

ATIVIDADES DA SEMANA DE 30/08 A 03 DE SETEMBRO

JARDIM II - PRESERVAÇÃO DOS ANIMAIS

1- OUVINDO UMA HISTÓRIA

Objetivos:

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

DESENVOLVIMENTO:

PARA APRENDER SOBRE OS ANIMAIS, QUE TAL ASSISTIR UM VÍDEO? NELE APRENDEREMOS A HISTÓRIA DOS ANIMAIS DO MUNDINHO DA AUTORA INGRID BIESEMEYER BELLINGHAUSEN . PARA REALIZAR A ATIVIDADE PROPOSTA, É SÓ CLICAR NO LINK, ASSISTIR AO VÍDEO:

LINK DO VÍDEO - <https://www.youtube.com/watch?v=MoQn7kXKakY>



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO

GRAVAR UM VÍDEO OU ÁUDIO RECONTANDO A HISTÓRIA OU FALANDO O NOMES DOS ANIMAIS DO MUNDINHO E ENVIAR PARA A SUA PROFESSORA.

2 – ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Objetivos:

- PARTICIPAR DE DIFERENTES SITUAÇÕES DE APRENDIZAGENS, NAS QUAIS POSSAM EXPRESSAR-SE, COMUNICAR-SE, DIVERTIR-SE POR MEIO DE DESENHOS.

DESENVOLVIMENTO:



ATIVIDADE DA QUINZENA DE 23/08 A 03 DE SETEMBRO
E.M.E.I "JARDIM NOVO ESTRELA"

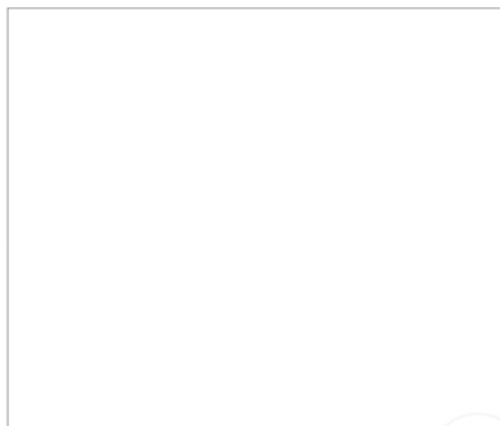
NOME: _____

DATA: ____/____/____.

TURMA: JARDIM II _____

PROFESSORA: SILMARA

AGORA QUE VOCÊ JÁ CONHECE OS ANIMAIS DO MUNDINHO, FAÇA UM DESENHO DO SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO. (QUEM NÃO TEM BICHINHO DESENHE O SEU ANIMAL PREFERIDO).



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

OBS: AS ATIVIDADES PROPOSTAS FORAM ENTREGUES IMPRESSAS NA ESCOLA.

1. NESSA ATIVIDADE AS CRIANÇAS SERÃO CONVIDADAS A DESENHAR O SEU ANIMALZINHO DE ESTIMAÇÃO OU O SEU ANIMAL PREFERIDO.

2. FAÇA UMA FOTO COM SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO E ENVIE PARA SUA PROFESSORA NO GRUPO.

3. ESCREVA DO SEU JEITINHO O NOME DO SEU BICHINHO.

3 – ANIMAIS DA FAZENDA

Objetivos:

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM A OBSERVAÇÃO DE QUANTIDADES E REGISTRO DE NÚMEROS.

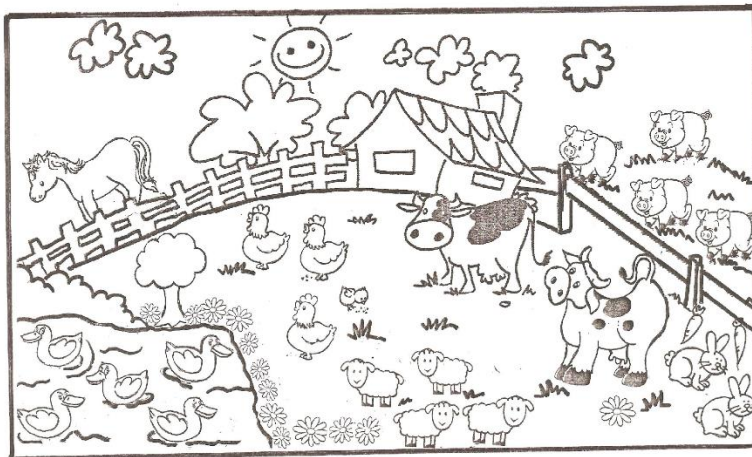
DESENVOLVIMENTO:

NESSA ATIVIDADE CONTAR E REGISTRAR A QUANTIDADE DE ANIMAIS DA FAZENDA.

DEPOIS PINTE O DESENHO BEM BONITO.

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

ESTES SÃO OS ANIMAIS DA FAZENDA



CONTE E REGISTRE A QUANTIDADE:



FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL

OBS: AS ATIVIDADES PROPOSTAS FORAM ENTREGUES IMPRESSAS NA ESCOLA.

4 – QUEBRA- CABEÇA DOS ANIMAIS

Objetivos:

- IDENTIFICAR OS ANIMAIS ATRAVÉS DE MONTAGEM DAS FIGURAS.

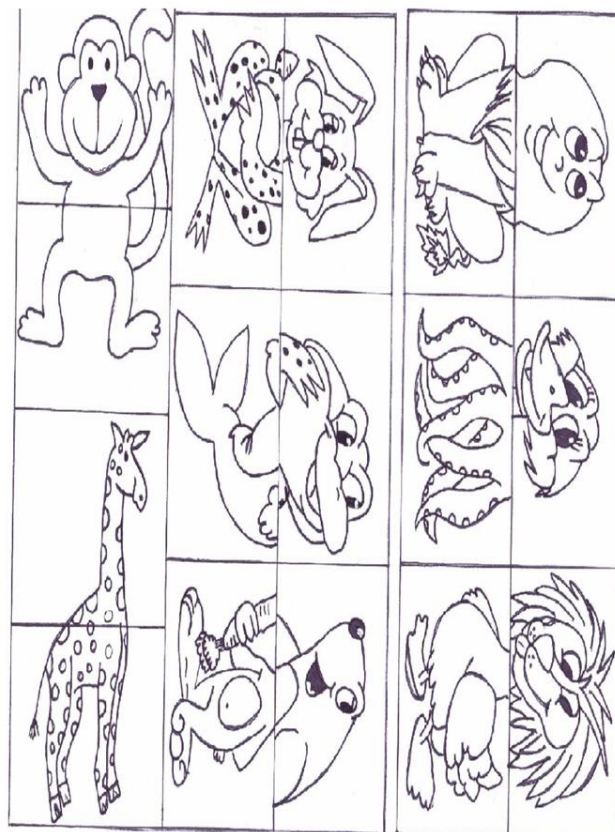
DESENVOLVIMENTO:

VAMOS BRINCAR COM O QUEBRA- CABEÇA DOS ANIMAIS? PARA ESSA ATIVIDADE, IREMOS UTILIZAR O QUEBRA - CABEÇA QUE FOI ENVIADO.

- 1- RECORTE CADA FIGURA COM OS DESENHOS DOS ANIMAIS
- 2- JUNTE CADA FIGURA COM A PARTE CORRESPONDENTE.
- 3- MONTE O QUEBRA- CABEÇA DOS ANIMAIS E COLE EM UMA FOLHA

QUEBRA - CABEÇA DOS ANIMAIS - PINTE BEM BONITO, RECORTE E MONTE OS ANIMAIS:

**PEÇA AJUDA DE UM ADULTO PARA USAR A
TESOURA.**



FONTE DA IMAGEM:ARQUIVO PESSOAL

OBS: AS ATIVIDADES PROPOSTAS FORAM ENTREGUES IMPRESSAS NA ESCOLA.

FAÇA UMA FOTO DA ATIVIDADE E ENVIE PARA PROFESSORA.

5 – DANÇA DOS ANIMAIS

Objetivos:

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

DESENVOLVIMENTO:

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

GRAVE UM VÍDEO E ENVIE PARA A PROFESSORA.

[LINK: CoComelon em Português | A dança dos animais | Músicas Infantis | Desenhos Animados - YouTube](#)



FONTE DA IMAGEM: PRINT DO VÍDEO [CoComelon em Português | A dança dos animais | Músicas Infantis | Desenhos Animados - YouTube](#)