

PROJETO
“FOLCLORE”

ENSINO FUNDAMENTAL
1º ANO A

2020

“PROJETO MEIO AMBIENTE”

1-CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- O eu, o outro e nós;
- Traços, sons, cores e formas;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

2- DURAÇÃO:

- Terceiro bimestre (20 atividades)

3- JUSTIFICATIVA:

- É preciso resgatar nossa cultura, os nossos valores e garantir as tradições às outras gerações.

4- OBJETIVO GERAL:

- Oportunizar momentos para que o educando conheça e aprenda a valorizar a Cultura Popular Brasileira na perspectiva dos Mitos, brincadeiras e cantigas de nosso Folclore.

5- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Oportunizar momentos de estímulo à linguagem oral e escrita;
- Estimular a autonomia de pensamento;
- Escrever, desenhar, pintar e dramatizar as cantigas e brincadeiras folclóricas.
- Desenvolver habilidade do desenho e pintura
- Expressar oralmente opiniões e conhecimentos. Ouvir com atenção à professora e colegas.
- Oportunizar contato com textos e imagens.
- Assistir a vídeos sobre o tema e interpretar o que se viu.
- Ouvir cantigas variadas.
- Memorizar as cantigas.
- Cantar as cantigas propostas.
- Brincar com os trava-línguas.
- Memorizar os trava-línguas.
- Ler e interpretar imagens.
- Levantar hipóteses sobre a escrita de palavras (4 anos).•

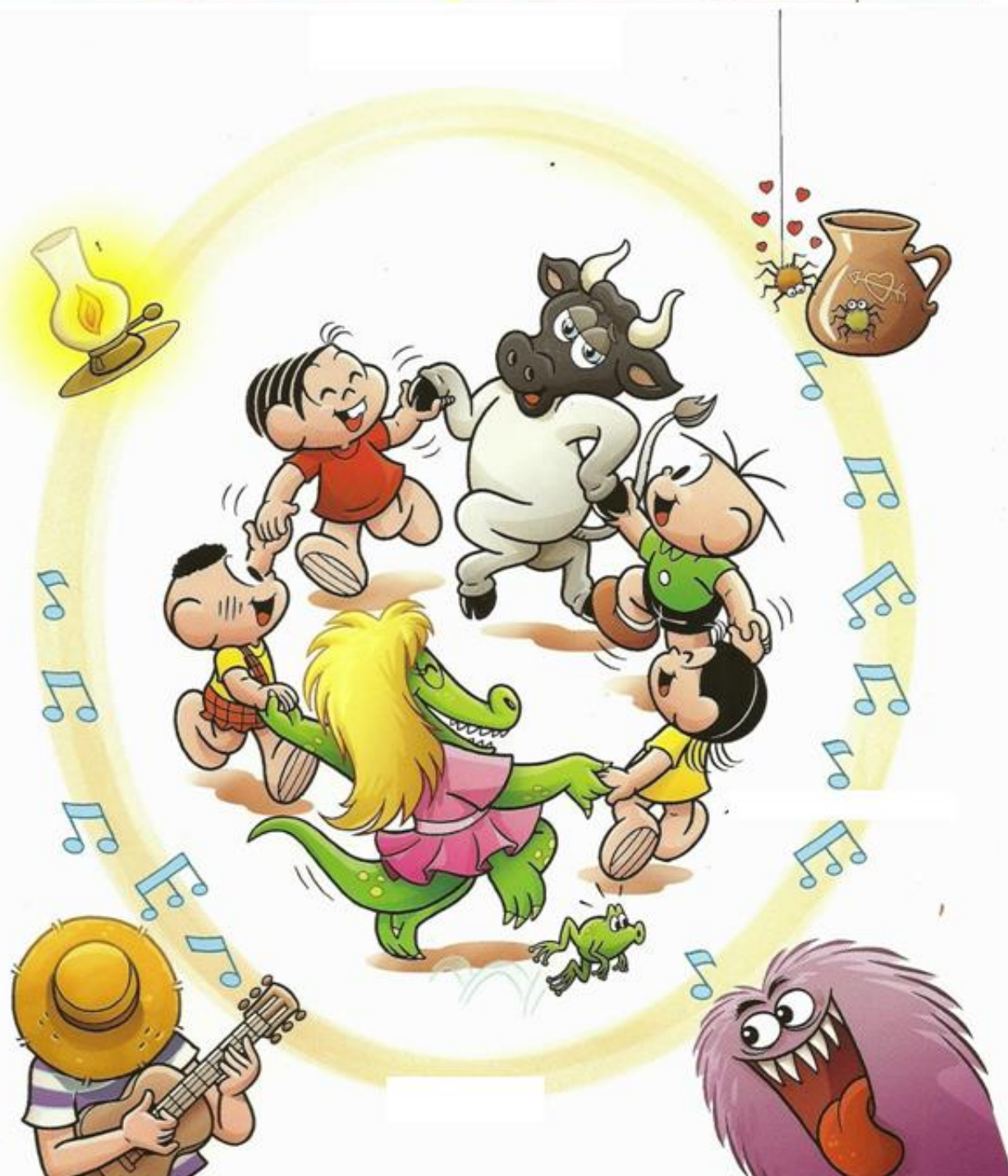
6- CONTEÚDOS:

- Leitura de poema;
- Escrita espontânea;
- Vídeos;
- Música;
- Parlenda;
- Histórias;
- Pintura, recorte e colagem;
- Interpretação de textos;
- Sequência numérica.

7- DESENVOLVIMENTO:

- Poema;
- Vídeos;
- Leitura de textos;
- Interpretações de textos;
- Identificar vogais, consoantes e quantidades de letras nas palavras;
- Recorte e colagem de letras formando palavras;
- Completar diagramas de palavras;
- Identificar palavras nos textos;
- Completar parlendas, cantigas populares e músicas folclóricas;
- Registro de quantidades numéricas;
- Completar sequência numérica de 0 à 10;
- Gráfico com personagens do folclore;
- Pintura de labirinto.

PROJETO FOLCLORE



FOLCLORE QUER DIZER COSTUMES DE UM POVO: FESTAS, DANÇAS, MÚSICAS, VESTIMENTAS, JOGOS, HISTÓRIAS, LENDAS, BRINCADEIRAS.

ANO LETIVO – 2020

ROTINA DE PLANEJAMENTO QUINZENAL – ENSINO REMOTO

1ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- ☐ SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- ☐ ATIVIDADES PERMANENTES
- ☐ ATIVIDADES INDEPENDENTES
- ☐ ATIVIDADES OCASIONAIS
- ☒ PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ☐ O EU, O OUTRO E NÓS
- ☐ CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- ☐ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- ☒ ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- ☒ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF01) EXPRESSAR IDEIAS, DESEJOS E SENTIMENTOS SOBRE SUAS VIVÊNCIAS, POR MEIO DA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA (ESCRITA ESPONTÂNEA), DE FOTOS, DESENHO E OUTRAS FORMAS DE EXPRESSÃO, AMPLIANDO GRADATIVAMENTE SUAS POSSIBILIDADES DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO.

(EI03ET07) RELACIONAR NÚMEROS AS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA, UTILIZANDO A LINGUAGEM MATEMÁTICA PARA CONSTRUIR RELAÇÕES, REALIZAR DESCOBERTAS E ENRIQUECER A COMUNICAÇÃO EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: COM AJUDA DOS PAIS A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR A PALAVRA IARA, IDENTIFICAR AS VOGAIS, AS CONSOANTES, QUANTIDADES DE LETRAS E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: A CRIANÇA ORIENTADA PELOS PAIS DEVERÁ CONTAR QUANTOS PERSONAGENS FOLCLÓRICO EXISTEM NA CENA E REGISTRAR O NÚMERO.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: OBSERVAR A PALAVRA IARA, IDENTIFICAR AS VOGAIS, CONSOANTES E QUANTIDADES DE LETRAS.

ATIVIDADE 2: CONTAR A QUANTIDADE DE PERSONAGENS E REGISTRAR O NÚMERO.

OBSERVE O NOME DA PERSONAGEM E PINTE AS BOLHAS
DE ACORDO COM ...

IARA



AS VOGAIS QUE APARECEM NO NOME.



A CONSOANTE QUE APARECE NO NOME.



O NÚMERO DE LETRAS ...



◆ QUANTOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS APARECEM NO BALÃO COM A FALA DA VOVÓ DE CHICO BENTO?



◆ OBSERVE O NÚMERO DE CRIANÇAS QUE ESCUTAM AS LENDAS APAVORADAS E REGISTRE NOS QUADROS.

--	--	--	--	--

2ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- () SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- () ATIVIDADES PERMANENTES
- () ATIVIDADES INDEPENDENTES
- () ATIVIDADES OCASIONAIS
- (X) PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- () O EU, O OUTRO E NÓS
- () CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- () TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF01) EXPRESSAR IDEIAS, DESEJOS E SENTIMENTOS SOBRE SUAS VIVÊNCIAS, POR MEIO DA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA (ESCRITA ESPONTÂNEA), DE FOTOS, DESENHO E OUTRAS FORMAS DE EXPRESSÃO, AMPLIANDO GRADATIVAMENTE SUAS POSSIBILIDADES DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO.

(EI03ET07) RELACIONAR NÚMEROS AS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA, UTILIZANDO A LINGUAGEM MATEMÁTICA PARA CONSTRUIR RELAÇÕES, REALIZAR DESCOBERTAS E ENRIQUECER A COMUNICAÇÃO EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO POEMA SACI, INTERPRETAÇÃO DO TEXTO REGISTRANDO QUAL O NOME DO OBJETO QUE O SACI ESTÁ BATENDO, RECORTE E COLAGEM DE PALAVRAS QUE INICIAM COM A INICIAL DO NOME DO OBJETO E COMO É O NOME DA PRIMA DO SACI COM AJUDA DA FAMÍLIA.

ATIVIDADE 2: COM ORIENTAÇÃO DOS PAIS A CRIANÇA VAI ESCREVER OS NÚMEROS DE 0 A 9, E PINTAR A QUANTIDADE INDICADA PELO NÚMERO.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO POEMA SACI E INTERPRETAÇÃO DO TEXTO.

ATIVIDADE 2: ESCREVER OS NÚMEROS DE 0 A 9, PINTAR A QUNTIDADE.



SACI

ESSE É O SACI.
ELE É PRIMO DA CUCA, QUE É
OUTRA PERSONAGEM QUE
VOCÊ VAI CONHECER DEPOIS.
O SACI É MUITO LEVADO E
ANDA PELO MUNDO FAZENDO
TRAQUINAGEM.



1. QUAL O NOME DO OBJETO EM QUE O SACI ESTÁ
BATENDO?



2. RECORTE E COLE PALAVRAS
COM A MESMA LETRA INICIAL DO
NOME DO OBJETO.

3. COMO É MESMO O NOME DA PRIMA
DO SACI?

VAMOS ESCREVER OS NÚMEROS DE 0 A 9 DENTRO DOS GORROS:



VAMOS PINTAR A QUANTIDADE INDICADA :

5									
6									
7									
8									
9									



3ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- () SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- () ATIVIDADES PERMANENTES
- () ATIVIDADES INDEPENDENTES
- () ATIVIDADES OCASIONAIS
- (X) PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- () O EU, O OUTRO E NÓS
- () CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- (X) TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- () ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03TS02) EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDI MENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.

(EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO A LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: UM MEMBRO DA FAMÍLIA FARÁ LEITURA PARA CRIANÇA DE UMA MENSAGEM DO DIA DOS ESTUDANTE E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: LEITURA DO POEMA CUCA, COM INTERPRETAÇÃO DE TEXTO ORIENTADA PELA FAMÍLIA. OBSERVAR A PALAVRA CUCA E REGISTRAR QUANTAS VOGAIS, CONSOANTES, LETRAS, QUANTAS BOLINHAS TEM NO CALDEIRÃO E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: LEITURA DA MENSAGEM DIA DO ESTUDANTE E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: LEITURA DO POEMA CUCAE INTERPRETAÇÃO DO TEXTO.

- LEITURA FEITA PELOS PAIS.
- VÍDEO MENSAGEM DIA DOS ESTUDANTE DISPONÍVEL NO GRUPO DO WHATSAPP.

**PRESERVE EM
SEU CORAÇÃO
A ALEGRIA DE
SER ESTUDANTE!**

PARABÉNS!

**11 DE AGOSTO.
DIA DO ESTUDANTE**





CUCA

ESSE É A CUCA.
 JÁ FALEI QUE ELA É PRIMA
 DO SACI?
 AH ... FALEI, FALEI SIM ...
 BEM, NÃO PRECISA TER MEDO,
 POIS ESSA HISTÓRIA QUE ELA
 TE PEGA É TUDO BOBAGEM.
 ELA NUNCA PEGA NINGUÉM.
 A EMÍLIA NÃO DEIXA MESMO.



1.OBSERVE O NOME DA PERSONAGEM E REGISTRE.



CUCA

Nº DE VOGAIS

Nº DE CONSOANTES

Nº DE LETRAS

3.QUANTAS BOLINHAS
 APARECEM NO CALDEIRÃO?

4ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- () SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- () ATIVIDADES PERMANENTES
- () ATIVIDADES INDEPENDENTES
- () ATIVIDADES OCASIONAIS
- (X) PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- () O EU, O OUTRO E NÓS
- () CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- () TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO A LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.

(EI03ET07) RELACIONAR NÚMEROS AS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA, UTILIZANDO A LINGUAGEM MATEMÁTICA PARA CONSTRUIR RELAÇÕES, REALIZAR DESCOBERTAS E ENRIQUECER A COMUNICAÇÃO EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: LEITURA FEITA PELOS PAIS DA HISTÓRIA DO BOITATÁ PARA A CRIANÇA, RECORTE E COLAGEM DE LETRAS FORMANDO A PALAVRA BOITATÁ.

ATIVIDADE 2: A FAMÍLIA DEVE ORIENTAR A CRIANÇA A PINTAR UM QUADRADINHO PA CADA LETRA DA PALAVRA E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: LEITURA DA HISTÓRIA DO BOITATÁ, RECORTE E COLAGEM DAS LETRAS FORMANDO A PALAVRA.

ATIVIDADE 2: PINTURA DE QUANTIDADES DE LETRAS DAS PALAVRAS.



QUEM É ESTE PERSONAGEM FOLCLÓRICO?

O BOITATÁ É UM MONSTRO COM OLHOS DE FOGO, ENORMES, DE DIA É QUASE CEGO, À NOITE VÊ TUDO.
DIZ A LENDA QUE O BOITATÁ ERA UMA ESPÉCIE DE COBRA E FOI O ÚNICO SOBREVIVENTE DE UM GRANDE DILÚVIO QUE COBRIU A TERRA.



RECORTE LETRAS DE LIVROS E REVISTAS E COLE FORMANDO O NOME DO PERSONAGEM FOLCLÓRICO.

PINTE UM QUADRO PRA CADA LETRA.

SACI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GARRAFA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LENDA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GORRO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CACHIMBO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MENINO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TRAVESSO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



5ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- ☐ SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- ☐ ATIVIDADES PERMANENTES
- ☐ ATIVIDADES INDEPENDENTES
- ☐ ATIVIDADES OCASIONAIS
- ☒ PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ☒ O EU, O OUTRO E NÓS
- ☐ CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- ☐ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- ☐ ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- ☒ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EO02) AGIR DE MANEIRA INDEPENDENTE, COM CONFIANÇA EM SUAS CAPACIDADES, RECONHECENDO SUAS CONQUISTAS E LIMITAÇÕES.

(EI03ET08) EXPRESSAR MEDIDAS (PESO, ALTURA ETC), CONSTRUINDO GRÁFICOS E TABELAS BÁSICAS, UTILIZANDO UNIDADES DE MEDIDAS CONVENCIONAIS OU NÃO CONVENCIONAIS.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

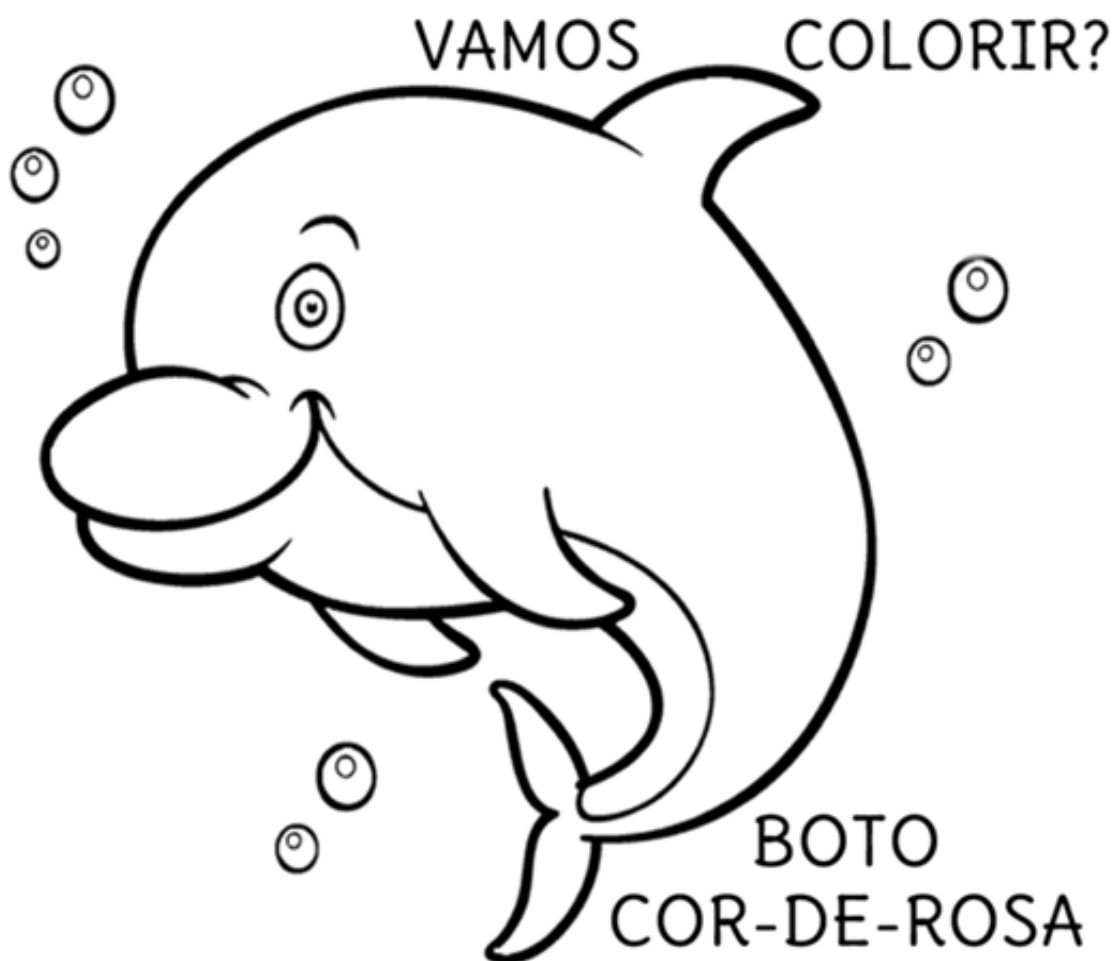
ATIVIDADE 1: COM AJUDA DE UM MEMBRO DA FAMÍLIA A CRIANÇA DEVERÁ COMPLETAR A PALAVRA BOTO COM AS LETRAS FALTOSAS E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: COM OS PAIS ORIENTANDO A CRIANÇA DEVERÁ COMPLETAR O GRÁFICO CONTANDO OS PERSONAGENS DO FOLCLORE.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: COMPLETAR A PALAVRA BOTO COM AS LETRAS FALTOSAS.

ATIVIDADE 2: COMPLETAR O GRÁFICO COM QUANTIDADES DE PERSONAGENS DO FOLCLORE.



COMPLETE O QUADRO COM AS LETRAS FALTOSAS

B		T	
	O		O
	O		



VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS
DO FOLCLORE!



6ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- ☐ SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- ☐ ATIVIDADES PERMANENTES
- ☐ ATIVIDADES INDEPENDENTES
- ☐ ATIVIDADES OCASIONAIS
- ☒ PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ☐ O EU, O OUTRO E NÓS
- ☐ CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- ☐ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- ☒ ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- ☒ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO A LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.

(EI03ET07) RELACIONAR NÚMEROS AS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA, UTILIZANDO A LINGUAGEM MATEMÁTICA PARA CONSTRUIR RELAÇÕES, REALIZAR DESCOBERTAS E ENRIQUECER A COMUNICAÇÃO EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO TEXTO O CURUPIRA FEITA PELOS PAIS PARA A CRIANÇA, PINTAR NO TEXTO AS PALAVRAS INICIADAS PELA LETRA C, IDENTIFICAR, RECORTAR, COLAR AS PALAVRAS INICIADAS PELA LETRA C E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: A FAMÍLIA DEVE ORIENTAR A CRIANÇA A REGISTRAR O NÚMERO DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE BOLINHA NO DOMINÓ.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO TEXTO O CURUPIRA, COLORIR, RECORTE E COLAGEM DAS PALAVRAS INICIADAS COM A LETRA C,

ATIVIDADE 2: REGISTRO DE NÚMEROS DE ACORDO COM A QUANTIDADE.



O CURUPIRA

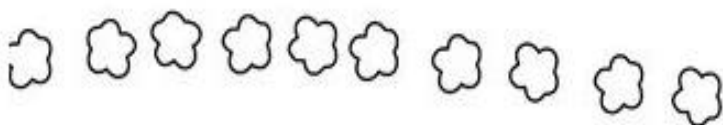
NINGUÉM SABE SE ELE VAI
OU SE ELE ESTÁ VOLTANDO
NINGUÉM SABE SE ELE VAI
OU SE ELE ESTÁ VOLTANDO

SEU CABELO É DE FOGO
MAIS NÃO GOSTA DE QUEIMADAS
ELE É O PROTETOR DAS MATAS
INIMIGO DE QUEM MATA

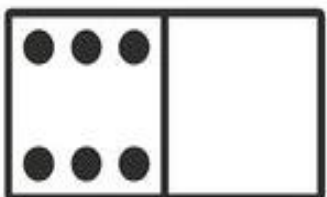
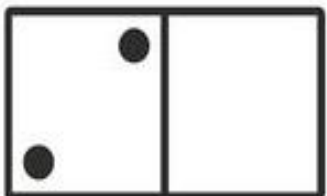
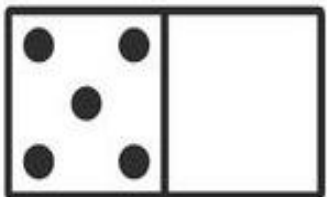
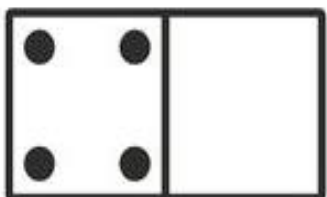
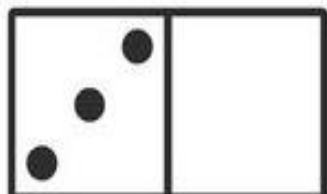
Grupo Pererê

PINTE NO TEXTO AS PALAVRAS INICIADAS PELA LETRA C.
COLE AS PALAVRAS INICIADAS PELA LETRA C.

NATUREZA	PÉS	CURUPIRA
ANIMAIS	FOGO	CAÇADOR
CABELO	PROTETOR	SILVESTRE



ESCREVA O NÚMERO DE ACORDO
COM A QUANTIDADE.



7ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- () SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- () ATIVIDADES PERMANENTES
- () ATIVIDADES INDEPENDENTES
- () ATIVIDADES OCASIONAIS
- (X) PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- (X) O EU, O OUTRO E NÓS
- () CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- () TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- () ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EO06) MANIFESTAR INTERESSE E RESPEITO POR DIFERENTES CULTURAS E MODOS DE VIDA, VALORIZANDO AS MARCAS CULTURAIS DO SEU GRUPO DE ORIGEM E DE OUTROS GRUPOS.

(EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO A LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO TEXTO BOI-BUMBÁ FEITA PELOS PAIS E ORIENTANDO A CRIANÇA A IDENTIFICAR AS VOGAIS NA PALAVRA E COLORIR UM QUADRINHO PARA CADA VOGAL E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADE 2: COM ORIENTAÇÃO DA FAMÍLIA A CRIANÇA VAICOMPLETAR A SEQUÊNCIA DE 0 À 10 E COLORIR A IMAGEM.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: LEITURA DO TEXTO BOI-BUMBÁ, IDENTIFICAR AS VOGAIS E PINTAR UM QUADRADO PARA CADA UMA.

ATIVIDADE 2: COMPLETAR A SEQUÊNCIA NUMÉRICA

BOI-BUMBÁ
É UMA DANÇA DO FOLCLORE POPULAR BRASILEIRO QUE
GIRA EM TORNO DE UMA LENDA SOBRE A MORTE E
RESSURREIÇÃO DE UM BOI.

VAMOS COLORIR O BOI-BUMBÁ?

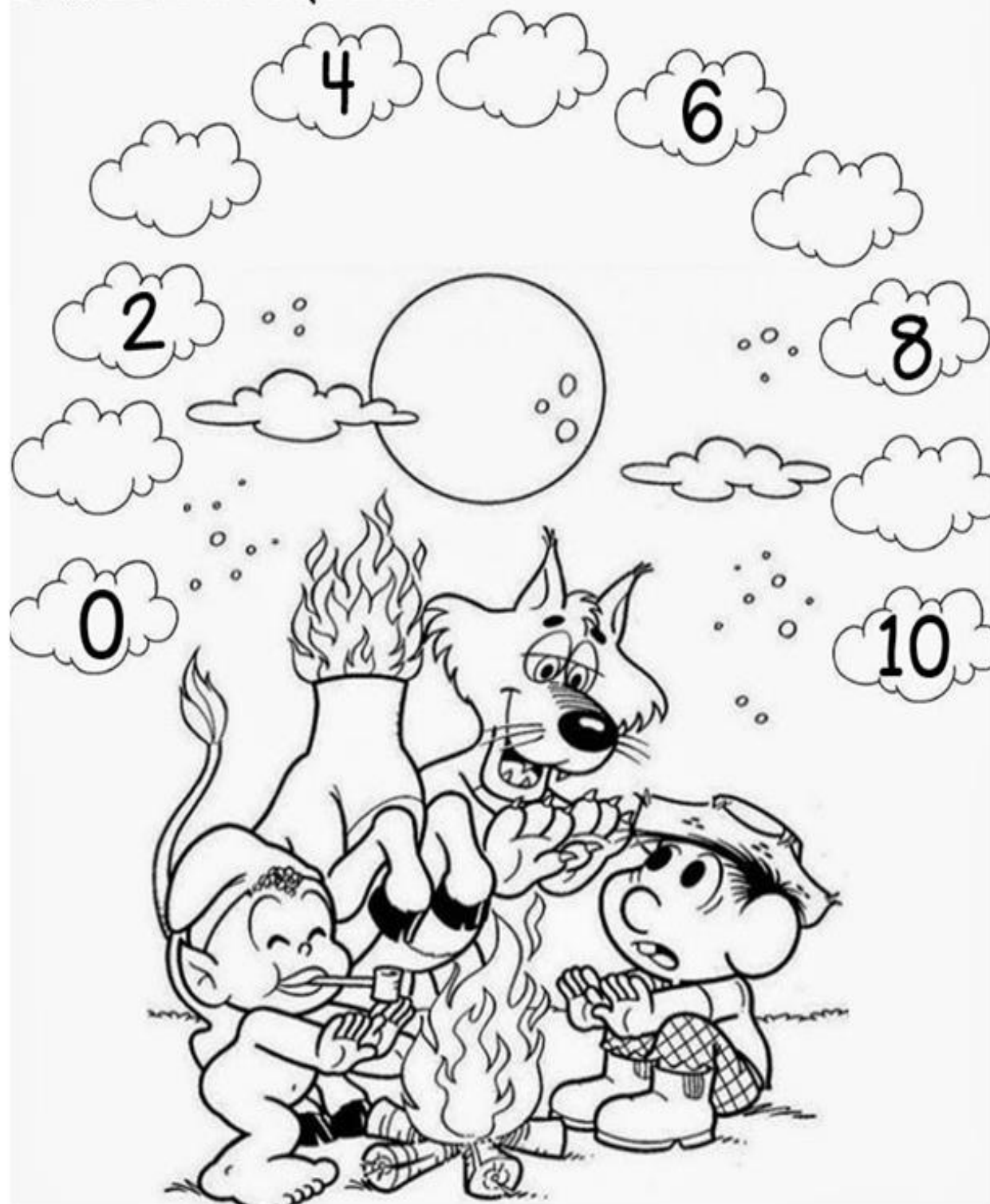


PINTE UM QUADRINHO PARA CADA VOGAL QUE APARECE NO
NOME DO BOI-BUMBÁ.

BOI-BUMBÁ.

--	--	--	--	--	--	--

COMPLETE A SEQUÊNCIA



8ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- ☐ SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- ☐ ATIVIDADES PERMANENTES
- ☐ ATIVIDADES INDEPENDENTES
- ☐ ATIVIDADES OCASIONAIS
- ☒ PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ☒ O EU, O OUTRO E NÓS
- ☐ CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- ☐ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- ☒ ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- ☐ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO A LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.

(EI03EO02) AGIR DE MANEIRA INDEPENDENTE, COM CONFIANÇA EM SUAS CAPACIDADES, RECONHECENDO SUAS CONQUISTAS E LIMITAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: UM MEMBRO DA FAMÍLIA DEVERÁ CANTAR PARA A CRIANÇA A MÚSICA SE ESSA RUA FOSSE MINHA, CONTAR QUANTAS VEZES A PALAVRA RUA APARECE NA MÚSICA E REGISTRAR O NÚMERO.

ATIVIDADE 2: COM AJUDA DOS PAIS A CRIANÇA DEVERÁ LEVAR O LOBISOMEM ATÉ A LUA CHEIA COLORINDO O CAMINHO DO LABIRINTO.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: CANTAR A MÚSICA SE ESSA RUA FOSSE MINHA, CONTAR QUANTAS VEZES APARECE A PALAVRA RUA, REGISTRO DO NÚMERO.

ATIVIDADE 2: COLORIR O LABIRINTO LEVANDO O LOBISOMEM ATÉ A LUA CHEIA

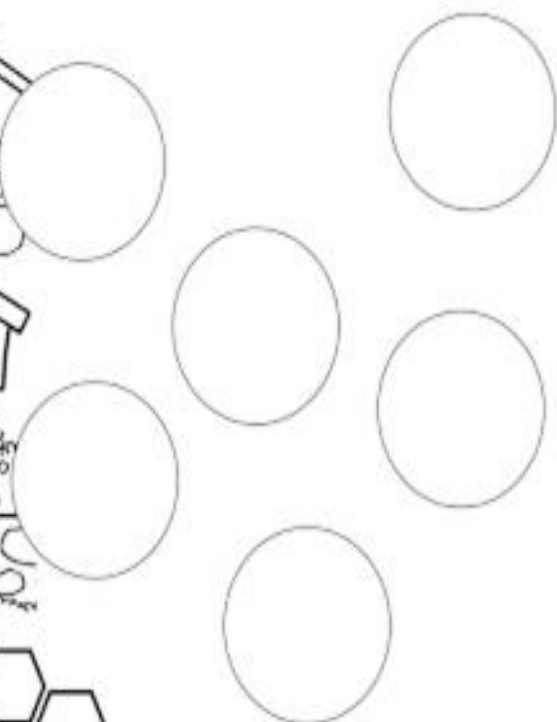


1. VAMOS CANTAR?

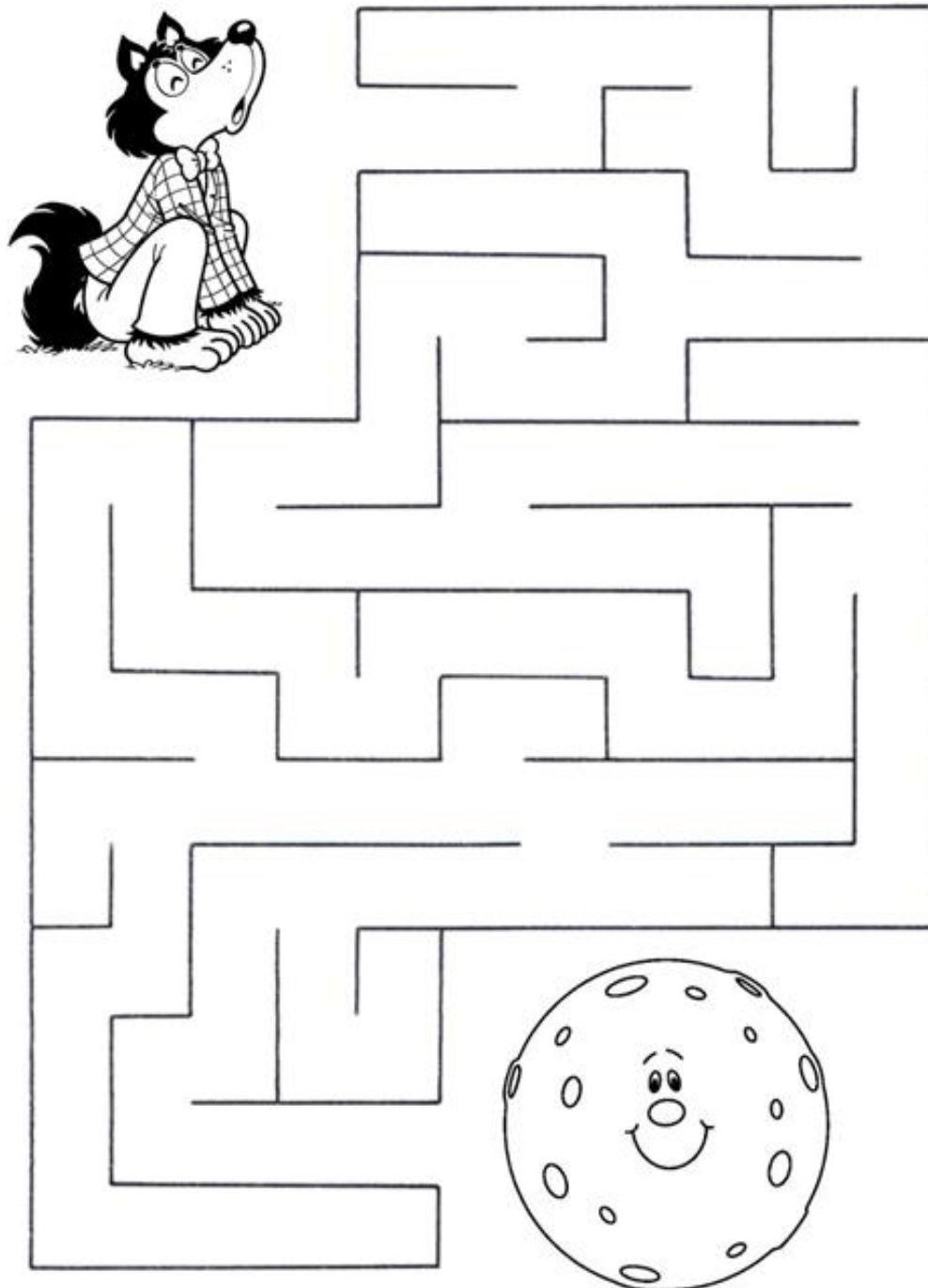


SE ESSA RUA, SE ESSA RUA FOSSE MINHA
EU MANDAVA, EU MANDAVA LADRILHAR
COM PEDRINHAS, COM PEDRINHAS DE BRILHANTES
PARA O MEU, PARA O MEU AMOR PASSAR

2. QUANTAS VEZES A PALAVRA RUA
APARECE NO TRECHO DA CANTIGA?
REGISTRE NOS CÍRCULOS



TOME O CAMINHO CORRETO E LEVE O LOBISOMEM ATÉ A LUA CHEIA



9ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- () SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- () ATIVIDADES PERMANENTES
- () ATIVIDADES INDEPENDENTES
- () ATIVIDADES OCASIONAIS
- (X) PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- (X) O EU, O OUTRO E NÓS
- () CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- () TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- () ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

(EI03EF07) LEVANTAR HIPÓTESES SOBRE GÊNEROS TEXTUAIS VEICULADOS EM PORTADORES CONHECIDOS, RECORRENDO A ESTRATÉGIAS DE OBSERVAÇÃO GRÁFICA E/OU DE LEITURA.

(EI03ET07) RELACIONAR NÚMEROS AS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA, UTILIZANDO A LINGUAGEM MATEMÁTICA PARA CONSTRUIR RELAÇÕES, REALIZAR DESCOBERTAS E ENRIQUECER A COMUNICAÇÃO EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS E INTERAÇÕES.

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: COM AJUDA DOS PAIS LENDA A PARLEND A EU SOU PEQUENINO PARA A CRIANÇA E ORIENTANDO NA PINTURA, RECORTE E COLAGEM COMPLETANDO A PARLEND A.

ATIVIDADE 2: LEITURA FEITO PELOS PAIS DA PARLEND A GALINHA CHOCA E ORIENTAR A CRIANÇA NA CONTAGEM DE OVOS DA GALINHA, REGISTRANDO O NÚMERO CORRESPONDENTE E PINTAR A QUANTIDADE DE PINTINHO.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: PINTURA, RECORTE E COLAGEM COMPLETANDO A PARLEND A.

ATIVIDADE 2: LEITURA DA PARLEND A GALINHA CHOCA , TRABALHANDO QUANTIDADE.

PARLÊNDAS

RECORTE E COLE AS FIGURAS DE ACORDO COM A PARLÊNDIA

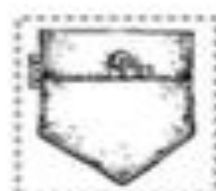
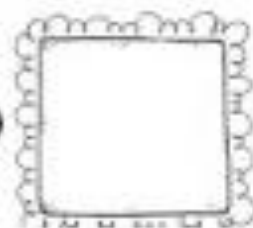
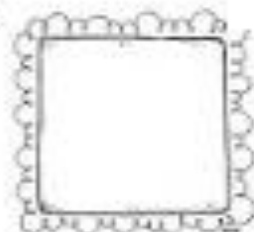


EU SOU PEQUENINO

DO TAMANHO DE UM

CARREGO O PAPAI NO

E MAMÃE NO



PARLENDIA

GALINHA CHOCA

VAI TER PINTINHOS

TODOS BEM GORDOS

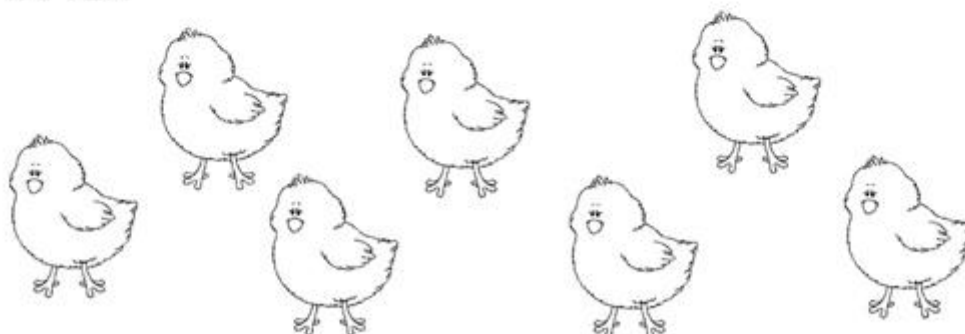
E BEM LINDINHOS



QUANTOS FILHOTES A GALINHA CHOCA VAI TER?
DESCUBRA CONTANDO OS OVOS E REGISTRE NOS QUADROS.

--	--	--	--	--	--

PINTE A QUANTIDADE DE FILHOTES QUE A GALINHA CHOCA
VAI TER



10ª DIA

MODALIDADE DE ENSINO:

- ☐ SEQUÊNCIA DIDÁTICA
- ☐ ATIVIDADES PERMANENTES
- ☐ ATIVIDADES INDEPENDENTES
- ☐ ATIVIDADES OCASIONAIS
- ☒ PROJETOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ☐ O EU, O OUTRO E NÓS
- ☐ CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS
- ☐ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
- ☒ ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
- ☐ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTOS:

PROPOSIÇÃO PEDAGÓGICA:

ATIVIDADE 1: CANTAR A CANTIGA A CANOA VIROU, COBRIR OS PONTILHADOS DA PALAVRA CANOA, CIRCULAR E REGISTRAR A QUANTIDADES DE VOGAIS, REGISTRAR A PRIMEIRA LETRA DA PALAVRA, COMPLETAR O DIAGRAMA E COLORIR A IMAGEM COM A ORIENTAÇÃO DA FAMÍLIA.

ATIVIDADE 2: CANTAR A MÚSICA A BARATA DIZ QUE TEM E COM AJUDA DOS PAIS A CRIANÇA DEVERÁ CONTAR E PINTAR QUANTAS SAIAS A BARATA DIZ QUE TEM.

ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1: CANTIGA A CANOA VIROU, COBRIR PONTILHADOS, CIRCULAR E REGISTRAR A QUANTIDADE DE VOGAIS, REGISTRAR A PRIMEIRA LETRA, COMPLETAR O DIAGRAMA DA PALAVRA CANOA.

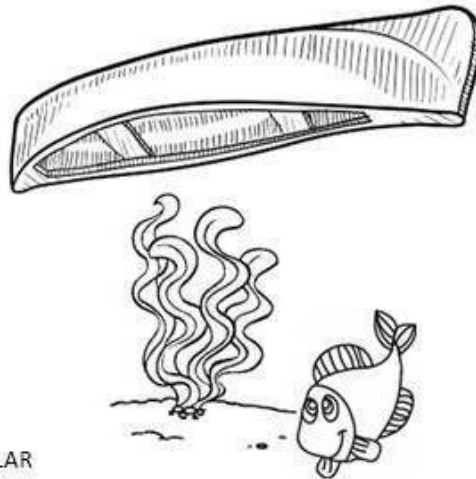
ATIVIDADE 2: MÚSICA A BARATA DIZ QUE TEM, PINTURA DE QUANTIDADE.

CANTIGAS POPULARES

A CANOA VIROU

A CANOA VIROU
 POR DEIXÁ-LA VIRAR
 FOI POR CAUSA DA MARIA
 QUE NÃO SOUBE REMAR
 SE EU FOSSE UM PEIXINHO
 E SOUBESSE NADAR
 TIRAVA A MARIA
 DO FUNDO DO MAR.

CANTIGA POPULAR



CUBRA OS PONTINHOS E CIRCULE AS VOGAIS

CANOA

QUANTAS VOGAIS?

ESCREVA A PRIMEIRA LETRINHA
 DA PALAVRA CANOA.

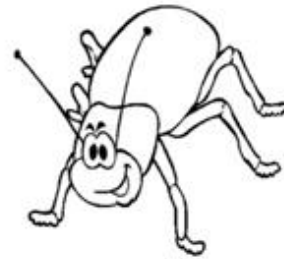
COMPLETE O DIAGRAMA

C	A	N	O	A
	A		O	
C		N		
	A			A

A BARATA



A BARATA DIZ QUE TEM
SETE SAIAS DE FILÓ
É MENTIRA DA BARATA
ELA TEM É UMA SÓ
AH! AH! AH! OH! OH! OH!
ELA TEM É UMA SÓ



A BARATA DIZ QUE TEM
UM ANEL DE FORMATURA
É MENTIRA DA BARATA
ELA TEM É CASCA DURA
AH! AH! AH! OH! OH! OH!
ELA TEM É CASCA DURA



.PINTE A QUANTIDADE DE SAIAS QUE A BARATA DIZ
_QUE TEM:

