



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.
C. DE E. INFANTIL PROF.^a EURORA RAMOS DE OLIVEIRA

Turma: Pré I A e B

Profs. de Referência: Mara Boller / Rosiclei Correa

Campos de Experiência: EO (O eu, o outro e o nós) EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 1-PEÇA PARA MAMÃE LER PARA VOCÊ E DEPOIS PINTE BEM BONITO.

O que é Folclore?

FOLCLORE É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES E CRENÇAS POPULARES EM
FORMA DE PROVÉRBIOS, CONTOS, CANÇÕES.

VOCÊ JÁ SABE MUITO DO FOLCLORE BRASILEIRO.

APRENDEU COMO VOVÔ E AVOVÓ, O PAPA E A MAMÃE, OS
AMIGOS E VIZINHOS E NA ESCOLA.

LEMBRA-SE DOS TRAVA-LÍNGUAS, DAS CANTIGAS DE NINAR, ADIVINHAS E PARLENDAS?
E DAS BRINCADEIRAS COM PIÃO, PETECA, PIPA, CAVALINHO DE PAU, BOLA DE
MEIA, BONECA DE PANO?



Campos de Experiência:EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

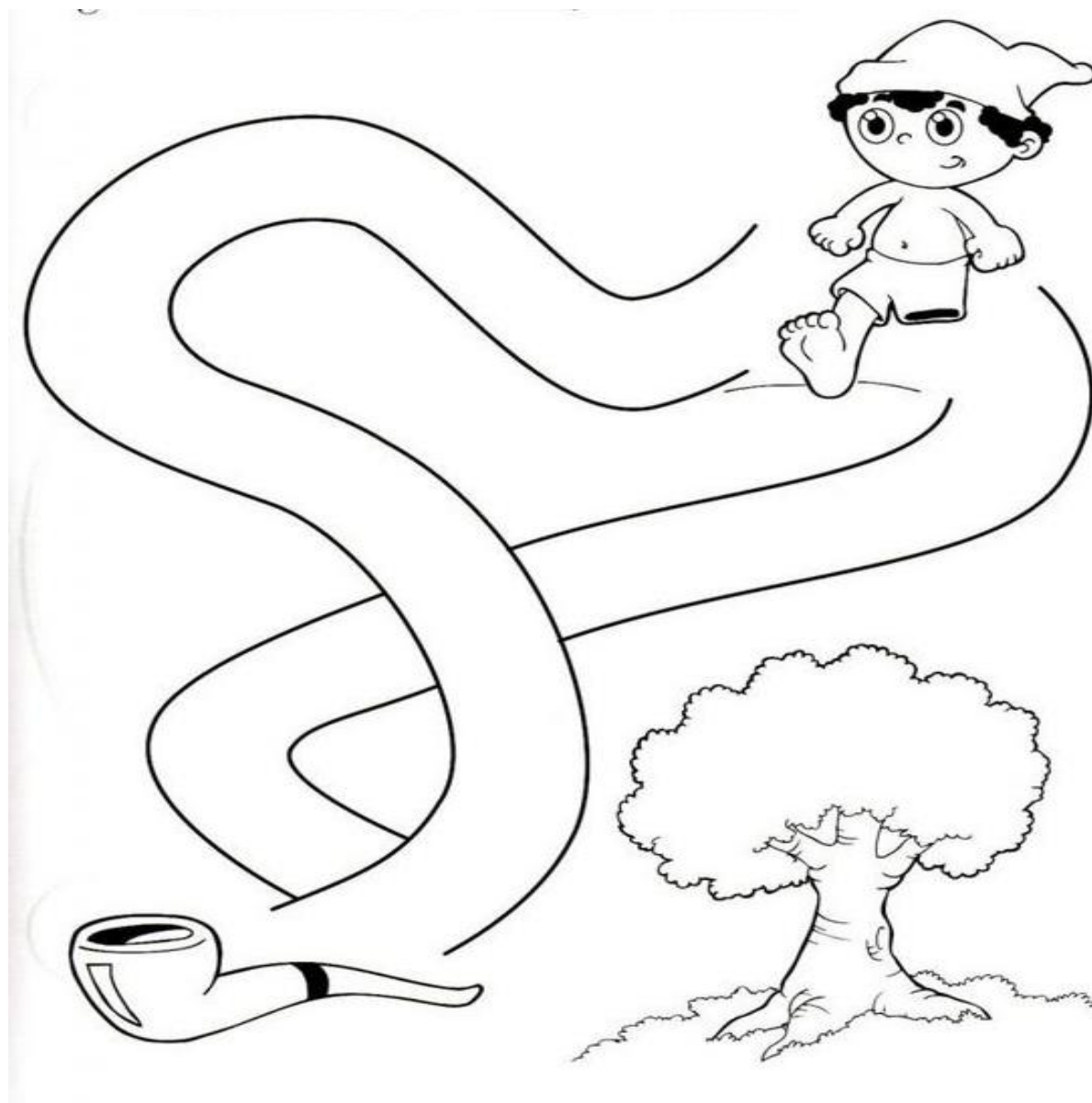
Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 2- MAMÃE ME CONTE UMA LENDA? ENCONTRE NO TEXTO AS VOGAIS, CIRCULE DE VERMELHO. PINTE O SACI.



Campos de Experiência: EO (O eu, o outro e o nós) EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação)
Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 3 -LEVE O SACI ATÉ O CACHIMBO.



ESCREVA A LETRA INICIAL DO SEU NOME.

Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 4 - VAMOS CONHECER A LENDA DO BOITATÁ! MAMÃE LEIA PARA MIM?

○ BOITATÁ

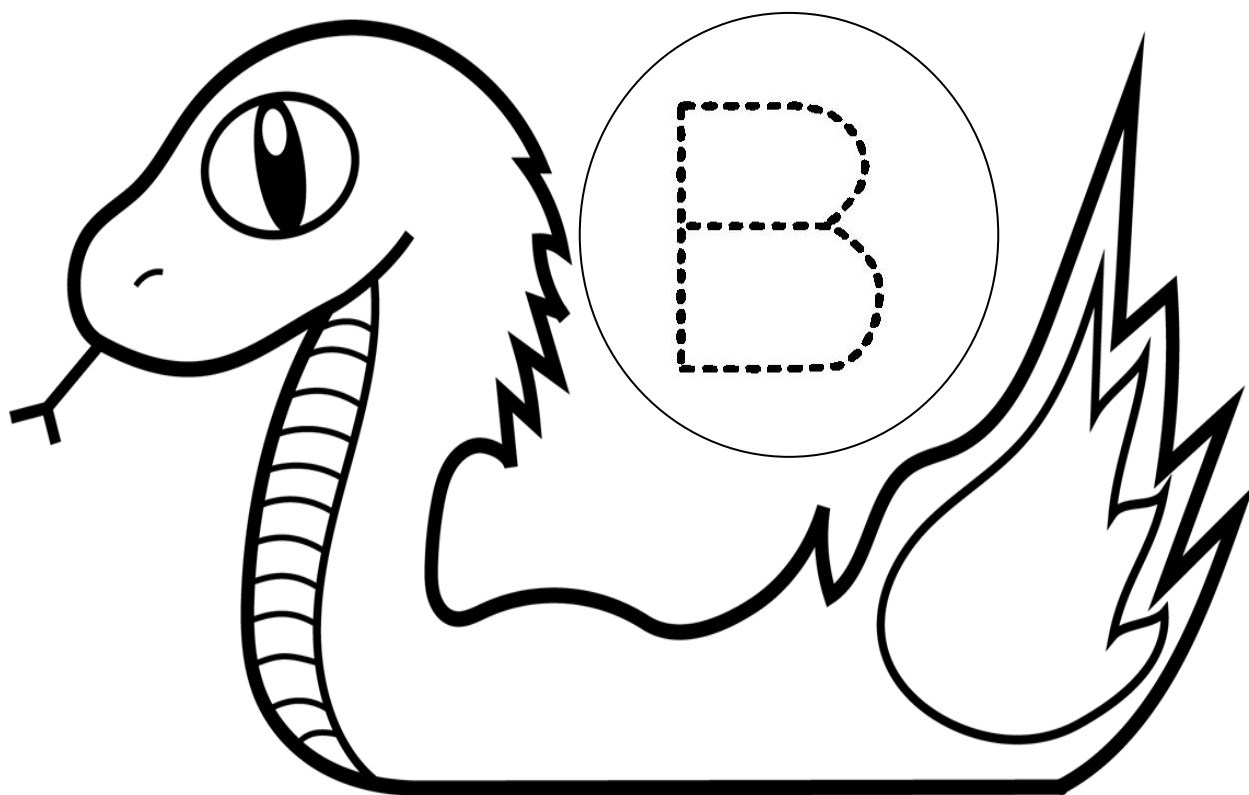
IMAGINE UMA ENORME SERPENTE COM OLHOS
BRILHANTES E VERMELHOS E QUE SOLTA
FOGO PELA BOCA... DÁ MEDO SÓ DE PENSAR!

ESTA É A REPRESENTAÇÃO DO BOITATÁ.
O BOITATÁ É UMA LENDA INDÍGENA E, EM TUPI,
"TATÁ" SIGNIFICA FOGO.

ESTE MITO BRASILEIRO É TAMBÉM CONHECIDO
COMO BATATÃO, BAITATÁ, BATATAL OU BITATÁ.

DIZEM QUE É O MAIS PERIGOSO
DOS HABITANTES LENDÁRIOS DA FLORESTA.

PINTE O BOITATÁ BEM COLORIDO! CUBRA O PONTILHADO DA PRIMEIRA LETRA DO NOME DO BOITATÁ QUE ESTÁ DENTRO DO CÍRCULO.



Campos de Experiência: EO (O eu, o outro e o nós) EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação)

Data de referência: 01/09 a 30/09

Atividade 5- VAMOS CONHECER A LENDA DO CURUPIRA? PINTE A PAISAGEM!



CURUPIRA

PROTEGE AS MATAS E OS ANIMAIS. APARECE COMO UM ANÃO VERDE DE CABELO COR DE FOGO E PÉS VIRADOS PARA TRÁS.

DESENHE O CURUPIRA AQUI!!



Campos de Experiência: TS (Traços, Sons , Cores e Formas) ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 6 – LIGUE CADA PERSONAGEM A SUA SOMBRA.



ATIVIDADE 7 - A IARA TODOS JÁ CONHECEM! ELA ADORA MAÇÃS. VAMOS APRENDER A CONTAR COM ELA? CONTE E PINTE O QUADRINHO DE ACORDO COM O NÚMERO QUE A IARA MOSTRAR!

 5 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							 2 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							 4 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>						
 3 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							 1 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>							 6 <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>						

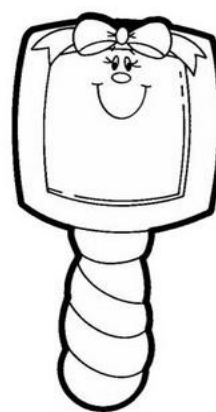
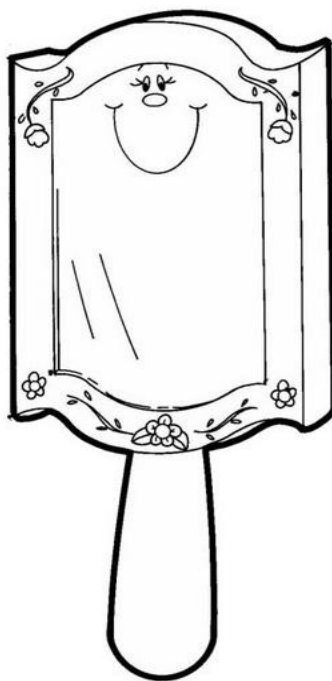
VAMOS CONTAR QUANTAS MAÇAS TEM NO QUADRO? PINTE O QUADRINHO CORRESPONDENTE AO NÚMERO DE MAÇÃS.

   	<table border="1"><tr><td>1</td><td>5</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	5	3	4
1	5				
3	4				

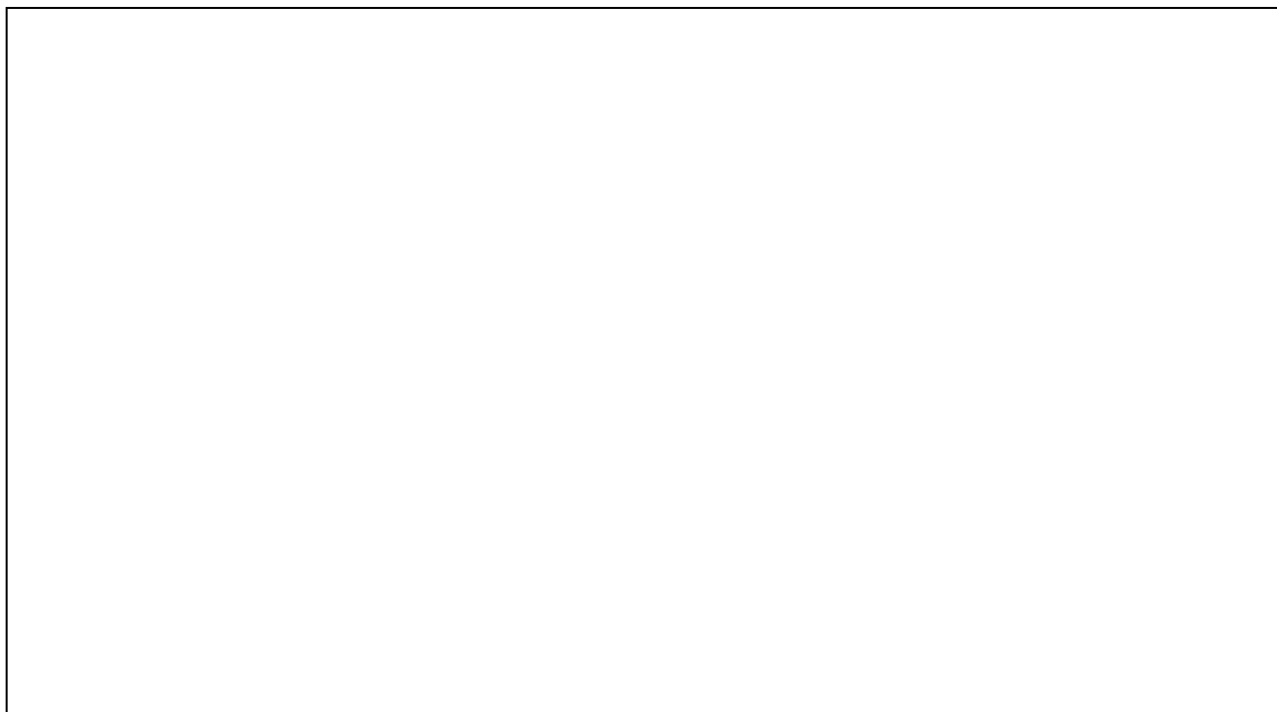
Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) TS (Traços, Sons , Cores e Formas)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 8 - VAMOS AJUDAR A IARA A ESCOLHER O ESPELHO MAIOR? PINTE-O DE AMARELO.



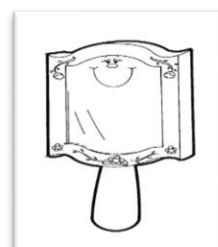
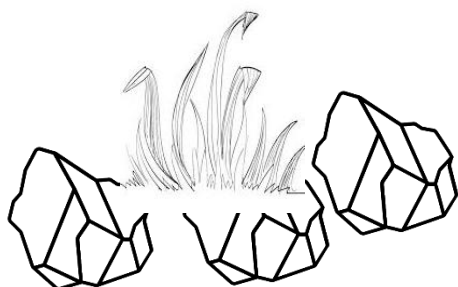
DESENHE O ESPELHO DA IARA NO QUADRADO ABAIXO!



Formas)

Data de referência: 01/09 a 30/09

MARRON.

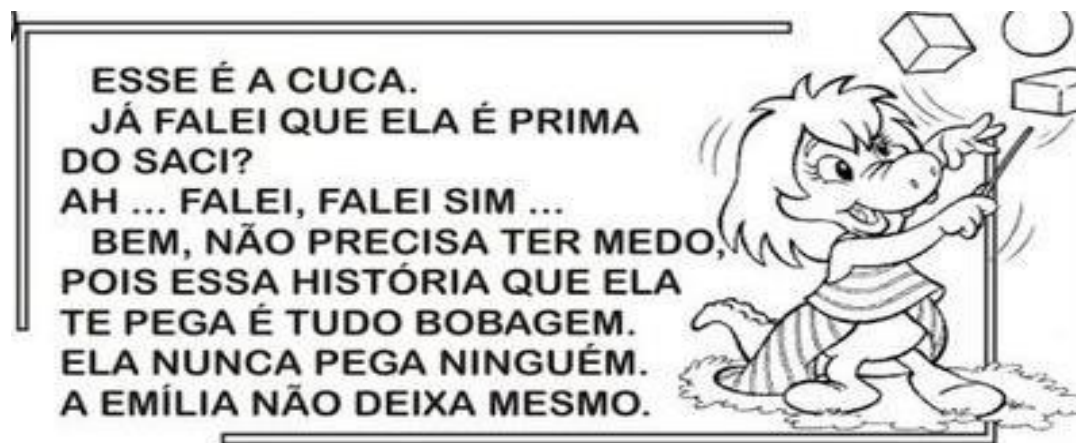


Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 10 - VOCÊ CONHECE A CUCA? ELA TAMBÉM FAZ PARTE DO FOLCLORE!

CUCA



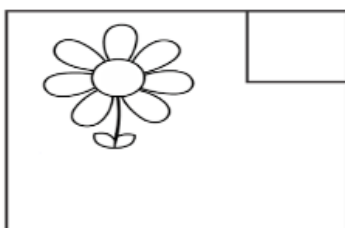
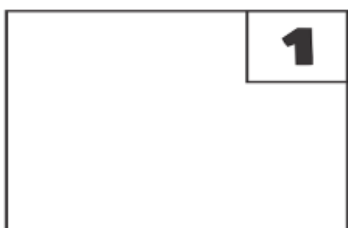
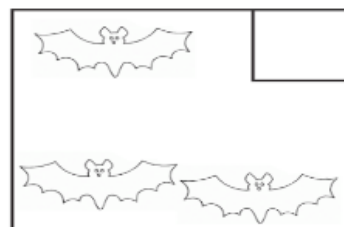
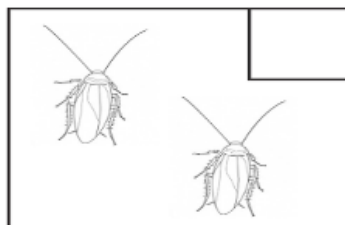
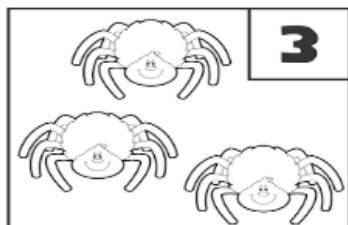
A cuca está fazendo uma porção. Ela tem toda receita mais precisa contar os ingredientes.



Poção de Beleza

3 aranhas
2 baratas
4 morcegos
1 frasco de perfume
2 flores

AJUDE A CUCA A CONTAR OS INGREDIENTES, E COMPLETE QUANDO ESTIVER FALTANDO.



Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE 11 - A PARLENDIA TAMBÉM É DO FOLCLORE! VAMOS CANTAR E CONTAR! COMPLETE A PARLENDIA COM O NUMERAL E A QUANTIDADE DE OVOS.

A GALINHA DO VIZINHO
BOTA OVO AMARELINHO

BOTA

1

0

BOTA

--

--

BOTA

--

--

BOTA

--

--

BOTA

--

--

BOTA

--

--



Campos de Experiência: ET (Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações)

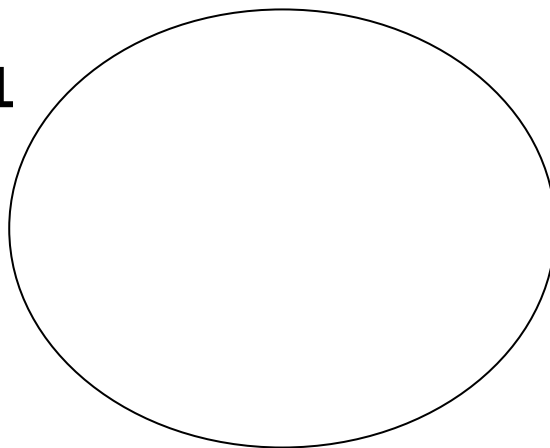
TS(traços, sons, cores e formas)

Data de referência: 01/09 a 30/09

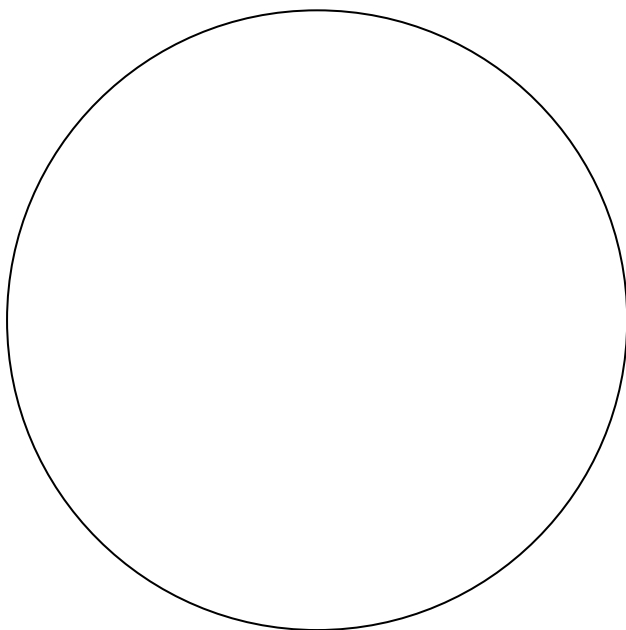
ATIVIDADE 13- O SACI ADORA FUMAR CACHIMBO! DESENHE NOS CÍRCULOS O NÚMERO DE CACHIMBOS QUE SE PEDE.



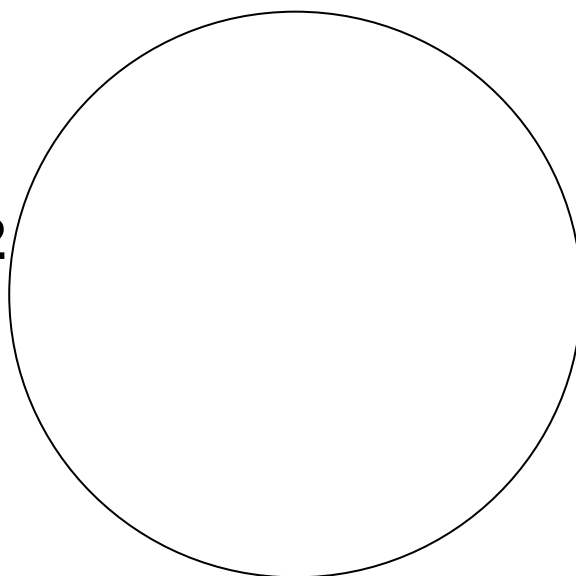
1



3



2



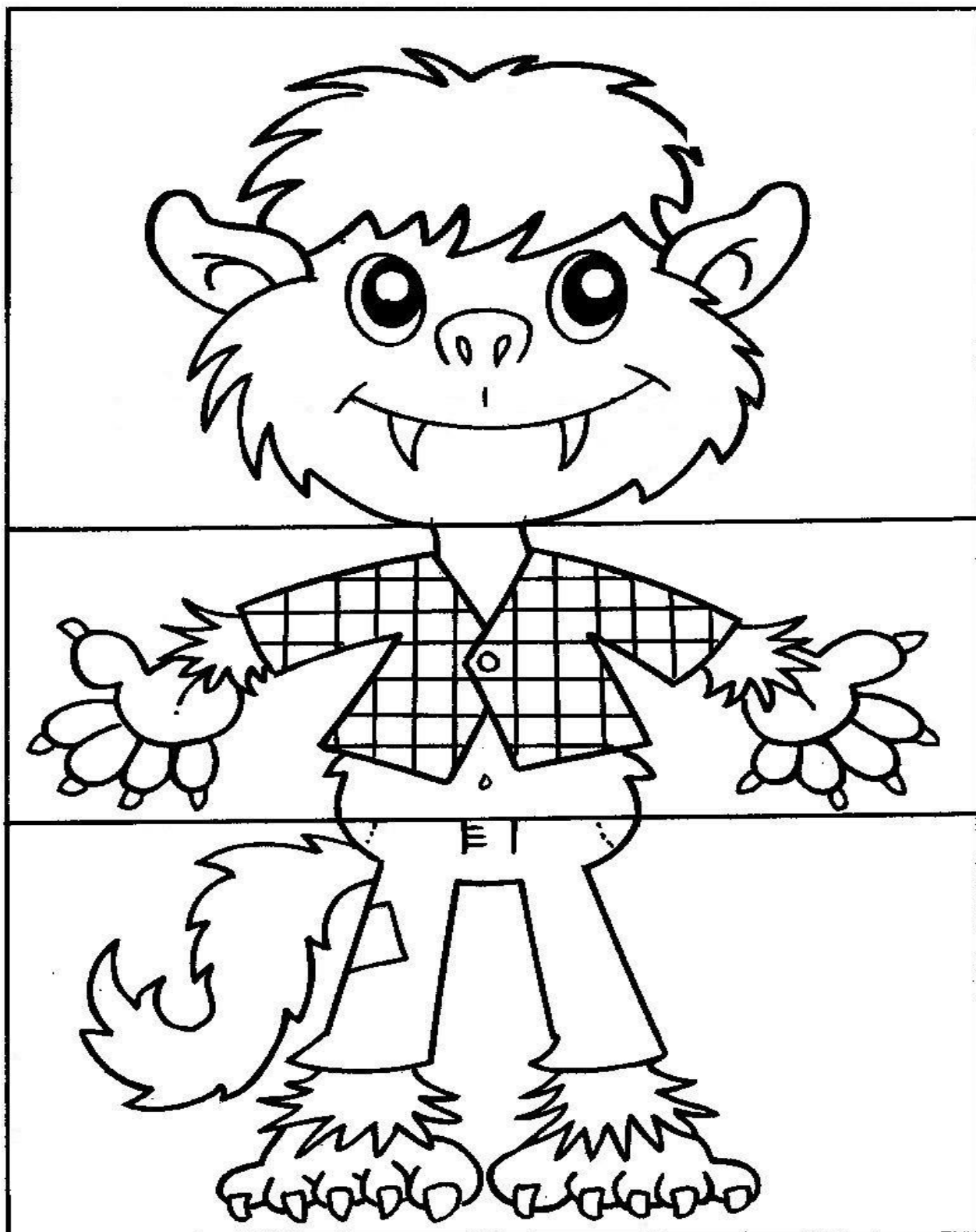
Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação)TS(traços,sons cores e formas)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE:14 – PEÇA PRA MAMÃE LER A LENDA. PINTE /RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA!

A Lenda do Lobisomem

O Lobisomem é um indivíduo que tem uma triste sina de se transformar num ser medonho , mistura de lobo e de homem, sempre à meia-noite, nas noites de lua cheia.

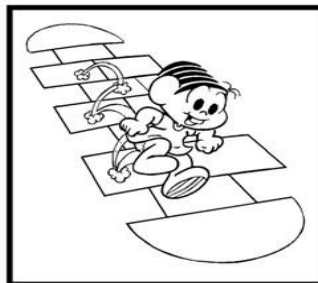
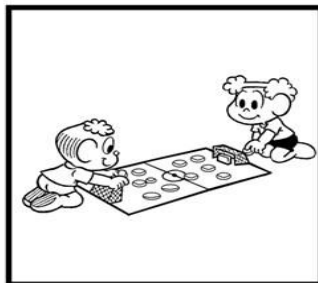
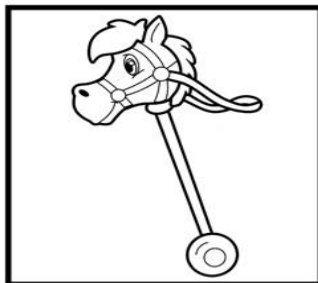
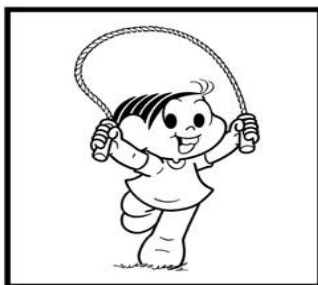
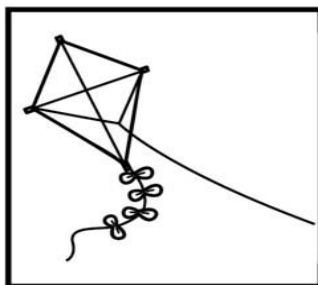
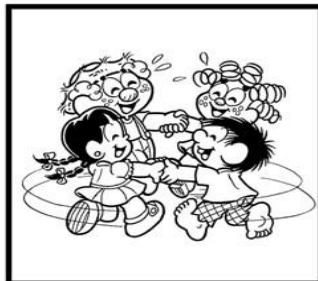
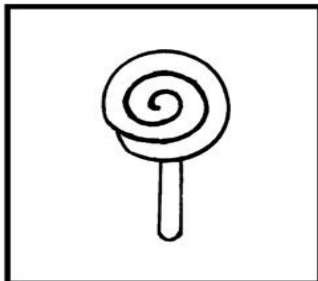
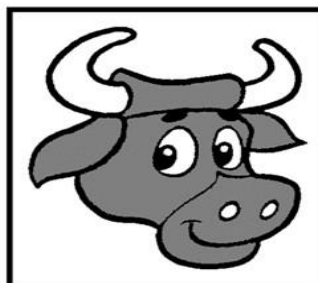
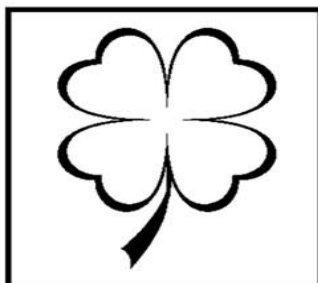
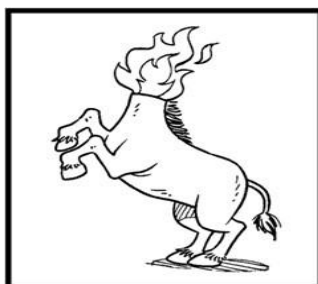


Campos de Experiência: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação)TS(traços,sons cores e formas)

Data de referência: 01/09 a 30/09

ATIVIDADE:15- VAMOS MONTAR UM ÁLBUM SOBRE UM POUCO DO FOLCLORE?

AQUI ESTÃO AS FIGURINHAS PARA SEU ÁLBUM!PINTE ,RECORTE E COLE NAS FOLHAS ABAIXO COM A AJUDA DA MAMÃE.



LENDAS

1

MULA-SEM-
CABEÇA

2

IARA

3

LOBISOMEM

4

SACI-PERERÊ

SUPERSTIÇÕES E CRENDICES

5

TREVO DE QUATRO
FOLHAS PARA DAR
SORTE.

6

VER GATO PRETO NUMA
SEXTA-FEIRA TREZE DÁ
AZAR.

7

PASSAR EMBAIXO DA
ESCADA DÁ AZAR E NÃO
CRESCER MAIS.

CANTIGAS DE NINAR

8

BOI, BOI, BOI
BOI DA CARA PRETA
PEGA ESTA CRIANÇA
QUE TEM MEDO DE
CARETA

9

NANA NENEM
QUE A CUCA VEM PEGAR
PAPAI FOI PRA ROÇA
MAMÃE FOI TRABALHAR

CANTIGAS DE RODA

10

PIRULITO QUE BATE, BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU
QUEM GOSTA DE MIM É ELA
QUEM GOSTA DELA SOU EU

11

CIRANDA, CIRANDINHA
VAMOS TODOS CIRANDAR
VAMOS DAR A MEIA VOLTA
VOLTA E MEIA VAMOS DAR
O ANEL QUE TU ME DESTES
ERA VIDRO E SE QUEBROU
O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU.

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

12

PETECA

13

PIPA

14

PULAR CORDA

15

BOLINHA DE
GUDE

16

PIÃO

17

CAVALINHO DE
PAU

18

PAU DE SEBO

19

FUTEBOL DE
BOTÃO

20

AMARELINHA

Cronograma das atividades

Projeto Folclore

Atividade 1- O que é folclore! Peça para mamãe ler para você e depois pinte bem bonito. Um adulto deve ler a explicação do que é folclore para criança, a seguir pedir para colorir o desenho que representa o folclore.

Atividade 2-Mamãe me conte uma lenda? Pinte o saci e circule de vermelho as vogais.Tendo um adulto como contador de história,a criança conhecerá a lenda do saci,este poderá comentar o que sabe sobre o saci ,enriquecendo a história.Depois o aluno deverá circular de vermelho as vogais que estão na lenda do saci e colorir o desenho seguindo as características do saci pererê

Atividade 3 -Leve o saci até o cachimbo. Pedir para que o aluno procure o caminho certo que leva o saci a floresta, percorrer o caminho usando lápis ou tinta. Sugerimos também que os pais peçam para que a criança imite o saci pulando em uma perna só.

Atividade 4- Vamos conhecer a lenda do Boitatá! Mamãe leia para mim? Fazer a leitura da lenda do Boitatá, pedir para colorir o desenho e copie as letras faltosas da palavra boitatá, a seguir mostrar a primeira letra da palavra BOITATÁ e cobrir os pontilhados com canetinha.

Atividade 5-Vamos conhecer a lenda do Curupira? Realizar a leitura da lenda do Curupira, colorir o desenho e pintar as vogais I/A da palavra Curupira, e depois procurar no meio das letras na árvore a letra inicial do nome do personagem CURUPIRA.

Atividade 6- A Iara todos já conhece! Vamos aprender a contar com ela? Perguntar ao aluno se conhece a Iara e pedir que pinte os quadradinhos de acordo com o número que ela está mostrando, fazendo a relação número e quantidade

Atividade 7- Você sabe a lenda da Iara? Conte para a mamãe e o papai! Pedir para que o aluno conte a lenda da Iara como souber, fazendo algumas perguntas como: quem é a Iara? Como ela é? Onde vive? O que ela faz? Após a conversa pedir para que observe a palavra IARA e marque as bolhas de água com as vogais, depois as consoantes e o número de letras que há na palavra IARA.

Atividade 8-Você conhece a CUCA? Ela também faz parte do folclore! Conversar com o filho sobre a cuca! Depois pedir que observe a palavra CUCA e diga quantas vogais há nesta palavra, quantas consoantes, quantas letras e o número de bolinhas no caldeirão.

Atividade 9- A Parlenda também é do folclore! Vamos cantar e contar! Cantar com a criança a música da galinha do vizinho, a seguir contar e quantificar de um a dez, os ovos da galinha. Como sugestão pode ser desenho ou colagem com bolinhas de papel os ovinhos.

Atividade 10-Que tal brincar um pouco! Vamos brincar de jogo dos sete erros com a mamãe ou o papai? Tentar descobrir o que há de diferente nos desenhos.

Atividade:11-Pinte /recorte e monte o quebra –cabeça! Leitura e conversa sobre a lenda do lobisomem seguir recortar e montar o quebra cabeça com ajuda da mamãe!

Atividade:12-Vamos montar um álbum sobre um pouco do folclore? Para conhecer um pouco mais do folclore as crianças irão colorir, recortar e montar um pequeno álbum sobre o folclore.

Atividade 13-Colorir as figurinhas

Atividade 14-Recortar as figurinhas

Atividade15-Com ajuda dos pais as crianças irão conhecer personagens folclóricos, superstições e crendices, cantigas de ninar e de rodas, brinquedos e brincadeiras através da colagem das figurinhas.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
CEINF PROF.ª EURORA RAMOS DE OLIVEIRA

Turma: Pré I A e B

Período de referência: 01/09 a 30/09

Campos de Experiência: CG (Corpo, Gestos e Movimento)

Componente Curricular: Movimento

Docentes: Norma Dias/ Regiane Corcetti

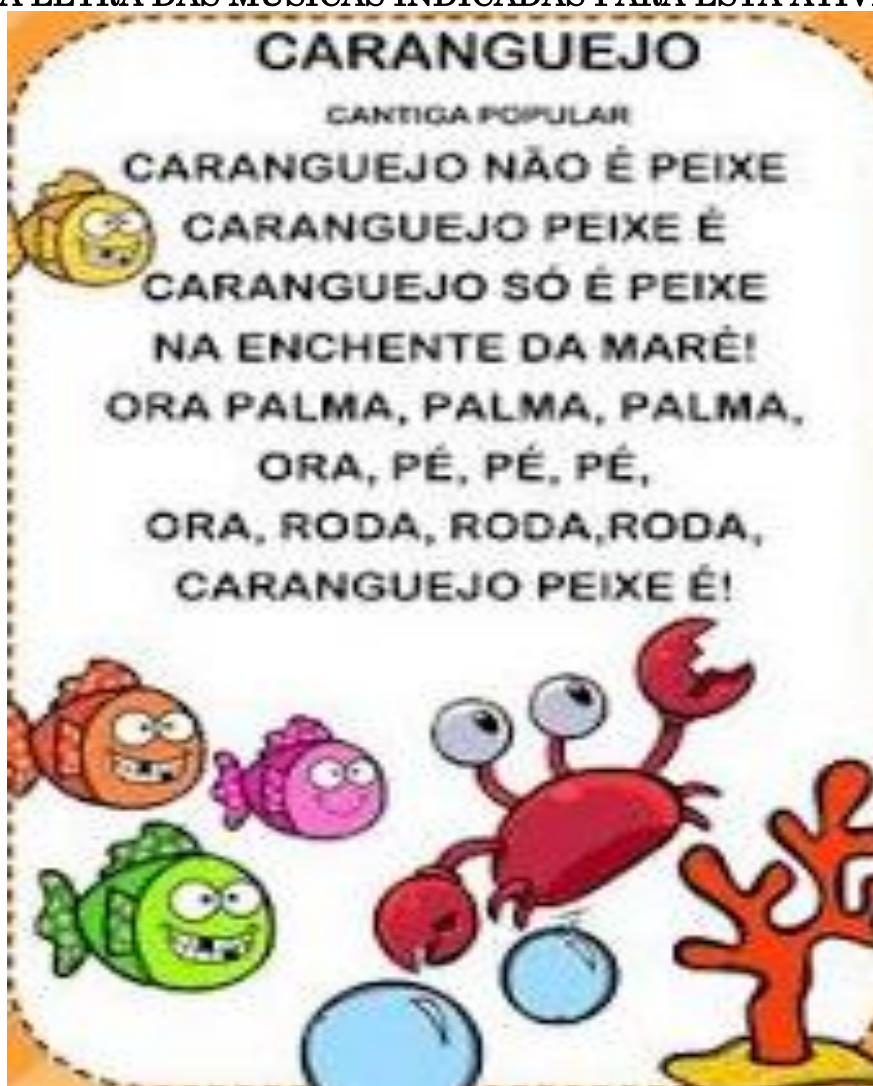
Tema: Folclore

Conteúdo: comunicação corporal

Descrição da atividade: caranguejo

Nessa atividade sugerimos que o responsável coloque tocar ou cante a música CARANGUEJO NÃO É PEIXE e oriente para que a criança dance fazendo os movimentos citados na música como: palmas, pé e roda. Essa atividade possibilita que a criança estimule e melhore a coordenação motora ampla, concentração e agilidade. Repita essa atividade enquanto a criança demonstrar interesse.

SEGUE ABAIXO A LETRA DAS MÚSICAS INDICADAS PARA ESTA ATIVIDADE.



Campos de Experiência: CG (Corpo, Gestos e Movimento)

Data de referência: 01/09 a 30/09

Conteúdo: coordenação motora ampla

Descrição da atividade: Passa o chapéu

Material: Um chapéu

Nessa atividade sugerimos que toda a família participe da brincadeira. A criança deverá com os familiares em círculo sentados no chão. Coloque uma música para tocar, o chapéu vai passando de mão em mão, para a música quem estiver com o chapéu sai da brincadeira.

Vence quem ficar por último, podendo ganhar um prêmio.

Repetir a ação enquanto a criança demonstrar interesse. Essa atividade desenvolve além da interação e diversão entre os participantes a atenção e agilidade de membros superiores.

Segue abaixo foto ilustrativa exemplificando a atividade.



Campos de Experiência: CG (Corpo, Gestos e Movimento)

Data de referência: 01/09 a 30/09

Conteúdo: orientação espacial, atenção, concentração

Descrição da atividade: Quebra pote

Material: Pote, madeira

Nessa atividade sugerimos que toda a família participe. Amarrar um pote em um local meio alto onde a criança possa alcançar. Vendar os olhos e com um cabo de vassoura ele irá acertar o pote.

Antes de iniciar a brincadeira girar duas vezes a criança. Ele terá 3 chances de acertar.

Essa atividade desenvolve audição, percepção, equilíbrio, direção, todos podem participar.

Seguem abaixo fotos ilustrativas exemplificando a atividade.





PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
CEINF PROF.ª EURORA RAMOS DE OLIVEIRA

Turma: Pré I A e B

Período: 01/09 a 30/09

Campos de Experiência: TS(traços, sons, cores e formas)

Componente Curricular: Arte

Prof.s: Norma Aparecida Moraes Dias/ Regiane Corcetti

Conteúdo : conhecer personagem do folclore, pintura

Atividade 1.

Vamos pintar nossa cuca! Ela é um personagem do nosso Folclore.



Campos de Experiência: TS(traços, sons, cores e formas)

Período de referência: 01/09 a 30/09

Conteúdo : conhecer personagem do folclore, pintura, pontilhado.

Atividade 2

O saci é um negrinho com chapéu vermelho. Ligue os pontos e pinte-o!

Saci



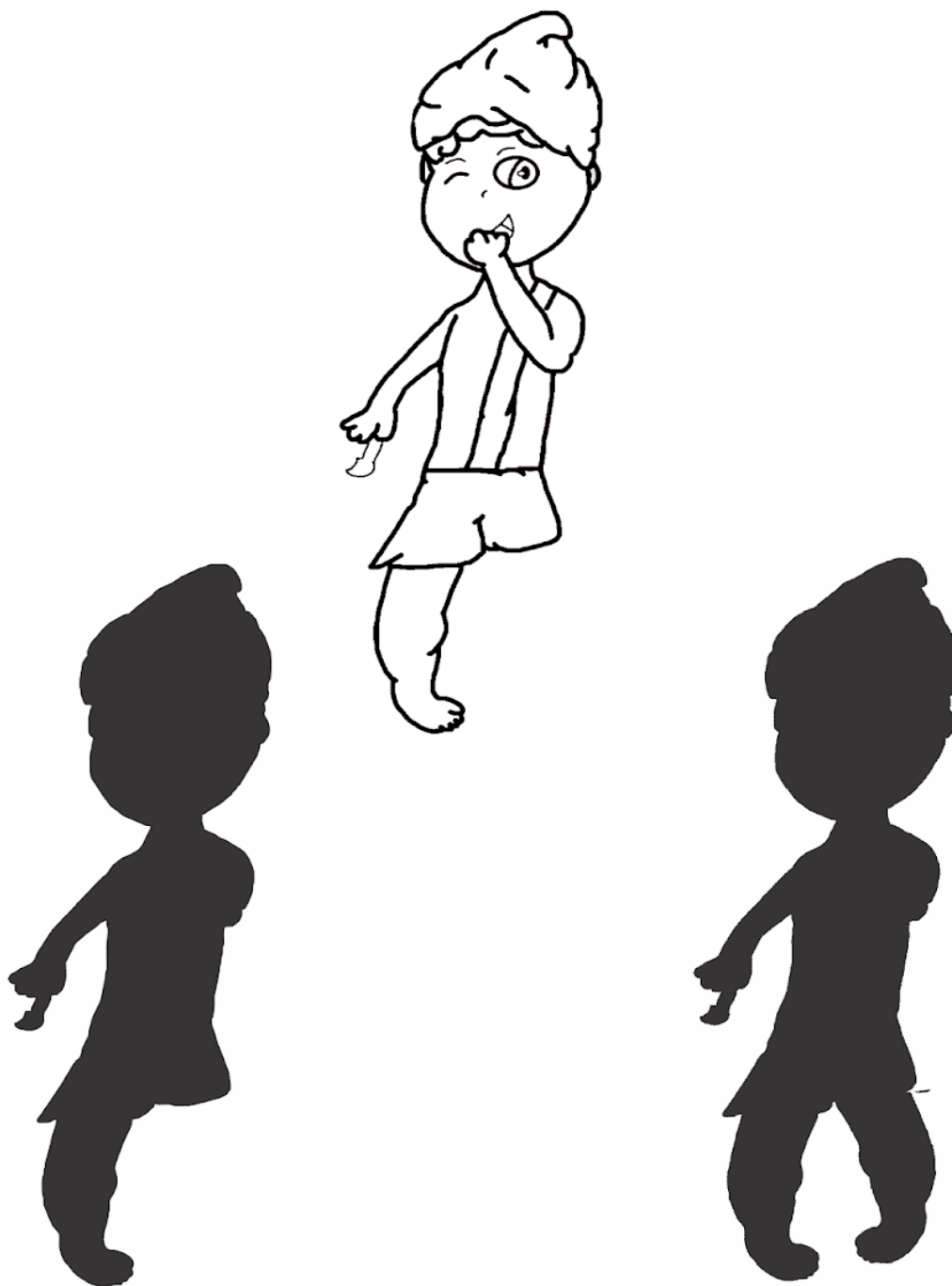
Campos de Experiência: TS(traços, sons, cores e formas)

Período: 01/09 a 30/09

Conteúdo : conhecer personagem do folclore, pintura, sombra.

Atividade 3

O saci é um negrinho com chapéu vermelho. Encontre sua sombra.



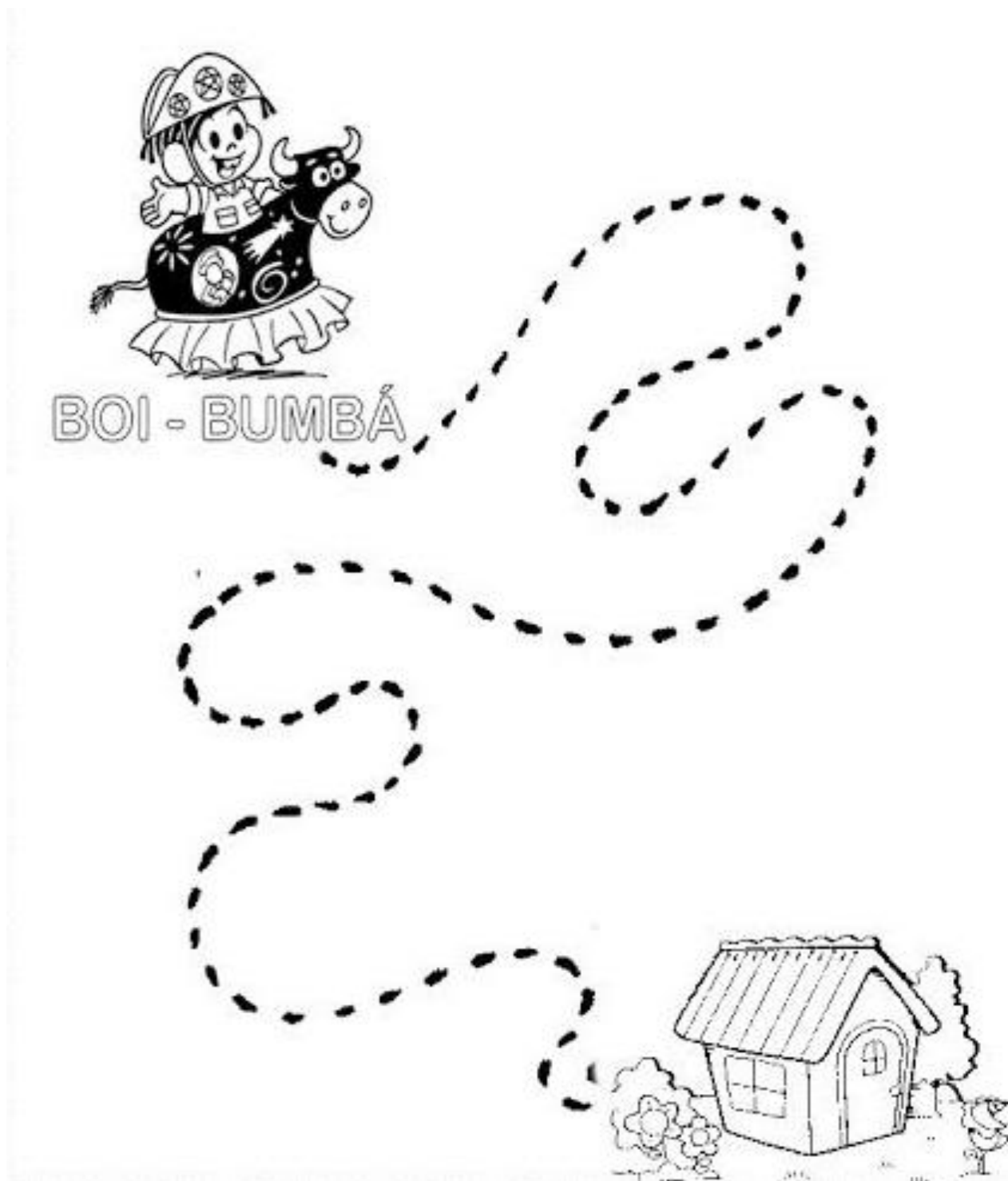
Campos de Experiência: TS(traços, sons, cores e formas)

Período: 01/09 a 30/09

Conteúdo : conhecer personagem do folclore, pintura, sombra.

Atividade 4

Ajude o Boi Bumbá chegar na fazenda, use o lapis de cor azul!



Campos de Experiência: TS(traços, sons, cores e formas)

Período de referência: 01/09 a 30/09

Conteúdo : conhecer personagem do folclore, pintura, sombra.

Atividade 5 – Siga as linhas com lápis de cor vermelho.

