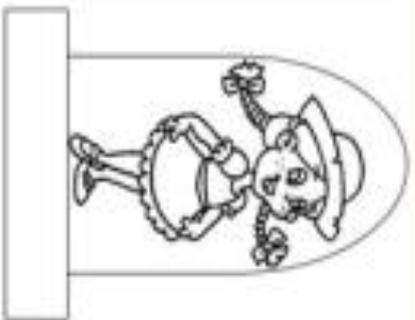
Quantidade de participantes: até 4 pessoas

Seguindo a trilha: os participantes em sua vez joga o dado: a criança conta quantos pontinhos e conforme a quantidade vai avançar a trilha, partindo da CHEGADA, um adulto lê o que deve ser feito.

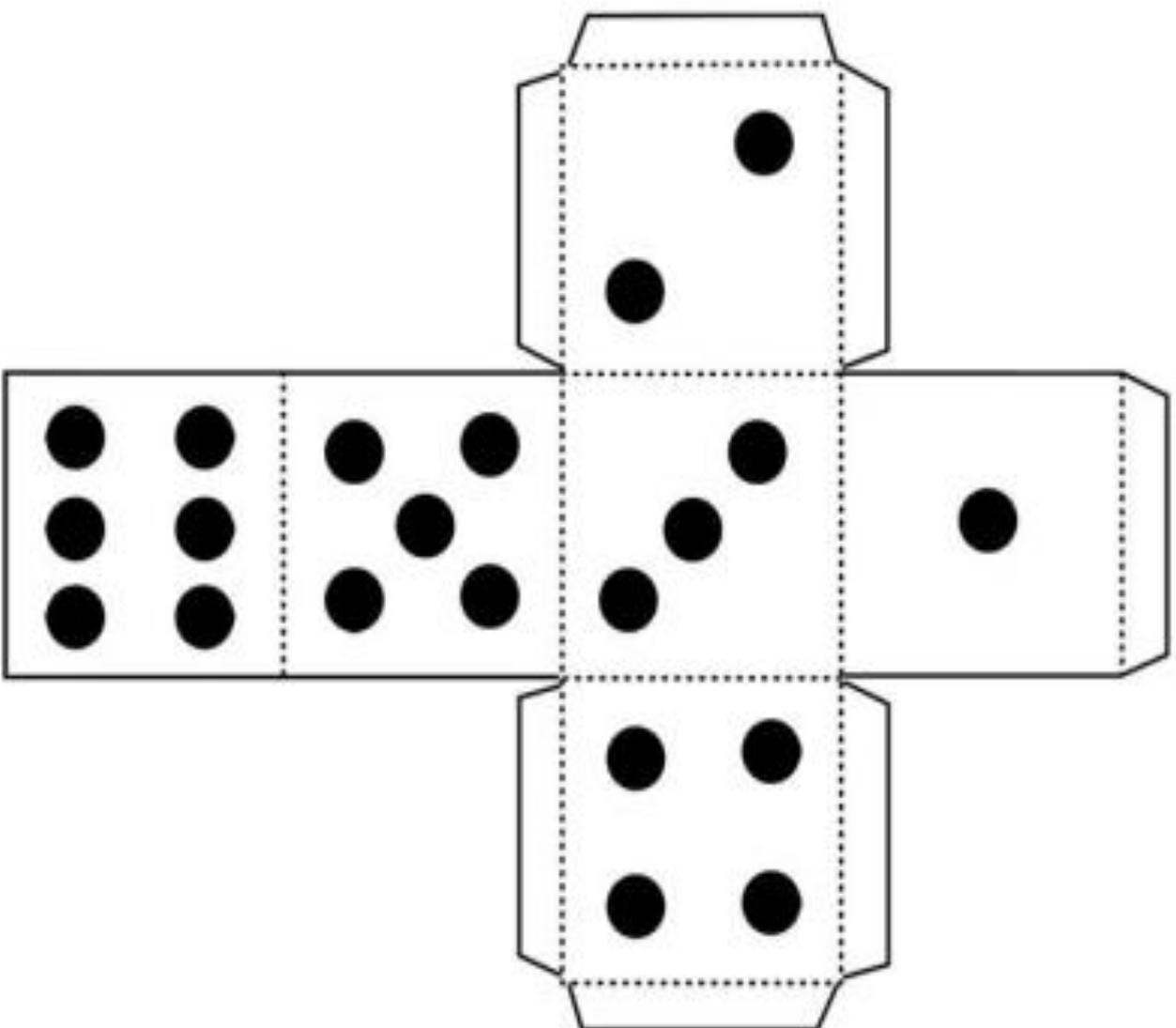
Ganha quem chegar primeiro
(CHEGADA)

FRASES DO CAMINHO DA ROÇA:

- Você esqueceu seu chapéu, volte no início;
- Pule a fogueira e avance **1** casa;
- Olhe a cobra!!!Volte **2** casas
- A música começou avance **3** casas;
- Você perdeu o seu par!!!Fique uma rodada sem jogar!;
- Olhe a chuva volte **1** casa.



CAMINHO
DA ROÇA



Encontre o objeto



Materiais: Pedaco de tecido e bexiga;

Como brincar?

Vendar os olhos da criança e pedir que encontre um bexiga (pendurada ou fixo em uma superfície).

NOME: _____
DATA _____



LIGUE JUNINO



PIPOCA



BANDEIRINHA



FOGUEIRA



SANFONA



BARRAQUINHA



BALÃO

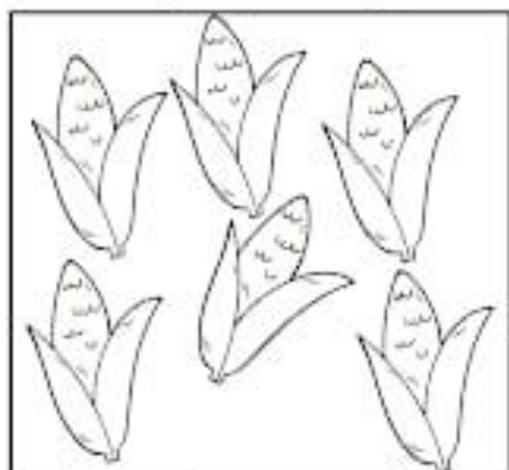
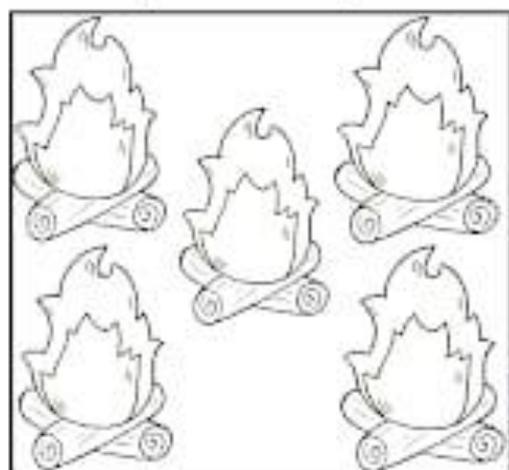
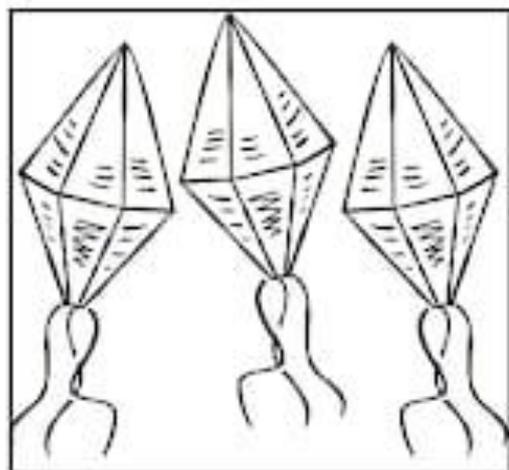
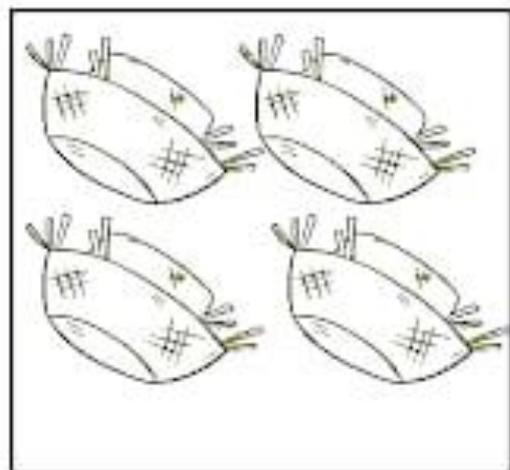
ESCOLA: _____

TURMA: _____ DATA: ____ / ____ / ____

ALUNO: _____

CONTE E ESCREVA A QUANTIDADE NAS BANDEIRAS.

C O N T A N D O



Jogo dos 7 erros



Ovo na colher

Materiais: Colheres e ovos (melhor cozido para não sujar tudo quando cair);

Como brincar?

Cada participante colocará um ovo em sua colher, apostando uma corrida. Vence quem chegar na linha de chegada primeiro.





ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____

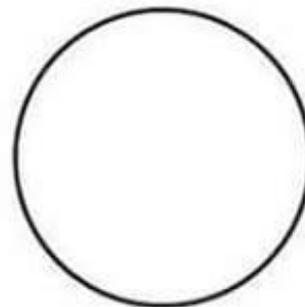
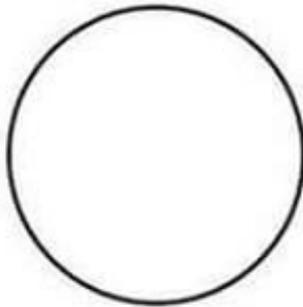
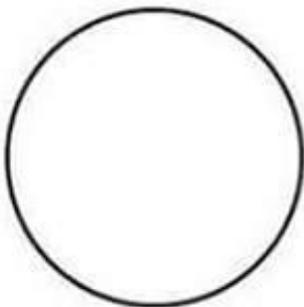
TURMA: _____

ALUNO(A): _____

1- PINTE A LETRA K DE KOALA COM TINTA VERMELHA A DEDO SEGUINDO O CONTORNO DA LETRA.



VAMOS TREINAR?



NOME: _____

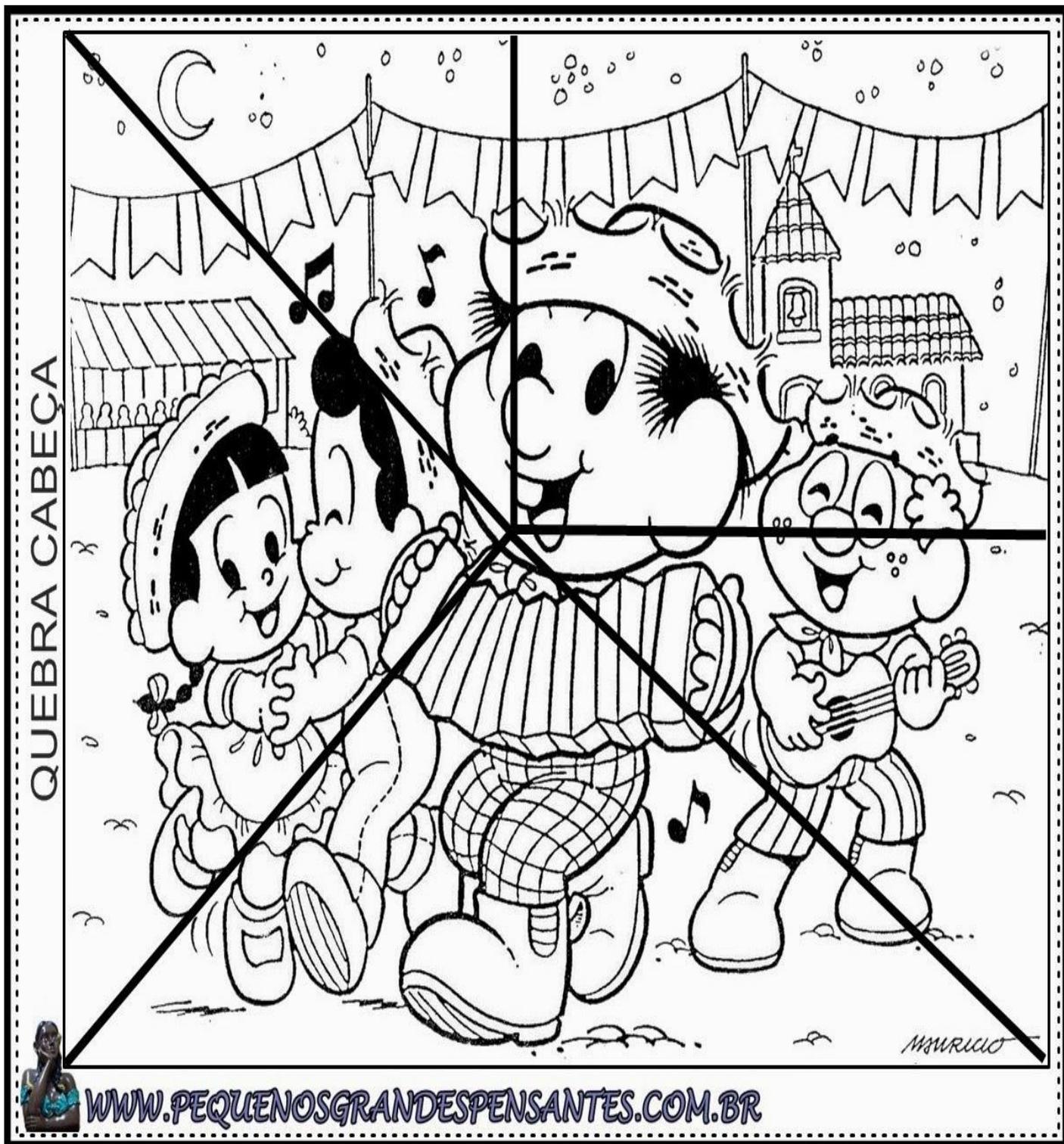
 **Atividade**

NO SACO DE PIPOCAS PROCURE E PINTE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



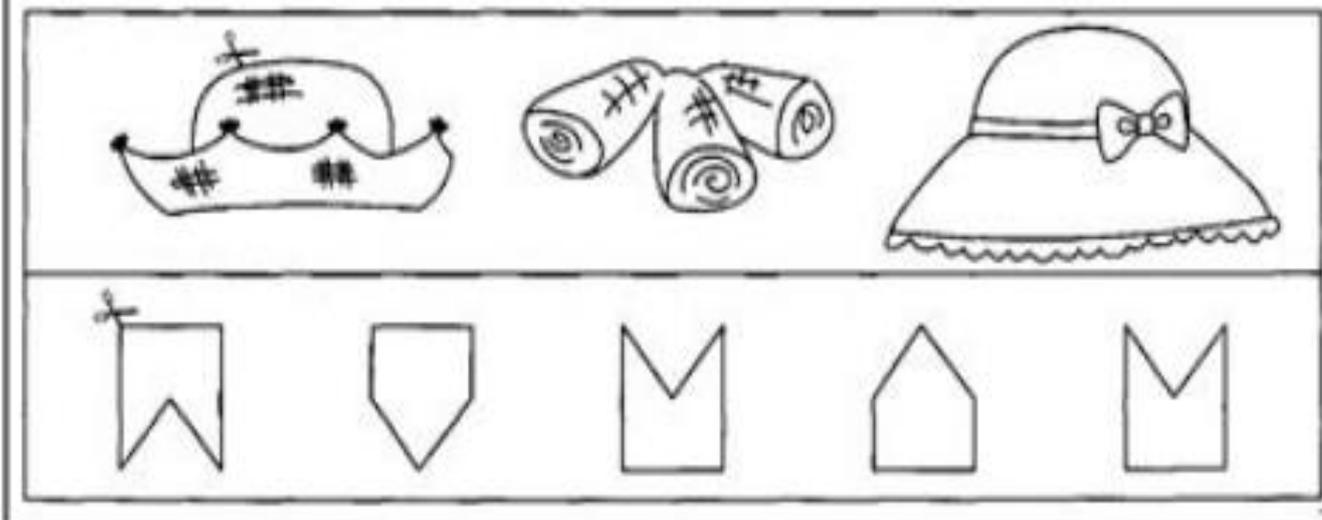
NOME: _____

Quebra-cabeça Junino



**RECORTE E COLE AS BANDEIRINHAS E OUTRAS
GRAVURAS PARA ANIMAR A:**

FESTA JUNINA



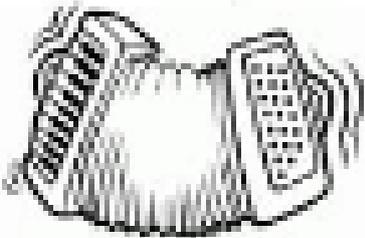
ESCOLA _____

NOME _____

PROFESSOR (A) _____



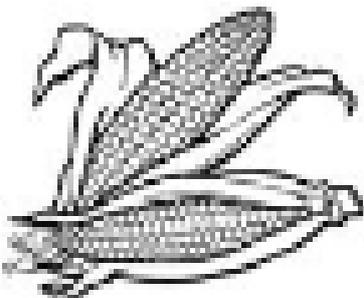
QUAL A LETRA INICIAL?



J

S

Z



M

N

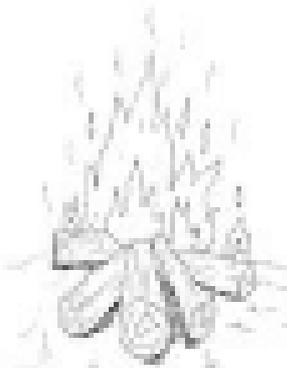
P



B

T

P



P

T

F

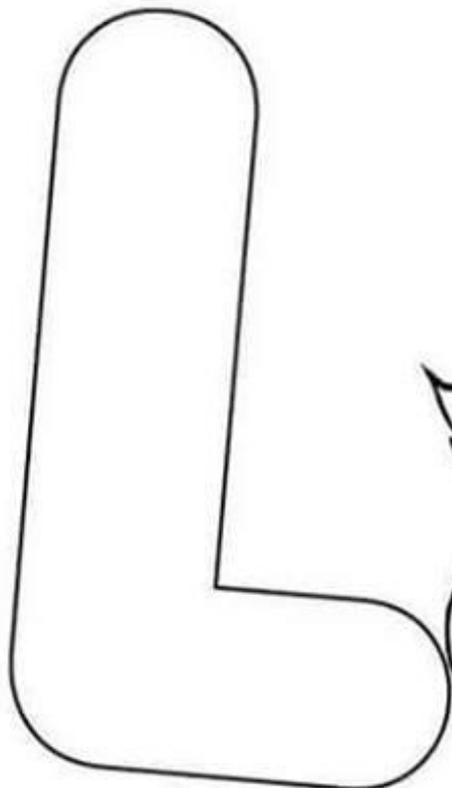


ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

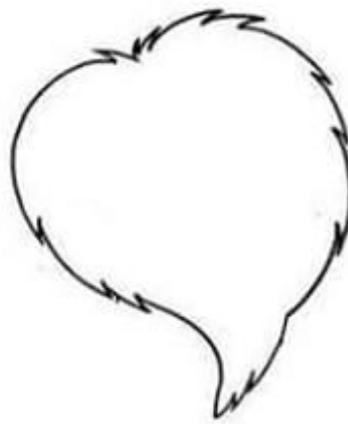
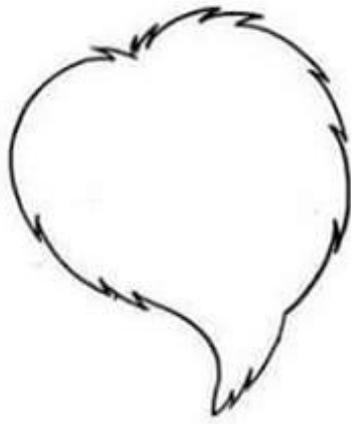
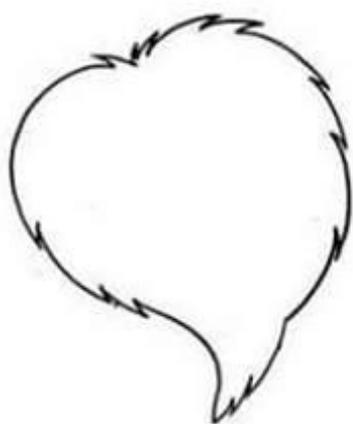
ALUNO(A): _____

1- PINTE A LETRA L DE LEÃO COM TINTA LARANJA A DEDO SEGUINDO O CONTORNO DA LETRA.



LEÃO

VAMOS TREINAR?



ACERTE O BALDE

Materiais: 3 baldes e em cada um deles tem que ser fixada uma pontuação específica;

Como brincar?

Arremessar as bolas nos baldes.

Vence quem conseguir mais vezes nos baldes de maior pontuação

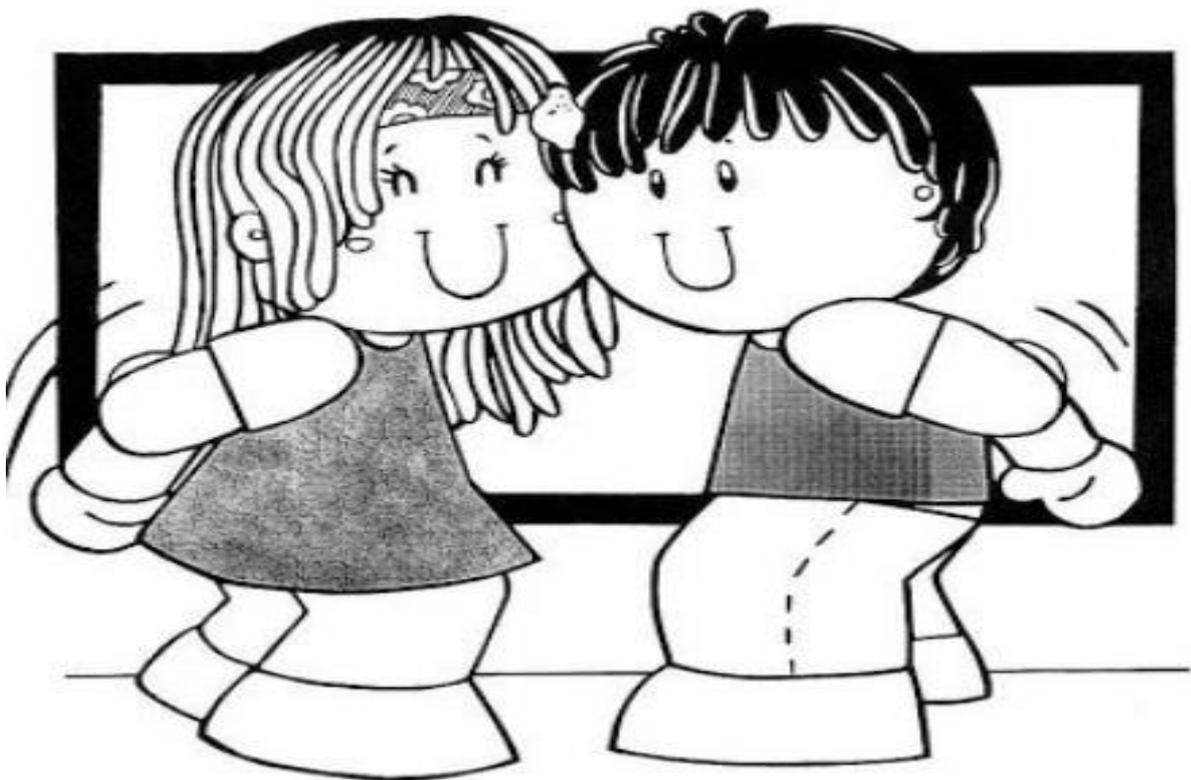


Dança da laranja

Materiais: Laranjas e muito molejo;

Como brincar?

As crianças vão dançar umas com as outras com uma laranja no meio da testa de ambas, com cuidado para não derrubar. Quem deixar a laranja cair, paga uma prenda!





ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____

TURMA: _____

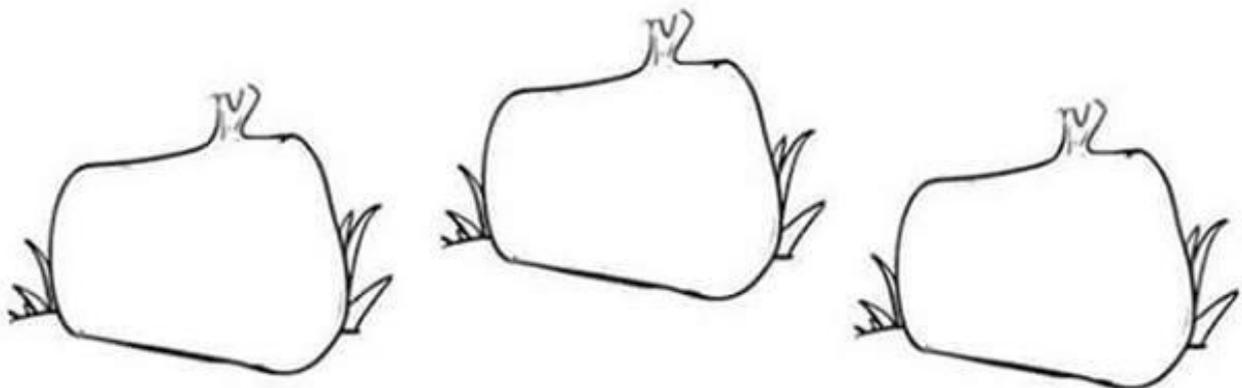
ALUNO(A): _____

1- PINTA A LETRA M DE MACACO COM TINTA MARRON A DEDO SEGUINDO O CONTORNO DA LETRA.



MACACO

VAMOS TREINAR?



COPIE:

F	E	S	T	A
J	U	N	I N	A

FAÇA UM DESENHO BEM LINDO DE FESTA JUNINA:

ROTEIRO DE ATIVIDADES

DATAS	ATIVIDADE 1	ATIVIDADE 2
21/06	01 – JOGO DE TRILHA: CAMINHO DA ROÇA – RECORTAR E COLAR O DADO E OS CAIPIRINHAS(PINTAR A ATIVIDADE)	02 – COM AUXILIO DE UM ADULTO, NA MONTAGEM DO JOGO E NA EXECUÇÃO DA BRINCADEIRA
22/06	03 - BRINCADEIRA: ENCONTRE O OBJETO	04 – COM AUXILIO DE UM ADULTO, NA LEITURA: LIGUE JUNINO: LIGAR AS FIGURAS AO NOME
23/06	05 – PINTAR A ATIVIDADE	06 - CONTAGEM: CONTAR E ESCREVER A QUANTIDADE DENTRO DAS BANDEIRINHAS.
24/06	07 – JOGO DOS 7 ERROS: PINTAR A ATIVIDADE E ENCONTRAR AS DIFERENÇAS	08 – OVO NA COLHER: (COM AUXILIO DE UM ADULTO PARA COZINHAR OS OVOS) E APOSTAR CORRIDA COM OS OVOS NA COLHER.
25/06	09 – PINTAR A LETRA K NA COR VERMELHA E ESCREVER <i>K</i> DENTRO DOS CIRCULOS.	10 – PROCURAR AS LETRAS DO NOME NO SACO DE PIPOCAS
28/06	11 – QUEBRA CABEÇA JUNINO: PINTAR A ATIVIDADE, COM AUXILIO DE UM ADULTO PARA RECORTAR	12 – BRINCAR COM O QUEBRA CABEÇA JUNINO
29/06	13 – FESTA JUNINA: PINTAR A ATIVIDADE E (COM AUXILIO DE UM ADULTO PARA RECORTAR) COLAR AS FIGURAS JUNINAS	14 - PINTAR A ATIVIDADE E DESCOBRIR QUAL LETRA INICIAL? (PINTAR A LETRA QUE COMEÇA O DESENHO JUNINO)
30/06	15 – PINTAR A LETRA L NA COR VERMELHA E ESCREVER <i>L</i> DENTRO DAS JUBAS DO LEÃO.	16 – ACERTE O BALDE: COM BOLA E 3 BALDES (cada balde com pontuação específica) ARREMESSAR AS BOLAS DE UMA CERTA DISTÂNCIA.
01/07	17 – DANÇA DA LARANJA: COM 2 CRIANÇAS OU 1 ADULTO(CARREGANDO NO COLO) E UMA CRIANÇA: FAZER CORRIDA EQUILIBRANDO NA TESTA A LARANJA	18 – PINTAR A LETRA M NA COR VERMELHA E ESCREVER <i>L</i> DENTRO DAS PEDRAS.
02/07	19 – COPIAR AS PALAVRAS: FESTA e JUNINA	20 – FAZER UM DESENHO BEM LINDO DE FESTA JUNINA (DESENHANDO BALÕES, BANDEIRINHAS, FOGUEIRA, ETC.)

Referências:

ApostilaBNCCinfantil:www.profracela.blogspot.com

www.danieducar.com

www.aartedeensinareaprender.com

www.pequenosgrandespensantes.com.br

www.ideiacriativa.org