



# ESCOLA SEM MUROS:

EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

EDUCAÇÃO INFANTIL – 2º ETAPA



**NÍVEL: 2ª ETAPA**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTO E MOVIMENTO/ TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.**

**HABILIDADES DESENVOLVIDAS:**

- AUMENTAR E AJUSTAR AS POSSIBILIDADES DE SUAS HABILIDADES MOTORAS.
- COORDENAR TRAÇOS GRÁFICOS, CRIANDO REPRESENTAÇÕES DE FORMA, ESPAÇO E FIGURA HUMANA



## **OBJETIVOS:**

- **DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DO SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, (UTILIZANDO-SE DE RECURSOS DE DESLOCAMENTO, HABILIDADE, FORÇA, VELOCIDADE, RESISTÊNCIA, EQUILÍBRIO E FLEXIBILIDADE) ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES, DESENVOLVENDO COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL E O FREIO INIBITÓRIO.**
- **PRODUZIR TRABALHOS DE ARTE, POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS, BUSCANDO DESENVOLVER TAMBÉM A COORDENAÇÃO MOTORA FINA E A CRIATIVIDADE.**

## **ATIVIDADE: MÍMICA DOS ANIMAIS**

INICIANDO A BRINCADEIRA, O ADULTO DEVERÁ PERGUNTAR À CRIANÇA QUAIS ANIMAIS ELA CONHECE. E ASSIM, CONVERSAR COM ELA, EXPLICANDO A REGRA DO JOGO. A BRINCADEIRA PODERÁ SER REALIZADA A PARTIR DE 2 PARTICIPANTES. O ADULTO PENSA NUM ANIMAL E REALIZA A MÍMICA E, ATRAVÉS DO GESTO, A CRIANÇA DEVERÁ ADIVINHAR QUAL ANIMAL ELE REPRESENTA. SE ADIVINHAR, SERÁ A VEZ DA CRIANÇA DE FAZER A MÍMICA.

APÓS A BRINCADEIRA, PEÇA PARA A CRIANÇA REGISTRAR NUMA FOLHA OS ANIMAIS QUE ELES FIZERAM A MÍMICA. CASO ELA NÃO CONSIGA, VALE VOCÊ AUXILIÁ-LA. OUTRA SUGESTÃO É PROCURAR NA INTERNET DOBRADURA DE ANIMAIS PARA REALIZAR COM A CRIANÇA. EXEMPLO: GATO, CACHORRO, FOCA, ETC.

**REGISTRE POR MEIO DE FOTOS OU FILMAGEM COMO FOI A BRINCADEIRA. ENVIE NO CANAL DE COMUNICAÇÃO DA ESCOLA.**