

# 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 II B**

**Aluno (a):** \_\_\_\_\_

PROFESSORAS: Maura da Graças Pereira, Marilda Baroni, Eva Gessica Chaves

ESTAGIÁRIAS: Emanoelli Luma Kothe, Gabriela Soares.

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES INFANTIL

### ATIVIDADE CONJUNTA E COMPARTILHADA (adulto e criança)

**Observação:** Essas atividades deverão ser realizadas uma por dia

**Data:** 14/08 a 28/08

## ATIVIDADE 1

**Apresentar e cantar a musica Quem mora na casinha**

<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?

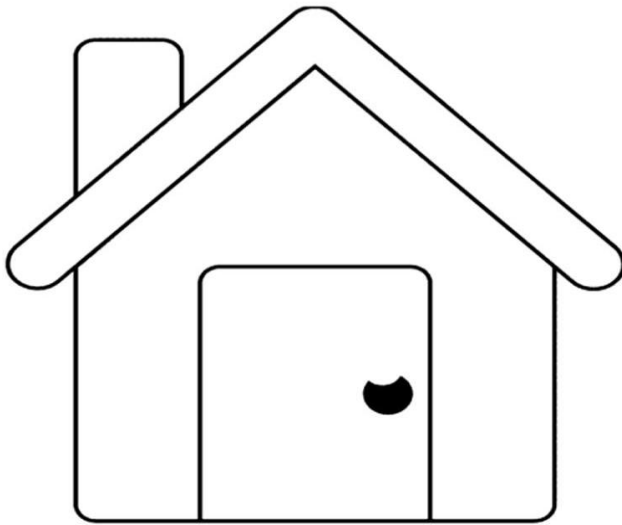
RATINHO

QUEM MORA NA CASINHA TODA ROSINHA?

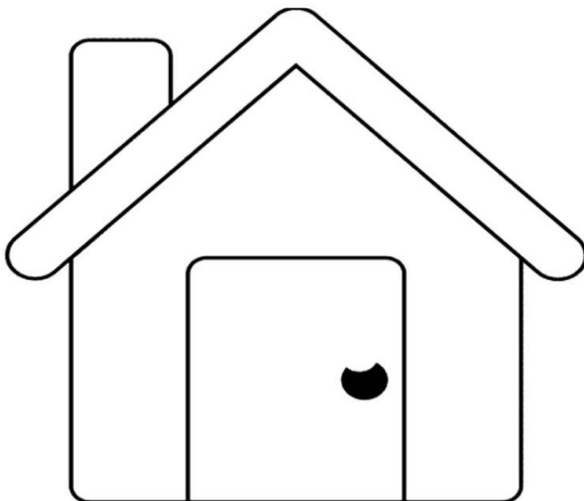
A MACAQUINHA.

## ATIVIDADE – 2

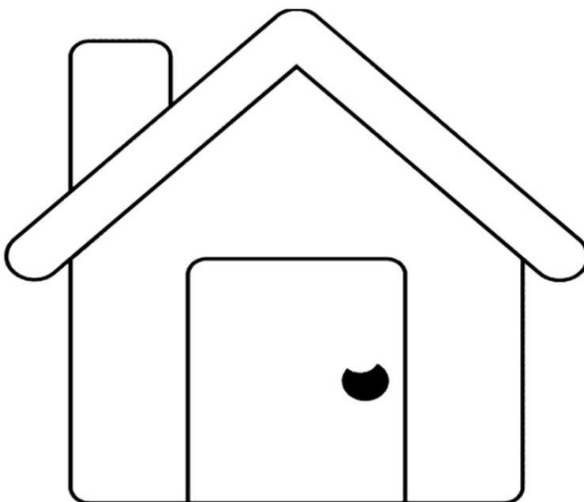
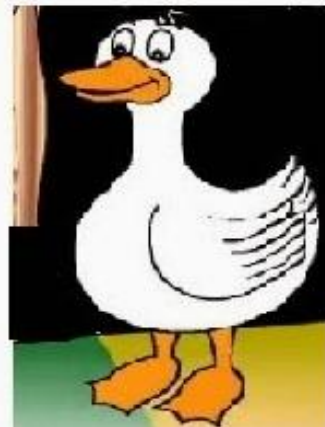
VAMOS PINTAR A CASINHA NA COR CERTA DE ACORDO COM O MORADOR QUE MORA NELA:



PINTE ESSA CASINHA DE VERMELHA

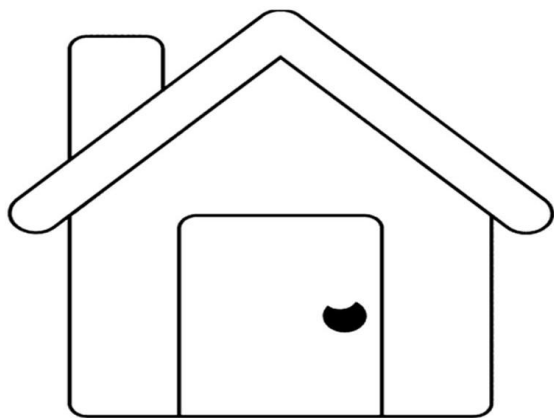


PINTE ESSA CASINHA DE AMARARELA

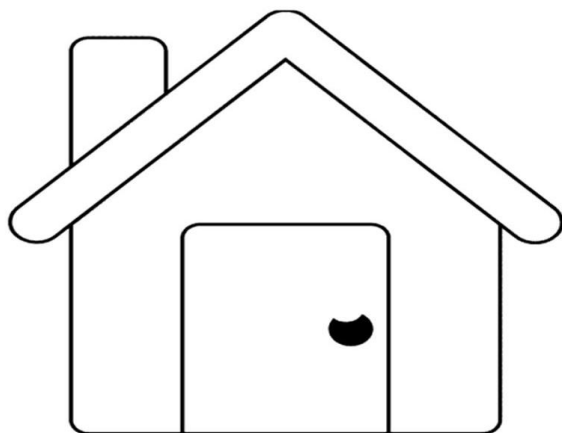


PINTE ESSA CASINHA DE VERDE

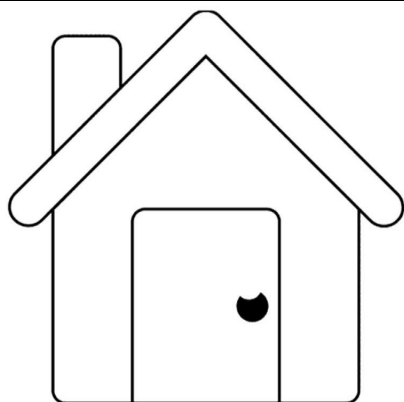




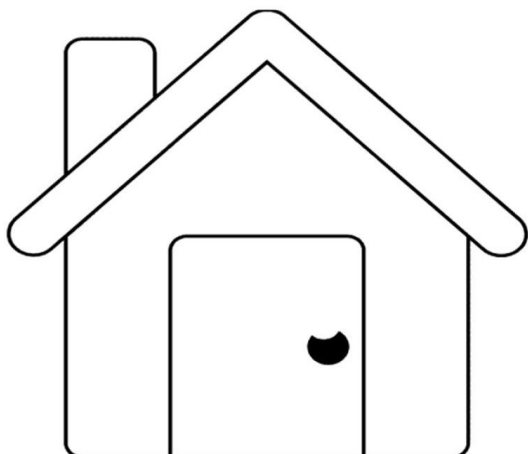
PINTE ESSA CASINHA DE AZUL



PINTE ESSA CASINHA DE MARRON



DEIXE ESSA CASINHA EM BRANCO



PINTE ESSA CASINHA DE ROSA



### ATIVIDADE – 3

USE SUA CRIATIVIDADE NA BRINCADEIRA DO JOGO DA MEMORIA DOS ANIMAIS QUE ESTA EM ANEXO:

**Regras:** O **jogo da memória** pode ser jogado por um único jogador ou vários jogadores. Comece o **jogo** colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. A jogada é quando um jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores podem ver se as figuras são iguais.

### ATIVIDADE – 4

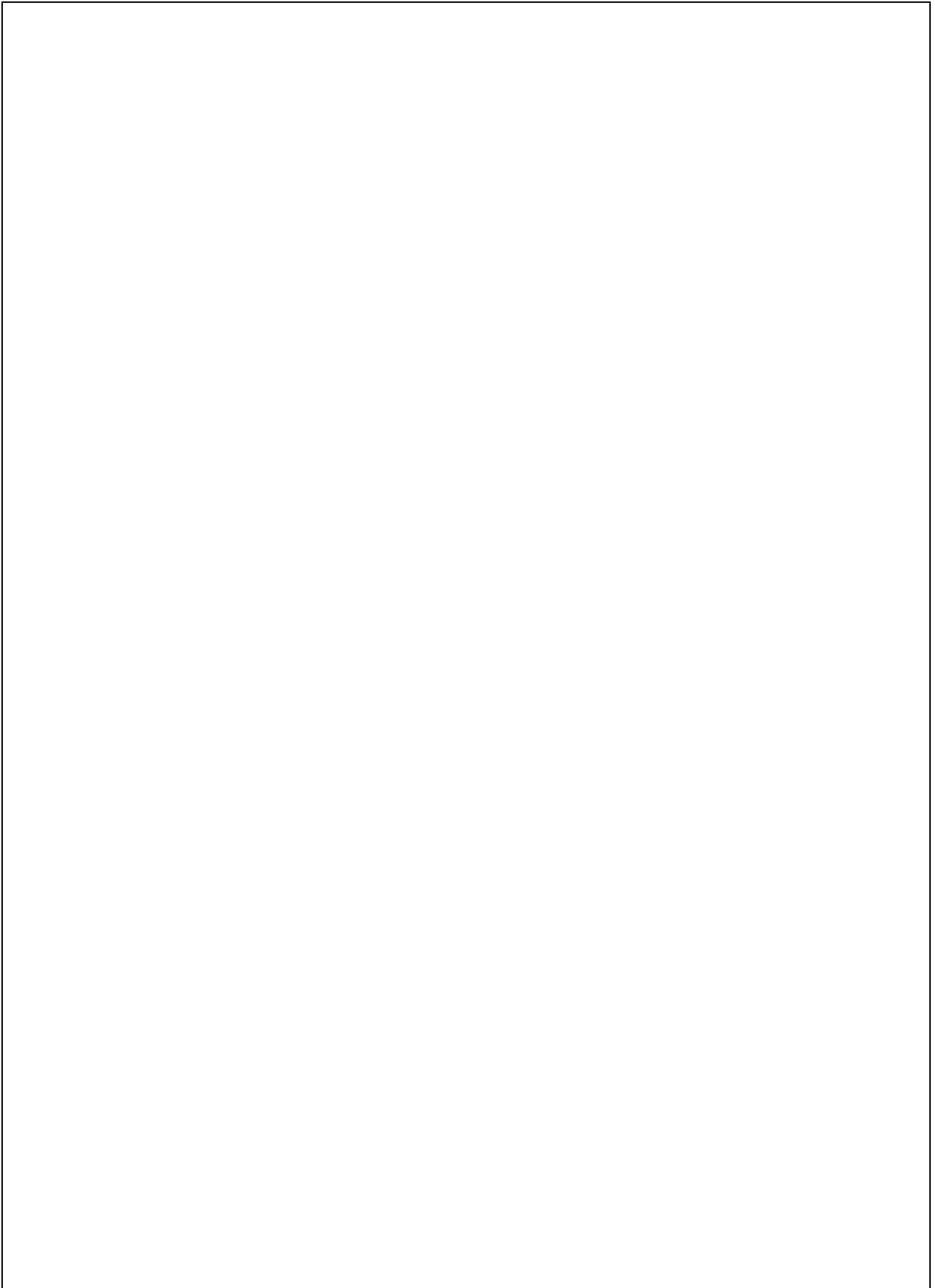
#### O DESENHO E O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS:

O desenho acompanha o desenvolvimento dos pequenos como uma espécie de radiografia. Nele, vê-se como se relacionam com a realidade e com os elementos de sua cultura e como traduzem essa percepção graficamente. Os rabiscos ganham complexidade conforme os pequenos crescem e, ao mesmo tempo, impulsionam seu desenvolvimento cognitivo e expressivo. Os rabiscos realizados pelos menores são denominados garatujas, no que pra nós é um emaranhado de linhas, traços leves, pontos e círculos, para eles são desenhos. O mesmo desenho pode ter várias interpretações e essa atividade desenvolve seu lado criativo.



- No espaço abaixo peça para que a criança desenhe o que quiser, não auxilie nesse momento, deixe a criança usar sua imaginação e criatividade; disponibilize para seu filho (a) várias ferramentas e suportes de desenho para estimular sua criatividade como: Lápis, Giz de cera, Caneta, Lápis de cor, Canetinhas coloridas.
- Após pergunte para ele (a) o que desenhou e faça o registro ao lado;

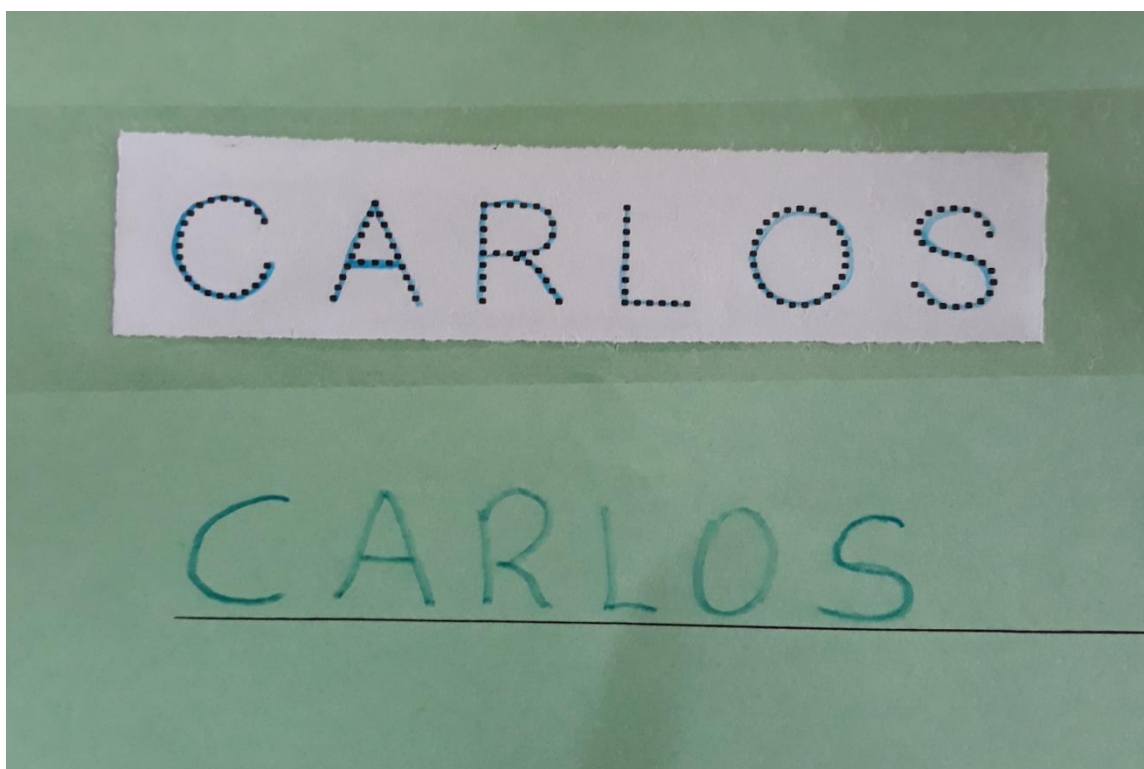
# DESENHO LIVRE



## ATIVIDADE - 5

Exercícios de cobrir linhas pontilhadas servem para desenvolver a coordenação motora fina.

- Para realizar essa atividade utilize a folha onde esta escrita o nome da criança (**esta em anexo**), peça para que ele (a) passe o dedo indicador sobre o pontilhado em todas as letras;
- Após disponibilize a canetinha que esta ao lado, para que o mesmo faça o tracejado... Para apagar a escrita utilize um paninho úmido ou papel higiênico. Conforme o exemplo abaixo:



## ATIVIDADE - 6

As atividades motoras (pular, caminhar, correr, dançar) devem estar presentes no cotidiano das crianças, pois permitem o domínio do corpo no espaço. As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

### ENTÃO VAMOS DANÇAR?

- Utilize as músicas Bartolinho - A Fazenda do Zenon

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yev-ZzpnTnY>

- XUXA - IMITANDO OS ANIMAIS

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fVOW>

- PINTINHO AMARELINHO - BOB ZOOM

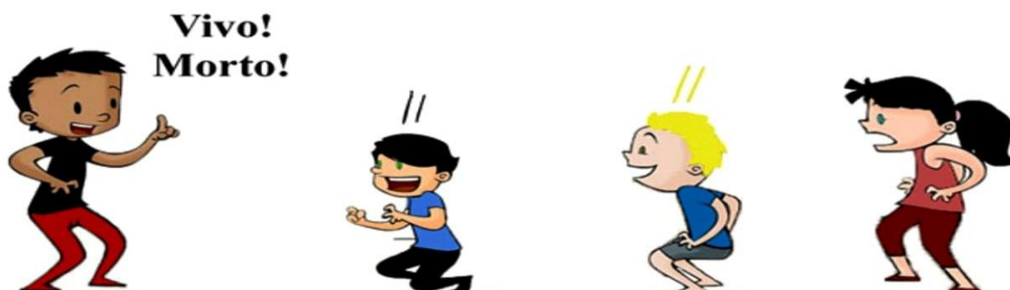
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NGYh8Lv56oc>

- SITIO SEU LOBATO

Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=TtwOcpo5DcM>

BRINCADEIRA 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.



# RELATO DE EXPERIÊNCIAS DAS ATIVIDADES REALIZADAS

## ATIVIDADE - 1

---

---

---

---

---

---

---

---

## ATIVIDADE - 2

---

---

---

---

---

---

---

---

## ATIVIDADE - 3

---

---

---

---

---

---

---

---



## ATIVIDADE - 4

---

---

---

---

---

---

---

---

## ATIVIDADE - 5

---

---

---

---

---

---

---

---

## ATIVIDADE - 6

---

---

---

---

---

---

---

---

**Assinatura do Responsável:** \_\_\_\_\_

**Obs:** Favor mandar de volta os giz de cera. Obrigada