

Educação Infantil

CRECHE



Volume 1

Secretaria Municipal de Educação



PREFEITURA DE
ITURAMA
TRABALHO QUE GERA RESULTADO

Gestão 2021 - 2024

EDUCAÇÃO INFANTIL - CRECHE



Interação Escola e Família

OLÁ FAMÍLIAS!

AINDA ESTAMOS VIVENDO DIAS DIFERENTES DA NOSSA ROTINA HABITUAL.

A PANDEMIA DO CORONAVÍRUS, CONTINUA ALTERANDO NOSSAS VIDAS E TEMOS QUE NOS ADAPTAR ÀS MUDANÇAS, NÃO É MESMO?

POR ALGUM TEMPO AS CRIANÇAS AINDA VÃO DEIXAR DE FREQUENTAR A ESCOLA, PORÉM NÃO DEIXARÃO DE APRENDER. PENSANDO EM AJUDAR AS FAMÍLIAS A ENFRENTAR ESSE MOMENTO, PREPARAMOS ESSE MATERIAL QUE VAI APOIAR AS CRIANÇAS EM EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGENS EM CASA.

É IMPORTANTE RESSALTAR QUE A **PRÉ-ESCOLA** É UMA PARCEIRA IMPORTANTE NESSA JORNADA DE APRENDIZAGENS DAS CRIANÇAS, QUE SE TORNA AINDA MAIS POTENTE QUANDO HÁ ESSE ENCONTRO: **FAMÍLIA E ESCOLA**.

VAMOS VIVER ESSE MOMENTO DIFÍCIL DE MÃOS DADAS. AS CRIANÇAS VÃO APRENDER MUITO COM TUDO ISSO!

CONTAMOS COM A AÇÃO E APOIO DE VOCÊS!



ATIVIDADES DOMICILIARES PARA O ALUNO

Aluno (a): _____

Professora: _____ Contato: _____

Data da retirada: _____ Data da devolução _____

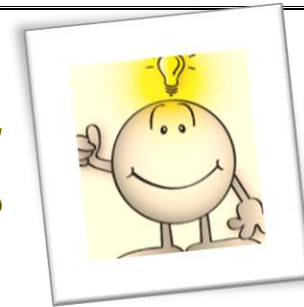
JUNTOS, ESCOLA E FAMÍLIA EM PROL DA EDUCAÇÃO E CONTRA O COVID-19!

Querida família,

Com o objetivo de minimizar o impacto da perda de aulas durante esse tempo de quarentena e para dar continuidade ao currículo escolar preparamos os conteúdos para serem aplicados em casa, mas para isso contamos com seu apoio para que as crianças realizem as atividades. Na realização das mesmas a criança poderá utilizar: lápis preto, giz de cera, lápis de cor, o celular, o computador; observando as orientações e lembrando que a equipe pedagógica estará a sua disposição no período da aula para auxiliar a criança nas dúvidas que surgirem.



DICAS ÚTEIS!



Rotina: Separe um tempo para a realização das atividades com a criança.

Cabeçalho: Coloque o nome da criança e a data que realizou a atividade.

Acompanhamento: A criança precisa da orientação de um adulto para a realização das atividades domiciliares, mas lembrem-se que a atividade é **dela**, contamos com o seu apoio.

Grupo do WhatsApp da turma com o professor (a): Será criado pela escola para explicação e orientação das atividades propostas.

Esclarecimento de dúvidas: para realizar as atividades, caso seja necessário, a criança ou responsável poderá entrar em contato direto com suas professoras durante a semana, nos horários das 7h às 11h30min ou 13h às 17h30min por telefone ou via WhatsApp (exceto: sábados, domingos e feriados).

A retirada das apostilas impressas: Será na escola por seus responsáveis, das **07h às 11h30min e das 13h às 17h30min**, sem gerar aglomeração, retirando-se do local assim que pegar as atividades.

ATENCIOSAMENTE, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E EQUIPE PEDAGÓGICA

Campos de experiências: EO (O eu, o outro e o nós) EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) CG (Corpo, gestos e movimentos)

Objetivos: Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. / Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões. / Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo.

Orientação: Posicione a criança ao seu lado e em frente ao espelho. Realize a brincadeira SEU e MEU, a qual consiste em perguntar a criança sobre uma parte do seu corpo.

AULA 1

Espelho, espelho meu

1. ORGANIZE UM ESPELHO ONDE A CRIANÇA POSSA OBSERVAR SEU ROSTO OU O CORPO TODO. POSICIONE-SE NA ALTURA DA CRIANÇA E REALIZE A BRINCADEIRA SEGUINDO OS PASSOS ABAIXO:

- ONDE ESTÁ A BOCA DO (A)? (Fala o nome da criança);
- ONDE ESTÁ A MINHA BOCA?
- ONDE ESTÁ O NARIZ DO (A)? (Repete o nome da criança) / ONDE ESTÁ MEU NARIZ?

CONTINUE A BRINCADEIRA UTILIZANDO OUTRAS PARTES DO CORPO, COMO OLHOS, MÃOS, PÉS, BARRIGA ETC. APROVEITE O MOMENTO PARA FALAR SOBRE AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS COMO: COR DOS OLHOS, DO CABELO, DA PELE. COMPARE COM AS SUAS DIFERENÇAS. Ex. O MEU CABELO É PRETO E O SEU? / OS MEUS OLHOS SÃO PRETOS E OS SEUS?

2. MOSTRAR PARA A CRIANÇA QUE ELA TEM: UMA BOCA, UM NARIZ, DOIS OLHOS, DUAS SOBRANCELHAS, DUAS ORELHAS, UMA CABEÇA.

MUSICALIZAR E BRINCAR

1. CANTE A MÚSICA ABAIXO COM A CRIANÇA AINDA NA FRENTE DO ESPELHO, INCENTIVANDO-A PARA QUE ELA APONTE PARA AS PARTES DO CORPO MENCIONADAS NA CANÇÃO.



CABEÇA, OMBRO JOELHO E PÉ,
JOELHO E PÉ

CABEÇA, OMBRO JOELHO E PÉ,
JOELHO E PÉ

OLHOS, OUVIDOS, BOCA E NARIZ
BOCA E NARIZ

CABEÇA, OMBRO JOELHO E PÉ
JOELHO E PÉ

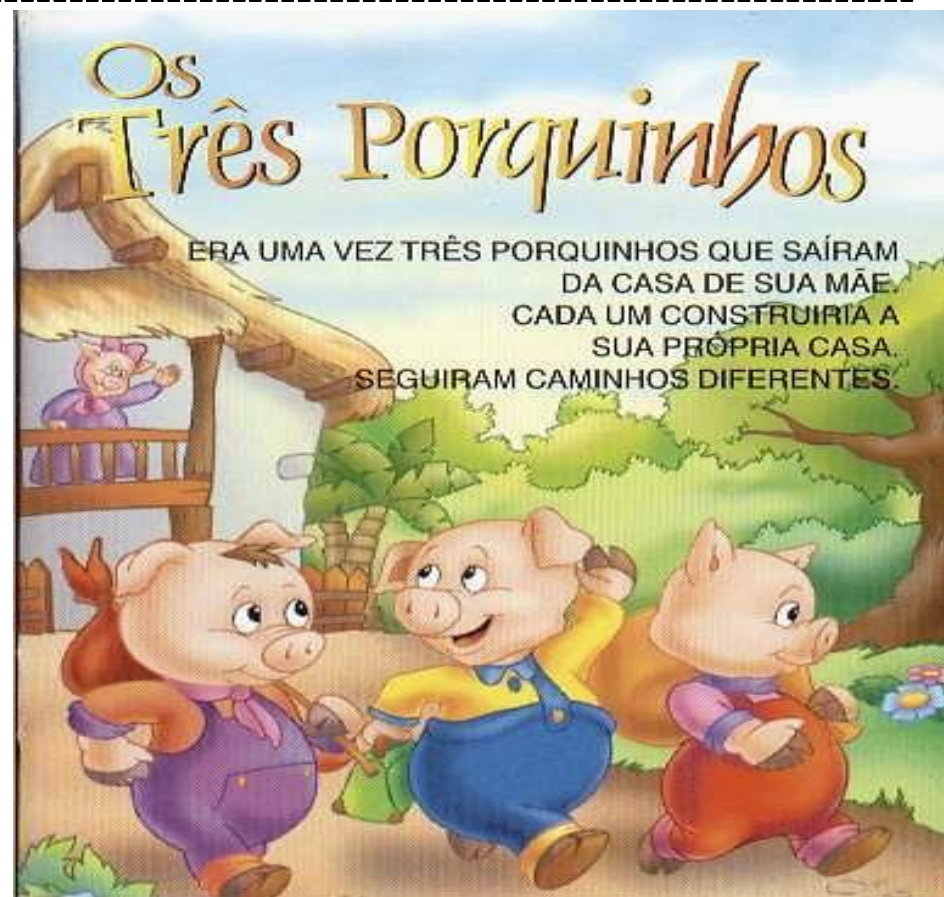
SUGESTÃO DE VÍDEO - <https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8XIs>

Campos de experiências: EO (O eu, o outro e o nós) EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) /TS (Traços, sons, cores e formas)
Objetivos: Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender. / Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. / Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.
Orientação: Uma sugestão para sua contação de histórias: que tal fazer uma cabaninha com lençóis, ou outro tecido de sua preferência, colocar almofada, travesseiros ou edredons dobrados, use sua imaginação para criar um ambiente aconchegante para as crianças, e pedir a ajuda delas para a arrumação também é muito importante.

AULA 2

Pirlimpimpim, conte para mim

1. CONTAR A HISTÓRIA EXPLORANDO AS IMAGENS PARA QUE A CRIANÇA POSSA INTERAGIR COM O TEXTO.

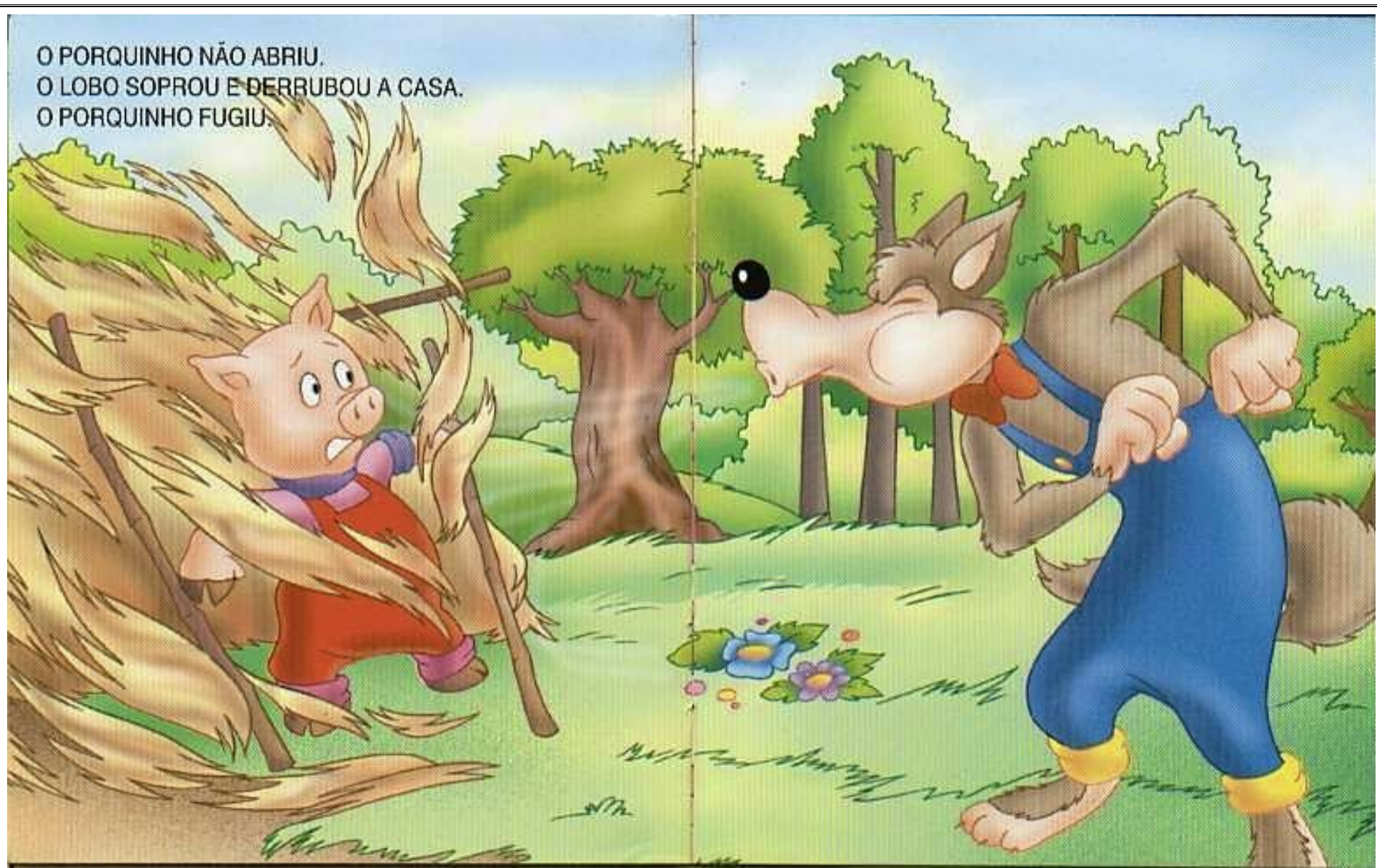


O PRIMEIRO PORQUINHO CONSTRUIU A SUA CASA COM PALHA. LOGO FICOU PRONTA E ELE FOI DORMIR.

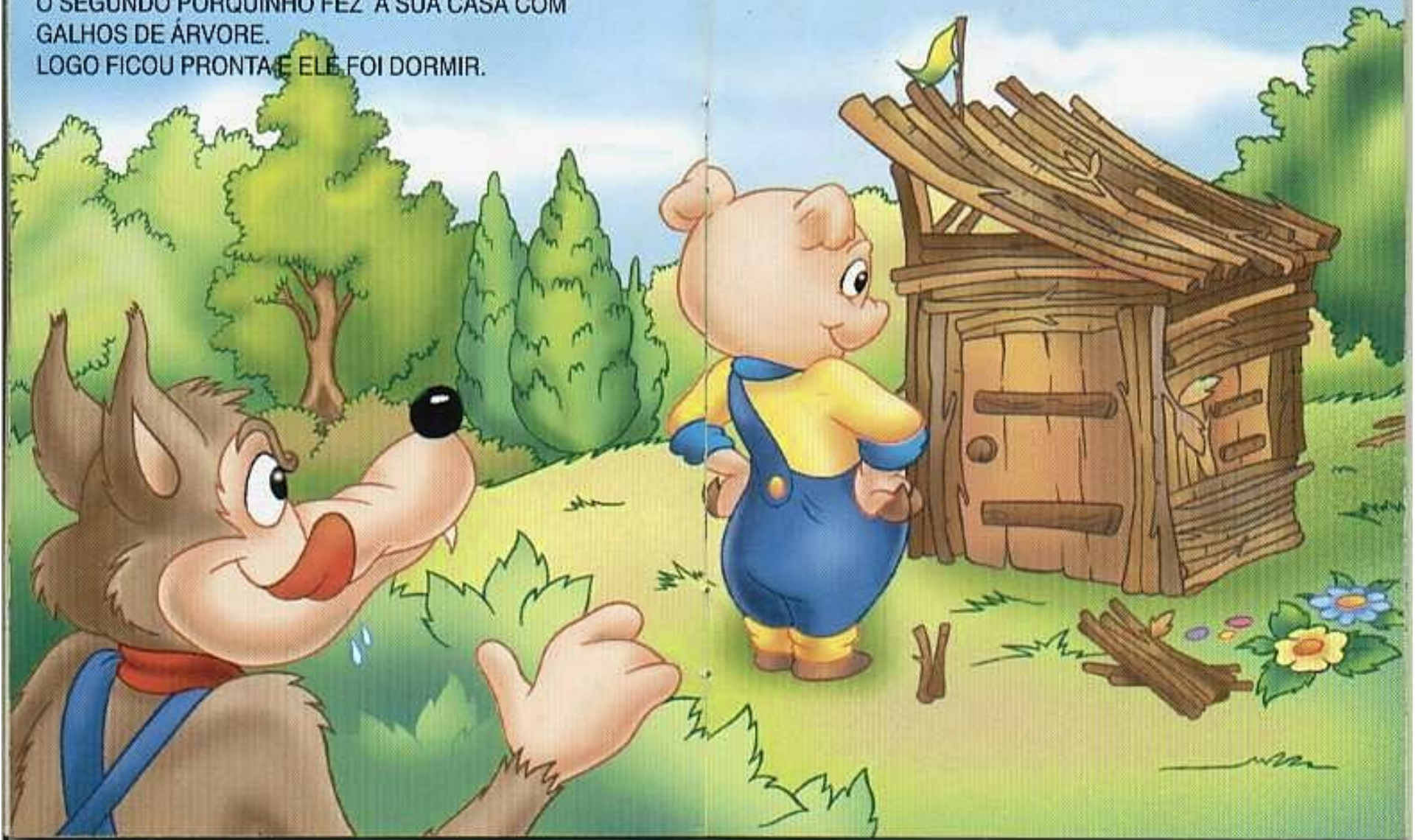
CHEGOU UM LOBO QUE QUERIA COMER O PORQUINHO E DISSE:
-ABRA ESTA PORTA OU DERRUBAREI ESTA CASA COM UM SOPRO SÓ!



O PORQUINHO NÃO ABRIU.
O LOBO SOPROU E DERRUBOU A CASA.
O PORQUINHO FUGIU.



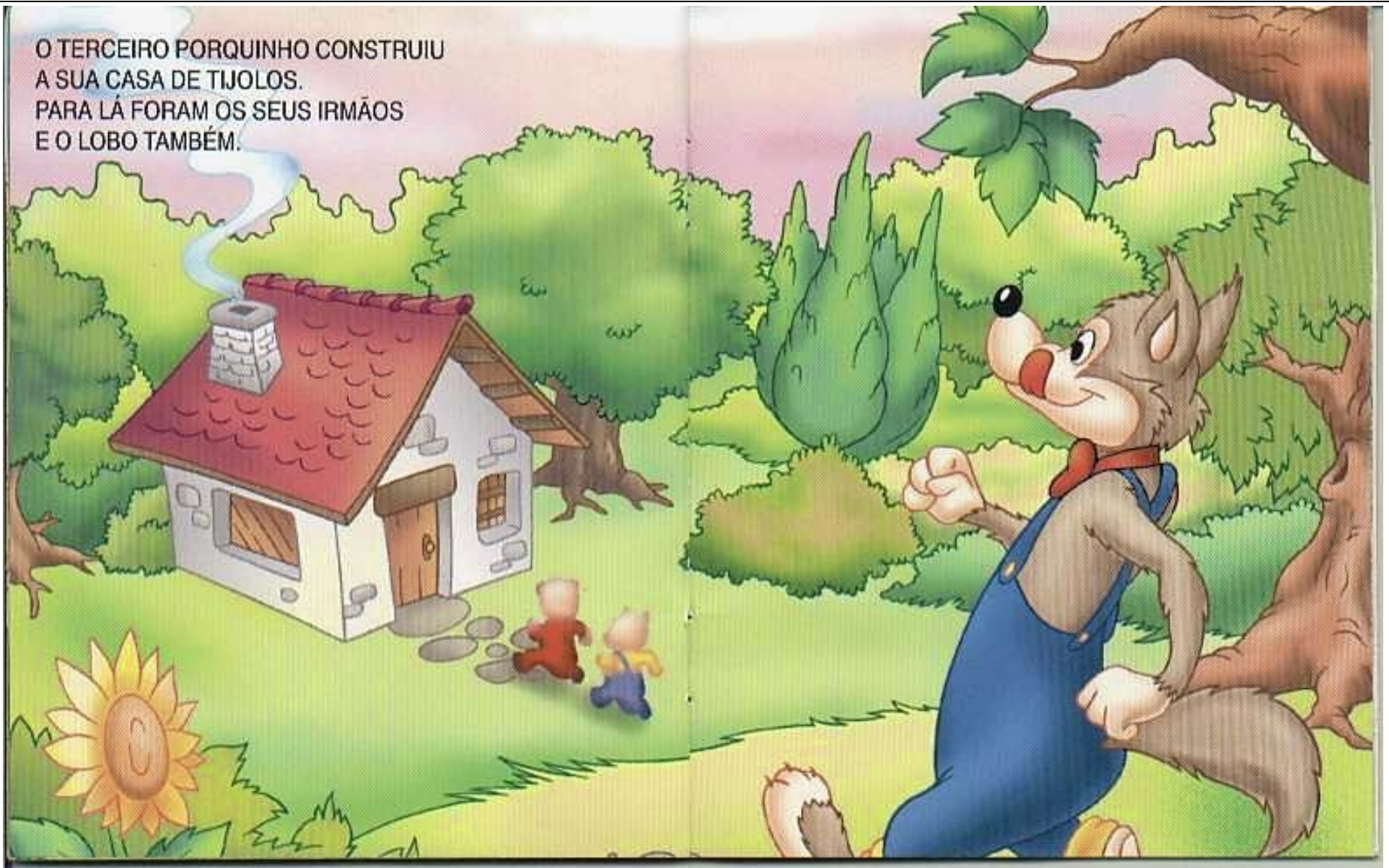
O SEGUNDO PORQUINHO FEZ A SUA CASA COM GALHOS DE ÁRVORE. LOGO FICOU PRONTA E ELE FOI DORMIR.





OUTRA VEZ VEIO O LOBO:
-PORQUINHO, ABRA A PORTA OU VOU
ASSOPRAR E DERRUBAR TUDO.
O PORQUINHO NÃO ABRIU,
O LOBO ASSOPROU E DERRUBOU A CASA.
MAS O PORQUINHO FUGIU E SE ESCONDEU,
E O LOBO QUERIA SABER
"ONDE SE METEU ESTE PORQUINHO?"

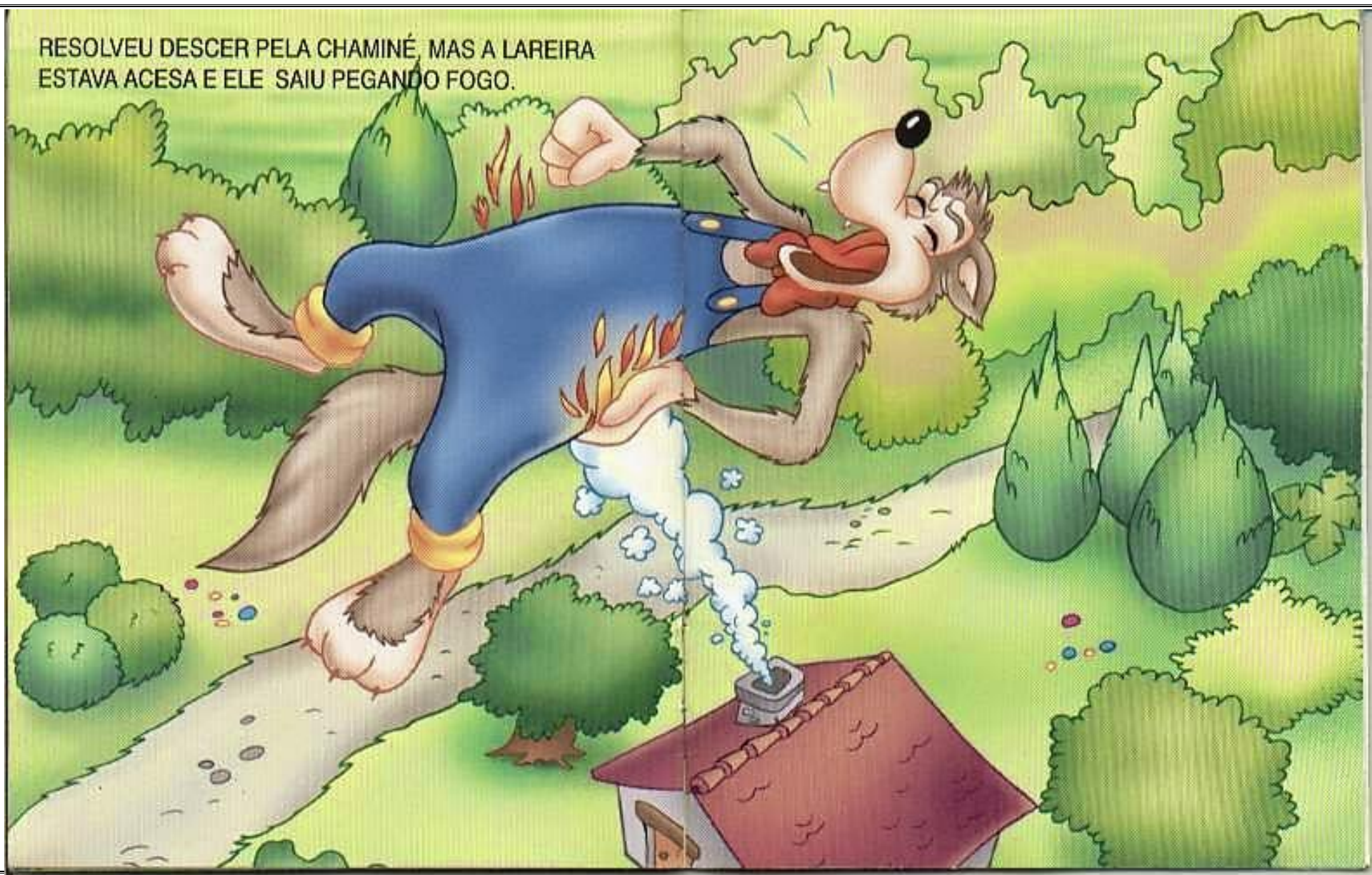
O TERCEIRO PORQUINHO CONSTRUIU
A SUA CASA DE TIJOLOS.
PARA LÁ FORAM OS SEUS IRMÃOS
E O LOBO TAMBÉM.



MAS DESTA VEZ, O LOBO
SOPROU ATÉ CANSAR E NÃO
DERRUBOU A CASA.



RESOLVEU DESCER PELA CHAMINÉ, MAS A LAREIRA ESTAVA ACESA E ELE SAIU PEGANDO FOGO.





1- APÓS A LEITURA DA HISTÓRIA
PERGUNTE PARA A CRIANÇA:

a) QUAL A HISTÓRIA QUE VOCÊ
OUVIU?

b) QUAIS OS ANIMAIS QUE
APARECERAM NA HISTÓRIA?

c) QUANTOS PORQUINHOS?

d) QUANTOS LOBOS?

e) REFORCE A QUANTIDADE DE
ANIMAIS(4) USANDO OBJETOS PARA
FAZER A CONTAGEM.

AULA 3

1. CONTE PARA SUA FAMÍLIA O NOME DO PORQUINHO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU. DEPOIS, DESENHE-O COMO CONSEGUIR. ATENÇÃO! NÃO ESQUEÇA DE FAZER A CASINHA DELE TAMBÉM.



Campos de experiências: TS (Traços, sons, cores e formas) / EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação).

Objetivo: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais./ Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

Orientação: Organize o espaço e separe todos os ingredientes junto com a criança. Deixe que coloque os ingredientes, manipule a massa, separe em pequenos pedaços e adicione cores. Nesse momento deixe-a: sinta o cheiro, o sabor e a textura dos alimentos utilizados.

AULA 4

Meleca na mão é pura diversão

1. O PRIMEIRO PASSO É A CONFECÇÃO DE **MASSINHA DE MODELAR** CASEIRA.

INGREDIENTES:

1 XÍCARA DE FARINHA DE TRIGO

1 XÍCARA DE SAL

1 COLHER DE CHÁ DE ÓLEO DE COZINHA

1 XÍCARA DE ÁGUA

KI-SUCO DE MORANGO OU LIMÃO OU CORANTE ALIMENTÍCIO VERMELHO OU VERDE)

MODO DE FAZER

1. MISTURE O SAL, A FARINHA E O ÓLEO E MEXA
2. COLOCANDO A ÁGUA AOS POUCOS ATÉ ALCANÇAR A TEXTURA QUE PRECISA.
3. SEPARE EM BOLINHAS FAÇA UM FURO NO MEIO E COLOQUE A ANILINA
4. AMASSE ATÉ MISTURAR O PÓ DO SUCO OU O CORANTE À MASSA.

PRONTINHO, AGORA É SÓ BRINCAR.



Campo de experiência: CG (Corpo, gestos e movimentos)

Objetivos: Comunicar-se e interagir com outras pessoas, usando movimentos, gestos, fala e outras formas de expressão.

Orientação: Apresentar a brincadeira para a criança e realizá-la com ela.

AULA 5

Hora da brincadeira

JOGO: ACERTE A BOLA NA CASA DO PORQUINHO.

COLOQUE TRÊS CAIXAS DE PAPELÃO E FALE QUE CADA CAIXA É A CASA DE UM PORQUINHO. EM CIMA DE CADA CAIXA COLOQUE UM OBJETO PARA REPRESENTAR O PORQUINHO. A 1ª CASA É DO PORQUINHO CÍCERO, A 2ª DO PORQUINHO HEITOR E A 3ª DO PRÁTICO. PEGUE UMA BOLA E PEÇA PARA A CRIANÇA CHUTÁ-LA A UMA CERTA DISTÂNCIA. SE ENTRAR NA CASINHA DO PORQUINHO É PONTO. SE A BOLA FOR NO OBJETO (PORQUINHO) A CRIANÇA PERDE PONTO.

JOGUE VÁRIAS VEZES, DEPOIS PEGUE OS OBJETOS QUE USOU REPRESENTANDO OS PORQUINHOS E CONTE COM A CRIANÇA PARA ELA ASSIMILAR A NOÇÃO DE QUANTIDADE.

Importante. Caso a criança não acerte o alvo e começar a chorar, explique que nem sempre a gente ganha e que o importante é brincar e se divertir.

Campos de experiências: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) / TS (Traços, sons, cores e formas).

Objetivos: Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. / Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

Orientação: Escolha um local agradável e silencioso para esta atividade, pode ser um espaço ao ar livre ou usar a sala de casa, preparando um espaço com tapete e almofadas. Conte a história mostrando as imagens para a criança.

AULA 6

Pirlimpimpim, conte para mim

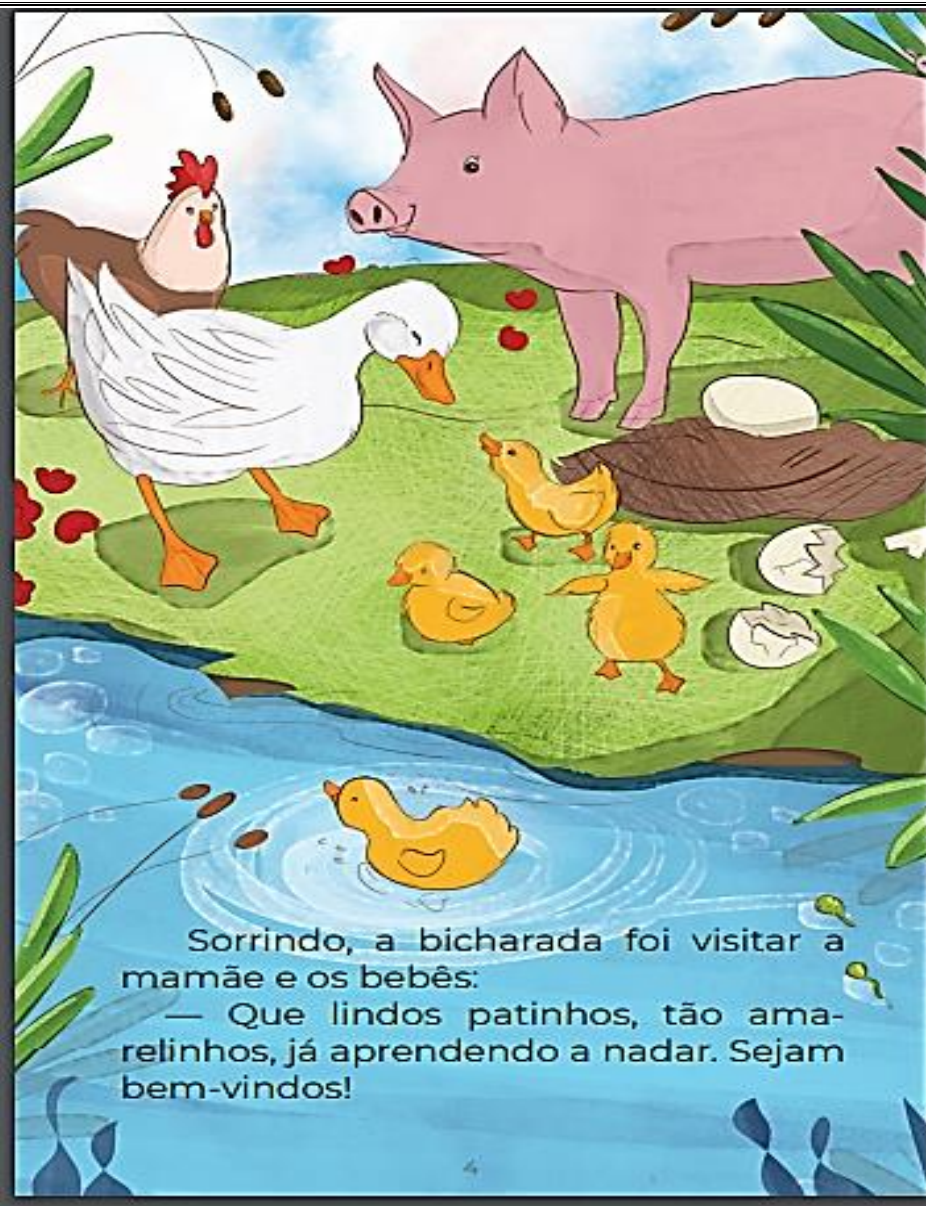
1. CONTAR A HISTÓRIA EXPLORANDO AS IMAGENS PARA QUE A CRIANÇA POSSA INTERAGIR COM O TEXTO.





Em uma bonita manhã de outono, a pata Sofia construiu seu ninho de gravetos perto do lago. Então passou a chocar. E, depois de trinta e três dias, cinco de seis ovos se quebraram, e os filhotinhos nasceram — todos belos e saudáveis.

3



Sorrindo, a bicharada foi visitar a mamãe e os bebês:

— Que lindos patinhos, tão amarelinhos, já aprendendo a nadar. Sejam bem-vindos!

4



Mas ainda havia um ovo, que não se abria.
— Será que não vingará? — os animais se perguntavam.

5



Preocupada e esperançosa, Sofia continuou a chocar. Enfim a casca trincou, e nasceu uma avezinha bem diferente, que não tinha a mesma cor e graciosidade de seus irmãos. A família achava isso estranho:
— Quá-quá-quá!

6





— Você não pertence à nossa família, pato feio, que não sabe mergulhar!



Rejeitado, o patinho partiu. Não só nadou, como andou muito. Quando quase se abeirava de um rio, viu um bando de gansos flutuando sobre as águas.



— Eles são cinzas e se parecem comigo. Achei a minha família!

Mas os gansos o expulsaram com ruídos estridentes:

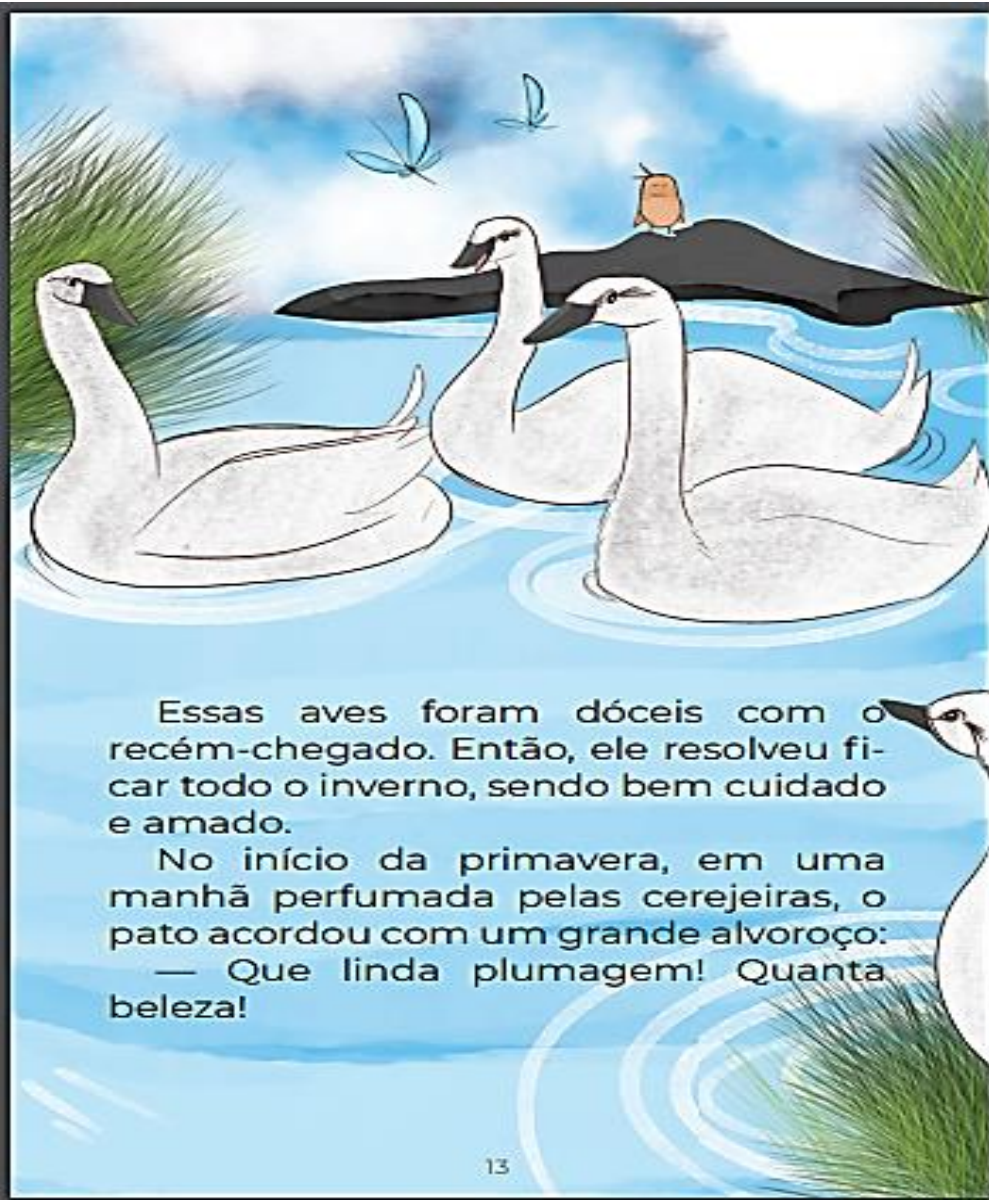
— Não aceitamos estranhos em nosso lar!

11



No entanto, o patinho desprezado nunca desistia... Enquanto procurava, ia crescendo e se emplumando. Certo dia, encontrou uma grande lagoa, onde viviam aves de pescoços longos e sinuosos, de plumas alvas, com elegância inigualável.

12



Essas aves foram dóceis com o recém-chegado. Então, ele resolveu ficar todo o inverno, sendo bem cuidado e amado.

No início da primavera, em uma manhã perfumada pelas cerejeiras, o pato acordou com um grande alvoroço:

— Que linda plumagem! Quanta beleza!



Sem acreditar nos elogios, ele olhou para o reflexo na água e se deu conta de que pertencia àquela família. Na verdade, o patinho feio era um cisne — o mais bonito de todos!

1. APÓS A LEITURA MOSTRANDO AS IMAGENS, FAÇA AS SEGUINTE PERGUNTAS PARA A CRIANÇA

- O QUE ACONTECEU COM O PATINHO FEIO?
- O QUE VOCÊ VÊ NESSA IMAGEM? (Mostrar uma imagem da página 24)
- O QUE ESSE PERSONAGEM ESTÁ FAZENDO? (Mostrar a imagem da Pata Sofia, no ninho)
- O QUE VOCÊ ACHA QUE ELE ESTÁ SENTINDO? (Mostrar a imagem do patinho triste)

2. FALE PARA SUA FAMÍLIA QUAL ERA A COR DOS PATINHOS DA PATA SOFIA. DEPOIS FAÇA UMA PINTURA BEM BONITA NO ESPAÇO ABAIXO, USANDO TINTA GUACHE OU GIZ DE CERA, NA MESMA COR DOS PATINHOS.



Campos de experiências: ET (Espaço, tempo, quantidade, relação e transformação) / **TC** (Traços, sons cores e formas)

Objetivos: Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc. em contextos diversos. / Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

Orientação: Ajudar a criança contar os dedos da mão (apenas oralmente) em seguida contorne a mão esquerda dela no espaço abaixo.

AULA 7

1. CONTE PARA SUA FAMÍLIA QUANTOS FILHOTINHOS NASCERAM PERTO DO LAGO E CONTE ESSA QUANTIDADE NOS DEDOS DE SUA MÃO.
2. AGORA COM A AJUDA DE SUA FAMÍLIA, CONTORNE SUA MÃO NO ESPAÇO ABAIXO E PINTE-A COMO DESEJAR.

Campos de experiências: TS (Traços, sons, cores e formas) / ET (Espaço, tempo, quantidade e transformações)

Objetivos: Explorar e descobrir as propriedades de objetos e materiais (odor, cor, sabor, temperatura) / Explorar relações de causa e efeito (transbordar, tingir, misturar, mover e remover etc.) na interação com o mundo físico.

Orientação: Fazer a gelatina junto com a criança deixando-a experimentar e manipular os ingredientes. Explique todo o processo para que ela compreenda a experiência. Deixe-a sentir o cheiro, a temperatura da água, observar a cor, antes e depois de dissolvido o pó da gelatina. Explique também sobre a consistência da água antes e depois da gelatina pronta.

AULA 8

Meleca na mão é pura diversão

ATIVIDADE SENSORIAL COM GELATINA. Sugestão de vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=ApjjQq8bQ9Q>

MATERIAIS: UMA JARRA TRANSPARENTE, UM BRINQUEDO DE PLÁSTICO PEQUENO BEM HIGIENIZADO, UM RECIPIENTE DE PLÁSTICO (Onde serão colocados: o brinquedo e a gelatina).

INGREDIENTES: 1 GELATINA SABOR ABACAXI OU MARACUJÁ, 250ml DE ÁGUA QUENTE E 250ml DE ÁGUA GELADA.

MODO DE FAZER: DISSOLVA O PÓ DA GELATINA NA ÁGUA QUENTE MISTURANDO BEM. ACRESCENTE A ÁGUA GELADA E MEXA NOVAMENTE. DEPOIS DA GELATINA PRONTA COLOQUE O BRINQUEDO DENTRO DO RECIPIENTE E POR CIMA A GELATINA. LEVE PARA A GELADEIRA ATÉ ENDURECER. FAÇA UM POUCO EM OUTRO RECIPIENTE PARA QUE A CRIANÇA POSSA SABOREAR.

DEPOIS QUE A GELATINA ENDURECER:

DEIXE A CRIANÇA TOCAR, PROVAR O SABOR, BRINCAR, DESCOBRIR O BRINQUEDO, SE LAMBUZAR, POSSIBILITANDO A ELA O DESPERTAR DE DIFERENTES SENSAÇÕES COMO O DE SENTIR A TEMPERATURA, A TEXTURA, O CHEIRO E O GOSTO DESSE ALIMENTO.

Campos de experiências: TS (Traços, sons, cores e formas) / EO (O Eu, o outro e o nós).

Objetivos: Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música. / Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

Orientação: O uso de parlendas nas brincadeiras com as crianças ajuda no desenvolvimento da oralidade e na interação. Cante de frente para a criança, fazendo os gestos de acordo com a explicação abaixo.

AULA 9

Pirlimpimpim, cante para mim

1. PARA INICIAR A ATIVIDADE RECITE A PARLENDAS COM A CRIANÇA SENTADA DE FRENTE PARA VOCÊ.

JANELA, JANELINHA,

PORTA, CAMPAINHA

BÉÉÉÉMMMM!

MOSTRE UM OLHO (ENQUANTO FALA “JANELA”), O OUTRO OLHO (ENQUANTO FALA “JANELINHA”), A BOCA (ENQUANTO FALA “PORTA”) E COLOQUE O DEDO INDICADOR NO NARIZ (ENQUANTO DIZ “BÉÉÉÉMMMM”). FAÇA PRIMEIRO NO SEU ROSTO, DEPOIS NO ROSTO DA CRIANÇA. INCENTIVE-A A IMITAR A BRINCADEIRA. ESSA É UMA PARLENDAS CURTA E FÁCIL PARA REPETIR OS GESTOS.

Campos de experiências: EF (Escuta, fala, pensamento e imaginação) / TS (Traços, sons, cores e formas).

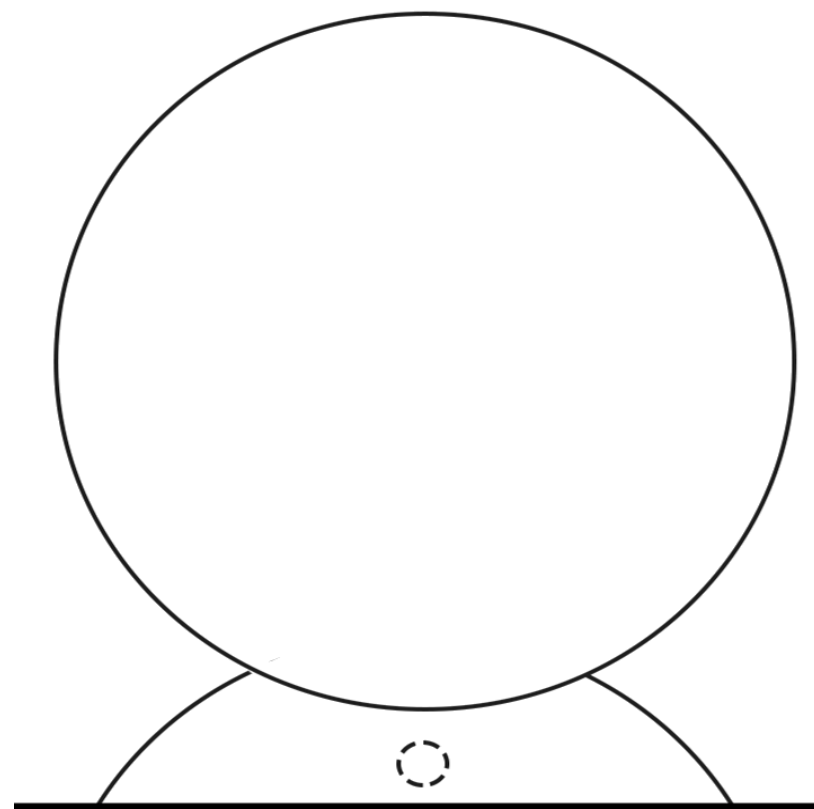
Objetivos: Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões;

Orientação: Leia o texto abaixo com a criança passando o dedo indicador nas linhas para que ela siga o que está sendo lido, depois peça para ela observar seu rosto no espelho, em seguida realize a atividade conforme a explicação

AULA 10

1. APÓS A OBSERVAÇÃO NO ESPELHO, COMPLETE O DESENHO COM AS PARTES FALADA NO TEXTO, DEPOIS DEIXE A CRIANÇA PINTAR COMO DESEJAR.

MEU ROSTO
É BONITO
NELE EU TENHO MEUS OLHOS,
MEU NARIZ E MINHA BOCA
EM CIMA FICA O CABELO
E DO LADO AS ORELHINHAS!



Observação. A atividade é da criança, portanto faça apenas a orientação da mesma.

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

Objetivos: Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

Orientação: Organize um circuito observando a indicação abaixo e auxilie a criança na realização do percurso, evitando acidentes.

AULA 11

Hora da brincadeira

1. PARA BRINCAR VOCÊ SÓ PRECISA ESCOLHER UM CENÁRIO E ORGANIZAR O AMBIENTE. NO CAMINHO VOCÊ PODERÁ PULAR, PASSAR POR BAIXO, POR CIMA. MAS, COM CUIDADO! ESCOLHA COM UM ADULTO, O QUE VOCÊ PODERÁ USAR. USE OS OBJETOS DA CASA, COMO: MESA, CADEIRA, ALMOFADAS, TOALHAS E REALIZAR O SEU PERCURSO, SEGUINDO OS PASSOS ABAIXO.

VAMOS LÁ?!

- PASSAR POR BAIXO DA MESA;
- PASSAR PELO TÚNEL DE CADEIRAS;
- ATRAVESSAR A PONTE FEITA COM A TOALHA;
- PASSAR POR CIMA DOS BANCOS (QUE BALANÇAM, ENTÃO A TAREFA NÃO É FÁCIL);
- PULAR AS ALMOFADAS UMA A UMA.

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

Objetivo: Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

Orientação: Acessar o link abaixo, da música do patinho colorido para que a criança possa ouvir, pular e dançar.

AULA 12

Musicalizar e brincar

Vídeo: Bento e Totó – O Patinho Colorido - Link- <https://www.youtube.com/watch?v=ZL9pTiY1RPg>

O Patinho Amarelinho
Resolveu mudar de cor
Usou tinta colorida
E azul ele ficou

Viva o Patinho Azul
Viva o Patinho Azul
Viva o Patinho Azul
Viva o Patinho Azul

O Patinho Azulzinho
Resolveu mudar de cor
Usou tinta colorida
E vermelho ele ficou

Viva o Patinho Vermelho
Viva o Patinho Vermelho
Viva o Patinho Vermelho
Viva o Patinho Vermelho

O Patinho Vermelhinho
Resolveu mudar de cor
Usou tinta colorida
E verdinho ele ficou

Viva o Patinho Verdinho
Viva o Patinho Verdinho
Viva o Patinho Verdinho
Viva o Patinho Verdinho

O Patinho que era Verde
Resolveu mudar de cor
Usou tinta colorida
E amarelo ele ficou

Viva o Patinho Amarelo
Viva o Patinho Amarelo
Viva o Patinho Amarelo
Viva o Patinho Amarelo

O Patinho Amarelinho
Resolveu mudar de cor
Usou tinta colorida
E azul ele ficou

AULA 13

1. LEIA O TEXTO ABAIXO COM A AJUDA DE SUA FAMÍLIA E PINTE O PATINHO COM GIZ DE CERA OU TINTA GUACHE. DEIXE-O BEM BONITO.



DEPOIS DE TANTO MUDAR
O PATINHO PERGUNTOU:
- QUAL SUA COR FAVORITA?
DÊ-ME ENTÃO ESSA COR!

Campo de experiência: CG (Corpo, gestos e movimentos)

Objetivo: Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

Orientação: Escolha o objeto a ser escondido junto com a criança e siga as orientações abaixo.

AULA 14

Hora da brincadeira

BRINCANDO DE TESOURO DO PIRATA

1. SIGA AS ORIENTAÇÕES ABAIXO E DIVIRTAM-SE.

COMO BRINCAR: ESCOLHA ALGUÉM PARA SER O PIRATA E PEÇA PARA QUE ELE OU ELA ESCONDA O TESOURO. (Este pode ser qualquer objeto que tenha em sua casa: um brinquedo, um utensílio de cozinha, ou até mesmo um brinde).

DEPOIS QUE O PIRATA ESCONDER O TESOURO, ESTIPULE UM TEMPO PARA QUE OS OUTROS PARTICIPANTES POSSAM ENCONTRÁ-LO. (Cinco minutos).

SE NÃO CONSEGUIREM ENCONTRAR, O PIRATA PODE DAR DICAS DE ONDE ESTÁ: (Está ficando quente, está frio, mais para a direita, mais para a esquerda). QUEM ACHAR O TESOURO FICA COM O BRINDE! MAS, SERÁ LEGAL DISTRIBUIR COM OS OUTROS E, PODE SER O PRÓXIMO A ESCONDER O OBJETO.

Secretaria Municipal de Educação

CNPJ: 18.457.242/0001-74

