SET OF A 1/3 P

EMEI CHÁCARA ACARAÍ

Prefeitura Municipal de Hortolândia Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

EMEI CHÁCARAS ACARAÍ NÍVEL I ATIVIDADES PARA TURMAS DO MINIGRUPO SEMANA DE 04/10 A 08/10

SEGUNDA-FEIRA 04/10

Conteúdo: Natureza.

Objetivos:

- Reconhecer a importância de manter os rios, lagos e mares limpo para nossa sobrevivência e dos animais;
- Reconhecer a importância dos animais para a natureza;
- Desenvolver a linguagem oral, a concentração e a capacidade de abstração e interpretação.

Sugestão de vídeos: https://www.youtube.com/watch?v=oBgAHeJsj4E
Atividade: História – A Borboleta Amarela.



- 1. Assista ao vídeo (acima na sugestão de vídeos) junto com a criança.
- 2. Converse com a criança sobre o que vocês viram. Comente com a criança que existem muitas pessoas que jogam lixo nos nas ruas e quando chove vão para os rios, poluindo a água e isso pode matar os animais aquáticos.
- Explique para a criança que todos nós devemos cuidar da natureza, pois ela faz parte da nossa sobrevivência.
- 4. Peça para a criança recontar a história do jeito dela. Vocês podem ajudá-la se for necessário.



Prefeitura Municipal de Hortolândia Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

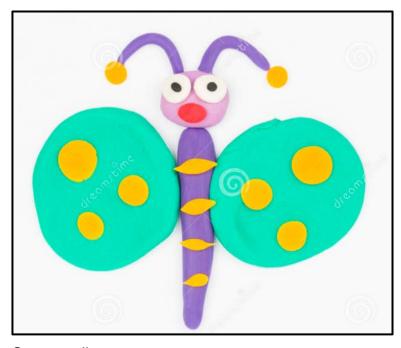
TERÇA-FEIRA 05/10

Conteúdo: Natureza.

Objetivos:

- Reconhecer a importância dos animais para a natureza;
- Desenvolver a criatividade, a imaginação, a concentração e a coordenação motora.

Atividade: Fazer uma borboleta com massinha de modelar.



- O adulto vai relembrar juntamente com a criança a história da Borboleta Amarela que assistiram na aula anterior.
- 2. Depois, vão escolher as cores da massinha e começar a modelar a borboleta, se a criança não conseguir fazer sozinha, o adulto poderá ajudá-la.
- 3. Em seguida, vão pegar uma folha de papel e colocar a borboleta. Faça as bordas do papel para dar impressão de um quadro. Coloque em um lugar preferido da criança para que ela contemple sua arte.



Prefeitura Municipal de Hortolândia Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

QUARTA-FEIRA 06/10

Conteúdo: Semana da criança

Objetivos:

- Desenvolver a socialização e a interação entre os pares;
- Aprimorar os movimentos motores amplos;
- Desenvolver o equilíbrio e a concentração.

Atividade: Brincadeira: Corrida do pinguim





Materiais: Uma bola

- 1. Demarque um trajeto. Exemplo: da cadeira até a parede.
- 2. Depois, a criança coloca uma bola entre as pernas e andando como um pinguim, ela deve percorrer o trajeto combinado sem deixar a bola cair.
- 3. Convide todos que estiverem na casa para participar da brincadeira.
- 4. Divirtam-se e comemorem os acertos.



Prefeitura Municipal de Hortolândia Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

QUINTA-FEIRA 07/10

Conteúdo: Semana da criança

Objetivos:

- Desenvolver a coordenação visomotora, o equilíbrio e a concentração;
- Explorar sensações com diferentes partes do corpo;
- Realizar registro gráfico.

Atividade: Desenho com os pés





Materiais: Papel, papelão, fita adesiva e giz de cera.

- 1. Cole algumas folhas ou papelão na parede.
- 2. Depois diga para a criança que vocês farão uma pintura com os pés.
- 3. Faça junto com a criança: Coloque o giz de cera entre os dedos dos pés (como na figura acima) e deitem-se no chão.
- 4. Depois façam vários desenhos com os pés.
- 5. Pode ser desenho livre ou vocês podem combinar de escolher o que vão desenhar



Prefeitura Municipal de Hortolândia Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia

SEXTA-FEIRA 08/10

Conteúdo: Semana da criança (cinema com pipoca)

Objetivos:

- Possibilitar momentos prazerosos e de entretenimentos junto à família;
- Desenvolvimento de habilidades como oralidade, capacidade de discussão e debate, expressão oral e artística, observação e interpretação.

Atividade: Cinema em casa.





- 1. Convide a criança para juntos fazer um cineminha em casa.
- 2. Prepare um ambiente aconchegante com tapetes, colchas, almofadas.
- 3. Faça pipocas ou qualquer outra guloseima para comerem na hora filme.
- 4. Agora é só pedir para a criança escolher o filme preferido e começar a sessão.