ATIVIDADES PARA CASA

2ª ETAPA- PARCIAL

CONTEÚDO PEDAGÓGICO.

(DÉCIMA 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:

 1° Oração;

2º-Leitura/ alfabeto, vogais, números de 0 a 5 e as formas geométricas; conversa sobre os combinados e regras;

3° Musicalização;

4º-Roda de conversa;

Comece falando informalmente sobre assuntos do cotidiano do dia 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.

5° Conversar muito com a criança até mesmo o que vivemos hoje de não poder ir para creche, sair de casa, o porquê de usarmos máscara, o motivo de que temos que lavar as mãos será muito importante e necessário.

6º- 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:

7° É importante também assistir filmes criativo para desenvolver sua identidade, autonomia e capacidade de socialização. Com direito: sessão pipoca se possível.

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

**Orientações:**

1- Faça a leitura pausadamente do alfabeto completo e converse com a criança sobre quais letras do alfabeto estão faltando;



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

**Orientações:**

1 -Leia a parlenda pausadamente para a criança;

2- Pinte todos os números que encontrar na atividade com lápis de cor;

3- Complete a sequência numérica com lápis de escrever;

4- Pintar as ilustrações da atividade.



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome**  | **Professora**  |
| **Escola**  | **Data;** |

**Orientações:**

1- Converse a respeito da primavera com a criança, leve-a a perceber as características da estação mais colorida do ano;

 2- Conversar a respeito dos cuidados com as plantas;

 3- Pinte com lápis de cor;

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

**HISTÓRIA CONTADA**

** “A FOLHA DE PAPEL QUE QUERIA SER UM BARQUINHO”**

LINK DO VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=QxQjqiTOhFI&feature=youtu.be

|  |
| --- |
| Faça uma dobradura de um barquinho . Se precisar peça ajuda. |

**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!