ATIVIDADES PARA CASA

2ª ETAPA

CONTEÚDO PEDAGÓGICO

(DÉCIMA QUARTA 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 à 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 numerais com as crianças;

5º Realização das atividades pedagógicas.

Orientações:

1. Cantar a música - Seu Lobato tinha um sítio ia-ia-ô!
2. Para assistir a música do seu Lobato - Link:<https://www.youtube.com/watch?v=lEmoOncDABY>;
3. Realizar a atividade.

Orientações:

1. Está é a letra N;
2. Faça o contorno da letra N com tinta a dedo ou guache;
3. Cubra com giz de cera o traçado da letra N;
4. Copie no quadro com o lápis de escrever o traçado da letra N;
5. Pinte todos os desenhos cujo os nomes começam com a letra N de lápis de cor;
6. Mostrar à criança objetos, roupas ou frutas cujo nome inicie com N;

Orientações:

1. Vamos trabalhar com a família da letra M;
2. Leia as sílabas pausadamente para que a criança estabeleça relação entre o som e a representação gráfica;
3. Questionar a criança: Qual é a letra inicial da palavra?;
4. Completar as palavras com a letra que representa o som inicial com lápis de escrever;
5. Pintar as ilustrações da atividade com lápis de cor.



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

**ASSISTA A HISTÓRIA “O PRÍNCIPE COM ORELHAS DE BURRO” EM SEGUIDA, REALIZE A ATIVIDADE:**



|  |
| --- |
| **Faça um desenho sobre a história:** |

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

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

**Atividade.**

Orientações:

1. Circule os personagens que fazem parte da história;
2. Pinte os personagens com lápis de cor.
3. Pinte onde ocorreu a história.

**Uma imagem contendo traçado

Descrição gerada automaticamente**

**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. ❤**