

**ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA AUGUSTINHO MARCON**

**CATANDUVAS-SC**

**DIRETORA: TATIANA M. B. MENEGAT.**

**ASSESSORA TÉCNICA-PEDAGÓGICA MARISTELA APª. B. BARAÚNA**

**ASSESSORA TÉCNICA-ADMINISTRATIVA MARGARETE DUTRA**

**PROFESSORA: MARLI MONTEIRO DE FREITAS**

**2º ANO**

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA – ARTES – 28/09/2020 A 02/10/2020**

**TEMA: BRINCANDO TAMBÉM APRENDE**

**CONTEÚDO: JOGOS DE IMPROVISAÇÃO**



O brincar é uma ação livre da criança em que ela fica entre a realidade e a imaginação. A brincadeira com jogos impõem regras pré-definidas que precisam ser seguidas para que um vencedor apareça. E existe, ainda, uma conotação que muitas crianças menores não estão acostumadas a lidar: A da competitividade. “Quando participam de um jogo, elas têm de lidar com o sentimento de perda e também seguir algumas normas que não foram estabelecidas por elas, que talvez não sejam da sua vontade”, Brincar desenvolve o raciocínio, a criatividade, a imaginação, melhora o convívio, dá autonomia, favorece a formação integral, estimula os sentidos.

**1 - ATIVIDADE:** Precisa de dois participantes para começar o jogo. Cada um escolhe uma caixa **(VERAO OU INVERNO)**. **MATERIAIS:** para realizar a atividade você vai precisar de duas caixinhas ou potes pequenos, desenhe um pinguim, um sol, 4 peças de roupas e um calçado de verão, 4 peças de roupas e um calçado de inverno. Copie o modelo abaixo ou crie os seus modelos. Depois de tudo pronto, desenhado e pintado, recorte os quadrados conforme o desenho do modelo **abaixo**, devem ser todos do mesmo tamanho os desenhos.

**REGRAS DO JOGO:** Vire todas as peças para baixo e embaralhe. Cada participante pega 5 peças uma por vez sem olhar o desenho e coloca na caixa que escolheu. Vence o jogo quem tem mais peças com o tema escolhido **(verão ou inverno).** O **sol** representa o **verão** e o **pinguim** representa o **inverno.**

**EXEMPLO DA BRINCADEIRA ABAIXO**



REGISTRE ATIVIDADE POR FOTOS OU VÍDEOS E MANDE NO PARTICULAR DA PROFESSORA MARLI.

**DIVIRTA-SE! ÓTIMA SEMANA!**