



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: MITHYLENE DE ALMEIDA BATISTA
TURMA: FASE II E - TARDE
2º BIMESTRE: 7ª APOSTILA/2021
ATIVIDADES REFERENTES AOS DIAS: 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30/06, 01 e 02/07



ALUNO(A):

CAMINHO DA ROÇA

Materiais: Dado e caipirinhas

Como brincar?

Recortar, montar e colar o dado

Recortar os caipirinhas

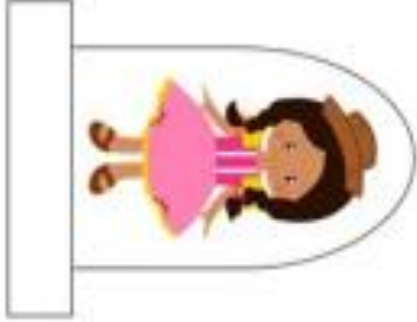
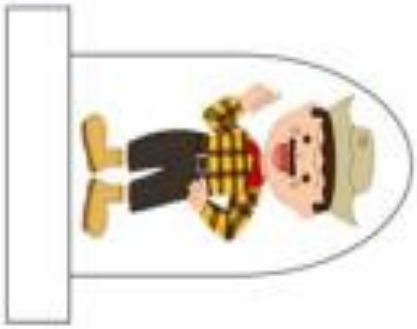
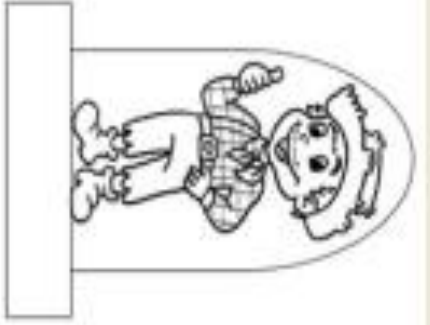
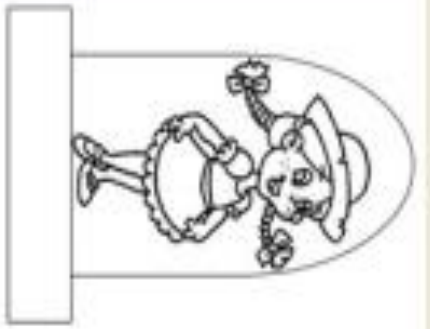
Quantidade de participantes:

até 4 pessoas

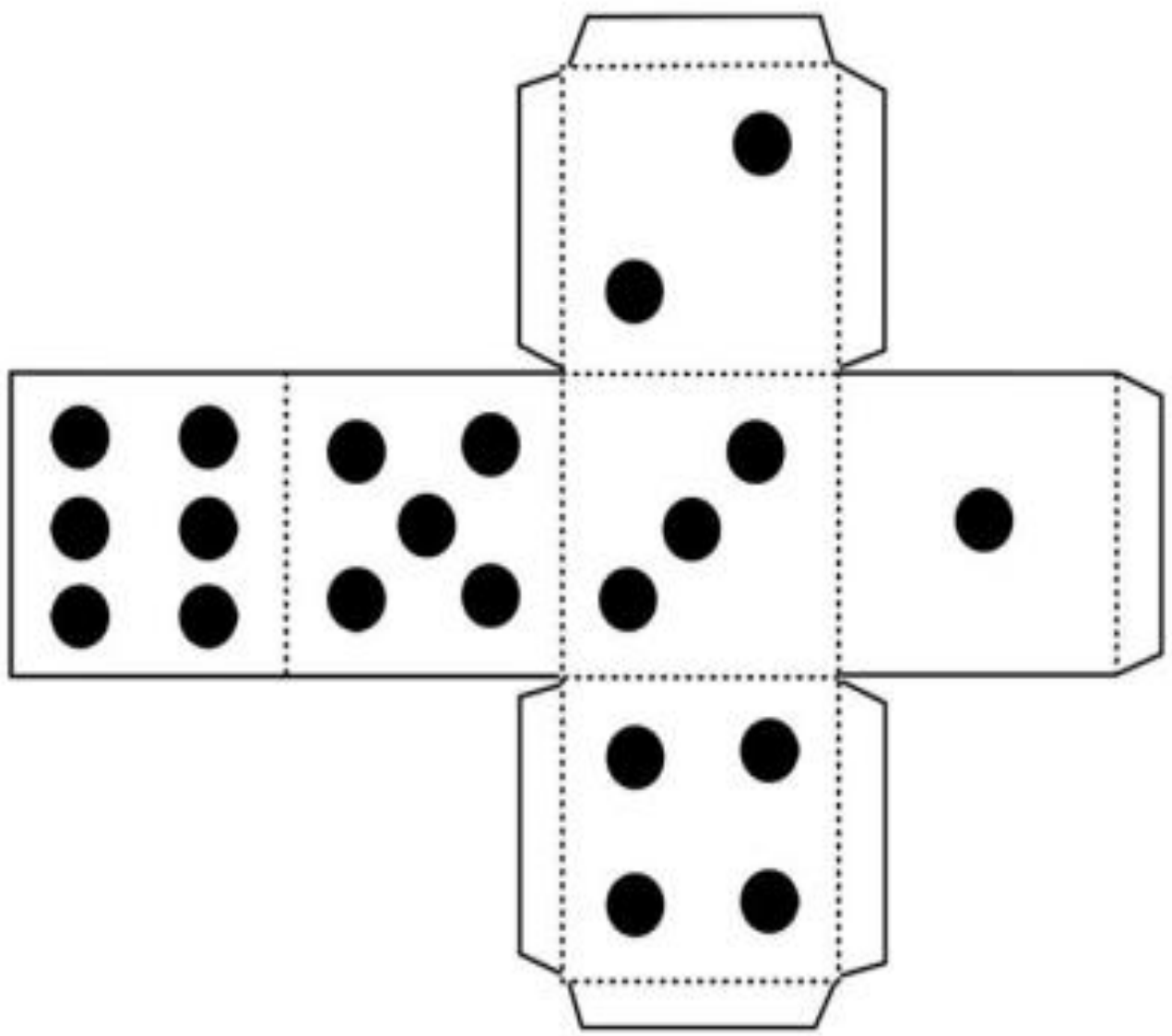
Seguindo a trilha: os participantes em sua vez joga o dado: a criança conta quantos pontinhos e conforme a quantidade vai avançar a trilha, partindo da CHEGADA, um adulto lê o que deve ser feito. Ganha quem chegar primeiro (CHEGADA)

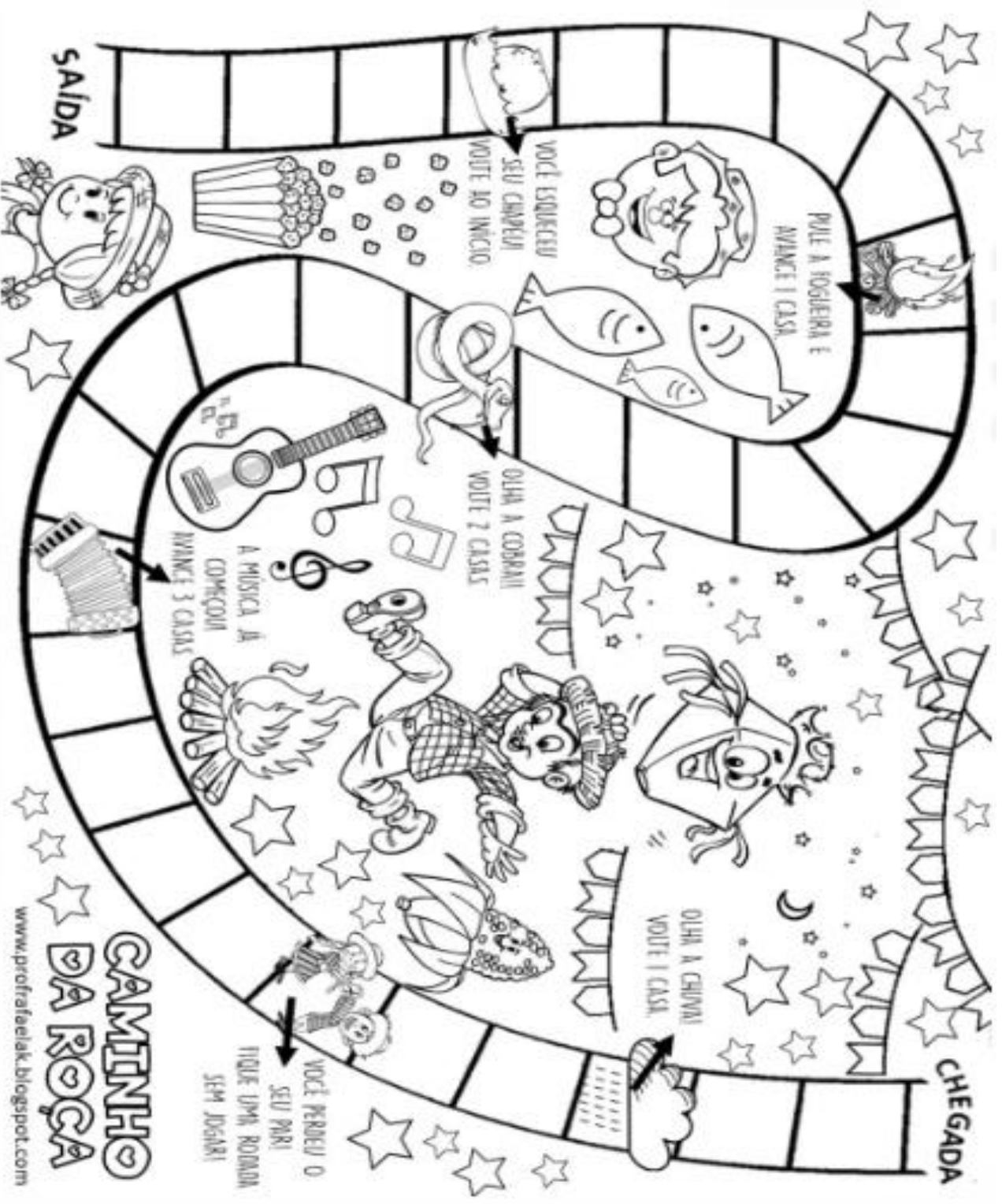
FRASES DO CAMINHO DA ROÇA:

- 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





SAÍDA

CHEGADA

CAMINHO DA ROÇA

www.profratfaelak.blogspot.com

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

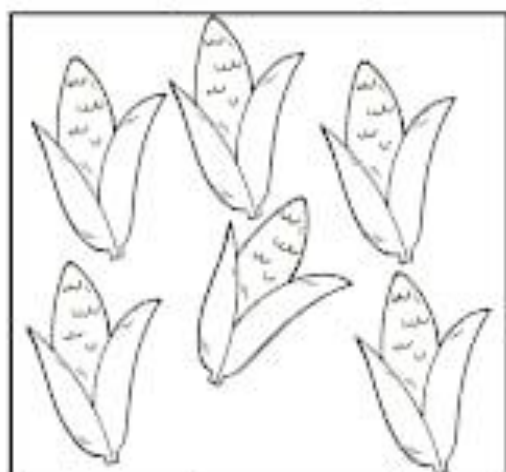
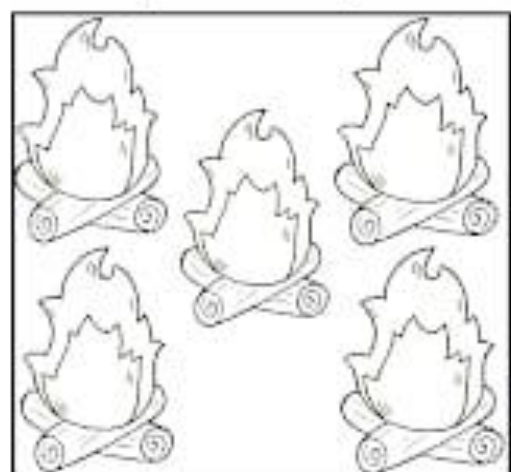
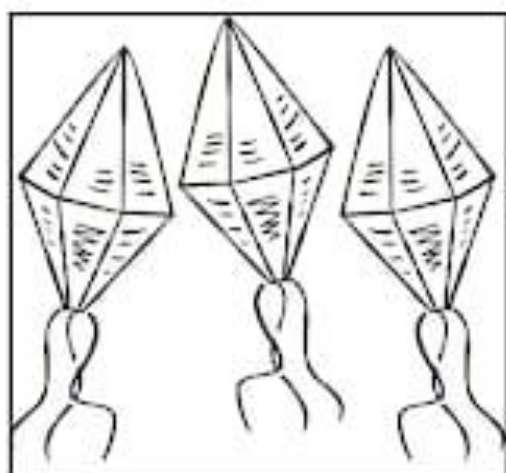
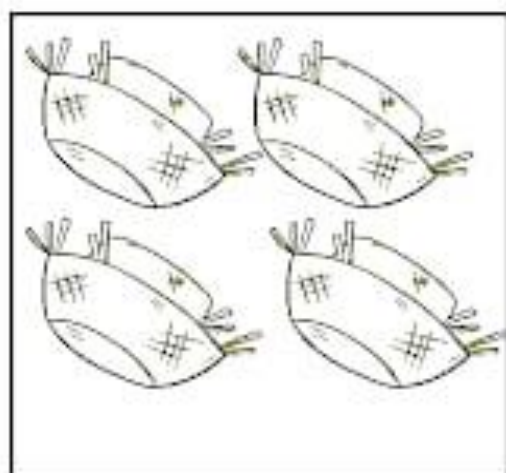
ESCOLA: _____

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.



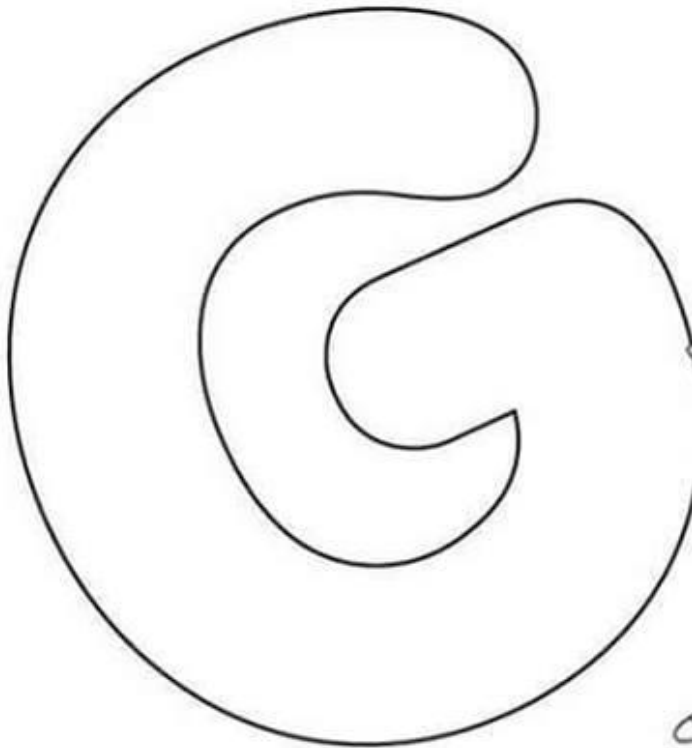


ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

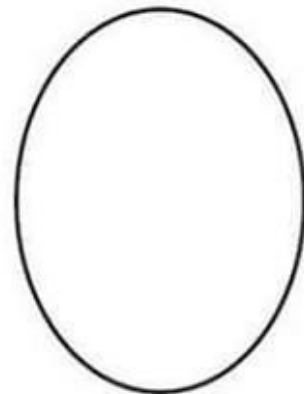
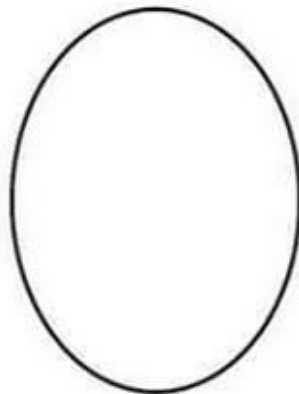
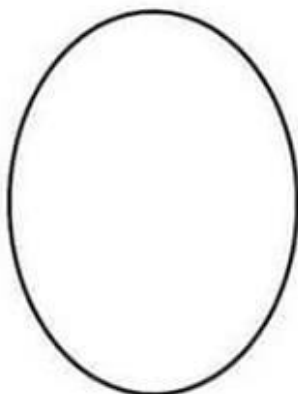
ALUNO(A): _____

1- PINTE A LETRA G DE GALINHA COM TINTA LARANJA A DEDO SEGUINDO O CONTOURO DA LETRA.



GALINHA

VAMOS TREINAR?



A ARTE DE ENSINAR E APRENDER

NOME: _____

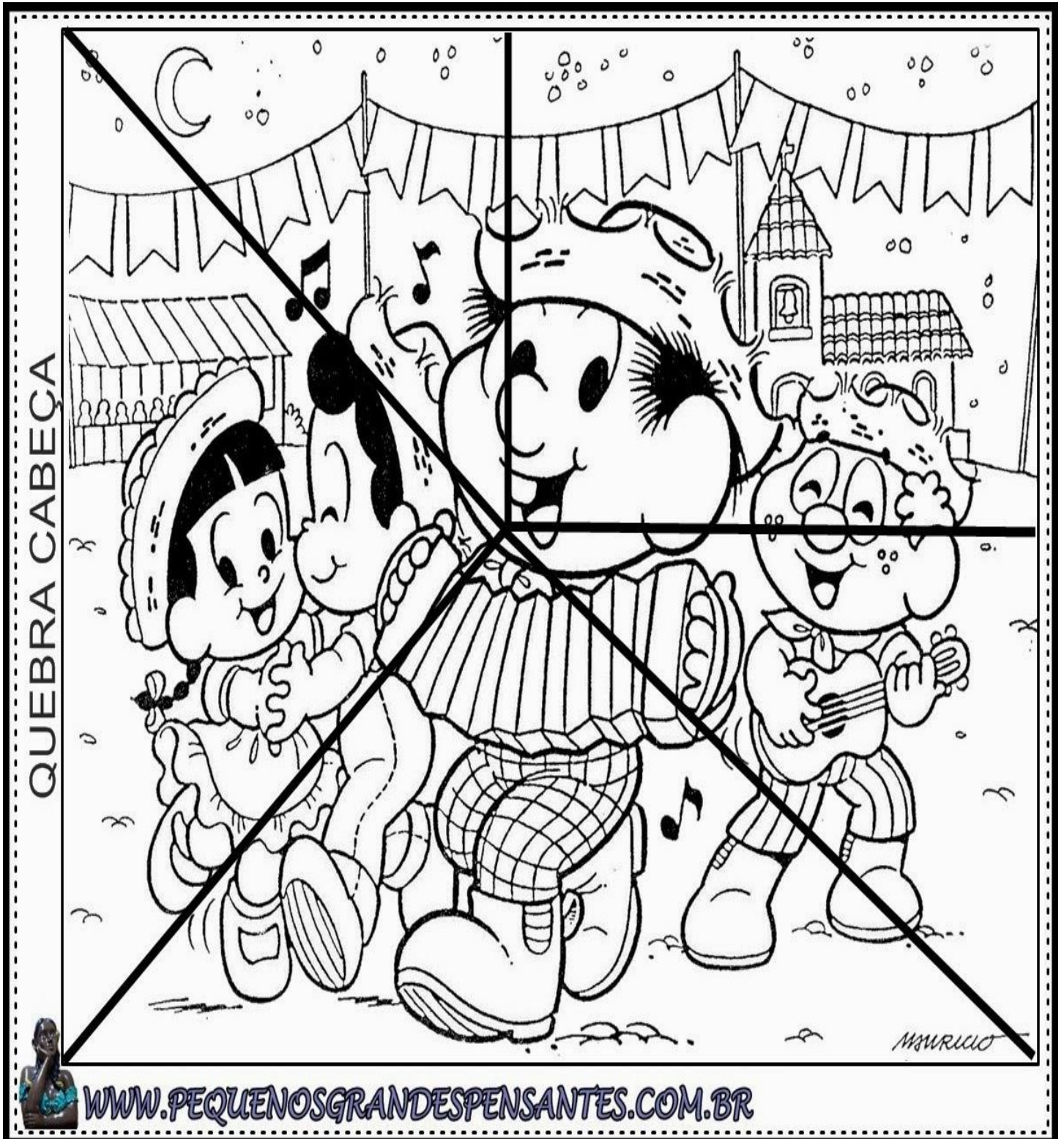


Atividade

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

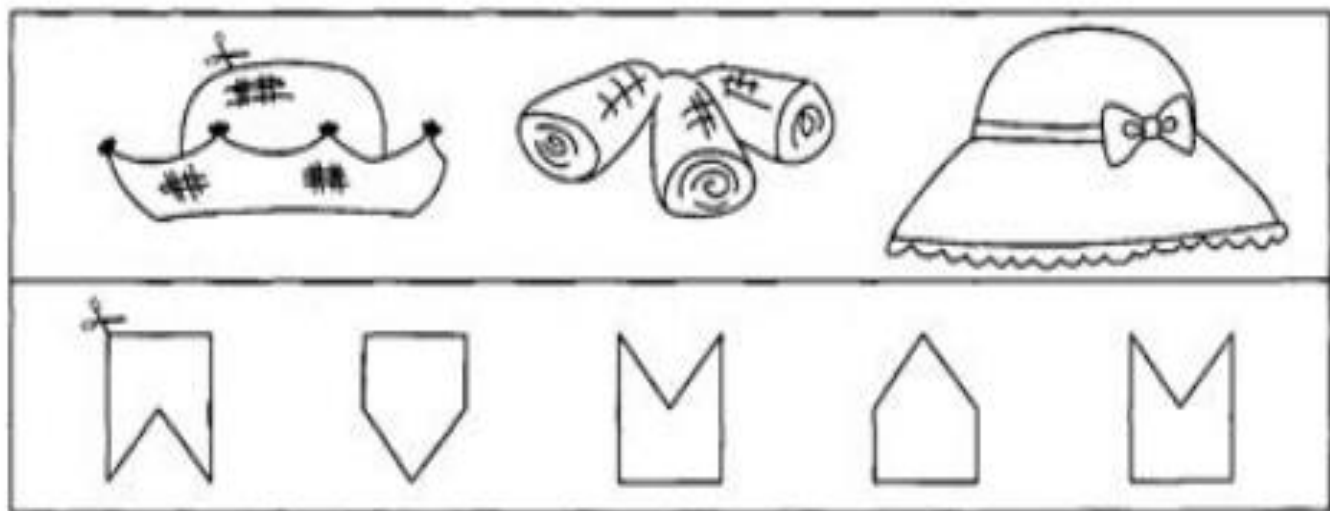


QUEBRA-CABEÇA JUNINO



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

FESTA JUNINA



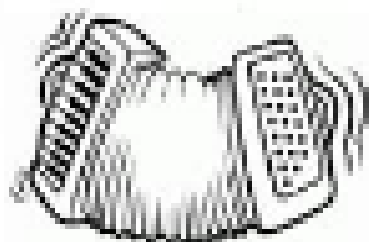
ESCOLA _____

NOME _____

PROFESSOR (A) _____



QUAL A LETRA INICIAL?



J

S

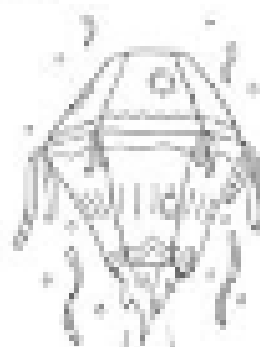
Z



M

N

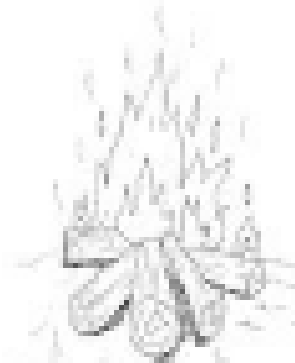
P



B

T

P



P

T

F

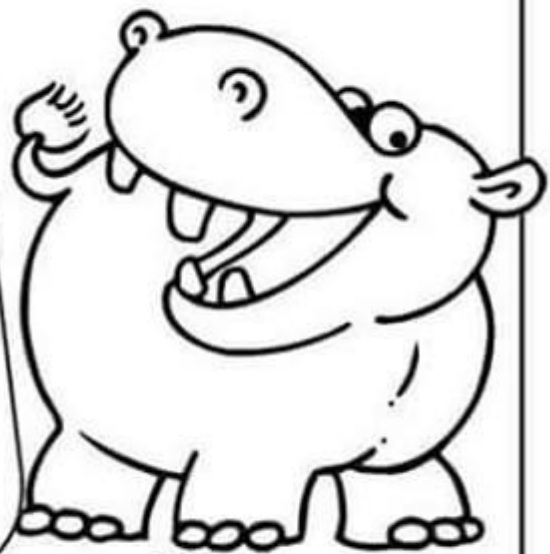
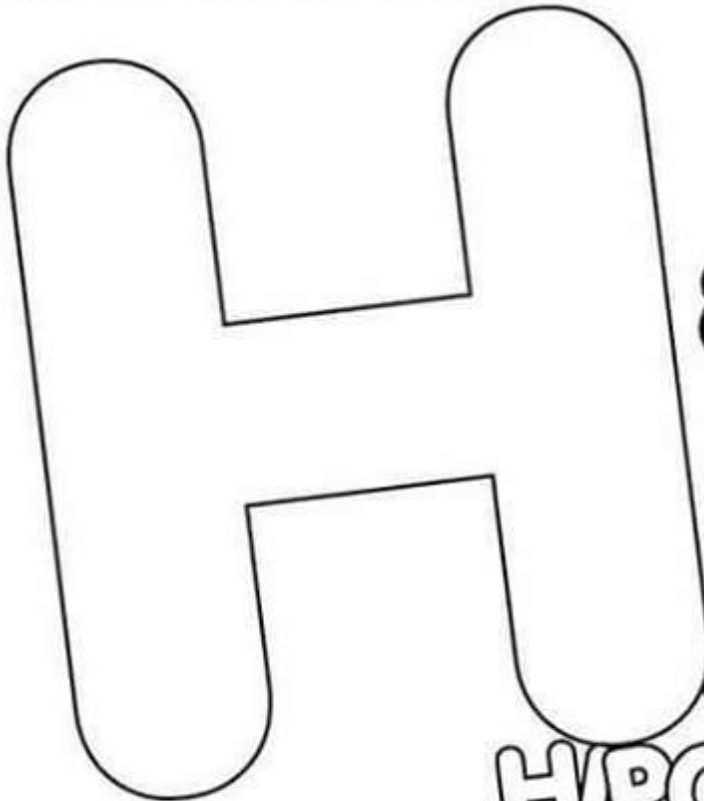


ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____

1- PINTE A LETRA H DE HIPOPÓTAMO COM TINTA MARRON A DEDO SEGUINDO O CONTORNO DA LETRA.



HIPOPÓTAMO

VAMOS TREINAR?



NOME: _____

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**

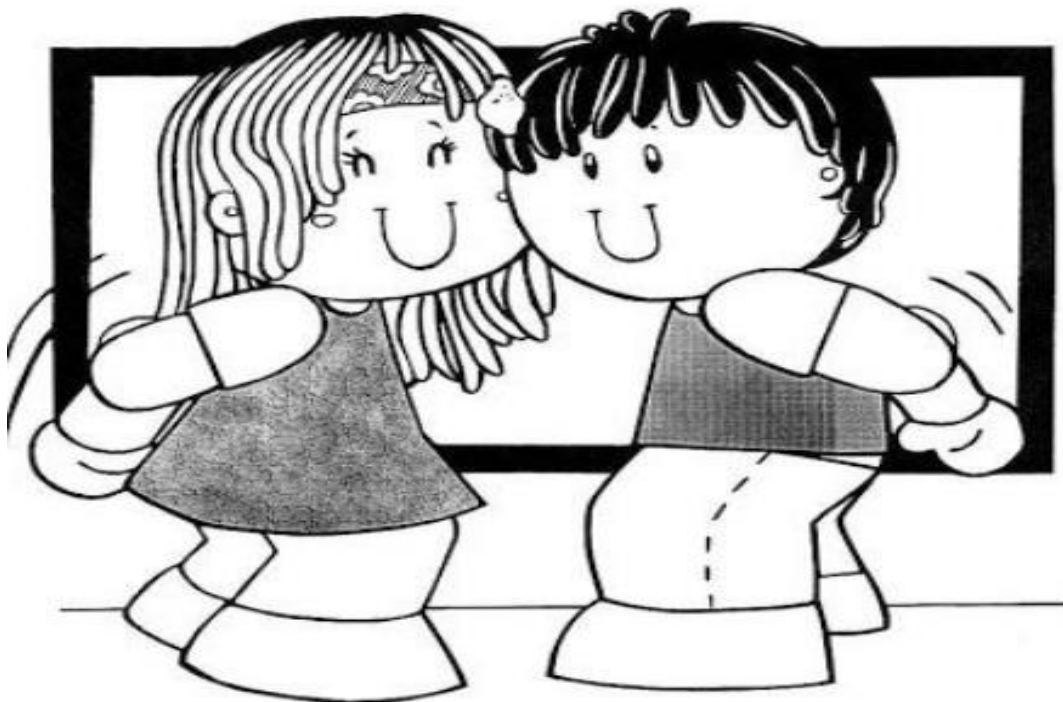


DANÇA DA LARANJA

Materiais: Laranjas e muito molejo;

Como brincar?

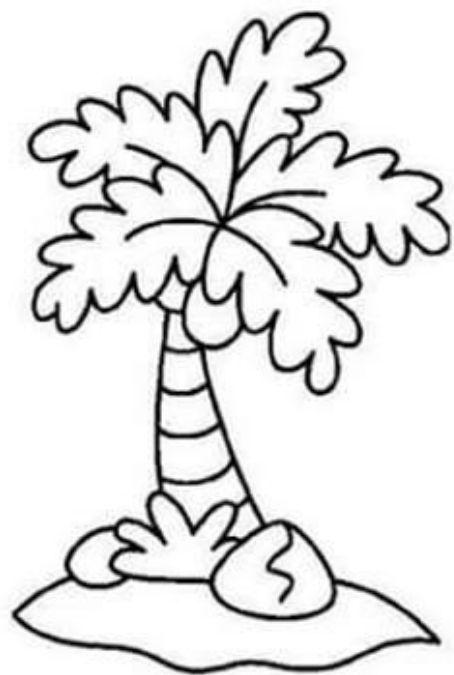
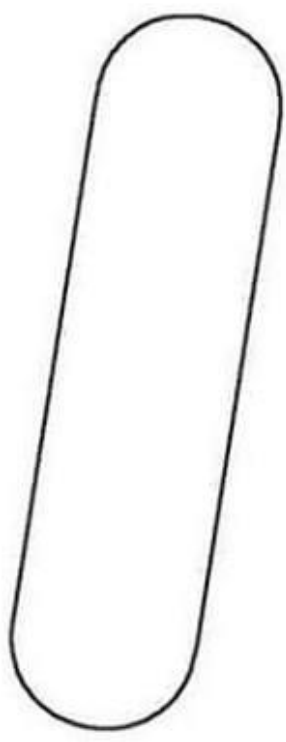
As crianças vão dançar umas com as outras com uma laranja no meio da testa de ambas, com cuidado para não derrubar. Quem deixar a laranja cair, paga uma prenda!





ESCOLA: _____
PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____
ALUNO(A): _____

1- PINTA A LETRA I DE ILHA COM TINTA AZUL A DEDO SEGUINDO O CONTORNO DA LETRA.



ILHA

VAMOS TREINAR?



NOME: _____

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 OSOVOS) E APOSTAR CORRIDA COM OS OVOS NA COLHER.
25/06	09 – PINTAR A LETRA G NA COR LARANJA E ESCREVER DENTRO DOS OVOS.	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 H NA COR MARROM E ESCREVER DENTRO DAS FIGURAS	16 – ACERTE O BALDE: COM BOLA E3 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 I NA COR AZUL E ESCREVER 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.profrafaela.blogspot.com

www.danieducar.com

www.ideiacriativa.org

www.aartedeensinareaprender.com

www.pequenosgrandespensantes.com.br