

# Educação Infantil CRECHE

Volume 4



Secretaria Municipal de Educação



Aluno (a): \_\_\_\_\_

# EDUCAÇÃO INFANTIL

## CRECHE



## 4º BIMESTRE



# ATIVIDADES DOMICILIARES PARA O ALUNO

ALUNO (A): \_\_\_\_\_

DATA DA RETIRADA: \_\_\_\_\_ DATA DA DEVOLUÇÃO \_\_\_\_\_

PROFESSORA: \_\_\_\_\_ CONTATO: \_\_\_\_\_

---

**Querida família,**

Ainda estamos vivendo um período desafiador, mas precisamos continuar, pedimos que continuem acompanhando os filhos na realização das atividades.

Nossa gratidão pelo apoio e empenho durante este ano. Vocês são a peça chave dessa união. Aguardamos as atividades e desejamos que realizem um bom trabalho.

Qualquer dúvida, nos procurem, ficaremos felizes em ajudar.

**JUNTOS, ESCOLA E FAMÍLIA EM PROL DA EDUCAÇÃO E CONTRA A COVID-19!**

**ATENCIOSAMENTE, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E EQUIPE PEDAGÓGICA**

**Campo de experiência - EF** (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

**Objetivo - (EI02EF05)** Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

**Orientação** - Procure um local bem arejado e confortável, use sua imaginação para criar um ambiente aconchegante para a criança. Convide-a para a organização, depois siga as orientações descritas nas atividades.

---

## AULA 1

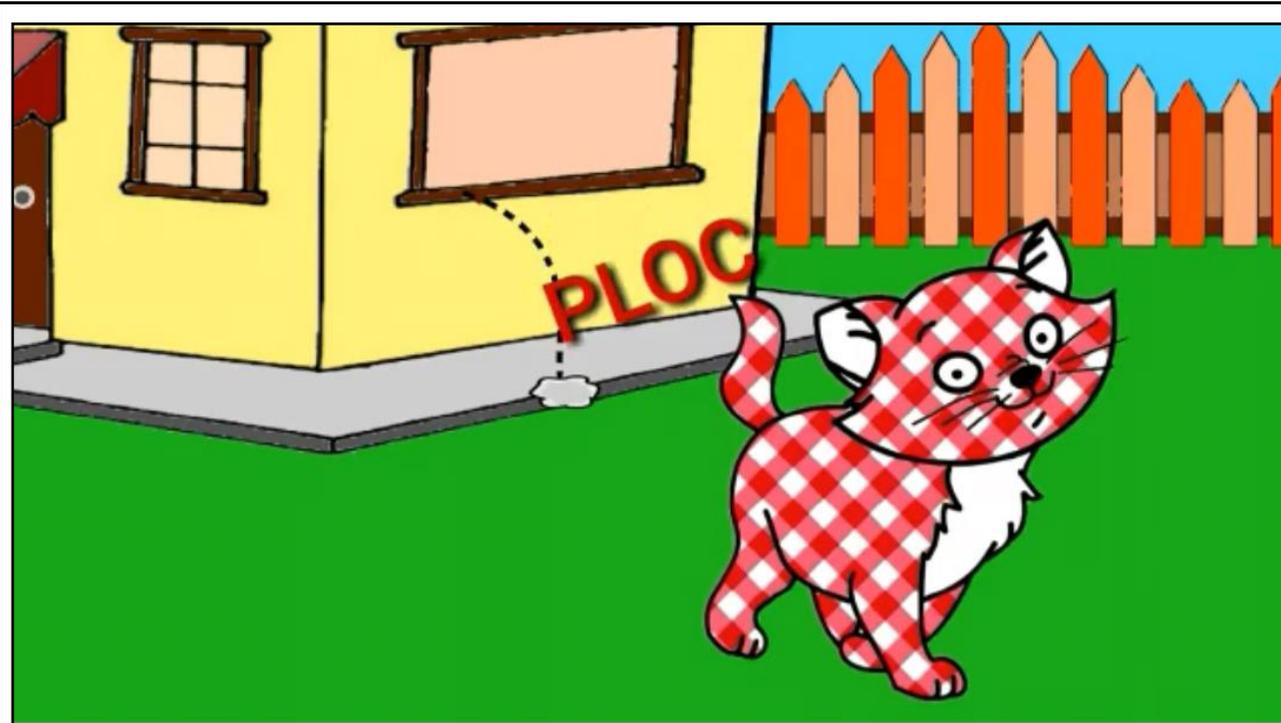
### Pirlimpimpim, conte para mim

1. OUÇA COM ATENÇÃO A HISTÓRIA:

**ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ**

**Bia Villela**





ERA UMA VEZ  
UM GATO XADREZ  
CAIU DA JANELA E FOI SÓ  
UMA VEZ.

ERA UMA VEZ  
UM GATO AZUL  
LEVOU UM SUSTO E FUGIU  
PRO SUL.



ERA UMA VEZ  
UM GATO VERMELHO  
ENTROU NO BANHEIRO E  
FEZ CARETA NO ESPELHO.



ERA UMA VEZ  
UM GATO AMARELO  
ESQUECEU DE COMER E  
FICOU MEIO MAGRELO.

ERA UMA VEZ  
UM GATO VERDE  
ELE ERA PREGUIÇOSO E FOI  
DEITAR NA REDE.

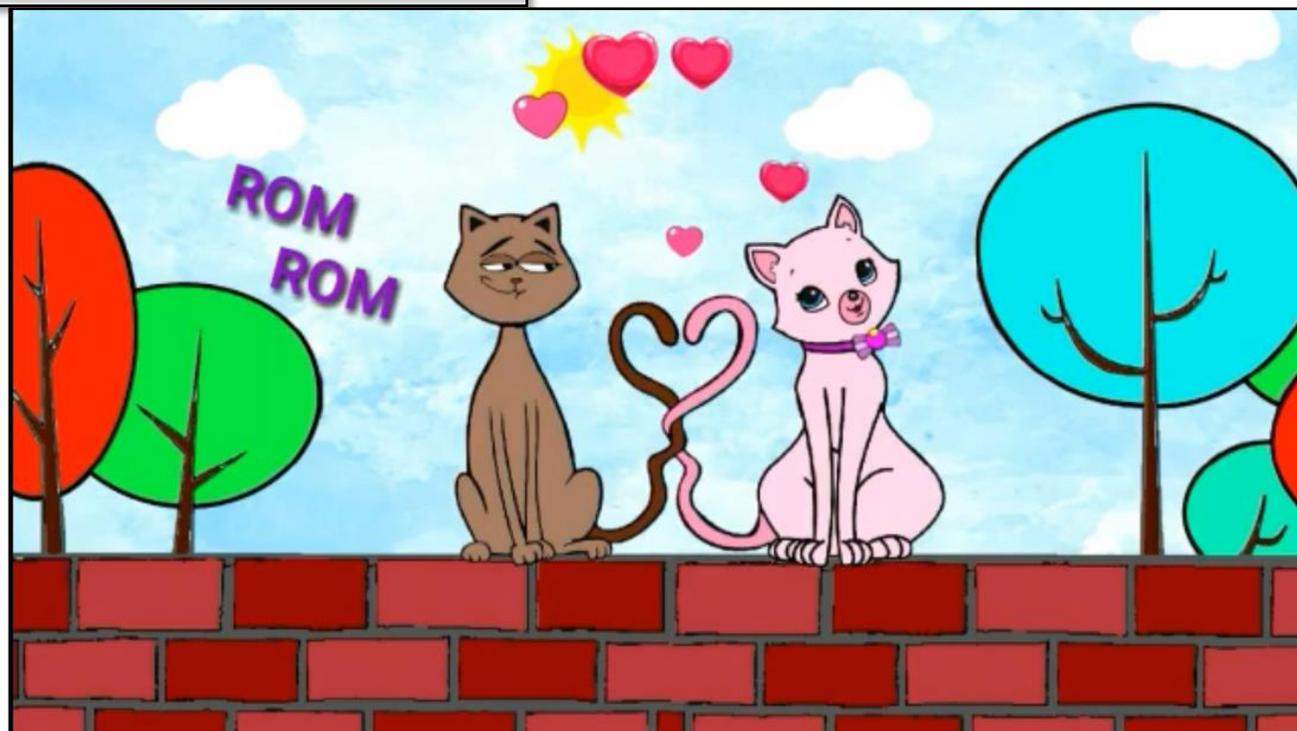


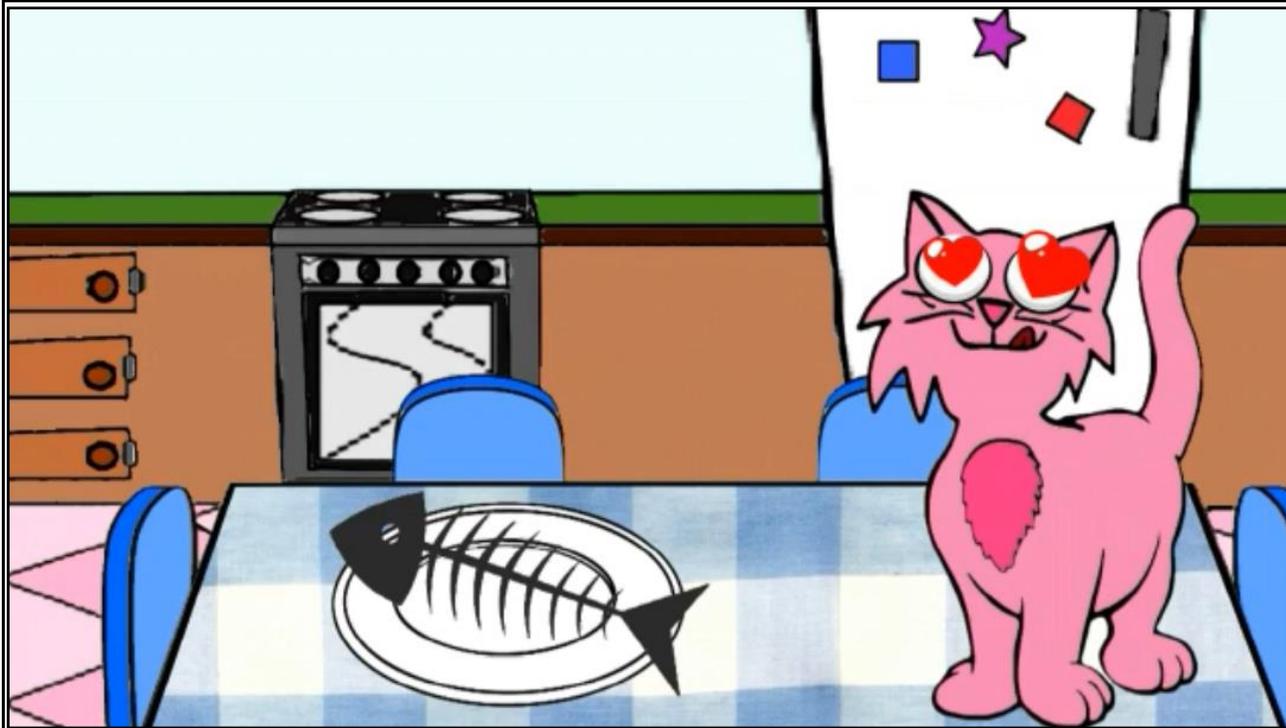
ERA UMA VEZ  
UM GATO COLORIDO  
BRINCAVA COM OS  
AMIGOS E ERA MUITO  
DIVERTIDO.



ERA UMA VEZ  
UM GATO LARANJA  
FICOU DOENTE E SÓ  
QUERIA CANJA.

ERA UMA VEZ  
UM GATO MARROM  
OLHOU PRA GATA E FEZ  
ROM-ROM.





ERA UMA VEZ  
UM GATO ROSA  
COMEU UMA SARDINHA  
DELICIOSA.

ERA UMA VEZ  
UM GATO PRETO  
ERA TEIMOSO E BRINCOU  
COM UM ESPETO.





ERA UMA VEZ  
UM GATO BRANCO  
ERA TÃO SAPECA QUE  
PULOU DO BARRANCO.

ERA UMA VEZ  
UM GATO XADREZ  
QUEM GOSTOU DESSA  
HISTÓRIA  
QUE CONTE OUTRA VEZ.



**Campo de experiência - EF** (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

**Objetivo - (EI02EF05)** Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

**Orientação** – Estimule a criança fazendo perguntas sobre o texto para que ela compreenda a história. Siga as orientações descritas na atividade.

---

## AULA 2

### 1. CONVERSANDO SOBRE A HISTÓRIA.

A) QUAL É O NOME DA HISTÓRIA QUE VOCÊ OUVIU?

B) QUANTAS CORES APARECEM NA HISTÓRIA?

C) QUAL FOI O GATO QUE CAIU DA JANELA?

D) O QUE ACONTECEU COM O GATO AMARELO?

E) QUEM FEZ CARETA NO ESPELHO?

F) QUAL ERA O GATO TEIMOSO? E O QUE ELE FEZ?

### 2. QUAL FOI A PARTE DA HISTÓRIA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU? DESENHE-A NO ESPAÇO ABAIXO.



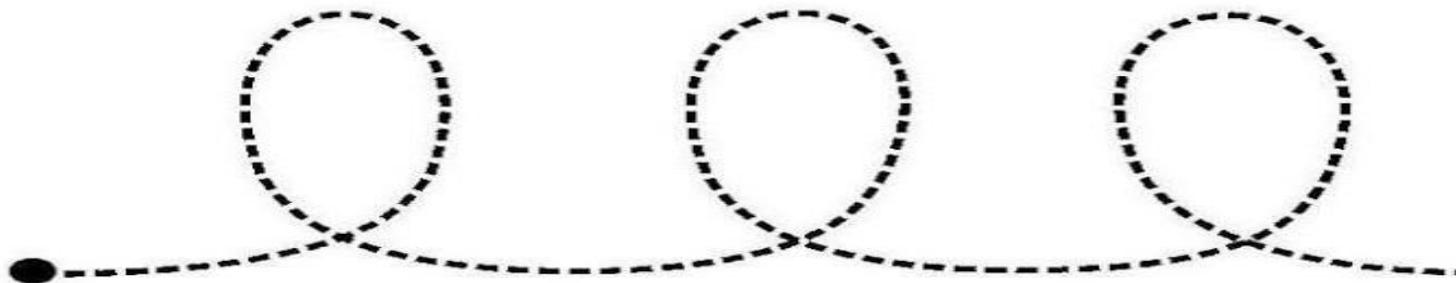
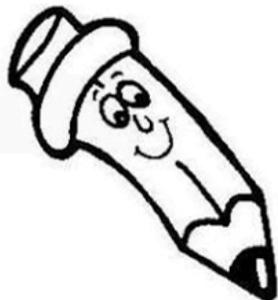
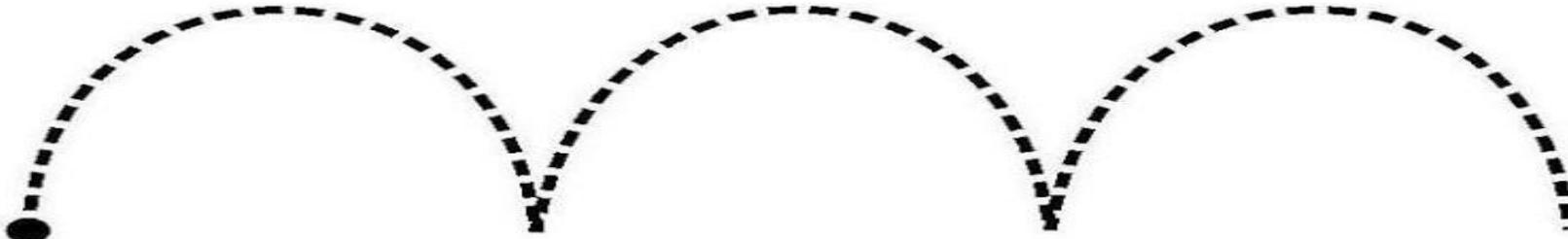
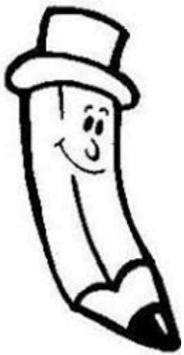
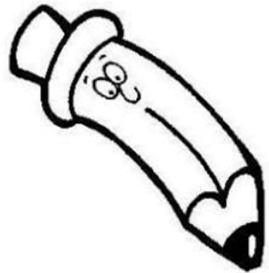
**Campo de experiência - CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo - (EI02CG05)** Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

**Siga a orientação descrita na atividade.**

### AULA 3

1. MOLHE O DEDO NA TINTA GUACHE **AZUL** E ACOMPANHE O PONTILHADO.



**Campo de experiência – ET** (Espaços, tempos, quantidades, relações e transformação)

**Objetivo - (EI02ET07)** Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

**Orientação** - Reforce a importância de identificar a quantidade referente ao número 3, incentive o traçado de forma correta. Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 4

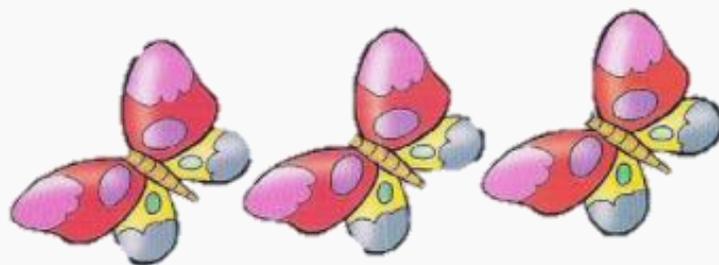
# APRENDENDO OS NÚMEROS

## NÚMERO 3

1. ASSISTA AO VÍDEO COM A MÚSICA DO NÚMERO 3 E CANTE COM SUA FAMÍLIA.

LINK - <https://www.youtube.com/watch?v=IFwlZXkPqL8>

1. PASSE O DEDO SOBRE O NUMERAL 3, PINTE-O COM GIZ DE CERA E CONTINUE TRAÇANDO.



TRÊS BORBOLETAS



**Campo de experiência - TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS03)** Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

**Orientação** - Estimular a percepção de lateralidade (esquerda/direita) através de comandos e brincadeiras. Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 5

### HORA DA BRINCADEIRA

#### TREM DESGOVERNADO

A BRINCADEIRA FUNCIONA COM DUAS OU MAIS CRIANÇAS. SE HOVER UM NÚMERO ÍMPAR DELAS, UMA SERÁ O CONDUTOR DOS TRENS.

FORMAM-SE DUPLAS, UMA NA FRENTE DA OUTRA. EM SEGUIDA, ELAS SAEM NUM TRENZINHO, QUE COMEÇA A FICAR DESGOVERNADO, À MEDIDA EM QUE A CRIANÇA DA FRENTE COMEÇA A ANDAR MAIS DEPRESSA, COMO UMA LOCOMOTIVA SEM FREIOS.

É A CRIANÇA QUE ESTÁ ATRÁS QUE COMANDA O TREM, DIZENDO “ESQUERDA” OU “DIREITA” /PARA FRENTE OU PARA TRÁS; PARA A PESSOA DA FRENTE DESVIAR DOS OBSTÁCULOS E SEGUIR SEU CAMINHO.

**Campo de experiência - TS** (Traços, sons, cores e formas).

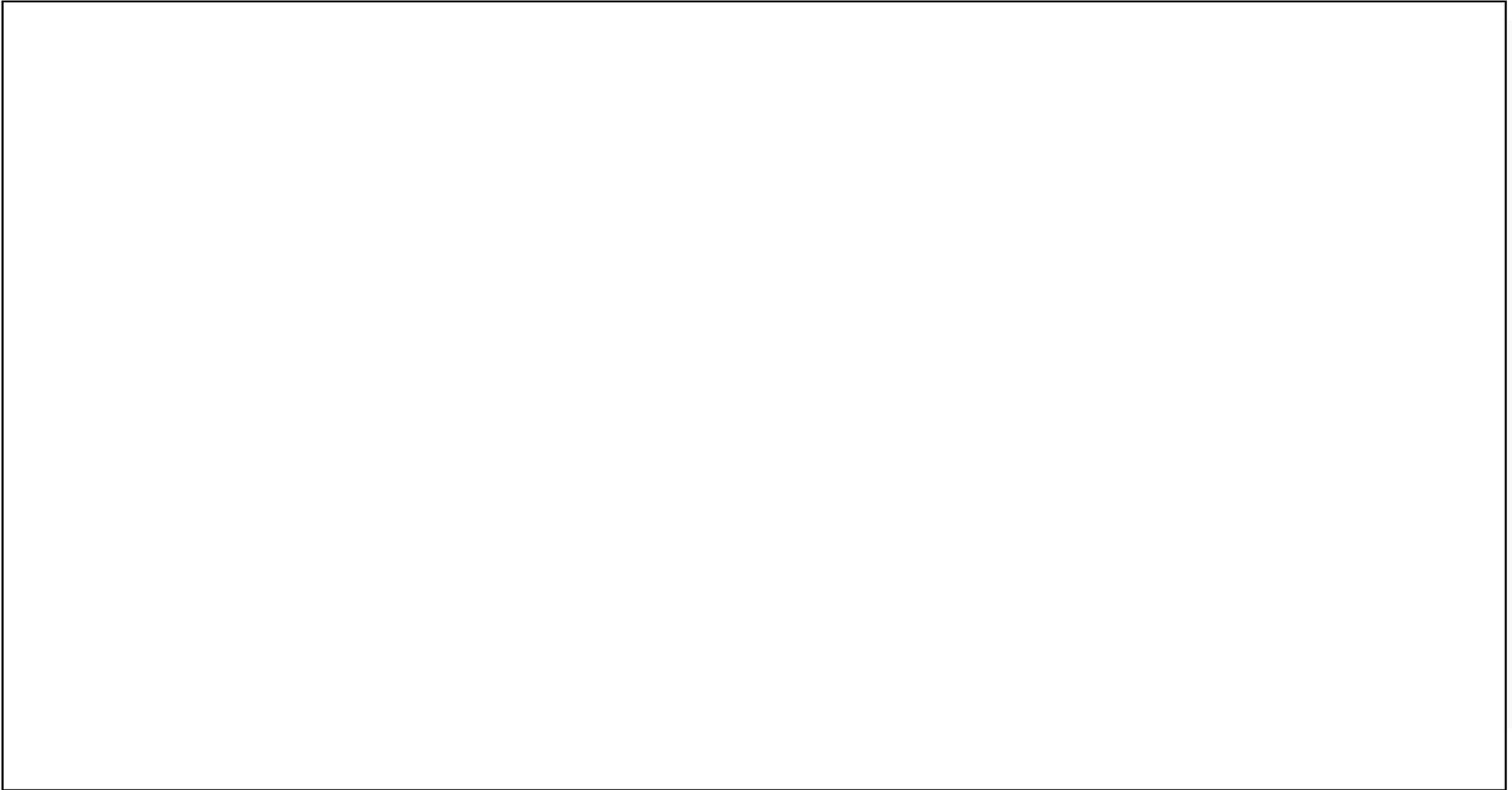
**Objetivo - (EI02CG05)** Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

**Siga a orientação descrita na atividade.**

---

## AULA 6

1. FAÇA UM DESENHO (COMO CONSEGUIR) DA BRINCADEIRA REALIZADA NA ATIVIDADE ANTERIOR.

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw a picture of a game they played in the previous activity.

**Campo de experiência – ET** (Espaços, tempos, quantidades, relações e transformação).

**Objetivo - (EI02ET05)** Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

**Orientação** – Convide a criança para assistir ao vídeo com atenção. Estimule-a para que perceba as formas mostradas no vídeo e depois ajude-a a encontrar objetos com a forma triangular.

## AULA 7

### FORMA GEOMÉTRICA TRIÂNGULO

1. ASSISTA AO VÍDEO COM SUA FAMÍLIA.

LINK - <https://www.youtube.com/watch?v=zrB1ehdLJTl>

PROCURE EM SUA CASA UM OBJETO QUE TENHA A FORMA DE TRIÂNGULO E DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO.



**Campo de experiência – EO** (O eu, o outro e nós).

**Objetivo - (EI02EO02)** Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

**Siga as orientações descritas na atividade.**

## AULA 8 ENCONTRE A FORMA

COM FITA ADESIVA, CRIE FORMAS SOBRE O CHÃO E COLOQUE BRINQUEDOS NO MEIO DE CADA FIGURA. A CRIANÇA DEVE COMEÇAR DE PÉ SOBRE UMA DAS FORMAS.

DÊ INSTRUÇÕES CRIATIVAS PARA QUE ELA CHEGUE A OUTRA FORMA PARA PEGAR ALGUM BRINQUEDO, COMO POR EXEMPLO: “PULE NUM PÉ SÓ ATÉ O QUADRADO”, “ARRASTE-SE COMO UMA COBRA ATÉ O TRIÂNGULO” OU “VÁ DANÇANDO ATÉ O CÍRCULO” E ASSIM POR DIANTE.



**Campo de experiência – TS** (Traços, sons, cores e formas).

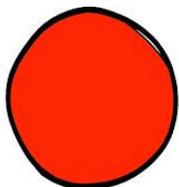
**Objetivo - (EI02TS02)** Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos bidimensionais e tridimensionais.

**Siga as orientações descritas na atividade.**

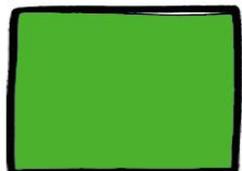
## AULA 9

1. OBSERVE A LEGENDA E PINTE A FIGURA NAS CORES INDICADAS.

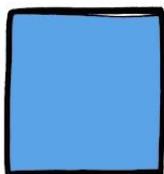
LEGENDA:



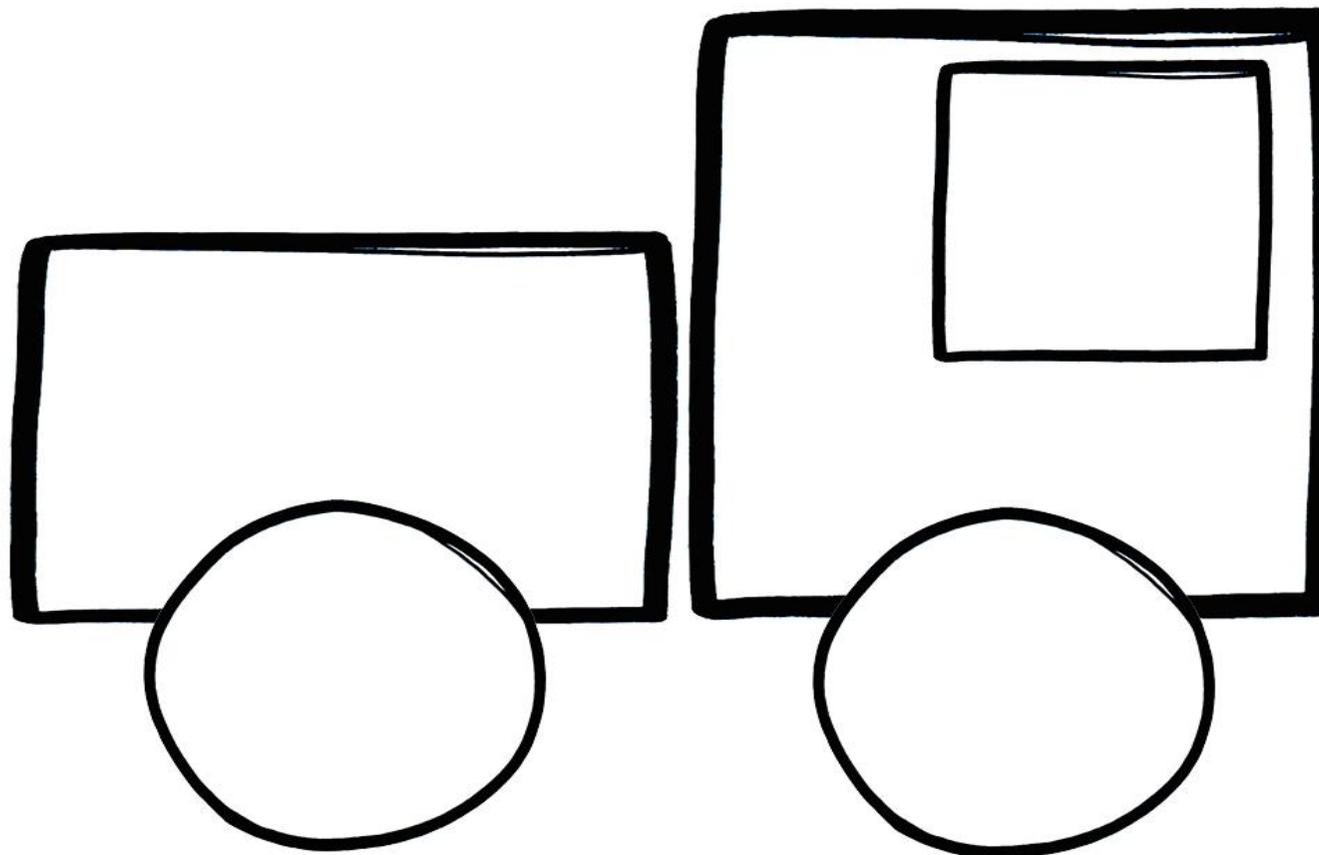
CÍRCULO



RETÂNGULO



QUADRADO



**Campo de experiência - TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS01)** Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

**Orientação** – Cante a música fazendo movimentos e gestos. Estimule a criança para que ela repita os gestos propostos.



## AULA 10

VAMOS CANTAR?

# BORBOLETINHA

**BORBOLETINHA TÁ NA COZINHA**

**FAZENDO CHOCOLATE PARA A MADRINHA**

**POTI-POTI**

**PERNA DE PAU**

**OLHO DE VIDRO**

**E NARIZ DE PICA-PAU**

**PAU-PAU**



**Campo de experiência – TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS02)** Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos bidimensionais e tridimensionais.

**Siga as orientações descritas na atividade.**

---

## AULA 11

### BORBOLETA FEITA COM PREGADOR DE MADEIRA

**MATERIAIS:** PREGADOR DE MADEIRA, PAPEL SULFITE, TINTA GUACHE, GIZ DE CERA, TESOURA.

**COMO FAZER:**

1. PINTE O PRENDEDOR DE ROUPA COM TINTA GUACHE PRETA (CORPO DA BORBOLETA).
2. DOBRE A FOLHA DE SULFITE AO MEIO E CONTORNE A MÃO ESQUERDA. PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA RECORTAR.(ASAS DA BORBOLETA)
3. ABRA E DECORE AS ASAS DA BORBOLETA COMO DESEJAR.
4. COLEQUE O PRENDEDOR NAS ASAS DA BORBOLETA.
5. RECORTE DUAS TIRINHAS DE PAPEL, PINTE-AS DE PRETO E COLE NA PONTA DO PRENDEDOR. (ANTENAS)



**Campo de experiência – EF** (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

**Objetivo - (EI02EF03)** Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhar, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

**Orientação** – Leia pausadamente a história e mostre as gravuras para que a criança compreenda a mesma.

## AULA 12

### Pirlimpimpim, conte para mim

#### 1. OUÇA COM ATENÇÃO A FÁBULA: O LEÃO E O RATINHO

(Esopo)





CONTA-SE QUE NUMA TARDE  
ENSOLARADA, UM LEÃO,  
CANSADO DE TANTO CAÇAR,  
DORMIA ESPICHADO DEBAIXO DA  
SOMBRA BOA DE UMA ÁRVORE.

VIERAM UNS RATINHOS  
PASSEAR EM CIMA DELE. FIZERAM  
TANTA BAGUNÇA QUE O LEÃO  
ACORDOU.





DIANTE DE TAMANHO SUSTO, TODOS CONSEGUIRAM FUGIR, MENOS UM, QUE O LEÃO PRENDEU DEBAIXO DA PATA. TANTO O RATINHO PEDIU E IMPLOROU QUE O ELE, MESMO IRRITADO, DESISTIU DE ESMAGÁ-LO E DEIXOU QUE FOSSE EMBORA.

ALGUM TEMPO DEPOIS, O LEÃO FICOU PRESO NA ARMADILHA DE UNS CAÇADORES. NÃO CONSEGUINDO SE SOLTAR, FAZIA A FLORESTA INTEIRA TREMER COM SEUS URROS DE RAIVA.





NISSO APARECEU O RATINHO  
— AQUELE MESMO QUE QUASE  
FOI ESMAGADO —, E COM SEUS  
DENTES AFIADOS ROEU AS  
CORDAS E SOLTOU O LEÃO.

**MORAL DA FÁBULA: UMA BOA AÇÃO  
GANHA A OUTRA.**



**Campo de experiência - EF** (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

**Objetivo - (EI02EF04)** Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

**Orientação** - Faça as perguntas abaixo. Estimule a criança a respondê-las, aguçando a criatividade e desenvolvendo assim a oralidade e o vocabulário.

## AULA 13

1. CONVERSANDO SOBRE A HISTÓRIA.

A) QUAL É O NOME DA HISTÓRIA QUE VOCÊ OUVIU?

B) QUAIS SÃO OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA?

C) QUEM DORMIA DEBAIXO DE UMA ÁRVORE?

D) O QUE O LEÃO FEZ COM O RATINHO ASSIM QUE ELE ACORDOU?

E) O QUE VOCÊ APRENDEU COM ESSA HISTÓRIA?

2. PINTA A IMAGEM ABAIXO E CONTE (ORALMENTE) O QUE ESTÁ ACONTECENDO NA MESMA.



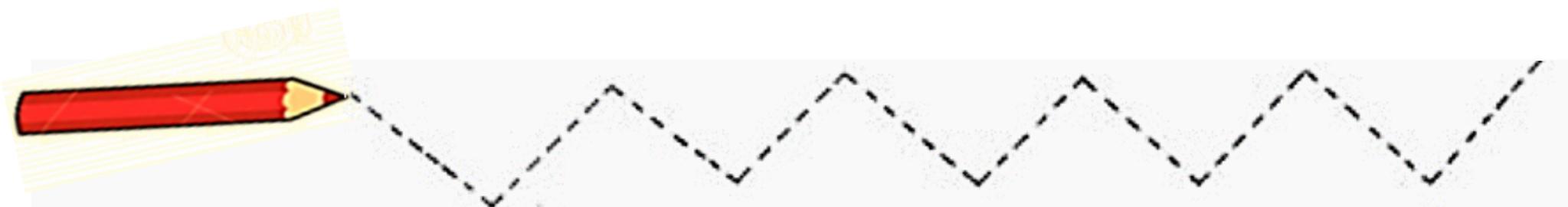
**Campo de experiência - CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo - (EI02CG05)** Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

**Siga a orientação descrita na atividade.**

## AULA 14

1. CUBRA O PONTILHADO COM AS CORES INDICADAS.



**Campo de experiência – ET** ( Espaços, tempos, quantidades, relações e transformação)

**Objetivo - (EI02ET07)** Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

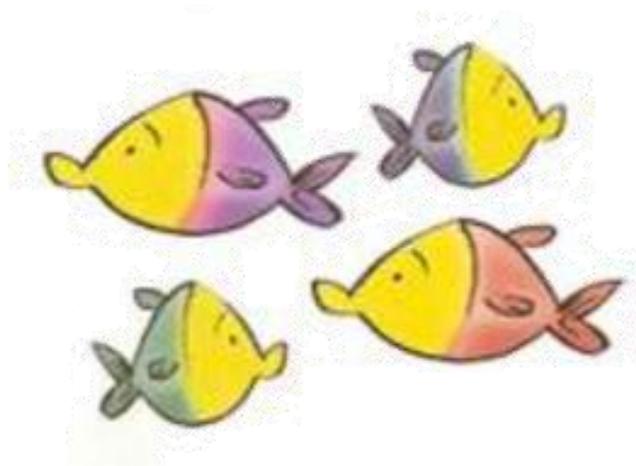
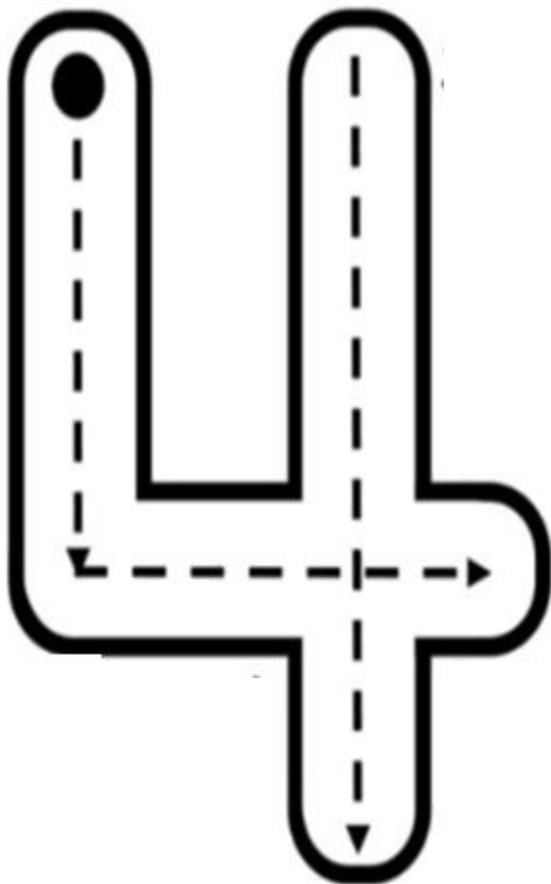
**Orientação** - Reforce a importância de identificar a quantidade referente ao número 4, incentive o traçado de forma correta. Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 15

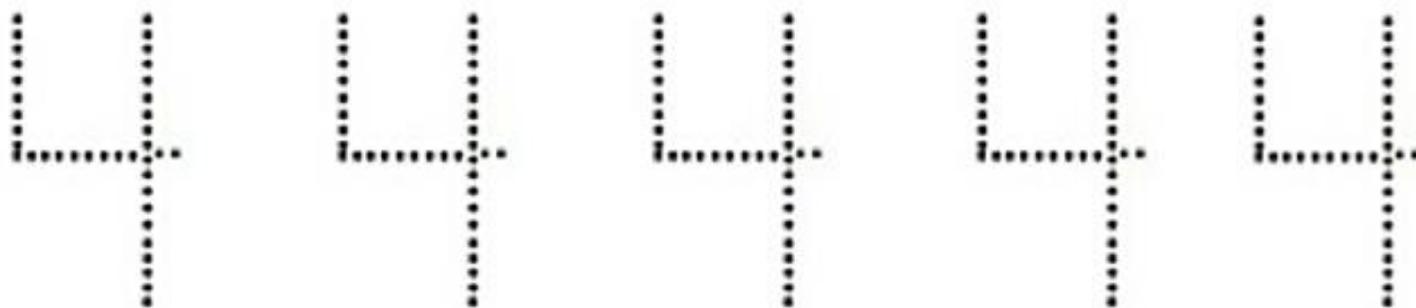
# APRENDENDO OS NÚMEROS

## NÚMERO 4

1. PASSE O DEDO SOBRE O NUMERAL 4, PINTE-O COM GIZ DE CERA E CONTINUE TRAÇANDO.



QUATRO PEIXES



**Campo de experiência – EO** (Eu, o outro e nós).

**Objetivo - (EI02EO01)** Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

**Orientação** - Essa atividade tem o objetivo de desenvolver a coordenação motora grossa, equilíbrio e agilidade. Siga as orientações descritas na atividade.

---

## AULA 16

### HORA DA BRINCADEIRA

#### 1. REDE DE BRINQUEDOS

**MATERIAL:** UMA TOALHA, VÁRIOS BRINQUEDOS.

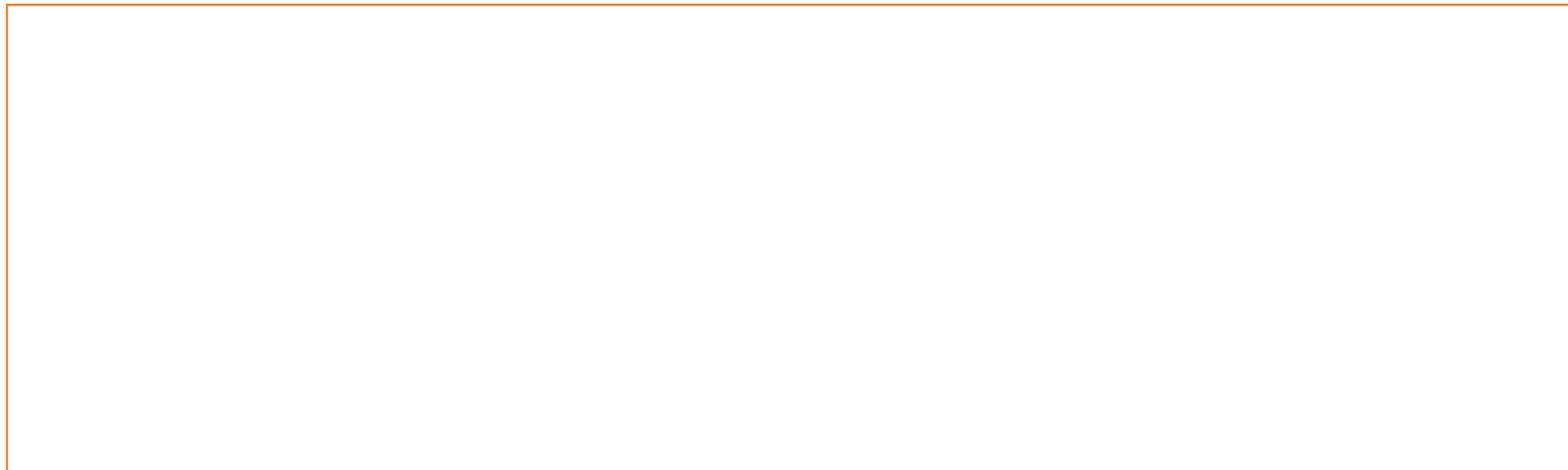
**VAMOS BRINCAR!**

CONVIDE OUTRA CRIANÇA PARA BRINCAR COM VOCÊ.

COMECE ESTENDENDO A TOALHA NO CHÃO, EM SEGUIDA COLOQUEM OS BRINQUEDOS EM CIMA DA TOALHA, SEGUREM PELAS PONTAS E LEVEM OS BRINQUEDOS ATÉ O CESTO SEM DEIXÁ-LOS CAIR NO CHÃO.

CONTE QUANTOS BRINQUEDOS VOCÊS CONSEGUIRAM COLOCAR NO CESTO.

#### 2. DESENHE UM DOS BRINQUEDOS QUE VOCÊ USOU NA BRINCADEIRA.



**Campo de experiência – CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo - (EI02CG05)** Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

**Orientação** - Que tal promover uma competição divertida entre as crianças? Deixar a criança organizar o boliche, empilhando ou enfileirando os pinos quando derrubá-los. além de divertida, a brincadeira estimula a atenção, concentração e agilidade dos pequenos.

## AULA 17

### BOLICHE COM ROLOS DE PAPEL HIGIÊNICO

**MATERIAIS:** ROLOS DE PAPEL HIGIÊNICO, TINTA GUACHE, CANETA E BOLINHA.

**COMO REALIZAR:** PINTE OS ROLOS CADA UM DE UMA COR. ESCREVA COM A AJUDA DE UM ADULTO OS NÚMEROS COMO SEGUE O MODELO.



#### VAMOS BRINCAR!

- ARRUME OS ROLOS DEPOIS DE SECO UM PERTO DO OUTRO.
- TOME DISTÂNCIA E ATIRE A BOLA DE MODO QUE CONSIGA DERRUBÁ-LOS. QUANTO MAIS ROLOS CAÍREM MELHOR SERÁ.

- CONTE QUANTOS ROLOS CONSEGUIU DERRUBAR. TENDE IDENTIFICAR OS NÚMEROS DOS ROLOS QUE CAÍRAM.

**OBSERVAÇÃO.** SE NÃO TIVER A BOLINHA PODERÁ CONFECCIONAR UMA COM PAPÉIS AMASSADOS OU USAR MEIAS ENROLADAS. E SE NÃO TIVER A TINTA PODERÁ DECORÁ-LOS COM LÁPIS DE COR.

ÓTIMA DIVERSÃO!

**Campo de experiência – EF** (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

**Objetivo - (EI02EF03)** Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhar, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

**Orientação** – Leia pausadamente a história e mostre as gravuras para que a criança compreenda a mesma.

## AULA 18

*Pirlimpimpim, conte  
para mim*

1. OUÇA COM ATENÇÃO O POEMA:



ESSA CASA É DE CACO  
QUEM MORA NELA É O MACACO.



ESSA CASA É TÃO BONITA  
QUEM MORA NELA É A CABRITA.



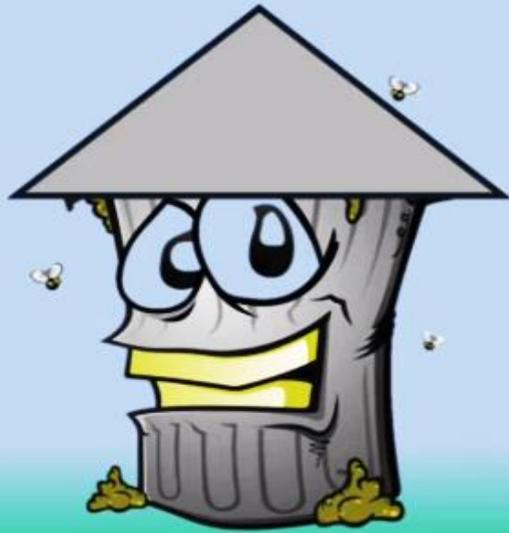
ESSA CASA É DE CIMENTO  
QUEM MORA NELA É O JUMENTO.



ESSA CASA É DE TELHA  
QUEM MORA NELA É A ABELHA.



ESSA CASA É DE LATA  
QUEM MORA NELA É A BARATA.



ESSA CASA É ELEGANTE  
QUEM MORA NELA É O ELEFANTE.



E DESCOBRI DE REPENTE  
QUE NÃO FALEI EM CASA DE GENTE.



1. CONVERSANDO SOBRE O POEMA.

A) QUAL É O NOME DO POEMA QUE VOCÊ OUVIU?

B) QUAIS SÃO OS ANIMAIS QUE APARECEM NO TEXTO?

C) QUEM ERA O CACO?

D) COMO É A CASA DO JUMENTO?

E) ONDE MORA A BARATA DO TEXTO?

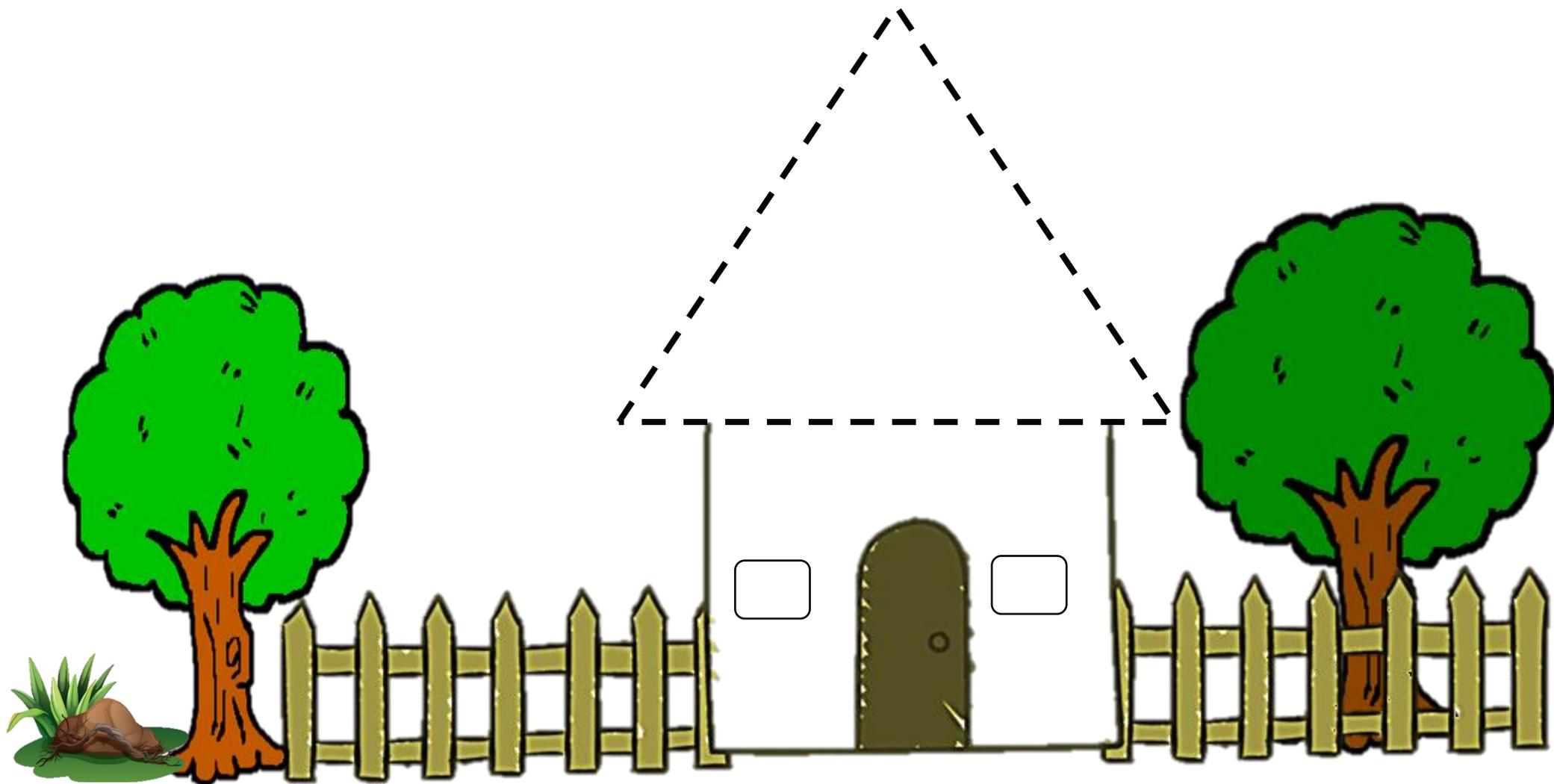
**Campo de experiência - CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo - (EI02CG05)** Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

**Siga a orientação descrita na atividade.**

## AULA 19

1. CUBRA O PONTILHADO COM GIZ DE CERA E PINTE O RESTANTE DA GRAVURA.



**Campo de experiência – TS** (Traços, sons, cores e formas).

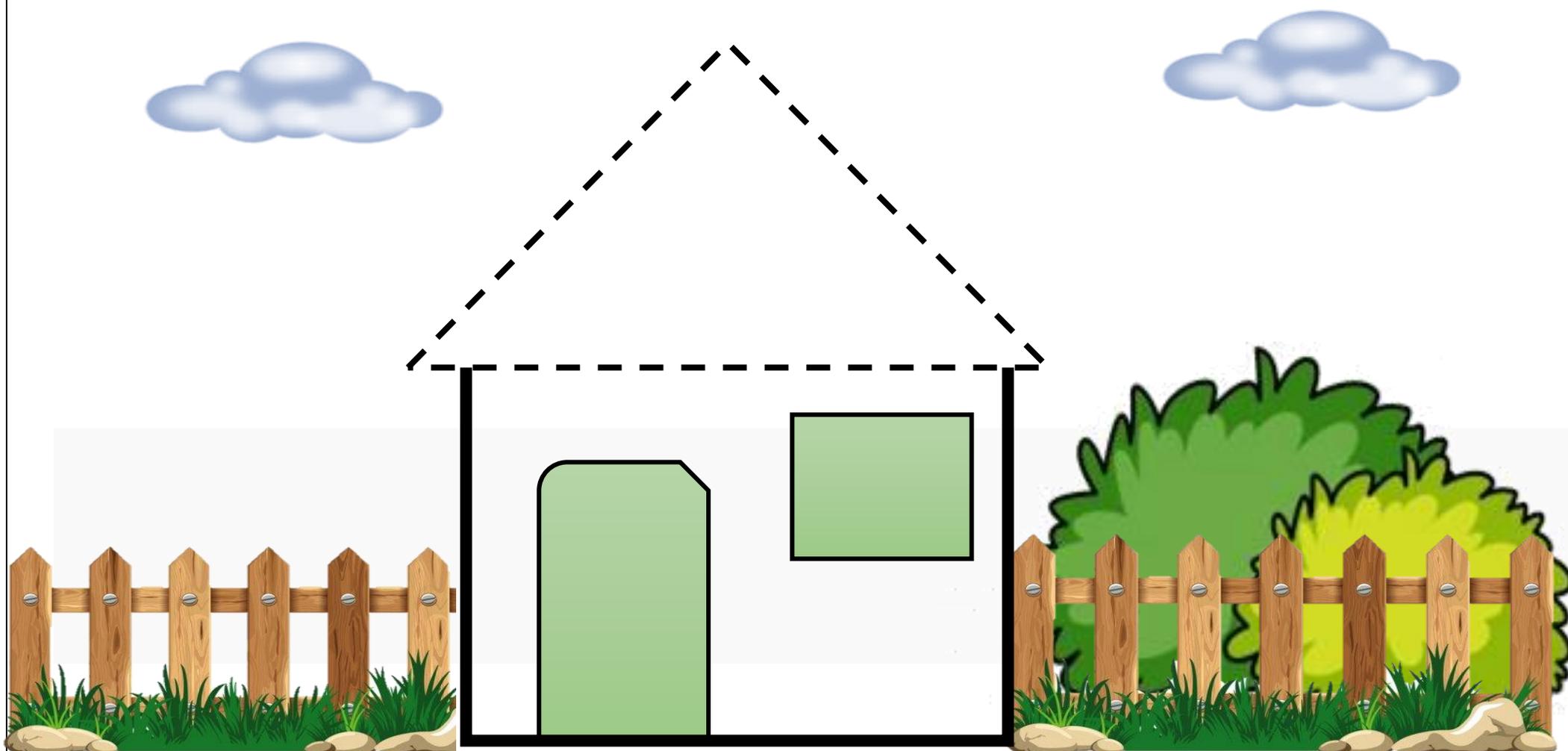
**Objetivo** - (EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos bidimensionais e tridimensionais.

**Orientação** – Dê a criança um quadrado de papel proporcional à figura da casa. Orientar a dobrar o quadrado, juntando as pontas de modo a formar um triângulo. Pedir que cole o triângulo sobre a casa formando o telhado.

---

## AULA 20

1. COLE A DOBRADURA (TRIÂNGULO) SOBRE O PONTILHADO FORMANDO O TELHADO DA CASA.



**Campo de experiência - TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS02)** Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos bidimensionais e tridimensionais.

**Siga as orientações descritas na atividade.**

---

## **AULA 21**

**1. DESENHE A FIGURA DE UMA CASA PARECIDA COM A SUA OU RECORTE E COLE.**



**Campo de experiência – ET** ( Espaços, tempos, quantidades, relações e transformação)

**Objetivo - (EI02ET07)** Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

**Orientação** - Reforce a importância de identificar a quantidade referente ao número 5, incentive o traçado de forma correta. Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 22

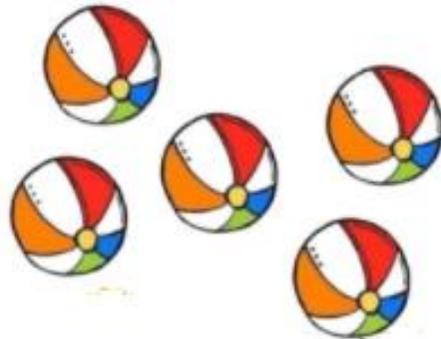
# APRENDENDO OS NÚMEROS

## NÚMERO 5

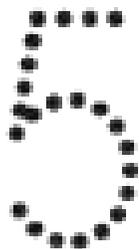
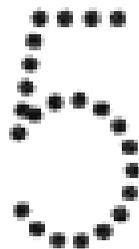
1. ASSISTA AO VÍDEO DO NÚMERO 5 COM ATENÇÃO.

LINK - <https://www.youtube.com/watch?v=nr3aVQ0iWn4>

1. PASSE O DEDO SOBRE O NUMERAL 5, PINTE-O COM GIZ DE CERA E CONTINUE TRAÇANDO.



CINCO BOLAS



**Campo de experiência - TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS01)** Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

**Orientação** – Essa brincadeira auxilia no desenvolvimento do vocabulário, estímulo a percepção de sons e ritmos variados, além de brincar com as possibilidades sonoras. Entregue vários potes e os gravetos para as crianças produzirem sons batendo os gravetos nos potes. conforme as crianças vão testando diferentes possibilidades, vá mostrando que em cada tipo de superfície o som é diferente. Mostre que em diferentes potes de plástico o som é semelhante, mas no metal é mais estridente.

---

## AULA 23

### HORA DA BRINCADEIRA

#### SONS NOS OBJETOS

**MATERIAIS:** POTES DE TAMANHOS E MATERIAIS DIFERENTES (LATAS, TAMPAS, MADEIRA), COLHERES DE PAU OU GRAVETOS GROSSOS, COLHERES DE METAL...

#### COMO BRINCAR:

- 1) PRODUZA SONS BATENDO LATAS, TAMPAS, COLHERES, ETC.
- 2) CANTE MÚSICAS CONHECIDAS ACOMPANHANDO O SOM COM AS BATIDAS.
- 3) BRINCAR DE BATER BEM RÁPIDO, BEM LENTO E RITMO NORMAL.



**Campo de experiência – CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo - (EI02CG01)** Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

**Siga as orientações descritas na atividade.**

---

## AULA 24

### VAMOS CANTAR?

1. ASSISTA AO VÍDEO CANTE E DANCE COM SUA FAMÍLIA.

MÚSICA: COLORIDOS – PALAVRA CANTADA

**LINK - <https://www.youtube.com/watch?v=x8VNNyobJRo>**

2. FAÇA UMA PINTURA BEM BONITA NO ESPAÇO ABAIXO USANDO AS CORES APRESENTADAS NO VÍDEO.



**Campo de experiência - CG** (Corpo, gestos e movimentos).

**Objetivo** - (EI02CG04) Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo.

**Orientação** - Use o varal de sua casa para pendurar as fitas. Se ele não estiver disponível, use barbante para improvisar um. Cada pedaço de fita deve ser preso com um pregador. A atividade consiste em pedir às crianças para colocarem o prendedor nas fitas, retalhos ou meias. Depois pedir para retirar as fitas, uma a uma.

## AULA 25

### HORA DA BRINCADEIRA

#### **MATERIAIS: PREGADOR, FITAS OU MEIAS OU RETALHOS DE TECIDO**

1. PEGAR O PREGADOR COM O DEDO INDICADOR E O POLEGAR; APERTAR PARA ABRIR E COLOCAR SOBRE A FITA DE MODO QUE A PEÇA FIQUE PRESA NO VARAL.
2. RETIRAR AS FITAS UMA A UMA.

**DICA:** CASO NÃO TENHA AS FITAS, PODERÁ IMPROVISAR FAZENDO TIRAS COM ALGUM TECIDO QUE NÃO ESTEJA UTILIZANDO.



**Campo de experiência – TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS03)** Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 26

### VAMOS CANTAR?

# Cinco Patinhos

1. CANTE A MÚSICA COM SUA FAMÍLIA.

LINK - <https://www.youtube.com/watch?v=R45X-954WSE>



CINCO PATINHOS FORAM  
PASSEAR  
ALÉM DAS MONTANHAS PARA  
BRINCAR  
A MAMÃE GRITOU: "QUÁ, QUÁ,  
QUÁ, QUÁ"  
MAS SÓ QUATRO PATINHOS  
VOLTARAM DE LÁ



QUATRO PATINHOS FORAM PASSEAR  
ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR  
A MAMÃE FALOU: "QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ"  
MAS SÓ TRÊS PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.



TRÊS PATINHOS FORAM PASSEAR  
ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR  
A MAMÃE FALOU: "QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ"  
MAS SÓ DOIS PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.



DOIS PATINHOS FORAM PASSEAR  
ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR  
A MAMÃE FALOU: QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ  
MAS SÓ UM PATINHO VOLTOU DE LÁ.



UM PATINHO FOI PASSEAR  
ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR  
A MAMÃE FALOU: "QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ"  
MAS NENHUM PATINHO VOLTOU DE LÁ.



A MAMÃE PATINHA FOI PROCURAR  
ALÉM DAS MONTANHAS, NA BEIRA DO MAR  
A MAMÃE FALOU: "QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ!"  
E OS CINCO PATINHOS VOLTARAM DE LÁ



A MAMÃE FALOU: "QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ!"  
E TODOS OS PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.

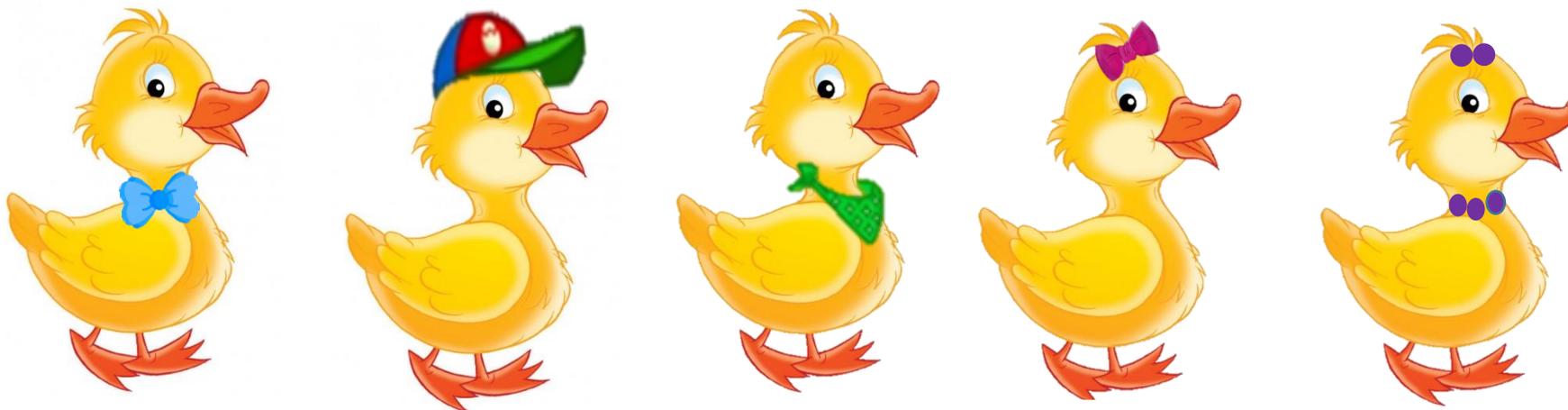
**Campo de experiência – TS** (Traços, sons, cores e formas).

**Objetivo - (EI02TS03)** Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

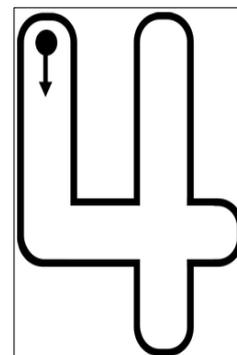
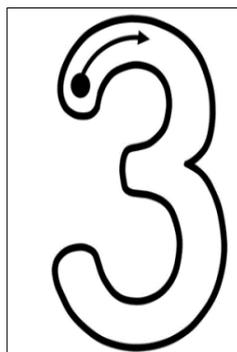
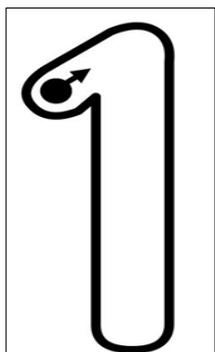
Siga as orientações descritas na atividade.

## AULA 27

1. CONTE OS PATINHOS.



2. PINTE O NÚMERO REFERENTE A QUANTIDADE DE PATINHOS QUE VOCÊ CONTOU NA QUESTÃO ANTERIOR.



# Secretaria Municipal de Educação

CNPJ: 18.457.242/0001-74



PREFEITURA DE  
**ITURAMA**  
TRABALHO QUE GERA RESULTADO  
Gestão 2021 - 2024