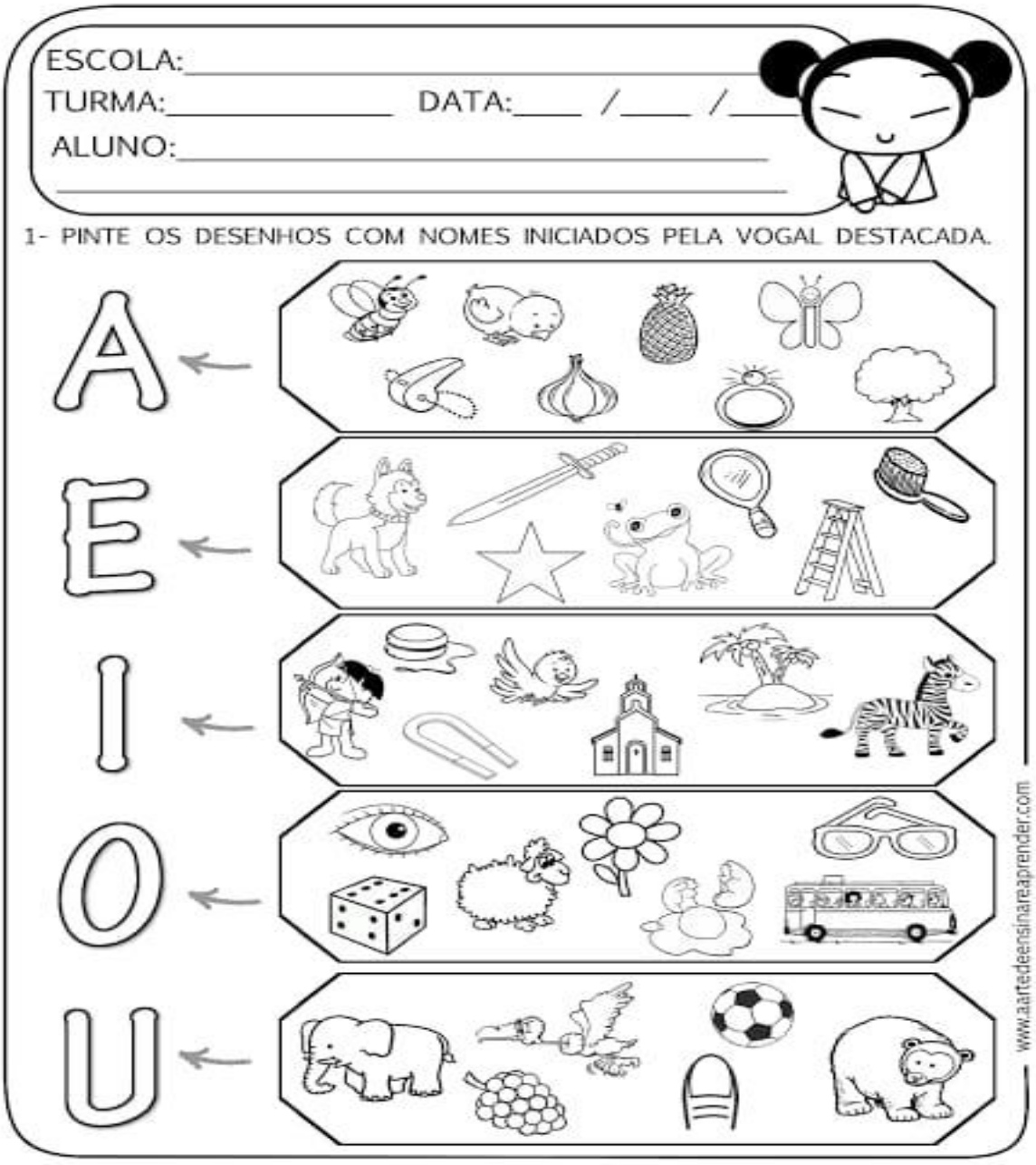
Ano: Pré I **Turmas : A , B , C**
PROFESSORAS REGENTES : MARILUCE E KATHIA

ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES

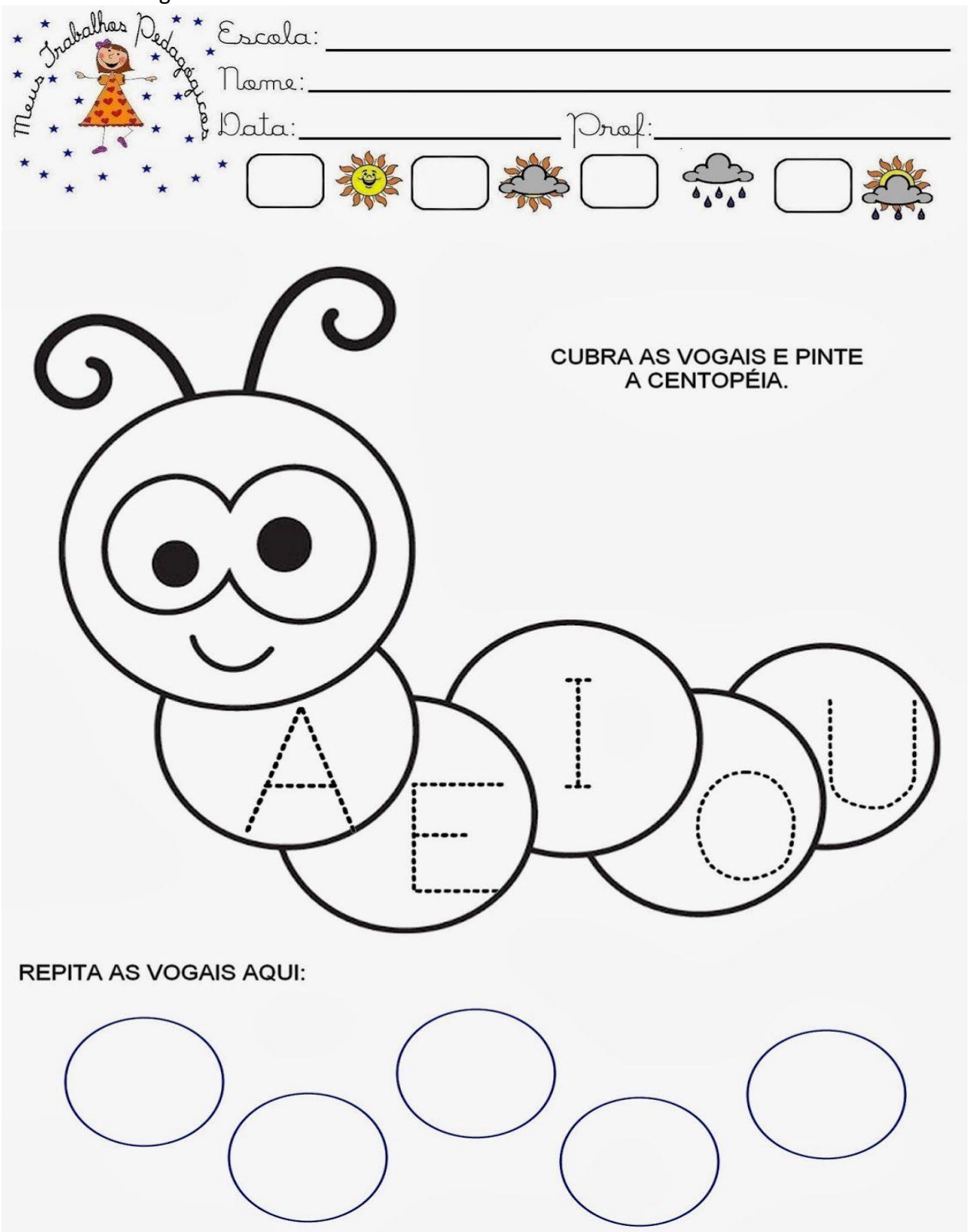
(Aula_1 primeira semana).

- Assistir o vídeo: Qual é a letra do seu nome (Turma do seu Lobato).
- Em uma folha escreva o nome da criança em caixa alta e peça para ela treinar a escrita das letras do seu nome. EX: (MARIA).
- Atividade para pintar os desenhos com nomes iniciados pela vogal destacada.
- Registrar o nome na atividade.



ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES (Aula _2 primeira semana).

- Dinâmica: Caça as vogais
- Atividade para cobrir e registrar as vogais.
- Registrar o nome na atividade

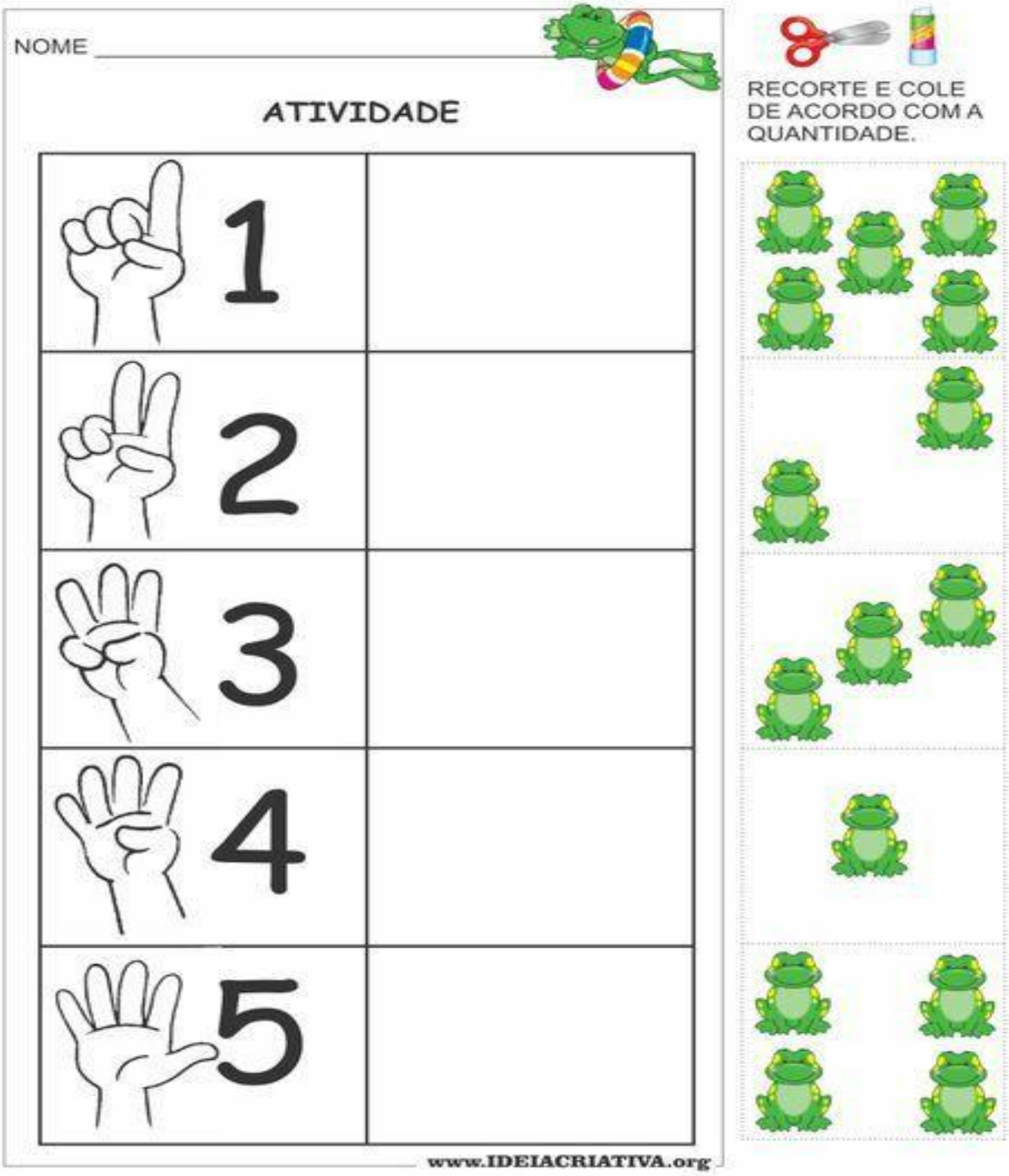


ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS (Aula_3 Segunda semana).

- Contagem das letras do nome da criança e registro da quantidade.
- Organizar em sequência numérica os numerais de á 10.
- Atividade: Conte e ligue as quantidades aos numerais correspondentes.
- Registrar o nome na atividade.

ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES (Aula_4 Segunda semana).

- Identificar e quantificar com materiais recicláveis os numerais de 0 a 10.
- Atividade de recorte e colagem de acordo com a quantidade.
- Registrar o nome na atividade.



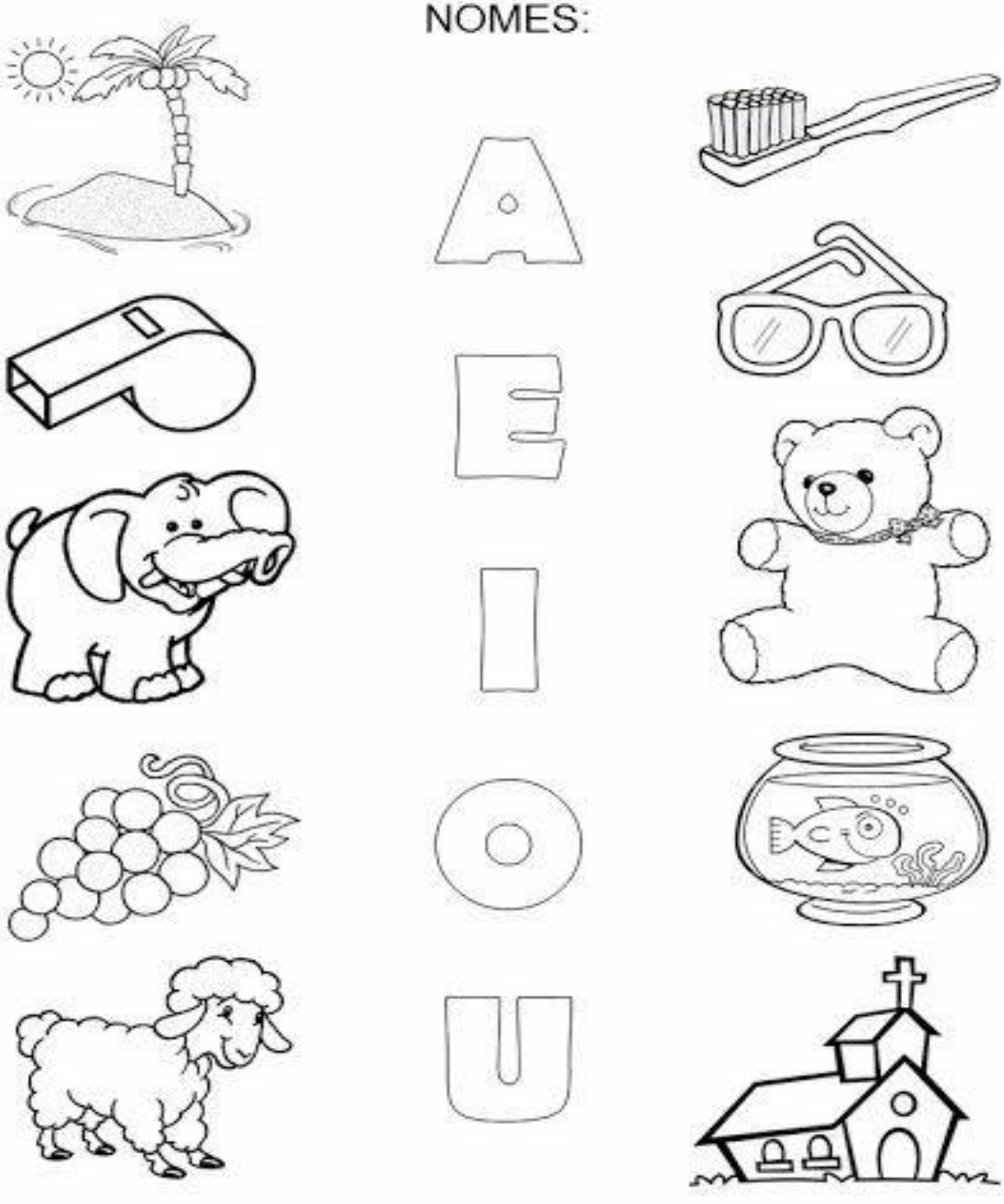
ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES (Aula_5 Terceira semana).

- Produzir um cartaz para as crianças fazer a distinção entre letras e números.
- Atividade: Ligue às figuras a primeira letra do seu nome.

ALUNO:

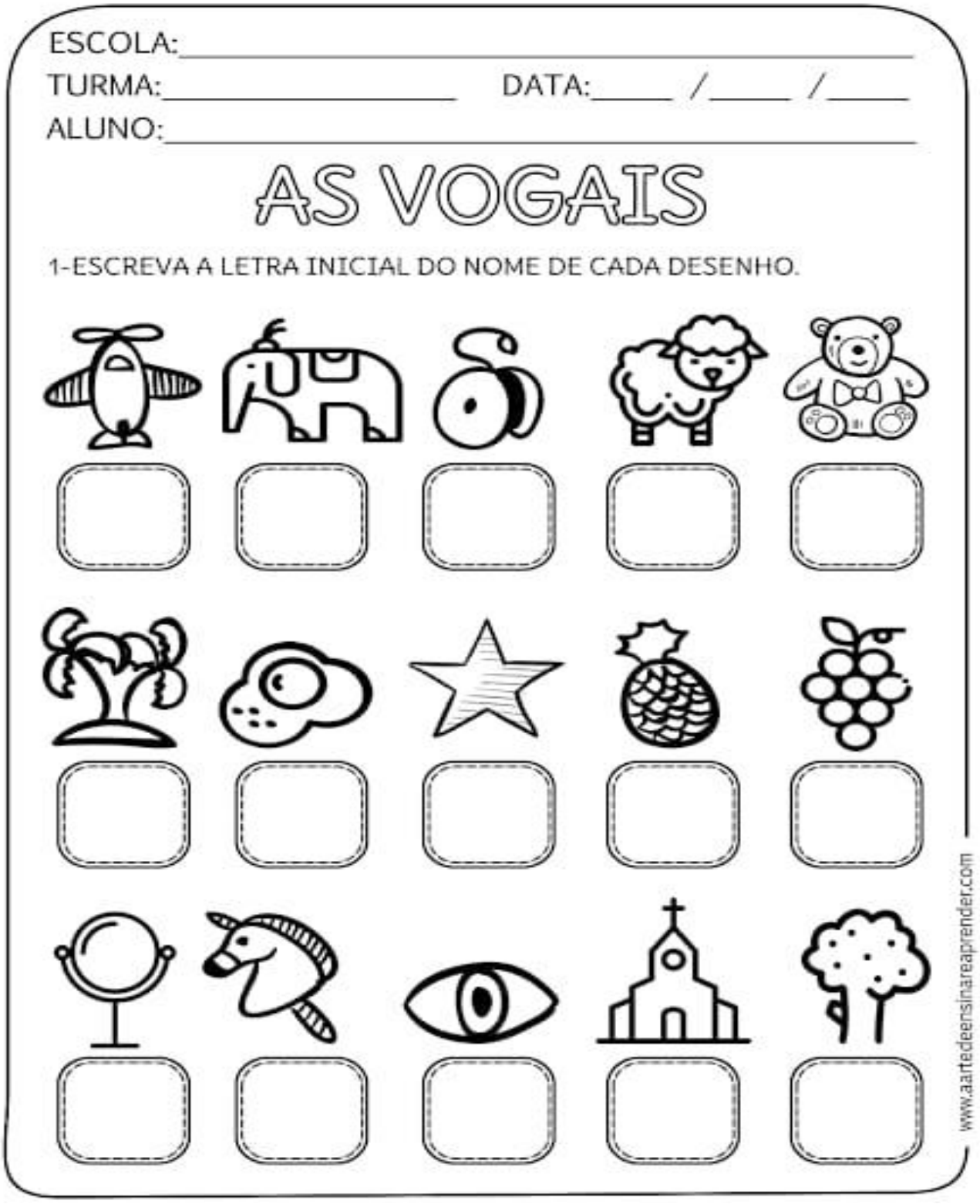
VOGAIS

LIGUE AS FIGURAS À PRIMEIRA LETRA DOS SEUS NOMES:



ORIENTAÇÕES PARA AS ATIVIDADES (Aula_6 Terceira semana).

- Dinâmica: Encontrar objetos na casa, cujo nome se inicia com as vogais.
- Atividade: Escreva a letra inicial do nome de cada desenho.
- Registrar o nome na atividade.



Professoras: Camila, Damila e Emilly

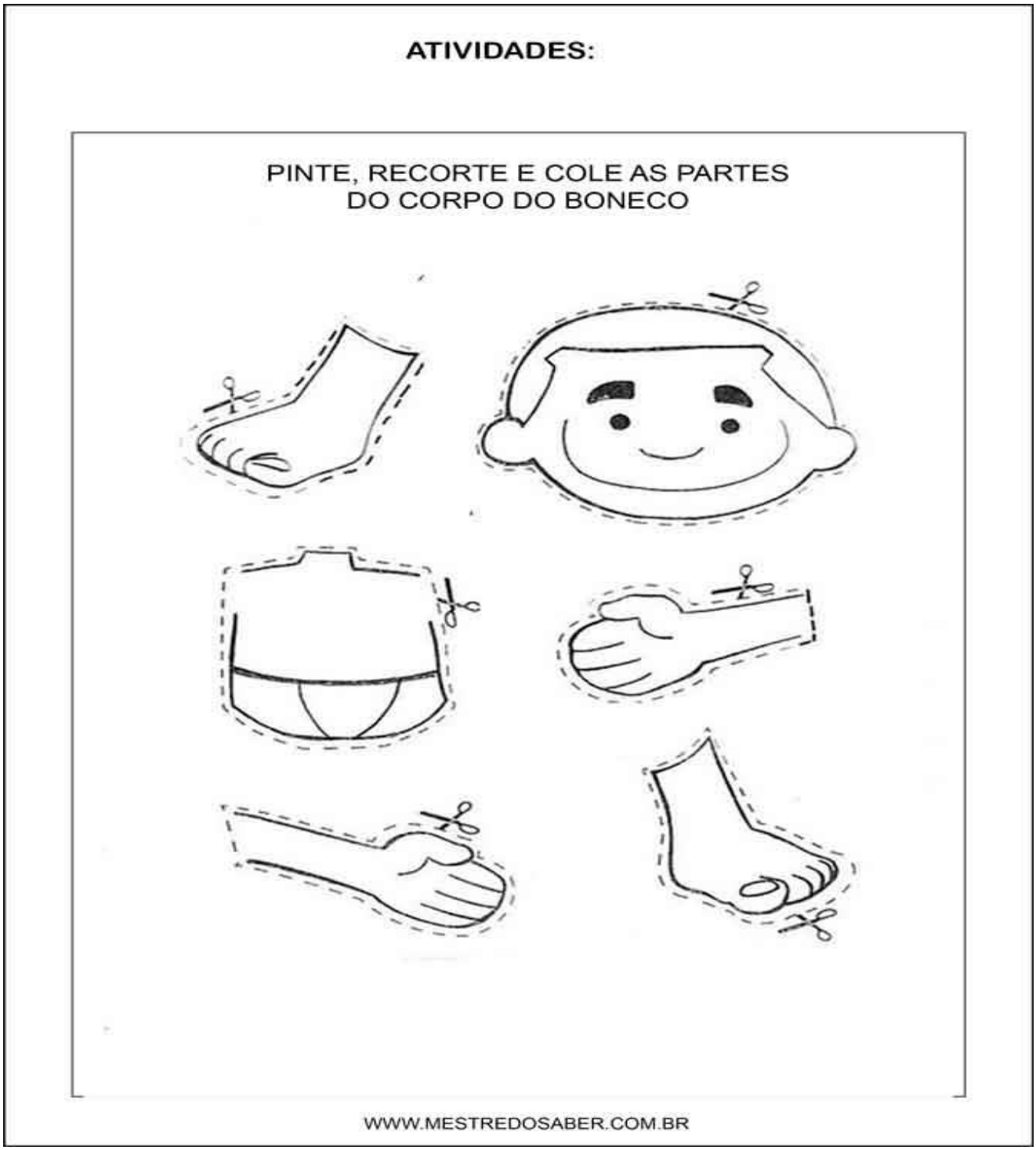
Atividades de movimento

Atividade 1 – Quebra-cabeça

Metodologia:

- Dançar com a criança a música “Cabeça, ombro, joelho e pé” da Xuxa

- Depois pintar, recortar e montar o quebra-cabeça.

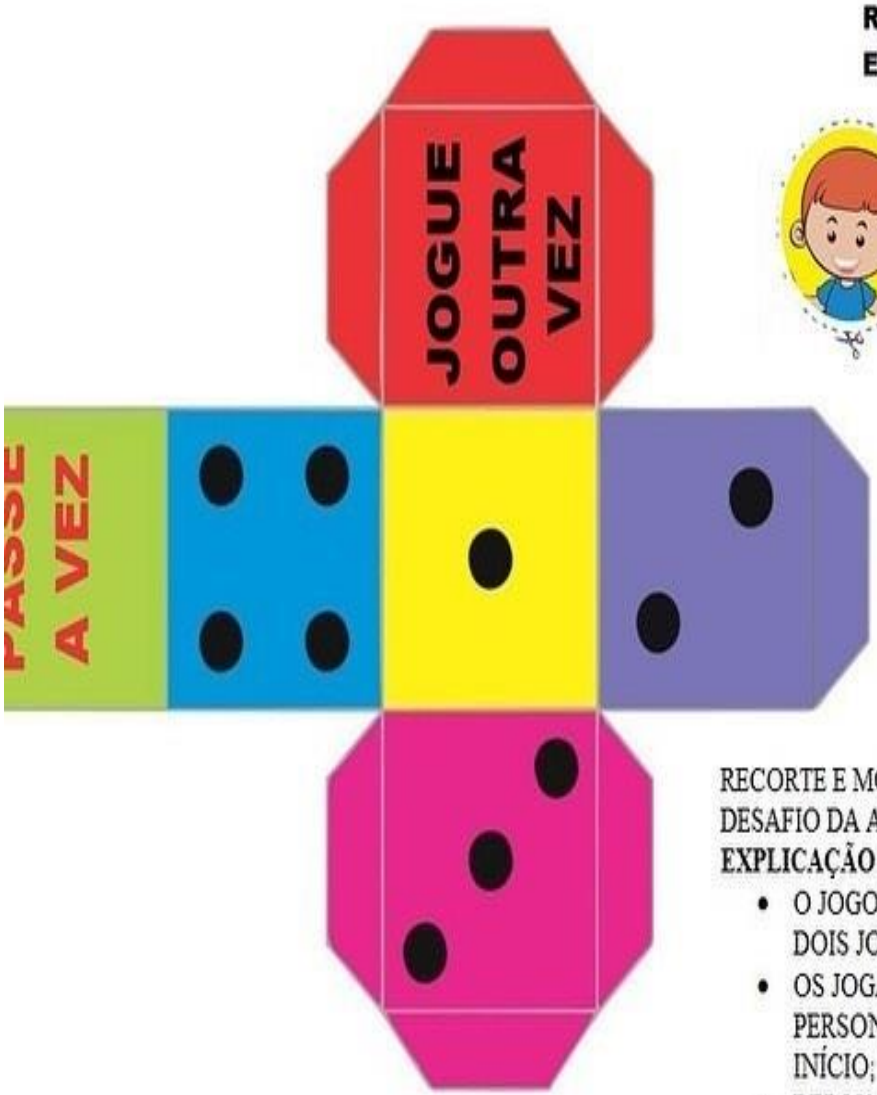


Atividade 2- Desafio da atividade física

- O jogo pode ser disputado por no mínimo dois jogadores;
- Vence o jogo aquele que chegar primeiro na casa 16 e realizar o ultimo desafio.

Recursos: participação da criança e demais familiares

RECORTE OS PERSONAGENS E ESCOLHA O SEU PARA JOGAR!

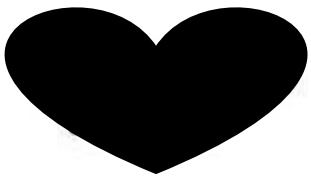


RECORTE E MONTE O SEU DADO PARA O JOGO DO DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA.

EXPLICAÇÃO DO JOGO:

- O JOGO PODE SER DISPUTADO POR NO MÍNIMO DOIS JOGADORES;
- OS JOGADORES DEVERÃO POSICIONAR SEUS PERSONAGENS NO QUADRO ONDE ESTÁ ESCRITO INÍCIO;
- DEPOIS UM POR VEZ, DEVERÁ LANÇAR O DADO E ANDAR COM O SEU PERSONAGEM A QUANTIDADE DE CASAS CORRESPONDENTE AO NÚMERO TIRADO, E REALIZAR O EXERCÍCIO FÍSICO ESCRITO NA CASA EM QUE PAROU.

VENCE O JOGO AQUELE QUE CHEGAR PRIMEIRO NA CASA 16 E REALIZAR O ÚLTIMO DESAFIO.



DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA

PROFESSORA LETÍCIA FERREIRA

INÍCIO

1 COMECE DANDO 10 PULINHOS

2 VAMOS VER COMO ESTÁ SEU EQUILÍBRIO? EQUILIBRE-SE COMO NA IMAGEM POR 5 SEGUNDOS

3 FAÇA 10 POLICHINELOS ABRINDO OS BRAÇOS E AS PERNAS

4 CORRA 5 VEZES VAI E VEM

5 DÊ 10 PULINHOS DE SAPO

6 BRINQUE DE MORTO-VIVO POR 15 SEG.

7 HORA DO DESCANSO. VOLTE A JOGAR QUANDO TIRAR O NÚMERO 2 DO DADO

8 ALONGUE SEU CORPINHO COMO NA IMAGEM (AS DUAS PERNAS)

9 FAÇA 10 POLICHINELOS

10 DÊ 10 PULINHOS EM UM PÉ SÓ

11 DEITE NO CHÃO! MOVIMENTE AS PERNAS COMO SE ESTIVESSE PEDALANDO POR 30 SEGUNDOS

12 ESPERO QUE AINDA ESTEJA COM FOLEGO... FAÇA 1 MINUTO DE CORRIDINHA NO LUGAR

13 ESCOLHA UM AMIGO PARA JOGAR O DADO COM VOCÊ. SE TIRAR O NÚMERO MAIOR QUE O DELE VÁ PARA CASA 16 E REALIZE O ÚLTIMO DESAFIO PARA VENCER!

14 FIQUE EM POSIÇÃO DE PONTE POR 5 SEGUNDOS

15 ALONGUE SEU CORPINHO COMO NA IMAGEM POR 10 SEG.

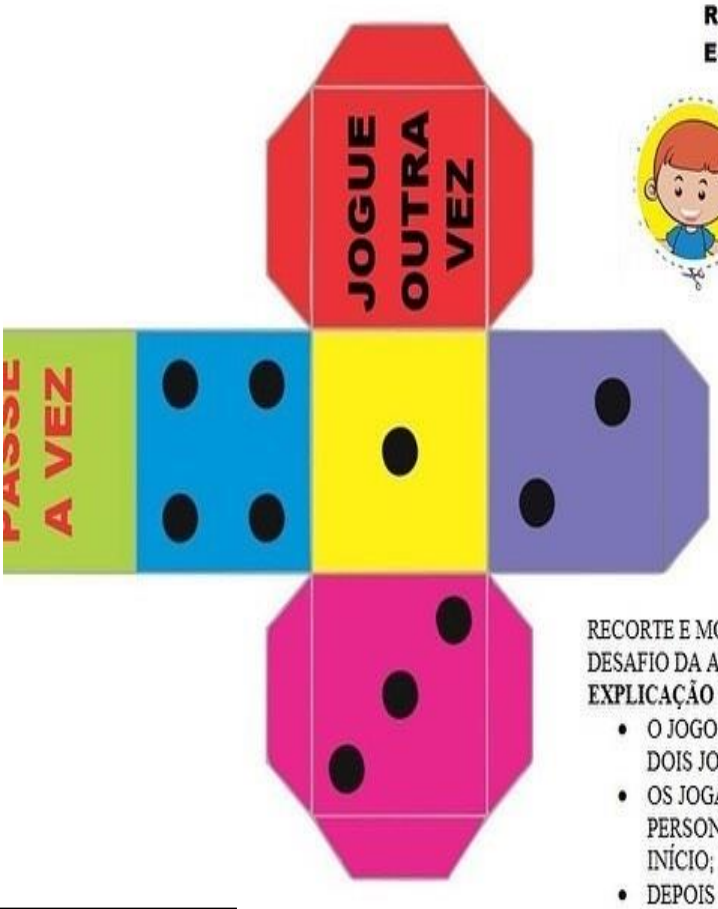
16 ÚLTIMO DESAFIO! PARA VENCER FIQUE NESSA POSIÇÃO POR 30 SEGUNDOS

CHEGADA

Atividade 3- Jogo da memória

Vamos colorir, recortar e brincar

RECORTE OS PERSONAGENS E ESCOLHA O SEU PARA JOGAR!



RECORTE E MONTE O SEU DADO PARA O JOGO DO DESAFIO DA ATIVIDADE FÍSICA.

EXPLICAÇÃO DO JOGO:

- O JOGO PODE SER DISPUTADO POR NO MÍNIMO DOIS JOGADORES;
- OS JOGADORES DEVERÃO POSICIONAR SEUS PERSONAGENS NO QUADRO ONDE ESTÁ ESCRITO INÍCIO;
- DEPOIS UM POR VEZ, DEVERÁ LANÇAR O DADO E ANDAR COM O SEU PERSONAGEM A QUANTIDADE DE CASAS CORRESPONDENTE AO NÚMERO TIRADO, E REALIZAR O EXERCÍCIO FÍSICO ESCRITO NA CASA EM QUE PAROU.

VENCE O JOGO AQUELE QUE CHEGAR PRIMEIRO NA CASA 16 E REALIZAR O ÚLTIMO DESAFIO.

DIVIRTAM-SE

ATIVIDADE 3 JOGO DA MEMORIA

Para jogar este jogo da memória basta imprimir esta página e colá-la num papel grosso. Depois recortar.

ATIVIDADES DE ARTE : PROFESSORAS Damila e Emilly

ATIVIDADE 1 : Cores Primárias

Conhecer e aprender a identificar as cores primárias; E saber que através das misturas delas podem surgir outras cores.

Estimular a coordenação motora fina e o domínio do movimento de pinça.

Cada folha deverá ser pintada utilizando tinta: 1 folha vermelha, 1 folha azul, e uma folha amarela.
Após secar, peça que a criança rasgue em pedaços pequenos, para que em seguida possa estar colando abaixo no local indicado.

AZUL

AMARELO

VERMELHO

Atividade 2 : Cores Primárias

- Identificar e nomear as cores primárias

Colorir com as cores primárias a atividade impressa;

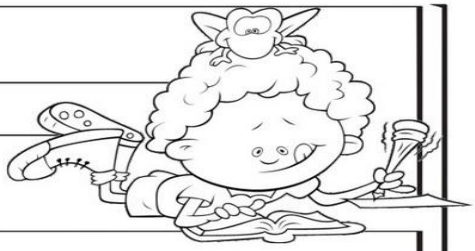
Propor para os alunos separar seus legos com as cores primárias.

Recursos: Sulfite, lápis de cor, legos, vídeo de música

ESCOLA _____

ALUNO (A) _____

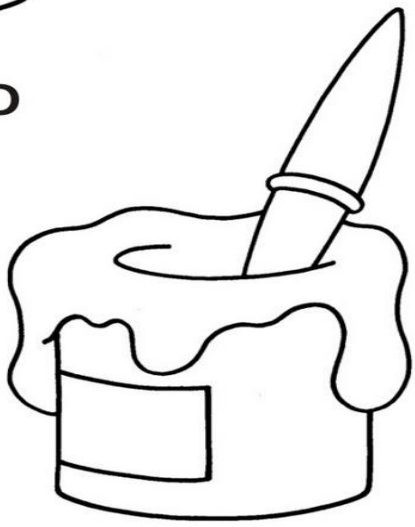
DATA ___ / ___ / ____.



1. PINTE CADA LATA NA COR PEDIDA:

VERMELHO

AMARELO



AZUL

IDEIA CRIATIVA GI BARBOSA

ATIVIDADE 2 : Cores secundárias

Através da experimentação apresentar as cores formadas através de duas cores primárias ou seja as cores secundárias (laranja, violeta e verde).
Fazendo assim que as crianças percebam que através dessas três cores podem surgir novas cores.

Identificar as cores secundárias;

Incentivar a exploração e experimentação;

Desenvolver a criatividade;

Metodologia:

A criança deverá reconhecer as cores primárias (VERMELHO, AZUL E AMARELO)
Pintar com tinta as mãos da criança:
Azul + Amarelo; Surgindo respectivamente as cores secundária: **verde**
Amarelo+ Vermelho; Surgindo respectivamente as cores secundária: **laranja**
Azul + Vermelho; Surgindo respectivamente as cores secundária: **roxo** .
Após a cada mistura feita o aluno deverá carimbar sua mão numa folha.

Recursos: Papel sulfite, tinta, pincel, vídeo de música.