

Oferta Emergencial de Atividades Pedagógicas (2ª etapa) Educação Infantil

Conforme já foi informado, essas atividades buscam garantir que crianças da Educação Infantil mantenham contato com as **brincadeiras e interações** vivenciadas no cotidiano das Creches e Pré-escolas, cabendo a você pai, mãe ou responsável brincar **junto com suas crianças**.

Mais uma vez lembramos que as propostas de atividades não têm o objetivo de substituir os dias letivos previstos no calendário escolar.

Creche e Pré-escola

Contação de histórias:

Bia Bedran: “Macaquinho”

<https://www.youtube.com/watch?v=0EcNoVqAaI0>

Ruth Rocha “Arca de Noé” (canal Marina Ribeiro)

<https://www.youtube.com/watch?v=tzHFy0gDQuk>

Ruth Rocha (Canal Colégio Medianeira)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZhGHEZUzQX0>

Bia Villela “Gato xadrez” (canal Márcia de Moraes)

<https://www.youtube.com/watch?v=Yp1AXxASk6E>

Músicas:

Bia Bedran “Boneca de lata”

https://www.youtube.com/watch?v=T9FfvqOiJpk&list=RDT9FfvqOiJpk&start_radio=1&t=22

Bia Bedran “A casa do Zé”

<https://www.youtube.com/watch?v=QD-jCxRBPuM>

Toquinho “Aquarela”

<https://www.youtube.com/watch?v=xT8HlIFQ8Y0&list=RDT9FfvqOiJpk&index=17>

Palavra Cantada “Sopa do neném”

<https://www.youtube.com/watch?v=x5Dm5FcvIOw&t=2s>

Palavra cantada “Pomar”

<https://www.youtube.com/watch?v=APmuk5tQuKQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=MaH6E7mCYmk>

Palavra Cantada “A grande história da água”

<https://www.youtube.com/watch?v=tmzvFoEJJ0Y>

Jogos cantados:

Bia Bedran “De abóbora faz melão”

<https://www.youtube.com/watch?v=2AocnrcqsNs&list=RDNSrmTA5HDUo&index=7>

Bia Bedran “Ciranda do anel”

<https://www.youtube.com/watch?v=o4x1gBt9dNU&list=RDT9FfvqOiJpk&index=9>

Palavra Cantada “Ciranda dos bichos”

<https://www.youtube.com/watch?v=sIshEL-N1mA>

<https://www.youtube.com/watch?v=H9fXoZmMHK8>

Palavra Cantada “Pipoca”

<https://www.youtube.com/watch?v=IXg1Pyu5CA8>

Brincadeiras

1 - Amarelinha

Como brincar

Para brincar de [Amarelinha](#), primeiro é necessário desenhá-la no chão. O percurso da Amarelinha consiste em 10 casas quadriculadas, numeradas de 1 a 10 e no topo dela há o espaço chamado de “Céu” que pode ter o formato de uma nuvem ou de uma meia lua. A criança posiciona-se atrás de uma linha e joga uma pedrinha dentro da 1ª casa. O objetivo é completar o percurso com pulos alternados de um e dois pés, pulando por cima da casa marcada na ida e pegando a pedrinha na volta sem pular na casa marcada por ela. Conclui quando houver a conclusão do percurso até chegar ao “Céu”.

Baixe e assista o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=QwyDfuOU3OY>

2- Estátua:

Como brincar

Escolha um local com espaço e seguro para que as crianças possam dançar sem acidentes, estabeleça quem será o juiz (pessoa que controlará o aparelho de som ou que irá bater palmas durante a brincadeira). Enquanto música estiver tocando ou as palmas batendo, as crianças devem se movimentar, assim que a música/som das palmas parar é hora de congelar o movimento e se tornar uma estátua (não podendo mexer ou sorrir). Aquele que se movimentar primeiro deixa a brincadeira e o ganhador será aquele que ficar parado, como estátua, por mais tempo.

Baixe e assista o vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=B-eU2DS_-xY

3- Seu mestre mandou

Como brincar

Todos os participantes ajudam a definir quem será o mestre, ou seja, a pessoa que irá comandar a brincadeira.

Este Mestre diz: “Seu mestre mandou...”

Todos perguntam: "Fazer o quê?"

E o mestre ordena tarefas que precisam realizadas pelo grupo: pular numa perna só, buscar um objeto estabelecendo um critério, achar um objeto, etc.

Baixe e assista o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lmlng7prfXI>

4-Corre cotia

Como brincar

Todos os participantes, no mínimo quatro pessoas, com exceção de uma criança, ficarão sentados, formando um círculo. A criança que ficou fora da roda será o "pegador". Com algum brinquedo nas mãos ou um lencinho, esta criança caminhará lentamente em volta da roda enquanto os demais cantam a cantiga.

Quando acabar a cantoria, os participantes sentados escondem o rosto, o "pegador" irá colocar o brinquedo atrás de um dos participantes da roda, sem que ninguém perceba. Depois de alguns instantes ele anunciará que todos devem olhar para trás para saber quem está com o brinquedo.

Neste momento, todos olharão e quando o participante que está com o brinquedo perceber que o mesmo está atrás dele, começará a perseguição: o "pegador" deverá correr na tentativa de ocupar o lugar vago para sentar à roda. Se ele for pego antes de sentar, o "pegador" deverá continuar na mesma função. Conseguindo sentar, o jogador que encontrou o brinquedo se tornará o novo "pegador".

Baixe e assista o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=dQhxC2-uIg>

5 – ‘Tá quente, ‘tá frio!

Como brincar

Uma brincadeira bem simples. Para realiza-la, a criança de olhos fechados ou de costas, enquanto algum outro participante da brincadeira esconde algum objeto que já foi mostardo e combinado previamente.

Depois a criança sairá em busca do que foi escondido. Os demais participantes da brincadeira só poderão dar dicas com as frases “está quente” e “está frio”. Para aumentar a diversão, eles podem usar variações como “está gelado” ou “está queimando”. Assim que ele encontrar o objeto, outra criança assume o posto, enquanto estiverem interessados na brincadeira.

Baixe e assista o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=4GTCdWXakjc>

6-Pão na casa do João

Como brincar

Forma-se uma roda e todos sentam no chão. Em seguida, Recitam a parlenda abaixo, dizendo o nome de alguém da roda: " O _____ comeu pão na casa do João", que é sempre falado duas vezes e por todos os participantes da roda.

A criança diz: "Quem, eu?"

E o grupo responde: "Você!"

E a pessoa diz: "Eu não!"

O grupo pergunta: "Então quem foi?"

E a pessoa diz: "Foi _____!", falando o nome de outra pessoa.

E assim por diante.

Para terminar a brincadeira, o diálogo muda:

A pessoa diz: "Quem, eu?"

E o grupo responde: "Você sim!"

E a pessoa diz: "Comi mesmo!"

O grupo grita: "Comeu tudo!"

Baixe e assista o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=3-ODg9jc6qs>

6- Pique das cores

Como brincar

O jogador inicia o jogo quando fala uma cor – por exemplo, verde. Todos correm para tocar algum objeto da cor que foi solicitada (nesse caso, a cor verde). Quando o jogador pegar uma criança ela deverá ser o próximo pegador e continuar a brincadeira.

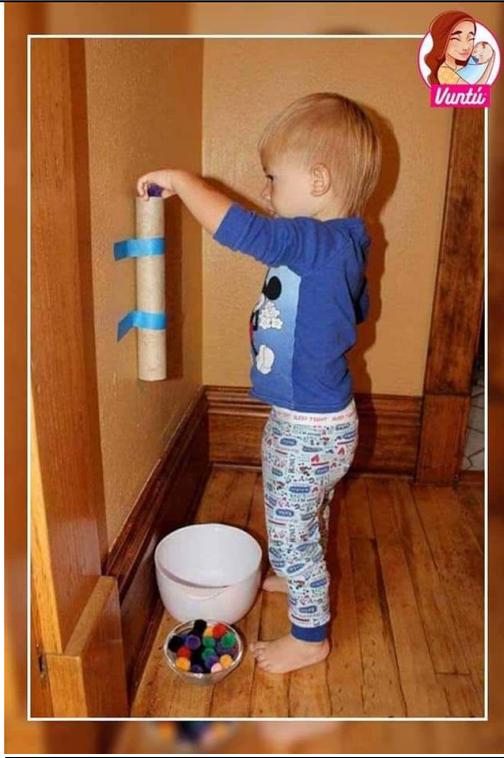
7- Gato e rato

Como brincar

Os jogadores devem decidir quem será o rato e quem será o gato. O gato corre atrás do rato até conseguir pegá-lo.

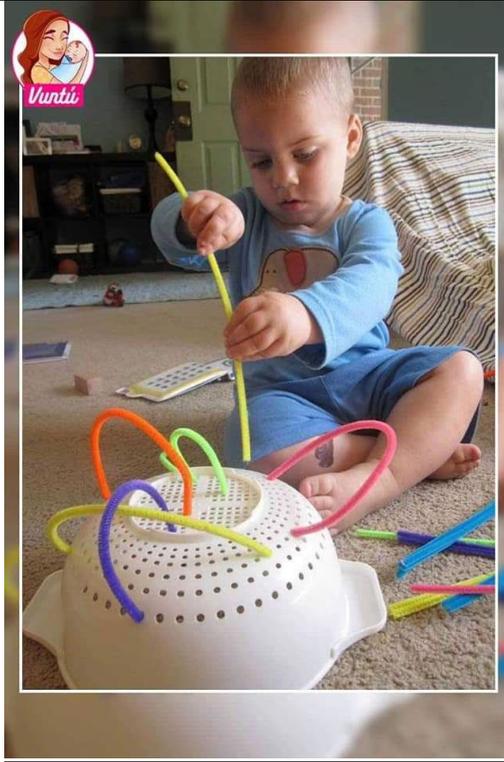
Mais sugestões de brincadeiras

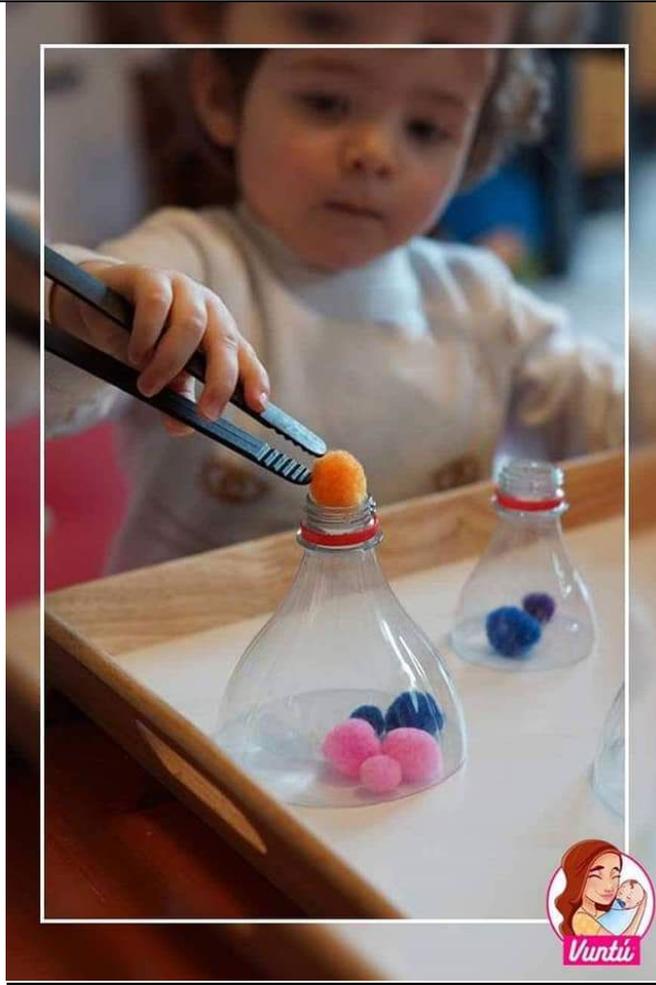


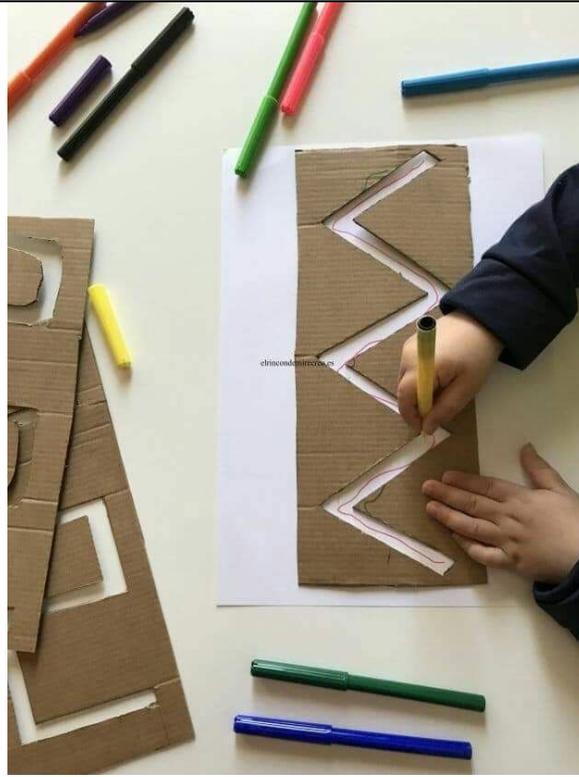




montessorileogreniyorum









Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Carlos Drummond de Andrade)

