



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.

