



EMEI JOSÉ NATALINO FONSECA

Jardim II

Professoras: Danielle, Vivian e Carolina

14.06 – Formulário: Profissões.

Hoje temos mais uma atividade interativa que trabalhará as Profissões, clique no link abaixo, siga as orientações e com o auxílio de um adulto a criança responderá as questões. Ao finalizar a atividade clique em “ENVIAR”.



LINK: <https://forms.gle/ToPdyJX7er6XJbgK9>

15.06 – Charadinha das profissões.

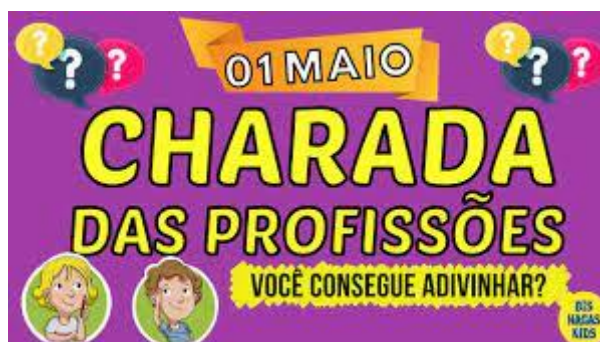
Objetivo: Desenvolver a atenção. Conhecer as características e funções de algumas profissões.

Materiais:

- O que permita acesso à internet (celular, tablet, computador).

Desenvolvimento:

1 – Assistam ao vídeo das charadinhas das profissões junto com a família, clicando no link abaixo, e tentem adivinhar quais são as profissões.



LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=YXWxDZm2Y7s>

2 – Enviem um áudio para professora contando quantas charadinhas vocês conseguiram adivinhar.

16.06 – Jogo da memória: profissões

Objetivos: Desenvolver conhecimento sobre a vida social; Conhecer as profissões e identificar os profissionais que as desempenham.

Materiais:

- Folha impressa com o jogo da memória das profissões (está no kit retirado da escola);
- Lápis de cor e tesoura.

Desenvolvimento:

São muitas as profissões essenciais para a sociedade e temos muito respeito por todas! Elaboramos um jogo da memória para ser colorido, recortado e jogado pelas crianças, trazendo algumas das profissões que faz parte da nossa sociedade.

- 1 - Pedir para a criança colorir os desenhos da cartela das profissões, orientando a criança pintar com cores iguais os pares do jogo, por exemplo: Pintar com as mesmas cores os desenhos da profissão bombeiro, pintar usando as mesmas cores a profissão do dentista e assim por diante;
- 2 - Em seguida, ajudar a criança a recortar as figuras da cartela, ou seja, as fichas de cada profissão de forma individual;
- 3 - Número de participantes: 2 ou 3; Embaralhe as fichas e distribua-as sobre a mesa, com as figuras voltadas para baixo;
- 4 - O primeiro jogador vira uma ficha e depois outra: Se formar um par de figuras, recolhe as fichas e continua a jogada, virando mais duas fichas; Se as fichas viradas não formarem par, deverão ser colocadas nos mesmos lugares, sempre com as figuras voltadas para baixo;
- 5 - O jogador seguinte procede da mesma maneira e, assim sucessivamente; O jogo só termina quando todas as fichas forem recolhidas; Quem formar o maior número de pares vencerá o jogo.



17.06 – Atividade de associação

Objetivos: Relacionar o profissional de acordo com o seu meio de transporte; Desenvolver a memória associativa, a memória visual, conhecimentos gerais, atenção, organização e coordenação motora.

Materiais:

- Folha impressa com a cartela: “Pinte o motorista de acordo com a cor do seu veículo” (está no kit retirado da escola);
- Lápis de cor.

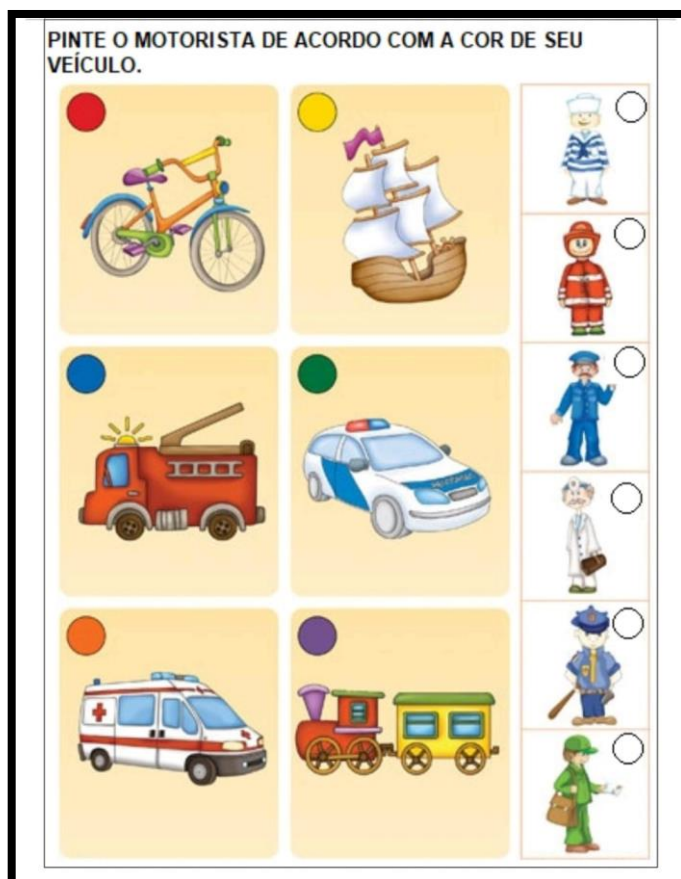
Desenvolvimento:

1 - O adulto irá mostrar a cartela com os veículos para as crianças, explicando que cada profissão usa um veículo diferente; Por exemplo, o bombeiro usa o caminhão de bombeiros; O marinheiro usa o navio e, assim sucessivamente;

2 - Mostrar para a criança os veículos e perguntar quais são as cores que estão nos círculos correspondentes a cada meio de transporte;

3 - Perguntar à criança, mostrando na cartela os veículos, por exemplo: Qual é o veículo que o bombeiro usa? Qual é a cor que está no círculo correspondente ao veículo do bombeiro? E nas figuras ao lado, a criança irá pintar o motorista de acordo com a cor do seu veículo.

4 - A criança irá associar cada profissional de acordo com o meio de transporte correspondente e irá pintar o motorista com a cor de seu veículo nos círculos que estão em branco nas figuras dos motoristas, como mostra a cartela abaixo:



18.06 – Fábula a cigarra e a formiga

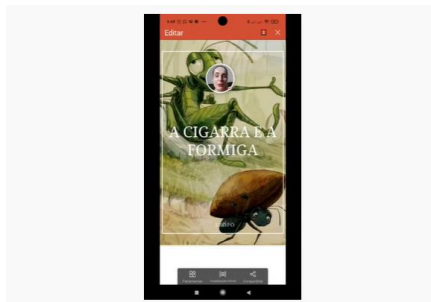
Objetivos: Desenvolver, através da fábula "A cigarra e a formiga" o interesse pela interpretação e pelo raciocínio, além de estimular habilidades de coordenação motora fina através do desenho livre e da pintura, também incentiva o debate, o pensamento crítico e a linguagem.

Materiais:

- Celular ou computador.

Desenvolvimento:

1 - Assista com a criança ao vídeo da fábula: "A CIGARRA E A FORMIGA". Para assistir é só clicar no link abaixo:



LINK: <https://youtu.be/GUzeljeNks>

2 - Converse com a criança sobre o que ela entendeu da história. Aproveite o relato da criança e complemente a explicação transmitindo a lição de moral da história. Fale um pouco sobre a importância do trabalho e de pensar no futuro. Converse com a criança sobre a importância de todas as profissões; Nesse momento a família poderá gravar um áudio ou um pequeno vídeo e enviar para a professora;

3 - Faça um desenho e a pintura da fábula: "A CIGARRA E A FORMIGA"; A criança poderá fazer o desenho com o uso do lápis de cor ou com o uso do pincel e tinta guache; Estimule a criança a fazer o desenho e a pintura;

4 - Auxilie a criança escrever no desenho o título da fábula: "**A CIGARRA E A FORMIGA**"; Não se esqueça de pedir à criança para escrever o seu nome. Fotografe o desenho e envie uma foto para a professora.



Fonte: <https://www.revistaprosaversoarte.com/content/uploads/2018/08/A-Cigarra-e-a-Formiga.jpg?width=1200&enable=upscale/>

Atividades complementares para os alunos de Educação Especial (Inclusão) - Manhã

Orientações das atividades:

As atividades impressas foram entregues para serem retiradas na unidade escolar. São várias atividades todas divididas e graduadas conforme o nível de desenvolvimento das crianças. Assim nem todas as crianças recebem a mesma atividade como já foi falado anteriormente. Toda tem seu comando e algumas impressas devem ser devolvidas na unidade escolar após serem feitas e outras por estarem plastificadas devem ser utilizadas sempre que os pais ou responsável puderem não sendo as plastificadas necessário devolver a unidade escolar. Jogos e materiais como apitos, bolas e lápis também não tem necessidade de ser devolvidos. Continuamos lembrando que essa ação de distanciamento foi adotada como diretriz pensando na preservação da vida e bem-estar do aluno e sua família.

Qualquer mudança de rotina ou meio de atendimento ao aluno será previamente comunicada a família pela unidade escolar, meios de comunicação local e grupo de pais e alunos por meio digital.

Continuamos a disposição para esclarecer dúvidas e nos comunicar com vocês para atividades, trocas de informações, suporte, orientação e esclarecimentos.

Algumas atividades permanecem com as mesmas orientações, destacamos:

1º - as atividades envolvendo o nome leva o aluno a construir sua identidade como ser único além de ajudar o aluno a refletir sobre o próprio sistema de escrita, as letras, suas junções e construção de outras palavras. **(ATIVIDADES PERMANENTES)**.

2º - o calendário permite que o aluno veja o passar do tempo, conheça a sequência numérica, os meses e ano. **(ATIVIDADES PERMANENTES)**.

Qualquer dúvida ou necessidade estamos a disposição.

Trabalhando nome – atividade permanente / calendário

Atividade tem como objetivo de trabalhar o nome (primeiro nome) da criança e o calendário móvel permanente.

O calendário é colocado todos os dias no grupo para ser escutado e visto pelo aluno.

Memória a vogal – Jumbo



O objetivo nessa atividade é que a criança perceba o som das vogais e identifique sua localização.

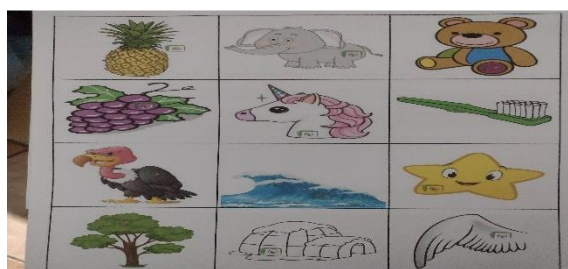
Escrita na areia



Essa atividade tem como objetivo além de sensibilizar a criança, desenvolver a coordenação motora e reconhecimento do traçado das letras. É importante que um adulto vá indicando a letra a ser escrita e direcionando essa escrita. Algumas crianças receberam uma folha para reprodução de algumas letras do alfabeto em que setas indicam a direção do traçado.

Para alunos do Jd. I a indicação é traçada só das vogais.

Apostila Alfabetização



Objetivo reconhecer as vogais – orientações estão junto com as fichas.

Jogo das tampinhas

Cada criança recebeu 10 tampinhas numeradas. Um adulto irá colocar água em uma bacia colocando as tampinhas numeradas na água.

1º a criança deverá pegar as tampinhas uma de cada vez com auxílio da colher.

2º a criança deverá pegar as tampinhas com auxílio do pregador.

A criança poderá pegar os números na ordem crescente, decrescente, números pares, números ímpares ou um número aleatório. Mesmo que a criança não tenha o conceito de números pares e ímpares pode ser falado como forma dele saber e conhecer. O objetivo desse jogo é que a criança desenvolva a coordenação motora, discriminação, sequência numérica etc.



LEBRANDO

Todos os dias é colocado no grupo o calendário, alguma atividade ou lembrete em relação ao grupo. Não esqueça de verificar e qualquer dúvida entrar em contato.

Prof.^a AEE Adriana Calefi