

Direitos de Aprendizagem: Brincar, Conhecer-se - Expressar & Participar

Campos de Experiência: Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação

Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações & Corpos, Gestos e Movimentos



Vocês já ouviram falar numa bruxa com dentes de ferro? Não? Pois a história é de medo, dessa bruxa assustadora. Conversaremos sobre a guitarra, um instrumento superbacana que faz vários tipos de sons. Euzébio e Aurora irão brincar de corrida ao contrário e vamos dançar ao som da música *Tartaruga Furacão*, então, aproveitem!

Neste Programa você vai encontrar:

BNCC	História	Música	Curiosidades Relatividade	Personagens Euzébio e Aurora	Instrumento Guitarra
Direitos de Aprendizagem	Brincar Conhecer-se Expressar Explorar	Brincar Conhecer-se Expressar Participar	Brincar Participar Explorar	Brincar Conviver Participar Explorar	Brincar Expressar Participar Explorar
Campos de Experiência	<ul style="list-style-type: none"> • Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação • Traços, Sons, Cores e Formas • Corpos, Gestos e Movimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação • Espaço, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações • Corpos, Gestos e Movimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação • Espaço, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações 	<ul style="list-style-type: none"> • O eu, o outro e o nós • Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação • Corpos, Gestos e Movimentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação • Corpos, Gestos e Movimentos




História:

Essa história, além de muito divertida, pode incentivar as crianças de 0 a 8 anos a conversarem e realizarem uma infinidade de investigações a partir de perguntas que podem ajudá-las a questionar o mundo. Você pode perguntar ou incentivá-las a:

- Você sabe imitar uma risada de bruxa? E canto de se-reia? E imitar o Saci?
- Conhece alguma poção mágica?
- Como é a sua casa? Quem mora com você?
- Brincar de fazer poções mágicas com terra, folhas, água e pedrinhas.
- Contar histórias com sonoplastia (som do vento, som das árvores, som de medo).
- Se você subisse em uma árvore grande em uma floresta, o que você veria?

Personagens:

Euzébio e Aurora – Ensinam a brincadeira corrida ao contrário, que possibilita que as crianças conheçam suas possibilidades corporais. Vejam aí algumas ideias:

-  **• 0 a 3 Anos – Brincar e dançar livremente** – Em um espaço amplo, pode-se promover um ambiente para que as crianças pulem, dançam ou passem por circuitos motores.
-  **• 4 e 5 Anos – Corrida ao Contrário** – A brincadeira de correr ao contrário orientada pelo Euzébio e Aurora pode ser feita em duplas, para que as crianças não se machuquem e se apoiem.
-  **• 6 a 8 Anos – Corrida ao Contrário com os olhos vendados** – A brincadeira de correr ao contrário orientada pelo Euzébio e Aurora pode ser feita em duplas, para que as crianças não se machuquem e se apoiem.