

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL TEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi, Nº 301 Bairro Santo Antônio Fone: (0xx45) 3233-12-49.

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

PROFESSORES RESPONSÁVEIS: Fabieli Sampietro, Priscila D. Simioni, Verinha Fiorese

Aluno: _____

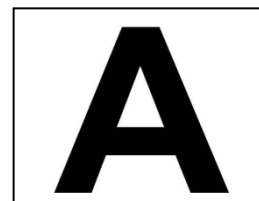
Turmas: Pré II A e Pré II B

ORIENTAÇÃO PARA OS PAIS OU RESPONSÁVEIS DE COMO PROCEDER PARA ELABORAÇÃO DAS ATIVIDADES: ESTAS ATIVIDADES DEVEM SER REALIZADAS EM FAMÍLIA, ONDE OS RESPONSÁVEIS SERÃO OS MEDIADORES PARA AUXILIAR O ALUNO NA EXECUÇÃO DAS MESMAS. O MEDIADOR DEVERÁ REALIZAR A LEITURA DAS ATIVIDADES PARA O ALUNO, ORIENTANDO SOBRE AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO TEXTO LIDO, OBSERVANDO DESTA FORMA QUE AS ATIVIDADES SÃO ELABORADAS SEGUINDO UMA SEQUÊNCIA. REALIZANDO APENAS UMA ATIVIDADE POR DIA SEGUINDO UMA ROTINA. PARA CADA ATIVIDADE REALIZADA SERÁ DISPONIBILIZADO UM CAMPO PARA QUE SEJA FEITO O REGISTRO DESCRITIVO DE COMO PROCEDEU À REALIZAÇÃO DA MESMA. ESSE RELADO DEVE SER REALIZADO PELOS PAIS OU RESPONSÁVEL QUE AUXILIOU NO DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE.

ATIVIDADE 01

SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS, LEIA EM VOZ ALTA E DE FORMA CLARA PARA O ALUNO O RESUMO DAS HISTÓRIA A SEGUIR.

UMA RAINHA MÁ E BELA RESOLVE, POR INVEJA E VAIDADE, MANDAR MATAR SUA ENTEADA, BRANCA DE NEVE, A MAIS LINDA DE TODO O REINO. MAS O CARRASCO QUE DEVERIA ASSASSINÁ-LA A DEIXA PARTIR E, DURANTE SUA FUGA PELA FLORESTA, ELA ENCONTRA A CABANA DOS SETE ANÕES, QUE TRABALHAM EM UMA MINA E PASSAM A PROTEGÊ-LA. ALGUM TEMPO DEPOIS, QUANDO DESCOBRE QUE BRANCA DE NEVE CONTINUA VIVA, A RAINHA MÁ DISFARÇA-SE DE BRUXA E VAI ATRÁS DA MOÇA COM UMA MAÇÃ ENVENENADA, QUE FAZ COM QUE BRANCA DE NEVE CAIA EM UM SONO PROFUNDO ATÉ O DIA EM QUE UM BEIJO DO AMOR VERDADEIRO A FAÇA DESPERTAR.



SE POSSÍVEL DISPONIBILIZAR PARA O ALUNO A HISTÓRIA:

<https://www.youtube.com/watch?v=k0eNiSsiH8Q>

ATIVIDADE 02

AGORA VAMOS JUNTOS INTERPRETAR AS HISTÓRIA.


1) O TEXTO LIDO É O RESUMO DE QUAL HISTORINHA?

() CHAPEUZINHO VERMELHO.

() BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES .

() RAPUNZEL.

2) OLHE PARA O REZUMO DA HISTÓRIA, A CIMA DA IMAGEM TEM UMA LETRA GRANDE DESTACADA. QUAL É ESSA LETRA?

3) AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE QUAL É A LETRA , COM O LÁPIS DE COR COM A COR AZUL DESTAQUE NO TEXTO TODAS AS LETRAS IGUAIS A ESSA. 

4) QUANTAS LETRAS A TÊM EM CADA PALAVRA?

A N Õ E S

B R A N C A

B R U X A

C A I A

T E M P O

5) AGORA ESCREVA NO ESPAÇO A BAIXO SEU NOME COMPLETO E CONTE QUANTAS VEZES A LETRA A APARECE.

OBS: OS TÍTULOS DE HISTORINHAS CITADOS NA ATIVIDADE N° 1 JÁ FORAM LIDAS/ TRABALHADAS OU ASSISTIDAS EM SALA.

6) QUEM É A MADRASTA DA BRANCA DE NEVE?

7) O CARRASCO OBEDECEU ÀS ORDENS DA RAINHA MÁ?

8) O QUE A BRUXA DEU PARA A BRANCA DE NEVE COMER?

9) O QUE VOCÊ ACHOU DA ATITUDE DA BRUXA?

10) O QUE ACONTECE QUANDO A BRANCA DE NEVE COME A MAÇÃ?

AGORA VAMOS REALIZAR O TRAÇADO DA LETRA **A**.

A

AGORA RECORTE DE LIVROS, REVISTAS E JORNAIS PALAVRAS QUE TENHAM A LETRA **A** E COLE NO QUADRO ABAIXO.

OBS: PARA A ELABORAÇÃO DAS ATIVIDADES RECOMENDAMOS QUE REALIZE PRIMEIRO DE FORMA ORAL. QUANDO O ALUNO TIVER FORMULADO UMA RESPOSTA ANOTE EM UM PAPEL E DEIXE-O REALIZAR A CÓPIA OU DITE AS LETRAS PARA QUE AS REGISTRE FORMANDO AS PALAVRAS/FRASE,/RESPOSTA.

ATIVIDADE 3

OBSERVE A CENA E PINTE OS QUADRINHOS DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE PERSONAGENS E ESCREVA O NÚMERO NO QUADRO ABAIXO:



--	--	--	--	--

--



--	--	--	--	--

--

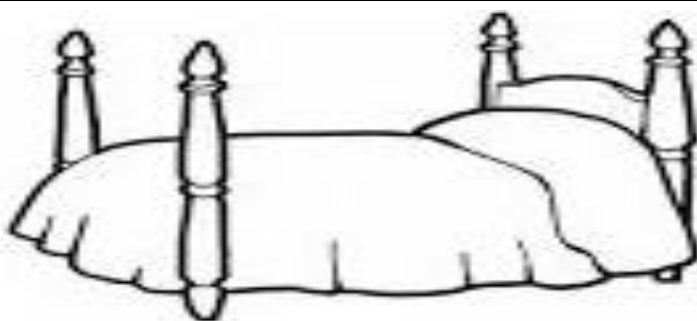
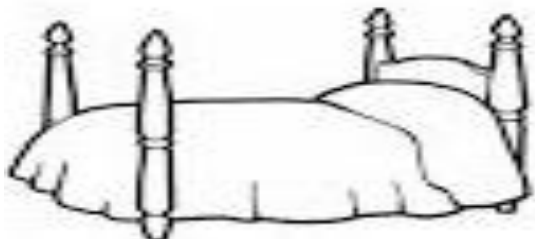


--	--	--	--	--	--	--	--

--

ATIVIDADE 4

MARQUE COM X A CAMA PEQUENA E PINTE A CAMA GRANDE.



ATIVIDADE 5

NA HISTÓRIA DA BRANCA DE NEVE, A BRUXA PREPAROU UM VENENO PARA COLOCAR NA MAÇA E ENFEITIÇAR A BRANCA DE NEVE. AGORA VOCÊ SERÁ A BRUXA, ESCOLHA E CIRCULE 3 INGREDIENTES QUE VOCÊ COLOCARIA NO FEITIÇO DA MAÇÃ ENVENENADA.

PÊLOS DE RATO

TRIPAS DE MINHOCAS

DENTE DE COELHO

PERNAS DE ARANHA

ASAS DE MORCEGO

RABO DE LAGARTIXA



ATIVIDADE 6

OS ANIMAIZINHOS DA FLORESTA GOSTAVAM DA BRANCA DE NEVE E FORAM AJUDA-LA. OBSERVE A CENA ABAIXO E RESPONDA:



- QUANTOS PÁSSAROS?

-QUANTOS ESQUILOS?

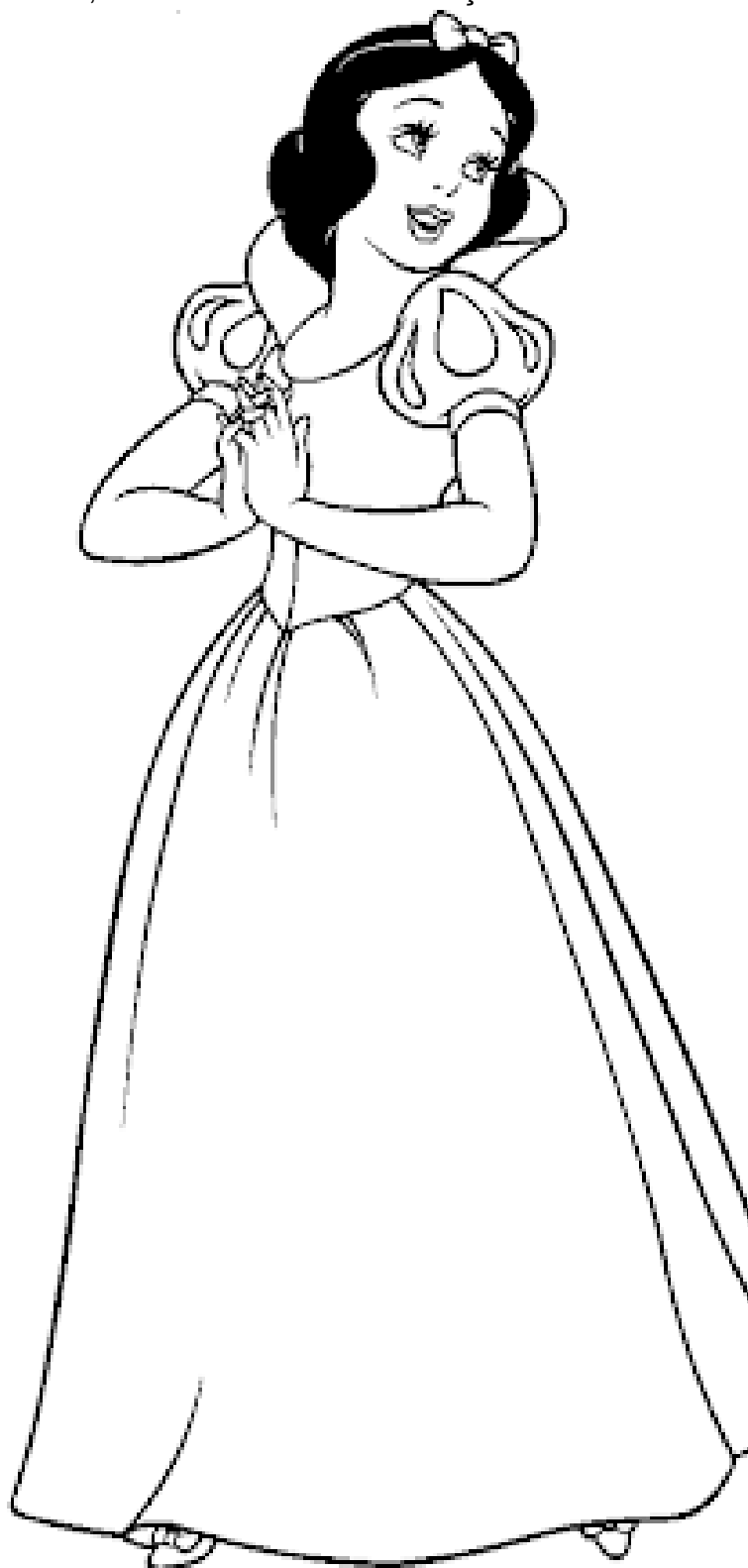
-QUANTOS COELHOS?

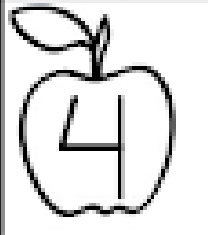
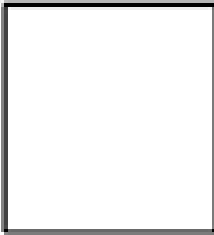
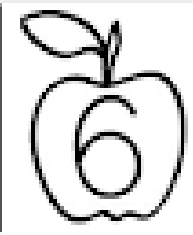

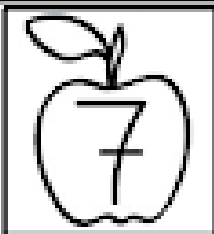
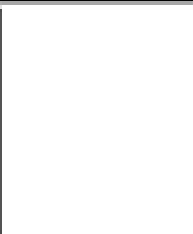
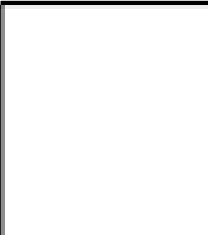
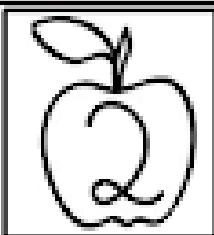

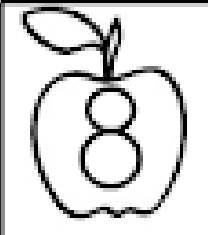
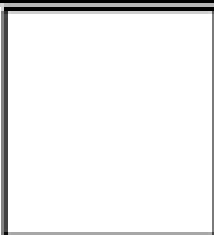
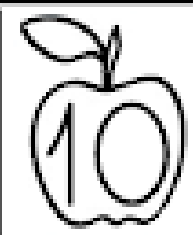
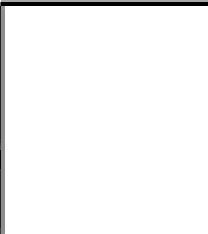
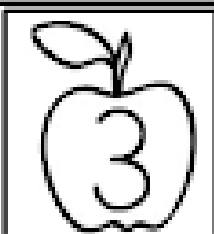
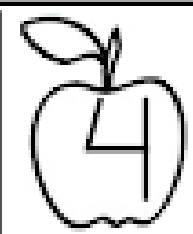
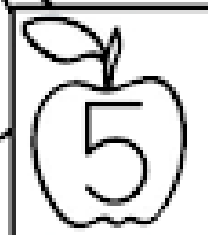
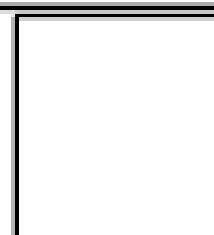
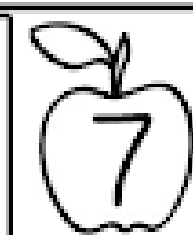
-QUANTOS VEADOS?

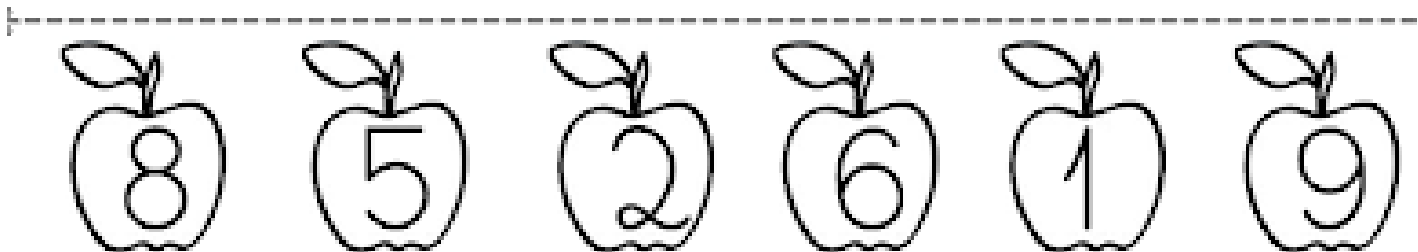
-QUANTOS ANIMAIS?

ATIVIDADE 7

PINTE, RECORTE E COLE AS MAÇÃS COM OS NUMERAIS QUE COMPLETAM A SEQUÊNCIA:





ATIVIDADE 8

MÚSICA ESTÁTUA DIFERENTE

CONVIDE TODA SUA FAMÍLIA E VENHA SE DIVERTIR, HOJE VAMOS BRINCAR, CANTAR E DANÇAR COM A MÚSICA: “ESTÁTUA DIFERENTE”.

Acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=QAGphdpM8a4>

ESTÁTUA DIFERENTE....
LEVANTA LEVANTA LEVANTA.....
PULA PULA PULA.....
ESSA É UMA BRINCADEIRA DIFERENTE
E EU QUERO VER A ESTÁTUA MAIS INTELIGENTE
ESTÁTUA!!!!

RODA RODA RODA.....
E AGORA EU QUERO VER QUEM É QUE MELHOR CONSTRÓI
UMA ESTÁTUA DE SUPER HERÓI
ESTÁTUA!!!!

DANÇA DANÇA DANÇA....
VAMOS IMAGINAR UMA COISA BEM LEGAL
E FAZER UMA ESTÁTUA IMITANDO UM ANIMAL
ESTÁTUA!!!!

RODA RODA RODA.....
QUEM É QUE PARECE NA CAPA DE REVISTA
É A ESTÁTUA MAIS BONITA
ESTÁTUA!!!!

DANÇA DANÇA DANÇA....
MAIS OLHA SÓ A ANIMAÇÃO DA CRIANÇADA
ENTÃO EU QUERO VER A ESTÁTUA MAIS ENGRAÇADA
ESTÁTUA!!!!

PULA PULA PULA.....
E A BRINCADEIRA VAI FLUINDO
MAS AGORA EU QUERO
QUEM É QUE PARECE QUE ESTÁ DORMINDO
ESTÁTUA!!!!

ATIVIDADE 9

AMARELINHA DAS CORES

NA AMARELINHA DAS CORES SÃO DESENHADOS RETÂNGULOS NO SOLO, CADA RETÂNGULO DEVE SER DESENHADO DE UMA COR, EM SEGUIDA SÃO NUMERADOS, (NORMALMENTE A NUMERAÇÃO VAI DE 1 ATÉ 10), E A CRIANÇA, PARA COMEÇAR A BRINCAR, PRECISA LANÇAR UM OBJETO EM UMA DAS CASAS. OS RETÂNGULOS REPRESENTAM AS CASAS. APÓS LANÇAR ESSE OBJETO, ELA INICIA A RODADA. CADA RETÂNGULO QUE ELA PULAR DEVE DIZER O NOME DA COR.

LEMBRANDO QUE A BRINCADEIRA SEMPRE COMEÇA COM O OBJETO SENDO LANÇADO NA 1ª CASA, NA CASA DE NÚMERO 1; A CRIANÇA PRECISA FAZER O CAMINHO DE IDA E VOLTA SALTANDO ORA COM UM PÉ, ORA COM AMBOS OS PÉS.

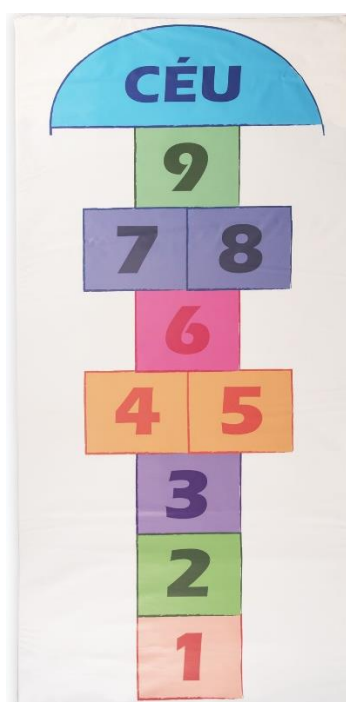
EXISTEM BASICAMENTE 4 REGRAS NESSA BRINCADEIRA:

REGRA Nº 1: É NECESSÁRIO LANÇAR O OBJETO NA CASA EM QUE ELE DEVE CAIR. POR EXEMPLO, SE A CRIANÇA ESTÁ NA FASE 3, ELA DEVERÁ LANÇAR O OBJETO NA CASA DE Nº 3.

REGRA Nº 2: É PROIBIDO PISAR NA CASA ONDE ESTÁ O OBJETO.

REGRA Nº 3: É PROIBIDO PISAR NAS LINHAS.

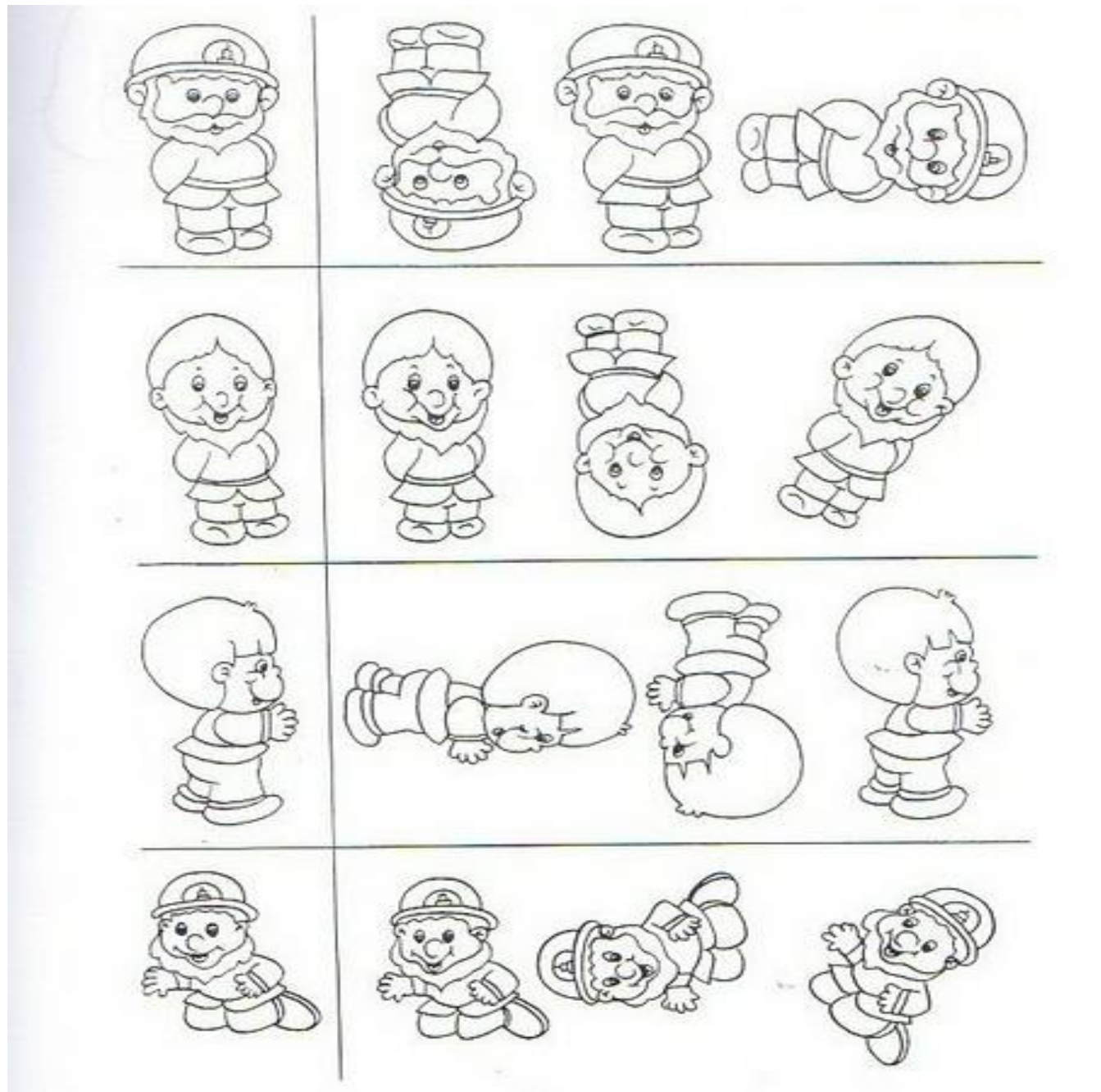
REGRA Nº 4: É NECESSÁRIO PEGAR O OBJETO DE VOLTA AO RETORNAR.



OBSERVAÇÃO: USE SUA CRIATIVIDADE PARA REALIZAR ESTÁ ATIVIDADE, PODE SER FEITA COM GIZ DESENHANDO A AMARELINHA NO CHÃO, CADA RETÂNGULO DE UMA COR, PODE SER FEITA COM PEDAÇOS DE TECIDO COLORIDO, PAPELÃO PINTADO OU MARCAR CADA RETÂNGULO COM PEDAÇOS DE PAPEL COLORIDO, PARA TRABALHAR A AMARELINHA DAS CORES.

ATIVIDADE 10

ESTAMOS TRABALHANDO COM A HISTÓRIA DA "BRANCA DE NEVE", VAMOS OBSERVAR AS IMAGENS E PINTAR OS ANÕEZINHOS QUE ESTÃO NA MESMA POSIÇÃO.



CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL TEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi, Nº 301 Bairro Santo Antônio Fone: (0xx45) 3233-12-49.

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

FICHA DE ACOMPANHAMENTO – PRÉ ESCOLAR II 4 Á 5 ANOS

ANO LETIVO: 2020

CAMPO PARA REGISTRO DE EXPERIÊNCIAS PARA OS PAIS OU RESPONSÁVEIS PREENCHER COM A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES REMOTAS.

ALUNO (A): _____

DATA: ____ / ____ / ____

PAI, MÃE/ RESPONSÁVEL: _____

PROFESSOR REGENTE (A): _____

PROFESSOR (A): TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS E CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: _____

Atividade 01: _____

Atividade 02: _____

Atividade 03: _____

Atividade 04: _____

Atividade 05: _____

Atividade 06: _____

Atividade 07: _____

Atividade 08: _____

Atividade 09: _____

Atividade 10: _____

ASSINATURA RESPONSÁVEL.

Campo Bonito / /