



**PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO ESTADA DE MINAS GERAIS**



Centro de Atendimento Educacional Especializado

**ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS
AEE - ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**

Olá, queridos alunos e queridas alunas, quanto tempo!

Mais um ciclo de aprendizagem se inicia. Lembre-se de acreditar em si mesmos, pois vocês possuem um enorme potencial, são inteligentes e são extremamente capazes para realizarem as atividades.

Faremos uma viagem no tempo ao estudarmos sobre o Folclore Brasileiro.

Sigamos resistindo e acreditando num amanhã melhor.
Cuidem-se!



DICAS DE COMO TRABALHAR:

1º MOMENTO:

- Acesse os links da série: **JURO QUE VI** e assista aos filmes (Links disponibilizados abaixo) e realize as atividades.
- **Saci-Pererê:** <https://www.youtube.com/watch?v=zcQEPXPD-P0>
- **Curupira:** <https://www.youtube.com/watch?v=ydISANJYwus>



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO ESTADA DE MINAS GERAIS



Centro de Atendimento Educacional Especializado



1ª ATIVIDADE

DANÇA DAS CADEIRAS



NESTA BRINCADEIRA TEM SEMPRE UM NÚMERO MAIOR DE CRIANÇAS DO QUE CADEIRAS. QUANDO TOCA A MÚSICA TODOS CORREM EM VOLTA DAS CADEIRAS. ASSIM QUE A MÚSICA PARAR, TEM QUE SENTAR RAPIDINHO. QUEM NÃO CONSEGUIR, ESTÁ FORA DA BRINCADEIRA.

DANÇA DAS CADEIRAS: Separe uma cadeira para cada criança, exceto uma, por exemplo: se tiverem 10 crianças será preciso 9 cadeiras. Organize-as em círculo com o assento para fora. Coloque uma música e peça para as crianças rodarem na mesma direção, com as mãos para trás. Pare a música e peça para as crianças sentarem, quem ficar sem cadeira sai da brincadeira. Repita a atividade até sobrar apenas uma criança, a vencedora.

2ª ATIVIDADE



Amarelinha, pode ser feitas com vários formatos de desenho, caracol, quadrado e geométricos. A quantidade de casas pode também variar bastante. Desenhe com o giz sobre a calçada ou asfalto. O traçado tradicional é um retângulo grande dividido em dez retângulos menores – as ‘casinhas’ – numerados de 1 a 10. Na parte superior do diagrama, faça uma meia-lua e escreva a palavra ‘Céu’. COMO JOGAR: Cada jogador precisa de uma pedrinha. Quem for começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2, até o céu. Só pode por um pé em cada casa de cada vez. Quando há uma casa ao lado da outra, pode colocar os dois pés no chão. Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão) A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2. Perde a vez quem: Pisar nas linhas do jogo Pisar na casa onde está a pedrinha Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta Ganha quem pular todas as casas primeiras.

