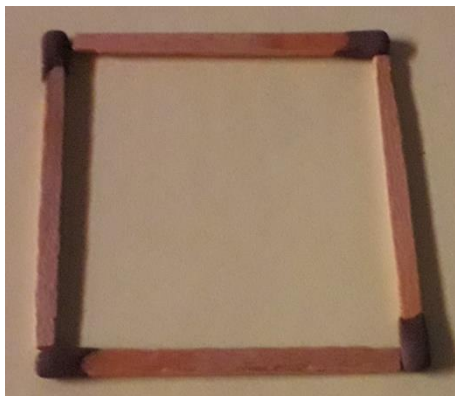


TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

OBJETIVO: OBJETIVO: APRENDER / RECORDAR AS FORMAS GEOMÉTRICAS

PARA FAZER A ATIVIDADE: VOCE VAI PRECISAR SEPARAR 20 PALITOS DE FÓSFORO, OU 20 PALITOS DE SORVETE, OU CANUDINHOS CORTADOS EM 3 PARTES DO MESMO TAMANHO OU ATÉ PRENDEDORES DE ROUPA DO MESMO TAMANHO E DOIS BOTÕES VELHOS OU TAMPA DE GARRAFA PET.

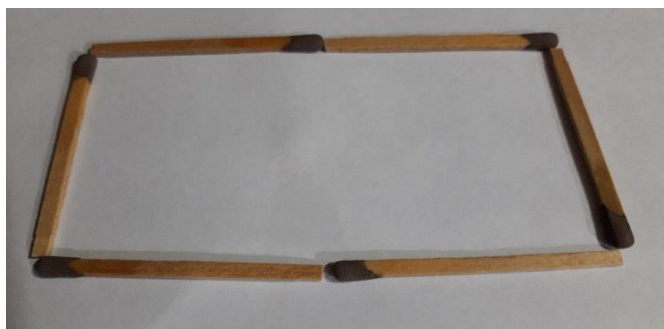
1 – PRIMEIRO VAMOS FAZER UM QUADRADO, O QUADRADO TEM 4 LADOS PORTANTO VAMOS PRECISAR DE 4 PALITOS



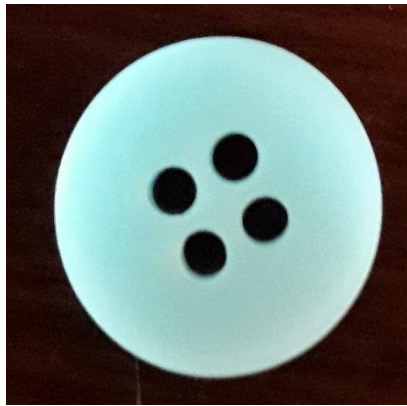
2 – AGORA VAMOS FAZER O TRIÂNGULO, O TRIANGULO TEM 3 LADOS, PORTANTO VAMOS PRECISAR DE 3 PALITOS:



3- AGORA, VAMOS FAZER O RETÂNGULO, ELE TAMBÉM TEM 4 LADOS, SÓ QUE DOIS MAIORES E DOIS MENORES, VEJA:

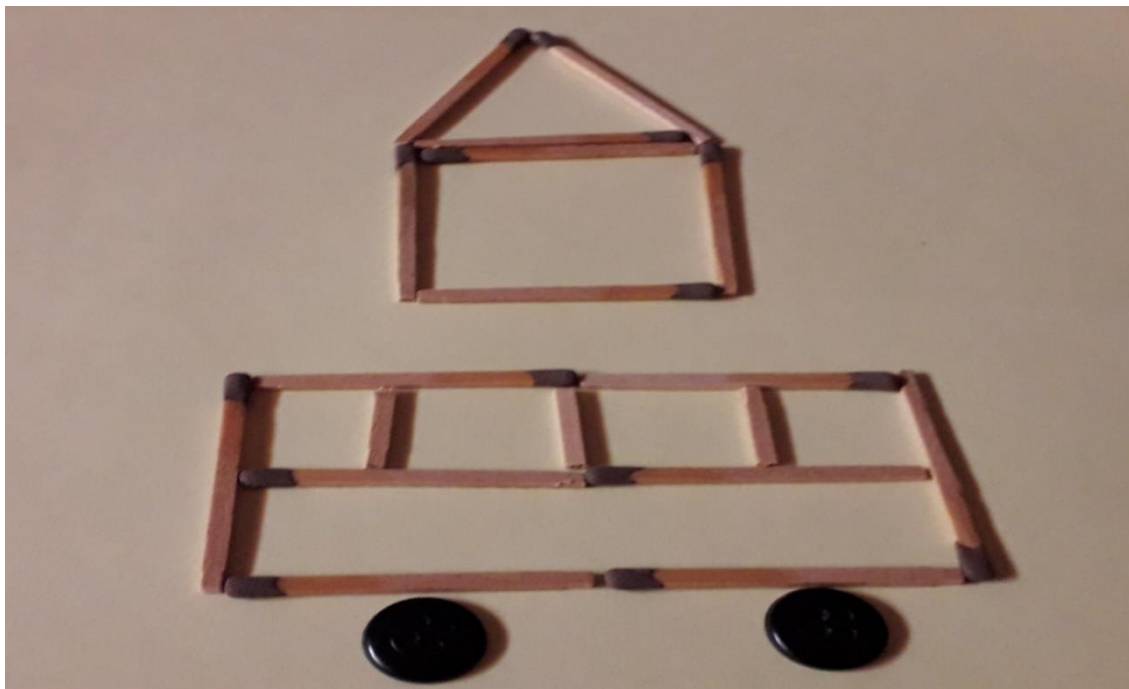


4 – E AGORA, O CÍRCULO PODE SER UM BOTÃO, UMA TAMPA DE GARRAFA PET, ETC...



5 – **ATIVIDADE:** AGORA VAMOS USAR A IMAGINAÇÃO E CRIAR COISAS E OBJETOS, COM AS FORMAS GEOMÉTRICAS, POR EXEMPLO:

UMA CASINHA, UM ÔNIBUS, ETC.....



A VERDADE É QUE AS FORMAS GEOMÉTRICAS ESTÃO EM MUITOS OBJETOS QUE UTILIZAMOS TODOS OS DIAS.....

AGORA ESCREVA SEU NOME NA FOLHA QUE VOCÊ MONTOU SUAS FORMAS GEOMÉTRICAS E PEÇA PARA A MAMÃE TIRAR FOTO DA ATIVIDADE E POSTAR NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

O EU, O OUTRO E O NÓS

OBJETIVO: OBJETIVO: MANIFESTAR INTERESSE E RESPEITO POR DIFERENTES CULTURAS E MODOS DE VIDA.

PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE – NEGRINHO DO PASTOREIO



JOÃOZINHO ERA UM MENINO MUITO INTELIGENTE, ELE MORAVA EM UMA FAZENDA, MAS O DONO DA FAZENDA ERA UM HOMEM MUITO MAL.

UM DIA O FAZENDEIRO DEU UMA ORDEM PARA ELE LEVAR OS CAVALOS PARA PASTAR, MAS UM DOS CAVALOS SAIU CORRENDO E FUGIU, JOÃOZINHO NÃO CONSEGUIU ACHÁ-LO E VOLTOU PARA CASA COM UM CAVALO A MENOS.

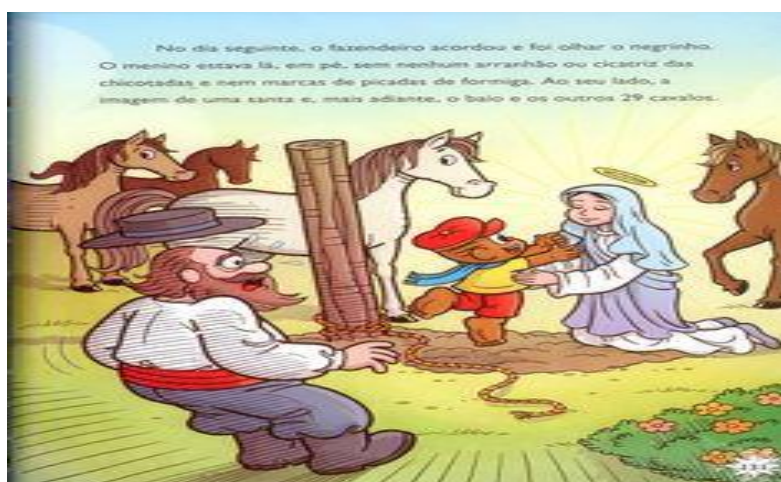


O FAZENDEIRO FICOU MUITO BRAVO E BATEU MUITO NO PEQUENO JOÃOZINHO E O AMARROU PERTO DE UM FORMIGUEIRO LÁ NO MEIO DO PASTO ESCURO



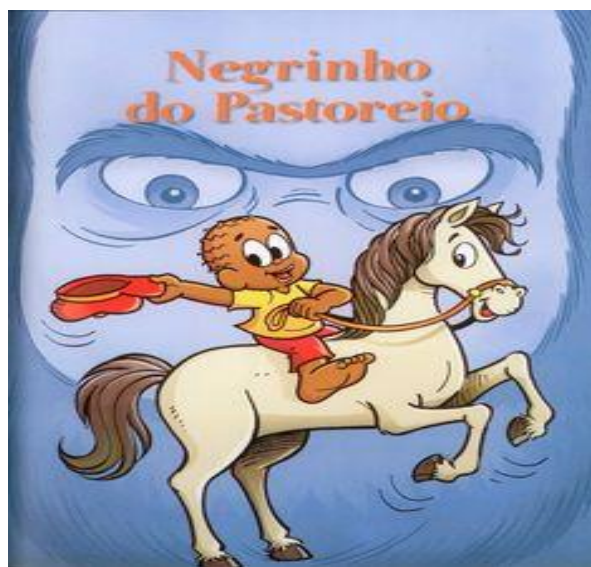
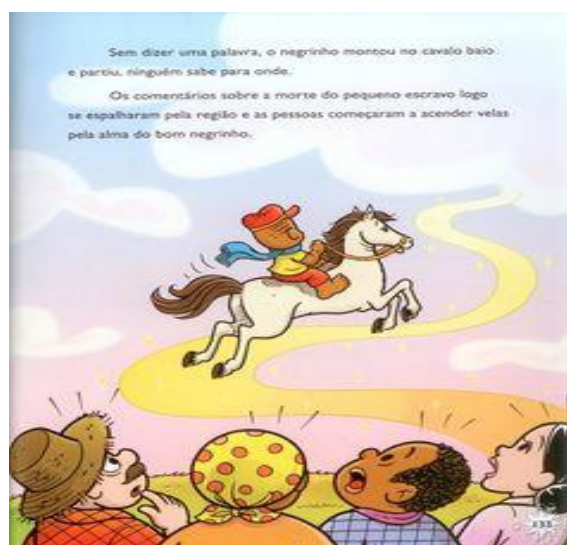
LOGO NA MANHÃ SEGUINTE O FAZENDEIRO FOI VER SE O JOÃOZINHO JÁ ESTAVA MORTO, MAS FICOU MUITO SURPRESO AO VER O MENINO SEM NENHUM FERIMENTO.

AO SEU LADO HAVIA UM ANJO, O CAVALO BAIO E TODOS OS OUTROS CAVALOS.



O FAZENDEIRO SE AJOELHOU E PEDIU PERDÃO AO MENINO.

ENTÃO O ANJO COLOCOU O JOÃOZINHO EM CIMA DO CAVALO BAIO E FALOU PARA ELE IR EMBORA. ENTÃO, ELE FOI EMBORA GALOPANDO E MUITO FELIZ.



AS PESSOAS NÃO ACREDITAVAM NO QUE ESTAVA ACONTECENDO.

TEM GENTE QUE CONTA, QUE AINDA VÊ O NEGRINHO DO PASTOREIO CAVALGANDO PELOS CAMPOS.

ATIVIDADE : DESENHE UM CAVALO E PINTE DE MARRON, EMBAIXO DO DESENHO ESCREVER: “ CAVALO “ ESSA PALAVRINHA É BEM FÁCIL.

ESCREVA TAMBÉM O SEU NOME, DEPOIS TIRE FOTO DA SUA ATIVIDADE E POSTE NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

O EU, O OUTRO E O NÓS

OBJETIVO: ATENÇÃO, CRIATIVIDADE, ESTIMULAR A SOCIALIZAÇÃO

HOJE NÓS VAMOS CHAMAR TODOS DA NOSSA CASA PARA BRINCARMOS DE UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA E DIVERTIDA QUE SE CHAMA: **PASSA ANEL.**

FUNCIONA ASSIM: GERALMENTE SE FAZ UMA RODA E TODOS JOGADORES SENTAM NO CHÃO, MAS DÁ PARA BRINCAR COM POUCAS PESSOAS TAMBÉM.

CADA JOGADOR JUNTA AS MÃOS, PALMA COM PALMA. O PASSADOR DA VEZ VAI “CORTANDO” AS MÃOS DOS OUTROS ATÉ DEIXAR, DISCRETAMENTE, O ANEL EM UMA DELAS. (NÃO PRECISA SER ANEL, PODE SER OUTRO OBJETO PEQUENO, TIPO UMA PEDRINHA, UMA TAMPINHA, UMA BOLINHA DE PAPEL...

ENTÃO, AO TERMINAR A RODADA O JOGADOR ESCOLHE ALGUÉM E RECITA UM VERSO: **“MEU ANELZINHO ANDOU, ANDOU, EM QUE MÃO FICOU?”**. QUEM O PASSADOR ESCOLHEU PARA ADIVINHAR RESPONDE. SE ELE ACERTAR, É O PRÓXIMO PASSADOR.



ENQUANTO ESTIVER BRINCANDO, FAÇAM VÍDEO DA BRINCADEIRA PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

O EU, O OUTRO E O NÓS / CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

OBJETIVO: SOCIALIZAR E INTERGIR

A BRINCADEIRA DE HOJE SE CHAMA: **ALERTA** – VAMOS PRECISAR DE UMA BOLA

FUNCIONA ASSIM: UMA CRIANÇA JOGA A BOLA PARA CIMA E GRITA O NOME DE UM AMIGO. QUANDO ESTE AMIGO PEGAR A BOLA E GRITAR "ALERTA" AS OUTRAS CRIANÇAS TÊM QUE FICAR COMO ESTÁTUAS. QUEM ESTIVER COM A BOLA DÁ TRÊS PASSOS E TENTA ACERTAR ALGUÉM. SE CONSEGUIR, A PESSOA ATINGIDA SAI DA BRINCADEIRA, SE ERRAR É ELE QUEM SAI ENTÃO A BRINCADEIRA RECOMEÇA.



FAÇAM UM VÍDEO ENQUANTO ESTIVEREM BRINCANDO, OU TIREM FOTOS DESSE MOMENTO PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.

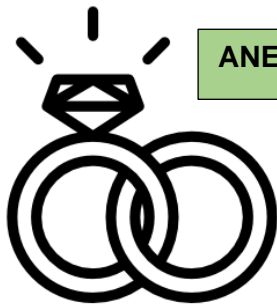
ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

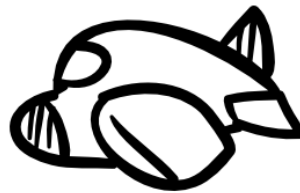
OBJETIVO: CONHECER AS LETRAS DO ALFABETO, MEMÓRIA, ORALIDADE, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

A LETRINHA DO DIA É...

PINTE A LETRA "A" DA COR QUE VOCÊ MAIS GOSTA, DEPOIS PINTE OS OUTROS DESENHOS QUE TAMBÉM COMEÇAM COM A LETRA "A"



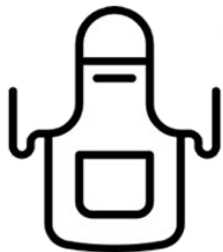
ANEL



AVIÃO



ÁRVORE

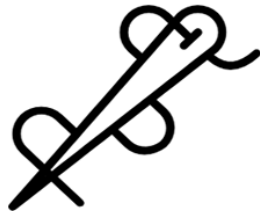


AVENTAL



ARANHA

ABELHA



ALFINETE



ABACAXI

www.artedeensinareaprender.com

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

APÓS TERMINAR SUA ATIVIDADE, TIRE FOTO PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA

O EU, O OUTRO E O NÓS

OBJETIVO: ALERTAR E CONSCIENTIZAR SOBRE O PERIGO DAS QUEIMADAS

OLÁ CRIANÇAS, HOJE VAMOS FALAR SOBRE AS QUEIMADAS!

VEJAM ESSAS IMAGENS DO FOGO O QUE ACONTECE COM OS PASTOS, COM A VEGETAÇÃO, COM A FLORESTA E COM QUEM MORA LÁ.



ALGUMAS PESSOAS QUANDO COLOCAM FOGO NO MATO ACABAM CAUSANDO UMA ENORME QUEIMADA, E O FOGO VAI SE ESPALHANDO CONFORME O LADO QUE O VENTO SOPRA.

ESSAS QUEIMADAS CAUSAM MUITA FUMAÇA, QUEIMAM TUDO MUITO RÁPIDO, MATAM OS ANIMAIS, OS PÁSSAROS, E TUDO QUE ESTÁ PERTO OU LONGE É AFETADO COM O FOGO.

O FOGO PODE COMEÇAR QUANDO UMA PESSOA JOGA PONTAS DE CIGARROS EM TERRENOS BALDIO, ALGUMAS PESSOAS TAMBÉM UTILIZAM O FOGO NA QUEIMA DE LIXO DE CASA E NA LIMPEZA DE TERRENOS BALDIOS. COM OS VENTOS FORTES, COMUNS NESTA ÉPOCA DO ANO, AS CHAMAS SE ESPALHAM CAUSANDO DANOS AO MEIO AMBIENTE E ATÉ ÀS REDES ELÉTRICA E DE TELEFONE.

O AR FICA POLUÍDO AUMENTANDO AS DOENÇAS RESPIRATÓRIAS POR CAUSA DA FUMAÇA.

O FOGO TAMBÉM ACABA LEVANDO PARA DENTRO DAS CASAS COBRAS, ESCORPIÕES, ARANHAS, RATOS, QUE PODEM CAUSAR ACIDENTES AOS SERES HUMANOS, AS VEZES O FOGO FICA TÃO PERIGOSO QUE É PRECISO CHAMAR O BOMBEIRO PARA AJUDAR A APAGAR O FOGO. PRECISAMOS TER MUITO CUIDADO E NÃO COLOCAR FOGO EM NADA POR AÍ.

ATIVIDADE: DESENHE NA SUA FOLHA UM CARTAZ: DIGA NÃO ÀS QUEIMADAS



DEPOIS REGISTRE SUA ATIVIDADE COM FOTOS E POSTE NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

O EU, O OUTRO E O NÓS

OBJETIVO: LEMBRAR QUE NÃO DEVEMOS COBIÇAR AS COISAS DOS OUTROS E SIM CUIDAR DO QUE É NOSSO.

OS ANIMAIS DIVIDEM-SE EM DOIS GRANDES GRUPOS

1 – ANIMAIS DOMÉSTICOS 2 – ANIMAIS SELVAGENS

O CACHORRO É UM ANIMAL DOMÉSTICO, VIVE SEMPRE JUNTO COM AS PESSOAS, E É COM CERTEZA, O MAIS QUERIDO DE TODOS.

FÁBULA: "O CÃO E O OSSO"



CERTO DIA UM CÃO IA ATRAVESSANDO UMA PONTE, CARREGANDO UM OSSO NA BOCA.

OLHANDO PARA BAIXO, VIU SUA PRÓPRIA IMAGEM REFLETIDA NA ÁGUA DO LAGO.

PENSANDO VER OUTRO CÃO COM OUTRO OSSO, COBIÇOU LOGO O OSSO DELE E PÔS-SE A LATIR.

MAL, PORÉM, ABRIU A BOCA, SEU PRÓPRIO OSSO CAIU NA ÁGUA DO LAGO E SE PERDEU PARA SEMPRE.

O CÃO TÃO GULOSO E GANANCIOSO POR DESEJAR O OSSO QUE NÃO ERA DELE, SÓ PARA FICAR COM DOIS OSSOS, ACABOU FICANDO SEM NENHUM;

MORAIS DA HISTÓRIA: NUNCA TROQUE O CERTO PELO DUVIDOSO. A COBIÇA É UMA FRAQUEZA HUMANA MUITO COMUM, E É TAMBÉM MUITO CASTIGADA. QUEM TUDO QUER, TUDO PERDE.

ATIVIDADE: FAÇA O DESENHO DE UM OSSO BEM GRANDE E ESCREVA NELE O NOME DO SEU CACHORRINHO SE NÃO TIVER UM, ESCREVA A PALAVRA: "C A C H O R R O"

	<p>DEPOIS DE FAZER O SEU DESENHO, TIRE FOTO DA SUA ATIVIDADE PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.</p>
--	--

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS/ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÃO

OBJETIVO: APRIMORAR A COORDENAÇÃO MOTORA, DESENVOLVER O GOSTO DO CANTAR E FIXAR A QUANTIDADE DOS NÚMEROS

A ARANHA É UM ANIMAL INVERTEBRADO (ELA NÃO TEM OSSOS).

VAMOS CANTAR A MÚSICA DA DONA ARANHA...

**A DONA ARANHA SUBIU PELA PAREDE ..
VEIO A CHUVA FORTE E A DERRUBOU...
JÁ PAROU A CHUVA,
O SOL JÁ VEM SURGINDO
E A DONA ARANHA, CONTINUA A SUBIR
ELA É TEIMOSA E DESOBEDIENTE
SOBE, SOBE, SOBE E NUNCA ESTÁ CONTENTE.**



APÓS TERMINAR SUA ATIVIDADE, TIRE FOTOS PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS, O EU, O OUTRO E O NÓS

OBJETIVO: DESENVOLVER OS MOVIMENTOS, COORDENAÇÃO MOTORA, AFETIVIDADE COM O ADULTO E INTERAÇÃO

CONVIDE UM ADULTO PARA BRINCAR COM VOCÊ, É UMA BRINCADEIRA MUITO DIVERTIDA QUE SE CHAMA: ANDAR SOBRE OS PÉS. É SÓ PEDIR PARA A CRIANÇA SUBIR NOS SEUS PÉS E ANDAR, DANÇAR, SUBIR ESCADAS, VAI SER ÓTIMO PARA TREINAR A COORDENAÇÃO, O EQUILIBRIO E TODOS SE DIVERTEM:



DURANTE A BRINCADEIRA TIREM FOTOS OU FAÇAM UM VÍDEO PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

OBJETIVO: DESENVOLVER A CRIATIVIDADE, A IMAGINAÇÃO E INCENTIVAR O USO DE MATERIAL RECICLÁVEL NA CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDOS.

HOJE VAMOS FAZER UM ROBÔ DE ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO OU COM CAIXINHAS DE REMÉDIOS VAZIAS, PARA ISSO PEÇA AJUDA PARA UM ADULTO E USE SUA CRIATIVIDADE



VOCÊS VÃO PRECISAR DE ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO OU ALGUMAS CAIXINHAS DE REMÉDIOS VAZIAS, COLA, CANETA, TESOURA, BOTÕES...

OLHEM OS MODELOS ACIMA QUE BONITOS QUE FICARAM, AGORA MÃOS A OBRA, FAÇA O SEU ROBOZINHO E DEPOIS TIRE FOTOS PARA POSTAR NO GRUPO DA SALA.

ESCREVA O SEU NOME AQUI: _____