

UME Maria Luiza Alonso Silva

ANO 4º A, B, C, D

COMPONENTE CURRICULAR - Arte

PROFESSORA Valéria **PERÍODO** DE 19/05 a 02/06/2021

AS ATIVIDADES DESSE ROTEIRO ESTÃO DE ACORDO COM A PROPOSTA DA SEMANA MUNICIPAL DO BRINCAR (22 A 30 DE MAIO DE 2021) QUE É VALORIZAR AS TRADIÇÕES DO BRINCAR EM FAMÍLIA, DAS BRINCADEIRAS E JOGOS LÚDICOS, PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. COMO AINDA ESTAMOS NA PANDEMIA, VOCÊ TERÁ QUE BRINCAR COM SEUS IRMÃOS (SE TIVER) OU FAMILIARES.

ATIVIDADE 1 - IOIÔ

MATERIAL:

1 FOLHA DE JORNAL OU REVISTA

ELÁSTICO DE DINHEIRO OU BARBANTE

LASTEX

1 SACOLINHA PLÁSTICA OU PAPEL DE PRESENTE...

MODO DE FAZER:

1. AMASSE A FOLHA DE JORNAL/REVISTA ATÉ FORMAR UMA BOLINHA.
2. EMBRULHE A BOLINHA COM PAPEL DE PRESENTE OU SACOLINHA DE SUPERMERCADO.
3. PASSE O ELÁSTICO DE DINHEIRO OU BARBANTE FORMANDO UMA CRUZ NA BOLINHA.
4. PRENDA O LASTEX NA CRUZ DO BARBANTE E DÊ UM NÓ NA PONTA PARA COLOCAR O SEU DEDO.

COMO JOGAR: ESTIRE O BRAÇO PARA BAIXO, LIBERANDO O IOIÔ AO ABRIR OS DEDOS. APONTE-OS LIGEIRAMENTE PARA BAIXO ENQUANTO LANÇA O IOIÔ, GIRANDO A PALMA DA MÃO PARA O CHÃO PARA PUXAR O BRINQUEDO DE VOLTA. PARA REALIZAR UM MOVIMENTO MAIS BÁSICO, COMECE COM A PALMA DA MÃO VIRADA PARA BAIXO.



- SE VOCÊ TIVER DIFICULDADE EM FAZER ESSA BRINCADEIRA/BRINQUEDO, DESENHE E PINTE OUTRA BRINCADEIRA QUE VOCÊ CONHEÇA.
- A FOTO DA ATIVIDADE DEPOIS DE FEITA, DEVERÁ SER ENVIADA PARA O E-MAIL VALERIAMARTIN@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR OU PARA O MEU WHATSAPP OU GOOGLE CLASSROOM, COM NOME E CLASSE DO ALUNO. NÃO PRECISA FAZER O CABEÇALHO, SÓ O TÍTULO.

UME Maria Luiza Alonso Silva

ANO 4° A, B, C, D

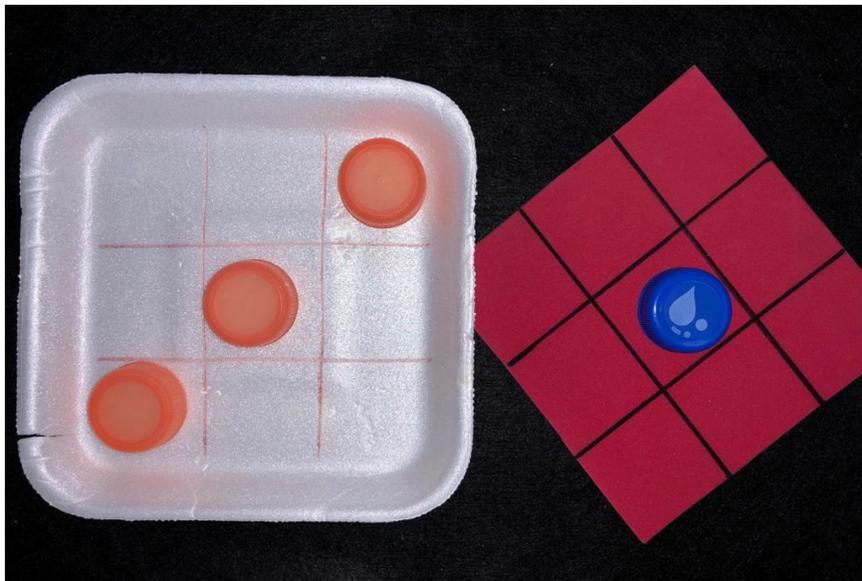
COMPONENTE CURRICULAR - Arte

PROFESSORA Valéria **PERÍODO** DE 19/05 a 02/06/2021

ATIVIDADE 2 - JOGO DA VELHA

VOCÊ PODE FAZER SEU JOGO DA VELHA COM BANDEJA DE ISOPOR, EVA, PAPELÃO, TAMPINHAS DE GARRAFAS...

AS REGRAS SÃO BEM SIMPLES: DOIS JOGADORES, ESCOLHEM CADA UM O SEU SÍMBOLO QUE IRÃO JOGAR. NORMALMENTE É USADO X E O (OU TAMPINHAS COM CORES DIFERENTES). O MATERIAL É UM TABULEIRO, QUE PODE SER DESENHADO COM 3 LINHAS E 3 COLUNAS. OS ESPAÇOS EM BRANCO DESSAS LINHAS E COLUNAS SERÃO PREENCHIDOS COM OS SÍMBOLOS ESCOLHIDOS. O OBJETIVO DO JOGO DA VELHA É PREENCHER AS LINHAS DIAGONAIS, HORIZONTAIS OU VERTICAIS COM UM MESMO SÍMBOLO (X OU O) E IMPEDIR QUE SEU ADVERSÁRIO FAÇA ISSO PRIMEIRO QUE VOCÊ.



- SE VOCÊ TIVER DIFICULDADE EM FAZER ESSA BRINCADEIRA/BRINQUEDO, DESENHE E PINTE OUTRA BRINCADEIRA QUE VOCÊ CONHEÇA.
- A FOTO DA ATIVIDADE DEPOIS DE FEITA, DEVERÁ SER

ENVIADA PARA O E-MAIL
VALERIAMARTIN@EDUCA.SANTOS.SP.GOV.BR OU PARA O MEU
WHATSAPP OU GOOGLE CLASSROOM, COM NOME E CLASSE DO
ALUNO. NÃO PRECISA FAZER O CABEÇALHO, SÓ O TÍTULO.