



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer.
Escola Municipal Rural Nova Conquista

ALUNO(A) _____ PRÉ II _____ MAT/VESP

PERÍODO: 05 a 09 de outubro de 2020

ATIVIDADES INTERACIONAIS E LÚDICAS

ATIVIDADE 1

Com auxílio do responsável a criança irá observar as letras e os números e seguir as orientações:

- 1-Circular de azul as letras
- 2-Fazer um X nos números
- 3-Copiar abaixo os números

NOME: _____		DATA: __/__/__			
OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E SIGA AS ORIENTAÇÕES:					
3	F	K	E	P	2
8	5	N	4	L	B
D	G	A	H	9	N
I	1	7	J	U	6

1) CIRCULAR DE AZUL AS LETRAS.
2) FAZER UM X NOS NÚMEROS.
3) COPIE ABAIXO OS NÚMEROS:

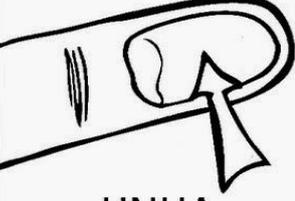
Conhecimento e Transformação: <https://conhecimentosetransformacao.blogspot.com/>

Nesta atividade, a criança com a ajuda de um adulto irá contar quantas letras tem cada palavra, em seguida irá pintar os círculos de acordo com o número de letras de cada uma das palavras, depois irá marcar o número que representa a quantidade de letras. Pintar os desenhos bem bonito.

PARA CASA

NOME: _____ DATA: ___/___/___

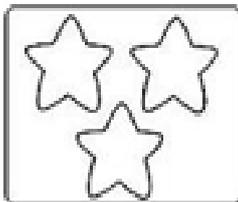
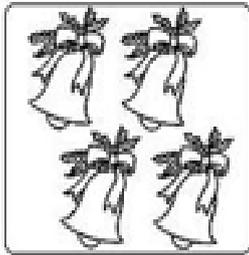
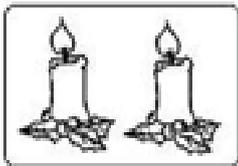
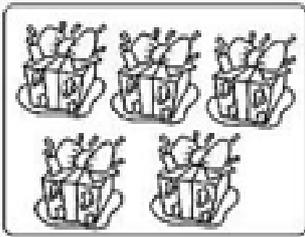
 PINTE OS CÍRCULOS DE ACORDO COM O NÚMERO DE LETRAS DAS PALAVRAS. DEPOIS, MARQUE O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE LETRAS.

 UVA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3
 URSO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5
 UNHA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
 URUBU	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

Nesta atividade, a criança com a ajuda de um adulto irá contar quantos objetos tem em cada quadrinho, e ligar ao seu número correspondente. Em seguida poderá pintar os desenhos dos quadrinhos.

ATIVIDADES

- RELACIONE A QUANTIDADE AO NUMERAL:



1

2

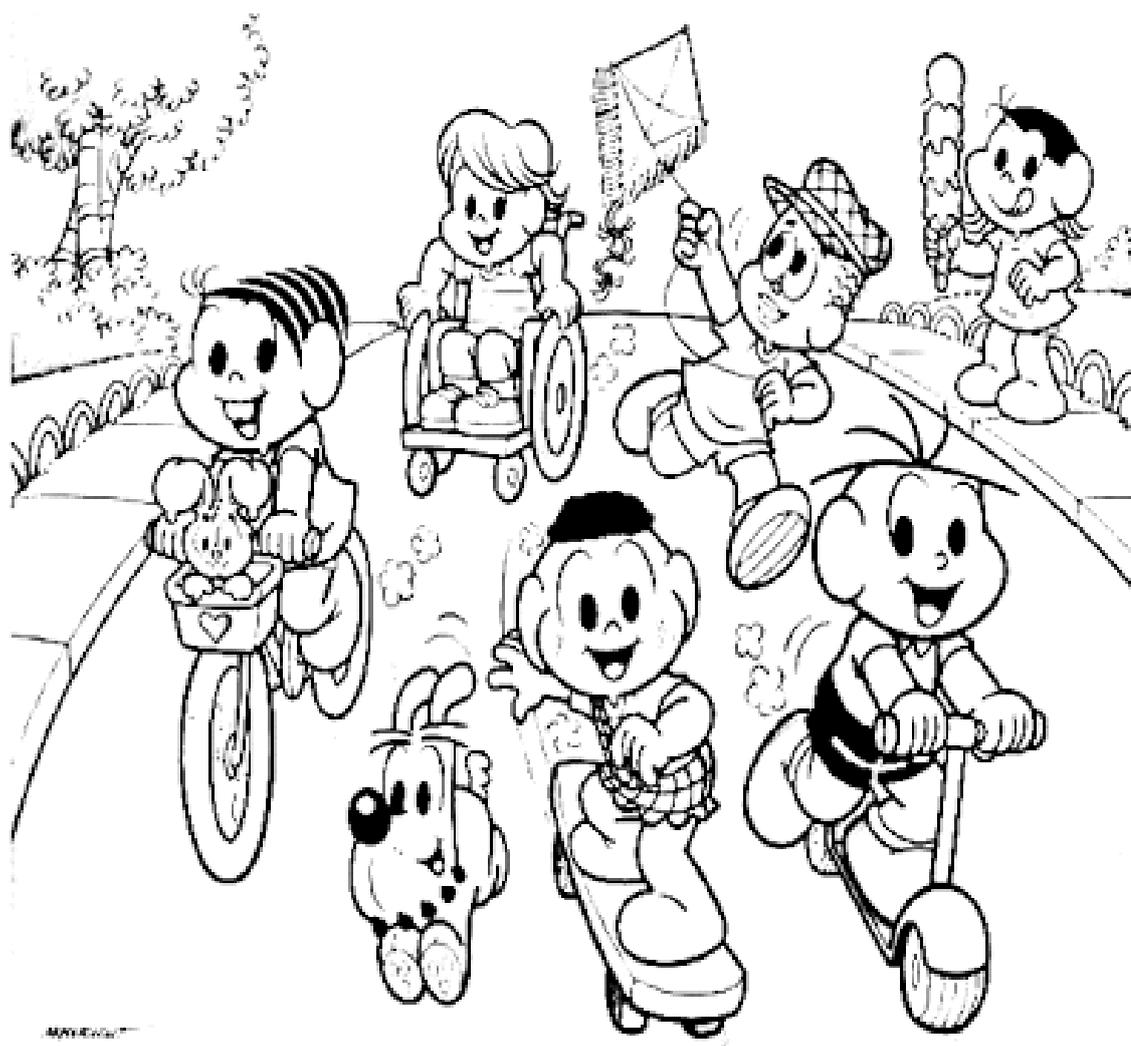
3

4

5

ATIVIDADE 1

Senhores Pais ou responsáveis, por favor, oriente a criança a colorir o desenho em comemoração ao dia das crianças comemorado no Brasil no dia 12 de outubro.



Ligue os personagens à suas sombras e pinte cada um deles:



CAMPO EXPERIÊNCIA – CORPO, GESTO E MOVIMENTO

ATIVIDADE 1

Quente ou frio

A brincadeira "quente ou frio" pode ser feita em ambientes internos, como na sala da casa, ou externos, como parques e jardins. Nessa atividade, uma criança é vendada enquanto as outras escondem um objeto. Então, a criança escolhida passa a procurar tal objeto e recebe dicas dos colegas através das palavras "quente" ou "frio". Quanto mais perto se está de encontrar o objeto, mais "quente"; ao passo que quanto mais longe, mais "frio". Por isso, é possível também utilizar variações como "gelado" ou "pegando fogo".



PERÍODO: 19 a 23 de outubro de 2020

CAMPO DE EXPERIÊNCIA O EU, OUTRO E O NÓS/ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

Os pais ou responsáveis irá colocar o vídeo da história A Casa Sonolenta <https://www.youtube.com/watch?v=b6y2pgqmhgw> .Após o vídeo, ler os comandos para que a criança realiza a atividade.

A Casa Sonolenta

1 OBSERVE A IMAGEM E DESENHE CADA PERSONAGEM NO LUGAR CERTO.

SERES VIVOS

SERES NÃO VIVOS

Letícia Cristina-Gil Barbosa

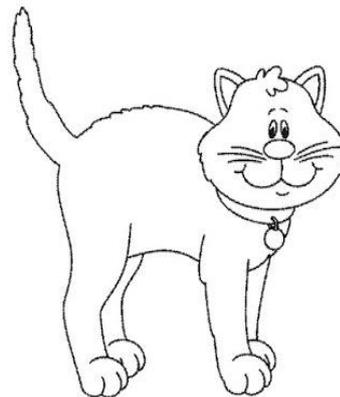
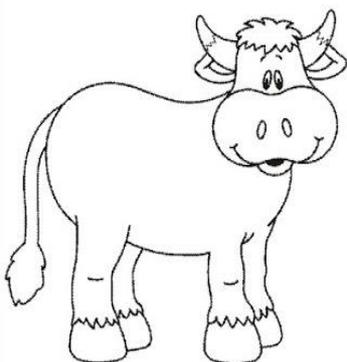


ESCOLA

NOME

A Casa Sonolenta

1. QUAL ANIMAL NÃO ESTAVA NA CASA SONOLENTA? MARQUE COM UM X.



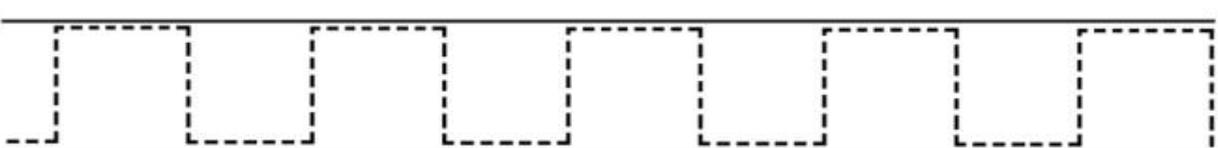
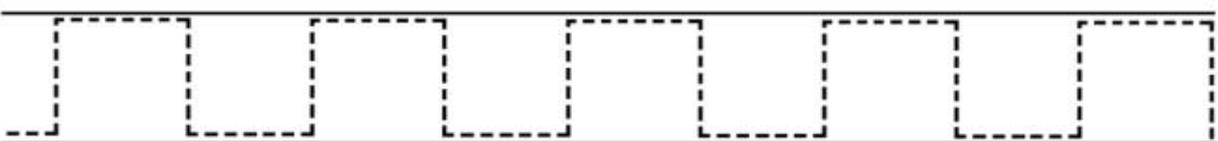
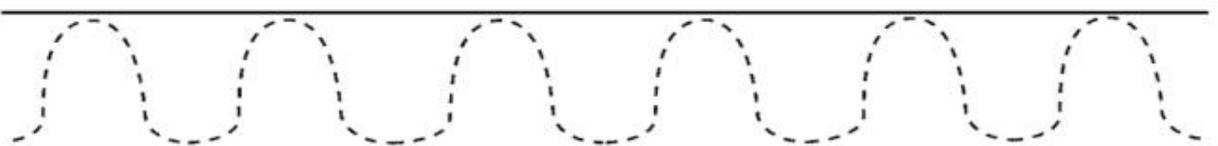
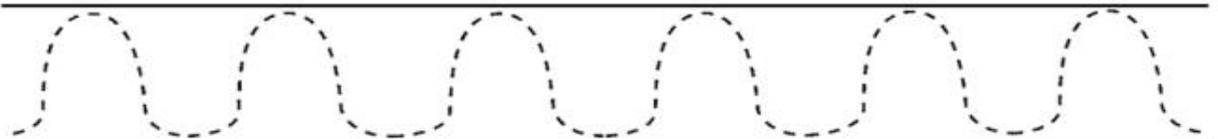
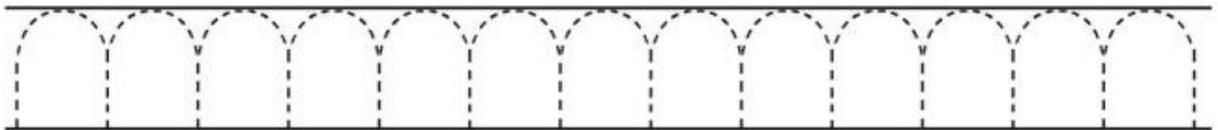
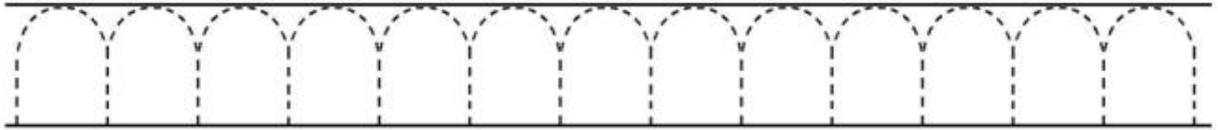
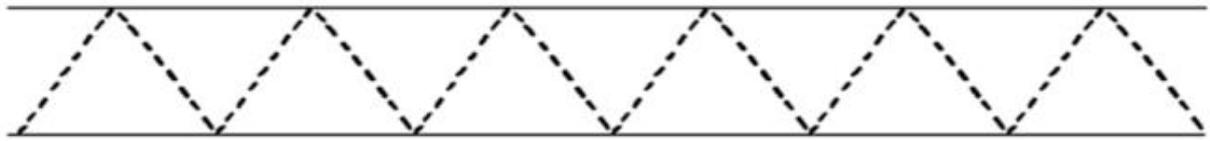
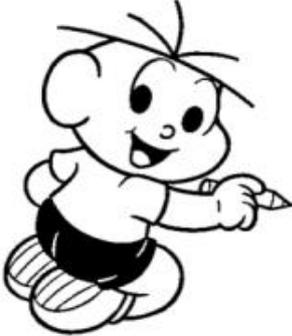
2. QUE ANIMAL ESTAVA NA CASA SONOLENTA E NÃO APARECE ENTRE AS FIGURAS ACIMA? COM AJUDA DO ALFABETO MÓVEL MONTE E COLE O NOME DELE.

3. QUAL ANIMAL DA HISTÓRIA É SEU PREFERIDO?

ATIVIDADE 2

Senhores Pais, auxiliar a criança na atividade contornar os pontilhados

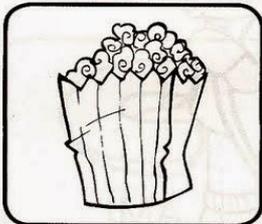
VAMOS COBRIR OS PONTILHADOS:



Com o auxílio de um adulto, a criança irá cobrir a letra O de cada uma das palavras. O adulto irá ler para a criança cada uma das palavras. Pintar os desenhos bem bonito.

LETRA ESCONDIDA

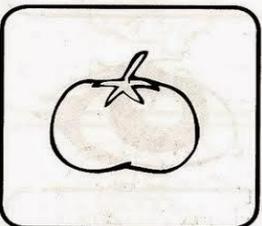
VEJA O QUE ACONTECEU! ESCONDERAM A LETRA "O" NAS PALAVRAS ABAIXO. VAMOS ENCONTRÁ-LA?



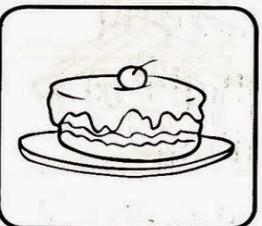
PIPOCA



BONECA



TOMATE



BOLO

CAMPO DE EXPERIÊNCIA – TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

ATIVIDADE 1

Senhores Pais ou responsáveis, por favor, oriente a criança ajudando a fazer um varal de sombras, pendurar folhas numa linha e colocar sobre a luz e pedir para criança desenhar e colorir a sombra, como no exemplo Abaixo:



CAMPO DE EXPERIÊNCIA- CORPO, GESTO E MOVIMENTO

ATIVIDADE 1

Bobinho

"Bobinho" é uma brincadeira que se assemelha bastante com o jogo de futebol. Nela, os participantes fazem um círculo e tocam a bola uns para os outros. Uma criança é escolhida para ficar no centro da roda e tentar pegar a posse de bola. Nesse exercício são trabalhados conceitos como coordenação e agilidade, além de outras habilidades motoras.

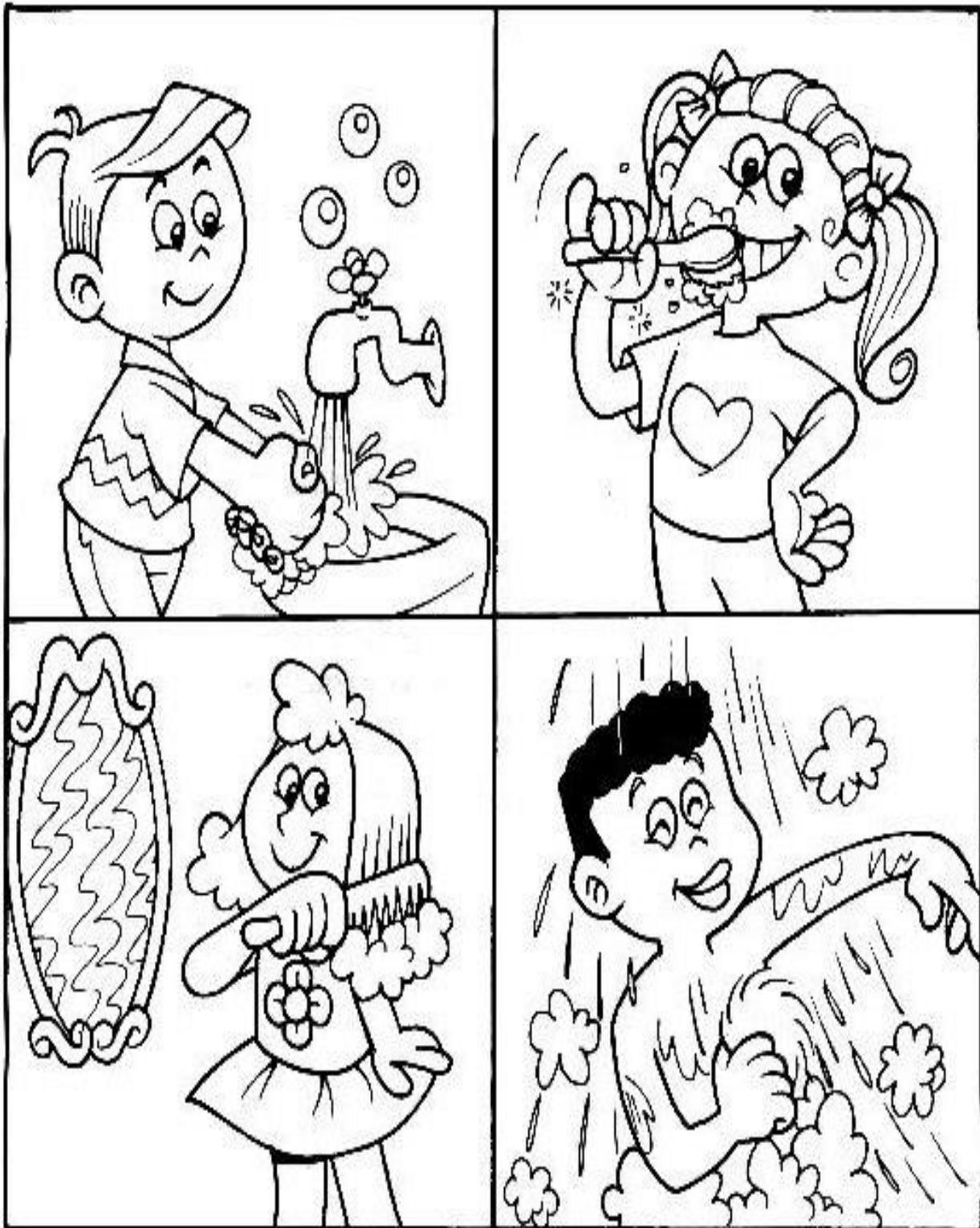


PERÍODO: 26 a 30 de outubro de 2020

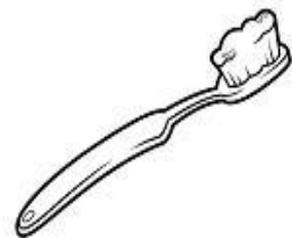
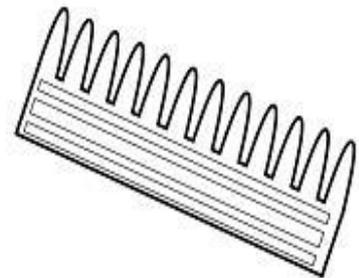
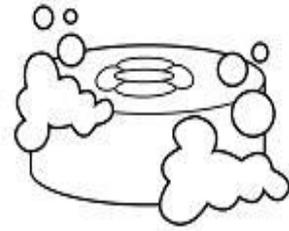
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO/ ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES**

ATIVIDADE 1

O responsável conversará com a criança sobre a higiene pessoal no dia a dia. Observar e colorir os desenhos.



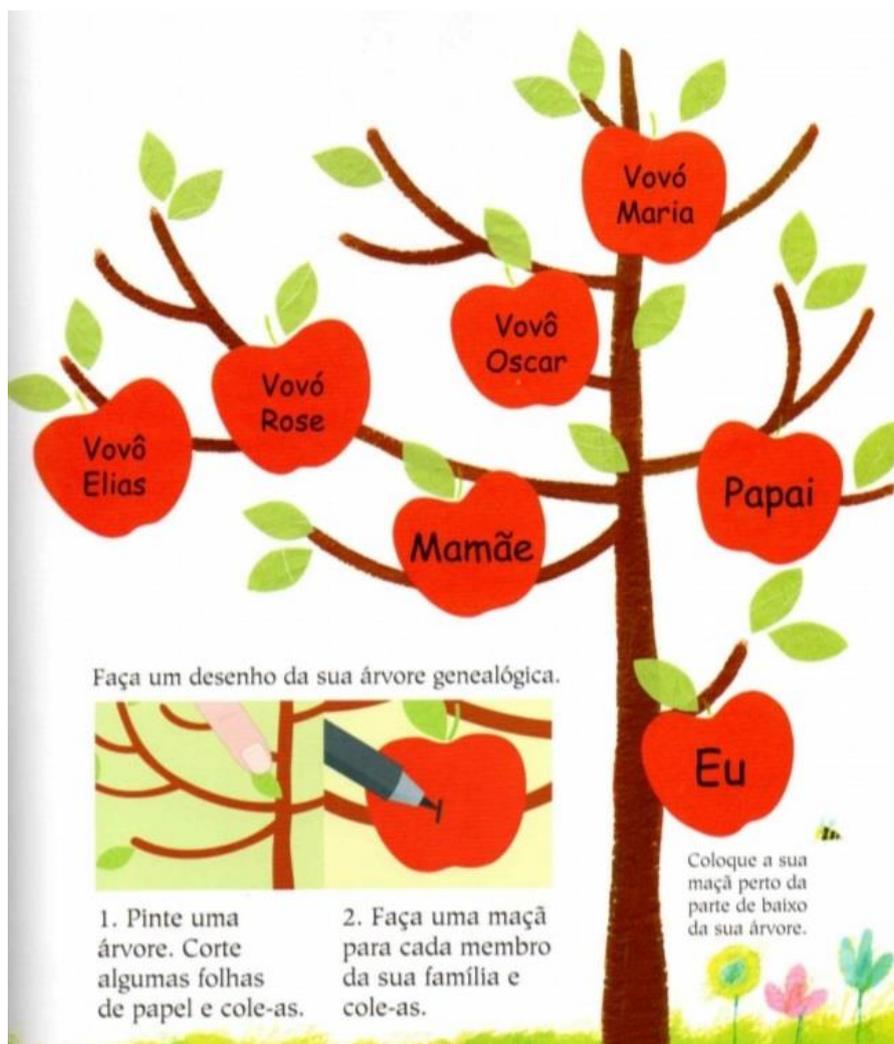
- LIGUE CADA CRIANÇA AO OBJETO DE HIGIENE QUE ESTÁ USANDO:



CAMPO DE EXPERIÊNCIA – TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

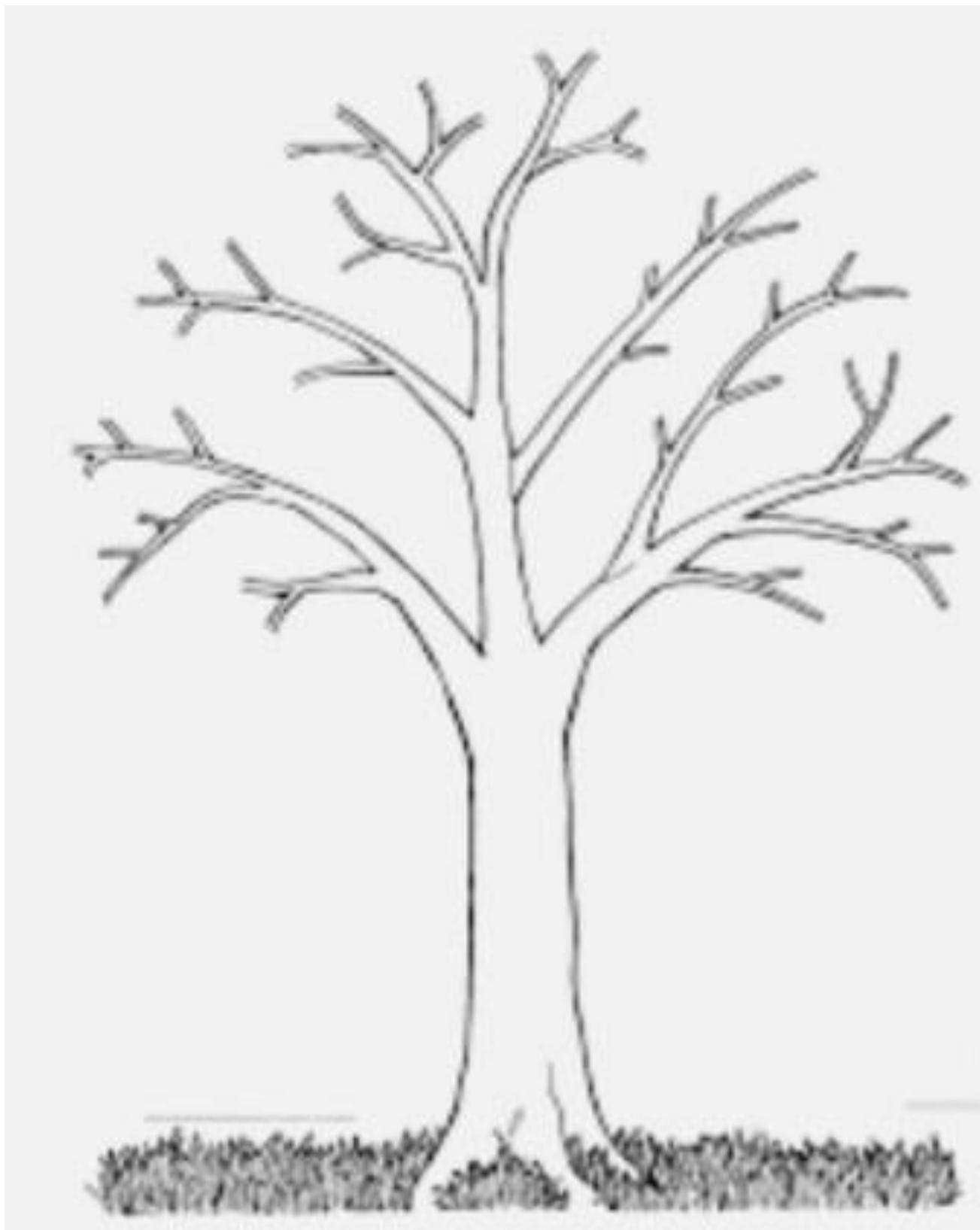
ATIVIDADE 1

Senhores Pais ou responsáveis, por favor, oriente a criança ajudando o passo a passo da atividade. A árvore genealógica conta a história da nossa família, veja o exemplo abaixo:



ATIVIDADE 2

Faça uma maça para cada integrante da sua família, assim como no exemplo anterior:



CAMPO DE EXPERIÊNCIA – CORPO, GESTO E MOVIMENTO

ATIVIDADE 1

DONA MARICOTA

O responsável inicia a brincadeira perguntando a criança:

- Hoje vou falar sobre a Dona Maricota para você. Você conhece a Dona Maricota?

O aluno responde: - Não!

- Então, vejam bem. À medida que eu falar sobre a Dona Maricota, vocês vão me imitar, está bem?

- Sim!

- Dona Maricota é alta (levantando a mão direita bem alta), sorridente (sorrindo), e gosta muito de fazer ginástica com os braços (abrir e fechar os braços, levantar e abaixar), com as pernas (levantar a perna direita, a esquerda, agachar, levantar...). Dona Maricota gosta muito de dançar (todos dançando), pular (todos pulando) e abraçar seus irmãos e amigos (cada criança abraça o irmão ou colega).

E a brincadeira continua, com o responsável falando outras características, terminando no momento em que fala que a Dona Maricota fez tantas coisas neste dia, que agora irá se sentar para descansar.

