



ANO/TURMA: Pré II _____ PERÍODO: 03/11/ a 27/11/2020.

PROFESSORA: _____

ALUNO(A): _____



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS -O Eu o outro o nós - Escuta, fala, pensamento e imaginação, - Espaços, tempo, quantidades, relações e transformações

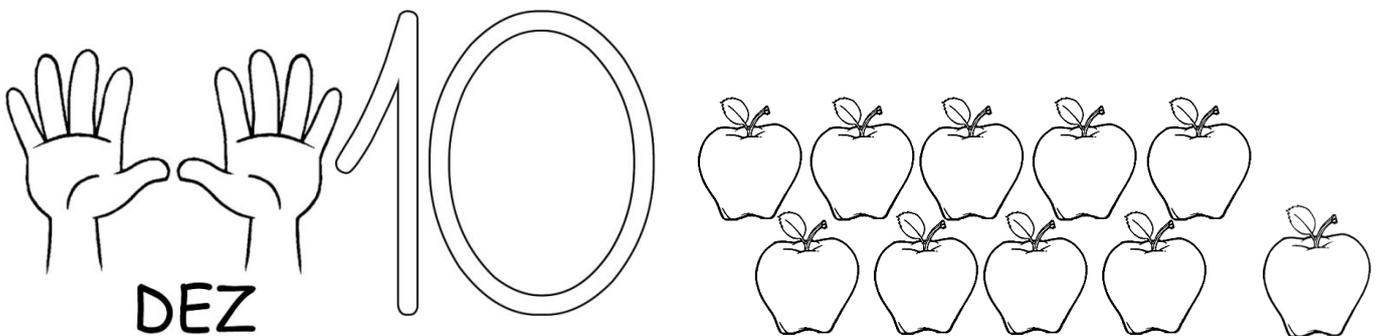
ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS (AILs)

1) Vamos conhecer o numeral 10? A seguir cante e conte os dedos de acordo com a música.

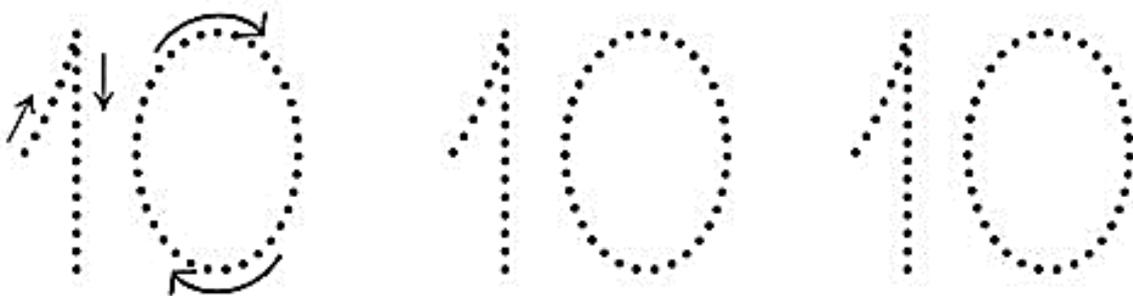
Para acessar o Link clique nas Letras em Azul, a seguir assista o vídeo com sua família

<https://youtu.be/MipLKD8zXLO> Música Dos Números Mais Divertida do Mundo- Canção Infantil

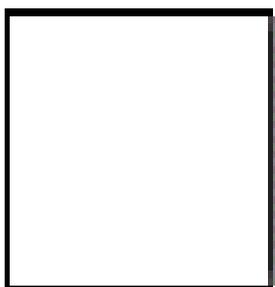
*Conte e pinte:



*Cubra o pontilhado, seguindo a direção das setas:



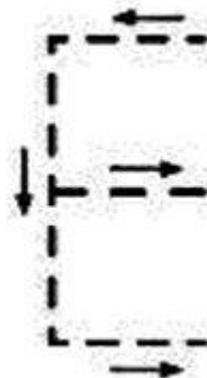
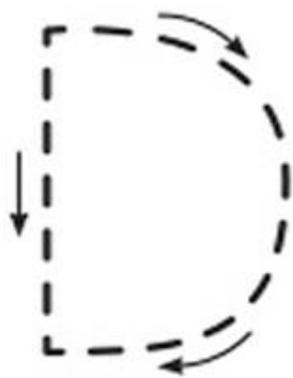
*Escreva o numeral 10:



2) Observe a escrita do número Dez:

DEZ

*Cubra o pontilhado:



*Escreva a palavra que você pontilhou:

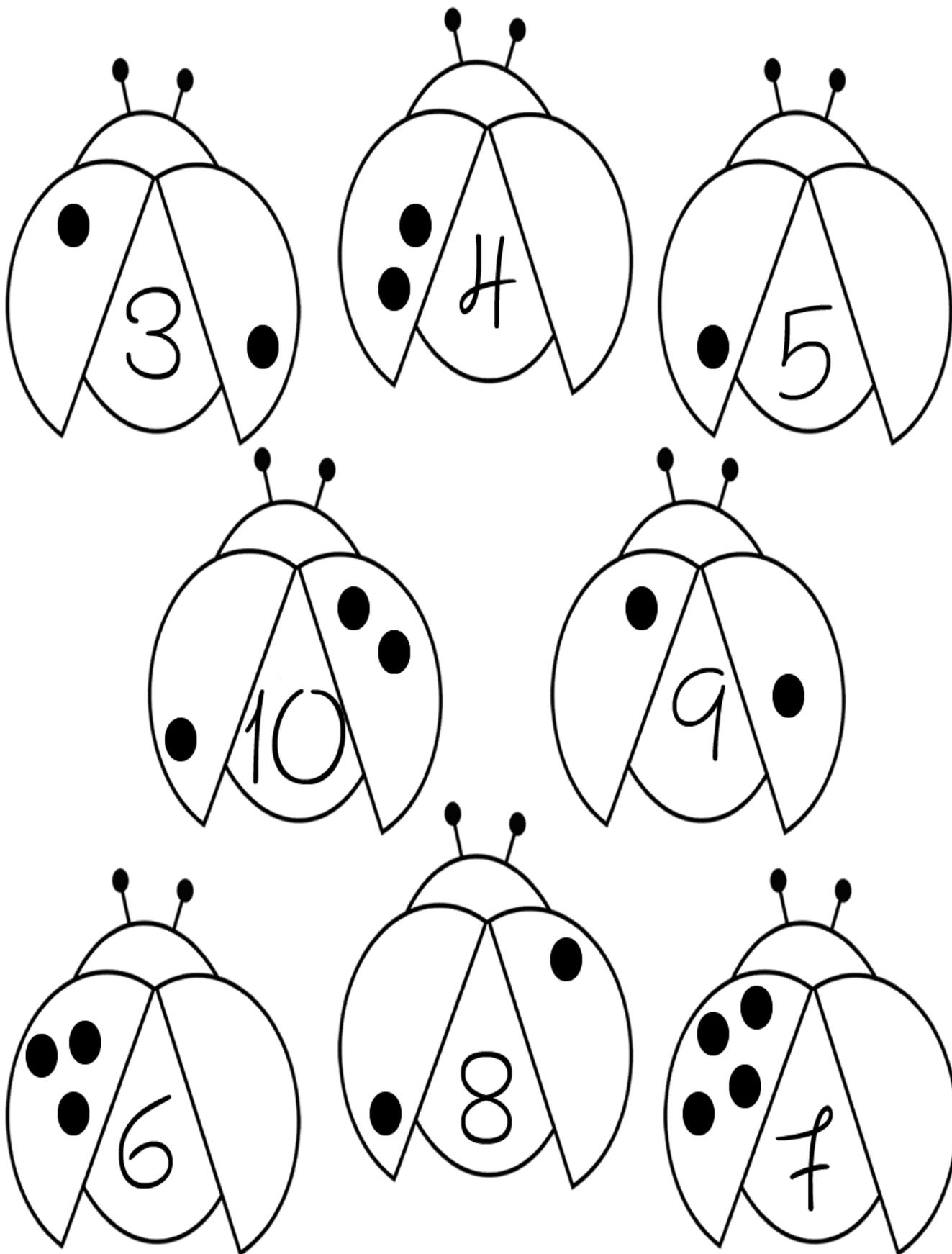
.....

.....

*Quantas vogais possuem a palavra: **Dez**? Pinte o numeral que indica a quantidade:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3) Faça bolinhas nas joaninhas de acordo com a quantidade pedida:



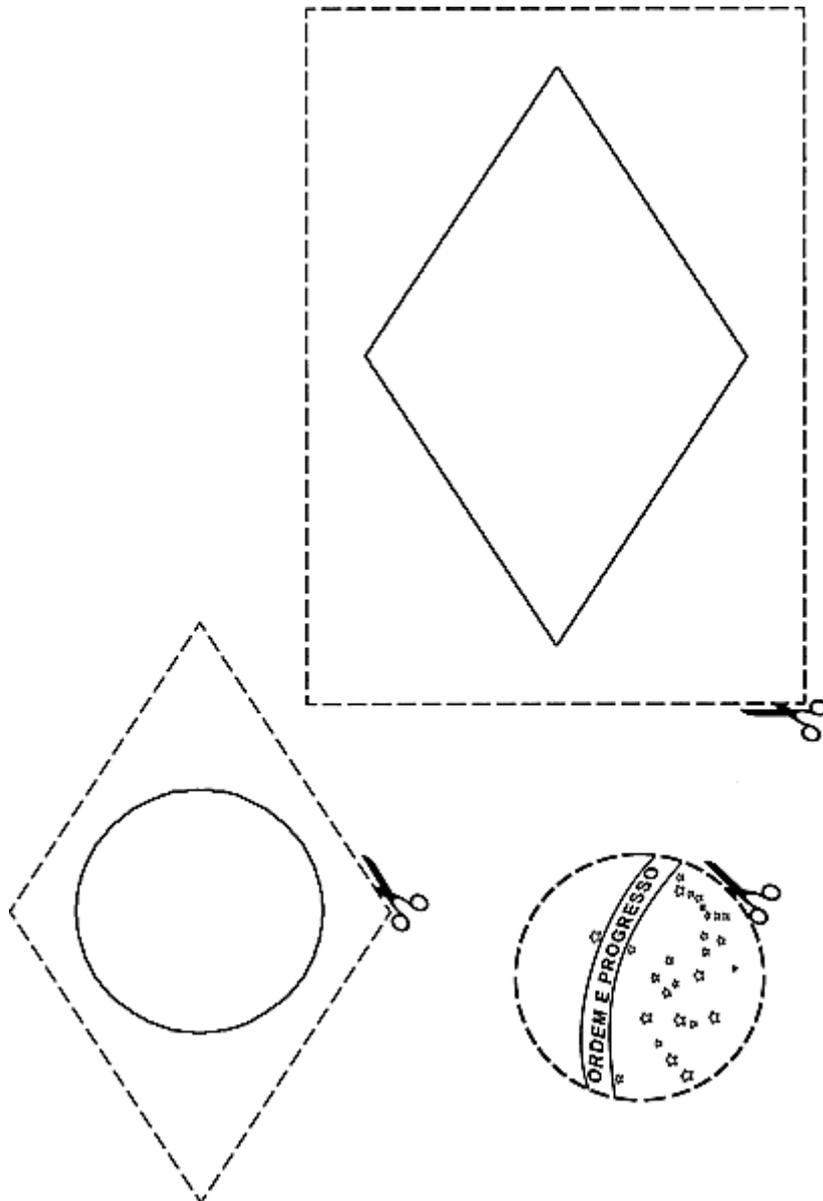
4) Dia da Bandeira Nacional

Comemora-se no dia **19 de novembro** e esta data não é feriado no Brasil. No dia 19 de novembro de 1889, se oficializou o novo desenho da nova bandeira da República. Por isso, esta data foi escolhida como Dia da Bandeira Nacional ou, simplesmente, Dia da Bandeira.

*Observe a Bandeira.



*Pinte com lápis de cor de acordo com as cores. Recorte e cole em um a folha branca ou em seu caderno:

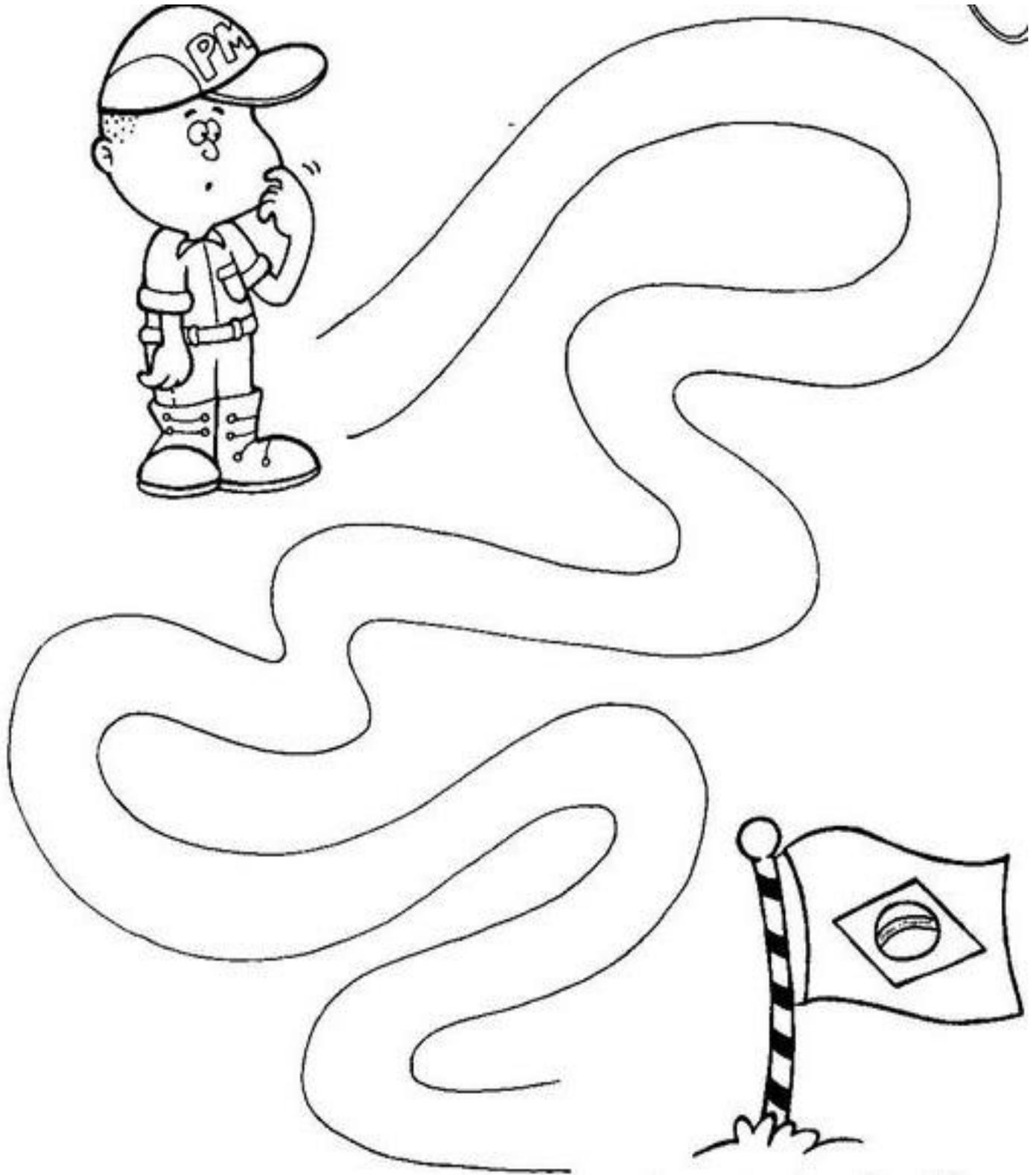


5) Ajude o soldado a chegar até a Bandeira Nacional do Brasil:

Cole papel crepom em forma de bolinhas, papel colorido picado, barbante ou lã no caminho.

Sugestão:

Ou: Pinte com lápis de cor ou giz de cera o caminho:



6) Dia da Consciência Negra

O **Dia da Consciência Negra** 20 de Novembro é uma data comemorativa usada para conscientizar a população a respeito do racismo presente em nosso país e que é resultado direto de mais de 300 anos de escravidão. Esse **dia** também é uma data de luta para todos que combatem o racismo e almejam a formação de uma sociedade mais justa.

*O adulto lerá a história para a criança:

O cabelo de Lelê



Lelê não gosta do que vê.

- De onde vêm tantos cachinhos? Pergunta sem saber o que fazer.

JOGA PRA LÁ.... PUXA PRA CÁ...Jeito não dá, jeito não tem.

- De onde vêm tantos cachinhos?, a pergunta se mantém.

"Toda pergunta exige resposta.Em um livro eu vou procurar!"Pensa Lelê, num canto.

FUÇA AQUI... FUÇA LÁ...
Mexe e remexe até encontrar o tal livro, muito sabido! Que tudo aquilo pode explicar.

Depois do Atlântico, a África chama e conta uma trama de sonhos e medos, de

guerras e vidas e mortes no enredo. Também de amor no enrolado cabelo, puxado, armado, crescido, enfeitado, torcido, virado, batido, rodado. São tantos cabelos, tão lindos, tão belos!

Lelê gosta do que vê.

Vai a vida, vai ao vento, brinca e solta o sentimento.

Descobre a beleza de ser como Herança trocada no ventre da raça, do pai, do avô, de além-mar até.

O negro cabelo é pura magia. Encanta o menino e a quem se avizinha.

Lelê já sabe que em cada cachinho, existe um pedaço de sua história. Que gira a roda no fuso da TERRA, de tantos cabelos que são a memória.

Lelê ama o que vê! E você?

Valéria Belém

Ilustrações: Adriana Mendonça

*A seguir marque com um X a resposta correta:

-Qual é o nome da menina? () Lulu () Léia () Lelê

7) Vamos praticar a letra L? Cubra o pontilhado:



LEÃO



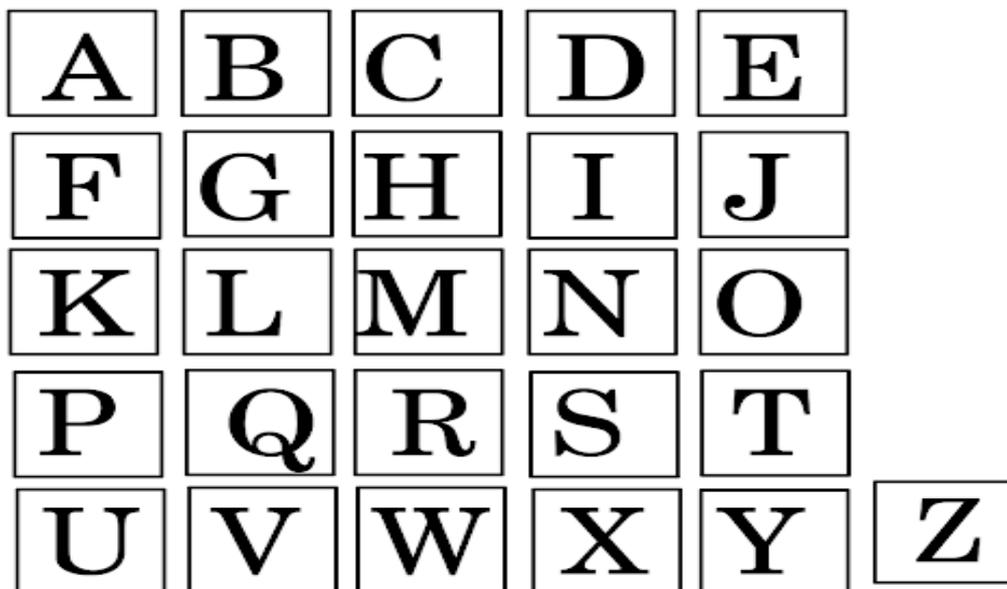
LUVA



*Procure em jornais, revistas ou panfletos figuras que iniciem com a letra L.

Recorte e cole em uma folha branca ou em seu caderno:

*Pinte as letras do seu nome:



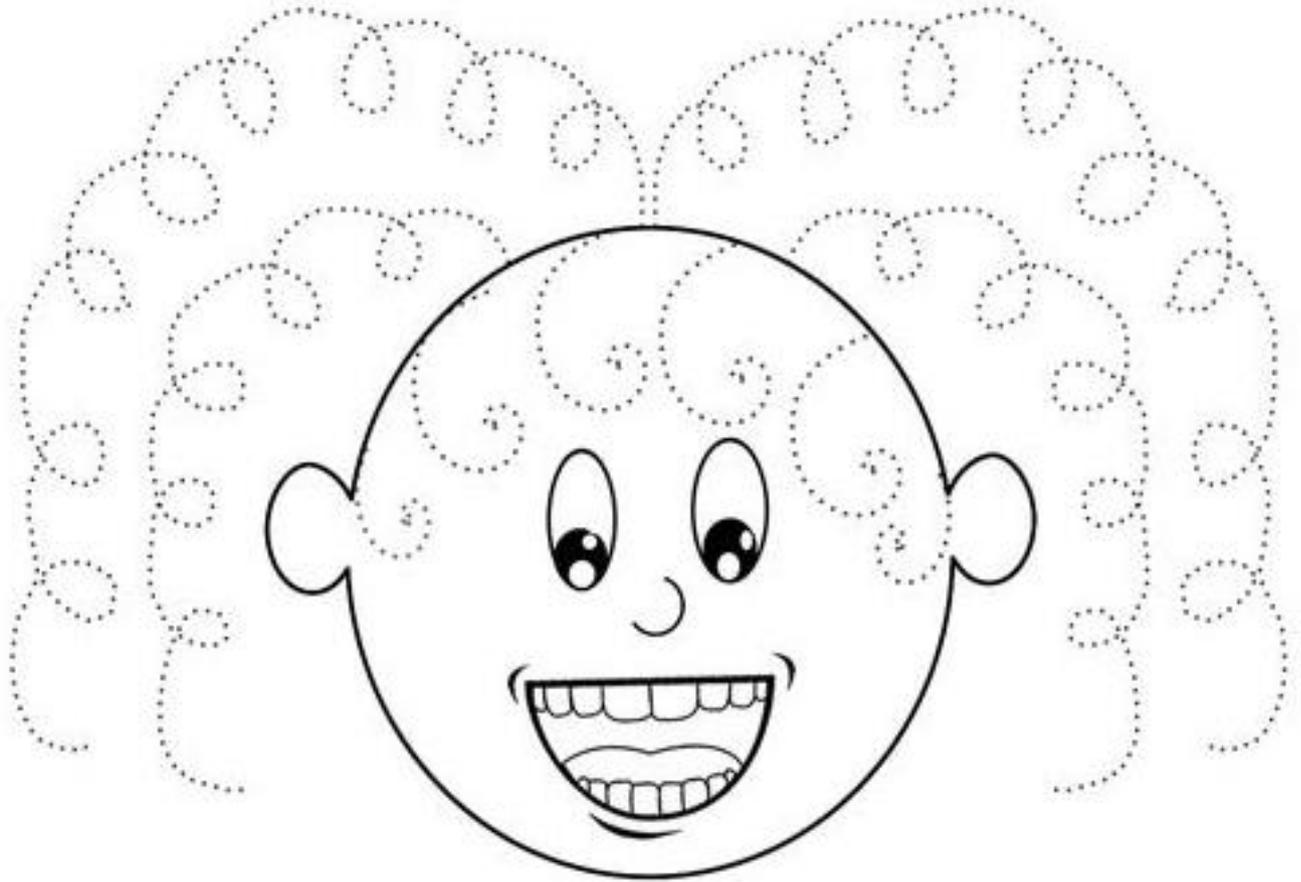
*Escreva o seu nome:

.....

.....

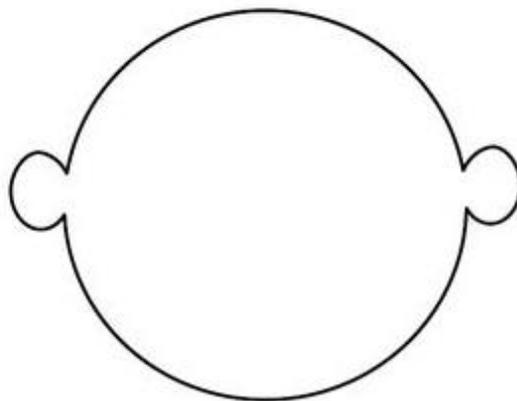
8) Cole barbante, feijão ou papéis em forma de bolinhas no cabelo de Lelê:

Sugestão: Pinte com lápis de cor:



* Agora, desenhe o seu cabelo.

-Não esqueça os seus olhos, seu nariz e sua boca.



ARTE - Campo de Experiências: Traços, Sons, Cores e Formas

ATIVIDADE 1: Ideia Criativa- com raspas de lápis de cor

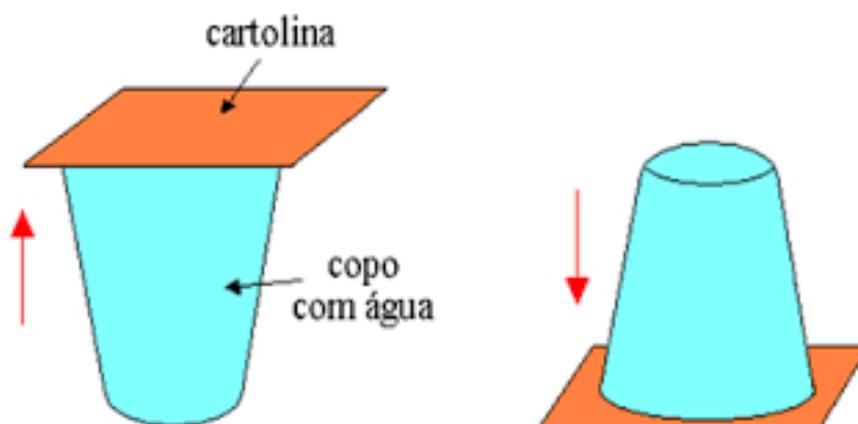
- Material: Folha sulfite, folha de caderno, lápis e lápis de cor.
- Realização da Atividade: A criança deverá criar seu próprio desenho e depois com as raspas (aparas) do lápis de cor irá complementar seu desenho. Segue o exemplo abaixo:
- Objetivo: Propiciar a ampliação da criatividade e originalidade, desenvolver a coordenação motora fina, aguçar a memória visual e propiciar momentos de descontração.



ATIVIDADE 2: Tapa de papel (experiência)

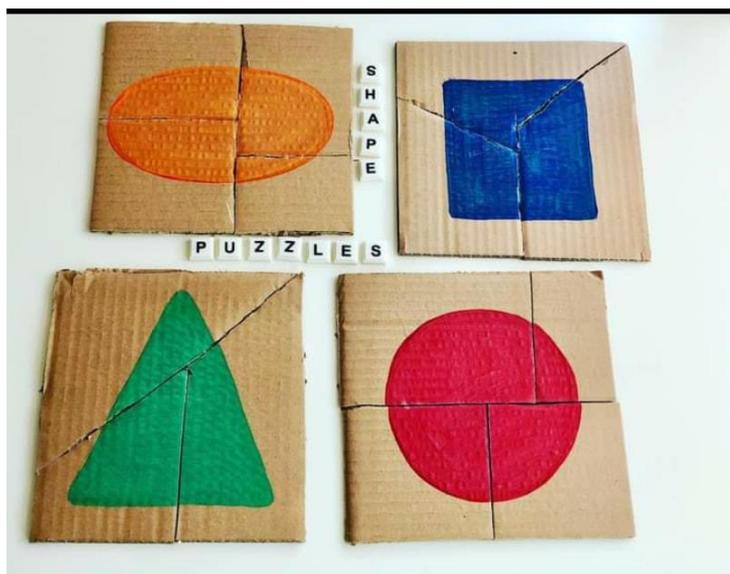
Observação: Deverá ser realizada com o acompanhamento de adulto.

- Material: Copo, água e uma folha de sulfite ou mesmo a folha de caderno.
- Realização da Atividade: Recorte um quadrado de papel, coloque-o sobre o copo com água e com cuidado, vire o copo. O papel gruda no copo como um ímã e a água não cai.
- Observação: A criança deverá encher o copo com água pela metade.
- Objetivo: Quando tapamos um copo d'água com uma folha de papel e damos a volta, a folha sofre pressão: de um lado pela água e do outro (da parte de baixo) pelo ar. A pressão do ar é maior que a da água, portanto a folha não cai.



ATIVIDADE 3: Quebra- cabeça com Figuras Geométricas

- Sugestão de Material: Papelão, lápis de cor, giz de cera e uma tesoura.
- Realização da Atividade: A criança deverá desenhar as Figuras Geométricas no papelão e depois irá colorir. Com ajuda de um responsável a criança deverá recortar em três ou quatro partes o papelão (com desenhos das figuras), o adulto deverá embaralhar essas partes recortadas e a criança deverá montar o quebra-cabeça das Figuras Geométricas.



ATIVIDADE 4: Flores no papelão

- Sugestões de Materiais: Papelão, lápis, lápis de cor e giz de cera.
- As flores sempre despertam nas pessoas os mais variados sentidos. É difícil ficar indiferente perante a sua presença e a sua fragrância. Além de bonitas, elas têm a capacidade de expressarem os nossos sentidos e emoções.
- Realização da Atividade: A criança deverá no papelão um vaso de planta, com ajuda de um responsável ele deverá fazer alguns furos no papelão para poder encaixar alguns enfeites como (flores, gramas, pequenos galhos). Exemplos abaixo:
- Registrem essas atividades em fotos.



Observação:

Todas as atividades deverão ser acompanhadas e realizadas com a presença de um adulto.

MOVIMENTO - Campo de Experiências: Corpo, Gestos e Movimentos

ATIVIDADE 1: Tampinha ao alvo

- Sugestão de Material: 4 copos descartáveis (ou potes de plástico), fita adesiva/durex e tampinhas de refrigerante.
- Realização da Atividade: A atividade deverá ser realizada em uma mesa (de qualquer tamanho). Um adulto responsável deverá pendurar os copos descartáveis na beira da mesa. A criança terá que jogar as tampinhas de refrigerante e tentar acertar nos copos. Se tiver mais um participante, poderá ser feita uma “competição” para ficar mais divertido e também poderá colocar pontuações nos copos.
- Objetivo: Desenvolver a concentração, a precisão, a coordenação motora e a noção espacial.
-



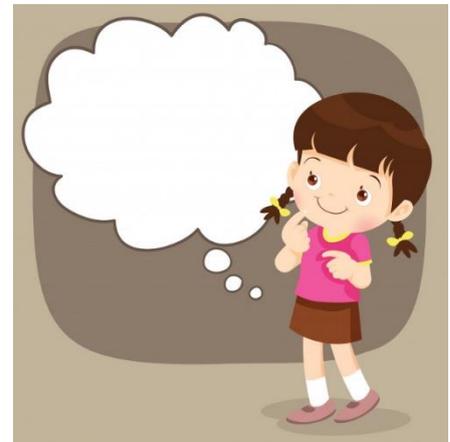
ATIVIDADE 2: Exercícios com bastão

- Sugestão de Material: Dois cabos de vassoura ou alguma marcação no chão (riscar na areia, calçada ou na terra).
- Realização da Atividade: É preciso colocar ou marcar no chão duas retas paralelas, com alguns centímetros de distância uma da outra. A partir daí, a criança fará diversos exercícios físicos, como: saltar com os pés juntos, correr de frente e voltar de costas, corrida lateral, salto longo, saltos com um pé só, entre outras variações apresentadas no vídeo.
- Objetivo: Desenvolver a agilidade, coordenação motora, a agilidade e a noção espacial.



ATIVIDADE 3: Tampinha da memória

- Sugestão de Material: Tampinhas de garrafa de diferentes cores em pares e algum material (exemplo, papelão) para esconder a sequência de tampinhas.
- Foi disponibilizado um link para a orientação e complementação da atividade: <https://youtu.be/b1ptYhS5-xM>.
- Realização da Atividade: Essa atividade precisará de dois participantes. É um jogo da memória. A atividade consiste em memorizar a sequência das tampinhas e depois alinhar de acordo com seu par (por cor). Enquanto um participante organiza a sequência, o outro tenta memorizar. Depois de um tempo, deverá organizar a mesma sequência, tentando acertar o máximo possível. É possível também utilizar outros objetos, desde que tenha um par igual. Pode fazer uma “competição” entre os participantes, vendo quem acerta mais.
- Objetivo: Desenvolver o raciocínio, a atenção, a concentração e a memória.



ATIVIDADE 4: Atividade do sopro

- Sugestões de Materiais: Garrafa pet, papéis picados, bolinhas feitas de papel e um canudo.
- Realização da Atividade: Um adulto deverá cortar uma garrafa pet em forma de funil, faça um furo no início da garrafa onde dá para passar um canudo e coloque o papel picado dentro. Quando a criança soprar usando o canudo, o papel picado irá subir espalhando-se pelo ar.
- O movimento de soprar é muito importante para o desenvolvimento da linguagem.
- Objetivos: Melhora a respiração que favorecerá a fala, aprende a manejar e controlar o ar ao falar, treina o sistema muscular que participa do ato da fala.

