ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSÉ DE SOUZA		
NOME DO ALUNO:	DATA: 03/05/2021	SEMANA: 9
PROFESSOR: ALEX E GILMARA		TURMA: JD I
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS / ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.		

(Segunda-feira, 03 de maio de 2021)

Olá crianças e responsáveis!

Esta semana, abordaremos a temática “Dia da Educação Matemática”. Desde muito novas, as crianças entram em contato com grande quantidade e variedade de noções matemáticas: ouvem e falam sobre números, comparam, agrupam, separam, ordenam, acompanham a marcação do tempo feita pelos adultos, exploram e comparam pesos e tamanhos, observam e experimentam as propriedades e as formas dos objetos, percorrem e exploram diferentes espaços e distâncias, etc. Portando, a matemática está presente em todos os momentos da nossa vida. Hoje, trabalharemos com a música “Amarelinha - Xuxa” e com a brincadeira lúdica sobre o tema da música.

1º MOMENTO

Assistiremos ao vídeo musical “Amarelinha - Xuxa”. Durante o vídeo, crie movimentos corporais ao som da música ouvida.

Xuxa - Amarelinha (XSPB 7) - YouTube

2º MOMENTO

Inicialmente, assistiremos a um vídeo explicando as origens da brincadeira amarelinha e como é realizada a brincadeira.

Vídeo aula 04 - Brincadeira da Amarelinha - YouTube

Após, usando uma fita crepe, pedaço de giz, carvão ou pedaço de telha, faça dez quadrados no chão, como foi descrito no vídeo, e enumere de 1 a 10 os quadrados.

Em seguida, convide alguém da família para participar da brincadeira. O participante deve se posicionar defronte ao primeiro quadrado, e atirar o marcador (Qualquer objeto disponível em casa: pedrinha, tampinhas de

garrafa, pedaço de telha, etc.). A casa onde cair o marcador será o quadrado em que a criança não poderá pisar.

A criança começará o circuito da amarelinha pulando com um (nas casas solitárias) ou dois pés (nas casas duplas) seguindo a posição dos quadrados. O objetivo é, sem pisar na casa onde está o marcador, que a criança percorra pulando a amarelinha até o número 10, pegue o marcador e volte.

Boa diversão!

DEVOLUTIVA

Se possível, registre por meio de fotografia, comentário (da fala da criança) ou vídeo, o momento de realização da atividade, e compartilhe conosco pela página do Facebook "Educ@ Ribeirão".

Gratos pelo empenho e participação!
Professores dos Jardins I: Alex e Gilmara.