



PRÉ II- EDUCAÇÃO INFANTIL



CORDILHEIRA ALTA
GOVERNO MUNICIPAL



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



ensino fundamental



COORDENADORAS PEDAGÓGICAS: IVETE PIAIA E MORGANE BRIANCINI.
PROFESSORAS: FERNANDA BRANDALISE, ROSILEI GIACOMINI, FRANCIELI ALVES, SIMONE DETOFENO, LUANA M. DELLA BETTA, JESSICA MAILA MILANI.
TURMA: PRÉ II
DISCIPLINAS: ÁREAS DO CONHECIMENTO E MANIFESTAÇÃO DA ARTE.

1- CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS; • ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.
2- OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • CONHECER, IDENTIFICAR E RECONHECER AS CORES E FORMAS, BRINCANDO NA NATUREZA E UTILIZANDO SEUS ELEMENTOS. • DESENVOLVER A CAPACIDADE INVESTIGATIVA, PESQUISADORA, APROVEITANDO A CURIOSIDADE NATURAL DA CRIANÇA. • CRIAR PRODUÇÕES COM DIFERENTES SUPORTES E ELEMENTOS.
3- CARGA HORÁRIA	7 HORAS
4- PERÍODO DE REALIZAÇÃO	INÍCIO DA ATIVIDADE DIA 18/05/2020 ENCERRAMENTO DA ATIVIDADE 31/05/2020

5- EXPERIÊNCIAS

VOCÊ SABIA QUE PODEMOS CRIAR TINTAS COM OS ELEMENTOS DA NATUREZA? VAMOS DESCOBRIR O SEGREDO QUE A ELA NOS OFERECE CRIANDO TINTAS NATURAIS.

ENTÃO VAMOS LÁ...



COM A AJUDA DE UM MEMBRO DE SUA FAMÍLIA SEPRE OS INGREDIENTES BETERRABA, CENOURA, COUVE, AMORA E TERRA. UM POR VEZ DE ESTES INGREDIENTES BATA NO LIQUIDIFICAR COM UM POUCO DE ÁGUA E DESCUBRA QUE COR VAI FORMAR.

- BETERRABA COM UM POUQUINHO DE ÁGUA OU ÁLCOOL PARA FAZER A COR VERMELHA.
- CENOURA COM UM POUQUINHO DE ÁGUA OU ÁLCOOL PARA A COR AMARELA.
- COUVE COM UM POUQUINHO DE ÁGUA OU ÁLCOOL PARA A COR VERDE.
- TERRA COM UM POUQUINHO DE ÁGUA OU ÁLCOOL PARA A COR MARROM.

PARA FIXAR MELHOR A COR VOCÊ PODERÁ ACRESCENTAR UM POUCO DE COLA BRANCA SE QUIZER.



→ COM AS TINTAS PRODUZIDAS ESCREVA SEU NOME EM UM LUGAR DIFERENTE EM UMA PEDRA, PAREDE, MURO, PAPELÃO, MADEIRA, E COMO FERRAMENTA DE MANUSEIO UTILIZE UM COTONETE, ESCOVA DENTAL (VELHA) OU SEU PRÓPRIO DEDINHO. DIVIRTA-SE!



→ E QUE TAL RELEMBRAR AS LETRINHAS DO ALFABETO DE A ATÉ O Z, UTILIZANDO A TINTA QUE VOCÊ CRIOU. VAMOS TREINAR?



→ VAMOS BRINCAR COM IMPRESSÕES DE CARIMBOS INVENTADOS? PROCURE NO PÁTIO DE SUA CASA FOLHAS, PEQUENOS GALHOS E FLORES ESSES ELEMENTOS RECOLHIDO NO PÁTIO SERÃO NOSSOS CARIMBOS. VOCÊ DEVERÁ UTILIZAR A TINTA NATURAL PARA REALIZAR AS IMPRESSÕES E PODERÁ CARIMBAR EM UM PAPEL OU PAPELÃO. ABUSE DE SUA CRIATIVIDADE!



6- AVALIAÇÃO

- UTILIZOU-SE DOS ELEMENTOS DA NATUREZA PARA EXPLORAR CORES.
- DEMONSTROU INTERESSE NA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS.
- A AVALIAÇÃO SERÁ ATRAVÉS DE REGISTROS FOTOGRÁFICOS REALIZANDO A EXPERIÊNCIA.





EDUCAÇÃO FÍSICA

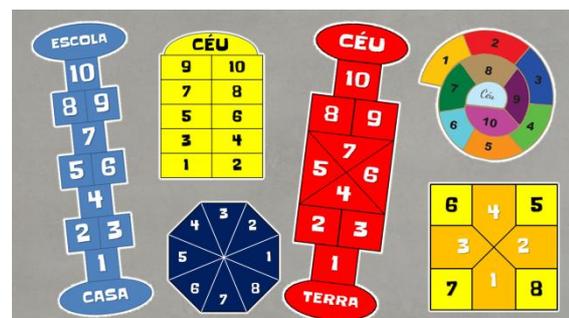
PROFESSORAS: DANIELA MAGGIONI E VANESA BÓS

1- CAMPO DE EXPERIÊNCIA	<ul style="list-style-type: none"> CORPO, GESTO E MOVIMENTO.
2- OBJETIVOS	AMPLIAR GRADUALMENTE O CONHECIMENTO E O DOMÍNIO SOBRE O CORPO E O MOVIMENTO, EM DIFERENTES ESPAÇOS, PARTICIPANDO DE BRINCADEIRAS E JOGOS, DA SUA E DE DIFERENTES CULTURAS, QUE ENVOLVAM CORRER, SUBIR, DESCER, ESCORREGAR, SALTAR, EQUILIBRAR-SE, DANÇAR.
3- CARGA HORÁRIA	1 HORA
4- PERÍODO DE REALIZAÇÃO	INÍCIO DA ATIVIDADE DIA 18/05/2020 ENCERRAMENTO DA ATIVIDADE 31/05/2020

5- EXPERIÊNCIAS

VAMOS CONSTRUIR UMA AMARELINHA?

COM A TINTA QUE VOCÊ PRODUZIU COM OS ELEMENTOS DA NATUREZA, VAMOS DESENHAR UMA AMARELINHA NO PRÓPRIO CHÃO DE SUA CASA. ESCOLHA UMA AO LADO PARA VOCÊ DESENHAR E BRINCAR COM SUA FAMÍLIA.



ALGUMAS REGRAS DA AMARELINHA:

- TIRAR A SORTE PARA VER QUE INICIARÁ A BRINCADEIRA;
- JOGAR A PEDRINHA NA CASA DO NÚMERO 1, DE MODO QUE CAIA DENTRO DOS LIMITES, NÃO TOCANDO A LINHA.
- PULAR EM UM PÉ SÓ NAS CASAS SIMPLES E COM OS DOIS PÉS NAS CASAS DUPLAS, SEM PISAR NA CASA QUE TEM A PEDRINHA;
- AO CHEGAR À 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.
- SE NÃO COMETER ERROS, CONTINUARÁ JOGANDO A PEDRINHA NA PRÓXIMA CASA ATÉ CHEGAR À ÚLTIMA CASA.
- EM CASO DE ERRO, PASSARÁ A VEZ PARA OUTRO JOGADOR.

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.

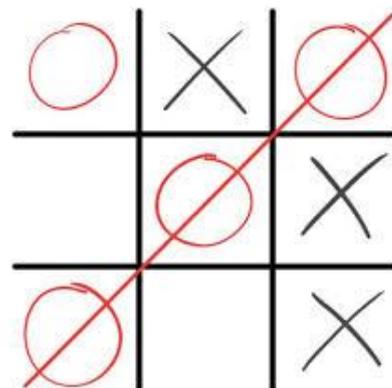




JOGO DA VELHA

CONVIDE UM FAMILIAR PARA BRINCAR COM VOCÊ. CADA UM UTILIZARÁ UMA COR DE TINTA QUE VOCÊ PRODUZIU PARA TRAÇAR DUAS LINHAS PARALELAS VERTICAIS E DUAS LINHAS PARALELAS HORIZONTAIS, FORMANDO UM DIAGRAMA COM NOVE CASAS.

O JOGO É FEITO EM DUPLAS. CADA JOGADOR TEM DIREITO A COLOCAR UMA MARCA NESSE DIAGRAMA, PODE-SE UTILIZAR **UM CÍRCULO** E A **LETRA X**. COM O OBJETIVO DE COLOCAR SUA MARCA EM TRÊS CASAS NA MESMA LINHA (VERTICAL, HORIZONTAL OU DIAGONAL).



6- AVALIAÇÃO

A AVALIAÇÃO SERÁ REALIZADA ATRAVÉS DE FOTOS E VÍDEOS.

7- CONTATOS:

ESCOLA: 9 8828-1806 (E.M PREFEITO ALCEU MAZZIONI).
33580324 (C.E.M. MEDIAÇÃO).

COORDENADORAS: 9 8832-5346 IVETE/ 9 8907-1414 MORGANE

PROFESSORES: 9 8864-1491 FERNANDA / 9 8854-1193 ROSILEI

9 88443484 FRANCIELE /9 8873-1884 SIMONE

9 8842-1816 LUANA/ JESSICA 9 9126-6347

9 8813-7519 VANESA/ 9 9808-0537 DANIELA

