



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ATIVIDADES

UME DR. NELSON DE TOLEDO PIZA

ANO: MATERNAIS A - B - C

**PROFESSOR(ES): ADELITA, DAYANE, JUVANETE E MARIO
LUCIANA, SONIA, RENATA E VALDIR**

PERÍODO DE 05/10/2020 A 09/10/2020

**QUERIDOS PAIS E RESPONSÁVEIS, SOLICITAMOS A AJUDA PONTUAL
PARA AS CRIANÇAS NA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES, SEMPRE QUE
NECESSÁRIO. SEU AUXÍLIO É DE SUMA IMPORTÂNCIA PARA O
SUCESSO DAS CRIANÇAS.**

“Sem a curiosidade que me move,
que me inquieta, que me insere na
busca, não aprendo nem ensino”.

Paulo Freire.

**ESSA SEMANA TRABALHAREMOS COM A HISTÓRIA DO GATO XADREZ, UM
QUEBRA-CABEÇA DE IMAGEM, TIRADA DE REVISTAS OU LIVROS ANTIGOS E O
JOGO DA VELHA.**

1ª ATIVIDADE: HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ”.



RECONTADA PELA PROFESSORA SONIA. (AUTORA BIA VILELA)

OBJETIVO: DESENVOLVER A ATENÇÃO, ESCUTA E AUTO REGULAÇÃO.

OUÇA A HISTÓRIA COM A CRIANÇA E CONVERSE SOBRE O TEXTO, QUE A PROFESSORA SONIA RECONTOU E ILUSTROU COM CARINHO. DEPOIS PERGUNTE PARA ELA DE QUAL GATINHO MAIS GOSTOU? E A INCENTIVE A FAZER UM DESENHO BEM COLORIDO.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

FOLHA DE SULFITE, LAPÍIS DE COR OU GIZ DE CERA E SE PREFERIR PODE USAR TINTA. MÃOS A OBRA. DIVIRTA-SE!!!

SEGUE LINK PARA OUVIR A HISTÓRIA: https://youtu.be/CwJYFSd_YQ4

2ª ATIVIDADE: AGORA VAMOS AO JOGO DE QUEBRA-CABEÇA.



IMAGEM E IDEIA RETIRADAS DO SITE TIAPALOMA.BLOGSPOT.COM.

OBJETIVO: DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA FINA, CAPACIDADE DE CONCENTRAÇÃO E PERCEPÇÃO VISUAL.

REUNA REVISTAS E LIVROS ANTIGOS, PEÇA PARA A CRIANÇA FOLHEAR E ESCOLHER UMA IMAGEM COLORIDA. EM SEGUIDA RECORTE A MESMA E PEÇA PARA A CRIANÇA COLAR EM UM PEDAÇO DE CARTOLINA OU PAPEL CARTÃO PARA FICAR MAIS FIRME, MAS DEIXE UMA BORDA PARA FICAR COM UM BOM ACABAMENTO. EM SEGUIDA RECORTE EM QUATRO (4) OU MAIS PARTES FORMANDO O QUEBRA-CABEÇA.

SEGUE LINK DEMONSTRATIVO: <https://youtu.be/6B5Wd0UTa0A>

3ª ATIVIDADE: JOGO DA VELHA.



IMAGEM CEDIDA PELA PROFESORA SONIA. IDEIA RETIRADA (SITE WWW.SOUMÃE.ORG).

OBJETIVO: DESENVOLVER A CONCENTRAÇÃO E O RACIOCÍNIO LÓGICO.

MONTAR UM JOGO DA VELHA É MUITO SIMPLES.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- * UM PEDAÇO DE PAPELÃO QUADRADO;
- * DEZ (10) TAMPAS DE GARRAFA PET;
- * FITA ADESIVA E CANETAS COLORIDAS;
- * DUAS CORES DE TINTAS OU FIGURAS DE SUA PREFERÊNCIA;
- * PINCEL OU COLA.

MONTAGEM DO JOGO:

NO PAPELÃO, RISQUE OS QUADRADOS E NAS DIVISÕES COLOQUE FITA ADESIVA, RISQUE COM CANETAS COLORIDAS OU TINTA. PINTE AS TAMPINHAS, CINCO DE CADA COR OU COLE ADESIVOS DE FIGURINHAS PARA IDENTIFICAR OS JOGADORES E SEU JOGO ESTÁ PRONTO. DIVIRTA-SE!!!

SEGUIE LINK DEMONSTRATIVO DO JOGO: <https://youtu.be/bKW8f4xPE-g>

[illegible]

ADAPTAÇÃO PARA OS ALUNOS DE INCLUSÃO

SENHORES RESPONSÁVEIS, PEDIMOS ACOMPANHAMENTO PONTUAL, PARA QUE A CRIANÇA PERMANEÇA ATENTA NAS EXPLICAÇÕES DAS ATIVIDADES.

NO MOMENTO DA HISTÓRIA, APENAS APRECIAR E FAZER O DESENHO DO SEU JEITO.

NA CONFEÇÃO DO QUEBRA-CABEÇA, PERMITIR QUE A CRIANÇA FOLHEIE AUTONOMAMENTE UMA REVISTA OU UM LIVRO ANTIGO E ESCOLHA UMA IMAGEM QUE MAIS CHAME SUA ATENÇÃO, ENTÃO A AUXILIE NO TRAÇADO E NO USO DA TESOURA.

NA CONFECÇÃO DO JOGO DA VELHA, MOSTRE O PAPELÃO PARA A CRIANÇA, DEIXE QUE ELA PEGUE E SINTA A TEXTURA, DÊ EM SUA MÃOZINHA UMA FOLHA DE SULFITE PARA QUE PERCEBA A DIFERENÇA ENTRE UM E O OUTRO. ENTÃO RECORTE O PAPELÃO E MONTE O JOGO JUNTO COM A CRIANÇA AUXILIANDO-A NO QUE FOR NECESSÁRIO. INCENTIVE A CRIANÇA A ILUSTRAR AS TAMPINHAS QUE SERÃO AS PEÇAS DO JOGO FAZENDO DESENHOS DE CARINHAS OU COLE FIGURAS. PERMITA QUE A CRIANÇA ILUSTRE SEU JOGO COMO DESEJAR APRESENTANDO-LHES AS OPÇÕES. SAIBA, QUE JUNTOS SOMOS MAIS FORTES.



IMAGEM RETIRADA DO SITE WWW.CAMARAINCLUSAO.COM.BR

[illegible]