

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA

NOME DO ALUNO:

DATA: 09/11/2021

SEMANA: 34

PROFESSOR: DIRCE, JULIANA, LUCIA, CAROLINE

TURMA:

MATERNAL A

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

PROJETO: VOLTA AO MUNDO -CONTINENTE ASIATICO – JAPÃO



Atividade: Identificar as formas geométricas nas bandeiras do Brasil e Japão.

Recurso: smartv, celular, notebook, lápis de cor, giz de cera ou tinta.

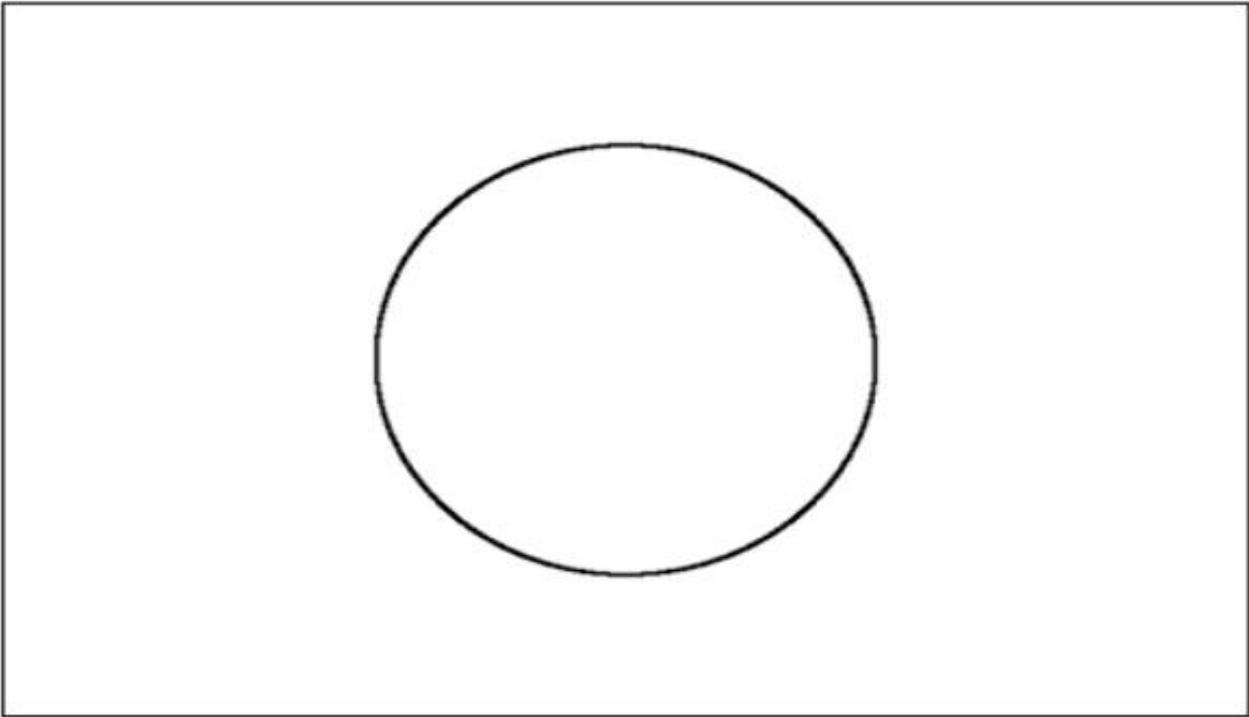
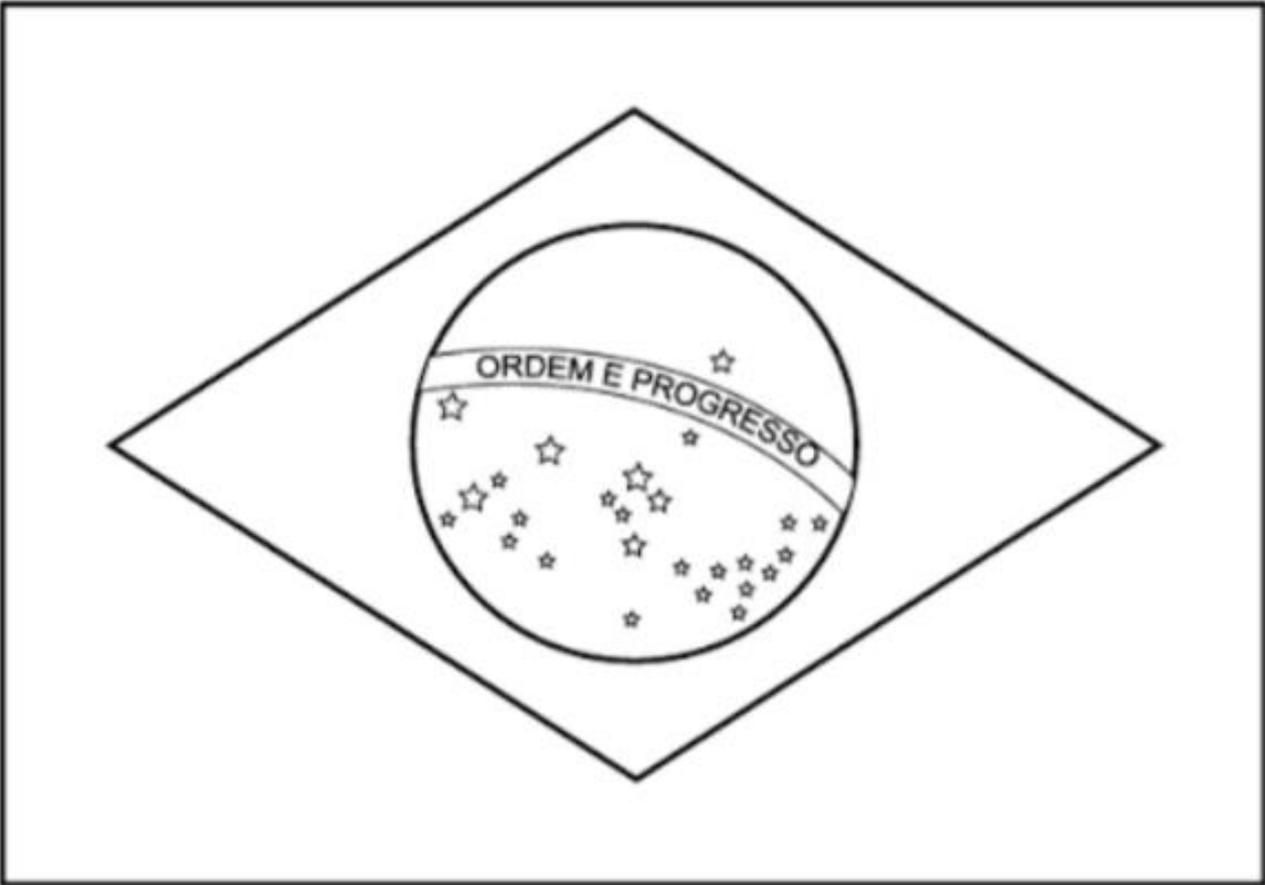
Estratégia:

Continuando com os temas Proclamação da República e Volta ao mundo, o adulto responsável irá orientar a criança a pintar as bandeiras do Brasil e do Japão identificando cores, as formas geométricas que se repetem nas duas bandeiras (O retângulo e o círculo)

Gravem um vídeo e poste no grupo da sala para que possamos analisar a aprendizagem da criança ao desenvolver esta atividade.

Curiosidade sobre esta atividade:

A proposta para está atividade é desenvolver as habilidades manuais e artísticas, reconhecer formas geométricas e cores.



ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA

NOME DO ALUNO:

DATA:09/11/2021

SEMANA:34

PROFESSOR: JACQUELINE, MARCELY, MERIVANIA e RAQUEL

TURMA:
MATERNAL B

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

SEMANA: PROCLAMAÇÃO (HINO /BANDEIRA/ RIB.PIRES)

Atividade: Adivinha que lugar é esse?

Recurso: Celular com as imagens ou impressão das figuras

Estratégias: As professoras preparam uma coletânea de imagens e queremos ver se a família adivinha se a figura pertence à Europa ou a Ribeirão Pires. O adulto deve mostrar as imagens para o pequeno e observar sua resposta, caso a criança não saiba de onde é o monumento, o adulto deve dizer a resposta correta para ela.

Curiosidades: Um jogo de adivinhação é um [jogo](#) onde o objetivo é adivinhar algum tipo de [informação](#), como: uma [palavra](#), uma [frase](#), um [título](#) ou a localização de um objeto. Muitos desses jogos são praticados cooperativamente. Em alguns jogos uns jogadores sabem a resposta, mas não podem dizê-la aos outros: ao invés disso, devem ajudá-los a adivinhar.

Observação: O adulto que precisar de ajuda para adivinhar de onde é a imagem, pode pedir orientação no grupo de WhatsApp.

