ATIVIDADES PARA CASA

2ª ETAPA

CONTEÚDO PEDAGÓGICO

(DÉCIMA SEXTA 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 números com as crianças:

5º- Realização das atividades pedagógicas:

Orientações:

1- Recorte as palavras abaixo e cole-as nos desenhos correspondentes, observando a letra inicial;

2-Pintar as ilustrações da atividade;

3- Faça a leitura com a criança, relacionando a figura com a escrita.



https://www.espacoeducar.net.

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

Orientações:

1. Assistir o vídeo no link: https://www.youtube.com/watch?v=NaTcJL2bMPs
2. Converse com a criança sobre os nossos sentidos e peça para que ela identifique os órgãos (olhos, nariz, ouvido, pele, língua) relacionando-os aos sentidos (visão, olfato, audição, tato, paladar) respectivamente;
3. Pintar as ilustrações da atividade.

****

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

**Orientações:**

1 - Música “Amarelinha” da Xuxa link; https://www.youtube.com/watch?v=QC7Kyv-UZ9w

2 - Dialogar sobre a brincadeira mencionada na música levantando alguns questionamentos.

* Você já brincou de Amarelinha?
* Amarelinha é uma brincadeira fácil ou difícil?
* Além da Amarelinha, quais brincadeiras gosta de brincar?

3 - Explique as regras da brincadeira e o procedimento de alternância de jogadores.

4 - Faça amarelinha no chão para a criança brincar;

5-Complete o jogo com os números faltosos com lápis de escrever;

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

 

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

**Orientações**:

1- Pinte com lápis azul a letra A encontrada nas palavras;

2- Escreva a letra inicial e a letra final com lápis de escrever;

Orientações:

1- Comemorar o Dia da Árvore, aproveitando para despertar a consciência ecológica na criança.

2- Conversar com as crianças sobre quais benefícios as árvores oferecem aos seres vivos;

3-Assistir vídeo link: https://www.youtube.com/watch?v=wCoaHrfz3Ag

Pinte as ilustrações com lápis de pintar.



**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!**

 **Saudade de vocês. ❤**