ATIVIDADES PARA CASA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

2ª ETAPA

CONTEÚDO PEDAGÓGICO

(DÉCIMA 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; Exemplo, abaixo:

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:

**SEGUNDA-FEIRA**

Orientações:

1. Completar as palavras com letra B;
2. Ler a palavra inteira para a criança;
3. Pintar as ilustrações da atividade com lápis de cor.



Orientação:

1. Conversar com a criança sobre a diversidade entre os animais como: locais onde vivem (habitat), alimentação, hábitos e outras peculiaridades relativas a cada espécie;
2. Relatar os cuidados necessários à preservação da vida desses animais e do ambiente em que eles vivem;
3. Ligar cada animal ao local onde mora com o lápis de escrever:
4. Pintar as imagens com lápis de cor.

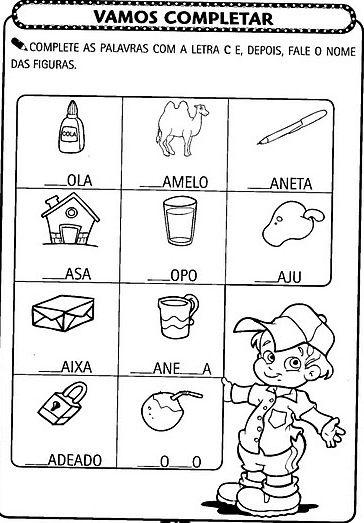
Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

**TERÇA-FEIRA**

**Orientações:**

1. **Completaras palavras com a letra C;**
2. **Ler as palavras para a criança;**
3. **Pintar as imagens.**

**Atividade retirada da internet.**

Orientação:

1. Pintar com lápis de cor as imagens;
2. Ligue as quantidades aos números correspondentes.

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

**QUARTA-FEIRA**

Orientação:

1. Escrever o nome da criança:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Realizar a atividade.

**Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

Orientação:

1. Responder de acordo com a legenda;
2. Pintar as imagem com lápis de cor .

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

Descrição gerada automaticamente**

**QUINTA-FEIRA**

Orientação:

1. Pintar as imagens com lápis de cor;
2. Responder de acordo com a legenda.

****

**Atividade retirada da internet.**

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

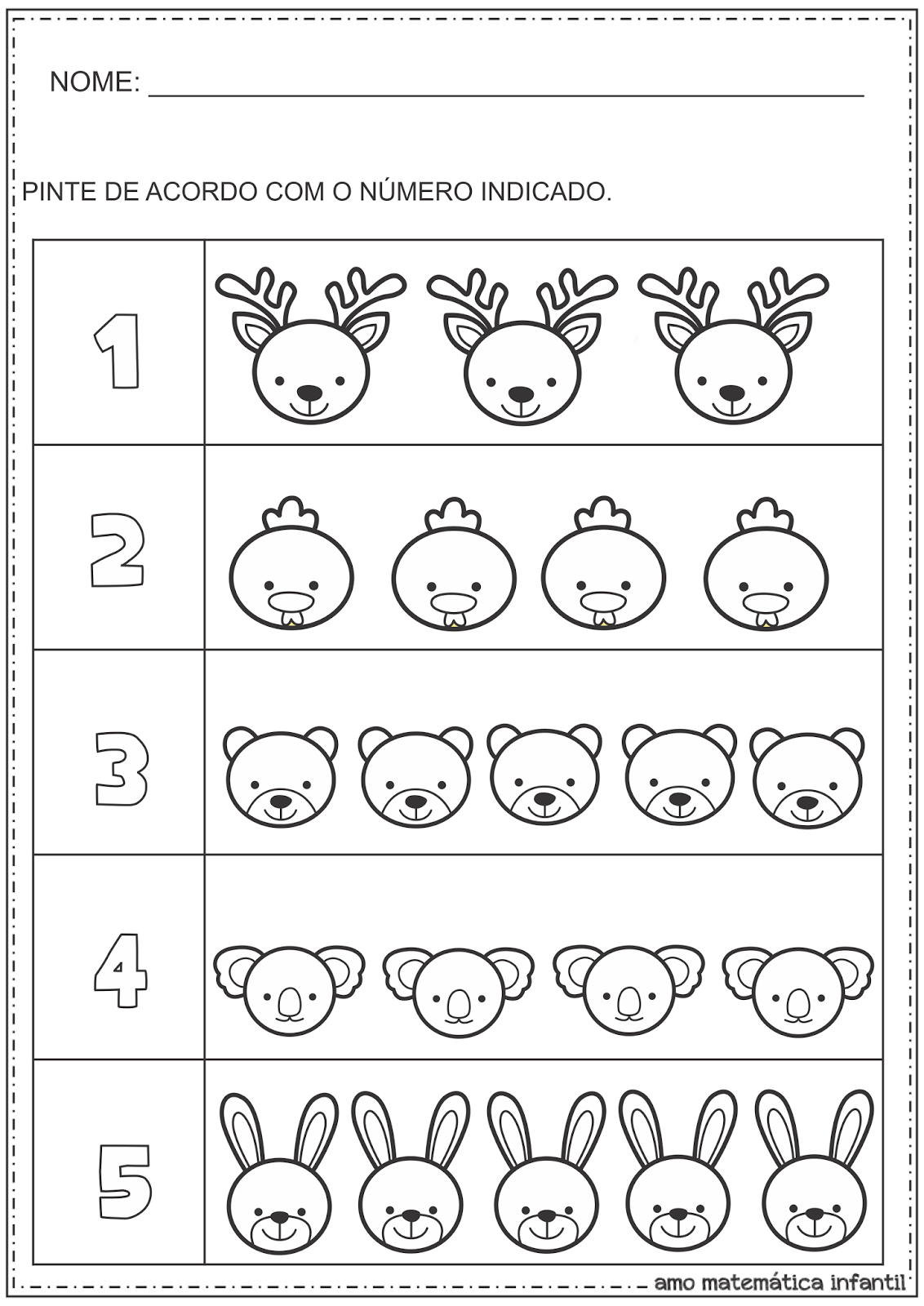
Pinte o número que representa a quantidade de bolinhas de cada joaninha**:**

Uma imagem contendo grama

Descrição gerada automaticamente

**ATIVIDADE RETIRADA DA INTERNET**

**SEXTA-FEIRA**



Orientações:

1. Pintar os números com tinta guache utilizando a ponta dos dedos e as cores indicadas

Pode usar lápis de cor;

2 - Legenda dos números

1. VERMELHO;
2. ROSA;
3. AMARELO;
4. LARANJA;
5. VERDE;
6. AZUL; CLARO
7. ROXO;
8. CINZA;
9. AZUL ESCURO;
10. MARROM.

**Uma imagem contendo desenho

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.**