

## PLANO DE AULA – MATERNAL II

### ENSINO MUNICIPAL NO DISTRITO DE SANTA LÚCIA – OURO

**PROFESSORA:** SUZANA DAMBROS SAVENHAGO

**TURMA:** MATERNAL II

**DATA:** 05/10/2020

**MODALIDADE:** EDUCAÇÃO INFANTIL

**FAIXAS ETÁRIAS (BNCC):** CRIANÇAS BEM PEQUENAS (1 ANO E 7 MESES A 3 ANOS E 11 MESES).

**CAMPO DE EXPERIÊNCIAS:** “O EU, O OUTRO E O NÓS” / “TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS” / “CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS”.

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:**

(EI02EO02) DEMONSTRAR IMAGEM POSITIVA DE SI E CONFIANÇA EM SUA CAPACIDADE PARA ENFRENTAR DIFICULDADES E DESAFIOS;

(EI02EO03) COMPARTILHAR OS OBJETOS E OS ESPAÇOS COM CRIANÇAS DA MESMA FAIXA ETÁRIA E ADULTOS.

(EI02EO06) RESPEITAR REGRAS BÁSICAS DE CONVÍVIO SOCIAL NAS INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS.

(EI02CG01) APROPRIAR-SE DE GESTOS E MOVIMENTOS DE SUA CULTURA NO CUIDADO DE SI E NOS JOGOS E BRINCADEIRAS.

(EI02CG03) EXPLORAR FORMAS DE DESLOCAMENTO NO ESPAÇO (PULAR, SALTAR, DANÇAR), COMBINANDO MOVIMENTOS E SEGUINDO ORIENTAÇÕES.

**(EI02TS03)** UTILIZAR DIFERENTES FONTES SONORAS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE EM BRINCADEIRAS CANTADAS, CANÇÕES, MÚSICAS E MELODIAS;

### **DESENVOLVIMENTO DA AULA:**

- COMO ESTAMOS NA SEMANA DA CRIANÇA NOSSA ATIVIDADE SERÁ SOBRE ESTE TEMA;

- INICIALMENTE DEVERÃO OUVIR A MÚSICA: “**PULA CORDA**”; DISPONÍVEL EM: <https://www.youtube.com/watch?v=Tidn4hrRUOI>

- PODERÃO OUVIR A MÚSICA NOVAMENTE E DANÇAR (LETRA DA MÚSICA EM ANEXO); QUEM QUISER E TIVER DISPONÍVEL PODE UTILIZAR UMA CORDA PARA DANÇAR.

- COMO NÃO PODEMOS NOS REUNIR E REALIZAR AS ATIVIDADES DA SEMANA DA CRIANÇA NA ESCOLA, VAMOS PROPOR ALGUMAS BRINCADEIRAS COM A FAMÍLIA, VAI SER BEM LEGAL!!!

### **BRINCADEIRAS PARA A CRIANÇA:**

- A SUGESTÃO É RESGATAR ALGUMAS BRINCADEIRAS QUE NOSSOS PAIS BRINCAVAM E QUE MUITAS VEZES FICAM ESQUECIDAS. ABAIXO TEMOS ALGUMAS SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS, MAS A FAMÍLIA PODE FICAR BEM A VONTADE PARA PROPOR OUTRAS BRINCADEIRAS QUE CONHEÇA.

#### **PASSA O ANEL**

UM DOS PARTICIPANTES É ESCOLHIDO PARA PASSAR O ANEL.

OS DEMAIS FORMAM UMA FILA E FICAM COM AS MÃOS UNIDAS E ENTREABERTAS, COMO UMA CONCHA FECHADA. O PARTICIPANTE TAMBÉM POSICIONA AS MÃOS EM FORMATO DE CONCHA, MAS COM O ANEL DENTRO. ELE DEVE PASSAR AS MÃOS DELE POR DENTRO DAS MÃOS DE CADA PARTICIPANTE.

EM UM DETERMINADO MOMENTO, ELE ESCOLHE UM DOS JOGADORES E DEIXA O ANEL CAIR NAS MÃOS DELE SEM QUE O RESTO DO GRUPO PERCEBA.

ELE DEVE PASSAR PELO MENOS MAIS UMA VEZ PELA FILA INTEIRA NOVAMENTE, PARA QUE NINGUÉM DESCONFIE ONDE ESTÁ O ANEL.

DEPOIS DISSO, ELE ESCOLHERÁ OUTRO PARTICIPANTE QUE NÃO ESTEJA COM O OBJETO E ESTE DEVE ADIVINHAR ONDE O ANEL ESTÁ. SE ACERTAR SERÁ A VEZ DELE PASSAR O ANEL. SE ERRAR É ELIMINADO DO JOGO.

A BRINCADEIRA PODE FICAR MAIS INTERESSANTE SE O PASSADOR TIVER MAIS DE UM OBJETO NA MÃO. PODE SER UM ANEL, UMA BOLA DE GUDE E UMA MOEDA, POR EXEMPLO. NESTE CASO É PRECISO ESCOLHER ANTES QUEM DEVERÁ TENTAR ADIVINHAR. CADA OBJETO É PASSADO DE UMA VEZ. O JOGADOR ESCOLHIDO TERÁ ENTÃO QUE ADIVINHAR QUAL OBJETO ESTÁ NA MÃO DE QUEM.



### **DANÇA DA CADEIRA**

FAZ-SE UMA RODA DE CADEIRAS E OUTRA DE PESSOAS. SENDO QUE O NÚMERO DE CADEIRAS DEVE SER SEMPRE UM A MENOS. TOCA-SE UMA MÚSICA ANIMADA. QUANDO A MÚSICA PARAR, TODOS DEVEM SENTAR EM ALGUMA CADEIRA. QUEM NÃO CONSEGUIR SENTAR, É ELIMINADO E TIRA-SE MAIS UMA CADEIRA. GANHA QUEM SENTAR NA ÚLTIMA CADEIRA.



# Amarelinha



## Como brincar

1. Chame sua turma para brincar. Com um giz, risque no chão um dos desenhos de Amarelinha mostrados aqui.
2. Tire a sorte para ver quem começa (veja o verso).
3. De fora da Amarelinha, jogue uma tampinha, que deverá cair na casa do número 1.
4. Num pé só, comece a pular, seguindo a ordem dos números. Não pise na casa onde está a tampinha. Só coloque os dois pés no chão quando houver uma casa do lado da outra.
5. Vá pulando até alcançar o número mais alto. Quando chegar no Céu, coloque os dois pés no chão, vire-se e volte pulando da mesma forma.
6. Quando chegar no número 2, abaixe-se, mantendo-se num pé só, pegue a pedrinha e pule por cima da casa do número 1.
7. Faça o mesmo com as outras casas.

## Regras da brincadeira

- Você perderá a vez se a tampinha não cair na casa certa ou cair sobre as linhas, se você pisar nas linhas ou não apanhar a tampinha na volta. Na próxima jogada, você recomeçará da casa onde parou.
- Depois de completar todos os números, você poderá pular colocando a tampinha sobre o pé, ombro, testa, dedo, joelho. Basta decidir com seus amigos quantas provas terá a brincadeira.
- O jogador que completar toda a Amarelinha vai até o Céu e, de costas para a Amarelinha, atira a tampinha. Na casa onde ela cair, o jogador escreverá o nome dele. Nesta casa, os outros jogadores não poderão colocar os pés. Em compensação, o dono da casa poderá colocar os dois pés sobre ela.
- Ganha o jogo aquele que, no final, possuir o maior número de casas.

**Você sabia que...** A Amarelinha também é conhecida pelos seguintes nomes: Sapata, Academia, Macaco, Marela e Maré?

## Batata quente



Esse joguinho é ideal para aqueles dias de chuva ou de muito frio, em que não dá mesmo para a gente sair de casa. Chame alguns amigos e comece a brincar.

### Como brincar

1. Sente com seus amigos no chão, formando um círculo.
2. Peça para o jogador mais velho ou um adulto para controlar a música, parando de vez em quando.
3. Enquanto a música estiver tocando, todos vão passando a batata de mão em mão no ritmo da música: se a música for lenta, bem devagar; se for agitada, bem depressa.
4. Quando a música parar, aquele que estiver com a batata na mão sairá da brincadeira.
5. Se alguém tentar passar a batata depois que a música tiver parado, também será eliminado.
6. O jogo termina quando ficar apenas um jogador, que será o vencedor.

## BOLA DE GUDE

O OBJETIVO MAIOR DAS BOLINHAS DE GUDE É ACERTAR AS BOLAS DO ADVERSÁRIO PARA CAPTURÁ-LAS. AS BOLAS DE GUDE PODEM SER DE INÚMEROS TAMANHOS, CORES E DESENHOS. ANTES DE COMEÇAR A BRINCAR, É BOM ESTABELECECER AS REGRAS, UMA VEZ QUE ALGUMAS CRIANÇAS REALMENTE ‘CAPTURAM’ AS BOLINHAS DO ADVERSÁRIO E AS LEVAM PRA CASA. PARA EVITAR CHOROS E DESAVENÇAS AS REGRAS DEVEM SER APRESENTADAS ANTES DO JOGO.

NO MODO MAIS TRADICIONAL, OS PARTICIPANTES DESENHAM UM TRIÂNGULO NO CHÃO. AS BOLAS SERÃO COLOCADAS POR CADA JOGADOR EM QUALQUER LUGAR DO TRIÂNGULO. UMA BOLINHA DE GUDE SERÁ A ‘ATIRADORA’. CADA JOGADOR TENTARÁ ACERTAR A BOLINHA DO ADVERSÁRIO FORA DO TRIÂNGULO E TENTAR JOGÁ-LA PARA FORA DA MARCAÇÃO. ELE UTILIZARÁ A BOLINHA ATIRADORA DO LADO DE FORA DO TRIÂNGULO SEMPRE COM A AJUDA DO DEDO POLEGAR. A BOLA ATIRADORA NÃO PODERÁ FICAR DENTRO DA ÁREA MARCADA, SENÃO O JOGADOR PERDE A VEZ.

TÊM CRIANÇAS QUE, DENTRO DA ÁREA DELIMITADA, FAZEM UM BURACO NO CHÃO DE TERRA. A PRIMEIRA JOGADA É ATIRADA DE LONGE (ÁREA DEMARCADA) E QUEM CHEGAR MAIS PRÓXIMO DO BURACO É QUEM VAI COMEÇAR A JOGAR E DALI COMEÇAM A ATIRAR NAS BOLINHAS DOS ADVERSÁRIOS. OS JOGADORES PODEM SOLTAR SUA CRIATIVIDADE E FORMAR DIFERENTES DESENHOS NO CHÃO E OBSTÁCULOS PARA DIFICULTAR AS JOGADAS.



**OBS:** OUTRAS SUGESTÕES SÃO BRINCADEIRAS COM BAMBOLÊS, BOLAS, CORDAS, PETECAS, ASSISTIR UM FILME COM A FAMÍLIA E COMER PIPOCA...

**AVALIAÇÃO:** A AVALIAÇÃO ACONTECERÁ POR MEIO DA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS. OS PAIS PODERÃO REGISTRAR POR FOTOS ESSES MOMENTOS (OPCIONAL). QUEM QUISER TAMBÉM PODERÁ FAZER UM PEQUENO VÍDEO DA CRIANÇA REALIZANDO ALGUMA BRINCADEIRA E COMPARTILHAR NO GRUPO DO WHATSAPP OU ENCAMINHAR PARA A PROFESSORA.

BOM TRABALHO!!!!



## ANEXO

### MÚSICA: PULA CORDA (XUXA)

DE TODAS AS BRINCADEIRAS QUE EU GOSTO, A MELHOR É PULAR CORDA  
(É PULAR CORDA) (2X)  
FAZ BEM À SAÚDE  
MOVIMENTA O CORPO  
DE TODAS AS BRINCADEIRAS QUE EU GOSTO, A MELHOR É PULAR CORDA

DE TODAS AS BRINCADEIRAS QUE EU GOSTO, A MELHOR É PULAR CORDA  
(É PULAR CORDA) (2X)  
É O MAIOR BARATO  
TREME O CORAÇÃO  
DE TODOS OS ESPORTES QUE EU FAÇO, O MELHOR É PULAR CORDA  
(É PULAR CORDA)

UM HOMEM BATEU EM MINHA PORTA  
E EU ABRI  
SENHORAS E SENHORES, PONHAM A MÃO NO CHÃO  
SENHORAS E SENHORES, PULEM DE UM PÉ SÓ  
SENHORAS E SENHORES, DÊEM UMA RODADINHA  
E VÁ PRO OLHO DA RUA  
PULA, PULA, PULA, PULA, PULA, PULA SEM PARAR (2X)  
(É PULAR CORDA)

UM HOMEM BATEU EM MINHA PORTA  
E EU ABRI  
SENHORAS E SENHORES, PONHAM A MÃO NO CHÃO  
SENHORAS E SENHORES, PULEM DE UM PÉ SÓ  
SENHORAS E SENHORES, DÊEM UMA RODADINHA  
E VÁ PRO OLHO DA RUA  
PULA, PULA, PULA, PULA, PULA, PULA SEM PARAR (3X)