



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANA 9

EDUCAÇÃO INFANTIL

INFANTIL I

O PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES É ELABORADO SEGUINDO A BNCC (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR) E ABRANGE OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

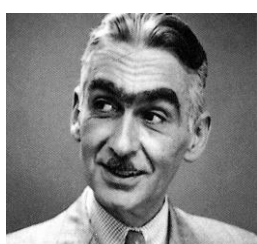
- O EU, O OUTRO E O NÓS;
- CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS;
- TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS;
- ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO;
- ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

ATIVIDADE 1

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: CONHECER A OBRA INFANTIL E O AUTOR; APROXIMAR O ALUNO DA LITERATURA INFANTIL COMO FONTE DE PRAZER; EXPRESSAR ORALMENTE IDEIAS E OPINIÕES; COMPREENDER E INTERPRETAR A HISTÓRIA TRABALHADA.

18 DE ABRIL - DIA NACIONAL DO LIVRO INFANTIL

NESTA DATA HOMENAGEAMOS O NASCIMENTO DE UM DOS PRINCIPAIS ESCRITORES DE LITERATURA INFANTIL BRASILEIRA, MONTEIRO LOBATO. VAMOS CONHECÊ-LO?



MONTEIRO LOBATO NASCEU EM TAUBATÉ, NO ESTADO DE SÃO PAULO, NO DIA 18 DE ABRIL DE 1882. DURANTE TODO SEU TRABALHO RECUPEROU OS COSTUMES E LENDAS DO FOLCLORE NACIONAL. É O PAI DA TURMINHA QUE VOCÊ VAI CONHECER, ALÉM DE OUTROS PERSONAGENS DE HISTÓRIAS INFANTIS.



CONHECEMOS O ESCRITOR MONTEIRO LOBATO, AGORA É HORA DE CONHECER ALGUNS PERSONAGENS DA TURMA DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO, FAMOSA OBRA CRIADA POR ELE.



DONA BENTA: VELHINHA SIMPÁTICA, GOSTA DE BRINCAR E CONTAR HISTÓRIAS.



NARIZINHO: DE NARIZ ARREBITADO, É NETA DA DONA BENTA, ADORA OUVIR HISTÓRIAS E AMA OS ANIMAIS.



EMÍLIA: A BONECA DE PANO TAGARELA É A MELHOR AMIGA DE NARIZINHO.



PEDRINHO: PRIMO DE NARIZINHO, ADORA AVENTURAS E CAÇADAS.



VISCONDE DE SABUGOSA: ESSE SABUGO DE MILHO É UM CIENTISTA, VIVE NO MEIO DOS LIVROS E ADORA CRIAR INVENÇÕES.



TIA NASTÁCIA: É A COZINHEIRA DO SÍTIO E TAMBÉM COSTUROU A BONECA EMÍLIA.



CUCA: É UMA BRUXA MÁ COM CARA E CORPO DE JACARÉ, CRIA POÇÕES PARA ENTRAR NO SÍTIO.



RABICÓ: ANIMAL DE ESTIMAÇÃO DA NARIZINHO, VIVE ATRÁS DE COMIDA.



SACI: TEM UMA PERNA SÓ, USA UM GORRO VERMELHO E FAZ TRAVESSURAS PELO SÍTIO.

- VAMOS DESCOBRIR O QUE VOCÊ APRENDEU SOBRE MONTEIRO LOBATO E A TURMA DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO! RESPONDA ÀS PERGUNTAS ABAIXO DE FORMA ORAL:

A) QUAL O NOME DO ESCRITOR DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO?

B) QUAL PERSONAGEM É O ANIMAL DE ESTIMAÇÃO DA NARIZINHO?

C) QUAL ANIMAL É A CUCA?

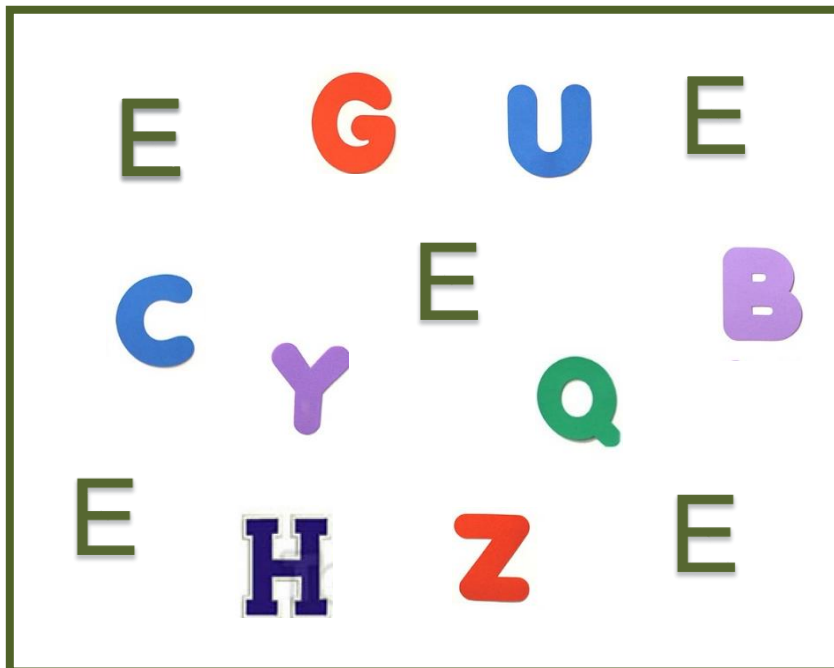
D) VISCONDE DE SABUGOSA É UM BONECO FEITO DE UM TIPO DE ALIMENTO. QUE ALIMENTO É ESSE?

ATIVIDADE 2

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: RECONHECER A VOGAL “E”; ESTIMULAR O RACIOCÍNIO LÓGICO; IDENTIFICAR AS CORES PRIMÁRIAS; APROXIMAR O ALUNO DA LITERATURA INFANTIL E SEUS PERSONAGENS.

EMÍLIA É UMA BONECA QUE FOI FEITA PELA TIA NASTÁCIA PARA NARIZINHO, COSTURADA COM PEDAÇOS DE RETALHOS DE PANOS COLORIDOS E PREENCHIDA DE MACELA (ESPÉCIE DE PLANTA). DEPOIS DE TOMAR AS PÍLULAS FALANTES DO DOUTOR CARAMUJO, NÃO PAROU MAIS DE FALAR.

- **EMÍLIA** COMEÇA COM A LETRA **E**! IDENTIFIQUE NO QUADRO ABAIXO TODAS AS LETRAS **E** QUE VOCÊ CONSEGUIR.



- A)** OS RETALHOS DA EMÍLIA SÃO TODOS BEM COLORIDOS. OBSERVANDO-A NA FIGURA, FALE TODAS AS CORES DA BONECA EMÍLIA PARA O SEU RESPONSÁVEL.
- B)** PROCURE NA SUA CASA OBJETOS QUE TENHAM AS MESMAS CORES! (**VERDE, VERMELHO E AMARELO**); APÓS A BUSCA, CONTE O TOTAL DE OBJETOS QUE VOCÊ CONSEGUIU ENCONTRAR.



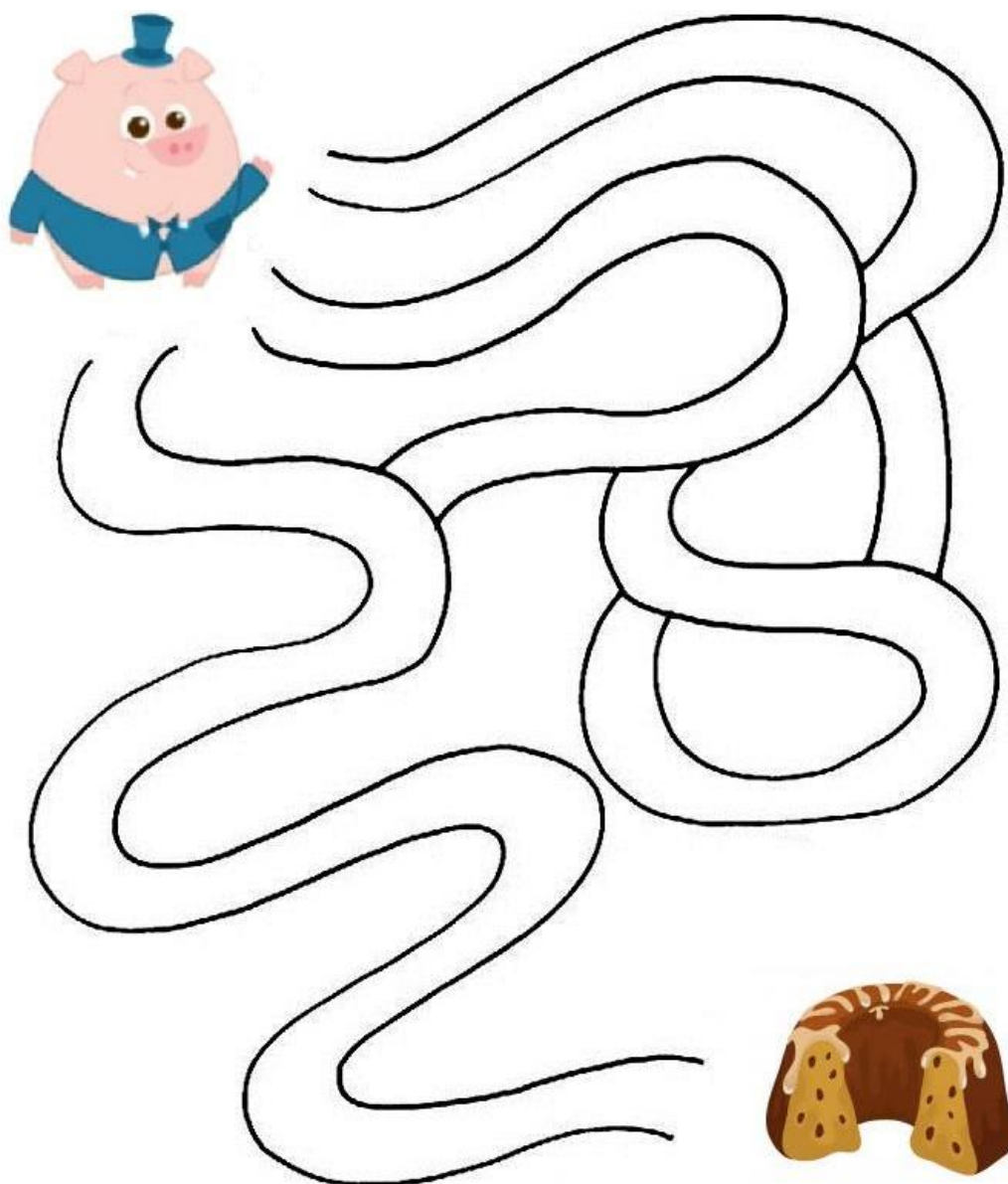
VOCÊ SABIA QUE A MACELA, QUE FOI USADA PELA TIA NASTÁCIA PARA PREENCHER A EMÍLIA, É UMA PLANTA PARENTE DA CAMOMILA E QUE SEU CHÁ TAMBÉM SERVE PARA ACALMAR?



ATIVIDADE 3

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: DESENVOLVER A MOTRICIDADE FINA E O RACIOCÍNIO LÓGICO; ESTIMULAR A ATENÇÃO E A CONCENTRAÇÃO; APRIMORAR O SENSO DIRECIONAL E DE LATERALIDADE.

O PORQUINHO RABICÓ NÃO CONSEGUE RESISTIR AOS DELICIOSOS BOLOS DE FUBÁ COM GOIABADA DA TIA NASTÁCIA. AJUDE-O A CHEGAR AO DELICIOSO QUITUTE PASSANDO O DEDINHO PELO CAMINHO QUE ELE DEVE SEGUIR.











ATIVIDADE 4

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: CONHECER NOVOS GÊNEROS TEXTUAIS (RECEITA) E SEUS USOS; EXPLORAR DIFERENTES UNIDADES DE MEDIDA E INSTRUMENTOS DO COTIDIANO PARA MEDIR QUANTIDADES; RESOLVER PROBLEMAS QUE ESTIMULEM O RACIOCÍNIO LÓGICO.

TIA NASTÁCIA É UMA COZINHEIRA DE MÃO CHEIA. ELA TAMBÉM MORA NO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO E FAZ QUITUTES MARAVILHOSOS QUE PEDRINHO E NARIZINHO ADORAM! JUNTO COM O RESPONSÁVEL CONHEÇA A RECEITA DE BOLO DE FUBÁ DA TIA NASTÁCIA E SE POSSÍVEL, FAÇAM ESSA DELÍCIA JUNTOS!

BOLO DE FUBÁ DA TIA NASTÁCIA

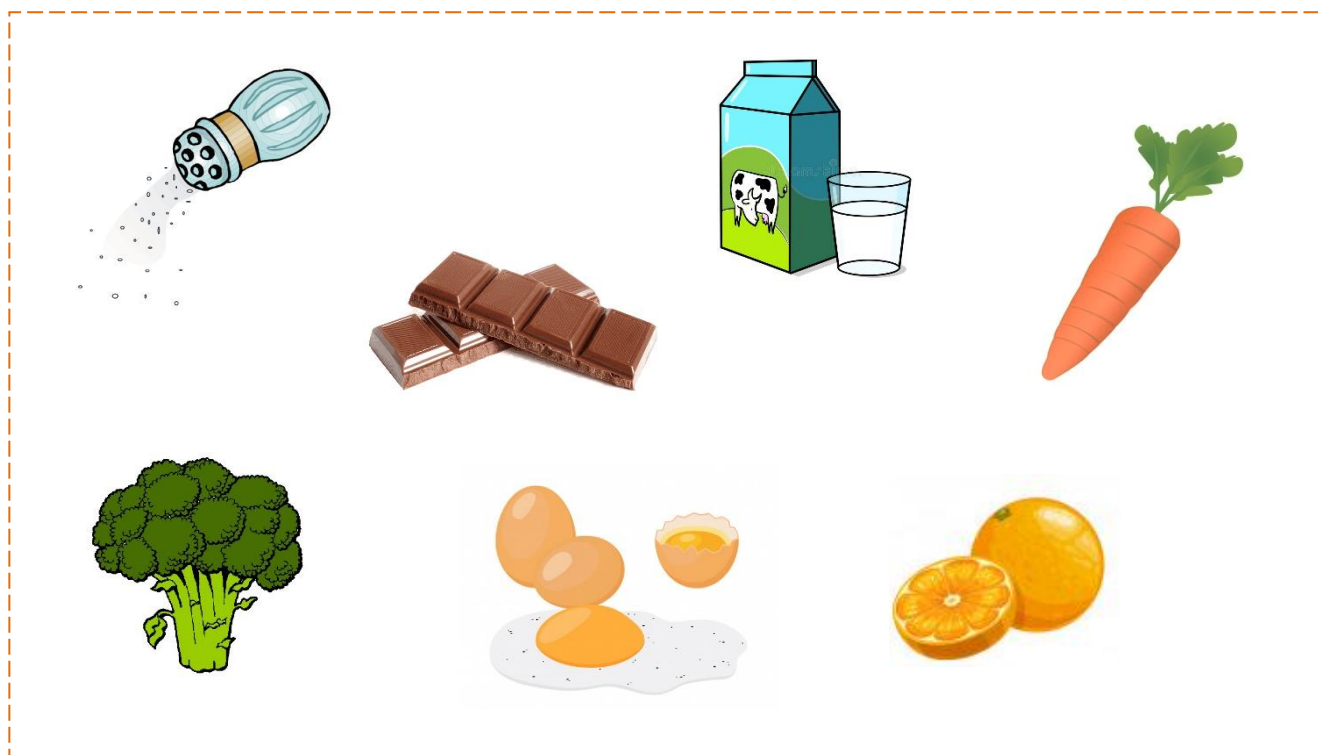
INGREDIENTES:

	2 XÍCARAS (CHÁ) DE FARINHA
	2 XÍCARA (CHÁ) DE FUBÁ
	1 + 1/2 XÍCARA (CHÁ) DE AÇÚCAR
	3 OVOS
	1 XÍCARA (CHÁ) DE ÓLEO
	2 XÍCARA (CHÁ) DE LEITE
	1 COLHER (SOPA) DE FERMENTO EM PÓ
	1 PITADA DE SAL



MODO DE PREPARO

1. BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE, O ÓLEO E OS OVOS.
 2. DEPOIS VÁ ADICIONANDO OS OUTROS INGREDIENTES, UM DE CADA VEZ: O AÇÚCAR, O FUBÁ E POR ÚLTIMO A FARINHA DE TRIGO E O SAL.
 3. BATA BEM E ADICIONE O FERMENTO.
 4. DEPOIS DESPEJE A MASSA NA FORMA PRÉ UNTADA COM MARGARINA E FARINHA DE TRIGO.
 5. LEVE AO FORNO JÁ AQUECIDO A UMA TEMPERATURA DE 160 A 180°C.
 6. DEIXE ASSAR POR MAIS OU MENOS 35 MINUTOS. SEU BOLO ESTÁ PRONTO!
- APÓS OBSERVAR A LISTA DE INGREDIENTES DO BOLO DE FUBÁ, APONTE COM O DEDINHO QUAIS INGREDIENTES ABAIXO **NÃO FAZEM PARTE** DA RECEITA.





MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANA 10

EDUCAÇÃO INFANTIL

INFANTIL I

ATIVIDADE 1

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: VALORIZAR A LEITURA COMO FONTE DE PRAZER; AMPLIAR O REPERTÓRIO LINGUÍSTICO; DESENVOLVER A ORALIDADE E A INTERPRETAÇÃO DE TEXTO POR MEIO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS; ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO ATRAVÉS DO DESENHO.

O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO

O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO FICA LONGE DAS CIDADES GRANDES E DA POLUIÇÃO. LÁ, AS PESSOAS VIVEM AVENTURAS FANTÁSTICAS. DONA BENTA, UMA VELHINHA SIMPÁTICA, GOSTA DE CONTAR FABULOSAS HISTÓRIAS E BRINCAR COM SEUS NETOS PEDRINHO E NARIZINHO. PEDRINHO ADORA AVENTURAS E NARIZINHO AMA OUVIR HISTÓRIAS. NO SÍTIO, EXISTE UMA BONECA DE PANO MUITO CURIOSA, TRAVESSA E TAGARELA QUE SE CHAMA EMÍLIA. A BONECA FOI CRIADA PELA TIA NASTÁCIA, A COZINHEIRA DO SÍTIO. ELA É UMA SENHORA MUITO RELIGIOSA E ADORA CONTAR HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS.

NESTE SÍTIO, TUDO É POSSÍVEL: ANIMAIS FALAM, COMO O PORCO MARQUÊS DE RABICÓ; SABUGO DE MILHO É CIENTISTA, COMO VISCONDE DE SABUGOSA, QUE FABRICA UM POZINHO MÁGICO DE PIRLIMPIMPIM, PARA AS PESSOAS DESCOBRIREM MUNDOS INCRÍVEIS. JUNTO COM ESSA TURMA VOCÊ VAI CONHECER PERSONAGENS COMO O SACI, A MULA-SEM-CABEÇA, O CURUPIRA E A IARA, E VIAJAR PELO MUNDO INTEIRO, PELO TEMPO E PELO ESPAÇO SIDERAL.



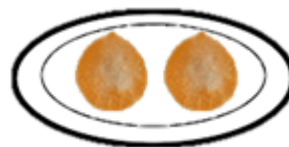
- VAMOS CONVERSAR SOBRE A HISTÓRIA? RESPONDA ORALMENTE:
 - A)** VOCÊ LEMBRA DO NOME DE ALGUNS MORADORES DO SÍTIO? FALE O NOME DE DOIS PERSONAGENS.
 - B)** VOCÊ SABE QUEM É A EMÍLIA? FALE UM POUQUINHO SOBRE ELA.
 - C)** QUAL O NOME DOS NETOS DA DONA BENTA?
- AGORA, EM UMA FOLHA DE SULFITE, USE SUA IMAGINAÇÃO E DESENHE O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO.



ATIVIDADE 2

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: ESTABELECEER CORRESPONDÊNCIA ENTRE NÚMERO E QUANTIDADE; IDENTIFICAR OS NUMERAIS; POSSIBILITAR PERCEPÇÕES VISUAIS; REALIZAR CONTAGEM ORAL DE 1 A 5.

PEDRINHO E NARIZINHO ADORAM BOLINHOS DE CHUVA! APONTE O NÚMERO QUE CORRESPONDE À QUANTIDADE DE BOLINHOS DE CADA UM.

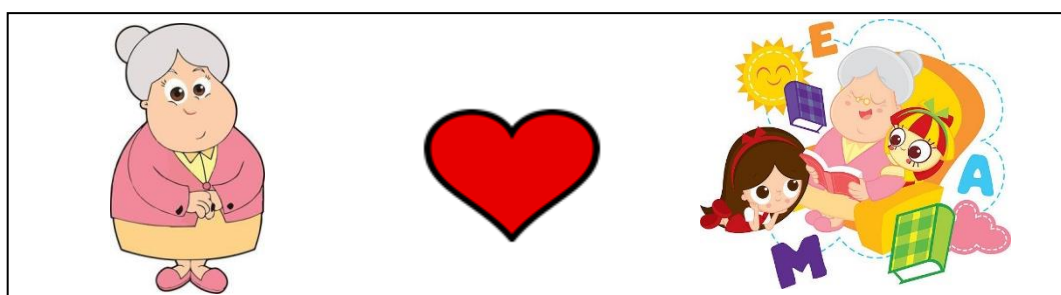
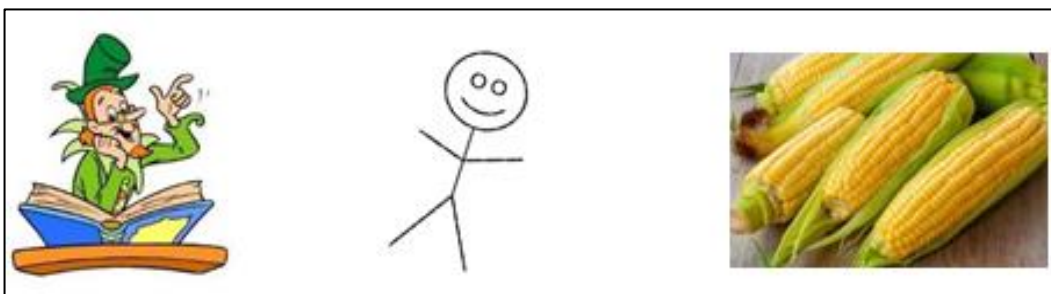


1	2	3	4	5
----------	----------	----------	----------	----------

ATIVIDADE 3

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: DESPERTAR E VALORIZAR O GOSTO PELA LEITURA; IDENTIFICAR PERSONAGENS DA LITERATURA INFANTIL BRASILEIRA; DESENVOLVER A ORALIDADE E O RACIOCÍNIO LÓGICO; PROPORCIONAR SITUAÇÕES DE CONTATO COM A LEITURA DE FORMA AUTÔNOMA.

- VAMOS BRINCAR DE LER? SIGA O EXEMPLO ABAIXO E OBSERVANDO AS FIGURAS IDENTIFIQUE AS FRASES ESCONDIDAS! BOA LEITURA!



ATIVIDADE 4

OBJETIVOS DA ATIVIDADE: PROPORCIONAR O CONTATO COM DIFERENTES TIPOS DE JOGOS; APERFEIÇOAR O RACIOCÍNIO E A MEMORIZAÇÃO ATRAVÉS DAS RELAÇÕES ENTRE IMAGEM E SEQUÊNCIA DAS CARTAS; INTRODUIR O CONHECIMENTO DE REGRAS.

JOGO DA MEMÓRIA DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO

PARA JOGAR, ACESSE O LINK ABAIXO E CLIQUE NO BOTÃO “START OU COMEÇAR” NO MEIO DA TELA:

<https://wordwall.net/pt/resource/12409229>

ATIVIDADE 4 (VERSÃO IMPRESSA)

1. PEÇA AJUDA A UM RESPONSÁVEL PARA RECORTAR AS FIGURAS;
2. APÓS O RECORTE, ESPALHE OS PARES SOBRE A MESA COM A FACE PARA BAIXO, EMBARALHANDO-OS;
3. CADA PARTICIPANTE DEVE DESVIRAR DUAS FIGURAS DE CADA VEZ E VERIFICAR SE ELAS SÃO IGUAIS. SE ACERTAR, DEVERÁ RETIRAR AS FIGURAS DO JOGO; SE ERRAR, TERÁ QUE DEIXÁ-LAS NO LUGAR COM A FACE PARA BAIXO.
4. O JOGO CONTINUA ATÉ QUE NÃO TENHAM MAIS FIGURAS PARA VIRAR. GANHA QUEM POSSUIR O MAIOR NÚMERO DE FIGURAS IGUAIS.

Jogo da Memória

Sítio do Picapau Amarelo

