



Prefeitura da Estância Turística de

IBIÚNA

TRANSFORMAÇÃO RESPONSÁVEL. CUIDANDO DE PESSOAS.

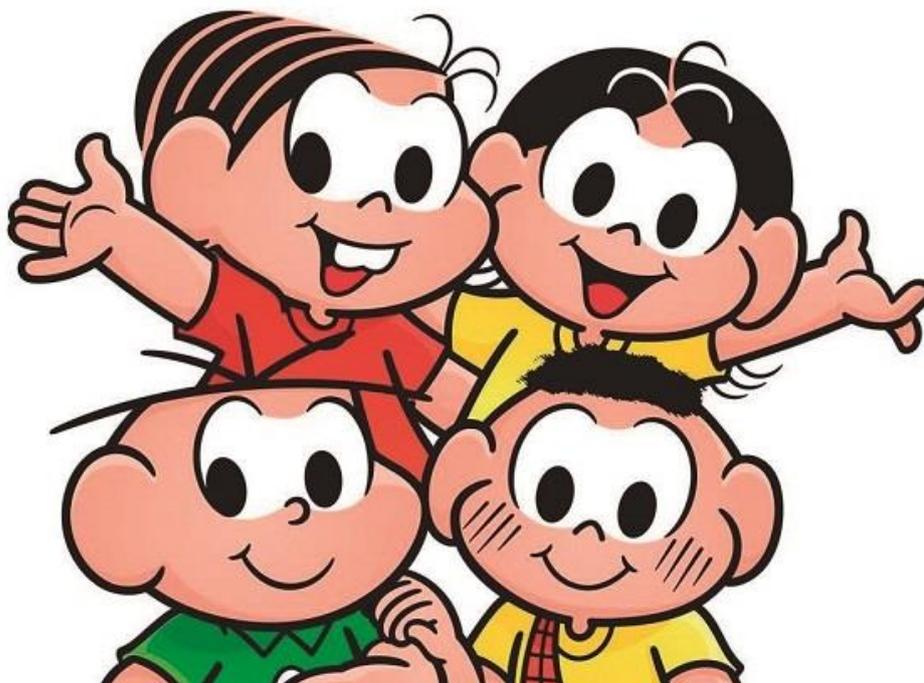
Av. São Sebastião, 192. 4º Piso. Centro. Fones: (15) 3248 1292. 3248 1574. Email: apoiopedagogicosmeibiuna@hotmail.com



ESCOLA: "GUILHERMINA PAULA DOMINGUES" / "JOÃO BATISTA DIAS"

END: AVENIDA NOSSA SENHORA DO CARMO-S/N-BAIRRO CARMO MESSIAS

[TEL:\(15\)3394-1201](tel:(15)3394-1201)



ALUNO (A): _____

FASE I – A e B

PROFESSORA: DOMINGA/EDINEIDE

4º BIMESTRE – 13ª APOSTILA

ATIVIDADES REFERENTES AOS DIAS : 18/10 a 05/11

Atividade: Brincadeira “Pega batatas”

Data:

Objetivos: Exercitar a cooperação, espírito de equipe, raciocínio e agilidade.

Avaliação: Anexar 1 foto, nome do aluno, da professora e da atividade.

Material: Batatas ou folha de papel; cesta, sacola ou caixa.

Procedimento:

Um adulto deve propor atividade. Pegar algumas folhas de papel e amassá-las fazendo bolas do tamanho de batatas, ou utilizar a própria batata.

Essas "batatas" deverão ser escondidas e a criança recebe uma cesta e sai à procura das batatas, depois ela deverá contar quantas batatas conseguiu encontrar. Se houver mais de uma criança em casa, realizar a brincadeira dividindo as crianças em duas equipes. A equipe que conseguir encontrar mais batatas vence o desafio.



BRINCADEIRA: CIRCUITO COM OBSTÁCULO

Objetivos: Aprimorar a consciência corporal, lateralidade, coordenação, equilíbrio e agilidade.

Avaliação: Anexar 1 foto, nome do aluno, da professora e da atividade.

Material: Cordas, cabos de vassoura, pneus e/ou outros elementos que estiverem à disposição.

Procedimento:

O circuito de obstáculos é uma brincadeira que pode ser feita como uma espécie de competição. O adulto que está conduzindo o exercício poderá cronometrar o tempo que a criança levará para terminar o trajeto.

A sugestão é que seja criada uma pista com obstáculos para as crianças passarem.



HORA DA BRINCADEIRA: AMARELINHA UTILIZANDO AS VOGOAIS.



Objetivos : Coordenação motora grossa, lateralidade, reconhecimento das formas geométrica, equilíbrio, identificar as vogais e agilidade.

Materiais utilizados: barbante, corda, cacos de telha para riscar o chão ou giz de cera.

Procedimento: fazer o desenho da amarelinha no chão, escrever as letras das vogais dentro dos retângulos. Agora é só brincar e se divertir pulando amarelinha.

Registro da atividade : Se possível enviar vídeo ou foto do aluno (a) realizando essa atividade.

HORA DA HISTÓRIA

João e Maria

Era uma vez... duas crianças, João e Maria. Eles eram filhos de um lenhador.

- O que vamos fazer com essas duas crianças se não temos o que comer? - disse a madrasta. Vamos deixá-las na floresta, que talvez por lá elas consigam descobrir um jeito de sobreviver.

- Não, não, não quero nem pensar nisso, disse o lenhador.

João, sem querer, ouviu a conversa. Foi para o quintal e encheu os bolsos de pedrinhas.

No dia seguinte, as crianças foram com o pai e a madrasta pra cortar lenha na floresta e lá foram abandonadas. Mas João marcou o caminho com as pedrinhas e, ao anoitecer, conseguiu voltar pra casa, com Maria, sua irmã.

O pai ficou contente, mas a madrasta, não. Mandou-os dormir e trancou a porta do quarto.

Como era malvada, ela planejou levá-los ainda mais longe no dia seguinte.

Entretanto João não conseguiu sair do quarto pra apanhar as pedrinhas, pois sua madrasta tinha trancado a porta. Antes de saírem pro passeio, receberam pra comer um pedaço de pão velho. João, em vez de comer o pão, guardou-o. Depois, ao longo do caminho, jogava os pedacinhos no chão, pra marcar o caminho da volta.

Chegando a uma clareira, a madrasta ordenou que esperassem até que ela colhesse algumas frutas, por ali. Mas eles esperaram em vão. Ela os tinha abandonado mesmo!

- Não chore Maria, disse João. Agora, só temos é que seguir a trilha que eu fiz até aqui, e ela está toda marcada com as migalhas do pão.

Só que os passarinhos tinham comido todas as migalhas de pão deixadas no caminho. As crianças andaram, andaram, andaram muito até que chegaram a uma casinha toda feita com chocolate, biscoitos e doces. Famintos, correram e começaram a comer. De repente, apareceu uma velhinha, dizendo:

- Entrem, entrem, entrem, que lá dentro tem muito mais pra vocês.

Mas a velhinha era uma bruxa e aprisionou João numa jaula pra que ele engordasse. Ela queria devorá-lo bem gordo. E fez da pobre e indefesa Maria, sua escrava.

Todos os dias João tinha que mostrar o dedo pra ela sentir se ele estava engordando. O menino, muito esperto, percebendo que a bruxa enxergava pouco, mostrava um ossinho de galinha. E ela ficava furiosa e reclamava com Maria:

- Esse menino, não há meio de engordar.

- Dê mais comida pra ele!

Um dia, assim que a malvada acordou, cansada de tanto esperar, foi logo gritando:

- Hoje eu vou fazer uma festança.

- Maria, ponha um caldeirão bem grande, com água até a boca pra ferver.

- Dê bastante comida pro seu irmão, pois é hoje que eu vou comê-lo ensopado.

Assustada, Maria começou a chorar. Em seguida, ela teve uma idéia para os dois se livrarem da bruxa.

- Ih! Como vou acender o fogo do forno?

- Menina imbecil, não sabe acender um fogo?

- Pois eu vou comê-la também. E pegando uma tocha acesa, foi ensinar Maria a acender o fogo. Abriu a porta do forno e acendeu.

Então, a menina empurrou a bruxa lá pra dentro do forno e fechou a porta.

Libertou o irmão que ainda levou guloseimas e um tesouro que a bruxa guardava. Mas, lá fora na floresta, os dois estavam novamente perdidos. E aí avistaram um passarinho que lhes ensinou o caminho de casa. Quando os viu, o pai ficou muito contente e a madrasta que nessa época já estava arrependida, prometeu cuidar deles .

ATIVIDADES RELACIONADA A HISTÓRIA

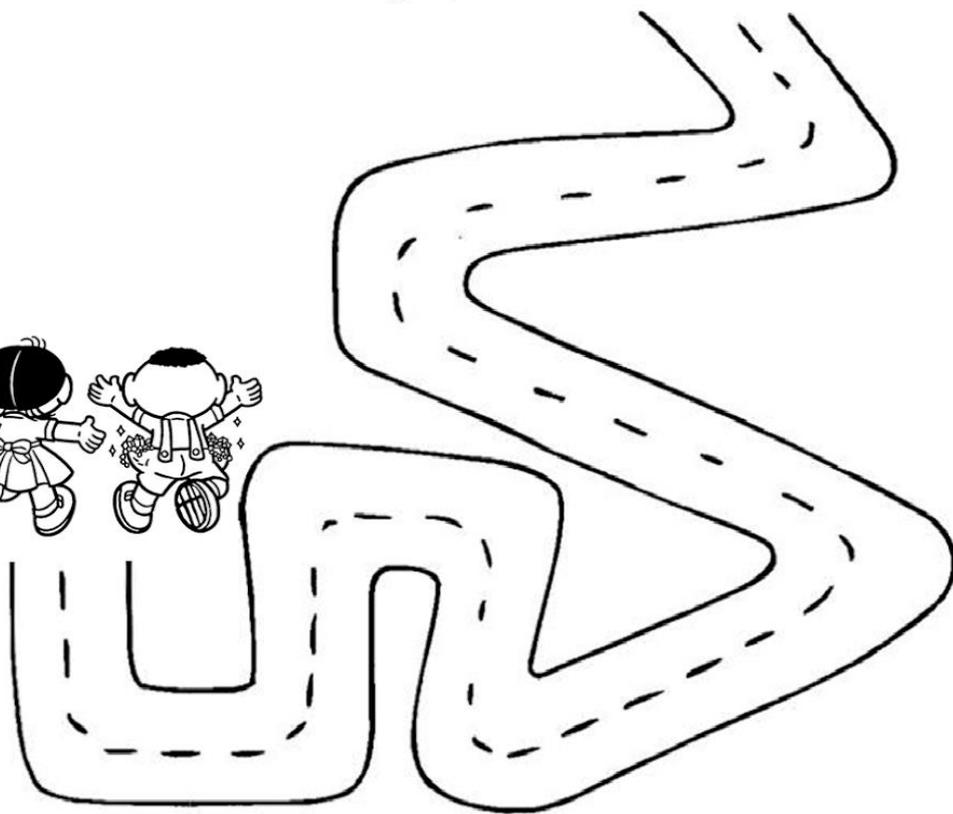


Quem conta um conto ***
João e Maria

NOME _____

DATA ____ / ____ / ____.

AJUDE JOÃO E MARIA VOLTAR PARA CASA COBRINDO O
PONTILHADO.

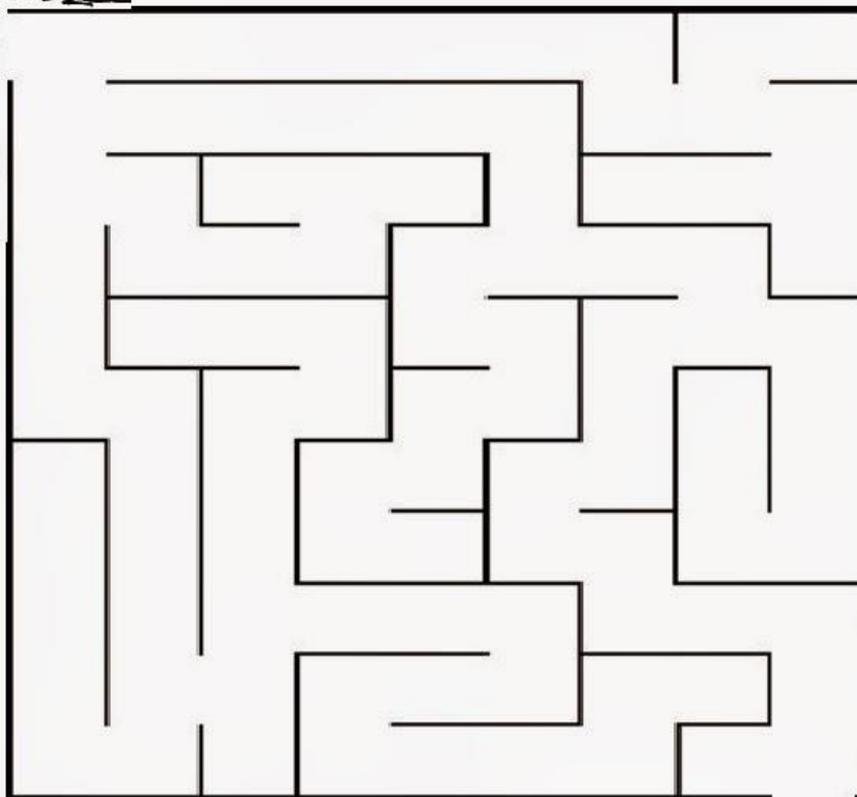


Nome: _____

Turma: _____

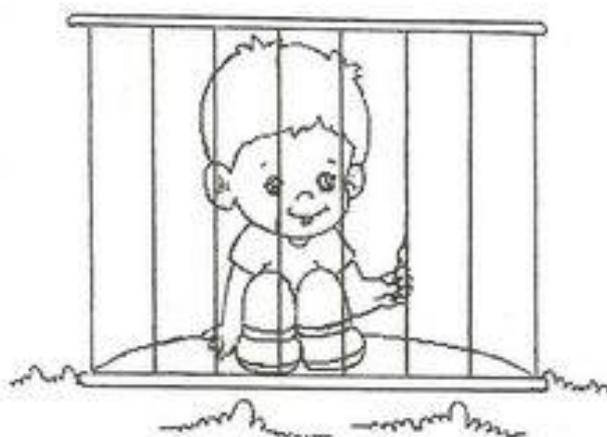
João e Maria

Vamos ajudá-los a Chegar na Casa ?



NOME: _____ DATA: _____

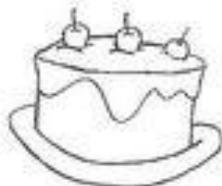
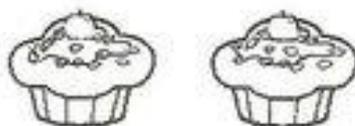
*VEJA, A BRUXA MALVADA PRENDEU JOÃO NA GAIOLA! PARA AJUDÁ-LO A ESCAPAR DA BRUXA VOCÊ DEVERÁ CONTAR AS GRADES DA GAIOLA.



-HÁ QUANTAS GRADES NA GAIOLA?

-PRESO NA GAIOLA JOÃO DEVERIA COMER MUITA COMIDA PARA FICAR BEM GORDINHO!

-CONTE A QUANTIDADE DE COMIDA QUE JOÃO DEVERIA COMER TODOS OS DIAS.

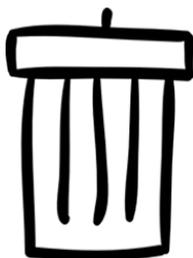
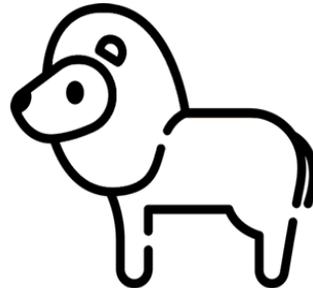
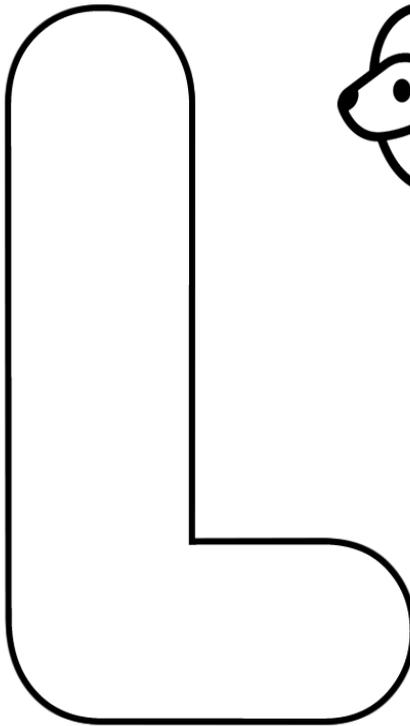


ATIVIDADE

EU SOU: _____

A  LETRINHA DO DIA É...

1- FAÇA O CONTORNO DA LETRA COM TINTA GUACHE LILÁS.

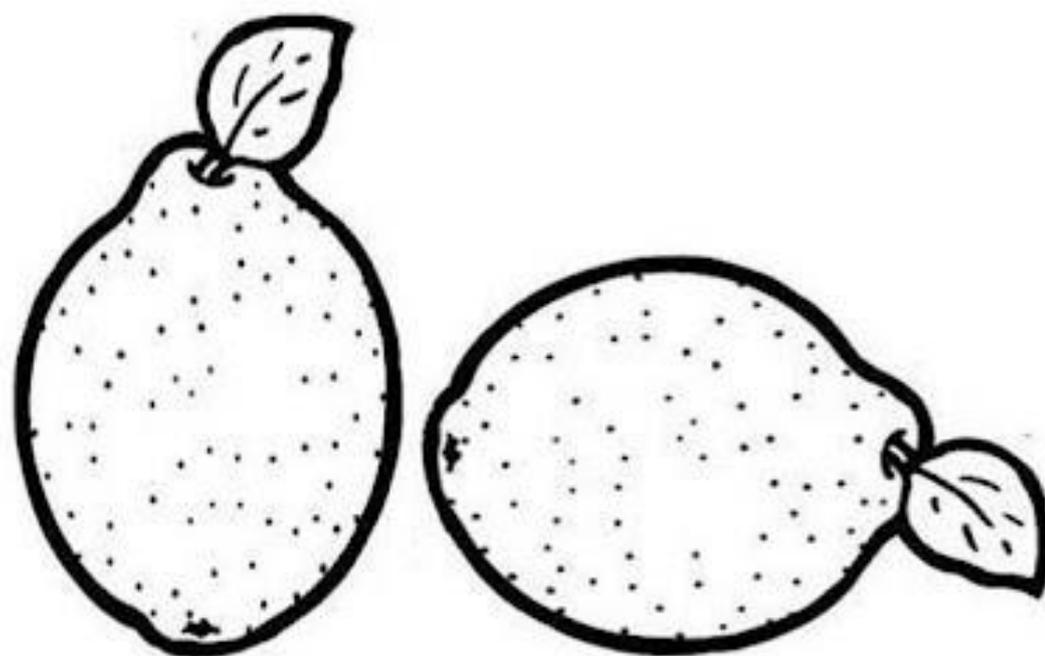


NOME: _____

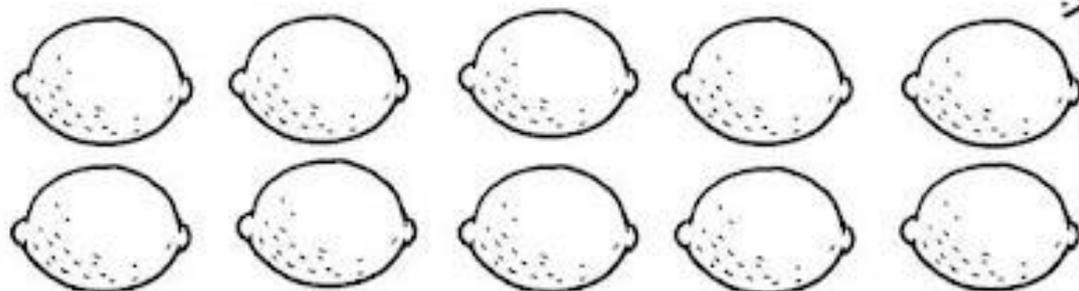
PROFESSORA: _____

TRABALHANDO COM CANTIGAS POPULARES

COLORIR DE AMARELO O LIMÃO QUE ESTÁ EM PÉ.
E DE VERDE O LIMÃO QUE ESTÁ DEITADO.



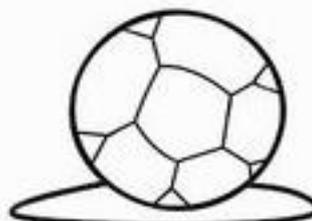
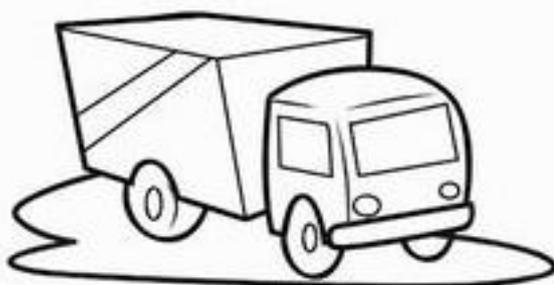
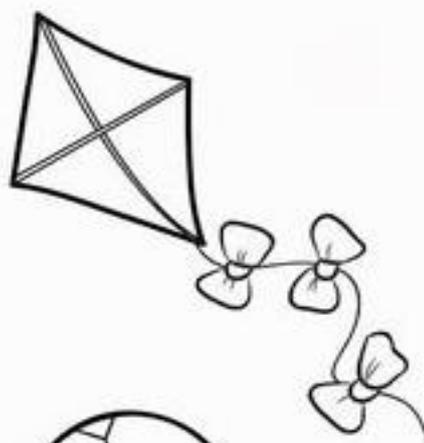
RECORTE E COLE 7 LIMÕES NO QUADRO.



NOME:

VOCÊ GOSTA DE BRINCAR?

PINTE O BRINQUEDO DE QUE VOCÊ MAIS GOSTA.



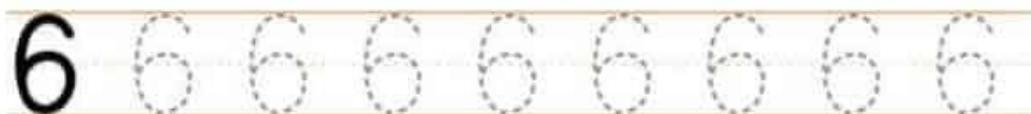
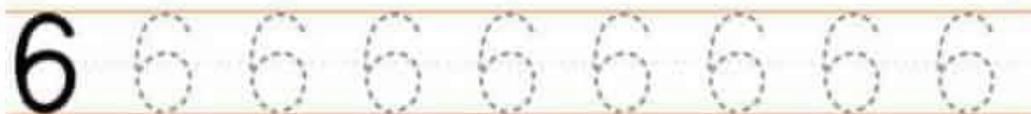
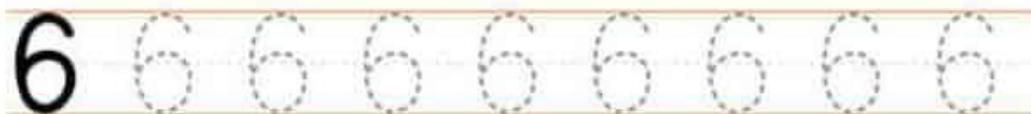
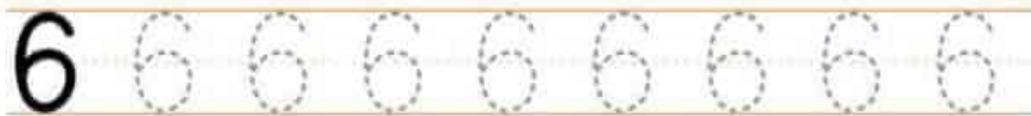
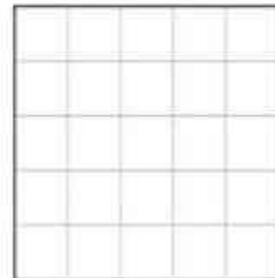
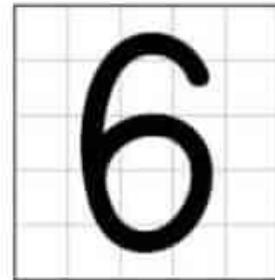
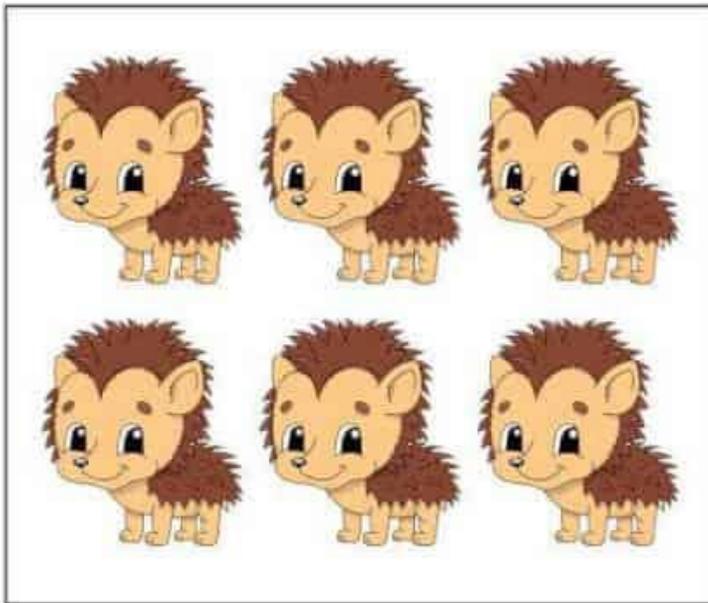
ESCOLA _____

DATA: ____ / ____ / ____

PROF: _____

TURMA: _____

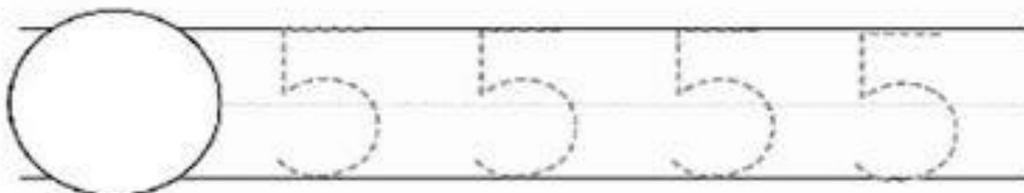
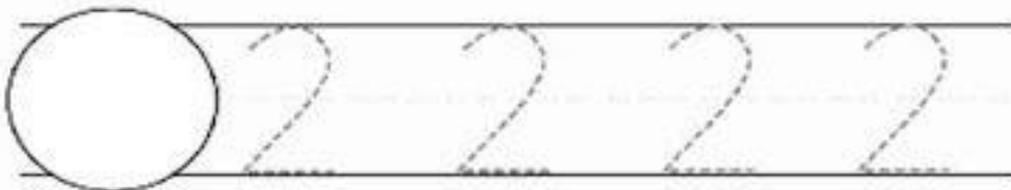
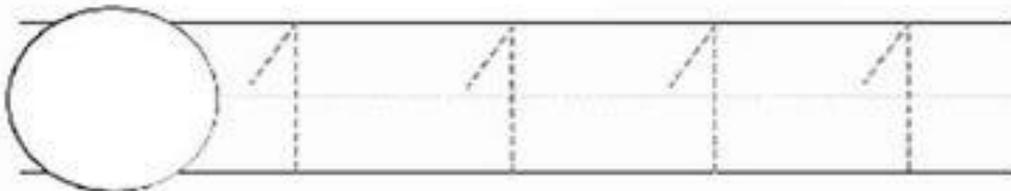
NOME: _____



NOME: _____

PROFESSORA: _____

CUBRA OS PONTOS E DESENHE A QUANTIDADE

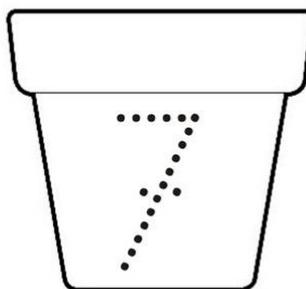
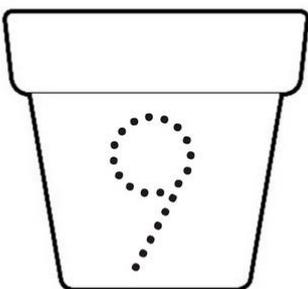
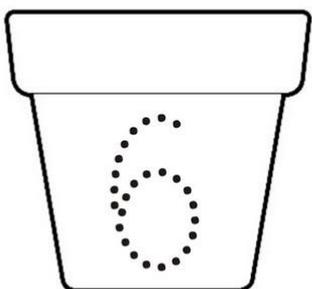
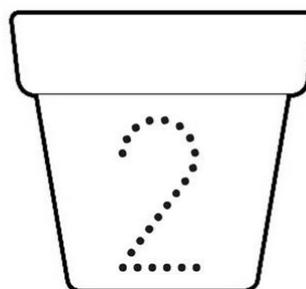
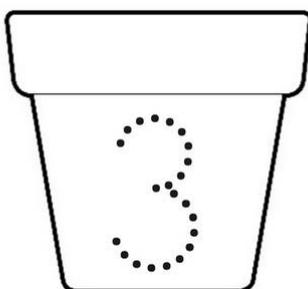
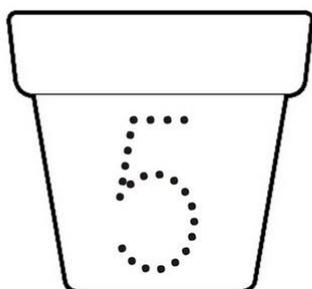


ESCOLA _____
ALUNO (A) _____
PROFESSOR (A) _____



ATIVIDADE

DESENHE FLORES DE ACORDO COM O NUMERAL QUE CADA VASO INDICA, DEPOIS CONTORNE O PONTILHADO COM GIZ DE CERA.

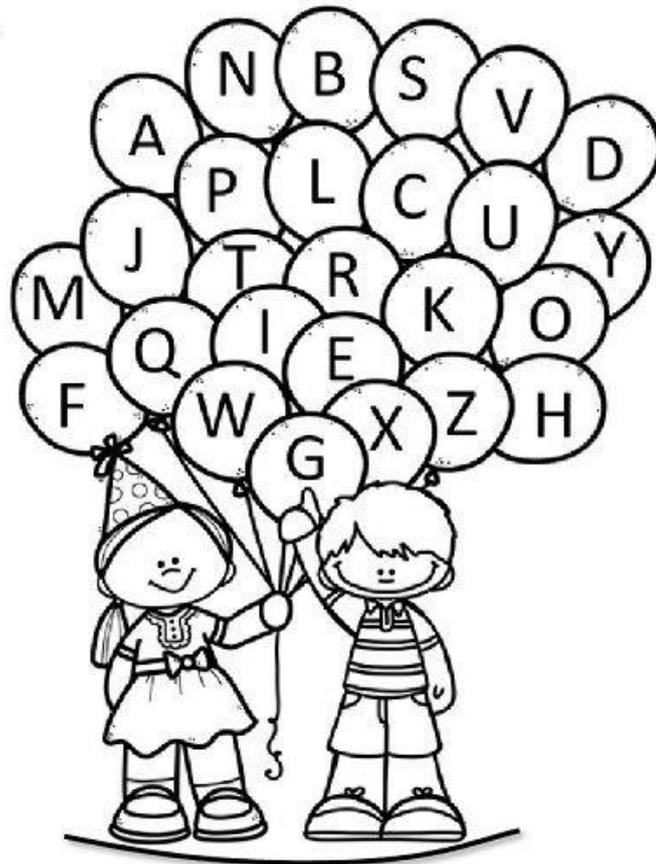




LIÇÃO DE CASA

DATA: ___/___/___

1- PINTE OS BALÕES COM AS LETRAS QUE FORMAM O SEU NOME.



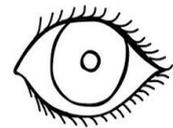
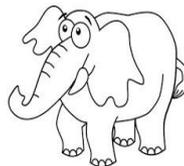
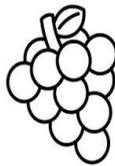
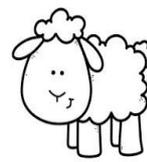
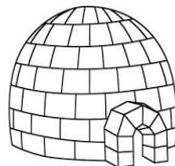
2- AGORA ESCREVA SEU NOME NO ESPAÇO ABAIXO.

3 - SEU NOME TEM LETRAS.

NOME:

DATA: ___/___/___

ESCREVA A LETRINHA INICIAL:



RECORTE OU DESENHE UMA FIGURA COM A LETRA A.



MINHA FAMÍLIA É ASSIM...

AS FAMÍLIAS NÃO SÃO TODAS IGUAIS. UMAS SÃO MAIS NUMEROSAS, OUTRAS SÃO BEM PEQUENAS. ALGUNS PAIS MORAM EM CASAS SEPARADAS. ALGUMAS CRIANÇAS MORAM COM OS AVÓS...



- DESENHE, DENTRO DA CASA, AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Geografia dos Mitos Brasileiros - Luís da Câmara Cascudo,
José Olympio Editora, RJ, 1947

Site: https://www.aartedeensinareaprender.com/2017/08/atividade-pronta-folclore_17.html. Acesso: 04/08/2021

Site: <https://pedagogiaaopedaleta.com/atividades-tema-folclore/>. Acesso: 04/08/2021

Site: <https://atividadespedagogicasuzano.com.br/atividades-sobre-o-folclore-2/>. Acesso: 04/08/2021

Site: <https://atividadesprofessores.com.br/atividades-folclore-para-imprimir/>. Acesso: 04/08/2021

Site: <https://cloeedu.com.br/>. Acesso: 04/08/2021

CÓDIGOS REFERENTES AS ATIVIDADES CITADAS EM ANEXOS:

EIO3CG02

EIO3CG03

EIO3TSO2

EIO3EF01

3ETO1

EIOETO7