

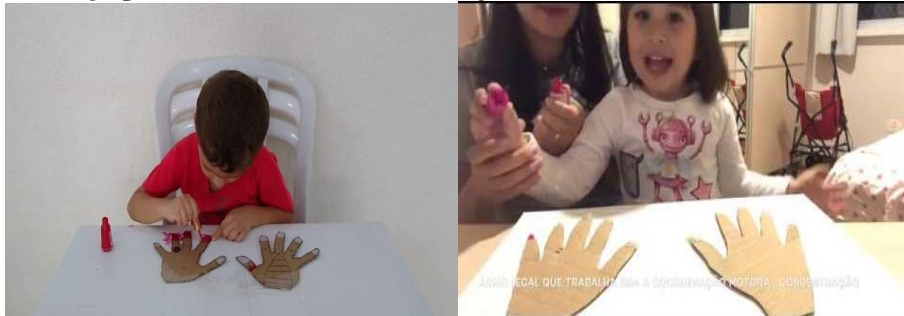


CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL ESTRELINHA AZUL  
Água Doce – Santa Catarina  
MATERNAL – PROFESSORA : Gládis Miranda Cavichioli Menegat

### ATIVIDADES ESCOLARES NÃO PRESENCIAIS PERÍODO: 19/10 a 03.11.2020

**1ª ATIVIDADE – PINTANDO AS UNHAS:** Estimula a coordenação motora fina, as cores e a concentração.

**SUGESTÃO:** Desenhe duas mãos em um papelão, recorte as mesmas, marque as unhas e dê um esmalte para a criança pintar e observe a coordenação dela.



**2ª HISTÓRIA “O TIGRE E OS BÚFALOS”:** contribui para o desenvolvimento da linguagem, o universo de significados, o vocabulário e a imaginação.

**SUGESTÃO:** assistir o vídeo e explicar a importância de ter e sermos amigos, de dividir as coisas que possuímos com os colegas e de viver em grupos.

<https://www.youtube.com/watch?v=9FX2hUGWi4M>



**3ª BRINCADEIRA: “ENCAIXANDO O MACARRÃO”:** estimula a coordenação motora fina, a concentração, explora as texturas e as cores.

**SUGESTÃO:** fixar canudos ou palitos em uma superfície, pode ser isopor ou camada de areia, de maneira que eles fiquem de pé, em seguida use macarrão do tipo furado, fazendo com que a criança encaixe os mesmos nos palitos ou canudos. Se preferir use macarrões coloridos.





CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL ESTRELINHA AZUL  
Água Doce – Santa Catarina  
MATERNAL – PROFESSORA : Gládis Miranda Cavichioli Menegat

**4ª CANTIGA “A TURMA DA VAQUINHA”:** contribui para o desenvolvimento da linguagem, da cognição, da socialização, os movimentos e o vocabulário.

**SUGESTÃO:** Assistir e cantar junto com o vídeo, comente sobre os animais, a importância da união entre eles, mesmo sendo uns diferentes dos outros

<https://www.youtube.com/watch?v=OoxTT8C8FMo>



**5ª BRINCADEIRA “CORRIDA DE COPOS COM SOPRO** – desenvolve a linguagem, exercita os músculos que envolvem a fala, especialmente das bochechas, melhora a pronúncia e ajuda a consolidar os fonemas.

**SUGESTÃO:** alinhe copos plásticos em cima de uma mesa, determine uma linha de chegada. Com o auxílio de canudos cada um assopra um copo fazendo com que o mesmo ultrapasse a linha de chegada demarcada. Ganha quem conseguir fazer o percurso por primeiro.

