

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

PRÉ II

PROFESSORES :DANIELA C. MINOZZO (Regente da Turma)

GILBERTO BET (Informática)

CARLA RAVARENA (Artes)

LORECI POZZER (Dança)

CARLOS ALEXANDRE PICCHI (Educação Física)

RAQUEL ADRIANA SOUZA (Inglês)

Coronel Martins, 17 de agosto de 2020

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA
PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO
NOME: _____

TURMA: PRÉ II

DATA: ___/___/2020.



COM CARINHO... PROF DANI.

QUERIDA CRIANÇA! DURANTE O DECORRER DESTA APOSTILA VAMOS ESTUDAR ALGUMAS COISAS SOBRE O NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO.

QUERIDOS PAIS! CONTINUO PEDINDO AJUDA A VOCÊS PARA NOS AJUDAR A PROMOVER O CONHECIMENTO DE NOSSAS CRIANÇAS. VAMOS LÁ?



O DIA DO **FOLCLORE** É COMEMORADO NO DIA **22 DE AGOSTO**.

FOLCLORE É A CULTURA DE UM POVO. É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES E CONHECIMENTOS TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, TAIS COMO: CRENÇAS, SUPERSTIÇÕES, COSTUMES, DANÇAS, CANÇÕES, LENDAS, CONTOS, PROVÉRBIOS, PARLENDAS, ADIVINHAS, TRAVA LÍNGUA, ARTESANATO, JOGOS, RELIGIOSIDADE, REMÉDIOS, BRINCADEIRAS, MITOS, FESTAS E OUTRAS ATIVIDADES CULTURAIS QUE NASCERAM E SE DESENVOLVERAM COM O POVO.








CRIANÇA! PARA ENTENDER MELHOR UM POUCO DO NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO, ASSISTA O VÍDEO ABAIXO:

VÍDEO 1: O QUE É FOLCLORE?

<https://www.youtube.com/watch?v=RW09IDsMkgI>

AGORA VAMOS COLORIR ALGUNS PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE E COPIAR SEUS NOMES NOS LUGARES.

		
S A C I	M U L A	I A R A

	
B O I T A T Á	C U R U P I R A

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO

TURMA: PRÉ II

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

HOJE VAMOS APRENDER SOBRE ALGUMAS LENDAS. PEÇA PARA ALGUÉM LER PRA VOCÊ E DEPOIS PINTE OS DESENHOS.

LOBISOMEM



DIZ A LENDA QUE SE UMA FAMÍLIA TIVER SETE FILHAS E O OITAVO FOR MENINO, ELE PODERÁ SER UM LOBISOMEM.

O LOBISOMEM É UM HOMEM COMUM, MAS NA NOITE DE SEXTA-FEIRA, QUANDO A LUA ESTÁ CHEIA E BRILHANTE, EXATAMENTE À MEIA-NOITE ELE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM, UMA CRIATURA TERRÍVEL, MUITO PELUDA, QUE PARECE UM LOBO.

DURANTE A NOITE INVADIA GALINHEIROS E CORRE ATRÁS DE TODOS OS BICHOS.

AOS PRIMEIROS RAIOS DE SOL O MONSTRO DESAPARECE DANDO LUGAR A UM HOMEM NORMAL.

VÍDEO 2: LENDA DO LOBISOMEM - TURMA DO FOLCLORE

<https://www.youtube.com/watch?v=oHHhI07EdWk>

CUCA

A Cuca é uma importante e conhecida personagem do universo do folclore brasileiro.



É representada por uma velha, com cabeça de jacaré, que possui uma voz assustadora.

De acordo com a lenda, a Cuca assusta e pega as crianças que não obedecem seus pais.

Acredita-se que esta lenda tenha surgido na Espanha e Portugal, onde tem o nome de "Coca". Neste país, ela era representada por um dragão que havia

sido morto por um santo.

A figura aparecia

principalmente nas procissões. A lenda teria chegado ao Brasil junto com os portugueses durante a colonização.

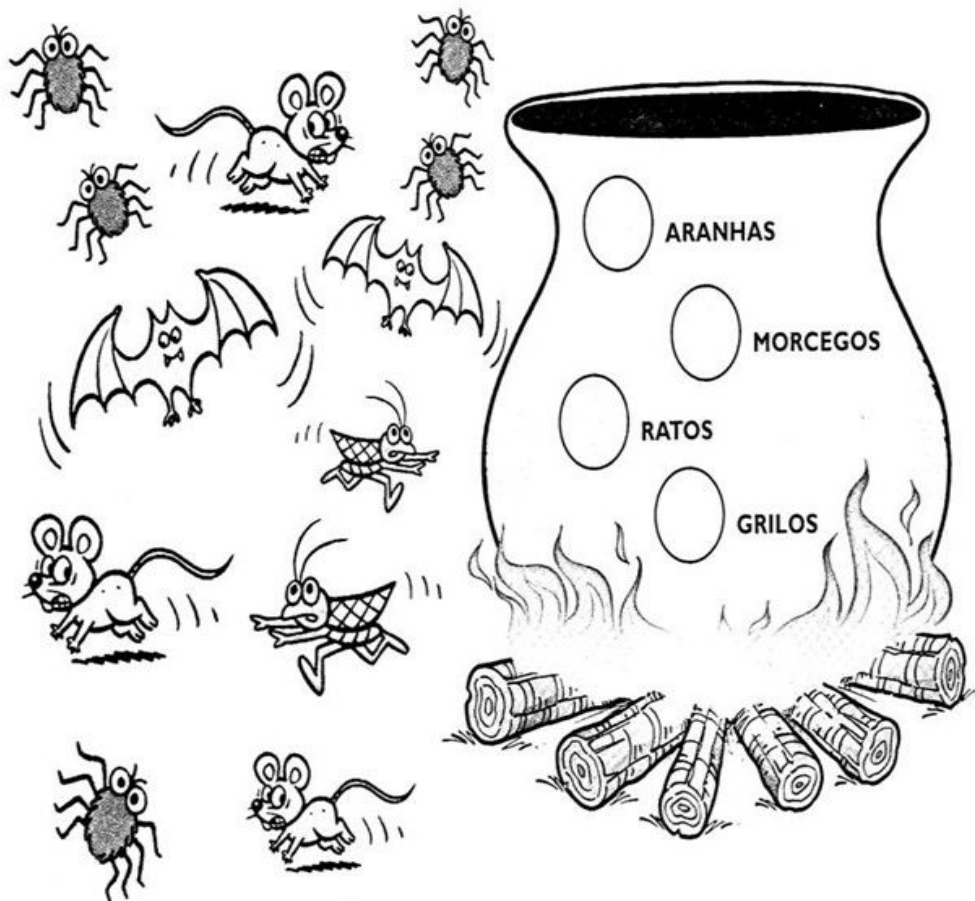
VÍDEO 3: LENDA DA CUCA: TURMA DO FOLCLORE

<https://www.youtube.com/watch?v=9eLv1r6Fgsc>

PROCURE EM MATERIAIS DE RECORTE AS LETRAS QUE FORMAM AS PALAVRAS LOBISOMEM E CUCA. MONTE E COLE-AS NO ESPAÇO ABAIXO.

A CUCA PREPAROU UMA POÇÃO MUITO PODEROSA

PARA DESCOBRIR SUA RECEITA SECRETA CONTE AS FIGURAS E PREENCHA AS QUANTIDADES DE CADA INGREDIENTE QUE HÁ DENTRO DO CALDEIRÃO.



OBSERVE O NOME DO PERSONAGEM E REGISTRE O QUE SE PEDE:

CUCA

Nº DE VOGAIS

Nº DE CONSOANTES

Nº DE LETRAS

3. QUANTAS BOLINHAS APARECEM NO CALDEIRÃO?

ADIVINHAS

CONHECIDAS TAMBÉM COMO **ADIVINHAÇÕES** OU **O QUE É O QUE É**, SÃO PERGUNTAS EM FORMATO DE CHARADAS DESAFIADORAS QUE FAZEM AS PESSOAS PENSAREM E SE DIVERTIREM.

SÃO CRIADAS PELAS PESSOAS E FAZEM PARTE DA CULTURA POPULAR E DO FOLCLORE BRASILEIRO.

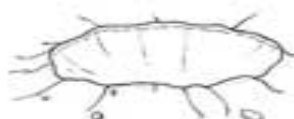
SÃO MUITO COMUNS ENTRE AS CRIANÇAS, MAS FAZEM SUCESSO ENTRE OS ADULTOS TAMBÉM.

PINTE A RESPOSTA CORRETA PARA CADA ADIVINHA:

- O QUE É, O QUE É, QUANTO MAIS SE TIRA, MAIS AUMENTA?



BULE



BURACO



BUTINA

- O QUE É, O QUE É, TEM CABEÇA E NÃO É GENTE, TEM DENTE E NAO E PENTE?



ALHO



ÁGUA



AMOR

- O QUE É, O QUE É, PULA PARA O ALTO, DÁ UM ESTOURO E VIRA DO AVESSO?



PIRULITO



PIPOCA



PIMENTA



AS **PARLENDAS** SÃO VERSINHOS COM CARACTERÍSTICA INFANTIL QUE SÃO RECITADOS EM BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS.

SÃO VERSOS FORMADOS POR RIMAS E, SÃO MUITO POPULARES ENTRE CRIANÇAS E ADULTOS.

MUITAS PARLENDAS SÃO ANTIGAS E SÃO PASSADAS DE GERAÇÃO A GERAÇÃO. ELAS TAMBÉM FAZEM PARTE DO NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO.

1- LEIA A PARLENDAS E PINTE BEM COLORIDO TODOS OS NUMERAIS QUE ENCONTRAR.

1 - 2 FEIJÃO COM ARROZ

3 - 4 FEIJÃO NO PRATO

5 - 6 FALAR INGLÊS

7 - 8 COMER BISCOITO

9 - 10 COMER PASTÉIS

2- COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA:

1 - - 3 - - 5 - -

7 - - 9 -

NEGRINHO DO PASTOREIO ¹

Diz a lenda que o Negrinho do pastoreio era um pequeno menino escravo que tremia de medo de seu patrão. Este era muito bravo e quando estava irado colocava o pobre Negrinho de castigo.

Um dia, ao perder uma corrida de cavalos, o seu patrão o amarrou numa árvore e deu-lhe uma surra de chicote. Depois ainda ordenou que o Negrinho fosse no ponto mais alto da fazenda e tomasse conta dos cavalos durante um mês e que se algo acontecesse a eles ele levaria mais um castigo.

O pobre Negrinho, já vencido pela fome e sono, dormiu e os cavalos fugiram. Ao acordar, viu-se em apuros, pediu proteção a sua madrinha Nossa Senhora, e com uma pequena vela foi procurar os cavalos.

Aconteceu que onde as gotas de cera da vela pingavam uma luz acendia-se e logo tudo ficou claro. O Negrinho encontrou os animais e levou-os de volta para a fazenda.

Ainda hoje, se alguém perder alguma coisa e acender uma vela para o Negrinho do Pastoreio, diz-se que logo encontrará.



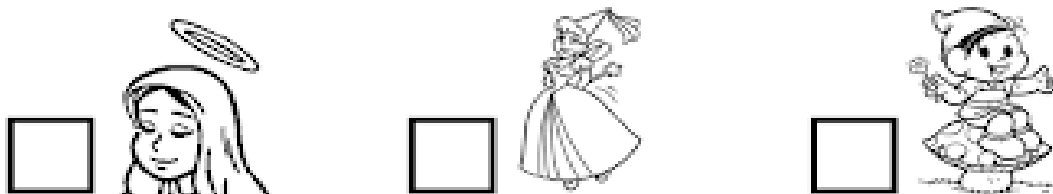


VAMOS PINTAR OS QUADRINHOS,
DE ACORDO COM A HISTÓRIA.

O ANIMAL QUE O NEGRINHO DEVERIA CUIDAR ERA:



QUEM AJUDOU O NEGRINHO DO PASTOREIO FOI:



NEGRINHO
DO PASTOREIO

1- Pinte de vermelho a letra inicial.

2- Pinte de verde as vogais.

3- Pinte de preto as consoantes.

VÍDEO 4: ANIMACRIANÇA - NEGRINHO DO PASTOREIO

https://www.youtube.com/watch?v=1iXYsMc_37I

TRAVA LÍNGUA

É UM TIPO DE BRINCADEIRA QUE APRESENTA-SE COMO UM DESAFIO DE PRONÚNCIA, POIS POSSUEM MUITAS SÍLABAS PARECIDAS E EXIGEM MOVIMENTOS REPETIDOS DA LÍNGUA E DEVEM SER FALADOS RAPIDAMENTE. GERALMENTE ENROLAMOS A LÍNGUA PARA FALAR, POR ISSO O NOME DE TRAVA LÍNGUA.

CRIANÇA!!! CHAME ALGUÉM PARA BRINCAR JUNTO COM VOCÊ E RECITAR OS TRAVA LÍNGUAS. DEPOIS PINTE OS DESENHOS.



OLHA O SAPO DENTRO
DO SACO
O SACO COM O SAPO
DENTRO
O SAPO BATENDO PAPO
E O PAPO DO SAPO
SOLTANDO VENTO.



UM TIGRE,
DOIS TIGRES,
TRÊS TIGRES,
TRISTES NUM TRIGAL.



O RATO ROEU
A ROUPA DO REI
DE ROMA



Se a liga me
ligasse, eu
ligava a liga,
mas como a
liga não me
liga, eu não
ligo a liga.

O TEMPO PERGUNTOU AO TEMPO
QUANTO TEMPO O TEMPO TEM.
O TEMPO RESPONDEU AO TEMPO
QUE O TEMPO TEM TANTO TEMPO
QUANTO TEMPO O TEMPO TEM?



CANTIGAS DE RODA

TAMBÉM CONHECIDAS COMO CIRANDAS, SÃO BRINCADEIRAS QUE CONSISTEM NA FORMAÇÃO DE UMA RODA, COM A PARTICIPAÇÃO DE CRIANÇAS, QUE CANTAM MÚSICAS SEGUIDAS POR COREOGRAFIAS, GESTOS E VERSOS.

VAMOS CANTAR??

REUNA SUA FAMÍLIA E CANTE A CANTIGA DE RODA PROPOSTA ABAIXO, OU OUTRAS QUE SUA FAMÍLIA SAIBA. PEÇA PARA ALGUÉM TIRAR FOTOS OU GRAVAR VÍDEOS E POSTAR NO GRUPO.

CIRANDA, CIRANDINHA

CIRANDA CIRANDINHA
VAMOS TODOS CIRANDAR
VAMOS DAR A MEIA VOLTA
VOLTA E MEIA VAMOS DAR

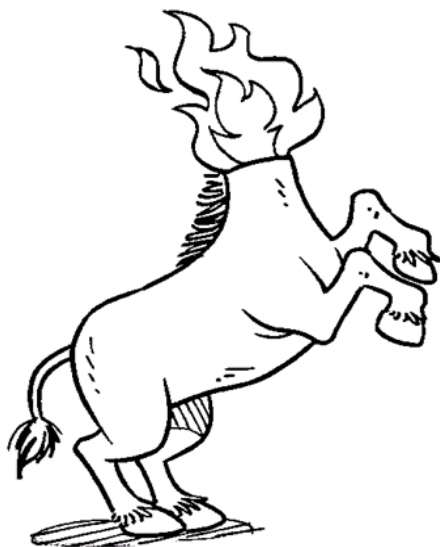
O ANEL QUE TU ME DESTES
ERA VIDRO E SE QUEBROU
O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU

POR ISSO DONA ROSA
ENTRE DENTRO DESTA RODA
DIGA UM VERSO BEM BONITO
DIGA ADEUS E VÁ SE EMBORA



danizinhaeduca

MULA-SEM-CABEÇA



A MULA-SEM-CABEÇA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO, E SUA ORIGEM É DESCONHECIDA.

A MULA-SEM-CABEÇA É UMA MULA QUE SOLTA FOGO PELO PESCOÇO, LOCAL ONDE DEVERIA ESTAR SUA CABEÇA, POSSUI EM SEUS CASCOS, FERRADURAS QUE SÃO DE PRATA OU DE AÇO E SUA COR É MARROM OU PRETA.

SEGUNDO A LENDA, QUALQUER MULHER QUE NAMORASSE UM PADRE SERIA TRANSFORMADA EM UMA MULA SEM CABEÇA.

O ENCANTO SOMENTE PODE SER QUEBRADO SE ALGUÉM TIRAR O FREIO DE FERRO QUE A MULA SEM CABEÇA CARREGA.

VÍDEO 5: A MULA SEM CABEÇA

<https://www.youtube.com/watch?v=ap8pJpzQ0qU>

SACI-PERERÊ



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

O SACI ADORA FAZER TRAVESSURAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO, ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS.

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.

VÍDEO 6: LENDA DO SACI PERERÊ

<https://www.youtube.com/watch?v=um1WHr1ejo>

PREENCHA AS PERGUNTAS ABAIXO COM INFORMAÇÕES SOBRE A PALAVRA **SACI**

EU SOU O .

MEU NOME TEM LETRAS.

A PRIMEIRA LETRA É .

MEU NOME TEM VOGAIS.

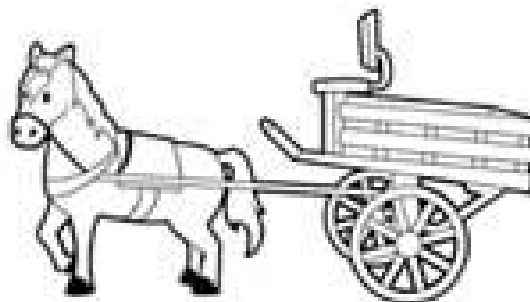
ELAS SÃO E .

MEU NOME TEM CONSOANTES.

ELAS SÃO E .

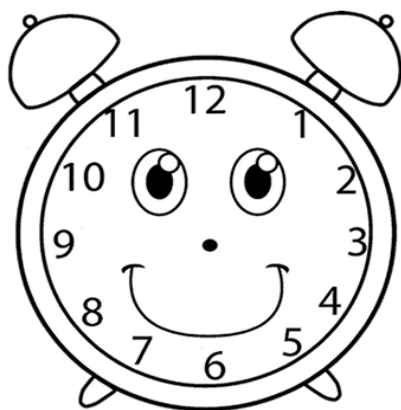


EM UMA VIAGEM DE CHARRETE ESTAVAM 7 SACIZINHOS,
4 ACABARAM PULANDO FORA EM UMA CURVA DO CAMINHO.



QUANTOS SACIZINHOS SOBRARAM NA CHARRETE?

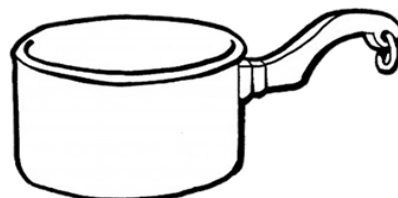
1- LEIA A PARLENDAS E MARQUE NO RELÓGIO O HORÁRIO INDICADO.



MEIO-DIA
MACACO ASSOBIANDO
PANELA NO FOGO
BARRIGA VAZIA



MEIO-DIA
MACACA SOFIANDO
FAZENDO CARETA
PRA DONA MARIA



AGORA QUE VOCÊ JÁ LEU E MARCOU O HORÁRIO NO RELÓGIO, PREENCHA A PARLENDAS COM AS PALAVRAS FALTANTES.

MEIO-DIA

ASSOBIANDO

NO FOGO

BARRIGA VAZIA

MEIO-DIA

MACACA

FAZENDO

PRA DONA MARIA

CARETA

SOFIANDO

MACACO

PANELA

AGORA PINTE OS DESENHOS.

➔ **LEIA E ENCONTRE AS RESPOSTAS NAS PALAVRAS DO QUADRO ABAIXO. ILUSTRE AS RESPOSTAS:**

O QUE É O QUE É?

CHUVA XÍCARA
LIVRO LÁPIS



A) ELA TEM ASA E NÃO VOA?

B) O QUE É QUE NASCE GRANDE E MORRE PEQUENO?

C) CAI EM PÉ E CORRE DEITADO?

D) O QUE É QUE É SURDO E NÃO FALA, MAS CONTA MUITAS COISAS?



JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA
PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO
NOME: _____

TURMA: PRÉ II

DATA: ___/___/2020.

LENDA DA IARA

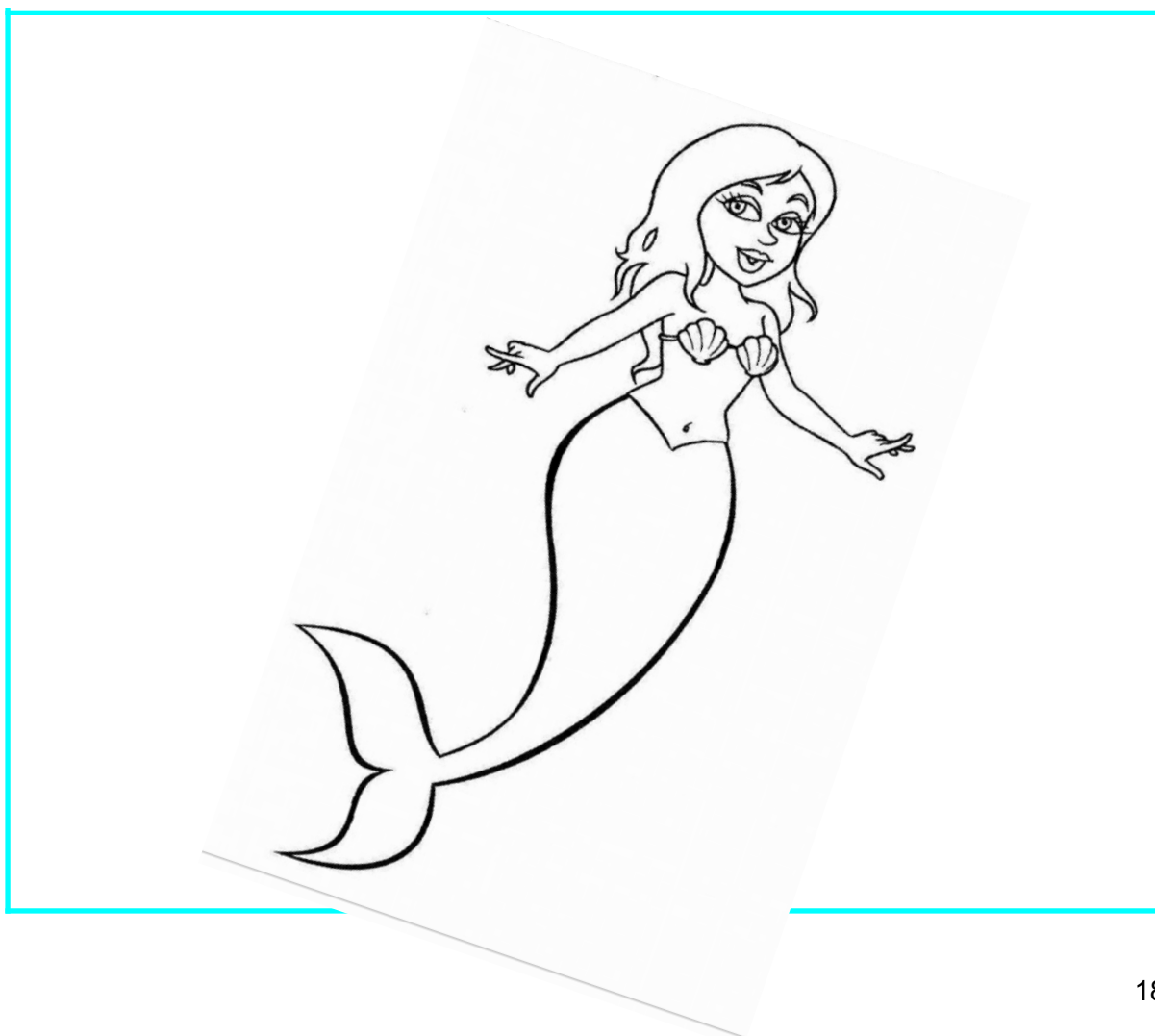
IARA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS. SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS E NEGROS, OLHOS CASTANHOS E É DONA DE UMA VOZ ENCANTADORA.

DIZ A LENDA, QUE AO ENTARDECER ELA SAI DAS PROFUNDEZAS DA ÁGUA E VEM SENTAR-SE NUMA PEDRA ONDE PENTEIA OS CABELOS COM UM PENTE DE PRATA, OLHANDO-SE NUM ESPELHO.

COM SUA VOZ EDUCADA E SEU CANTO MARAVILHOSO, A IARA SEDUZ OS PESCADORES QUE NÃO RESISTEM AOS SEUS ENCANTOS. OS HOMENS HIPNOTIZADOS POR TANTA BELEZA, SÃO LEVADOS PARA O FUNDO DOS RIOS, COM QUEM A IARA PRETENDE SE CASAR.

AGORA É COM VOCÊ!!!

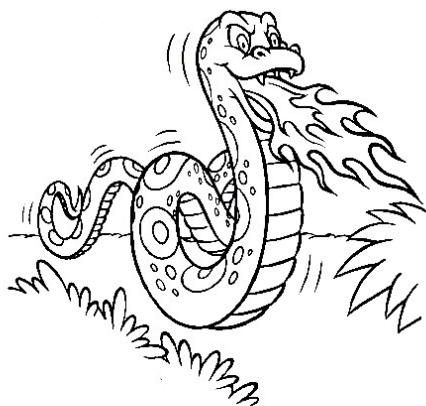
ENFEITE A CAUDA DA SEREIA COM O MATERIAL QUE VOCÊ TIVER, USE CASCAS DE OVOS, RASPINHAS DE LÁPIS, PAPEL COLORIDO, COLA GLITTER, FOLHAS SECAS, CAQUINHAS DE ÁRVORES, ENFIM, O MATERIAL QUE VOCÊ TIVER EM CASA. DEPOIS COMPLETE O FUNDO DO RIO COMO DESEJAR. SEJA BEM CRIATIVO!



VÍDEO 7: LENDA DA IARA

<https://www.youtube.com/watch?v=gDENVgMcJDA&t=79s>

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.

VÍDEO 8: LENDA DO BOITATÁ

<https://www.youtube.com/watch?v=6gErX5pNLbU>

LENDA DO CURUPIRA



ASSIM COMO O BOITATÁ, O CURUPIRA TAMBÉM É UM PROTETOR DAS MATAS E DOS ANIMAIS SILVESTRES.

REPRESENTADO POR UM ANÃO DE CABELOS COMPRIDOS E COM OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS. PERSEGUE E MATA TODOS QUE DESRESPEITAM A NATUREZA.

QUANDO ALGUÉM DESAPARECE NAS MATAS, MUITOS HABITANTES DO INTERIOR ACREDITAM QUE É OBRA DO CURUPIRA.

VÍDEO 9: LENDA DO CURUPIRA

<https://www.youtube.com/watch?v=gKpilzfNQA8>

AGORA QUE VOCÊ JÁ OUVIU AS LENDAS E ASSISTIU, PINTE OS DESENHOS BEM BONITO.

HORA DA DIVERSÃO

VAMOS CONFECCIONAR A COBRA BOITATÁ?

PARA ISSO PEGUE UM ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO E DECORE COMO QUISER. USE TINTA, LÁPIS DE COR, COLAGEM, ENFIM SEJA CRIATIVO. DEPOIS CASO NÃO CONSIGA, PEÇA AJUDA A UM ADULTO PARA RECORTAR SEU BOITATÁ. SIGA AS INSTRUÇÕES NAS IMAGENS AO LADO.

TIRE FOTOS E POSTE NO GRUPO PARA QUE EU E SEUS AMIGUINHOS POSSAMOS VER.

BOM TRABALHO!!!



AGORA VAMOS PARA AS ÚLTIMAS PÁGINAS DA APOSTILA, ONDE DIZ:
ATIVIDADE 1.

PARA ESSA ATIVIDADE VOCÊ DEVERÁ DESTACAR A FOLHA DA APOSTILA, COLORIR OS DESENHOS CASO QUEIRA E COLAR A FOLHA EM PAPEL DURO. DEPOIS DE SECAR BEM A COLA, RECORTE TODOS OS QUADRINHOS SOBRE AS LINHAS SEPARANDO TODAS AS PECINHAS.

AGORA É SÓ JOGAR! SOZINHO OU COM AJUDA DA SUA FAMÍLIA, VOCÊ IRÁ MONTAR AS PALAVRINHAS SOBRE O NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO SEPARANDO POR DESENHOS.

DEPOIS DE JOGAR ATÉ CANSAR, GUARDE EM UM POTE OU ENVELOPE PARA NÃO PERDER AS PECINHAS E JOGAR QUANDO QUISER. BOA DIVERSÃO!!!

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO

TURMA: PRÉ II

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

HOJE VAMOS CONFECCIONAR OUTRO JOGO SOBRE O NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO. PARA ISSO VÁ NAS ÚLTIMAS PÁGINAS ONDE DIZ: **ATIVIDADE 2.**

LÁ VOCÊ VAI ENCONTRAR UMA PÁGINA COM UM MOLDE DE DADO, ONDE DEVERÁ MONTAR PARA BRINCAR COM O JOGO QUE ESTÁ NA PRÓXIMA PÁGINA.

SIGA AS INSTRUÇÕES DA FOLHA PARA MONTAR O DADO.

JÁ A ATIVIDADE DA PÁGINA A SEGUIR, SIGA AS INSTRUÇÕES QUE ESTARÃO AQUI.

1- PINTE O DESENHO E A TRILHA BEM COLORIDO COM CORES CLARAS PARA NÃO ESCONDER OS NUMERAIS E O QUE ESTÁ ESCRITO.

2- DESTAQUE A FOLHA DA APOSTILA E COLE NOVAMENTE EM UM MATERIAL DURO, ASSIM ELE IRÁ DURAR MAIS.

3- AGORA VAMOS JOGAR?

- ESSE JOGO DEVE SER JOGADO COM DUAS OU MAIS PESSOAS.
- CADA PESSOA DEVERÁ UTILIZAR ALGUMA COISA PARA MARCAR AS CASAS. PODE SER USADO ALGUM TIPO DE GRÃOS OU SEMENTES DIFERENTES, BOLINHAS DE PAPEL COLORIDAS, TAMPINHAS OU QUALQUER OUTRO MATERIAL DISPONÍVEL QUE VOCÊ TIVER EM CASA.
- USE O DADO PARA DECIDIR QUEM COMEÇARÁ JOGANDO. PARA ISSO CADA INTEGRANTE DEVERÁ JOGAR O DADO PARA CIMA PARA SABER QUEM INICIA A PARTIDA. O JOGADOR COM O NÚMERO MAIOR INICIARÁ O JOGO.

AS REGRAS DO JOGO SÃO SIMPLES:

- CADA UM NA SUA VEZ, CADA PARTICIPANTE DEVERÁ JOGAR O DADO PARA CIMA E VER EM QUAL NÚMERO CAIRÁ: 1, 2, 3, 4, 5 OU 6. VOCÊ DEVERÁ AVANÇAR OU VOLTAR ÀS CASAS DE ACORDO COM O NÚMERO OBTIDO NO DADO E O QUE CADA CASINHA DIZ.
- QUEM CHEGAR PRIMEIRO ONDE DIZ **CHEGADA** VENCE O JOGO.

BOA DIVERSÃO!!!

ESPERO QUE GOSTE DAS ATIVIDADES, POIS PREPAREI COM MUITO CARINHO. PEÇA PARA SEUS PAIS, AVÓS, PESSOAS MAIS VELHAS CONTAR MAIS SOBRE LENDAS, ADIVINHAS, VERSINHOS, TRAVA LÍNGUAS ENTRE OUTROS, POIS TENHO CERTEZA QUE ELES SABEM MUITA COISA ALÉM DO QUE ESTUDAMOS.

**UM GRANDE BEIJO, UM ABRAÇO E UMA MORDIDA NA SUA BOCHECHA.
COM CARINHO E MUITA SAUDADE...
PROFESSORA DANIELA**

INGLÊS



GRUPO ESCOLAR MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO

PROFESSORA: RAQUEL ADRIANA SOUZA

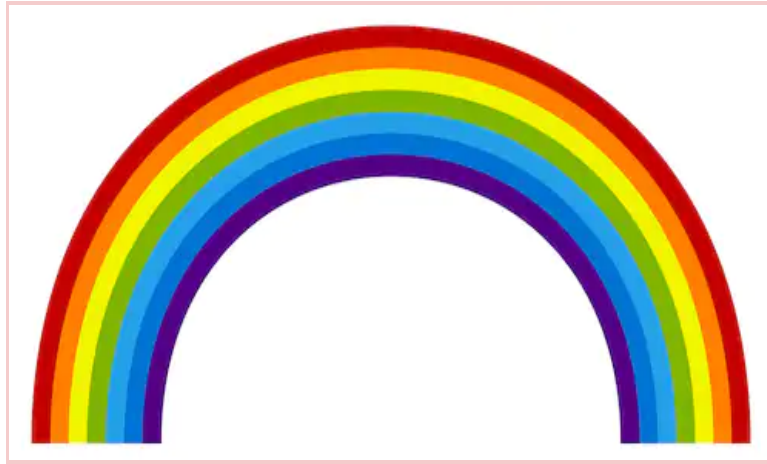
DATA: ___/___/___

ALUNO(A): _____

MINHAS ATIVIDADES DE LÍNGUA INGLESA

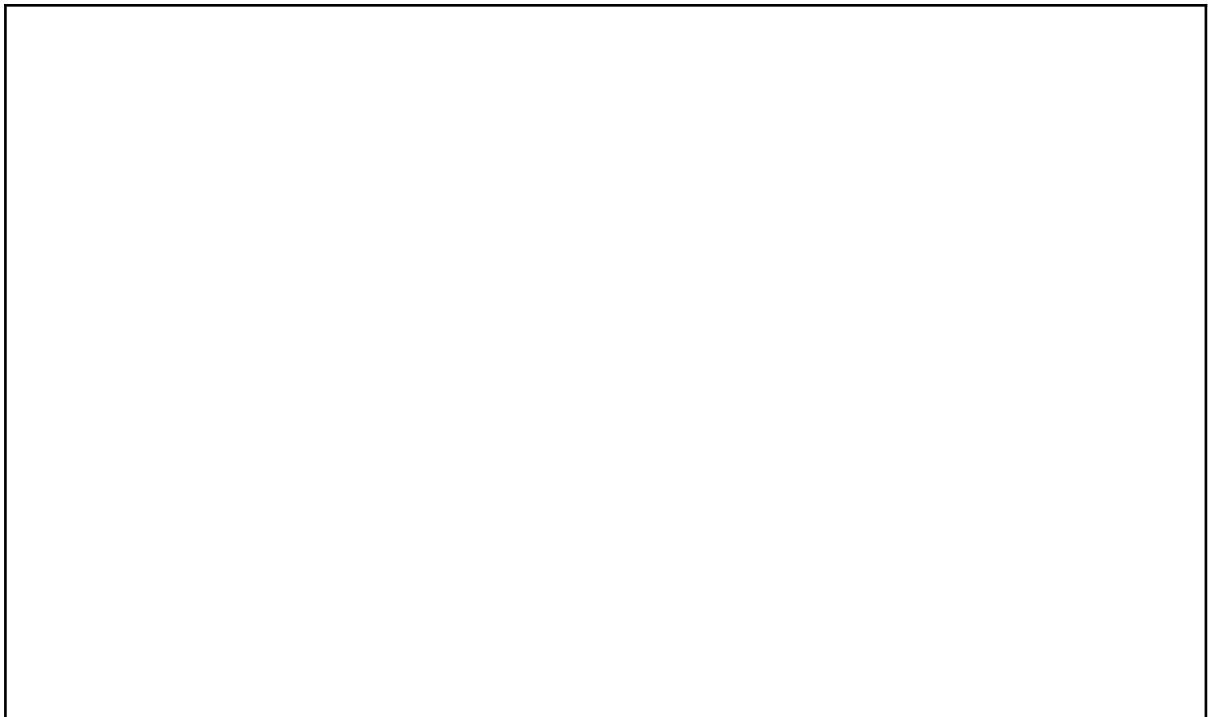
RAINBOW (ARCO ÍRIS)

OBSERVE COM ATENÇÃO AS CORES DO RAINBOW:



AGORA É A SUA VEZ DE DESENHAR!

DESENHE O SEU RAINBOW E UMA PAISAGEM BEM BONITA:



NÃO IMPRIMIR NO VERSO DESTA FOLHA!!

VOCÊ DEVE RECORTAR ESSA IMAGEM NOS TRAÇOS DAS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA. OBSERVE COM ATENÇÃO E RECORTE COM CALMA.



DEPOIS QUE VOCÊ RECORTAR, VOCÊ DEVE MONTAR O QUEBRA-CABEÇA NA PÁGINA SEGUINTE E QUANDO TIVER CERTEZA DE ONDE CADA PEÇA SE ENCAIXA, VOCÊ DEVE COLAR.

GRUPO ESCOLAR MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO

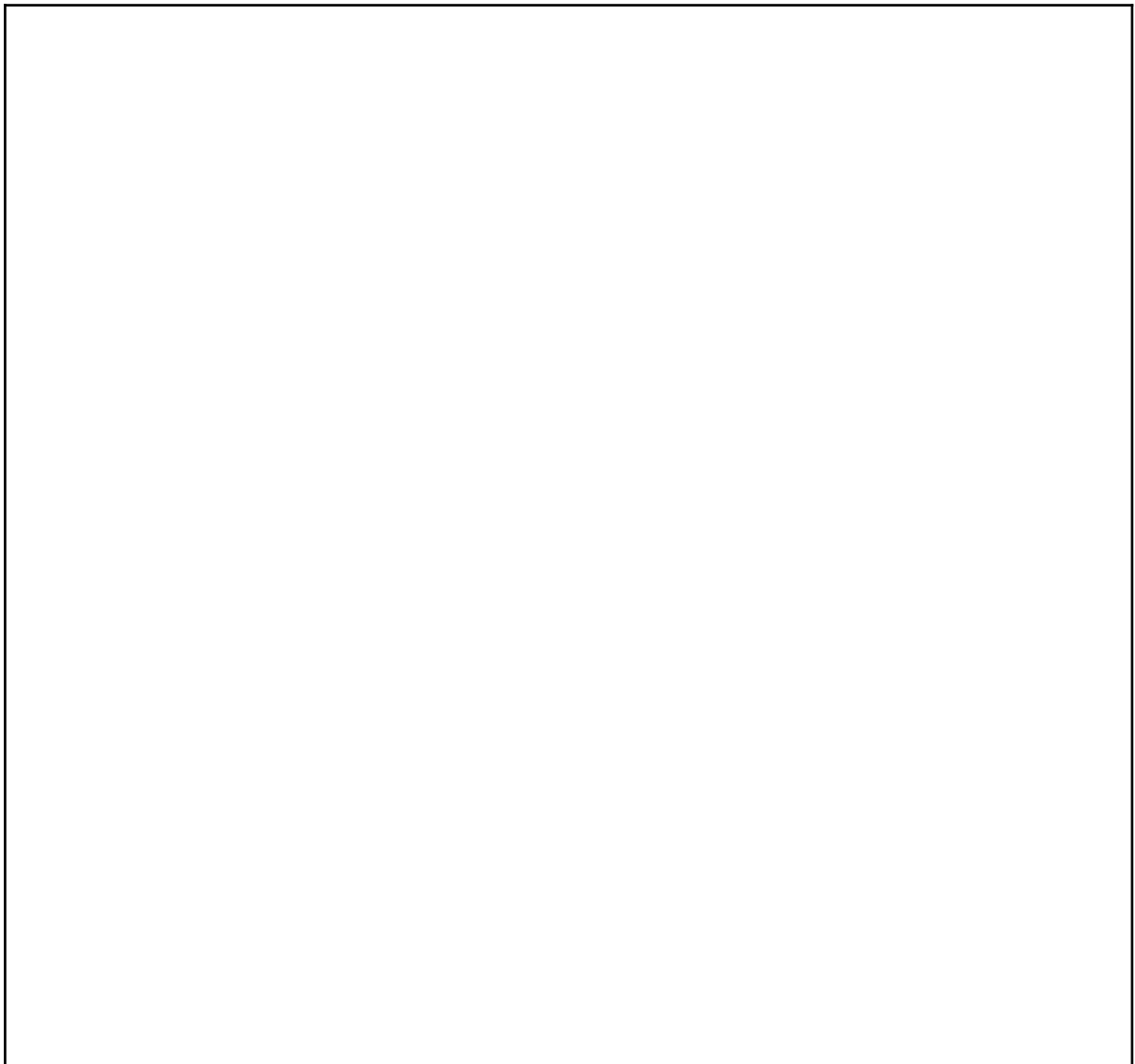
PROFESSORA: RAQUEL ADRIANA SOUZA

DATA: ____/____/____

ALUNO(A): _____

MINHAS ATIVIDADES DE LÍNGUA INGLESA

FOLKLORE (FOLCLORE)



ARTE

CORONEL MARTINS, _____ DE _____ DE 2020

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

PRÉ-ESCOLAR II (CRIANÇAS PEQUENAS) TURNO: VESPERTINO

PROFESSORA: CARLA RAVARENA

NOME: _____

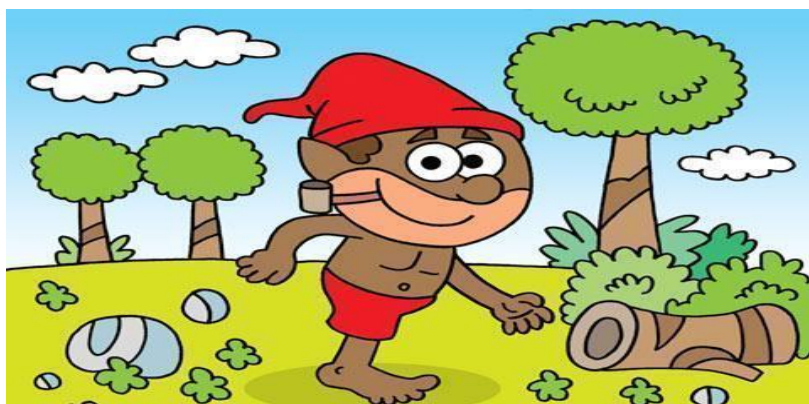
OLÁ PAIS/RESPONSÁVEIS E AMADA CRIANÇA, TUDO BEM COM VOCÊS?
ESPERO QUE ESTEJAM TODOS BEM. SAUDADES, BEIJINHOS DA
PROF^a.ARTE:CARLA RAVARENA.

A PROFESSORA CARLA ESTÁ MUITO FELIZ EM PODER ESTAR ENVIANDO
PARA VOCÊ, A ATIVIDADE/EXPERIÊNCIA DE ARTE PARA VOCÊ REALIZAR EM
SUA CASA.

OBSERVAÇÃO: PAIS/RESPONSÁVEIS PEÇO COM CARINHO, QUE AJUDE E
ORIENTE SEU FILHO(A) DURANTE A REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE
PROPOSTA. SURGINDO DÚVIDAS NA HORA DE REALIZAR A ATIVIDADE, FICO
A DISPOSIÇÃO DE VOCÊS (GRUPO DA TURMA NO WHATSAPP/TELEFONE
(49)88300039.

TEMA:FOLCLORE BRASILEIRO

PERSONAGEM:SACI PERERÊ



ATIVIDADE/EXPERIÊNCIA 1.

1-PAIS/RESPONSÁVEIS, ESTOU ENVIANDO PARA VOCÊS UM LIVRO (1-) COM A HISTÓRIA-LENDA DO PERSONAGEM SACI PERERÊ, PEÇO A VOCÊS QUE LEIAM/FAÇAM A CONTAÇÃO/EXPLIQUEM ESSA HISTÓRIA DA MELHOR FORMA/MANEIRA, PARA SEU/UA FILHO(A), ESSA HISTÓRIA NOS CONTA SOBRE A LENDA DO SACI PERERÊ.NO MOMENTO DA LEITURA-CONTAÇÃO, MOSTRE AS IMAGENS DO LIVRO/HISTÓRIA PARA QUE SEU/UA FILHO(A) OBSERVE OS DESENHOS, CORES E O PERSONAGEM SACI PERERÊ...DEPOIS DA CONTAÇÃO, PEÇA PARA QUE ELE/ELA DESENHE E PINTO O SACI PERERÊ NO QUADRO DE NÚMERO (2-) ABAIXO (DEIXE A CRIANÇA DESENHAR E PINTAR DO JEITINHO QUE QUISE O PERSONAGEM SACI PERERÊ...).

SUGESTÃO:PAIS/RESPONSÁVEIS, SE VOCÊS TÊM ACESSO A INTERNET, SUGIRO A VOCÊS QUE ACESSEM A PLATAFORMA YOUTUBE E ESCREVAM O NOME DO VÍDEO-> **LENDA DO SACI PERERÊ: TURMA DO FOLCLORE** OU ACESSEM O VÍDEO PELO LINK:<https://www.youtube.com/watch?v=um1WHr1ejow> PARA SEU/UA FILHO(A) **ASSISTIR O VÍDEO DO SACI PERERÊ - OUVIR A LENDA E OBSERVAR MELHOR ESSE PERSONAGEM DO FOLCLORE.**

1-PAIS /RESPONSÁVEIS, FAÇAM A LEITURA/CONTAÇÃO DA HISTÓRIA/LENDA DO SACI PERERÊ PARA SEU/UA FILHO(A):





QUANDO CHEGO, DOU UM ASSOBIO MISTERIOSO. DIZEM QUE SOU MALDOSO E TAMBÉM BRINCALHÃO. ESCONDO BRINQUEDOS, TRANÇO A CRINA DOS CAVALOS. DERRAMO SAL NA COZINHA E FAÇO A MAIOR CONFUSÃO.



EXISTE OUTRO SEGREDO QUE SÓ CONTO UMA VEZ: TEM UM SACI EM CADA REDEMOINHO DE VENTO. PARA ME PEGAR É PRECISO SER BEM RÁPIDO E JOGAR EM MIM UMA PENEIRA OU UM ROSÁRIO BENTO.

10





IMPORTANTE-->PAIS/RESPONSÁVEIS, A PÁGINA 13 DO LIVRINHO TRAZ A CANTIGA “ATIREI O PAU NO GATO” - CANTE/LEIA PARA A CRIANÇA A CANTIGA ABAIXO QUE ESTÁ EM OUTRA VERSÃO E EXPLIQUE A IMPORTÂNCIA DE CUIDAR DOS ANIMAIS - NÃO SE DEVEMOS “MALTRATAR” NENHUM ANIMALZINHO...OBRIGADA!

NÃO ATIRE O PAU NO GATO

NÃO ATIRE O PAU NO GATO (TO-TO)

PORQUE ISSO (ISSO-ISSO)

NÃO SE FAZ (FAZ-FAZ)

O GATINHO (NHO-NHO)

É NOSSO AMIGO (GO-GO)

NÃO DEVEMOS MALTRATAR

OS ANIMAIS

MIAU!



FELIZ DIA DO ESTUDANTE AMADO(A) CRIANÇA, SAUDADES DE



VOCÊ BEIJINHOS

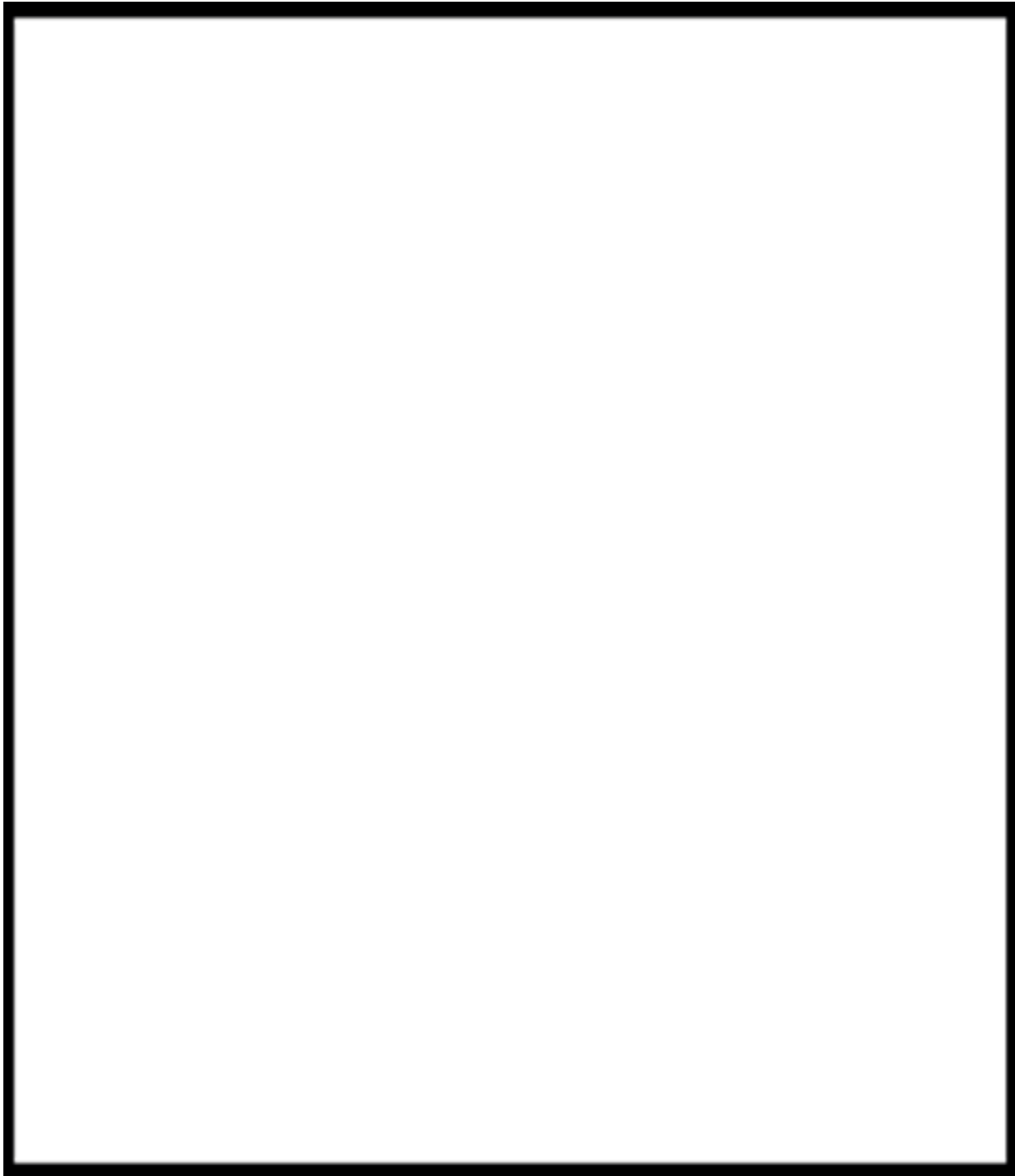
!! PROF^a.ARTE:CARLA RAVARENA.



ARTE

CORONEL MARTINS, _____ DE _____ DE 2020

2-NO QUADRO ABAIXO, DEIXE SEU/UA FILHO(A) DESENHAR E PINTAR O SACI PERERÊ.



MARAVILHOSA AULA!

DANÇA - TURMA: PRÉ II

DATA: ____ / ____ / ____

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA.

PROFESSORA: LORECI M. G. POZZER.

ALUNO (A): _____.

AULAS 1 E 2.



OLÁ CRIANÇAS! HOJE VAMOS ESTUDAR SOBRE UMA **LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO**, E PARA DESCOBRIR QUEM É VAMOS BRINCAR DE ADIVINHAR? (PAPAI, MAMÃE OU RESPONSÁVEL, LEIA A ADIVINHA PARA A CRIANÇA DESCOBRIR QUEM É O PERSONAGEM).

O QUE É O QUE É...

- SOU UM MENINO NEGRO, FAÇO MUITAS TRAVESSURAS, VENHO NUM REDEMOINHO, VOU PULANDO PELA MATA, PULO SEMPRE NUM PÉ SÓ E É VERMELHO O MEU GORRINHO QUE TEM PODERES MÁGICOS... QUEM SOU EU?

- DESCOBRIU QUE LENDA É? ENTÃO PINTE A RESPOSTA CORRETA:



- MUITO BEM! VOCÊ ENCONTROU A RESPOSTA DA ADIVINHA. ENTÃO AGORA VOCÊ VAI ESCREVER O NOME DO PERSONAGEM DA LENDA. ESCREVA AS LETRAS QUE FALTAM PARA FORMAR A PALAVRA **SACI**.

S	A	C	I
		C	
S			I



- AGORA, VAMOS DANÇAR COM O SACI! QUEM TIVER ACESSO À INTERNET, ESTE É O LINK DA MÚSICA: <https://www.youtube.com/watch?v=ljTSqTkaseA>
- PARA QUEM NÃO TEM ACESSO A INTERNET E NÃO SOUBER CANTAR, PODERÁ LER PARA A CRIANÇA FAZER OS MOVIMENTOS CITADOS NA MÚSICA.

SACI PERERÊ

TURMA DO FOLCLORE

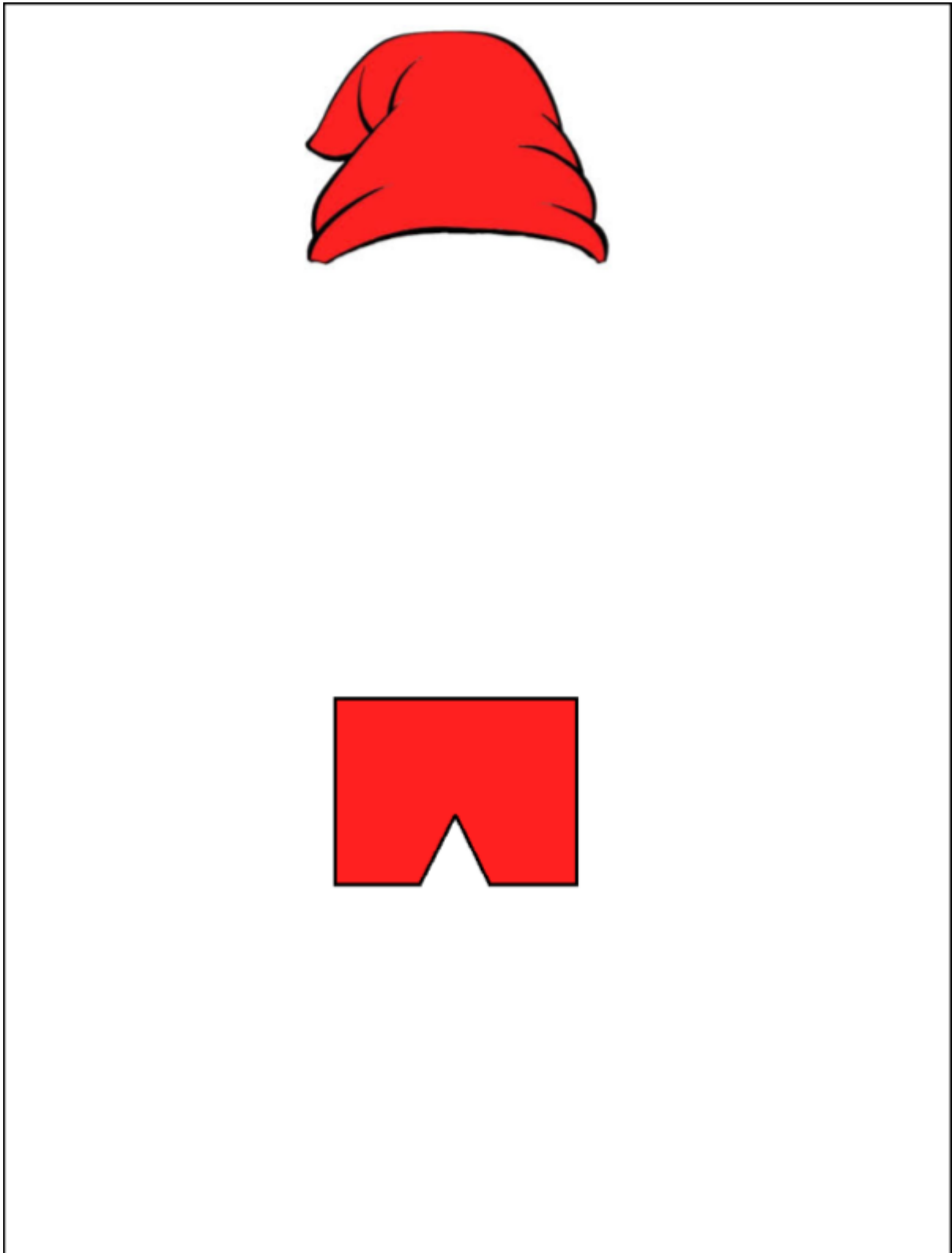
O SACI DESCE DO CIPÓ
PULA PULA PULA NUMA PERNA SÓ
RODA RODA SEM CAIR
MEXE A CABEÇA E COMEÇA A RIR

ELE ADORA BRINCADEIRA
VIVE EM VOLTA DA FOGUEIRA
MAS SE A CUCA CHEGAR ALI
CORRE CORRE CORRE ATÉ SUMIR.

O SACI DESCE DO CIPÓ
PULA PULA PULA NUMA PERNA SÓ
RODA RODA SEM CAIR
MEXE A CABEÇA E COMEÇA A RIR

ELE ADORA BRINCADEIRA
VIVE EM VOLTA DA FOGUEIRA
MAS SE A CUCA CHEGAR ALI
CORRE CORRE CORRE ATÉ SUMIR.

- OLHEM! O SACI ESQUECEU SEU GORRO MÁGICO E SEU CALÇÃO. ENTÃO VOCÊ IRÁ DESENHAR E PINTAR O SACI-PERERÊ DENTRO DA ROUPA QUE ELE ESQUECEU. DESENHE E PINTE DO JEITO QUE VOCÊ IMAGINA QUE ELE É. FAÇA BEM BONITO, VOCÊ É CAPAZ!



ED FÍSICA

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

CORONEL MARTINS, _____ DE _____ DE 2020

PROFESSOR: CARLOS ALEXANDRE PICCHI

ALUNO(A): _____

EDUCAÇÃO FÍSICA

TURMA: PRÉ II

ATIVIDADE 1

CABRA CEGA: A CRIANÇA COM OS OLHOS VENDADOS COM UM PANO, TENTARÁ ACHAR OS PAIS/IRMÃOS/AVÓS OU RESPONSÁVEIS, FAÇA EM UM LOCAL DE FÁCIL MONITORAMENTO, NÃO DEIXEM OBJETOS NO CHÃO PARA A CRIANÇA NÃO TROPEÇAR, QUANDO A CRIANÇA AGARRA ALGUÉM ELA TENTARÁ ADIVINHAR O NOME DE QUEM PEGOU.

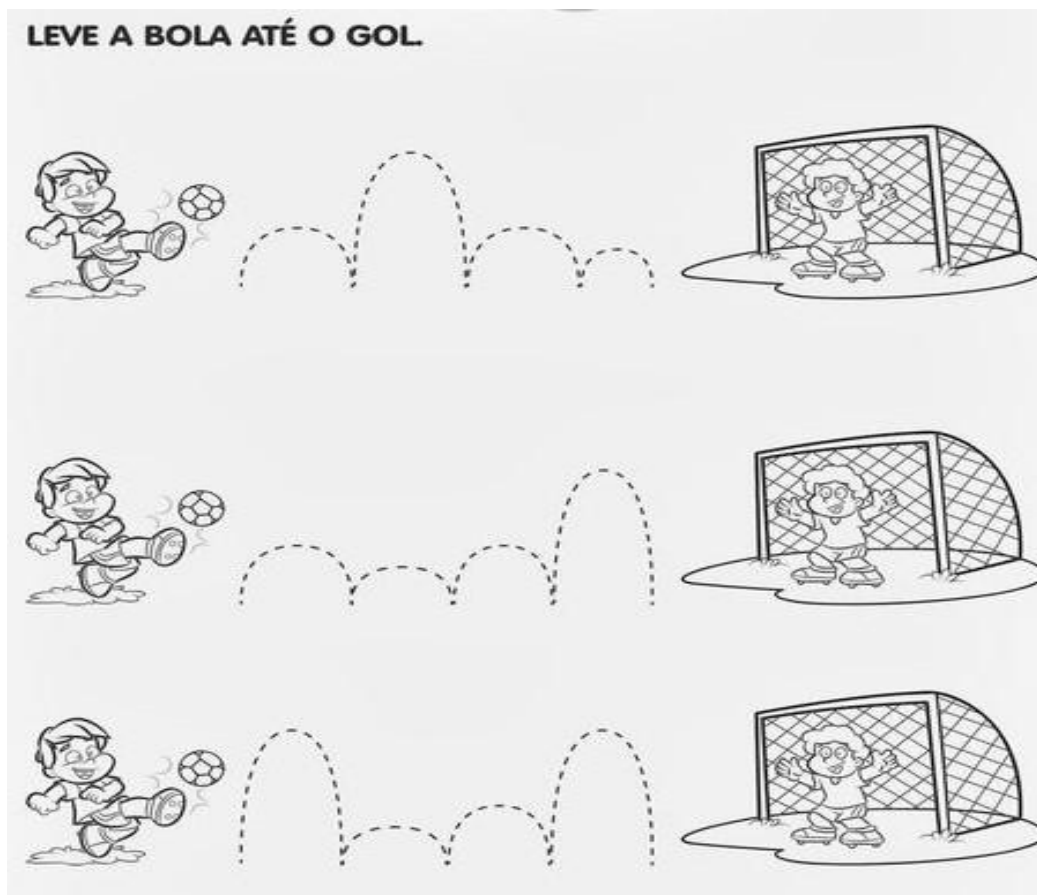
ATIVIDADE 2

ESTÁTUA: VOCÊ COLOCA UMA MÚSICA E A CRIANÇAS COMEÇA A DANÇAR. QUANDO ABAIXAR O SOM E GRITAR “ESTÁTUA”, A CRIANÇA DEVE FICAR PARADO IGUAL UMA ESTÁTUA.

ATIVIDADE 3:

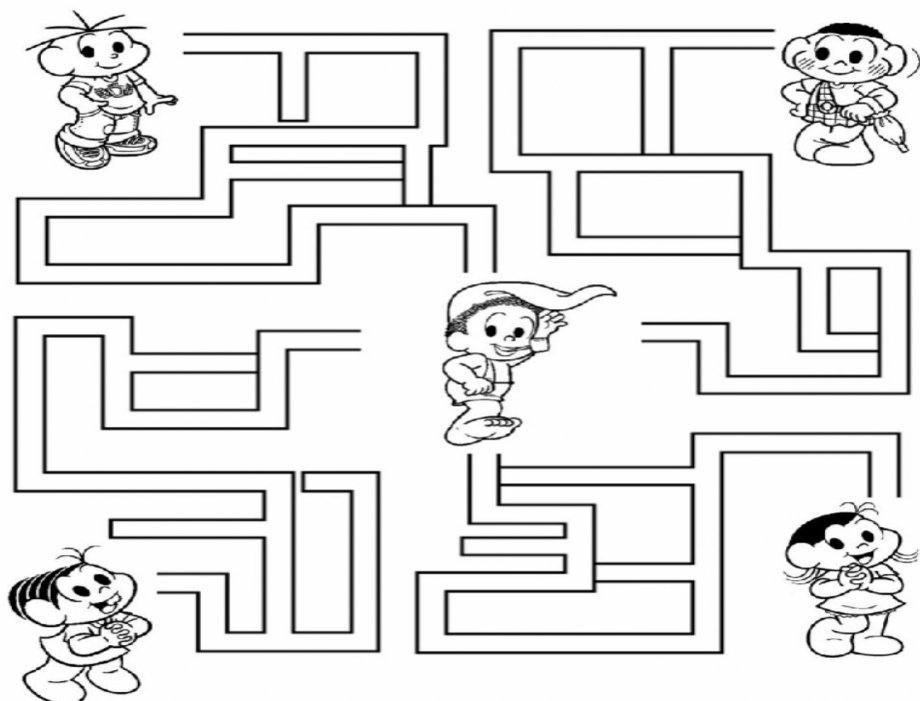
USE SUA CRIATIVIDADE E DESENHE VOCÊ FAZENDO AS ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM SUA FAMÍLIA:

ATIVIDADE 4: COM UM LÁPIS SIGA OS PONTINHOS ATÉ O GOL:



ATIVIDADE 5: VAMOS AJUDAR A TURMINHA DA MÔNICA ENCONTRAR O SACI:

VAMOS AJUDAR A TURMINHA A ENCONTRAR O SACI!



ATIVIDADE 6: OS PAIS/RESPONSÁVEIS PODEM AUXILIAR A CRIANÇA NA ATIVIDADE AJUDANDO A IDENTIFICAR O QUE SE PEDE.

 **MÃO ESQUERDA OU MÃO DIREITA?**

- VEJA AS DUAS MÃOS DESENHADAS! EXPERIMENTE COLOCAR AS SUAS MÃOS SOBRE ELAS E VERIFIQUE QUAL DELAS É A **ESQUERDA** E QUAL É A **DIREITA**. EM SEGUIDA, FAÇA O QUE SE PEDE:



- PINTE AS UNHAS DA MÃO **ESQUERDA** DE **ROSA** E AS DA MÃO **DIREITA** DE **VERMELHO**.
- DESENHE UM RELÓGIO NO PULSO **ESQUERDO**.
- DESENHE UM ANEL NO MENOR DEDO DA MÃO **DIREITA**.



GRUPO ESCOLAR MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO
CORONEL MARTINS, _____ DE AGOSTO DE 2020.

PROFESSOR: GILBERTO BETT

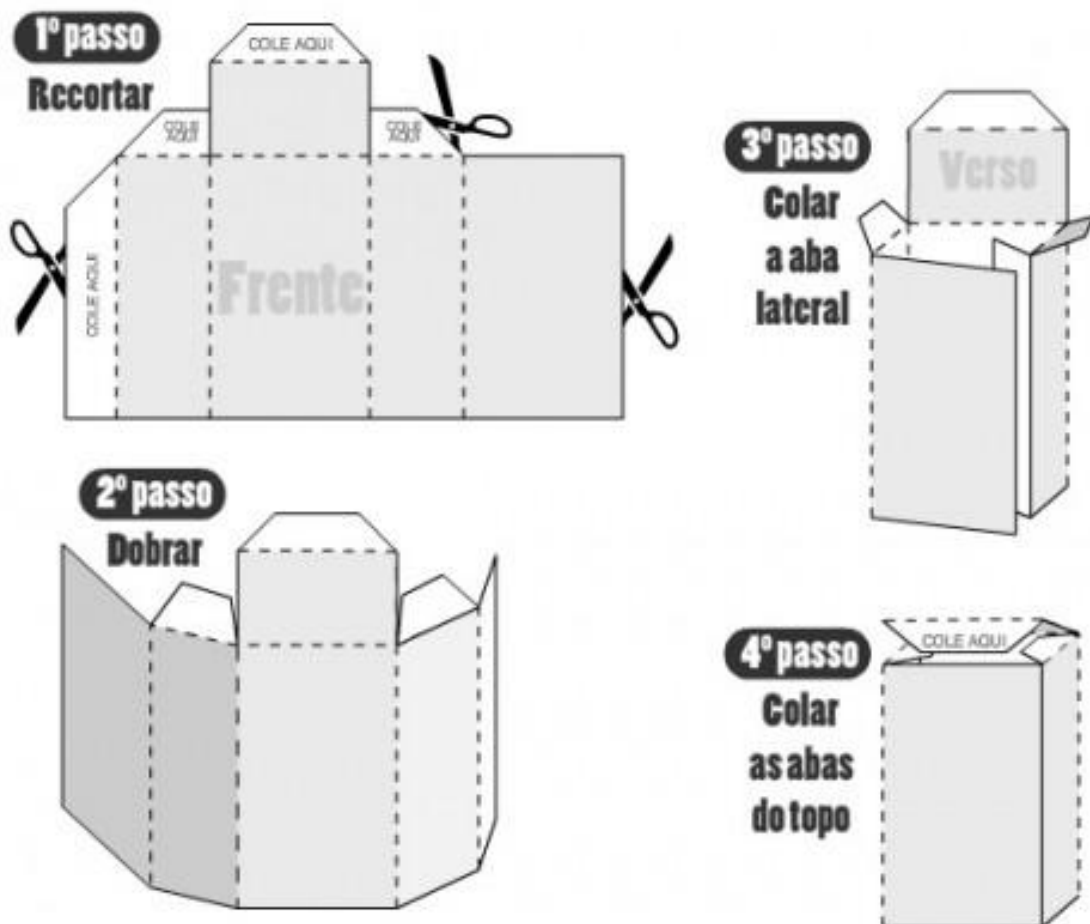
DISCIPLINA: INFORMÁTICA

TURMA: PRÉ-ESCOLAR II

ALUNO(A) : _____ 8ª APOSTILA

01) NA ATIVIDADE DE HOJE, PEÇO AOS PAIS OU RESPONSÁVEL AJUDAR SEU/SUA FILHO(A) A RECORTAR E COLAR O SACI PERERÊ E DEPOIS MANDAR UMA FOTO NO GRUPO DA TURMA. **OBS: NÃO PRECISA DEVOLVER!!!!!!**































SIGA O PASSO A PASSO PARA MONTAR O SACI PERERÊ



OBS: NÃO IMPRIMIR NO VERSO DA FOLHA

OBS: NÃO IMPRIMIR NO VERSO DA FOLHA



				
BO	BOI	LO	CU	CU
				
MU	RU	SA	TO	I
				
BI	LA	A	BUM	TA
				
BA	RA	SEM	CA	SO
				
PI	CA	MEU	BE	CI
				
MEM	BOI	TA	RA	ÇA

ATIVIDADE 1

ATIVIDADE 2

PEÇA AJUDA A ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA MONTAR O DADO QUE SERÁ USADO NA ATIVIDADE DA PÁGINA A SEGUIR. DESTAQUE ESSA FOLHA, COLE-A EM UM PAPEL DURO E DEIXE A COLA SECAR BEM.

RECORTE O MOLDE DO DADO. DEPOIS DOBRE TODAS AS PARTES PONTILHADAS E PASSE COLA NAS BORDINHAS E MONTE O DADO.

