Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

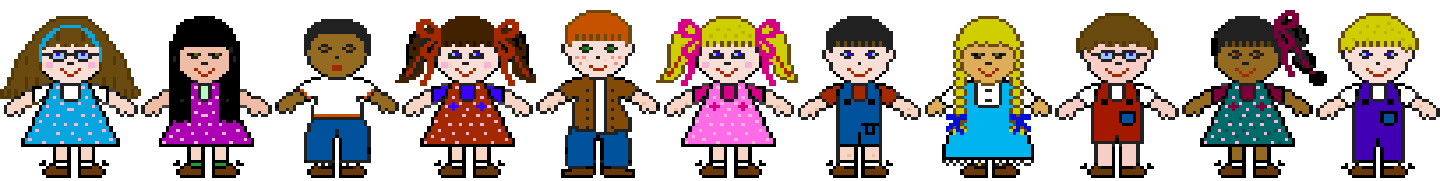
Simone Helen Drumond Ischkanian

Foi a primeira mulher a se formar em medicina na Universidade de Roma. Aos 25 anos começou a se dedicar ao estudo de crianças portadoras de deficiências e por isso banidas da sociedade.

Com o passar dos anos, constatou deficiências na educação de seu tempo e passou a utilizar seu método em crianças comuns, em escolas regulares, obtendo um excelente resultado.

O Método Montessori foi difundido através da "Pedagogia Cientifica", síntese das suas ideias sobre educação; seu campo de trabalho foi a escola criada por ela em um bairro de operários chamada "Casa dei Banbini", onde aplicou seu modelo de ensino, contrariando os procedimentos tradicionais adotados na época.

O Método Montessori foi um dos primeiros métodos ativos quanto à criação e aplicação, tendo, como principal objetivo, as atividades motoras e sensoriais.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

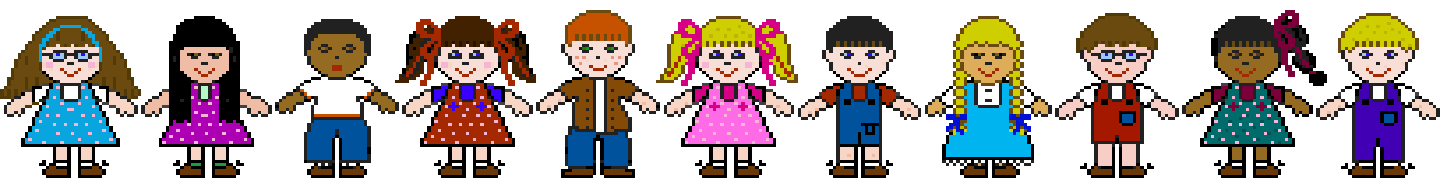
Expoente do movimento da Escola Nova, em função de sua pedagogia construiu-se, pela primeira vez, na história da educação, um ambiente escolar (a Casa dei Bambini) com objetos pequenos para que a criança tivesse pleno domínio deles: mesas, cadeiras, estantes, etc.

Com tais materiais concretos, Maria Montessori conseguia fazer com que crianças, pelo tato, pela pressão, pudessem distinguir as formas dos objetos, espaços e ruídos.

Elaborou uma enorme quantidade de jogos e materiais pedagógicos que são utilizados, ainda hoje, com pequenas variações, por milhares de escolas de educação infantil do mundo inteiro.

É um dos métodos de educação infantil mais difundidos e utilizados em escolas brasileiras, de forma pura ou mesclado com princípios construtivistas.

Para Montessori, a criança é um ser dotado de poderes desconhecidos, que podem levá-la a um futuro luminoso.



Maria Montessori

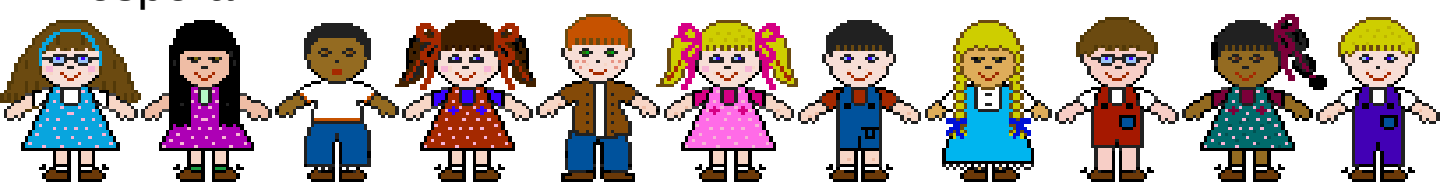
Simone Helen Drumond Ischkanian

Montessori acreditava que uma criança é capaz de desenvolver suas habilidades num rápido espaço de tempo, por meio da interação lúdica.

Ela nomeou a criança como "obreira de construção do conhecimento".

Esse conhecimento se dá por fases e a fase que mais a interessava era de 0 a 06 anos, na qual, segundo Montessori, se formavam a inteligência e o complexo das faculdades psíquicas.

De 03 a 06 anos, a criança conquista conscientemente seu meio ambiente; assim, um ambiente preparado permite à criança fazer escolhas e responsabilizar-se por sua própria aprendizagem, aprendendo a compartilhar e a esperar.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

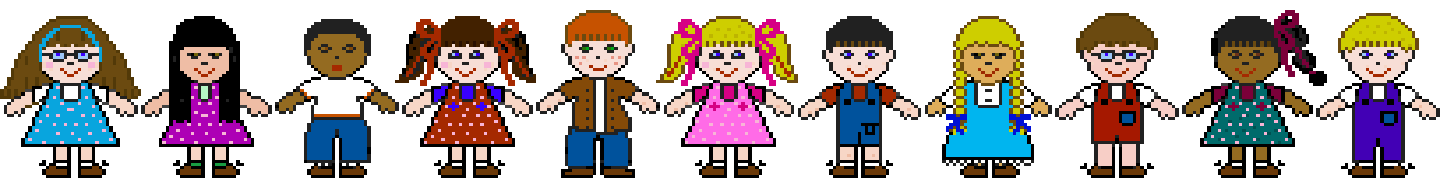
Centrada numa postura psicológica sensorial, a base de seu trabalho se dava através de estímulos externos:

1 - Educação básica ou de peso - era feita através de tabelinhas de diferentes qualidades, pesando 24, 18, 12 gramas.

2 - Educação estereognóstica - reconhecimento de objetos pelos sentidos musculares e táteis, através de exercícios feitos com os olhos fechados.

3 - Educação do olfato e do paladar - exercícios muito simples: são apresentadas varias substâncias diferentes as quais as crianças cheiram ou provam, com os olhos vendados para identificá-las.

4 - Educação táctil e térmica - consiste em desenvolver as habilidades pelo tato, a agilidade, noções de higiene, sensibilidade do calor, sentidos térmicos e táteis. Para isso utilizavam-se materiais de diferentes superfícies, tecidos diferentes, tigelas cheios de água em temperaturas diferentes.



Simone Helen Drumond Ischkanian

5 - Educação da vista - tem como objetivo conduzir a criança a observar e perceber distâncias e cores, utilizando os seguinte materiais: caixas com cartões, encaixes sólidos, objetos de diferentes tamanhos e espessuras.

6 - Educação do ouvido - realizada através de exercícios que servem para a aquisição da linguagem treinando a atenção e reconhecimento dos sons, utilizando apitos, caixinhas cheias de material diferentes e campainhas. Com educação do ouvido, cria-se um introdução para a iniciação musical, gestual e de atitudes.

7 - Lição do silêncio - em que as crianças são levadas a observar ruídos - desde o voar de uma abelha até o barulho percebido num parque.

Tais exercícios têm como objetivo fazer com que a criança ganhe concentração e disciplina.

Todos os exercícios motivadores são praticados com material aconselhável para educação dos sentidos.

Alguns desses materiais são auto-didáticos, isto é, possibilitam à criança, ao trabalhar com eles, observar seus próprios erros .

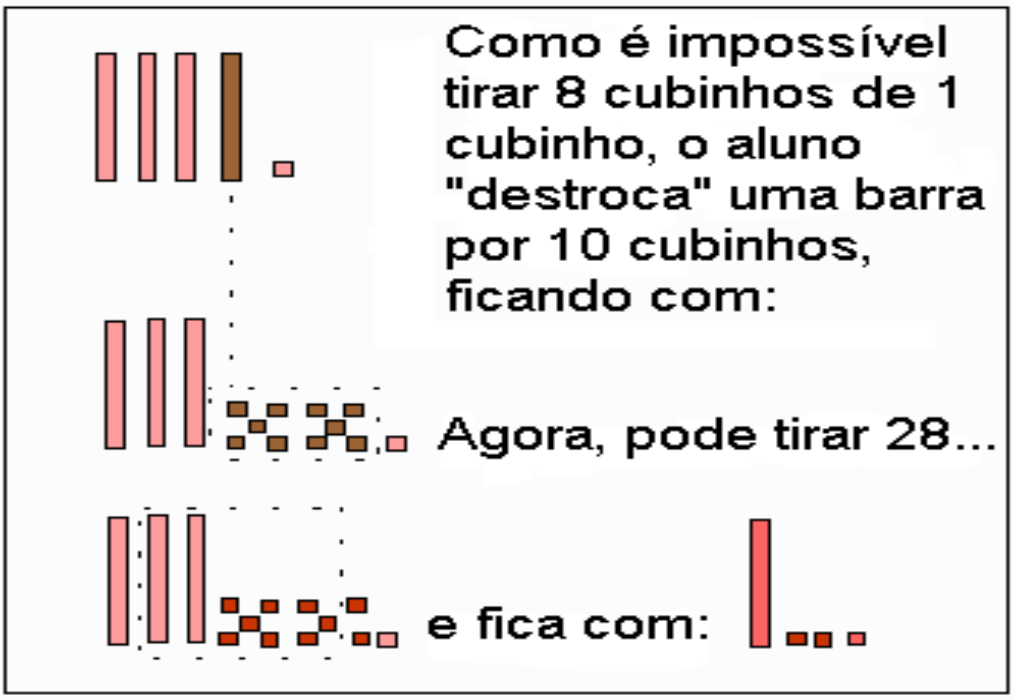
Maria Montessori

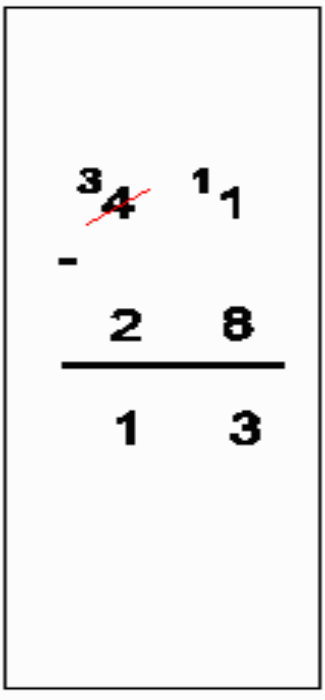
Simone Helen Drumond Ischkanian

Uma das maiores contribuições de Montessori é seu material dourado, usado para auxiliar o ensino e aprendizagem do sistema de números decimais e operações fundamentais.

No ensino tradicional as crianças "dominam" os algarismos a partir de treinos cansativos, mas não compreendem o que estão fazendo.

Com o Material dourado as crianças passam a ter uma imagem concreta facilitando a compreensão desenvolvendo um raciocínio e aprendizado mais agradável.





Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

SISTEMA DE NUMERAÇÃO

Cubinho → Representa 1 unidade.

Barra → Representa 1 dezena ou 10 unidades.

Placa → Representa 1 centena ou 10 dezenas.

Cubo → Representa 10 centenas ou 1 milhar.



Complete escrevendo os números.

A) 2 placas possuem _____ barras = _____

B) 3 barras possuem _____ cubinhos = _____

C) 1 cubo possui _____ placas = _____

D) 4 placas + 5 barras = _____

E) 6 cubos = _____

F) 1 cubo +7 placas = _____

G) 5 placas + 8 barras + 9 cubinhos = _____

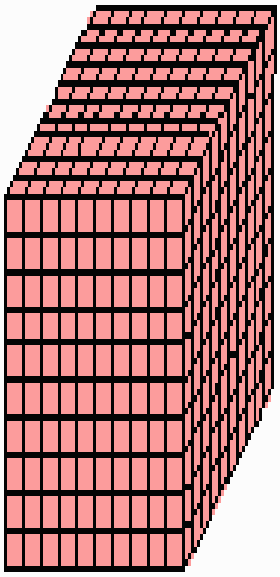
H) 2 cubos + 3 placas + 6 cubinhos = _____

I) 4 cubos + 7 barras + 4 cubinhos = _____

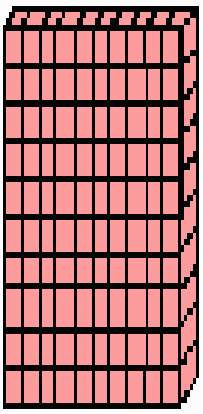
MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

Maria Montessori

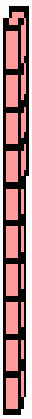
Simone Helen Drumond Ischkanian



cubo



placa



barra



cubinho

1 milhar ou
10 centenas ou
100 dezenas ou
1000 unidades

1 centena ou
10 dezenas ou
100 unidades

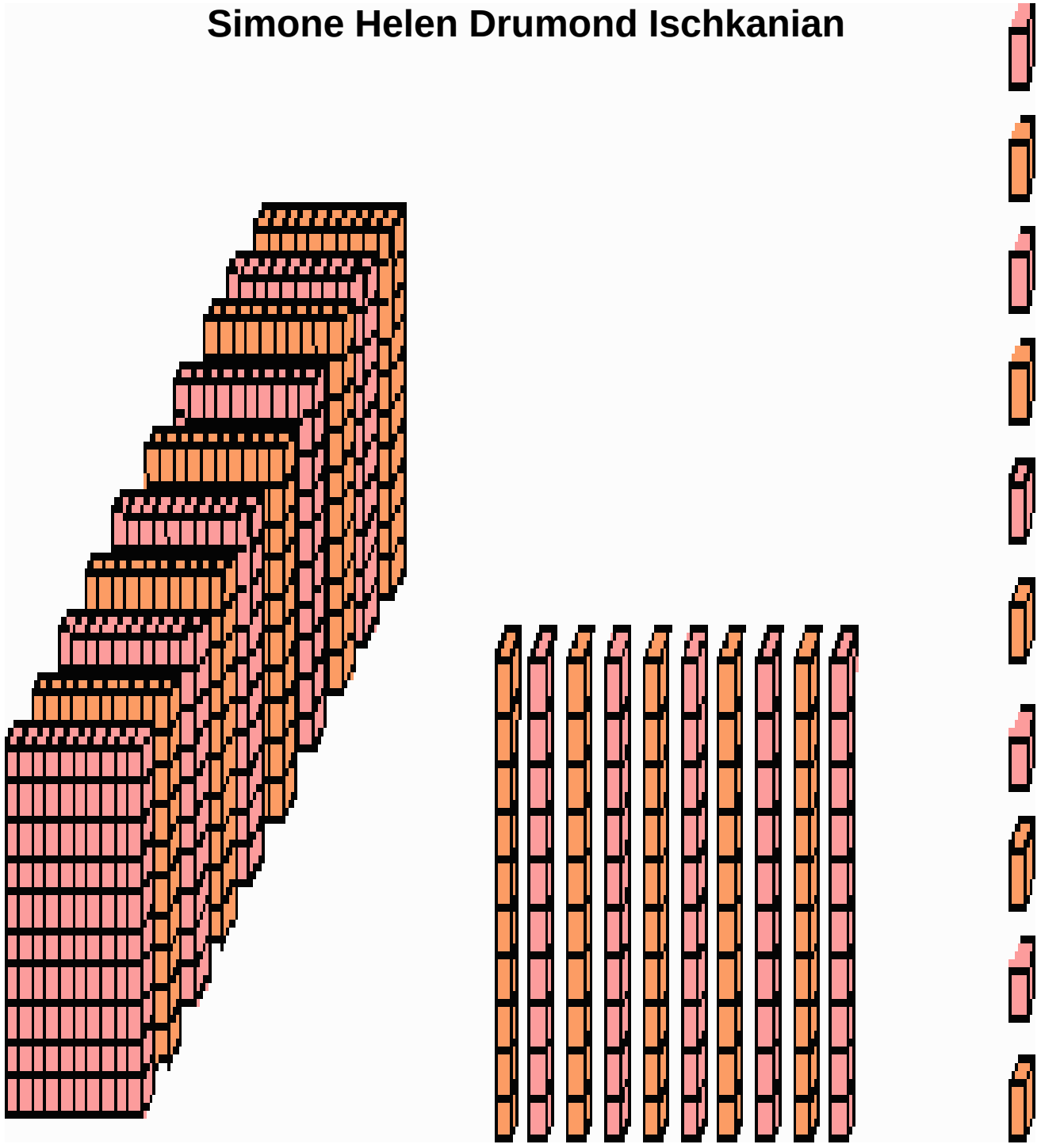
1 dezena ou
10 unidades

1 unidade

MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

Maria Montessori

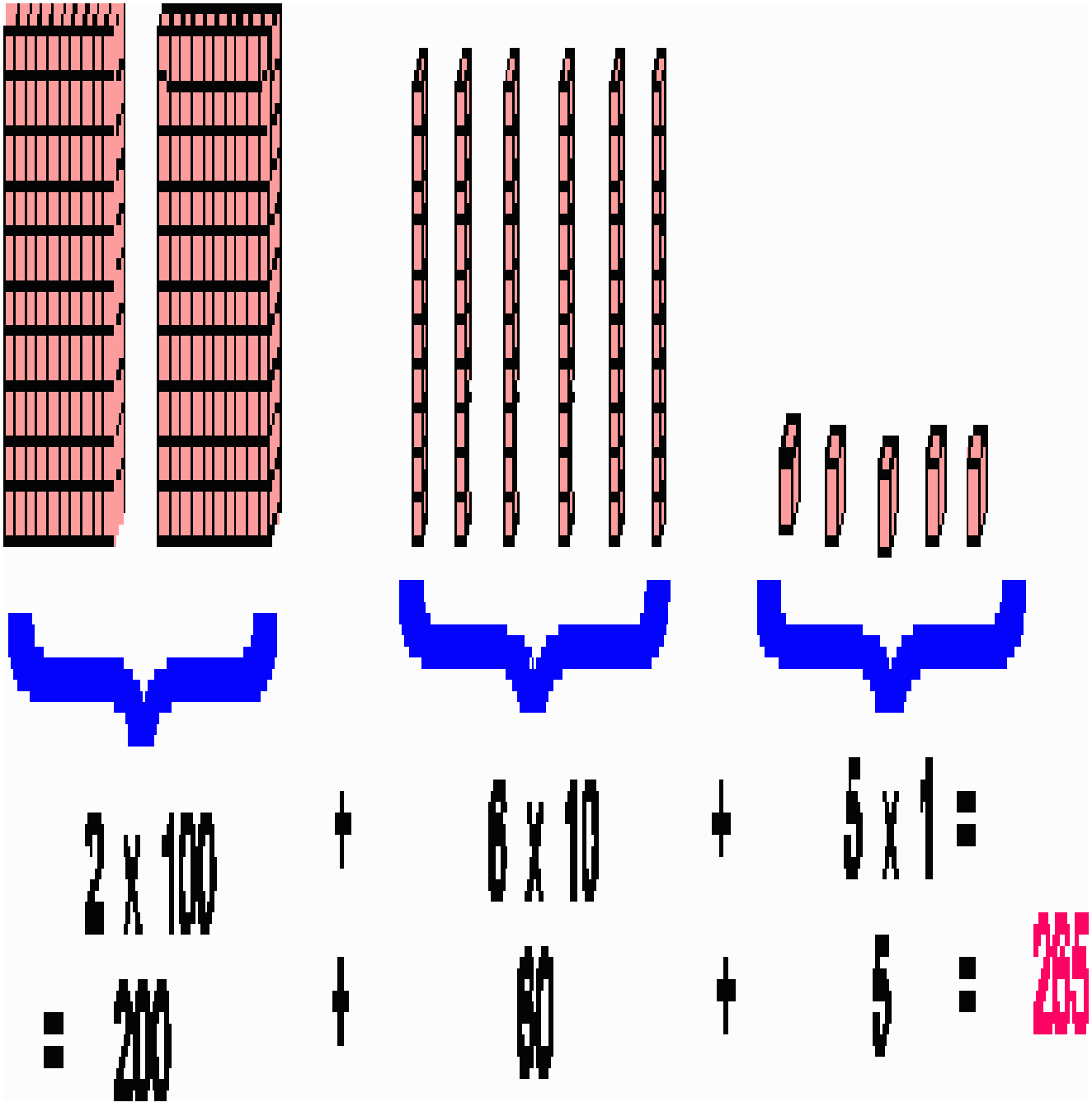
Simone Helen Drumond Ischkanian



MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

Maria Montessori

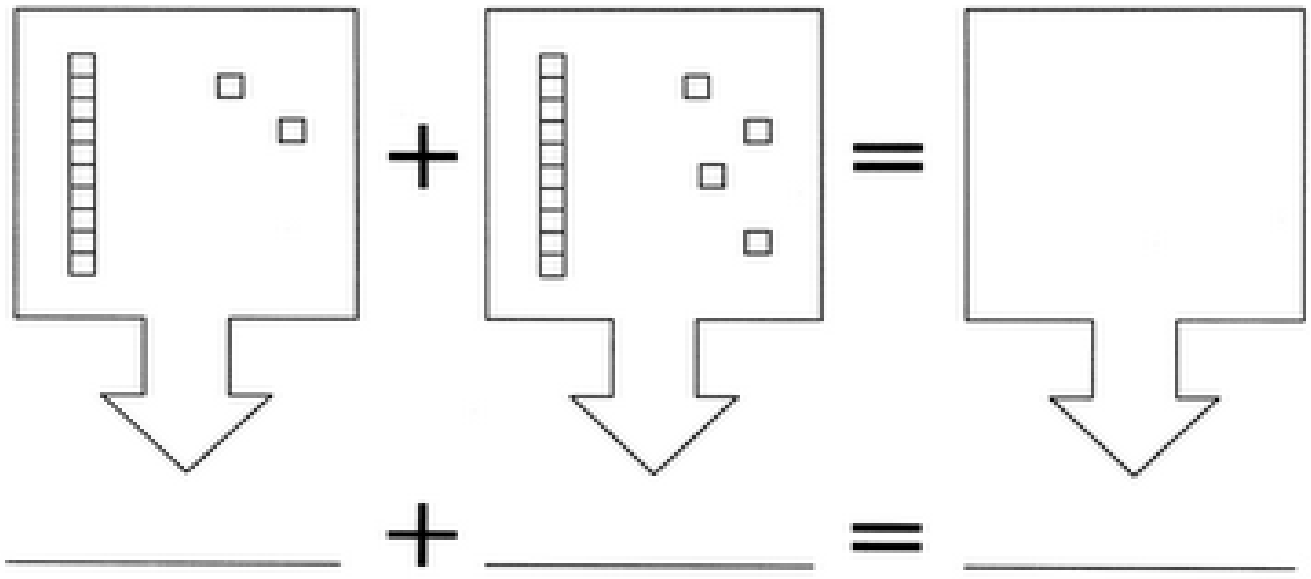
Simone Helen Drumond Ischkanian

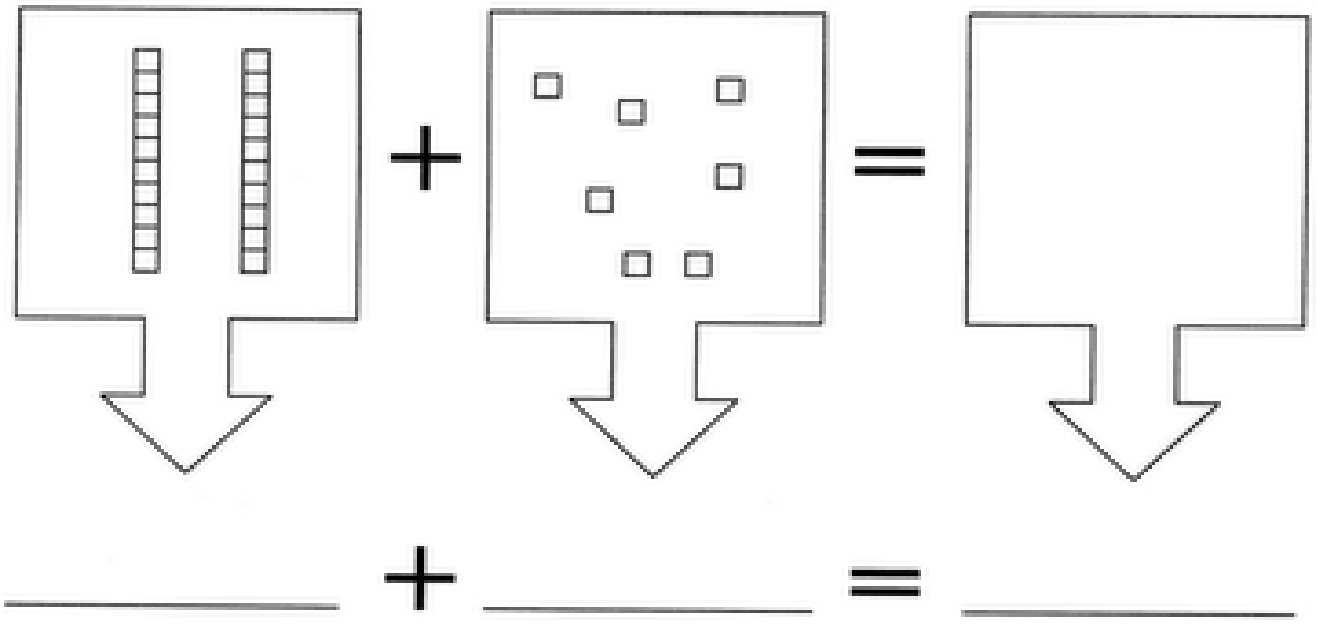


MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian





MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian



MONTESSORI E SEU MATERIAL DOURADO

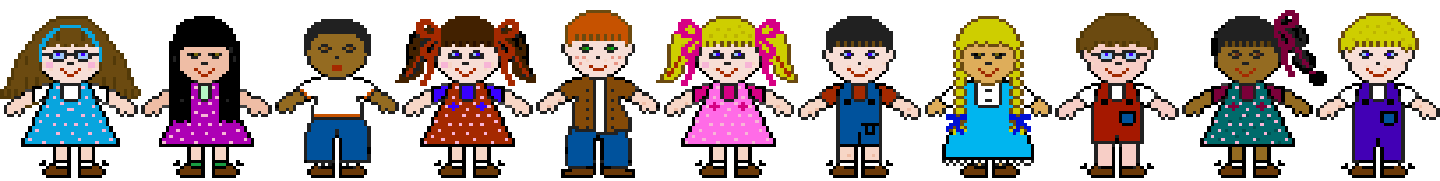
Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

OS MATERIAIS E MONTESSORIANOS

1 - Material das contas - destinado a representar os números sob forma geométrica. As unidades são representadas por pequenas contas amarelas; a dezena (ou número 10) é formada por uma barra de 10 contas enfiadas num arame bem duro. É repetida 10 vezes em 10 outras barras ligadas entre si que formam o quadrado de dez somando o total de cem.

2 - Material dourado - constituído por cubinhos, barras, placas e cubão. O cubo é formado por 10 placas, a placa é formada por 10 barras e a barra é formada por 10 cubinhos. Esse material é feito de madeira.



Maria Montessori

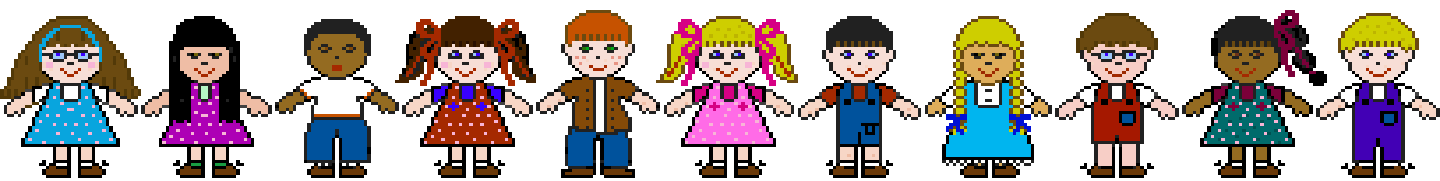
Simone Helen Drumond Ischkanian

O MÉTODO MONTESSORI E SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA BASEIA-SE EM:

Jogos livres

Seu objetivo é ter contato com o material de maneira livre, sem regras.

O material dourado é construído de maneira a representar um sistema de agrupamentos.



Aprender assim é legal

Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DA MEMÓRIA DAS SÍLABAS SIMPLES



JOGO DA MEMÓRIA DAS DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS



Aprender assim é legal

Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DA MEMÓRIA DAS DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS



Aprender assim é lega

Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DA MEMÓRIA DAS SÍLABAS SIMPLES



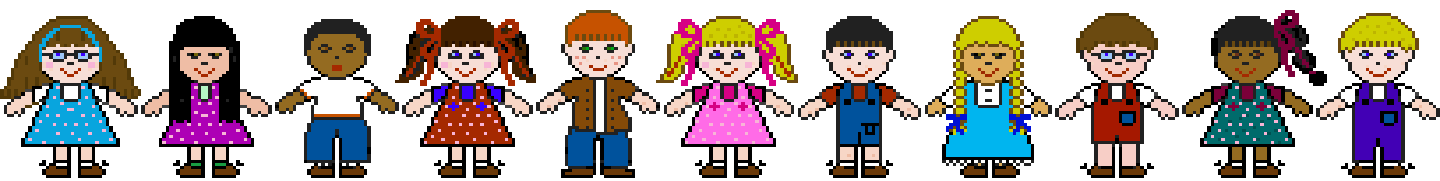
Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

MÉTODO MONTESSORI

MONTAGEM

Seu objetivo é perceber as relações que há entre as peças.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

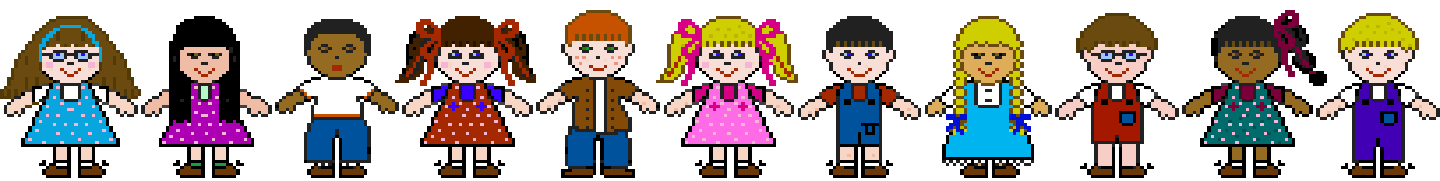
MÉTODO MONTESSORI

DITADO

Seu objetivo é relacionar cada grupo de peças ao seu valor numérico.

O professor deve mostrar aos alunos, um cartão com os números de cada vez.

As crianças devem mostrar as peças correspondentes, utilizando a menor quantidade delas.



Maria Montessori

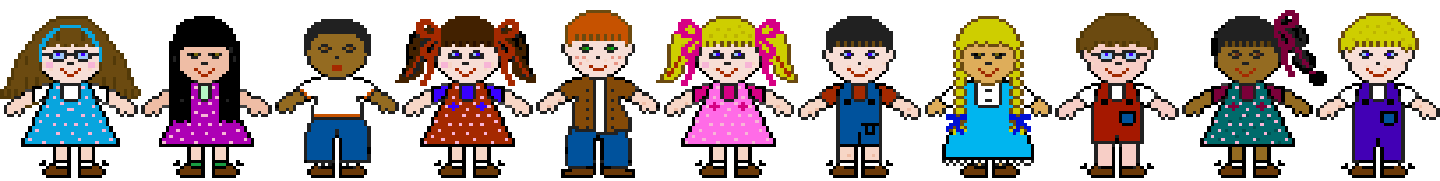
Simone Helen Drumond Ischkanian

MÉTODO MONTESSORI

FAZENDO TROCAS

Seu objetivo é a compreensão das características do sistema decimal.

Fazer agrupamentos de 10 em 10, fazer reagrupamentos, fazer trocas, estimular o cálculo mental.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

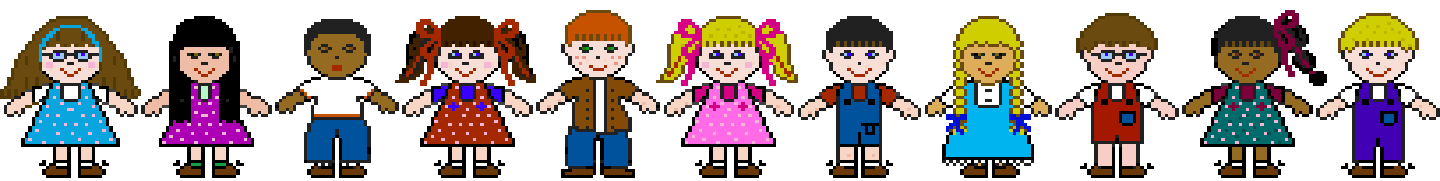
MÉTODO MONTESSORI

PREENCHENDO TABELAS

Seus objetivos são: relacionar cada grupo de peças ao seu valor numérico; compreender as características do sistema decimal; preencher tabelas respeitando o valor posicional; fazer comparações de números; fazer ordenação de números; fazer agrupamento de 10 em 10; fazer reagrupamentos; fazer trocas; estimular o cálculo mental.

No final do jogo da criança deve escrever em uma tabela a quantidade conseguida.

As crianças devem responder, ainda, a perguntas como: quem conseguiu a peça de maior valor? e de menor valor?



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

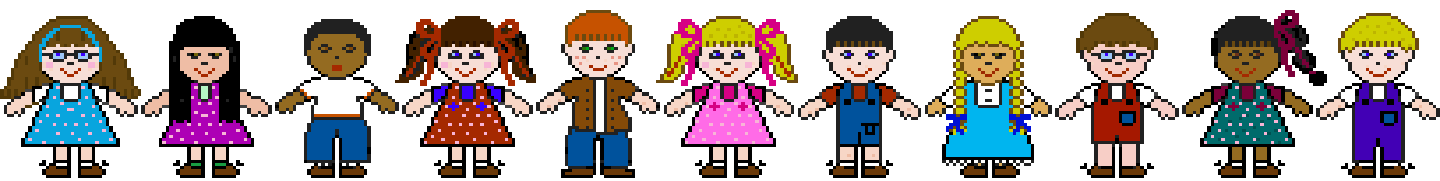
MÉTODO MONTESSORI

PARTINDO DE CUBINHOS

Tem como objetivo relacionar cada grupo de peças ao seu valor numérico, a fim de compreender as características do sistema decimal.

Cada criança recebe um certo número de cubinhos que devem ser trocados por barras e depois por placas. E, seguida, deve-se escrever em uma tabela os números correspondentes às quantidades de placas, barras e cubinhos obtidos depois da trocas.

Para a atividade ficar mais interessante, pode-se aumentar o número de cubinhos.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

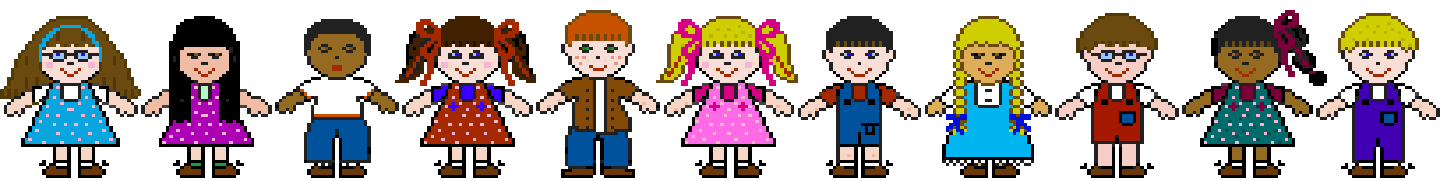
MÉTODO MONTESSORI

"VAMOS FAZER UM TREM?"

O objetivo compreender que o sucessor é o que tem "1 a mais" na sequencia numérica.

O professor deve fazer com os alunos um trem, sendo que o primeiro vagão deve ser um cubinho, o vagão seguinte deve ter um cubinho a mais que o anterior e assim por diante. O último vagão é formado por duas barras.

As crianças devem receber papeletas nas quais, colocam o código da cada vagão. Assim, a criança terá a noção de sucessor, ficando claro para a criança o "mais um" na sequencia dos números, contribuindo para melhor compreensão do valor posicional dos algarismos na escrita dos números.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

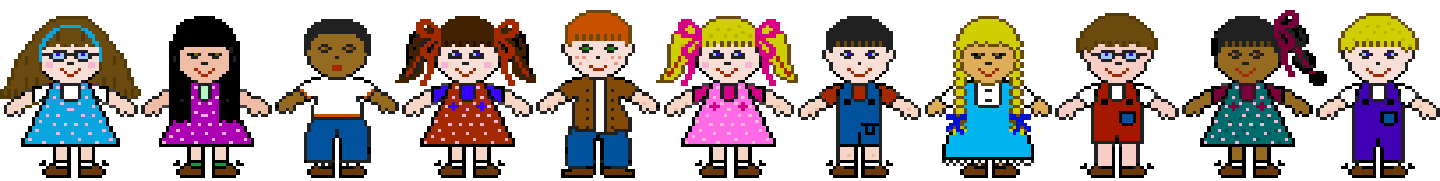
MÉTODO MONTESSORI

UM TREM NA ESCRITA NUMÉRICA. ESPECIAL

O objetivo é demonstrar que o antecessor tem "1 a menos" na sequencia numérica.

Esta atividade é o contrário da atividade anterior. Começa-se o trem com duas barras, para o 1 vagão, e a cada vagão construído terá um cubo a menos, até que o ultimo vagão tenha apenas 1 cubinho.

Passando assim a ideia de "menos 1" para as crianças, fazendo também com que a criança compreenda o valor posicional dos algarismos .



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

MÉTODO MONTESSORI

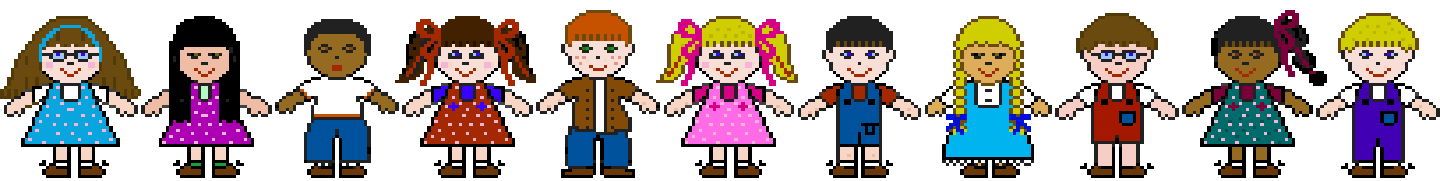
JOGO DOS CARTÕES

Tem como objetivo a compreensão do mecanismo do "vai um" nas adições e estimular o cálculo mental.

O professor coloca no centro do grupo alguns cartões virados para baixo; nos cartões estão escritos números entre 50 e 70; um aluno do grupo sorteia um cartão; os demais pegam as peças correspondentes ao número sorteado; em seguida, um aluno do grupo vai ao quadro e registra em uma tabela os números correspondentes ás quantidades de peças.

Faz-se isto por duas vezes, após o que o aluno deve perceber a soma que há cada vez que se acrescenta um número na tabela.

É importante que a criança perceba a relação entre sua ação com o material e os passos efetuados na operação.



Maria Montessori

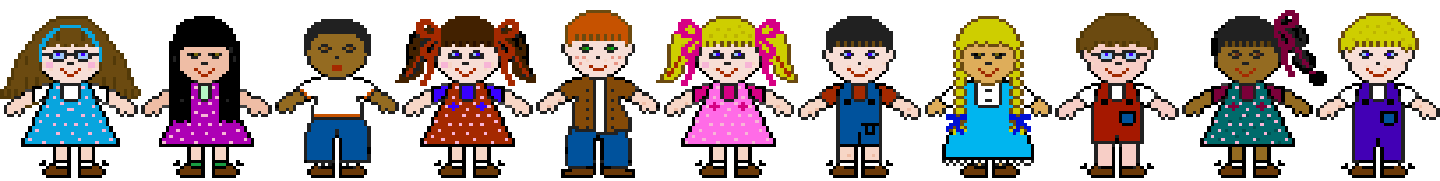
Simone Helen Drumond Ischkanian

MÉTODO MONTESSORI

O JOGO DE RETIRAR

O objetivo é a compreensão do mecanismo do "empresta um" nas subtrações e estimular o cálculo mental. Essa atividade pode ser realizada com um jogo de várias rodadas onde, em cada uma delas, os grupos sorteiam um cartão e uma papeleta; no cartão deve haver um número e os grupos devem pegar as peças correspondentes a essa quantia; na papeleta há uma ordem que indica quantos devem tirar da quantia que têm. Ex: cartão com número 31 e papeleta com a ordem 25.

Vence a rodada o grupo que ficar com as peças que representam o menor número; o grupo que ganhar mais rodadas vence o jogo.



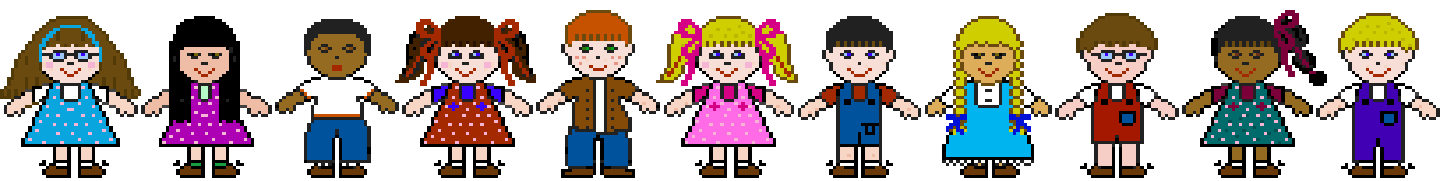
Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

MÉTODO MONTESSORI

DESTROCA

Objetivo compreender o mecanismo do "empresta um" nas subtrações e estimular o cálculo mental.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

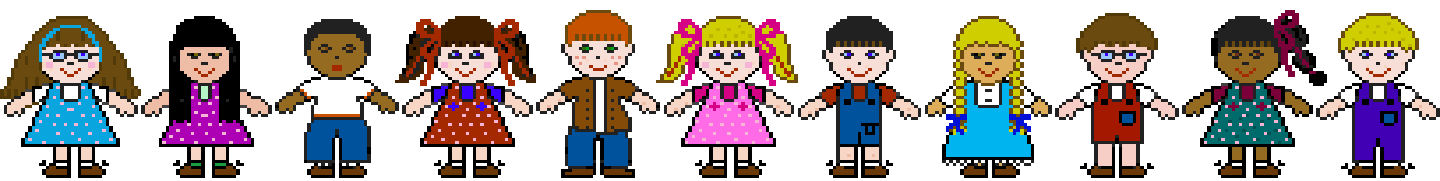
VISÃO MONTESSORIANA DA LIBERDADE

A concepção da educação, em Montessori, é desenvolvimento, mais do que o ajustamento ou integração social.

O ser biológico vale mais que o ser social.

A vida é desenvolvimento e para isso tem que se educar para permitir esse desenvolvimento, o que só acontece se colocarmos a criança num ambiente onde ela se sinta á vontade.Por esse motivo, a liberdade é o primeiro e mais amplo princípio de Montessori.

..."O verdadeiro desenvolvimento não depende de precoce orientação ou adaptação do ser infantil ás finalidades da espécie, mas na possibilidade de realizar as condições de vida, necessárias no momento presente da educação".



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

VISÃO MONTESSORIANA DA LIBERDADE

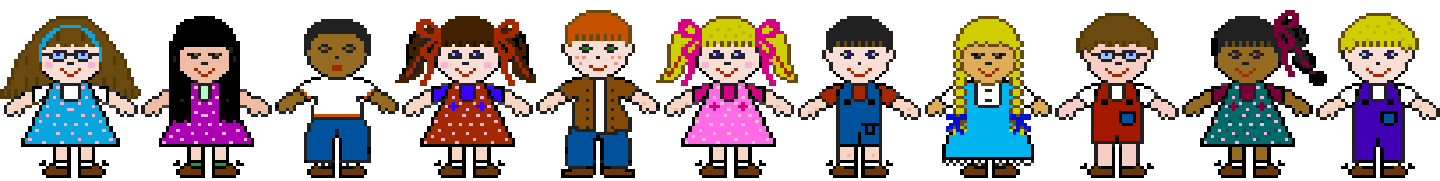
A escola deve estar adaptada e organizada para manter a criança em plena liberdade.

A criança criará por si própria a disciplina, despertada pelo interesse do trabalho escolar.

Indisciplina para nossa visão montessoriana é vista como doença ou atividade desinteressada.

A criança disciplinada é aquela sadia e bem dirigida.

Todavia, liberdade não significa um abandono e sim permitir o desenvolvimento das manifestações espontâneas das crianças - as atividades.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

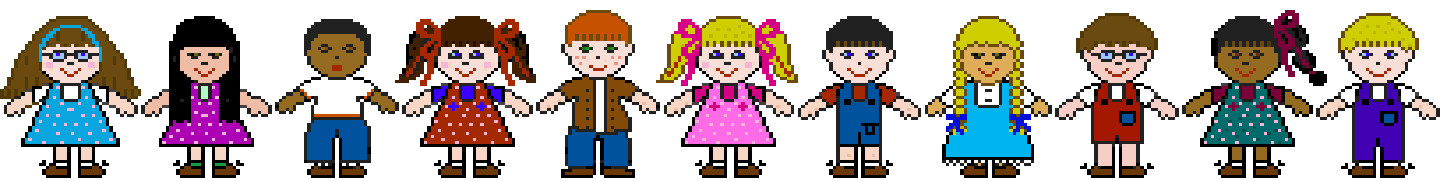
VISÃO MONTESSORIANA DA LIBERDADE

É consequência do princípio de liberdade, pois a criança tem que ter liberdade, mas de forma organizada.

Para que a criança absorva o sentido de organização ela deve viver num ambiente ordeiro, onde seja respeitada, assim como deve ser respeitado o seu tempo necessário de aprendizagem.

A criança deve ter liberdade com responsabilidade e isso a levará à independência através de um trabalho cooperativo.

Montessori dá grande importância à coordenação dos movimentos e ao controle da ação . Desde cedo a criança é submetida a exercícios sistemáticos, com material apropriado, com intuito da dominação de si mesma, fazendo a criança chegar da ordem exterior á ordem interior.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

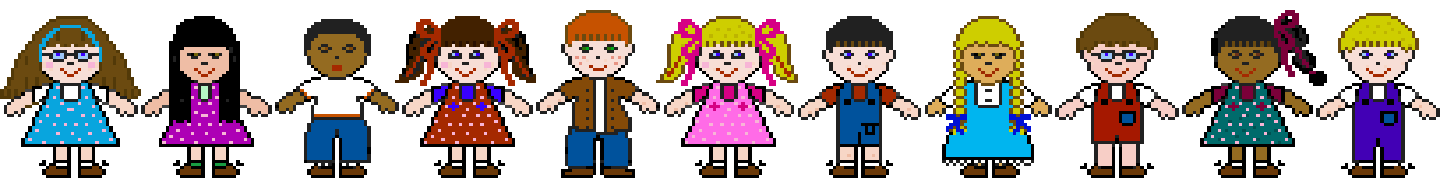
VISÃO MONTESSORIANA DA LIBERDADE

É consequência do princípio de liberdade, pois a criança tem que ter liberdade, mas de forma organizada.

Para que a criança absorva o sentido de organização ela deve viver num ambiente ordeiro, onde seja respeitada, assim como deve ser respeitado o seu tempo necessário de aprendizagem.

A criança deve ter liberdade com responsabilidade e isso a levará à independência através de um trabalho cooperativo.

Montessori dá grande importância à coordenação dos movimentos e ao controle da ação . Desde cedo a criança é submetida a exercícios sistemáticos, com material apropriado, com intuito da dominação de si mesma, fazendo a criança chegar da ordem exterior á ordem interior.



Maria Montessori

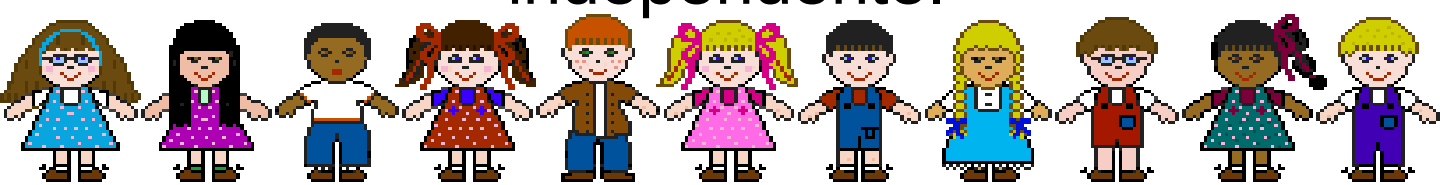
Simone Helen Drumond Ischkanian

VISÃO MONTESSORIANA DA INDIVIDUALIDADE

Ninguém é livre se não possuir individualidade; por isso, as manifestações ativas da verdadeira liberdade devem ser dirigidas desde cedo nesse sentido.

A educação deve ser orientada para a formação da individualidade.

O ser humano é capaz de fazer por si mesmo valoriza suas ações, conquista a si mesmo, conquista seu poder construirá um futuro produtivo e independente.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

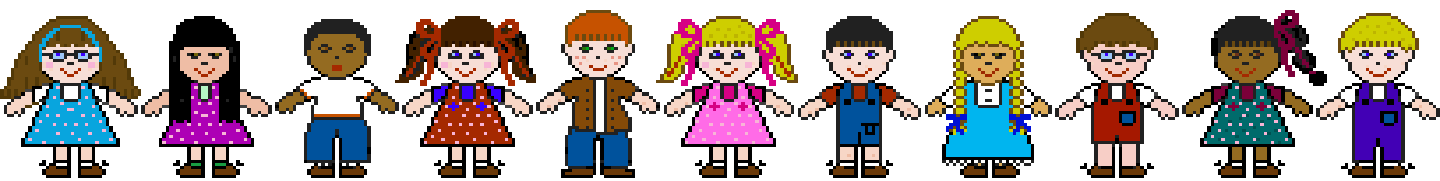
OPOSIÇÃO AO MÉTODO MONTESSORI

O Método Montessori encontrou forte oposição mesmo na Itália, onde foi criado e implantado pela primeira vez. Seus opositores argumentavam serem seus princípios por demais idealistas e dando importância somente à educação sensorial, desprezando as técnicas didáticas regulares.

Ainda, segundo seus opositores, faltava-lhe originalidade, sendo baseado em ideias de outros autores, como Froebel, Pizzoli, Giuseppe de Sergi, entre outros.

Outra crítica seriam os pontos contraditórios de sua prática pedagógica, baseada não numa "psicologia infantil", mas na "psicologia dos adultos".

Todavia, mesmo sendo seus processos considerados, por muitos, "ultrapassados" e "superados", o Método Montessori é amplamente utilizado nas escolas de educação infantil em geral, para a educação dos sentidos.



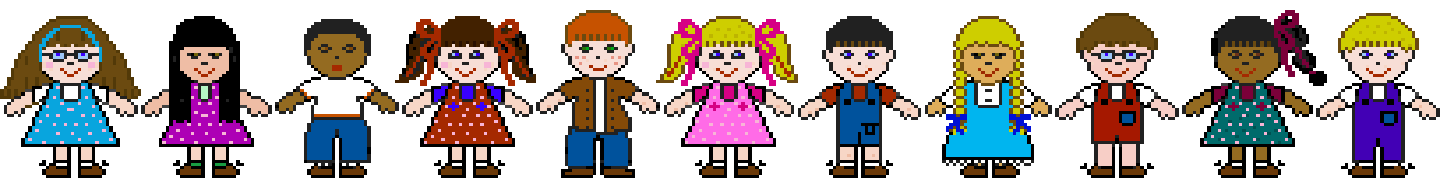
Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

MONTESSORI NO BRASIL

O método montessoriano teve seu auge de emprego, em escolas brasileiras, nos anos de 60/70. Hoje é criticado pela sua concepção psicológica e em função da força com que as ideias da psicologia baseada em Jean Piaget (construtivismo ou interacionismo) tomaram conta da educação infantil.

Sua grande contribuição continua sendo, sem dúvida, a concepção da educação dos sentidos, além da praticidade de utilização do Material Dourado, universalmente adotado na educação infantil; esses elementos do Método convivem sem conflitos em suas escolas, com técnicas pedagógicas das mais variadas correntes de pensamento.



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

OBJETIVOS DO PROJETO E MÉTODO MONTESSORI

Oportunizar condições à criança de uma existência com liberdade, sabedoria e amor;

Atender às necessidades próprias da criança, favorecendo o desenvolvimento integral e harmonioso das suas potencialidades;

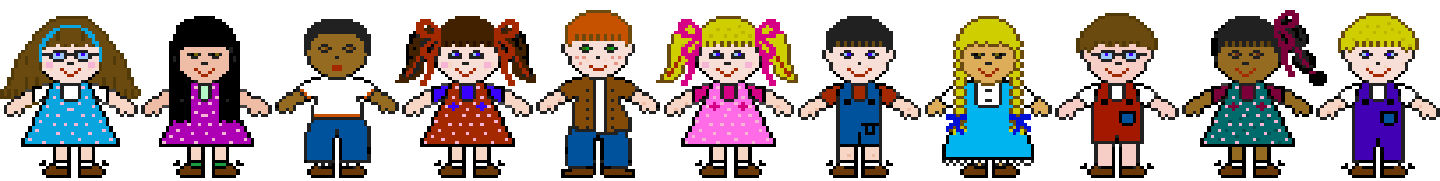
Possibilitar a formação de hábitos, habilidades e atitudes que favoreçam um bom ajustamento sócio-emocional;
IV. respeitar as diferenças individuais e o ritmo próprio de cada criança;

Despertar na criança o amor e o respeito pelo outro;

Permitir o crescimento da criança e a conquista de sua adequada independência;

Oferecer à criança um ambiente adequado onde ela possa agir e desenvolver-se gradativamente;

Propiciar condições à criança para desenvolver habilidades motoras;



Maria Montessori

Simone Helen Drumond Ischkanian

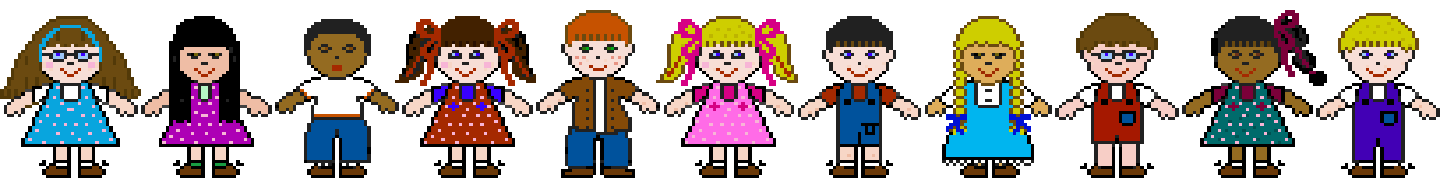
OBJETIVOS DO PROJETO E MÉTODO MONTESSORI

Desenvolver a capacidade de aprendizagem do aluno com vistas à aquisição de conhecimentos e habilidades, e à formação de atitudes e valores que favoreçam o prosseguimento de estudos;

Integrar Escola-Família-Comunidade, favorecendo o desenvolvimento de aptidões intelectuais, físicas e sociais do aluno, por meio de um processo participativo, coerente e responsável;

Colaborar no desenvolvimento de uma consciência ecológica de proteção ambiental e integração ativa do homem com o meio ambiente;

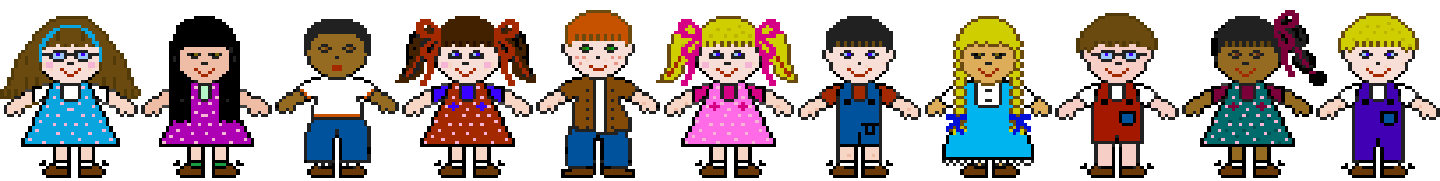
Oferecer condições para o desenvolvimento integral da personalidade humana, com ênfase no respeito à individualidade, propiciando a todos a chance de aprimorar as próprias tendências e adquirir os conhecimentos compatíveis com as necessidades materiais de cada um;



Maria Montessori

Compete a escola proporcionar ao aluno condições para a formação necessárias ao desenvolvimento de suas potencialidades, visando a autorrealização e o exercício consciente da cidadania.

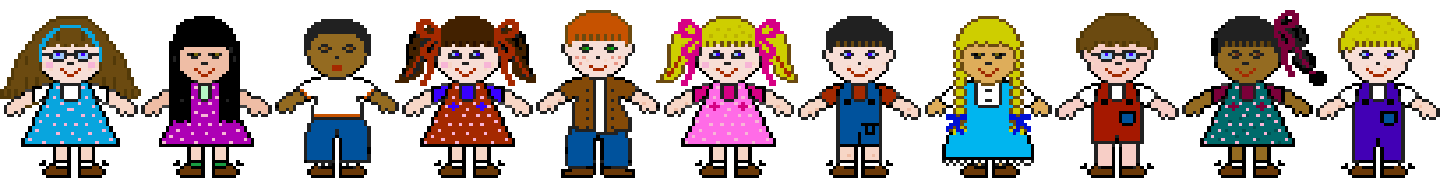
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola oportunizar condições à criança de uma existência com liberdade, sabedoria e Amor

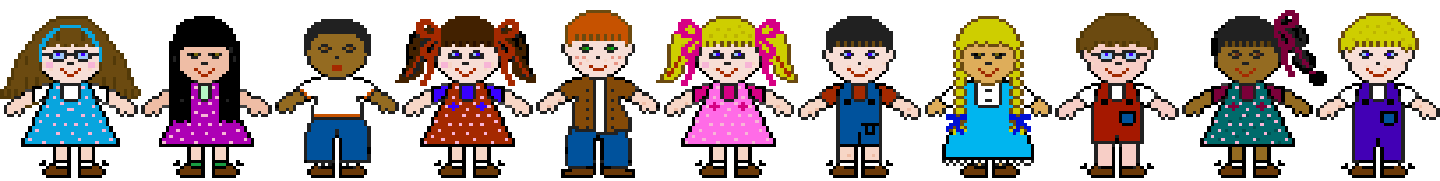
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola possibilitar a formação de hábitos, habilidades e atitudes que favoreçam um bom ajustamento sócio-emocional

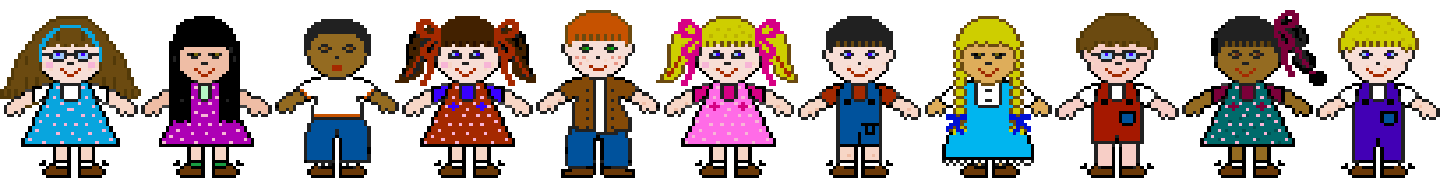
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola respeitar as diferenças individuais e o ritmo próprio de cada criança

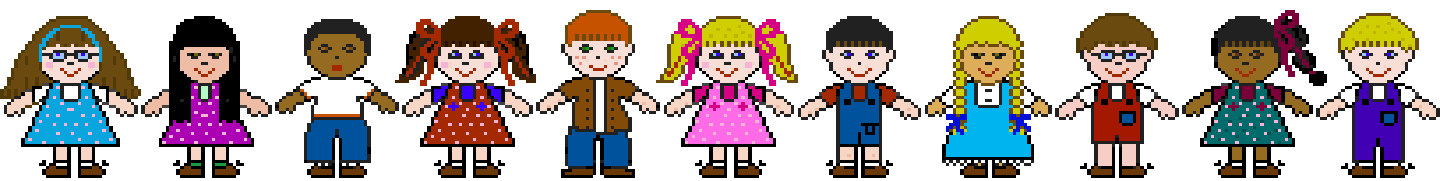
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola oferecer à criança um ambiente adequado onde ela possa agir e desenvolver-se gradativamente

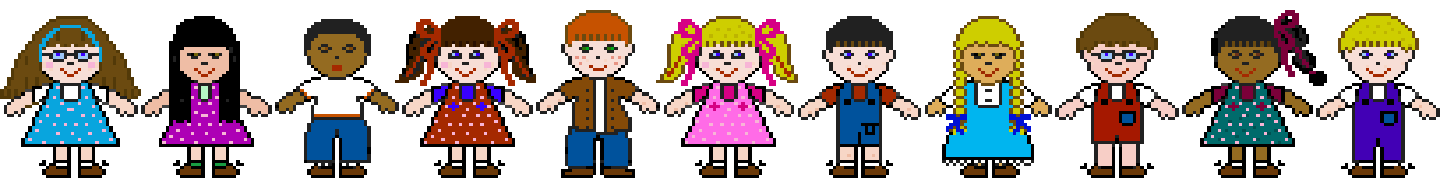
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola desenvolver a capacidade de aprendizagem do aluno com vistas à aquisição de conhecimentos e habilidades, e à formação de atitudes e valores que favoreçam o prosseguimento de estudos

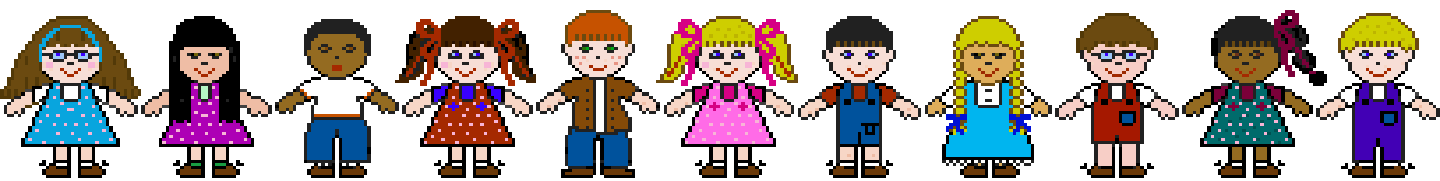
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola integrar **Escola-Família-Comunidade**, favorecendo o desenvolvimento de aptidões intelectuais, físicas e sociais do aluno, por meio de um processo participativo, coerente e responsável

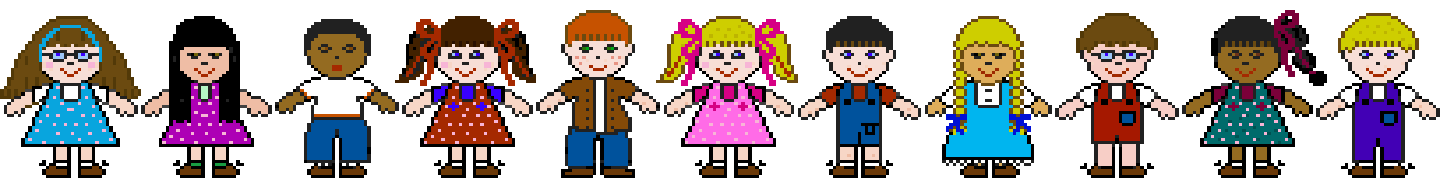
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola oferecer condições para o desenvolvimento integral da personalidade humana, com ênfase no respeito à individualidade, propiciando a todos a chance de aprimorar as próprias tendências e adquirir os conhecimentos compatíveis com as necessidades materiais de cada um

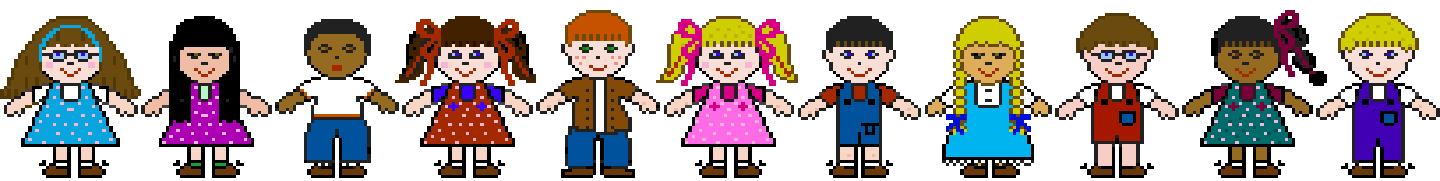
Simone Helen Drumond Ischkanian



Maria Montessori

Compete a escola proporcionar ao aluno condições para a formação necessárias ao desenvolvimento de suas potencialidades, visando a autorrealização e o exercício consciente da cidadania

Simone Helen Drumond Ischkanian





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ - Sílabas Simples

BOLA		PEIXE		MOLA	
NOVELO		GATO		NAVIO	
DADO		ABACAXI		GALO	
FACA		LUA		RATO	
SAPO		LATA		BONÉ	



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ - Dificuldades Ortográficas

SOMBRINHA 	BORBOLETA 	SORVETE 
ARANHA 	ESTRELA 	PÁSSARO 
PALHAÇO 	BISCOITO 	TREM 
CARRO 	ABELHA 	CIRCO 
JORNAL 	JARRO 	TELHA 



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ - Dificuldades Ortográficas

CAMINHÃO 	MANGA 	CACHORRO 
FLAUTA 	AQUÁRIO 	FOGUETE 
CHINELO 	ÔNIBUS 	GIRASSOL 
FORMIGA 	BALDE 	OVELHA 
POMBA 	CINTO 	BARCO 



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ - Sílabas Simples

UVA 	PIÃO 	VACA 
ABACATE 	JIPE 	GAIOLA 
PETECA 	REI 	BONECA 
MACACO 	MOTO 	VOVÓ 
TUCANO 	PIPA 	SAPATO 



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Unidade 6

Esportes



Simone Helen Drumond Ischkanian

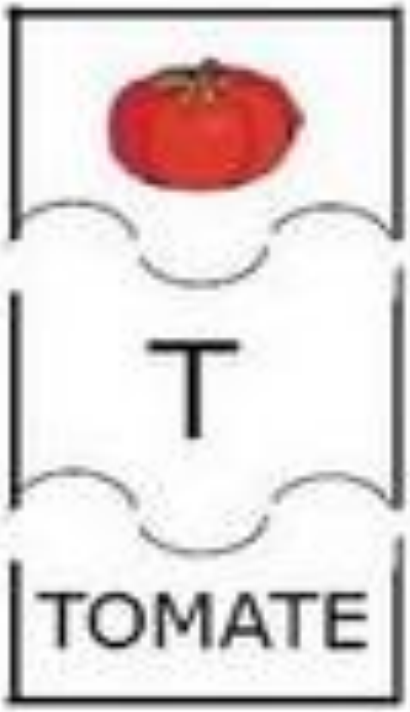
Escola: _____

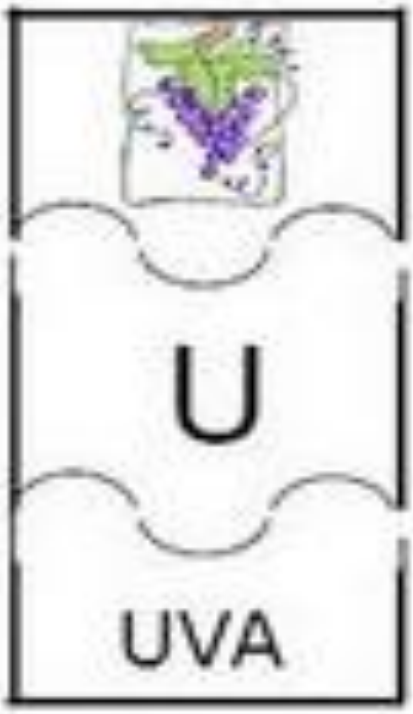
Professor (a): _____

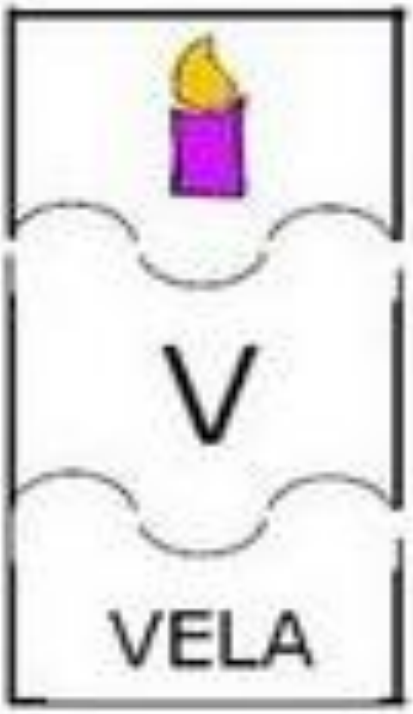
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN











QUEBRA-CABEÇA

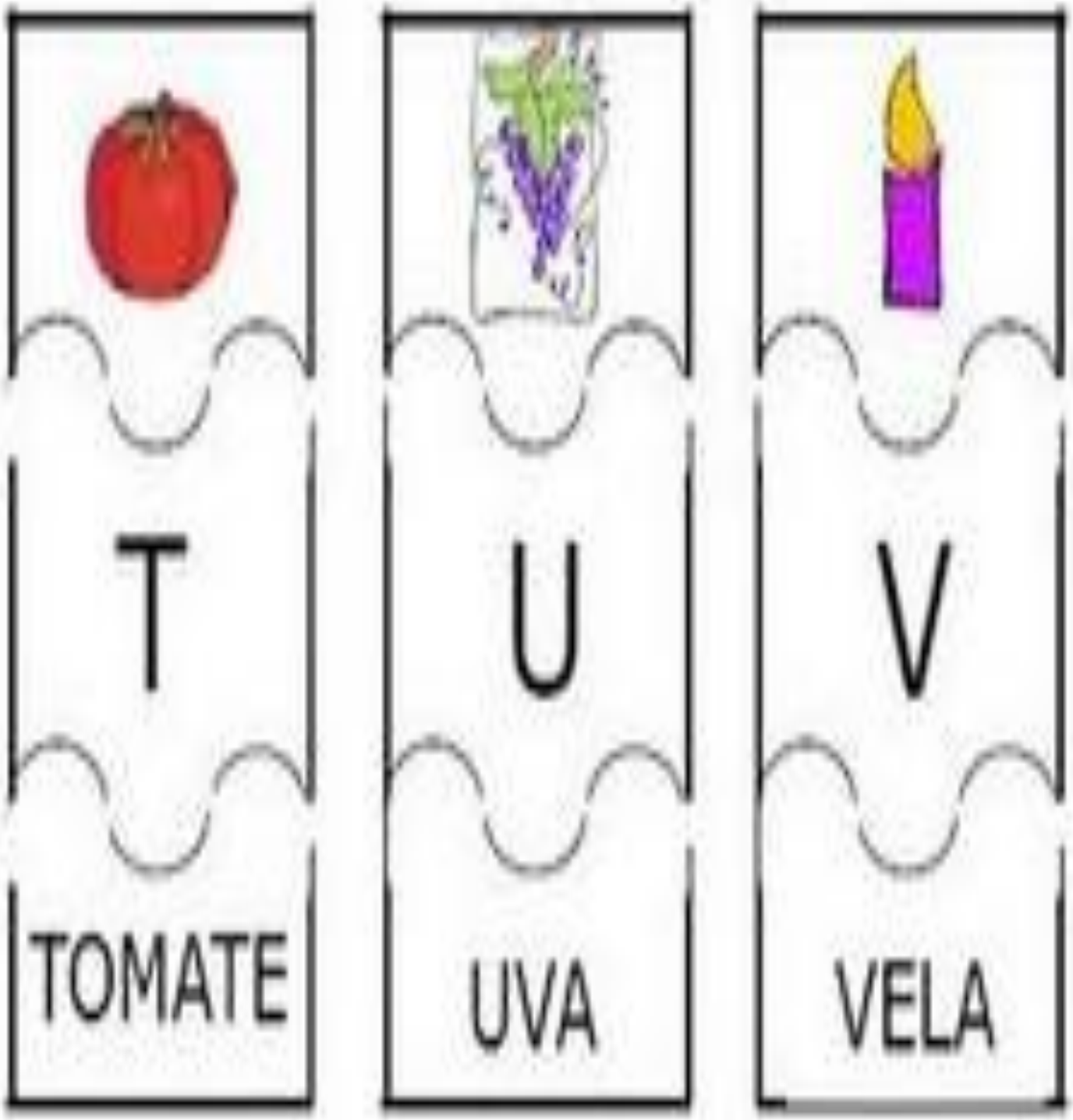


Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA- CABEÇA





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ DE SEQUENCIA





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

DOMINÓ DE SEQUENCIA





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

jogo da memória

HIGIENE

smart kids
www.smartkids.com.br





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

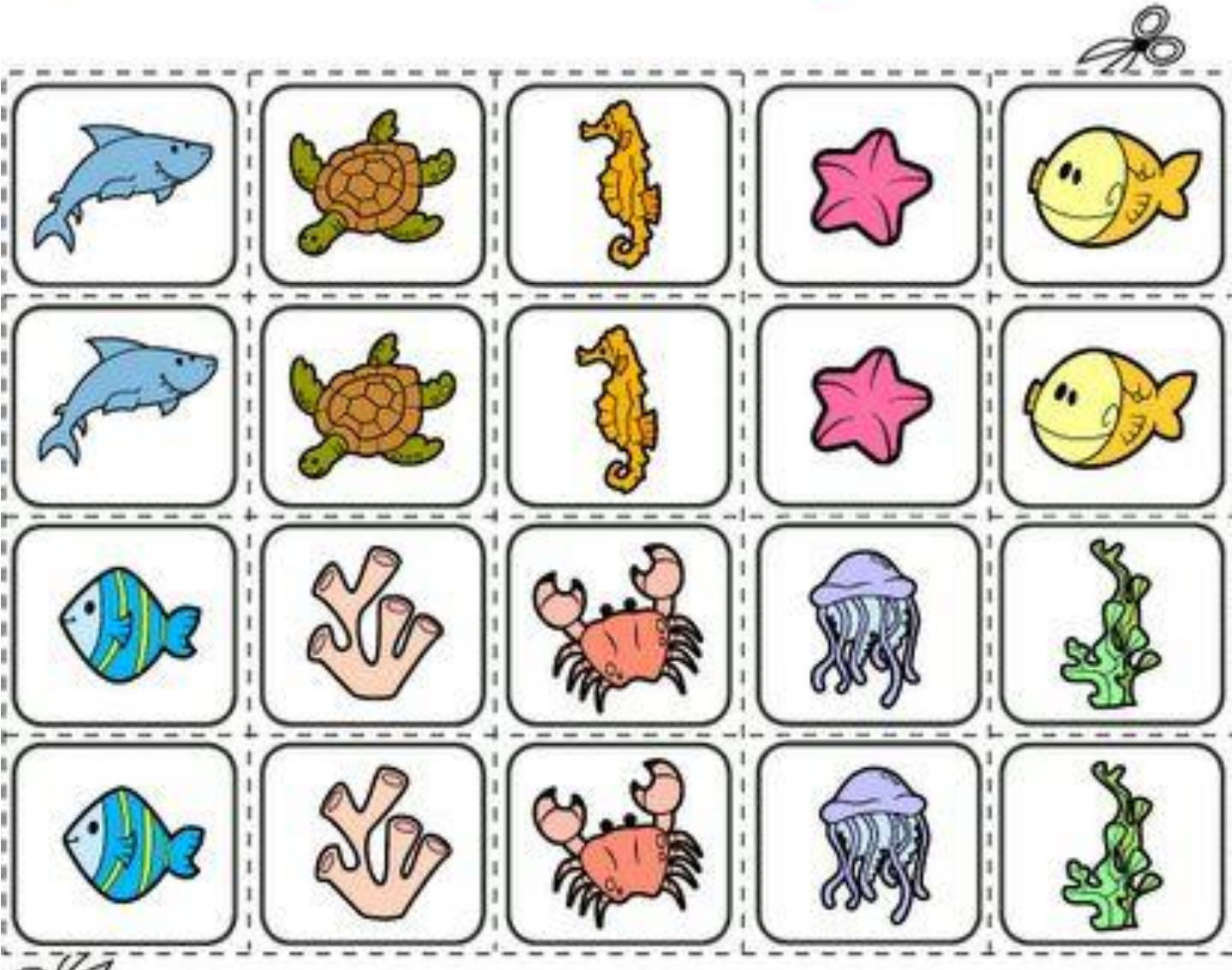
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

jogo da memória

FUNDO DO MAR

smart kids

www.smartkids.com.br





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

jogo da memória

OPOSTOS

smart kids

www.smartkids.com.br





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

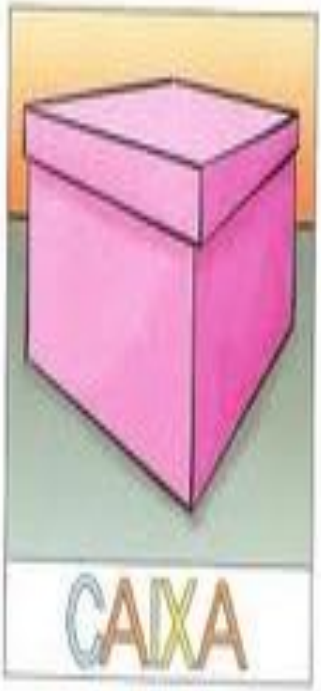
Aluno (a): _____

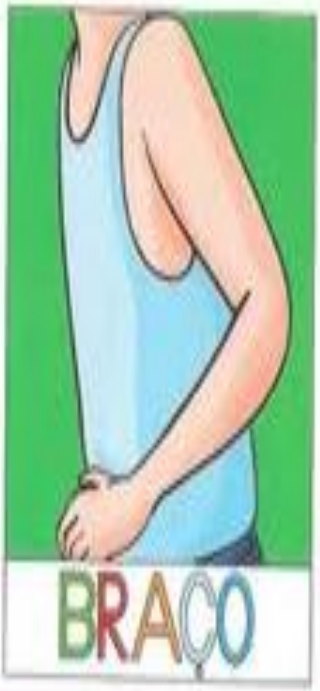
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CARTÕES DE LEITURA





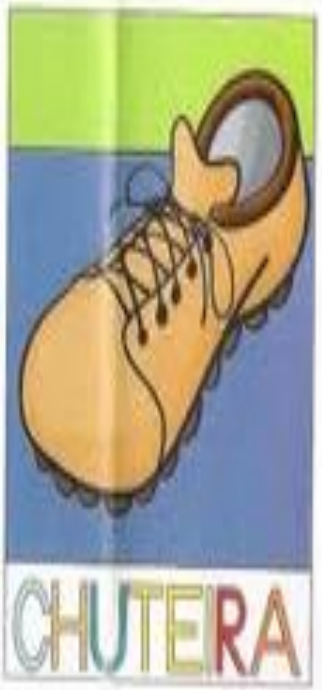














Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

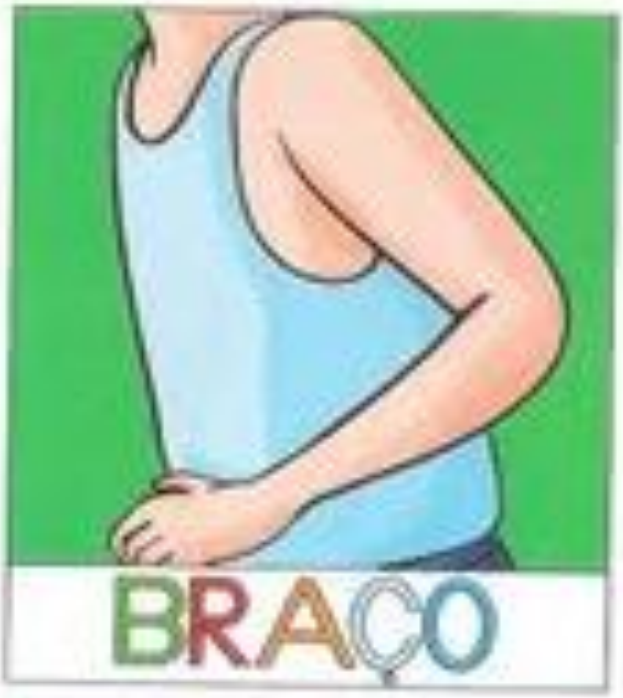
Professor (a): _____

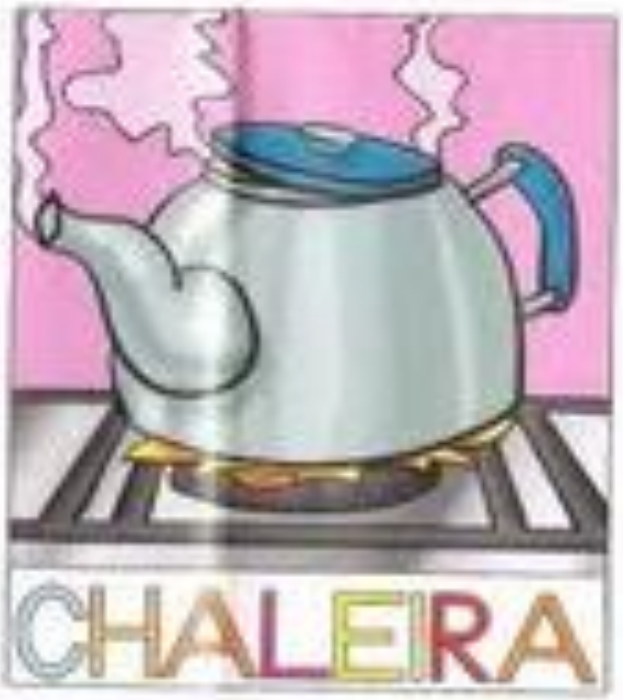
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

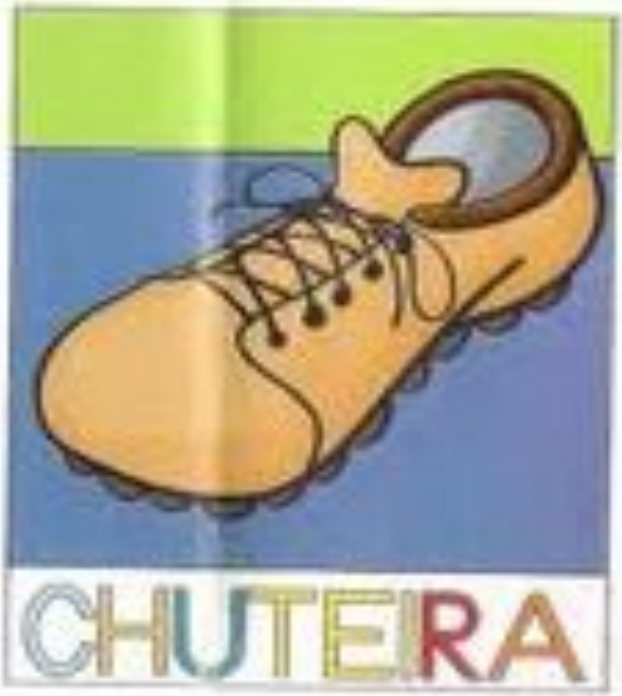
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CARTÕES DE LEITURA









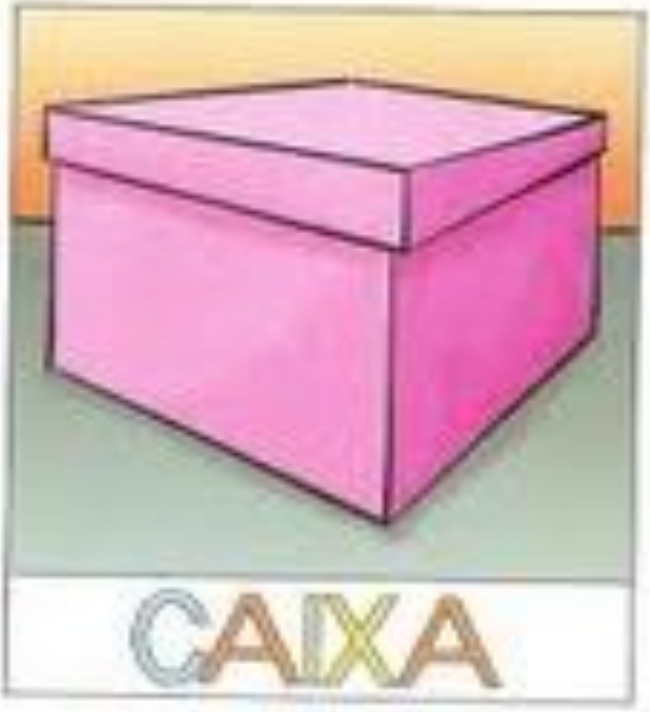


Simone Helen Drumond Ischkanian

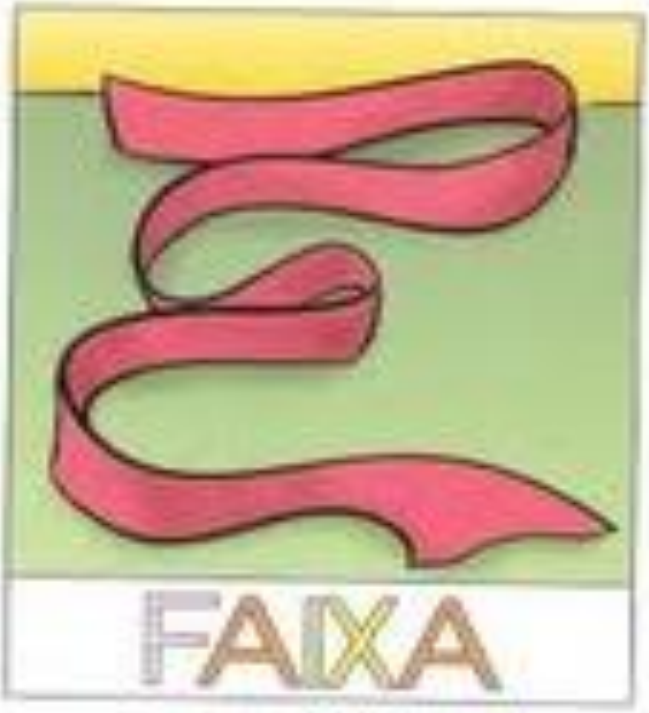
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN











Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

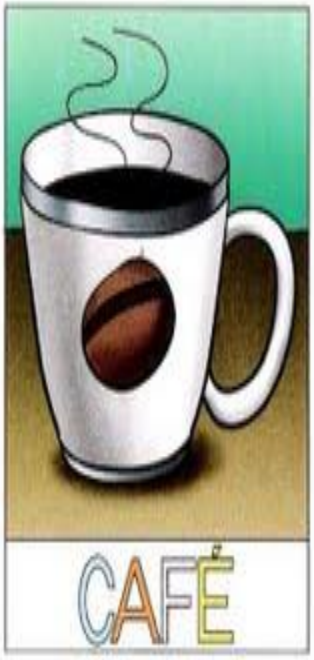
Professor (a): _____

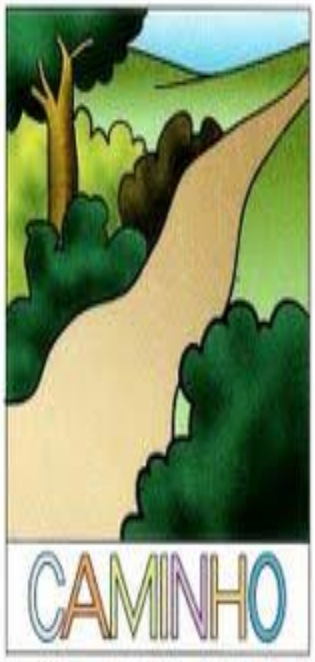
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CARTÕES DE LEITURA



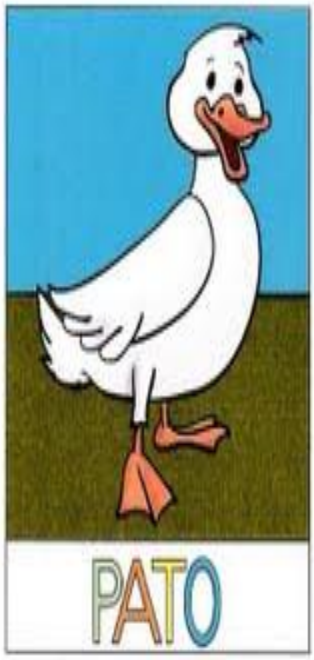














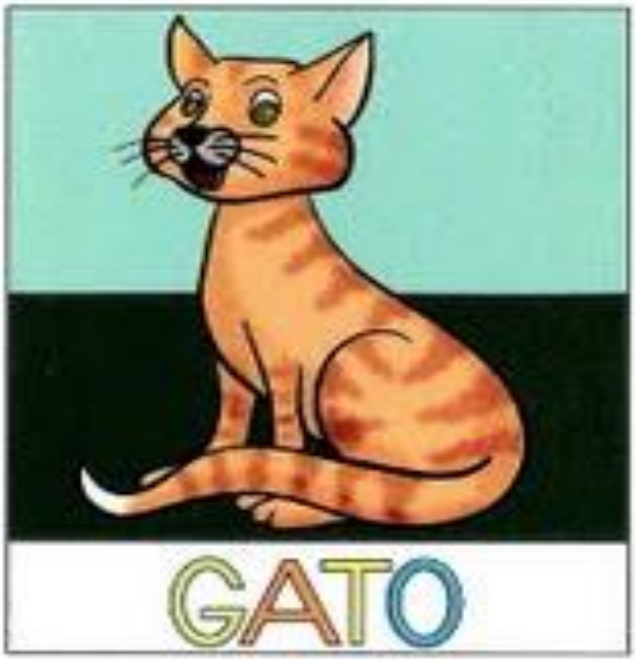


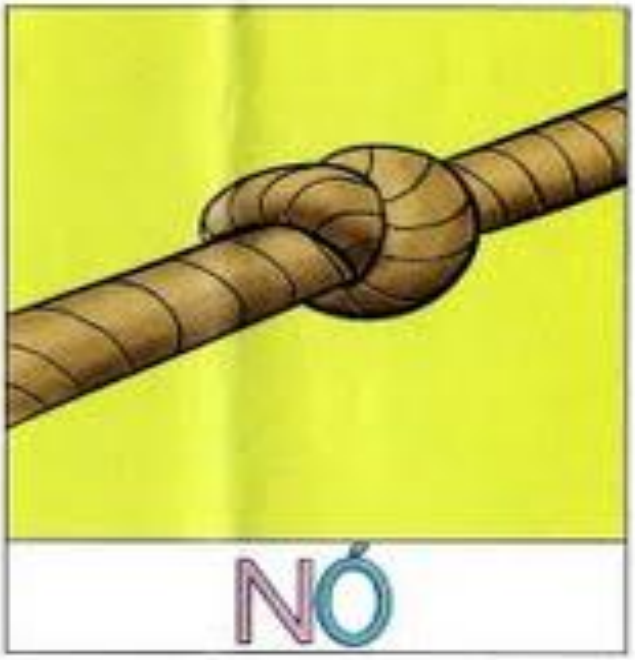
Simone Helen Drumond Ischkanian

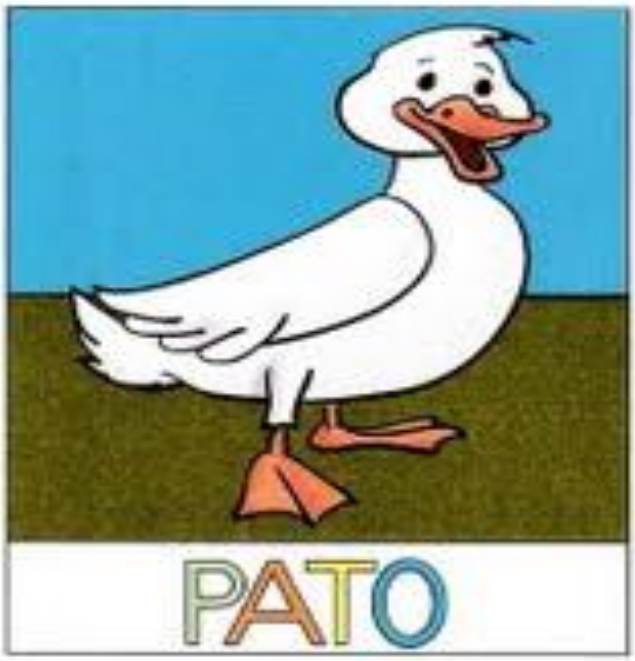
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

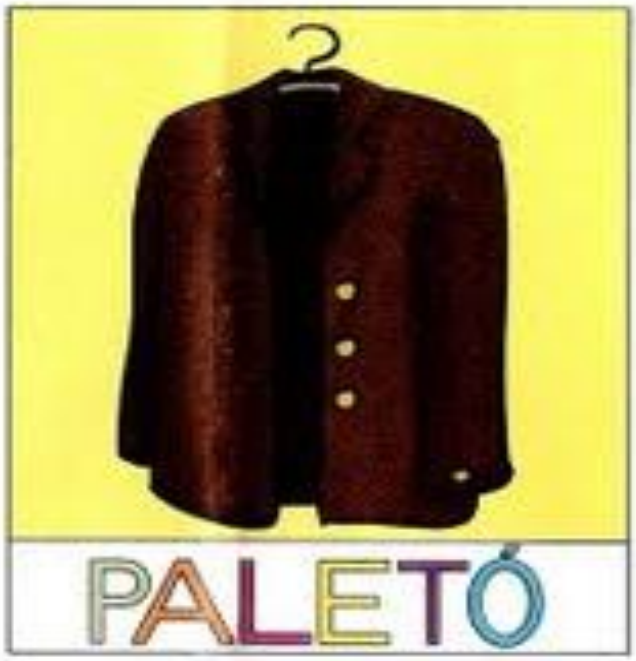
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CARTÕES DE LEITURA











Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

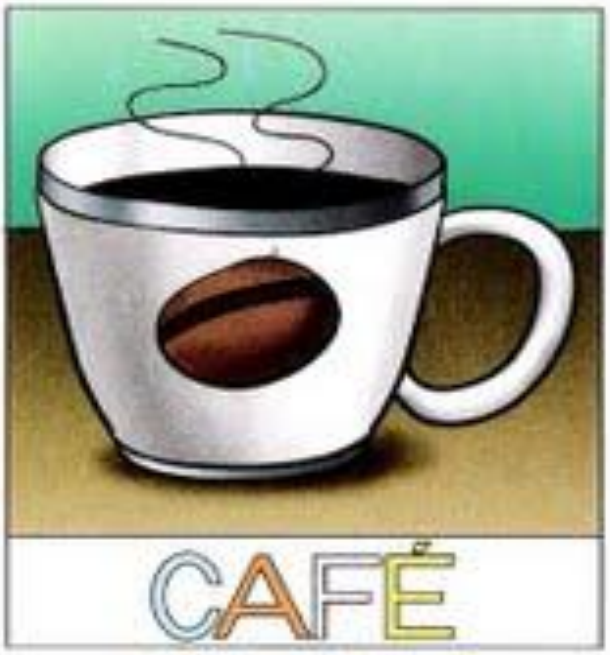
Professor (a): _____

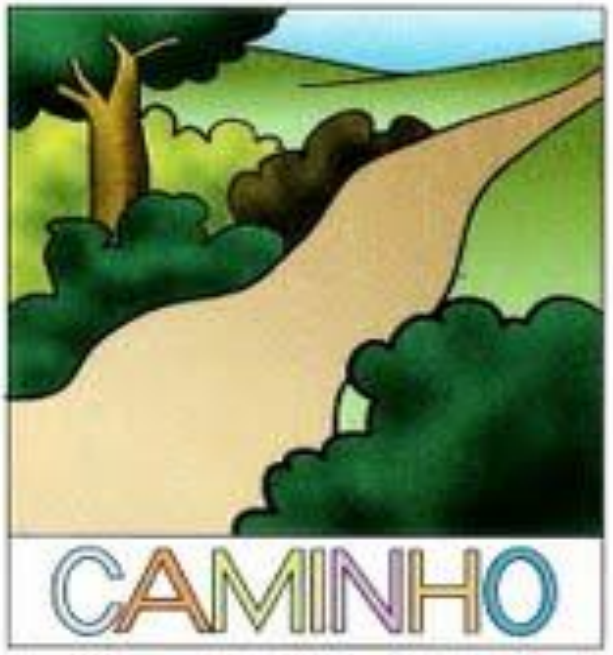
Aluno (a): _____

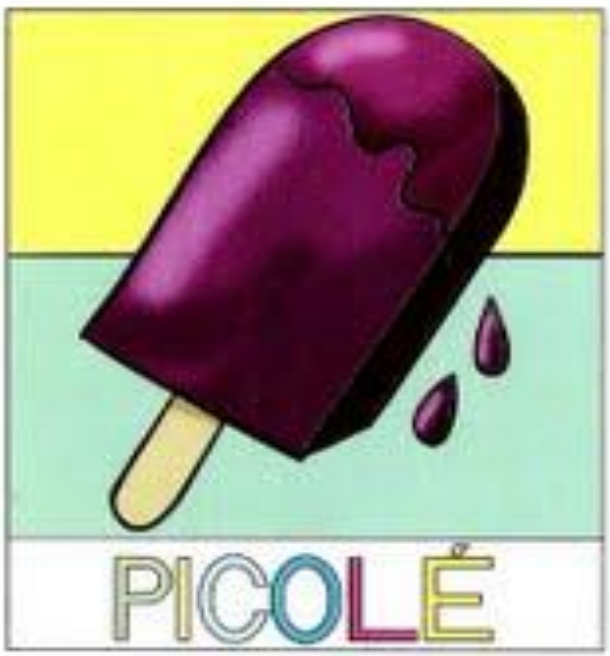
Série: _____ Turma: _____

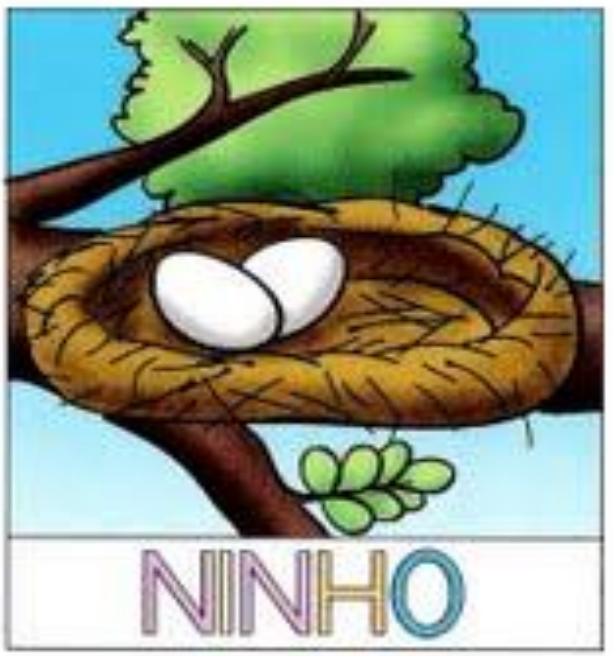
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CARTÕES DE LEITURA











Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Recolhendo figuras

Materiais: Três cabos de vassoura de 45cm aproximadamente, EVA, esmalte sintético, três latas de 500g.

Modo de fazer: fazer um furo na base da lata, para que passe o cabo de vassoura. Pintar as latas com esmalte sintético nas cores primárias. Pintar os cabos de verde ou forrá-los com durex colorido e colocar no furo da lata. Fazer o fundo da lata com papelão e colar.

As figuras (flores, estrelas, baleias, etc.) são feitas de EVA com um furo no meio. O jogo consiste em classificar as figuras e colocá-las cada uma em sua respectiva base.



Educação infantil



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ



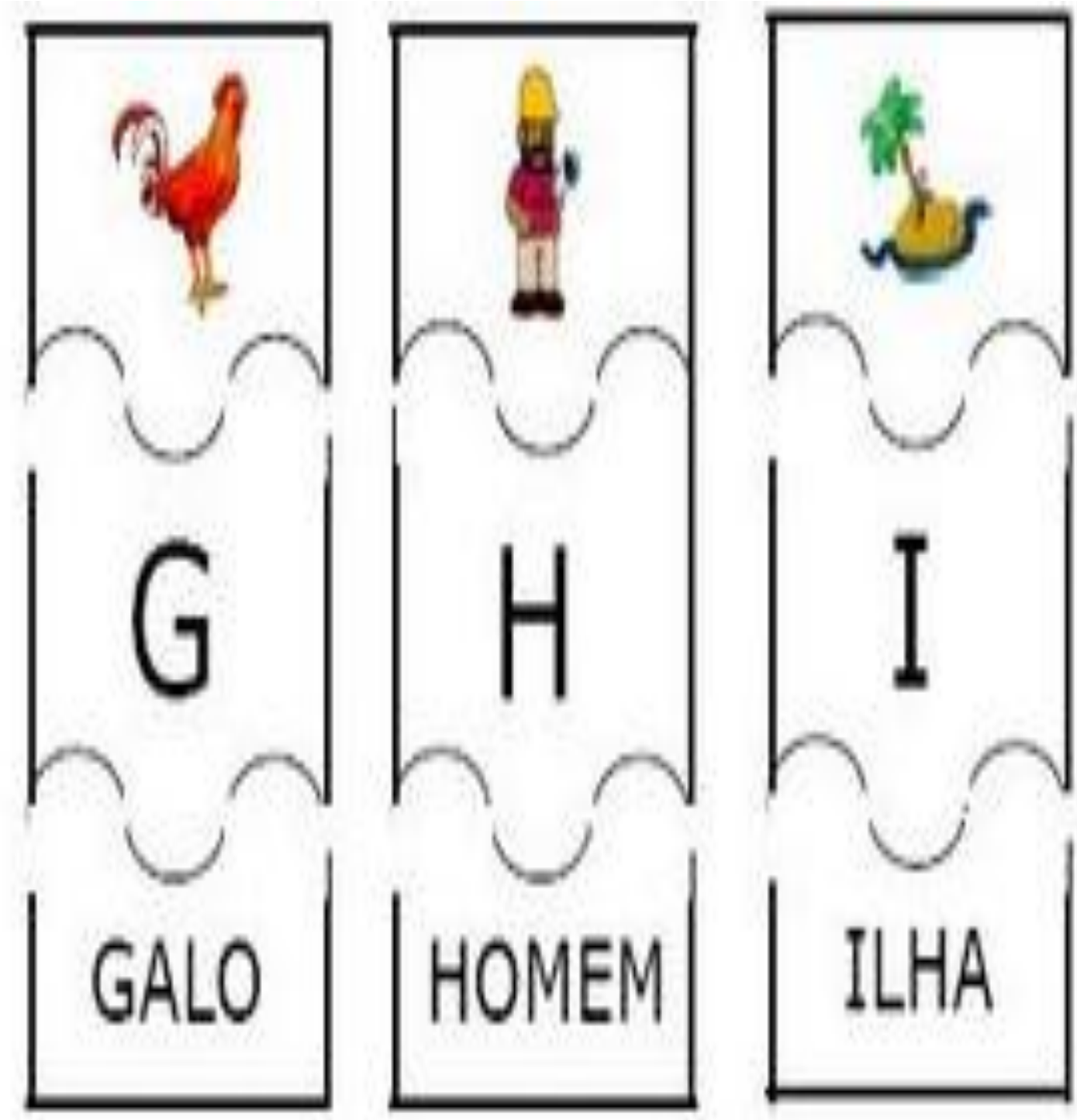


Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ



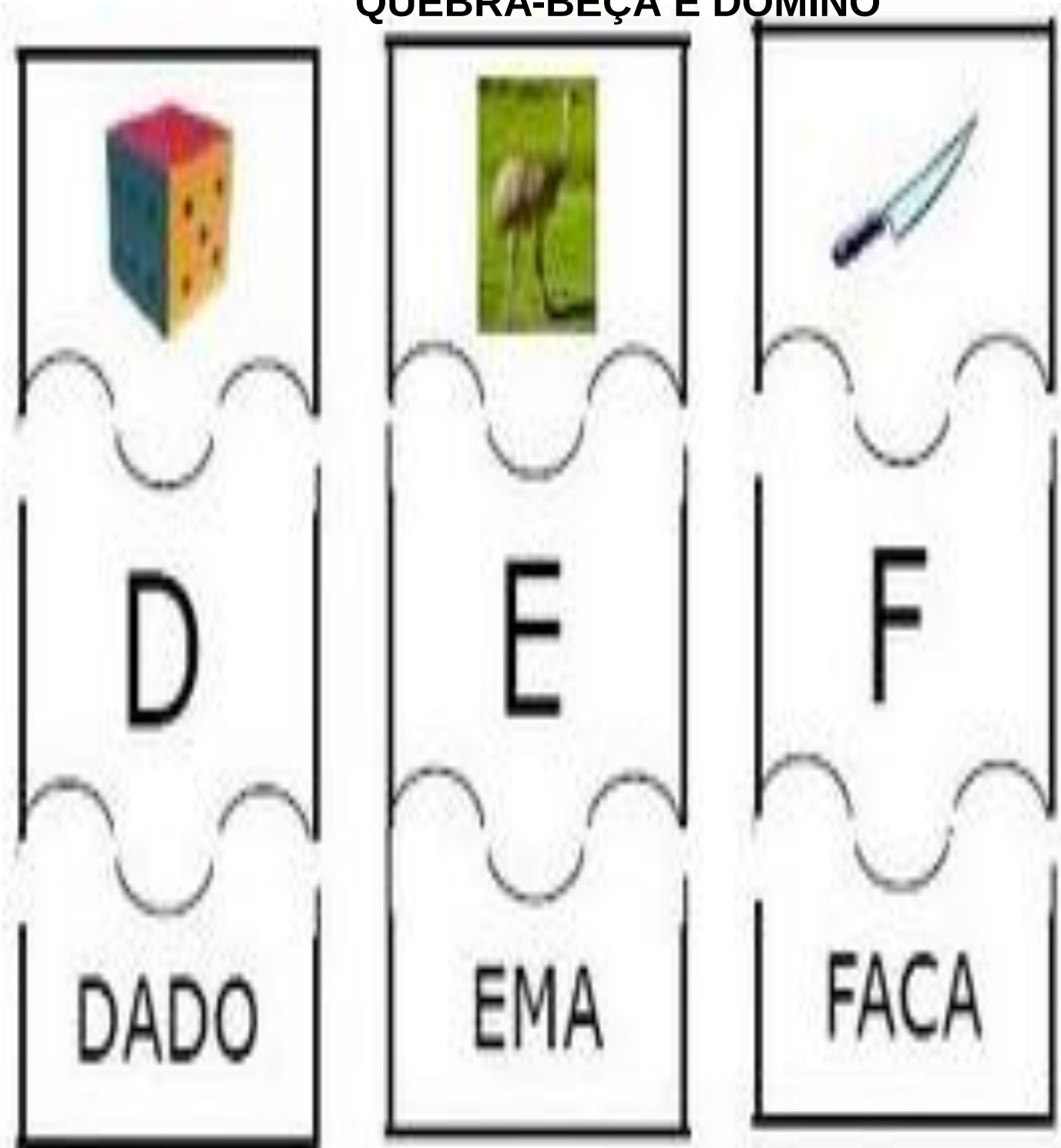


Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

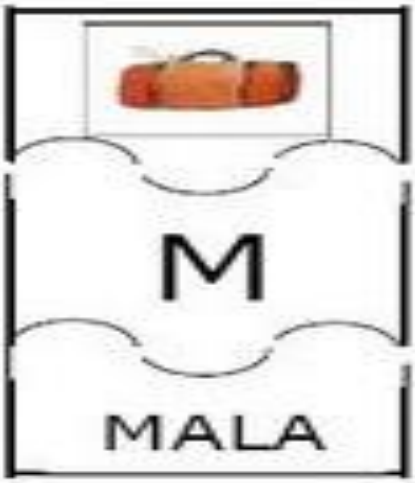
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ





















Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ



N

NAVIO



O

OVO



P

PATO



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

QUEBRA-BEÇA E DOMINÓ





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DA MEMORIA





















Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DO COMPLETE

_ _MELO	_ _MATE	_ _PAGAIO
_ _CO	_ _NHEIRA	_ _LADA
_ _PETE	_ _LO	_ _PO

CA TO PA SU BA SA TA GA CO

_ _CHORRO	_ _ _VO	_ _RAÇÃO
_ _CARÉ	_ _ _TELO	_ _LEIA
_ _CACO	_ _PA	_ _POCA

CA POL CO JA CAS BA MA PI PI



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DO COMPLETE





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DO COMPLETE





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

JOGO DO MICO



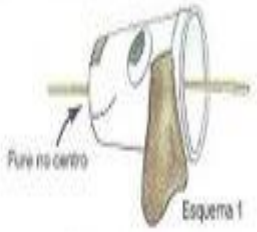
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

CAÇA AO OSSO

Vamos confeccionar um cachorrinho, com copo plástico descartável, para brincar.



Esquema 1

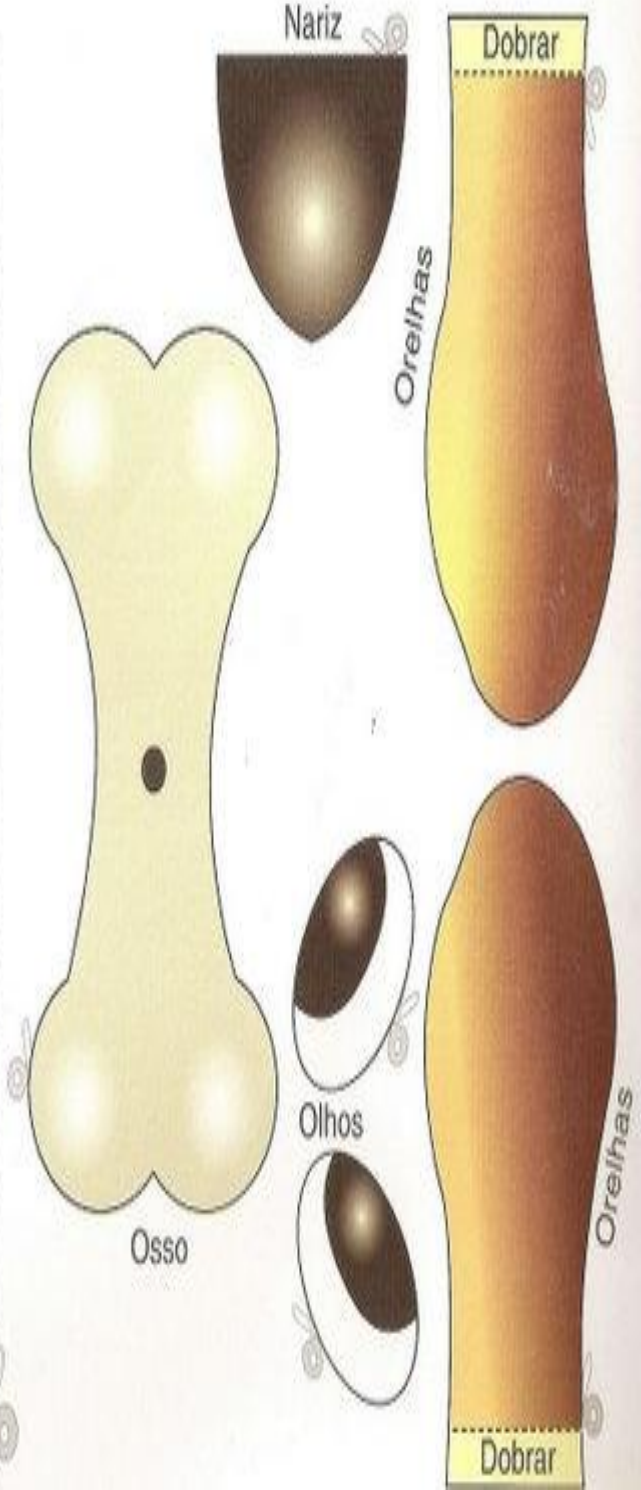
MATERIAL NECESSÁRIO:

- Durex;
- copinho plástico descartável tamanho médio (aprox. 180 ml);
- barbante (3 metros) ou fio de náilon;
- vela (para parafinar o barbante).

COMO BRINCAR:

- Monte o cachorrinho observando o esquema 1.
- Perfure o osso e deslize-o até o meio do barbante.
- Convide um amigo para brincar com você.
- Coloque dois cachorrinhos no barbante, deixando-os livres para "correr".
- Amarre cada extremidade do barbante no encosto de uma cadeira.
- Peça a duas crianças que se sentem nessas cadeiras para que elas não tombem. Veja o esquema 2.
- Conforme mostra o esquema 2, movimentem os cachorrinhos até o osso, soprando-os.
- Vencerá aquele que chegar primeiro ao osso.


Esquema 2

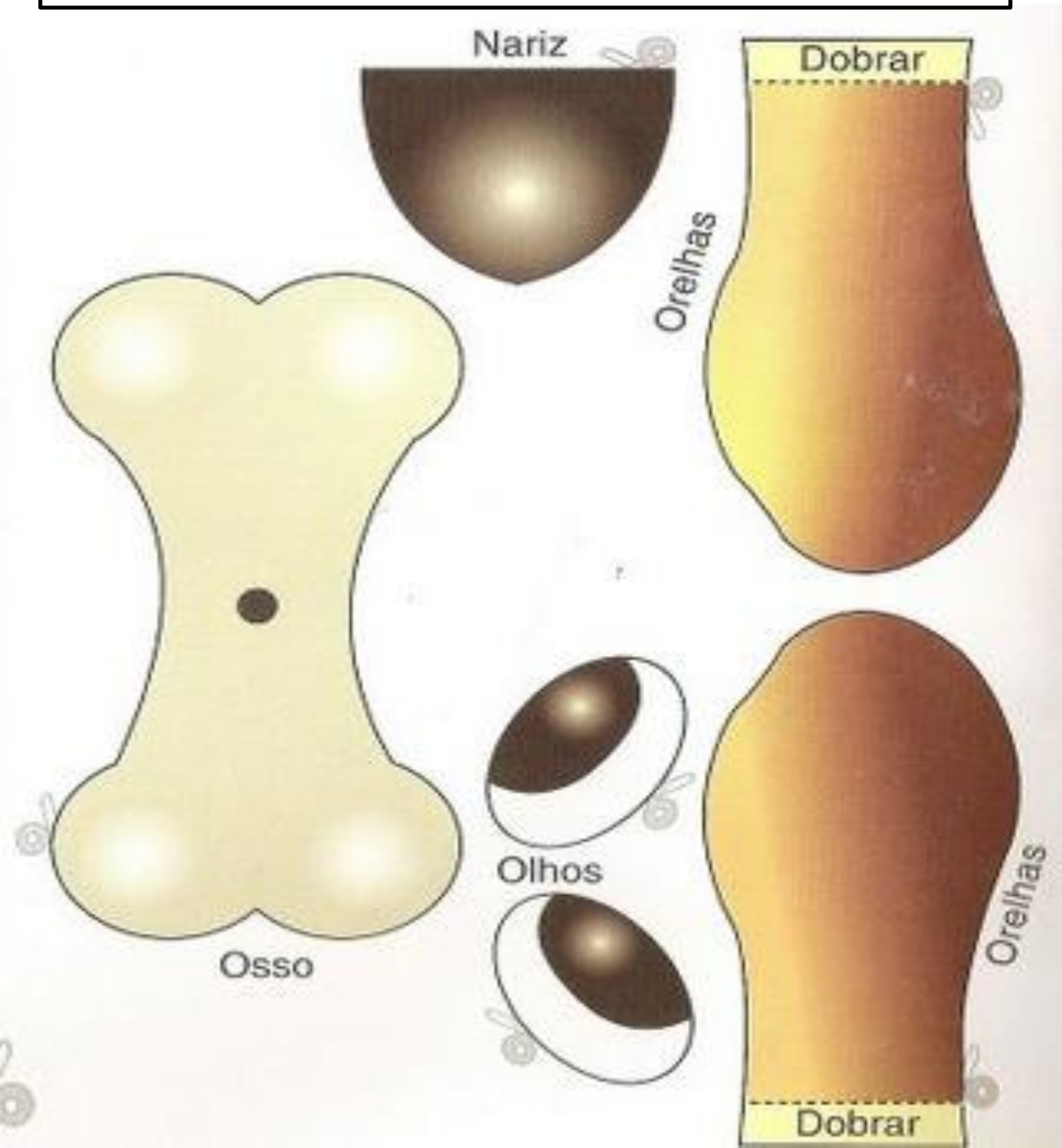




Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN





Simone Helen Drumond Ischkanian

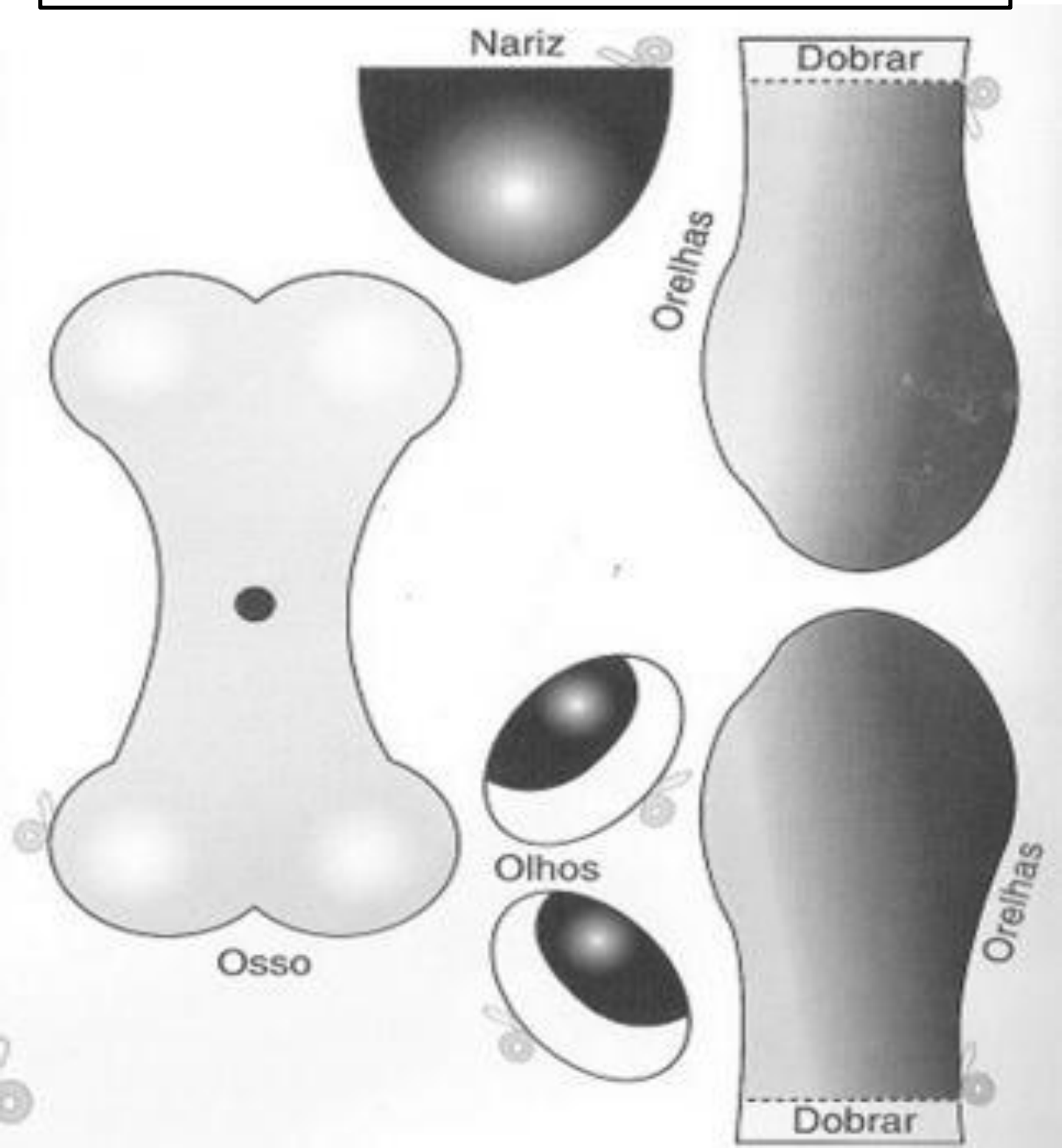
Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Transformando palavras

49 FIO acrescente *R*	50 CÃO acrescente *H*	51 COLA acrescente *H*	52 TELA acrescente *H*
53 FEIO acrescente *R*	54 DAMA acrescente *R*	55 ESCOLA acrescente *H*	56 FICA acrescente *H*
57 BOTA acrescente *R*	58 ARANHA acrescente *R*	59 VARA acrescente *R*	60 CAVO acrescente *R*
61 POVO acrescente *L*	62 PEGO acrescente *R*	63 FERA acrescente *R*	64 MOLA acrescente *H*



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Transformando palavras

33 **UVA** acrescente *L*	34 **FORMA** acrescente *L*	35 **PANO** acrescente *L*	36 **ATO** acrescente *R*
37 **GALO** acrescente *H*	38 **FALA** acrescente *H*	39 **MURO** acrescente *R*	40 **SOBE** acrescente *R*
41 **PINO** acrescente *H*	42 **MUDO** acrescente *N*	43 **CARA** acrescente *L*	44 **GRADE** acrescente *N*
45 **TOCA** acrescente *H*	46 **BICO** acrescente *H*	47 **BOLA** acrescente *H*	48 **BANCA** acrescente *R*



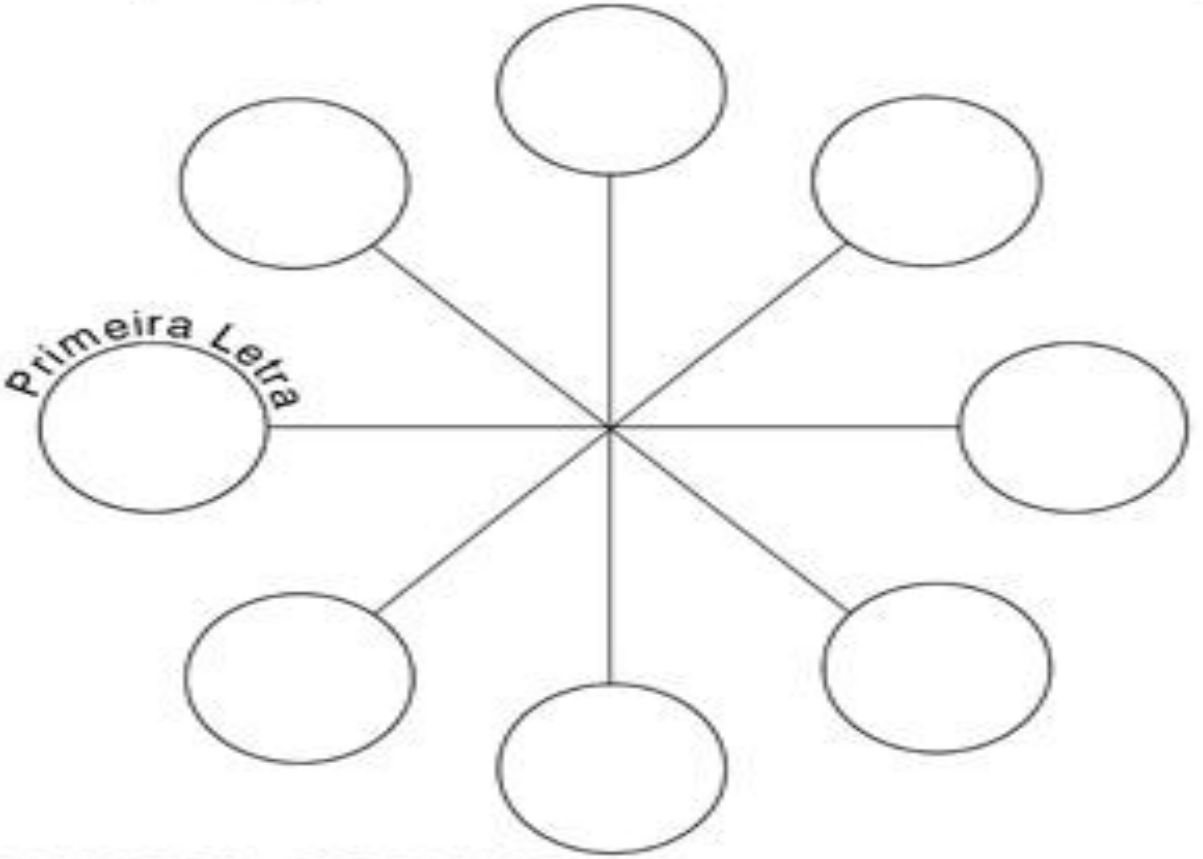
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



- A primeira letra é "P" e no círculo oposto está o "E".
- O "A" está depois de "P" e antes de "N".
- O "D" está antes do "E".
- A última letra é "O" e antes dela está o "R".
- Antes do "R" está o "I".

É um instrumento musical.



_ _ _ _ _ _ _ _ _



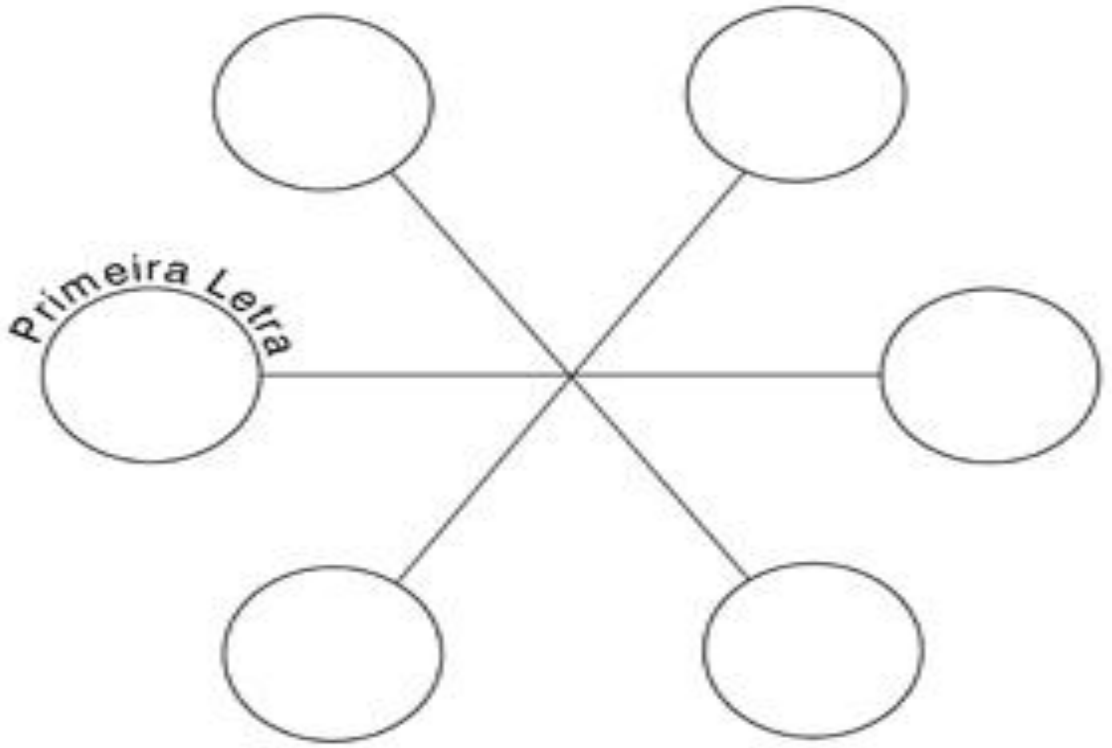
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



- A última letra é "I".
- O "J" vem antes do "A".
- O "B" é a terceira letra.
- O "T" está depois do "U".
- O "U" vem depois do "B".

É o nome de um réptil parecido com a tartaruga.



_ _ _ _ _ _



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

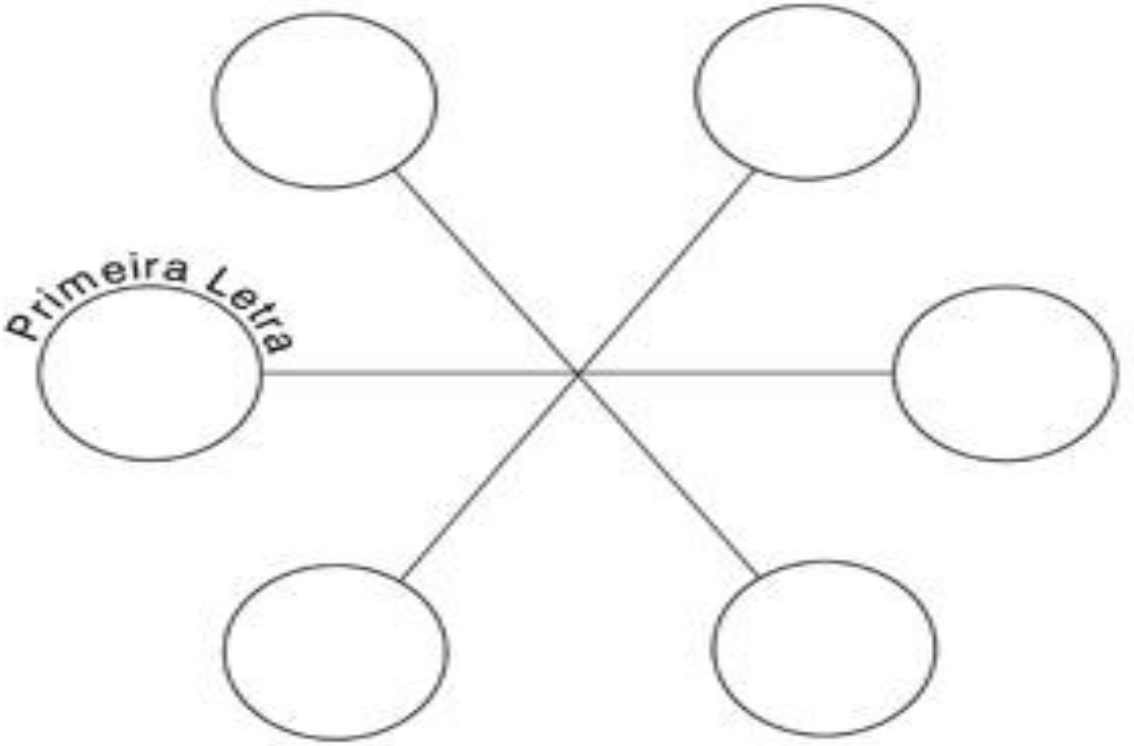
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



- A primeira letra é "G" e seu círculo oposto é A.
- Depois do "G" vem a letra "O".
- O "I" é a terceira letra e seu círculo oposto é "A".
- A penúltima letra é "B".

É uma fruta bem gostosa.



__ __ __ __ __ __



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino


PADRINHO


MADRINHA


ATOR


ATRIZ


GENRO


NORA


CANTOR


CANTORA


LEÃO


LEOA


DAMA


CAVALHEIRO


REI


RAINHA


AMAZONA


CAVALEIRO



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino


PADRINHO


MADRINHA


ATOR


ATRIZ


GENRO


NORA


CANTOR


CANTORA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino



JUIZ



JUÍZA



ELEFANTE



ELEFANTA



JAVALI



JAVALINA OU GIRONDA



AVÔ



AVÓ



CONDE



CONDESSA



LEITÃO



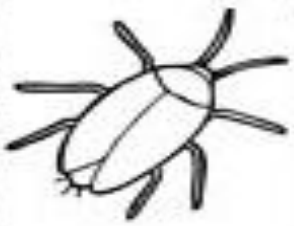
LEITOA



ANCIÃO



ANCIÃ



BARATA MACHO



BARATA FÊMEA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

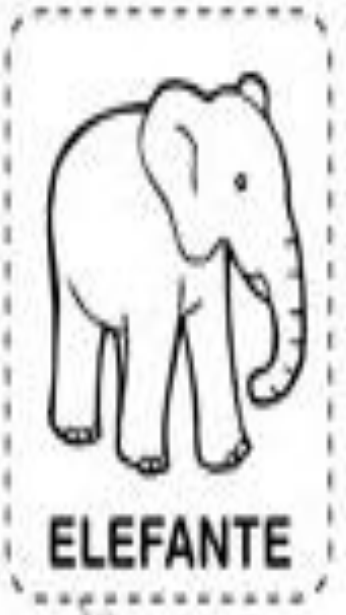
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

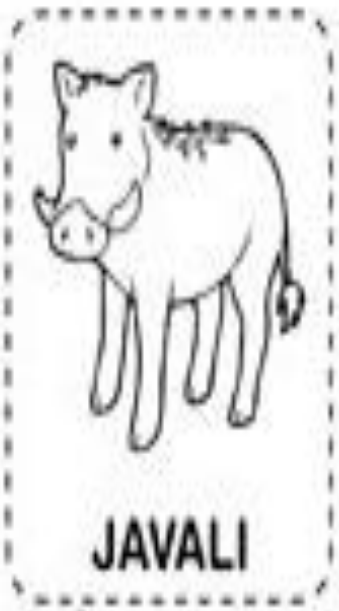
Jogo da memória: masculino e feminino



















Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino


BOI / TOURO


VACA


HOMEM


MULHER


GALO


GALINHA


ZANGÃO


ABELHA

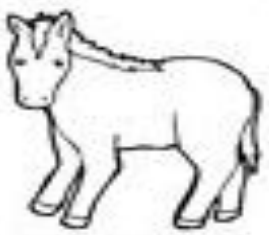

CARNEIRO


OVELHA

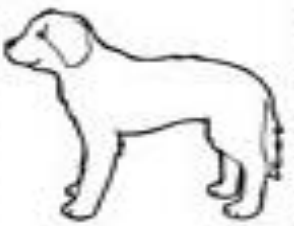

BODE


CABRA


CAVALO


ÉGUA


CÃO


CADELA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino



BOI / TOURO



VACA



HOMEM



MULHER



GALO



GALINHA



ZANGÃO



ABELHA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Ache o bicho

Localize o nome destes animais no diagrama de palavras.



joaninha



cachorro



canguru



caracol

Q	B	O	R	B	O	L	E	T	A	A	S	D	F	C
Q	W	C	A	N	G	U	R	U	S	D	F	H	J	A
A	S	D	T	F	G	H	J	C	K	I	G	J	V	C
Z	X	C	O	V	S	B	G	A	V	I	Ã	O	V	H
P	A	P	A	G	A	I	O	N	P	B	K	A	D	O
S	D	F	G	H	P	H	J	O	N	Ç	A	N	G	R
Ç	L	Z	X	C	O	G	J	A	V	A	L	I	H	R
Q	A	B	E	L	H	A	Ç	P	I	Y	G	N	J	O
A	S	D	D	F	G	T	N	M	Z	X	C	H	L	S
P	C	A	R	A	C	O	L	V	B	H	U	A	L	Ç



gato



papagaio



borboleta



onça



abelha



gavião



javali



sapo



tucano



rato



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

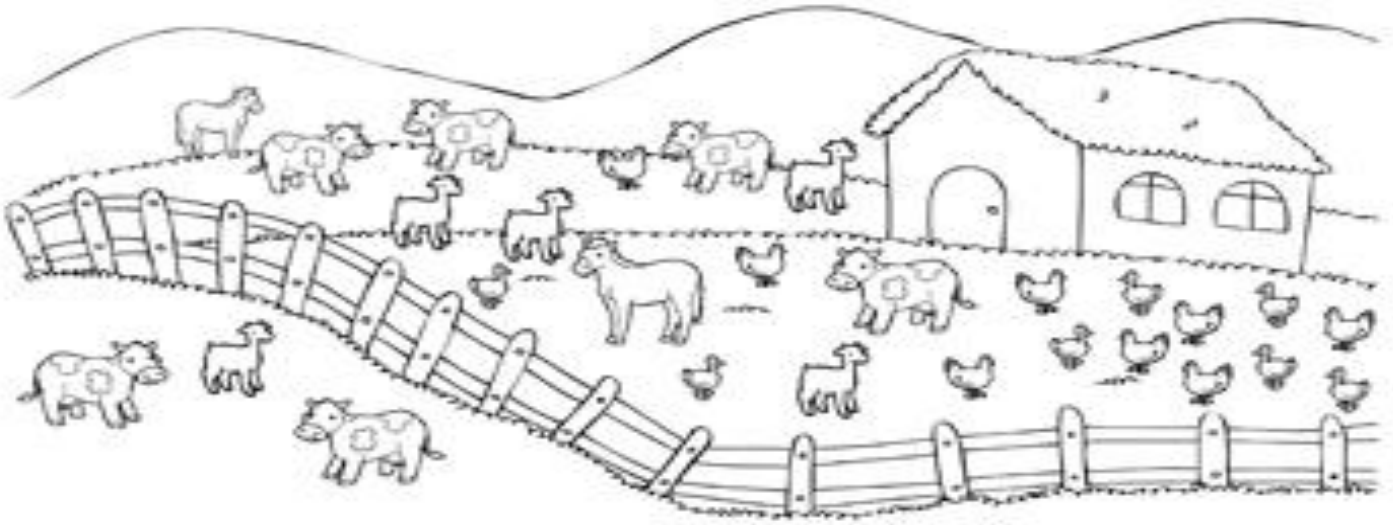
Aluno (a): _____

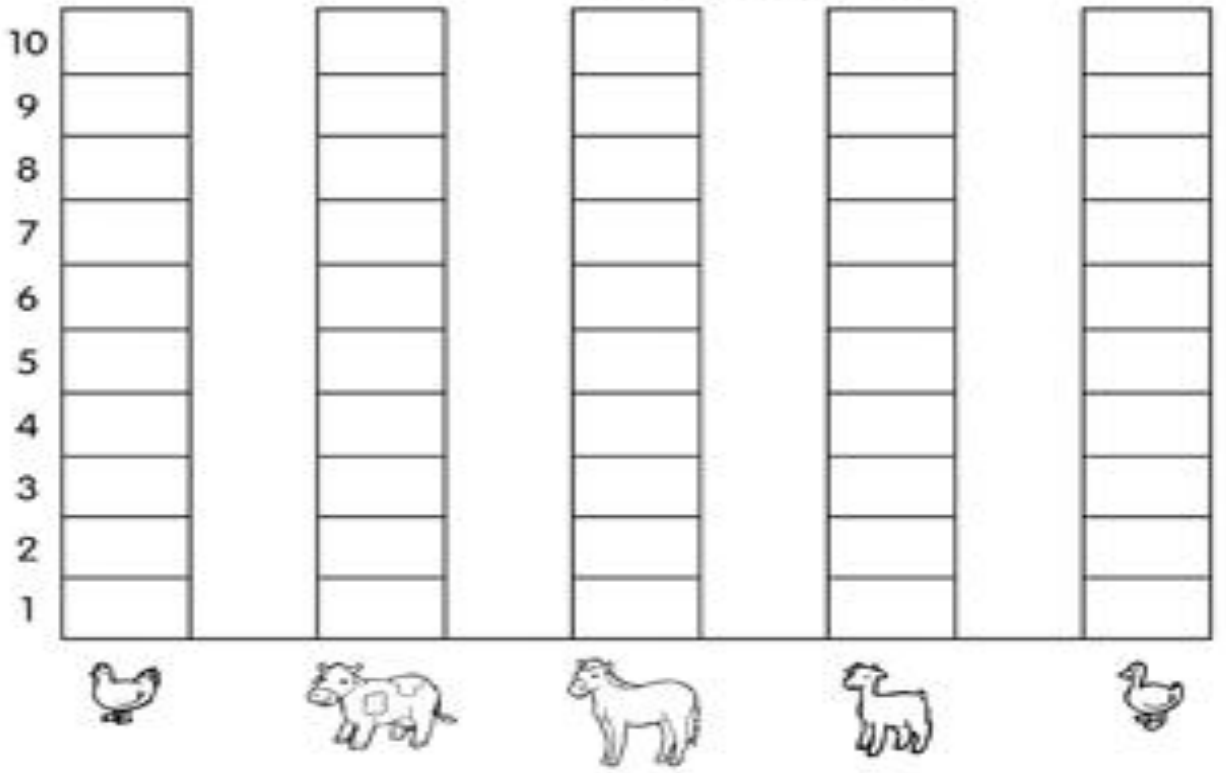
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Compondo gráfico

Pinte um ☐ para cada animal existente na cena.







Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

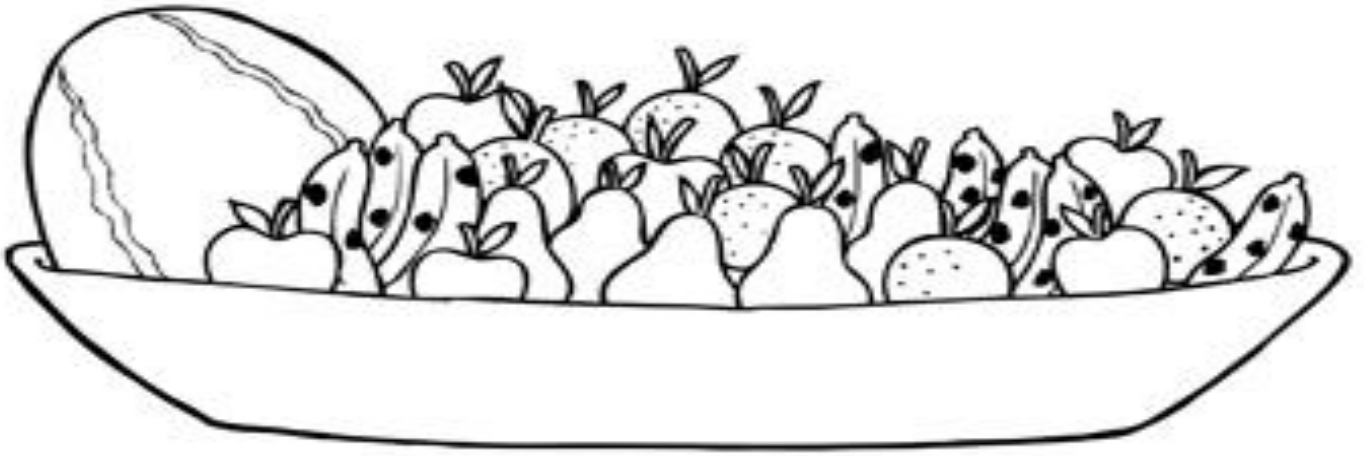
Aluno (a): _____

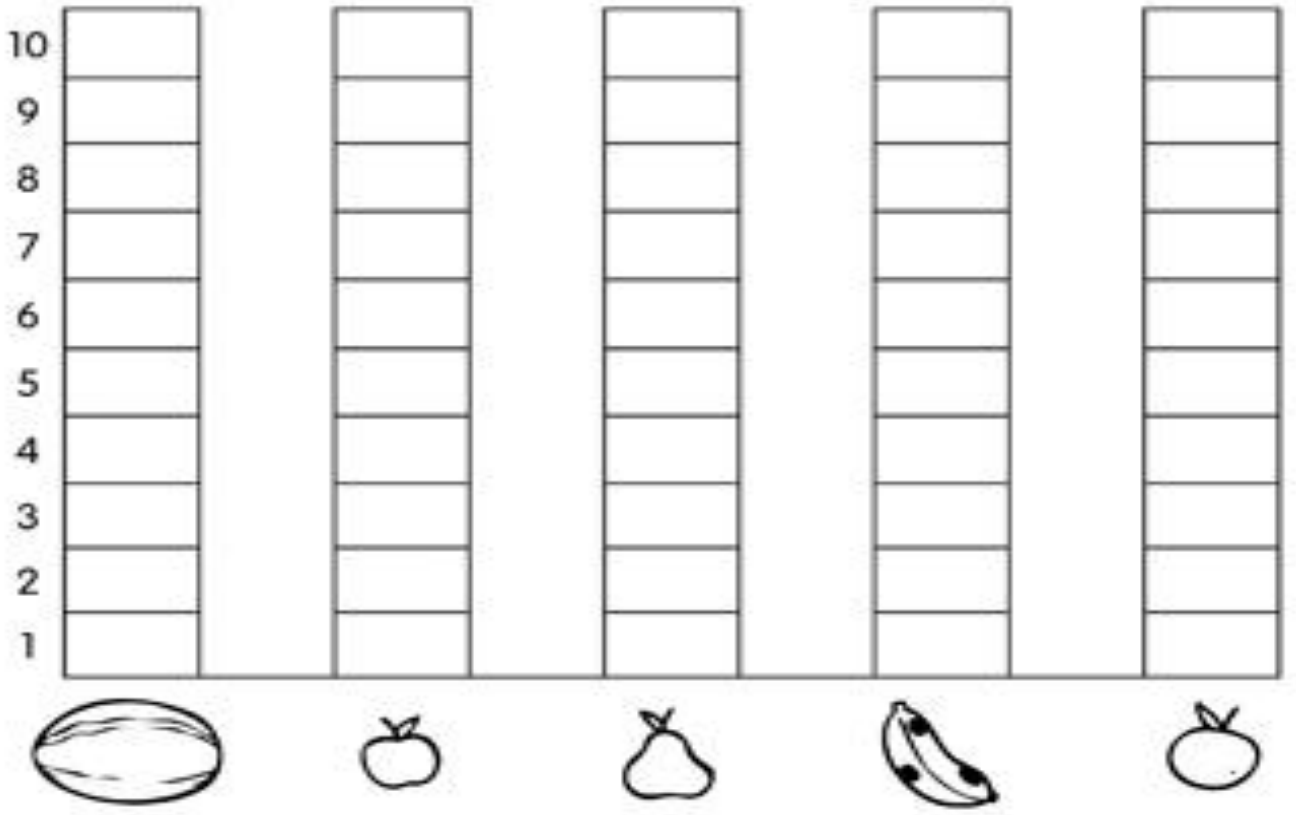
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Compondo gráfico

Pinte um ☐ para cada fruta existente na cesta.





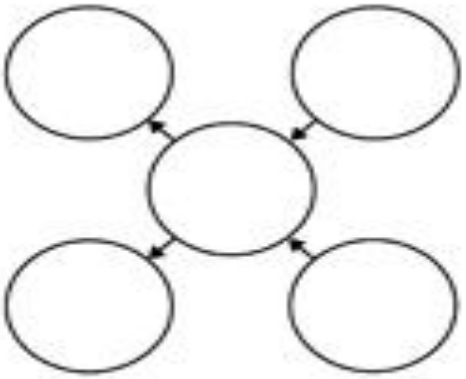


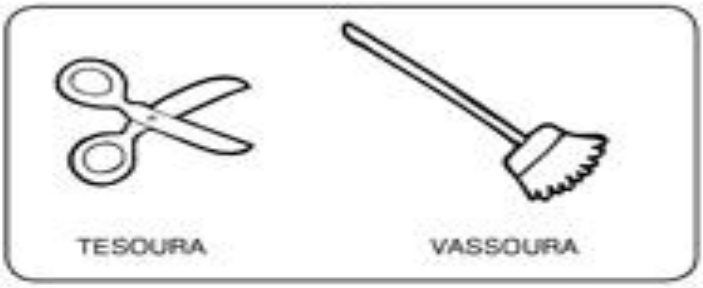
Simone Helen Drumond Ischkanian

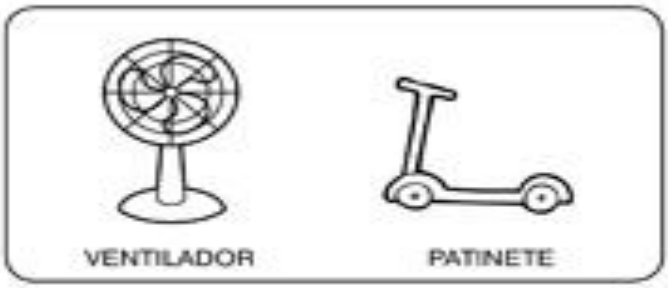
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

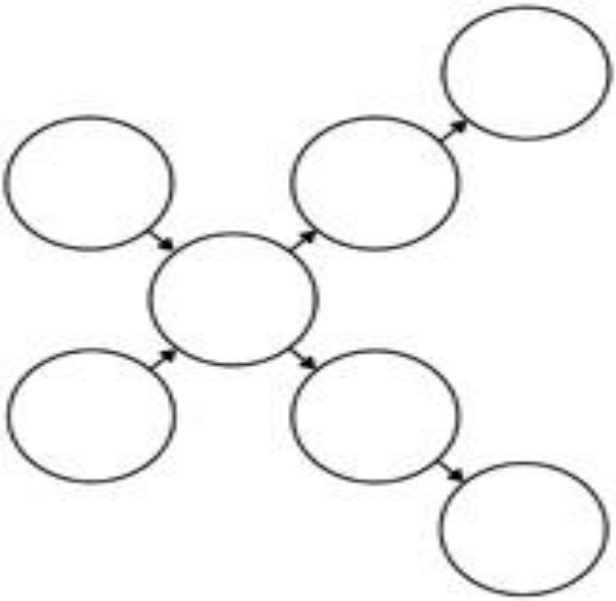
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

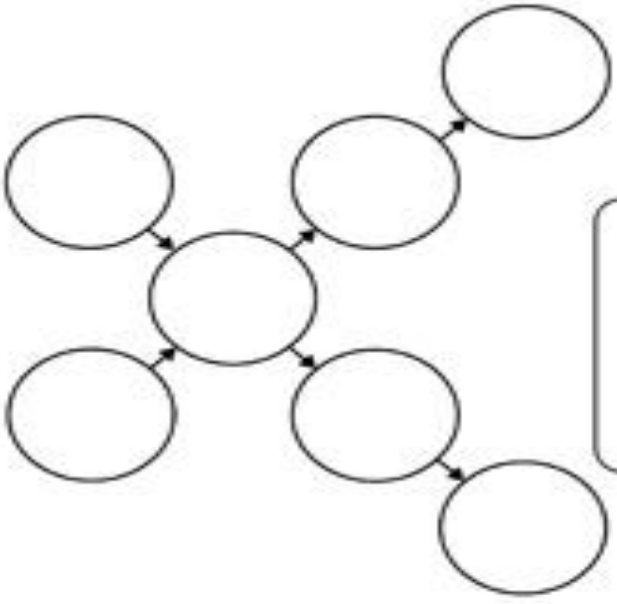
Jogo da separação silábica

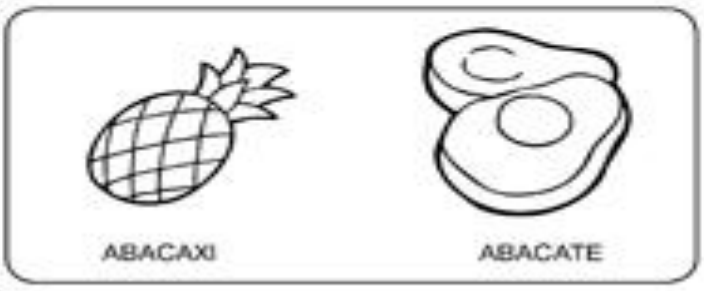












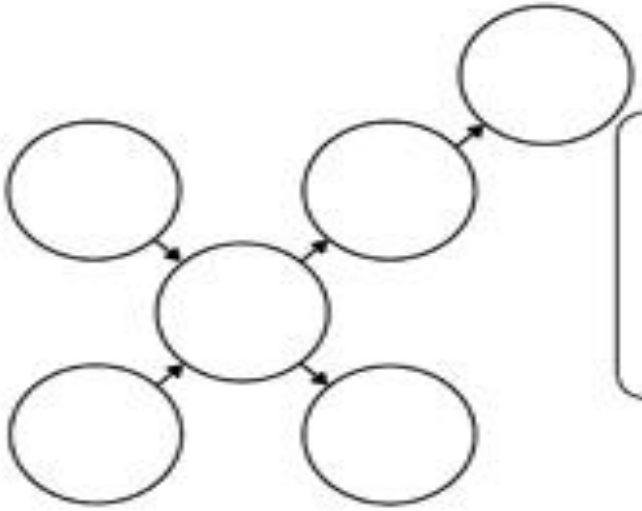


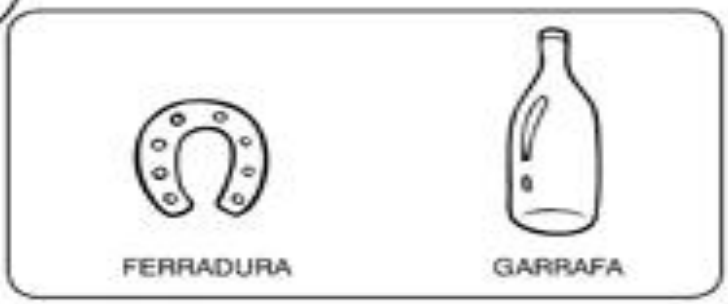
Simone Helen Drumond Ischkanian

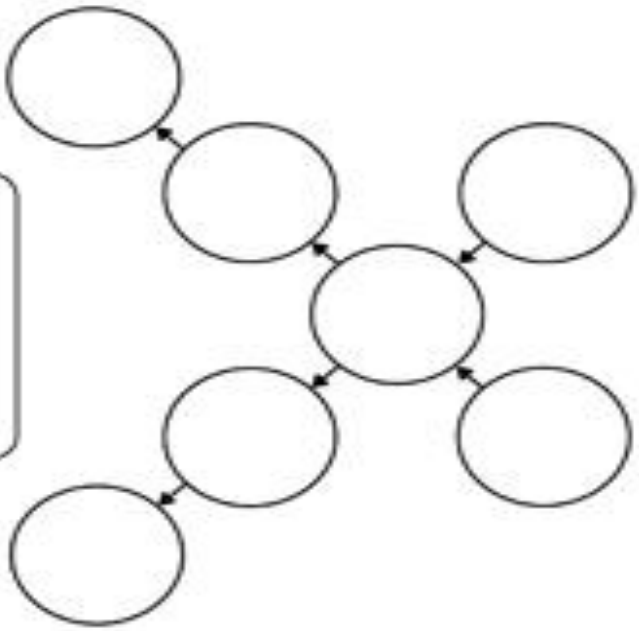
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

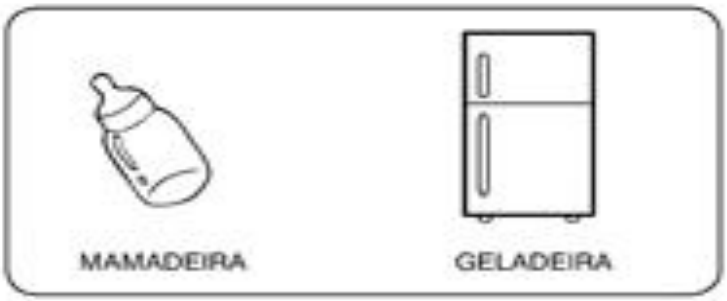
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

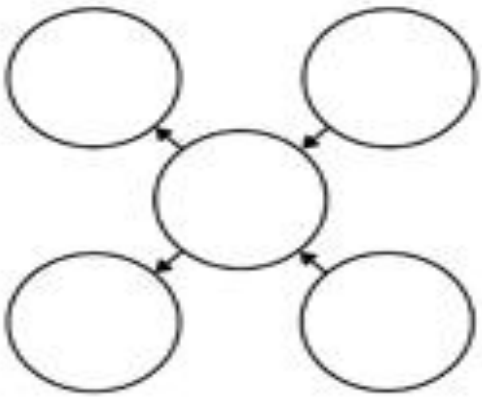
Jogo da separação silábica

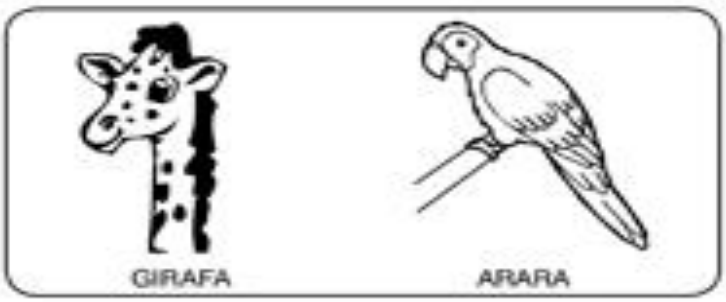














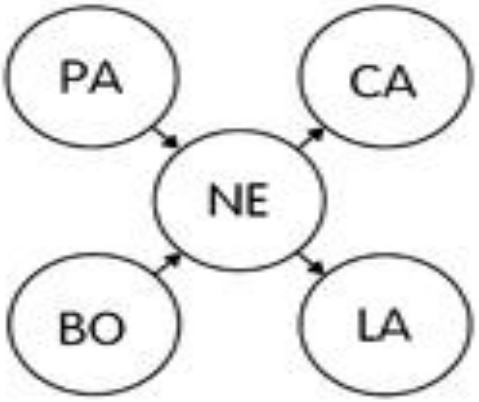
Simone Helen Drumond Ischkanian

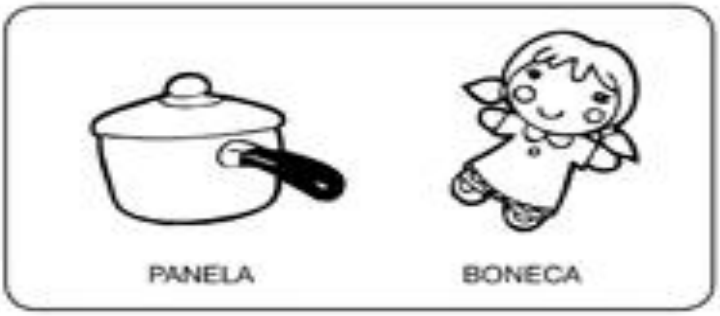
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

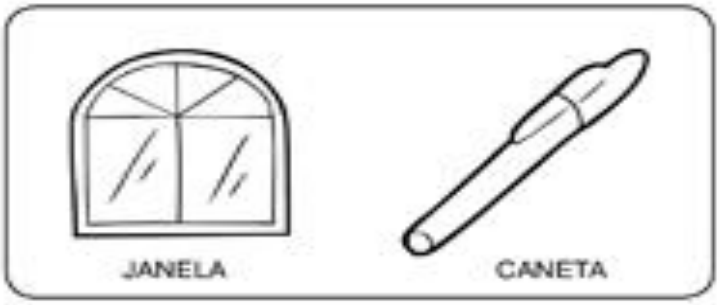
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

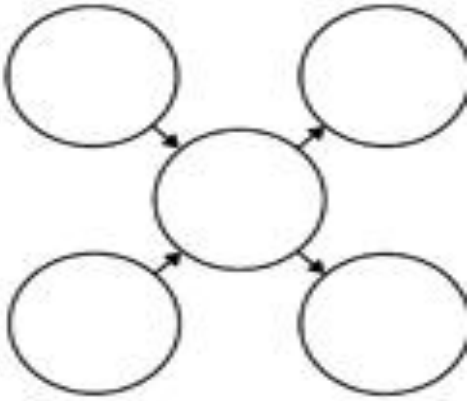
Jogo da separação silábica

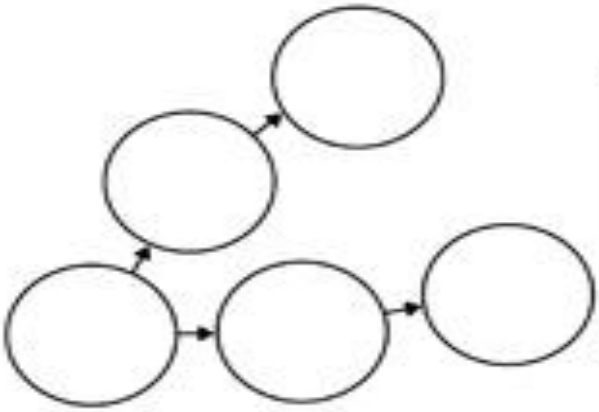
Separe as sílabas e distribua-as nos círculos, conforme o modelo.

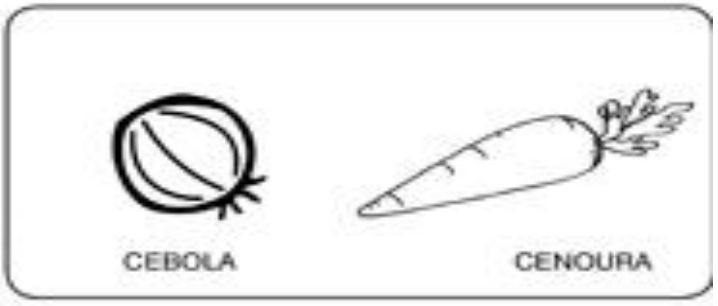














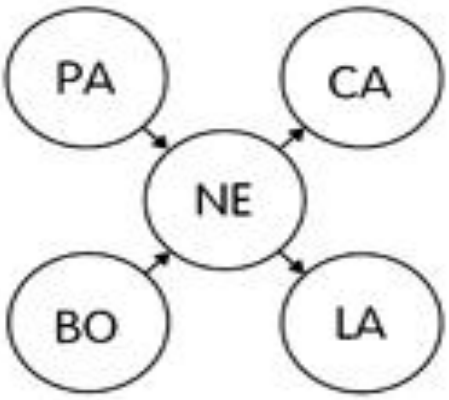
Simone Helen Drumond Ischkanian

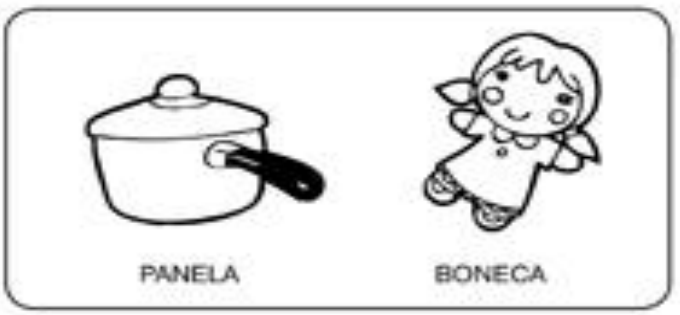
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

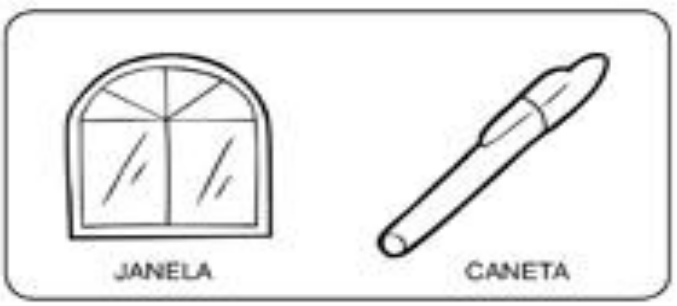
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

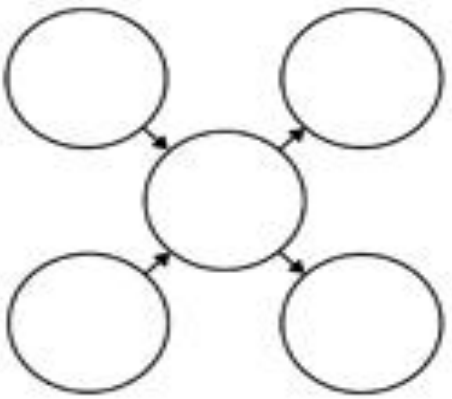
Jogo da separação silábica

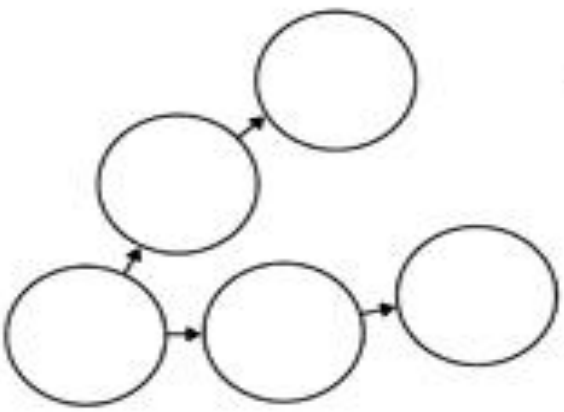
Separe as silabas e distribua-as nos círculos, conforme o modelo.

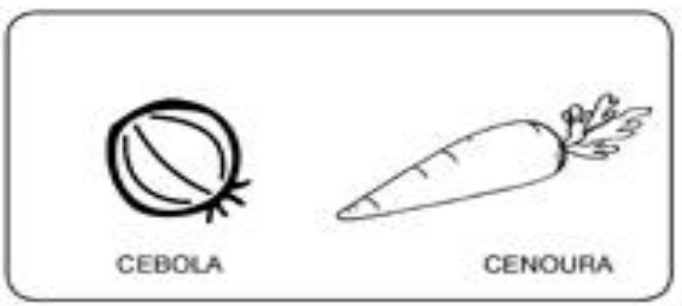














Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Acróstico

O acróstico é um tipo de poema feito com as letras iniciais das palavras.

Meiga
Amiga
Risonha
Inteligente
Amorosa

Escolha uma palavra e faça um acróstico. Pode ser o seu nome, o nome de um parente, de um amigo... de quem você quiser.



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: adivinhas

25 O que é, o que é? Que mais pesa no mundo?	25 A BALANÇA	26 O que é, o que é? Que é meu, mas meus amigos usam mais do que eu?	26 MEU NOME
27 O que é, o que é? Que está no início da rua, no fim do mar e no meio da cara?	27 A LETRA "R"	28 O que é, o que é? Que se passar diante do Sol não faz sombra?	28 VENTO
29 O que é, o que é? Que o zero disse para o oito?	29 — QUE CINTO MANEIRO!	30 O que é, o que é? Que a zebra disse para o mosquito?	30 — VOCÊ ESTÁ NA MINHA LISTA NEGRA!
31 O que é, o que é? Que o nadador faz para bater o recorde?	31 NADA	32 O que é, o que é? Que tem raiz, mas não é planta, tem esmalte, mas não é unha?	32 DENTE



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: adivinhas

17 O que é, o que é? Que não tem cabeça nem cabelo, mas quando envelhece fica careca?	17 PNEU	18 O que é, o que é? Que o bombeiro vive dizendo?	18 — É FOGO!
19 O que é, o que é? Que mamãe tem dois, titia tem um e vovó não tem nenhum?	19 A LETRA "A"	20 O que é, o que é? Que acontece todo fim de mês?	20 COMEÇA OUTRO
21 O que é, o que é? Que tem no final de filme?	21 A LETRA "E"	22 O que é, o que é? Que tem oito letras e tirando quatro ainda ficam oito?	22 BISCOITO
23 O que é, o que é? Que nunca passa e está sempre na frente?	23 O FUTURO	24 O que é, o que é? Que tem asas mas não voa, tem bico mas não é ave?	24 BULE



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: adivinhas

9 O que é, o que é? Que quanto mais cresce, menos se vê?	9 ESCURIDÃO	10 O que é, o que é? Que quanto mais se tira, maior fica?	10 BURACO
11 O que é, o que é? Que o urubu tem na frente e atrás?	11 A LETRA "U"	12 O que é, o que é? Que quanto mais se perde mais se tem?	12 SONO
13 O que é, o que é? Que devemos usar sobre o pé?	13 O ACENTO	14 O que é, o que é? Que quem tem procura, quem não tem não quer?	14 PULGA
15 O que é, o que é? Que sem ele não tem pão. Some no inverno, aparece no verão?	15 O TIL	16 O que é, o que é? Que corre pela casa toda e dorme em pé?	16 VASSOURA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Esconde-esconde do substantivo próprio

Localize substantivos próprios que são nomes de pessoas no interior das palavras abaixo. Faça como no modelo.

CABELEIREIRO	Abel
BANANAL	
SEVERA	
SERENATA	
PELICANO	
RARIDADE	
ASNEIRA	
FILARMÔNICA	
CONVÊNIO	
CEVADA	
ENGRAÇADO	
ROSEIRA	
INSÔNIA	
POMAR	
PERSEGUIDOR	
FOLGADO	



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Diagrama do substantivo

Localize no diagrama abaixo cinco substantivos próprios e cinco substantivos comuns.

L	U	B	M	G	R	F	B	E	A	T	R	I	Z	G	F
P	A	R	A	N	Á	K	H	E	R	T	H	M	E	W	L
E	Q	Y	R	D	G	T	K	J	C	A	D	E	R	N	O
K	H	N	I	E	H	Q	L	T	O	B	N	T	E	W	R
W	H	Ç	A	J	L	R	H	K	M	K	R	Y	N	H	E
S	O	E	N	R	Y	S	K	L	P	T	E	Q	A	J	S
F	Y	P	A	U	L	O	H	U	U	H	F	Ç	T	U	T
T	H	I	K	U	K	W	Ç	I	T	N	K	O	O	T	A
I	M	P	R	E	S	S	O	R	A	K	Y	D	T	B	M
B	S	H	L	E	H	P	N	R	D	E	M	G	K	D	T
N	E	M	C	O	L	A	M	S	O	S	Y	K	L	E	A
M	T	L	K	Q	E	R	T	E	R	H	O	R	R	T	V

Substantivos próprios	Substantivos comuns
P _____	C _____
M _____	F _____
P _____	C _____
B _____	I _____
R _____	C _____



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

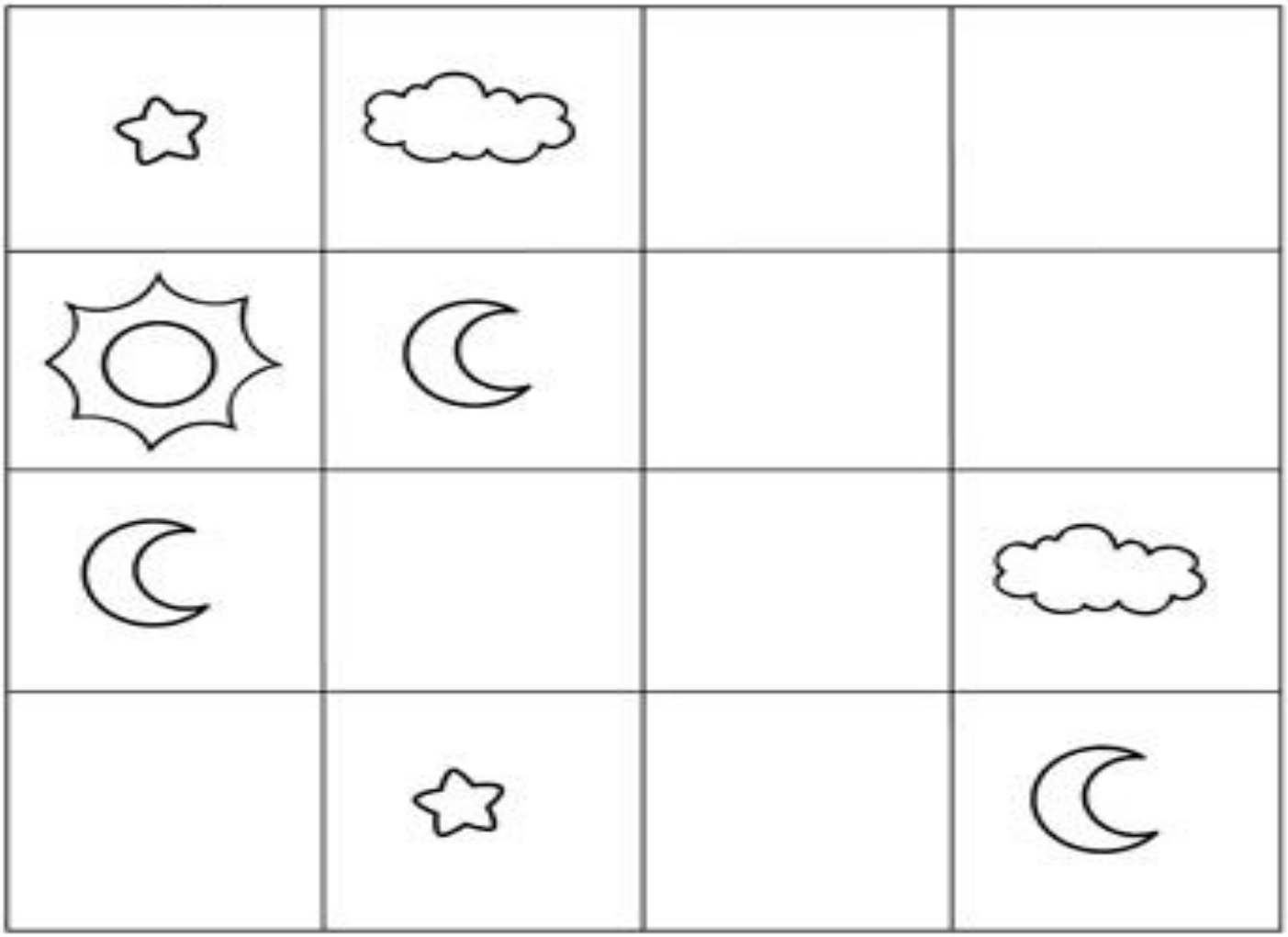
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quadrados mágicos

Complete os quadrados desenhando estes elementos.



Não vale repetir elemento lado a lado na horizontal nem na vertical.





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Desafio numérico

Completar os espaços vazios com números de **1** a **4**, de modo que eles não se repitam na vertical nem na horizontal. Assim:

A

1	2	3	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	3	2	1

B

2			
			3

C

	4		
		2	

D

		1	
3			

E

		2	
	3		

F

			1
1			



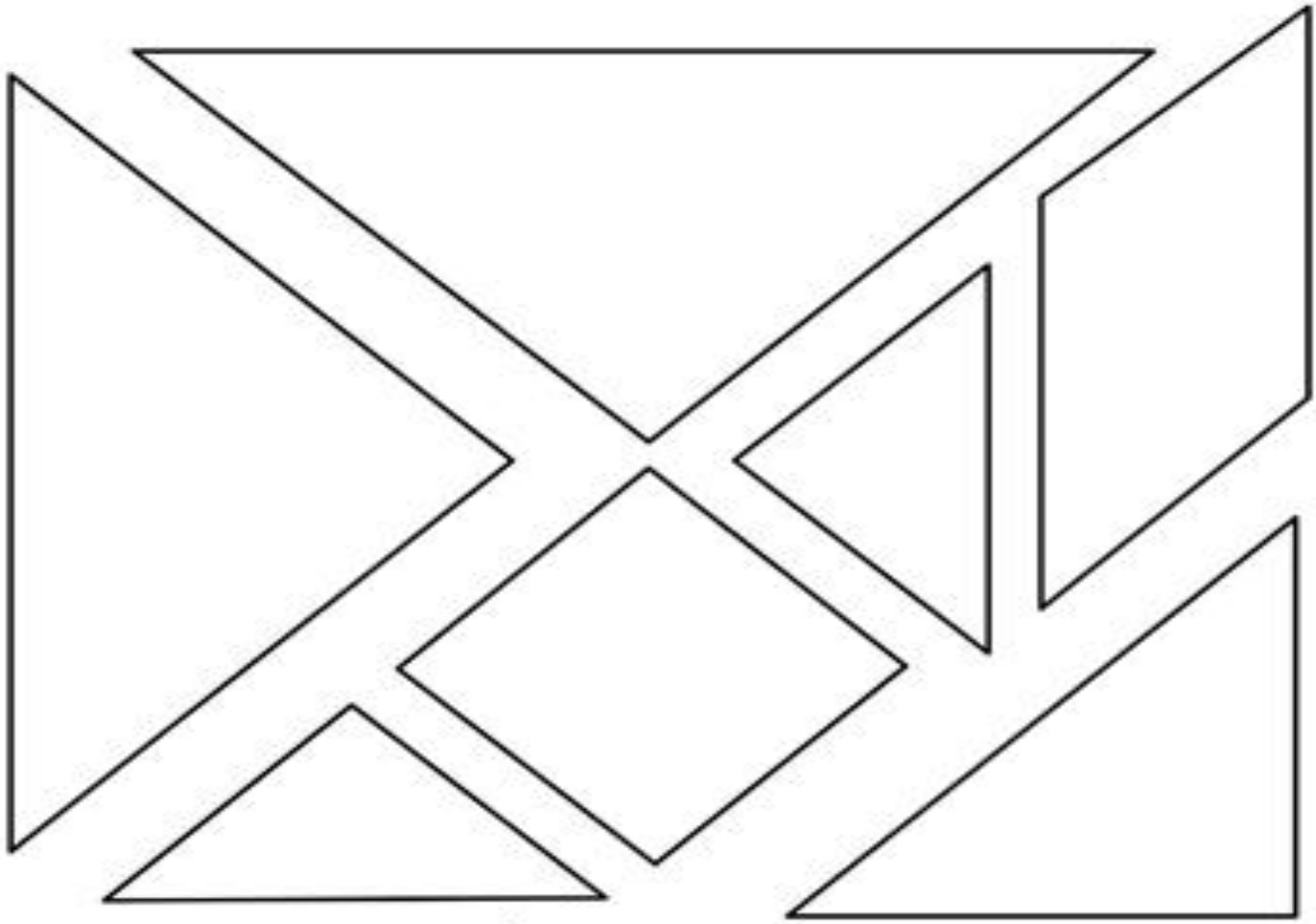
Simone Helen Drumond Ischkanian

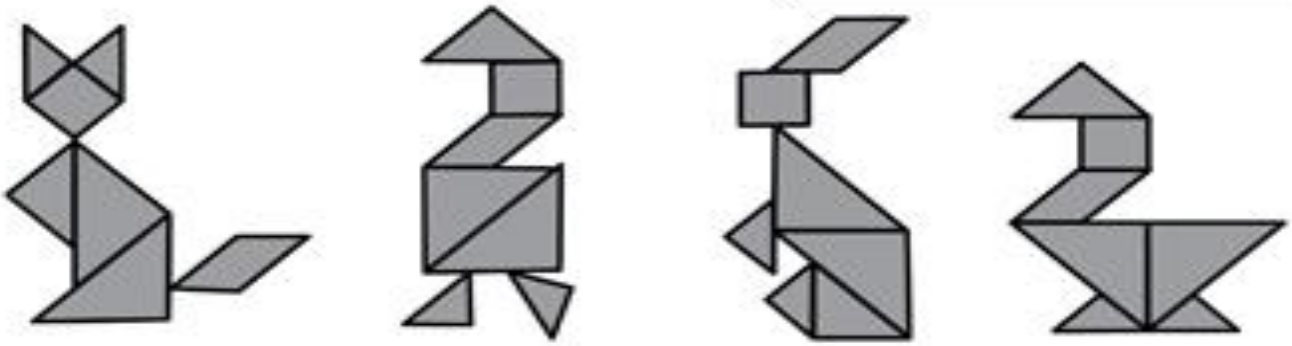
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Tangram

Pinte as peças do Tangram. Depois, recorte-as e forme figuras, como nos exemplos abaixo.







Simone Helen Drumond Ischkanian

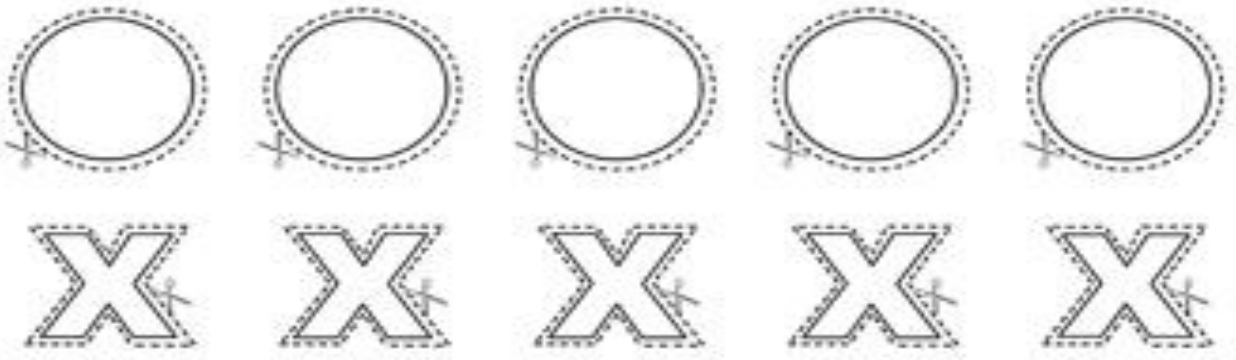
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Tabuleiro do jogo da velha

Recorte o tabuleiro e cole-o sobre uma cartolina, papelão ou papel-cartão.

Pinte os marcadores, recorte-os e convide um colega para jogar.





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

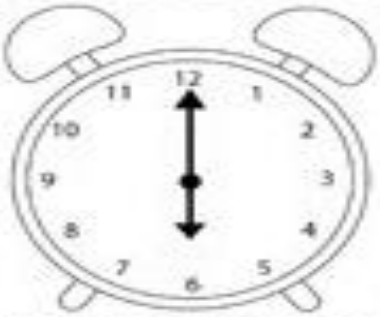
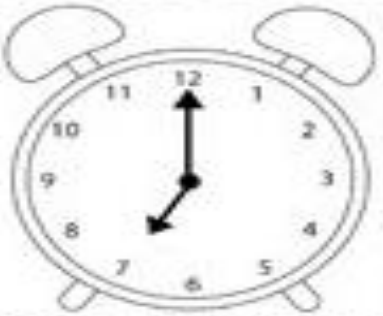
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: horas

	6:00 18:00	
7:00 19:00		8:00 20:00
	9:00 21:00	
10:00 22:00		11:00 23:00



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

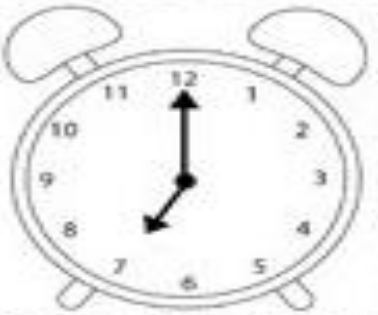
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: horas

	6:00 18:00	
7:00 19:00		8:00 20:00
	9:00 21:00	
10:00 22:00		11:00 23:00

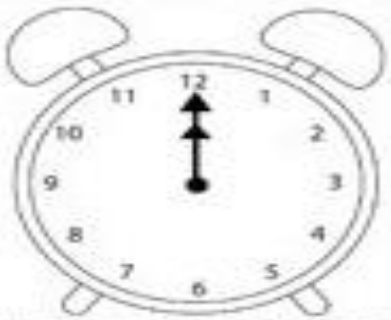
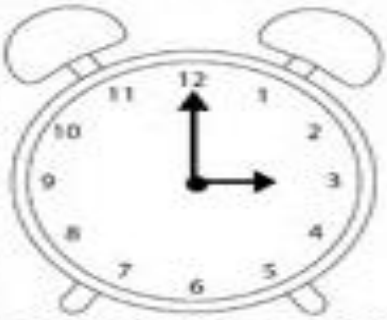


Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: horas

	12:00 00:00	
1:00 13:00		2:00 14:00
	3:00 15:00	
4:00 16:00		5:00 17:00



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

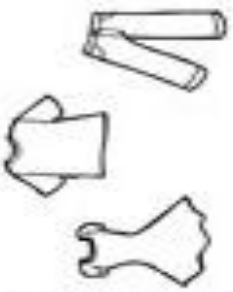
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: coletivos

 ANJOS; CANTORES	CORO	 OVELHAS	REBANHO
 ARTISTAS; ATORES	ELENCO	 PINTOS	NINHADA
 LOBOS	ALCATEIA OU MATILHA	 AVIÕES	ESQUADRILHA
 MÚSICOS	BANDA; ORQUESTRA	 ROUPAS	ENXOVAL



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

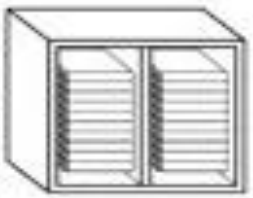
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: coletivos

 LIVROS	BIBLIOTECA	 VEGETAIS	FLORA
 ESTRELAS	CONSTELAÇÃO	 BOIS; BÚFALOS; ELEFANTES	MANADA
 FOTOGRAFIAS	ÁLBUM	 CHAVES	MOLHO
 QUADROS	GALERIA; PINACOTECA	 MAPAS	ATLAS

Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: coletivos

PEIXES	CARDUME	ABELHAS	COLMEIA
BANANAS; UVAS	CACHO	FLORES	RAMALHETE OU BUQUÊ
ANIMAIS	FAUNA	CEBOLAS; ALHOS	RÉSTIA
A C E G B D F LETRAS	ALFABETO	DISCOS	DISCOTECA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Uma letra muda tudo

Junte-se com um colega e forme palavras, trocando apenas uma letra.

B A L A	doce, guloseima
☐ A L A	objeto usado em viagens
☐ A L A	buraco
V ☐ L A	feita de cera, usada para iluminar
☐ E L A	usada para montar a cavalo
☐ E L A	tem na televisão e no cinema
T ☐ I A	rede fina que a aranha fabrica
☐ E I A	servida na noite do Natal
☐ E I A	tubo por onde passa o sangue do corpo
☐ E I A	usamos nos pés
M E ☐ A	móvel acompanhado de cadeiras











Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Enigma de palavras

12 1 14 3 8 5	1 18 18 15 26
6 5 9 10 15 1 4 1	13 1 3 1 18 18 15 14 1 4 1
19 1 12 1 4 1	16 21 4 9 13
2 1 3 1 12 8 15 1 4 1	16 1 14 5 20 15 14 5

2 5 18 13 21 4 1	22 5 19 20 9 4 15
3 1 13 9 19 5 20 1	3 1 19 1 3 15
19 21 14 7 1	13 5 9 1
3 1 3 8 5 3 15 12	16 9 10 1 13 1



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Enigma de palavras

20 5 12 5 22 9 19 15 18	14 15 22 5 12 1
6 9 12 13 5	1 20 18 9 26
16 18 15 7 18 1 13 1	4 5 19 5 14 8 15
16 5 18 19 15 14 1 7 5 13	10 15 18 14 1 12

13 1 18 7 1 18 9 4 1	22 9 15 12 5 20 1
7 9 18 1 19 19 15 12	10 1 19 13 9 13
20 21 12 9 16 1	3 18 1 22 15
18 15 19 1	16 1 16 15 21 12 1



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Enigma de palavras

20 5 13 16 5 18 1 20 21 18 1	3 1 12 15 18
5 14 19 15 12 1 18 1 4 15	3 8 21 22 15 19 15
6 18 9 15	17 21 5 14 20 5
1 2 1 6 1 4 15	14 21 2 12 1 4 15

13 15 19 17 21 9 20 15	26 5 2 18 1
8 9 5 14 1	10 1 22 1 12 9
3 1 19 20 15 18	18 9 14 15 3 5 18 15 14 20 5
3 18 15 3 15 4 9 12 15	7 9 18 1 6 1



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Enigma de palavras

Descubra quais são as palavras, substituindo cada número pela letra correspondente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	O	P	Q	R

19	20	21	22	23	24	25	26
S	T	U	V	W	X	Y	Z

16 18 1 20 15	3 15 26 9 14 8 1
7 1 18 6 15	18 5 19 20 1 21 18 1 14 20 5
3 15 16 15	16 1 14 5 12 1
7 5 12 1 4 5 9 18 1	6 15 18 14 15



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Troca-sílaba

Monte o troca-sílaba. Depois, anote as palavras que você formou.

FI
TE
VE
PI
BO
CA
FO
MA
PA
RO

	LHA

Troca-sílaba	





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Troca-letra

Monte o seu troca-letra, encaixando a parte móvel na parte fixa. Depois de pronto, ele ficará assim:

R	A	T	O
M			
P			
G			
B			
C			
F			
J			
T			

1. Recorte a parte fixa.

R	M	P	G	B	F	J	T

2. Recorte a parte móvel. Em seguida, corte sobre o pontilhado do primeiro quadrinho, sem tirar nenhum pedaço do papel.

	A	T	O

3. Mova a parte móvel para formar palavras.

4. Que palavras você formou? Anote-as.

Troca-letra



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

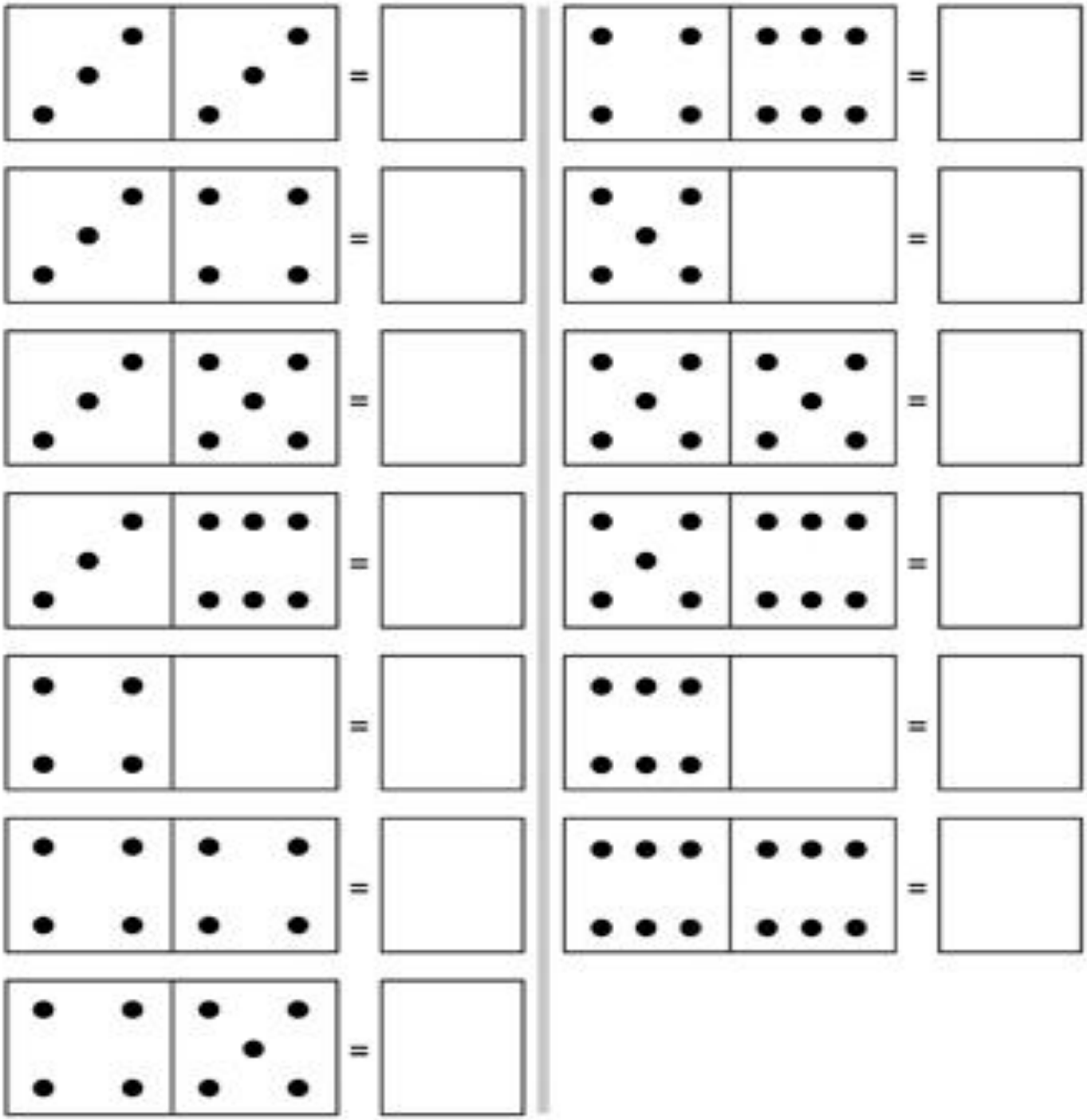
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Somando o dominó





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Somando o dominó

		=	1			=	
		=				=	
		=				=	
		=				=	
		=				=	
		=				=	
		=				=	



Simone Helen Drumond Ischkanian

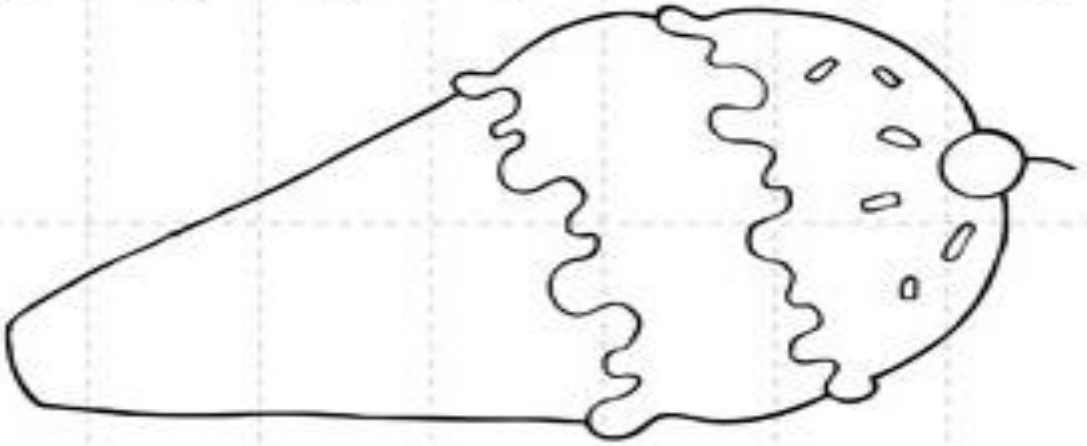
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

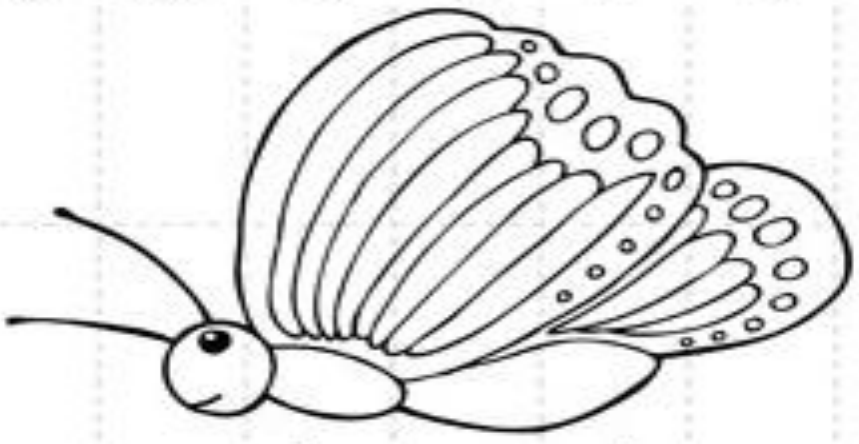
Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

S O R V E T E



s o r v e t e

B O R B O L E T A



b o r b o l e t a



Simone Helen Drumond Ischkanian

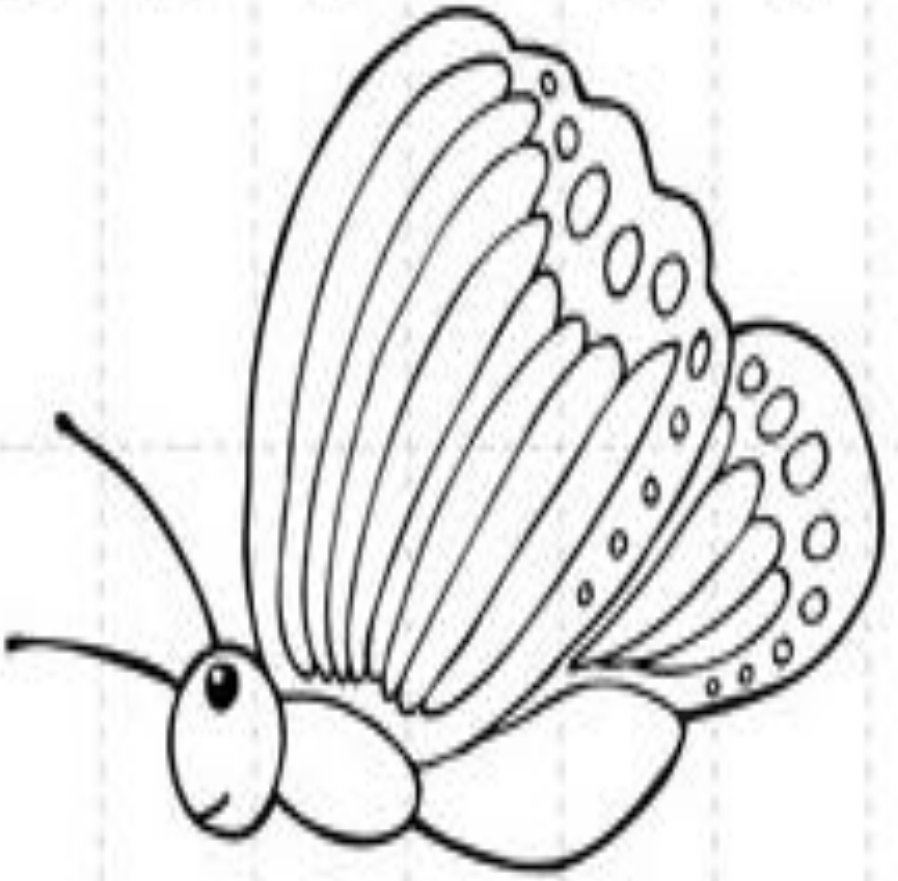
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

B O R B O L E T A



b o r b o l e t a



Simone Helen Drumond Ischkanian

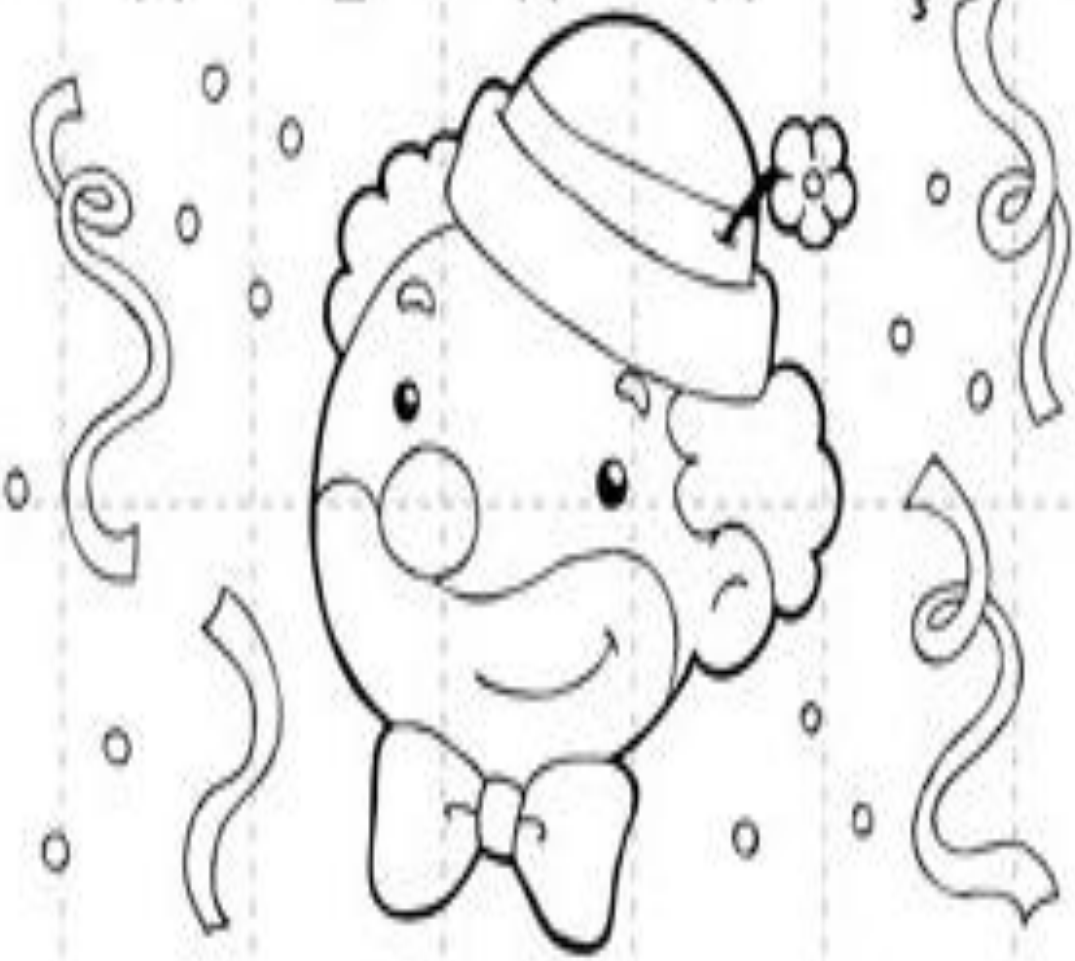
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.

P A L H A Ç O



p a l h a ç o



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

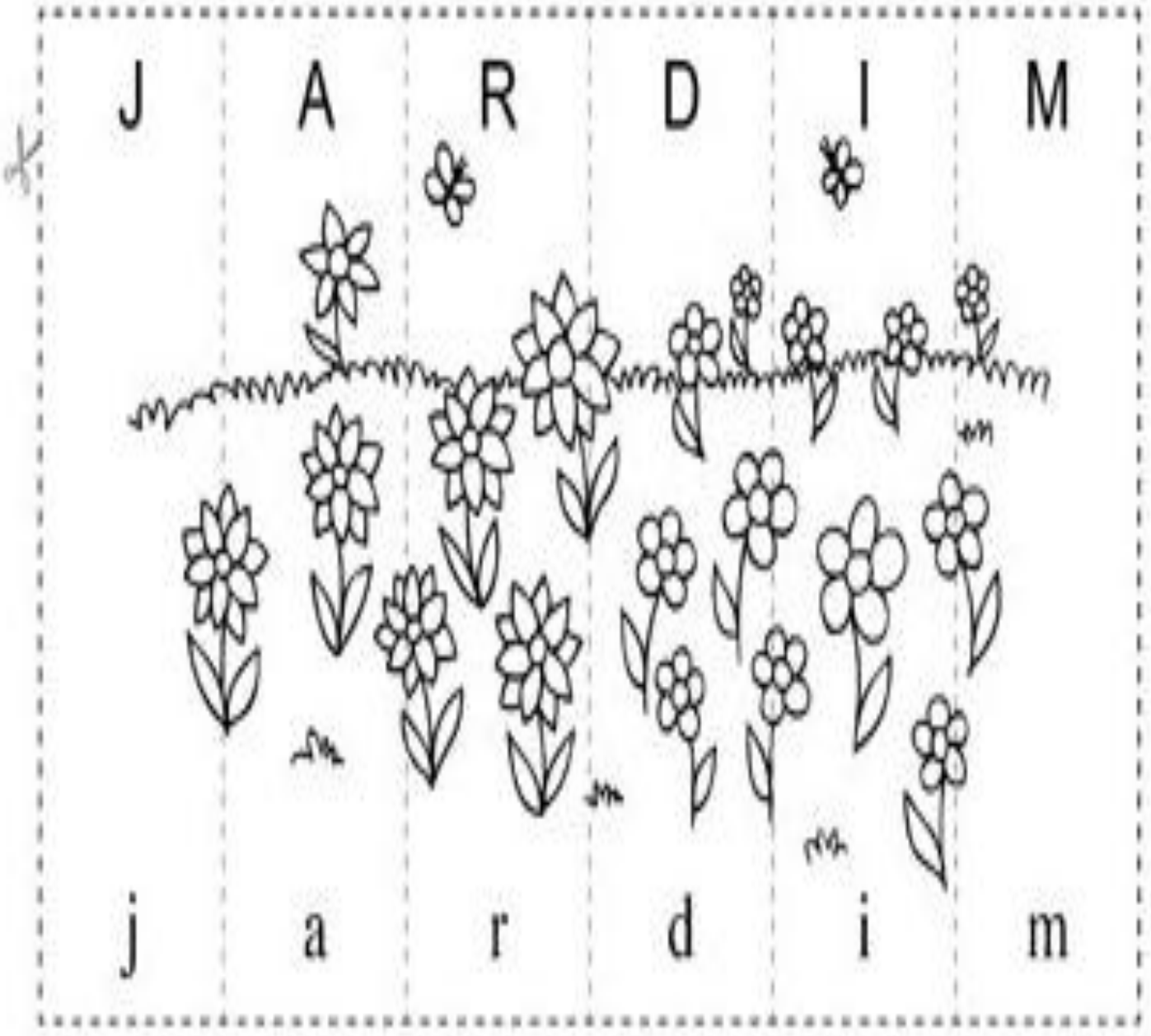
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.





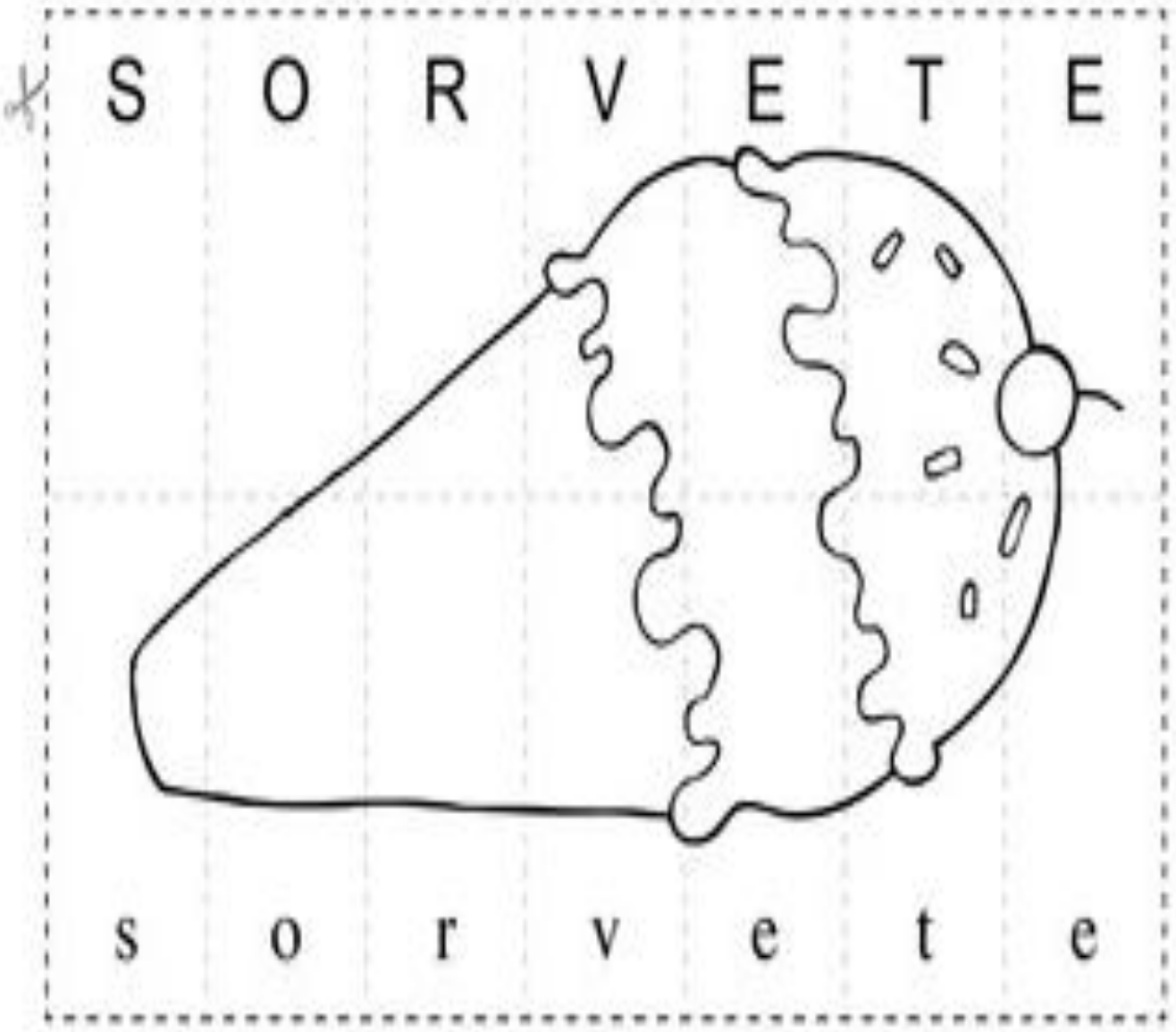
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

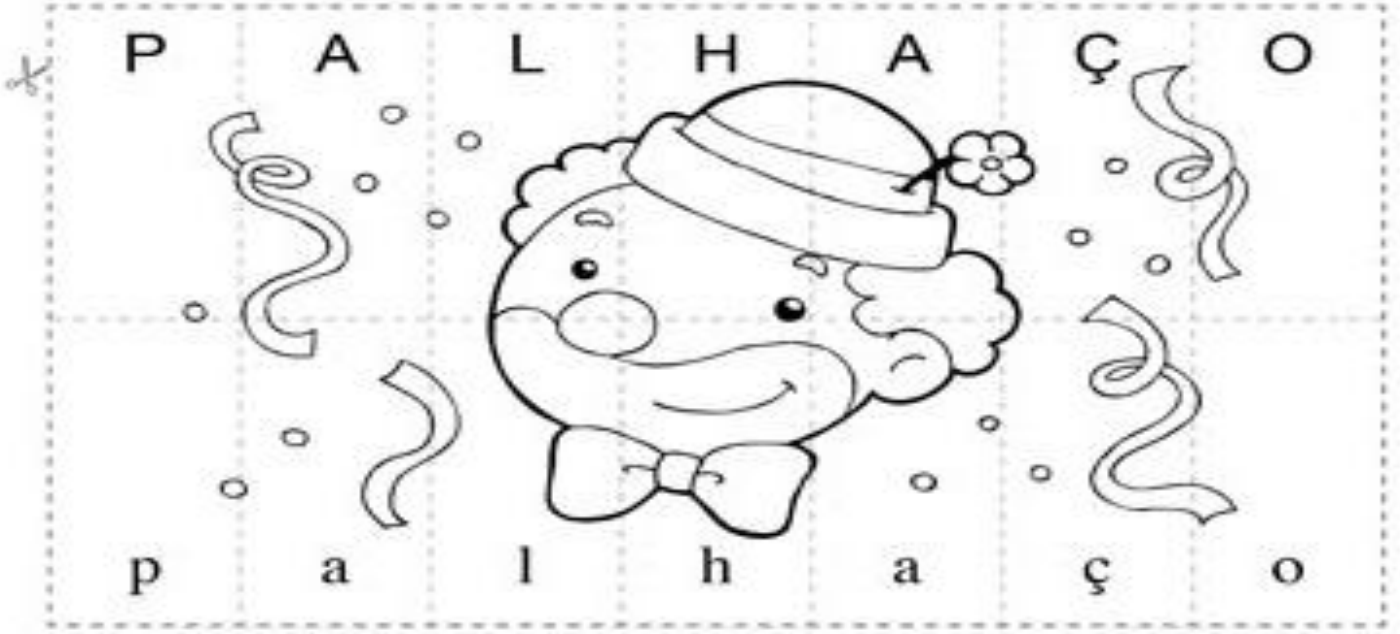
Aluno (a): _____

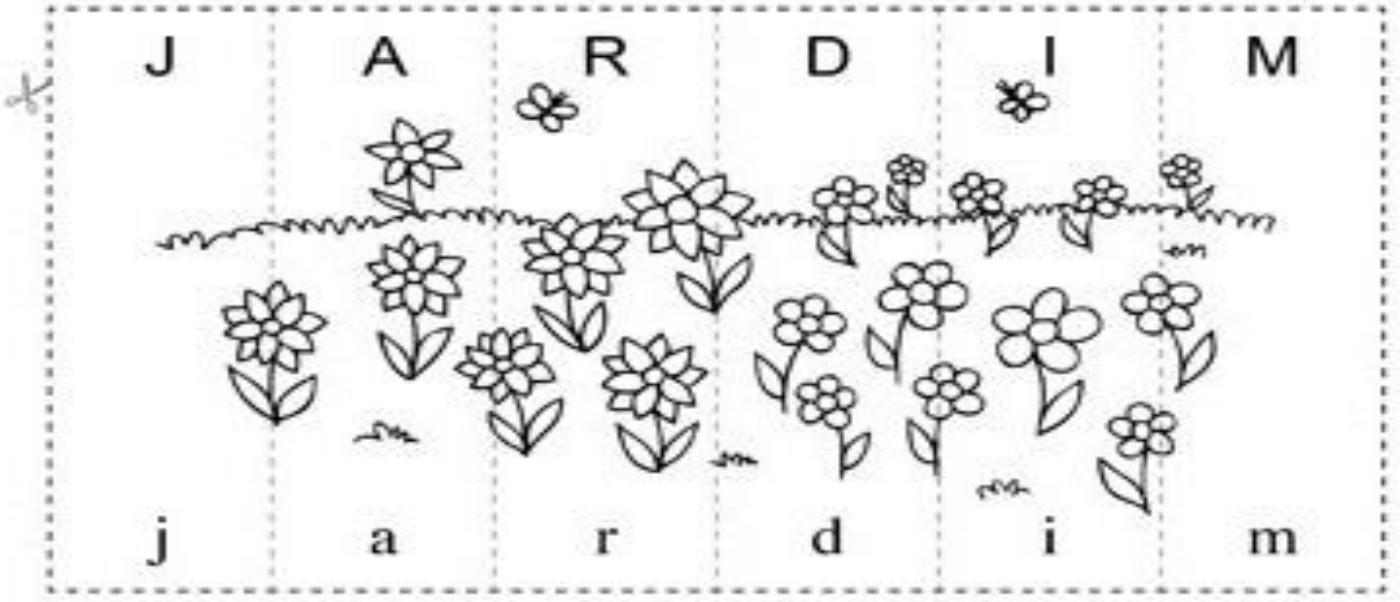
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Quebra-cabeça

Recorte nas linhas tracejadas. Depois, monte o quebra-cabeça.







Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: masculino e feminino





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Complete com a vogal



UV _



PORT _



AVIÃ _



LU _



DED _



BUL _



LIMÃ _



BIF _



ALC _



URUB _



CANGUR _



TÁX _



RE _



SAP _



PER _



TIGR _



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

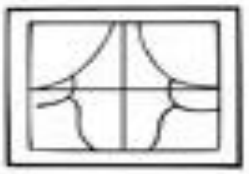
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Complete com a vogal



COP _



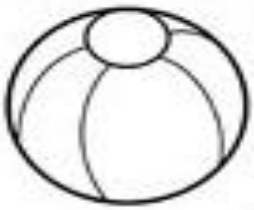
JANEL _



OSS _



CHAV _



BOL _



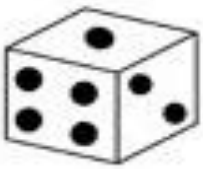
ALFAC _



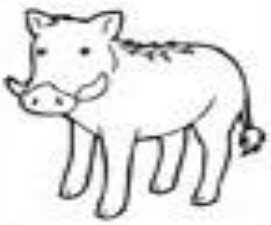
ABACAX _



PEIX _



DAD _



JAVAL _



IGL _



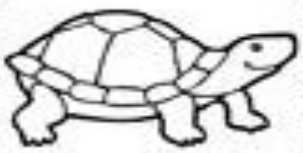
FOLH _



DOC _



MES _



JABUT _



TAT _



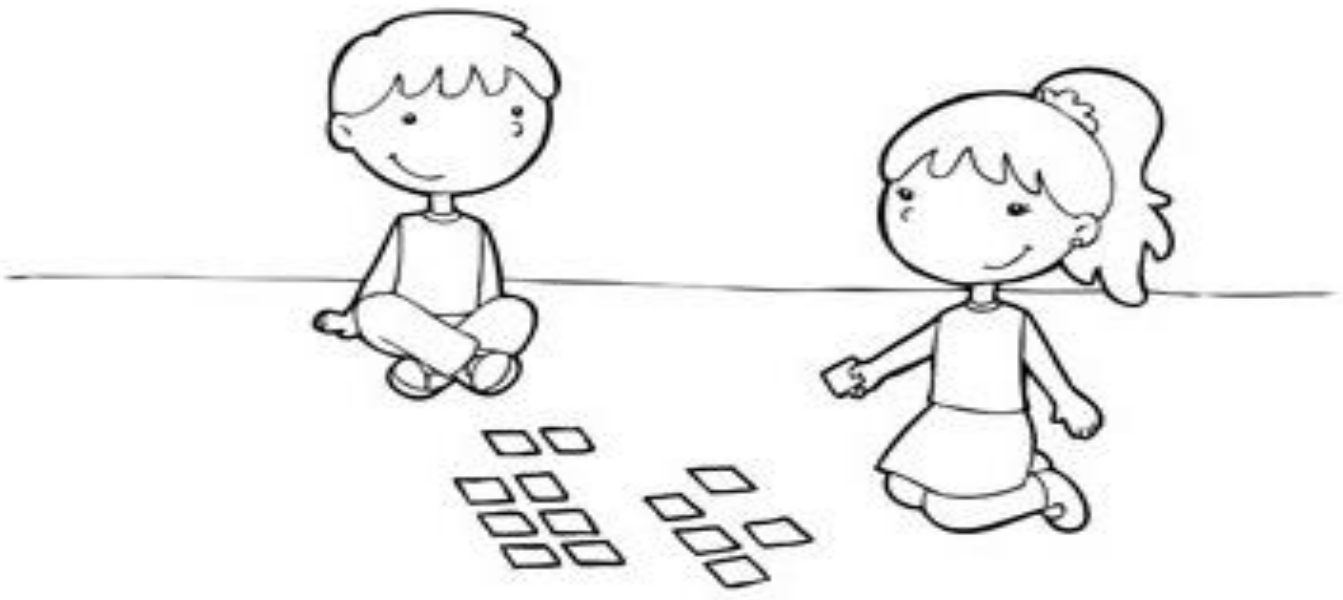
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: letra inicial







Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: letra inicial

O	OVO	P	PENTE
Q	QUEIJO	R	RATO
S	SINO	T	TELEVISOR
U	UVA	V	VELA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: letra inicial





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória: letra inicial

Recorte as cartas e convide dois ou três colegas para jogar. Sigam as regras do jogo da memória.





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Diagrama das profissões

LOCALIZE ESTAS PROFISSÕES NO DIAGRAMA, CIRCULANDO CADA PALAVRA.



MÉDICO



PROFESSOR



GARI



LAVRADOR

A	Q	D	G	P	O	L	I	C	I	A	L	H	T	H
F	H	M	É	D	I	C	O	I	P	H	A	H	P	K
G	P	U	Z	H	Y	E	A	J	Ç	K	V	T	H	L
R	E	E	P	D	G	A	R	I	E	I	R	W	G	R
H	S	D	T	D	E	N	T	I	S	T	A	Q	D	S
J	C	F	S	E	K	A	T	L	G	E	D	C	A	Y
I	A	G	H	O	E	W	G	Ç	H	S	O	V	D	N
O	D	Z	P	R	O	F	E	S	S	O	R	T	D	D
B	O	M	B	E	I	R	O	W	E	F	S	O	G	D
A	R	H	E	Ç	R	T	K	H	D	S	B	Ç	T	J



DENTISTA



BOMBEIRO



POLICIAL



PESCADOR



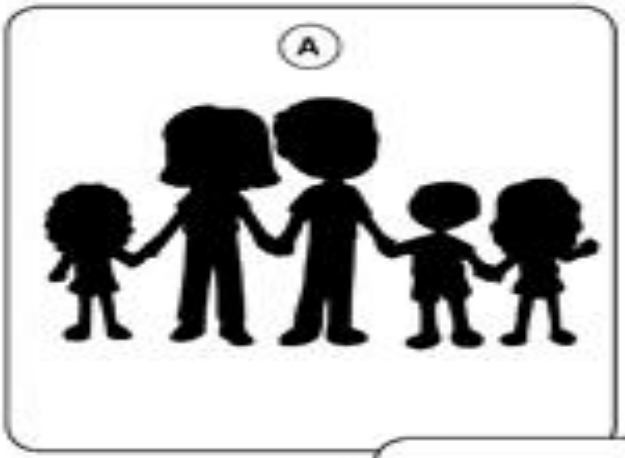
Simone Helen Drumond Ischkanian

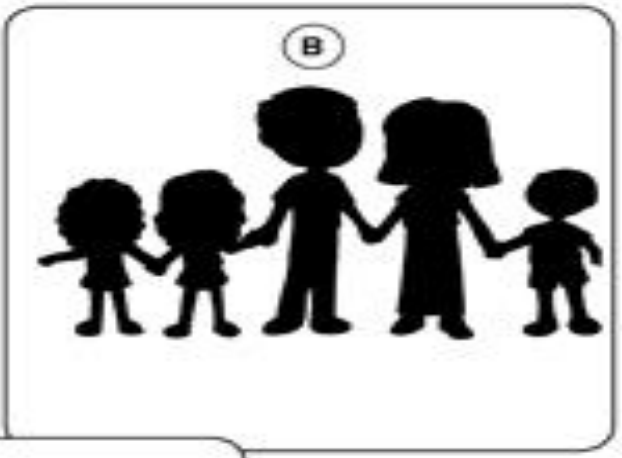
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

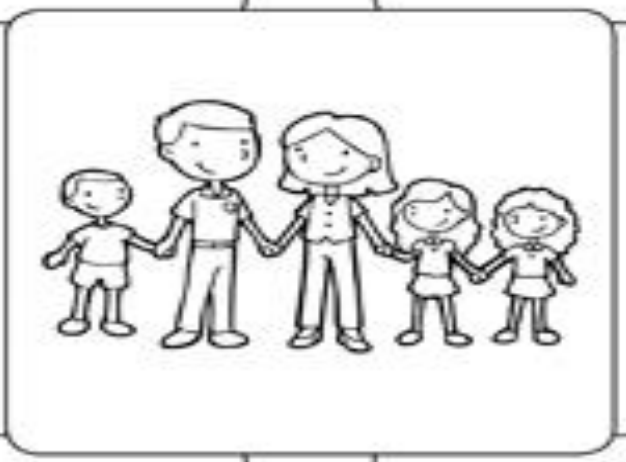
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

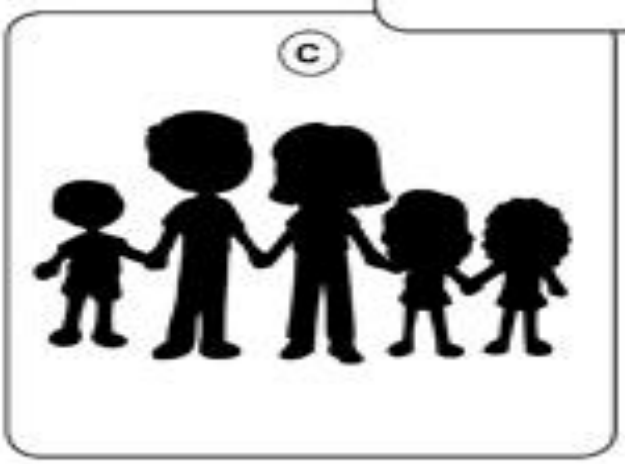
A sombra da família

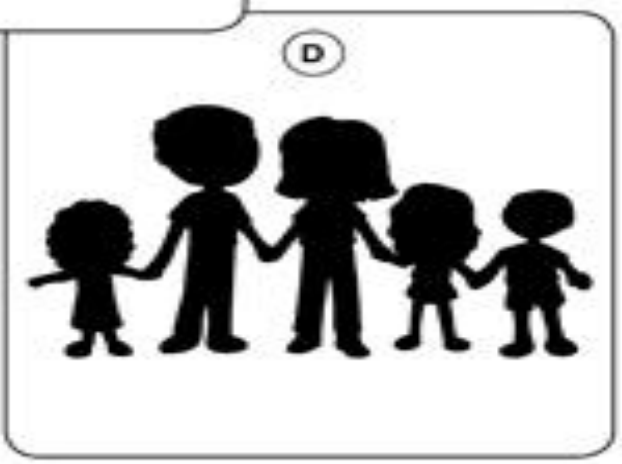
QUAL SOMBRA PERTENCE A ESTA FAMÍLIA?













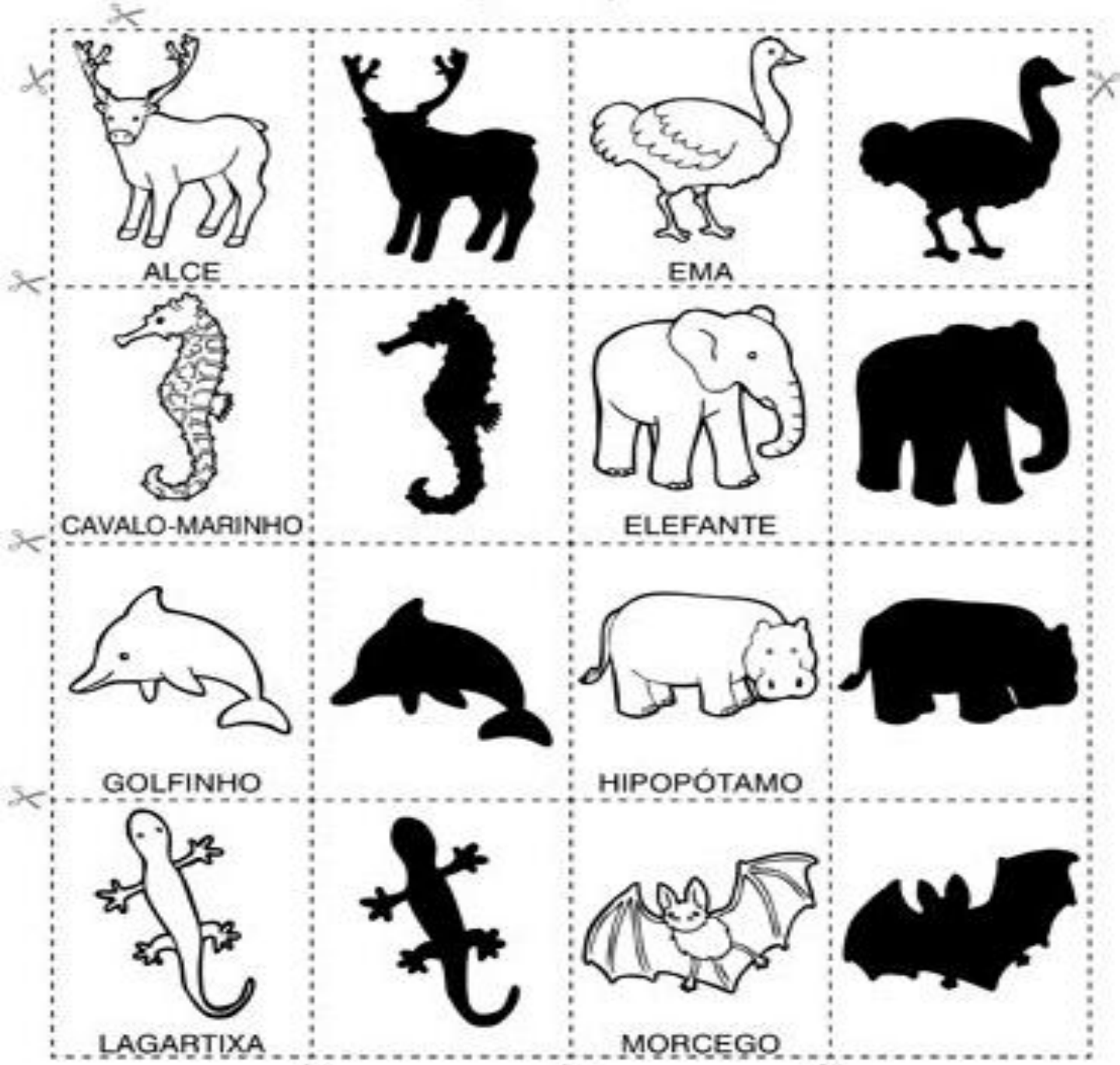
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da sombra

(ANIMAIS)





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

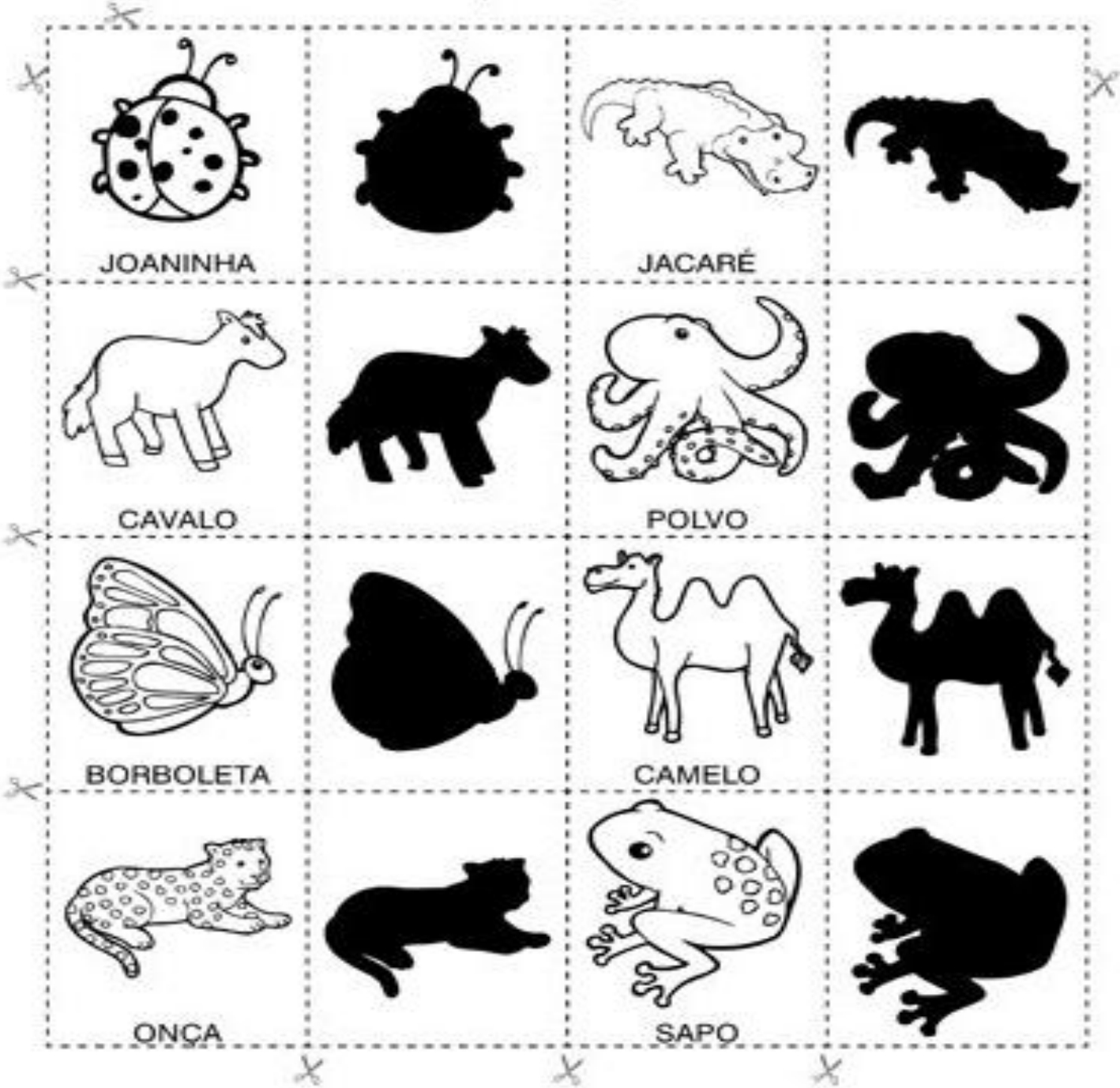
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da sombra

(ANIMAIS)





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo "O que é, o que é?"

4 O QUE É, O QUE É QUE MAIS PESA NO MUNDO?


HIPOPÓTAMO


BALANÇA


ELEFANTE

5 O QUE É, O QUE É QUE TEM DENTES, MAS NÃO PODE COMER?


SABONETE


PENTE


ALGODÃO

6 O QUE É, O QUE É QUE TEM BOCA, MAS NÃO FALA. TEM BOTÃO, MAS NÃO É TELEVISÃO?


GELADEIRA


FOGÃO


MESA



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo "O que é, o que é?"

1 O QUE É, O QUE É QUE TEM BICO, MAS NÃO BICA. TEM ASA, MAS NÃO VOA?


GALINHA


BULE


GARFO

2 O QUE É, O QUE É QUE TEM COROA, MAS NÃO É REI. TEM ESPINHO MAS NÃO É PEIXE?

RAINHA


LARANJA


ABACAXI

3 O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS TIRA, MAIOR FICA?


BURACO


DINHEIRO


BARBA



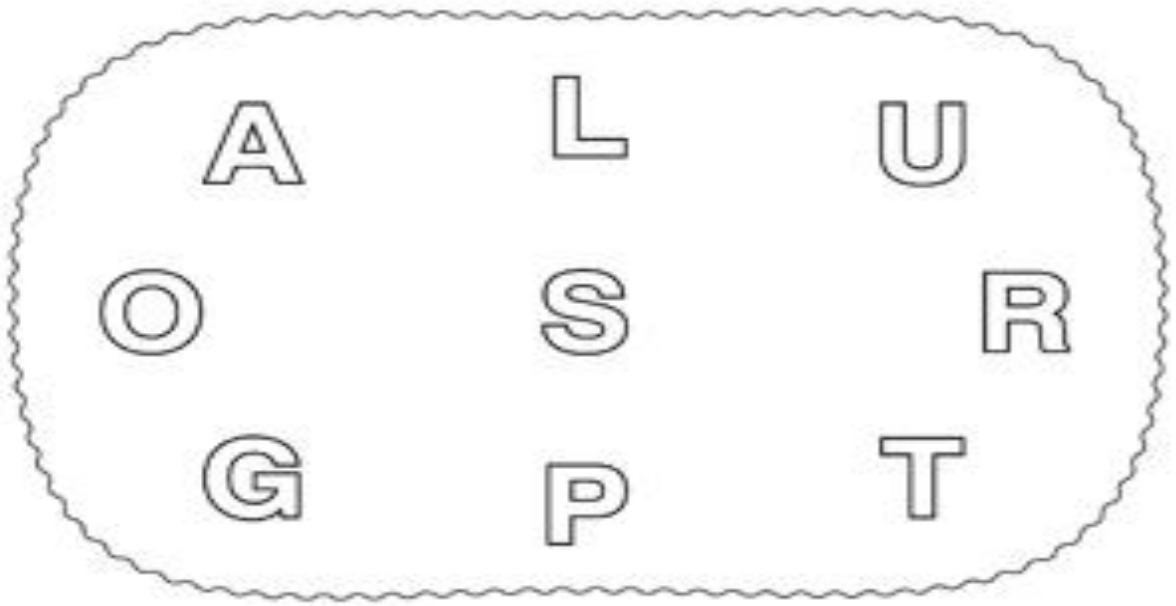
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Desafio das letras

USANDO APENAS ESTAS LETRAS, É POSSÍVEL ESCREVER O NOME DE PELO MENOS SEIS ANIMAIS.



JUNTE-SE COM UM COLEGA E DESCUBRA ALGUNS DESSES NOMES.

G		L		R			
G		T		P			
	A	P		T		T	



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

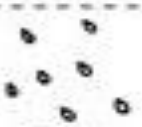
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Dominó das sílabas

 MÃO	 LO	 BO	 LE
 QUE	 RA	 TO	 BAN
 CO	 PIN	 CEL	 GAN
 SO	 FO	 GÃO	 AN
 JO	 NU	 VEM	 LU
 VA	 CHU	 VA	 LES
 MA	 BU	 LE	 CA
 JU	 POR		



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

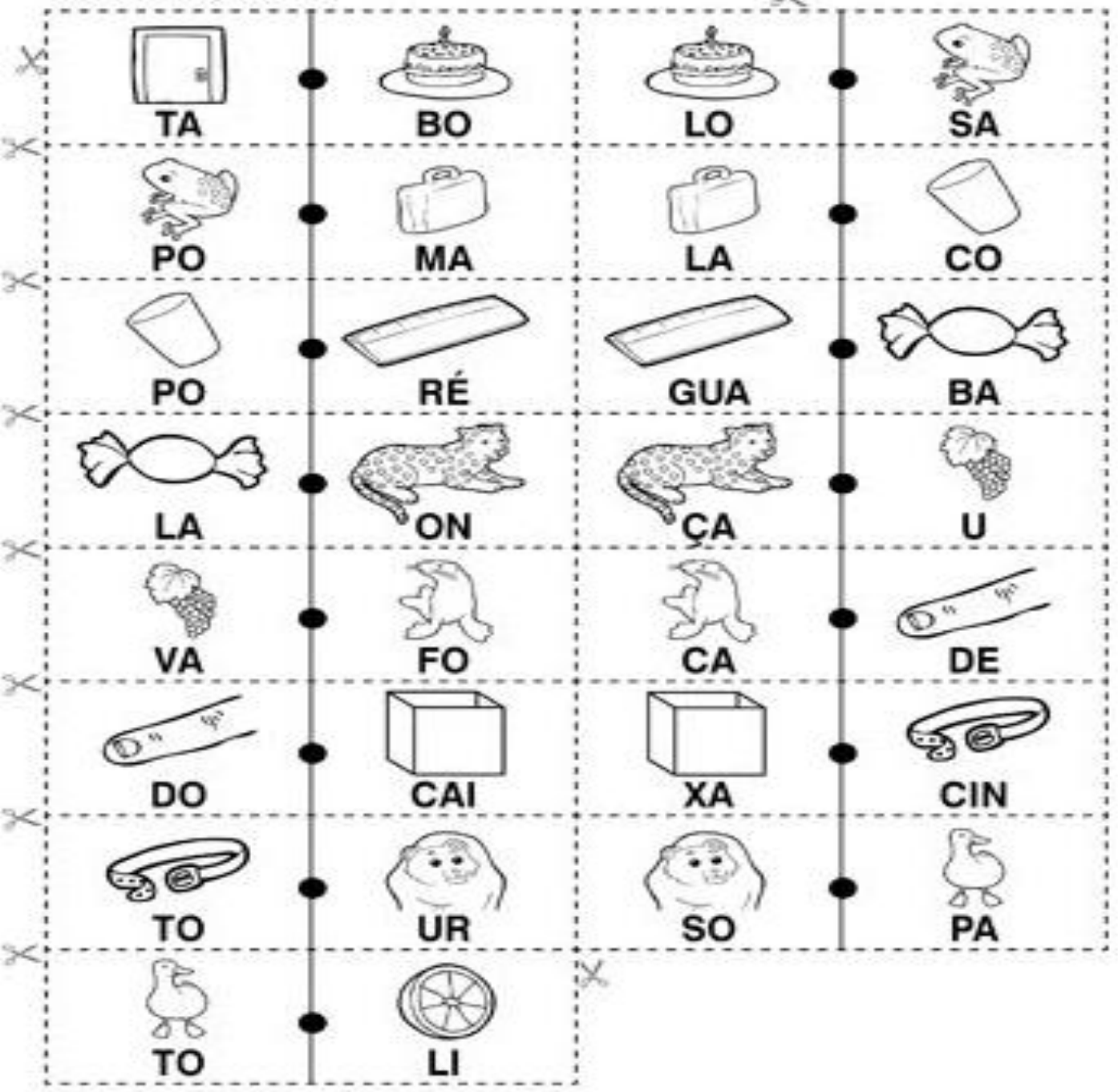
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Dominó das sílabas

PARA ESTE JOGO, VALEM AS MESMAS REGRAS DA PÁGINA 23 DESTE VOLUME.





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras



3ª LETRA	4ª LETRA	1ª LETRA	1ª LETRA	2ª LETRA
				

DANIEL



1ª LETRA	2ª LETRA	1ª LETRA	2ª LETRA	4ª LETRA
				

CIBELE



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

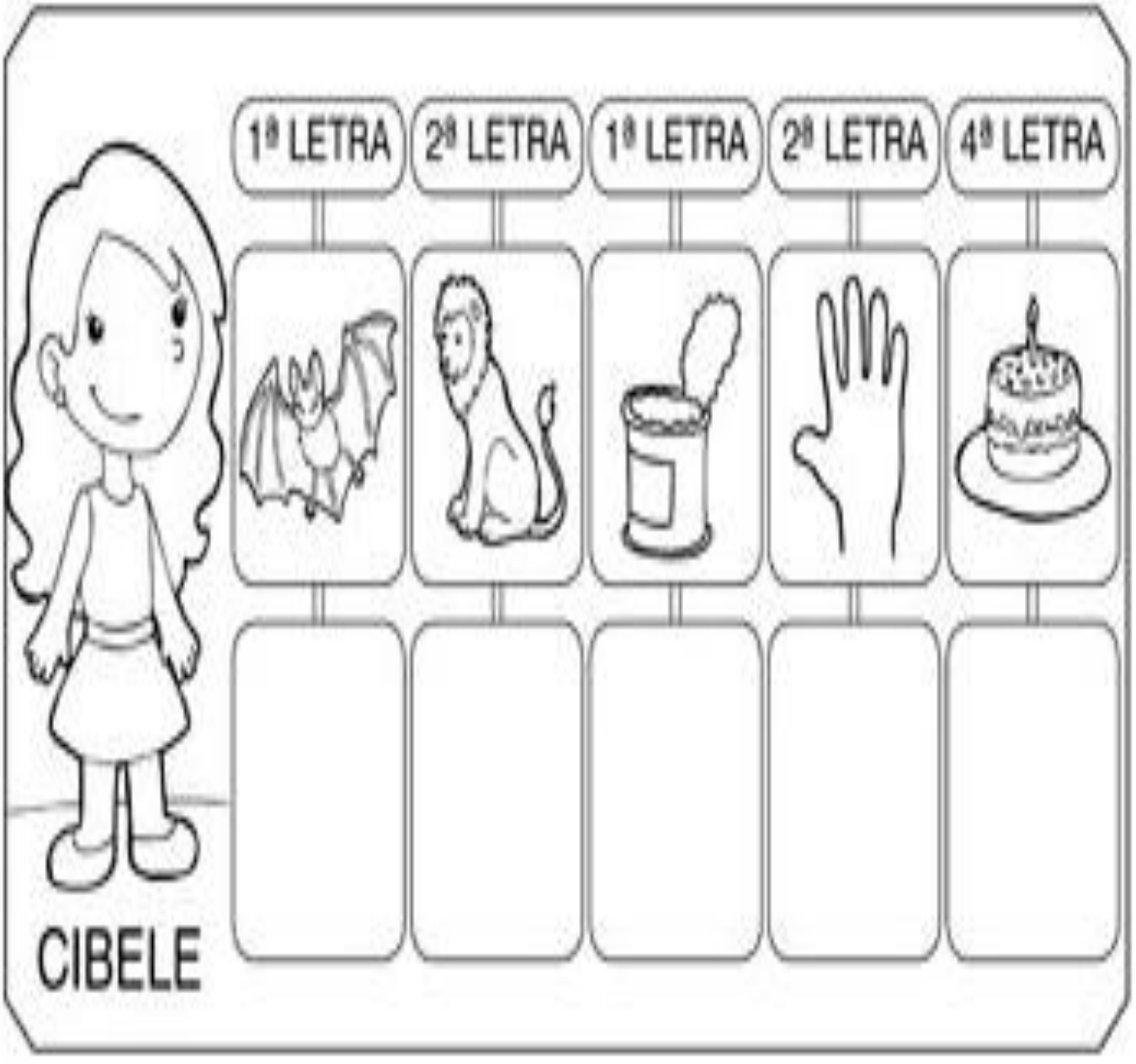
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras



DANIEL

3ª LETRA	4ª LETRA	1ª LETRA	1ª LETRA	2ª LETRA
				



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

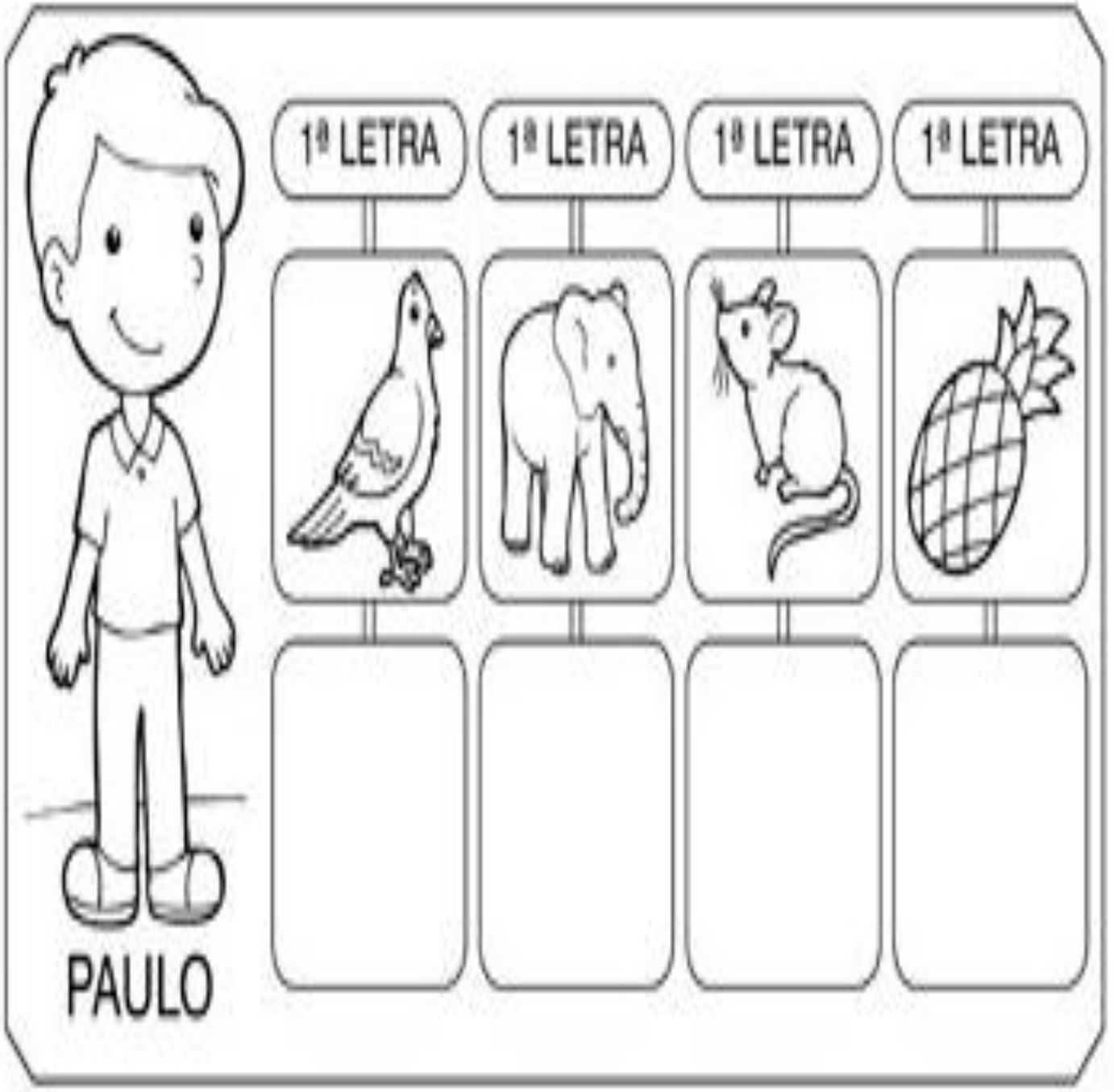
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras





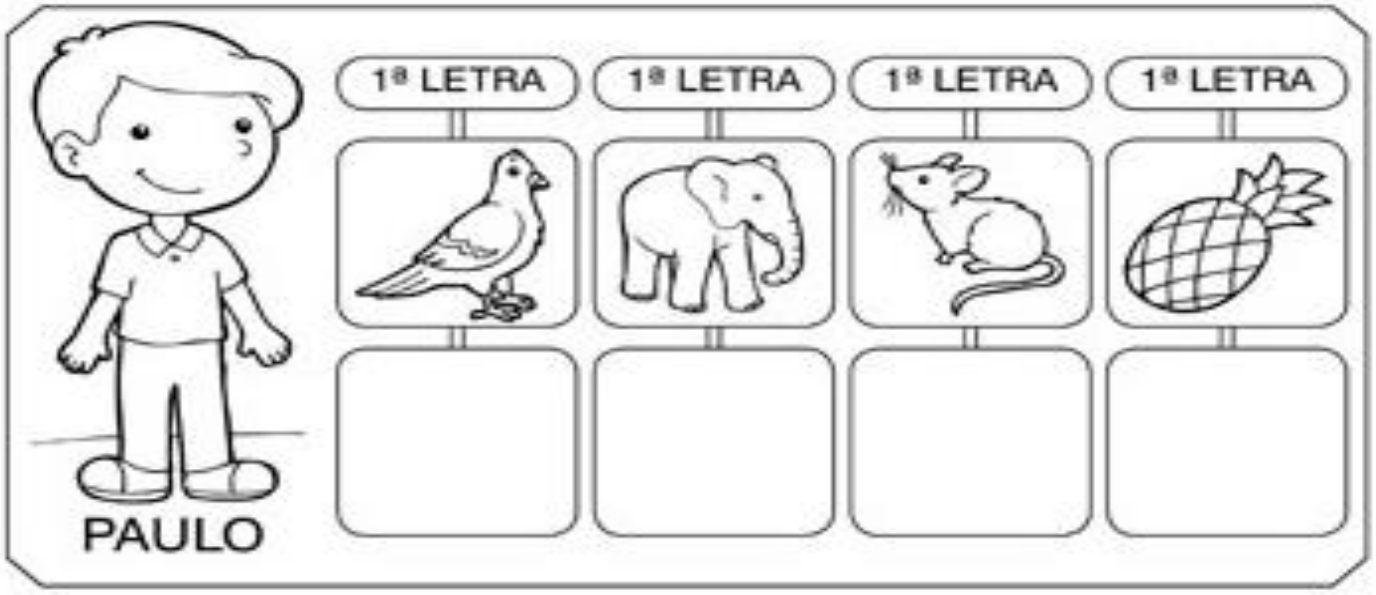
Simone Helen Drumond Ischkanian

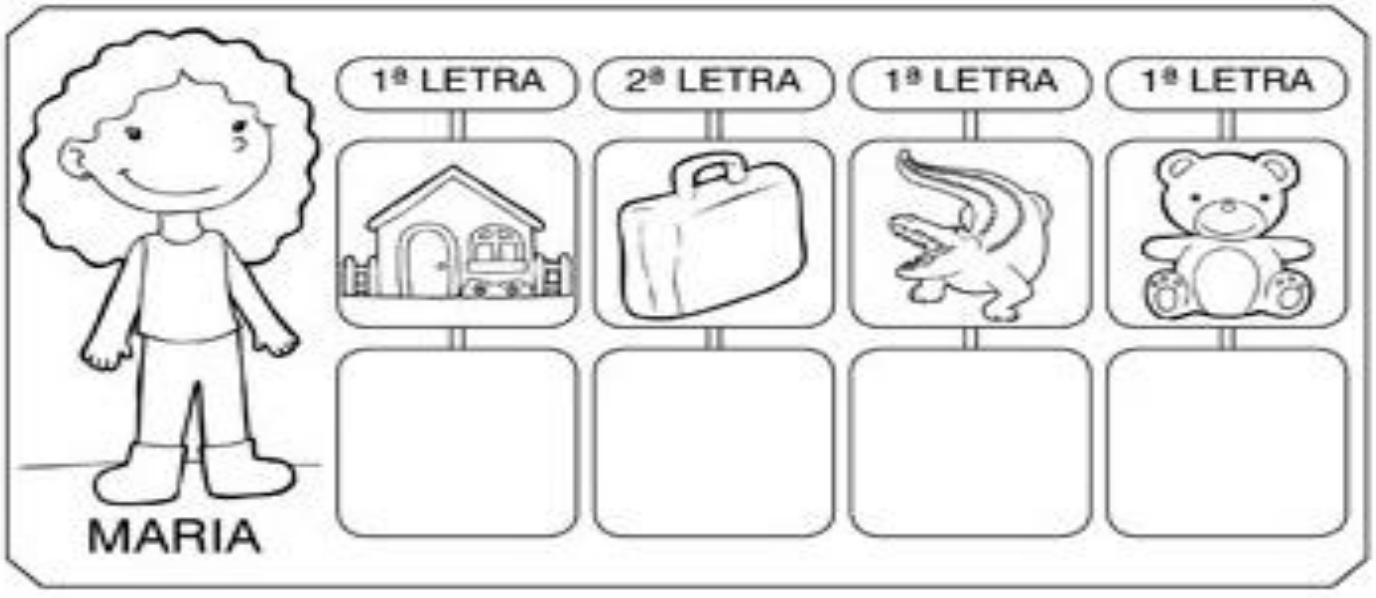
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Decifrando palavras

DESCUBRA A FRUTA PREDILETA DE CADA UMA DESTAS CRIANÇAS. PARA ISSO, SIGA AS PISTAS.







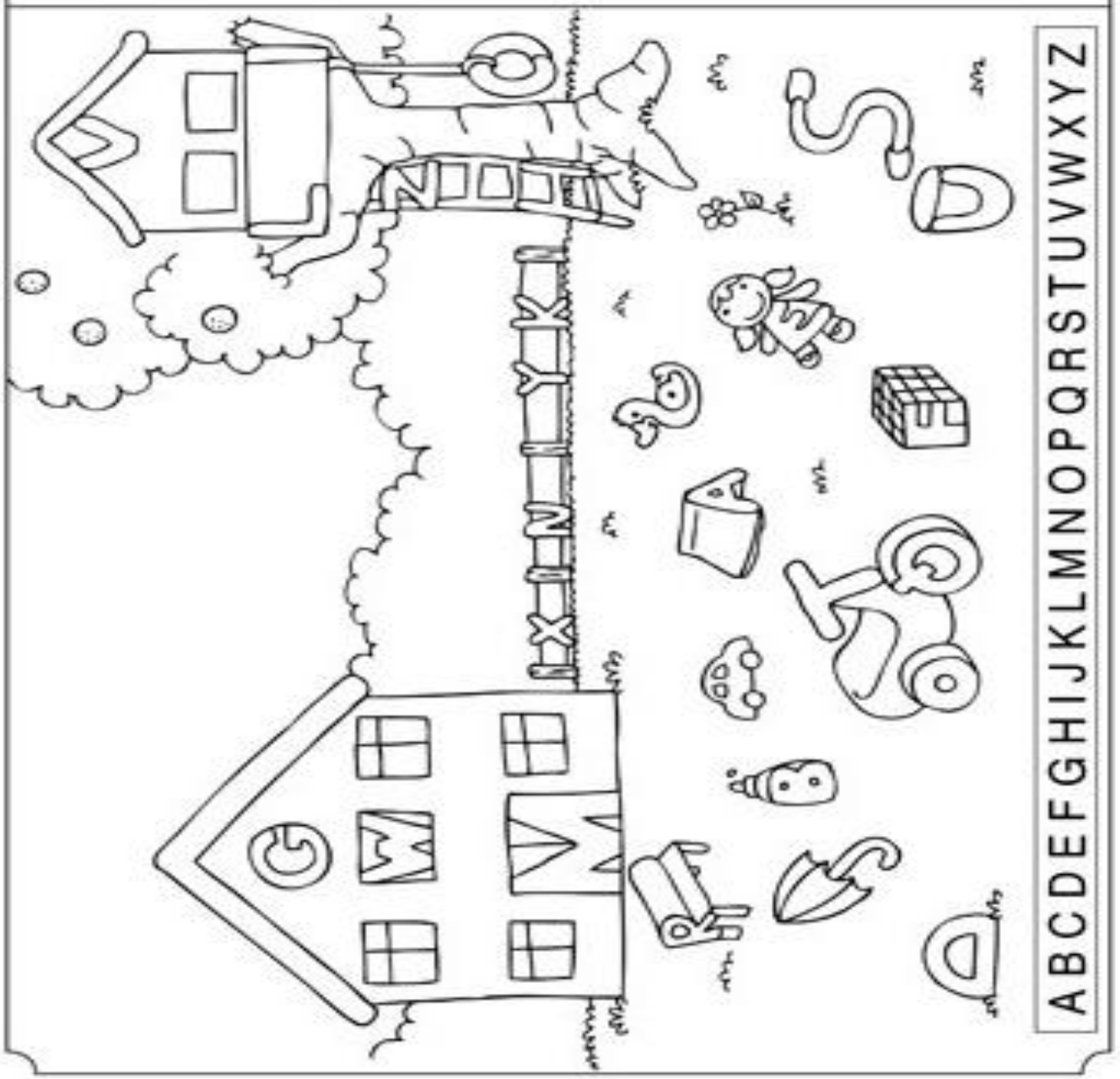
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Desafio do alfabeto

DUPLA 2





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

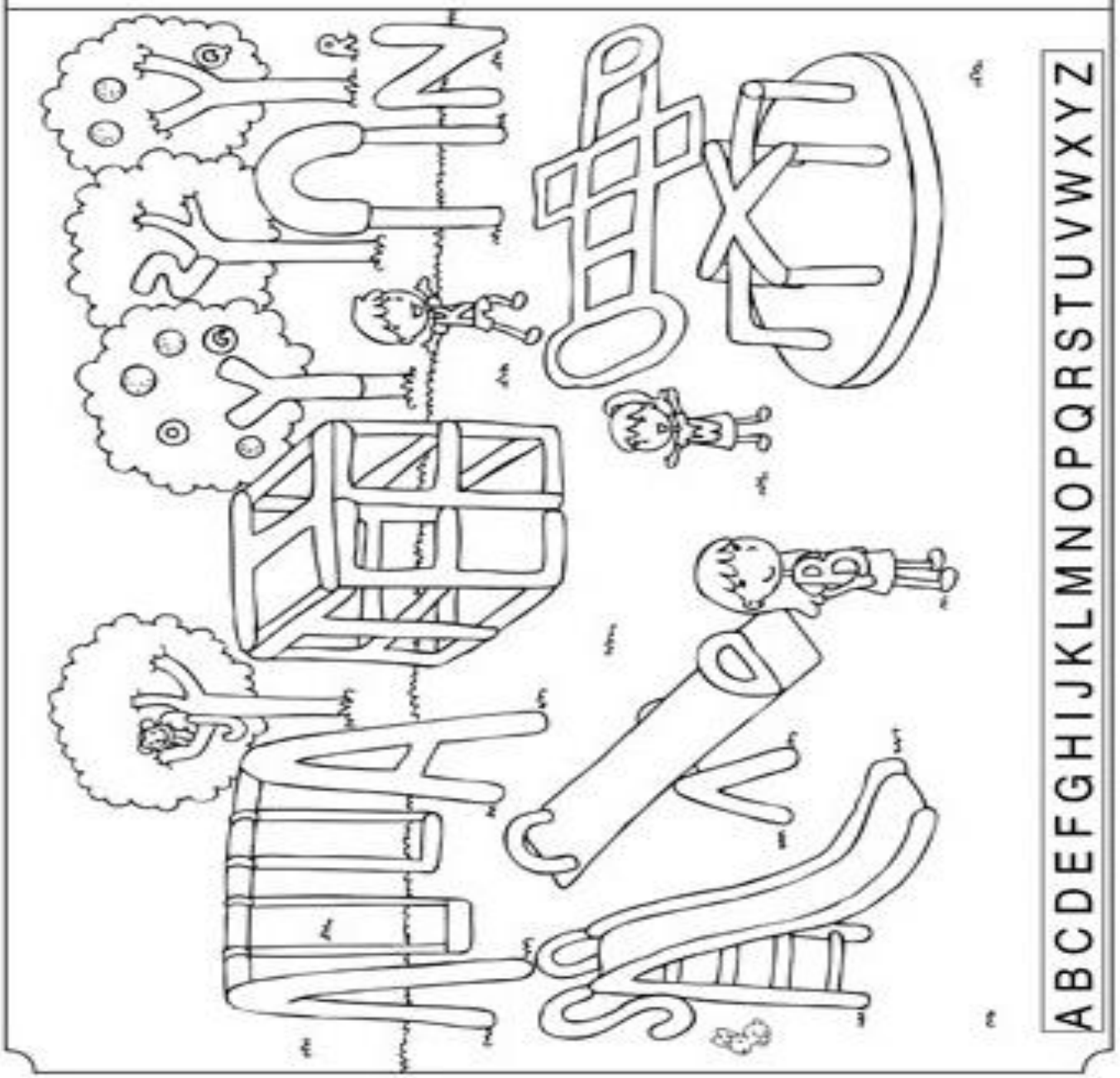
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Desafio do alfabeto

DUPLA 1





Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)



OVELHA
ovelha

U u



U u



UNHA
unha

A a



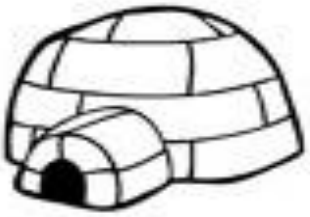
A a

E e



E e

I i



I i



AVIÃO
avião



ESQUILO
esquilo



IGLU
iglu



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

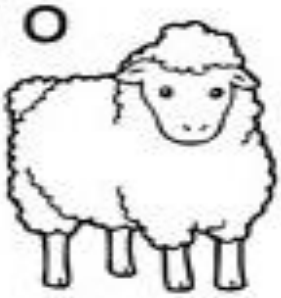
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

U u  U u	A a  A a	E e  E e
 UVA uva	 ARARA arara	 ESPELHO espelho
I i  I i	 IGUANA iguana	O o  O o



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

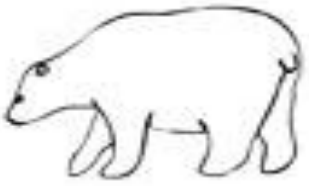
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)



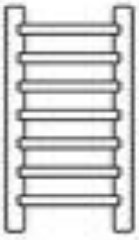
URSO
urso

A a



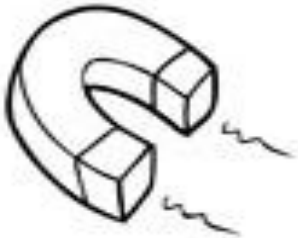
A a

E e



E e

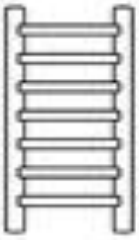
I i



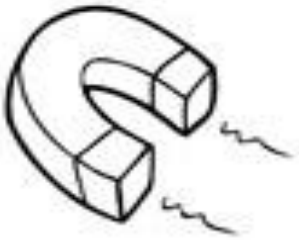
I i



ABACATE
abacate



ESCADA
escada



ÍMÃ
ímã

O o



O o



OCA
oca



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

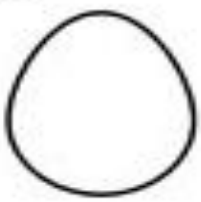
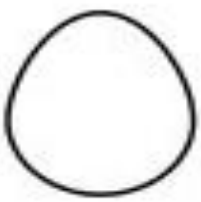
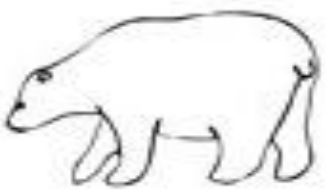
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

A a  A a	E e  E e	I i  I i
 ABELHA abelha	 ELEFANTE elefante	 IGREJA igreja
O o  O o	 OVO ovo	U u  U u



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

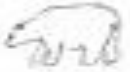
Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Dominó das vogais

A  ABELHA	E  ELEFANTE	E  ESQUILO	I  IGUANA
I  IGREJA	O  OVO	O  OVELHA	U  URSO
U  URUBU	A  ABACAXI	A  ARANHA	E  ESCADA
E  ESPIGA	I  IGLU	I  ÍNDIO	O  ONÇA
O  OSSO	U  UVA	U  URNA	A  APITO
A  AQUÁRIO	E  ESPELHO	E  ESCOVA	I  ÍMÃ
I  ILHA	O  ÔNIBUS	O  ORELHÃO	U  UMBIGO
U  UNHA	A  ALHO		



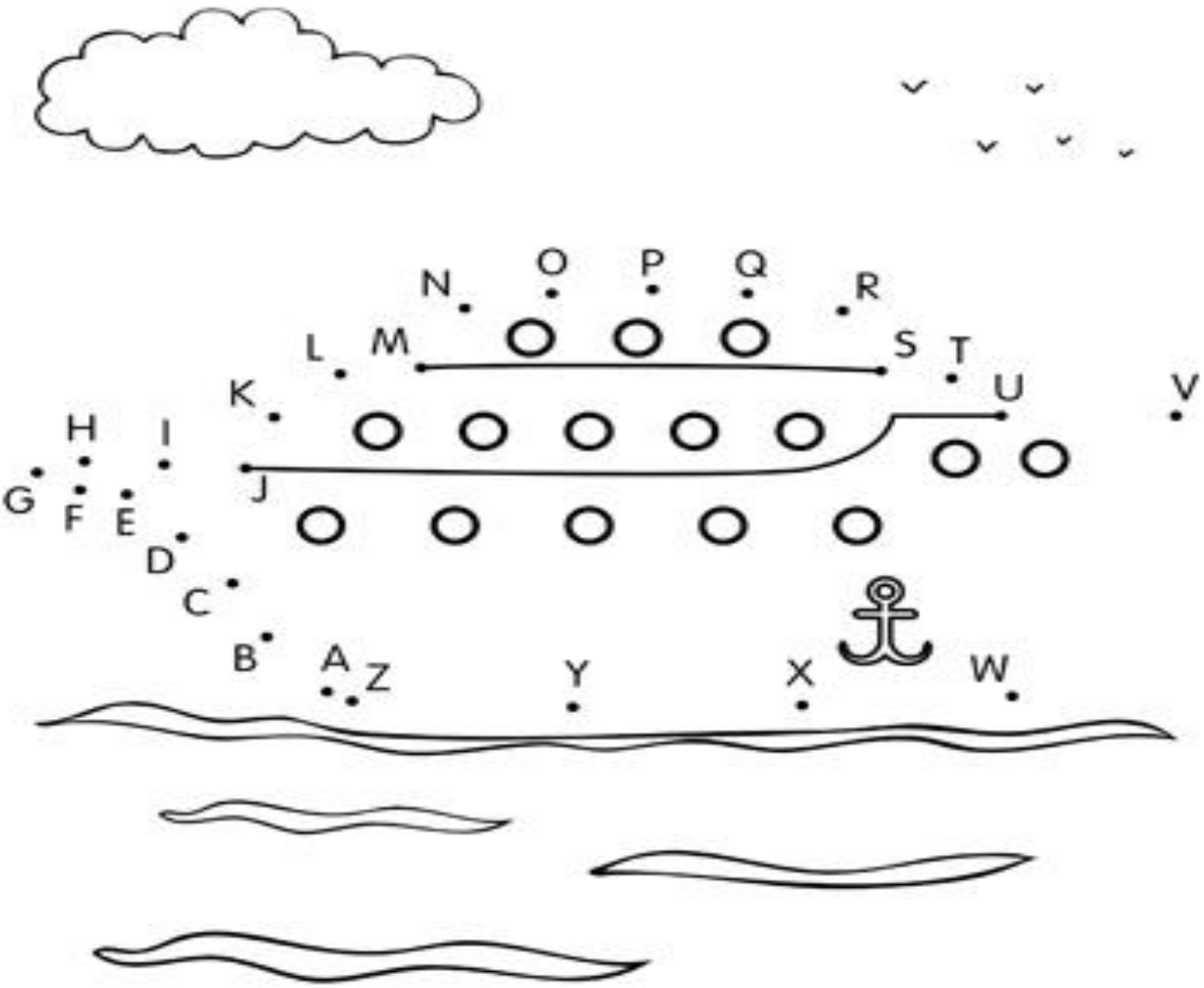
Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Ligue-letras

LIGUE AS LETRAS NA MESMA ORDEM DO ALFABETO E APARECERÁ UM MEIO DE TRANSPORTE.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Transportando letras

TRANSPORTE PARA O ALFABETO AS LETRAS QUE APARECEM NA SOPA DE LETRINHAS.



A B ◯ D ◯ F G H I

J ◯ L M N O ◯ Q

R S ◯ U ◯ ◯ X Y ◯



Simone Helen Drumond Ischkanian

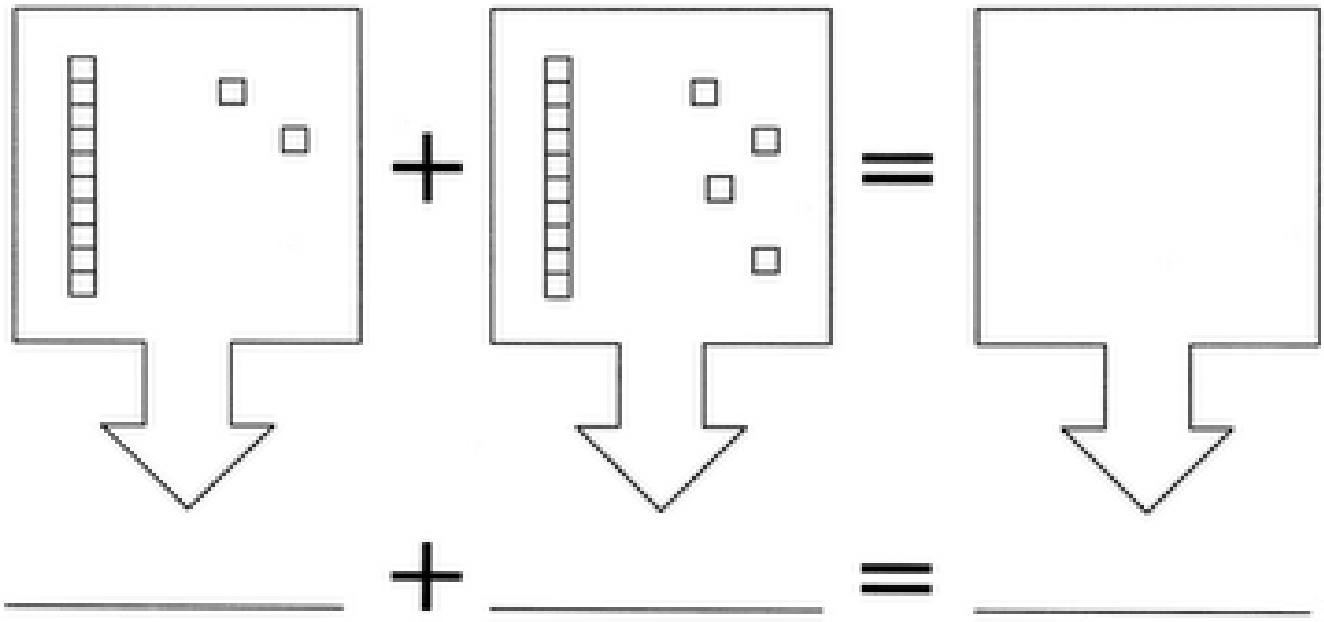
Escola: _____

Professor (a): _____

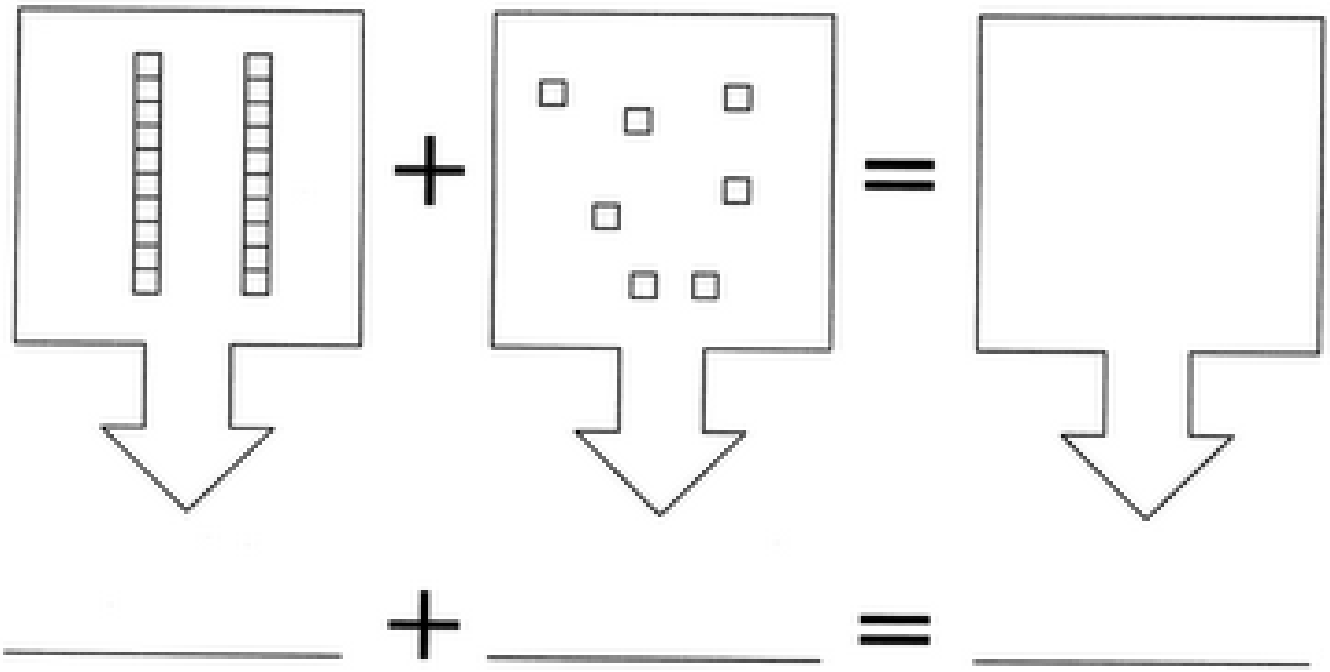
Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN



_____ + _____ = _____



_____ + _____ = _____



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

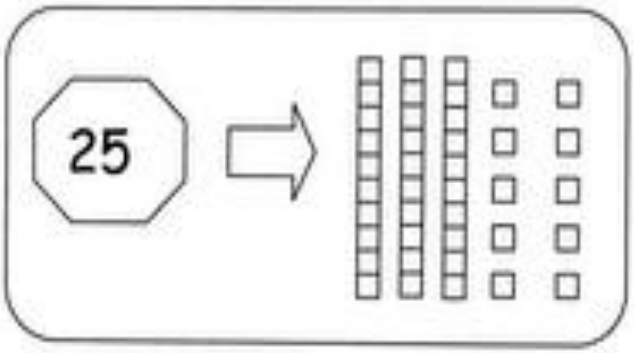
Aluno (a): _____

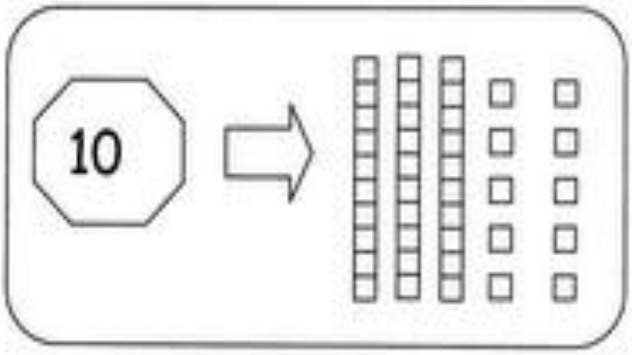
Série: _____ Turma: _____

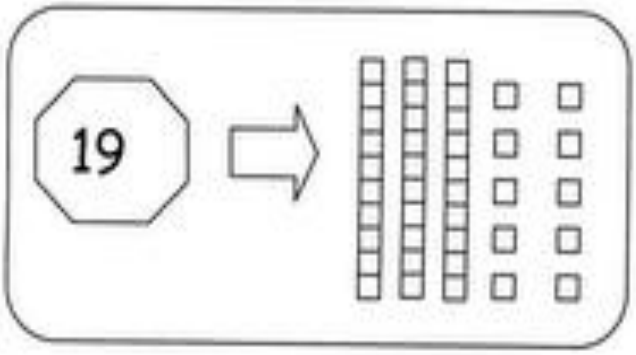
PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

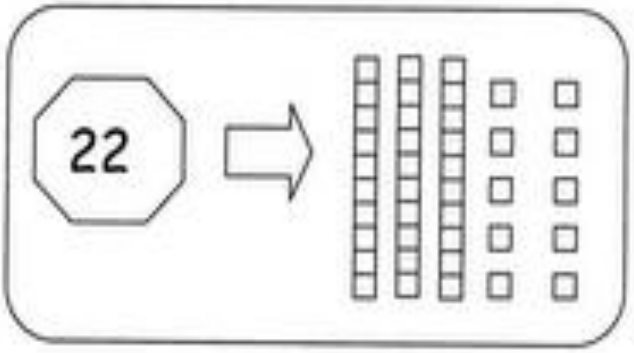
TRABALHANDO COM MATERIAL DOURADO

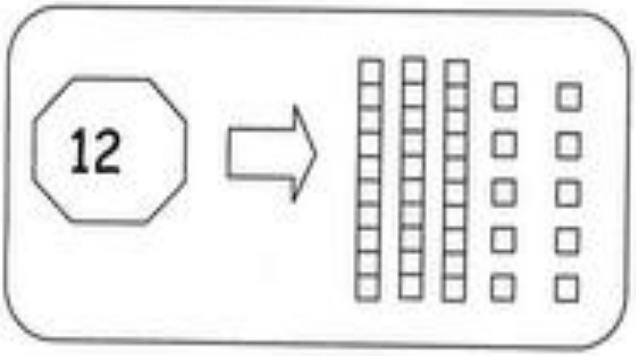
* Pinte as barrinhas e os cubinhos do "Material Dourado" necessários para representar o numeral indicado:

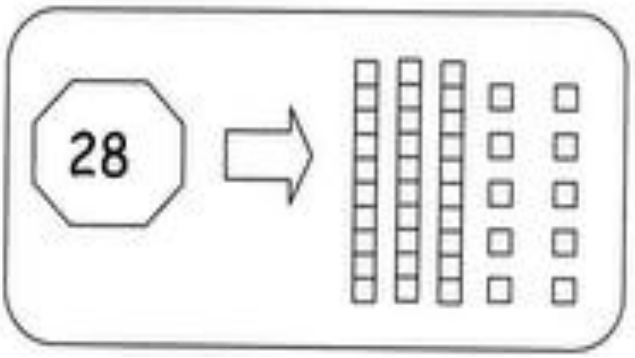












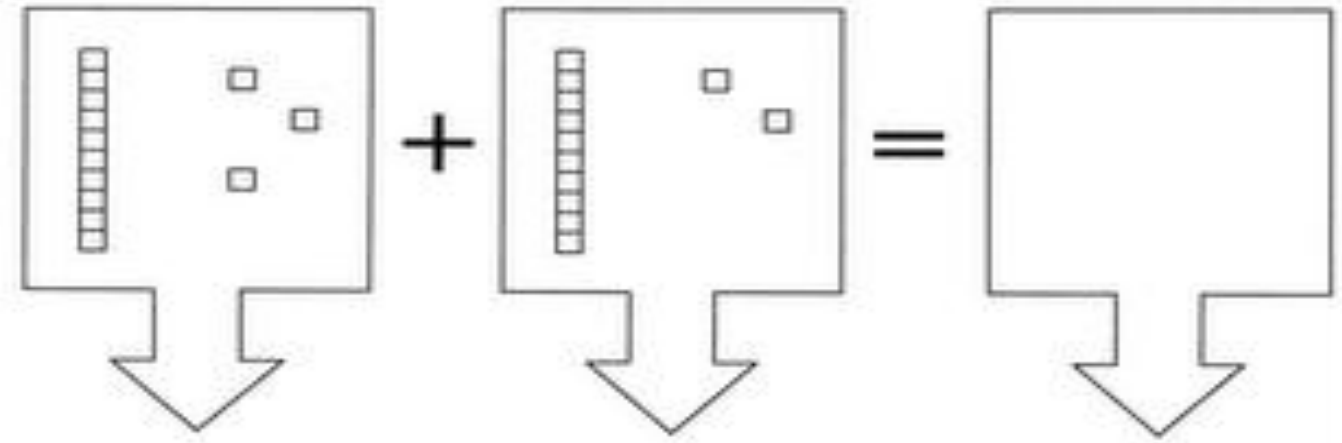


Simone Helen Drumond Ischkanian

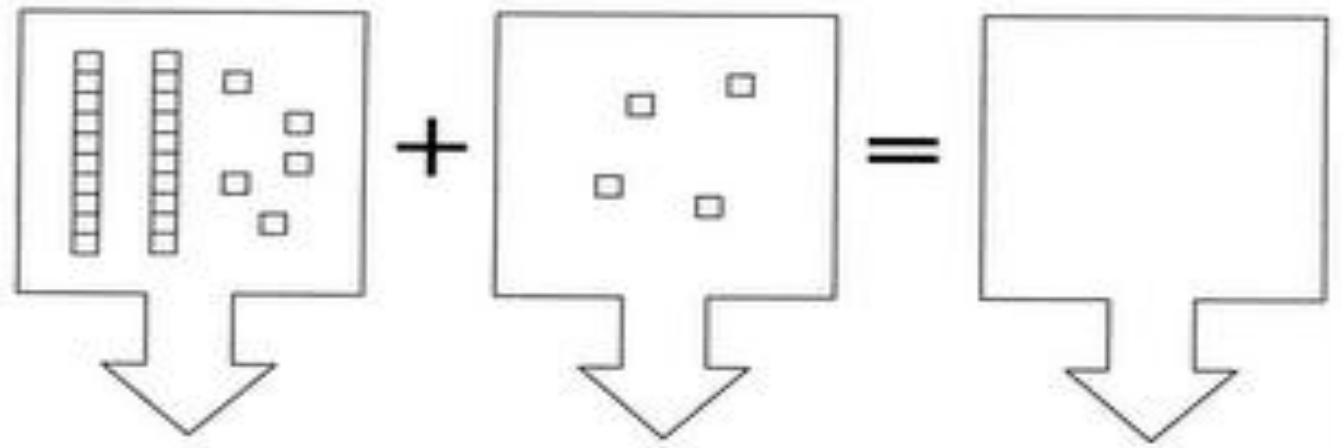
Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

RESOLVENDO OPERAÇÕES COM O "MATERIAL DOURADO"



_____ + _____ = _____



_____ + _____ = _____



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____

Professor (a): _____

Aluno (a): _____

Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Vamos escrever em numerais e por extenso as representações com o Material Dourado:



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Para estudar:
DEZENAS EXATAS

/	10 dez
//	20 vinte
///	30 trinta
////	40 quarenta
/////	50 cinquenta
//////	60 sessenta
///////	70 setenta
////////	80 oitenta
/////////	90 noventa



Simone Helen Drumond Ischkanian

Escola: _____
Professor (a): _____
Aluno (a): _____
Série: _____ Turma: _____

PROJETO: MARIA MONTESSORI - A CONSTRUIÇÃO DO CONHECIMENTO A PARTIR DAS EXPERIÊNCIAS LÚDICAS POR SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

Leia, escreva em números e represente em Material Dourado:

Sete	
Cinco	
Oito	
Um	
Três	
Seis	
Quatro	
Dois	
Nove	
Dez	