

ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS

ATIVIDADE 1- EU O OUTRO E NÓS

NESTE CONJUNTO DE ATIVIDADES VAMOS TRABALHAR O FOLCLORE, QUE É COMEMORADO NO DIA 22 DE AGOSTO.

O FOLOCLORE ENGLOBA VÁRIAS TRADIÇÕES POPULARES QUE NASCERAM INDIVIDUALMENTE E COLETIVAMENTE COM O POVO E SÃO TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO. POR ISSO, VAMOS CONHECER ALGUMAS LENDAS. SEUS PAIS OU FAMILIARES IRÃO CONTAR QUEM SÃO ESSES PERSONAGENS. SERÁ UMA BRINCADEIRA BEM DIVERTIDA.

AS IMAGENS ABAIXO DEVEM SER COLORIDAS COM LÁPIS DE COR, GIZ DE CERA OU TINTA GUACHE E DEPOIS COLADAS EM CARTOLINA OU PAPELÃO.

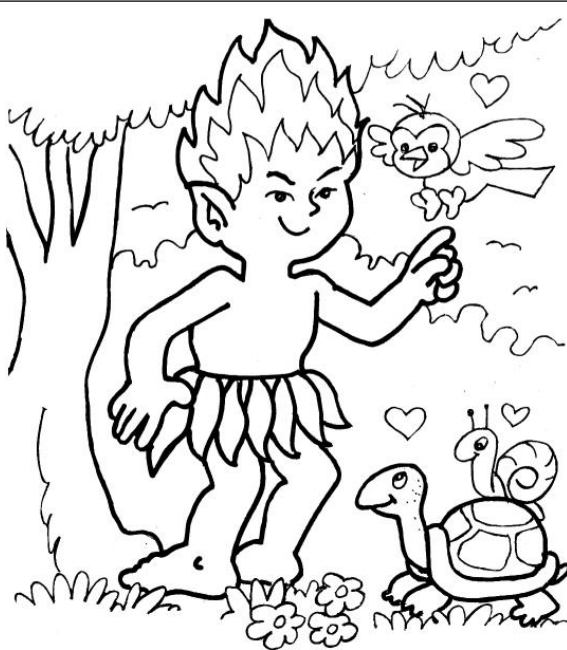
www.IDEJACRIATIVA.org



ATIVIDADE 2 - EU O OUTRO E NÓS

A CRIANÇA QUANDO APRENDE SOBRE LENDAS, MÚSICAS, ENTRE OUTRAS FORMAS DE FOLCLORE, ESTÁ TAMBÉM CONHECENDO O PASSADO E PRESENTE DE UM POVO E SUA IDENTIDADE CULTURAL.

AGORA QUE VOCÊ JÁ OUVIU AS HISTÓRIAS CONTADAS PELOS SEUS PAIS OU ALGUM FAMILIAR SOBRE O FOLCLORE, JUNTE A FAMÍLIA E ESCOLHA ALGUMAS LENDAS PARA SEREM LIDAS POR UM ADULTO.



CURUPIRA

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



SACI – PERERÊ

PRETINHO FEITO CARVÃO, PULA NUMA PERNA SÓ E FUMA SEU CACHIMBO. É MUITO LEVADO E GOSTA DE ASSUSTAR QUEM PASSA NA SUA FRENTE. SEU MAIOR MEDO É FICAR PRESO EM UMA GARRAFA.



IARA

É UMA SEREIA DE CABELOS LONGOS, OLHOS CASTANHOS VIVE NO RIO AMAZONAS. COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR CASAR.



BOTO

ELE É UM JOVEM HOMEM BONITO E CHARMOSO QUE ENCANTA MULHERES EM BAILES E FESTAS. USA UM CHAPÉU PARA ESCONDER O FURO NA CABEÇA, ANTES DA MADRUGADA CHEGAR, ELE MERGULHA NAS ÁGUAS DO RIO E SE TRANSFORMA NOVAMENTE EM BOTO.



BICHO – PAPÃO

BICHO – PAPÃO OU BICHO – TUTÚ, TUTÚ ZAMBETA, TUTÚ DO MATO OU AINDA TUTÚ MARAMBÁ. É O ASSOMBRADOR DE CRIANÇAS. APARECE NAS CANÇÕES DE NINAR. A CRIANÇA OUVI A CANTIGA, FECHA OS OLHOS DE MEDO E DORME.



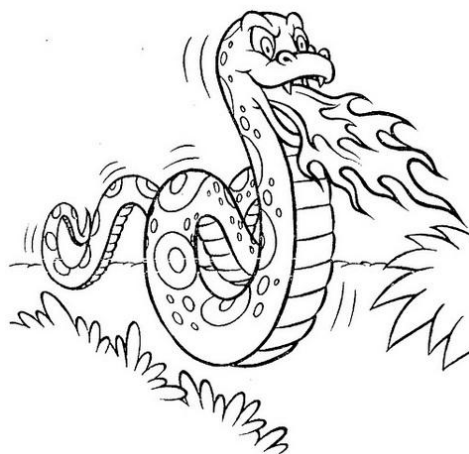
LOBISOMEM

NORMALMENTE É UM HOMEM PÁLIDO, COM POUCO SANGUE. DIZ A VELHA LENDA QUE É O FILHO QUE NASCE DEPOIS DE SETE FILHAS. EM NOITE DE LUA CHEIA VIRA UM BICHO COM ORELHAS GRANDES E PÊLOS POR TODO O CORPO, UNHAS COMPRIDAS E CARA DE CACHORRO. UIVA PARA A LUA E APARECE NAS ENCRUZILHADAS PARA ASSUSTAR AS PESSOAS.



CUCA

TEM APARÊNCIA DE UMA VELHA BRUXA COM CABEÇA DE JACARÉ E POSSUÍ VOZ ASSUSTADORA. DIZ A LENDA QUE A CUCA ASSUSTA AS CRIANÇAS QUE NÃO OBEDECEM AOS PAIS.



BOITATÁ

REPERSENTADA POR UMA COBRA DE CABEÇA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS E ANIMAIS. PERSEGUE AQUELES QUE DESREIPETAM E MALTRATAM O ANIMAIS NA NATUREZA. QUEM OLHA PARA OS SEUS OLHOS DE FOGO PODE FICAR CEGO OU LOUCO.

ATIVIDADE 3 - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

O FOLCLORE É UM CONJUNTO DE COSTUMES, LENDAS, MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS EM GERAL, PRESERVADO PELO POVO OU GRUPO POPULACIONAL POR MEIO DA TRADIÇÃO ORAL. PENSANDO NISSO, VAMOS CONHECER OS TRAVA-LÍNGUAS, QUE COMO O NOME JÁ DIZ É ALGO DIFÍCIL DE SE PRONUNCIAR, É JUSTAMENTE ISSO QUE VOCÊ IRÁ FAZER, COM A AJUDA DOS SEUS PAIS OU RESPONSÁVEIS.

A CRIANÇA DEVERÁ ESCOLHER UM TRAVA-LÍNGUAS E, COM A AJUDA DE UM ADULTO DEVERÁ GRAVAR UM VÍDEO E ENVIAR NO GRUPO DE PAIS, MOSTRANDO COMO É DIVERTIDA ESSA TRADIÇÃO.

Trava Línguas

1) Diga rapidamente:

Um tigre, dois tigres, três tigres.

A pia pinga, o pinto pia.

Quanto mais a pia pinga, mais o pinto pia.

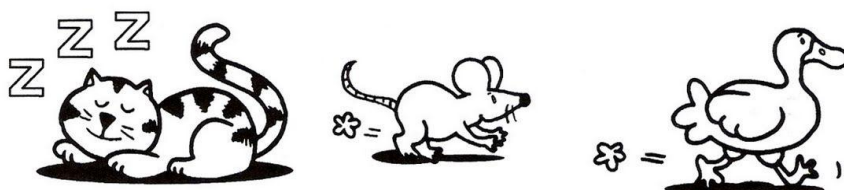
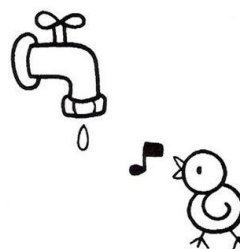
Quem a paca cara compra, cara a paca pagará.

A arara de Araraquara é uma arara rara.

O rato roeu a roupa do rei de Roma.

Sabiá sabido sabe assobiar.

Dorme o gato, corre o rato e foge o pato.



ATIVIDADE 4 - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

SEGUNDO A LENDA, O SACI ESTÁ NOS REDEMOINHOS DE VENTO E PODE SER CAPTURADO JOGANDO UMA PENEIRA SOBRE OS REDEMOINHOS.

APÓS A CAPTURA, DEVE-SE RETIRAR O CAPUZ DA CRIATURA PARA GARANTIR SUA OBEDIÊNCIA E PRENDÊ-LO EM UMA GARRAFA.

DIZ TAMBÉM A LENDA QUE OS SACIS NASCEM EM BROTO DE BAMBUS, ONDE VIVEM SETE ANOS E, APÓS ESSE TEMPO, VIVEM MAIS SETENTA E SETE ANOS PARA ATENTAR A VIDA DOS HUMANOS E ANIMAIS, DEPOIS MORREM E VIRAM UM COGUMELO VENENOSO OU UMA ORELHA DE PAU.

VAMOS COLORIR O SACI E PRENDÊ-LO DENTRO DA GARRAFA SEGUINDO O PASSO A PASSO.

- PINTE E RECORTE O SACI (**ANEXO - PRÓXIMA PÁGINA**)
- COLE COM FITA ADESIVA UM BARBANTE NA PARTE DE TRÁS DO GORRO DELE DEIXANDO A PONTA DO BARBANTE PARA FORA DA GARRAFA.
- COLOQUE O DESENHO DENTRO DA GARRAFA, AGORA É SÓ TAMPAR! VEJA O MODELO ABAIXO:



ANEXO PARA COLORIR E RECORTAR.



ATIVIDADE 5 - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO



A CRIANÇA TERÁ QUE OBSERVAR AS CENAS ACIMA, JUNTAMENTE COM UM FAMILIAR, QUE DEVERÁ PEDIR A CRIANÇA PARA CONTAR UMA PEQUENA HISTÓRIA SOBRE O OCORRIDO.

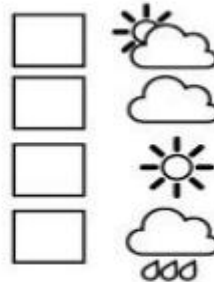
O FAMILIAR TERÁ QUE REGISTRAR A ATIVIDADE ATRAVÉS DE FILMAGEM E ENVIAR O VÍDEO NO GRUPO DE PAIS.

ATIVIDADE 6- ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

DURANTE ESTE MÊS ALGUMAS LENDAS FOLCLÓRICAS SERÃO LIDAS PELA SUA FAMÍLIA. UM ADULTO IRÁ LER E AJUDAR NAS DICAS QUE VOCÊ DEVE SEGUIR USANDO O CALENDÁRIO PARA CADA HISTÓRIA.

- A HISTÓRIA DO LOBISOMEM SERÁ NO **PRIMEIRO** DIA DO MÊS DE AGOSTO. LOCALIZE E PINTE DE **AMARELO** ESTA DATA.
- O DIA RESERVADO PARA A HISTÓRIA DO SACI SERÁ NO DIA **22**. LOCALIZE E PINTE DE **VERMELHO** ESSE DIA.
- A LEITURA DA LENDA DA CUCA SERÁ NO **ÚLTIMO** DIA DO MÊS. LOCALIZE E PINTE DE **VERDE** ESTA DATA.

CALENDÁRIO AGOSTO DE 2020



Dom	Seg	Ter	Quar	Qui	Sex	Sab
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

www.atividadespara imprimir.com

ATIVIDADE 7- ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

VOCÊ JÁ CONHECE A LENDA DO SACI, AGORA VAMOS CONTAR AS LETRINHAS E DEPOIS PINTAR UM QUADRADINHO PARA CADA LETRA. OS PAIS OU RESPONSÁVEIS DEVEM LER AS PALAVRAS PARA QUE A CRIANÇA ASSOCIE AS CARACTERÍSTICAS AO PERSONAGEM.

PINTE UM QUADRADO PARA CADA LETRA.

SACI

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

GARRAFA

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

LENDA

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

GORRO

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

CACHIMBO

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

MENINO

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

TRAVERSO

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



ATIVIDADE 8- ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

AGORA QUE VOCÊ JÁ APRENDEU UM POUCO SOBRE OS PERSONAGENS DO FOLCLORE QUE TAL BRINCAR COM UM DELES? VAMOS MONTAR O QUEBRA-CABEÇA DA CUCA?

PRIMEIRO VOCÊ IRÁ COLORIR O DESENHO, DEPOIS TERÁ QUE COLAR EM UM PEDAÇO DE PAPELÃO, CAIXA DE SAPATO, CARTOLINA OU QUALQUER OUTRO PAPEL QUE TIVER EM CASA, LOGO IRÁ RECORTAR E SE DIVERTIR MONTANDO O QUEBRA-CABEÇA.



TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

ATIVIDADE 1 - LEIA A HISTÓRIA OU ASSISTA AO VÍDEO SOBRE A HISTÓRIA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS DISPONÍVEL NA PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) OU ENVIADO VIA WHATSAPP.

FORMAS GEOMÉTRICAS

UM CERTO DIA LÁ NO PAÍS DAS FORMAS GEOMÉTRICAS, ESTAVAM A BRINCAR O RETÂNGULO, O TRIÂNGULO, O CÍRCULO E O QUADRADO. DE REPENTE O QUADRADO OLHOU EM VOLTA E DISSE:

- OLHA TRIÂNGULO O TELHADO DAQUELA CASA SE PARECE COM VOCÊ, A CASQUINHA DO SORVETE TAMBÉM. E COM VOCÊ RETÂNGULO, O ÔNIBUS, A PORTA DA CASA, A TELEVISÃO E ATÉ UMA GELADEIRA.

O CÍRCULO PAROU, OLHOU E PERGUNTOU, E COMIGO, O QUE SE PARECE? O QUADRADO RESPONDEU:

- A BOLA DO SORVETE, O NARIZ E O ROSTO DO PALHAÇO, OLHA A RODA DO ÔNIBUS, COMO É CIRCULAR.

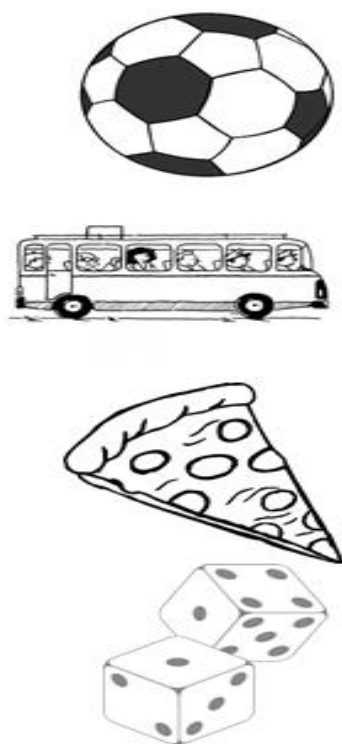
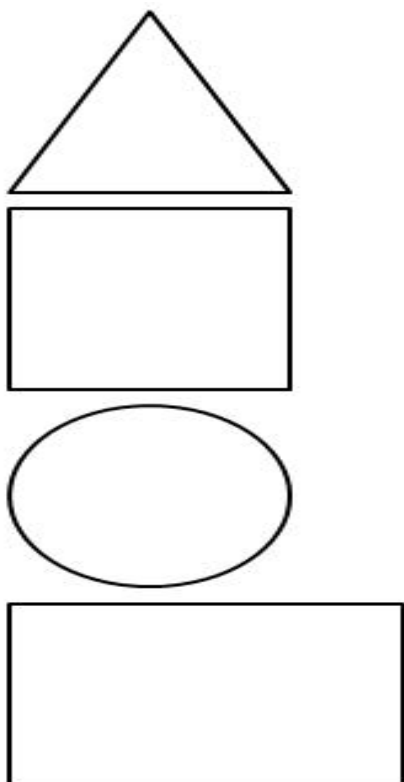
E COM VOCÊ QUADRADO, O QUE SE PARECE?

- AH, É SIMPLES, É SÓ OLHAR TUDO QUE TEM QUATRO LADOS IGUAIS E SE PARECERÁ COMIGO, VAMOS VER?

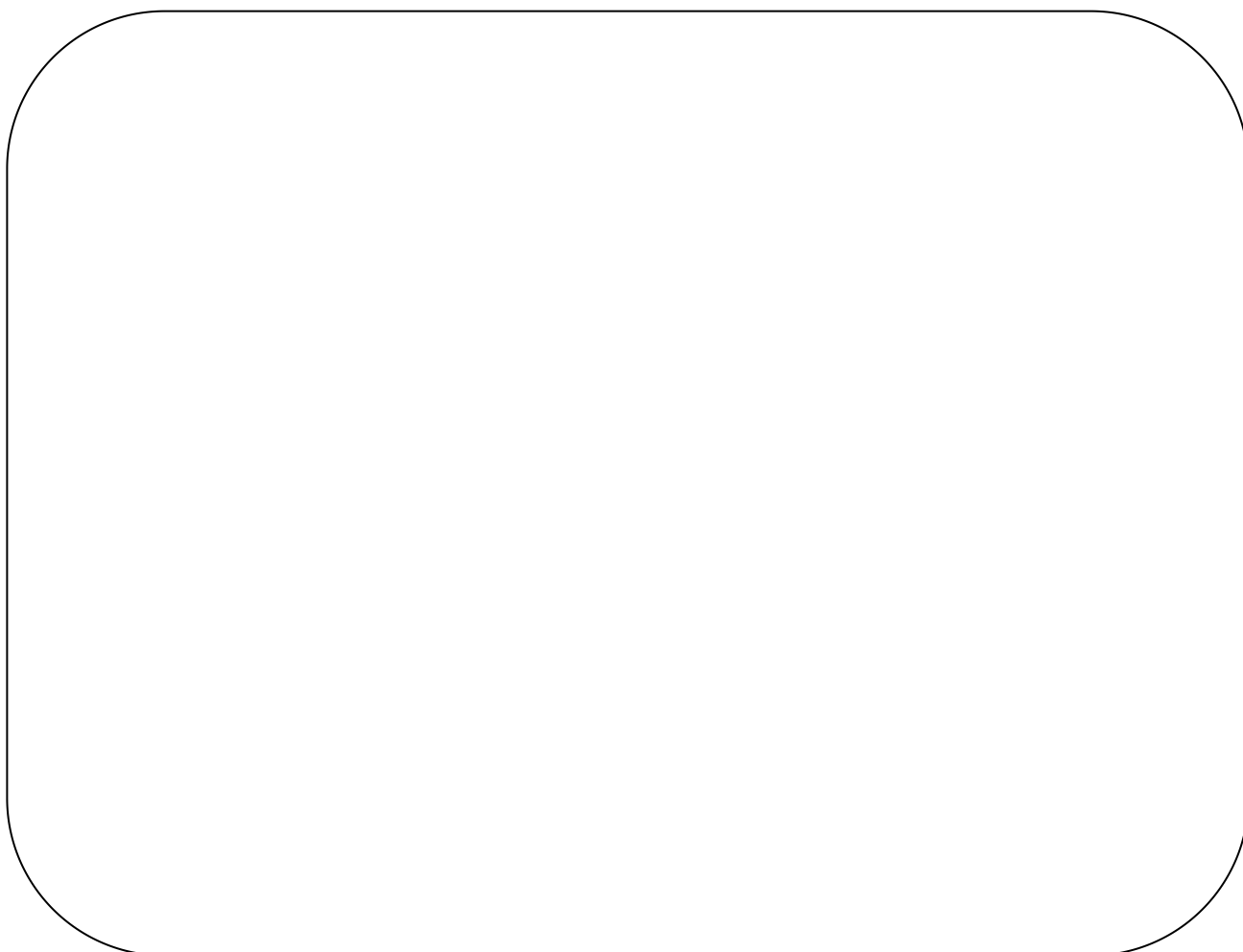
A JANELA DA CASA, A JANELA DO ÔNIBUS, UM DADO, E MUITOS OUTROS OBJETOS TEM FORMA DE QUADRADO, RETÂNGULO, CÍRCULO E TRIÂNGULO.

E AÍ NA SUA CASA, O QUE TEM FORMATO GEOMÉTRICO? VAMOS CONFERIR!

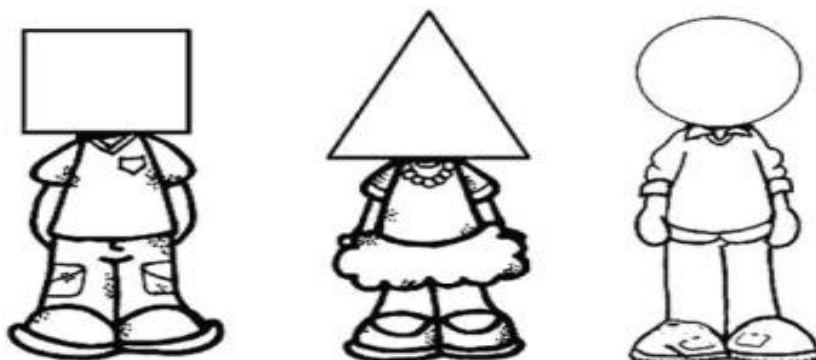
ATIVIDADE 2- PINTA AS IMAGENS E LIGUE AS FORMAS GEOMÉTRICAS AOS OBJETOS CORRESPONDENTES.



ATIVIDADE 3 - COM A AJUDA DE UM ADULTO, O ALUNO IRÁ RECORTAR FORMAS GEOMÉTRICAS, TRIÂNGULO, RETÂNGULO, QUADRADO E CÍRCULO EM PAPEL COLORIDO OU EM FOLHAS DE REVISTAS, PAPEL SULFITE, OU O QUE TIVER EM CASA, EM SEGUIDA, PINTARÁ BEM BONITO E MONTARÁ IMAGENS DE ANIMAIS COM AS FORMAS GEOMÉTRICAS NO ESPAÇO ABAIXO. SEGUEM EXEMPLOS EM ANEXO NA PRÓXIMA PÁGINA.



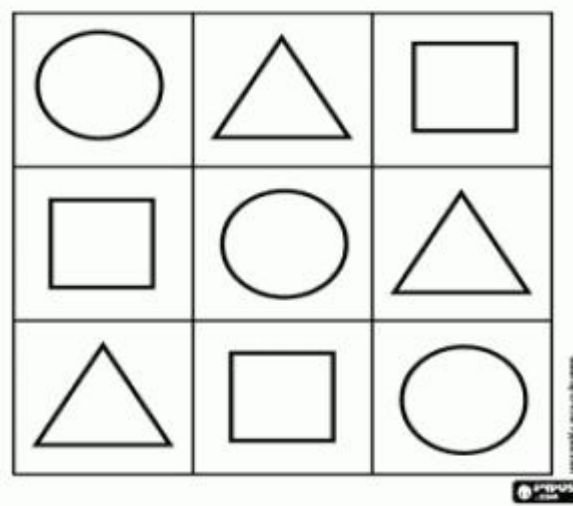
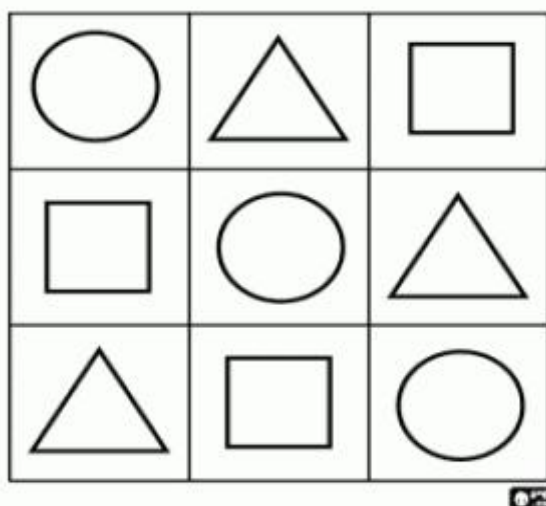
ATIVIDADE 4 - RECORTE DO **ANEXO 2** E MONTE COM ATENÇÃO FAZENDO A CORRESPONDÊNCIA DE CADA FORMA GEOMÉTRICA PARA COMPLETAR AS FIGURAS ABAIXO. NÃO ESQUEÇA DE COLORIR AS IMAGENS.



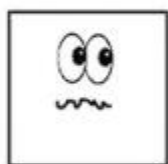
EXEMPLOS DE ANIMAIS COM FORMAS GEOMÉTRICAS (ATIVIDADE 3)



FORMAS GEOMÉTRICAS PARA COLORIR E RECORTAR.



ANEXO 2 (ATIVIDADE 4)



CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

ATIVIDADE 1 - BRINCANDO COM AS PARTES DO CORPO.

A ATIVIDADE BRINCANDO COM AS PARTES DO CORPO SERÁ REALIZADA POR DUAS PESSOAS SENTADAS FRENTE A FRENTE, ENTRE ELAS TERÁ UM OBJETO PEQUENO QUE PODERÁ SER UMA BOLA OU BRINQUEDO.

SOB O COMANDO DE UM ADULTO DA FAMÍLIA OS PARTICIPANTES COLOCARÃO A MÃO ONDE FOR INDICADO POR VÁRIAS PARTES DO CORPO, PODENDO SER, CABEÇA, OMBRO, BARRIGA, PÉ, NARIZ, COTOVELO, E O OBJETO.

GANHA PONTOS QUEM PEGAR O OBJETO MAIS VEZES.

SERÁ DISPONIBILIZADO VÍDEO VIA APLICATIVO WHATSAPP NO GRUPO DOS PAIS OU PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) COM INSTRUÇÕES DE COMO REALIZAR A BRINCADEIRA.

ATIVIDADE 2 -TRANSPORTE A BOLA COM UMA FOLHA SULFITE.

PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE A CRIANÇA IRÁ AMASSAR FOLHAS DE PAPEL FORMANDO TRÊS OU QUATRO BOLINHAS.

UM ADULTO DA FAMÍLIA TERÁ QUE DEMARCAR UM ESPAÇO COM INÍCIO, E NA CHEGADA SERÁ COLOCADO UM BALDE OU BACIA.

A CRIANÇA IRÁ TRANSPORTAR A BOLA SOBRE A FOLHA DE PAPEL ATÉ O BALDE E VOLTARÁ PARA BUSCAR AS OUTRAS BOLINHAS, UMA DE CADA VEZ. SE CAIR NO CHÃO TERÁ QUE VOLTAR DO INÍCIO.

SERÁ DISPONIBILIZADO VÍDEO VIA APLICATIVO WHATSAPP NO GRUPO DOS PAIS OU PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) COM INSTRUÇÕES DE COMO REALIZAR A ATIVIDADE.

ATIVIDADE 3 - PEGUE A BOLA.

A ATIVIDADE PEGUE A BOLA PODERÁ SER REALIZADA COM UMA BOLA DE PAPEL OU UMA BOLA QUALQUER.

A CRIANÇA IRÁ AMASSAR FOLHAS DE PAPEL FORMANDO UMA BOLA, PASSAR FITA EM VOLTA PARA QUE FIQUE BEM FIRME. EM SEGUIDA, A CRIANÇA IRÁ LANÇAR A BOLA PARA CIMA E DEVERÁ AMPARAR COM UM BALDE OU BACIA.

SE PREFERIR PODERÁ REALIZAR COM A BOLA QUE TIVER EM CASA, JOGANDO-A PARA CIMA E AMPARANDO COM BALDE OU BACIA, JOGANDO-A NO CHÃO COM FORÇA PARA QUE PULE E CAIA NA BACIA. O OBJETIVO É A CRIANÇA NÃO DEIXAR A BOLA CAIR NO CHÃO.

SERÁ DISPONIBILIZADO VÍDEO VIA APLICATIVO WHATSAPP NO GRUPO DOS PAIS OU PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) COM INSTRUÇÕES DE COMO REALIZAR A ATIVIDADE.

ATIVIDADE 4 - ACERTE O ALVO.

PARA REALIZAR A ATIVIDADE UM ADULTO DA FAMÍLIA IRÁ DESENHAR NO CHÃO OU CALÇADA, COM GIZ, CARVÃO OU FITA CREPE UM RETÂNGULO DE APROXIMADAMENTE DOIS METROS, EM SEGUIDA, DIVIDIR O RETÂNGULO EM DEZ QUADRADOS.

COLOCAR PEQUENOS OBJETOS NOS QUADRADOS ALTERNADAMENTE. A CRIANÇA IRÁ PULAR COM OS DOIS PÉS NO PRIMEIRO QUADRADO, PEGARÁ O OBJETO DO QUADRADO AO LADO E PULARÁ ATÉ O FINAL SEM PISAR NOS QUADRADOS EM QUE TENHAM OBJETOS. POR FIM, LANÇARÁ O OBJETO QUE TROUXE NAS MÃOS EM UM BALDE. EM SEGUIDA, RETORNARÁ AO INÍCIO ATÉ QUE TENHA LANÇADO TODOS OS OBJETOS NO BALDE.

SERÁ DISPONIBILIZADO VÍDEO VIA APLICATIVO WHATSAPP NO GRUPO DOS PAIS OU PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) COM INSTRUÇÕES DE COMO REALIZAR A ATIVIDADE.