

# 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 vinculo 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.

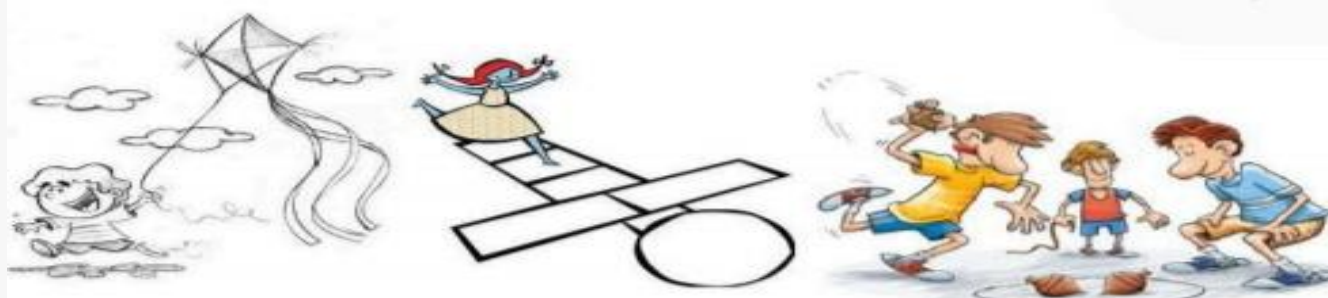
<https://www.youtube.com/watch?v=DsQ122L7qUY>

### ATIVIDADE 03

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

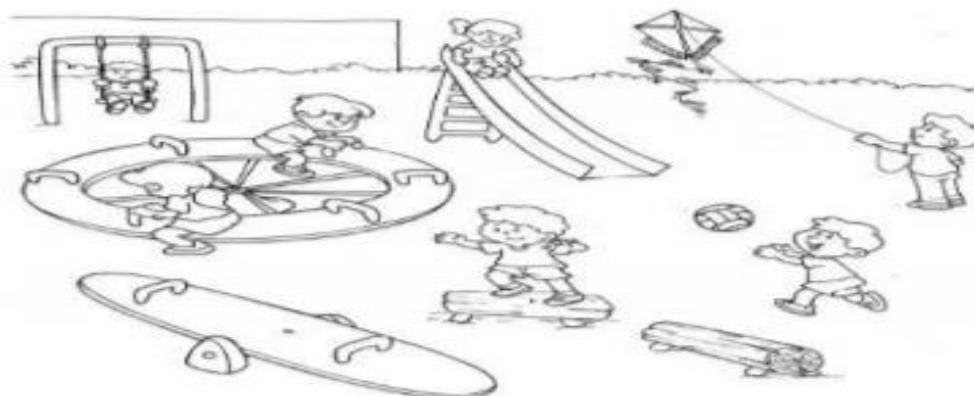
1- DE ACORDO COM OS DESENHOS OS NOMES DAS BRINCADEIRAS SÃO:

23 / 6



- BOLA DE GUDE -- PETECA -- DADO
- BONECA -- DOMINÓ -- BOLA
- PIPA -- AMARELINHA -- PIÃO

2- PINTE 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

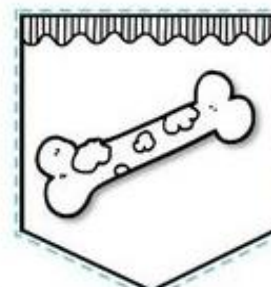
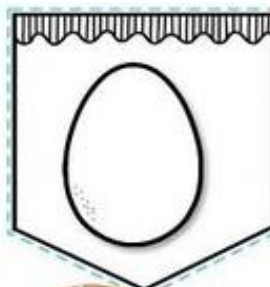
COLAR AQUI

OVELHA

**O**

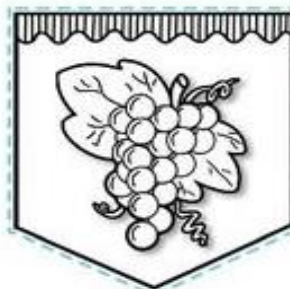
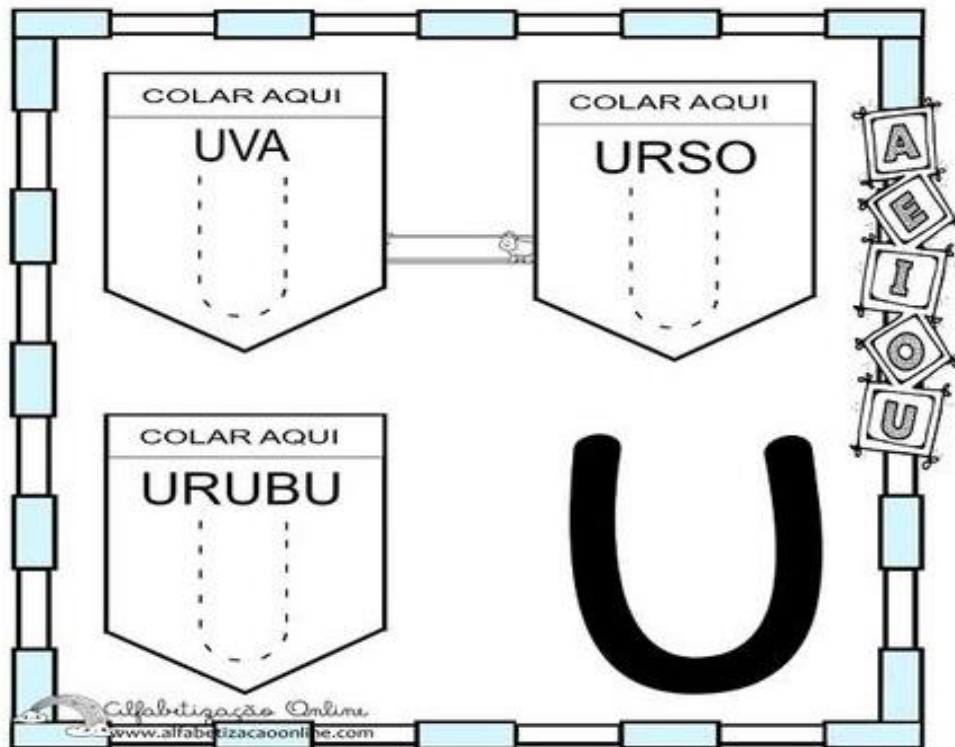


Alfabetização Online  
www.alfabetizacaoonline.com



Alfabetização

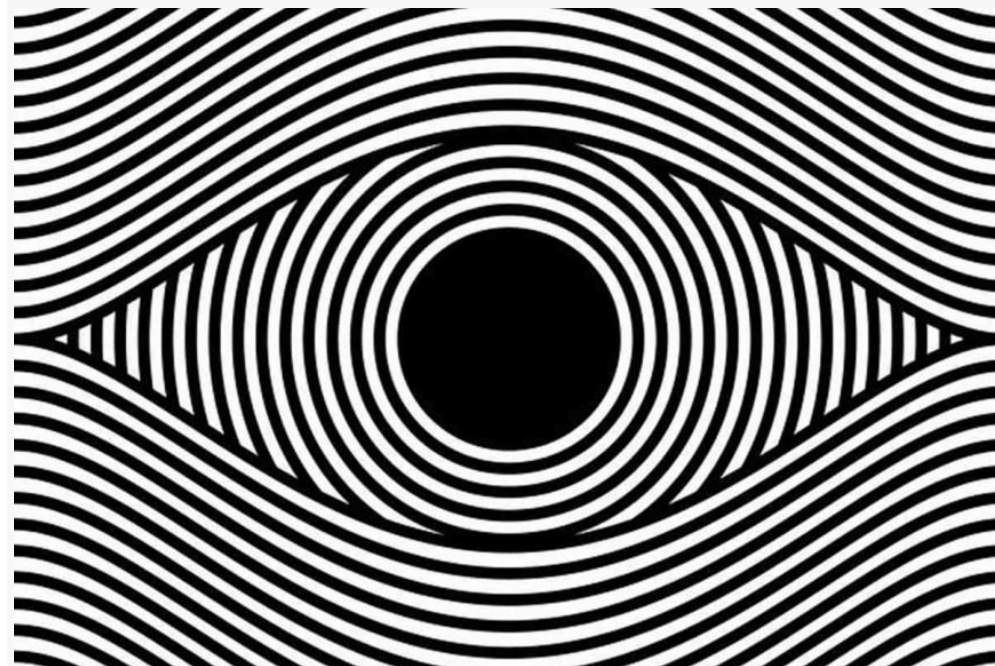
# ESTA É A LETRA **U**



## 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 / /