



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – CÉU AZUL - PR

CADERNO DE ATIVIDADES

EDUCAÇÃO INFANTIL – 0 A 3 ANOS (CRECHE) MATERNAL III

PERÍODO DE REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES: DE 16/08/2021 A 27/08/2021.

NOME DO ALUNO (A): _____

TEMA GERADOR: FOLCLORE.



AO SAIR DE CASA É
OBRIGATORIO O USO
DE MÁSCARA EM TODO
PARANÁ LEI 20.189/20
DE 28/04/2020



O FOLCLORE É A MANEIRA DE AGIR, PENSAR E SENTIR DE UM POVO OU GRUPO COM AS QUALIDADES OU ATRIBUTOS QUE LHE SÃO INERENTES, SEJA QUAL FOR O LUGAR ONDE SE SITUA O TEMPO E A CULTURA. NÃO É APENAS O PASSADO, A TRADIÇÃO; ELE É VIVO E ESTÁ LIGADO À NOSSA VIDA DE UM JEITO MUITO FORTE. POR ISSO, É TÃO IMPORTANTE CONHECÊ-LO. CONTRIBUEM PARA A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DE UM POVO. AS MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS ENVOLVEM, ENTRE OUTRAS PRÁTICAS, FESTAS POPULARES, CANÇÕES, DANÇAS, ARTESANATOS, LENDAS, BRINCADEIRAS E MITOS.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

(EI02/03EF02) CONHECER TEXTOS POÉTICOS E CANTIGAS DE RODA TÍPICOS DA SUA CULTURA.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.

MATERIAL NECESSÁRIO: LEITURA DAS LENDAS.

LENDAS DO FOLCLORE BRASILEIRO

A LEITURA É MUITO ENRIQUECEDORA NA VIDA ESCOLAR DO (A) ALUNO (A), E DEVE SER FEITA DE FORMA PRAZEROSA, EM UM AMBIENTE CALMO E TRANQUILO.

SACI PERERÉ



DIZ A LENDA QUE O SACI-PERERÉ É UM NEGRINHO BAIXINHO, COM UMA PERNA SÓ E QUE USA UMA CARAPUÇA VERMELHA NA CABEÇA. VIVE COM UM CACHIMBO NA BOCA.

O SACI-PERERÉ ENTRA NAS CASAS E COLOÇA AÇÚCAR NA COMIDA, APAGA O FOGO, FAZ CÓEGAS NAS GALINHAS, IRRITA OS CACHORROS, SOLTA OS CAVALOS, ASSUSTA OS VIAJANTES E FAZ MUITAS OUTRAS TRAQUINAGENS.

PARA PEGAR O SACI-PERERÉ DIZEM QUE É NECESSÁRIO UMA PENEIRA E UMA GARRAFA. QUANDO ELE ESTÁ EM FORMA DE REDEMOINHO, DEVE-SE COLOCAR A PENEIRA EMBAIXO E O SACI PASSA POR ELA E ENTRA NA GARRAFA, AÍ É SÓ TAMPAR A GARRAFA QUE ELE FICA PRESO.

COMPREENSÃO DO TEXTO

- 1- DESCREVA COMO É O SACI PERERÉ?
- 2- O QUE ELE USA NA CABEÇA?
- 3- QUAIS TRAQUINAGENS O SACI COSTUMA FAZER?

LEIA AS LENDAS ABAIXO, E ABORDE A IMPORTÂNCIA DO FOLCLORE E DESPERTE O INTERESSE DA CRIANÇA PELO TEMA.

VITÓRIA RÉGIA

CONTA A LENDA QUE HOVE UM TEMPO EM QUE AS ÍNDIAS ACREDITAVAM QUE A LUA PODIA TRANSFORMÁ-LAS EM ESTRELAS, SE FOSSEM GUIADAS POR SUA LUZ.

NÃO FOI DIFERENTE COM UMA JOVEM ÍNDIA MUITO BONITA QUE DESEJAVA SER TRANSFORMADA EM ESTRELA PARA PODER PEGAR A LUA.

NUMA BELA NOITE A JOVEM ÍNDIA ADMIRAVA A LUA ESPELHADA NO RIO QUANDO OUVIU SEU NOME SENDO CHAMADO MAGICAMENTE DO FUNDO DAS ÁGUAS.

A MOÇA, ACREDITANDO PODER PEGÁ-LA, ESTENDEU SEUS BRAÇOS E SE ATIROU NA ÁGUA. NUNCA MAIS ELA RETORNOU.

A LUA RESOLVEU ENTÃO TRANSFORMÁ-LA EM UMA ESTRELA, POR SEU ESFORÇO; MAS NÃO UMA ESTRELA DO CÉU E SIM UMA DA ÁGUA, QUE RECEBEU O NOME DE VITÓRIA-RÉGIA CUJAS FLORES PERFUMADAS E BRANCAS SÓ ABREM À NOITE, E AO NASCER DO SOL FICAM ROSADAS.



COMPREENSÃO DO TEXTO

- 1- NO QUE AS ÍNDIAS ACREDITAVAM QUE A LUA PODIA TRANSFORMA-LAS?
- 2- POR QUE A ÍNDIA QUERIA SER TRANSFORMADA EM ESTRELA?
- 3- NO QUE A LUA TRANSFORMOU A ÍNDIA QUE SE ATIROU NA AGUA E NUNCA MAIS RETORNOU?

MULA SEM CABEÇA



A MULA SEM CABEÇA É UMA MULA QUE SOLTA FOGO PELO PESCOÇO, LOCAL ONDE DEVERIA ESTAR SUA CABEÇA, POSSUI EM SEUS CASCOS, FERRADURAS QUE SÃO DE PRATA OU DE AÇO E SUA COR É MARROM OU PRETA.

SEGUNDO A LENDA, QUALQUER MULHER QUE NAMORASSE UM PADRE SERIA TRANSFORMADA EM UMA MULA SEM CABEÇA.

O ENCANTO SOMENTE PODE SER QUEBRADO SE ALGUÉM TIRAR O FREIO DE FERRO QUE A MULA SEM CABEÇA CARREGA.

COMPREENSÃO DO TEXTO

- 1- O QUE A MULA SEM CABEÇA SOLTA PELO PESCOÇO?
- 2- COMO UMA MULHER PODE SER TRANSFORMADA EM MULA SEM CABEÇA?
- 3- COMO PODE SER QUEBRADO O ENCANTO?

CURUPIRA



DE ACORDO COM A TRADIÇÃO POPULAR, O CURUPIRA É REPRESENTADO POR UM MENINO COM CABELOS COMPRIDOS E VERMELHOS, QUE PROTEGE OS ANIMAIS SILVESTRES E AS MATAS.

SEUS PÉS SÃO VIRADOS PARA TRÁS E POR ISSO DEIXA RASTROS QUE ENGANAM OS CAÇADORES. QUANDO ALGUÉM DESAPARECE, MUITOS ACREDITAM QUE TENHA SIDO OBRA DO CURUPIRA.

COMPREENSÃO DO TEXTO

1- ESTE TEXTO É UMA:

LENDA

2- QUAL É O ASSUNTO DO TEXTO?

3- COMO É O CURUPIRA?

QUEM O CURUPIRA PROTEGE?

IARA



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊEM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

COMPREENSÃO DO TEXTO

1- ONDE VIVE A PERSONAGEM DA LENDA?

2- COMO O TEXTO DESCREVE A SEREIA?:

3- O QUE ELA FAZ PARA QUE OS HOMENS PULEM NO RIO?

NEGRINHO DO PASTOREIO

DIZ A LENDA QUE UM FAZENDEIRO ORDENOU QUE UM MENINO, SEU ESCRAVO, FOSSE PASTOREAR SEUS CAVALOS. APÓS UM TEMPO, O MENINO VOLTOU E O FAZENDEIRO PERCEBEU QUE FALTAVA UM CAVALO: O BAILO.

COMO CASTIGO O FAZENDEIRO CHICOTEOU O MENINO ATÉ SANGRAR E MANDOU QUE ELE FOSSE PROCURAR O CAVALO QUE FALTAVA. O GAROTO CONSEGUIU ACHAR BAILO, PORÉM NÃO CONSEGUIU CAPTURÁ-LO, ENTÃO, O FAZENDEIRO O CASTIGOU MAIS AINDA, PRENDENDO-O EM UM FORMIGUEIRO. NO DIA SEGUINTE, O FAZENDEIRO SE DEPAROU COM O MENINO SEM NENHUM FERIMENTO, A VIRGEM MARIA DO SEU LADO E O CAVALO BAILO. APÓS O FAZENDEIRO TER PEDIDO PERDÃO, O MENINO NADA RESPONDEU, MONTOU EM BAILO E SAIU A GALOPE.

COMPREENSÃO DO TEXTO

1- O QUE O FAZENDEIRO ORDENOU O MENINO FAZER?

2- QUE CASTIGO O MENINO RECEBEU?

3- O QUE O MENINO FEZ QUANDO O FAZENDEIRO PEDIU PERDÃO?



ILUSTRAÇÃO: KOTTONA

BUMBA MEU BOI



O BUMBA MEU BOI OU BOI BUMBÁ É UMA DANÇA FOLCLÓRICA BRASILEIRA, QUE REÚNE PERSONAGENS HUMANOS E ANIMAIS FANTÁSTICOS. DURANTE A APRESENTAÇÃO É NARRADA A HISTÓRIA SOBRE A MORTE E A RESSURREIÇÃO DE UM BOI.

A LENDA DO BUMBA MEU BOI É A SEGUINTE: NO NORDESTE HAVIA UM CASAL QUE SE CHAMAVA CATARINA E FRANCISCO, E AMBOS TRABALHAVAM NUMA FAZENDA. QUANDO A ESPOSA DE FRANCISCO FICOU GRÁVIDA, TEVE UM DESEJO DE COMER LÍNGUA DE BOI. FRANCISCO PREOCUPADO EM SATISFAZER A VONTADE DE CATARINA, CORTOU A LÍNGUA DE UM DOS GADOS DE SEU PATRÃO. O DONO PREOCUPADO COM O ANIMAL QUE TINHA SUMIDO E TAMBÉM PORQUE ERA UM DE SEUS PREFERIDOS, PASSOU A PROCURÁ-LO JUNTO COM OUTROS EMPREGADOS. AO ENCONTRAR O BOI CAÍDO E QUASE SEM VIDA, O FAZENDEIRO DESESPERADO PEDIU SOCORRO AO CURANDEIRO DA LOCALIDADE, QUE CONSEGUIU CURÁ-LO. FRANCISCO ARREPENDIDO, PEDIU PERDÃO AO SEU CHEFE E CONTOU O MOTIVO DE TAL ATITUDE. O FAZENDEIRO ACEITOU AS DESCULPAS E REALIZOU UMA GRANDE FESTA PARA COMEMORAR A CURA DO BOI. A PARTIR DESTA FATÓ, A FESTA PASSOU SER TRADIÇÃO TODOS OS ANOS.

COMPREENSÃO DO TEXTO

1- COMO PODE SER TAMBÉM CHAMADO O BUMBA MEU BOI?

2- O QUE ESTA DANÇA FOLCLÓRICA É NARRA DURANTE SUA APRESENTAÇÃO?

17/08/2021 – TERÇA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 02

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03CG05) COORDENAÇÃO MOTORA FINA.

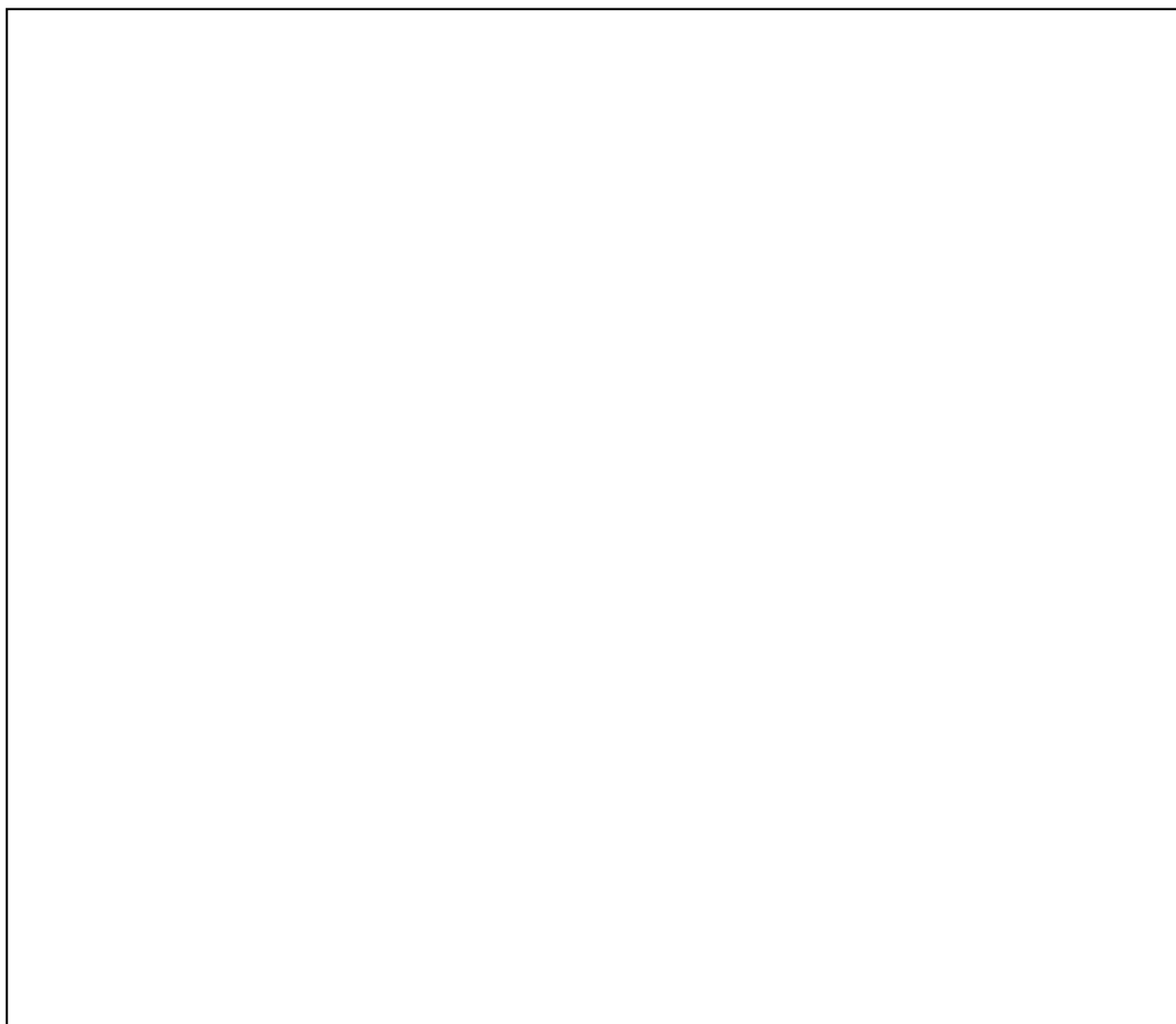
(EI02/03CG05) DESENVOLVER PROGRESSIVAMENTE AS HABILIDADES MANUAIS, ADQUIRINDO CONTROLE PARA DESENHAR, PINTAR, RASGAR, FOLHEAR, ENTRE OUTROS.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.

MATERIAL NECESSÁRIO: TINTA GUACHE, TESOURA E LÁPIS DE COR.

CARIMBO DO PÉ

UTILIZANDO A TINTA PRETA E VERMELHA, CARIMBE O PÉ DA CRIANÇA NO ESPAÇO ABAIXO, FORMANDO ASSIM O SACI. (IREMOS MANDAR A IMAGEM AO LADO COLORIDA, PARA MELHOR VISUALIZAÇÃO E ENTENDIMENTO).



EM SEGUIDA, COM LÁPIS DE COR, PEÇA PARA A CRIANÇA PINTAR A FIGURA DO SACI, QUE ESTÁ EM ANEXO NO FINAL DA APOSTILA. DEPOIS, AJUDE A CRIANÇA A RECORTAR E DEPOIS MONTAR O QUEBRA-CABEÇA.



18/08/2021 - QUARTA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 03

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03CG01) PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS COMO CANTIGAS, RIMAS, HISTÓRIAS, TRAVALINGUAS OU OUTRAS SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM MOVIMENTOS CORPORAIS.

SABERES E CONHECIMENTOS: REALIZAR ATIVIDADES CORPORAIS E VENCER DESAFIOS MOTORES; EQUILÍBRIO E LATERALIDADE.

MATERIAL NECESSÁRIO: TINTA GUACHE, TESOURA E LÁPIS DE COR.

DEDO MINDINHO

A ATIVIDADE DE HOJE SERÁ BASEADA NA PARLENDAS: DEDO MINDINHO. INICIALMENTE SEGRE UMA DAS MÃOS DA CRIANÇA E VÁ APONTANDO PARA CADA DEDINHO DELA, COMEÇANDO PELO DEDO MENOR, O DEDO MINDINHO E ASSIM SUCESSIVAMENTE. DIGA ASSIM:

1. DEDO MINDINHO – (SEGURANDO NO DEDO MENOR)
2. SEU VIZINHO – (SEGURANDO NO DEDO ANELAR)
3. PAI DE TODOS – (SEGURANDO NO DEDO MÉDIO)
4. FURA BOLO – (SEGURANDO NO DEDO INDICADOR)
5. MATA PIOLHO – (SEGURANDO NO DEDO POLEGAR)

AS PARLENDAS SÃO VERSOS FALADOS QUE ENCANTAM AS CRIANÇAS PELA MUSICALIDADE E SÃO UTILIZADAS COMO BRINCADEIRAS, PODENDO SER RIMADAS OU NÃO. NESSE SENTIDO, BRINCAR COM PARLENDAS PODE INCENTIVAR A COMUNICAÇÃO, O RELACIONAMENTO, A INTERAÇÃO E A RELAÇÃO DE GRUPO, ALÉM DE QUE DESENVOLVE A MEMORIZAÇÃO.

PARA CONCLUIR, AUXILIE A CRIANÇA PARA CARIMBAR A MÃO DELA, EM CIMA DO DESENHO REPRESENTADO ABAIXO.



19/08/2021 - QUINTA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 04

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

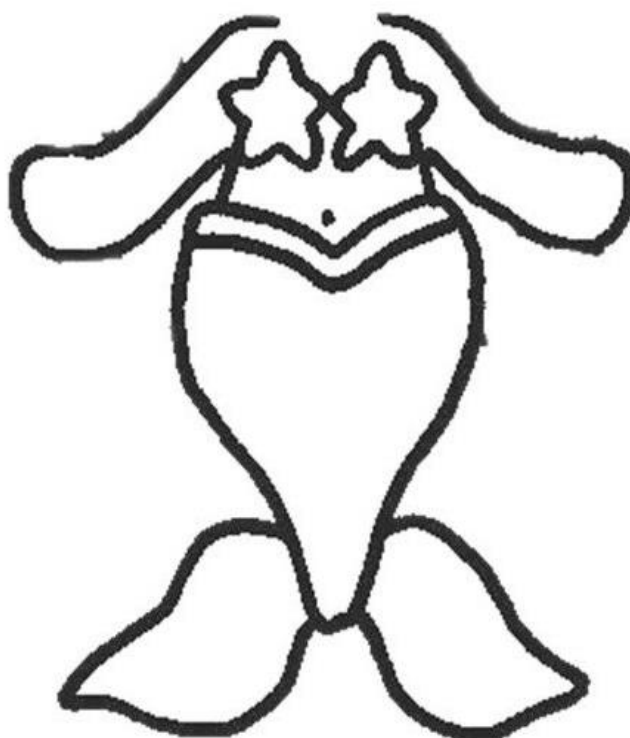
(EI03EF01) EXPRESSAR SUAS IDEIAS, SENTIMENTOS E EMOÇÕES POR MEIO DE DIFERENTES LINGUAGENS E A LINGUAGEM ORAL.

MATERIAL NECESSÁRIO: COLA, TINTA GUACHE SALMÃO E ROXA, TESOURA E E.V.A.

COLAGEM: CONSTRUINDO A NOSSA IARA

PRIMEIRAMENTE, PINTE A PALMA DA MÃO DA CRIANÇA COM A TINTA GUACHE SALMÃO, E EM SEGUIDA A PONTA DOS DEDOS COM A TINTA GUACHE ROXA. APÓS PINTADO, AJUDE A CARIMBAR A MÃO NA PARTE SUPERIOR DO CORPO DA IARA, FORMANDO ASSIM A CABEÇA (ROSTO E CABELOS).

PARA CONCLUIR, DÊ O PEDAÇO DE E.V.A. E PEÇA PARA QUE A CRIANÇA RECORTE EM PEQUENOS PEDAÇINHOS. APÓS, COLE OS MESMOS NA CAUDA.



20/08/2021 – SEXTA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 05

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03CG03) EXPLORAR FORMAS DE DESLOCAMENTO NO ESPAÇO, COMBINANDO MOVIMENTOS E SEGUINDO ORIENTAÇÕES.

SABERES E CONHECIMENTOS: REALIZAR ATIVIDADES CORPORAIS E VENCER DESAFIOS MOTORES; EQUILÍBRIO E LATERALIDADE.

ATIVIDADE DE RECREAÇÃO: BRINCADEIRA: O MESTRE MANDOU

ESSA BRINCADEIRA É MUITO DIVERTIDA E PODERÁ SER REALIZADA COM TODA A FAMÍLIA, ENTÃO VAMOS LÁ!

SE POSSÍVEL, EM UM AMBIENTE ABERTO, UMA DAS CRIANÇAS, OU O ADULTO QUE PARTICIPAR DA BRINCADEIRA É O MESTRE E VAI DAR ORDENS, SEMPRE INICIANDO COM A FRASE '**O MESTRE MANDOU**' ANTES DE CADA ORDEM. EXEMPLO: "O MESTRE MANDOU PULAR EM UMA PERNA SÓ." ENTRE OUTROS COMANDOS.



QUANTO MAIS PARTICIPANTES, MAIS DIVERTIDA FICA A BRINCADEIRA!

https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-do-folclore-brasileiro/#O_chefe_mandou

ATIVIDADE Nº 06

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

(EI02/03TS03) REPRODUZIR CANÇÕES CONHECIDAS EM SUAS BRINCADEIRAS.

SABERES E CONHECIMENTOS: MÚSICAS FOLCLÓRICAS.

MUSICALIZAÇÃO: MÚSICAS FOLCLÓRICAS



AS MÚSICAS DO FOLCLORE BRASILEIRO SÃO CANÇÕES POPULARES, QUE SÃO TRANSMITIDAS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO ATRAVÉS DOS TEMPOS. FAZ PARTE DA CULTURA POPULAR E SÃO USADAS COM O OBJETIVO LÚDICO (ENVOLVENDO JOGOS E BRINCADEIRAS) OU PARA PURA DIVERSÃO. POSSUEM LETRAS SIMPLES E COM MUITA REPETIÇÃO, CARACTERÍSTICAS QUE FACILITAM A MEMORIZAÇÃO. ALGUMAS LETRAS TAMBÉM ENVOLVEM PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO.

PARA ESTA ATIVIDADE UTILIZE O DADO MUSICAL QUE FOI JUNTO COM O CADERNO DE ATIVIDADES. PEÇA PARA A CRIANÇA JOGÁ-LO PARA CIMA E CONFORME CAIR A IMAGEM CANTA-SE A MÚSICA CORRESPONDENTE A FIGURA, SENDO ESTAS RELACIONADAS ÀS MÚSICAS FOLCLÓRICAS MAIS CONHECIDAS POR TODOS.

23/08/2021 – SEGUNDA-FERA

ATIVIDADE Nº 07

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03CG01) IDENTIFICAR IMAGENS POR MEIO DA VISÃO.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.

MATERIAL NECESSÁRIO: LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA.

LIGANDO AS SOMBRAS

ABAIXO TEM O DESENHO DE 3 PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO. IDENTIFIQUE CADA DESENHO JUNTAMENTE COM A CRIANÇA E EM SEGUIDA, PEÇA PARA ELA LIGAR A SOBRA CORRESPONDENTE.

PARA FINALIZAR, DEIXE-A COLORIR OS DESENHOS.



24/08/2021 – TERÇA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 08

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03CG05) PINTAR, RABISCAR, RASGAR E COLAR UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E SUPORTES.

(EI02/03CG05) COORDENAR O MOVIMENTO DAS MÃOS PARA SEGURAR O GIZ OU O LÁPIS E FAZER SUAS MARCAS GRÁFICAS.

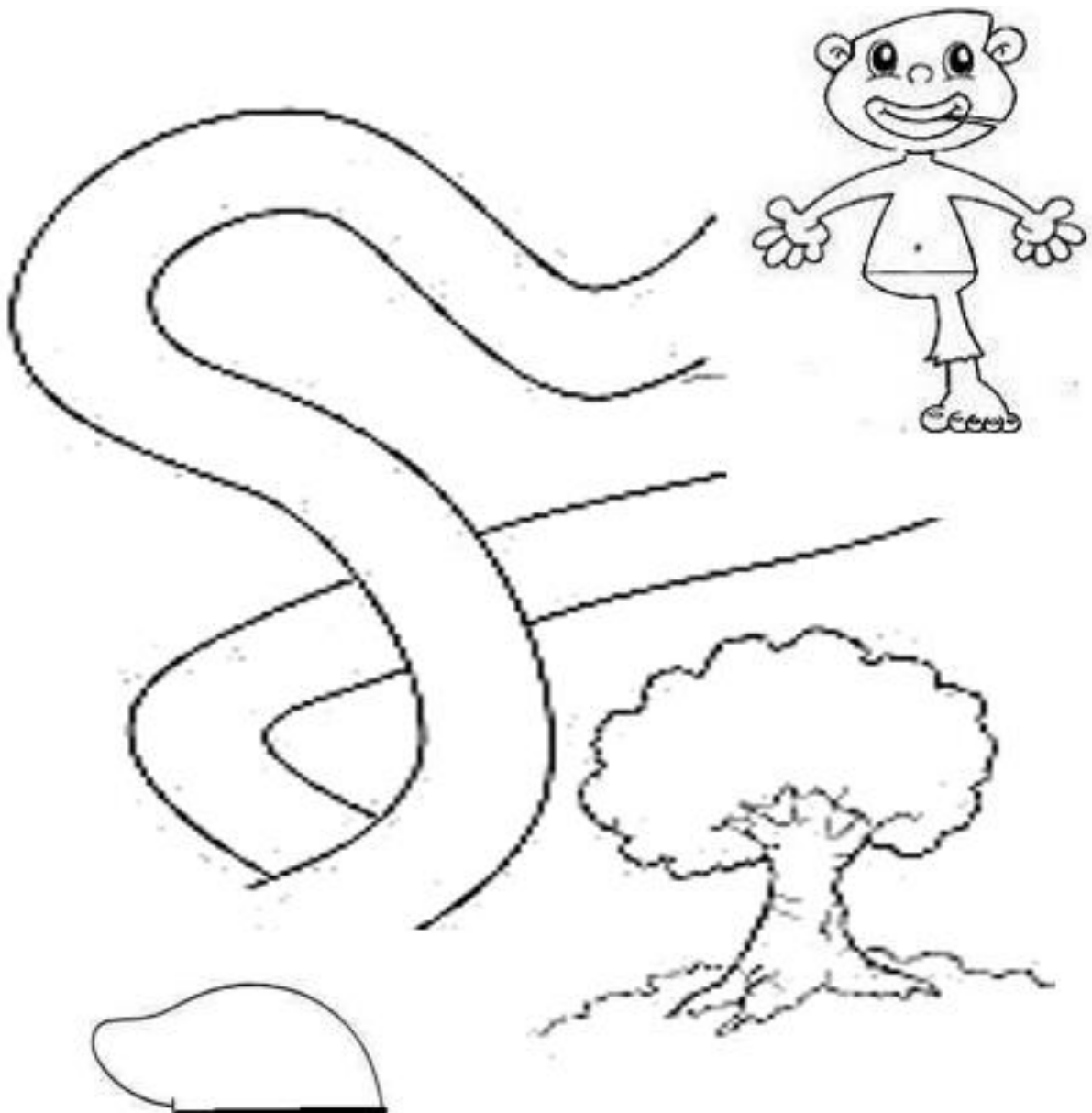
SABERES E CONHECIMENTOS: COORDENAÇÃO MOTORA FINA; REGISTRO DE IDEIAS; COORDENAÇÃO ÓCULO-MANUAL.

MATERIAL NECESSÁRIO: LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA, REVISTA E COLA.

AJUDE O SACI!

AJUDE O SACI A ESCOLHER O CAMINHO CERTO PARA ENCONTRAR SEU GORRO. PRIMEIRAMENTE, TRACE COM O LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA E DEPOIS, PINTE OS DESENHOS.

PARA CONCLUIR, RASGUE A FOLHA DE REVISTA EM PEQUENOS PEDAÇOS E COLE EM CIMA DO TRAJETO CORRETO.



25/08/2021 - QUARTA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 09

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

(EI02/03EF05) FAZER TENTATIVAS DE RECONTAR PARLENDAS IDENTIFICANDO SEUS PERSONAGENS E ELEMENTOS.

SABERES E CONHECIMENTOS: A LÍNGUA PORTUGUESA FALADA, EM SUAS DIVERSAS FUNÇÕES E USOS SOCIAIS. VOCABULÁRIO.

MATERIAL NECESSÁRIO: FOLHA SULFITE E TINTA GUACHE.

PARLENDA

PARA DARMOS INÍCIO A ATIVIDADE DE HOJE LEIA PARA SEU (A) FILHO (A) A PARLENDA A SEGUIR:

**FUI PASSAR NA PINGUELINHA,
CHINELINHO CAIU DO PÉ.
OS PEIXINHOS RECLAMARAM:
QUE CHEIRINHO DE CHULÉ.**

EM SEGUIDA, PEGUE A FOLHA SULFITE E A TINTA GUACHE QUE FOI JUNTO COM A APOSTILA, PINTE A MÃO DA CRIANÇA. APÓS, AJUDE-A A FAZER O CARIMBO DA MÃO, FORMANDO UM PEIXINHO COMO NA IMAGEM ABAIXO.



DANDO CONTINUIDADE PEÇA PARA ELA DESENHAR UMA PINGUELINHA E UM CHINELINHO, CONFORME A IMAGEM AO LADO, REPRESENTANDO ASSIM A PARLENDA.



26/08/2021 - QUINTA-FEIRA

ATIVIDADE Nº 10

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

(EI02/03CG03) EXPLORAR FORMAS DE DESLOCAMENTO NO ESPAÇO, COMBINANDO MOVIMENTOS E SEGUINDO ORIENTAÇÕES.

(EI02/03ET01) EXPLORAR E DESCREVER SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE AS CARACTERÍSTICAS E PROPRIEDADES DOS OBJETOS (TEXTURAS, MASSA, TAMANHO).

SABERES E CONHECIMENTOS: REALIZAR ATIVIDADES CORPORAIS E VENCER DESAFIOS MOTORES; EQUILÍBRIO E LATERALIDADE; OBSERVAR OS ATRIBUTOS DOS OBJETOS POR MEIO DA EXPLORAÇÃO: CHEIO E VAZIO, DENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.

MATERIAL NECESSÁRIO: DUAS VASILHAS, UMA COLHER E BOLAS DE ALGODÃO.

BRINCADEIRA: CHEIO/ VAZIO



HOJE VAMOS BRINCAR DA BRINCADEIRA QUE CONCEITUA O CHEIO E VAZIO!

VAMOS COLOCAR EM UMA MESA UMA VASILHA CHEIA DE BOLAS DE ALGODÃO (ESTE MATERIAL PODE SER SUBSTITUÍDO POR BRINQUEDOS OU ALGO DE SUA PREFERÊNCIA), ALGUMAS COLHERES E UM POTE VAZIO. COM UMA COLHER IREMOS TRANSFERIR AS BOLAS DE UMA VASILHA PARA A OUTRA.

SE HOUVER MAIS DE UMA CRIANÇA OU PESSOA POR PERTO A BRINCADEIRA FICA MAIS DIVERTIDA! APÓS A CRIANÇA REALIZAR ALGUMAS VEZES, PODE-SE COLOCAR UMA VENDA NOS OLHOS PARA TENTAR REALIZAR SEM VER, DIFICULTANDO UM POUCO A BRINCADEIRA.

ATIVIDADE Nº 11

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

(EI02/03TS03) PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS CANTADAS DO NOSSO FOLCLORE.

(EI02/03CG03) DANÇAR, EXECUTANDO MOVIMENTOS VARIADOS.

SABERES E CONHECIMENTOS: CANTIGAS DE RODA; DANÇA.

MUSICALIZAÇÃO: CANTIGAS DE RODA

DENTRO DO CONJUNTO DE CONHECIMENTOS, TRADIÇÕES, LENDAS, CRENÇAS E SUPERTIÇÕES DE UM POVO, É IMPORTANTE DESTACAR AS CANTIGAS DE RODA QUE SÃO VERDADEIROS REPERTÓRIOS DE ALEGRIA NO AMBIENTE COLETIVO.

FAÇA UMA RODA COM OS MEMBROS DA FAMÍLIA E AO SOM DA MÚSICA “DANÇA DO CARIMBÓ”, DANCEM FAZENDO OS MOVIMENTOS E GESTOS QUE SE PEDEM NA MÚSICA.

O CARIMBÓ É UM RITMO AMAZÔNICO, TÍPICO DO PARÁ, QUE NASCEU DAS MÃOS CALEJADAS E DOS PÉS DESCALÇOS DOS AGRICULTORES PARAENSES. UM RITMO, UMA DANÇA, UMA IDENTIDADE. O NOME CARIMBÓ OU CURIMBÓ VEM DO TUPI: CURI É PAU OCO E M'BÓ É FURADO.

DANÇA DO CARIMBÓ

DONA MARIA, QUE DANÇA É ESSA
QUE A GENTE DANÇA SÓ?
DONA MARIA, QUE DANÇA É ESSA?
É CARIMBÓ, É CARIMBÓ

BRAÇO PRA CIMA, BRAÇO PRA BAIXO
AGORA EU JÁ SEI COMO É QUE É
SÓ FALTA BATER A MÃO
BATENDO TAMBÉM O PÉ
SÓ FALTA BATER A MÃO
BATENDO TAMBÉM O PÉ.

COMPOSITORES: PINDUCA / RUI GUILHERME
MENDES DOS REIS

ATIVIDADE Nº 12

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

(EI02/03CG01) IDENTIFICAR IMAGENS POR MEIO DA VISÃO.

(EI02/03EF02) CONHECER OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS DE SUA CULTURA.

SABERES E CONHECIMENTOS: MANIFESTAÇÕES CULTURAIS; CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.

MATERIAL NECESSÁRIO: TESOURA.

JOGO DA MEMÓRIA

EXPLORE VERBALMENTE O NOME E AS CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS REPRESENTADOS NAS FIGURAS ABAIXO COM SEU (A) FIHO (A). EM SEGUIDA, RECORTE AS MESMAS E BRINQUEM DE JOGO DA MEMÓRIA.



ANEXO 01 – ATIVIDADE Nº 02

