



EM "IZAURA MARTINHO DO NASCIMENTO"

PROFESSORA ALINE ANTONIA VIEIRA DA ROSA

MATERNAL II "A"

3º BIMESTRE / **9ª APOSTILA**

REFERENTES AOS DIAS:

09/08	10/08	11/08	12/08	13/08	14/08 SÁB
16/08	17/08	18/08	19/08	20/08	
23/08	24/08	25/08	26/08	27/08	



<https://www.lojabrincasesaber.com.br/-quebra-cabeca-folclore>

ORIENTAÇÕES GERAIS:

- SE POSSÍVEL ENCONTRAR UM LOCAL TRANQUILO E SEM DISTRAÇÕES PARA FAZER AS ATIVIDADES, OBSERVAR QUAL MELHOR HORÁRIO PARA FAZER AS ATIVIDADES, SE QUIZER PODE FIXAR UM HORÁRIO, CRIANDO UMA ROTINA.
- ELOGIAR TODO AVANÇO DA CRIANÇA, SE POSSÍVEL FAZER UMA ATIVIDADE POR DIA.
- AS ATIVIDADES SEMPRE DEVEM SER FEITAS COM AJUDA DOS RESPONSÁVEIS.
- ENVIAR FOTOS E VÍDEOS DA CRIANÇA FAZENDO AS ATIVIDADES NO GRUPO DA SALA OU NO PARTICULAR DA PROFESSORA.

NOME DO ALUNO:

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS 09/08/2021

OBJETIVO: EI02EO01

SABERES E CONHECIMENTO: DATA COMEMORATIVA

VAMOS PASSAR TINTA DA MÃOZINHA E CARIMBAR ESSE LINDO CARTÃO EM HOMENAGEM AO PAPAÍ, AFINAL FOI COMEMORADO O DIA DOS PAIS.

EXEMPLO:



<https://br.pinterest.com>

DEPOIS QUE SECAR ENTREGUE AO PAPAÍ!



Minha mãozinha aponta
5 palavrinhas
que eu queria dizer

querido
papai
amo
muito
você!

Feliz Dia dos Pais

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO DATA 10/08/2021

OBJETIVO: EI02EF04

SABERES E CONHECIMENTO: CANTIGAS FOLCLÓRICAS

LEIA PARA A CRIANÇA A CANTIGA FOLCLÓRICA:

PEIXE VIVO

COMO PODE UM PEIXE VIVO
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?
COMO PODE UM PEIXE VIVO
VIVER FORA DA ÁGUA FRIA?



COMO PODEREI VIVER
COMO PODEREI VIVER
SEM A SUA, SEM A SUA
SEM A SUA COMPANHIA?

AGORA ENCONTRE A PALAVRA PEIXE E CIRCULE.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

11/08/2021

OBJETIVO: EI02ET05

SABERES E CONHECIMENTO: SEMELHANÇAS/DIFERENÇAS

LIGUE OS SEMELHANTES E CIRCULE O DIFERENTE:



<https://turmadofolclore.com.br>

<https://www.criandocomapego.com>

<https://br.pinterest.com>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

12/08/2021

OBJETIVO: EI02CG01

SABERES E CONHECIMENTO: CANTIGA DE RODA

CHAMA TODA A FAMÍLIA E VAMOS BRINCAR COM ESSA CANÇÃO!

**DEPOIS TENTE ESCREVER A LETRA INICIAL DO SEU NOME NO
RETÂNGULO NA CANÇÃO.**

(SE CONSEGUIR PODE TENTAR FAZER O NOME)

A CANOA VIROU

E QUEM DEIXOU ELA VIRAR

FOI A CULPA DO (A)

QUE NÃO SOUBE REMAR...

**SE EU FOSSE UM PEIXINHO E SOUBESSE NADAR EU
TIRAVA DO FUNDO DO MAR.**



<https://lagoaformosa.mg.gov.br>

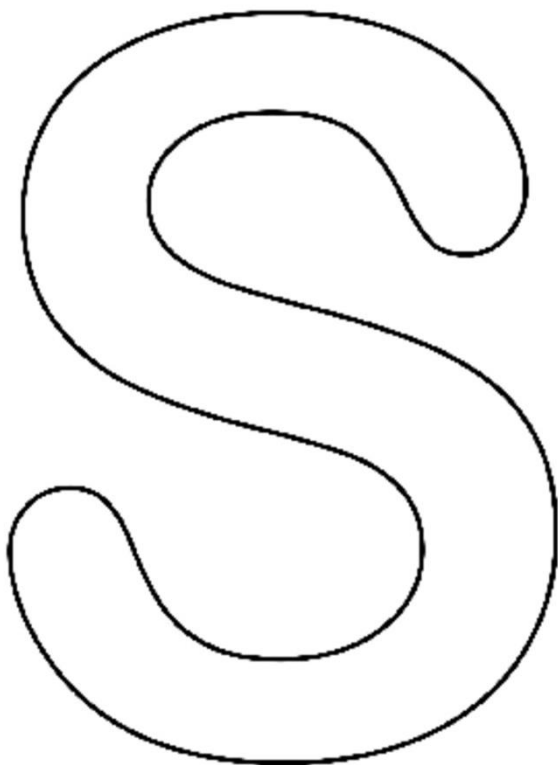
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

13/08/2021

OBJETIVO: EI02TS02

SABERES E CONHECIMENTO: TEXTURA/TINTA

**MOLHE O DEDINHO NA TINTA E CONTORNE A LETRINHA S DO
PERSONAGEM FOLCLÓRICO SACI:**



<https://www.educacaoetransformacao.com.br>

<https://www.turminha.com.br>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS 14/08/2021

OBJETIVO: EI02EO01

SABERES E CONHECIMENTO: INTERAÇÕES/BRINCAR/IMAGINAR

ATIVIDADE DE HOJE É BRINCAR DE CABANA!!!

ELABORE SUA CABANA EM CASA COM SUA FAMÍLIA E BRINQUE MUITO.



<https://maternarebrincar.wordpress.com>

<http://www.pensologodivido.com>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS 16/08/2021

OBJETIVO: EI02EO01

SABERES E CONHECIMENTO: BRINCAR/INTERAGIR/EQUILÍBRIO

VAMOS BRINCAR COM BEXIGA/BALÃO!

JOGO DO PINGUIM:

COLOQUE UM BALÃO ENTRE OS JOELHOS DAS CRIANÇAS. ESTIPULE UM CAMINHO PARA QUE ELAS ANDEM SEM DEIXAR O BALÃO CAIR. DEIXE A BRINCADEIRA MAIS INTERESSANTE COM OBSTÁCULOS. SE O BALÃO CAIR ELES RECOMEÇAM O



<https://www.tempojunto.com>

<https://passeioskids.com/brincadeiras-bexigas>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO DATA 17/08/2021

OBJETIVO: EI02EF04

SABERES E CONHECIMENTO: PARLENDAS/PERGUNTAS

LEIA A PARLENDA PARA CRIANÇA VÁRIAS VEZES, DEPOIS FAÇA AS
PERGUNTAS PARA ELA:

**BATATINHA QUANDO
NASCE**

**ESPALHA RAMA PELO
CHÃO**

**BEBEZINHO QUANDO
DORME**

**PÕE A MÃO NO
CORAÇÃO**



<https://frodriguezg.blogspot.com>

✓ **QUAL LEGUME OU ALIMENTO APERECE NESSA PARLENDA?**

✓ **ONDE O BEBEZINHO PÕE A MÃO QUANDO DORME?**

O REGISTRO DA RESPOSTA PODE SER FEITO POR VÍDEO OU PODE SER ESCRITO AQUI POR UM ADULTO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

18/08/2021

OBJETIVO: EI02ET05

SABERES E CONHECIMENTO: MAIOR/MENOR

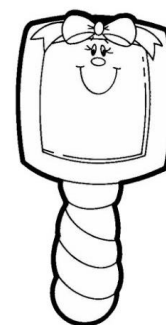
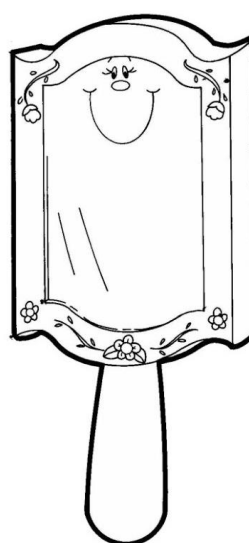
VAMOS CONHECER A HISTÓRIA DA IARA PERSONAGEM FOLCLÓRICA:

ASSISTIR O VÍDEO: LENDA IARA

LINK: <https://youtu.be/gDENVgMcJDA>



AJUDE A IARA A ESCOLHER O ESPELHO MAIOR:



<https://www.ideiacriativa.org>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

19/08/2021

OBJETIVO: EI02CG01

SABERES E CONHECIMENTO: PINTURA, RECORTE, COLAGEM E QUEBRA-CABEÇA

VAMOS COLORIR A IARA, RECORTAR COM AJUDA, EMBARALHAR AS PEÇAS E TENTAR MONTAR.

QUANDO CONSEGUIR MONTAR, COLAR NA FOLHA QUE FOI SOBRANDO.



PETECA DE TNT E PAPEL

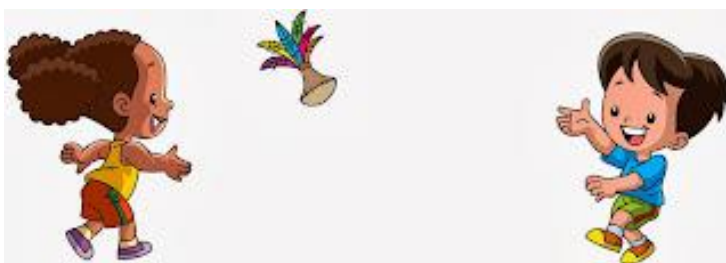
COMO FAZER:

PEGUE O QUADRADO DE TNT E A TIRA QUE FOI ENVIADO, PEÇA PARA QUE A CRIANÇA AMASSE O PAPEL E COLOQUE NO CENTRO DO QUADRADO.

FECHE O TNT E AMARRE.

ESTA PRONTO!

AGORA É SÓ DE DIVERTIR.



CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS 23/08/2021

OBJETIVO: EI02EO01

SABERES E CONHECIMENTO: BRINCAR/CRIAR

VAMOS BRINCAR DE UM JEITO DIFERENTE?

VAMOS UTILIZAR OBJETOS QUE ATRAVÉS DA IMAGINAÇÃO PODEM VIRAR BRINQUEDOS!

(GALHOS, FOLHAS, PEDRAS, POTES, CAIXA DE PAPELÃO E ETC)

USE A CRIATIVIDADE.

EXEMPLOS:



<http://profepolianasinop.blogspot.com>

<http://www.criancaemquestao.com.br>

<https://pt.dreamstime.com>

<https://www.tibua.com.br>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO DATA 24/08/2021

OBJETIVO: EI02EF04

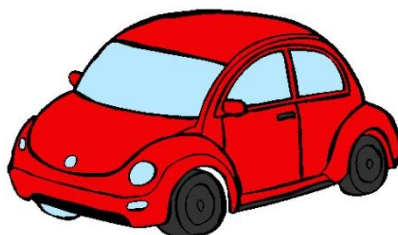
SABERES E CONHECIMENTO: LENDA BOITATÁ

LEIA PARA CRIANÇA A LENDA DO BOITATÁ:



REPRESENTADA POR UMA COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS E OS ANIMAIS E TEM A CAPACIDADE DE PERSEGUIR E MATAR AQUELES QUE DESRESPEITAM A NATUREZA. ACREDITA-SE QUE ESTE MITO É DE ORIGEM INDÍGENA E QUE SEJA UM DOS PRIMEIROS DO FOLCLORE BRASILEIRO.

CIRCULE O QUE O BOITATÁ PROTEGE:



<https://galeria.colorir.com/veiculos>

<https://br.stockfresh.com/image>

<https://br.pinterest.com>

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

25/08/2021

OBJETIVO: EI02ET07

SABERES E CONHECIMENTO: QUANTIDADE

VAMOS CONTAR QUANTAS LETRAS TEM CADA NOME DESSES
PERSONAGENS DO FOLCLÓRE, PINTE O NÚMERO QUE REPRESENTA A
MAIOR QUANTIDADE:



SACI



CURUPIRA



BOITATÁ



IARA



LOBISOMEM

9

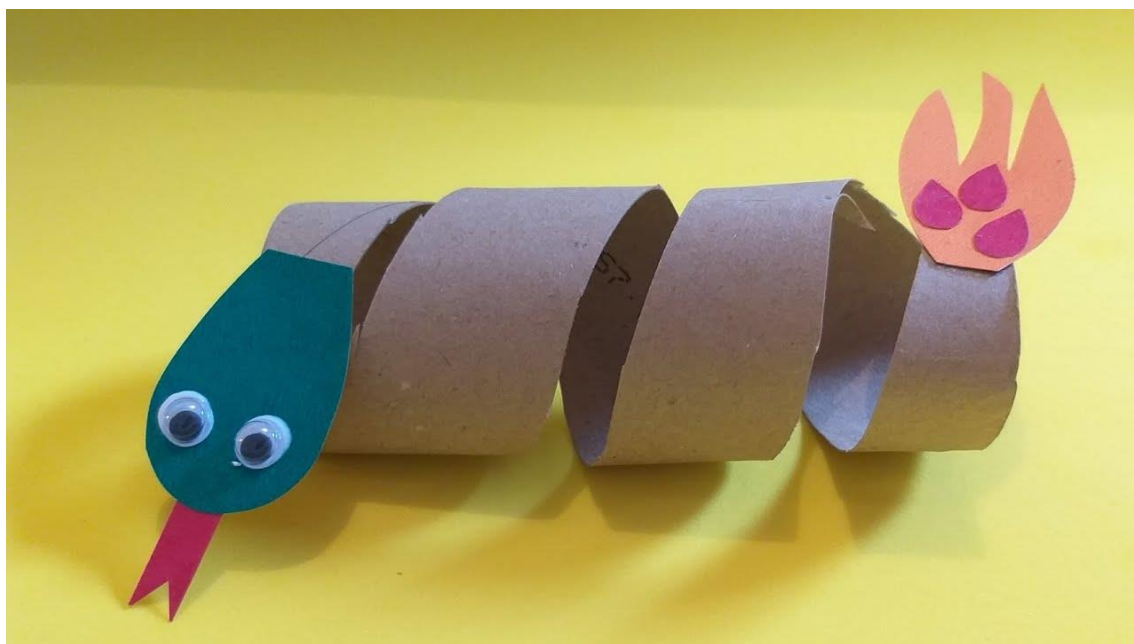
6

5

VAMOS CONFCCIONAR UM BOITATÁ COM ROLINHO DE PAPEL!

VÍDEO

LINK: <https://youtu.be/T4ntkzNjYY8>



LEMBRANDO QUE SEMPRE VALE IMPROVISAR!

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

27/08/2021

OBJETIVO: EI02TS0

SABERES E CONHECIMENTO: DESENHO/TRAÇADO

DESENHE O PERSONAGEM QUE VOCÊ MAIS GOSTOU: