

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/4825-9270

Escola Municipal Manoel Baptista da Silva

Nome do Aluno: XXXXXXXXXXXX Data: 26/10/2021 Semana: 32

Professora: Josiane Nunes Dias Ferreira Turma: Sala de Recursos

Campos de Experiencias: "CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS"

Objetivos de Aprendizagem: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Segmento: Educação Infantil

Atividade: Letra com papel picado

Objetivo Específico: Desenvolvimento do movimento pinça.

Habilidades Trabalhadas: Atenção, concentração e coordenação motora fina e

percepção visual.

Recursos Utilizados: Sulfite, cola, caneta, e papel picado.

Estratégias e Orientações para o Desenvolvimento da Atividade: Escrever a letra na sulfite. Em seguida orientar a criança a passar cola por cima da letra e colocar papel picado em toda volta da letra.





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

Escola Municipal Manoel Baptista da Silva

Nome do Aluno: XXXXXXXXXXXX Data: 27/10/2021 Semana: 32

Professora: Josiane Nunes Dias Ferreira Turma: Sala de Recursos

Campos de Experiencias: "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES

E TRANSFORMAÇÕES"

Objetivos de Aprendizagem: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

Segmento: Educação Infantil

Atividade: Jogo de dado

Objetivo Específico: Relacionar o número a quantidade no dado.

Habilidades Trabalhadas: Atenção, concentração e coordenação motora fina e

percepção visual.

Recursos Utilizados: Sulfite, canetinhas e dado.

Estratégias e Orientações para o Desenvolvimento da Atividade: Desenhar um corpinho na sulfite e colocar números de 1 ao 6. Em seguida peça para a criança jogar o dado e procurar o número correspondente na folha.





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

Escola Municipal Manoel Baptista da Silva

Nome do Aluno: XXXXXXXXXXXX Data: 28/10/2021 Semana: 32

Professora: Josiane Nunes Dias Ferreira Turma: Sala de Recursos

Campos de Experiencias: "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS"

Objetivos de Aprendizagem: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Segmento: Educação Infantil

Atividade: Música dona aranha

Objetivo Específico: Estimular a criatividade

Habilidades Trabalhadas: Atenção, concentração, criatividade e coordenação

motora fina e percepção visual.

Recursos Utilizados: TV ou celular, sulfite ou cartolina e tinta.

Estratégias e Orientações para o Desenvolvimento da Atividade: Assistir à música, A Dona Aranha https://www.youtube.com/watch?v=-fVH_PooFJI. Em seguida fazer um desenho com tinta da aranha.







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

Escola Municipal Manoel Baptista da Silva

Nome do Aluno: XXXXXXXXXXXXX Data: 29/10/2021 Semana: 32

Professora: Josiane Nunes Dias Ferreira Turma: Sala de Recursos

Campos de Experiencias: "ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO"

Objetivos de Aprendizagem: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

Segmento: Educação Infantil

Atividade: Semáforo

Objetivo Específico: Identificar o semáforo como sinal de trânsito para a

segurança dos motoristas e pedestres.

Habilidades Trabalhadas: Atenção, concentração, criatividade e coordenação

motora fina e percepção visual.

Recursos Utilizados: TV ou celular, cartolina, pratinho de papel, canetão, tinta

e pincel.

Estratégias e Orientações para o Desenvolvimento da Atividade: Construir o semáforo junto com a criança, peça que ela pinte os pratinhos enfatize o que cada cor significa, assistir à musica da Xuxa

https://www.youtube.com/watch?v=-yGoFKqJjTU. Em seguida brincar de estar dirigindo um carro.



