

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA		
NOME DO ALUNO:	DATA: 10/05/2021	SEMANA: 10
PROFESSOR: Camila, Dejanira, Lucirene, Marli, Priscila.		TURMA: Berçário 1-A
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação.		



Atividade: Historinha - Quantos somos.

Recursos: Celular, computador, tablet, tv smart, bichinhos de pelúcia, bonecos.

Estratégia:

Para começar a atividade o adulto escolhe bichinhos de pelúcia ou bonecos da criança em quantidade das pessoas da família como: se forem quatro (4), separar essa quantidade para representar cada membro da família.

Em seguida em um canto aconchegante da casa o responsável senta-se de frente para a criança, pega um a um dos ‘bichinhos’ e usando a imaginação inicia uma história exemplo: eu sou o papai... fala-se o nome do pai, saio todos os dias para trabalhar e a minha maior alegria é voltar para casa pra te ver. Depois pega outro, fala quem é, e algo sobre ela e assim procede a história até acabar todos os “personagens”, que estão representando os familiares.

Ao final da história faça contagem para criança dos bichinhos (quantos são na família), após, deixa-a explorar e brincar com os objetos da história.

Curiosidade sobre está atividade:

As histórias são importantes ferramentas na formação da identidade e valores das crianças, além de ajudar a desenvolver o imaginário, capacidades cognitivas e a inteligência emocional dos pequenos, elas também podem ser uma valiosa oportunidade para momentos de maiores vínculos afetivos.

- Observe com atenção as ações, gestos, falas ou sons emitidos pelas crianças, se demonstrou interesse em participar pela atividade, enfim qual foi a reação dela nesse momento.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA		
NOME DO ALUNO:	DATA:10/05/2021	SEMANA: 10
PROFESSOR: Amanda, Jéssica, Neide, Shirlei, Silvana e Simone.		TURMA: Berçário1 B
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Traços, Sons, Cores e Formas.		

Atividade: Brincando com meu nome

A canoa virou

Vou deixar ela virar

Foi por causa da (o) _____ (nome da criança) que não soube remar.

Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar.

Tirava a (o) _____ (nome da criança) do fundo do mar.

Recurso:

Rádio (opcional).

Estratégia:

Para brincar o adulto pode usar um aparelho de som ou cantar (a música sugerida). Sente com a criança e cante a música, repita novamente ou quantas vezes forem necessárias incentivando a criança a bater palmas ou os pés ao ouvir o seu próprio nome.

Durante a brincadeira o adulto observa a interação, gestos, movimentos ou expressões da criança ao ouvir seu próprio nome (exemplos: se sorriu, bateu os pés/mãos, falou/gritou, etc.)

Curiosidade sobre esta atividade:

A proposta desta atividade é fazer com que a criança reconheça seu próprio nome, realize gestos de sons com seu próprio corpo, explore seus movimentos corporais, oralidade.