

ATIVIDADES DA SEMANA DE 03 A 05 DE NOVEMBRO

JARDIM II - NÚMEROS E ALFABETO

1- OUVINDO UMA HISTÓRIA

Objetivos:

- APROPRIAR-SE, GRADATIVAMENTE, DA ESCRITA ATRAVÉS DE SITUAÇÕES DE LETRAMENTO;

DESENVOLVIMENTO:

PARA APRENDER SOBRE O ALFABETO, QUE TAL ASSISTIR UM VÍDEO? NELE APRENDEREMOS O ALFABETO DOS ANIMAIS DA AUTORA TELMA GUIMARÃES. PARA REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA, É SÓ CLICAR NO LINK E ASSISTIR AO VÍDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=DnZWIBEJTr8>



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

Escolher um local bem aconchegante da casa para ouvir a história e permitir que a criança participe deste momento quantas vezes for de seu interesse.

História: BICHODÁRIO- (“ALFABETO DOS ANIMAIS”).

Após ouvir a história, pedir para a criança montar a sequência do alfabeto com as letras móveis.

TIRE UMA FOTO E ENVIE PARA A SUA PROFESSORA.

GRAVE UM ÁUDIO OU VÍDEO FALANDO OS NOMES DE ALGUNS ANIMAIS QUE APARECEM NA HISTÓRIA E ENVIAR PARA A SUA PROFESSORA- (NÃO É NECESSÁRIO LEMBRAR TODOS).

2 – BINGO DO ALFABETO

Objetivos:

- APROPRIAR-SE, GRADATIVAMENTE, DA ESCRITA ATRAVÉS DE SITUAÇÕES LÚDICAS DE LETRAMENTO;

DESENVOLVIMENTO:

Hoje vamos recordar as letras do alfabeto brincando com o Bingo de letras. Abaixo cartelas com 10 letras do alfabeto, entregar a cartela aos participantes, contendo letras do nosso alfabeto. Em seguida, alguém da família vai falando as letras do alfabeto aleatoriamente e a criança ou outro participante que tiver a letra, marcam sua cartela com tampinhas de refrigerante, com feijão ou com um lápis, ganha quem preencher a cartela primeiro. BINGO! Boa sorte!

Obs: Evite marcar com lápis para poder utilizar as cartelas outras vezes e se divertir aprendendo muito.



Cartela para a pessoa que está ditando as letras ir anotando e fazer a conferência da cartela ganhadora.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z	V	V

BOA BRINCADEIRA !!!!!

FAÇA UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIE NO GRUPO PARA SUA PROFESSORA.

OBS.: OS MATERIAIS INDICADOS SÃO APENAS PARA CONSULTA, NÃO DEVEM SER IMPRESSOS! **A ATIVIDADE ESTÁ NA APOSTILA DA SEMANA DE 03 A 12 DE NOVEMBRO, ENTREGUE PELA ESCOLA.**

3 – BRINCANDO DE AMARELINHA

Objetivos:

- DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM JOGOS E BRINCADEIRAS .
- ADQUIRIR CONTROLE MOTOR QUE FAVORECERÁ O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO A PARTIR DE SITUAÇÕES LÚDICAS.
- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM A OBSERVAÇÃO DE SEQUÊNCIA NUMÉRICA ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.

DESENVOLVIMENTO:

VAMOS BRINCAR DE AMARELINHA? HOJE VAMOS VIVENCIAR UMA BRINCADEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DA CRIANÇA.

Deixar que a criança brinque explorando as partes do corpo.

Caso não mande registro em foto/vídeo, faça o relato através de áudio.

PARA REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA, É SÓ CLICAR NO LINK, ASSISTIR AO VÍDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=zCyOvKGXuY4>



Brincadeiras antigas de Criança - Clipe musical infantil - Animazoo

Após assistir ao vídeo vamos brincar de amarelinha.

Risque a amarelinha no chão;

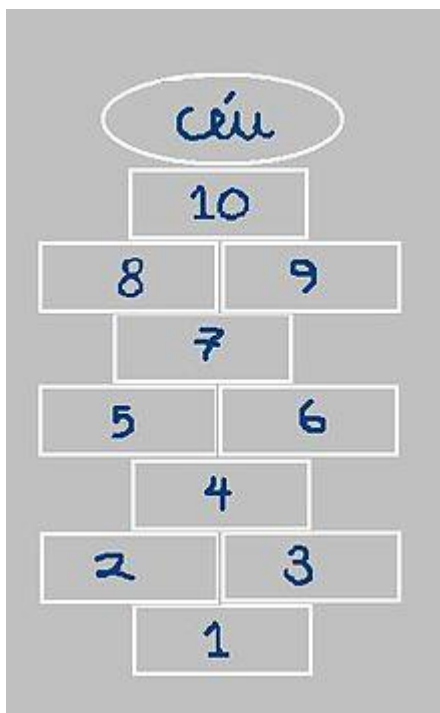
Com o auxílio da criança, faça os números até 10;

Inicia-se jogando uma pedrinha, uma bolinha de papel, no número 1;

Vá pulando até o 10 e na volta pegue a pedrinha e jogue no número seguinte ...

Lembre-se que não se pode pisar onde está a pedrinha!

BOA BRINCADEIRA !!!!!



FONTE: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Amarelinha> ACESSO EM 25/10

FAÇA UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIE NO GRUPO PARA SUA PROFESSORA.