



ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS

ORIENTAÇÃO: PAIS OU RESPONSÁVEIS, LEIA O ENUNCIADO E AUXILIE O (A) ALUNO (A) A DESENVOLVER AS ATIVIDADES.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS.

ATIVIDADE 1 - AUTORRETRATO

A ATIVIDADE DE AUTORRETRATO AJUDA A ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO E EXPRESSAR EM DESENHOS AQUILO QUE MUITAS VEZES É DIFÍCIL DIZER.

EM FRENTE A UM ESPELHO A CRIANÇA DEVERÁ SE OLHAR PARA RECONHECER SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, BRINCAR FAZENDO CARETAS E, EM SEGUIDA, IRÁ DESENHAR SEU AUTORRETRATO NO ESPAÇO ABAIXO OU NO CADERNO.



CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

ATIVIDADE 2 - JOGOS DE TABULEIRO - ALFABETO.

QUANDO A CRIANÇA PARTICIPA DE JOGOS, TEM A OPORTUNIDADE DE COMPREENDER QUE ESTÁ TUDO BEM PERDER ALGUMAS VEZES. NO LUGAR DE CHORAR PELA PERCA, COMEÇA A VER COMO PARTE DE SEU SUCESSO PARA NÃO REPETIR OS MESMOS ERROS.

PARA REALIZAR ESTA ATIVIDADE, USE DUAS TAMPINHAS DE CORES DIFERENTES DE GARRAFA PET, UM DADO PARA AVANÇAR AS CASAS DAS LETRAS DO ALFABETO E O TABULEIRO DO JOGO (**ANEXO 1**).

COMO JOGAR:

JOGUE O DADO E DEPENDENDO DO NÚMERO QUE CAIR, O JOGADOR DEVERÁ CONTAR AVANÇAR AS CASAS DO TABULEIRO.

A CRIANÇA DEVERÁ FALAR AS LETRAS DA CASA EM QUE ELA PARAR EM CADA JOGADA.

GANHA AQUELE QUE CHEGAR PRIMEIRO AO FINAL.



IMAGEM RETIRADA DO SITE <https://coisasdadoris.com.br/products/playmat-mapa-do-tesouro?variant=21034854875254>

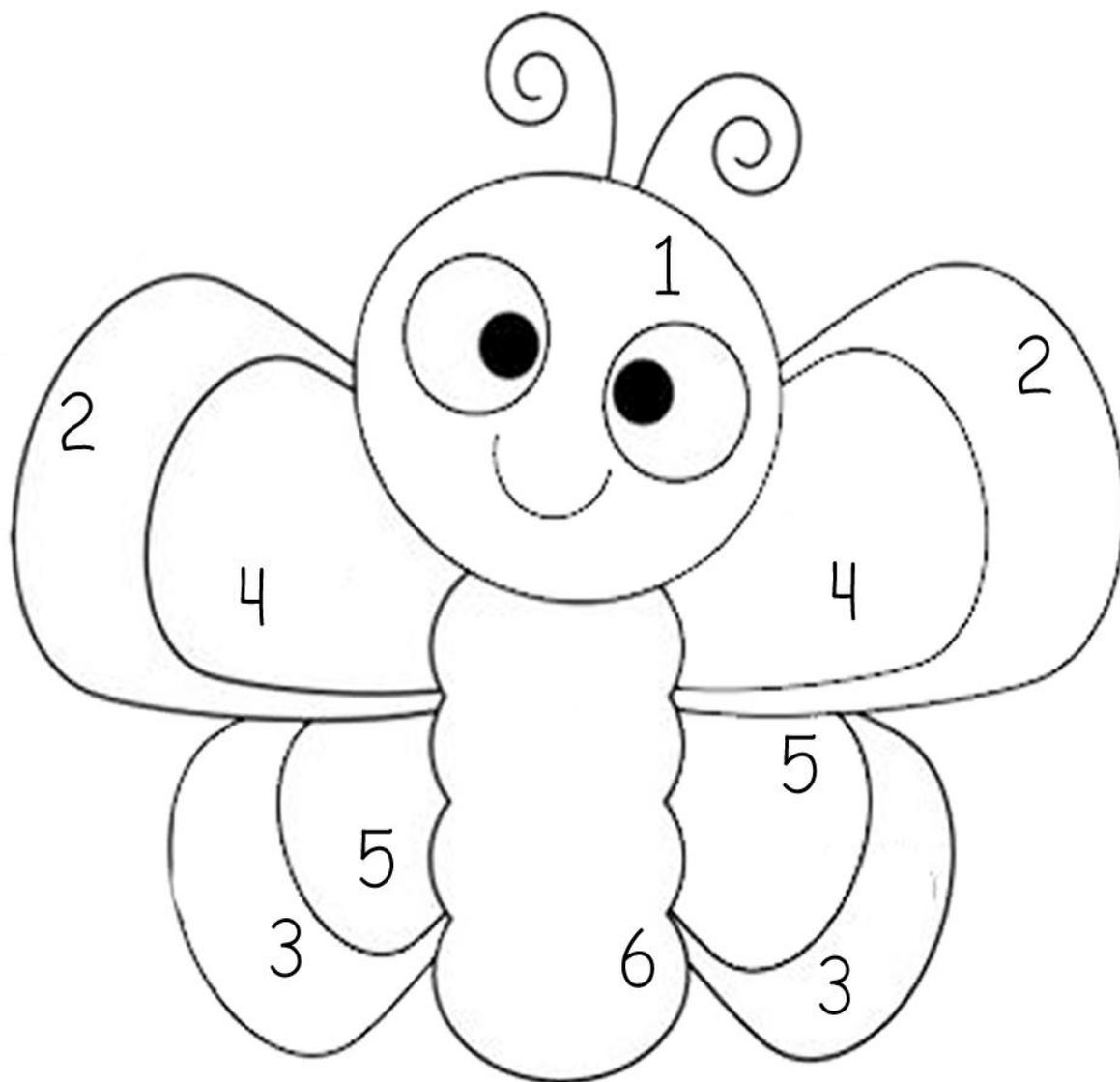
ANEXO 1 (ATIVIDADE 2)



CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

ATIVIDADE 3 - PINTURA.

PINTE O DESENHO DE ACORDO COM A LEGENDA , RELACIONANDO AS CORES AOS NÚMEROS:



- | | | | | | |
|---------|----------|-------|---------|------|------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| AMARELO | VERMELHO | LILÁS | LARANJA | ROSA | AZUL |

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

ATIVIDADE 4 - CORRIDA NA SACOLA

A ATIVIDADE CORRIDA NA SACOLA PODERÁ SER REALIZADA POR DUAS OU MAIS CRIANÇAS, ADULTOS PODEM PARTICIPAR TAMBÉM.

UM ADULTO DA FAMÍLIA IRÁ DEMARCAR UM PERCURSO COM INÍCIO, DOIS OBSTÁCULOS E CHEGADA. OS OBSTÁCULOS PODERÃO SER BRINQUEDOS, GARRAFAS PET OU OBJETOS QUAISQUER.

A CRIANÇA IRÁ PRECORRER IDA E VOLTA DO PERCURSO PULANDO DENTRO DE UMA SACOLA DE SUPERMERCADO OU DENTRO DE UM SACO (O QUE TIVER EM CASA).

QUANTO MAIS PESSOAS PARTICIPANDO MAIS DIVERTIDO SERÁ A BRINCADEIRA.

SERÁ DISPONIBILIZADO VÍDEO NO GRUPO DE WHATSAPP DOS PAIS E PLATAFORMA DO ALUNO (<http://ead.tisocial.com.br/pontapora>) COM INSTRUÇÕES DE COMO REALIZAR A BRINCADEIRA.

DIVIRTAM-SE!

