



MATERNAL - EDUCAÇÃO INFANTIL



CORDILHEIRA ALTA
GOVERNO MUNICIPAL



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



Educação Infantil



COORDENADORES PEDAGÓGICOS: IVETE PIAIA E MORGANE BREANCINI
PROFESSORAS: MONIA C. M. BREASSINI, LEANDRA C. BREANSINI, PÂMELA RIGO, MARIANA LUNARDI, JÉSSICA MAILA MILANI, DANIELA FERNANDA MAGGIONI, VANESA BOS E LUANA PAULA M. V. DELLA BETTA.
TURMA: MATERNAL
DISCIPLINAS: ÁREAS DO CONHECIMENTO, MANIFESTAÇÕES DA ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

1- CAMPO DE EXPERIÊNCIA	-ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. - ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES. -TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS
2- OBJETIVOS	-IDENTIFICAR E CRIAR DIFERENTES SONS E RECONHECER RIMAS E ALITERAÇÕES EM CANTIGAS. -APROPRIAR SE DE GESTOS E MOVIMENTOS DE SUA CULTURA NO CUIDADO DE SI E NOS JOGOS E BRINCADEIRAS. -EXPLORAR FORMAS DE DESLOCAMENTO NO ESPAÇO (PULAR, DANÇAR, SALTAR), COMBINANDO MOVIMENTOS E SEGUINDO ORIENTAÇÕES. -IDENTIFICAR RELAÇÕES ESPACIAIS (DENTRO E FORA, EM CIMA, EMBAIXO, ACIMA, ABAIXO, ENTRE E DO LADO) E TEMPORAIS (ANTES, DURANTE E DEPOIS). - EXPRESSAR-SE POR MEIO DE LINGUAGENS COMO A DO DESENHO, DA MÚSICA, DO MOVIMENTO CORPORAL, DO TEATRO, ETC.
3- CARGA HORÁRIA	10 HORAS
4- PERÍODO DE REALIZAÇÃO	18 A 31 DE MAIO.

5- EXPERIÊNCIA:

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- SACO DE TECIDO OU DE PLÁSTICO DE TAMANHOS DIFERENTES;
- CELULAR OU COMPUTADOR.

DESENVOLVIMENTO:

VAMOS CONTAR A HISTÓRIA DA CAIXA MALUCA EM UM ESPAÇO EXTERNO DE SUA CASA, OU SEJA, NO QUINTAL, NA VARANDA, NO JARDIM, EMBAIXO DE UMA



ÁRVORE. ESTENDA NO CHÃO UM TAPETE OU LENÇOL PARA CONTAR A HISTÓRIA DE FORMA MAIS ATRATIVA;
ANTES DE COMEÇAR A CONTAR A HISTÓRIA CRIAR UM SACO DOS TESOUROS ONDE SOMENTE UMA PESSOA DA FAMÍLIA COLOCARÁ ALGUMA COISA DENTRO DELE SEM QUE OS DEMAIS INTEGRANTES VEJAM. DEPOIS O SACO DEVERÁ SER COLOCADO EM UMA ÁRVORE, ONDE VOCÊ IRÁ CONTAR A HISTÓRIA. NO MOMENTO ONDE FALA QUE A CAIXA CAI, O SACO DEVERÁ SER DERRUBADO CAUSANDO UM IMPACTO NA CRIANÇA. ELA FICARÁ CURIOSA, QUERENDO SABER O CONTEÚDO DO SACO, COMO ELE CAIU E VOCÊ VAI INSTIGÁ – LA A DESCOBRIR O QUE TEM DENTRO.

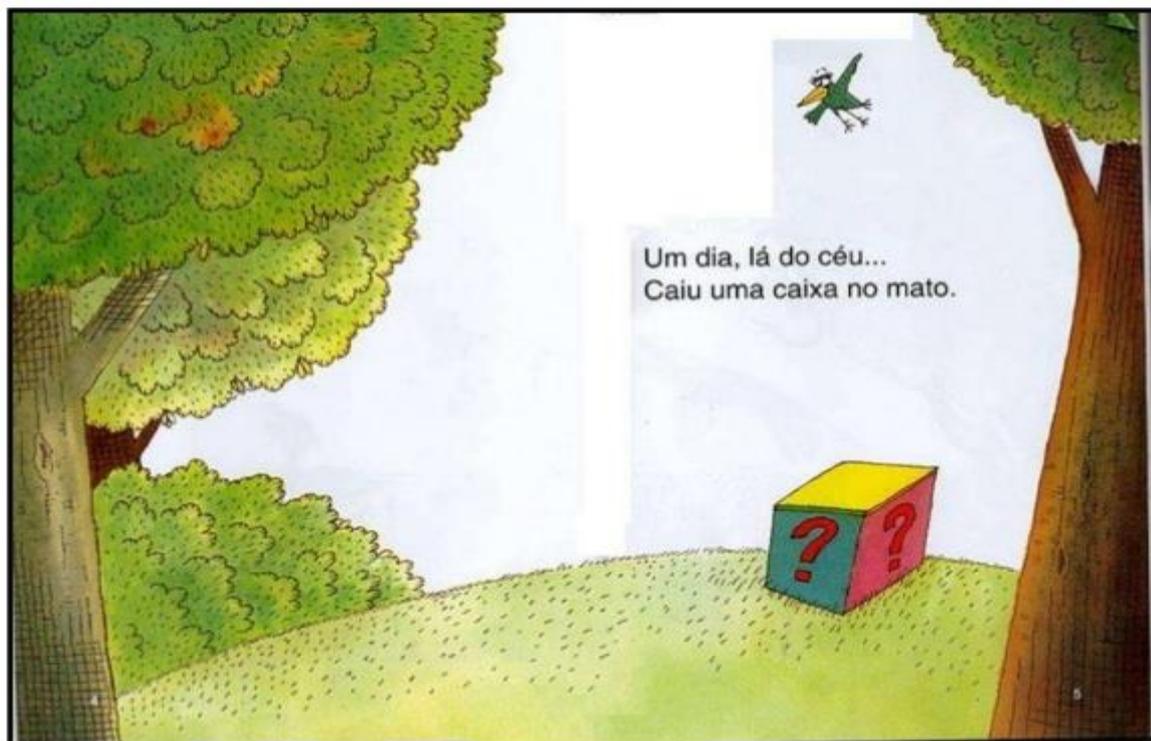
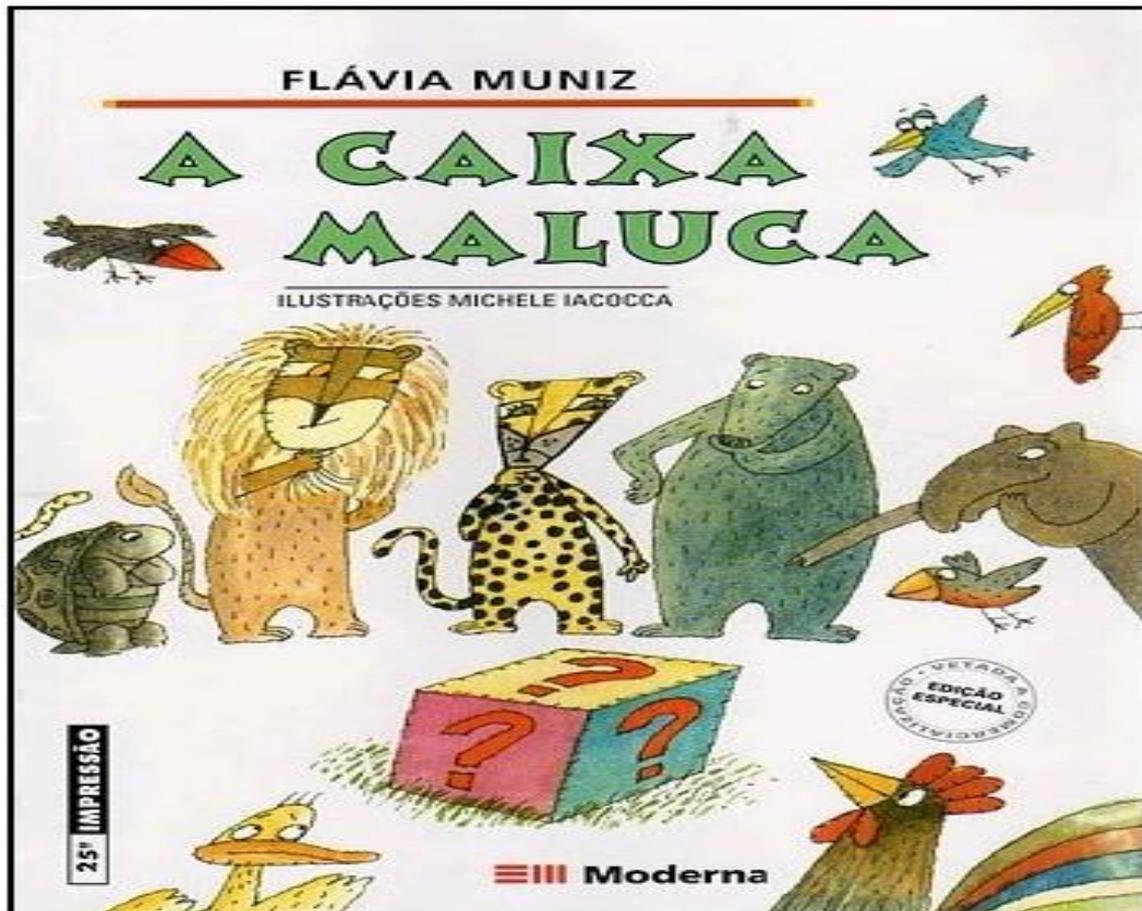


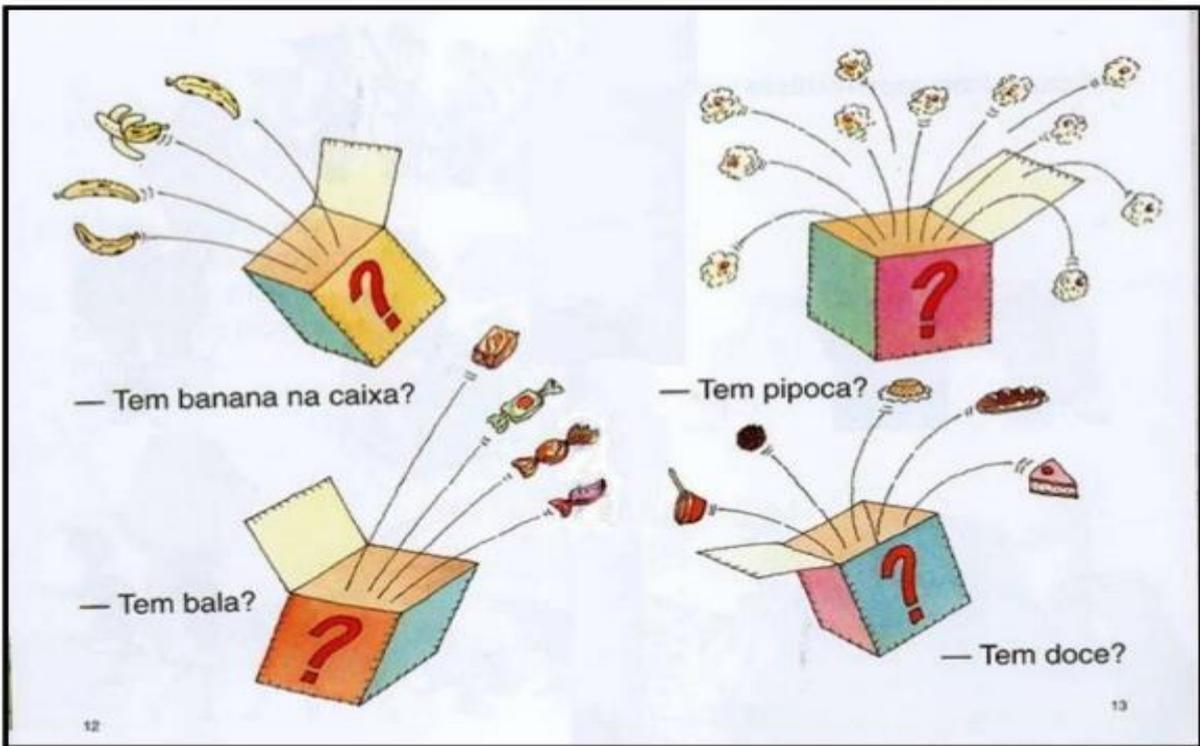
DEPOIS QUESTIONÁ – LA SOBRE A HISTÓRIA:
QUE ANIMAIS PARTICIPARAM DA HISTÓRIA?
COMO SÃO ESSES ANIMAIS?
QUEM VIU PRIMEIRO A CAIXA?
O MACACO MERECEIA FICAR COM A CAIXA?
NA SUA OPINIÃO QUEM DEVERIA FICAR COM A CAIXA?
SE A CAIXA CAISSE EM SUA CASA, QUEM IRIA FICAR COM ELA?

HISTÓRIA: CAIXA MALUCA

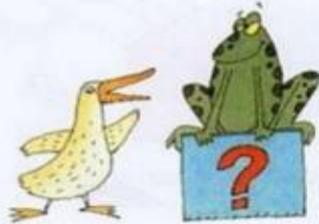
<https://pt.slideshare.net/blogs2010/a-caixa-maluca>



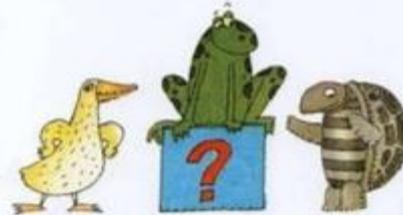




— A caixa é do sapo — disse o pato.



— É sim, eu vi! — ajudou o jabuti.



— Viu nada, seu bobão!
A caixa é do rei leão!
— Deixa de papo.
O dono da caixa é o sapo.

— Não é! Não é!
A caixa é do jacaré.

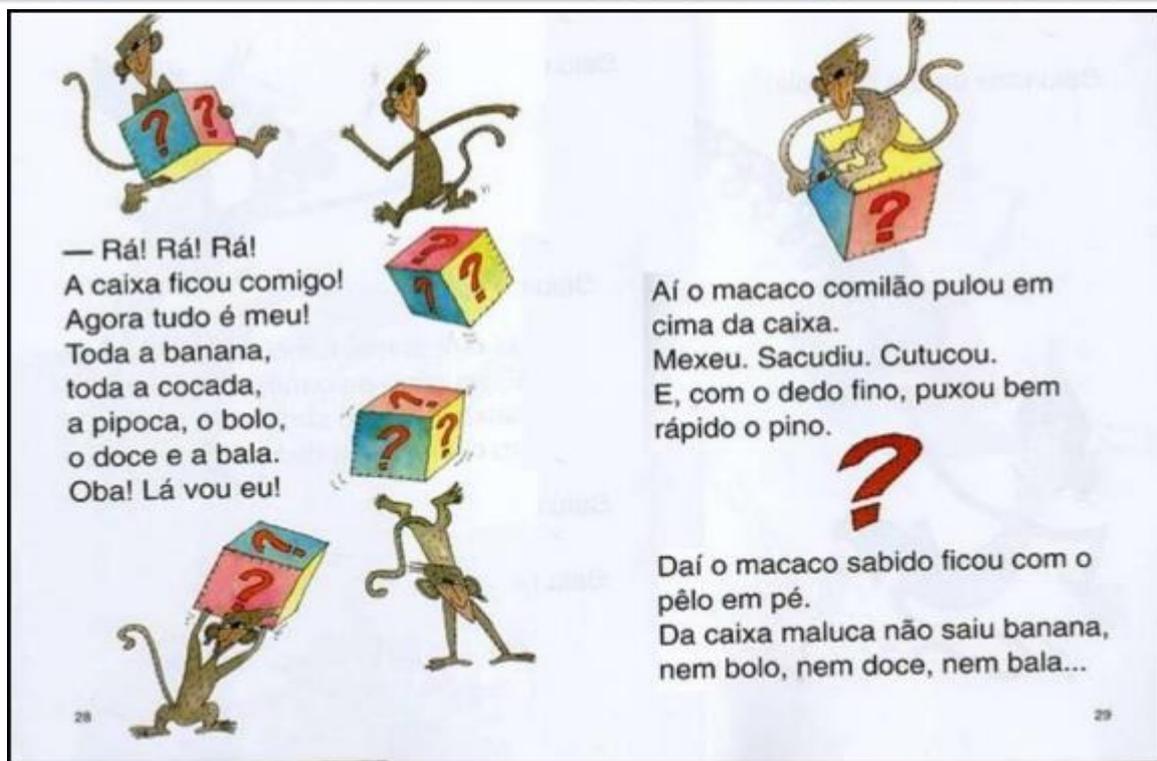








Já o macaco, tomou cuidado.
E, no meio do bafafá, pegou a
caixa — muito sabido —, subiu
no cipó e fugiu do inimigo.



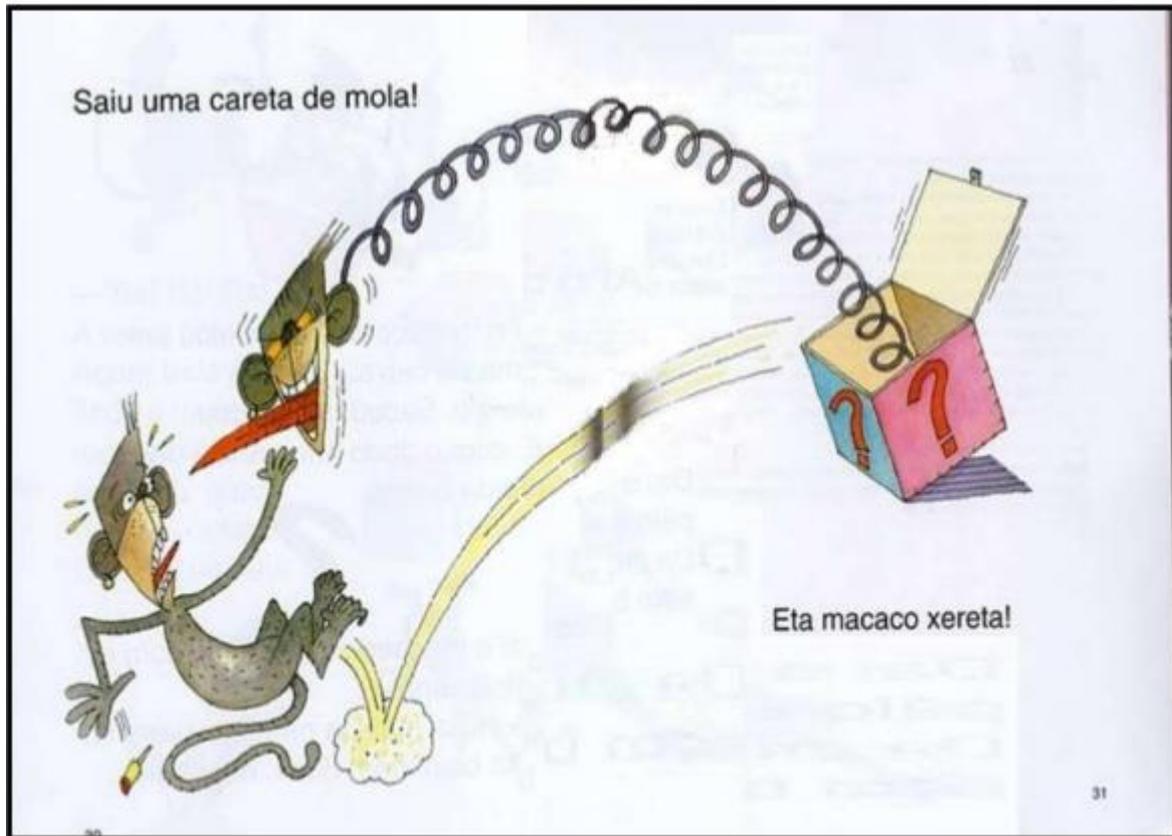
— Rá! Rá! Rá!
A caixa ficou comigo!
Agora tudo é meu!
Toda a banana,
toda a cocada,
a pipoca, o bolo,
o doce e a bala.
Oba! Lá vou eu!

Aí o macaco comilão pulou em
cima da caixa.
Mexeu. Sacudiu. Cutucou.
E, com o dedo fino, puxou bem
rápido o pino.



Daí o macaco sabido ficou com o
pêlo em pé.
Da caixa maluca não saiu banana,
nem bolo, nem doce, nem bala...







SEGUNDO MOMENTO:

DAR UMA FOLHA DE PAPEL PARA QUE A CRIANÇA DESENHE COM CARVÃO O MOMENTO QUE MAIS GOSTOU DA EXPERIÊNCIA.

TERCEIRO MOMENTO:

O TEMPO QUE ESTAMOS VIVENDO É O TEMPO PRECISO DE UMA VIVÊNCIA IMPRECISA, TEMOS O DIA DE HOJE PARA CELEBRAR AMORES OU PARA SEMEAR DORES, SENDO ASSIM **ESCOLHA COM A CRIANÇA OBJETOS QUE VALEM A PENA SER LEMBRADOS.**

ALGUMAS SUGESTÕES: BILHETES, RETALHOS, DESENHOS, CONCHINHAS, LEMBRANÇAS DE COISAS QUE VOCÊS VIVERAM JUNTOS, FOTOGRAFIAS, MÁSCARAS DO MOMENTO QUE ESTAMOS VIVENDO, ENFIM, LEMBRANÇAS. COLOQUE DENTRO DO SACO DOS TESOUROS E DECORE COM A CRIANÇA COM PINTURA OU COLAGEM DE IMAGENS NESTE SACO DE TESOUROS.

DEPOIS PEÇA PARA ELA GUARDAR PARA DAQUI HA ALGUNS ANOS ABRIR E RECORDAR COM A FAMÍLIA.

6-AVALIAÇÃO

A AVALIAÇÃO SERÁ FEITA ATRAVÉS DE FOTOS E VÍDEOS QUE SERÃO ENVIADAS PELOS PAIS DURANTE A REALIZAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS. EXEMPLO: DURANTE A CONTAÇÃO DA HISTÓRIA, MANIPULANDO O SACO DOS TESOUROS E FAZENDO O DESENHO. PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DURANTE AS EXPERIÊNCIAS, PELO PROCESSO DE CRIAÇÃO, E EXPLORAÇÃO DOS MATERIAIS PARA A TÉCNICA DE DECORAÇÃO DAS MESMAS.

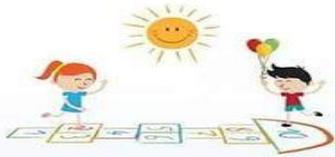
7-MATERIAL DE APOIO

CAIXA DE PAPELÃO PARA ENFEITAR, TESOURA, GRAVURAS, PINTURAS, LEMBRANÇAS, COLA E OUTROS.





EDUCAÇÃO FÍSICA



10 MOTIVOS PARA BRINCAR DE AMARELINHA

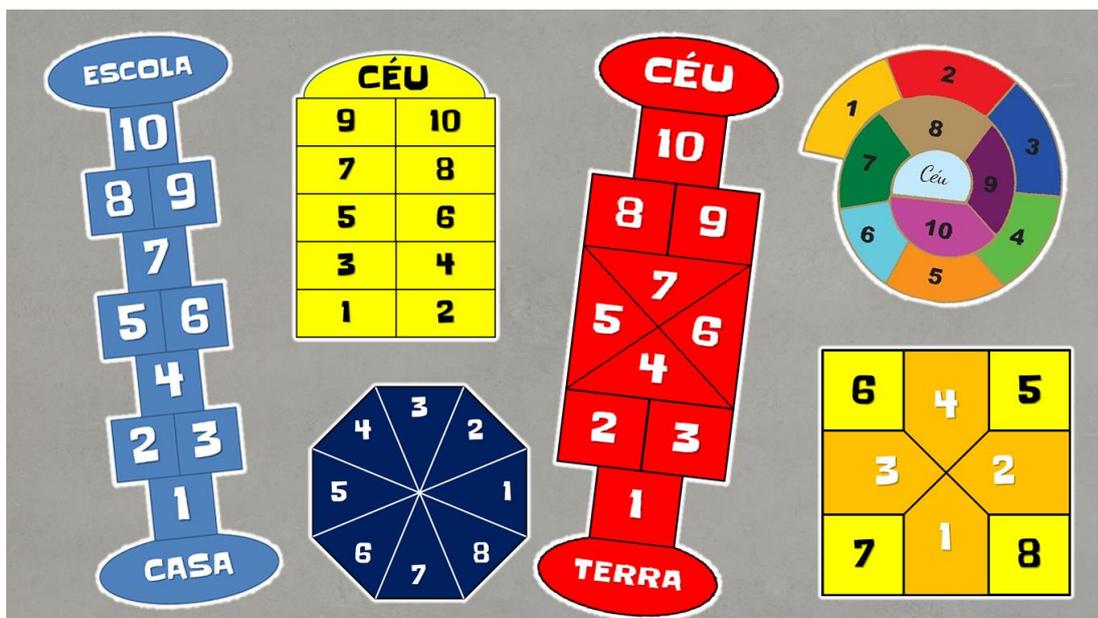


- 1 Saltos = Força muscular
- 2 Não pisar na linha = Controle corporal
- 3 Parar e Recomeçar = Ritmo corporal
- 4 Um pé só = Equilíbrio
- 5 Casinhas = Noção de espaço
- 6 Lançar pedrinha = Coordenação óculo-manual
- 7 Pegar a pedrinha = Coordenação motora fina
- 8 Ganhar ou perder = Desenvolvimento da personalidade
- 9 Estratégia = Senso de prioridade
- 10 Um de cada vez = Desenvolvimento social

NeuroSaber

1º DESENHE NO CHÃO A AMARELINHA COM CARVÃO, GIZ, FITA OU MATERIAL QUE TIVER.

2º A AMARELINHA PODE SER FEITA DE VÁRIAS MANEIRA COMO EXEMPLO:



ALGUMAS REGRAS DA AMARELINHA:

- 1º TIRAR A SORTE PARA VER QUE INICIARÁ A BRINCADEIRA;
- 2º JOGAR A PEDRINHA NA CASA DO NÚMERO 1, DE MODO QUE CAIA DENTRO DOS LIMITES, NÃO TOCANDO A LINHA.
- 3º PULAR EM UM PÉ SÓ NAS CASAS SIMPLES E COM OS DOIS PÉS NAS CASAS DUPLAS, SEM PISAR NA CASA QUE TEM A PEDRINHA;
- 4º AO CHEGAR NA ÚLTIMA CASA DEVE PISAR COM OS DOIS PÉS E RETORNAR PULANDO ATÉ A CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA E PEGAR A MESMA PROCURANDO MANTER O EQUILÍBRIO.
- 5º SE NÃO COMETER ERROS, CONTINUARÁ JOGANDO A PEDRINHA NA PRÓXIMA CASA ATÉ CHEGAR NA ÚLTIMA CASA.
- 6º EM CASO DE ERRO, PASSARÁ A VEZ PARA OUTRO JOGADOR.
- 7º GANHARÁ O JOGO QUEM TERMINAR DE PULAR TODAS AS CASAS POR PRIMEIRO.

OBS: CONSIDERA-SE ERRO PISAR NAS LINHAS E NA CASA ONDE ESTÁ A PEDRINHA, NÃO ACERTAR A PEDRINHA DENTRO DA CASA E ESQUECER OU NÃO CONSEGUIR PEGAR A PEDRINHA DE VOLTA.

VAMOS TREINAR O EQUILÍBRIO

1º DESENHE NO CHÃO COM CARVÃO, GIZ, FITA OU MATERIAL QUE TIVER LINHAS DE DIFERENTES FORMAS, A CRIANÇA DEVE PERCORRER ESSE CAMINHO, PISANDO NAS LINHAS, LEMBRANDO NÃO PODE PISAR FORA ELAS, COM ESSA ATIVIDADE VAMOS TREINAR O EQUILÍBRIO.





1- AVALIAÇÃO

NO RETORNO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA VAMOS FAZER ESSE EXERCÍCIO VERIFICANDO SEU APRENDIZADO. POR MEIO DE FOTOS OU VÍDEO.

MANIFESTAÇÃO DA ARTE

EXPERIÊNCIA:

1º PASSO: AO TÉRMINO DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA E A PRODUÇÃO DA CAIXA MALUCA, CHEGOU O MOMENTO DE DIVERSÃO! VAMOS CANTAR IMITAR, DANÇAR AO SOM DOS ANIMAIS COM A TURMINHA DA AQUARELA KIDS!

PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET ASSISTIR AO VÍDEO:

<https://br.pinterest.com/pin/653303489675484955/>

LETRA DA MÚSICA: QUE SOM ESSE BICHO FAZ?

(AQUARELA KIDS)

QUE SOM ESSE BICHINHO FAZ?
VAMOS VER QUEM SABE MAIS

TODA A TURMINHA DA AQUARELA
KIDS IMITANDO OS ANIMAIS.

QUE SOM ESSE BICHINHO FAZ?
VAMOS VER QUEM SABE MAIS

TODA A TURMINHA DA AQUARELA
KIDS IMITANDO OS ANIMAIS.

COMO QUE FAZ O GATO? MIAU, MIAU,
MIAU!

E AGORA O PATO? QUÁ, QUÁ, QUÁ!

COMO FAZ O SAPO? UERBETI,
UERBETI, UERBTI!

IMITE O CAVALO? IHHHHHH

QUE SOM ESSE BICHINHO FAZ?
VAMOS VER QUEM SABE MAIS

TODA A TURMINHA DA AQUARELA
KIDS IMITANDO OS ANIMAIS.

COMO FAZ O CACHORRO? AU, AU, AU!

E AGORA UM PORCO? ÓINC, ÓINC,
ÓINC!

E O PINTINHO FOFO? PIU, PIU, PIU!

AGORA IMITA O LOBO? AUUUUUU!

QUE SOM ESSE BICHINHO FAZ?
VAMOS VER QUEM SABE MAIS

TODA A TURMINHA DA AQUARELA
KIDS IMITANDO OS ANIMAIS.

COMO FAZ A VAQUINHA? MÚ, MÚ, MÚ!

E AGORA A GALINHA? CÓ, CÓ, CÓ!

IMITE A CORUJINHA? UH, UH, UH!

E A OVELHA BRANQUINHA?
BÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!

QUE SOM ESSE BICHINHO FAZ?
VAMOS VER QUEM SABE MAIS

TODA A TURMINHA DA AQUARELA
KIDS IMITANDO OS ANIMAIS.





2º PASSO: APÓS BRINCAR, CANTAR E DANÇAR BASTANTE COM A MÚSICA É HORA DE ILUSTRARMOS A HISTÓRIA. EM UMA FOLHA BRANCA OU UM PEDAÇO DE PAPELÃO DESENHE COM CANETINHA E LÁPIS DE COR OS ANIMAIS QUE APARECEM NA MÚSICA “**QUE SOM ESSE BICHO FAZ?**”.

3º PASSO: ESCREVER NOMES, FAZER DESENHOS OU FIGURAS DE ANIMAIS QUE APARECEM NA HISTÓRIA “**A CAIXA MALUCA**”. COLOCAR DENTRO DA CAIXA E FAZER A BRINCADEIRA DE TIRAR DE DENTRO UM ANIMAL, IMITAR COM SONS E GESTOS O ANIMAL QUE PESCOU. (FAZER FOTOS E VÍDEO DESSA EXPERIÊNCIA SE POSSIVEL E ENVIAR).

AVALIAÇÃO:

- AVALIAÇÃO SERÁ FEITA ATRAVÉS DE FOTOS OU VÍDEOS QUE SERÃO ENVIADAS PELAS FAMÍLIAS DURANTE O DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA.
- AVALIAR SE O ALUNO SE EXPRESSOU POR MEIO DA MÚSICA, DO MOVIMENTO CORPORAL ENTRE OUTROS.

MATERIAL DE APOIO:

INTERNET, CELULAR OU COMPUTADOR, CAIXA MALUCA, FOLHA DE OFÍCIO, PAPELÃO, LÁPIS DE COR, CANETINHA.

CONTATOS:

ESCOLA: SUZICLER ANDRETTI TOSATTI 988148605 OU 33580324

PATRICIA BRIANCINI 988631002

COORDENADOR: MORGANE BRIANCINI 989071414 IVETE PIAIA 988325346

PROFESSORES: MONIA C. M. BREASSINI, LEANDRA CASONATTO BREANSINI, MARIANA LUNARDI, PAMELA RIGO, JÉSSICA MAILA MILANI, DANIELA FERNANDA MAGGIONI, VANESA BOS E LUANA PAULA M. V. DELLA BETTA.

