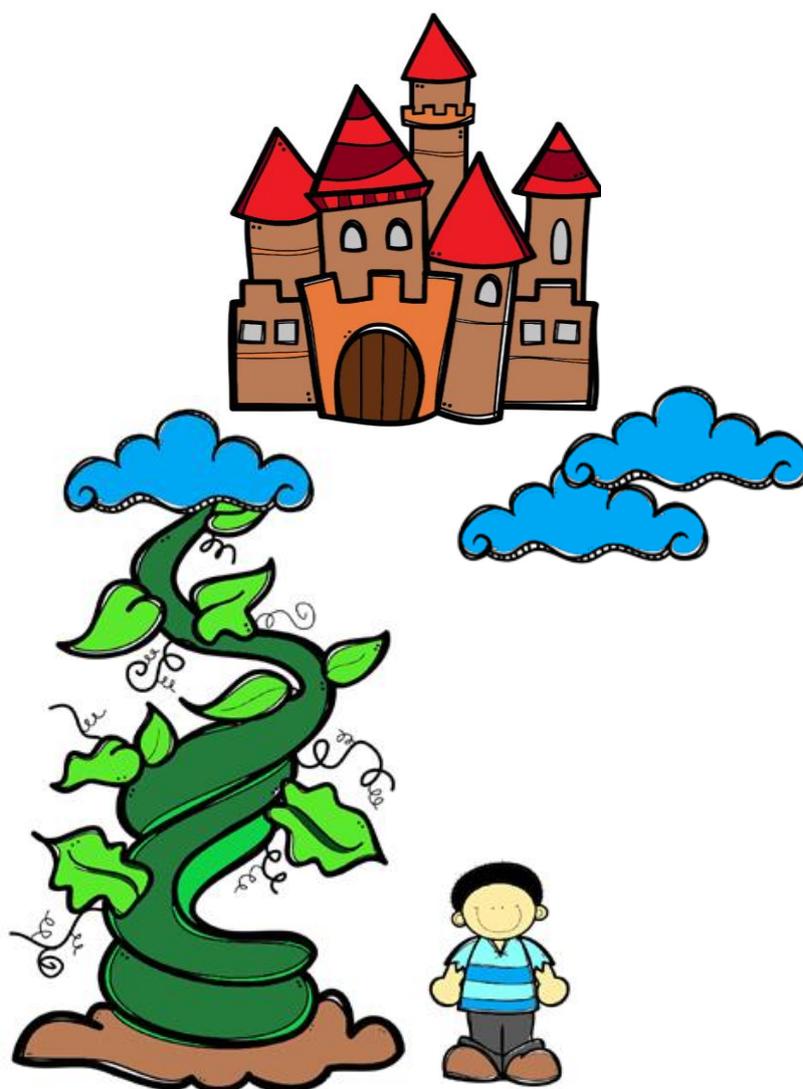


PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE IBIÚNA
EM "UBIRAJARA PEDROSO DOMINGUES"

ATIVIDADES 10

(DE 30/08/2021 A 17/09/2021)

FASE II



NOME: _____

PROFESSORA ELIANE CRISTINA DE FREITAS

DEVOLUÇÃO PREVISTA PARA O DIA: 20/09/2021

HORA DO CONTO

[João e o Pé de Feijão | Historia completa - Desenho animado infantil com Os Amiguinhos - YouTube](#)

JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

ERA UMA VEZ UM MENINO CHAMADO JOÃO QUE VIVIA COM SUA MÃE, UMA POBRE VIÚVA, NUMA CABANA BEM LONGE DA CIDADE.

UM DIA, A MÃE DE JOÃO DISSERAM: - JOÃOZINHO ACABOU A COMIDA E O DINHEIRO. VÁ ATÉ A CIDADE E VENDA A NOSSA VAQUINHA, O ÚNICO BEM QUE NOS RESTA.

JOÃO FOI PARA A CIDADE E, NO CAMINHO, ENCONTROU UM HOMEM QUE O CONVENCEU A TROCAR A VAQUINHA POR SEMENTES DE FEIJÃO. O HOMEM DISSE:

- COM ESTAS SEMENTES DE FEIJÃO JAMAIS PASSARÃO FOME. JOÃO ACREDITOU E TROUXE AS SEMENTES PARA CASA. QUANDO A MÃE DE JOÃO VIU AS SEMENTES, FICOU FURIOSA. JOGOU TUDO PELA JANELA.

NA MANHÃ SEGUINTE, JOÃO SE LEVANTOU COM MUITA FOME E FOI ATÉ O QUINTAL. FICOU ESPANTADO QUANDO VIU UMA ENORME ÁRVORE QUE IA ATÉ O CÉU. NEM CHAMOU SUA MÃE. DECIDIU SUBIR PELO PÉ DE FEIJÃO ATÉ CHEGAR À COPA. JOÃO FICOU MARAVILHADO AO ENCONTRAR UM CASTELO NAS NUVEIS E QUIS VÊ-LO DE PERTO. DE REPENTE, UMA MULHER ENORME SURTIU DE DENTRO DO CASTELO E O AGARROU: - O QUE FAZ AQUI, MENINO? SERÁ O MEU ESCRAVO. MAS O GIGANTE NÃO PODE SABER, POR ISSO, VOU ESCONDÊ-LO. SE ELE VIR VOCÊ, COM CERTEZA VAI COMÊ-LO.

O GIGANTE CHEGOU FAZENDO MUITO BARULHO. A MULHER HAVIA ESCONDIDO JOÃO NUM ARMÁRIO. O GIGANTE RUGIU:

- SINTO CHEIRO DE CRIANÇA! E FAREJOU EM TODOS OS CANTOS À PROCURA DE UMA CRIANÇA QUE ESTIVESSE ESCONDIDA ALI. A MULHER ADIANTOU-SE E RESPONDEU PARA O GIGANTE: - ESTE CHEIRO É DA COMIDA QUE IREI SERVIR. SENTE-SE À MESA, MEU SENHOR.

O GIGANTE COMEU O SABOROSO ALIMENTO. DEPOIS, ORDENOU A UMA GALINHA PRISIONEIRA QUE PUSESSE UM OVO DE OURO, E A UMA HARPA QUE TOCASSE UMA BELA MELODIA. ENTÃO, O GIGANTE ADORMECEU EM POUCOS MINUTOS.

VENDO QUE A MULHER HAVIA SE ESQUECIDO DELE, JOÃO SAIU DO ARMÁRIO E, RAPIDAMENTE, LIBERTOU A GALINHA E A HARPA. MAS A GALINHA CACAREJOU E A HARPA FEZ UM SOM ESTRIDENTE. POR ISSO, O GIGANTE DESPERTOU. COM A GALINHA DEBAIXO DO BRAÇO E A HARPA NA OUTRA MÃO, JOÃO CORREU E O GIGANTE FOI ATRÁS DELE. JOÃO CHEGOU PRIMEIRO AO TRONCO DO PÉ DE FEIJÃO E DESLIZOU PELOS RAMOS. QUANDO ESTAVA QUASE CHEGANDO AO CHÃO, GRITOU PARA SUA MÃE, QUE O ESPERAVA: - MAMÃE VÁ BUSCAR UM MACHADO, TEM UM GIGANTE ATRÁS DE MIM!

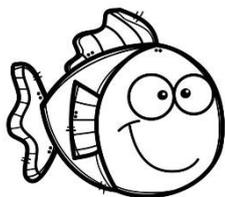
COM O MACHADO, JOÃO CORTOU O TRONCO, QUE CAIU COM UM ESTRONDO. FOI O FIM DO GIGANTE. E TODAS AS MANHÃS, A GALINHA PÕE OVOS DE OURO E A HARPA TOCA PARA JOÃO E SUA MÃE, QUE VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE E NUNCA MAIS SENTIRAM FOME.



INTERPRETANDO

♥ FAÇA UM X NO QUADRADINHO COM A RESPOSTA CORRETA.

- A MÃE DE JOÃO PEDIU PARA QUE ELE VENDESSE QUAL ANIMAL?



- JOÃO TROCOU A VACA PELO QUÊ?



- O QUE JOÃO ENCONTROU AO SUBIR NO PÉ DE FEIJÃO?



PLANTANDO FEIJÕES

MATERIAIS:

- FEIJÕES;
- COPOS DESCARTÁVEIS, POTE OU VASO;
- ALGODÃO OU TERRA;
- BORRIFADOR COM ÁGUA.

DESENVOLVIMENTO:

FAÇA A LEITURA NOVAMENTE DA HISTÓRIA “JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO”. DEPOIS PEGUE ALGUNS FEIJÕES E MOSTRE PARA AS CRIANÇAS. DIGA A ELAS QUE O FEIJÃO QUE O JOÃO PLANTOU ERA PARECIDO COM AQUELE, SÓ QUE ERA MÁGICO. CHAME A CRIANÇA, PARA QUE COLOQUE SEU FEIJÃO NO COPINHO, JÁ PREVIAMENTE PREPARADO COM ALGODÃO UMEDECIDO (OU TERRA).

DÊ UM BORRIFADOR DE ÁGUA PARA A CRIANÇA MOLHAR SEU FEIJÃO E EXPLIQUE PARA ELA QUE PARA QUE NASÇA A PLANTINHA, OU SEJA, O PÉ DE FEIJÃO, ELA PRECISARÁ SER AQUECIDA PELA LUZ DO SOL, SER MOLHADA E CUIDADA.

A CADA 2 OU 3 DIAS, MOLHE AS SEMENTES COM AS CRIANÇAS, USANDO O BORRIFADOR OU APENAS UM POUQUINHO DE ÁGUA.

♥ ME MOSTRE O SEU “VASINHO” ENVIANDO UMA FOTO OU UM VÍDEO PELO WHATSAPP.



SEMENTINHAS

AS SEMENTINHAS GERALMENTE FICAM DENTRO DOS FRUTOS, MAS QUANDO ELAS CAEM SOBRE O SOLO, PODEM GERMINAR E ORIGINAR UMA LINDA PLANTINHA.

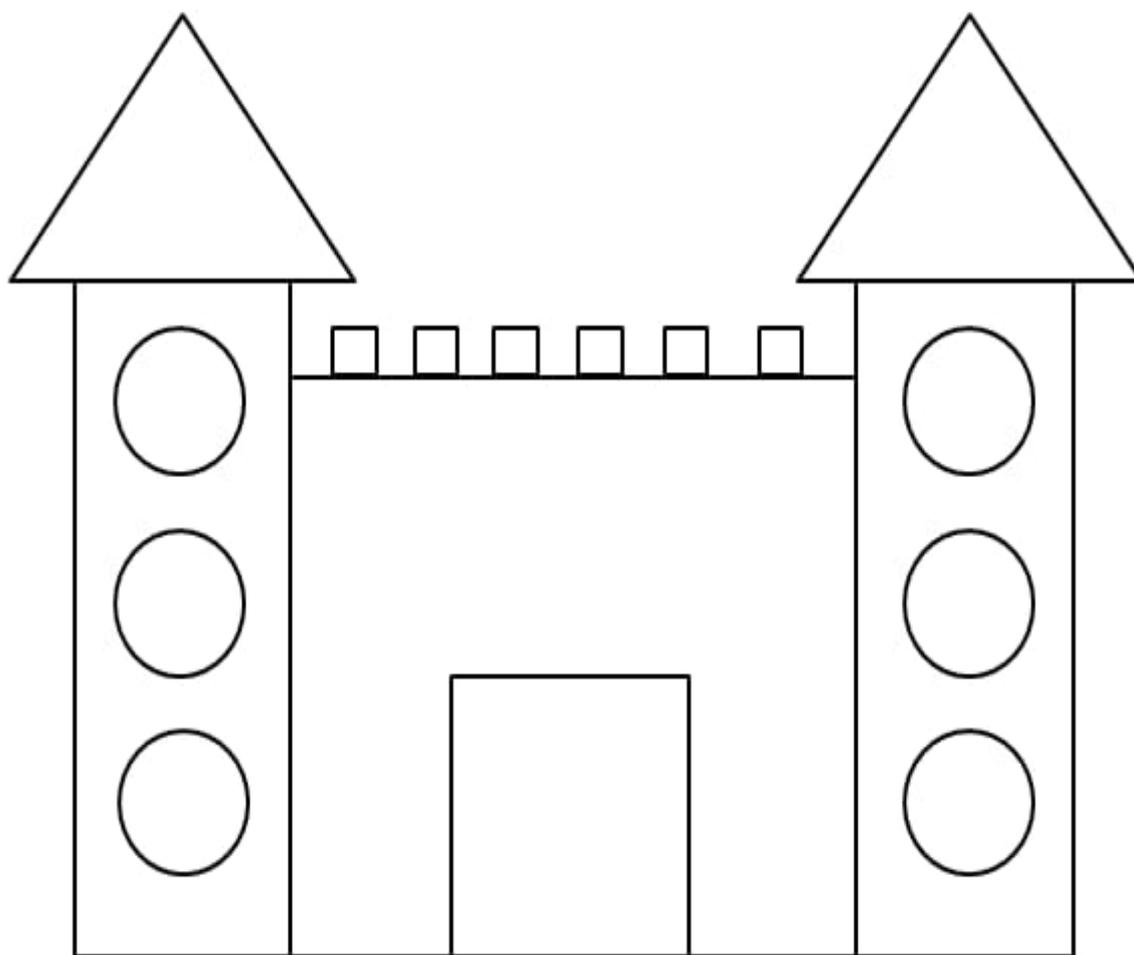
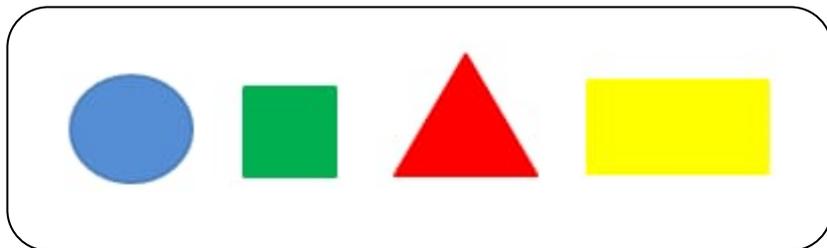


♥ COM AJUDA DE UM ADULTO PREENCHA O PROCESSO DO DESENVOLVIMENTO DOS FEIJÕES.

1	2	3
4	5	6

FORMAS E CORES

♥ PINTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS DE ACORDO COM A LEGENDA.

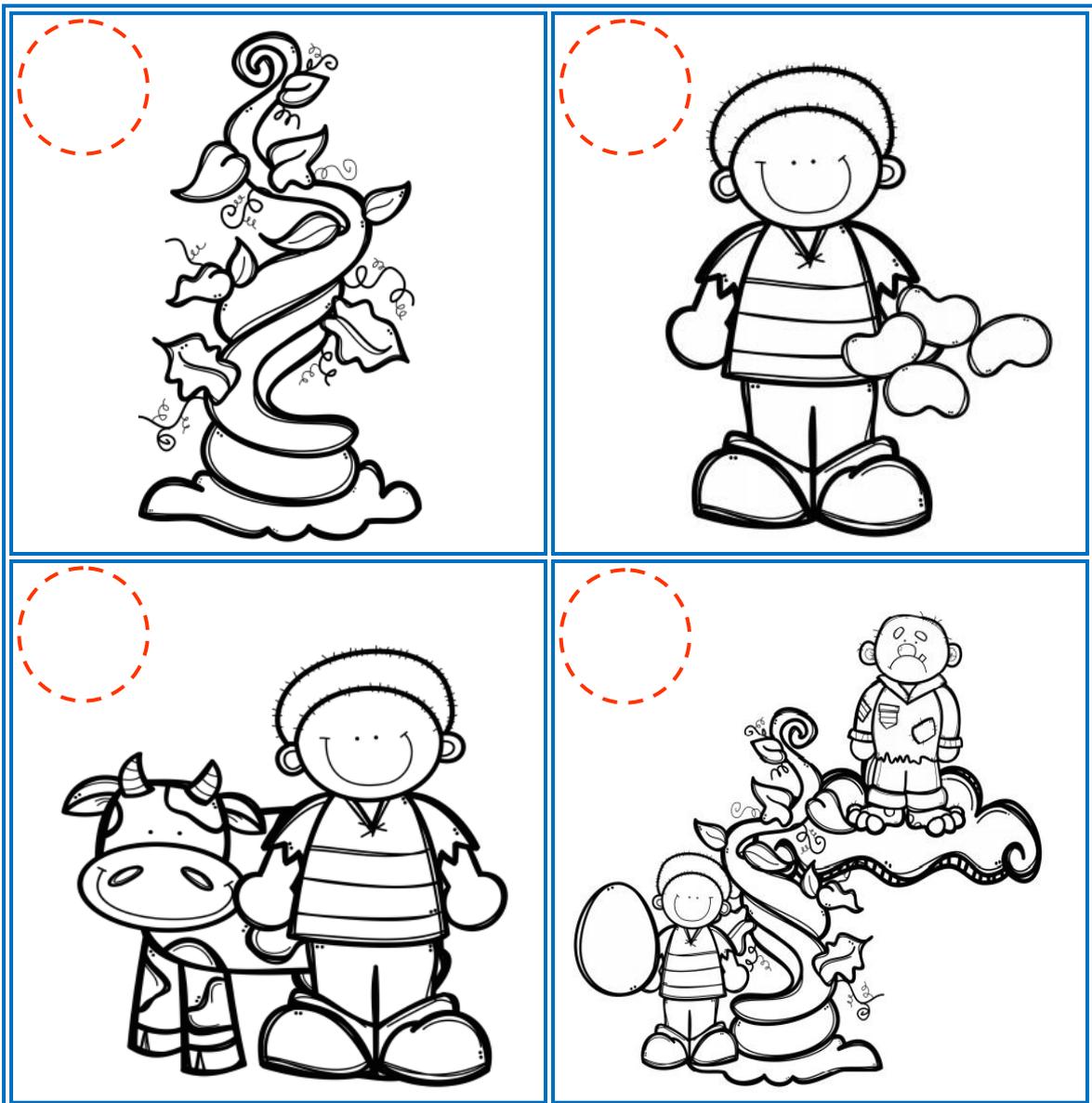


NUMERANDO

♥ LEIA OS NUMERAIS:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

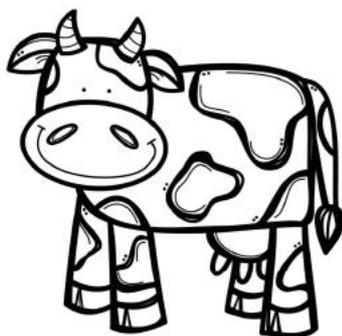
♥ AGORA VAMOS COLORIR E NUMERAR A SEQUÊNCIA DA HISTÓRIA DE JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO EM ORDEM CRONOLÓGICA.



SERES VIVOS E SERES NÃO VIVOS

TODOS OS SERES HUMANOS, AS PLANTINHAS E OS ANIMAIS TÊM
VIDA.

ELES NASCEM, CRESCEM, REPRODUZEM-SE E, TAMBÉM,
MORREM.



OS SERES **NÃO VIVOS** SÃO AQUELES QUE NÃO PASSARAM PELO
PROCESSO DE NASCER, CRESCER, REPRODUZIR E MORREM. ELES
APENAS EXISTEM NA NATUREZA OU FORAM FEITOS PELO
HOMEM.



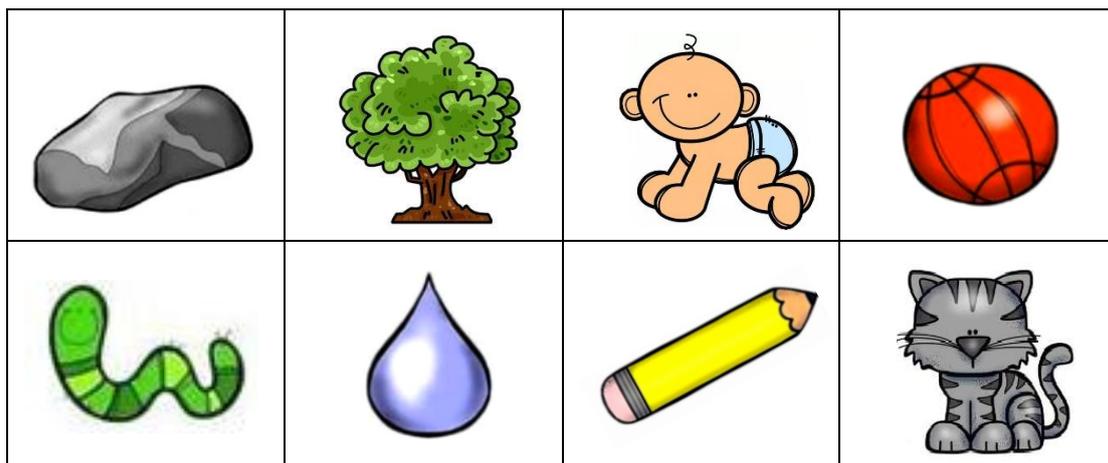
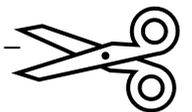
NOME: _____

(02/09/21)

AGRUPANDO

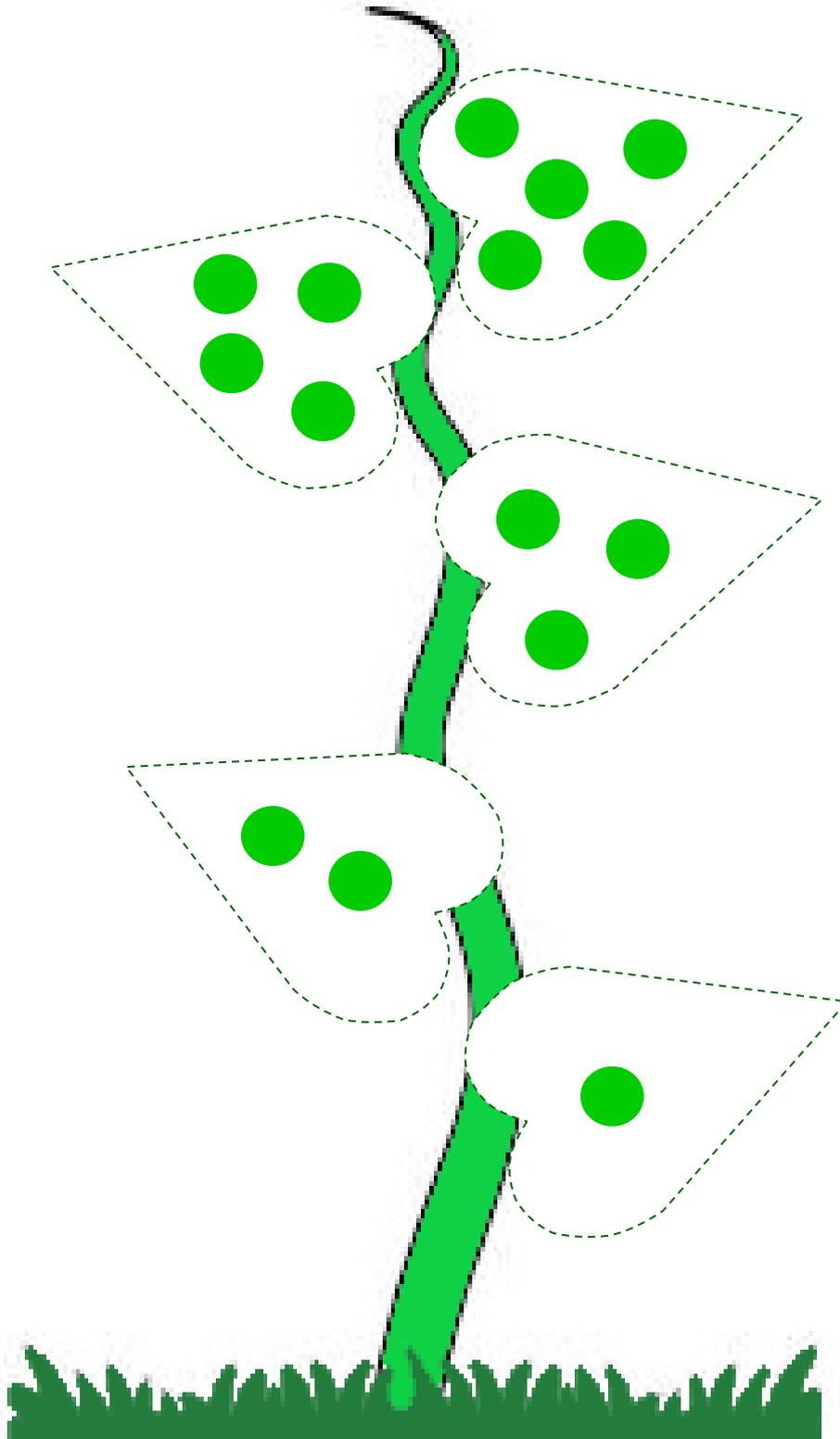
♥ RECORTE AS IMAGENS E COM AJUDA DO PESSOAL DE CASA COLE-OS NO QUADRO, DE ACORDO COM O QUE SE PEDE.

SERES VIVOS	SERES NÃO VIVOS



PÉ DE FEIJÃO

♥ RECORTE AS FOLHAS E COLE-AS NA QUANTIDADE CORRESPONDENTE.

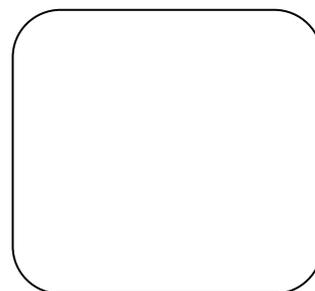
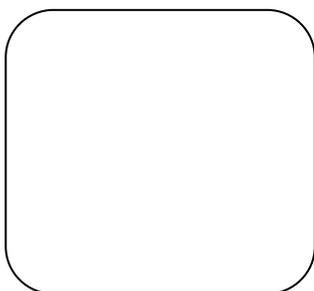
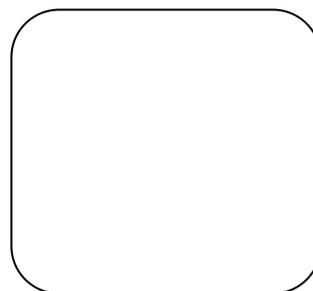
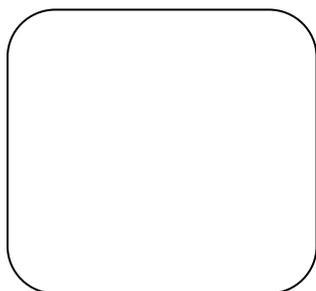
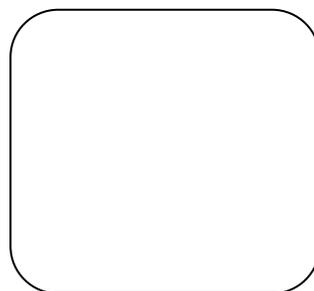
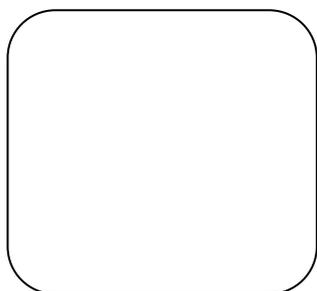


AS PLANTAS

AS PLANTAS PRECISAM DE **ÁGUA**, **SOLO FÉRIL**, **AR** E **LUZ SOLAR**
PARA CRESCER E SE DESENVOLVER.

AJUDE JOÃO A IDENTIFICAR O QUE UMA PLANTA PRECISA PARA
SE DESENVOLVER.

- ♥ COLE AO REDOR DA PLANTA FELIZ, OS ITENS QUE A PLANTA
PRECISA PARA CRESCER.
- ♥ COLE AO REDOR DA PLANTA TRISTE, OS ITENS QUE A PLANTA
NÃO PRECISA.



HORA DA MÚSICA

[Video Musical "O Gigante" clipe animado do Tiquequê - YouTube](#)

O GIGANTE

ERA UMA VEZ UM GIGANTE
QUE GOSTAVA DE CAMINHAR
MAS A SUA PASSADA
ERA TÃO GRANDE
QUE UM PASSO E MEIO
ERA UM PASSEIO AO TOPO
DO PICO DOS ANDES

ERA UMA VEZ UM GIGANTE
O GIGANTE DO PASSO GRANDE
QUE ERA ENORME
TAMBÉM NO NOME
TEOTÔNIO PARRUDO GARRIDO
GOLIAS GALANTE LACERDE
PEDROSO PEIXOTO CARDOSO
CARVALHO CABRAL CAVALCANTE

ERA UMA VEZ UM GIGANTE
O GIGANTE DO PASSO GRANDE,
DO NOME ENORME QUE TINHA A
BARRIGA
DE UM ELEFANTE
SEU PRATO DARIA PRA
VINTE HOMENS
DEVORAVA O ALMOÇO
ENGOLIA ATÉ O OSSO
E AINDA FICAVA COM FOME

ERA UMA VEZ UM GIGANTE
O GIGANTE DO PASSO GRANDE,
NOME ENORME, DA

BARRIGA DE ELEFANTE
QUE QUANDO DORMIA,
RONCAVA UM MONTE TÃO ALTO,
QUE ATÉ PARECIA LIGADO EM
UM ALTO-FALANTE
TREMIA O CHÃO
TREMOR DE TROVÃO
UM RONCO NEM UM
POUCO ELEGANTE

ERA UMA VEZ UM GIGANTE
O GIGANTE DO PASSO GRANDE,
DO NOME ENORME,
DA BARRIGA DE ELEFANTE,
DO RONCO DE ALTO-FALANTE
QUE TINHA UM NARIZ
ASSIM IMENSO
LÁ DENTRO MELECAS QUE
NEM CABIAM NUM DEDO
O SEU ESPIRRO ERA COMO UM
TIRO
OS LENCINHOS MORRIAM DE
MEDO

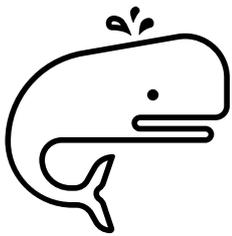
ERA UMA VEZ UM GIGANTE
O GIGANTE DO PASSO GRANDE,
DO NOME ENORME,
DA BARRIGA DE ELEFANTE
DO RONCO DE ALTO FALANTE
DO ESPIRRO QUE DAVA MEDO!
TCHIM

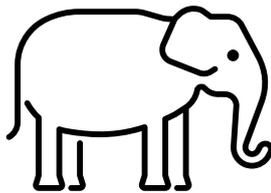


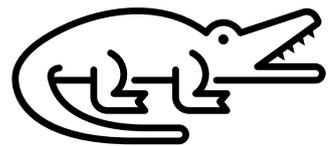
INTERPRETANDO

♥ FAÇA UM X NO QUADRADINHO COM A RESPOSTA CORRETA.

• O GIGANTE TINHA A BARRIGA DE QUAL ANIMAL?

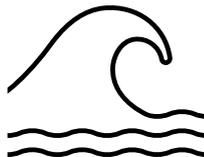


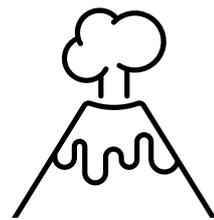




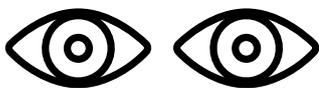
• O RONCO DO GIGANTE PARECIA O TREMOR DE QUÊ?



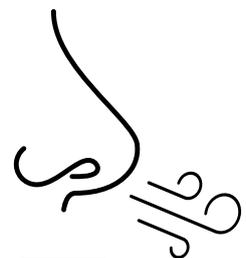




• DO QUÊ OS LENCINHOS MORRIAM DE MEDO?







NOME

O GIGANTE TINHA O NOME ENORME...

TEOTÔNIO PARRUDO GARRIDO

GOLIAS GALANTE LACERDE PEDROSO

PEIXOTO CARDOSO CARVALHO

CABRAL CAVALCANTE



♥ AGORA, COM O AUXÍLIO DO CRACHÁ, ESCREVA O SEU PRIMEIRO NOME.

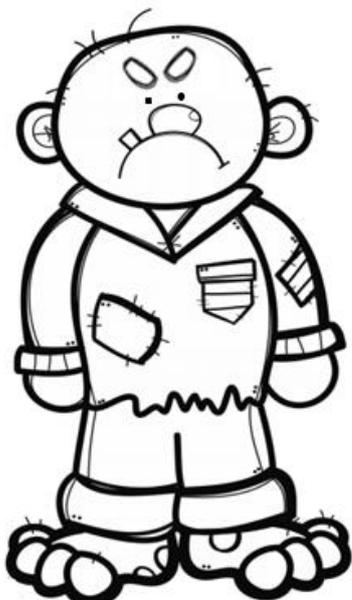
A large rectangular area with a red dotted border, intended for writing the student's first name.

♥ E COM AJUDA DA FAMÍLIA REGISTRE A QUANTIDADE DE LETRAS, A LETRA INICIAL E A LETRA FINAL DO SEU PRIMEIRO NOME, NOS QUADROS ABAIXO.

• QUANTIDADE DE LETRAS:

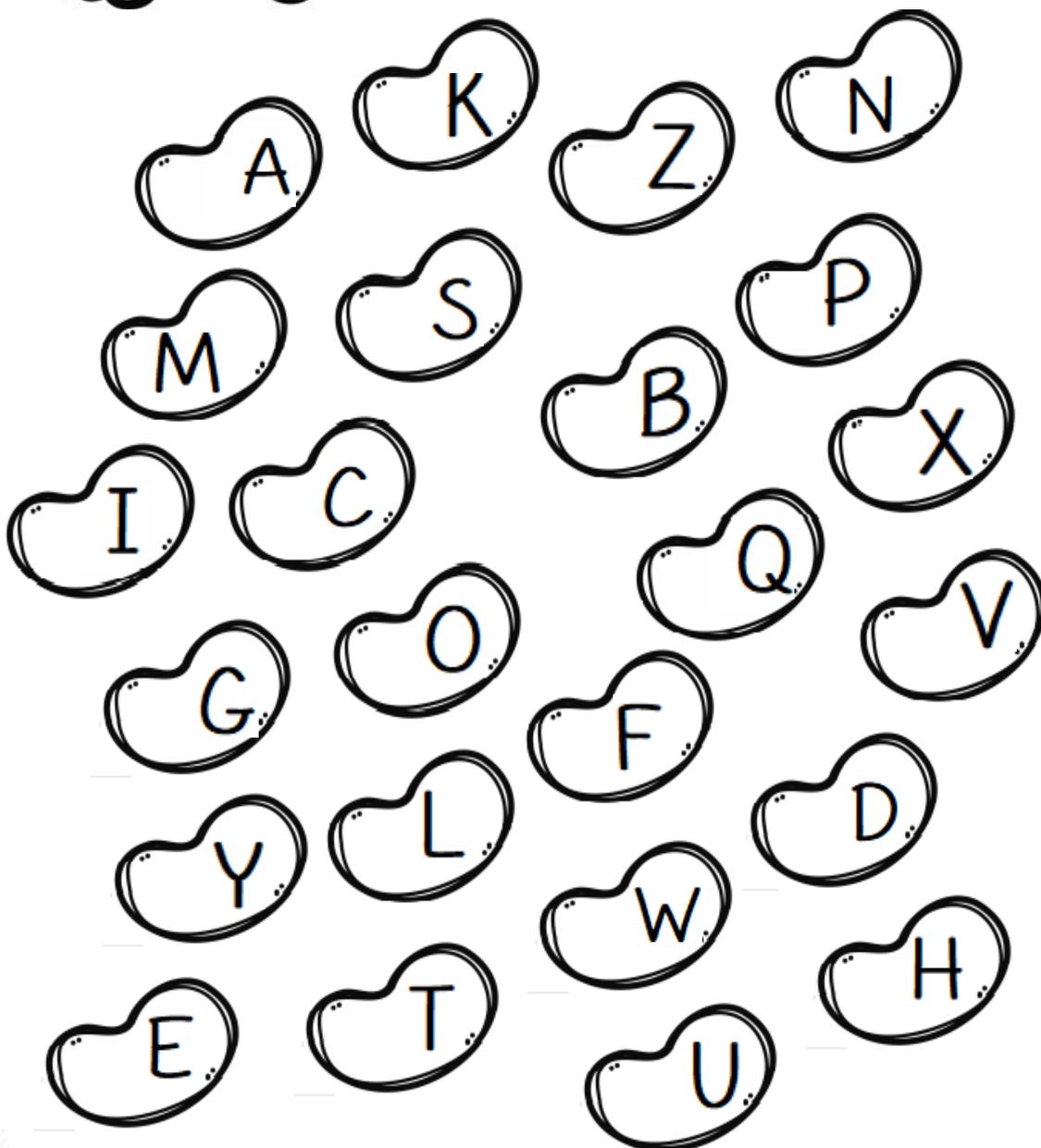
• PRIMEIRA LETRA:

• ÚLTIMA LETRA:



LETRINHAS

♥ ENCONTRE E PINTE OS FEIJÕES QUE TEM AS LETRINHAS DO SEU NOME.



TAMANHOS

♥ FAMÍLIA, AJUDE A CRIANÇA DESCOBRIR:

- FIQUEM UM AO LADO DO OUTRO, DEIXEM A CRIANÇA OBSERVAR.

1. QUEM É O MAIS ALTO DA SUA CASA?
2. QUEM É O MAIS BAIXO?
3. DESENHE O MAIS ALTO E O MAIS BAIXO DA SUA CASA.



A large, empty rectangular area outlined with a red dotted line, intended for the child to draw the tallest and shortest parts of their house.

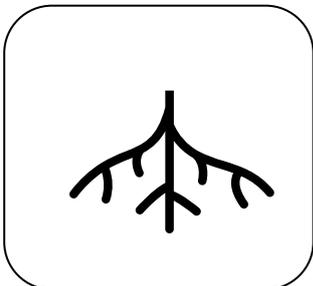
NOME: _____ (10/09/21)

QUEBRA- CABEÇA

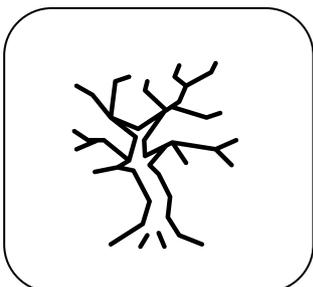
♥ RECORTE, MONTE E COLE O QUEBRA- CABEÇA DO **GIGANTE** E SEU **CASTELO**.

AS PLANTAS

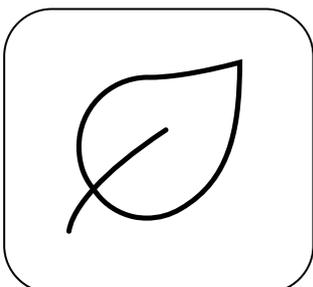
♥ FAZEM PARTE DAS PLANTAS:



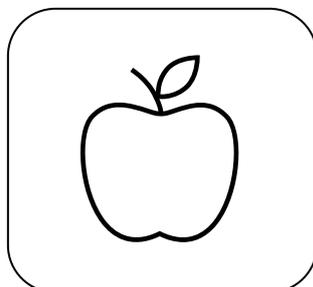
RAIZ – FIXA A PLANTA NO SOLO.



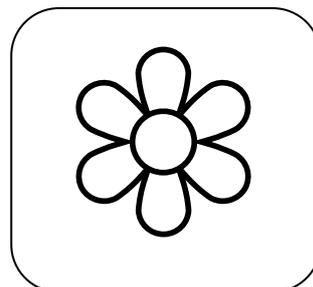
CAULE – SUSTENTA FOLHAS, FLORES E FRUTOS.



FOLHAS – PARTICIPA DA RESPIRAÇÃO DA PLANTA E DA PRODUÇÃO DE ALIMENTO.



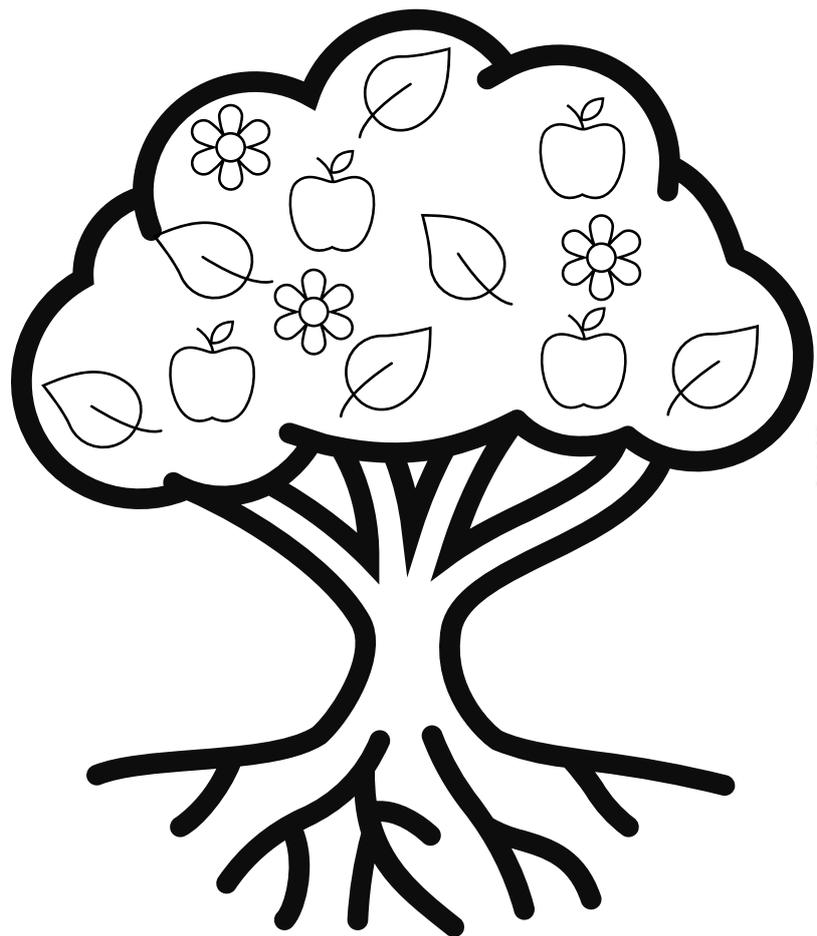
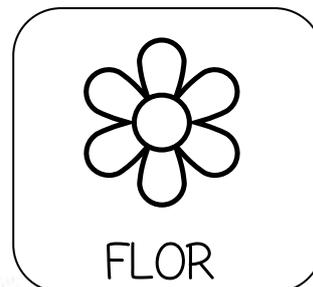
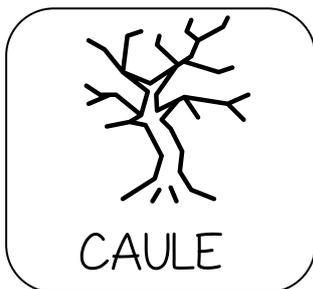
FRUTO COM SEMENTES – O FRUTO GUARDA AS SEMENTES, QUE VÃO ORIGINAR NOVA PLANTA.



FLOR – RESPONSÁVEL PELA REPRODUÇÃO.

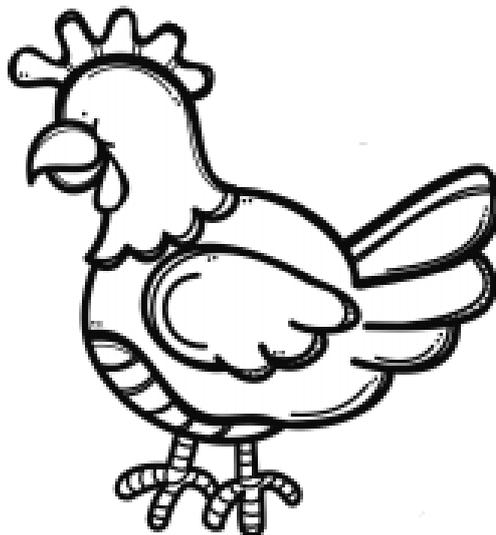
AS PLANTAS

♥ LIGUE AS PARTES AO LUGAR ONDE ELA SE LOCALIZA NA PLANTA.



LETRAS

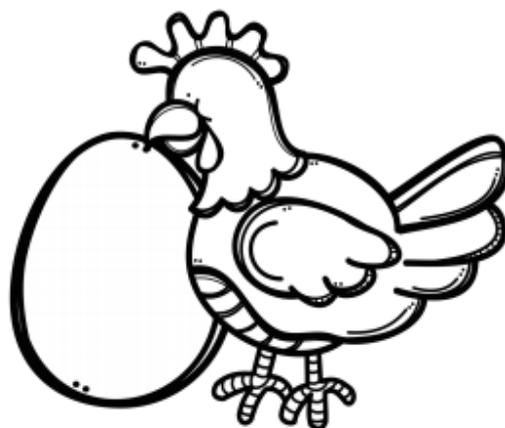
♥ PINTE OS OVOS COM LETRAS.



NÚMEROS

♥ COMPLETE A PARLENDAS COM A QUANTIDADE DE OVOS.

A GALINHA DO VIZINHO
BOTA OVO AMARELINHO



BOTA	1	<input type="text" value="0"/>
BOTA	2	<input type="text"/>
BOTA	3	<input type="text"/>
BOTA	4	<input type="text"/>
BOTA	5	<input type="text"/>
BOTA	6	<input type="text"/>
BOTA	7	<input type="text"/>
BOTA	8	<input type="text"/>
BOTA	9	<input type="text"/>
BOTA	10	<input type="text"/>

EMOÇÕES E SENTIMENTOS

♥ FAÇA UM X NO QUADRADINHO COM A EXPRESSÃO CORRETA.

- COMO A MÃE DE JOÃO FICOU AO SABER QUE TINHA ACABADO A COMIDA E O DINHEIRO?







- COM QUE CARA O GIGANTE FICOU AO VER O JOÃO FUGIDO COM SUA GALINHA E SUA HARPA?







- QUE EXPRESSÃO DEMONSTRA A FELICIDADE DE JOÃO AO ESCAPAR DO GIGANTE?



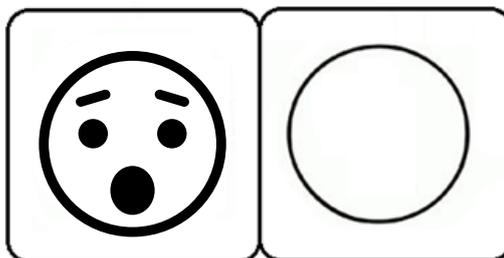
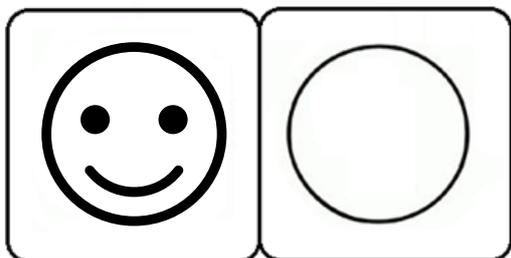
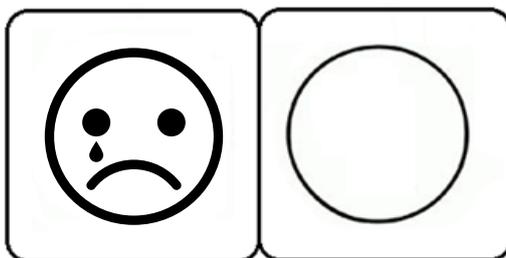
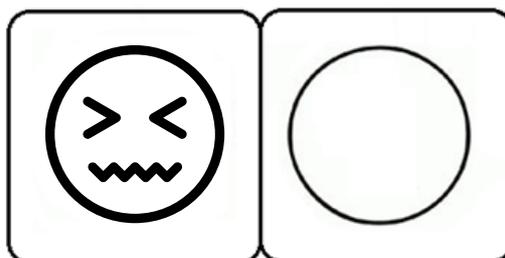
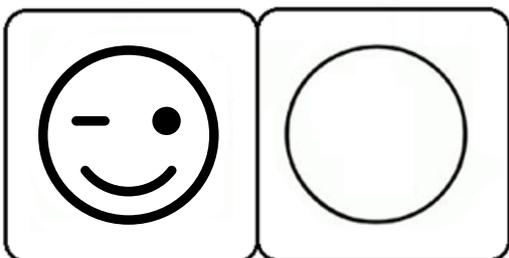
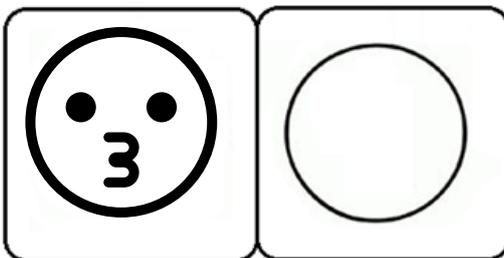
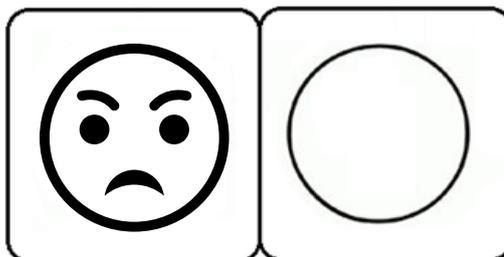
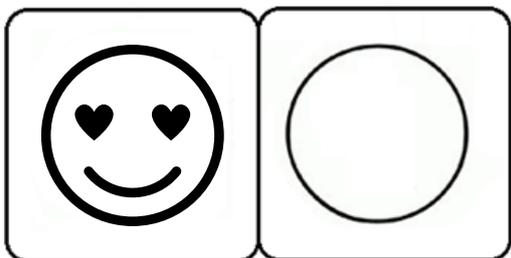




EXPRESSÕES



♥ AGORA É COM VOCÊ. DESENHE AS EXPRESSÕES IGUAZINHAS DO MODELO AO LADO.

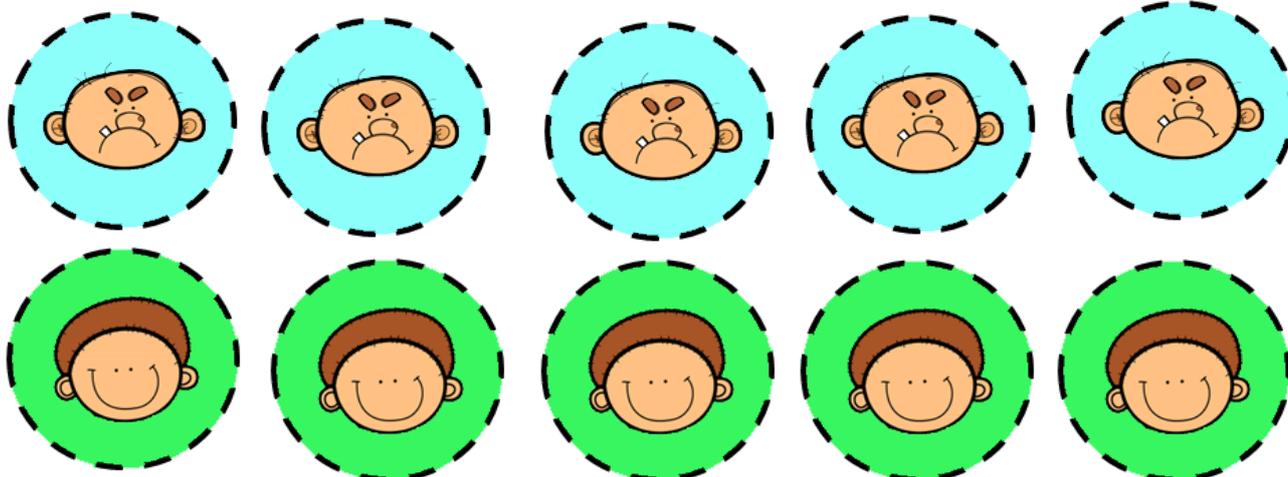
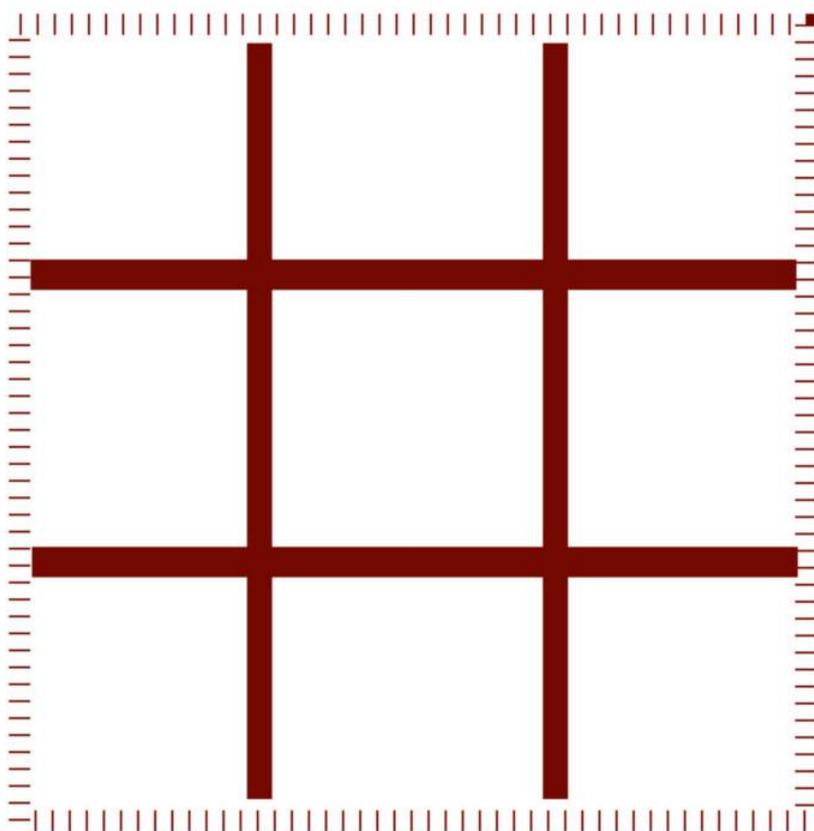
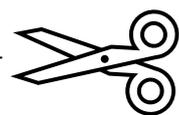


NOME: _____ (17/09/21)

JOGO DA VELHA

NO MODO BÁSICO DO JOGO, PARTICIPAM DUAS PESSOAS, QUE JOGAM ALTERNADAMENTE, PREENCHENDO CADA UM DOS ESPAÇOS VAZIOS. CADA PARTICIPANTE DEVE USAR UM SÍMBOLO (JOÃO OU GIGANTE). **VENCE O JOGADOR QUE CONSEGUIR FORMAR PRIMEIRO UMA LINHA COM TRÊS SÍMBOLOS IGUAIS, SEJA ELA NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL.**

♥ ENVIE NO GRUPO DE WHATSAPP UMA FOTO OU UM PEQUENO RELATO DE COMO FOI ESSE MOMENTO.



ESCONDE- ESCONDE

JOÃO TEVE QUE SE ESCONDER DO GIGANTE DENTRO DO ÁRMARIO.
VAMOS BRINCAR DE SE ESCONDER TAMBÉM?

MATERIAIS:

- UM LOCAL QUE SIRVA PARA CONTAR E ESPAÇO PARA SE ESCONDER.

DESENVOLVIMENTO:

A BRINCADEIRA É MUITO SIMPLES E SE JOGA DA SEGUINTE MANEIRA:

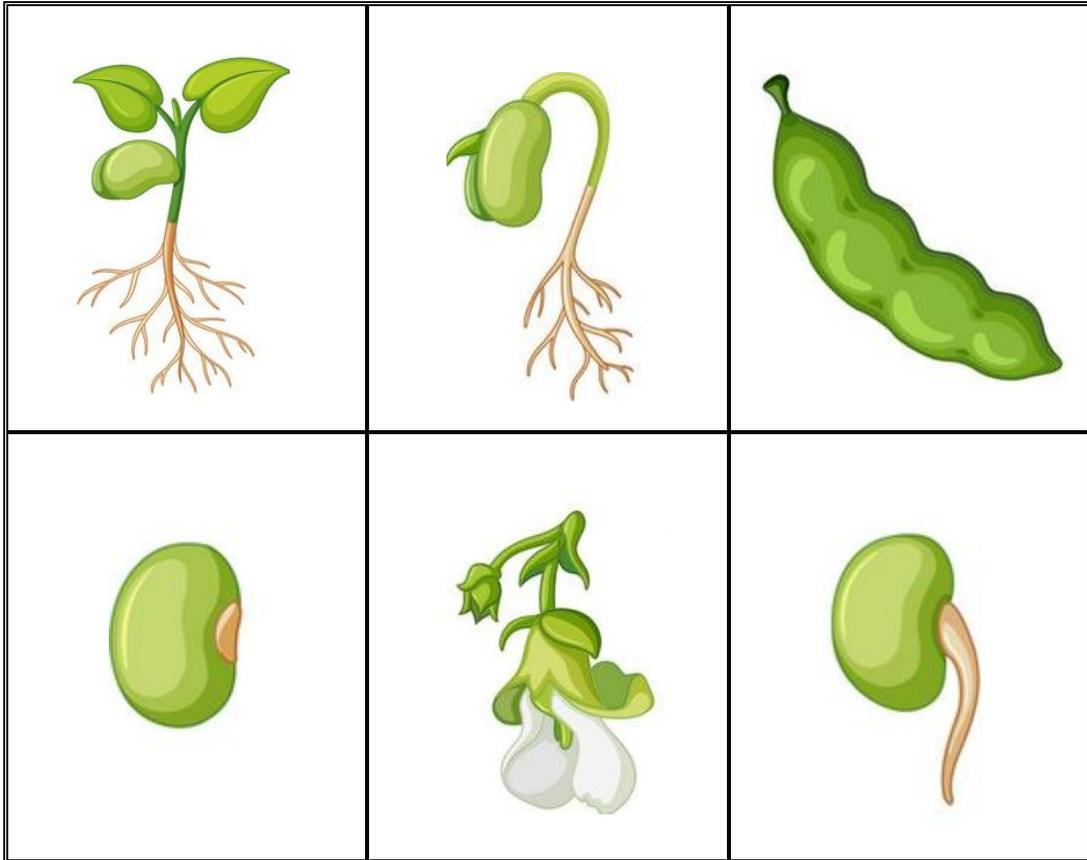
1. O GRUPO DE PARTICIPANTES ESCOLHE UMA PESSOA QUE TEM QUE PROCURAR AOS DEMAIS.
2. O ESCOLHIDO TEM QUE CONTAR COM OS OLHOS FECHADOS ATÉ O NÚMERO 10.
3. QUANDO TERMINAR DE CONTAR, TEM QUE GRITAR: “LÁ VOU EU!” E SAIR PROCURANDO OS DEMAIS.
4. QUANDO ENCONTRAR ALGUÉM, TEM QUE TOCÁ-LO PARA ELIMINÁ-LO DA BRINCADEIRA E CONTINUAR PROCURANDO OS OUTROS. ALGUNS PREFEREM QUE, AO VER A CRIANÇA ESCONDIDA, CORREM PARA O LOCAL ONDE ESTAVA CONTANDO PARA BATER A MÃO NO LUGAR E GRITAR: “UM, DOIS, TRÊS, E CITA O NOME DA PESSOA QUE FOI DESCOBERTA” E SEGUE PROCURANDO OS DEMAIS.
5. AS CRIANÇAS QUE ESTÃO ESCONDIDAS, CASO QUEIRAM SE SALVAR E GANHAR O JOGO TEM QUE CORRER AO LUGAR ONDE ESTAVAM CONTANDO E TOCAR ANTES QUE SEJA TOCADO.

♥ ME ENVIE UMA FOTO, UM VÍDEO OU UM RELATO PELO WHATSAPP.

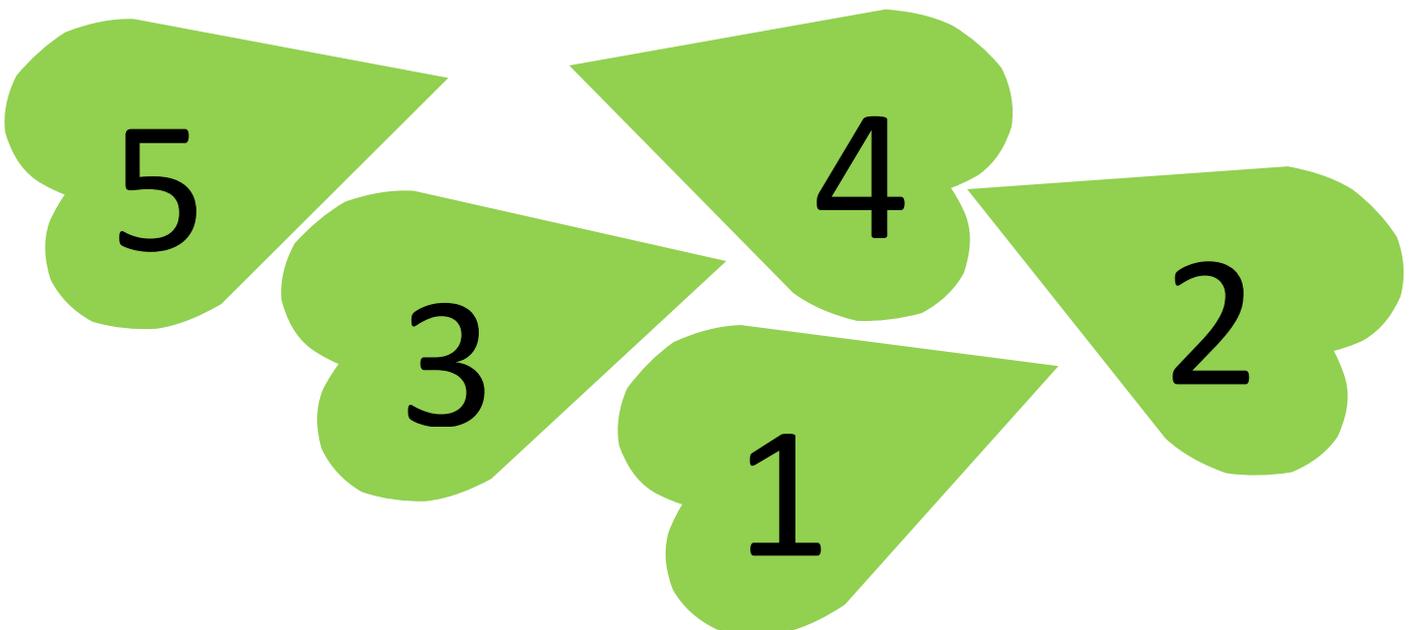


ANEXOS

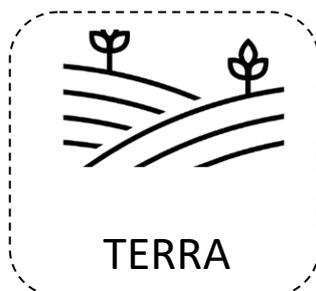
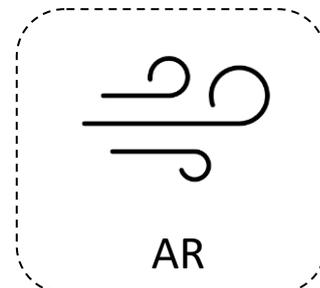
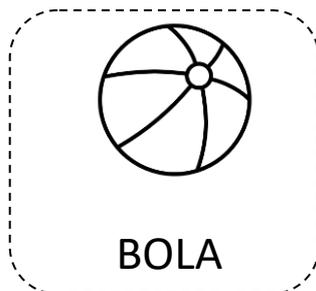
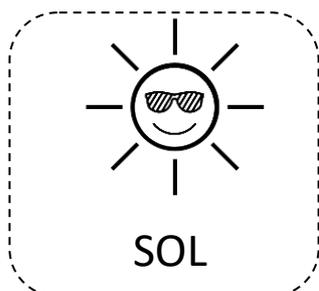
♥ ATIVIDADE 2 DO DIA 31/09



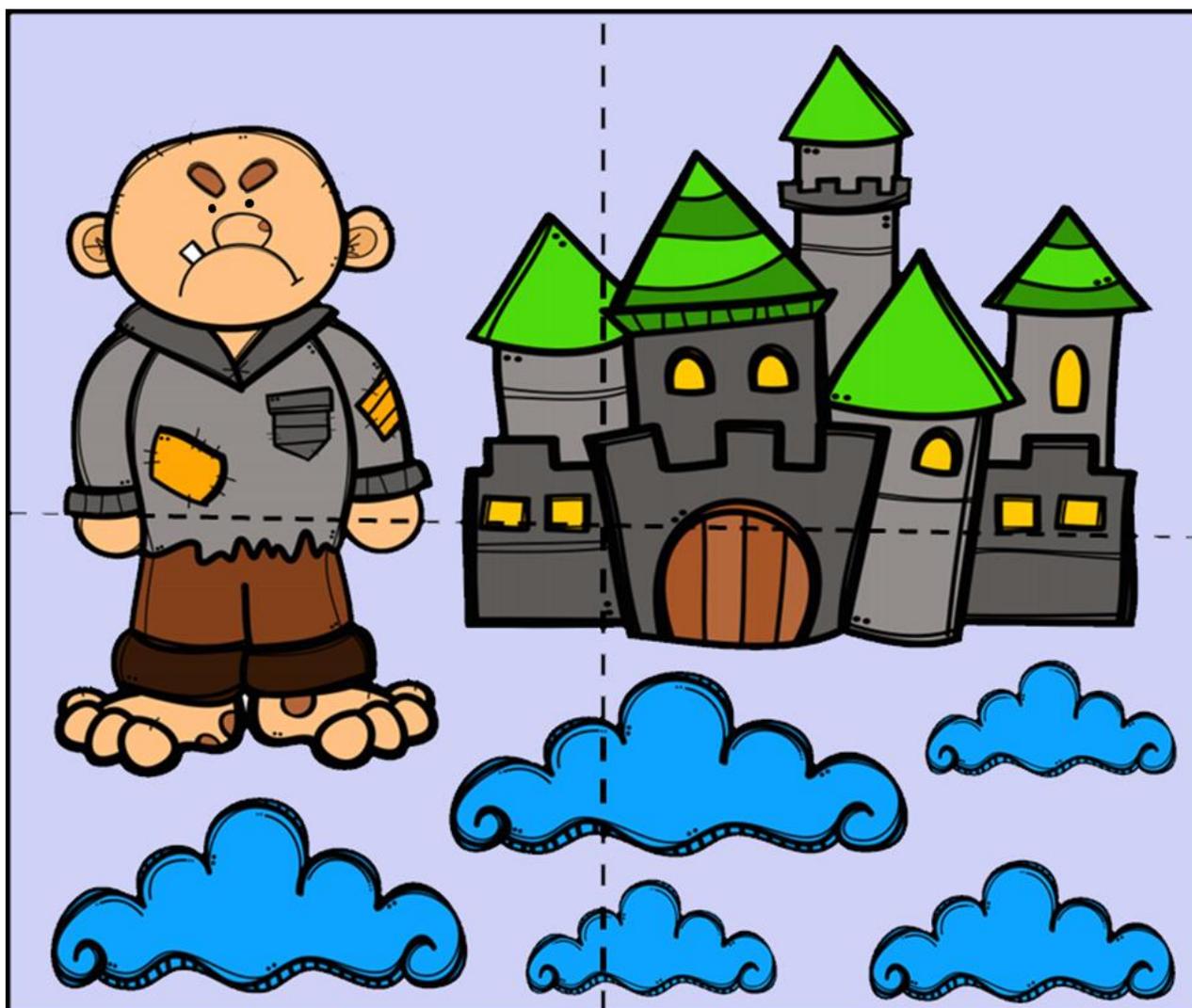
♥ ATIVIDADE 1 DO DIA 03/09



♥ ATIVIDADE 2 DO DIA 03/09



♥ ATIVIDADE 2 DO DIA 10/09



REFERÊNCIAS

- ♥ virtudesaquí.blogspot.com
- ♥ teacherspayteachers.com
- ♥ br.guiainfantil.com
- ♥ borboletakids.com.br
- ♥ aartedeensinareaprender.com.br
- ♥ tempojunto.com
- ♥ br.pinterest.com