

FICHA DE ORGANIZAÇÃO DAS AULAS on-line

JARDIM I – GRESSUS 4

			O que está organizado no home school		Orientação do professor para os alunos	TAREFA
Aula do dia	Horário da aula	Professora	Home School		Conteúdo trabalhado em sala	Atividades propostas
			Semana	Aula		
28/05	13h00 - 13h30	HÉLEN	—	—	<p>Rotina: Chamadinha/ Tempo/ Alfabeto e contagem de números.</p> <p>Conteúdo trabalhado: Coordenação motora, elaboração e compreensão de regras, compreensão de símbolos, escrita e contagem.</p> <p>Atividade I: “Pedra, papel e tesoura”</p> <p>Proposta: Nessa proposta a criança irá realizar uma brincadeira simples que utiliza as mãos. Por meio dos gestos, ela poderá fazer contagens e compreender regras e símbolos.</p> <p>Materiais necessários: As mãos.</p> <p>Atividade II: “Placar do jogo”</p> <p>Proposta: Adquirir noções de grandezas e comparações.</p> <p>Materiais necessários: 1 Folha para marcar o placar e materiais para escrita.</p> <p>Atividade III: “Vogais”</p> <p>Proposta: Aprimorar a coordenação motora fina e identificação de letras.</p> <p>Materiais necessários: Folha de atividade e materiais para desenho e escrita.</p>	<p>Atividade I: Esse é um jogo simples e que não requer o uso de materiais, uma vez que se brinca com as mãos. Pode ter dois ou mais participantes, que devem seguir as regras de acordo com a simbologia de cada gesto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mão aberta: papel. • Mão fechada: pedra. • Mão com os dedos indicador e médio estendidos (em formato “V”): tesoura. <p>Para começar o jogo, os participantes devem ficar frente a frente; ao sinal (que pode ser o comando “pedra, papel e tesoura” ou “jokempô”), os jogadores devem estender as mãos para a frente ao mesmo tempo, fazendo um dos três gestos. Para saber quem é o vencedor, é preciso seguir outras regras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papel ganha de pedra porque pode embrulhá-la. • Tesoura ganha de papel porque pode cortá-lo. • Pedra ganha de tesoura porque pode quebrá-la. <p>Em caso de empate, é preciso fazer uma nova jogada.</p> <p>Atividade II: Faça um placar para verificar o vencedor do jogo. Em uma folha de papel, anote o nome de cada participante e, à medida que as rodadas forem passando, marque um traço embaixo do nome do vencedor. Ao final, quem tiver mais pontos vencerá o jogo. É importante que esse registro seja feito pela criança ou na frente dela, para que possa comparar as pontuações e opinar sobre quem ganhará o jogo, adquirindo, assim, noções de grandeza (mais ou menos).</p> <p>Atividade III: Encontre as vogais entre as letras misturadas e circule-as. Não se esqueça de colorir as letras do alfabeto com muito capricho!</p>