

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA		
NOME DO ALUNO:	DATA:22/07/2021	SEMANA: 18
PROFESSOR: Dirce, Juliana, Lúcia e Roseli		TURMA: Maternal A
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.		

Brincadeiras lúdicas



Atividade: Brincar de colocar roupas no varal.

Recurso: Cordão de varal, barbante, fita ou lã de tricô. prendedores de roupa, pequenas peças de roupas (meias, toalhinhas, fraudas ou pequenos recortes de figuras como na ilustração).

Estratégia:

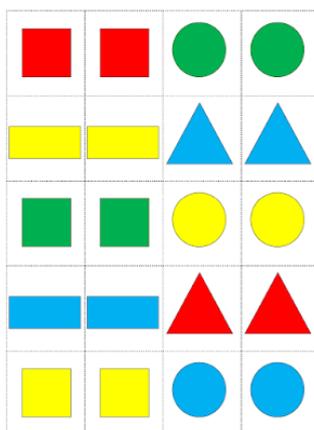
O adulto responsável irá amarrar um varal na altura da criança, usando cadeiras como base, a seguir conversar com a criança a respeito dos objetos que serão colocados no varal: nome das peças, cores etc. Oriente a criança a colocar as roupas no varal, contar as peças e quantos prendedores foram usados para prende-las.

A atividade deverá ser aplicada sempre com a supervisão de um adulto que registrará este momento através de vídeos e enviará para o grupo da escola com uma breve descrição do comportamento da criança durante a atividade: Teve dificuldade em abrir o prendedor para fixa a roupa no varal? Acertou as cores das peças? Nomeou corretamente as peças utilizadas na atividade? Conseguiu contar as peças e os prendedores de roupas?

Curiosidade sobre esta atividade:

A proposta para esta atividade é estimular a coordenação motora fina, auxiliar na aprendizagem das cores, faz de conta do cotidiano, estimular a contagem dos elementos.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA		
NOME DO ALUNO:	DATA: 22/07/2021	SEMANA:18
PROFESSOR: JACQUELINE, MARCELY, MERIVANIA e RAQUEL		TURMA: MATERNAL B
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Traços, Sons, Cores e Formas		



Atividade: Jogo da memória de formas geométricas.

Recurso: Formas geométricas impressas no kit escolar

Estratégia: O adulto junto com a criança, pegará as peças e as colocará em uma superfície lisa (mesa ou chão). O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final do jogo.

Curiosidade sobre esta atividade: Com esse material concreto podemos explorar a separação por cores e formas, trabalhando a fixação dos conceitos matemáticos de forma divertida e dinâmica.