

CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL THEREZINHA FOSCHERA

Rua Sarandi – 301 – Santo Antonio

Fone: (0xx45) 3233-12-49

CAMPO BONITO

CEP: 85.450-000

PARANÁ

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

ALUNO (A): _____

Turmas: Pré II A e Pré II B

Estas atividades são proposta para serem desenvolvidas entre o período de 05/06/2020 á 19/06/2020

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.

Conteúdos : Orientação espacial; Imitação como forma de expressão. Habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar pintar e folhear. Estratégias de apreciação estética. Obras de arte, autores e contextos. Vocabulário. Linguagem escrita, suas funções e usos sociais. Oralidade e escuta. Sons da língua e sonoridade das palavras. Consciência fonológica. Coleções: agrupamento de objetos por semelhança. Organização, comparação, classificação, sequenciação e ordenação de diferentes objetos.

ATIVIDADE 01

Desenvolver dinâmicas com a finalidade de fortalecer o vínculo entre os integrantes da família. (Arranca-rabo, Morto-vivo.)

Arranca-rabo

A brincadeira tem como finalidade desenvolver a agilidade, a cooperação, o condicionamento físico e a velocidade.

Distribuir para cada participante, um pedaço de pano, fitas ou papel de cores diferentes para diferenciar para cada membro do jogo .

As fitas deverão ser colocadas no cócs da calça, shorts ou bermuda, imitando um rabo. Este jogo é parecido ao pega-pega, ao participantes correm um atrás da outra para tentar pegar o maior número de 'rabos' da outra equipe. Quem ficar sem o rabo sai da brincadeira e espera o jogo acabar.

ATIVIDADE 02

Morto-vivo.

Uma das crianças é escolhida como a líder e ficará à frente do grupo. É ela quem vai dar as instruções a serem seguidas pelos jogadores.

Quando o líder disser: 'Morto!', todos terão que agachar. Quando o líder disser: 'Vivo', todos terão que dar um pulinho e ficar em pé. Quem não cumprir ou errar o comando é eliminado, até ficar somente um participante, que será o vencedor e o próximo líder.

A velocidade em que os comandos de 'Vivo' ou 'Morto' são dados, vai definir o grau de dificuldade da brincadeira, assim como a sequência, que ficará por conta da criança líder, com o intuito de confundir e exigir mais atenção dos participantes.

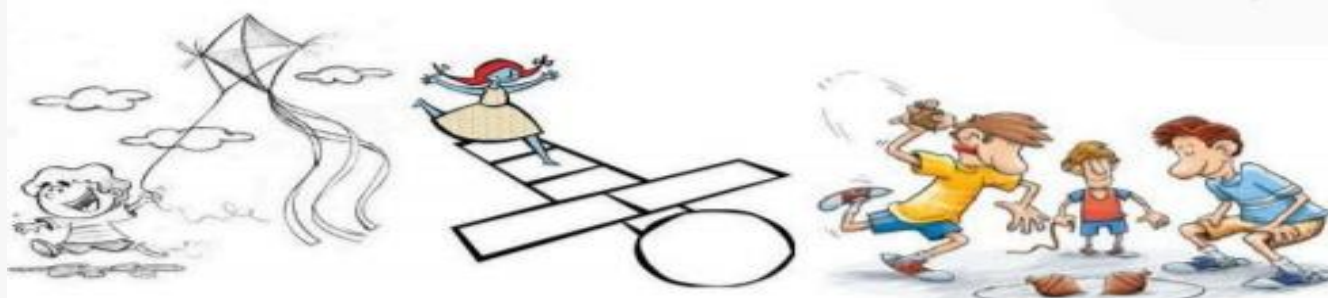
<https://www.youtube.com/watch?v=DsQ122L7qUY>

ATIVIDADE 03

Realize uma leitura visual e com o auxílio dos pais ou responsáveis responda as seguintes perguntas.

1- DE ACORDO COM OS DESENHOS OS NOMES DAS BRINCADEIRAS SÃO:

23 / 6

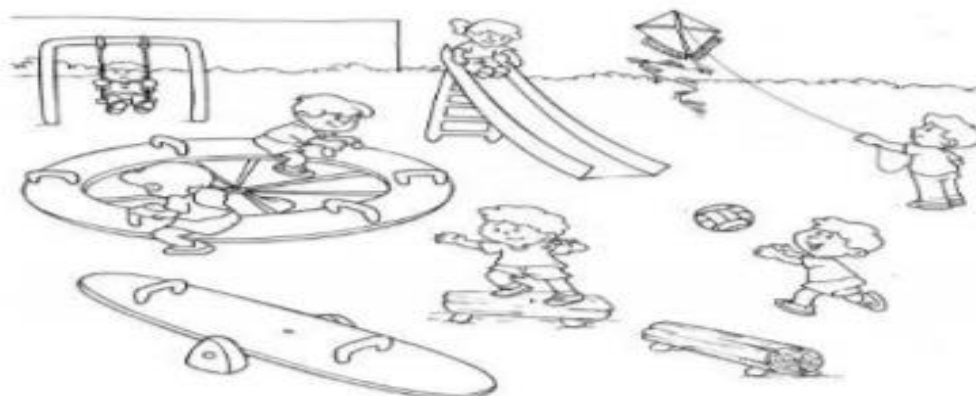


BOLA DE GUDE -- PETECA -- DADO

BONECA -- DOMINÓ -- BOLA

PIPA -- AMARELINHA -- PIÃO

2- PINTO O QUE VOCÊ GOSTA DE BRINCAR:



ATIVIDADE 04

Agora vamos trabalhar o reconhecimento e identificação das vogais, cante e dance a música, A, E, I, O, U e realize as atividades.

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

Realize o traçado da letra e recorte as imagens, cole na letra inicial correspondente ao seu nome.

ESTA É A LETRA **A**

COLAR AQUI
ARANHA

COLAR AQUI
ABELHA

COLAR AQUI
AVIÃO

A

Alfabetização Online
www.alfabetizacaoonline.com

ESTA É A LETRA **E**

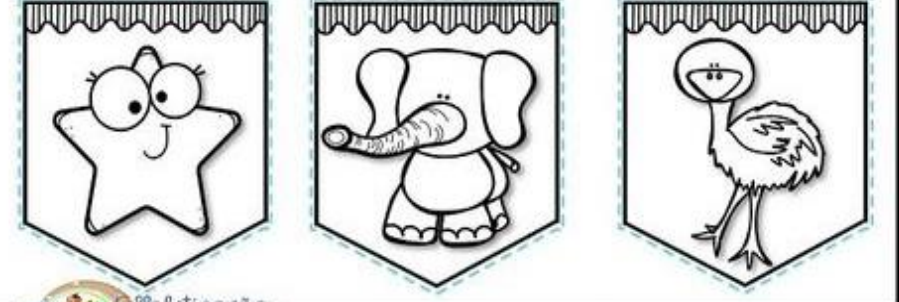
COLAR AQUI
EMA

COLAR AQUI
ELEFANTE

COLAR AQUI
ESTRELA

E

Alfabetização Online
www.alfabetizacaoonline.com



ESTA É A LETRA **I**

COLAR AQUI

IGUANA

COLAR AQUI

IGREJA

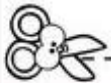
COLAR AQUI

ILHA

I



Alfabetização Online
www.alfabetizacaoonline.com



Alfabetização

ESTA É A LETRA **O**

COLAR AQUI

OSSO

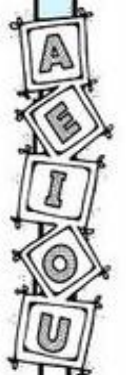
COLAR AQUI

OVO

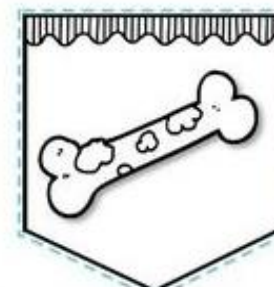
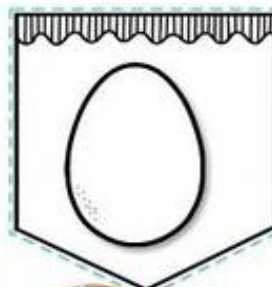
COLAR AQUI

OVELHA

O

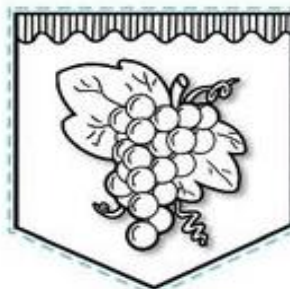
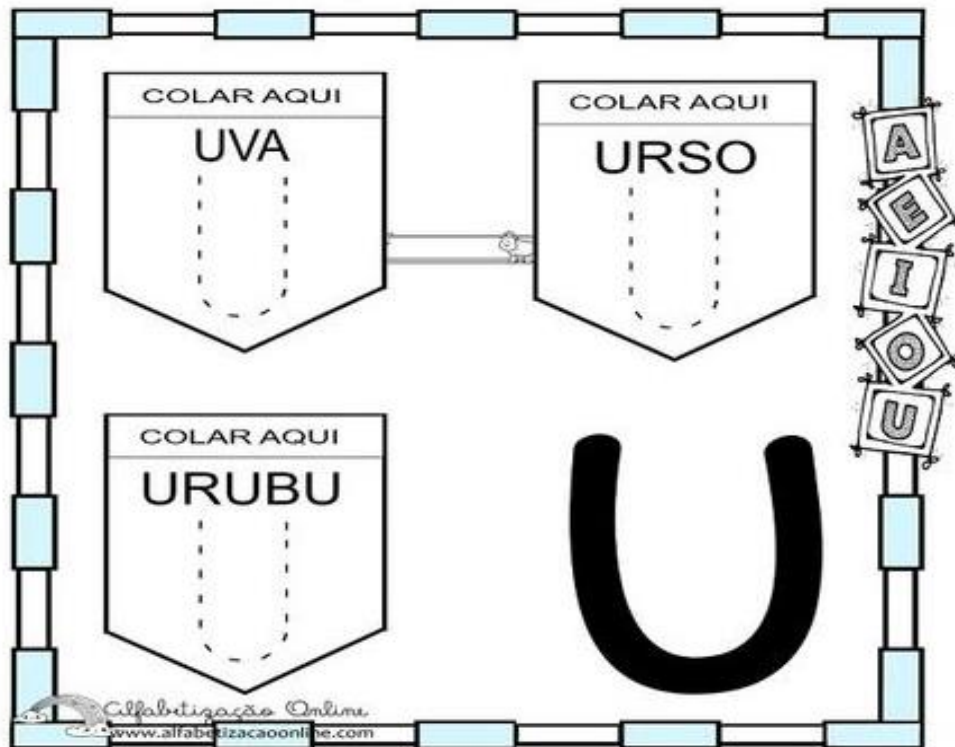


Alfabetização Online
www.alfabetizacaoonline.com



Alfabetização

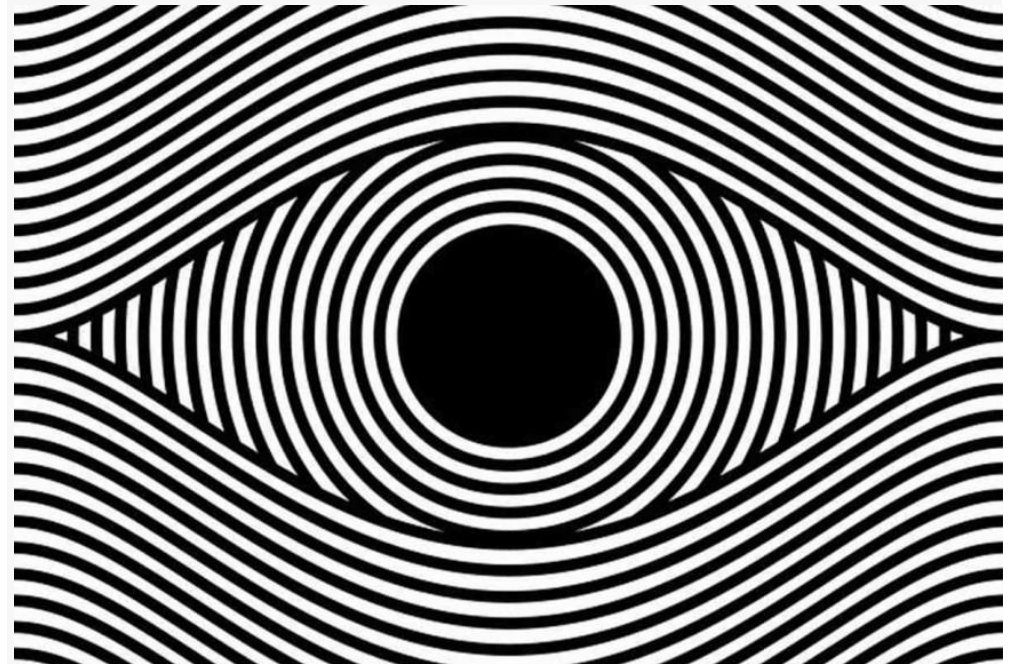
ESTA É A LETRA **U**



Atividade 05

Vamos explorar nossa criatividade, colocando em prática nossa imaginação.

Conforme trabalhamos em sala, ponto, linha, traços, cores e formas, realize a releitura da obra de arte de Bridget Riley, pintora inglesa que se interessava pelo efeito que as linhas tem quando estão juntas. (visão de óptica)



Utilize o espaço delimitado para realizar a releitura da obra de arte de “Bridget Riley”, escolha um dos materiais para realizar a releitura, carvão, lápis de cor, giz de cera ou tinta guache.



Atividade 06:

Vamos contar e nos divertir.

Veja o vídeo Ursinho Pooh 1,2,3 Descobrimdo os Números e as Contas.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZJAPW4ADzCI>

Agora é a sua vez, recorte a tabela (em anexo) com os números e vamos brincar enumerando os objetos, que vamos elencar abaixo.

Organize os números em ordem crescente do 0 ao 10 e realize a leitura dos mesmos.

Agora retire dessa sequência o número correspondente a sua idade e realize a leitura dos números que ficaram na linha numérica.

Com o número correspondente a sua idade em sua mão, observe qual é o número que vem antes e o número que vem depois.

Conte quantas pessoas fazem parte da sua família, encontre na linha numérica o número correspondente e o registre aqui.



Realize em sua casa o agrupamento de objetos semelhantes, enumere-os, conte-os e registre o número correspondente à quantidade.

CADEIRA:

MESA:

SOFÁ:

FOGÃO:

CAMA:

CELULAR:

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 COM A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES REMOTAS.

ALUNO (A): _____

DATA: ____ / ____ / ____

PAI, MÃE/ RESPONSÁVEL: _____

PROFESSOR REGENTE (A): _____

PROFESSOR (A) DE HORA ATIVIDADE: _____

Atividade 01: _____

Atividade 02: _____

Atividade 03: _____

Atividade 04: _____

Atividade 05: _____

Atividade 06: _____

ASSINATURA RESPONSÁVEL.

Campo Bonito / /