

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA

NOME DO ALUNO:

DATA: 10/11/2021

SEMANA:34

PROFESSOR: DIRCE, JULIANA, LUCIA, CAROLINE

TURMA:
MATERNAL A

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características E propriedades dos objetos.

PROJETO VOLTA AO MUNDO CONTINENTE ASIÁTICO-JAPÃO



LINK DA ATIVIDADE: <https://youtu.be/KOdOlw6Au18VÍDEO>

Como fazer um leque de papel (Origami leque)

Atividade: Leque Origami

Recurso: smarty, celular, notebook, papel (jornais, revistas e etc) lápis de cor (giz de cera ou tinta guache)

Estratégia: O adulto responsável junto com a criança irá assistir o vídeo: Como fazer um leque de papel (Origami leque) e em seguida junto com a criança providenciará o papel Para fazer o leque seguindo passo a passo deixando a criatividade da criança surgir.

Curiosidade sobre esta atividade:

A proposta para essa atividade é oferecer a oportunidade de aprender sobre o mundo a sua volta, e o leque representa a história do Japão podendo ser utilizado para proporcionar leve brisa até definir status social (manter o leque fechado significa que o status é superior ao da outra pessoa que estará com o leque aberto) e as crianças pequenas gostam de criar reproduções de pessoas e coisas utilizando vários materiais.

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA EDIR MARIA DE OLIVEIRA		
NOME DO ALUNO:	DATA:10/11/2021	SEMANA:34
PROFESSOR: JACQUELINE, MARCELY, MERIVANIA e RAQUEL		TURMA: MATERNAL B
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.		

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



Atividade: Quebra-Cabeças da bandeira

Recurso: Imagem impressa da bandeira ou desenho em folha de sulfite

Estratégias: Adulto, mostre para a criança o desenho da bandeira de Ribeirão Pires, explique para ela que essa bandeira representa nosso município, depois recorte como mostra na figura abaixo e brinquem de montá-la.

Curiosidades: Além de exercitar a memória visual, montar **quebra-cabeças** ajuda no desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas. A criança analisa e desenvolve estratégias para a montagem, por exemplo, ela pode começar pelas bordas ou separá-lo pelas cores das peças para começar a montagem.

