

Professor(a) _____

Estudante: _____

PRIMEIRASEMANA/PERÍODO: 05/10/2020 A 09/10/2020

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

JOGO DE DOMINÓ

APRENDA A JOGAR DOMINÓ (ASSISTA O VÍDEO) https://youtu.be/ev8v_Wj2utc

PARA ENVOLVER OS FAMILIARES NESSE PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM BASEADO NA LUDICIDADE, ESTARÁ DISPONÍVEL PARA CADA ALUNO UM JOGO DE DOMINÓ, QUE PODERÁ SER RETIRADO NA ESCOLA, COM OS OBJETIVOS DE DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO; DESENVOLVER A CAPACIDADE DE OBSERVAÇÃO, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO; PROMOVER A ORALIDADE E A SOCIALIZAÇÃO COM A FAMÍLIA .



REGRAS DO JOGO

NÚMERO DE JOGADORES: 2 OU 4 JOGADORES.

TOTAL DE PEDRAS: SÃO 28 PEDRAS QUE POSSUEM EM CADA UMA DE SUAS FACES PONTOS QUE INDICAM VALORES NUMÉRICOS QUE VÃO DE 0 A 6.

INÍCIO DA PARTIDA: SÃO DIVIDIDOS 7 PEDRAS PARA CADA JOGADOR.

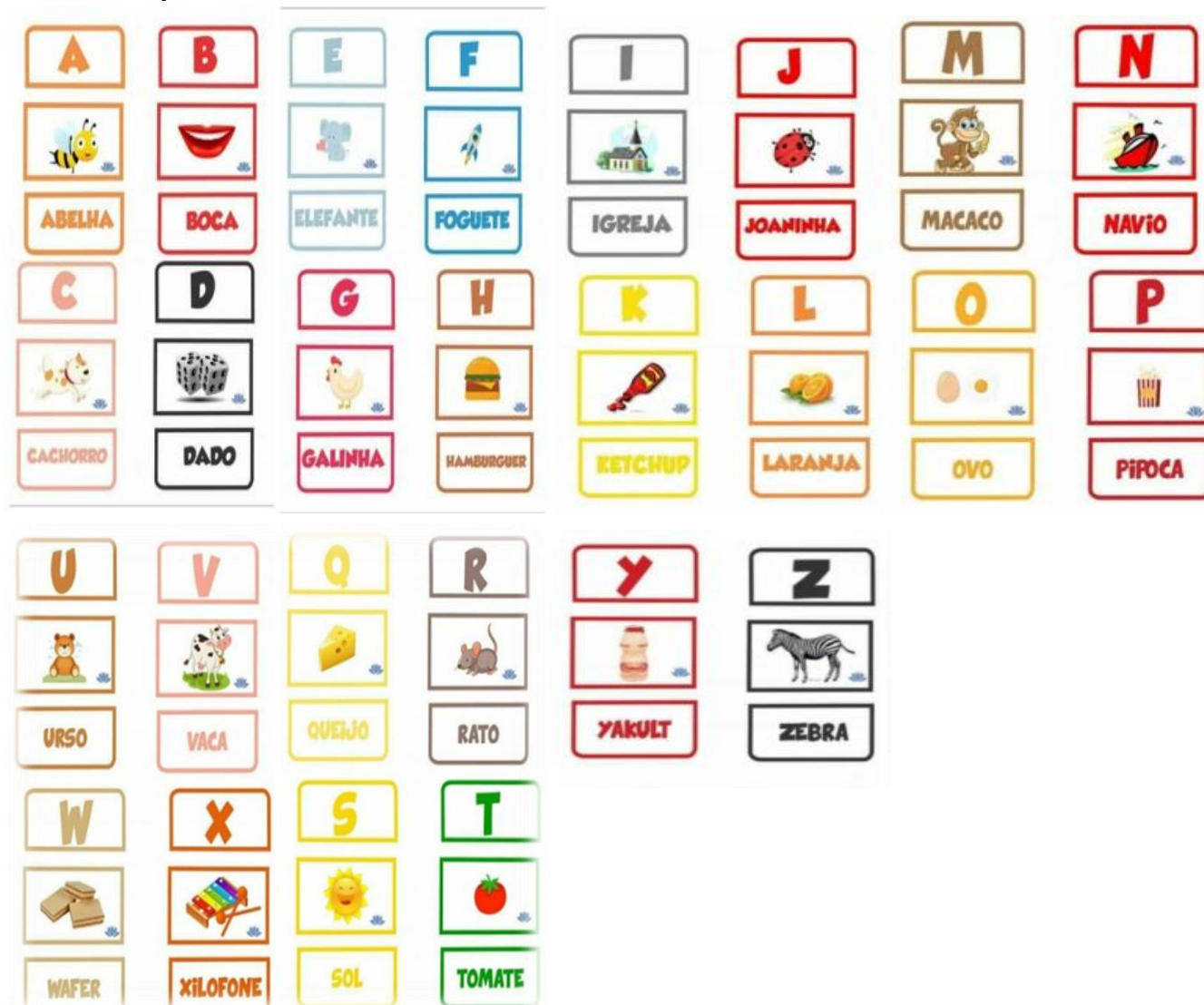
NA PRIMEIRA PARTIDA O JOGADOR COM A MAIOR PEDRA (6-6) COMEÇA O JOGO, COLOCANDO-A NA MESA.

O JOGO RODA NO SENTIDO HORÁRIO E CADA JOGADOR DEVE TENTAR ENCAIXAR UMA DE SUAS PEDRAS NAS EXTREMIDADES DO JOGO NA MESA, QUANDO O JOGADOR CONSEGUE ENCAIXAR UMA PEDRA ELE PASSA A VEZ, CASO ELE NÃO CONSIGA ELE DEVE COMPRAR DO MONTE, SE NÃO HOUVER PEDRAS NO MONTE ELE PASSARÁ A VEZ. O JOGO ACABA QUANDO ALGUÉM BATE (FICAR SEM PEDRAS NA MÃO) OU QUANDO O JOGO FICA FECHADO, OU SEJA, QUANDO NÃO É MAIS POSSÍVEL BAIXAR PEDRA.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

JOGO DE ENCAIXE DO ALFABETO

COM ESSE JOGO O ALUNO PODERÁ BRINCAR DE DUAS FORMAS: COMO QUEBRA-CABEÇA OU JOGO DA MEMÓRIA AO ENCAIXAR AS IMAGENS, LETRAS E PALAVRAS. ESTIMULA O DESENVOLVIMENTO NO INÍCIO DA ALFABETIZAÇÃO, EXERCITA O RACIOCÍNIO LÓGICO, CONCENTRAÇÃO, MEMORIZAÇÃO, PERCEPÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO MOTORA.



OBSERVAÇÃO: ESSE JOGO ESTARÁ DISPONÍVEL NA ESCOLA PARA CADA ALUNO DA EDUCAÇÃO INFANTIL. CONFECCIONADO COM MUITO CARINHO PELA PROFESSORA CÁSSILA.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ -2020
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER
Escola Municipal Maria Lígia Borges Garcia



Professor(a) _____

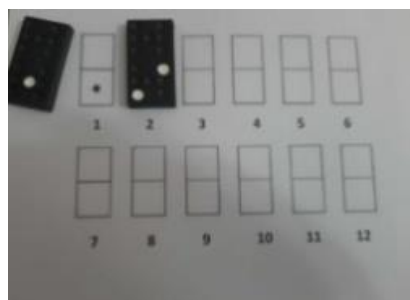
Estudante: _____

ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS

SEGUNDA SEMANA/PERÍODO: 19/10/2020 A 23/10/2020

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E UTILIZANDO AS PEÇAS DO DOMINÓ , ESCOLHA E SOBREPONHA A PEÇA QUE CORRESPONDA A QUANTIDADE PEDIDA E LOGO APÓS, DESENHE COMO NO EXEMPLO.



1



2



3



4



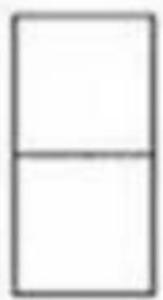
5



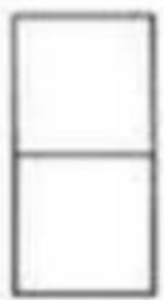
6



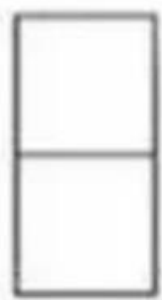
7



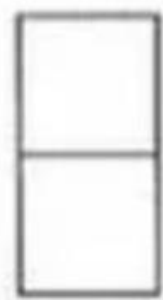
8



9



10



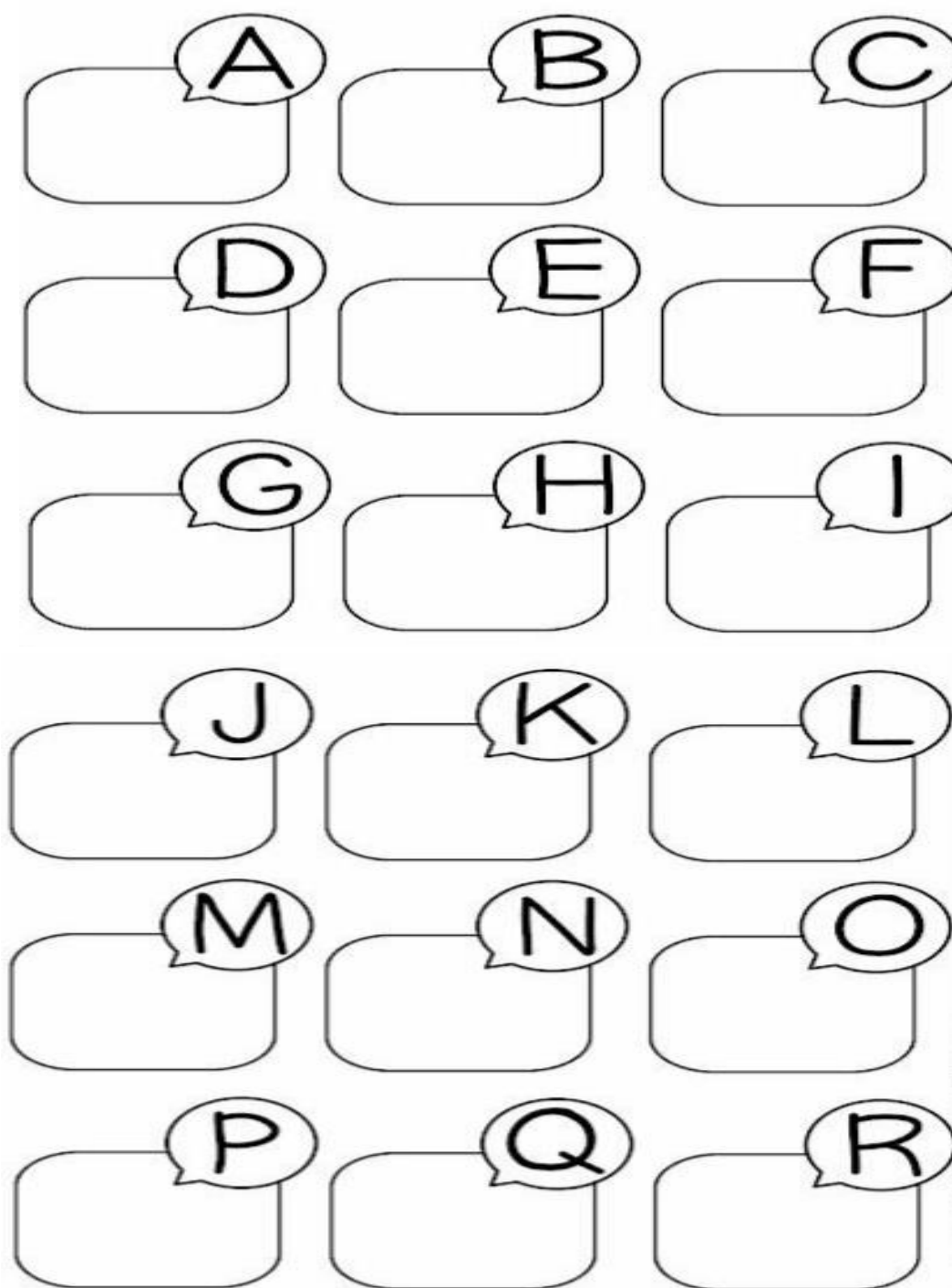
11

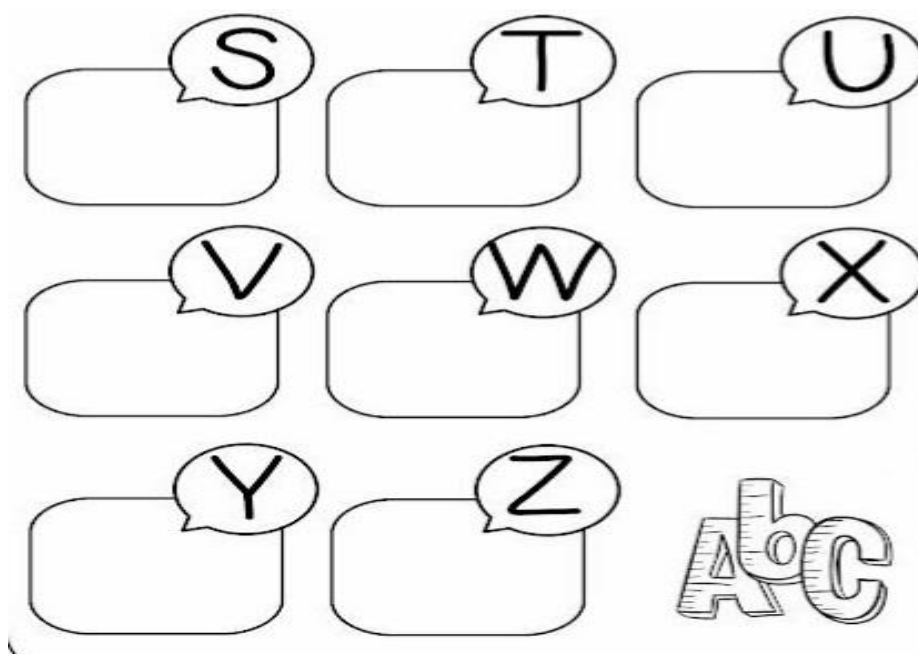


12

OBSERVAÇÃO: TIRE FOTOS COM AS PEÇAS DO DOMINÓ SOBREPOSTAS E ENVIE PARA A PROFESSORA.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
OBSERVE O JOGO DE ENCAIXE DO ALFABETO E DESENHE:





REGISTRE A SEQUÊNCIA ALFABÉTICA.. ABAIXO:

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS/ ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

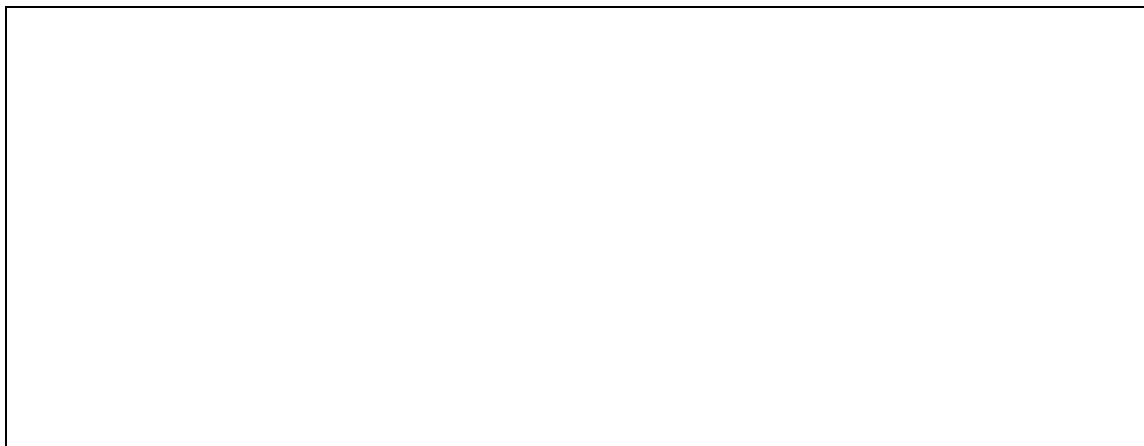
DANIEL TEM MUITOS BRINQUEDOS REPETIDOS. PINTAR OS BRINQUEDOS REPETIDOS COM A MESMA COR.



AGORA, PINTAR UM QUADRINHO PARA CADA BRINQUEDO REPETIDO E, DEPOIS, ESCREVER O NUMERAL CORRESPONDENTE.

DESENHE SEU BRINQUEDO PREFERIDO;



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ -2020
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER
Escola Municipal Maria Lígia Borges Garcia



Professor(a) _____

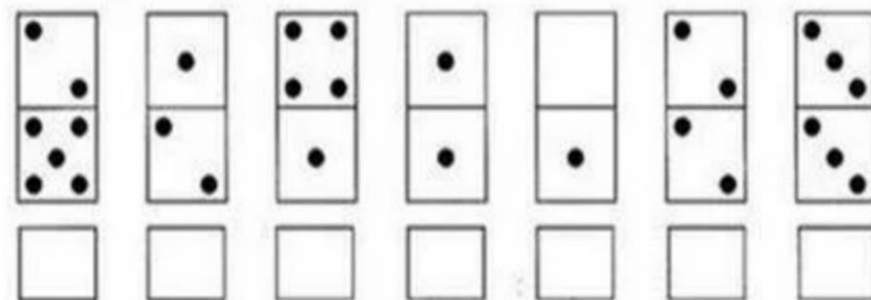
Estudante: _____

ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS

TERCEIRA SEMANA/ PERÍODO: 26/10/2020 A 30/10/2020

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

• CONTE QUANTAS BOLINHAS HÁ EM CADA PEÇA DO DOMINÓ E REGISTRE O NÚMERO CORRESPONDENTE ABAIXO.



• PROCURE NAS PEÇAS DO DOMINÓ A QUANTIDADE PEDIDA, E DESENHE. SIGA O EXEMPLO:

6					
4					
2					
5					

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO
VAMOS OBSERVAR A LETRA INICIAL E O DESENHO:



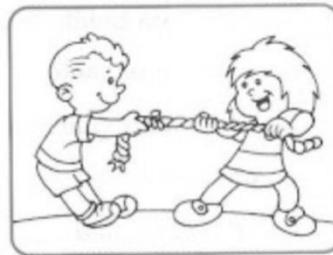
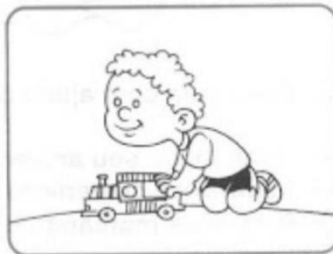
AGORA RECORTE E COLE A PALAVRA NA LETRA E DESENHO CORRESPONDENTE ACIMA.



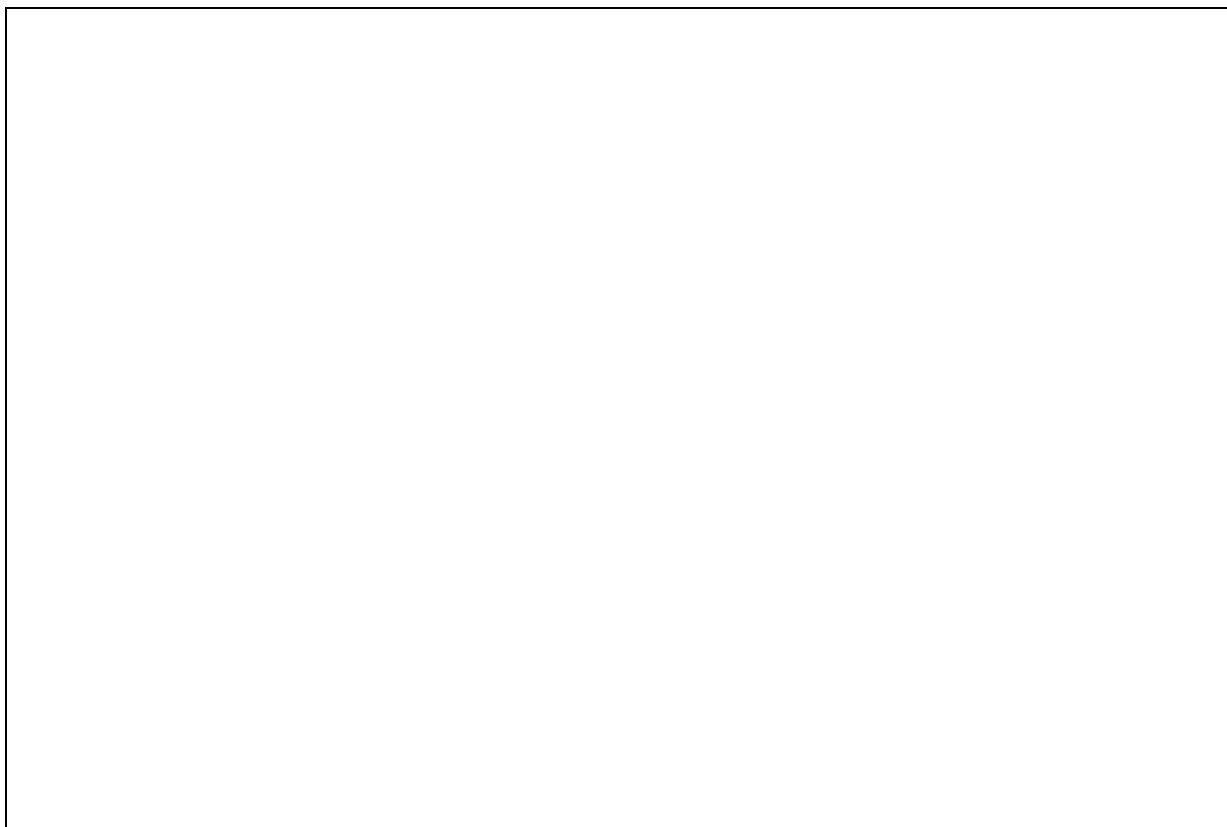
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS

EU GOSTO DE...

PINTE AS CENAS QUE MOSTRAM COMO VOCÊ GOSTA DE BRINCAR.



ESCOLHA UMA DAS BRINCADEIRAS ACIMA E DESENHE.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTA PORÃ -2020
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER
Escola Municipal Maria Lígia Borges Garcia



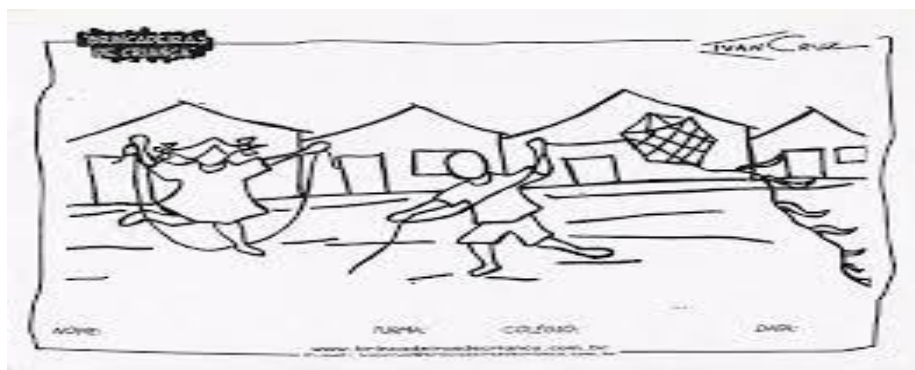
Professor(a) _____

Estudante: _____

ARTE- CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

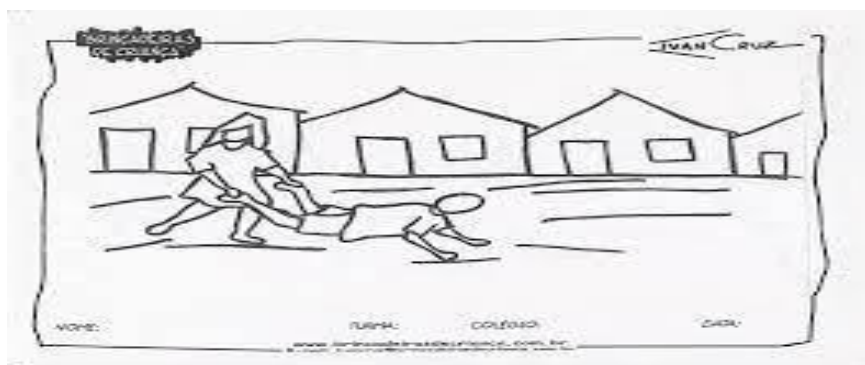
1ª SEMANA: 05/10/2020 À 09/10/2020.

1) SEMANA DO DIA DAS CRIANÇAS. QUANDO BRNCAMOS OU JOGAMOS, EXERCITAMOS NOSSA CAPACIDADE DE LIDAR COM DESFIOS E SENTIMENTOS. O ARTISTA CÂNDIDO PORTINARI É UM ARTISTA QUE GOSTAVA MUITO DE JOGAR E BRINCAR. PINTA A OBRA DO ARTISTA:



2ª SEMANA: 18/10/2020 Á 23/10/2020.

2) OBSERVE A OBRA DE CÂNDIDO PORTINARI “BRINCAR”, PINTA OS QUADRADOS DE AZUL, O RETÂNGULO DE VERMELHO, NA GRAVURA DA CASA, DEPOIS PINTA COMO QUISER A OBRA PARA FICAR BEM BONITO:



3ª SEMANA: 26/10/2020 À 30/10/2020.

3) DIA 15 DE OUTUBRO DIA DO PROFESSOR. VAMOS COLORIR A GRAVURA DO DIA DO PROFESSOR, BEM BONITO:





Professor(a) _____

Estudante: _____

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS :CORPO , GESTO E MOVIMENTOS

PERÍODO : 05/10/20 á 09/10/20

1)COM A AJUDA DE UM ADULTO DESCUBRA O QUE DIZ A LETRA DA MÚSICA, PINTE AS IMAGENS DAS CRIANÇAS BEM COLORIDO:

MÚSICA : CRIANÇA



Que coisa linda a gente ser criança
Brincar de pular e correr
Ir para a escola aprender tantas coisas
Para amanhã na vida vencer.



Soltar pipa, jogar pião
Chutar bola, soltar balão
Cabelos soltos pés no chão
A vida é sempre uma canção.

Criança, você enche a vida de alegria
Cantar criança
Anunciar um novo dia.



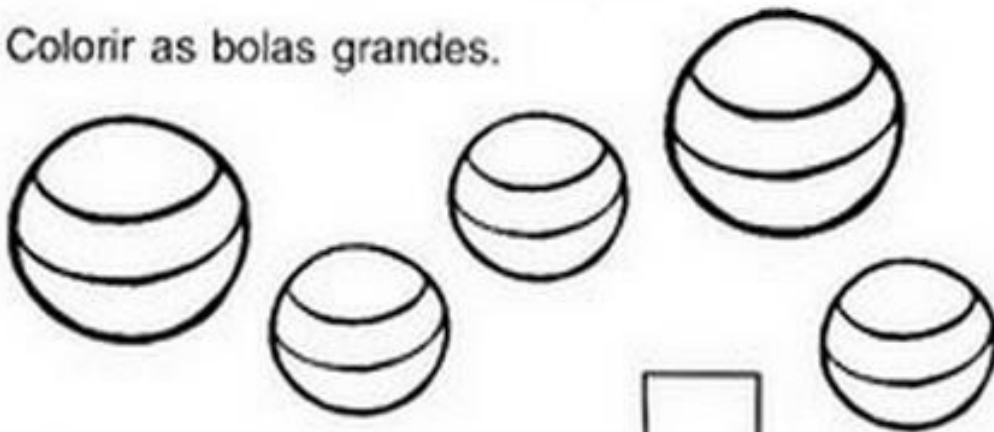
www.misturadealegria.blogspot.com

PERÍODO 19/10/20 á 23/10/20

2) DESENHE UMA DAS BRINCADEIRAS CITADAS NA MUSÍCA.

DIA DA CRIANÇA - 12 DE OUTUBRO

3- - Colorir as bolas grandes.



- Quantas são as bolas grandes?

- Quantas pequenas?