



COLÉGIO SÃO MARCOS – EDUCAÇÃO INFANTIL,
ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Rua José Maria de Paula, nº 1825 - Tel: (0XX43) 3432- 4356
CEP 86.900-000 Jandaia do Sul - Paraná

Maternal II

Atividade para Quinta-feira (14 de maio de 2020)

Conteúdos trabalhados:

- *O eu, o outro e o nós
- *Tempo, espaço, quantidade, relações e transformações
- *Traços, sons, cores e formas
- *Corpo, gesto e movimento

Apostila:

Integrada página 19



Colégio São Marcos – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio.

Jandaia do Sul, 14 de maio de 2020.

Professora: Laudicéia Santos Série: Maternal II

Atividades

Atividade 1:

Acesse o link abaixo e assista o vídeo.

<https://youtu.be/RG-XDQg64U> acesso em 13/05/2020.

Atividade 2:

Apostila integrada página 19: Apresente a atividade do material, dizendo que fará uma pintura utilizando os adesivos do encarte (que está no final da apostila página 99). Ajude a criança na execução, chamando a atenção para as cores presentes e estimulando o preenchimento adequado.

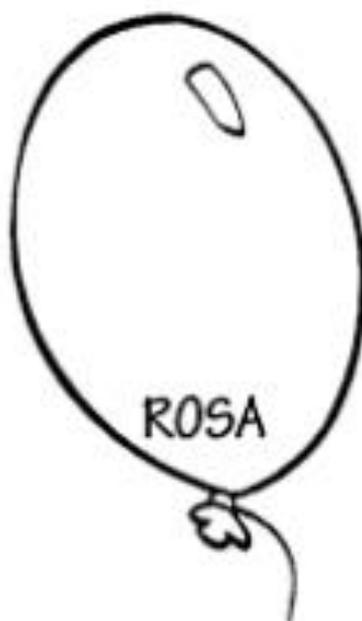


Colégio São Marcos – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio.

Jandaia do Sul, 13 de maio de 2020.

Professora: Laudicéia Santos Série: Maternal II

Atividade 3: Esta atividade pode ser impressa ou feita em uma folha sulfite: Pinte com giz de cera os balões de acordo com a cor indicada.



Atividade 4:

Acesse o link abaixo e assista o vídeo.

<https://youtu.be/UZFwDNpVsZU> acesso em 13/05/2020.

Atividade 5:

Caderno de desenho: Faça a movimentação do numeral 2, use cola colorida (para realizar a atividade poderá ser usado lápis de cor ou giz de cera para fazer a movimentação do numeral 2).



Colégio São Marcos – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio.

Jandaia do Sul, 14 de maio de 2020.

Professora: Laudicéia Santos Série: Maternal II

Atividade 6: Faça a movimentação do numeral 2 seguindo as setas



Atividade 7: Sugestão de brincadeira

SIGA O MESTRE

Os participantes escolhem “o mestre” para iniciar a brincadeira.

O escolhido vai ficar à frente dos outros jogadores e deverá dar ordens a todos, que deverão seguir exatamente a ação que o "mestre" mandar. As ordens que não comecem com "O mestre mandou", não deverão ser obedecidas.

Quem errar sai da brincadeira e fica sentado até a próxima partida. Aquele que ganhar a brincadeira se torna o novo "mestre".

Exemplos:

“O mestre mandou”

pular;

girar em círculos;

correr;

imitar bichos;

abraçar;

dançar;

pular de um pé só;

cantar;

bater palmas;

