ATIVIDADES LÚDICAS

Por: Ana Paula da Silva ; Camilla

Instituto Paramitas

capa

ATIVIDADE LÚDICA: PAINEL DE RÓTULOS

OBJETIVO: Trabalhar as letras iniciais de cada rótulo e reconhecer as letras alfabéticas.

MATERIAL: Painel e rótulos.

Nº DE PARTICIPANTES: Todos os alunos.

DESENVOLVIMENTO: O cartaz será colocado no quadro da sala, os alunos terão retirar algum rótulo que estará disposto em cima de alguma mesa e depois de escolher terá que colocar o rótulo ao lado da letra inicial da palavra escolhida.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais – Idealização Instituto Paramitas, com Licença Creative Commons.

ATIVIDADE LÚDICA: BOLICHE

OBJETIVO: Desenvolver operações matemáticas (adição).

MATERIAL: Bola e pinos de boliche de plástico enumerados .

Nº DE PARTICIPANTES: Toda a turma, um aluno de cada vez.

DESENVOLVIMENTO: Pedir aos alunos para que façam fila um atrás do outro e aguardem a sua vez de jogar. Eles jogaram a bola em direção aos pinos e irão somar o número de pinos que foram derrubadas, pois cada pino corresponde a um número, o aluno faz a soma e depois de falar a o resultado outra criança irá jogar. Caso erre tem mais uma tentativa para acertar.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

ATIVIDADE LÚDICA: PISTA MALUCA

OBJETIVO: Realizar operações matemáticas básicas (adição, subtração, divisão e multiplicação) e trabalhar a leitura.

MATERIAL: Tabuleiro contendo uma pista de corrida, um saquinho contendo cartas com desafios e uma tampa plástica descartável de cor diferenciada para cada participante da equipe.

Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-5 participantes para cada tabuleiro.

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um tabuleiro para cada equipe, uma tampa para cada participante e um saquinho contendo os desafios. Combinar a ordem de participação dos participantes. Cada participante na sua vez irá tirar uma carta, ler e executar o que se pede. Vencerá o jogo aquele que chegar por primeiro na reta final.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

ATIVIDADE LÚDICA: BAÚ DE OBJETOS

OBJETIVO: Explorar a oralidade e criatividade na narrativa de histórias improvisadas, observar a produção de texto feita pelos alunos.

MATERIAL: Baú ou uma caixa contendo diversos objetos

Nº DE PARTICIPANTES: Todos os alunos.

DESENVOLVIMENTO: Sentar com alunos em círculo. A professora iniciará uma história tirando aleatoriamente um objeto da caixa, em seguida o participante a sua direita, dará continuidade a história tirando também aleatoriamente um objeto e assim sucessivamente até que todos tenham a oportunidade de participar

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais – Idealização Instituto Paramitas, com Licença Creative Commons.

ATIVIDADE LÚDICA: IMAGEM E AÇÃO

OBJETIVO: Explorar a memória sobre filmes, a criatividade na dramatização e o desenvolvimento da escrita.

MATERIAL: Imagens ou papeis escritos com o nome de filmes ou desenhos animados.

Nº DE PARTICIPANTES: Todos os alunos.

DESENVOLVIMENTO: Dividir a turma em dois grupos, cada grupo retira o nome ou a gravura do filme e fará a dramatização. As equipes precisam adivinhar qual filme é. A aluna estagiária registrará a pontuação no quadro, a equipe que menos adivinhou pagará um mico. Após a dinâmica cada aluno fará um breve resumo sobre cada filme ou desenho estimulando a sua capacidade de escrita.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais – Idealização Instituto Paramitas, com Licença Creative Commons.