

UME "DR JOSÉ CARLOS DE AZEVEDO JÚNIOR"

ANO: EDUCAÇÃO INFANTIL - TARDE

COMPONENTE CURRICULAR: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS/
ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES/
ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO/TRAÇOS, SONS, CORES
E FORMAS/O EU, O OUTRO E O NÓS.

PROFESSORAS: REGINA, RACHEL, DEBORA E ÉRIKA

PERÍODO DE 18/10/2021 A 29/10/2021

ALUNO (A) : _____

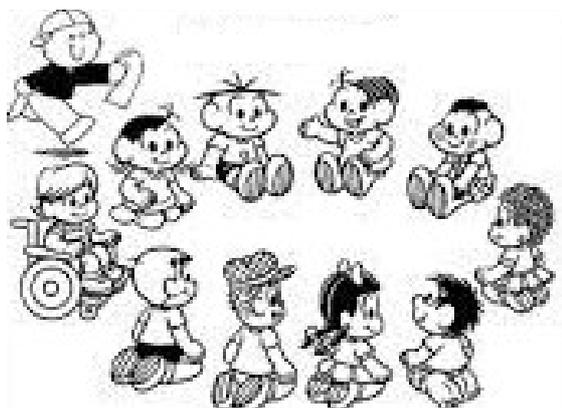
ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES

TEMA: BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

ATIVIDADE 1

CORRE CUTIA

1. HORA DA BRINCADEIRA: CORRE CUTIA



**CORRE CUTIA
NA CASA DA TIA
CORRE CIPÓ
NA CASA DA VÓ
LENCINHO NA MÃO
CAIU NO CHÃO
MOÇA BONITA
DO MEU CORAÇÃO.**

PARA BRINCAR AS CRIANÇAS FORMAM UMA RODA E SENTAM NO CHÃO, MENOS UMA. A CRIANÇA QUE SOBROU CORRE PELO LADO DE FORA DA RODA COM O OBJETO NA MÃO, AO RITMO DA CIRANDA.

NESTE MOMENTO, AS CRIANÇAS DA RODA FECHAM OS OLHOS. QUEM PERDER, FICA DENTRO DA RODA E A BRINCADEIRA RECOMEÇA.

2. HORA DA HISTÓRIA: VAMOS OUVIR A HISTÓRIA "E SE AS CRIANÇAS GOVERNASSEM O MUNDO"

<https://www.youtube.com/watch?v=wNMSVdu2xVI>



2. HORA DA CONVERSA:

- A) E SE VOCÊ GOVERNASSE O MUNDO? CONTE TRÊS COISAS DAS QUAIS GOSTARIA QUE ACONTECESSEM.
- B) QUAL É O SEU BRINQUEDO FAVORITO?
- C) E A SUA BRINCADEIRA FAVORITA?
- D) O QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE COMER?

3. HORA DA ARTE: ESCREVA SEU NOME ABAIXO E FAÇA UM LINDO DESENHO DO QUE VOCÊ MAIS GOSTA!



ATIVIDADE 2



PETECA

VOCÊ SABIA?

A PETECA FOI CRIADA PELOS INDÍGENAS BRASILEIROS. OS PORTUGUESES FICARAM ENCANTADOS COM A BRINCADEIRA. MUITO TEMPO DEPOIS, UM GRUPO DE ATLETAS BRASILEIROS NUM MOMENTO DE DIVERSÃO NOS INTERVALOS DOS JOGOS OLÍMPICOS, FIZERAM ELA SER RECONHECIDA MUNDIALMENTE!



1. HORA DA ARTE: VAMOS CONSTRUIR UMA PETECA?

MATERIAL: FOLHA DE JORNAL, REVISTA, PAPEL VELHO, SACOLA PLÁSTICA OU FOLHA DE JORNAL; BARBANTE, PEDAÇO DE PLÁSTICO OU ELÁSTICO (PODE SER DE CABELO) E TESOURA.

PEGUE O ENCHIMENTO QUE TIVER E FAÇA UMA BOLA (UM POUCO ACHATADA). PEGUE UMA SACOLA PLÁSTICA OU FOLHA DE JORNAL, E AMARRE COM BARBANTE, PLÁSTICO OU ELÁSTICO.

2. HORA DA BRINCADEIRA:



PARA JOGAR A PETECA, É PRECISO DE DOIS OU MAIS JOGADORES. QUANTO MAIOR O NÚMERO DE JOGADORES, MAIS DIVERTIDA É A BRINCADEIRA.

3. HORA DO REGISTRO: ESCREVA O NOME DA BRINCADEIRA E DESENHE UMA PETECA NO ESPAÇO ABAIXO:

--

ATIVIDADE 3

AMARELINHA

A AMARELINHA É UMA BRINCADEIRA MUITO ANTIGA E DIVERTIDA. SEGUNDO A PESQUISADORA CRISTINA VON, AUTORA DO LIVRO "HISTÓRIA DO BRINQUEDO", TRATA-SE DE UM DE JOGO ANTIGO DOS ROMANOS, NOS QUAIS OS JOGADORES PULAVAM DE UMA PERNA SÓ, SOBRE SACOS FEITOS COM A PELE DE BODE UNTADOS COM AZEITE.

NÃO SE PREOCUPE, VOCÊ NÃO PRECISARÁ PROCURAR NENHUM BODE PARA REALIZAR ESSA BRINCADEIRA!

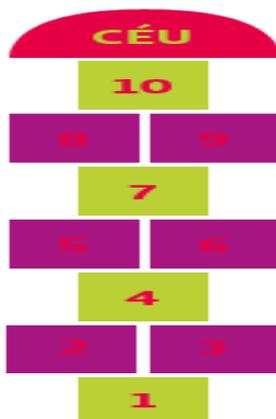


1. HORA DO VÍDEO: CANTE A MÚSICA DA AMARELINHA DO GRUPO KEI KEI:



<https://www.youtube.com/watch?v=bA4fMRt7g3c>

2. HORA DA ARTE:



RISQUE O DESENHO NO CHÃO, COM UM PEDAÇO DE GIZ, CASO NÃO TENHA PODE PEGAR UM GRAVETO E RISCAR NO CHÃO DE TERRA.

OUTRA POSSIBILIDADE, USAR UM DUREX COLORIDO OU CARVÃO. VALE AINDA, RISCAR OS NÚMEROS DE CANETINHA NUM PAPELÃO!

3. HORA DA BRINCADEIRA:

SORTEIA-SE PARA SABER A ORDEM DE CADA JOGADOR. CADA UM DEVE TER A SUA PRÓPRIA PEDRA OU OUTRO OBJETO.

O PRIMEIRO A JOGAR FICA DE PÉ, NA FRENTE DA CASA NÚMERO 1. ELE COMEÇA JOGANDO A PEDRINHA NA CASA 1.

A CASA ONDE ESTÁ A PEDRA NÃO PODE SER PISADA, É PRECISO PULAR POR CIMA DELA. E ENTÃO VAI PULANDO NUM PÉ SÓ, OU, NO CASO DE TER 2 CASAS LADO A LADO, UM PÉ EM CADA CASA, PERCORRENDO AS CASAS ATÉ O CÉU.

LEMBRE-SE: SE PERDER O EQUILÍBRIO E PISAR COM OS 2 PÉS NUMA CASA SÓ, OU PISAR FORA DO DESENHO, PERDE A VEZ PARA O JOGADOR SEGUINTE.

QUANDO O JOGADOR CHEGAR NO CÉU, COLOCA OS DOIS PÉS NO CHÃO.

4. HORA DA ESCRITA: ESCREVA A PALAVRA AMARELINHA ABAIXO E DESENHE A BRINCADEIRA DO SEU JEITINHO!

ATIVIDADE 4

VIDA DE CRIANÇA

1. HORA DA MÚSICA: VAMOS OUVIR A MÚSICA DA PALAVRA CANTADA QUE FALA COMO DEVE SER A VIDA DAS CRIANÇAS. CLIQUE NO LINK E ASSISTA AO VÍDEO.



<https://youtu.be/lgDOXkKSobM>

2. HORA DA ATIVIDADE: DESENHE ABAIXO VOCÊ FAZENDO ALGO QUE GOSTE MUITO. PODE SER UMA BRINCADEIRA, UM PASSEIO OU OUTRA COISA. ESCREVA UM TÍTULO PARA ESSE DESENHO ACIMA DELE.



ATIVIDADE 5

MASSINHA DE MODELAR CASEIRA

EM COMEMORAÇÃO AO DIA DAS CRIANÇAS, TEMOS UMA ATIVIDADE DE RECEITA DE MODELAGEM COM POUCOS INGREDIENTES PARA AGUÇAR A CRIATIVIDADE DOS PEQUENOS. OS ADULTOS TAMBÉM PODEM AJUDAR NO PREPARO E PARTICIPAR DA BRINCADEIRA.

1. HORA DO PREPARO: 2 XÍCARAS DE FARINHA DE TRIGO, 1 XÍCARA DE SAL, 1 XÍCARA DE ÁGUA MORNA, 2 COLHERES DE SOPA DE ÓLEO E CORANTES.

ASSISTA AO VÍDEO ABAIXO PARA REALIZAR A RECEITA:

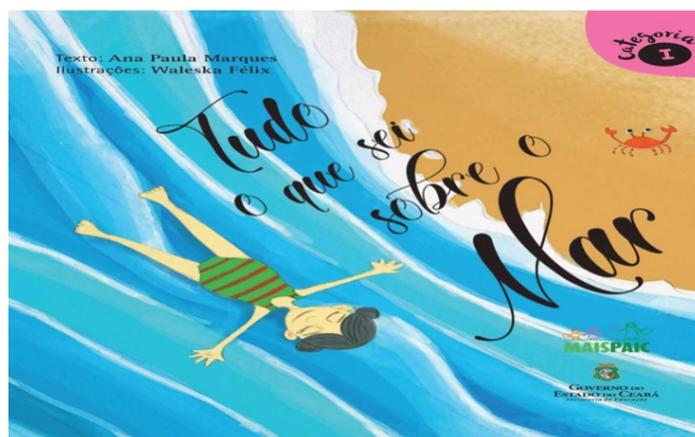


https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2860692154220217&id=1493142607641852&sfnsn=wiwspwa&extid=XI3Lt1CV814ucNsy

ATIVIDADE 6

PROJETO SANTOS À LUZ DA LEITURA "TUDO O QUE SEI SOBRE O MAR"

1. HORA DO VÍDEO: ASSISTA AO VÍDEO ABAIXO QUE CONTA A HISTÓRIA "TUDO O QUE SEI SOBRE O MAR" DA AUTORA ANA MARQUES.



https://youtu.be/t5_eO3Nwx4A

2. HORA DA MÚSICA: AGORA CANTE O “MAR SALGADINHO” E ACOMPANHE O RITMO DA MÚSICA USANDO UM OBJETO (CAIXA, POTE, BRINQUEDO...).



<https://youtu.be/wC-Vw-CtXcw>

3. HORA DA NOVIDADE: VAMOS AGIR? ESCREVA UM CARTAZ PARA QUE AS PESSOAS NÃO JOGUE O LIXO NO MAR OU NA MARÉ.

A large, empty rounded rectangular box intended for drawing or writing a poster.