



PREFEITURA DE DIADEMA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
EMEB VEREADOR JORGE FERREIRA
RUA TENENTE OSCAR NUNES, 20 – Vila Élidea
Telefone: 4056 - 1180

Aos educandos e seus familiares,

Ficaremos distantes da escola por algum período, contudo, teremos de dar continuidade aos processos de aprendizagem.

Disponibilizaremos atividades específicas para cada turma da Educação Infantil (Fase I e Fase II) e Ensino Fundamental (1º ano).

Algumas atividades envolverão registros que poderão ser realizados em caderno ou folhas avulsas.

Ao retornar à escola, vocês deverão trazer os materiais e as atividades realizadas nesse período e não esqueçam de escrever seu nome em cada uma delas.

Desde já agradecemos o comprometimento de vocês para continuação do desenvolvimento das crianças.

Equipe da EMEB. Vereador Jorge Ferreira

FASE II

1. JOGO PEDRA, PAPEL E TESOURA!

Aprender a jogar Jokempô (pedra, papel e tesoura).

Na escola realizamos muitas brincadeiras, lembrem-se do corre cutia, adoleta, entre outras? Este é mais um jogo/ brincadeira para nosso repertório.

Pedra, papel e tesoura, também chamado em algumas regiões do Brasil de Jokempô é um jogo de mãos recreativo e simples para duas ou mais pessoas, que não requer equipamentos nem habilidade.

Para melhor entender o jogo, acesse o vídeo no youtube.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=G9fyG9K1cwU>.

Ou se já conhece o jogo abaixo, aqui estão as imagens meramente ilustrativas:



PEDRA



PAPEL



TESOURA

Fonte: acesso link https://pt.wikipedia.org/wiki/Pedra,_papel_e_tesoura

Regras:

No pedra, papel e tesoura, ou jokempô, os jogadores devem simultaneamente esticar a mão, na qual cada um formou um símbolo (que significa pedra, papel ou tesoura). Então, os jogadores dizem Jokempô e comparam os símbolos para decidir quem ganhou, da seguinte forma:

- **Pedra** ganha da **tesoura** (amassando-a ou quebrando-a).
- **Tesoura** ganha do **papel** (cortando-o).
- **Papel** ganha da **pedra** (embrulhando-a).

A pedra é simbolizada por um punho fechado; a tesoura por dois dedos esticados; e o papel pela mão aberta.

Caso dois jogadores façam o mesmo gesto, ocorre um empate e geralmente se joga de novo até desempatar. Este jogo possui uma única regra: não é permitido mostrar pedra duas vezes seguidas.

A regra maior é divertir-se, neste primeiro momento.

2. MARCAÇÃO DE PONTOS!

Marcar os pontos em uma tabela do jogo pedra, papel e tesoura (Jokempô).

Dando continuidade, a nossa brincadeira de pedra, papel e tesoura (Jokempô). Vamos lembrar lá na escola quando fazíamos a contagem de meninos e meninas, lembrem-se que marcávamos na lousa em forma de uma tabela a quantidade de meninos e meninas. De um lado os meninos e de outro as meninas.

Realizar a contagem de pontos do jogo Jokempô e anotar na tabela.

As regras para contagem dos pontos são:

Pedra – 0 (zero) pontos.

Tesoura – 2 (dois) pontos.

Papel- 5 (cinco) pontos.

A tabela deverá conter 5 (cinco) partidas, conforme modelo abaixo:

MODELO DA TABELA

PARTICIPANTES		
PARTIDAS	(NOME DO ALUNO)	(NOME DO FAMILIAR)
	PROF. CRISTIANE	PROF. RENATA
1	0	
2	2	////
3	2	//
4	5	////
5	2	//
TOTAL DAS PARTIDAS	11	//////////

Você vai precisar dos seguintes materiais:

- Caderno de desenho ou folha de sulfite, pois deverá pedir a um adulto para desenhar esta tabela no caderno para realização da marcação de pontos.

- Lápis ou caneta.

A sua criança, poderá representar a quantidade com um risco (/), bolinhas ou números, ela escolhe.

3. PINTURA COM BARBANTE E TINTA

Criar desenhos usando barbante e tinta.

Na escola realizamos desenhos com diferentes tipos de suportes e materiais. Que tal hoje aprendermos mais uma técnica? Vamos lá!

Para esta atividade você vai precisar dos seguintes materiais:



- Folha de sulfite (pode destacar do caderno).
- Tinta guache (pelo menos 3 de cores diferentes).
- Barbante (20 cm, mais o menos)
- Tesoura
- Potinhos ou pratinhos de papel, para diluir a tinta guache

Fonte da imagem: blog tempojunto.

Passo a passo:

Comece a pintura com barbante e tinta colocando um pouco da tinta num pratinho. Se ela estiver muito consistente, pingue algumas gotas de água e misture bem. Você pode encontrar a medida certa da espessura da tinta pensando que quanto mais densa a tinta, mais firmeza é preciso na mão. Após, separar os materiais e diluir a tinta:

1. Peça para a criança mergulhar o barbante na tinta, de forma que a ponta que será manejada não seja mergulhada.
2. Pegue a folha de sulfite, dobre-a ao meio e depois abra novamente; disponha o barbante no papel de forma que forme um S e outra curva reta ao final da folha (para ser puxada), dobre-a ao meio para fechá-la.
3. Coloque a folha dobrada dentro de uma revista ou livro, mantenha o livro fechado e pressionado, em seguida puxe o barbante o mais retinho possível.
4. As fotos abaixo, irão ajudar a compreender melhor:





Fonte – disponível em: <https://www.tempojunto.com/2019/04/03/pintura-com-barbante-e-tinta-facil-para-criancas/>

Abra a folha e veja o resultado! Surpreendente como aparece uma flor.

Agora recorte e cole no seu caderno de desenho e lembre-se de colocar seu nome.

4. BRINCADEIRAS COM LUZ E SOMBRA

Crianças e famílias, vamos utilizar a luz como um instrumento de investigação, exploração e descobertas? Vocês precisarão de um ambiente escuro e da luz de uma lanterna para projetar sombras na parede (pode ser em outra superfície como um pedaço de papel ou tecido semitransparente).

Você vai precisar:

- Luz do Sol ou lanterna (pode ser a do celular).
- Brinquedos pequenos: animais, bonecos e objetos como caixas (quadradas e retangulares), latas e lápis.

Observar a forma dos objetos e se quiser, desenhar as sombras projetadas.

Proporcionar experiências que enriqueçam a cultura das crianças. Na sala de aula, sempre realizamos experiências, essa é mais uma delas.

Exemplo:



Fonte: <https://www.criandocomapego.com/atividade-com-luz-e-sombra-inspirada-em-reggio-emilia>

Percebam o quanto as crianças se divertem projetando a luz na parede e observando que ao aproximar-se e afastar-se a imagem aumenta ou diminui acompanhando o deslocamento do objeto projetado.

Que tal explorar suas habilidades com as mãos e aprender a fazer sombra de animais com elas? Aceite o desafio e descubra muitas possibilidades.



Fonte: <https://www.criandocomapego.com/brincar-de-fazer-animais-de-sombras-com-as-maos/>

Ou então, desene contornando as sombras dos objetos.



Fonte: <https://www.criandocomapego.com/atividade-com-luz-e-sombra-inspirada-em-reggio-emilia/>

5. O QUE VEMOS DA JANELA?

(Atividade inspirada na atividade cartas na janela do blog: Ser criança é natural).

Despertar o interesse sobre as plantas, reconhecendo-as como seres vivos. Estimular a concentração;

Na escola temos um pequeno jardim e quando vamos ao parque costumamos conversar sobre os cuidados com as plantas e sua importância para o ar que respiramos.

Para realizar essa atividade você vai precisar:

Folha de caderno ou sulfite, lápis de cor e tesoura.

Ler o poema abaixo e conversar com seu filho sobre o que a Arabela vê na janela.

A FLOR AMARELA

“OLHA
A JANELA
DA BELA
ARABELA.



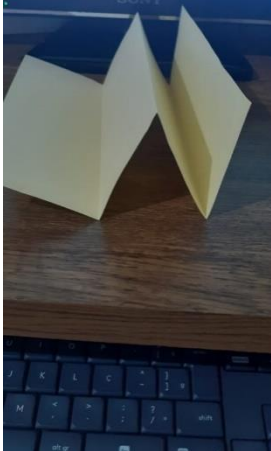
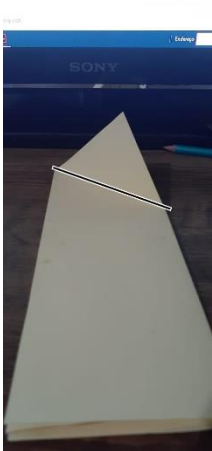
QUE FLOR
É AQUELA
QUE ARABELA
MOLHA?

É UMA FLOR AMARELA”.

Cecília Meireles (Rio de Janeiro, 7/11/1901 – Rio de Janeiro, 9/11/1964). Poetisa, professora e jornalista, fundadora da 1.ª Biblioteca Infantil do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://lusografias.wordpress.com/2011/08/23/cecilia-meireles-a-flor-amarela/>

Proponha a criança olhar pela janela e observar elementos da natureza como plantas, flores e árvores.

Depois realizar a dobradura da casa conforme o passo a passo em anexo e desenhar o que viu pela janela. Após, terminar a casa, colorir!

			
1. Pegue uma folha e dobre ao meio.	2. Agora, dobre as pontas até se encontrarem no meio do papel.	3. Usando o vinco do meio, dobre novamente formando duas partes e três dobras.	4. Dobre para formar o telhado da casa encostando a ponta superior no vinco do meio.



4. Desenhe a janela e recorte nos locais marcados.



5. Vai ficar assim



6. Agora é só desenhar o que viu pela janela.

Fonte: Fotos tiradas pela professora Cristiane e desenho Ariel.