



ATIVIDADES ORIENTADORAS

EDUCAÇÃO INFANTIL

G2

SEMEEL

SECRETARIA MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

A mudança está em nossas mãos

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

NOME:

NOME (IDENTIFICAÇÃO VISUAL) - AUMENTO DO VOCABULÁRIO - NOÇÃO DE QUANTIDADE - CONTAGEM ORAL - CORRIDAS COM OBSTÁCULOS - TREINO DE ASSOPRAR - ANDAR DEVAGAR, ABAIXADO NA PONTA DOS PÉS, DE RÉ, BATENDO AS MÃOS, BATENDO OS PÉS, ETC.

ATIVIDADE 1

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EO06- EI02ET01- EI02ET04)

BRINCANDO COM O NOME



APRESENTE PARA AS CRIANÇAS O NOME DE CADA UMA (COMO ACHAR MAIS ADEQUADO). ESSE MOMENTO É APENAS PARA MOSTRAR ÀS CRIANÇAS O NOME VISUALMENTE ESCRITO E MENCIONAR SUA PRIMEIRA LETRINHA DO NOME, SEM TORNAR A ATIVIDADE DESMOTIVADORA.

SUGESTÃO: COLOCAR A FOTO JUNTO COM O NOME DA CRIANÇA.

ATIVIDADE 2

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EO02- EI02CG01-EI02CG03- EI02TS03)

BATE A MÃO, BATE O PÉ



CANTE COM AS CRIANÇAS MÚSICAS QUE DESENVOLVAM A COORDENAÇÃO MOTORA ATRAVÉS DA DANÇA E GESTOS OU FAÇA BRINCADEIRAS QUE ENVOLVAM MÚSICAS PARA MOVIMENTAR O CORPO EM DIFERENTES RITMOS E POSIÇÕES COMO: ANDAR DEVAGAR, ABAIXADO, NA PONTA DOS PÉS, DE RÉ, BATENDO AS MÃOS, BATENDO OS PÉS, ETC.

SUGESTÃO:

DISPONÍVEL EM: BATE A MÃO, BATE O PÉ (CLAP) (VÍDEO OFICIAL)

<https://www.youtube.com/watch?v=a7digwmuiyk>

ATIVIDADE 3

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EO02-EI02ET04- EI02ET07)

TREINO DE ASSOPRAR



O MOVIMENTO DE SOPRO AJUDA NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM, POIS EXERCITA OS MÚSCULOS QUE INTERVÊM NA FALA, ESPECIALMENTE OS DAS BOCHECHAS.

SEPRE PARA A ATIVIDADE UMA BACIA DE ÁGUA E UM BARQUINHO DE PAPEL. PEÇA PARA A CRIANÇA MOVIMENTAR O BARQUINHO DENTRO DA BACIA POR TODOS OS LADOS COM O SOPRO.

APROVEITE PARA VER O QUE ACONTECE COM O SOPRO FORTE E O FRACO.

ATIVIDADE 4

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EO02-EI02EO06- EI02EO07- EI02CG02- EI02CG03- EI02ET04- EI02ET07)

CORRIDAS COM OBSTÁCULOS



MONTE UMA PISTA DE OBSTÁCULOS PARA AS CRIANÇAS DESLOCAREM-SE COM DESTREZA PROGRESSIVA NO ESPAÇO COM O MATERIAL QUE VOCÊ TEM DISPONÍVEL NA ESCOLA. EXPLORE O EQUILÍBRIO E OUTRAS HABILIDADES COMO: SALTAR, ARASTAR E ETC.