

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos Santos

Aluno: Arthur Francisco Butke

Turma: Pré II B

1º aula: Seleção cores e formas

Conteúdo: classificação, discriminação visual, coordenação viso-motora, atenção e concentração.

Materiais: prendedores de roupa, quadrados, círculos e triângulos em EVA.



Encaminhamento: distribuía as figuras geométricas e deixe que a criança manuseie e brinque livremente. Converse sobre as formas geométricas planas (quadrado, retângulo, círculo e triângulo). Apresentar uma forma de cada vez acompanhando com o dedo o contorno de cada uma. Orientar para que desenhem esse contorno com os dedos no ar. Ex: Este é o contorno de um quadrado, vamos desenhá-lo com o dedo no ar? Quantos lados ele tem?

Separar os objetos por cor, depois separar por forma, misturar todas as formas e pedir para a criança classificar, colocando o prendedor de acordo com a cor a forma geométrica.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

A criança conseguiu classificar as cores e as formas? Sim () não () com mediação ();

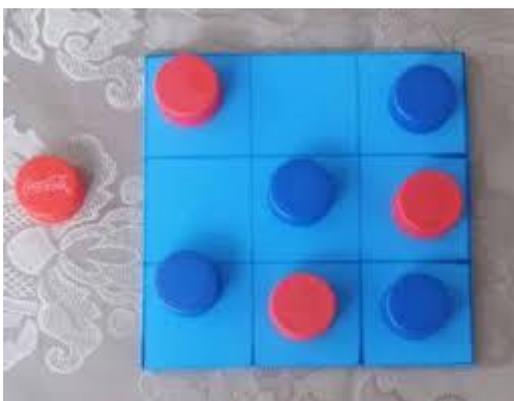
Reconheceu as cores e as formas? Sim () não () com mediação();

Descreva...

2º aula: jogo da velha

Material: cartolina ou EVA, canetão colorido, régua e oito tampinhas de garrafas pet, sendo quatro tampinhas de uma cor e quatro de outra cor diferente.

Objetivo: Exercitar as habilidades de atenção, memória imediata, organização, perceptividade, rapidez, percepção imediata do todo e concentração.



Regras: o jogo da velha é um jogo com regras extremamente simples, porém exige raciocínio rápido e é jogado entre dois jogadores com jogada alternada.

Encaminhamento: “Técnicas do jogo da velha” Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=qjpYQVxHE_s > Acesso em: 01 de setembro de 2020. Em seguida, será feito o sorteio para escolher a cor da tampinha de garrafa pet, ou azul ou vermelha, para ser utilizada como marcador. Os jogadores farão suas marcas em uma das posições durante a rodada, o jogador que inicia a primeira partida utiliza a tampinha azul. Vence o jogo o jogador que conseguir colocar três tampinhas em sequência tanto na vertical, como na horizontal ou na diagonal. Obs.: a quantidade de rodadas será de acordo com o interesse da criança.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

A criança compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluna: Elaine dos Santos Antunes

Turma: Pré II B

1º aula: Seleção cores e formas

Conteúdo: classificação, discriminação visual, coordenação viso-motora, atenção e concentração.

Materiais: prendedores de roupa, quadrados, círculos e triângulos em EVA.



Encaminhamento: distribua as figuras geométricas e deixe que a criança manuseie e brinque livremente. Converse sobre as formas geométricas planas (quadrado, retângulo, círculo e triângulo). Apresentar uma forma de cada vez acompanhando com o dedo o contorno de cada uma. Orientar para que desenhem esse contorno com os dedos no ar. Ex: Este é o contorno de um quadrado, vamos desenhá-lo com o dedo no ar? Quantos lados ele tem?

Separar os objetos por cor, depois separar por forma, misturar todas as formas e pedir para a criança classificar, colocando o prendedor de acordo com a cor a forma geométrica.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

A criança conseguiu classificar as cores e as formas? Sim () não () com mediação ();

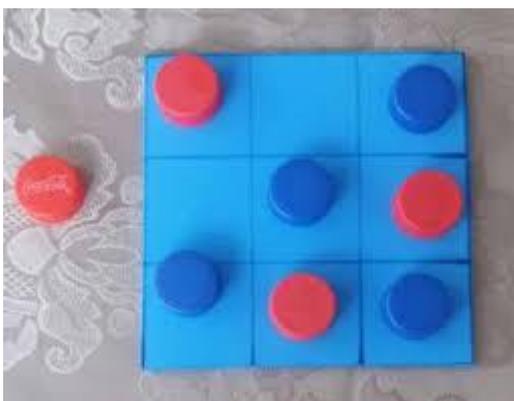
Reconheceu as cores e as formas? Sim () não () com mediação();

Descreva...

2º aula: jogo da velha

Material: cartolina ou EVA, canetão colorido, régua e oito tampinhas de garrafas pet, sendo quatro tampinhas de uma cor e quatro de outra cor diferente.

Objetivo: Exercitar as habilidades de atenção, memória imediata, organização, perceptividade, rapidez, percepção imediata do todo e concentração.



Regras: o jogo da velha é um jogo com regras extremamente simples, porém exige raciocínio rápido e é jogado entre dois jogadores com jogada alternada.

Encaminhamento: “Técnicas do jogo da velha” Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=qjpYQVxHE_s > Acesso em: 01 de setembro de 2020. Em seguida, será feito o sorteio para escolher a cor da tampinha de garrafa pet, ou azul ou vermelha, para ser utilizada como marcador. Os jogadores farão suas marcas em uma das posições durante a rodada, o jogador que inicia a primeira partida utiliza a tampinha azul. Vence o jogo o jogador que conseguir colocar três tampinhas em sequência tanto na vertical, como na horizontal ou na diagonal. Obs.: a quantidade de rodadas será de acordo com o interesse da criança.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

A criança compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Julia Cristina Dumke

Turma: Pré I A

1º aula: massinha de modelar:

Ingredientes:

2 copos de farinha de trigo, 1/2 Copo de água, 2 dedos de óleo de cozinha, 2 dedos de vinagre, Corante alimentício (suco).

Modo de Preparo:

Em um recipiente misture todos os ingredientes e amasse bem até ficar boa para modelar.

Deixo aqui uma observação para caso ocorra da massa ficar grudenta, acrescente aos poucos mais farinha de trigo para que possa dar o ponto da massinha.

Algumas Sugestões de Atividades:



As crianças podem explorar a massinha de forma livre, podendo também enriquecer esta atividade com palitos de picolé, forminhas, tesouras (sem ponta) e até mesmo, potinhos, panelinhas, forminhas de brigadeiro, entre outras peças e brinquedos.

Só fique atento a idade da criança e objetos oferecidos para que esteja de acordo com sua faixa etária e que ela assim possa e consiga manusear.



Ofereça ou convide as crianças a pesquisar objetos que podem deixar marcas como pente, régua, alguns brinquedos. Desta forma as crianças poderão explorar diferentes texturas, etc.

Também podem ser propostas atividades cuja modelagem possui uma temática como criarem animais, casas, carros, dando início a uma história.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Registre como a criança interagiu na atividade

2º aula: Atividade de sopro

O movimento de sopro ajuda muito no desenvolvimento da linguagem, pois exercita os músculos que intervêm na fala, especialmente os das bochechas. O sopro também melhora a pronúncia e ajuda a consolidar os fonemas. Linguagem e pronúncia são funções relacionadas à respiração.

Pintar assoprando com o canudinho

Materiais: papel craft ou papelão, tinta guache, canudinhos, um pouco de água, caneta para desenhar as linhas de largada e chegada, fita crepe.

Encaminhamento: monte a pista de corrida, usando o papel preso no chão com fita crepe. Desenhe então as linhas de Largada e Chegada. Coloque um

pouco de tinta no início e misture com água para que ela fique bem líquida. Você pode usar várias cores para diferenciar os competidores.

Convide a criança para participar de uma corrida de pintura com sopro, toda família pode participar, cada uma deverá soprar a tinta com o canudinho até que ela chegue até a linha final.



Corrida de algodão

O princípio é o mesmo da brincadeira anterior, só que usando o algodão no lugar da tinta.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antônio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Yasmin Camargo da Silva

Turma: Pré I B1º aula: massinha de modelar:

Ingredientes:

2 copos de farinha de trigo, 1/2 Copo de água, 2 dedos de óleo de cozinha, 2 dedos de vinagre, Corante alimentício (suco).

Modo de Preparo:

Em um recipiente misture todos os ingredientes e amasse bem até ficar boa para modelar.

Deixo aqui uma observação para caso ocorra da massa ficar grudenta, acrescente aos poucos mais farinha de trigo para que possa dar o ponto da massinha.

Algumas Sugestões de Atividades:



As crianças podem explorar a massinha de forma livre, podendo também enriquecer esta atividade com palitos de picolé, forminhas, tesouras (sem ponta) e até mesmo, potinhos, panelinhas, forminhas de brigadeiro, entre outras peças e brinquedos.

Só fique atento a idade da criança e objetos oferecidos para que esteja de acordo com sua faixa etária e que ela assim possa e consiga manusear.



Ofereça ou convide as crianças a pesquisar objetos que podem deixar marcas como pente, régua, alguns brinquedos. Desta forma as crianças poderão explorar diferentes texturas, etc.

Também podem ser propostas atividades cuja modelagem possui uma temática como criarem animais, casas, carros, dando início a uma história.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Registre como a criança interagiu na atividade

2º aula: Atividade de sopro

O movimento de sopro ajuda muito no desenvolvimento da linguagem, pois exercita os músculos que intervêm na fala, especialmente os das bochechas. O sopro também melhora a pronúncia e ajuda a consolidar os fonemas. Linguagem e pronúncia são funções relacionadas à respiração.

Pintar assoprando com o canudinho

Materiais: papel craft ou papelão, tinta guache, canudinhos, um pouco de água, caneta para desenhar as linhas de largada e chegada, fita crepe.

Encaminhamento: monte a pista de corrida, usando o papel preso no chão com fita crepe. Desenhe então as linhas de Largada e Chegada. Coloque um

pouco de tinta no início e misture com água para que ela fique bem líquida. Você pode usar várias cores para diferenciar os competidores.

Convide a criança para participar de uma corrida de pintura com sopro, toda família pode participar, cada uma deverá soprar a tinta com o canudinho até que ela chegue até a linha final.



Corrida de algodão

O princípio é o mesmo da brincadeira anterior, só que usando o algodão no lugar da tinta.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antônio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Ana Luiza Do Prado

Turma: maternal II B

Maternal II

1º aula: jogo de matemática

Material: 1 dado, 2 caixas de ovos, tampinhas ou massinha de modelar para representar os ovos.



Encaminhamento: apresentar o material para a criança e explicar que é um jogo e que este tem regras,

Regras do jogo: disputar na sorte quem começa o jogo (cada um joga o dado, quem tirar número maior começa o jogo), continuando as jogadas sempre em sentido horário (mostrar pra criança o sentido horário), jogar o dado novamente e colocar os “ovos” na sua bandeja de acordo com a quantia que saiu no dado e passa à vez, o jogo termina quando um dos participantes completar a bandeja. Questione a criança:- Quantos ovos têm na bandeja? Quantos faltam para completar? Quem ganhou? Quem tem mais? Quem tem menos?

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

Compreende o conceito de mais e menos? Sim () não () com mediação();

2º aula: Letra Inicial com alinhavo

Concentração e coordenação motora fina.

Material: 1 caixinha de isopor por criança, Caneta e palito de churrasco ou objeto com ponta (pode ser um lápis bem apontado), Lã, Fita crepe ou durex.



Encaminhamento: Escreva com a caneta, no isopor, a letra inicial do nome da criança, após faça furos em espaços regulares seguindo a grafia da letra (desenhe as bolinhas onde devem ser feitos os furos e deixe que a criança fure o isopor com palitos de churrasco).

Prenda na parte de trás do isopor um pedaço de lã grande o suficientes para fazer o alinhavo. Na ponta solta da lã passe um pedaço de fita para não desfiar a lã e para as crianças usar como “agulha”.

Questione sobre que letras é aquela, ajude a criança a nomear. Se ela identificar que é a letra inicial do nome.

Mostre para as crianças como fazer o alinhavo, explicando onde começa e como passar a lã de baixo para cima para se manter nos furinhos e não passar pelas bordas do isopor.

Desafie a criança a fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando quando encontrar dificuldades a refazer do modo correto.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Anthony Gabriel Ribeiro Hasper

Turma: maternal II A

1º aula: jogo de matemática

Material: 1 dado, 2 caixas de ovos, tampinhas ou massinha de modelar para representar os ovos.



Encaminhamento: apresentar o material para a criança e explicar que é um jogo e que este tem regras,

Regras do jogo: disputar na sorte quem começa o jogo (cada um joga o dado, quem tirar número maior começa o jogo), continuando as jogadas sempre em sentido horário (mostrar pra criança o sentido horário), jogar o dado novamente e colocar os “ovos” na sua bandeja de acordo com a quantia que saiu no dado e passa à vez, o jogo termina quando um dos participantes completar a bandeja. Questione a criança:- Quantos ovos têm na bandeja? Quantos faltam para completar? Quem ganhou? Quem tem mais? Quem tem menos?

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

Compreende o conceito de mais e menos? Sim () não () com mediação();

2º aula: Letra Inicial com alinhavo

Concentração e coordenação motora fina.

Material: 1 caixinha de isopor por criança, Caneta e palito de churrasco ou objeto com ponta (pode ser um lápis bem apontado), Lã, Fita crepe ou durex.



Encaminhamento: Escreva com a caneta, no isopor, a letra inicial do nome da criança, após faça furos em espaços regulares seguindo a grafia da letra (desenhe as bolinhas onde devem ser feitos os furos e deixe que a criança fure o isopor com palitos de churrasco).

Prenda na parte de trás do isopor um pedaço de lã grande o suficientes para fazer o alinhavo. Na ponta solta da lã passe um pedaço de fita para não desfiar a lã e para as crianças usar como “agulha”.

Questione sobre que letras é aquela, ajude a criança a nomear. Se ela identificar que é a letra inicial do nome.

Mostre para as crianças como fazer o alinhavo, explicando onde começa e como passar a lã de baixo para cima para se manter nos furinhos e não passar pelas bordas do isopor.

Desafie a criança a fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando quando encontrar dificuldades a refazer do modo correto.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Eduarda Emanuely Vais Magalhães

Turma: maternal II B

Material: 1 dado, 2 caixas de ovos, tampinhas ou massinha de modelar para representar os ovos.



Encaminhamento: apresentar o material para a criança e explicar que é um jogo e que este tem regras,

Regras do jogo: disputar na sorte quem começa o jogo (cada um joga o dado, quem tirar número maior começa o jogo), continuando as jogadas sempre em sentido horário (mostrar pra criança o sentido horário), jogar o dado novamente e colocar os “ovos” na sua bandeja de acordo com a quantia que saiu no dado e passa à vez, o jogo termina quando um dos participantes completar a bandeja. Questione a criança:- Quantos ovos têm na bandeja? Quantos faltam para completar? Quem ganhou? Quem tem mais? Quem tem menos?

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

Compreende o conceito de mais e menos? Sim () não () com mediação();

2º aula: Letra Inicial com alinhavo

Concentração e coordenação motora fina.

Material: 1 caixinha de isopor por criança, Caneta e palito de churrasco ou objeto com ponta (pode ser um lápis bem apontado), Lã, Fita crepe ou durex.



Encaminhamento: Escreva com a caneta, no isopor, a letra inicial do nome da criança, após faça furos em espaços regulares seguindo a grafia da letra (desenhe as bolinhas onde devem ser feitos os furos e deixe que a criança fure o isopor com palitos de churrasco).

Prenda na parte de trás do isopor um pedaço de lã grande o suficientes para fazer o alinhavo. Na ponta solta da lã passe um pedaço de fita para não desfiar a lã e para as crianças usar como “agulha”.

Questione sobre que letras é aquela, ajude a criança a nomear. Se ela identificar que é a letra inicial do nome.

Mostre para as crianças como fazer o alinhavo, explicando onde começa e como passar a lã de baixo para cima para se manter nos furinhos e não passar pelas bordas do isopor.

Desafie a criança a fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando quando encontrar dificuldades a refazer do modo correto.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antônio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Thomas Henrique da Rocha Cunha

Turma: maternal II B

Material: 1dado, 2 caixas de ovos, tampinhas ou massinha de modelar para representar os ovos.



Encaminhamento: apresentar o material para a criança e explicar que é um jogo e que este tem regras,

Regras do jogo: disputar na sorte quem começa o jogo (cada um joga o dado, quem tirar número maior começa o jogo), continuando as jogadas sempre em sentido horário (mostrar pra criança o sentido horário), jogar o dado novamente e colocar os “ovos” na sua bandeja de acordo com a quantia que saiu no dado e passa à vez, o jogo termina quando um dos participantes completar a bandeja. Questione a criança:- Quantos ovos têm na bandeja? Quantos faltam para completar? Quem ganhou? Quem tem mais? Quem tem menos?

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

Compreendeu as regras do jogo? Sim () não () com mediação ();

Compreende o conceito de mais e menos? Sim () não () com mediação().

2º aula: Letra Inicial com alinhavo

Concentração e coordenação motora fina.

Material: 1 caixinha de isopor por criança, Caneta e palito de churrasco ou objeto com ponta (pode ser um lápis bem apontado), Lã, Fita crepe ou durex.



Encaminhamento: Escreva com a caneta, no isopor, a letra inicial do nome da criança, após faça furos em espaços regulares seguindo a grafia da letra (desenhe as bolinhas onde devem ser feitos os furos e deixe que a criança fure o isopor com palitos de churrasco).

Prenda na parte de trás do isopor um pedaço de lã grande o suficientes para fazer o alinhavo. Na ponta solta da lã passe um pedaço de fita para não desfiar a lã e para as crianças usar como “agulha”.

Questione sobre que letras é aquela, ajude a criança a nomear. Se ela identificar que é a letra inicial do nome.

Mostre para as crianças como fazer o alinhavo, explicando onde começa e como passar a lã de baixo para cima para se manter nos furinhos e não passar pelas bordas do isopor.

Desafie a criança a fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando quando encontrar dificuldades a refazer do modo correto.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias.

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antônio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

Aluno (a): Henrique Gabriel Stefanczuk

Turma: maternal I B

1º aula: Jogo tira varetas (cai não cai)

Materiais: jogo tira varetas com garrafa pet

Raciocínio lógico, atenção e concentração



Encaminhamento: apresente o material para a criança e deixe explorar, depois oriente mostrando e explicando que é um jogo e como funciona, convide a para jogar.

O nome desse jogo é cai-não-cai, e ele funciona assim: cada jogador tira uma vareta por rodada, mas não pode deixar as tampinhas caírem. Aquele que deixar cair menos tampinhas, ganha o jogo!

Dialogar com a criança sobre as cores das tampinhas e dos palitos, quantas tampinhas caíram.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

2º aula: Exploração e criação de sons com objetos



Materiais: latinhas, toquinhos de madeira, colheres, pratos e canecas de metal, garrafinhas transparentes e de tamanhos diferentes, com grãos dentro (milho, feijão, arroz, lentilha etc.) tendo o cuidado de lacrar bem as tampas para segurança da criança, guizos, sinos, apitos, chocalhos, pau de chuva, reco-reco, xilofone, brinquedos sonoros etc.

Encaminhamento: apresente os materiais para a criança, fale o nome e deixe que explore livremente, observe se ela demonstra curiosidade em manipular os diferentes objetos, se os utiliza para produzir sons, aproxime-se para brincar junto com ela, entrando na brincadeira e incentivando a imaginação por meio do uso lúdico e de elementos que mais lhes chamar a atenção, pode ser cantada alguma música que a criança gosta, para que tenha a oportunidade de produzir sons acompanhando uma melodia.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias; e responda as seguintes questões:

A criança se desloca pelo espaço com interesse e espontaneidade, explorando possibilidades de movimento em sua pesquisa de sons nos objetos? sim () não () com auxílio().

Consegue explorar suas diferentes possibilidades sonoras? Sim () Não () com auxílio();

Que tipo de sons lhes causa maior prazer e qual lhe desagradam?

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antônio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

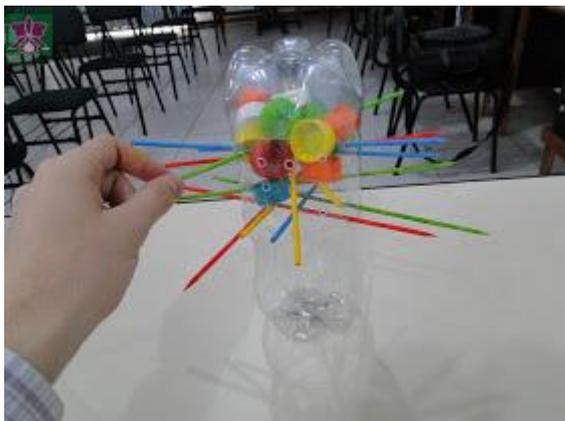
Aluno (a): Raynara Cristina Santos de Campos

Turma: Maternal IB

1º aula: **Jogo tira varetas (cai não cai)**

Materiais: jogo tira varetas com garrafa pet

Raciocínio lógico, atenção e concentração



Encaminhamento: apresente o material para a criança e deixe explorar, depois oriente mostrando e explicando que é um jogo e como funciona, convide a para jogar.

O nome desse jogo é cai-não-cai, e ele funciona assim: cada jogador tira uma vareta por rodada, mas não pode deixar as tampinhas caírem. Aquele que deixar cair menos tampinhas, ganha o jogo!

Dialogar com a criança sobre as cores das tampinhas e dos palitos, quantas tampinhas caíram.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

2º aula: Exploração e criação de sons com objetos



Materiais: latinhas, toquinhos de madeira, colheres, pratos e canecas de metal, garrafinhas transparentes e de tamanhos diferentes, com grãos dentro (milho, feijão, arroz, lentilha etc.) tendo o cuidado de lacrar bem as tampas para segurança da criança, guizos, sinos, apitos, chocalhos, pau de chuva, reco-reco, xilofone, brinquedos sonoros etc.

Encaminhamento: apresente os materiais para a criança, fale o nome e deixe que explore livremente, observe se ela demonstra curiosidade em manipular os diferentes objetos, se os utiliza para produzir sons, aproxime-se para brincar junto com ela, entrando na brincadeira e incentivando a imaginação por meio do uso lúdico e de elementos que mais lhes chamar a atenção, pode ser cantada alguma música que a criança gosta, para que tenha a oportunidade de produzir sons acompanhando uma melodia.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias; e responda as seguintes questões:

A criança se desloca pelo espaço com interesse e espontaneidade, explorando possibilidades de movimento em sua pesquisa de sons nos objetos? sim () não () com auxílio().

Consegue explorar suas diferentes possibilidades sonoras? Sim () Não () com auxílio();

Que tipo de sons lhes causa maior prazer e qual lhe desagradam?

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

Professora sala de recurso: Selma Aparecida dos santos

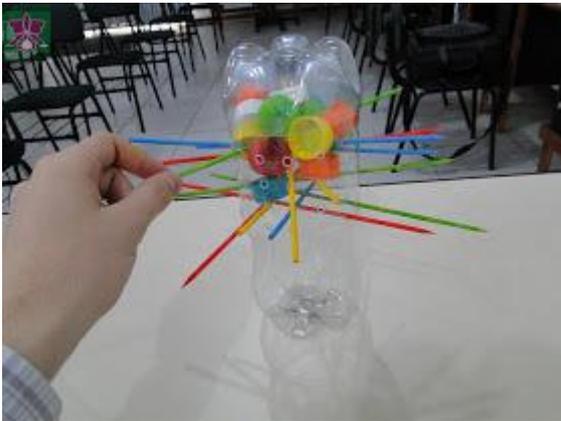
Aluno (a): Rayssa Cristina Facenda

Turma: maternal I A

1º aula: Jogo tira varetas (cai não cai)

Materiais: jogo tira varetas com garrafa pet.

Conteúdo: Raciocínio lógico, atenção e concentração.



Encaminhamento: apresente o material para a criança e deixe explorar, depois oriente mostrando e explicando que é um jogo e como funciona, convide a para jogar. O nome desse jogo é cai-não-cai, e ele funciona assim: cada jogador tira uma vareta por rodada, mas não pode deixar as tampinhas caírem. Aquele que deixar cair menos tampinhas, ganha o jogo!

Dialogar com a criança sobre as cores das tampinhas e dos palitos, quantas tampinhas caíram.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias;

2º aula: Exploração e criação de sons com objetos



Materiais: latinhas, toquinhos de madeira, colheres, pratos e canecas de metal, garrafinhas transparentes e de tamanhos diferentes, com grãos dentro (milho, feijão, arroz, lentilha etc.) tendo o cuidado de lacrar bem as tampas para segurança da criança, guizos, sinos, apitos, chocalhos, pau de chuva, reco-reco, xilofone, brinquedos sonoros etc.

Encaminhamento: apresente os materiais para a criança, fale o nome e deixe que explore livremente, observe se ela demonstra curiosidade em manipular os diferentes objetos, se os utiliza para produzir sons, aproxime-se para brincar junto com ela, entrando na brincadeira e incentivando a imaginação por meio do uso lúdico e de elementos que mais lhes chamar a atenção, pode ser cantada alguma música que a criança gosta, para que tenha a oportunidade de produzir sons acompanhando uma melodia.

Avaliação: Registre as ações da criança por meio de vídeos e fotografias; e responda as seguintes questões:

A criança se desloca pelo espaço com interesse e espontaneidade, explorando possibilidades de movimento em sua pesquisa de sons nos objetos? Sim () não () com auxílio().

Consegue explorar suas diferentes possibilidades sonoras? Sim () Não () com auxílio();

Que tipo de sons lhes causa maior prazer e qual lhe desagradam?