



## E.M "IZAURA MARTINHO DO NASCIMENTO"

PROFESSORA: THALIA LIRA PEREIRA

FASE I – B (MANHÃ)

12ª APOSTILA – 3º BIMESTRE

**DIAS: 29 E 30 DE SETEMBRO.**

**01, 04, 05, 06, 07 E 08 DE OUTUBRO.**

EM VIRTUDE DO ISOLAMENTO SOCIAL CAUSADO PELO COVID-19, CONTINUAMOS COM A SUSPENSÃO DE ATIVIDADES PRESENCIAIS NA ESCOLA. ESTAMOS ENVIANDO PARA OS ALUNOS DA FASE I ATIVIDADES ADEQUADAS COM A FAIXA ETÁRIA, DENTRO DO CONTEÚDO DO 3º BIMESTRE. ORIENTAMOS QUE DURANTE A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES, A CRIANÇA ESTEJA EM UM CANTINHO ADEQUADO, SEM TV LIGADA, OU SE ALIMENTANDO, OU NA CAMA, OU COM BARULHO POR PERTO, É TAMBÉM MUITO IMPORTANTE SEMPRE VALORIZAR E ELOGIAR TODO ESFORÇO E AVANÇO DA CRIANÇA. FAMÍLIA VOCÊS SÃO MUITO IMPORTANTES!

A U.E ESTÁ À DISPOSIÇÃO PARA AUXILIAR E SANAR AS DÚVIDAS QUE SURGIREM, NO GRUPO DE WHATSAPP E PELO TELEFONE.



NOME DO ALUNO:

29 DE SETEMBRO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

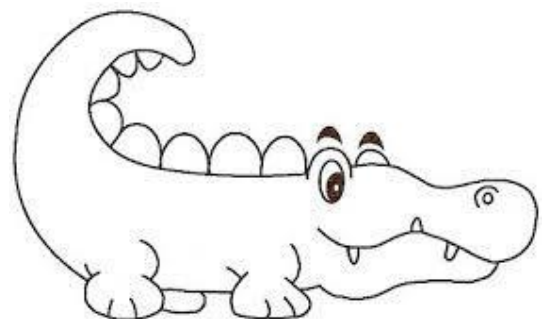
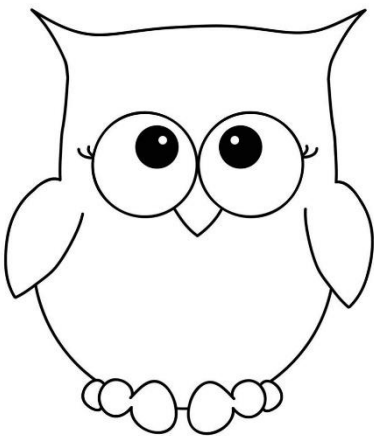
OBJETIVOS: (EI03EF07)

SABERES E CONHECIMENTOS: LEITURA.

SENTA, QUE LÁ VEM PARLENDA...

JACARÉ DE CATAPORA  
TOMA SUCO DE AMORA.  
A CORUJA DONA AURORA  
VOA, VOA SEM DEMORA.

1. PINTE APENAS OS ANIMAIS QUE SÃO FALADOS NA PARLENDA:





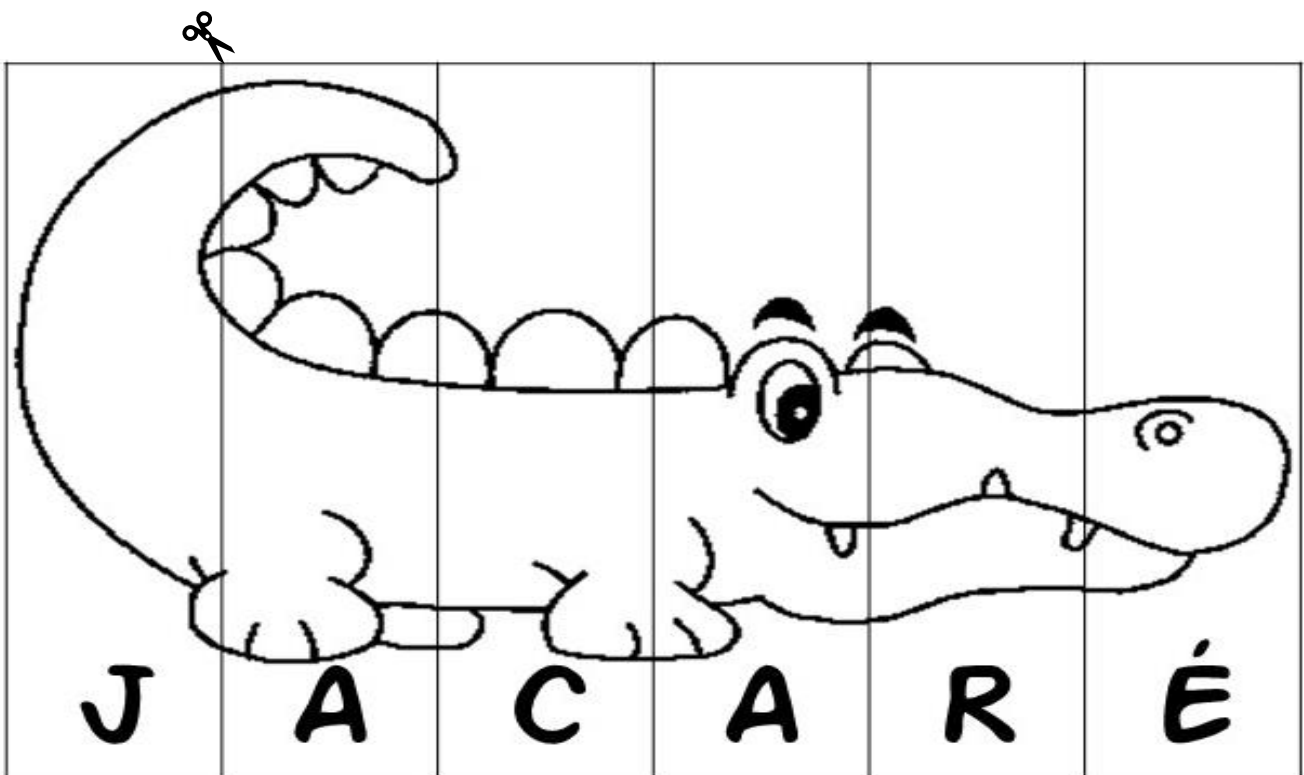
30 DE SETEMBRO

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

**OBJETIVOS:** (EI03CG03)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** COORDENAÇÃO MOTORA FINA.

1. AGORA VAMOS MONTAR O QUEBRA-CABEÇA DO JACARÉ, PRIMEIRO PINTE O JACARÉ BEM CAPRICHADO, DEPOIS VAMOS RECORTAR AS TIRAS E COLAR NO ESPAÇO ABAIXO:



**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

**OBJETIVOS:** (EI03CG02)

**SABERES E CONHECIMENTOS:**COORDENAÇÃO MOTORA.

## DIA DE BRINCADEIRA

# CORRIDA DO JACARÉ...



Brincadeira Corrida do Jacaré

### COMO BRINCAR:

- 🦎 FAÇA UM RISCO NO CHÃO, MARCANDO A LINHA DE PARTIDA, E UMA MARCANDO A LINHA DE CHEGADA.
- 🦎 COLOQUE OS PARTICIPANTES NA LINHA DE PARTIDA, (PODE SER PAI, MÃE, RESPONSÁVEL OU COLEGAS E FAMILIARES).
- 🦎 AO SINAL, OS PARTICIPANTES DEVERAM ANDAR COMO JACARÉ ATÉ A LINHA DE CHEGADA E VOLTAR ATÉ A LINHA DE PARTIDA. O QUE CHEGAR PRIMEIRO VENCE.

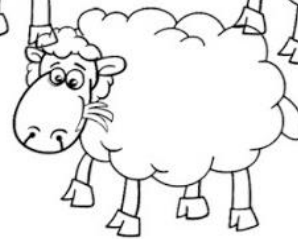
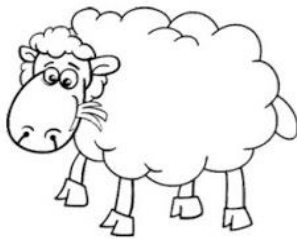
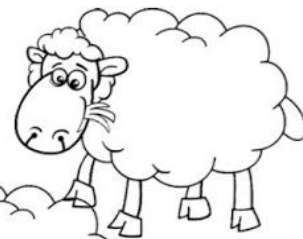
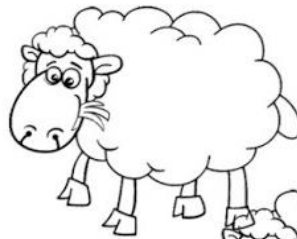
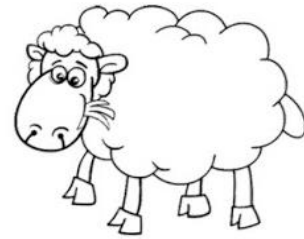
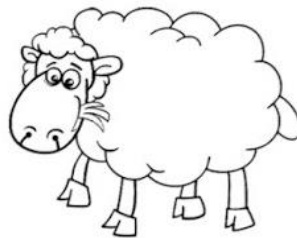
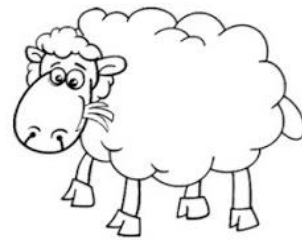
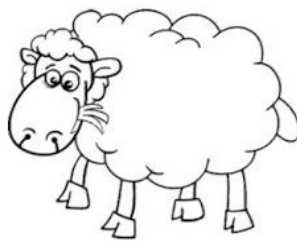
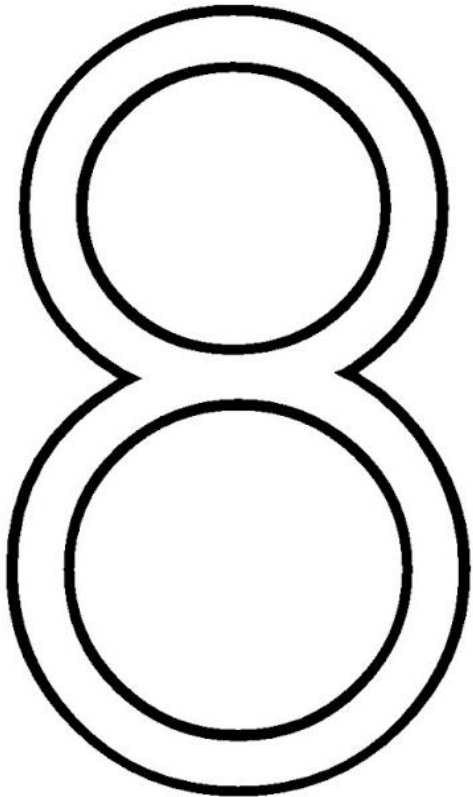
1. AGORA, REGISTRE ABAIXO COM UM LINDO DESENHO COMO FOI REALIZAR A CORRIDA DO JACARÉ:

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

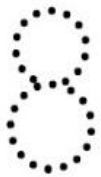
OBJETIVOS: (EI03ET04)

SABERES E CONHECIMENTOS: NÚMEROS.

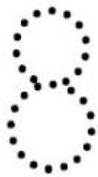
1. PINTE O NÚMERO 8 E COLE ALGODÃO NAS OVELHAS:



2. AGORA, VAMOS TREINAR O NÚMERO 8 COBRINDO O PONTILHADO:



...



...



...



...



...



...





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

OBJETIVOS: (EI03ET05)

SABERES E CONHECIMENTOS: QUANTIDADE.

1. CONTE COM BASTANTE ATENÇÃO E LIGUE CADA GRUPO ATÉ O NÚMERO QUE MOSTRA QUANTIDADE CORRETA:



2



7



4



1



6



3



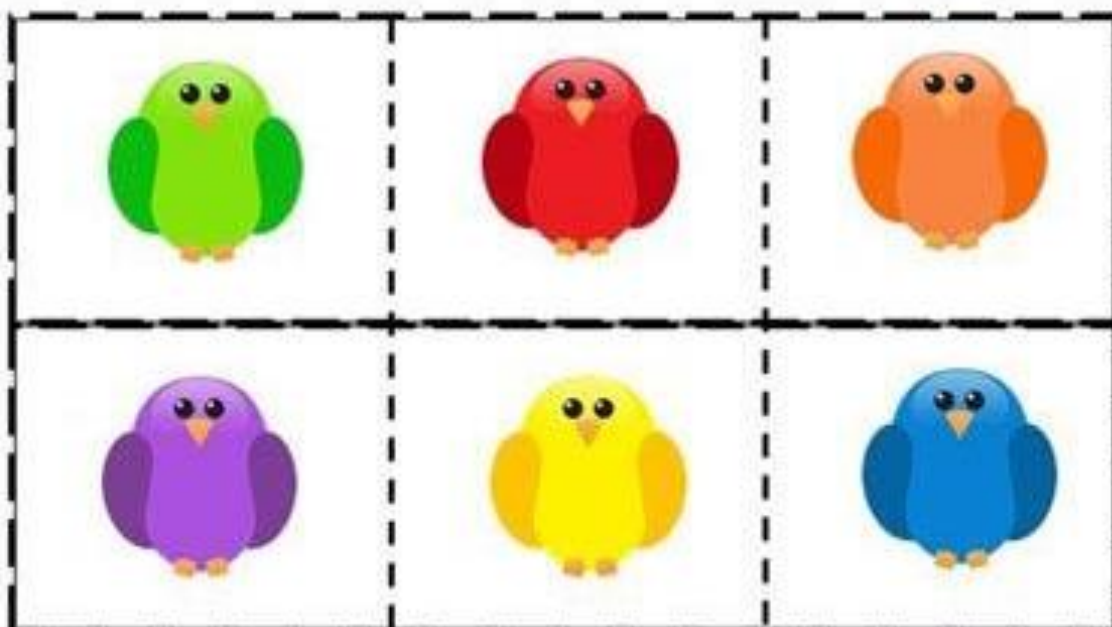
9



8

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"**OBJETIVOS:** (EI03TS02)**SABERES E CONHECIMENTOS:** IDENTIFICAÇÃO DE SEMELHANÇAS, COORDENAÇÃO MOTORA.

2. RECORTE E COLE CADA PASSARINHO NA SUA CASINHA DE ACORDO COM A COR DE CADA UM:







# DIA DE BRINCADEIRA

## BOLICHE IMPROVISADO

### VAMOS PRECISAR DE:

-  GARRAFAS PET OU ROLINHOS DE PAPEL HIGIÊNICO
-  UMA BOLINHA (CASO VOCÊ NÃO TENHA UMA BOLA EM CASA, VOCÊ PODE FAZER UMA BOLA COLOCANDO PAPEL AMASSADO DENTRO DE UMA MEIA)

### COMO BRINCAR:

ORGANIZE OS PINOS UM AO LADO DO OUTRO OU FORMANDO UMA PIRÂMIDE, DEPOIS FAÇA UM CAMINHO COMO SE FOSSE A PISTA E PRONTO, É SÓ JOGAR A BOLINHA EM DIREÇÃO AO ALVO TENTANDO DERRUBA-LAS.



### 1. DEPOIS DESENHE ABAIXO COMO FICOU SEU JOGO DE BOLICHE:

07 DE OUTUBRO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "O EU, O OUTRO E O NÓS"

OBJETIVOS: (EI03EO04)

SABERES E CONHECIMENTOS: COMUNICAR IDEIAS E SENTIMENTOS.

## É HORA DE HISTÓRIA...



1. DEPOIS DE OUVIR A "*HISTÓRIA SUPER MÁSCARA*", DESENHE ABAIXO QUAL SEU SUPER-HERÓI OU SUA SUPER-HEROÍNA FAVORITO:

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

**OBJETIVOS:** (EI03TS02)

**SABERES E CONHECIMENTOS:** DESENHO.

2. AGORA VAMOS SOLTAR A IMAGINAÇÃO E COMPLETAR O DESENHO CRIANDO UM SUPER-HERÓI OU UMA SUPER-HEROÍNA, VAMOS LÁ?



08 DE OUTUBRO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: "O EU, O OUTRO E O NÓS"

OBJETIVOS: (EI03EO05)

SABERES E CONHECIMENTOS: COOPERAÇÃO E AFETIVIDADE.

## DIA DE SUPER-HEROIS E SUPER-HEROÍNAS

PARA SER UM SUPER-HERÓI/HEROÍNA NÃO PRECISAMOS SOMENTE SOLTAR SUPER PODERES, PODEMOS POR EXEMPLO: PLANTAR UMA SEMENTINHA, FAZER UM CARINHO EM UM ANIMAL, UM CARINHO NA MAMAE E NO PAPAI... ENFIM SER UM SUPER-HERÓI/HEROÍNA É FAZER O BEM E CUIDAR DE SI MESMO E DAS OUTRAS PESSOAS TAMBÉM.

PRINCIPALMENTE HOJE A NOSSA MAIOR ATITUDE DE SUPER-HERÓI/HEROÍNA É USAR A MÁSCARA DE PROTEÇÃO, PARA ASSIM PROTEGERMOS A NÓS MESMOS E AS OUTRAS PESSOAS QUE TAMBÉM PRECISAM DE AMOR E CUIDADOS.

AGORA, QUE TAL SE TORNAR UM SUPER-HERÓI E UMA SUPER-HEROÍNA? MUITO LEGAL! ENTÃO VAMOS LÁ, VOU COLOCAR O PASSO A PASSO DO QUE VAMOS PRECISAR FAZER:

**PRIMEIRO:** PEGUE SUA MÁSCARA DE PROTEÇÃO E COLOQUE.

**SEGUNDO:** PEGUE SUA CAPA (ESTÁ NO SAQUINHO DA APOSTILA) E COLOQUE TAMBÉM.

VOCÊ VAI BRINCAR BASTANTE COM SUA MÁSCARA E SUA CAPA, E DEPOIS NO ESPAÇO ABAIXO VOCÊ VAI REGISTRAR OS SEUS MOMENTOS COMO SUPER-HERÓI/HEROÍNA, SE PLANTOU UMA SEMENTINHA... SALVOU ALGUMA FORMIGUINHA... FEZ UM CARINHO EM UM ANIMALZINHO... O REGISTRO PODE SER FEITO POR FOTOS, VÍDEOS E ENVIADOS NO WHATSAPP.

o



# Referências bibliográficas

BRINCADEIRA CORRIDA DO JACARÉ

<https://www.youtube.com/watch?v=xaeSelwc7yl>