

ATIVIDADES DA SEMANA DE 16 A 20 DE AGOSTO

JARDIM II- FOLCLORE

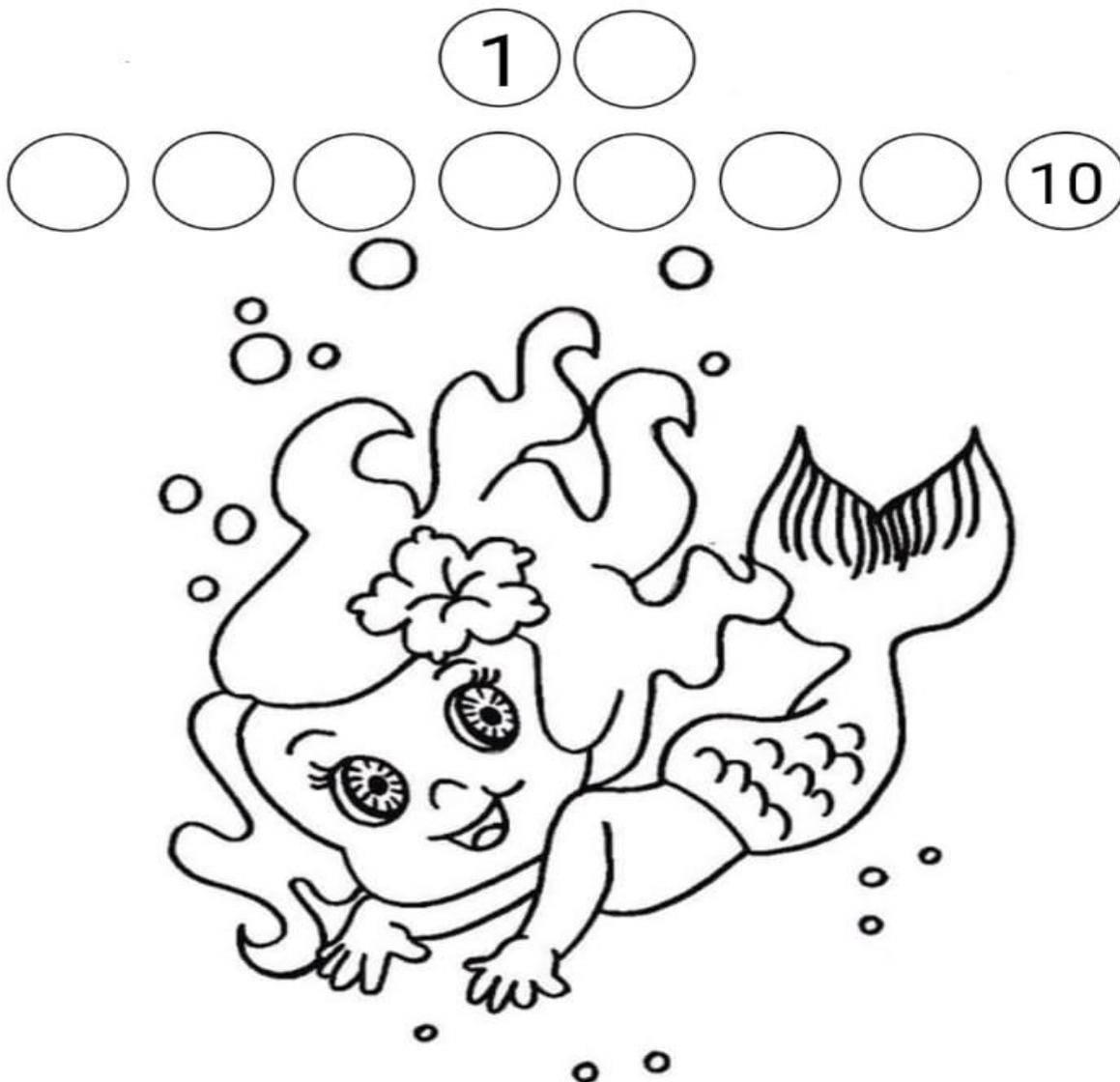
1- SEQUÊNCIA NUMÉRICA

Objetivos:

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM NÚMEROS ,OBSERVAÇÃO DE QUANTIDADE E SEQUÊNCIA.

DESENVOLVIMENTO:

ESCREVA O NOME, A DATA E A TURMA NO INICIO DA FOLHA. COMPLETE A SEQUÊNCIA DE NÚMEROS DE 1 -10 E DEPOIS PINTE A IARA BEM BONITA.



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

FAZER UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIAR PARA PROFESSORA NO GRUPO.
(LEMBRANDO QUE O MATERIAL IMPRESSO FOI DISPONIBILIZADO PELA ESCOLA).

2- ADIVINHA

Objetivos:

- CRIAR DESENHOS, PINTURAS A PARTIR DE SEU REPERTÓRIO E DA UTILIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DAS ARTES VISUAIS.

DESENVOLVIMENTO:

ESCREVA O NOME, A DATA E A TURMA NO INICIO DA FOLHA.

DESCOBRIR A ADIVINHA E FAZER UM DESENHO BEM BONITO.

VAMOS RESPONDER AS ADIVINHAS COM UMA ILUSTRAÇÃO PARA CADA UMA:

<p>O QUE É, O QUE É: QUE COISA, QUE COISA É PASSA A VIDA NA JANELA E MESMO DENTRO DE CASA ESTÁ FORA DELA?</p> <p>_____</p>	<p>BOTÃO</p>
<p>O QUE É, O QUE É: SÃO LUZES MAS NÃO TÊM FIO SÃO QUIETAS E AGITADAS SE DORMEM DURANTE O DIA A NOITE PASSAM ACORDADAS?</p> <p>_____</p>	<p>ESTRELA</p>

FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

(LEMBRANDO QUE O MATERIAL IMPRESSO FOI DISPONIBILIZADO PELA ESCOLA).

3- LENDA CURUPIRA

Objetivos:

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES DE RECONTO DE HISTÓRIAS RESPEITANDO A SEQUÊNCIA DA NARRATIVA.

PARA APRENDER SOBRE AS LENDAS, QUE TAL ASSISTIR UM VÍDEO? NELE APRENDEREMOS A LENDA DO **CURUPIRA**. PARA REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA, É SÓ CLICAR NO LINK ABAIXO:

LINK:

https://www.youtube.com/watch?v=gKpilzfNQA8&ab_channel=TurmaDoFolclore

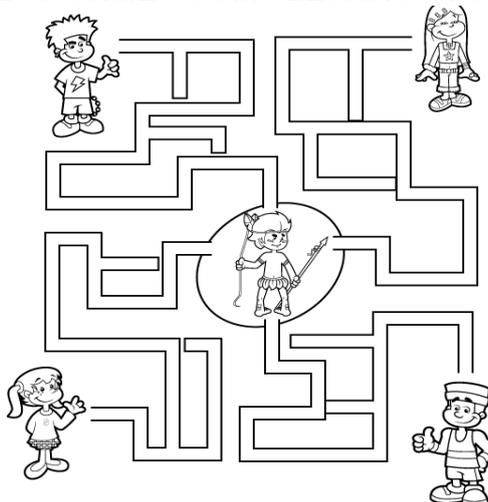


FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

APÓS ASSISTIR FAÇA O RECONTO DA LENDA E ENVIE UM VÍDEO PARA SUA PROFESSORA.

DESENVOLVIMENTO: (LEMBRANDO QUE O MATERIAL IMPRESSO FOI DISPONIBILIZADO PELA ESCOLA).

1. ATIVIDADE DO LABIRINTO - AJUDE AS CRIANÇAS ENCONTRAR O **CURUPIRA**
2. RECORTE AS LETRAS E FORME COM LETRAS MÓVEIS A PALAVRA **CURUPIRA**.



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

4- PERSONAGENS FOLCLÓRICOS

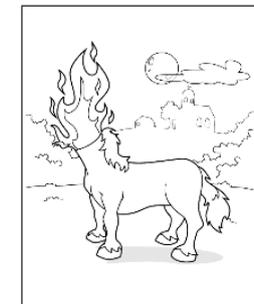
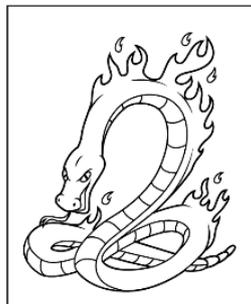
Objetivos:

- IDENTIFICAR OS NOMES DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS ATRAVÉS DE RECORTE E COLAGEM DE PALAVRAS.

DESENVOLVIMENTO:

PREENCHER A PARTE DE CIMA DA FOLHA COM O NOME, DATA E TURMA, DEPOIS RECORTAR OS NOMES DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE E COLE NO LOCAL INDICADO (LEMBRANDO QUE O MATERIAL IMPRESSO FOI DISPONIBILIZADO PELA ESCOLA).

OBSERVE OS PERSONAGENS DO FOLCLORE , RECORTE SEUS NOMES E COLE-OS ADEQUADAMENTE:



MULA-SEM-CABEÇA

SACI

BOITATÁ

IARA

LOBISOMEM

CURUPIRA

5- DANÇA DO SACI

Objetivos:

- Adquirir controle motor que favorecerá o desenvolvimento cognitivo a partir de situações lúdicas.

DESENVOLVIMENTO:

ASSISTA AO VÍDEO NO LINK, DANCE, CANTE E SE DIVIRTA!!!!

GRAVE UM VÍDEO E ENVIE PARA A PROFESSORA.

LINK: https://www.youtube.com/watch?v=ljTSqTkaseA&ab_channel=TurmadoFolclore



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

ATIVIDADE: - ENTREVISTA

1. ENTREVISTA COM SEUS PAIS OU AVÓS - PERGUNTE A ELES QUANDO ERAM CRIANÇAS DO QUE MAIS GOSTAVAM DE BRINCAR.

FAÇA UM VÍDEO DESTA BRINCADEIRA E ENVIE PARA SUA PROFESSORA NO GRUPO.