



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

CMEI SÃO JOSÉ

PROFESSOR: Cirlene, Rosane e Tânia.

TURMA: INFANTIL 4

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 14/09 A 18/09/2020.

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">- Percepção e memória auditiva.- Motricidade e habilidade manual.- Regras de jogos e brincadeiras orais.- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.- Relação entre número e quantidade.- Animais, suas características, seus modos de vida e habitat.- Melodia e ritmo.- Motricidade: equilíbrio, destreza e controle do corpo.- Rimas e aliterações.- Espaço físico.- Valores e hábitos para a vida em sociedade.

	<ul style="list-style-type: none"> - Melodia e ritmo. - O corpo e seus movimentos. - A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais. - Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS (EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio. <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS (EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar seqüência à música quando a mesma for interrompida. <p>(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cantar canções conhecidas, acompanhando o ritmo com gestos ou com instrumentos musicais. <p>(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar de brincadeiras cantadas e coreografadas produzindo sons com o corpo e outros materiais. <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no</p>

atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

- Usar a tesoura sem ponta para recortar.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

- Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas.

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

- Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como amarelinha, roda, boliche, Maria-viola, passa-lenço, bola ao cesto e outras.

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

Explorar movimentos corporais ao dançar e brincar.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.

- Participar de jogos e brincadeiras de linguagem que exploram a sonoridade das palavras (sons, rimas, sílabas, aliteração).

-Reconhecer rimas.

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

- Utilizar letras, números e desenhos em suas representações gráficas, progressivamente.

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

- Participar de variadas situações de comunicação onde seja estimulada a explicar suas ideias com clareza, progressivamente.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

- Perceber que os números fazem parte do cotidiano das pessoas.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

- Reconhecer pontos de referência de acordo com as noções de proximidade, interioridade e direcionalidade comunicando-se oralmente e representando com desenhos ou outras composições, a sua posição, a posição de pessoas e objetos no espaço.

(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

- Identificar objetos pessoais e do meio em que vive conhecendo suas características, propriedades e função social para que possa utilizá-los de forma independente, de acordo com suas necessidade

DE 14/09 A 18/09/2020

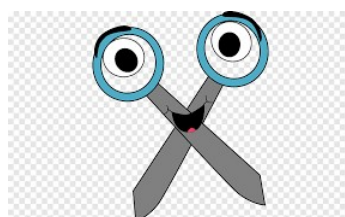
INFANTIL 4

SEGUNDA-FEIRA 14/09/2020

Para melhor compreensão dessa Aula (Aula Paraná) segue

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=esiaWGelm7M>

ATIVIDADES : TREINAR RECORTE .(Segue Anexo atividade impressa: recortar seguindo os pontilhados).



COMO VAMOS
ESTUDAR OS
CONTEÚDOS?

- Introdução-Corta daqui e dali: Como o Uso da Tesoura pode Desenvolver Habilidades Motoras e Cognitivas nas Crianças.



- Mostre à criança que cada mão tem um papel no processo. Enquanto a mão dominante segura a tesoura, a mão auxiliar segura o papel.

- Providencie uma mesa e uma cadeira adequadas à altura da criança, permitindo que ela fique com pés no chão e possa apoiar de forma confortável os cotovelos e antebraços sobre a mesa.

- Ao fazer o exercício de cortar, a criança desenvolve a força muscular, necessária para a escrita. Também trabalha a coordenação mão-olho, já que deve ser capaz de recortar os traços corretamente.

- O modelo dos traçados para recorte estão em Anexo. **Sempre com um adulto por perto para realizar atividades com uso de Tesoura , usar tesourinha sem ponta.**

- Após realizar atividade recorte, visualizar no link abaixo se possível, a música da brincadeira e a explicação da Brincadeira: **Do japonês (jan ken-pon), Pedra, Papel, Tesoura**

.Musica da Brincadeira:

<https://www.youtube.com/watch?v=mybZyqLE1tw>

Pedra, papel e tesoura, uma brincadeira também conhecida por Joquempô o jo-quem-pô no Brasil, é um jogo que tem despertado muito o interesse das crianças, pela sua simplicidade e facilidade.

Do japonês (jan ken-pon), **Pedra, Papel, Tesoura** é um jogo de mãos recreativo para duas ou mais pessoas, que não requer nada material nem uma grande ou especial habilidade. Basta as mãos das crianças e ter muita sorte. Este tipo de jogo é perfeito para estimular a agilidade, a atenção, coordenação motora e o ritmo das crianças.

- Quantos participantes: 2

- Material necessário: Nada, só sorte e muita diversão.

Para começar a jogar de pedra, papel e tesoura é necessário saber o que simboliza cada elemento e como representá-lo com as mãos. Te ensinamos a brincar de pedra, papel e tesoura, passo a passo:

1- No jogo de Pedra, Papel, Tesoura, os jogadores devem esticar a Mão na qual cada um formou um símbolo elegido por cada um.

- A mão fechada significa Pedra;

- A mão aberta significa Papel;

- A mão com os dedos indicador e médio estendidos significa Tesoura.

2- Prá começar, os dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, colocam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos elegido.

3- Os participantes comparam os símbolos de suas mãos para decidir quem ganha a partida, da seguinte maneira:

- Pedra ganha da Tesoura (a amassa e quebra)

- Tesoura ganha do Papel (o corta)

- Papel ganha da Pedra (a embrulha)

4- No caso que os participantes coincidam mostrando o mesmo símbolo, acontece um empate e se joga outra vez até desempatar.

TERÇA-FEIRA 15/09/2020

Para melhor compreensão dessa Aula (Aula Paraná) segue Link:

https://www.youtube.com/watch?v=jjl_f7WC3zo

Aula de Hoje sobre as “Abelhas”.(Atividade de Registro em Anexo).



- Introdução:

Abelhas são insetos voadores, conhecidos pelo seu importante papel na polinização. Pertencem à ordem Hymenoptera, da superfamília Apoidea, subgrupo Anthophila, e **são** aparentados das vespas e formigas.

-- Seu corpo, pequeno e duro, é coberto de pelos e tem, como todo inseto, seis patas. As **abelhas** têm duas asas, cinco olhos e partes da boca que atuam como uma longa língua. As fêmeas têm ferrão e podem picar, mas **os** machos, não.



© Can Stock Photo - csp15003429

- O que produzem as **abelhas**? (Mostrar as figuras para as crianças durante os comentários...) Com o néctar e o pólen coletado nas flores, as **abelhas** operárias produzem o **mel**, cera, própolis e geleia real. O **mel** é um tipo de açúcar com alto valor

energético que serve de alimento para as **abelhas**.



- As **abelhas** e outros insetos, quando visitam as **flores** a procura de néctar, polinizam as **flores**. O pólen das anteras masculinas da **flor** gruda no corpo da **abelha** e passa para o estigma feminino da próxima **flor** que a **abelha** visitar.

-Após breve explicação , Hora da história: “Como Nasce o Mel.”(Anexo)

Ou se preferirem História : “Meu Dia pede Mel “no link:<https://www.youtube.com/watch?v=mNgD-9Irb7E>

-Atividade Impressa: Observar e relacionar o Numeral a Quantidade em Anexo.

QUARTA-FEIRA 16/09/2020.

PARA MELHOR COMPREENSÃO DESSA AULA SEGUE LINK ABAIXO.

<https://www.youtube.com/watch?v=fgnjJGcjBXI&t=10s>

ATIVIDADES:OS DIAS DAS SEMANAS: Ensine ao seu filho que todo dia é um novo dia. Comece explicando que sempre que ele acorda é o começo de um dia. **Diga os nomes dos dias da semana.** São eles: segunda-feira, terça-feira, quarta-feira, quinta-feira, sexta-feira, sábado e domingo. Fale que dia é hoje! **Explique que existem apenas sete dias na semana.** A semana começa no domingo e acaba no sábado. Quando uma acaba, outra começa logo em seguida. Mostre um calendário comum á criança e que repita os dias da semana junto com você.Segue abaixo anexo a atividade impressa: Circule todas as palavras que rimam e copie



no quadradinho a palavra ao desenho e depois enumere na ordem correta os dias da semana. Depois vocês irão cantar a música dos sete dias da semana que segue logo abaixo, pois a música ajuda no processo de memorização, pois o cérebro utiliza o padrão musical. Brincadeira dirigida: Amarelinha ou pular corda cantando a musiquinha dos sete dias da semana que segue logo abaixo.

SEGUE ABAIXO A LETRA DA MÚSICA: Dias da Semana

SEMANA

SETE DIAS A SEMANA TEM,
QUANDO UM ACABA
OUTRO LOGO VEM.
SETE DIAS A SEMANA TEM,
QUANDO UM ACABA
OUTRO LOGO VEM.

DOMINGO,
SEGUNDA,
TERÇA-FEIRA,
QUARTA-FEIRA,
QUINTA-FEIRA,
SEXTA-FEIRA,
SÁBADO
QUE BOM!!!



Pequenos Grandes Pensantes

BRINCADEIRA DIRIGIDA: Ensine através de brincadeiras de pular corda e amarelinha. A criança pode cantar os dias da semana enquanto brinca. Veja uma boa musiquinha para cantar:

-“S de segunda-feira, dê uma rodadinha; t de terça-feira ponha a mão no chão; q de quarta-feira pule em um pé só; q de quinta-feira pule sem parar; s de sexta-feira bata uma palminha; s de sábado, é hora de brincar; d de domingo, pule bem alto e comece tudo de novo”.

-Com a mesma música, ela pode brincar de amarelinha. Basta desenhar sete quadrados no chão e escrever os dias da semana dentro deles. E brincar junto com seu filho.

SEGUE ABAIXO O LINK DO VIDEO DA HISTORIA: A BRUXA SALOMÉ.

<https://www.youtube.com/watch?v=ilcCphbSn4o>

SEGUE ABAIXO A HISTORIA IMPRESSA: A BRUXA SALOMÉ.

A Bruxa Salomé

Era uma vez uma pobre mulher que vivia bem longe, com seus sete filhos:

Segunda-feira, Terça-feira, Quarta-feira, Quinta-feira, Sexta-feira, Sábado e Domingo.

Todos os dias, antes que a Mãe saísse para o trabalho, as crianças ajudavam nos afazeres domésticos.

Um dia, depois que tinham terminado, a Mãe disse:

Como vocês são umas crianças muito boazinhas, podem pedir o que quiserem, que eu trago do mercado. As crianças ficaram radiantes, e cada uma sabia exatamente o que queria:

*Segunda pediu - manteiga,
Terça - um canivete,
Quarta - um jarro de louça,
Quinta - um pote de mel,
Sexta - um pouco de sal,
Sábado - bolachas,
Domingo - pudim de ovo.*

A *Mãe* despediu-se das crianças, com um conselho:
Tenham muito cuidado e não deixem ninguém estranho entrar, nem cheguem perto do fogo.

Assim que ela saiu, as crianças trancaram a porta e começaram a brincar.

Passado algum tempo, apareceu na estrada uma *Bruxa*, puxando uma carroça muito pesada.

Chegando perto da casa, deu umas batidinhas na janela e gritou:

Sou a Bruxa Salomé, e acabei de perder o pé, deixem-me entrar.
Não podemos deixar entrar, disseram as crianças.

Vamos meus coraçõezinhos, disse a *Bruxa*, só preciso descansar um pouco e fogo para meu cachimbo.

Não podemos mexer com fogo, responderam as crianças.

Salomé aproximou-se da carroça, apanhou um saco e disse: Olhem o que vou lhes dar.

As crianças debruçando-se na janela, olharam dentro do saco e não acreditando no que viam, exclamaram:

Ouro!?! Por um saco de Ouro nós deixamos você entrar.

E assim destrancaram a porta, a *Bruxa* entrou e foram correndo buscar fogo para acender o seu cachimbo.

Mas, assim que o cachimbo estava aceso, *Salomé* atirou-o no chão e gritou:

Agora peguei vocês, e imediatamente transformou as crianças em comida:

Segunda virou um pedaço de pão,

Terça uma torta,

Quarta leite,

Quinta um mingau de aveia,

Sexta um peixe,

Sábado um queijo,

Domingo uma costela assada.

Em seguida, *Salomé* reuniu toda aquela comida em sua carroça e, sem olhar para trás, saiu em direção à floresta onde ficava sua cabana.

A *Mãe*, ao chegar em casa com uma cesta contendo tudo o que as crianças haviam pedido, chamou por elas em vão. Desesperada, com lágrimas nos olhos, gritou:

Quem pegou meus filhinhos?!?!...

Um pássaro preto que tinha visto tudo, com pena da mulher, disse:

Foi a Bruxa Salomé, que perdeu o pé.

Então, a *Mãe* com a cesta, mais o pássaro, atravessou a floresta em

busca da casa da *Bruxa*.
Salomé, que estava prestes a começar seu jantar, ouviu fortes batidas em sua porta.

Deixe-me entrar, gritou a *Mãe*: Quero meus filhos de volta.

Você não pode entrar, disse a *Bruxa*, seus sapatos estão sujos.
Eu tiro os sapatos, disse a *Mãe*, deixe-me entrar.

Você não pode entrar, suas meias estão sujas, respondeu *Salomé*.
Eu tiro as meias, disse a *Mãe*, deixe-me entrar, quero meus filhos de volta.

Ainda não pode entrar, pois seus pés estão sujos, disse a *Bruxa*.
Então vou cortá-los, disse a *Mãe* saindo como se fosse mesmo fazer isso.

Para parecer sem pés, a *Mãe* ajoelhou-se dando um jeito de esconde-los sob a saia, pedindo novamente:
Deixe-me entrar, quero meus filhos de volta.

Quando *Salomé* olhou para baixo, pensando que a *Mãe* não tinha mais pés, deixou-a entrar.

Apontou para a mesa e disse:

Aqui estão seus filhos, se você não conseguir adivinhar quem é quem, vou comê-los no jantar.

A *Mãe*, com os pés ainda dobrados, engatinhou até a mesa e desesperada pensou como conseguiria adivinhar que alimento era cada criança.

Então, olhando para dentro da cesta, e vendo as coisas que seus filhos haviam pedido, teve uma idéia:

Vou descobrir que alimento é cada filho pelas coisas que eles queriam:

O pão quer manteiga, então é Segunda-feira,

A torta uma faca, então é Terça,

O leite quer um jarro, então é Quarta,

O mingau quer mel, então é Quinta,

O peixe precisa de sal, então é Sexta,

O queijo, bolacha, é Sábado,

E a costela assada combina com pudim de ovo, é Domingo.

E assim, num piscar de olhos, as crianças voltaram a ser o que eram.

Abraçaram e beijaram a *Mãe* festejando uns com os outros.

Imediatamente a *Mãe* ficou de pé e gritou para a *Bruxa*:

Consegui meus filhos de volta, *Salomé*, agora você vai se arrepender de tê-los roubado!

Todos correram atrás da *Bruxa* pelos arredores da cabana até saírem da floresta chegando até uma ponte quando de repente:

A Bruxa Salomé pulou para dentro do rio e nunca mais foi vista.

Mãe e Filhos puderam, finalmente, viverem felizes para sempre.

QUINTA-FEIRA 17/09/2020

Para melhor compreensão dessa Aula (Aula Paraná) segue Link:

<https://youtu.be/40Emhc88bbc>

ATIVIDADES:

O TRÂNSITO(segue anexo atividade: complete o tracejado e pinte o semáforo de vermelho, amarelo e verde)

Hoje em dia, podemos perceber um grande número de carros que transitam pelas ruas. Por isso devemos estar bem atentos às regras do trânsito, para que todos fiquem seguros, tanto motoristas, quanto pedestres. Vamos começar falando sobre a faixa de pedestres. Ela existe para que as pessoas atravessem a rua com segurança, observe...



Lembre-se de sempre atravessar na faixa!

E o semáforo? Você sabe para que serve? Ele serve para que motoristas e pedestres consigam se organizar no trânsito. Indica quem deve passar e quem deve esperar, isso é sinalizado pelas cores: vermelho, amarelo e verde. Vamos ver...





Isso quer dizer que, se a luz vermelha estiver acesa, os motoristas devem parar, se estiver amarela, devem olhar com atenção e se estiver verde, significa que podem passar.

Nesse caso, os pedestres só devem atravessar a rua se o sinal estiver vermelho para o motorista e lembre-se, sempre na faixa de pedestres.

Temos também as placas de sinalização, elas indicam várias regras que devemos seguir no trânsito, olhem esses exemplos:



Parar e observar se é seguro
Atravessar



Proibido estacionar



Atenção: quebra-molas

Pesquise mais placas e seus significados...

“NÃO ESQUEÇA DE SEMPRE USAR CINTO DE SEGURANÇA!”

- **AGORA VAMOS CANTAR!**(segue link e letra)
<https://youtu.be/zlGm4FQ3PMs>

Dirigindo Meu Carro

Xuxa

Dirigindo meu carro

Dirigindo meu carro

Eu vou à praia

Dirigindo meu carro

Sinal vermelho, parou!

Xuxa: Como é que faz a buzina, hein gente?

Bi bibibibibibi

Então vamos cantar?

Bi bibibibibibibi...

Sinal vermelho, parou!

Xuxa: Como é que faz o barulhinho do limpador do pára-brisa gente?

Xiuxiuxiuxiu

Ih, que legal! Vamos lá, agora!

Xiuxiuxiuxiu

Ih, que legal! Vamos lá, agora!

Xiuxiuxiuxiu

Bi bibibibibibibibi

Parou, sinal vermelho!

Xuxa: Qual é o barulho do motor do carro, hein gente?

Deixa eu ouvir,...

- **VAMOS BRINCAR DE TRÂNSITO PELA CASA!**

É bem simples! Chame alguém para brincar com você...

Pegue algo para representar as três cores do semáforo: pode ser lápis de cor, papel pintado, canetinha, etc. O “motorista” faz de conta que está dirigindo pela casa e a outra pessoa deve levantar a cor toda vez que quiser que ele obedeça a regra, pare, olhe ou passe.

SEXTA-FEIRA 18/09/2020

Para melhor compreensão dessa Aula (Aula Paraná) segue Link:

<https://youtu.be/NBeyXGQzYNw>

ATIVIDADES:

BRINCANDO DE COZINHAR

(segue anexo atividade: BRINCANDO DE COZINHAR)

Cozinhar é algo interessante! Vamos juntando ingredientes e o resultado são comidas deliciosas, que dão água na boca...bolo, salada, macarronada. As crianças podem brincar de cozinhar, mas os ingredientes são diferentes daqueles usados na cozinha. São folhas, areia, terra, gravetos, pedrinhas. Não pode comer...mas é divertido fazer! Experimente brincar assim, com latinhas, potes e tampinhas que serão os pratos, panelas e talheres de brincadeira e divirta-se!





- **HORA DA HISTÓRIA...**

O SANDUÍCHE DA MARICOTA

Avelino Guedes

A galinha Maricota preparou um sanduíche: pão, milho, quirera e ovo. Mas, quando ia comer... a campainha tocou: riiing!!

Era o bode Serafim que olhou o sanduíche e exclamou:

— Vixe!! Falta um capim.

Aí chegou Kim, o gato, cumprimentou a galinha, e, vendo o sanduíche, palpitou:

— Falta sardinha.

João, o cão, também veio com jeito de moço. E, educado, sugeriu:

— Coloquem nele um bom osso.

Sempre zumbindo e agitada, chegou a abelha Isabel. Olhou o esquisito recheio:

— Melhora se puser mel.

Da janela, ouvindo o papo, muito metido a bacana, falou convencido, o macaco:

— Está faltando banana.

— Banana? Sardinha? Mel? _era o rato Aleixo_ Milho?

Oso? Capim? Argh!!! Vocês esqueceram o queijo.

A brincadeira acabou quando a raposa Celinha olhou bem pra Maricota e falou:

— Falta galinha.

Maricota ficou brava:

— Fora daqui, minha gente!!!

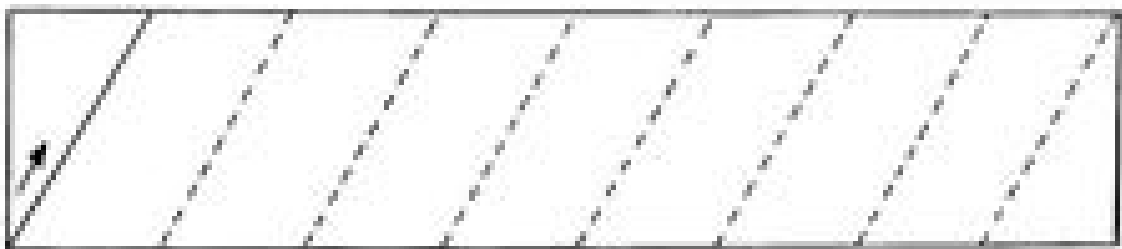
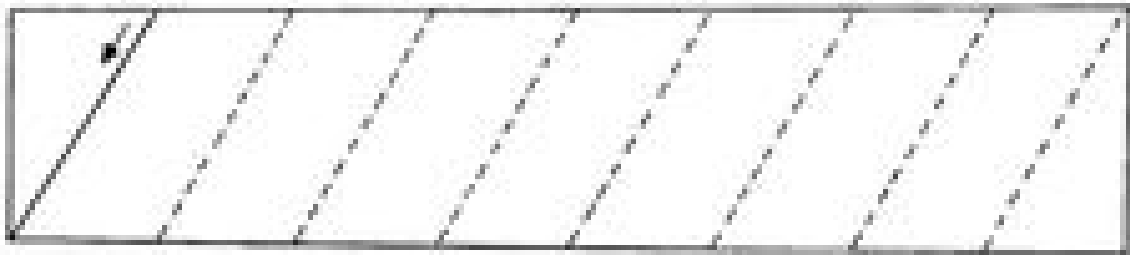
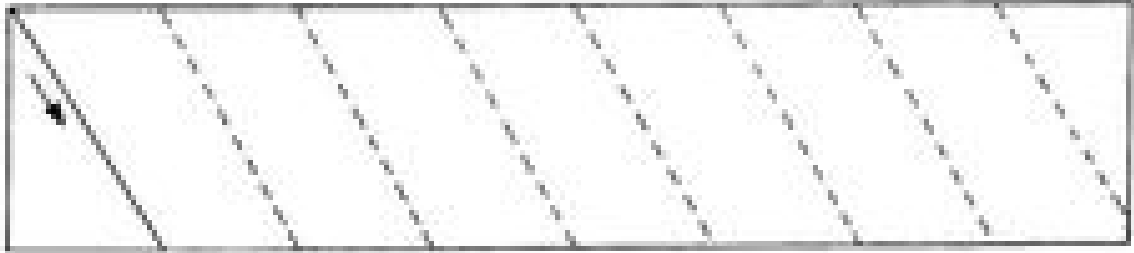
Jogou fora o sanduíche e começou tudo novamente: Pão, milho, quirera e ovo. Como era para ter sido. Quem quiser que faça o seu recheio preferido.

	<ul style="list-style-type: none"> • VAMOS CANTAR... (segue link e letra) https://youtu.be/28iW_O5qWfU <p style="text-align: center;">Borboletinha</p> <p><u>Galinha Pintadinha</u></p> <p>Borboletinha tá na cozinha Fazendo chocolate para a madrinha Poti-poti Perna de pau Olho de vidro E nariz de picapau Pau-pau</p> <p>Borboletinha tá na cozinha Fazendo chocolate para a madrinha Poti-poti Perna de pau Olho de vidro E nariz de picapau Pau-pau</p> <p>Borboletinha tá na cozinha Fazendo chocolate para a madrinha Poti-poti Perna de pau Olho de...</p>
<p>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</p>	<p>Através de : Vídeos, Imagens, Atividade Pedagógica.</p> <p>-Fotos ou pequeno vídeo: enviar no email: alunoscmeisaojose@gmail.com</p> <p>Atividade impressa. Brincadeira dirigida: Amarelinha ou pular corda cantando os dias da semana. Musicalização. História.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imagens de Trânsito. - Musicalização - Brincadeira dirigida: trânsito pela casa - Atividade impressa: complete e pinte - Imagens - História - Atividade impressa: receita/número/quantidade

ATIVIDADE DO DIA 14/09/2020

ALUNO (A) _____

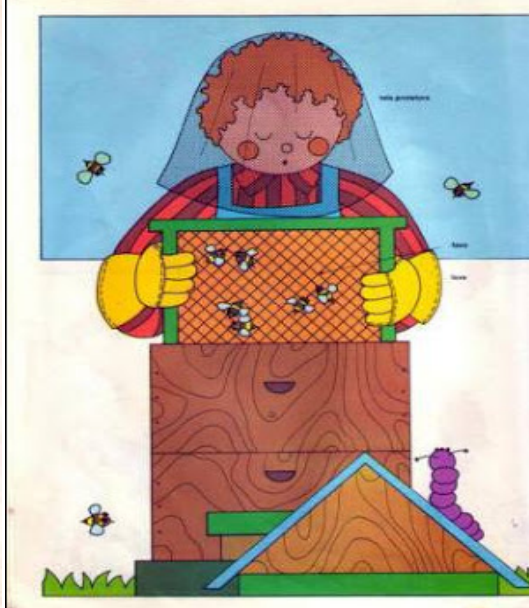
RECORTE; SEGUINDO OS PONTILHADOS.



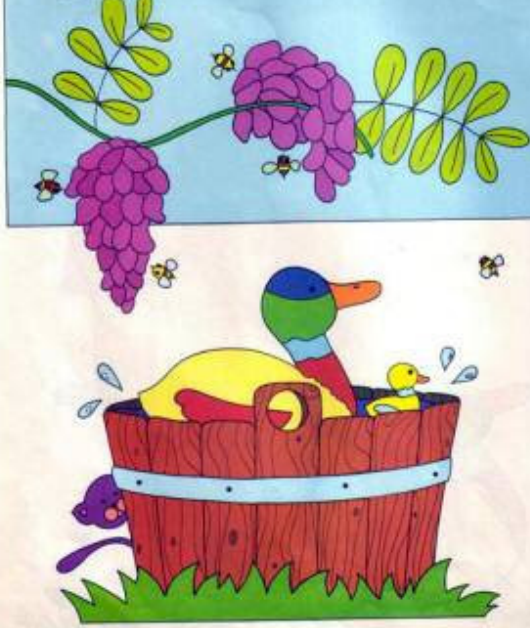
Grafomotricidad

HISTÓRIA DO DIA 15/09/2020: COMO NASCE O MEL.

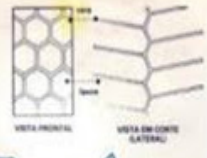




Enquanto trabalha, os animais da fazenda o observam. Ele **raspa** o conteúdo da fôrma em frascos de vidro.



Então o **mel** fica pronto para ser saboreado, e Francisco é o primeiro a se deliciar, enquanto as abelhas ficam rondando para saber que fim levou o mel recolhido.



ATIVIDADE DO DIA 15/09/2020

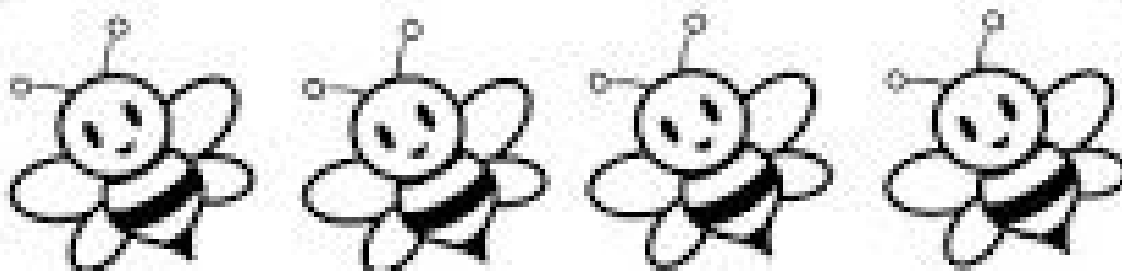


NOME _____

DATA ____/____/____.

ATIVIDADE () SALA () CASA

VAMOS CONTAR AS ABELHAS

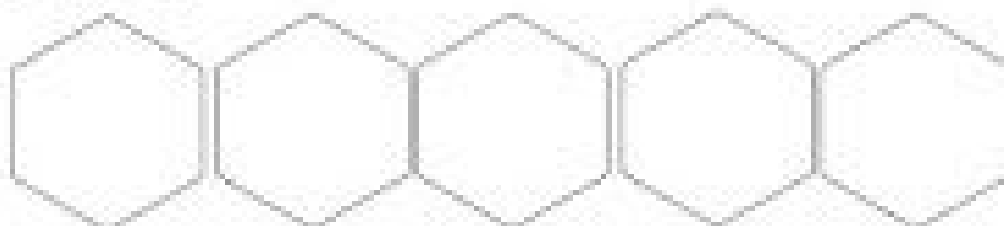


PINTE O NÚMERO QUE CORRESPONDE A QUANTIDADE DE ABELHAS.

1 - 2 - 3 - 4 - 5

6 - 7 - 8 - 9 - 10

OBSERVE O NÚMERO QUE VOCÊ PINTOU, ESCREVA DENTRO DA COLMÉIA.



ATIVIDADE DO DIA 16/09/2020

CIRCULE TODAS AS PALAVRAS QUE RIMAM E COPIE NO QUADRADINHO A PALAVRA AO DESENHO E DEPOIS ENUMERE NA ORDEM CORRETA OS DIAS DA SEMANA

ESCOLA: _____

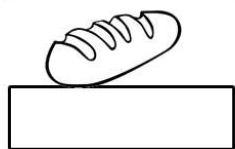
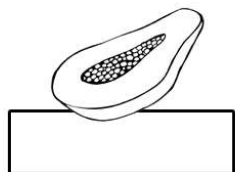
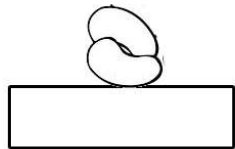
TURMA: _____ PROFESSOR(A): _____

EU SOU: _____



1- CIRCULE NO TEXTO, TODAS AS PALAVRAS QUE RIMAM:

2- COPIE AS PALAVRAS QUE ENCONTROU EM SEUS RESPECTIVOS LUGARES.



A SEMANA INTEIRA

A SEGUNDA FOI À FEIRA,
PRECISAVA DE FEIJÃO;
TERÇA FOI À FEIRA,
PRA COMPRAR UM PIMENTÃO;
A QUARTA FOI À FEIRA,
PRA BUSCAR QUIABO E PÃO;
A QUINTA FOI À FEIRA,
POIS GOSTAVA DE AGRIÃO;
A SEXTA FOI À FEIRA,
TEM BANANA? TEM MAMÃO?

SÁBADO NÃO TEM FEIRA
E DOMINGO TAMBÉM NÃO.

CAPPARELLI, SÉRGIO.
2003

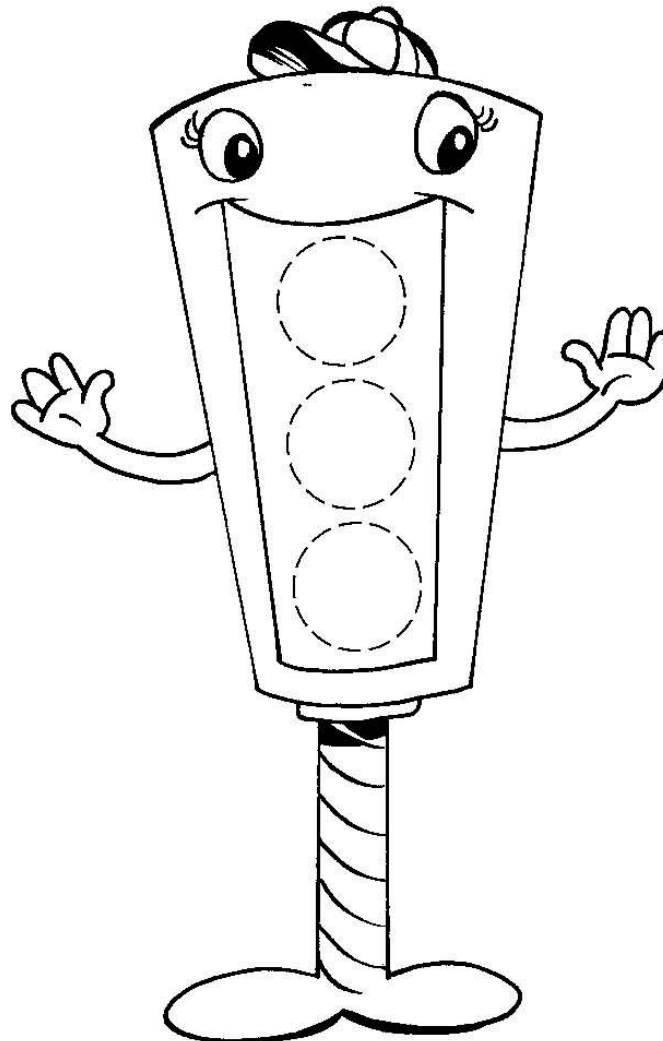
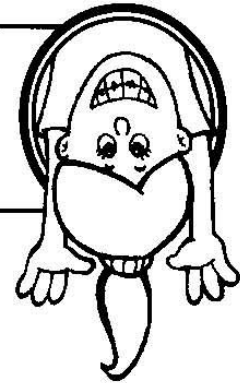
3- ENUMERE NA ORDEM CORRETA, OS DIAS DA SEMANA.

- TERÇA-FEIRA SEXTA-FEIRA DOMINGO SÁBADO
- SEGUNDA-FEIRA QUINTA-FEIRA QUARTA-FEIRA

ATIVIDADE DO DIA 17/09/2020

Aluno(a): _____

Amorzinho,
Complete os tracejados nos lugares indicados. Pinte o
semáforo de vermelho, amarelo e verde.



"Sinal aberto no meu coração para você."

ATIVIDADE DO DIA 18/09/2020

NOME:..... DATA:...../...../...../

BRINCANDO DE COZINHAR

DOCE DE LEITE EM PÓ
BEIJINHO



RECEITA

XÍCARAS DE LEITE EM PÓ



XÍCARAS DE ÁGUA



COLHER DE AÇÚCAR



MODO DE FAZER:

MISTURE TODOS INGREDIENTES E FAÇA BOLINHAS.

BOM APETITE!

AGORA VAMOS PINTAR NA BARRA, O NÚMERO IGUAL A
QUANTIDADE QUE USAMOS NA RECEITA:



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2
---	---



1
