



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professoras regentes: Katy Maiara Lopes Neves, Elaine Fernanda J. Lesmo, Rosely O. Dorneles.

Turma: Creche III.

Campo de Experiência: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

Entregar para a criança a folha de sulfite em branco, depois a tinta guache verde, podendo colocar em um recipiente maior para melhor manuseio da tinta, em seguida com ajuda dos pais cortar a esponja em pequenos quadrados ou círculos o que a criança preferir e logo em seguida mergulhar a esponja na tinta e ir carimbando na folha até formar uma árvore de natal.

Pode usar as pontas dos dedos para fazer as bolinhas coloridas enfeitando a árvore como imaginar.

Recurso/Materiais: Folha sulfite, tinta guache verde, esponja de lavar louça ou algodão, tesoura.





**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.**

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professoras regentes: Sandra Ines Escobar Flores e Fernanda Palácios.

Turma: Creche III.

Campo de Experiência: Traços, sons, cores e formas.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

Em uma bandeja de isopor, na parte de baixo, escrever, com letra grande, a letra inicial do nome da criança. A criança deverá perfurar com palito de churrasco, seguindo o traçado.

Recursos/Materiais: bandeja ou pratinho de isopor, palito de churrasco ou lápis com ponta bem fina.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professores de movimento: Bartolo Nunes e Celina Janú Nieddermayer.

Turma: Creche III.

Campo de Experiência: Corpo, Gestos e movimentos.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

BOLA NA MOEDA

Para esta atividade precisamos de uma bola e uma moeda, os jogadores ficam em pé de frente um para o outro e entre eles coloca-se uma moeda no chão (a moeda pode ser substituída por uma marca no chão), os participantes jogam a bola um para o outro quicando a bola no chão para tentar acertar a moeda.

Recurso/Materiais: Bola e moeda.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professoras regentes: Elaine Fernanda Jacques Lesmo, Katy Maiara Lopes Neves e Rosely Ortega Dorneles.

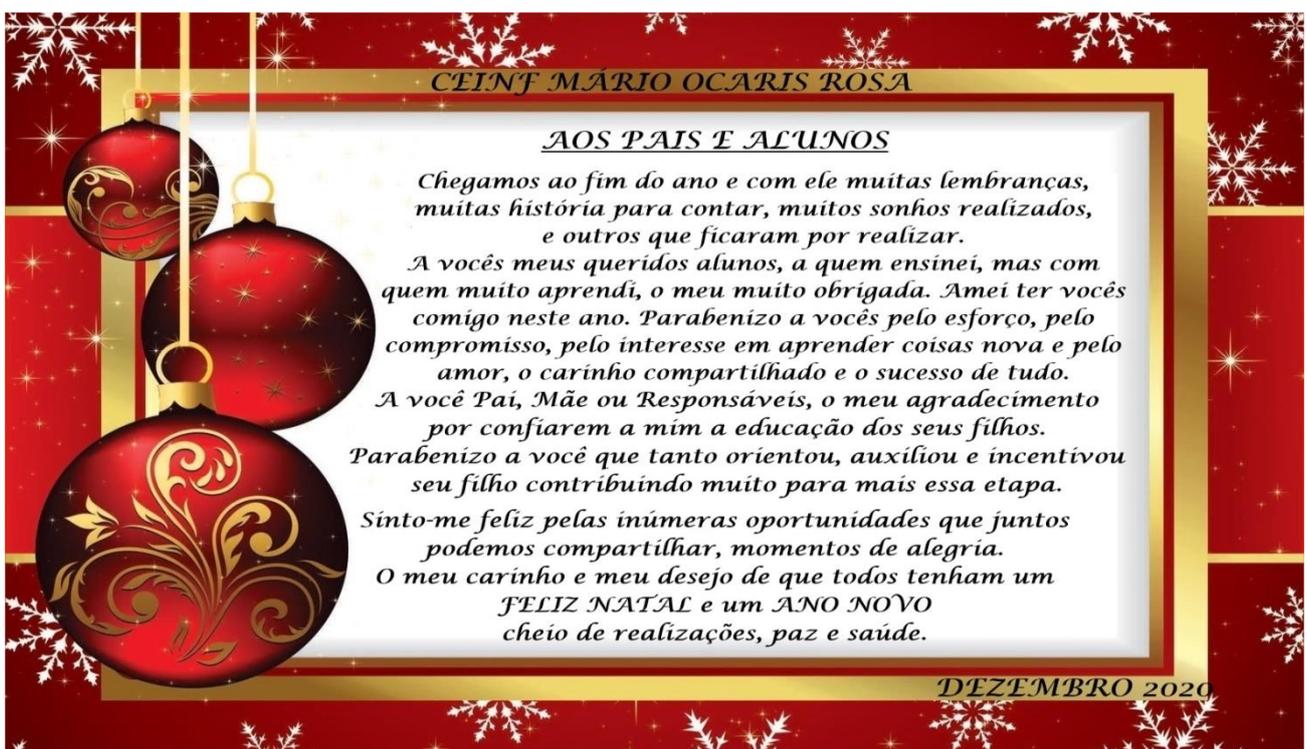
Turma: Creche III.

Campo de Experiência: O eu, o outro e o nós.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

Será gravado um vídeo pela professora, com uma mensagem de agradecimento aos pais e as crianças pelo ano que se finaliza. Os pais ou responsáveis deverão assistir o vídeo junto com o aluno, ele será realizado com as fotos das devolutivas das atividades interacionais e lúdicas realizadas pelas crianças ao longo do ano letivo. O vídeo será enviado no grupo de pais, pelo aplicativo do whatsApp.

Recurso/Materiais: Telefone celular, tablet, notebook ou computador.





**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE,
CULTURA E LAZER.**

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professoras regentes: Sandra Ines Escobar Flores e Fernanda Palácios.

Turma: Creche III.

Campo de Experiência: Traços, sons, cores e formas.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

Motricidade fina

Em um pedaço de papelão, desenhar e recortar uma árvore de Natal, a criança deverá pintar, deixar secar e depois, enrolar barbante ou lã na figura e logo enfeitar a seu gosto e depois colocar na árvore de Natal.

Recursos/Materiais: Pinheiro recortado em papelão, barbante ou lã.





SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER.

CEINF PROF. MÁRIO OCARIS ROSA

Professores de movimento: Bartolo Nunes e Celina Janú Nieddermayer.

Turma: Creche III.

Campo de Experiência: Corpo, gestos e movimentos.

ORIENTAÇÕES PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE

AMARELINHA

Está atividade é muito divertida e contribui de varias formas para o desenvolvimento da criança, pois, além de contribuir para o desenvolvimento das habilidades motoras, a criança aprende a contar e reconhecer os números. A atividade consiste em pular sobre um desenho feito no chão com giz, carvão ou fita adesiva. O desenho é composto por quadrados ou retângulos numerados de 01 a 10 e no topo em formato oval o “céu” (linha de chegada). O jogador arremessa uma pedrinha ou tampinha tentando acertar a casa dos números, começando pelo 01 até o 10, logo ele pula com um pé só nas casas isoladas e com dois nas casas duplas, sem pisar na casa que está a pedrinha, ao chegar ao “céu” ele retorna pulando da mesma maneira, ao chegar na casa anterior à que está sua pedra ele pega a pedra e pula para próxima casa.

Recurso/Materiais: Giz, carvão ou fita adesiva e pedrinha ou tampinha.

