

PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE IBIÚNA
EM "UBIRAJARA PEDROSO DOMINGUES"

ATIVIDADES 9

(DE 09/08/2021 A 27/08/2021)

FASE II



NOME: _____

PROFESSORA ELIANE CRISTINA DE FREITAS

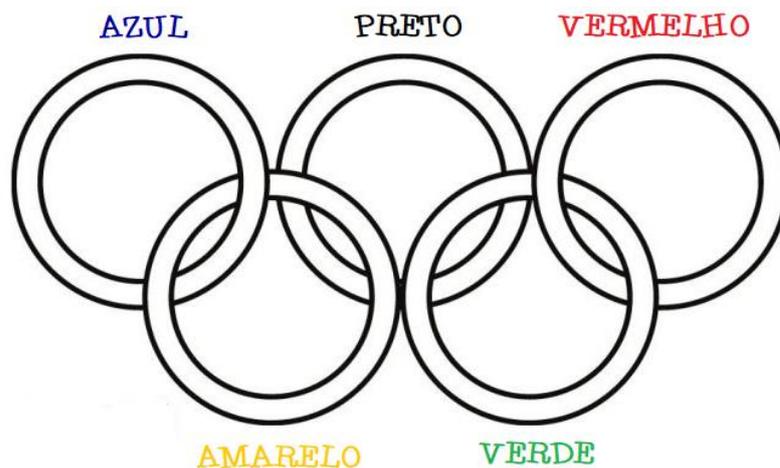
DEVOLUÇÃO PREVISTA PARA O DIA: 30/08/2021

JOGOS OLÍMPICOS

A CADA QUATRO ANOS, ESPORTISTAS DE DIVERSOS PAÍSES SE REÚNEM EM UM PAÍS SEDE PARA CONCORRER EM DIVERSAS MODALIDADES ESPORTIVAS. O INTUITO DESSE ENCONTRO É DEMONSTRAR A PAZ, A AMIZADE, O RELACIONAMENTO ENTRE OS POVOS E O ESPÍRITO OLÍMPICO.

A BANDEIRA OLÍMPICA É COMPOSTA POR CINCO ANÉIS ENTRELAÇADOS E CADA UM TEM UMA COR. OS ANÉIS SÃO ENTRELAÇADOS PARA REPRESENTAREM A JUNÇÃO DE POVOS E RAÇAS E OS CINCO CONTINENTES EM UMA GRANDE FESTA ESPORTIVA.

♥ VAMOS COLORIR OS ANÉIS OLÍMPICOS.

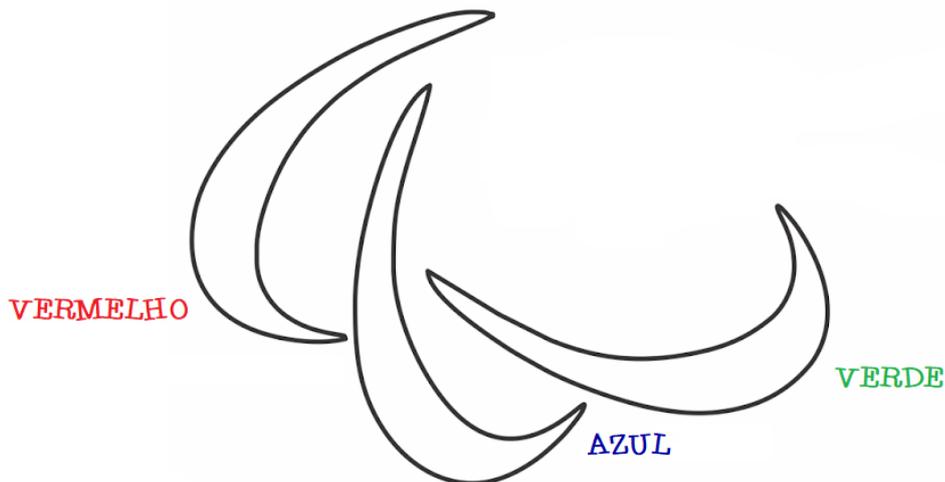


JOGOS PARALÍMPICOS

OS JOGOS PARALÍMPICOS SÃO UMA COMPETIÇÃO ORGANIZADA, CONSTITUÍDO EXCLUSIVAMENTE DE ATLETAS QUE APRESENTAM ALGUM TIPO DE DEFICIÊNCIA SENSORIAL OU DEFICIÊNCIA FÍSICA. OS JOGOS OCORREM LOGO APÓS O TÉRMINO DAS OLIMPÍADAS TRADICIONAIS E SÃO DISPUTADOS NO MESMO LOCAL.

A BANDEIRA PARALÍMPICA É COMPOSTA POR TRÊS "AGITOS", COM CORES DIFERENTES APONTANDO PARA UM ÚNICO PONTO, EM UM CAMPO BRANCO. O AGITO SIGNIFICA "EU ME MOVO" EM LATIM.

♥ VAMOS COLORIR OS "AGITOS" PARALÍMPICOS.



JOGO DA MEMÓRIA

♥ RECORTE OS QUADRADINHOS E CHAME TODA A FAMÍLIA PARA JOGAR. FAMÍLIA, ENVIE UMA FOTO OU UM PEQUENO RELATO DE COMO FOI ESSE MOMENTO E ME ENVIE NO GRUPO DE WHATSAPP.



11 DE AGOSTO DIA DO ESTUDANTE

ESTUDAR É CONHECER MUNDOS DIFERENTES. TEMPO DE NOVIDADE A CADA DIA. TEMPO DE ALEGRIA A CADA HORA. VIVA O DIA DE HOJE. ELE É UM DIA PRECIOSO. ASSIM COMO É PRECIOSO CADA DIA DA NOSSA VIDA!



- ♥ ESTES SÃO OS NOMES DE TODOS OS ESTUDANTES DA NOSSA SALA.
- ♥ OBSERVE SEU NOME NO CRACHÁ.
- ♥ ENCONTRE O SEU NOME E PINTE DE AMARELO.
- ♥ SE ENCONTRAR ALGUM NOME COM A MESMA LETRA INICIAL DO SEU NOME, PINTE COM A COR AZUL.

MARIA	LUIZ	SOFIA	ALINE	IVAN	KAREN
PEDRO	KAROLLINY	VINICIOS	LAURA	ENZO	
VITOR	KAIQUE	LORENNNA	ARTHUR		
LETÍCIA	EMANUELLY	MELISSA	EMILLY		

- ♥ ESCREVA O SEU NOME DO SEU JEITINHO E OBSERVANDO O CRACHÁ.



A large, empty rectangular box with a dashed yellow border, intended for the student to write their name.

DESENHO LIVRE

O DESENHO LIVRE, DESPERTA A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE DAS CRIANÇAS, ALÉM TAMBÉM, DE PODEREM EXPRESSAR SUAS EMOÇÕES ATRAVÉS DELES.



♥ DESENHE E PINTE DO SEU JEITINHO.

A large, empty, rounded rectangular area outlined with a dashed pink line, intended for children to draw and color their own design. The area is centered on the page and occupies most of the lower half of the worksheet.

JOGOS OLÍMPICOS

♥ VAMOS LIGAR CADA MODALIDADE ESPORTIVA À SUA SOMBRA.



OLÍMPIADAS EM CASA

- ♥ ESCOLHA UMA OU MAIS PARA REALIZAR EM CASA COM A FAMÍLIA. ENVIE NO GRUPO DE WHATSAPP UMA FOTO OU UM RELATO DE COMO FOI A REALIZAÇÃO DESTA ATIVIDADE.

CORRIDA DOS SENTADOS



MATERIAIS:

- ♥ O PRÓPRIO CORPO

DESENVOLVIMENTO:

TRASSE DUAS LINHAS, UMA DE PARTIDA OUTRA DE CHEGADA. O ADULTO E A CRIANÇA A SE POSICIONAM SENTADOS NO CHÃO ATRÁS DA LINHA DE PARTIDA. AO SINAL, DEVEM “CORRER” SENTADOS DE FRENTE ATÉ A LINHA DE CHEGADA E VOLTAR.

PULA VARETA

MATERIAIS:

- ♥ O PRÓPRIO CORPO

DESENVOLVIMENTO:

O ADULTO SENTA NO CHÃO E MOVIMENTA UMA VARETA OU CABO DE VASSOURA DEVAGAR DE UM LADO PARA O OUTRO. A CRIANÇA DEVERÁ PULAR A VARETA SEM PISAR NELA.



BASQUETE

MATERIAIS:

- ♥ BRINQUEDOS DE PELÚCIA
♥ CESTO OU CAIXA



DESENVOLVIMENTO:

A CRIANÇA IRÁ JOGAR O BRINQUEDO DE PELÚCIA DENTRO DO CESTO UTILIZANDO AS MÃOS. A CRIANÇA SE POSICIONA A UMA DISTÂNCIA CONFORTÁVEL PARA EXERCITAR SUA FORÇA. O ADULTO POSICIONARÁ O CESTO VAZIO A FRENTE E OS BRINQUEDOS PRÓXIMOS. A CRIANÇA TENTARÁ JOGAR O BRINQUEDO CONFORME COMANDO. JOGUE COM AS DUAS MÃOS, JOGAR COM A MÃO QUE VOCÊ ACHA QUE TEM MAIS FORÇA, AGORA COM A OUTRA. JOGAR DE CIMA DA CABEÇA, JOGAR AGACHADO ETC.

F O L C L O R E

É A TRADIÇÃO E USOS POPULARES, CONSTITUÍDO PELOS COSTUMES E TRADIÇÕES TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. TODOS OS POVOS POSSUEM SUAS TRADIÇÕES, CRENÇAS E SUPERSTIÇÕES, QUE SE TRANSMITEM ATRAVÉS DAS TRADIÇÕES, LENDAS, CONTOS, PROVÉRBIOS, CANÇÕES, DANÇAS, ARTESANATO, JOGOS, RELIGIOSIDADE, BRINCADEIRAS INFANTIS, MITOS, IDIOMAS E DIALETOS CARACTERÍSTICOS, ADIVINHAÇÕES, FESTAS E OUTRAS ATIVIDADES CULTURAIS QUE NASCERAM E SE DESENVOLVERAM COM O POVO.

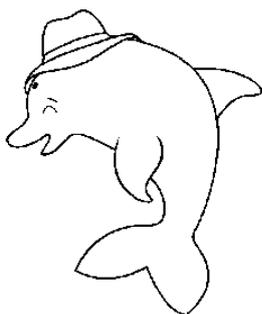
L E N D A S

AS LENDAS DO FOLCLORE SÃO BASEADAS EM HISTÓRIAS DE ANTIGOS, INVENTADAS PARA CONTAR GRANDES HISTÓRIAS QUE RENDERAM BASTANTE PARA AS CRIANÇAS. AS LENDAS DO FOLCLORE SÃO SIMPLEMENTE INCRÍVEIS PARA A IMAGINAÇÃO DAS CRIANÇAS E SERVEM PARA AJUDAR NO CRESCIMENTO E REALIZAÇÃO DELAS, SERVEM ATÉ PARA BOTAR MEDO E MANTER A CRIANÇA MAIS ATENTA E OBEDIENTE, VIU COMO AS LENDAS DO FOLCLORE SÃO SURPREENDENTES? POR ISSO, VAMOS VER ALGUMAS DAS LENDAS MAIS IMPORTANTES DO FOLCLORE.



F O L C L O R E

♥ PINTE E LIGUE OS PERSONAGENS FOLCLORICOS ATÉ A SUA SOMBRA.



SACI - PERERE

É UM MENINO PRETO LEVADO. QUE TEM UMA PERNA SÓ. FUMA CACHIMBO E USA UM GORRO VERMELHO QUE TEM PODERES MÁGICOS.

O SACI ADORA FAZER TRAVESSUARAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO. ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS. O SACI SURGE COMO UM REDEMOINHO E GOSTA DE ASSUSTAR PESSOAS.

DIZEM QUE PARA PEGAR UM SACI É PRECISO FAZER UMA ARMADILHA COM UMA PENEIRA. DEPOIS QUE ELE CAIR NA CILADA. É PRECISO TIRAR RAPIDAMENTE SEU GORRO VERMELHO, COLOCAR O SACI EM UMA GARRAFA E FECHAR BEM COM UMA ROLHA.

- ♥ APÓS OUVIR A LENDA, PINTE O PERSONAGEM DE ACORDO COM AS CARACTERÍSTICAS INFORMADAS.



S A C I - P E R E R E

♥ PINTE E COMPLETE COM AS LETRAS QUE FALTAM.



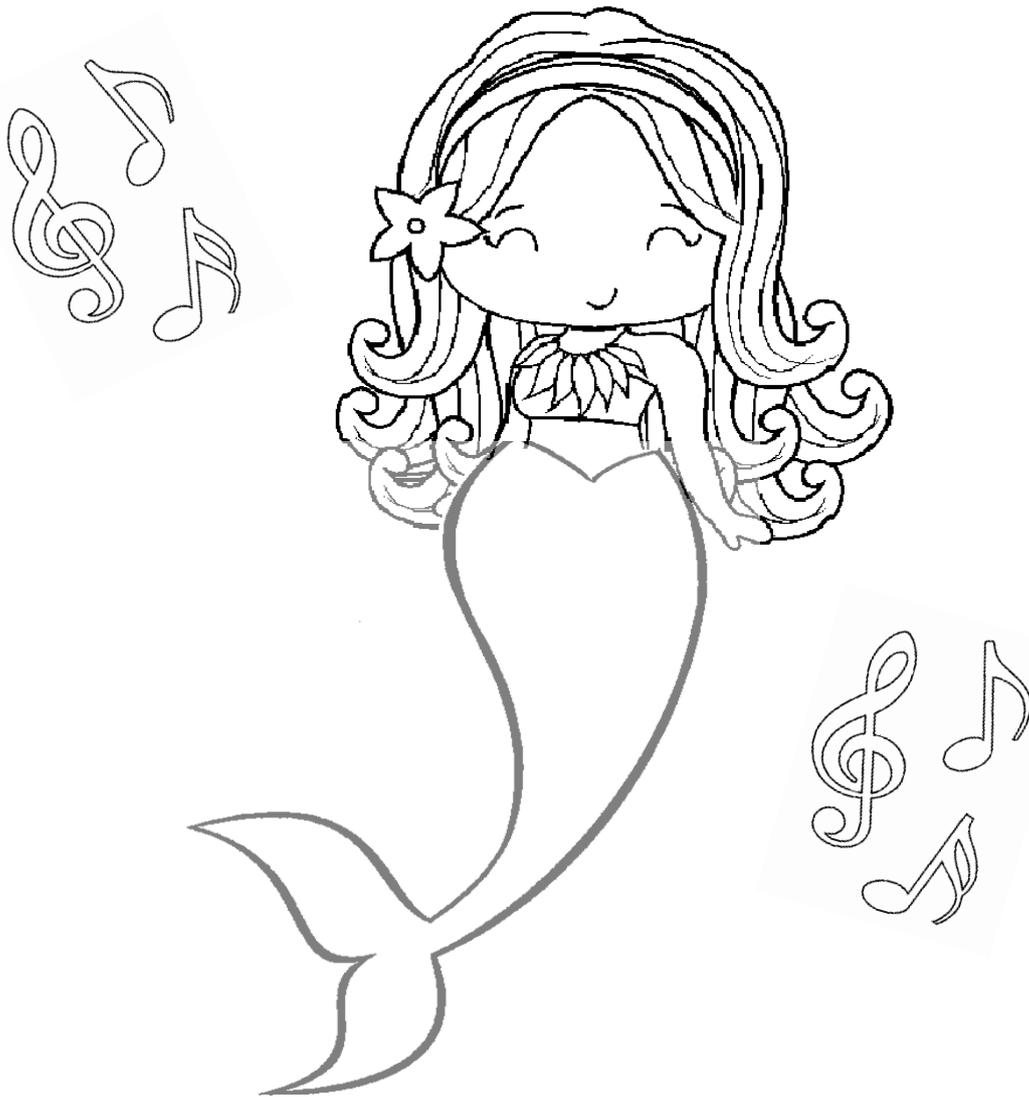
S	A	C	I
S		C	
	A		I

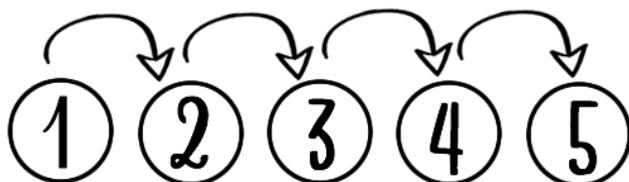
I A R A

A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊEM NÃO CONSEGUE RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

- ♥ APÓS OUVIR A LENDA, COMPLETE O DESENHO, COLANDO NA CAUDA DA IARA PEDACINHOS CASCA DE OVO OU CASQUINHA DE LÁPIS.

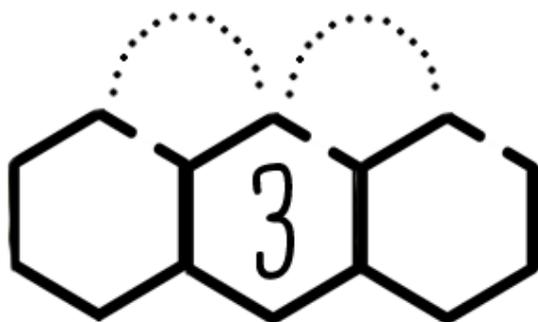
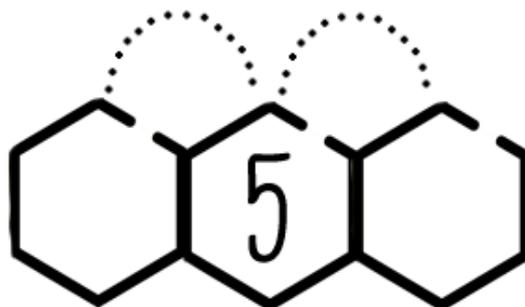




♥ AJUDE A IARA RECORTANDO E COLANDO OS NUMERAIS NA ORDEM.

--	--	--	--	--

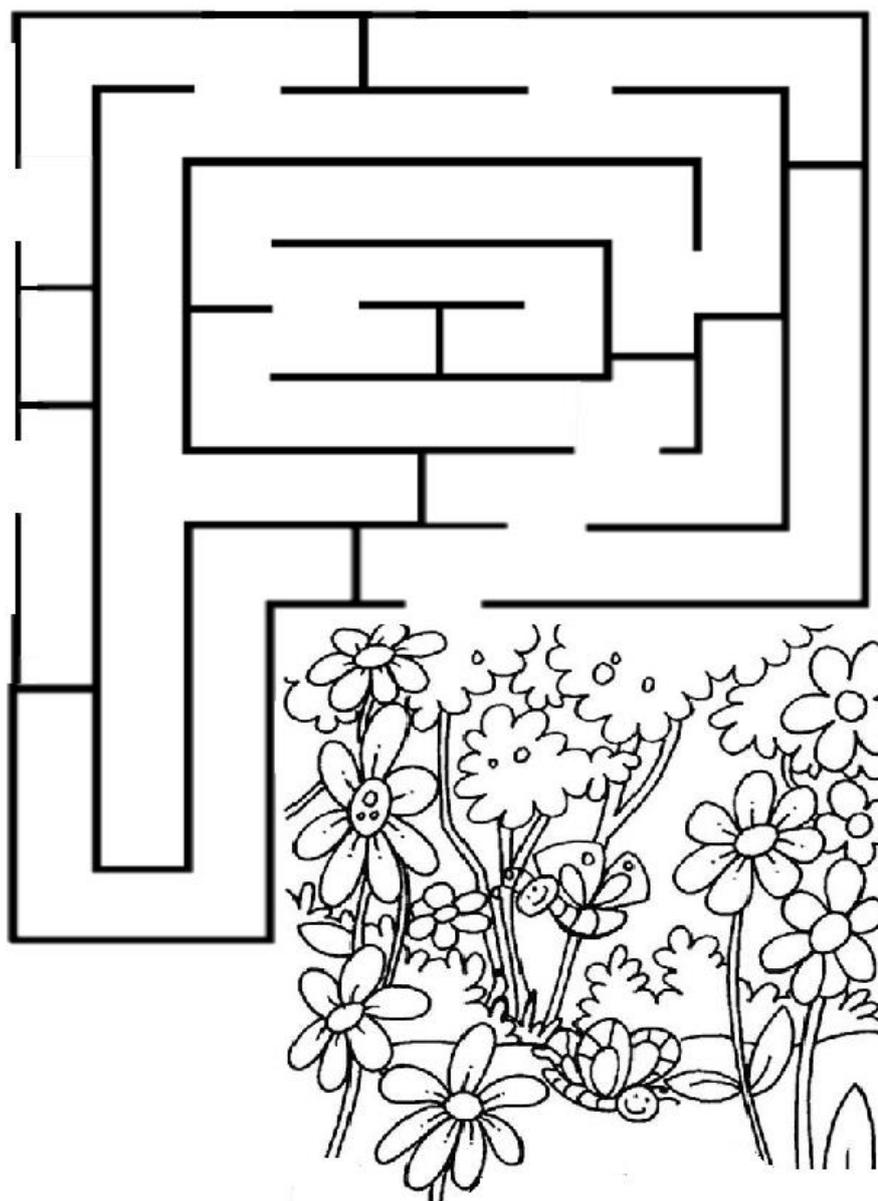
♥ ESCREVA O NUMERAL QUE VEM ANTES E DEPOIS DO NÚMERO EM DESTAQUE.



CURUPIRA

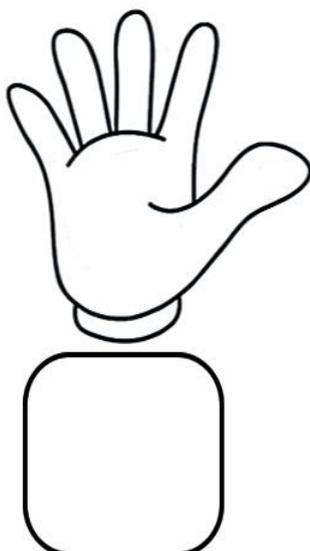
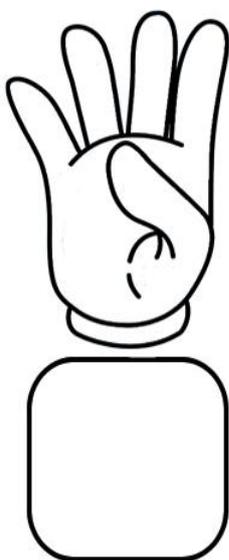
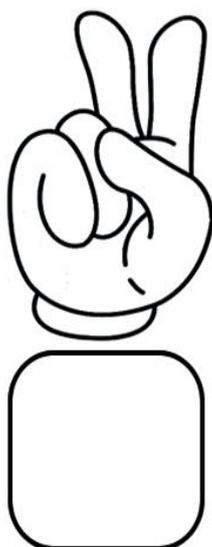
O CURUPIRA É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS SILVESTRES. REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS. PERSEGUE TODOS QUE DESRESPEITAM A NATUREZA. QUANDO ALGUÉM DESAPARECE NAS MATAS, MUITOS HABITANTES DO INTERIOR ACREDITAM QUE É OBRA DO CURUPIRA.

♥ APÓS OUVIR A LENDA, AJUDE O CURUPIRA CHEGAR ATÉ A MATA.





♥ O CURUPIRA ESTÁ CONTANDO OS DEDINHOS. VAMOS AJUDAR?
CONTE E ESCREVA O NUMERAL CORRESPONDENTE.



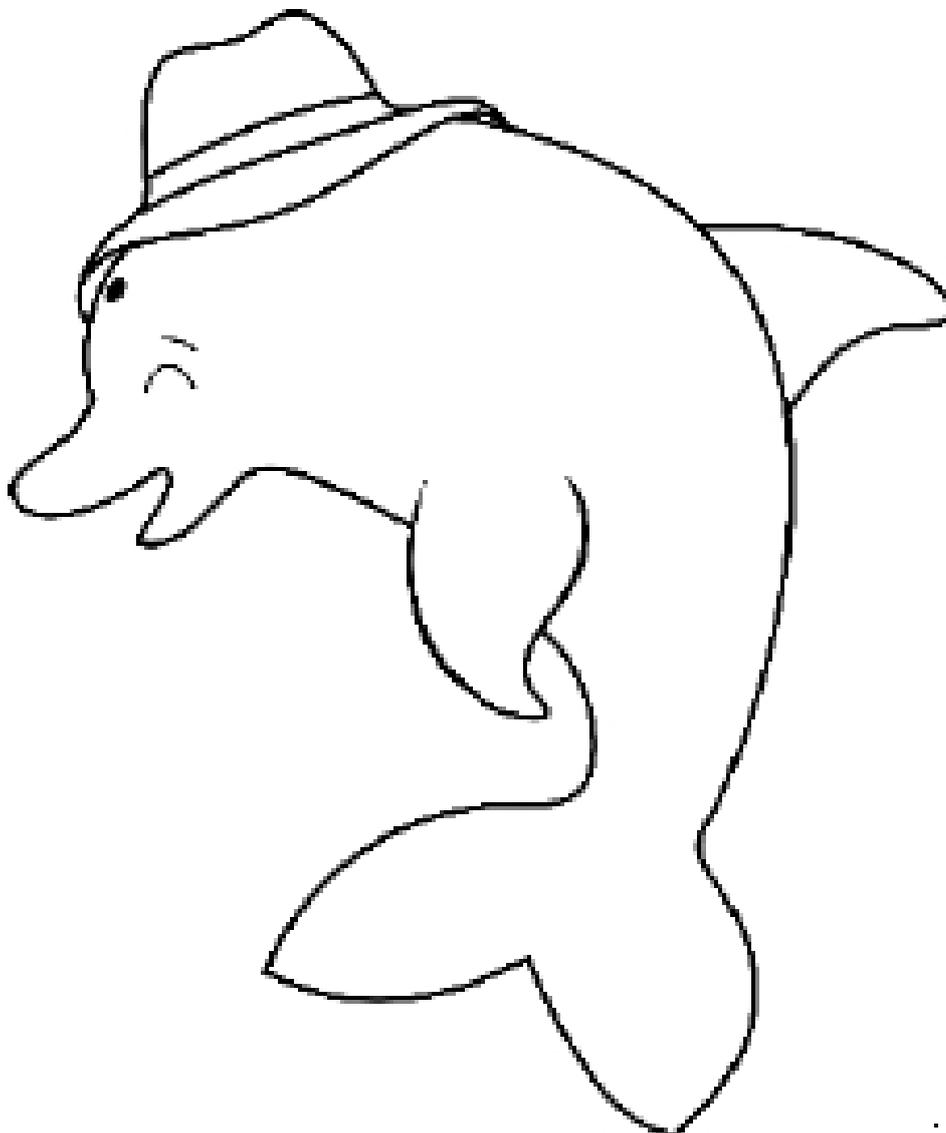
B O T O

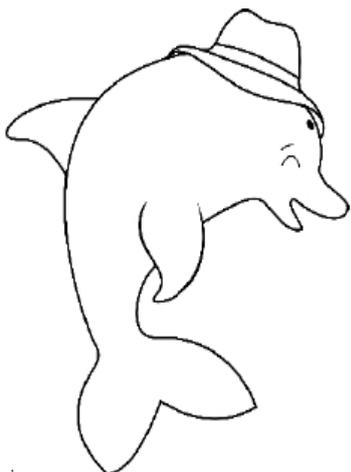
C O R D E R O S A

ACREDITA-SE QUE A LENDA DO BOTO TENHA SURGIDO NA REGIÃO AMAZÔNICA. ELE É REPRESENTADO POR U HOMEM JOVEM, BONITO E CHARMOSO QUE ENCANTA MULHERES EM BAILES E FESTAS. APÓS A CONQUISTA, LEVA AS JOVENS PARA A BEIRA DE UM RIO E AS ENGRAVIDA.

ANTES DE A MADRUGADA CHEGAR, ELE MERGULHA NAS ÁGUAS DO RIO PARA TRANSFORMAR-SE EM UM BOTO.

♥ APÓS OUVIR A LENDA, COLE PEDAÇOS DE PAPEL COR DE ROSA PICADO.





AJUDE O BOTO ESTUDAR AS VOGAIS.

- ♥ RECORTE E COLE AS VOGAIS, SEGUINDO A SEQUÊNCIA.
- ♥ RECORTE E COLE CADA DESENHO ABAIXO DA SUA VOGAL INICIAL.
- ♥ ESCREVA A VOGAL NO ÚLTIMO QUADRO.

A	E	I	O	U



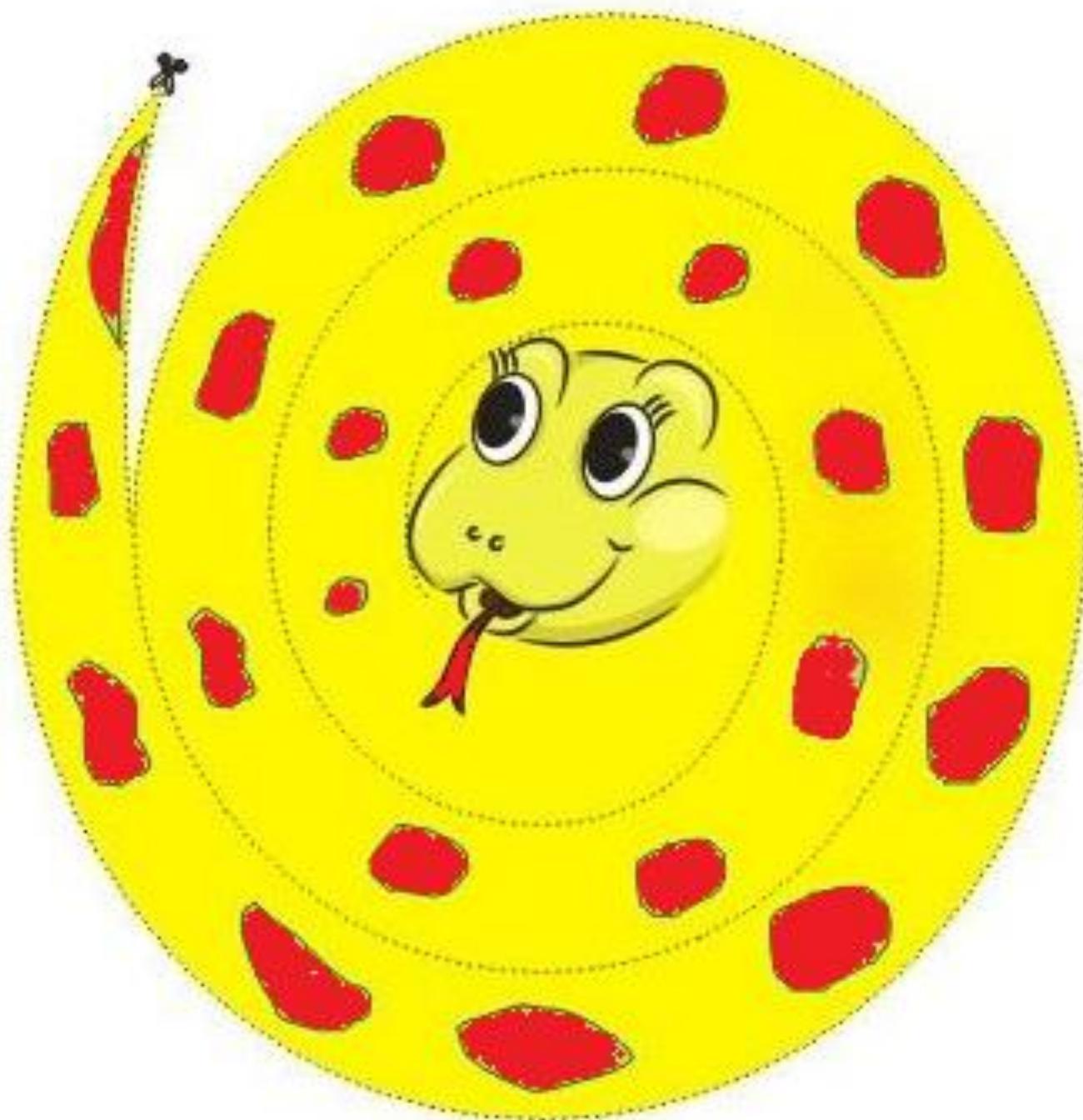
BOITATÁ

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

- ♥ APÓS OUVIR A LENDA, RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA DO BOITATÁ.

B O I T A T A

♥ RECORTE AS LINHAS PONTILHADAS E TENHA UM DIVERTIDO BOITATÁ.

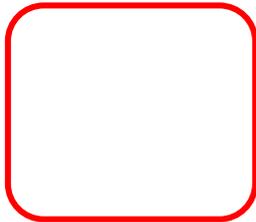
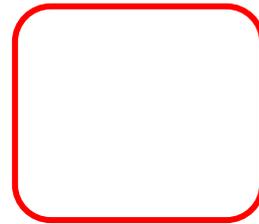


P
A
R
L
E
N
D
A
S

PARLENDAS SÃO VERSOS INFANTIS RITMADOS E REPETITIVOS, NORMALMENTE BREVES E COM RIMAS. SÃO VERSOS SIMPLES, DIVERTIDOS E DE FÁCIL MEMORIZAÇÃO. SÃO CRIAÇÕES ANÔNIMAS QUE FAZEM PARTE DO FOLCLORE BRASILEIRO E PASSAM DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO, TRANSMITINDO A CULTURA ORAL POPULAR.

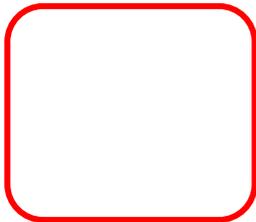
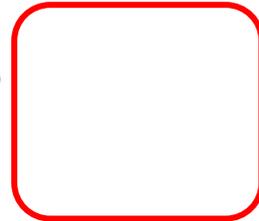
♥ RECORTE OS QUADRADINHOS E COLE OS DESENHOS DE ACORDO COM A PARLENDA.

HOJE É DOMINGO
PEDE CACHIMBO.



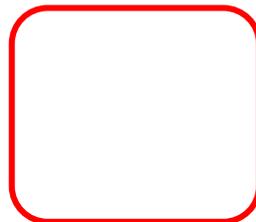
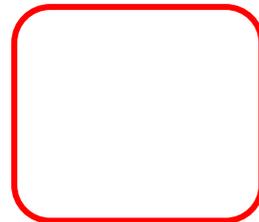
O CACHIMBO É DE BARRO
BATE NO JARRO.

O JARRO É FINO
BATE NO SINO.



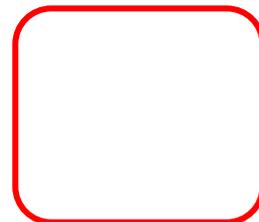
O SINO É DE OURO
BATE NO TOURO.

O TOURO É VALENTE
BATE NA GENTE.



A GENTE É FRACO
CAI NO BURACO.

O BURACO É FUNDO
ACABOU-SE O MUNDO!



TRAVA-LINGUAS

É UM JOGO VERBAL QUE TEM COMO OBJETIVO REPRODUZIR ORALMENTE E RAPIDAMENTE FRASES OU PALAVRAS COM UMA PRONÚNCIA DIFÍCIL.

- ♥ DESAFIO VOCÊ A FALAR UM OU MAIS TRAVA-LINGUAS. ME ENVIE UM ÁUDIO OU UM VÍDEO PELO WHATSAAP. VAI SER MUITO DIVERTIDO!



CANTIGAS

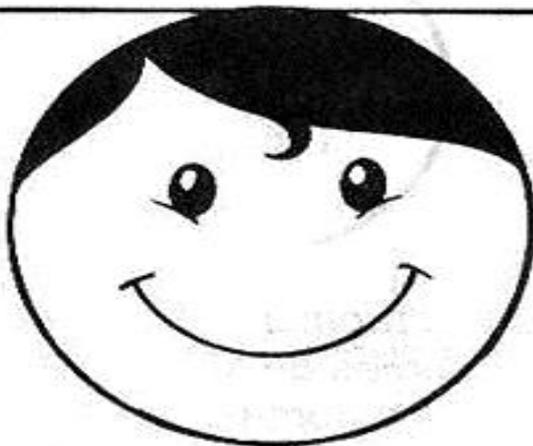
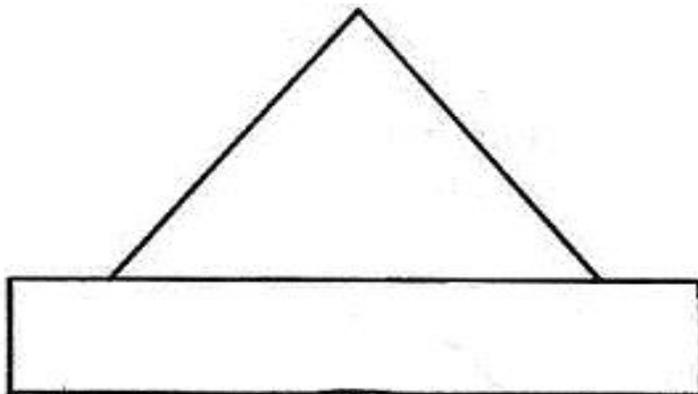
AS CANTIGAS DE RODA, TAMBÉM CONHECIDAS COMO CIRANDAS SÃO BRINCADEIRAS QUE CONSISTEM NA FORMAÇÃO DE UMA RODA, COM A PARTICIPAÇÃO DE CRIANÇAS, QUE CANTAM MÚSICAS DE CARÁTER FOLCLÓRICO, SEGUINDO COREOGRAFIAS. AS LETRAS DAS MÚSICAS SÃO SIMPLES E TRAZEM TEMAS DO UNIVERSO INFANTIL.

MARCHA SOLDADO,
CABEÇA DE PAPEL.
QUEM NÃO MARCHAR DIREITO,
VAI PRESO PRO QUARTEL.

O QUARTEL PEGOU FOGO,
FRANCISCO DEU SINAL.
ACODE, ACODE, ACODE
A BANDEIRA NACIONAL.



- ♥ PINTE DE VERDE O TRIÂNGULO, DE AZUL O RETÂNGULO E DE AMARELO O CÍRCULO.



25 DE
AGOSTO
DIA DO
SOLDADO

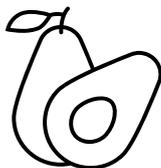
A D I V I N H A S

AS **ADIVINHAS** OU **ADIVINHAÇÕES** COMEÇAM TRADICIONALMENTE COM A PERGUNTA "O QUE É, O QUE É...?". EM SUA ESTRUTURA É FEITA UMA PERGUNTA E, GERALMENTE, AS RESPOSTAS SÃO ENGRAÇADAS E ALGUMAS ATÉ BEM DIFÍCEIS. ASSIM, AS ADIVINHAS USAM A LÓGICA E DIVERSOS TROCADILHOS. POR ESSE MOTIVO, SÃO MUITO DISSEMINADAS ENTRE AS CRIANÇAS.



♥ PINTE A RESPOSTA CORRETA DE CADA ADIVINHA.

O QUE É, O QUE É, TEM COROA E NÃO É REI, TEM ESCAMAS E NÃO É PEIXE?



ABACATE

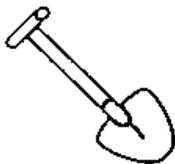


ABOBORA



ABACAXI

O QUE É, O QUE É, QUANDO A GENTE FICA EM PÉ, ELE FICA DEITADO, E QUANDO A GENTE FICA DEITADO, ELE FICA EM PÉ?



PÁ

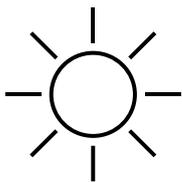


PÉ



POTE

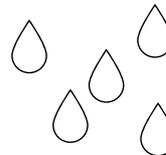
O QUE É, O QUE É, VIVE CAINDO, MAS NUNCA SE MACHUCA?



SOL



NUVEM



CHUVA



AS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS, TAMBÉM CONHECIDAS COMO BRINCADEIRAS DE RUA OU TRADICIONAIS, SÃO JOGOS QUE NASCERAM DA CULTURA POPULAR. ELAS FAZEM PARTE DOS HÁBITOS E COSTUMES POPULARES E SÃO PASSADAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO AO LONGO DO TEMPO.

IMPORTANTES PARA PRESERVAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS E MARCAS DE UMA COMUNIDADE, ESSAS BRINCADEIRAS EXISTEM HÁ MUITO TEMPO E VÃO SE MODIFICANDO DE ACORDO COM CADA REGIÃO.

- ♥ ESCOLHA UMA OU MAIS BRINCADEIRA OU BRINQUEDO PARA BRINCAR JUNTO COM A FAMÍLIA. REGISTRE ESTE MOMENTO TÃO LEGAL E ME ENVIE PELO WHATSAPP.

PRINCIPAIS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS

♥ AMARELINHA

A BRINCADEIRA TRADICIONAL CONSISTE EM PULAR SOBRE UM DESENHO RISCADO COM GIZ NO CHÃO, QUE APRESENTA QUADRADOS OU RETÂNGULOS NUMERADOS DE 1 A 10 E NO TOPO O CÉU, EM FORMATO OVAL.

♥ QUEIMADA

REALIZADA EM GRUPO, O JOGO CONSISTE NA DIVISÃO DE DOIS TIMES EM QUE CADA UM DEVE FICAR EM UM CAMPO RISCADO EM TAMANHOS IGUAIS NO CHÃO. OS PARTICIPANTES DE UM TIME DEVEM TENTAR ACERTAR A BOLA NOS JOGADORES DO TIME ADVERSÁRIOS, ATÉ QUE TODOS SEJAM QUEIMADOS.

♥ CABO DE GUERRA

FORMADA POR DOIS GRUPOS, NESSA BRINCADEIRA SE UTILIZA UMA CORDA E UMA LINHA DESENHADA NO CHÃO INDICANDO O LIMITE. O OBJETIVO DO JOGO É PUXAR A CORDA ATÉ QUE OS ADVERSÁRIOS PASSEM DA LINHA MARCADA. ASSIM, O GRUPO MAIS FORTE VENCE O JOGO.

BRINQUEDOS TRADICIONAIS

- ♥ BOLAS DE GUDE
- ♥ PIPAS
- ♥ PIÃO
- ♥ CORDA



C
U
L
T
U
R
A
L
M
E
D
I
C
I
N
A
R
I
A
S

O FOLCLORE TAMBÉM ENVOLVE SABORES, TEMPEROS E AROMAS QUE EMANAM DAS DELICIOSAS RECEITAS TÍPICAS. AS PLANTAS MEDICINAIS SÃO USADAS NO TRATAMENTO DE DOENÇAS E PARA APRIMORAR A SAÚDE DAS PESSOAS. UMA DAS MANEIRAS MAIS UTILIZADAS DAS PLANTAS MEDICINAIS É O CHÁ.

- ♥ PREPARE COM A CRIANÇA UMA COMIDA OU UM CHÁ (A PARTIR DA PLANTA) QUE FAÇA PARTE DA CULTURA DO POVO BRASILEIRO. NÃO ESQUEÇA DE TIRAR FOTO E ENVIAR NO GRUPO DE WHATSAPP.



COMIDAS TÍPICAS

- ♥ PAMONHA;
- ♥ ARROZ CARRETEIRO;
- ♥ PÉ DE MOLEQUE;
- ♥ PÃO DE QUEIJO;
- ♥ BOLO DE MANDIOCA;
- ♥ BOLO DE FUBÁ;
- ♥ CURAU DE MILHO;
- ♥ CANJICA;
- ♥ ARROZ DOCE;
- ♥ COCADA;
- ♥ FEIJOADA;
- ♥ TUTU DE FEIJÃO.

CHÁS MEDICINAIS

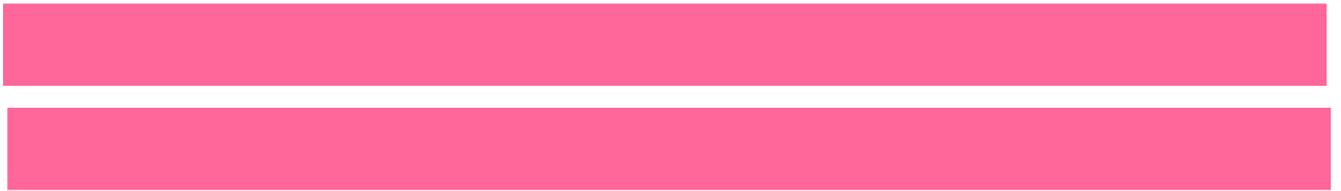
- ♥ CAMOMILA – ANTIESPAMÓDICA, ANTINEVRÁLGICA, DIGESTIVA, COMBATE URTICÁRIAS E INFLAMAÇÕES DE GARGANTA;
- ♥ CAPIM-SANTO – TRANQUILIZANTE, USADO TAMBÉM CONTRA AS DIARRÉIAS E A HIPERTENSÃO;
- ♥ CIDREIRA – O CHÁ É CALMANTE E FAZ BEM AO ESTÔMAGO E COMBATE A DIARRÉIA;
- ♥ EUCALIPTO – O CHÁ COMBATE A FEBRE E A INALAÇÃO SERVE PARA SINUSITE E BROQUITE;
- ♥ GOIABA – O CHÁ DOS BROTOS NOVOS SERVE PARA COMBATER A DIARRÉIA;
- ♥ HORTELÃ – É ANTIESPAMÓDICA, ATUA CONTRA VÔMITOS, COMBATE ENXAQUECAS.

ANEXOS

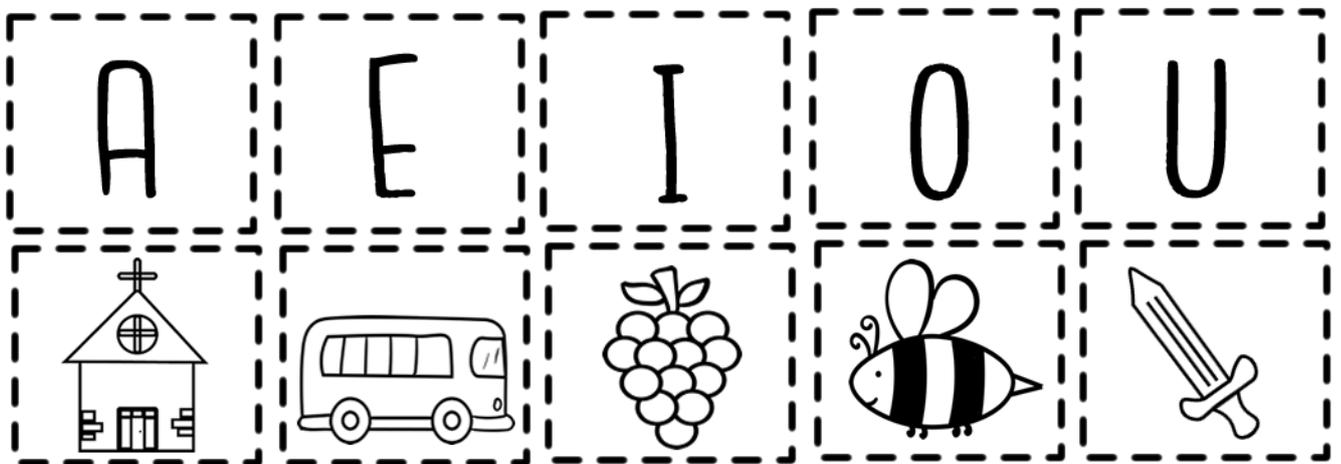
♥ ATIVIDADE 2 DO DIA 18/08



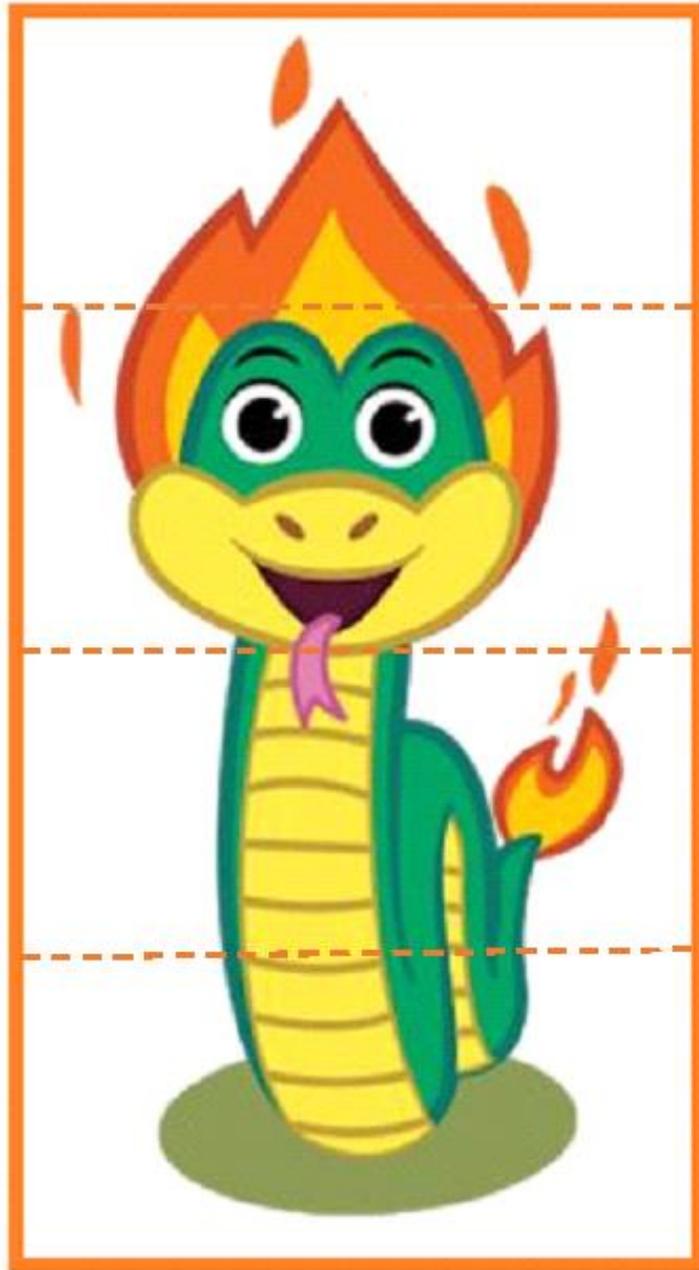
♥ ATIVIDADE 1 DO DIA 20/08



♥ ATIVIDADE 2 DO DIA 20/08



♥ ATIVIDADE 1 DO DIA 23/08



♥ ATIVIDADE 1 DO DIA 24/08



REFERÊNCIAS

- ♥ criarrecriarensinar.com
- ♥ amomatematicainfantil.blogspot.com
- ♥ profrafaela.blogspot.com.br
- ♥ danieducar.com.br
- ♥ aartedeensinareaprender.com
- ♥ pequenosgrandespensantes.com.br
- ♥ [@nataliamachadonablev](https://www.instagram.com/nataliamachadonablev)
- ♥ pt.wikipedia.org
- ♥ soescola.com
- ♥ guiadoprofessor.com
- ♥ etieneprof.com