

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO CEP: 85.450-000 PARANÁ

TURMA: Maternal I B.

Aluno (a): _____

PROFESSORAS: Daiane Marinello e Eva Gessica Chaves.

ESTAGIÁRIAS: Glauca de Jesus da Silva e Mariana Ficagna Morbach.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES INFANTIL

ATIVIDADE CONJUNTA E COMPARTILHADA (adulto e criança)

Observação: Essas atividades deverão ser realizadas uma por dia.

ATIVIDADE 1

- Apresentar e cantar a música Quem mora na casinha:
- Link de vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=yE4a9xJlqAY>.

MÚSICA

QUEM MORA NA CASINHA



QUEM MORA NA CASINHA VERMELHINHA?

GALINHA

QUEM MORA NA CASINHA AMARELINHA?

PATO

QUEM MORA NA CASINHA VERDINHA?

SAPINHO

QUEM MORA NA CASINHA AZULZINHA?

COELHINHO

QUEM MORA NA CASINHA MARRONZINHA?

PORQUINHO

QUEM MORA NA CASINHA BEM BRANQUINHA?

RATINHO

QUEM MORA NA CASINHA TODA ROSINHA?

A MACAQUINHA.

ATIVIDADE 2

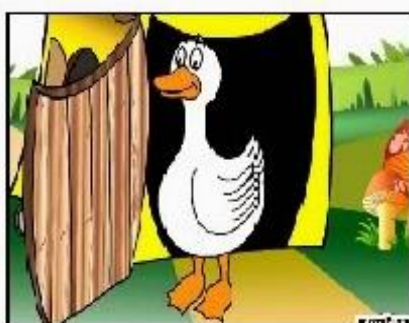
- Após ouvir e cantar a música quem mora na casinha, auxilie seu filho a colar cada animal dentro da casinha conforme indica a cor na música, e conforme exemplo abaixo:

QUEM MORA NA CASINHA VERMELHA ?



GALINHA

QUEM MORA NA CASINHA AMARELA ?



PATO

QUEM MORA NA CASINHA VERDE?



SAPO

QUEM MORA NA CASINHA AZUL?



COELHO

QUEM MORA NA CASINHA MARROM?



PORCO

QUEM MORA NA CASINHA BRANCA?



RATO

QUEM MORA NA CASINHA ROSA?



MACACA

ATIVIDADE 3

- Agora convide seu filho para brincar com o jogo da memória dos personagens da música: quem mora na casinha que segue em anexo.

ATIVIDADE 4

- Agora vamos aprender um pouco sobre a letra inicial do seu nome, converse com seu filho se o mesmo sabe qual é a letra que começa o seu nome, fale para ele qual é a letra e peça para ele repetir, em seguida pinte com giz de cera a letra inicial do seu nome (feita com fita crepe), espere secar, depois de seco tire a fita crepe e observe a letra inicial do nome.



ATIVIDADE 5

Morto-vivo

A brincadeira tem como objetivo desenvolver a atenção, agilidade e coordenação. A brincadeira pode envolver vários participantes, ou a criança e um adulto que irá passar os comandos, intercalar entre vivo (ficar em pé), morto (agachar), quem errar perde.

ATIVIDADE 6

Brincadeira com movimento

A brincadeira com movimento aprimora gestos e ritmos corporais, estimula a descoberta dos limites do corpo. Conte a história para a criança e incentive a fazer os movimentos que pedem na mesma, se necessário auxiliar a criança, ou fazer os movimentos e pedir para que a criança repita.

O GATINHO PIPO

Era uma vez um gatinho chamado Pipo. Um dia ele acordou com muita preguiça (esticar braços e pernas).

Mamãe gata já estava chamando e ele teve de pular da cama. Ele saiu correndo para atender a mamãe (correr). Saiu com tanta pressa que bateu com o pé na mesa (pular num pé só). Depois que o pé parou de doer, ele saiu a passear (quadrupedar) e não prestou atenção nos carros que passavam, quase foi atropelado se não tivesse pulado para trás (quadrupedar para trás). Pipo ficou nervoso e começou a tremer (tremar). Voltou correndo para casa (quadrupedar correndo) e se deitou novamente (deitar). Pipo aprendeu a lição e agora cada vez que si a rua olha para todos os lados (movimento do pescoço).

**RELATO DE EXPERIÊNCIAS DAS ATIVIDADES
REALIZADAS:**

ATIVIDADE 1

ATIVIDADE 2

ATIVIDADE 3

ATIVIDADE 4

ATIVIDADE 5

ATIVIDADE 6
