

Centro Municipal de Educação Infantil
São Francisco



Entrega: 20/08

Devolução: 27/08

INFANTIL IV

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – INFANTIL IV

ATIVIDADES REMOTAS

SEXTA-FEIRA – 20 DE AGOSTO DE 2021

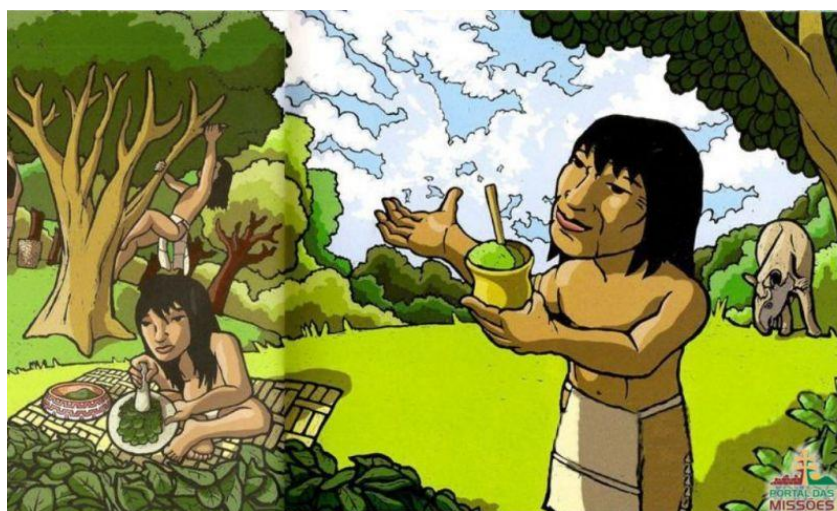
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/, ESCUTA FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação./ **(EI03EF01)** Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas (poemas, histórias, contos, parlendas, conversas) e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação.

SABERES E CONHECIMENTOS: CRENÇAS E COSTUMES LOCAIS/REPRESENTAÇÃO GRÁFICA.

ATIVIDADE 1

- VOCÊ CONHECE A ORIGEM DA ERVA MATE, MUITA USADA NO CHIMARRÃO EM NOSSAS CASAS? ENTAO HOJE VAMOS CONHECER A LENDA DA ERVA MATE.



A LENDA DA ERVA-MATE É UMA HISTÓRIA FOLCLÓRICA DO SUL DO BRASIL. CONTA A HISTÓRIA QUE UM GUERREIRO GUARANI ESTAVA TRISTE PORQUE JÁ ESTAVA VELHO DEMAIS PARA GUERREAR.

SEU ÚNICO CONSOLO ERA SUA FILHA, YARI, QUE TINHA RECUSADO MUITOS PEDIDOS DE CASAMENTO PARA PODER CUIDAR MELHOR DO PAI.

UM DIA, VEIO À CASA DO VELHO GUARANI UM VIAJANTE ESTRANHO, COM ROUPAS EXÓTICAS E OLHOS AZUIS. YARI E SEU PAI FORAM HOSPITALEIROS CANTARAM PARA O VIAJANTE E LHE OFERECERAM SUAS MELHORES COMIDAS.

NO DIA SEGUINTE, O VIAJANTE AGRADECIDO SE REVELOU SER UM MENSAGEIRO DE TUPÃ E, PARA RETRIBUÍ-LOS A BONDADE, REALIZARIA QUALQUER DESEJO QUE TIVESSEM.

O VELHO PEDIU QUE LHE FOSSEM DEVOLVIDO AS FORÇAS DA JUVENTUDE, PARA QUE ASSIM A FILHA FICASSE LIVRE PARA SE CASAR.

O MENSAGEIRO ENTREGOU AO VELHO AS FOLHAGENS DA PLANTA CAÁ E ENSINOU A ELE COMO CULTIVÁ-LA E COMO PREPARAR UMA INFUSÃO COM ELA. A POÇÃO MÁGICA QUE DEVOLVEU O ÂNIMO AO VELHO ÍNDIO ERA O CHÁ DE ERVA MATE.

COM O PASSAR DOS ANOS O CHIMARRÃO SE TORNOU TRADIÇÃO EM NOSSAS COMUNIDADES NO SUL DO BRASIL, COMO SÍMBOLO DE HOSPITALIDADE E AMIZADE.

- APÓS CONTAR AS CRIANÇAS A LENDA DA ERVA MATE, CONVERSE COM ELA SOBRE ESSE COSTUME MUITO COMUM EM MUITAS FAMÍLIAS.

- MANDE UMA FOTO NO GRUPO, NO MOMENTO EM QUE SUA FAMÍLIA ESTIVER REUNIDA, TOMANDO CHIMARRÃO. **(TODOS DEVER ENVIAR A FOTO)**

- SUA FAMÍLIA TEM O COSTUME DE TOMAR CHIMARRÃO? ANOTE AQUI OS NOMES DAS PESSOAS QUE TOMAM CHIMARRÃO NA SUA CASA.

- COMO SE PREPARA UM CHIMARRÃO?

- EXPLICAR A CRIANÇA E MOSTRAR COMO SE PREPARA UM CHIMARRÃO, FALANDO DOS CUIDADOS QUE DEVEM SER TOMADOS COM ÁGUA QUENTE.

- COLOCAR UM POUCO DE ERVA NUM POTINHO PARA A CRIANÇA TOCAR SENTINDO A TEXTURA, SENTIR O CHEIRO, DEIXAR A CRIANÇA EXPERIMENTAR O CHIMARRÃO, COM ÁGUA NÃO MUITO QUENTE.

-

ATIVIDADE 2

- OBSERVE EM SUA CASA OS UTENSÍLIOS NECESSÁRIOS PARA SE PREPARAR UM CHIMARRÃO, VAMOS PROCURAR NO CAÇA PALAVRAS E DEPOIS ESCREVER ESSAS PALAVRAS.

CUIA
CHIMARRÃO
MATE
CHÁ
BOMBA



ATIVIDADE 3

- PROCURAR EM REVISTAS OUTRAS PALAVRAS COM A INICIAIS, E COLAR ABAIXO.

E

R

V

A

M

A

T

E

ATIVIDADE 4



VAMOS COBRIR AS
LETRAS USANDO O LÁPIS
DE COR?

PASSAR O LÁPIS SOBRE
O PONTILHADO COM
MUITO CUIDADO.

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T

U V W X Y Z

- AGORA VAMOS TREINAR A ESCRITA DO NOME.CAPRICHE NA LETRA.

ATIVIDADES REMOTAS

SEGUNDA-FEIRA –23 DE AGOSTO DE 2021

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO/ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03TS02) Conhecer e apreciar produções artísticas da sua cultura ou de outras culturas regionais, nacionais ou internacionais./ (EI03EF01) Utilizar letras, números e desenhos em suas representações gráficas, progressivamente.

SABERES E CONHECIMENTOS: ELEMENTOS BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS./ SISTEMA ALFABÉTICO DE REPRESENTAÇÃO DA ESCRITA E MECANISMOS DE ESCRITA.

ATIVIDADE 1

- O **CURUPIRA** É MAIS UM PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE.
- VIVE NAS MATAS E PROTEGE OS BICHOS E AS FLORESTAS.



PERSONAGEM TRAVESSO DO FOLCLORE BRASILEIRO, O CURUPIRA É A REPRESENTAÇÃO DE UM MENINO COM CABELOS VERMELHOS, DENTES VERDES E PÉS VIRADOS PARA TRÁS. A ORIGEM DO NOME É TUPI-GUARANI E SIGNIFICA "CORPO DE MENINO". PROTETOR DA FAUNA E DA FLORA, O CURUPIRA ASSOBIJA E DEIXA PEGADAS COM SEUS PÉS VIRADOS. O OBJETIVO DISTO É ENGANAR OS EXPLORADORES E DESTRUIDORES DA NATUREZA.

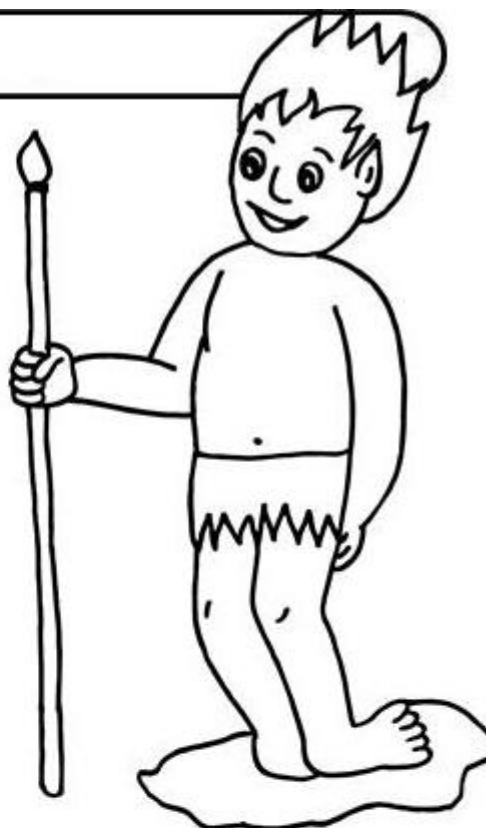
-ESCREVA SEU NOME NO ESPAÇO ABAIXO E COMPLETE A ATIVIDADE.

VAMOS TREINAR!

CURUPIRA

CURUPIRA

CURUPIRA



COMPLETE O DIAGRAMA

C	U	R	U	P	I	R	A
	U		U		I		A
C		R		P		R	
	U			P		R	
C			U		I		
		R		P			A

QUANTAS LETRAS
TEM A PALAVRA
CURUPIRA?

Empty rectangular box for writing the answer.

ATIVIDADE 2

NOME : _____

VAMOS COBRIR O PONTILHADO E PINTAR DE VERMELHO SOMENTE AS LETRINHAS DO TEU NOME:



MAGALI

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z				

COLOCA AS LETRINHAS QUE ESTÃO FALTANDO NO ALFABETO:

A		C	D	E
F	G		I	J
K	L	M		O
P	Q		S	T
U	V	W	X	Y
Z				



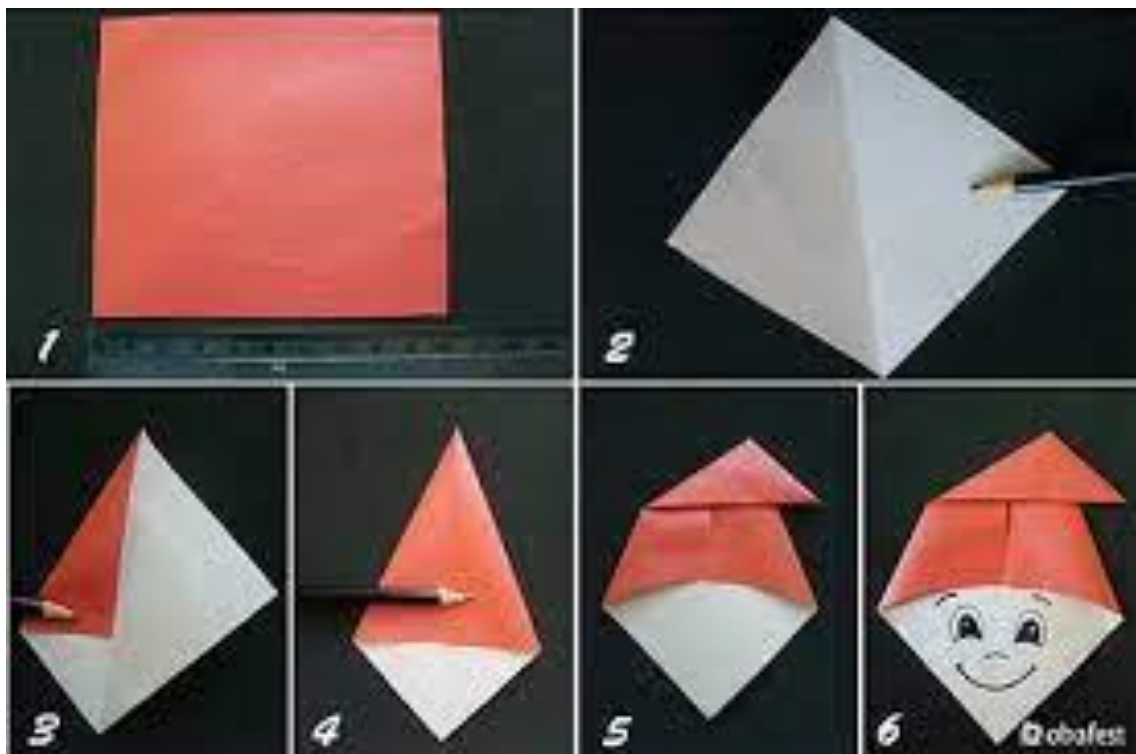
CASCAO

ATIVIDADE 3

LEITURA DO LIVRO DO SACI IMPRESSO EM ANEXO.



CONFEÇÃO DE UM SACI COM DOBRADURA, DEPOIS DESENHAR SEU CORPO E ESCRITA DA PALAVRA SACI.



DESENHE AQUI



ATIVIDADES REMOTAS

TERÇA-FEIRA –24 DE AGOSTO DE 2021

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/ CORPO, GESTO E MOVIMENTOS.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03CG05) pintar, desenhar, rabiscar, folhear, modelar, construir, colar à sua maneira utilizando diferentes recursos e dando significado às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações./ **(EI03EO02)** Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio.

SABERES E CONHECIMENTOS: MOTRICIDADE E HABILIDADE MANUAL/PRÓPRIO CORPO E SUAS POSSIBILIDADES MOTORAS, SENSORIAIS E EXPRESSIVAS.

ATIVIDADE 1

- VAMOS FAZER A BRINCADEIRA “CORRIDA DO SACI”. - LEIA AS REGRAS E BRINQUE A VONTADE COM A FAMÍLIA, TODOS PODEM PARTICIPAR.



REGRAS DA BRINCADEIRA CORRIDA DO SACI

- MARQUE UM LIMITE DE SAÍDA E OUTRO DE CHEGADA, OS BRINCANTES DEVEM FAZER DUAS FILAS, FORMANDO, ASSIM, DUAS EQUIPES.

- NA LARGADA, UM DE CADA GRUPO – OU SEJA, DE 2 EM 2 -, DEVE SAIR CORRENDO EM UMA PERNA SÓ.

- DEVEM CORRER ATÉ UM PONTO E VOLTAR. GANHA A EQUIPE QUE CUMPRIR A BRINCADEIRA PRIMEIRO.

-UMA VARIANTE É CADA PARTICIPANTE IR ATÉ O PONTO DE CHEGADA. AO TOCAR A LINHA O OUTRO DA EQUIPE PODE CORRER E, ASSIM, ATÉ O ÚLTIMO COMPLETAR O PERCURSO.

-AH, TENHA EM CONTA QUE O PARTICIPANTE TEM QUE FAZER TODO O PERCURSO EM UMA PERNA SÓ. ENTÃO, CASO APOIE A OUTRA PERNA NO CHÃO, DEVE RETORNAR AO PONTO DE LARGADA E RECOMEÇAR ATÉ COMPLETAR O PERCURSO.

ATIVIDADE 2

- ESSA ATIVIDADE VOCÊ VAI FAZER NO SEU CADERNO, FAÇA UM COLORIDO BEM BONITO, DEPOIS RECORTE E COLE NO CADERNO.

UTILIZE A FOLHA ANEXA PARA RECORTAR.



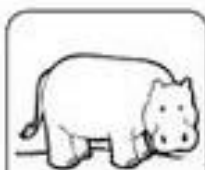
ATIVIDADE 3

JOGO DE ADIVINHAS: LEITURA DE ALGUMAS ADIVINHAS PARA TENTAR ADIVINHAR E DESENHAR O QUE É. (ANEXO)

DEPOIS ATIVIDADE IMPRESSA PARA ADIVINHAR E PINTAR O DESENHO COM A RESPOSTA CERTA.

Jogo "O que é, o que é?"

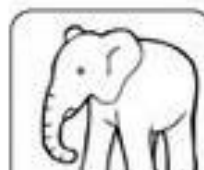
4 O QUE É, O QUE É QUE MAIS PESA NO MUNDO?



HIPOPÓTAMO



BALANÇA



ELEFANTE

5 O QUE É, O QUE É QUE TEM DENTES, MAS NÃO PODE COMER?



SABONETE

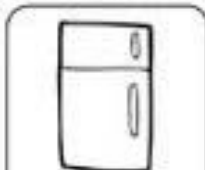


PENTE



ALGODÃO

6 O QUE É, O QUE É QUE TEM BOCA, MAS NÃO FALA. TEM BOTÃO, MAS NÃO É TELEVISÃO?



GELADEIRA



FOGÃO



MESA

ATIVIDADES REMOTAS

QUARTA-FEIRA – 25 DE AGOSTO DE 2021

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES/ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS/CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03CG03) manusear diferentes riscadores em suportes e planos variados para perceber suas diferenças e registrar suas ideias. **(EI03TS02)** conhecer e apreciar produções artísticas da sua cultura ou de outras culturas regionais, nacionais ou internacionais./ **(EI03ET01)** Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

SABERES E CONHECIMENTOS: MOTRICIDADE E HABILIDADE MANUAL/ ELEMENTOS BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS/ MANIPULAÇÃO, EXPLORAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DE OBJETOS.

ATIVIDADE 1

- VAMOS BRINCAR COM MAIS UMA PARLENDIA, COM AUXÍLIO REPITA VÁRIAS VEZES PARA MEMORIZAR, DEPOIS COMPLETE A ATIVIDADE.

- ESCREVA O NUMERAL AO LADO DE CADA NÚMERO ESCRITO COM PALAVRAS.

FUI NA LATA DE BISCOITO

- TIREI UM
- TIREI DOIS
- TIREI TRÊS
- TIREI QUATRO
- TIREI CINCO
- TIREI SEIS
- TIREI SETE
- TIREI OITO
- TIREI NOVE
- TIREI DEZ

(FOLCLORE)



PROCURE EM REVISTAS OS NÚMEROS PARA COMPLETAR A SEQUÊNCIA NUMÉRICA DA PARLENDA.

FUI NA LATA DE BISCOITO

TIREI...

	2			5		7			10
--	---	--	--	---	--	---	--	--	----

ATIVIDADE 2

- NESSA ATIVIDADE VOCÊ VAI PRECISAR DE UMA LATA OU UM POTE, E 10 TAMPINHAS OU OUTRO OBJETO PEQUENO.

- COLOCAR TODAS AS TAMPINHAS OU OBJETO DENTRO DA LATA OU POTE, E IR TIRANDO UM A UM, E CONTANDO COMO NA PARLENDIA.

- AGORA DESENHE A LATA OU O POTE COM OS "BISCOITOS" DENTRO E FORA DA LATA OU DO POTE.

POTE COM BISCOITOS DENTRO	POTE COM BISCOITOS FORA

ATIVIDADE 3

ASSISTIR AO VIDEO ONDE MOSTRA COMO É FEITA A ERVA MATE.

https://www.youtube.com/watch?v=C17X1h_bDjg

MOSTRAR IMAGENS DE UTENSÍLIOS QUE USAMOS PARA FAZER O CHIMARRÃO.



FAZER UM DESENHO DA CUIA DE CHIMARRÃO E SEUS UTENSÍLIOS EM UMA FOLHA SULFITE, E COLORIR.

DESENHE AQUI

ATIVIDADE 4

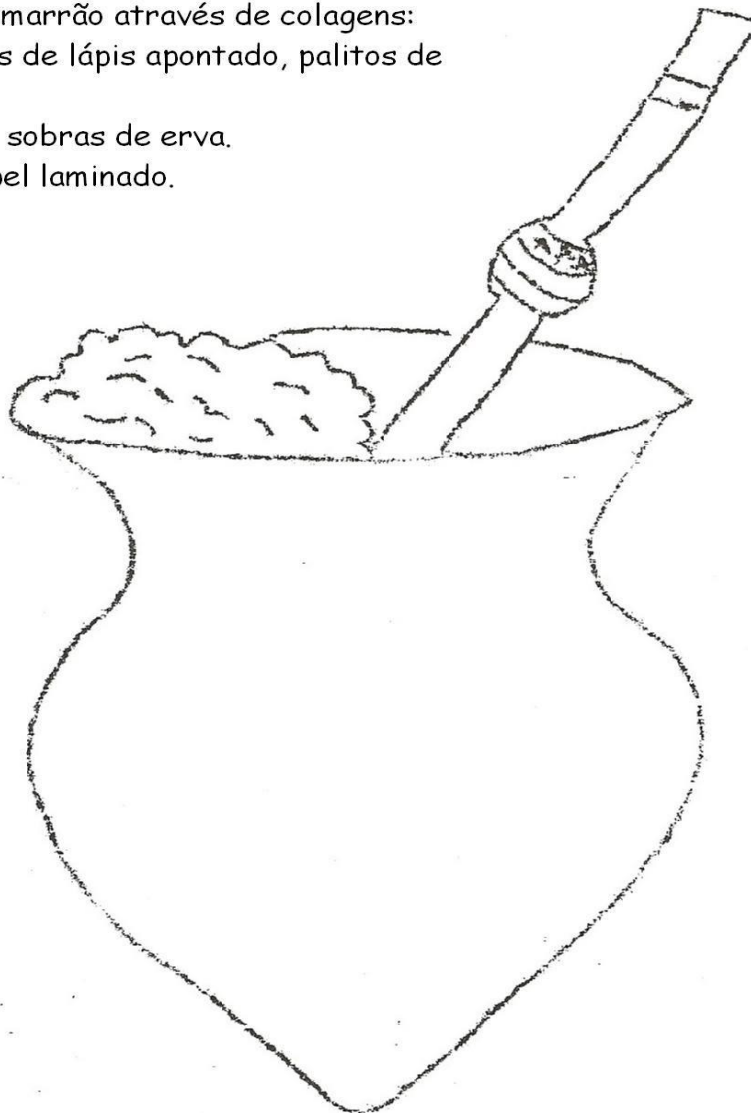
ASSISTIR AO VÍDEO SOBRE A LENDA DA ERVA MATE: <https://www.youtube.com/watch?v=eYR5k7KqSOg>

CONVERSAR SOBRE O QUE A CRIANÇA ENTENDEU SOBRE A LENDA, SE ELA GOSTA DE CHIMARRÃO, SE OS PAIS TEM O COSTUME DE TOMAR.

CONFEÇÃO DE ATIVIDADE ONDE A CRIANÇA IRÁ COLAR ERVA, DENTRE OUTROS MATERIAIS.

Enfeite o chimarrão através de colagens:

- * Cuia: raspas de lápis apontado, palitos de picolé, etc.
- * Erva-mate: sobras de erva.
- * Bomba: papel laminado.



ATIVIDADES REMOTAS

QUINTA-FEIRA – 26 DE AGOSTO DE 2021

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO/ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: **(EI03EF01)** Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão./ **(EI03ET07)** RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA.

SABERES E CONHECIMENTOS: REGISTROS GRÁFICOS: DESENHOS, LETRAS E NÚMEROS./ SEQUENCIAÇÃO DE OBJETOS E FATOS DE ACORDO COM CRITÉRIOS.

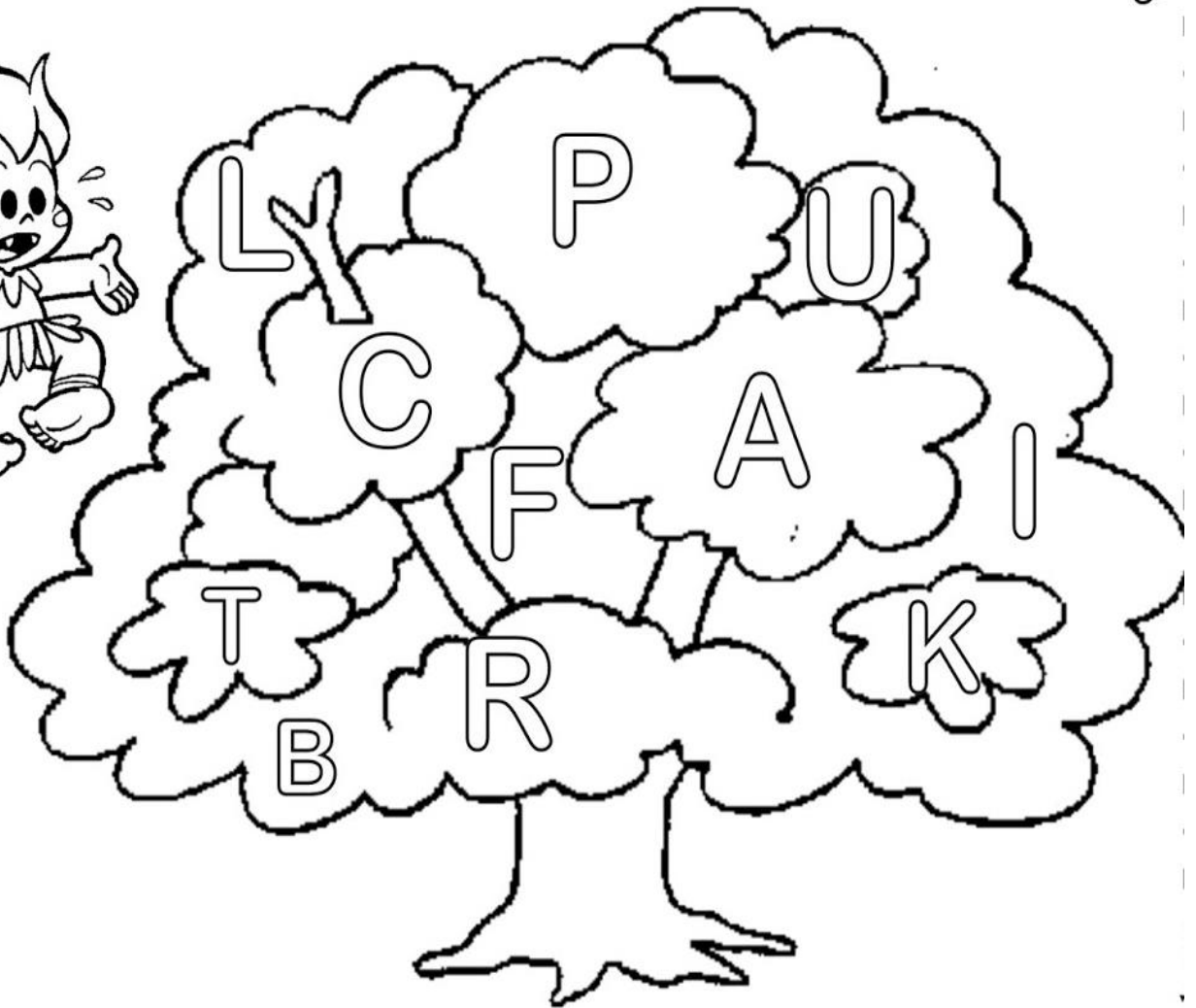
ATIVIDADE 1

- OBSERVE BEM O NOME **CURUPIRA**, AGORA ESCREVA UMA LETRA EM CADA QUADRO, DEPOIS COMPLETE A ATIVIDADE.

C	U	R	U	P	I	R	A
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------



1. AJUDE CURUPIRA A ENCONTRAR NA ÁRVORE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



2. QUAIS LETRAS NÃO FAZEM PARTE DO NOME CURUPIRA.










MEU NOME É ...



ATIVIDADE 2

- LEMBRA SOBRE A LENDA DA IARA, VAMOS CONTAR E COLORIR O NÚMERO DE QUADRADINHOS INDICADO.

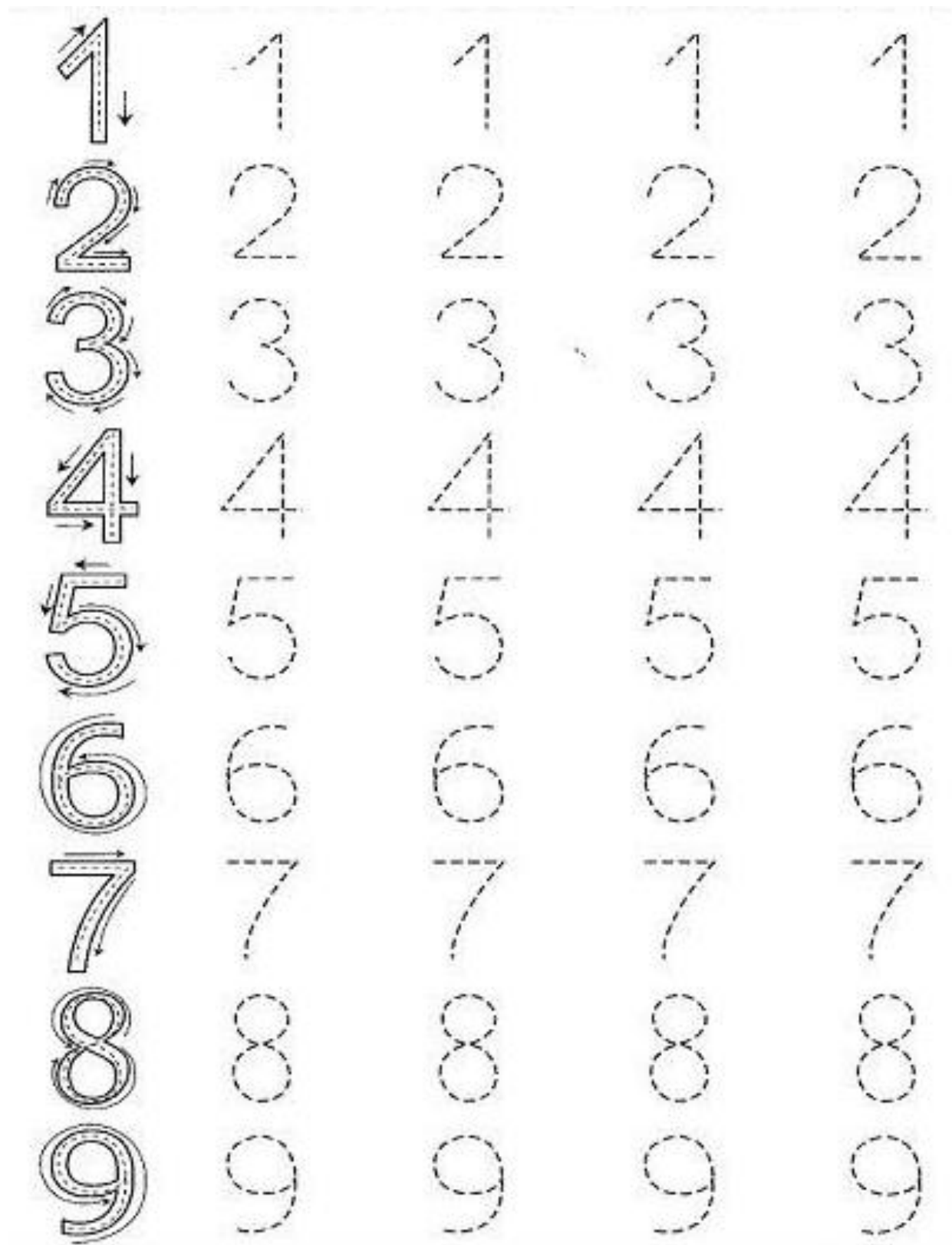
CONTANDO COM IARA

 9 <table border="1" data-bbox="207 705 550 862"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 2 <table border="1" data-bbox="638 705 981 862"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 6 <table border="1" data-bbox="1061 705 1404 862"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 1 <table border="1" data-bbox="207 1232 550 1388"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 8 <table border="1" data-bbox="638 1232 981 1388"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 3 <table border="1" data-bbox="1061 1232 1404 1388"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 5 <table border="1" data-bbox="207 1758 550 1915"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 4 <table border="1" data-bbox="638 1758 981 1915"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 7 <table border="1" data-bbox="1061 1758 1404 1915"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

ATIVIDADE 3

- AGORA VAMOS EXERCITAR A ESCRITA DOS NUMERAIS, CAPRICHANDO NO TRAÇADO.

SIGA A SETA E CUBRA OS PONTILHADOS.



ATIVIDADE 4

- OBSERVE COMO SE ESCREVE OS NUMERAIS E CONTINUE COMPLETANDO O QUADRO.

 CONTINUE A ESCREVER OS NUMERAIS EM PALAVRAS.

1 UM

U	
---	--

2 DOIS

D			
---	--	--	--

3 TRÊS

T			
---	--	--	--

4 QUATRO

Q					
---	--	--	--	--	--

5 CINCO

C				
---	--	--	--	--

6 SEIS

S			
---	--	--	--

7 SETE

S			
---	--	--	--

8 OITO

O			
---	--	--	--

9 NOVE

N			
---	--	--	--

