



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer
Escola Polo Municipal Rural Osvaldo de Almeida Matos
Distrito de Cabeceira do Apa- Município Ponta Porã/MS



Email: epmrosvaldoalmeida@hotmail.com - Fone: 3496-1194

Diretor: Prof.: Esp.: Flóri C. Figueira – Coordenação: Profª Maxilaine P. Arantes

TURMA: PRÉ II

PERÍODO: 15/06/2020 A 03/07/2020

Olá meus amores, tudo bem?

Hoje, nós vamos aprender a grafia da letra V, e conhecer a sua linda Família, o adulto irá ler junto com você, preste bastante atenção.

Atividade 1 -

Nome: _____

Data: __/__/____

FAMÍLIA SILÁBICA

V

UNA A LETRA V COM CADA VOGAL E FORME AS SÍLABAS:

The diagram shows a central box containing the letter 'V'. Five arrows point from this box to five separate boxes containing the vowels 'A', 'E', 'I', 'O', and 'U'. To the right of each vowel box is an empty rounded rectangular box for writing the resulting syllable.

V	A	
	E	
	I	
	O	
	U	

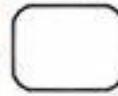
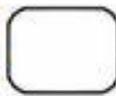
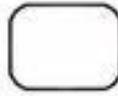
Atividade 2 – Vamos aprender o número 10.



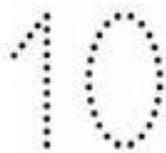
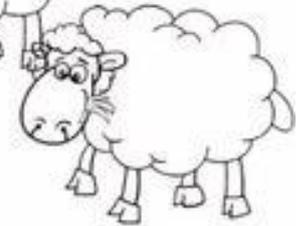
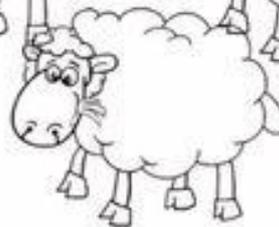
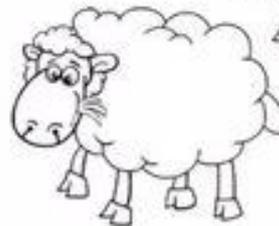
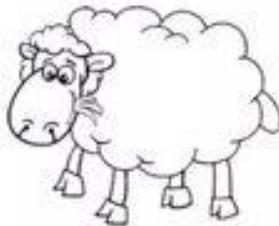
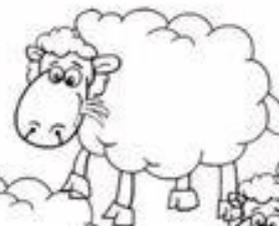
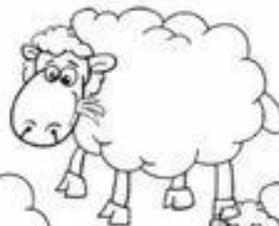
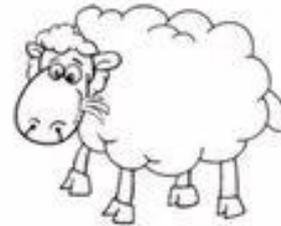
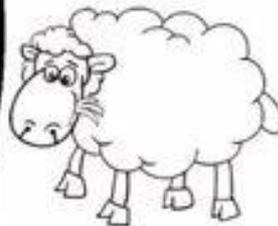
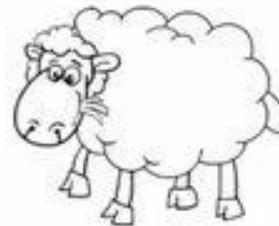
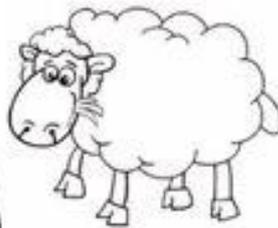
Escola: _____

Nome: _____

Data: _____ Prof: _____



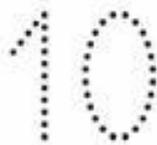
PINTE O NÚMERO E COLE ALGODÃO NAS OVELHAS.



...



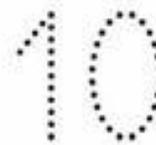
...



...



...



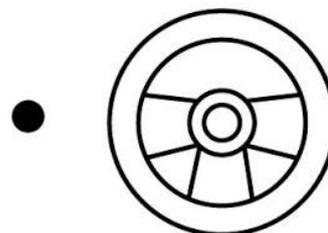
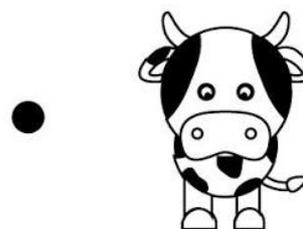
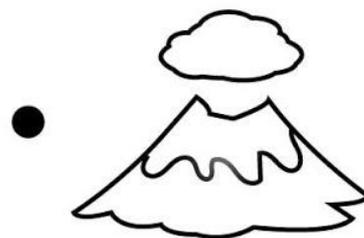
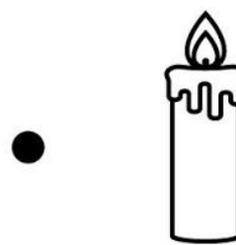
Nome: _____

Data: ___/___/___

FAMÍLIA SILÁBICA

V

LIGUE:



O NÚMERO DO DIA É ...



NÚMERO 10
NÚMERO 10
ELE VEM DEPOIS DO 9
FAZ TUM TUM TATA
FAZ TATA TUM TUM
JÁ É HORA DE PARTIR

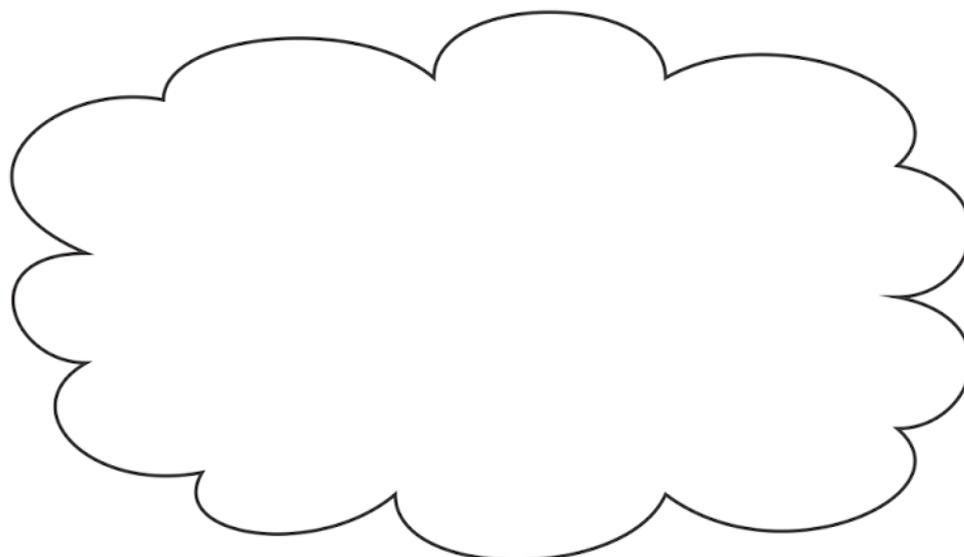


VAMOS TREINAR?



10			

COLE APENAS 10 BOLINHAS DE PAPEL CREPOM AZUL NA NUVEM.



Nome: _____

Data: ___/___/___

FAMÍLIA SILÁBICA



COMPLETE AS PALAVRAS COM VA, VE, VI, VO OU VU:



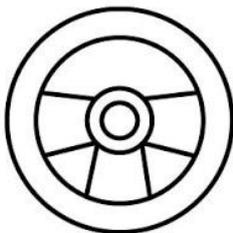
		C	A
--	--	---	---



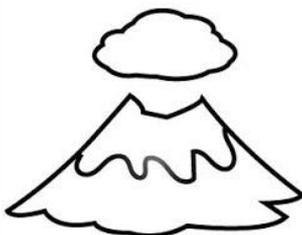
		L	A
--	--	---	---



		O	L	Ã	O
--	--	---	---	---	---



		L	A	N	T	E
--	--	---	---	---	---	---



		L	C	Ã	O
--	--	---	---	---	---

Atividade 6 – Número 10 e sua quantidade:

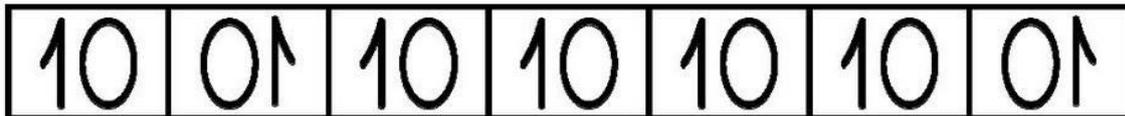
NOME: _____ TURMA: _____

DATA: ____ / ____ / ____

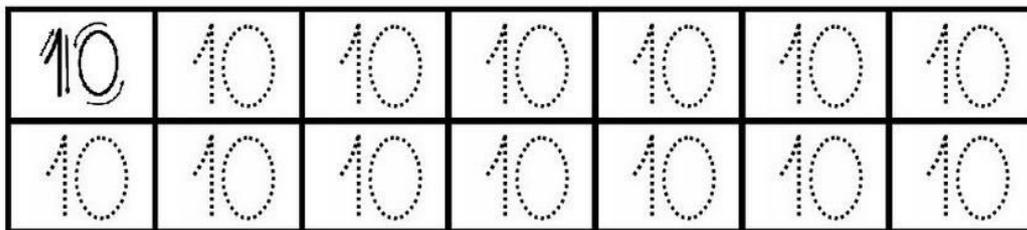


CHICO BENTO CRIA DEZ COELHOS.

PINTE OS QUADRINHOS QUE TÊM O NÚMERO 10 ESCRITO CORRETAMENTE:



VAMOS TREINAR!



Professora: Ana Luzia Gomes Limonge.

- Colorir o palhaço, observando as letras

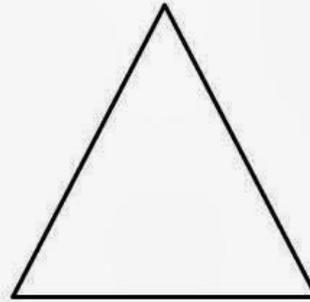
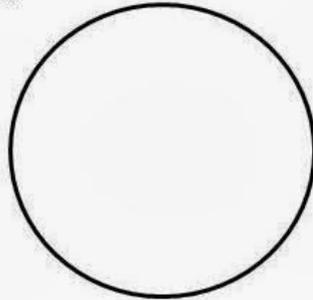


Como Proceder nas aulas

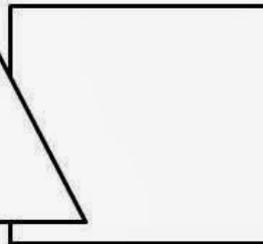
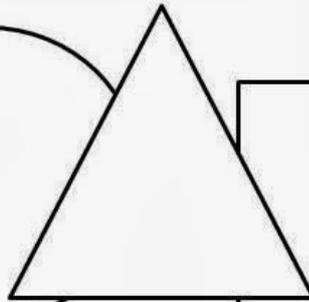
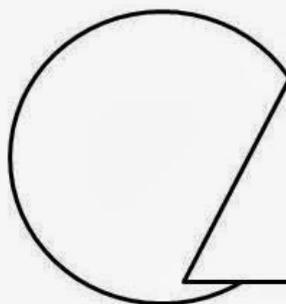
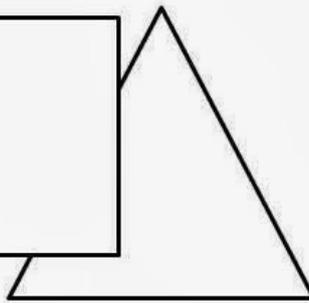
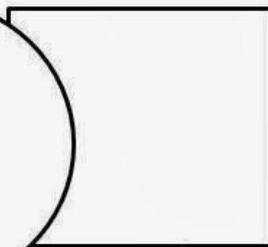
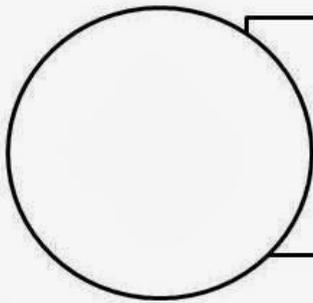
1º Pinte o desenho usando as cores primarias e secundarias observando as letras e as cores que estão em correspondência no quadro abaixo

Após realizar a atividade o aluno deverá tirar uma foto e enviar via Whatsap para que seja feita a correção da mesma.

➤ **COLORIR O CÍRCULO DE VERMELHO, O QUADRADO DE AZUL E O TRIÂNGULO DE AMARELO.**



➤ **COLORIR AS FIGURAS DE ACORDO COM AS CORES QUE VOCÊ COLORIU ACIMA.**

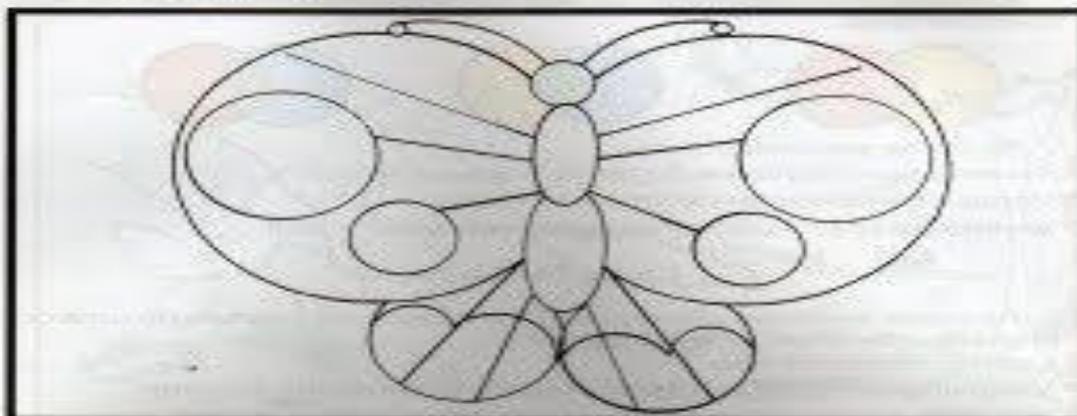


Como Proceder nas aulas

1º Pinte as formas geométricas usando as cores primarias pedidas no desenhos acima

Após realizar a atividade o aluno deverá tirar uma foto e enviar via Whatsap para que seja feita a correção da mesma.

Colorir, usando somente cores secundárias:



10

Cores Secundárias

	+		=	
VERMELHO		AMARELO		LARANJA
	+		=	
AZUL		VERMELHO		VIOLETA
	+		=	
AMARELO		AZUL		VERDE

Como Proceder nas aulas

1º Pinte o desenho usando as cores secundárias que estão em correspondência no quadro acima.

Após realizar a atividade o aluno deverá tirar uma foto e enviar via Whatsap para que seja feita a correção da mesma.

Aluno(a):

PINTE OS OBJETOS DE HIGIENE CORPORAL:

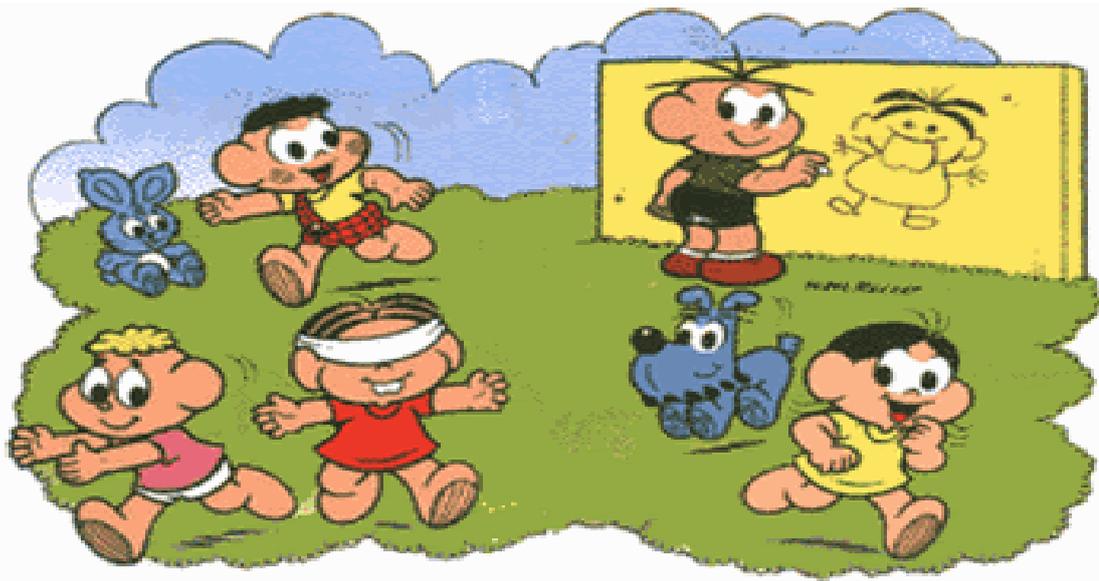


Aluno(a):

**CAÇA-FIGURAS!
PINTE SOMENTE OS AMIGUINHOS
DOS NOSSOS DENTES:**



Brincadeira: Cobra - cega



Para esse jogo é necessário um lenço ou uma faixa de pano para ser a venda e no mínimo 3 crianças. Para começar um das crianças é escolhida para ser a Cobra-cega, ela é vendada e gira-se o seu corpo, de modo a desorientá-la. Os demais participantes correm ao redor dela, evitando ser tocado por ela.

A Cobra-cega pode correr também, quando pegar alguém deve adivinhar quem é a pessoa que pegou, se conseguir adivinhar essa pessoa passa a ser a Cobra-cega, se não adivinhar continua sendo a Cobra-cega.