



Centro de Atendimento Educacional Especializado

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

Educação Infantil- Ensino Fundamental

I Brincadeiras Antigas

Atualmente é comum ver as crianças passando horas no vídeo game, TV, computador e celular, e uma maneira de tirar as crianças das telas, é resgatando brincadeiras antigas e estimulando atividades diferentes a serem exploradas.

Vamos fazer as crianças gastarem energia tirando-as das telas e do mundo virtual?

Atividade 1 - Brincadeiras de Roda

As brincadeiras de rodas são atividades para fazer em companhia de outras pessoas e são excelentes escolhas para desenvolver expressão corporal, ritmo e habilidades na coordenação motora das crianças.

Observação: Por causa da covid 19, a brincadeira de roda deve acontecer somente entre as pessoas da família.

Ciranda Cirandinha



Um clássico das brincadeiras de roda é a Ciranda Cirandinha, presente há décadas entre as brincadeiras antigas.

Essa brincadeira consiste em fazer uma roda e dar as mãos para as pessoas ao lado. Com as mãos dadas, os participantes da roda cantam e giram.

Ao final da canção, uma das pessoas da roda é escolhida para ficar no centro; e a brincadeira termina quando todos os participantes estiverem no centro da roda.

A brincadeira traz uma música folclórica

Letra:

Ciranda, cirandinha
Vamos todos
cirandar! Vamos dar a
meia volta Volta e
meia vamos dar

Oanelquetume
destes Eravidroese
quebrou Oamorque
tu me tinhas Era pouco
e se acabou

Porisso, dona (nome de um
participante) Entre dentro desta
roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá se
embora.

Atividade 2 - Pedra, Papel e Tesoura

Essa é uma brincadeira com as mãos que precisa de 2 participantes, ou seja, é uma ótima brincadeira para ser feita com poucas pessoas.

Assim, os 2 jogadores devem ficar com as mãos escondidas para trás enquanto falam “pedra, papel ou tesoura” ao final da fala devem lançar as mãos com a posição escolhida.

- Mão fechada - significa pedra;
- Mão aberta - significa papel
- 2 dedos (indicador e médio) - indicam tesoura.



A imagem mostra os sinais feitos com as mãos para representar cada item

Assim, cada uma das escolhas tem poder sobre a outra:

- Papel: ganha da pedra, pois consegue envolvê-la, mas perde para tesoura, uma vez que tesoura corta papel;
- Tesoura: ganha do papel, pois consegue cortá-lo; mas perde da pedra, que amassa a tesoura;
- Pedra: ganha da tesoura, pois consegue amassar a tesoura; e perde para o papel, uma vez que a pedra pode ser envolvida com o papel.