



**EMEI CHÁCARAS ACARAÍ**  
**NÍVEL I**  
**ATIVIDADES PARA TURMAS DO MATERNAL**  
**SEMANA DE 19/07 A 23/07**

**SEGUNDA-FEIRA 19/07**

Conteúdo: Cores

Objetivos:

- Identificar, reconhecer e nomear as cores.
- Aumentar o vocabulário e as formas de compreensão da realidade visual.
- Desenvolver o raciocínio lógico.

Atividade: Relacionar objetos por cores



**COMO REALIZAR:**

- 1-Faça uma base no chão com: tecidos, papel colorido ou pode ser pintado pela própria criança, fitas ou desenhe círculos nas cores que serão usadas na brincadeira.
- 2-Explique à criança que ela terá que procurar objetos (brinquedos, roupas, sapatos, vasilhas ....) e colocar junto a cor correspondente, dentro do círculo ou em cima do tecido ou do papel.
- 3- O adulto pode ajudar a criança a encontrar alguns objetos se for necessário.
- 4- Não se esqueça de sempre nomear as cores com as crianças. (exemplo: esse carrinho é vermelho).
- 5-Por fim, deixe a criança explorar os objetos e as cores como quiser.



**TERÇA-FEIRA 20/07**

Conteúdo: Matemática

Objetivos:

- Reconhecer as formas geométricas e classificá-las.
- Nomear e distinguir as formas geométricas.

Atividade: Classificar as formas geométricas



COMO REALIZAR:

- 1-Desenhe no papel ou no chão as formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo e retângulo).
- 2-Recorte pequenas formas de diferentes cores.
- 3- Enquanto desenha e recorta nomeie cada uma das formas para a criança.
- 3-Peça para a criança reconhecer as formas e relacioná-las adequadamente.
- 4- Por fim, deixe a criança brincar e explorar as formas como quiser.



**QUARTA- FEIRA 21/07**

Conteúdo: Coordenação motora

Objetivos:

- Possibilitar a movimentação do corpo ao som de músicas.
- Desenvolver a atenção, coordenação motora, agilidade, concentração, memória, equilíbrio, expressão corporal, senso rítmico e a socialização.

Sugestão de vídeos: [https://www.youtube.com/watch?v=wiOyoY\\_WOfA](https://www.youtube.com/watch?v=wiOyoY_WOfA)



Atividade: Pule e pare

Materiais: Nenhum

COMO REALIZAR:

1. Assista ao vídeo acima (sugestão de vídeos) junto com a criança.
2. Convide a criança para dançar seguindo as orientações pedidas na música. Convide as pessoas que estiverem na casa para participarem também.
3. Repitam quantas vezes desejarem e divirtam-se.



**QUINTA-FEIRA 22/07**

Conteúdo: Nome

Objetivos:

- Reconhecer seu nome escrito.
- Identificar as letras que compõem o primeiro nome.
- Nomear as letras do nome.
- Desenvolver a atenção, a concentração e a memória.

Atividade: Jogo da memória com as letras do nome

M	A	R	I	A
M	A	R	I	A

Materiais: Folha sulfite, canetinha preta e tesoura

COMO REALIZAR:

1. Em uma folha sulfite, desenhe quadrados de acordo com a quantidade de letras do nome da criança. Desenhe 2 quadrados para cada letra.
2. Escreva o nome da criança 2 vezes, uma letra em cada quadrado. Por exemplo: se o nome for Maria faça 2 quadrados com a letra M, 2 quadrados com a letra A, 2 quadrados com a letra R, 2 quadrados com a letra I e 2 quadrados com a letra A. (Segue modelo acima).
3. Recorte todos os quadrados.
4. Vire os quadrados com as letras escritas para baixo sobre uma superfície e misture.
5. Depois convide a criança para brincar de jogo da memória. Ela deve encontrar as letras iguais.
6. Primeiro a criança vira 2 quadrados com as letras para cima. Se as letras forem iguais, ela separa do lado. Se as letras forem diferentes, vire-as para baixo novamente e segue tentando encontrar todos os pares de letras.
7. No final quando a criança encontrar todos os pares iguais, peça para ela montar o nome colocando as letras na ordem correta.
8. Vocês podem ajudar a criança se for necessário.



**SEXTA-FEIRA 23/07**

Conteúdo: Movimento

Objetivo: Desenvolver a atenção, coordenação motora, agilidade, concentração, equilíbrio, expressão corporal e a socialização.

Sugestão de vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=3X39hd9TVyA>



Atividade: Brincadeira “Vivo ou morto”

Materiais: Nenhum

COMO REALIZAR:

1. Assista o vídeo (acima na sugestão de vídeos) junto com a criança.
2. Convide a criança para participar da brincadeira. Convide todos que estiverem na casa para participar também. Vocês podem se dividir em grupos para realizarem a brincadeira.
3. Nessa brincadeira o adulto dará dois comandos “vivo” ou “morto”, quem se enganar com o comando dado deve sair da brincadeira até que fique um vencedor.
4. Divirtam-se e repita quantas vezes desejarem.



# EMEI CHÁCARA ACARAÍ

Prefeitura Municipal de Hortolândia  
Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia