

ATIVIDADES DA SEMANA DE 16 DE AGOSTO A 20 DE AGOSTO – JARDIM I

QUERIDAS FAMILIAS, NESSA SEMANA TRABALHAREMOS O TEMA: “LENDAS E PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO”. ESSA SEMANA VAMOS CONHECER ALGUNS PERSONAGENS QUE FAZEM PARTE DAS HISTÓRIAS CRIADAS PELO POVO BRASILEIRO E SÃO CONTADAS BEM ANTES DO TEMPO EM QUE NOSSOS AVÓS ERAM CRIANÇAS



FONTE: <https://www.soescola.com/wp-content/uploads/2017/07/desenhos-do-folclore-brasileiro.jpg> ACESSO 01/08

1 – (16/8) FOTOGRAFE-SE COM UM LIVRO, IMITANDO O VISCONDE

OBJETIVO: OUVIR HISTÓRIA E SE MANIFESTAR DE DIFERENTES MANEIRAS A RESPEITO DELAS. NOMEAR ORALMENTE E RECONHECER ELEMENTOS DA HISTÓRIA.

DESENVOLVIMENTO: ASSISTA AO VÍDEO QUE APRESENTA ALGUNS DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS PRESENTES NOS LIVRO DO AUTOR MONTEIRO LOBATO

LINK DO VÍDEO: <https://youtu.be/WWDzu3lcaHM>

NO VÍDEO, UM DOS PERSONAGEM QUE VIMOS FOI O VISCONDE. ELE MORA NUMA BIBLIOTECA, LUGAR ONDE É GUARDADO MUITOS LIVROS. O VISCONDE AMA LER, POR ISSO É MUITO INTELIGENTE, MESMO SENDO UM SABUGO DE MILHO. E VOCÊ GOSTA DE LIVROS? O PAPAÍ OU MAMÃE COSTUMA LER PARA VOCÊ? TIRE UMA FOTO SUA SEGURANDO O SEU LIVRO PREFERIDO.



FONTE: https://4.bp.blogspot.com/-9sb9LfvMqfg/T1Lv4s7oV-I/AAAAAAAAEXQ/BL56wkzSuM4/s1600/0312BIBLI_A%255B1%255D.jpg ACESSO EM 01/08

2- (17/8) ATIVIDADE IMPRESSA N°5: JOGO DA MEMÓRIA

OBJETIVO: FAVORECER A CAPACIDADE DE OBSERVAR, ORDENAR OBJETOS A PARTIR DAS SUAS CARACTERÍSTICAS.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE: PINTE OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS DA ATIVIDADE IMPRESSA N° 5, RETIRADA NA ESCOLA.

RECORTE AS FICHAS COM OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS.

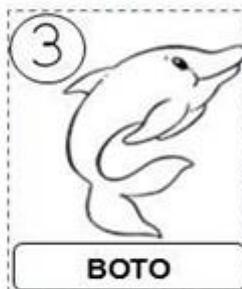
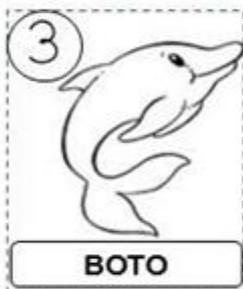
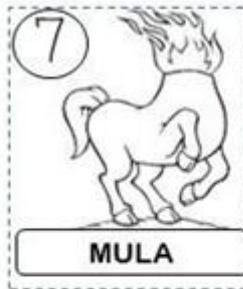
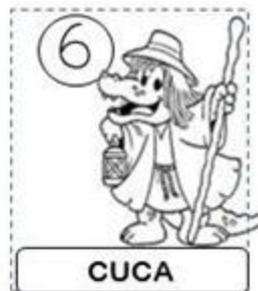
MISTURE E ORGANIZE AS FICHAS DE MODO QUE AS FIGURAS FIQUEM ESCONDIDAS.

VIRE AS FIGURAS DUAS A DUAS, NA TENTATIVA DE FORMAR PARES IGUAS.

CONFORME OS PARES FOREM SENDO FORMADOS, SEPRE-OS.

O JOGO TERMINA QUANDO FOREM FEITO TODOS OS PARES DAS FIGURAS FOLCLÓRICAS.

NÃO ESQUEÇA DE FOTOGRAFAR A ATIVIDADE E ENVIAR PARA A PROFESSORA.



3- (18/8) FORTALECENDO OS DEDINHOS COM A CUCA

OBJETIVO: ADQUIRIR CONTROLE MOTOR QUE FAVORECERÁ O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO A PARTIR DE SITUAÇÕES LÚDICAS.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE: VAMOS FAZER UM PRENDEDOR DE JACARÉ IGUAL A CUCA?

DEPOIS VAMOS USAR A CUCA PARA FAZER UM EXERCÍCIO DE FORTELECIMENTO DOS DEDINHOS.

USE O PRENDEDOR PARA PEGAR BOLINHAS DE PAPEL AMASSADO E COLOCAR NO POTINHO.

NÃO ESQUEÇA DE FOTOGRAFAR A ATIVIDADE E ENVIAR PARA A PROFESSORA.



ARQUIVO PESSOAL

4 – (19/8) ATIVIDADE IMPRESSA N° 6: CONTANDO COM A IARA

OBJETIVOS: QUANTIFICAR E RECONHECER OS NUMERAIS ATÉ 10

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE: VAMOS IDENTIFICAR OS NUMERAIS E FAZER PINTURA DA QUANTIDADE CORRESPONDENTE AO NUMERAL?

A IARA ESTARÁ PRESENTE PARA INDICAR QUAL NUMERAL VOCÊ IRÁ USAR.

FAÇA O CABEÇALHO COM SEU NOME NA ATIVIDADE E DATE.

COM LÁPIS DE ESCREVER, MARQUE A QUANTIDADE DE QUADRADINHOS CORRESPONDENTE AO NUMERAL QUE A IARA ESTÁ MOSTRANDO.

TERMINADA A ATIVIDADE, COLE NO CADERNO DE ATIVIDADES.

NÃO ESQUEÇA DE FOTOGRAFAR A ATIVIDADE E ENVIAR PARA A PROFESSORA.

 <table border="1" data-bbox="215 996 550 1176"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>									 <table border="1" data-bbox="638 996 973 1176"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>									 <table border="1" data-bbox="1053 996 1388 1176"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>								
 <table border="1" data-bbox="215 1668 550 1848"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>									 <table border="1" data-bbox="638 1668 973 1848"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>									 <table border="1" data-bbox="1053 1668 1388 1848"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>								

5 – (20/8) CABELO DA EMÍLIA

OBJETIVO: MANUSEAR, EXPLORAR, E UTILIZAR MATERIAIS DIVERSOS.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE: NAS CORES VERMELHO E AMARELO, O CABELO DA EMÍLIA É SUA MARCA REGISTRADA.

NO CADERNO, FAÇA O CABEÇALHO E PEÇA PARA O ADULTO DESENHAR O ROSTO DA EMÍLIA. FORRE COM UM PLÁSTICO EMBAIXO DA FOLHA, POIS IREMOS USAR TINTA E PODE BORRAR.

PEGUE AS CORES DE TINTA GUACHE, VERMELHA E AMARELA. USE O PINCÉL PARA PINTAR A PALMA DA MÃO NAS CORES MENSIONADAS (UMA POR VEZ) E DEPOIS CARIMBAR AO REDOR DA CABEÇA DA EMÍLIA, FORMANDO ASSIM O SEU CABELO.

ESPERE SECAR ANTES DE FECHAR O CADERNO.

NÃO ESQUEÇA DE FOTOGRAFAR A ATIVIDADE E ENVIAR A FOTO PARA A PROFESSORA.



FONTE https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSWWCtFn1IOWXGaUbH93NNYg9Po-4A5-AQg8ymkVb_7Xc3qGGCIAh7vORyuyUkZxEZfWfY&usqp=CAU ACESSO EM 01/09