

ATIVIDADES DA SEMANA DE 12 A 16 DE JULHO

JARDIM II

1 – JOGO DAS VOGAIS

Objetivos:

- IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM AS VOGAIS.
- APRENDER AS VOGAIS DE FORMA LÚDICA ATRAVÉS DO BRINCAR.

DESENVOLVIMENTO:

VAMOS BRINCAR COM JOGO DAS VOGAIS? PARA ESSA ATIVIDADE, IREMOS UTILIZAR O JOGO QUE FOI ENVIADO.

- 1- RECORTE CADA UM DOS CIRCULOS COM OS DESENHOS E AS VOGAIS
- 2- JUNTE CADA FIGURA COM A VOGAL CORRESPONDENTE.
- 3- JOGUE O JOGO DA MEMÓRIA COMO ESTÁ EXPLICADO ABAIXO



FONTE DA IMAGEM: Arquivo pessoal

JOGO DA MEMORIA:

- 1 – VIRE TODAS AS BOLINHAS RECORTADAS COM OS DESENHOS E LETRAS PARA BAIXO
 - 2 – VIRE DUAS BOLINHAS DE CADA VEZ, É PRECISO FORMAR PARES, QUE PODEM SER A VOGAL E UM DESNHO INICIADO COM ELA, OU DOIS DESENHOS INICIADOS COM A MESMA VOGAL.
 - 3 – SE TIVER UM PARCEIRO PARA JOGAR, GANHA A PARTIDA QUEM ACERTAR MAIS PARES.
- AO FINAL DO JOGO, CONTE QUANTAS VOCÊ ACERTOU E REGISTRE O NÚMERO EM UMA FOLHA. TIRE UMA FOTO E MANDE PARA A PROFESSORA.

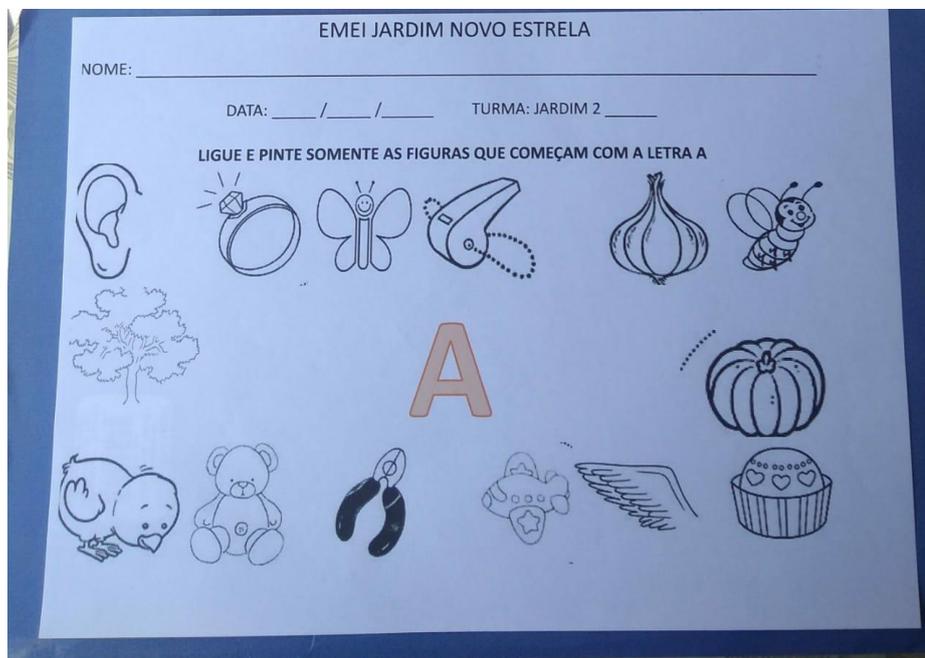
2 – ATIVIDADE COM A LETRA A

Objetivos:

- IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A LETRA A.

DESENVOLVIMENTO

ESCREVA SEU NOME, A DATA E SUA TURMA NA FOLHA, DEPOIS PINTE E LIGUE A LETRA A APENAS OS DESENHOS INICIADOS COM ESSA VOGAL.



FONTE DA IMAGEM: Arquivo pessoal

OBS: AS ATIVIDADES PROPOSTA FORAM ENTREGUES IMPRESSAS NA ESCOLA

NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR UMA FOTO DE SUA ATIVIDADE E ENVIAR PARA A SUA PROFESSORA.

3 – LETRAS MÓVEIS

Objetivo:

- Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita espontânea.
- Apropriar-se, gradativamente, da escrita através de situações de letramento;

DESENVOLVIMENTO:

AGORA COM APOIO DO ALFABETO MÓVEL, VAMOS MONTAR O NOME DE ALGUNS ANIMAIS QUE INICIAM COM VOGAIS: **A, E, I, O, U:**

ABELHA

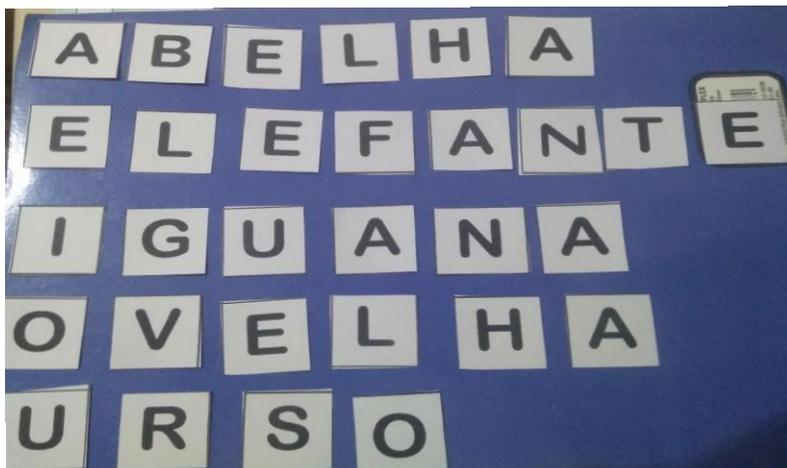
ELEFANTE

IGUANA

OVELHA

URSO

FAZER COMO NA IMAGEM ABAIXO:



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

AGORA ESCOLHA ENTRE ELES UM DESTES ANIMAIS QUE VOCÊ MAIS GOSTA, FAÇA UM DESENHO DELE.

NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR UMA FOTO DE SUA ATIVIDADE E ENVIAR PARA A SUA PROFESSORA.

4 – DANÇA DAS VOGAIS

Objetivos:

- Adquirir controle motor que favorecerá o desenvolvimento cognitivo a partir de situações lúdicas.
- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, expressando -se por meio de diferentes linguagens.

ACESSE O LINK ABAIXO E BRINQUE COM A DANÇA DAS VOGAIS, NOTE QUE A CADA VOGAL O MOVIMENTO A SE FAZER É DIFERENTE, SE DIVIRTA COM ESSA BRINCADEIRA MUITO DIVERTIDA.

LINK DO VÍDEO: [Dança das vogais - YouTube](#)



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

FAÇA UM VÍDEO OU UMA FOTO DESSA BRINCADEIRA DIVERTIDA E ENVIE PARA A SUA PROFESSORA.

5 – NÚMERO - QUANTIDADE

Objetivo:

- Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, em brincadeiras e em momentos de interação.
- Registrar observações, usando múltiplas linguagens (registro por números), em diferentes suportes.

Acesse o link abaixo para brincar - GINÁSTICA DOS ANIMAIS (TIO RICARDO)

LINK DO VÍDEO:

https://www.youtube.com/watch?v=N_Q2mamU&t=8s



FORNE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

DESENVOLVIMENTO:

DEPOIS DE ASSISTIR AO VÍDEO REALIZAR A ATIVIDADE DA APOSTILA - CONTAGEM DOS ANIMAIS E REGISTRO DO NUMERAL.

DEVERÃO FAZER UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIAR PARA PROFESSORA NO GRUPO.

EMEI JARDIM NOVO ESTRELA

NOME: _____

DATA: ____/____/____ TURMA: JARDIM 2 ____

PINTE A FAZENDA ABAIXO COM BASTANTE CAPRICHO

AGORA CONTE QUANTAS VEZES CADA FIGURA APARECE E REGISTRE O NÚMERO NOS QUADRADOS

	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

OBS: AS ATIVIDADES IMPRESSAS FORAM ENTREGUES PELA ESCOLA (NÃO É NECESSÁRIO IMPRIMIR)

ATIVIDADES DA SEMANA DE 19 A 23 DE JULHO

JARDIM II

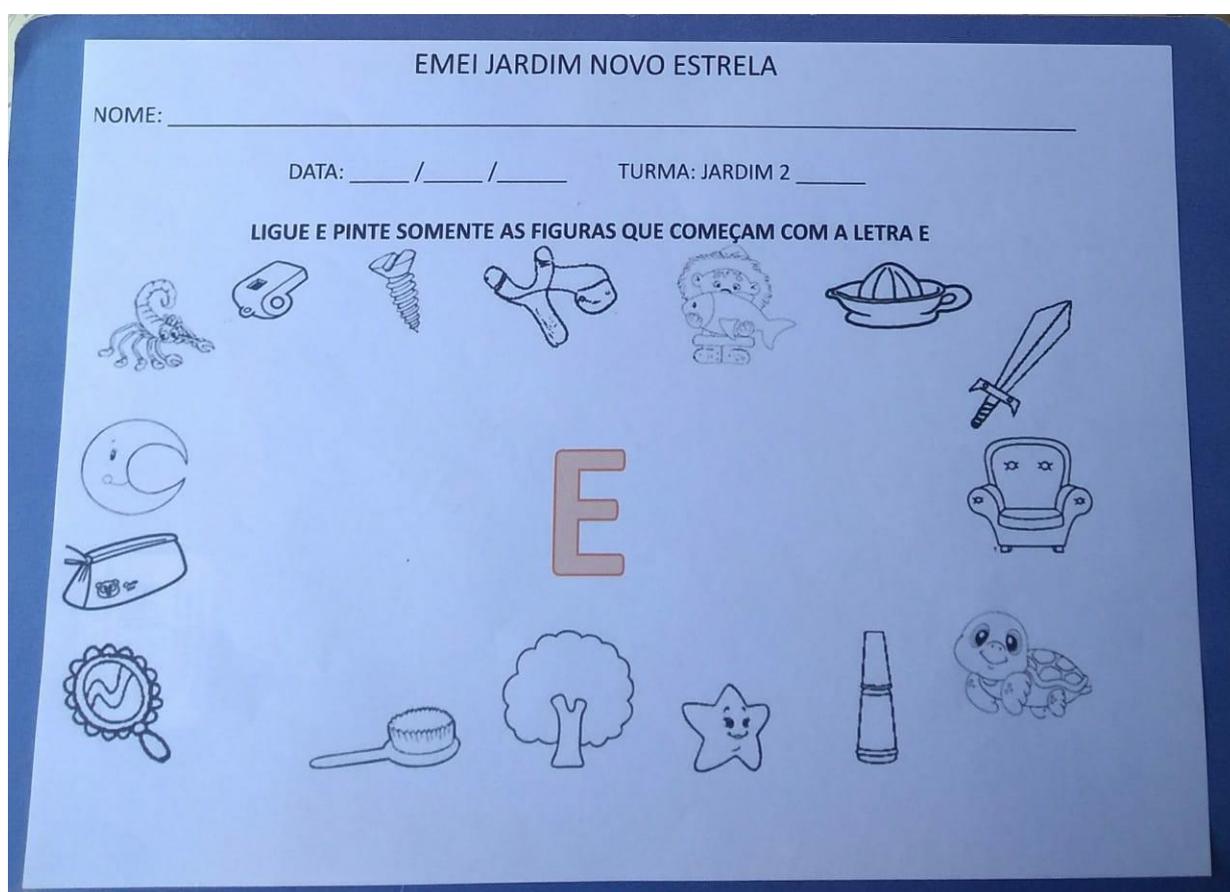
1 – ATIVIDADE COM A LETRA E

Objetivos:

- IDENTIFICAR AS FIGURAS QUE INICIAM COM A VOGAL E
- APRENDER AS VOGAIS DE FORMA LÚDICA

DESENVOLVIMENTO:

ESCREVA O NOME, A DATA E A TURMA NO INICIO DA FOLHA. LIGUE E PINTE AS FIGURAS QUE COMEÇAM COM A LETRA **E**.



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

FAZER UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIAR PARA PROFESSORA NO GRUPO.

2 – BRINCADEIRA: ELEFANTE COLORIDO

Objetivos:

- Adquirir controle motor que favorecerá o desenvolvimento cognitivo a partir de situações lúdicas.

Acesse o link abaixo para se divertir com uma brincadeira muito legal e aprender as cores.

LINK DO VÍDEO:

https://www.youtube.com/watch?v=Y0JemgLcFH4&ab_channel=ElefantinhoBonitinho



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

VAMOS BRINCAR DE ELEFANTINHO COLORIDO ADAPTADO PARA BRINCAR EM CASA?

- 1 - UM JOGADOR SERÁ O MESTRE E DIRÁ – ELEFANTINHO COLORIDO...
 - 2 - O OUTRO OU OUTROS JOGADORES DEVEM PERGUNTAR – QUE COR??
 - 3 - O MESTRE ESCOLHE UMA COR
 - 4 - O JOGADOR OU JOGADORES DEVEM PROCURAR A COR EM ALGO DO AMBIENTE QUE ESTIVER.
- GANHA QUEM ACERTAR TODAS AS CORES. SE TIVER MAIS DE UM JOGADOR, GANHA QUE ACHAR A COR PRIMEIRO**

FAÇA UM VÍDEO DESSA BRINCADEIRA DIVERTIDA PARA ENVIAR PARA A PROFESSORA.

Assistir ao vídeo prestando bastante atenção nas cores, fazendo os gestos da música, dançando bem bonito.

3 – OUVINDO UMA HISTÓRIA DAS VOGAIS

Objetivos:

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES DE RECONTO DE HISTÓRIAS RESPEITANDO A SEQUÊNCIA DA NARRATIVA.
- RECONTAR HISTÓRIAS COM OU SEM APOIO DE IMAGENS OU TEMAS DISPARADORES.

PARA APRENDER SOBRE AS VOGAIS, QUE TAL ASSISTIR UM VÍDEO? NELE APRENDEREMOS A HISTÓRIA DAS LETRAS CHAMADAS VOGAIS. PARA REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA, É SÓ CLICAR NO LINK, ASSISTIR AO VÍDEO E GRAVAR UM VÍDEO

OU ÁUDIO RECONTANDO A HISTÓRIA OU FALANDO AS VOGAIS E NOMES DOS ANIMAIS COM CADA VOGAL ENVIAR PARA A SUA PROFESSORA.

LINK:

[https://www.youtube.com/watch?v= YxBYGULOOG&t=48s](https://www.youtube.com/watch?v=YxBYGULOOG&t=48s)



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍD

APÓS ASSISTIR AO VÍDEO FAÇA O RECONTO DA HISTÓRIA E ENVIE UM VÍDEO PARA SUA PROFESSORA.

4 – RECORTE E COLAGEM DE VOGAIS

Objetivos:

- IDENTIFICAR AS VOGAIS ATRAVÉS DE RECORTE E COLAGEM DE FIGURAS.

DESENVOLVIMENTO:

PREENCHER A PARTE DE CIMA DA FOLHA COM O NOME, DATA E TURMA, DEPOIS RECORTAR FIGURAS COM AS VOGAIS A/E E COLAR NO LOCAL INDICADO(LEMBRANDO QUE O MATERIAL IMPRESSO FOI DISPONIBILIZADO PELA ESCOLA)

EMEI JARDIM NOVO ESTRELA

NOME: _____

• DATA: ___/___/___ TURMA: JARDIM 2 ___

RECORTE AS FIGURAS ABAIXO E SEPARE DE ACORDO COM A LETRA INICIAL

A	E
	
	
	
	
	
	
	
	

5 – DANÇA DA MÁSCARA

Objetivos:

- Adquirir controle motor que favorecerá o desenvolvimento cognitivo a partir de situações lúdicas.

DESENVOLVIMENTO:

ASSISTA AO VÍDEO NO LINK, DANCE, CANTE E SE DIVIRTA!!!!

GRAVE UM VÍDEO E ENVIE PARA A PROFESSORA.

LINK:

[Dança da Máscara - YouTube](#)



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO [Dança da Máscara - YouTube](#) ACESSO EM 02/07