



RELATÓRIO DE ATIVIDADES

MÊS DE JULHO DE 2021

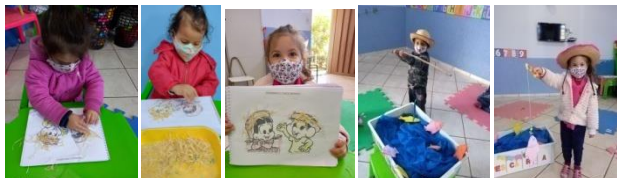
PROJETO- MAURICIO DE SOUSA E A TURMA DA MÔNICA

APRESENTAÇÃO DO PROJETO- As histórias em quadrinhos da Turma da Mônica são bastante conhecidas pelas crianças e são importantes recursos didáticos, que podem ser utilizados em sala de aula para trabalhar diferentes aspectos da vida humana. Como os personagens também são crianças é comum que os alunos se identifiquem com eles. Nesse Projeto, iremos utilizar as características que identifiquem a: Mônica, o Cebolinha, a Magali, o Cascão e o Chico Bento, dentre outros personagens para trabalharmos temas transversais, como os valores: Amizade, Respeito, Preservação do Meio Ambiente, Solidariedade, dentre outros.



CHICO BENTO E ROSINHA- O Chico Bento é uma criança que representa a pureza, a simplicidade que caracterizam as pessoas do interior. É o típico caipira que anda de pé no chão, usa chapéu de palha e toca modas de viola. Ele não é muito chegado em estudar, gosta muito de animais. Tem a galinha Giselda, o porquinho Torresmo e a vaca Malhada. A Rosinha, é uma menina de tranças, vestido de fitas, que encanta os olhos do Chico Bento. Quem sabe um dia, isto venha dar em casamento?

Atividades: Colagem de palhas no chapéu do Chico Bento e da Rosinha, e pescaria.



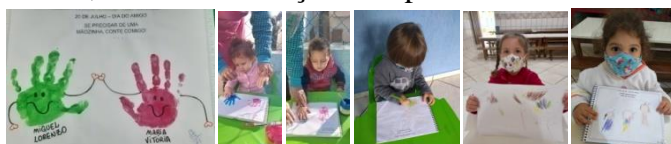
MÔNICA- É a personagem mais conhecida de Mauricio de Sousa. É uma garotinha esperta e cheia de personalidade, que vive pra cima e pra baixo de vestidinho vermelho e agarrada ao seu coelho de pelúcia, o Sansão.

Nervosinha que só ela, não leva desaforo pra casa. Quando é chamada de baixinha, gorducha e dentuça, ai ninguém segura suas coelhadas. Isso porque Mônica é a menina mais forte do Bairro do Limoeiro, onde mora e talvez até do Mundo.

Atividades: Trabalhamos as cores. Brincadeira o Elefantinho colorido (cores das roupas das crianças) e a cor da roupa da Mônica.



DIA DO AMIGO- Tive como objetivo, desenvolver a afetividade, a autoestima, otimismo, empatia, compreensão do outro, saber ouvir, respeitar, ser prestativo, solidário, ter sinceridade, e ter comunicação interpessoal.

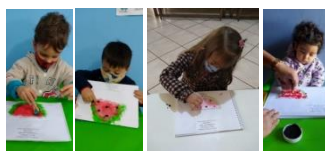


CEBOLINHA- É um garoto de cabelos espetados, quando fala troca a letra "R" pelo "L". Inteligente e malandrinho, está sempre arquitetando planos infalíveis para derrotar a Mônica e se tornar o dono da rua. O problema é que os planos sempre dão errado, o que resulta sempre em coelhadas no final da história.

Ele tem um bichinho de estimação chamado Floquinho, um cachorro tão peludo, que nunca se sabe se está indo ou voltando. Seu melhor amigo é o Cascão, com quem vive aventuras incríveis. Atividades: Colagem da lã nos fios de cabelos do Cebolinha e a quantidade, usando o numeral 5.



MAGALI- É uma garota meiga e delicada, mas que tem um apetite absolutamente incontrolável. Ela devora qualquer tipo de comida que aparece na sua frente e, por incrível que pareça, continua sempre magra e esbelta. Não é à toa que, cada vez que ela passa, o coração do Quinzinho (o filho do padeiro) bate mais forte. Ela é a melhor amiga da Mônica e tem como bichinho de estimação um gato branquinho, chamado Mingau. Atividades: Pintura com guache e colagem de crepom(bolinhas) nas sementes da melancia.



ATIVIDADES DIRIGIDAS

ALINHAVO- É uma atividade que desenvolve a coordenação motora fina, é um trabalho dos movimentos delicados e de destreza manual, além de estimular a percepção visual, tátil, direção e concentração.



GRÃOS- A arte de usar grãos e sementes é ótima oportunidade para desenvolver a percepção sensorial, a coordenação motora fina, a criatividade, desenvolver o movimento de pinça, ter concentração, e usar a imaginação e a criatividade



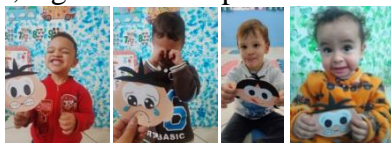
BRINQUEDOS NÃO ESTRUTUTADOS- Estimulam a inteligência das crianças e são importantíssimos para o desenvolvimento. Seja eles potes, tampas retalhos, caixa, latas, cones, canudos, folhas, entre outros. Estes objetos proporcionam um mundo de fantasia, imaginação e criatividade para a criança.



DESCOBRINDO AS LETRAS- Essa atividade teve como objetivo, estimular o espírito do grupo e desenvolver a percepção auditiva e visual, nomeando a letrelinha do seu nome e dos amiguinhos, foi utilizada a lousa, escrito a letra inicial de cada nome, e as crianças faziam o contorno com um pincel molhado nas referidas letras. Sendo desenvolvido o estímulo, a atenção o raciocínio, e a concentração.



ACÕES E EXPRESSÕES- Possibilidade de aprender a nomear, identificar e trabalhar os sentimentos nos diferentes momentos em que se encontram cada criança. Considerando-se que nem sempre a linguagem consegue expressar o que sentimos, a expressão do rosto e do corpo, algumas vezes pode falar muito mais do que a palavra.



JOGO DA MEMÓRIA- O objetivo do jogo é memorizar imagens rapidamente, de forma a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio, principalmente para as crianças, através da criação de relações entre imagem e sequência das cartas dispostas



DOMINÓ- Teve como objetivo, que as crianças encontrassem e encaixassem os personagens correspondentes. Essa atividade trabalha a concentração visual, a coordenação e a distinção das figuras iguais.



ATIVIDADE MOTORA- PERSONAGENS E ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO-

Associação dos personagens da Turma da Mônica com seus animais. Utilizando elásticos, ligava cada personagens em seu animal de estimação. Essa atividade motora desenvolve o movimento de pinça e aprimora a força muscular dos dedinhos.



ATIVIDADE SENSORIAL-O objetivo do trabalho sensorial é que a criança adquira informação clara, consciente e se torne capaz de fazer classificações em seu ambiente. Montessori acreditava, que as experiências sensoriais começam no nascimento. Através de seus sentidos, a criança estuda seu ambiente.



MELANCIA/ NÚMEROS E QUANTIDADE-Sendo a melancia a fruta preferida da Magali, foi confeccionado uma melancia, com furos, onde eles colocavam as sementes da melancia (cotonetes pintadas). Com objetivo de aprimorar a coordenação motora fina e a concentração, trabalhar números, quantidade, cores e alimentação saudável.

