

ATIVIDADES ORIENTADORAS

EDUCAÇÃO INFANTIL

G3



SEMEEL

SECRETARIA MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

A mudança está em nossas mãos

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA GRUPO ETÁRIO CÓDIGO BNCC

NOME:

HOJE É?

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?    DATA

FOLCLORE - AMPLIAÇÃO DO VOCABULÁRIO - COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA - DESLOCAMENTO NO ESPAÇO - MOVIMENTO COM AS MÃOS - EXPRESSÃO CORPORAL- CONTAGEM ORAL - APRESENTAÇÃO DE NUMERAIS - RELAÇÃO DE ELEMENTOS COM NÚMEROS - BRINCADEIRAS QUE ENVOLVAM NÚMEROS E CONTAGEM - MÚSICAS

ATIVIDADE 1

AMARELINHA



FAÇA UMA AMARELINHA PARA AS CRIANÇAS BRINCAREM. A AMARELINHA FAZ PARTE DE UMA DAS BRINCADEIRAS MAIS CONHECIDAS DO FOLCLORE, ONDE NÚMEROS DE 1 A 10 SÃO COLOCADOS NO CHÃO PARA QUE A CRIANÇA PULE. NO LOCAL ONDE JOGAR A PEDRA, OU QUALQUER OUTRO OBJETO, A CRIANÇA NÃO PODE COLOCAR O PÉ. VOCÊ PODE FAZER UMA AMARELINHA MENOR, EXPLORANDO NÚMEROS ATÉ 5.

ATIVIDADE 2

PASSA-ANEL



CADA CRIANÇA JUNTA AS MÃOS, PALMA COM PALMA. O PASSADOR DA VEZ VAI “CORTANDO” AS MÃOS DOS OUTROS ATÉ DEIXAR, DISCRETAMENTE, O ANEL EM UMA DELAS. ENTÃO, AO TERMINAR A RODADA, O JOGADOR ESCOLHE ALGUÉM E RECITA UM VERSO: “MEU ANELZINHO ANDOU, ANDOU, EM QUE MÃO FICOU”? QUEM O PASSADOR ESCOLHEU PARA ADIVINHAR RESPONDE. SE ELE ACERTAR, É O PRÓXIMO PASSADOR.

ATIVIDADE 3

TRAVA-LÍNGUAS



VAMOS BRINCAR DE TRAVA-LÍNGUAS E RIR BASTANTE?
DISPONÍVEL EM: TRAVA-LÍNGUAS | FOLCLORE BRASILEIRO

<https://www.youtube.com/watch?v=s80MBN6GJRw>

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO
G3

CÓDIGO BNCC
EI02CG05- EI02EF04-EI02EF09-

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

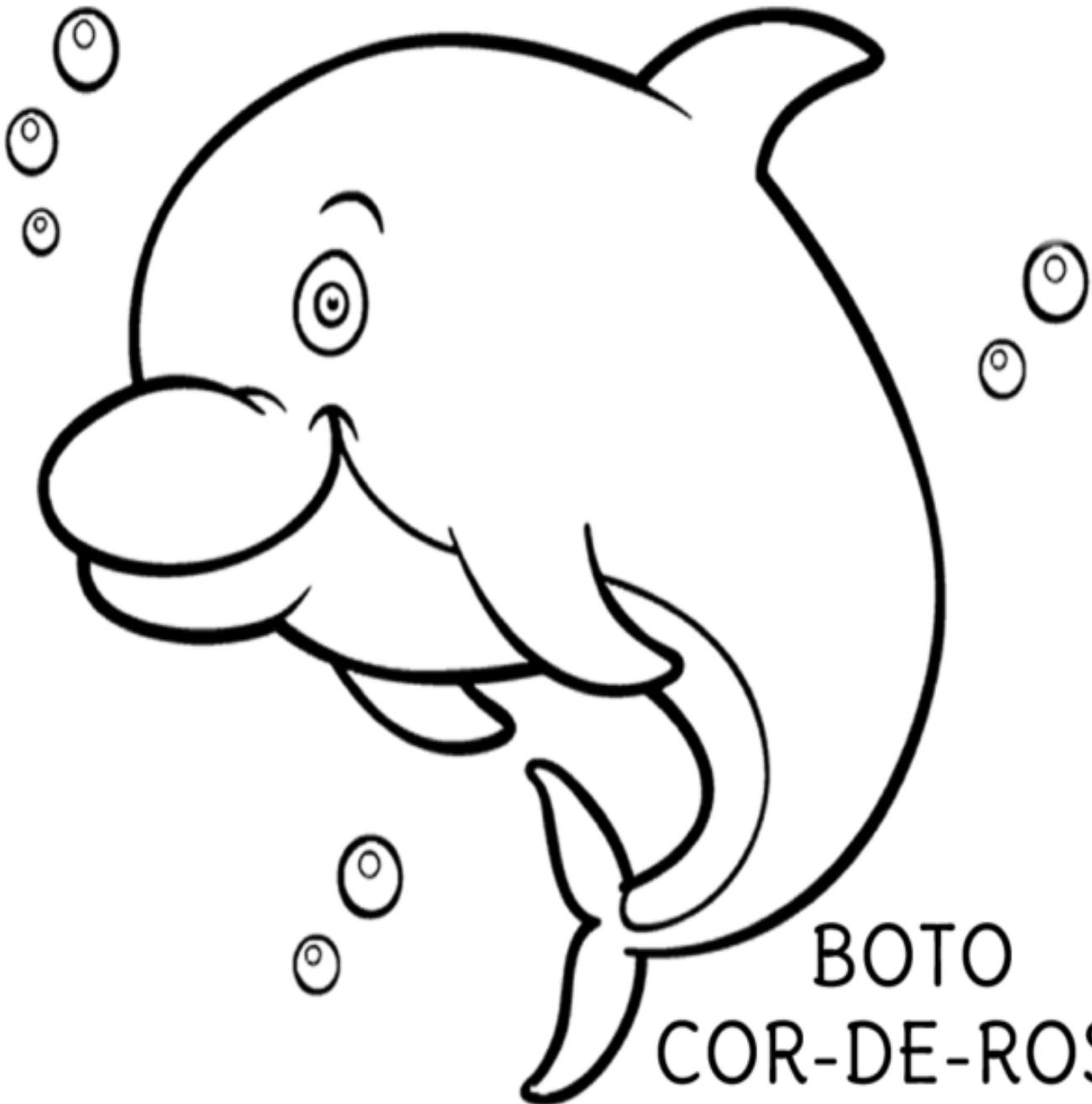
COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

/ /

ACESSE O LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=1O luc3iLFi4> E CONHEÇA A HISTÓRIA DO BOTO COR-DE-ROSA. DEPOIS, PINTE-O DE ROSA E COLE PERTO DELE BOLINHAS DE PAPEL CREPOM AZUL PARA REPRESENTAR A ÁGUA.



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO
G3

CÓDIGO BNCC
EI02CG05- EI02EF09-EI02ET07- EI02ET08

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?

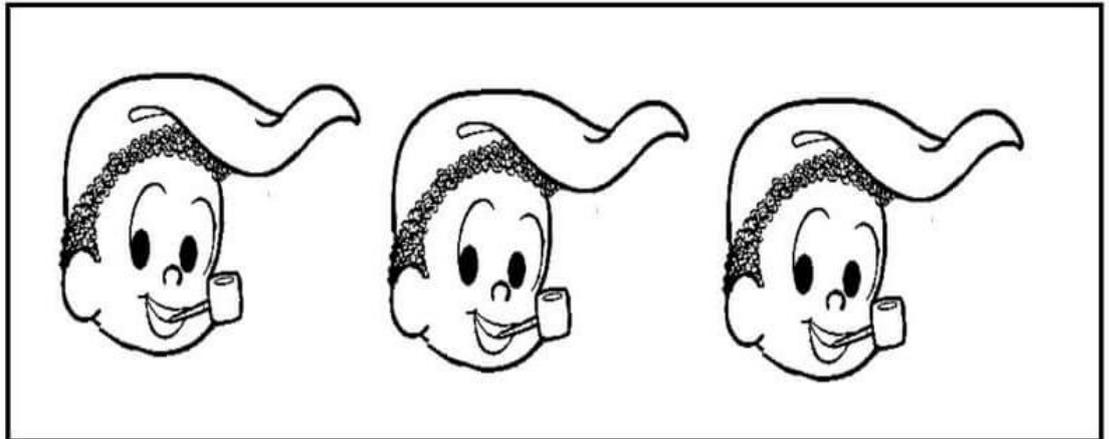


DATA

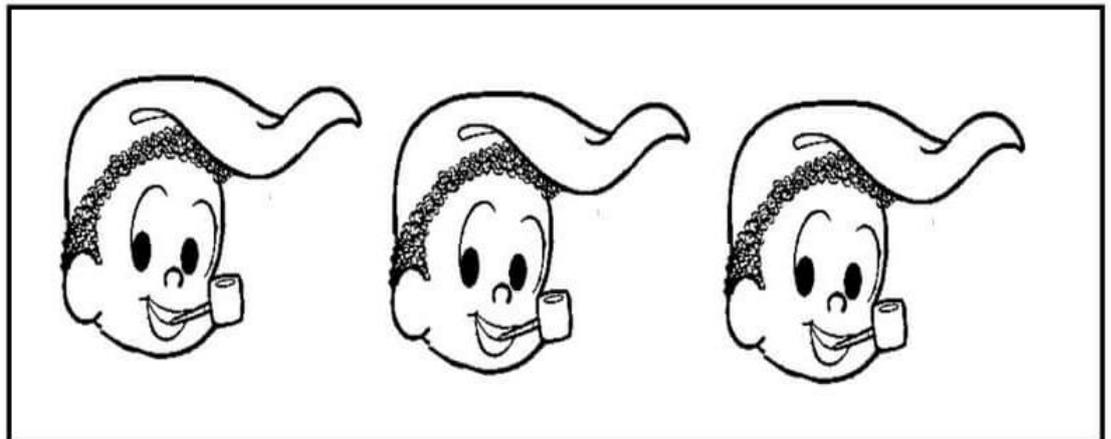
/ /

PINTE A QUANTIDADE DE SACIS DE ACORDO COM O NUMERAL QUE ESTÁ PERTO.

1



2



3

