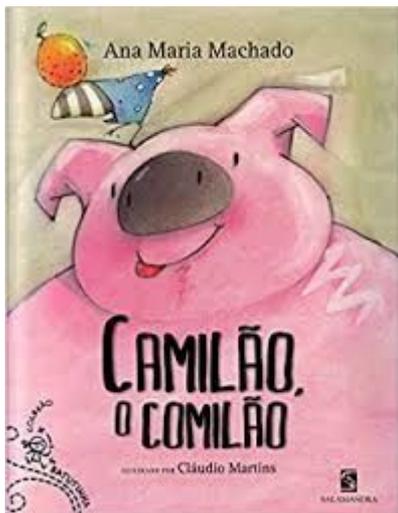


Proposta de 14/09 - Educação infantil 2 e 3 anos - Maternal I A e B  
Professoras: Karen, Márcia Amélia, Tatiana, Andresa, Adriana Araujo, Klery,  
Renata, Abigail, Adriana Carvalho, Débora, Marcia Regina e Thayan.

1- 📖 Hora da história

🎵 "E agora minha gente  
uma história eu vou contar.  
Uma história bem bonita  
todo mundo vai gostar." 🎵

Na proposta de hoje, temos como sugestão o tema **alimentação**, com a contação de uma história bem bacana e muito divertida chamada “Camilão, o comilão” da autora Ana Maria Machado.



🎯 Para acessar clique no link:

<https://www.youtube.com/watch?v=TGjTjvojGtE&feature=youtu.be>

2- Hora da atividade

Você gostou da história? Eu também vou na festa do Camilão e levarei 12 morangos. E vocês, levarão o quê?

\*Sugestões:

- gravar vídeo ou áudio da criança dizendo o que levará para a festa do Camilão.
- tirar uma foto com o alimento que gostaria de levar para a festa do Camilão.

#### DICAS:

- Caso tenha em casa encarte de supermercado, pode perguntar à criança quais alimentos ela gosta de ingerir e localizá-los no encarte (podem ser imagens de revistas também)
- Fazer uma coleção de figuras com alimentos que mais gosta (poderão organizar os alimentos por legumes, frutas, etc.)

#### 3- Hora da brincadeira: Jogo da memória

Se houver mais de um encarte igual, podem fazer um jogo da memória com ajuda das crianças (este jogo tem como objetivo aumentar a concentração e a memória).

- Escolham as figuras (precisarão da ajuda de um adulto para o recorte com a tesoura);
- Recortem as duas figuras iguais de cada alimento escolhido;
- Se preferir cole uma folha (base) no verso da figura;

Vamos às regras?

O jogo da memória pode ser jogado por um único jogador ou vários jogadores. Comece o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. A jogada é quando um jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador vira duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local. Se o jogador vira um par de cartas que coincidem em uma jogada, o jogador ganha esse par de cartas e recebe outra chance de jogar. O objetivo do jogo é virar o maior número de pares de cartas possível. O vencedor é o jogador que reúne o maior número de pares. No modo de único jogador, o objetivo é identificar todos os pares no menor período de tempo possível.

\*Não esqueçam de registrar e enviar para o grupo fotos, vídeos ou relatos de momentos que mais interessaram às crianças, nos quais elas mais se envolveram ou tiveram a oportunidade de expressar-se de alguma maneira, ajudando-nos a acompanhar o processo de desenvolvimento e aprendizagem de cada um.

Boa diversão!

