



ESCOLA SEM MUROS:

EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

EDUCAÇÃO INFANTIL – 2º ETAPA



NÍVEL: 2ª ETAPA

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: **EO** - O EU, O OUTRO E O NÓS; **ET**- ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES; **CG** – CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

HABILIDADE: INTERAGIR COMPARTILHANDO E COOPERANDO COM SEUS COLEGAS OU PROFESSORES EM SITUAÇÕES DE AGRUPAMENTOS; USAR GRÁFICOS SIMPLES PARA COMPARAR QUANTIDADES; EXPLORAR OBJETOS PEQUENOS CONSTRUINDO BRINQUEDOS OU JOGOS.

OBJETIVOS: DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO, A CONCENTRAÇÃO, A AUTOCONFIANÇA, A PERSISTÊNCIA E RELACIONAR NÚMERO A QUANTIDADE.

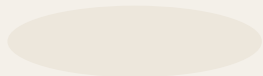
ATIVIDADE: CINCO MARIAS

PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE, O ADULTO DEVERÁ PROVIDENCIAR CINCO PEDRINHAS OU TAMPINHAS.

O ADULTO DEVERÁ ESPALHAR AS CINCO PEDRINHAS/TAMPINHAS NO CHÃO OU MESA SEM QUE FIQUEM MUITO LONGE UM DO OUTRO.

TIRE A SORTE PARA VER QUEM COMEÇA A BRINCADEIRA.

A CRIANÇA DEVERÁ ESCOLHER UMA PEDRINHA/TAMPINHA, JOGÁ-LA PARA CIMA E PEGAR OUTRA DA MESA/CHÃO COM A MESMA MÃO. A CRIANÇA TEM QUE SER RÁPIDA PARA CONSEGUIR PEGAR O PRIMEIRO NA VOLTA.



EM SEGUIDA, JOGUE AS DUAS PEDRINHAS/TAMPINHAS QUE ESTÃO NA SUA MÃO PARA O ALTO E, ENQUANTO ELAS SOBEM E DESCEM, TENDE PEGAR OUTRA QUE ESTÁ NO CHÃO/MESA. APÓS, FAÇA DO MESMO MODO COM TRÊS E QUATRO PEDRINHAS/TAMPINHAS.

SE CONSEGUIR PEGAR TODAS AS PEDRINHAS/TAMPINHAS, MARCA 1 PONTO. SE ERRAR, PASSA A VEZ.

QUEM CONSEGUIR MARCAR MAIS PONTOS É O CAMPEÃO!

