

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?    4ª SEMANA

FOLCLORE: BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA, RACIOCÍNIO, COORDENAÇÃO MOTORA FINA, RECONTAR HISTÓRIAS, IDENTIFICAR PERSONAGENS E CENÁRIOS.

ATIVIDADE 1 (EI02EO06 – EI02CG02)



SACI NA MATA

USE UM GORRO VERMELHO FEITO DE TECIDO OU PAPEL. UMA CRIANÇA VESTE O GORRO E FINGE SER O SACI. AS OUTRAS CRIANÇAS DEVEM TENTAR “PEGAR” O SACI, QUE PODE SE ESCONDER OU SE MOVIMENTAR PULANDO COM UMA PERNA SÓ.

ATIVIDADE 2 (EI02EO02 – EI02EF04)



JOGO DA MEMÓRIA FOLCLÓRICO

VAMOS BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA, USANDO FIGURAS DO FOLCLORE. AS CRIANÇAS DEVERÃO ENCONTRAR OS PARES CORRESPONDENTES, AJUDANDO A REFORÇAR O CONHECIMENTO SOBRE CADA PERSONAGEM. ARQUIVO DISPONÍVEL EM ANEXO.

ATIVIDADE 3 (EI02CG05)



ATIVIDADE DE ARTE

PROPONHA UMA ATIVIDADE DE PINTURA OU COLAGEM PARA REPRESENTAR PERSONAGENS DO FOLCLORE. POR EXEMPLO, AS CRIANÇAS PODEM COLAR PEDAÇOS DE PAPEL PARA FAZER O CABELO DO CURUPIRA OU USAR TINTA VERMELHA PARA PINTAR O GORRO DO SACI.

ATIVIDADE 4 (EI02EF04 - EI02EF05)

DRAMATIZAÇÃO DE HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS



DEPOIS DE CONHECER ALGUMAS HISTÓRIAS DO FOLCLORE, COMO A LENDA DO SACI, O CURUPIRA, A IARA, CONVIDE AS CRIANÇAS PARA ENCENAREM ESSAS HISTÓRIAS. USE ADEREÇOS SIMPLES, COMO GORROS VERMELHOS PARA O SACI OU FOLHAS PARA REPRESENTAR A FLORESTA DO CURUPIRA. AS CRIANÇAS PODEM USAR SUA IMAGINAÇÃO PARA DAR VIDA AOS PERSONAGENS.

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO
G3

CÓDIGO BNCC
EI02CG05

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

/ /

FOLCLORE BRASILEIRO

USE COTONETE E TINTA GUACHE PARA COLORIR A CAUDA DA SEREIA IARA.



SEREIA