

### Jogo da árvore

Brincando e jogando a criança estabelece conexões entre seu cotidiano e a matemática. Pensando nisso, escolhemos o "Jogo da árvore" que promove situações que envolvem habilidades matemáticas como: quantidade, comparação, observação, contagem, cores, números entre outras possibilidades que ampliam o desenvolvimento da criança. Um item muito importante para esse jogo é o dado que será utilizado pela criança para definir a quantidade de frutas a serem colocadas na árvore.



### TERÇA-FEIRA

Apresentar o jogo da árvore e suas regras

INTENÇÕES: - Desafio -  
Observação - Apropriação - Cores

### AULA DE MÚSICA

Observaremos as flores ao nosso redor e desenharemos a parte do caule na apostila pág. 04.

INTENÇÕES: - Participação -  
Observação - Marcas - Controle motor



### SEGUNDA-FEIRA

CONTO DE REPETIÇÃO - Bruxa, Bruxa venha à minha festa

INTENÇÕES: - Apreciação - Oralidade -  
Repetição - Imaginação

### PÁTIO

Faremos uma festa à fantasia

INTENÇÕES: - Diversão - Interação -  
Possibilidades - Oralidade

### BRINQUEDÃO

### TANQUE DE AREIA

### QUINTA-FEIRA

Apostila pág. 04 - terceira parte Teremos como interferência a figura de um vaso. As crianças desenharão a flor.

INTENÇÕES: - Tentativa - Descoberta -  
Movimento de pinça - Controle motor

### MINICIDADE

### QUARTA-FEIRA

Apostila pág. 04 - segunda parte Desenharemos o miolo e as pétalas.

INTENÇÕES: - Observação - Comparação -  
Movimento de pinça - Oralidade



Argila com materiais não estruturados

INTENÇÕES: - Representação -  
Texturas - Movimento de pinça -  
Exploração

### PSICOMETRICIDADE



### SEXTA-FEIRA

Brincadeira com a família nos cantos de acolhida

INTENÇÕES: - Exploração -  
Observação - Interação - Descobertas



Brincadeira simbólica de pizzeria, enfatizando os portadores textuais (cardápio, bloco de pedidos, caixa...).

INTENÇÕES: - Observação - Envolvimento -  
Oralidade - Repertório - Escolha



Vem comigo!

·Dia 06/09/2024 (7h20 as 8h) – Interação entre as crianças e seus pais dentro da escola.



### QUINTAL

