

**APRENDER EM CASA**

# SUGESTÕES DE ATIVIDADES



**CRIANÇAS PEQUENAS – PRÉ I E II**  
(De 4 anos a 5 anos e 11 meses)

## CRIANÇAS PEQUENAS – PRÉ I E II

De 4 anos a 5 anos e 11 meses

\*As atividades propostas também podem ser realizadas pelas crianças com deficiência, respeitando suas limitações: intelectuais, físicas, comportamentais e/ ou sensoriais.

Demonstrar empatia pelos outros. Identificar e valorizar as características de seu corpo. Compreender e realizar hábitos de higiene e alimentação. Comunicar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita, desenhos e outras formas de expressão. Demonstrar noção de tempo. Reconhecer e classificar diversas formas.

Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
<b>LETRAS DO NOME</b>  Separe pratinhos na quantidade de letras do nome da criança. Escreva cada letra do nome da criança em um pratinho. Depois distribua as letras e verifique se ela as reconhece. Solicite que ela faça um desenho que começa com cada letra. Em seguida, ela deverá colocar os pratos na sequência, formando assim, o seu nome. Estimule brincar fazendo os pares os desenhos com a letra do seu nome. Escreva seu nome no caderno  <b>Essa atividade ajuda a trabalhar as letras do nome na sequência.</b>	<b>NÚMEROS</b>  Faça fichas com números de 1 a 5. Em seguida, coloque velas de aniversário a disposição da criança para que ela possa quantificar. A criança será desafiada a representar a quantidade de cada ficha com as velas Ex.: ficha número 1, uma vela, ficha número 2, duas velas, ficha número 3, três velas. Registre no caderno os números e as respectivas quantidades de velas. Cante a música parabéns pra você. A criança pode desenhar um bolo com uma vela representando sua idade <b>Estimular a linguagem oral e escrita</b>	<b>PESQUISA COM A FAMÍLIA</b>  Escolha uma pessoa da família que tenha um animal de estimação e faça uma pesquisa com a criança. Peça para a criança escrever as respostas no caderno: - Nome do animal - Idade - O que ele come - Onde dorme  Faça um desenho representando esse animal.  <b>Comunicar-se por meio da linguagem oral e escrita, desenhos e outras formas de expressão.</b>	<b>PEIXE VIVO</b>  Como pode o peixe vivo Viver fora d'água fria? Como pode o peixe vivo Viver fora d'água fria?  Como poderei viver, Como poderei viver, Sem a tua, sem a tua, Sem a tua companhia? Os pastores desta aldeia  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=a6rT0x4ZSj4&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=a6rT0x4ZSj4&amp;feature=emb_logo</a>  <b>Conversar com a criança sobre alguém que gosta da sua companhia.</b>	<b>FUTEBOL FEMININO</b>  Para essa atividade, desenhe meninas representando as jogadoras. Cada jogadora terá um número diferente em seu uniforme. Separe diferentes tipos de grãos ou macarrão. Deixe um espaço reservado em cima da cabeça das jogadoras para a colagem dos grãos que representarão o cabelo de cada uma. Em seguida, oriente a criança a colar a quantidade de grãos representando os numerais correspondentes de cada uniforme.  <b>Com esta atividade, exploramos os números por meio da contagem, estimularemos a coordenação motora e o movimento de pinça.</b>

## ATIVIDADES DE LÍNGUA INGLESA

Vocabulary: Pets (Animais de estimação)

**Como realizar:** SIGAM O PASSO A PASSO PARA AUXILIAR O ALUNO A COMPLETAR AS ATIVIDADES. SE POSSÍVEL ACESSE OS LINKS ABAIXO:

<https://www.youtube.com/watch?v=YoKxCkkOOW4>

**Atividade 1** – Assistir ao vídeo e pronunciar as palavras em inglês.



**Atividade 2** – What's your favorite pet? (Qual é o seu animal de estimação favorito?) Desenhe-o em seu caderno.

### Habilidades a serem desenvolvidas:

(BMCITA EILIO3) Comunicar-se utilizando suas preferências e gosto quanto aos brinquedos e animais de estimação.

(BMCITA EILIO5) Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas (brinquedos, formas geométricas, animais).

(BMCITA EILIO6) Reconhecer e diferenciar as formas geométricas, brinquedos, animais de estimação, estabelecendo relação de comparação entre os objetos.

