



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

ROTEIRO ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI

PROFESSOR: AMANDA DE ASSIS

TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 12 a 16 de abril

VIDEO OU ÁUDIO DO PROFES SOR	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Normas de convivência• Meios de transportes• Linguagem oral e corporal.• Outras pessoas, tempos e culturas• Regras de jogos e brincadeiras• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal• Orientação espacial• Imitação como forma de expressão• Materiais de uso pessoal.• Hábitos alimentares, de higiene e descanso• Os objetos, suas características, propriedades e funções• Melodia e ritmo• Diferentes instrumentos musicais convencionais e não convencionais• Sons do corpo, dos objetos e da natureza• Ritmos• Patrimônio cultural, literário e musical• Gêneros textuais• Fatos da história narrada• Usos e funções da escrita

	<ul style="list-style-type: none"> • Escuta e apreciação de gêneros textuais • Manipulação, exploração e organização de objetos • Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos • Noção temporal
	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar seus pertences demonstrando cuidados com os mesmos e com os de seus colegas. • Conhecer e nomear os diferentes meios de transportes e suas características. <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressar sensações, sentimentos, desejos e ideias que vivencia e observa no outro por meio de diferentes linguagens. <p>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar de faz de conta assumindo diferentes papéis e imitando ações e comportamentos de seus colegas, expandindo suas formas de expressão e representação. <p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Começar a seguir, de forma gradativa, regras simples de convívio em momentos de alimentação, cuidado com a saúde e brincadeiras. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar canções imitando os gestos ou seguir ritmos diferentes de músicas com movimentos corporais. • Chutar, pegar, manusear, mover e transportar objetos com diferentes características. <p>(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora</p>

etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

- Percorrer trajetos inventados espontaneamente ou propostos: circuitos desenhados no chão, feitos com corda, elásticos, tecidos, mobília e outros limitadores e obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, por dentro, por fora, na frente, atrás, contornar e outros.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

- Participar de jogos de imitação, durante brincadeiras, contação de histórias e outras possibilidades.

(EI02CG04) Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo.

- Participar de práticas de higiene com crescente autonomia.
- Identificar os cuidados básicos ouvindo as ações a serem realizadas.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

- Explorar jogos de montar, empilhar e encaixar
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

- Participar da construção de instrumentos musicais, utilizando-os para execução musical.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras, canções, músicas e melodias.

- Participar de canções e brincadeiras cantadas apresentadas pelo professor (a) ou seus colegas.
- Reproduzir sons ou canções conhecidas e usar em suas brincadeiras.

- Explorar possibilidades musicais para perceber diferentes sons, melodias e ritmos.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

- Participar de situações que envolvam cantigas de roda e textos poéticos.
- Declamar poesias, parlendas e brincadeiras como corre-cotia produzindo diferentes entonações e ritmos.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

- Identificar os personagens principais das histórias nomeando-os.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

- Manipular jornais, revistas, livros, cartazes, cadernos de receitas e outros ouvindo sobre seus usos sociais.
- Participar de experiências que utilizem como recurso os portadores textuais como fonte de informação: revistas, jornais, livros, dentre outros.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

- Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.
- Identificar e manusear elementos do meio natural e objetos produzidos pelo homem.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

- Participar de momentos de exploração dos dias da semana

	<p>com músicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber noções de tempo ao compreender comandos como agora, depois e durante em situações rotineiras: depois do lanche vamos escovar os dentes; durante a brincadeira vamos comer uma fruta. <p>(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com números, identificá-los e usá-los nas diferentes práticas sociais em que se encontram. • Participar de jogos que envolvam números como boliche, jogos cantados como parlendas e outros. 										
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS ?</p>	<p>OBS: PROFESSORA ESTE ESPAÇO FOI DESTINADO PARA A REALIZAÇÃO DO SEU PLANEJAMENTO (ATIVIDADES) QUE SERÃO ENCAMINHADAS PARA OS PAIS. LEMBRANDO QUE AS MESMAS DEVEM SER CLARAS, SIMPLES E DE FÁCIL ENTENDIMENTO. VALE MENCIONAR QUE AS MÚSICAS DEVEM SER ENCAMINHADAS, INDEPENDENTE DAS ATIVIDADES ELABORADAS PARA O DIA.</p> <p>RELEMBRANDO...</p> <table border="1" data-bbox="448 1137 1466 1590"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 1137 676 1205">SEGUNDA</th> <th data-bbox="676 1137 836 1205">TERÇA</th> <th data-bbox="836 1137 1091 1205">QUARTA</th> <th data-bbox="1091 1137 1283 1205">QUINTA</th> <th data-bbox="1283 1137 1466 1205">SEXTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 1205 676 1590"> ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS </td> <td data-bbox="676 1205 836 1590"> HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADES IMPRESSA </td> <td data-bbox="836 1205 1091 1590"> ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS </td> <td data-bbox="1091 1205 1283 1590"> HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA </td> <td data-bbox="1283 1205 1466 1590"> ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS </td> </tr> </tbody> </table>	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADES IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA							
ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADES IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS							

SEGUNDA-FEIRA – DIA 12/04/2021

ATIVIDADE: CORRIDA DO PINGUIM

ATIVIDADE: PINTURA COM BEXIGA

POESIA: O PINGUIM

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Regras de jogos e brincadeiras• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS: (EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras. <ul style="list-style-type: none">• Começar a seguir, de forma gradativa, regras simples de convívio em momentos de alimentação, cuidado com a saúde e brincadeiras. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS (EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras. <ul style="list-style-type: none">• Cantar canções imitando os gestos ou seguir ritmos diferentes de músicas com movimentos corporais.• Chutar, pegar, manusear, mover e transportar objetos com diferentes características.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para iniciar nossa aula será enviado no grupo um vídeo da professora com a explicação da atividade a ser desenvolvida e musicalização. O familiar que estiver acompanhando as atividades deverá fazer a leitura da Poesia “O Pingüim”, em seguida para realizar essa brincadeira “Corrida do pingüim”, a criança vai precisar de uma bexiga cheia que deverá ser colocada entre as pernas. O objetivo é correr até a uma linha de chegada sem deixar cair ou estourar a bexiga (realizar a brincadeira em dupla fica muito mais divertida, pois haverá a disputa), após a brincadeira realizaremos a atividade PINTURA COM BEXIGA . Para a realização dessa atividade usaremos tinta guache na cor de sua preferência, uma bexiga cheia e folha de sulfite. A criança deverá molhar a bexiga na tinta guache como no exemplo e carimbar o papel sulfite usando toda sua criatividade, desenvolvendo pinturas coloridas e diferentes.

O Pingüim

Vinicius de Moraes

Ouvir O Pingüim

Não encontramos nada.

Bom dia, pingüim
Onde vai assim
Com ar apressado?
Eu não sou malvado
Não fique assustado
Com medo de mim
Eu só gostaria
De dar um tapinha
No seu chapéu jaca
Ou bem de levinho
Puxar o rabinho
Da sua casaca

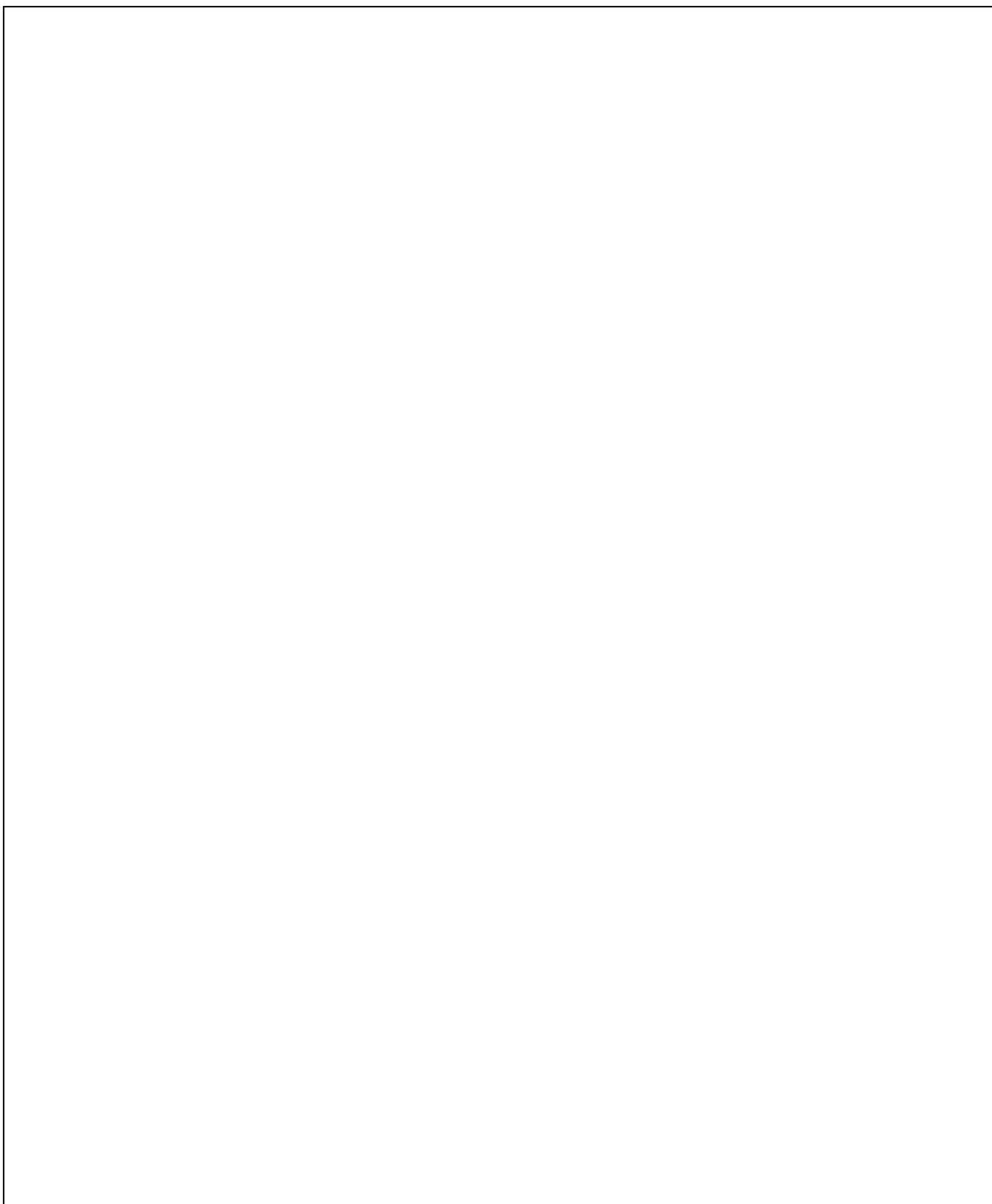
Quando você caminha
Parece o Chacrinha
Lelé da caixola
E um velho senhor
Que foi meu professor
No meu tempo de escola
Pingüim, meu amigo
Não zangue comigo
Nem perca a estribeira
Não pergunte por quê
Mas todos põem você
Em cima da geladeira



ATIVIDADES REMOTAS 2021

NOME _____ DATA ____ - ____

ARTE COM BEXIGA



TERÇA-FEIRA DIA 13/04/20201

MÚSICA: ELEFANTINHO COLORIDO

BRINCADEIRA: ELEFANTINHO COLORIDO

JOGO: QUEBRA-CABEÇA DO ELEFANTE

**O QUE VOCÊ
VAI
ESTUDAR:**

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Melodia e ritmo
- Manipulação, exploração e organização de objetos

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚ**

DOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

- Participar da construção de instrumentos musicais, utilizando-os para execução musical.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

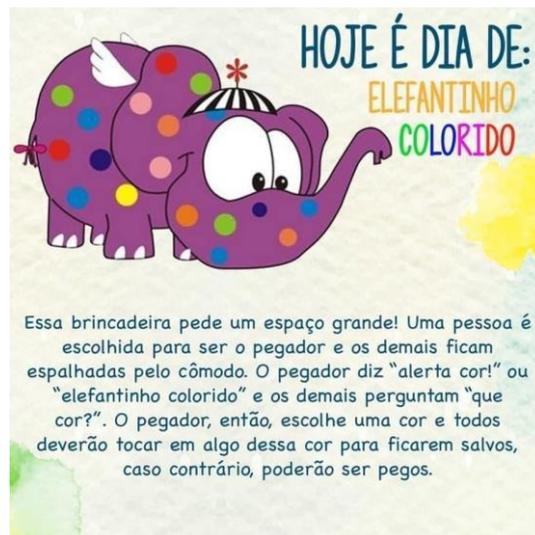
(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

- Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.
- Identificar e manusear elementos do meio natural e objetos produzidos pelo homem.

**COMO
VAMOS
ESTUDAR OS
CONTEÚDOS?**

Para iniciar nossa aula será enviado no grupo um vídeo da professora com a explicação da atividade a ser desenvolvida e musicalização, em seguida a criança poderá assistir a música Elefantinho colorido através do vídeo da professora cantando ou através do link abaixo no YouTube. Depois

ainda sobre o assunto, realizaremos a brincadeira o Elefantinho colorido, seguindo as instruções abaixo. A próxima atividade é o Quebra-cabeça do elefante, a criança deverá colorir a sua maneira com bastante capricho, depois recortar, montar e desmontar o jogo com auxílio de um condutor enquanto houver interesse da criança. Ao final colar o quebra-cabeça em uma folha de sulfite e anexar ao roteiro.



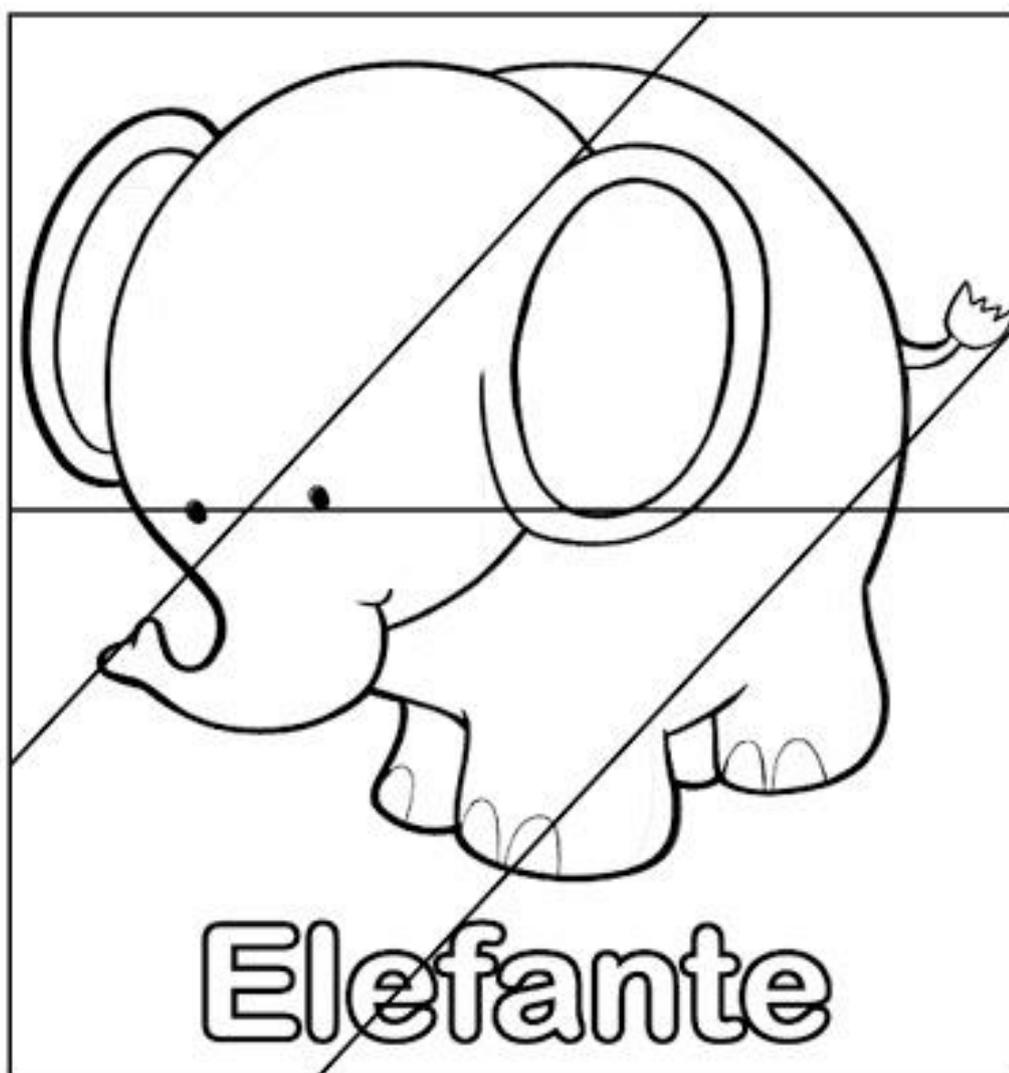
Link :<https://youtu.be/Y0JemgLcFH4>



NOME: _____
PROFESSOR (A) _____
TURMA: _____ DATA: _____



VAMOS RECORTAR E MONTAR



QUARTA-FEIRA DIA 14/04/2021

ATIVIDADE: Pescaria de objetos com prendedores de roupas

ATIVIDADE: Represente a sua pescaria em forma de desenho

HISTÓRIA: "O Peixinho Azul"

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Manipulação, exploração e organização de objetos• Regras de jogos e brincadeiras
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES (EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho). <ul style="list-style-type: none">• Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS: (EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras. <ul style="list-style-type: none">• Começar a seguir, de forma gradativa, regras simples de convívio em momentos de alimentação, cuidado com a saúde e brincadeiras.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para iniciar nossa aula será enviado no grupo um vídeo da professora com a explicação da atividade a ser desenvolvida e musicalização. Para a brincadeira Pescaria de objetos com prendedores de roupas a família precisa separar prendedores de roupas e alguns objetos pequenos ou tampas de garrafas, que possam ser pescados usando os prendedores de roupa. Esses objetos deverão ser colocados em um recipiente com água para começar a pescaria. Em seguida, utilizando folhas de sulfite, lápis de cores ou giz de cera poderão representar a pescaria em forma de desenho, desenvolvendo sua criatividade. Não se esquecer de anexar o desenho ao roteiro. Ao final da aula para distrair o familiar poderá contar para sua criança a história do Peixinho azul

História "O Peixinho Azul"

O Peixinho Azul vivia feliz com sua família. Nadando nas águas verdes e azuis do mar, brincava com outros peixinhos coloridos. Peixinho Azul ajudava seus pais a cuidar da casa e do jardim. À noite, ouvia as histórias que a vovó contava sobre a Baleia Azul. Aprendia que ela era grande e que alimentava-se de plantas e pequenos animais marinhos. O Peixinho Azul sentia medo da Baleia Azul, por isso a mãe e o pai peixes sempre lhe diziam para não sair de casa sozinho. Numa manhã, Azul saiu a nadar e, sem perceber, foi se afastando de casa. Encontrou vários amigos: o cavalo marinho, a sardinha e o peixe boi. Continuou a nadar. De repente veio uma onda muito grande e o levou para longe. - "Socorro. Socorro, socooooooooorro!" Gritava, assustado, mas ninguém ouvia seus gritos, pois ele estava muito longe de casa. Olhou para os lados e viu que todos os peixes corriam e se escondiam entre as pedras e as plantas. O que estaria acontecendo? Peixinho Azul foi se esconder dentro de uma concha e ficou esperando... Os pais de Azul estavam preocupados porque não encontravam o filhinho. Será que a Baleia Azul encontrou nosso Peixinho Azul? Mãe peixe chorava. O Peixinho Azul estava assustado, mas ficou quietinho no seu esconderijo. De repente, a baleia apareceu, enorme, bufando. Sua boca era muito grande. Com os movimentos da baleia, a concha onde Azul estava escondido, começou a rolar. Foi rolando, rolando, rolando... O Peixinho Azul avistou a sua casa e muito contente, saiu da concha e foi correndo abraçar seus pais, prometendo-lhes que nunca mais os desobedeceria. No dia seguinte, Peixinho Azul contou aos amigos o que lhe havia acontecido e deu um conselho a todos. - Devemos obedecer nossos pais. Eles sabem o que é melhor para nós, porque nos amam.



QUINTA-FEIRA DIA 15/04/2021

HISTÓRIA: BICHO POR BICHO – VARAL DE HISTÓRIA

ATIVIDADE: COM O BARBANTE REPRESENTA SEU TAMANHO E COLE NO CARACOL

MÚSICA: O CARACOL

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Os objetos, suas características, propriedades e funções• Fatos da história narrada
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS (EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros. <ul style="list-style-type: none">• Explorar jogos de montar, empilhar e encaixar• Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO (EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. <ul style="list-style-type: none">• Identificar os personagens principais das histórias nomeando-os.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para iniciar nossa aula será enviado no grupo um vídeo da professora com a explicação da atividade a ser desenvolvida e musicalização. Para essa atividade vocês deverão assistir através do link a história Bicho por bicho do varal de histórias, após a história utilizando um barbante o adulto condutor irá medir a criança e ajudá-la a colar essa medida no caracol. O adulto deverá passar a cola e incentivar a criança a colar o barbante seguindo o contorno. Depois utilizando lápis de cor ou giz de cera deve colorir o seu caracol com bastante capricho. Em seguida para encerrar a nossa aulinha o adulto condutor deverá cantar para a criança a música do caracol abaixo:

O Caracol

Turma do Caracol

A casa do caracol
Pode estar em qualquer lugar
Aonde vai o caracol
Leva sua casa pra passear

Cara, caramba!
Que casa boa pra se viver
Quando chove, o caracol
Entra na casa pra se esconder

Cara, caramba!
Que vida boa, seu caracol
Pra você, eu tiro o chapéu
Mora onde quer e não paga aluguel

HISTÓRIA: Link: <https://youtu.be/180cLpqKyhs>



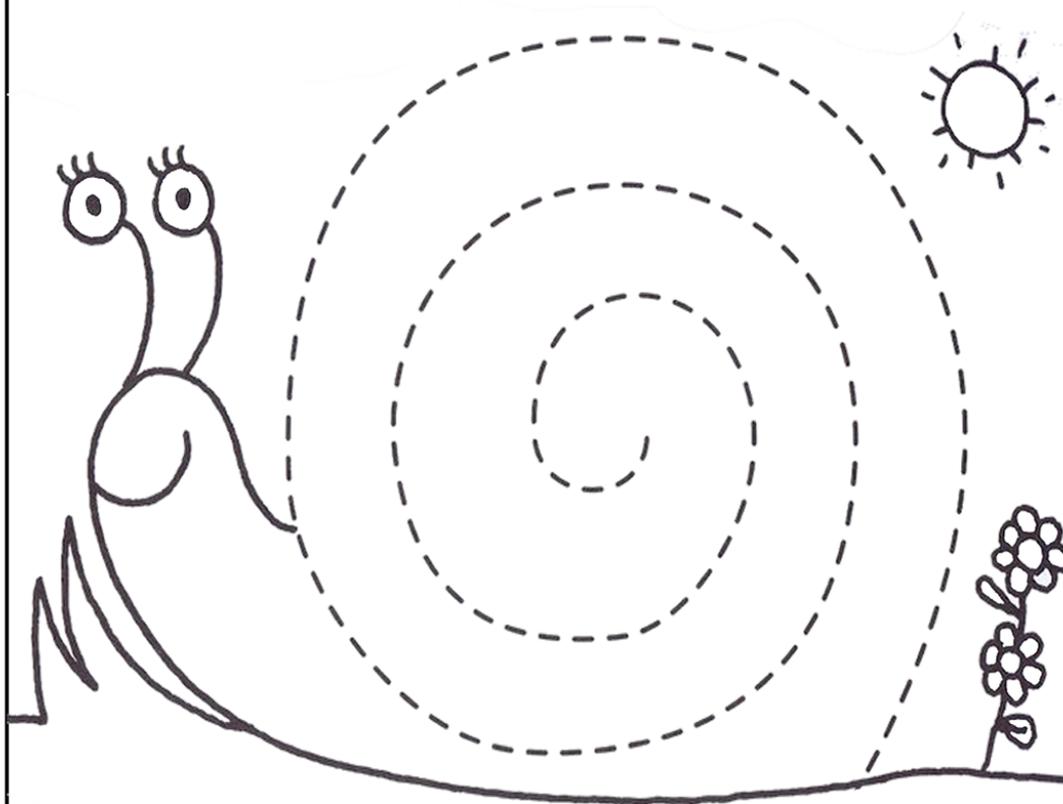
ESCOLA: _____

TURMA: _____ DATA: ____ / ____ / ____

ALUNO: _____

FAZENDO ARTE!

CARACOL



SEXTA-FEIRA DIA 26/06/2020

ATIVIDADE: Dança da imitação – Caninópolis

ATIVIDADE: Esquema corporal com massa de modelar

MÚSICA: Dança da imitação

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS <p>(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cantar canções imitando os gestos ou seguir ritmos diferentes de músicas com movimentos corporais. <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Explorar jogos de montar, empilhar e encaixar• Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para iniciar nossa aula será enviado no grupo um vídeo da professora com a explicação da atividade a ser desenvolvida e musicalização: logo após a criança deverá assistir a música Dança da imitação – Caninópolis através do link abaixo no YouTube e realizar os comandos sugeridos na música. Em seguida a criança deverá realizar a atividade: Esquema corporal com massa de modelar, utilizando as figuras impressas como sugestão. A criança deverá observar atentamente as imagem e com a massinha tentar reproduzir o desenho. Exemplo abaixo:



Dança da Imitação (Caninópolis)

Essa é a dança da imitação
É muito simples preste muita atenção
Pra começar vamos balançar as mãos, vai
Balance a mãozinha

Essa é a dança da imitação
É muito fácil você tem que aprender
Depois da mão três palminhas vou bater, vai!
Balance a mãozinha (pá, pá, pá)

Essa é a dança da imitação
E aos pouquinhos mais difícil vai ficar
Depois da palma o joelho eu vou dobrar, vai!
Balance a mãozinha, pá, pá, pá, inhec, inhec

Essa é a dança da imitação
Tô conseguindo pode colocar mais um
Depois de tudo vou mexer o meu bumbum, vai!
Balance a mãozinha, pá, pá, pá, inhec, inhec, tum, tum, tum

Essa é dança da imitação
E vamos ver se ainda dá pra decorar
Levante o braço e comece a girar, vai!
Balance a mãozinha, pá, pá, pá, inhec, inhec, tum, tum, tum, lá, lá, lá, lá, lá, lá
Essa é a dança da imitação
O fim merece uma comemoração
É só pular levantando a sua mão, vai
Balance a mãozinha, pá, pá, pá, inhec, inhec, tum, tum, tum, lá, lá, lá, lá, lá, lá, rei, rei

Essa é a dança da imitação
Decorei tudo, já consigo repetir
Fazendo rápido eu provo que aprendi, vai!
Balance a mãozinha, pá, pá, pá, inhec, inhec, tum, tum, tum, lá, lá, lá, lá, lá, lá, rei

Link: <https://youtu.be/ilkk2hVajZQ>

