



ATIVIDADES NÍVEL II – 25.05

Atividade Socioemocional: Jogo das Emoções (Alegria, Tristeza, Medo e Raiva)

- O desenvolvimento emocional, principalmente nos primeiros anos de vida, contribui para a formação de uma pessoa com maior repertório socioemocional, mais apta a solucionar problemas e enfrentar os obstáculos da vida. O jogo das emoções promove um melhor desenvolvimento emocional da criança e pode ser usado em diversas situações durante o período dentro e fora da escola.
- Separe imagens retiradas da internet, revistas ou fotos das próprias crianças que expressem as emoções de **alegria, tristeza, medo e raiva**.
- As imagens das emoções deverão ser repetidas, pois se trata de um jogo da memória, ou seja, duas imagens que expressem a alegria, duas que expressem a tristeza, duas que expressem o medo e duas que expressem a raiva.
- Comece apresentando todas as cartas e nomeando as emoções junto com a criança, para garantir que compreenderam qual emoção está sendo apresentada.
- Após a apresentação, solicite que a criança escolha a carta que mais represente sua emoção e explique o porquê.
- Depois use a forma tradicional do jogo da memória em que a criança deve encontrar os pares.
- Essas peças podem ser usadas para exemplificar como a criança está se sentindo no dia ou numa situação específica.

1ª Atividade: PÁGINA 68 APOSTILA - Matemática

- Propomos essa aula priorizando o jogo como estratégia de trabalho por acreditar que este é importante para o desenvolvimento social e intelectual da criança. Esse recurso de ensino auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao raciocínio lógico-matemático. Ao jogar, a criança tem a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada.
- Nessa aula, trabalharemos com o jogo “Cubra e Descubra”, priorizando nesse recurso a ordenação numérica, soma, bem como a tentativa de escrita dos numerais estudados (O passo a passo de como confeccionar o jogo está na plataforma digital).

- Para realização da atividade proposta na apostila, o aluno deverá completar os numerais que faltam no jogo das personagens e, em seguida, escrever os numerais de 1 a 10.

2º Atividade: PÁGINA 69 – matemática

- Segundo Celso Antunes (2000, p. 38), os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.
- Após ler a História da dezena para a criança, peça que a criança vá até sua caixa de brinquedos e traga 9 brinquedos para essa atividade.
- Peça que ela agrupe esses objetos representando “a casinha com nove amiguinho” e registre-os desenhando na apostila.
- Explique que ela não formou uma dezena ainda, pois só agrupou nove.

3º Atividade: PÁGINA 89 – Inglês.

- Hoje falaremos sobre o day e night (dia e noite), a idéia é trabalhar a palavra day (dia) e night (noite).
- Apresente as expressões day e night e pergunte a criança quais atividades realizamos durante esses períodos. Por exemplo: Go to school (vá para a escola), play ball (jogar bola) ou go to sleep (vá dormir).
- Posteriormente, solicite a criança que recorte e colem as ilustrações do final do material no espaço correspondente, day ou night.