ATIVIDADES PARA CASA - 2ª ETAPA- PARCIAL

CONTEÚDO PEDAGÓGICO.

(DÉCIMA TERCEIRA SEMANA)

**OBJETIVOS:**

As atividades propostas têm como objetivo estimular o desenvolvimento integral das crianças trabalhando o cognitivo, físico e socioemocional a fim de proporcionar também uma maior interação entre a família.

**ROTINA DIÁRIA**

ORIENTAÇÃO AOS SENHORES PAIS/RESPONSÁVEIS:

1º-Leitura/ conversa sobre os combinados e regras;

2º-Roda de conversa;

Comece falando informalmente sobre assuntos do cotidiano ou curiosidades pessoais a criança. A ideia é aproximar os pais do objeto do conhecimento em si - no caso, a própria conversa. Exemplos: como foi seu dia, falar sobre os membros da família, amiguinhos da escola, escolha do nome da criança, falar sobre a cidade etc.

3º- Cantigas de Roda;

A musicalização com as cantigas de roda pode ser feita pelos pais/responsáveis resgatando as músicas que conhecem de sua infância ou por intermédio do uso de recursos digitais como CDs, DVDs ou vídeos:

Link de sugestão:

https://www.youtube.com/watch?v=V8JU4Q7hKe8.

4º- Faça a Leitura diária do Alfabeto e dos números com as crianças:

5º- Realização das atividades pedagógicas:

Orientações:

1-Está é a letra m;

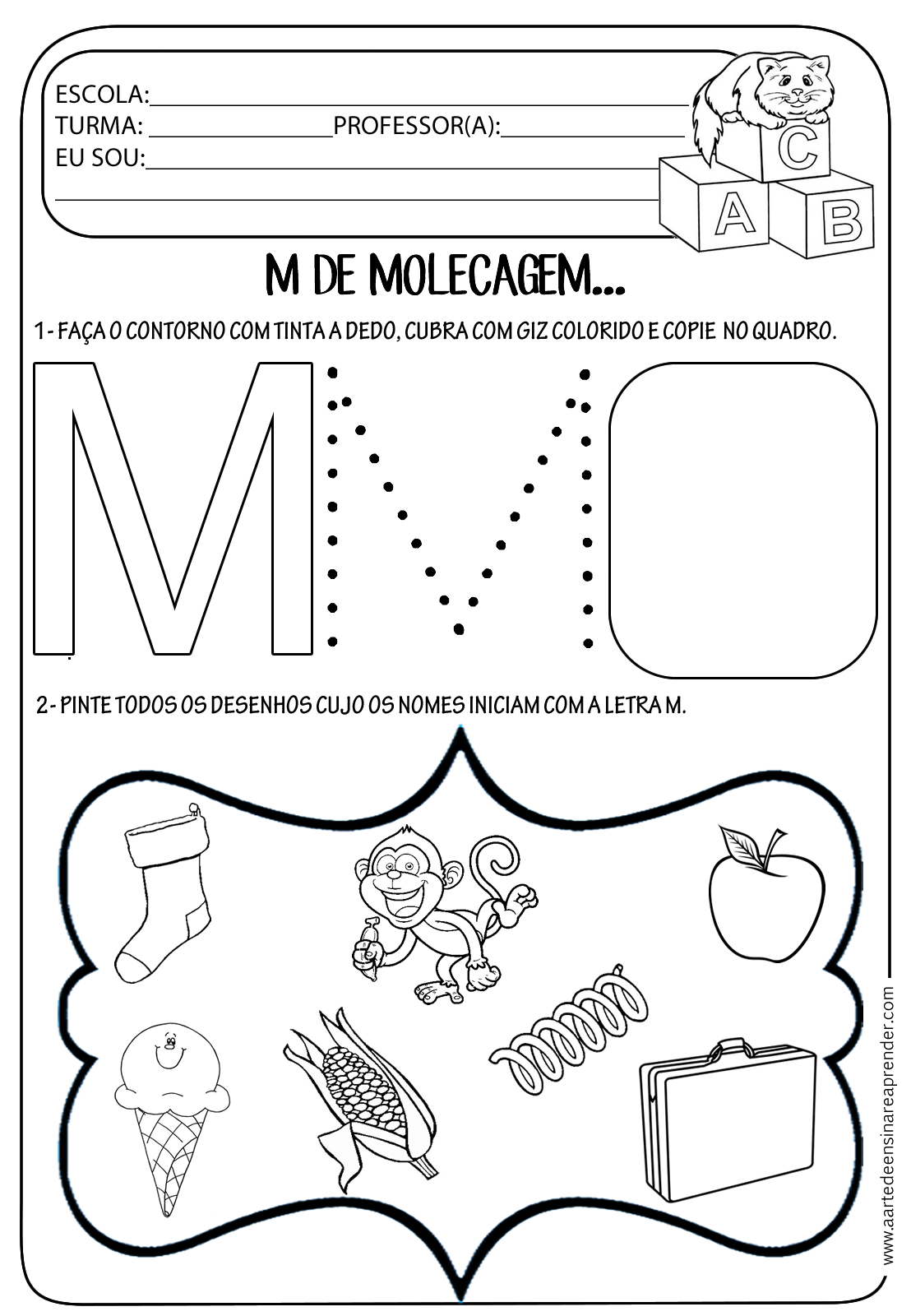
2-Faça o contorno da letra m com tinta a dedo ou guache da cor disponível em casa;

3-Cubra com giz de cera da cor escolhida pela criança o traçado da letra m;

4-Copie no quadro com o lápis de escrever o traçado da letra m;

5-Pinte todos os desenhos cujo os nomes começa com a letra m, de lápis de cor;

6- Demostra para a criança objetos e roupas ou frutas que tenha disponível em casa para a criança manusear.



Orientações:

1. Vamos trabalhar com a família da letra M;
2. Ler as sílabas de maneira pausada para a criança assimilar todo o conteúdo apresentado;
3. Mostrar a imagem e falar o nome da figura de maneira pausada para a criança associar o som da silaba à palavra escrita.
4. Questione a criança qual é a letra inicial da palavra;
5. Complete as palavras com o som inicial, use lápis de escrever;

6- Pintar as ilustrações da atividade com lápis de cor.



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Data:** |
| **Escola:** | **Professora:** |

**ASSISTA A HISTÓRIA “A ÁRVORE SEM FOLHAS”**



LINK DO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=u9LvPACZQCw

|  |
| --- |
| **FAÇA UM LINDO DESENHO DA HISTÓRIA ABAIXO:** |

**SUGESTÃO DE BRINCADEIRAS PARA A FAMÍLIA.**

**Batata quente:**  
Com uma bola em mãos, as crianças devem estar dispostas em um círculo. Elas podem estar de pé ou sentadas, tanto faz. Uma delas deve estar fora da roda e com os olhos tampados. Ela deve cantar “Batata quente, quente, quente, quente…” em diferentes velocidades para que as outras passem a bola. Quando ela disser “queimou”, quem estiver com a bola em mãos é eliminado.

**Passa anel:**  
Um dos jogadores será o passador do anel. Com o objeto entre as palmas da mão, a criança deve passar suas mãos entre as dos participantes, que devem estar posicionados lado a lado ou em círculo. O passador deve fazer isso quantas vezes quiser, mas em uma delas deve deixar o anel. Quando acabar, ele pergunta a outro jogador com quem ficou o objeto. Se a pessoa acertar, os papéis são invertidos. Se não, tudo continua igual.

**Telefone sem fio:**

As crianças devem ficar em círculo ou enfileiradas. A primeira cria uma mensagem e fala no ouvido da próxima. A mensagem vai passando adiante, cada um dizendo aquilo que entendeu. O último participante deve dizer, em voz alta, o que ouviu. Se estiver correto, o criador da mensagem vai para o fim.

**Morto-vivo:**  
Coloque as crianças em uma fila. Uma delas (que precisa estar fora da fila) ou você mesmo, fica de frente. Quando disser “morto”, elas devem se abaixar. E quando for “vivo”, elas precisam estar de pé. O condutor deve ir alternando as palavras e a velocidade. Quem errar, está fora da brincadeira.

**Estátua:**

Uma das crianças é escolhida como o chefe e as outras devem estar posicionadas de frente para ele. O chefe designa qual será a estátua. Pode ser de cachorro, passarinho, gato, cobra… então, quem está no comando escolhe a estátua mais bonita, mais feia ou mais engraçada. Pode-se também colocar uma música para tocar e quando o chefe aperta o stop, todos param! O chefe vai a cada jogador e os provoca. Quem se mexer, perde!

**Recadinho das Educadoras:**

**Querida criança!**

**Logo tudo isso vai passar e estaremos juntos novamente. Saudade de vocês. ❤**