Atividades para casa.

CONTEÚDO PEDAGÓGICO.

SEGUNDA ETAPA (SÉTIMA 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:

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:

Está é a letra P;

Fale o que começa com P;

Agora faça a atividade.

**SEGUNDA-FEIRA**

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Atividade retirada da internet.

**Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Atividade retirada da internet.

Está é a letra Q;

Fale o que começa com Q;

Agora faça a atividade.

**TERÇA-FEIRA**

Uma imagem contendo texto

Descrição gerada automaticamente

Atividade retirada da internet.

**Imagem em preto e branco com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Atividade retirada da internet.

Está é a letra R;

Fale o que começa com R;

Agora faça a atividade.

**QUARTA-FEIRA**

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Atividade retirada da internet.

**Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Está é a letra S;

Fale o que começa com S.

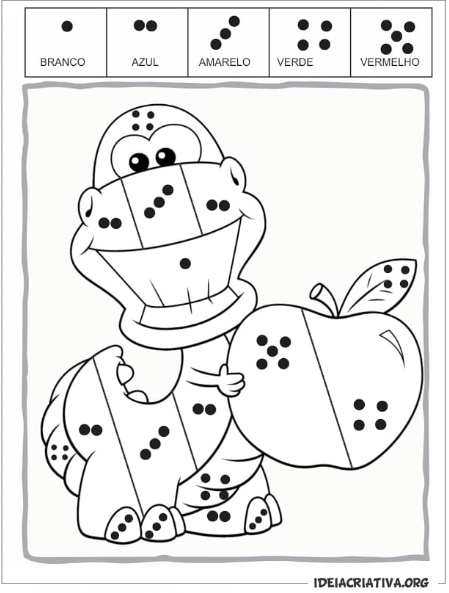
Agora faça a atividade.

**QUINTA-FEIRA**

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Atividade retirada da internet.

****

Pintar de acordo com a legenda.

Atividade retirada da internet.

**Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamenteSEXTA-FEIRA**

Atividade retirada da internet.

**Jogo dos sentidos.**

**Pintar e recortar as cartinhas para jogar (sugestão colar as cartas em papel grosso);**

**Pintar, montar e colar o dado;**

**Organizar os participantes em trios ou quartetos para a realização do jogo.**

**Regra do jogo:**

1 – Decidir a ordem de jogada de cada um.

2 – Deixar as cartas embaralhadas com a parte escrita voltada para baixo.

3 – Na sua vez, cada participante lança o dado e observa o sentido que sorteou.

4 – Em seguida, o participante retira uma carta do monte. Se ela apresentar o mesmo sentido sorteado no dado, o participante fica com a carta. Se apresentar sentido diferente, ele devolve a carta ao monte, colocando-a embaixo de todas.

5 – Todos os participantes, na sua vez, fazem essa mesma jogada até que não haja mais cartas sobre a mesa.

6 – Cada carta vale um ponto. Será considerado vencedor o participante que obtiver o maior número de pontos.



http://paraisodaalfabetizacao.blogspot.com



http://paraisodaalfabetizacao.blogspot.com



http://paraisodaalfabetizacao.blogspot.com

Conversar com a criança sobre a importância da higiene

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

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. Saudades de vocês.**