



ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES.
DIRETORA: IVANIA NORA
ASSESSORA TÉCNICA PEDAGÓGICA: SIMONE CARL
ASSESSORA TÉCNICA ADMINISTRATIVA: TANIA NUNES
TURMA: 2º ANO

PROFESSORA: ANA ANDRÉIA BORTESE SILVESTRI

(NÃO PRECISA COPIAR O TEXTO, SOMENTE LER COM ATENÇÃO E REALIZAR A ATIVIDADE PRÁTICA)

ATIVIDADE DE ARTES: BRINCADEIRAS ANTIGAS
(ATIVIDADE PARA SEMANA DE 26/10 A 30/10)

NESTA SEMANA DAREMOS CONTINUIDADE NA SEQUÊNCIA DIDÁTICA “A ARTE DE BRINCAR”

A PARTIR DAS BRINCADEIRAS, É POSSÍVEL FAZER RESGATES SOBRE A HISTÓRIA E A CULTURA BRASILEIRA, ASSIM COMO ESTIMULAR O DESENVOLVIMENTO DA COGNIÇÃO, COORDENAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DOS PEQUENOS. ALÉM DISSO, NA MAIORIA DAS VEZES, AS ATIVIDADES TAMBÉM CONTRIBUEM PARA A EXPERIMENTAÇÃO SENSORIAL DAS CRIANÇAS.

AMARELINHA

NÃO EXISTE NADA MAIS DIVERTIDO DO QUE BRINCAR. AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS SEMPRE EXISTIRAM, EM DIFERENTES SOCIEDADES E ÉPOCAS. NO INÍCIO DO SÉCULO XX, NÃO EXISTIAM EQUIPAMENTOS COMO COMPUTADOR, VIDEOGAME, CELULAR E TELEVISÃO. POR ISSO, AS CRIANÇAS DIVERTIAM-SE DE OUTRA FORMA: BRINCAVAM DE AMARELINHA, ESCONDE-ESCONDE, PASSA-ANEL, GUDE, PIÃO, CANTIGAS DE RODA, ETC.

EM GERAL, ESSAS BRINCADEIRAS ACONTECIAM NA RUA OU NO QUINTAL DE CASA. FÁCEIS DE APRENDER, ELAS GUARDAM RIQUEZAS DE OUTRAS ÉPOCAS E DE VÁRIAS CULTURAS. SE VOCÊ QUISER SE DIVERTIR, BASTA TER UM GRUPO DE AMIGOS E BASTANTE ENERGIA.

ATIVIDADE PRÁTICA:

NESTA SEMANA VOCÊ IRÁ BRINCAR COM A BRINCADEIRA DA AMARELINHA!

VOCÊ PRECISA DESENHAR A AMARELINHA NO CHÃO, (DEVE SER COMO ANTIGAMENTE, DESENHADO NO QUINTAL DE SUA CASA DIRETAMENTE NA TERRA)

PARA A BRINCADEIRA FICAR MAIS DIVERTIDA VOCÊ PODERÁ CONVIDAR ALGUNS PARTICIPANTES DA FAMÍLIA PARA FAZER PARTE DA BRINCADEIRA.

SEGUE AS REGRAS DA AMARELINHA

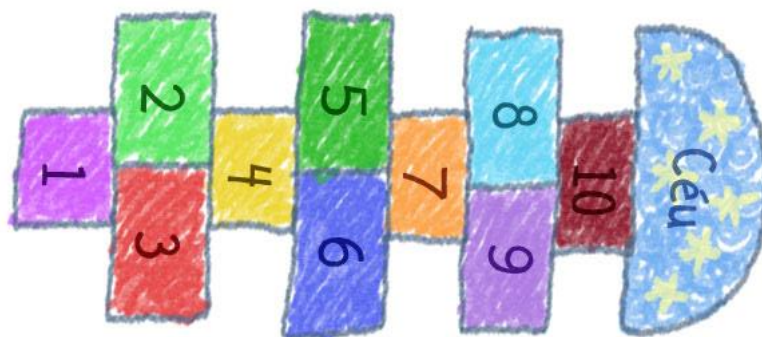
AMARELINHA É UM JOGO DE PULAR, NORMALMENTE SOBRE UM DESENHO RISCADO NO CHÃO. A FORMA MAIS TRADICIONAL É DESENHAR UMA SEQUÊNCIA DE QUADRADOS E NUMERÁ-LÓS DE 1 A 10.

LOGO APÓS O ÚLTIMO QUADRADO, DESENHAR UMA NUVEM E ESCREVER A PALAVRA “CÉU” DENTRO DELA.

COMO JOGAR:

- JOGUE UMA PEDRINHA NO QUADRADO CORRESPONDENTE AO NÚMERO 1.
- PASSE PELOS QUADRADOS PULANDO, (SEM PULAR ONDE TEM A PEDRA) COM UM OU DOIS PÉS DEPENDENDO DO DESENHO ATÉ CHEGAR AO FINAL SEM SE DESEQUILIBRAR E SEM PISAR FORA DE NENHUM QUADRADO.
- LOGO APÓS, JOGUE A PEDRINHA NO NÚMERO DOIS E REPITA O CAMINHO SEM PULAR NO QUADRADO QUE TEM A PEDRA.
- FAÇA ISSO ATÉ A PEDRA PASSAR POR TODOS OS QUADRADOS.

TAMBÉM NÃO VALE PISAR NAS RISCAS. SE PISAR FORA OU SE DESIQUILIBRAR VOCÊ PRECISARA VOLTAR A JOGAR A PEDRA DO NÚMERO 1.



NÃO ESQUEÇA DE ENVIAR O REGISTRO DA ATIVIDADE
PARA A PROFESSORA PELO WHATSAPP 991673815.

**SAUDADE
DE VOCÊ** 