



Prefeitura Municipal de Hortolândia
Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

ATIVIDADES COMPLEMENTARES PARA OS ALUNOS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL (INCLUSÃO)

ESCOLA: EMEF Fernanda Grazielle Resende Covre

PROFESSORA/AEE: Andréia Cristina Gonçalves Lourenço

DATA: 09/08/2021 a 20/08/2021

NOME DA ATIVIDADE: O que é Folclore? / Lenda do Curupira

COMPONENTE CURRICULAR ENVOLVIDO: Educação Especial / História

- Atividades Complementares e Suplementares – Conteúdo de sala regular

OBJETIVOS: Compreender sobre a cultura histórica do povo brasileiro, fazendo relações com as vivências do cotidiano; Entender que nosso país tem suas histórias; Ter noção que o folclore está presente no dia a dia em brincadeiras ou heranças repassadas de geração por geração; Aumentar o vocabulário e raciocínio abstrato por meio das adivinhas; Trabalhar a coordenação por meio de recorte, além de conseguir se organizar no espaço da folha no momento da colagem; Recapitular os personagens e lendas folclóricas com ênfase maior na lenda Curupira.

ROTEIRO DA ATIVIDADE

01 MOMENTO (semana de 09/08 a 13/08): **Conceito de folclore** – O responsável deverá conversar com o aluno sobre o folclore, pode ser conforme seu entendimento ou usar o texto de apoio da atividade. Em seguida realizar a leitura das Adivinhas ao aluno e se necessário dar dicas quanto às respostas. Por fim, auxiliar o aluno na ação de recortar e colar no espaço indicado cada resposta ilustrativa.

02 MOMENTO (semana de 16/08 a 20/08): **Identificação de personagem** – O adulto deve ler o trecho ao aluno, em seguida apresentar os personagens folclóricos, nomeando-os e solicitando que o aluno sinalize qual lenda lida identificando o personagem. Se necessário pode auxiliá-lo nessa ação.

INTERAÇÃO: Se surgir dúvida entrar em contato com a professora do AEE para possíveis esclarecimentos pelo Whatsapp. Lembrando que as atividades prontas deverão ser registradas em foto ou vídeo e enviadas no Whatsapp da professora do AEE.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Texto do Folclore retirado da Página “Só Escola” Créditos ao autor

<https://www.soescola.com/2017/07/texto-sobre-o-que-e-folclore.html>

Créditos das imagens dos Personagens Página “Cantinho da Criatividade”

<https://drive.google.com/file/d/1UPATDLEJVKspUr4Fq2aozLk0sxxvUnyYs/view?fbclid=IwAR0OP95hd4mzO2emiNtx7v0bFnrZ1RnkTheWt2X4L1n0-d6qtd9Vx9ZoRTI>

Créditos das imagens Adivinhas Página “Bê adapt” autora Evelyn Couto disponível em:

<https://www.facebook.com/beadapt/photos/a.418580295253847/970507376727800/>

NOME: _____

ATIVIDADE AEE (SEMANA DE 09/08 A 13/08)

O QUE É FOLCLORE

É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES POPULARES PASSADA DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO E QUE FAZ PARTE DA HISTÓRIA BRASILEIRA. É COMEMORADO POR MUITOS BRASILEIROS NO MÊS DE AGOSTO, REPRESENTADO EM FORMA DE CONTOS, CANTIGAS. E ESTÁ PRESENTE EM TODAS AS REGIÕES BRASILEIRAS DE NORTE A SUL. E CERTEZA MUITO ANTES DESSA ATIVIDADE VOCÊ JÁ SABIA MUITO DO FOLCLORE. APRENDEU COM O VOVÔ E A VOVÓ, O PAPAÍ E A MAMÃE, OS AMIGOS, VIZINHOS E NA ESCOLA. LEMBRA-SE DOS TRAVA-LÍNGUAS, DAS CANTIGAS DE NINAR, ADIVINHAS E PARLENDAS? E DAS BRINCADEIRAS COM PIÃO, PETECA, PIPA, CAVALINHO DE PAU, BOLA DE MEIA, BONECA DE PANO? ENTÃO TUDO ISSO É FOLCLORE.

DESAFIO: AGORA VAMOS NOS DIVERTIR DESCOBRINDO A RESPOSTA DAS ADIVINHAS FOLCLÓRICAS LISTADAS ABAIXO:

O QUE É, O QUE É ? PULA PRA
CIMA E SE VESTE DE NOIVA?



O QUE É, O QUE É ? DORME EM
PÉ E ANDA DEITADO?



O QUE É, O QUE É? CASINHA
BRANCA SEM PORTA E SEM
TRANCA?



O QUE É, O QUE É?
TEM DENTE MAS NÃO É BOCA?



COM A AJUDA DE UM ADULTO, RECORTE AS RESPOSTAS ABAIXO E COLE NO LUGAR CORRESPONDENTE:



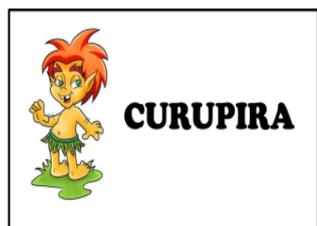
ATIVIDADE AEE (SEMANA DE 16/08 A 20/08)

LENDAS

ALÉM DE TUDO JÁ DITO SOBRE O FOLCLORE, TAMBÉM HÁ OS PERSONAGENS. CADA UM TEM SUA HISTÓRIA QUE NA VERDADE SÃO APENAS INVENÇÃO DO POVO BRASILEIRO CONSTITUINTE DAS DIFERENTES REGIÕES. VEJA UM TRECHO DA LENDA ABAIXO E MARQUE O PERSONAGEM CORRESPONDENTE A ELA.

É UMA DAS MAIS ANTIGAS LENDAS DO FOLCLORE NO BRASIL. DE ACORDO COM AS NARRATIVAS POPULARES, ELA É REPRESENTADA POR UM GAROTO BAIXINHO, DE CABELOS VERMELHO, MUITO ASTUTO QUE VIVE NAS MATAS BRASILEIRAS, CUJA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL É OS PÉS VIRADOS PARA TRÁS, QUE SERVEM PARA ENGANAR INVASORES QUE ERRAM O CAMINHO AO SEGUIR SUAS PEGADAS, **PROTEGENDO** ASSIM OS RECURSOS NATURAIS DOS EXPLORADORES QUE INVADEM AS FLORESTAS.

DESAFIO: QUAL É A LENDA?



DESAFIO: CLASSIFIQUE A PALAVRA **CURUPIRA** QUANTO AO:

Nº DE CONSOANTES	
Nº VOGAIS	
Nº SÍLABAS	

DESAFIO: VAMOS CONSTRUIR NOVAS PALAVRAS COM AS SÍLABAS QUE FORMAM O NOME DO CURUPIRA?

CU _____

RU _____

PI _____

RA _____

ATÉ MAIS QUERIDO ALUNO!