

**2021  
PRÉ I**



**SEMANA 07 – DIA 22 A 26 DE MARÇO DE 2021**

Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

<b>PRÉ I</b>	<b>SEMANA 07</b> (22 A 26 DE MARÇO 2021)
<b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA</b>	<b>CONTEÚDOS</b>
EU, O OUTRO E O NÓS	Identidade Iniciativa
CORPO, GESTOS E MOVIMENTO	Movimento corporal Brincadeiras
TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	Expressão por meio de músicas gestuais Expressão de sensações e ritmos corporais, por meio de gestos e postura. Pintura
ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	Linguagem Oral Comunicação Vogais
ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES	Estruturas lógicas

**Cronograma de Atividades Semanais - Data: 22/03/2021 a 26/03/2021**  
**Tema Semanal: Jogos e brincadeiras**  
**Pré I**

**SEGUNDA-FEIRA:** Jogo da memória

O jogo é um ótimo artifício para desenvolver a concentração, estimula a capacidade de observação e o raciocínio lógico.

**Recursos:** Link <https://youtu.be/UzoesUiF3jU> / atividade impressa (CÓD. 01).

Recursos audiovisuais, celular, tablete, computador, tesoura.

**Descrição:** Assistir ao vídeo e depois com a ajuda de um responsável recorte as figuras e faça o seu jogo da memória, atividade do **Cód.01** que está sugerida no site.

Para jogar, vire as cartas para baixo, embaralhe e espalhe sobre a mesa. Cada jogador deverá levantar duas cartas de uma vez, tentando encontrar o par. Se a segunda carta virada for diferente da primeira o jogador deverá devolver as duas e passar a vez. Vence o jogador que conseguir formar maior quantidade de pares.

**TERÇA-FEIRA:** Brincadeira – **Pular Corda**

**Recursos:** link <https://youtu.be/fRIMgmEiKHc> (vídeo musical:Pular corda Patati Patatá)

Recursos audiovisuais, celular, tablete, computador, corda.

**Descrição:** Assistir ao vídeo com a criança; Sugerimos agora que você responsável brinque de pular corda com sua criança. A atividade desenvolve a coordenação motora, trabalha o equilíbrio e lateralidade.

**1ºPasso:** Pular corda com seu filho e depois pode ser utilizada no chão, onde a criança anda descalça sobre a corda, com os braços abertos, procurando manter o equilíbrio.

**2ºPasso:** Ainda esticada no chão a criança pula com os dois pés juntos para esquerda e para direita consecutivamente.

**3ºPasso:** A corda pode ser erguida dez centímetros do chão para a criança pular de um lado para o outro.

**4º Passo:** Faça um vídeo brincando com seu filho poste no grupo de whatsApp da turma .



**QUARTA-FEIRA:** Brincadeira / música – Atirei o pau no gato

**Recursos:** Link <https://youtu.be/0hhz7KSEIAE>

Recursos audiovisuais, celular, tablete, computador, atividade impressa (cód. 02).

**Descrição:** Sugerimos que o responsável brinque de atirei o pau no gato com a criança e em seguida faça a atividade impressa **Cód.02**.

**QUINTA-FEIRA:** Brincadeira: Peteca

**Recursos:** Link <https://youtu.be/CUncBTo4ERs>

Recursos audiovisuais, celular, tablete, computador, sacola, bola de papel, tesoura, barbante.

**Descrição:** Assista ao vídeo com a criança; Sugerimos agora que você responsável construa uma peteca com seu filho, depois brinque com ele.

**1º Passo:** selecione algumas folhas de jornal, revista ou sacola e amasse formando uma bola.

**2º Passo** Envolver a bola com outras folhas de jornal ou tecido colorido e amarre com barbante. Pronto, agora é só brincar. Uma das formas de jogar peteca é jogando para outra pessoa batendo nela sem deixar cair no chão.



**SEXTA-FEIRA:** Brincando de estátua.

Estimula a socialização, trabalha equilíbrio, coordenação e concentração.

**Recursos:** Link <https://youtu.be/rXrq0aWLad4>

Recursos audiovisuais, celular, tablete, computador, aparelho de som.

**Descrição:** Assista ao vídeo e reúna sua família para brincar de estátua. Registre o momento e compartilhe no grupo de whatsapp da turma.

**1º Passo:** Escolha um local com espaço e seguro para que as crianças e adultos possam dançar sem causar acidentes.

**2º Passo:** Defina quem será o juiz, que controlará o aparelho de som ou colocará o gogó para funcionar cantarolando para que todos os outros participantes possam dançar. Quanto mais engraçada a dança, mais divertida será a brincadeira.

**3º Passo:** Enquanto houver música os dançarinos devem se movimentar, assim que a música parar é hora de congelar o movimento e se tornar uma estátua.

**4º Passo:** Quem se mexer primeiro sai da brincadeira.

Ganha o último dançarino que conseguir se manter como estátua por mais tempo.



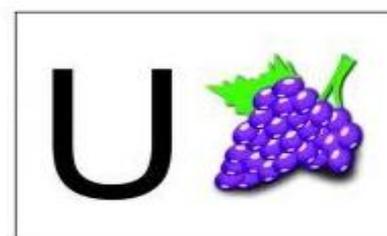
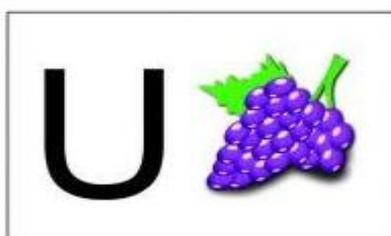
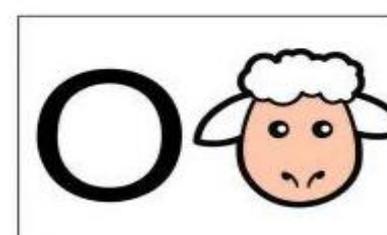
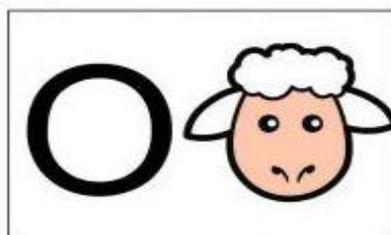
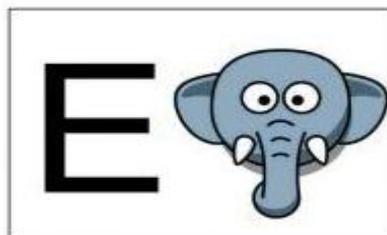
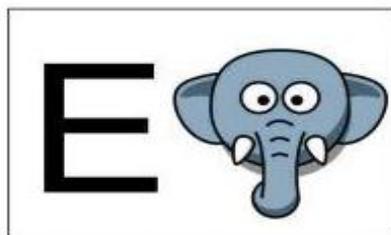
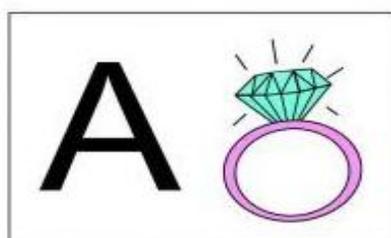
Aluno (a): \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Ano de Escolaridade: Pré I

Professor (a): \_\_\_\_\_ CÓDIGO 01

### Jogo da memória com vogais:



Aluno (a): \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Ano de Escolaridade: Pré I

Professor (a): \_\_\_\_\_ CÓDIGO 02

Circule o gato MENOR e pinte o gato MAIOR.

