

Atividades Remotas



Entrega:13/08

Devolução:20/08

INFANTIL

V

ATIVIDADES REMOTAS
SEXTA-FEIRA – 13 DE AGOSTO E 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/ CORPO, GESTO E MOVIMENTOS.
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03CG01) Participar e conduzir brincadeiras envolvendo cantigas, rimas, lendas, parlendas ou outras situações com movimentos corporais. //(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS/ PATRIMÔNIO MATERIAL E IMATERIAL.

ATIVIDADE 1

-HOJE VAMOS CONHECER UM POUCO DO NOSSO **FOLCLORE** BRASILEIRO.

-**FOLCLORE** QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.

- VAMOS CONHECER HOJE A LENDA **DO SACI-PERERÊ**.

- ATIVIDADE 1

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 ¹ROLHA.

TRABALHANDO O FOLCLORE

O SACI É BEM LEVADO;
CORRE E PULA POR TODO LADO;
APRONTA MIL TRAVESSURAS;
A MAIS SAPECA DAS CRIATURAS!



VAMOS ESCREVER A PALAVRA **SACI**

COMPLETE O DIAGRAMA

S	A	C	I
	A		I
S		C	
	A	C	
S			I
			I

SACI

SACI

QUANTAS LETRAS TEM A PALAVRA SACI?

ATIVIDADE 2

- LEIA A POESIA COM A FAMÍLIA DEPOIS CONVERSE SOBRE AS TRAVESSURAS QUE O SACI GOSTA DE PRATICAR, QUESTIONE A CRIANÇA SE ESTA CORRETA ESSA MANEIRA DE AGIR.
- SE É BONITO APRONTAR TANTAS COISAS COM OS OUTROS PARA SE DIVERTIR.
- ESTIMULE A CRIANÇA A REFLETIR SOBRE ESSES COMPORTAMENTOS.

O SACI

MOLEQUE PERALTA
DE GORRO VERMELHO
CACHIMBO NA BOCA
SÓ TEM UM JOELHO



FAZENDO ARRUAÇA
ASSUSTA AS GALINHAS
PULA AS CERCAS
ESCONDE AS PORQUINHAS

ASSUSTA A VOVÓ
ESPANTA O GADO
DÁ MUITAS RISADAS
GAROTO DANADO

**QUEM ESTEVE AQUI...
SÓ PODE SER O SACI!**

- CIRCULE NA POESIA TODAS AS LETRA **“S”** QUE ENCONTRAR.

ATIVIDADE 3

- ASSISTIR AO VÍDEO: Marcha Soldado - Galinha Pintadinha 1 - OFICIAL
<https://www.youtube.com/watch?v=8Dwr0wgrt0E>

- FAZER UM CHAPÉU DE SOLDADO
- REPRODUZIR OS MOVIMENTOS E A CANTIGA.
- FAZER UM VÍDEO E POSTAR NO GRUPO.



MARCHA SOLDADO

CABEÇA DE PAPEL

QUEM NÃO MARCHAR DIREITO

VAI PRESO PRO QUARTEL

O QUARTEL PEGOU FOGO

SÃO FRANCISCO DEU SINAL

ACODE, ACODE, ACODE

A BANDEIRA NACIONAL

ATIVIDADES REMOTAS
SEGUNDA-FEIRA – 16 DE AGOSTO DE 2021

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

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03EF02) Ouvir poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais./ **(EI03ET04)** Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS/ LINGUAGEM MATEMÁTICA.

ATIVIDADE1

- COMEÇANDO A AULA DESTE DIA VAMOS ASSISTIR AO VÍDEO: FOLCLORE - PARÓDIA ASA BRANCA (LUIZ GONZAGA) https://www.youtube.com/watch?v=sz-p_GiLTGo , DEPOIS CONVERSAR COM A CRIANÇA SOBRE O QUE ENTENDEU DO VÍDEO, E O QUE É FOLCLORE.



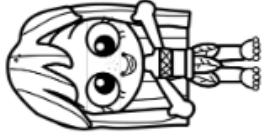
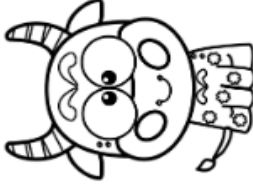

- EM SEGUIDA MOSTRAR VÍDEO: PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO | QUEM É QUEM É? https://www.youtube.com/watch?v=UKUIXR_kqoA





FAZER PAUSAS NO VÍDEO PARA QUE A CRIANÇA TENHA ADIVINHAR QUAL PERSONAGEM É, DE ACORDO COM SUAS CARACTERÍSTICAS.

- ABAIXO ATIVIDADE DE PINTURA, RECORTE E COLAGEM SEGUINDO O MODELO ABAIXO.



- PINTAR E RECORTAR ANTES DE COLAR OS PERSONAGENS NO MAPA DO BRASIL.

Cole aqui <small>@profemontaterres</small>					
---	---	---	--	---	---

Cole essa aba no verso do mapa				
--------------------------------	---	---	--	--

SACI BOI BUMBÁ BOITATÁ VITÓRIA-REGIA MULA SEM CABEÇA

BOTO IARA LOBISOMEM CURUPIRA



ATIVIDADE 2

- VAMOS CONHECER AGORA UMA LENDA DO NOSSO ESTADO DO PARANÁ.

A “**LEND A DA GRALHA AZUL**” <https://www.youtube.com/watch?v=xwlvvdw9xuM>



- COMO VOCÊ VIU A GRALHA AZUL É A AVE QUE PROTEJE A ARAUCÁRIA, ARVORE QUE PRODUZ O PINHÃO.

- VAMOS OBSERVAR AS LETRAS E APRENDER COMO SE ESCRIVE.

ARAUCÁRIA –

PINHÃO -

GRALHA AZUL –

ATIVIDADE 3

- AS PARLENDAS TAMBÉM FAZEM PARTE DO NOSSO FOLCLORE, ESSA É MUITO FÁCIL PARA MEMORIZAR, COM AJUDA DA FAMÍLIA LEIA E RECITE A PARLENDA.

**UM, DOIS,
FEIJÃO COM ARROZ.**



**TRÊS, QUATRO,
FEIJÃO NO PRATO.**



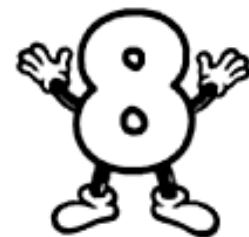
**CINCO, SEIS,
BOLO INGLÊS.**



**SETE, OITO,
COMER BISCOITO.**



**NOVE, DEZ,
COMER PASTÉIS.**



AGORA COMPLETE COM OS NUMERAIS DE ACORDO COM A PARLENDAS.

FEIJÃO COM ARROZ.

FEIJÃO NO PRATO.

REPITO OUTRA VEZ.

COMER BISCOITO.

COMER PASTÉIS.

- VAMOS TREINAR A ESCRITA DOS NUMERAIS.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

ATIVIDADE 4

- PARECE QUE O SACI ANDOU APRONTANDO, OBSERVE A FIGURA E RESPONDA ORALMENTE O QUE O SACI ESTA FAZENDO.

AGORA COMPLETE COM NUMERAIS

- CONTE QUANTAS GALINHAS ESTÃO FORA DO GALINHEIRO? _____

- QUANTAS GALINHAS ESTÃO DENTRO DO GALINHEIRO? _____

- QUANTOS OVOS ESTÃO QUEBRADOS? _____

QUANTOS OVOS ESTÃO INTEIROS? _____

- COLORIR O DESENHO DE ACORDO COM A SUA PREFERÊNCIA.



ATIVIDADES REMOTAS

TERÇA-FEIRA – 17 DE AGOSTO DE 2021

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

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação/**(EI03ET04)**. Registrar suas observações e descobertas fazendo-se entender e escolhendo linguagens e suportes mais eficientes a partir de sua intenção comunicativa.

SABERES E CONHECIMENTOS: INTERAÇÃO COM O OUTRO/ ORGANIZAÇÃO DE DADOS E INFORMAÇÕES EM SUAS REPRESENTAÇÕES VISUAIS.

ATIVIDADE 1

- **AS PARLENDAS TAMBÉM FAZEM PARTE DO NOSSO FOLCLORE.**

- **VOCÊ JÁ OUVIU A HISTÓRIA DO GATO XADREZ?**

- **VAMOS LER A PARLENDA E COM LÁPIS DE COR VAMOS PROCURAR NO TEXTO A PALAVRA GATO E COLORIR COM A COR DE CADA GATO**

ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ.
CAIU DA JANELA E FOI SÓ UMA VEZ.

ERA UMA VEZ UM GATO AZUL
LEVOU UM SUSTO E FUGIU PRO SUL.

ERA UMA VEZ UM GATO VERMELHO.
ENTROU NO BANHEIRO E FEZ CARETA
NO ESPELHO.

ERA UMA VEZ UM GATO AMARELO.
ESQUECEU DE COMER E FICOU MEIO
MAGRELO.

ERA UMA VEZ UM GATO VERDE.
ELE ERA PREGUIÇOSO E FOI DEITAR NA
REDE.

ERA UMA VEZ UM GATO COLORIDO.
BRINCAVA COM OS AMIGOS
E ERA MUITO DIVERTIDO.

ERA UMA VEZ UM GATO LARANJA.
FICOU DOENTE E SÓ QUERIA CANJA.



ERA UMA VEZ UM GATO MARROM.
OLHOU PRA GATA E FEZ "ROM ROM"

ERA UMA VEZ UM GATO ROSA.
COMEU UMA SARDINHA DELICIOSA.

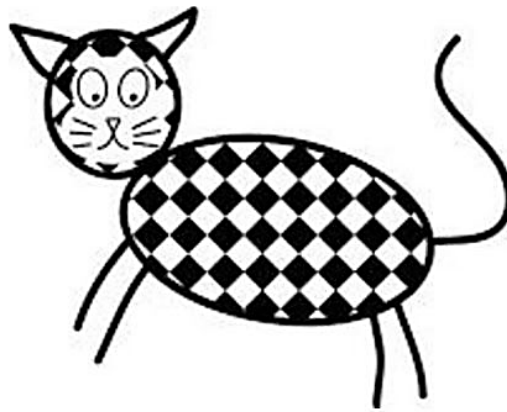
ERA UMA VEZ UM GATO PRETO.
ERA TEIMOSO E BRINCOU COM O
ESPETO.

ERA UMA VEZ UM GATO BRANCO.
ERA TÃO SAPECA QUE PULOU DO
BARRANCO.

ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ...
QUEM GOSTOU DESTA HISTÓRIA
QUE CONTE OUTRA VEZ..

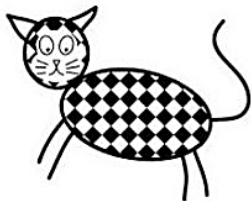
- RELEIA O VERSO E COMPLETE A ATIVIDADE.

ERA UMA VEZ
UM GATO XADREZ
CAIU DA JANELA
E FOI SÓ UMA VEZ.



1. CIRCULE NO TEXTO A PALAVRA GATO.

2. ESCREVA O NOME DO DESENHO.



03. O GATO É:

- () CINZA
- () AZUL
- () XADREZ
- () AMARELO

04. O GATO CAIU:

- () DA ESCADA
- () DA JANELA
- () DO TELHADO

ATIVIDADE 2

- NESSA ATIVIDADE FALTA UMA PALAVRA EM CADA VERSO PARA RIMAR COM A COR DO GATINHO, RELEIA E DESCUBRA QUAL PALAVRA E COMPLETE A PARLENDAS.

ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ...

ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ
CAIU DA JANELA E FOI SÓ UMA _____.

ERA UMA VEZ UM GATO AZUL.
LEVOU UM SUSTO
E FUGIU PRO _____.

ERA UMA VEZ UM GATO VERMELHO.
ENTROU NO BANHEIRO E
FEZ CARETA NO _____.

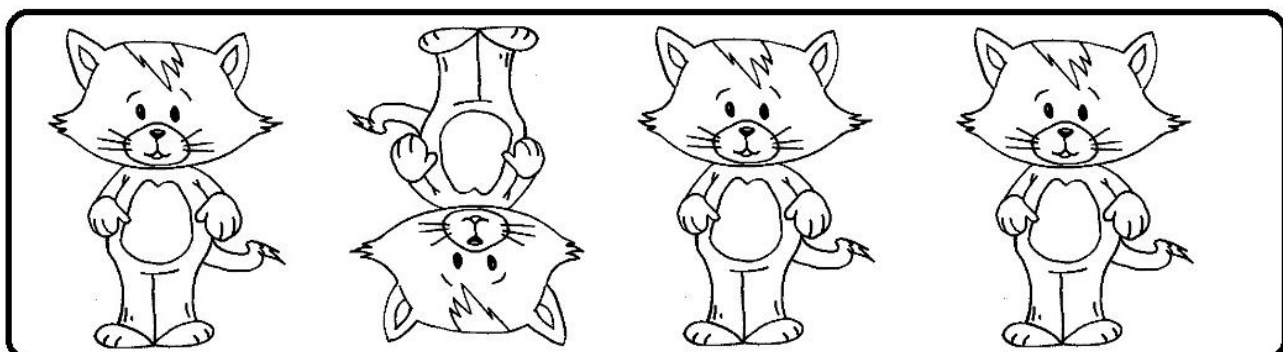
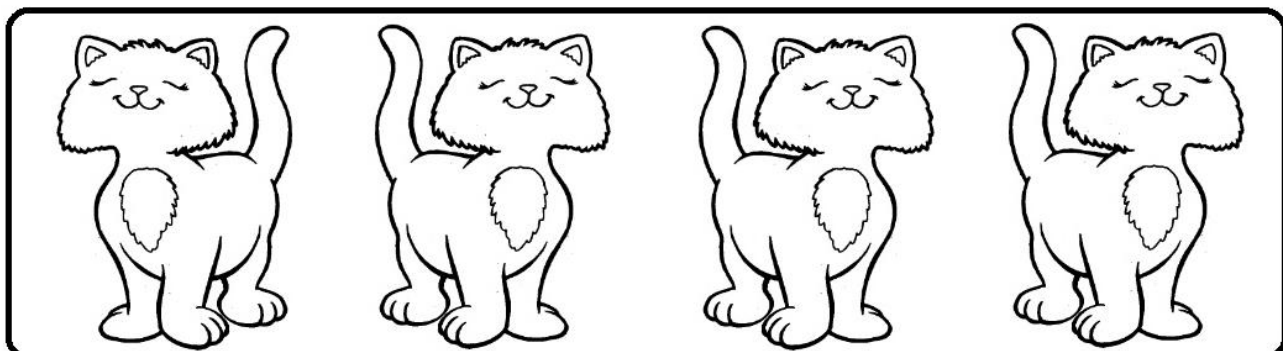
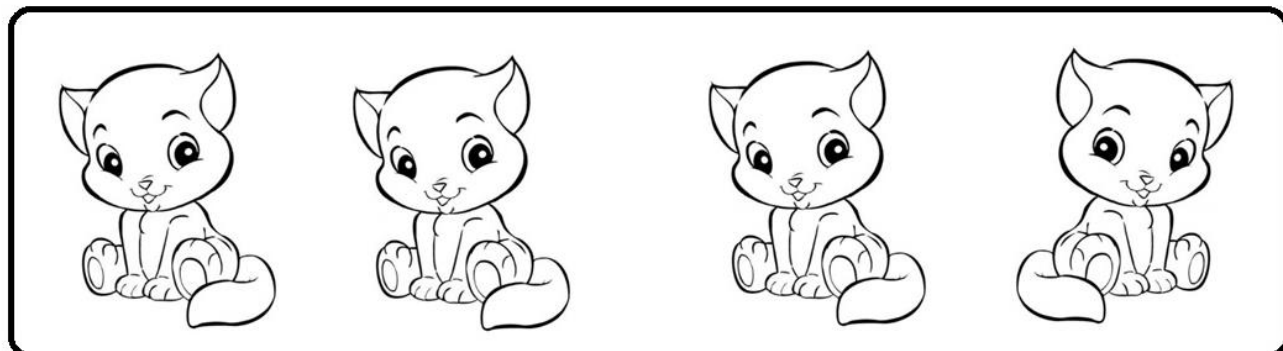
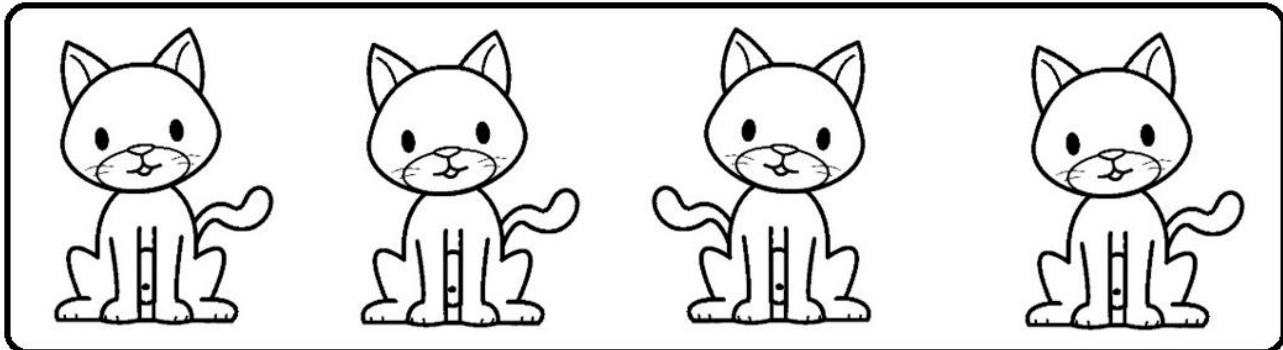
ERA UMA VEZ UM GATO AMARELO.
ESQUECEU DE COMER E
FICOU MEIO _____.

ERA UMA VEZ UM GATO VERDE.
ELE ERA PREGUIÇOSO
E FOI DEITAR NA _____.

ERA UMA VEZ UM GATO COLORIDO.
BRINCAVA COM OS AMIGOS
E ERA MUITO _____.

ATIVIDADE 3

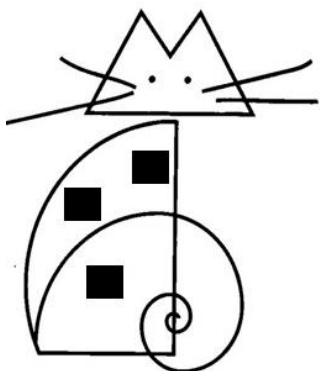
- OBSERVE COM ATENÇÃO AS FIGURAS E ENCONTRE E PINTE O GATINHO QUE ESTÁ EM POSIÇÃO DEFERENTE NO QUADRO.



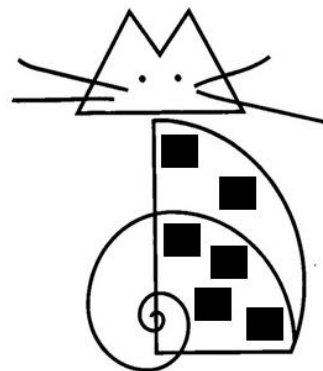
ATIVIDADE 4

- VAMOS CONTAR E LIGAR CADA GATINHO À SUA QUANTIDADE DEPOIS COBRIR O PONTILHADO.

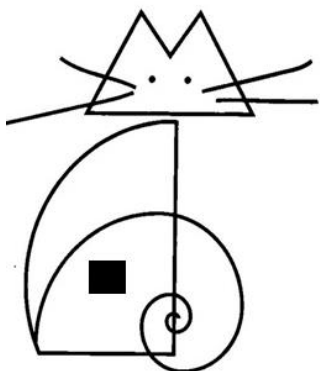
LIGUE A QUANTIDADE DE QUADRADINHOS DOS GATOS XADREZ AO NUMERAL CORRESPONDENTE.



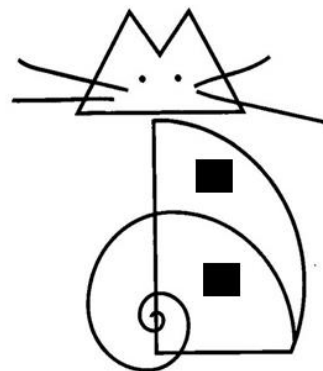
1



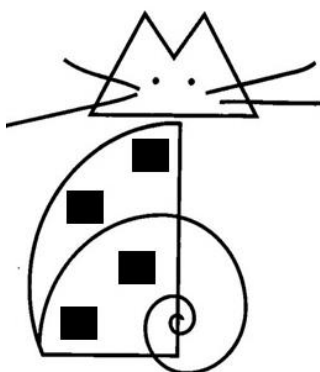
2



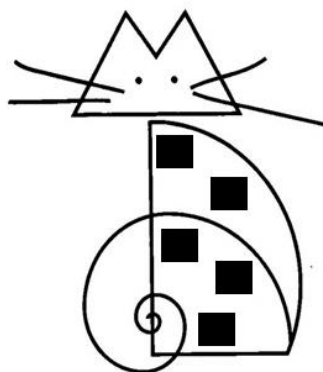
3



4



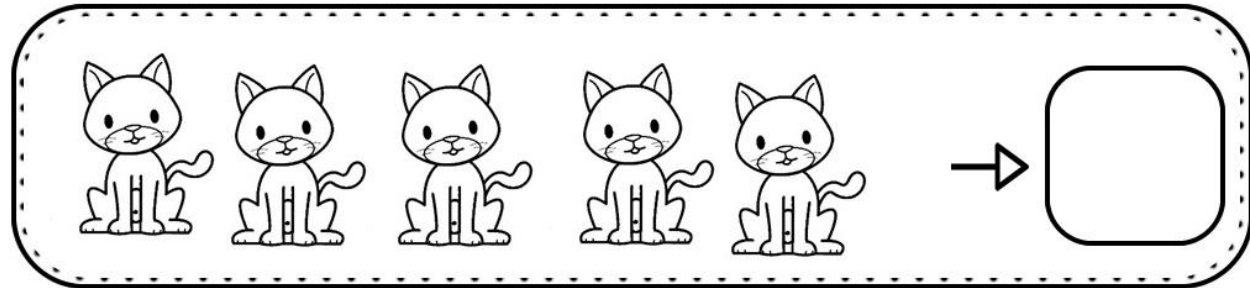
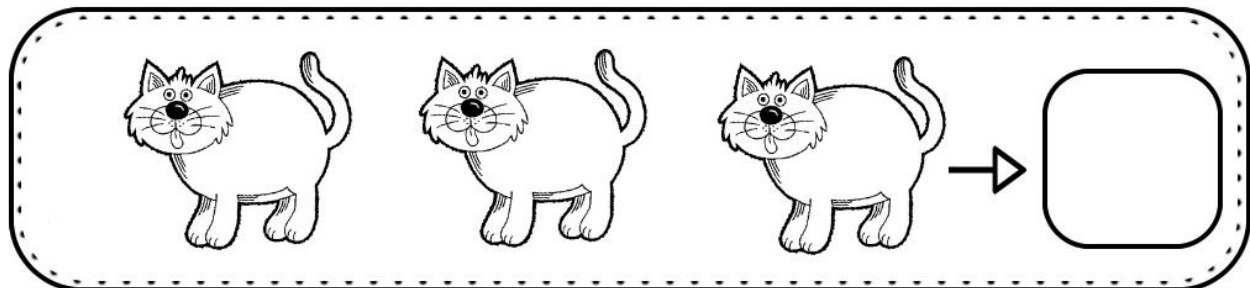
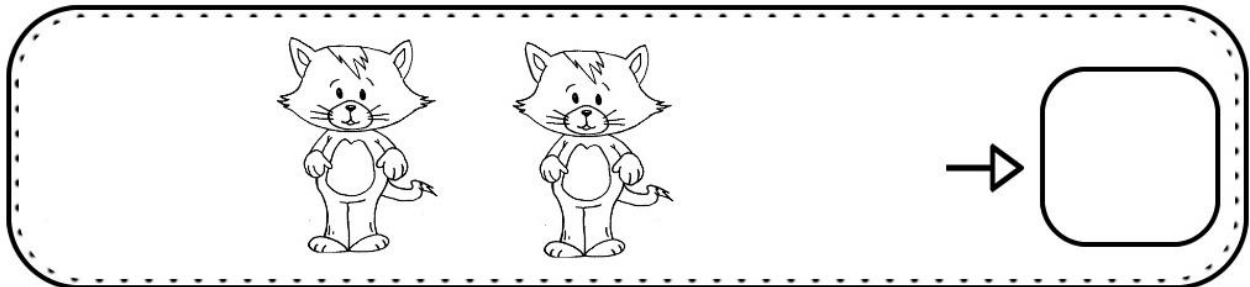
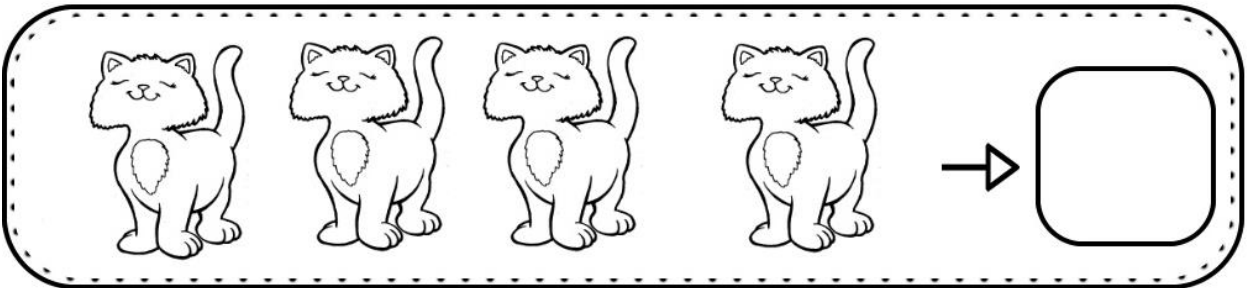
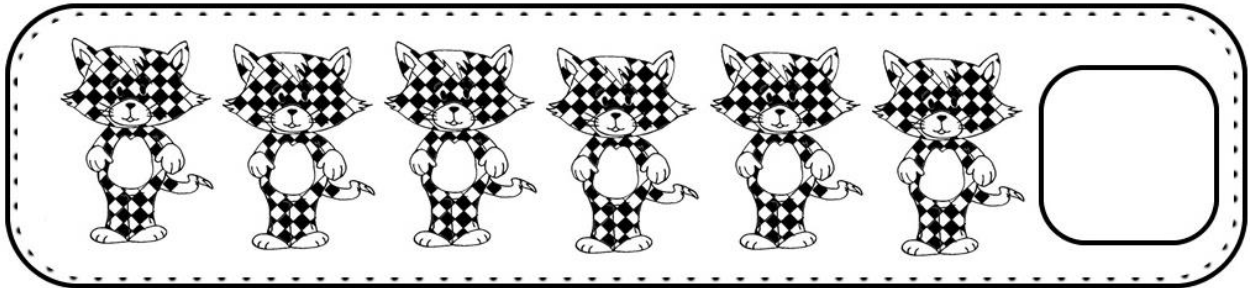
5



6

- CONTINUE EXERCITANDO.

CONTANDO E REGISTRANDO



ATIVIDADES REMOTAS

QUARTA-FEIRA – 18 DE AGOSTO DE 2021

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

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03TS02) conhecer e apreciar produções artísticas de sua cultura ou de outras culturas regionais, nacionais ou internacionais./ **(EI03ET07)** Relacionar números às suas respectivas quantidades.

SABERES E CONHECIMENTOS: SUPORTES, MATERIAIS, INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DAS ARTES VISUAIS E SEUS USOS./ DIFERENTES POSSIBILIDADES DE CONTAGEM.

ATIVIDADE 1

LENDA

DA

ARAUCÁRIA

PALMEIRA

–

PARANÁ

ERA UMA VEZ DUAS TRIBOS DE ÍNDIOS INIMIGOS. UM CERTO DIA O CAÇADOR DA TRIBO FOI CAÇAR E ENCONTROU UMA ONÇA; ALI TAMBÉM ESTAVA A CURANDEIRA DA TRIBO INIMIGA, PELA QUAL HAVIA SE APAIXONADO. O ÍNDIO MATOU A ONÇA E SE APROXIMOU DA ÍNDIA, QUE SE ASSUSTOU E ACABOU DESMAIANDO. OS ÍNDIOS DA TRIBO INIMIGA ENCONTRARAM OS DOIS ALI, O ÍNDIO À BEIRA DO RIO COM A ÍNDIA NOS BRAÇOS, PENSARAM MAL DO QUE VIRAM E O MATARAM A FLECHADAS. ELE MORREU CHEIO DE FLECHAS PELO CORPO. DIZ A LENDA QUE ELE SE TRANSFORMOU NUMA ARAUCÁRIA E A ÍNDIA NUMA GRALHA-AZUL E AS GOTAS DE SANGUE QUE PINGARAM ERAM OS PINHÕES QUE A GRALHA-AZUL ENTERRA. AS FLECHAS ERAM OS ESPINHOS E O ÍNDIO, A ÁRVORE.



LENDA DA ARAUCÁRIA - PALMEIRA - PARANÁ

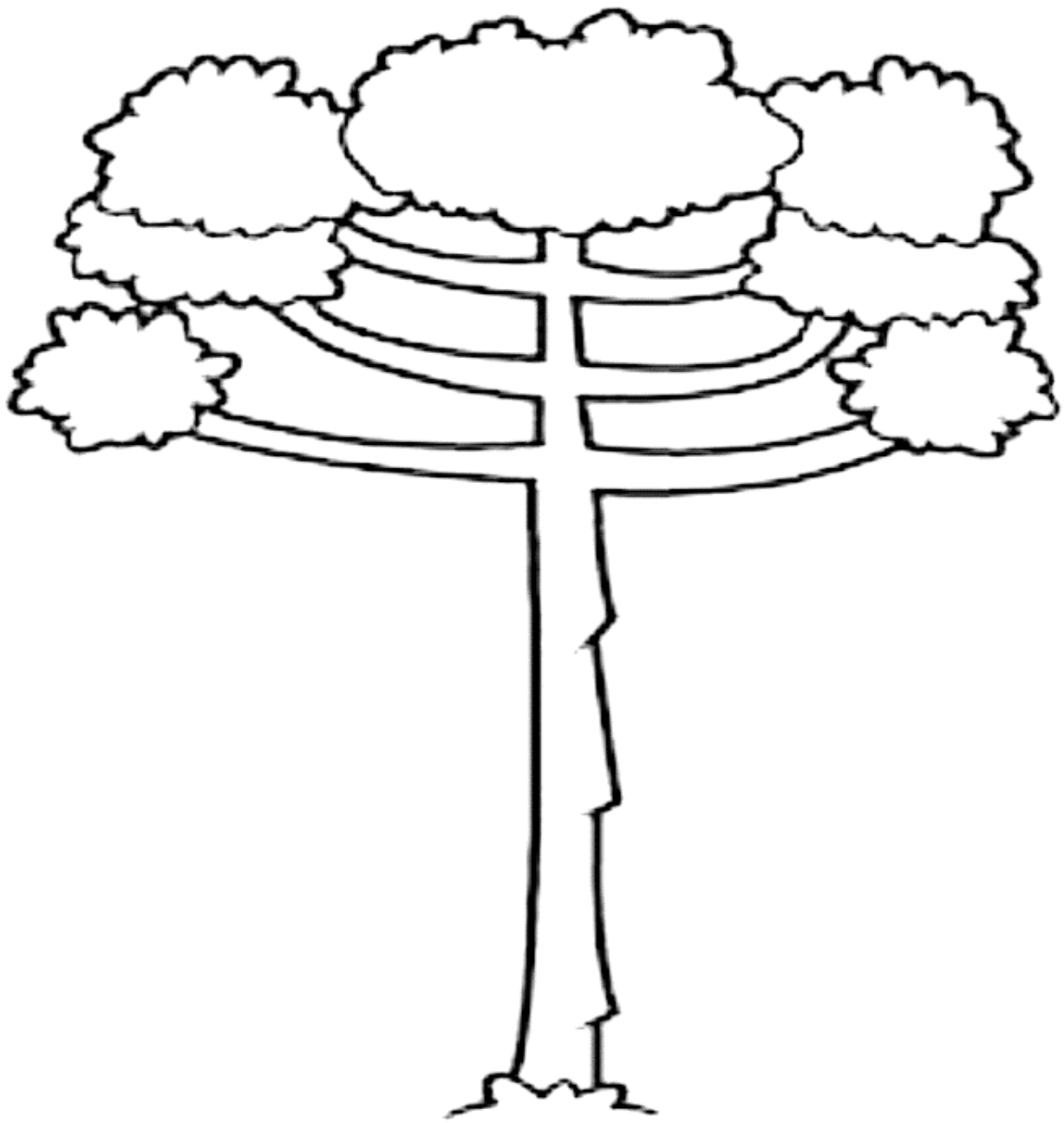
FONTE:

DA BOCA DO POVO À CULTURA DA GENTE. PALMEIRA, ESCOLA EST. SÃO JUDAS
TADEU, 2002. P. 25. IN: [HTTPS://WWW.CIDADAO.PR.GOV.BR/ARQUIVOS/FILE/
PARANA/LIVRO_LENDAS.PD](https://www.cidadao.pr.gov.br/arquivos/file/parana/livro_lendas.pdf)[HTTPS://WWW.SECPR.COM.BR/WP-
CONTENT/UPLOADS/2019/03/ENTRELENDASPR_2EDI%C3%A7%C3%A3O_POSTAIS_WEB-2.PDF](https://www.secpr.com.br/wp-content/uploads/2019/03/entrelendaspr_2edi%C3%A7%C3%A3o_postais_web-2.pdf)

- NESTA ATIVIDADE A CRIANÇA DEVERÁ PICOTAR O EVA E COMPOR A ATIVIDADE EM ANEXO.



ARAUCÁRIA



ATIVIDADE 2

- VAMOS BRINCAR COM MAIS UMA PARLENDAS E ESCREVER AO LADO DA PALAVRA O NUMERAL.

A GALINHA DO VIZINHO
BOTA OVO AMARELINHO
BOTA UM
BOTA DOIS
BOTA TRÊS
BOTA QUATRO
BOTA CINCO
BOTA SEIS
BOTA SETE
BOTA OITO
BOTA NOVE
BOTA DEZ

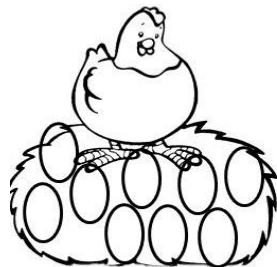


Domínio Público

Beatriz Cunha ❤️ Psicopedagoga

ATIVIDADE 3

- CONTE OS OVOS EM CADA NINHO E LIGUE ATÉ A QUANTIDADE CORRESPONDENTE.



5

6

7

8

9

ATIVIDADES REMOTAS
QUINTA-FEIRA – 19 DE AGOSTO DE 2021

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

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: (EI03TS02) Desenhar, construir e identificar produções bidimensionais e tridimensionais. **(EI03CG05)** Usar a tesoura para recortar. **(EI03EF03)** Manusear diferentes portadores textuais e ouvir sobre seus usos sociais.

SABERES E CONHECIMENTOS: EXPRESSÃO CULTURAL./ ELEMENTOS DO MEIO NATURAL E CULTURAL./ VOGAIS E CONSOANTES./ NOME PRÓPRIO.

ATIVIDADE 1

- VAMOS CONHECER MAIS UM PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE “**IARA**”



IARA

IARA OU MÃE D'ÁGUA É UM SER METADE PEIXE, METADE MULHER E DE UMA BELEZA SEM IGUAL. ELA MORA NOS LAGOS RIOS E IGARAPÉS. QUEM A VÊ FICA ENCANTADO PELA MAGIA DE SUA BELEZA. COM ISSO ELA ATRAI OS ENAMORADOS PARA O FUNDO DAS ÁGUAS.

1. OBSERVE O NOME DA PERSONAGEM E PINTE AS BOLHAS DE ACORDO COM ...

I A R A



AS VOGAIS QUE APARECEM NO NOME.



A CONSOANTE QUE APARECE NO NOME.



O NÚMERO DE LETRAS ...



ATIVIDADE 2

- VAMOS PESQUISAR E ESCREVER O NOIME DE PESSOAS COM AS INICIAIS DA PERSONAGEM.

I
A
R
A

- VAMOS TREINAR A ESCRITA DO NOME CAPRICHANDO NA LETRA.

1
2
3

ATIVIDADE 3

ASSISTIR AO VÍDEO NO YOUTUBE A LENDA DO BOITATÁ: TURMA DO FOLCLORE



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

- DESENHE, PINTE, RECORTE E COLE NO ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO, CONFORME SUA PREFERÊNCIA, E RECORTE O MESMO PARA FAZER O BOITATÁ:

