



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER

ESCOLA POLO MUNICIPAL PROFESSORA DORA LANDOLFI

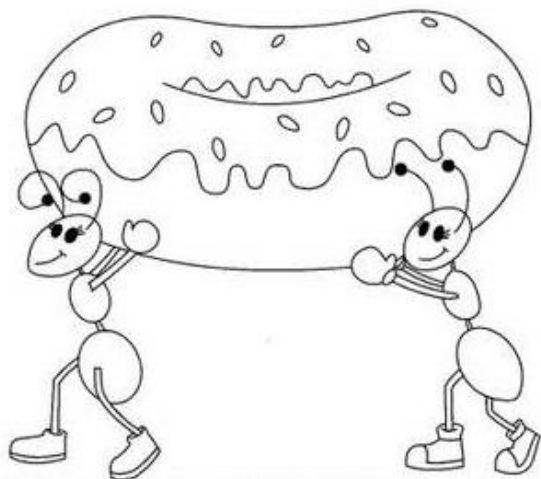
TURMA: 1º ANO

PERÍODO: 31/08/2020 A 25/09/2020

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 01

LEIA O TEXTO, E DEPOIS, CIRCULE AS PALAVRAS QUE COMEÇA COM A LETRA F.



AS FORMIGAS

ADRIANA FELISBINO

A FORMIGA CORRE, CORRE,
PROCURANDO POR DOCINHO.
QUANDO ENCONTRA AS AMIGAS
SÓ FOFOCA NO OUVIDINHO.

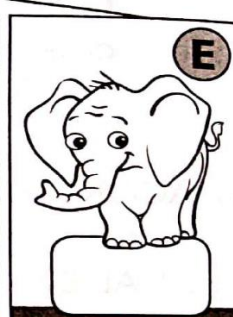
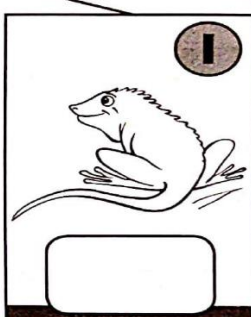
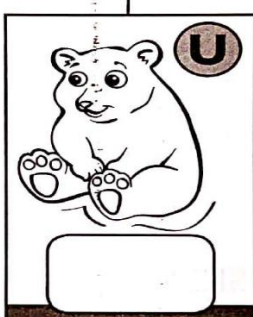
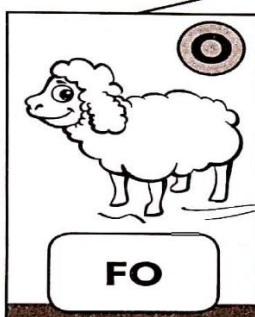
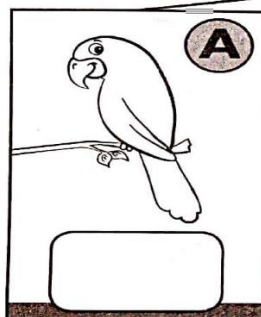
AS FORMIGAS SÃO FACEIRAS
E SE ESFORÇAM PRA VALER,
MAS SE VÍREM AS DOECEIRAS
MUITA FESTA VÃO FAZER.

ATIVIDADE 02

FORME AS SÍLABAS.

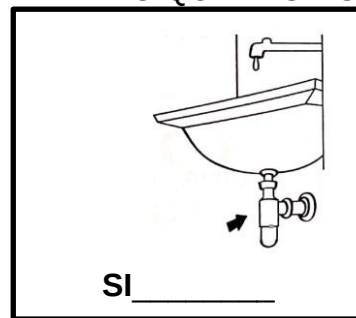


F



JUNTE AS LETRAS EM DESTAQUE E, DEPOIS, COMPLETE A PALAVRA DO QUADRO AO LADO COM A SÍLABA QUE VOCÊ FORMOU.

F + **Ão** =



ATIVIDADE 03

FORME PALAVRAS UNINDO AS SÍLABAS.

FA → CA _____
DA _____
MA _____
LA _____

FI → GO _____
TA _____
LA _____
O _____

FO → ME _____
TO _____
NE _____
LIA _____

FE → LIZ _____
LIPE _____

FU → BÁ _____
JÃO _____

ATIVIDADE 04

LETRA C

VEJA A LETRA C

ELA PODE ENGANAR VOCÊ!

CASA, COPO, CUECA

CAVALO, CAFÉ E PETECA.

AGORA LEIA ESTES NOMES

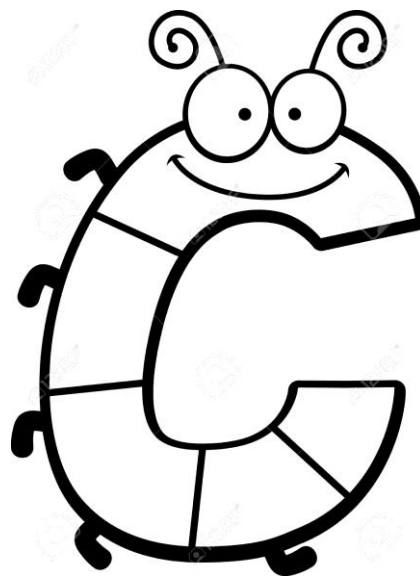
QUE VOU ESCREVER:

CERCA, CINCO, CENOURA,

CESTA, CIDADE E CINEMA.

DEU PARA PERCEBER?

DESENHE O QUE SE PEDE EM CADA QUADRADO?



CORAÇÃO

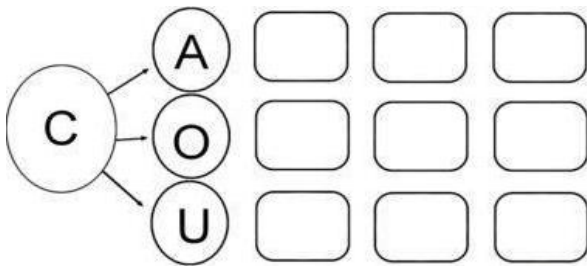
CASA

COBRA

COLAR

ATIVIDADE 05

JUNTE AS LETRAS E FORME SÍLABAS, E DEPOIS, COMPLETE A PALAVRA.



___ VALO



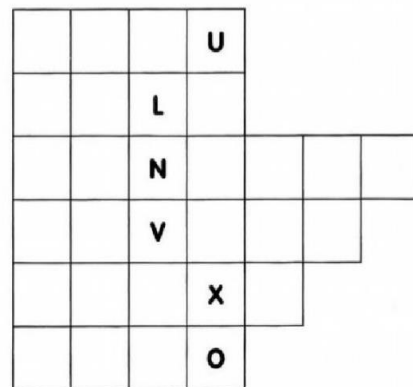
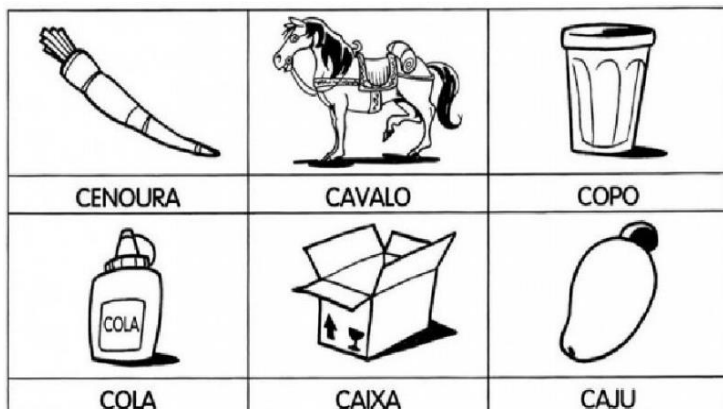
___ ELHO



___ ICA

ATIVIDADE 06

ESCREVA OS NOMES DAS FIGURAS NO DIAGRAMA AO LADO.



ATIVIDADE 07



A ZEBRA ZAZÁ

WENIDARC CINTRA

ZAZÁ É A ZEBRINHA
QUE MORA NO ZOOLÓGICO.
ELA É TODA LISTRADINHA.
SE É BONITA? É LÓGICO!

ELA NÃO É BRAVA.
O ZICO É O ZELADOR
QUE CUIDA DA ZAZÁ,
COM CARINHO E AMOR.

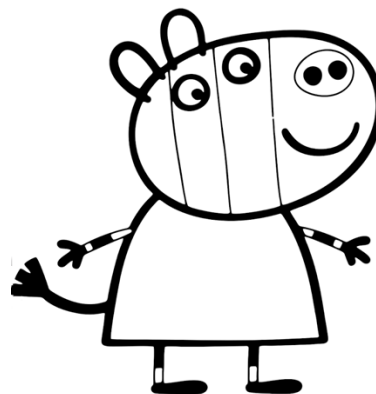
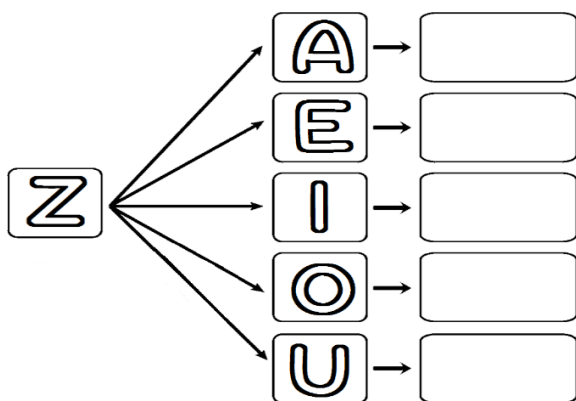
COLORIR DE VERMELHO AS PLACAS DAS PALAVRAS CORRETAS:

ZAZÁ É UMA:	
ZELADORA	MENINA
ZEBRINHA	MULHER

ZAZÁ É ASSIM:	
BRAVA	MANSA
GORDA	LISTRADINHA

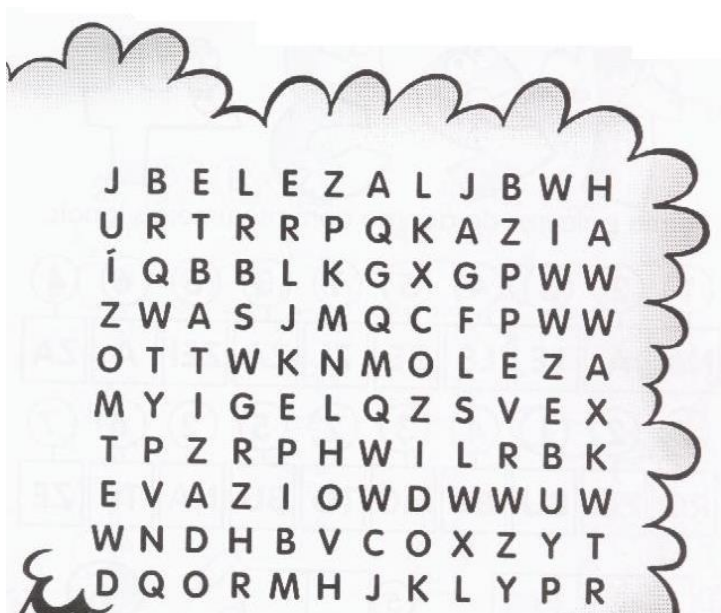
ATIVIDADE 08

AJUDE ZOE UNIR A INICIAL DE SEU NOME COM CADA VOGAL E FORME SÍLABAS:



ATIVIDADE 09

CAÇA-PALAVRAS COM A LETRA Z.

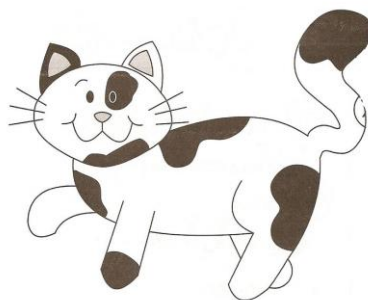


BELEZA – ZEBU –
VAZIO - BATIZADO –
COZIDO – AZIA
MOLEZA - JUÍZO

ATIVIDADE 10

XODÓ!

XODÓ É O GATO
DA VOVÓ XÊNIA.
TODA NOITE ELE
MEXE NA LATA DO LIXO.
VOVÓ XÊNIA FICA
DANADA E REPETE:
- SAIA DAÍ, GATO
XERETA! VÁ JÁ
PARA SUA CAIXA!



AGORA, RESPONDA ÀS PERGUNTAS:

QUEM É XODÓ? _____

O QUE XODÓ FEZ DE ERRADO? _____

DO QUE A VOVÓ CHAMA O GATINHO?

ATIVIDADE 11

PINTE AS XÍCARAS COM AS SÍLABAS XA XE XI XO XU XÃO.



ATIVIDADE 12

FORME AS SÍLABAS, COMPLETE AS PALAVRAS E COPIE.

X	→ A	<u>XA</u>	 LÉ	_____
	→ E	_____	 QUE	_____
	→ I	_____	 NGU	_____
	→ O	_____	 DÓ	_____
	→ U	_____	 XA	_____

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 01

COMPLETE A TABELA COM OS NÚMEROS QUE FALTAM.

0						6			9
			13					18	
20					25				29
	31					36			
40			43				47		
		52						58	
				64					69
	71				75				
80			83				87		
				94					99

ATIVIDADE 02

PINTE DE ACORDO.

QUE DIA DA SEMANA É HOJE?



DOMINGO



SEGUNDA-FEIRA



TERÇA-FEIRA



QUARTA-FEIRA



QUINTA-FEIRA

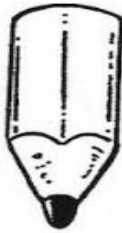


SEXTA-FEIRA

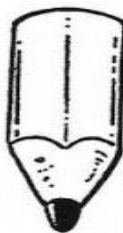


SÁBADO

QUAL É O PRIMEIRO DIA DA SEMANA?



DOMINGO



SEGUNDA-FEIRA



TERÇA-FEIRA



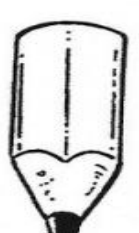
QUARTA-FEIRA



QUINTA-FEIRA



SEXTA-FEIRA



SÁBADO

QUAL É O ÚLTIMO DIA DA SEMANA?



DOMINGO



SEGUNDA-FEIRA



TERÇA-FEIRA



QUARTA-FEIRA



QUINTA-FEIRA



SEXTA-FEIRA



SÁBADO

ATIVIDADE 03

OBSERVE A CENA E RESPONDA AS QUESTÕES.

1 GRUPO DE 10 HAMSTERS FORMA 1 DEZENA.

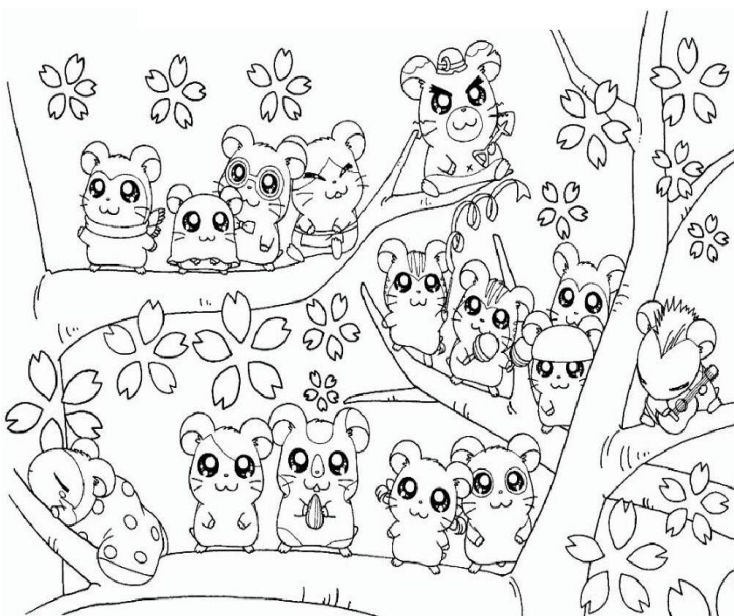
1 HAMSTERS É 1 UNIDADE.

QUANTOS HAMSTERS NOS GALHOS?

QUANTOS HAMSTERS NOS GALHOS DO MEIO?

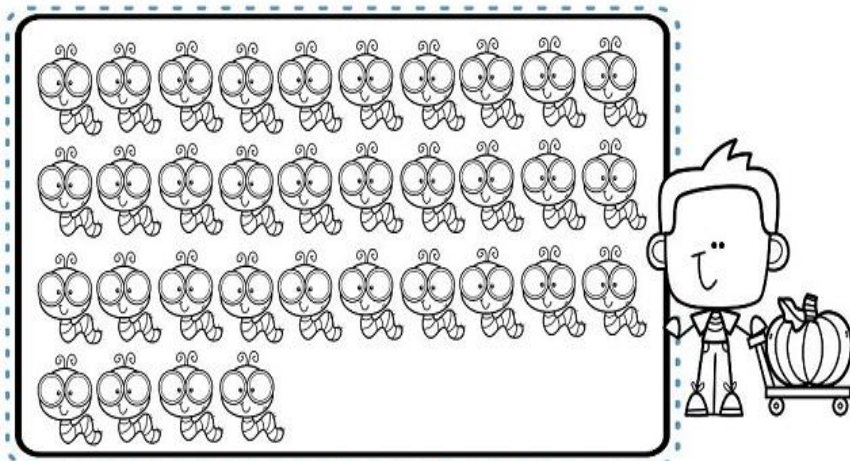
QUANTOS HAMSTERS ESTÃO DORMINDO?

QUANTOS FALTAM PARA COMPLETAR DUAS DEZENAS?



ATIVIDADE 04

CONTE E CIRCULE DE 10 EM 10.



QUANTOS GRUPOS DE 10 VOCÊ CIRCULOU.

QUANTOS SOBRARAM?

ATIVIDADE 05

PINTE A QUANTIDADE DE QUADRINHOS REFERENTE A IDADE DE CADA CRIANÇA.



CAROL

BETO

FABI

TIAGO

NINA

LUCA

8

10

7

9

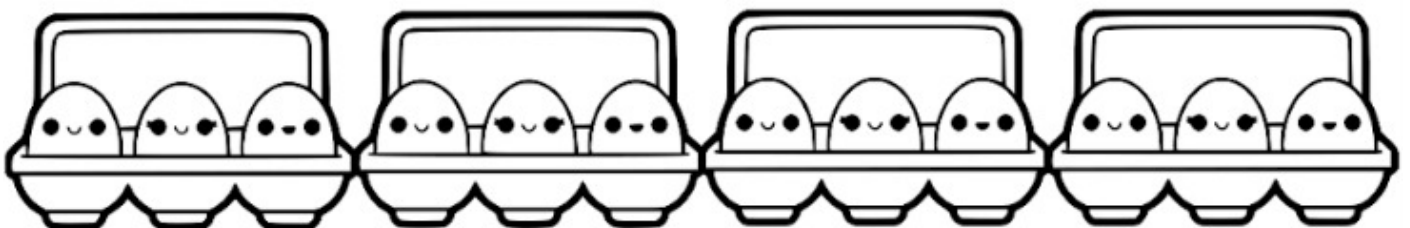
6

5

ATIVIDADE 06

QUANTO É UMA DÚZIA? **UMA DÚZIA É O MESMO QUE DOZE UNIDADES.**

OBSERVE O DESENHO ABAIXO.

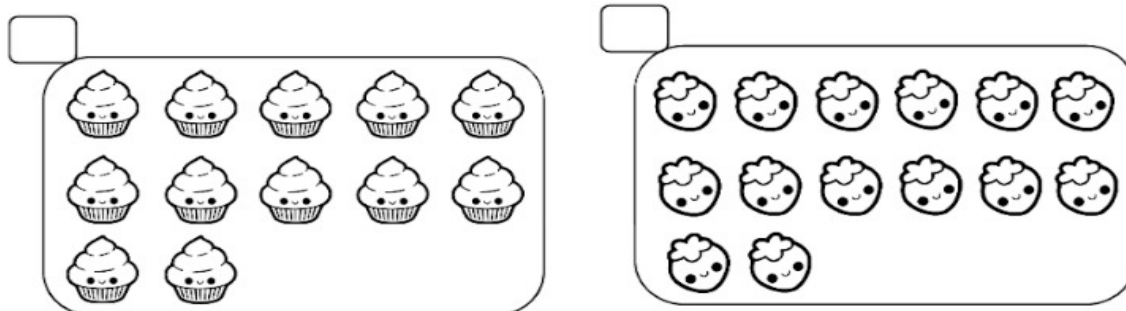


QUANTOS OVOS AO TODO?

ISTO SIGNIFICA QUE ACIMA TEM UMA..... DE OVOS.

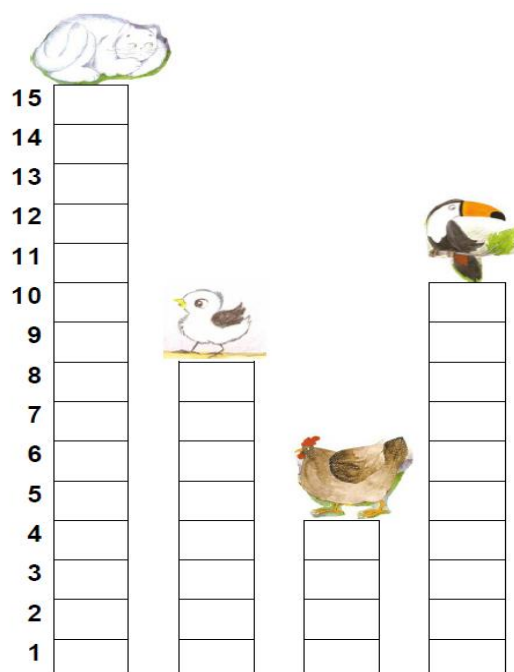
ATIVIDADE 07

MARQUE O CONJUNTO QUE TEM UMA DÚZIA.



ATIVIDADE 08

OS ALUNOS DO 1º ANO FIZERAM UMA VOTAÇÃO PARA ESCOLHER O ANIMAL PREFERIDO. COM OS VOTOS OBTIDOS, FOI MONTADO UM GRÁFICO. OBSERVE-O E FAÇA O QUE SE PEDE:



QUAL É O ANIMAL PREFERIDO PELOS ALUNOS DO 1º ANO?

QUAL FOI O ANIMAL QUE TEVE MENOS VOTOS?

QUANTOS VOTOS TEVE A CARIJÓ?

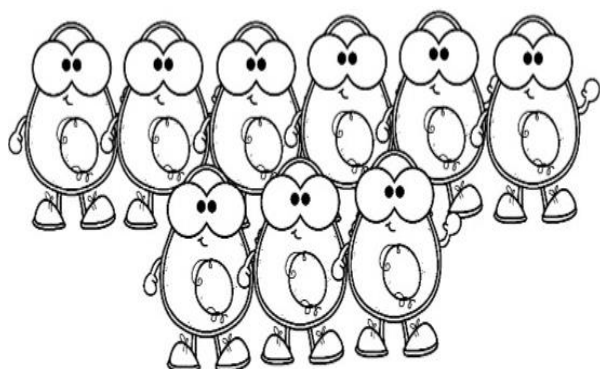
QUANTOS VOTOS TEVE O TUCANO?

QUANTOS VOTOS TEVE O PINTINHO?

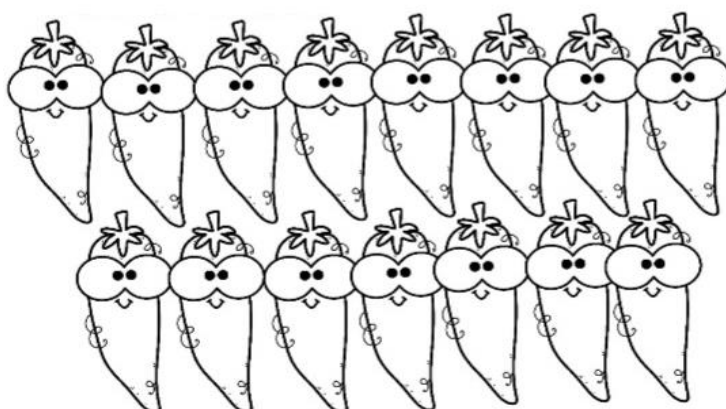
ATIVIDADE 09

PINTE:

MEIA DÚZIA DE ABACATES:



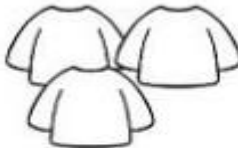
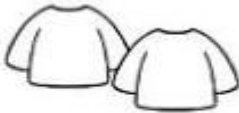
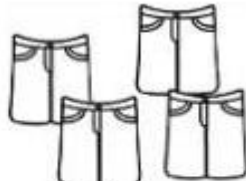
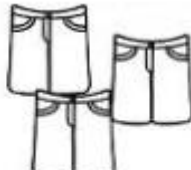
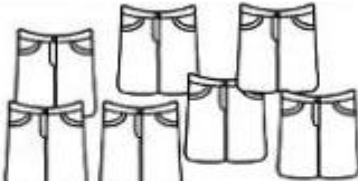
UMA DÚZIA DE PIMENTAS:



ATIVIDADE 10

NOAH E LORENA ARRECADARAM ALGUMAS PEÇAS DE ROUPAS PARA UMA CAMPANHA BENEFICIENTE.

JUNTE AS QUANTIDADES E DESCUBRA QUANTAS PEÇAS AS CRIANÇAS ARRECADARAM.

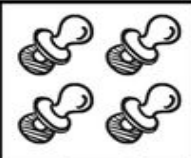
 ____ BLUSAS +	 ____ BLUSAS =	 ____ BLUSAS
 ____ CALÇAS +	 ____ CALÇAS =	 ____ CALÇAS

ATIVIDADE 11

VAMOS SOMAR?

O BEBÊ TINHA 4 CHUPETAS E GANHOU MAIS UMA. QUANTAS ELE TEM AGORA?





+



=



+

=

ATIVIDADE 12

TREINANDO ADIÇÃO.

$\begin{array}{r} 4 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ + 1 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 7 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$
---	---	---	---	---



HISTÓRIA

ATIVIDADE 01

O TEMPO PASSA E AS PESSOAS MUDAM.



ANA COM 4 ANOS.

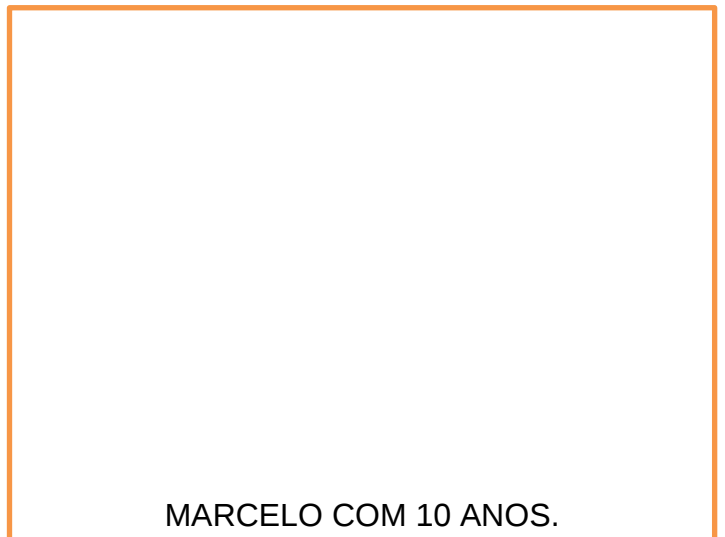


ANA COM 10 ANOS.

DESENHE MARCELO COM 10 ANOS.



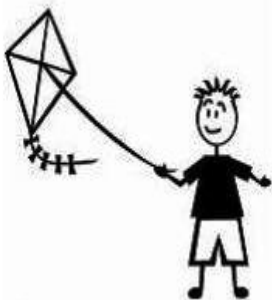
MARCELO COM 4 ANOS.



MARCELO COM 10 ANOS.

ATIVIDADE 02

DAS ATIVIDADES ABAIXO, DE QUAL VOCÊ MAIS GOSTA? PINTE.



SOLTAR PIPA



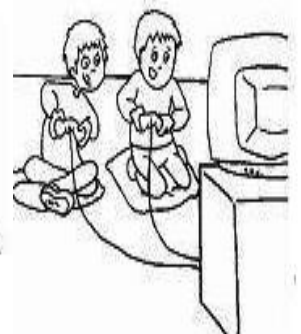
JOGAR BOLA



BRINCAR DE BONECA



ANDAR DE BICICLETA

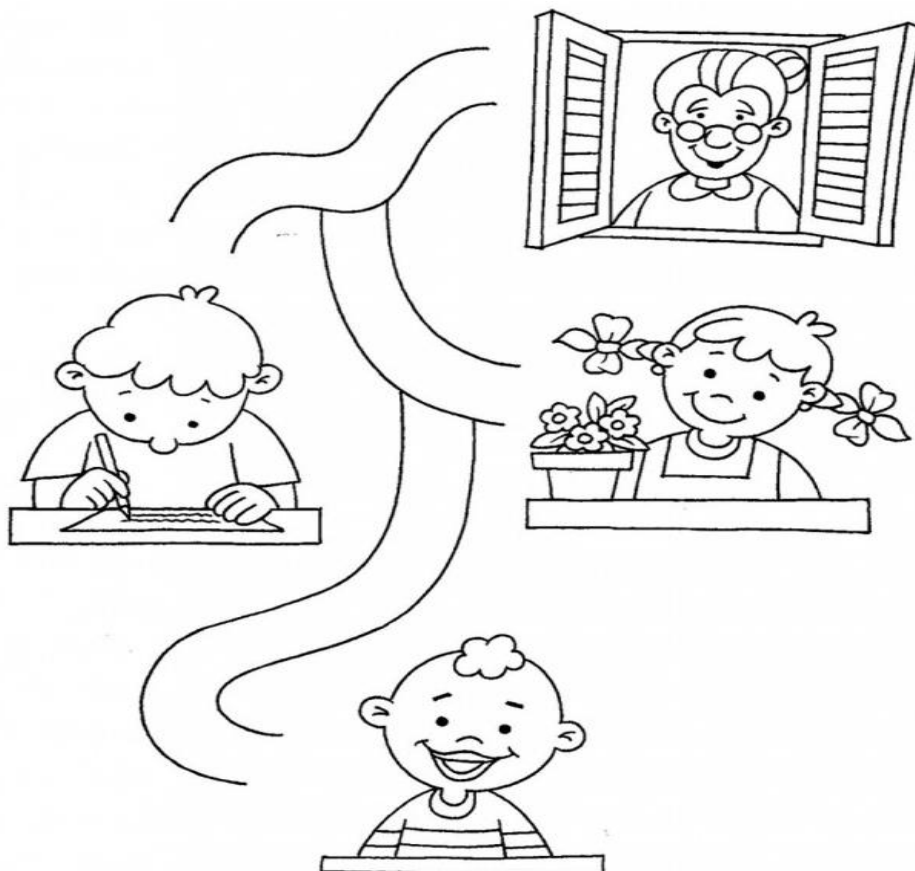


JOGAR VÍDEO GAME

ATIVIDADE 03

QUEM VAI RECEBER A CARTA DE ANDRÉ?

SIGA A TRILHA E DESCUBRA.



ATIVIDADE 04

FAÇA O QUE SE PEDE:

A) PINTE O QUE VOCÊ FAZIA QUANDO ERA BEBÊ.

B) CIRCULE O QUE VOCÊ FAZ HOJE EM DIA.



TOMAR BANHO SOZINHO.



TOMAR MAMADEIRA.



ESCOVAR OS DENTES.



ESTUDAR.



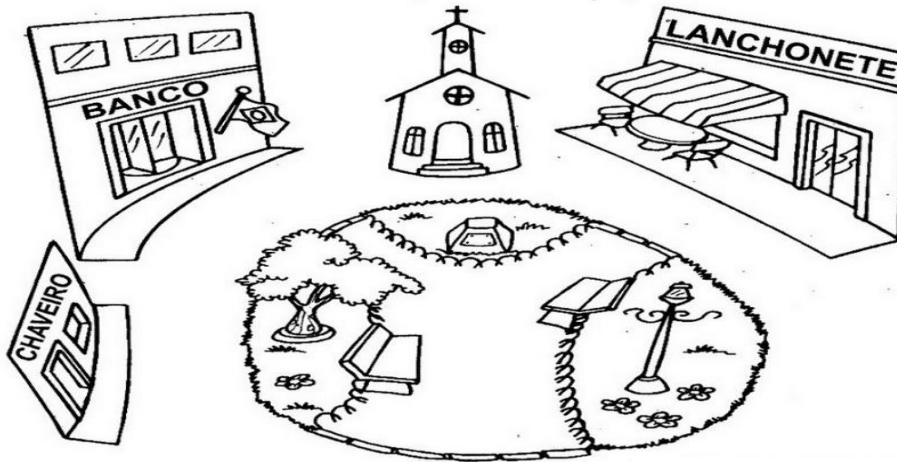
USAR BABADOR.

GEOGRAFIA

ATIVIDADE 01

VISÃO DO BAIRRO!

MOSTRE QUE VOCÊ É UM BOM OBSERVADOR E RESPONDA AS PERGUNTAS:



O QUE ESTÁ À DIREITA DA IGREJA? _____

EM FRENTE À IGREJA? _____

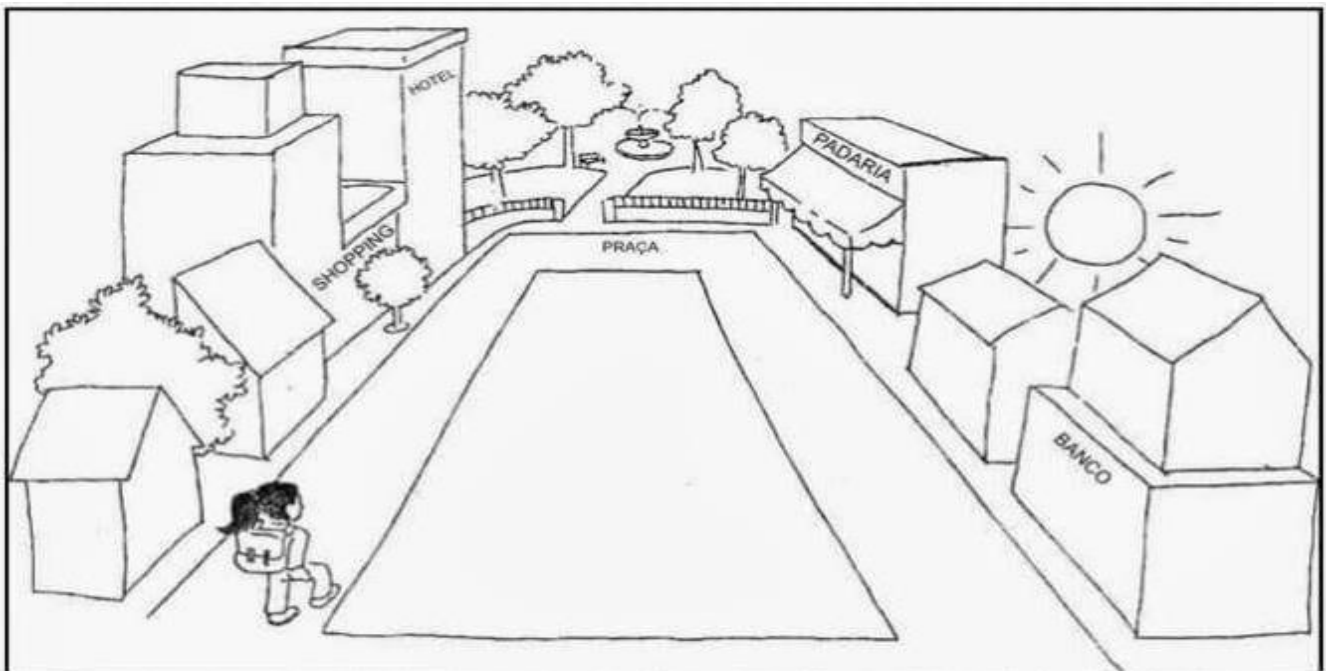
O QUE SE LOCALIZA À ESQUERDA DA IGREJA? _____

E À ESQUERDA DA PRAÇA? _____

ATIVIDADE 02

PONTOS DE REFERÊNCIA

OS PONTOS DE REFERÊNCIA SÃO ELEMENTOS QUE NOS ORIENTAM, PARA CHEGARMOS A DIFERENTES LUGARES, QUE NÃO CONHECEMOS AINDA.

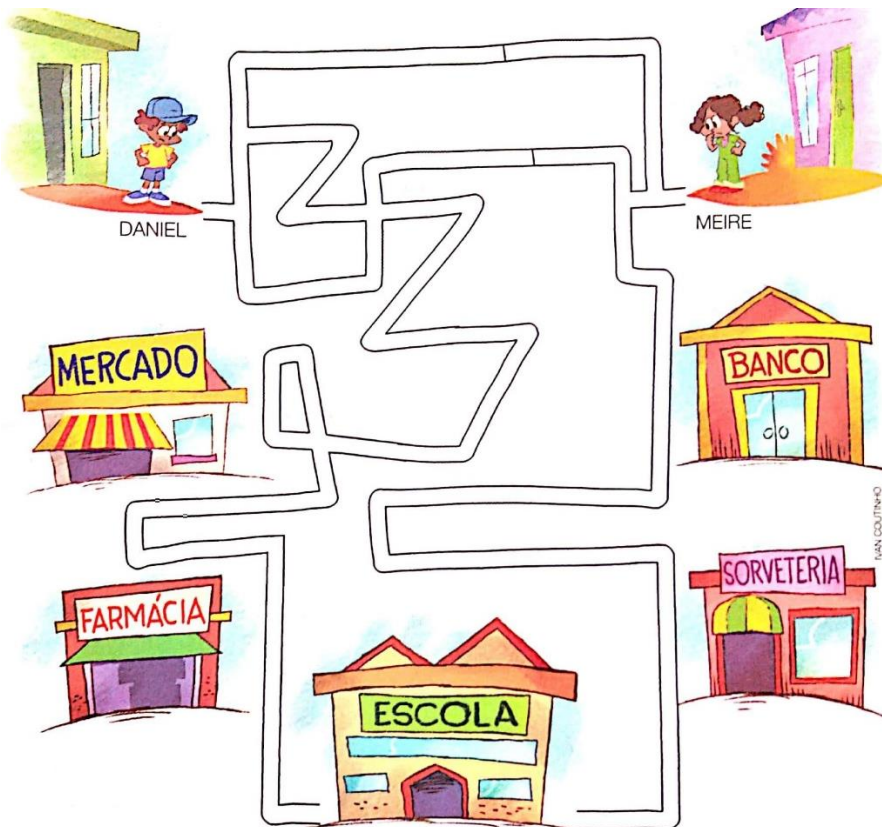


ANINHA MORA PERTO DA PRAÇA, SUA CASA FICA AO LADO DO SHOOPING.

CIRCULE NA IMAGEM ACIMA A CASA DA ANINHA.

ATIVIDADE 03

PINTE DE AZUL O CAMINHO DE DANIEL ATÉ A ESCOLA, E PINTE DE VERDE O CAMINHO DE MEIRE ATÉ À ESCOLA.



POR ONDE DANIEL PASSA ATÉ CHEGAR À ESCOLA?

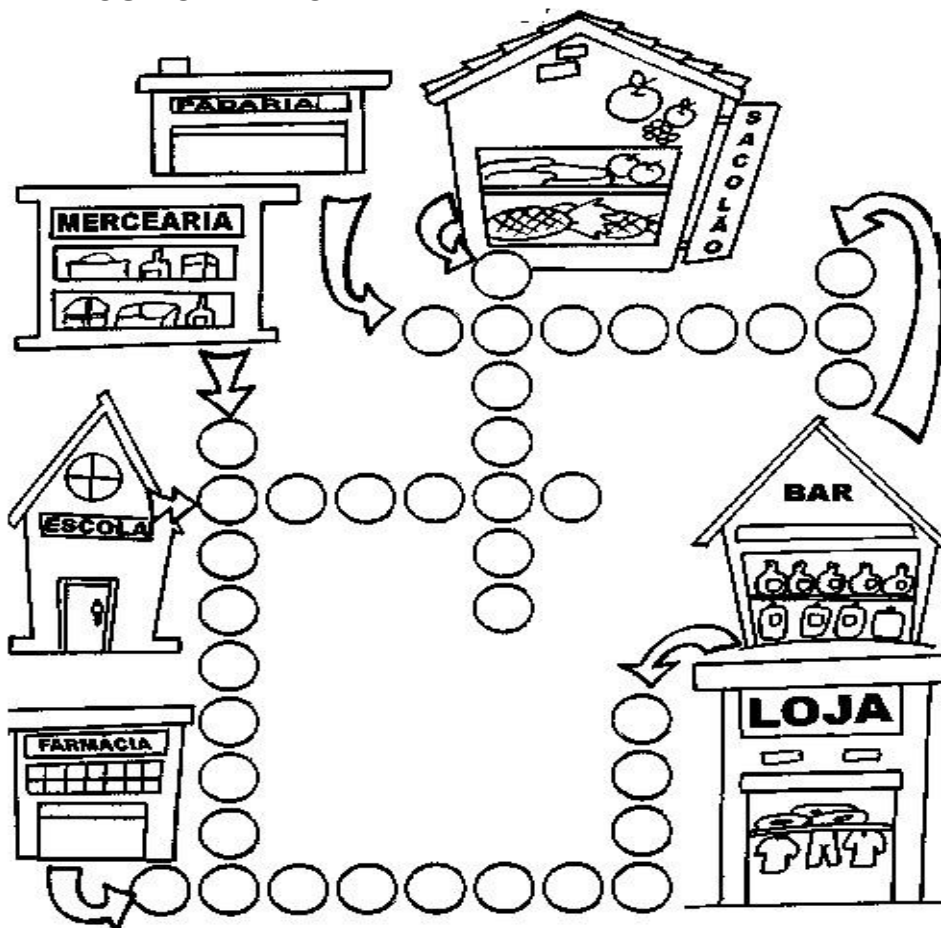
- () FARMÁCIA
- () SORVETERIA
- () BANCO
- () MERCADO

POR ONDE MEIRE PASSA ATÉ CHEGAR À ESCOLA?

- () FARMÁCIA
- () BANCO
- () MERCADO
- () SORVETERIA

ATIVIDADE 04

O QUE ENCONTRAMOS NO BAIRRO?



CIÊNCIAS

ATIVIDADE 01

VOCÊ SABIA, QUE CONFORME NÓS CRESCEMOS, APRENDEMOS NOVAS HABILIDADES E FICAMOS CADA VEZ MAIS INTELIGENTES? ENTÃO REFLITA SOBRE SUAS HABILIDADES E FAÇA A ATIVIDADE A SEGUIR.

O QUE VOCÊ VAI FAZER

INVESTIGAR AS SUAS HABILIDADES.

COMO VOCÊ VAI FAZER

REFLITA SOBRE SUAS HABILIDADES E PINTE OS QUADRADINHOS DE ACORDO COM A LEGENDA.

PINTE DE VERMELHO O QUE VOCÊ JÁ FAZ SOZINHO.

PINTE DE AZUL O QUE VOCÊ ESTÁ APRENDENDO A FAZER.

PINTE DE VERDE O QUE VOCÊ VAI APRENDER QUANDO FOR MAIS VELHO.



☐	ACORDAR COM O DESPERTADOR	☐	GUARDAR OS BRINQUEDOS QUE USOU.
☐	ESCOVAR OS DENTES.	☐	ORGANIZAR A MOCHILA PARA IR À ESCOLA.
☐	LAVAR AS MÃOS.	☐	TOMAR BANHO.
☐	COMER SOZINHO.	☐	ARRUMAR A MESA PARA AS REFEIÇÕES.
☐	ATRAVESSAR A RUA.	☐	AMARRAR O CADARÇO DO TÊNIS.
☐	TELEFONAR PARA CASA.	☐	IR ATÉ O MERCADO OU A PADARIA PARA FAZER PEQUENAS COMPRAS.
☐	TELEFONAR PARA FAMILIARES OU AMIGOS		

ATIVIDADE 02

MUITO BEM!!! VOCÊ JÁ ESTÁ CRESCIDINHO E CONSEGUE FAZER MUITAS COISAS SOZINHO, PRINCIPALMENTE CUIDAR DO SEU CORPINHO.

ASSISTA O VÍDEO E CANTE COM A MÚSICA.

<https://www.youtube.com/watch?v=31iBxkTTAfc&feature=youtu.be>

LEIA A ATIVIDADE COM ALGUM ADULTO E FAÇA O QUE ESTÁ PEDINDO.

EXISTEM SERES MUITO PEQUENOS CHAMADOS DE MICROORGANISMOS. ALGUNS DELES, QUANDO ENTRAM EM NOSSO CORPO, PODEM CAUSAR:

- CHEIRO RUIM NOS PÉS E NAS AXILAS;
- COCEIRA NO CORPO;
- DIVERSAS DOENÇAS;
- COMO A DIARRÉIA.



PARA EVITAR ESSES PROBLEMAS, É PRECISO MANTER O CORPO E O AMBIENTE LIMPOS.

FAÇA UM DESENHO PARA MOSTRAR COMO VOCÊ CUIDA DA LIMPEZA DO SEU CORPO.

ATIVIDADE 03

EXISTEM MUITOS HABITOS DE HIGIENE QUE NÃO PODEMOS ESQUECER NUNCA!!!
VEJA A TIRINHA.

ELA MOSTRA A MÔNICA FAZENDO UMA PERGUNTA PARA A MAGALI.
A MAGALI É UMA PERSONAGEM QUE GOSTA MUITO DE COMER.



AGORA RESPONDA:

POR QUE SERÁ QU A MAGALI ESTÁ CARREGANDO TANTOS TUBOS DE CREME DENTAL?

FAÇA UM X NA RESPOSTA CERTA.

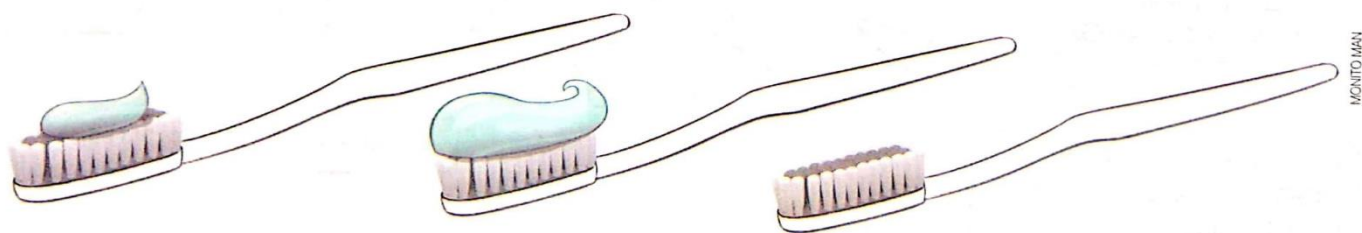
- ☐ ELA COME MUITAS VEZES AO DIA, POR ISSO ESCOVA MUITO OS DENTES.
- ☐ ELA COLOCA CREME DENTAL DE MAIS NA ESCOLA.
- ☐ ELA ESTÁ LEVANDO CREME DENTAL PARA A FAMÍLIA INTEIRA.

NA SUA OPINIÃO, ELA ESTÁ FAZENDO CERTO OU ERRADO?

MARQUE COM UM X A RESPOSTA CERTA.

- ☐ ELA ESTÁ FAZENDO ERRADO PORQUE PODEMOS ESCOVAR OS DENTES SOMENTE 1 VEZ AO DIA.
- ☐ ELA ESTÁ FAZENDO CERTO PORQUE DEVEMOS ESCOVAR OS DENTES APÓS AS REFEIÇÕES.

QUAL QUANTIDADE DE CREME DENTAL DEVEMOS USAR EM CADA ESCOVAÇÃO? PINTA A RESPOSTA CERTA.



ATIVIDADE 04

ROTINA DE HIGIENE

ALGUNS HÁBITOS DE HIGIENE SÃO REALIZADOS MAIS DE UMA VEZ POR DIA, OUTROS, SÓ DE VEZ EM QUANDO. ALGUNS, BASTA UMA VEZ POR DIA.

FAÇA UM X NOS CUIDADOS QUE DEVEMOS TER COM O CORPO MAIS DE UMA VEZ POR DIA.



COLOCAR ROUPAS LIMPAS.



CORTAR AS UNHAS.



CORTAR OS CABELOS.



ESCOVAR OS DENTES.

FAÇA UM DESENHO DE ALGUM HÁBITO DE HIGIENE QUE VOCÊ **NÃO** REALIZA TODOS OS DIAS.

A large, empty rectangular box with a green border, intended for a drawing.

ARTE

PARA NOSSAS ATIVIDADES DE ARTE IREMOS UTILIZAR O LIVRO DIDÁTICO ÁPIS (CAPÍTULO 02) COM O CONTEÚDO NAS PÁGINAS 48 A 57, TOTALIZANDO 04 ATIVIDADES DA DISCIPLINA DE ARTE.

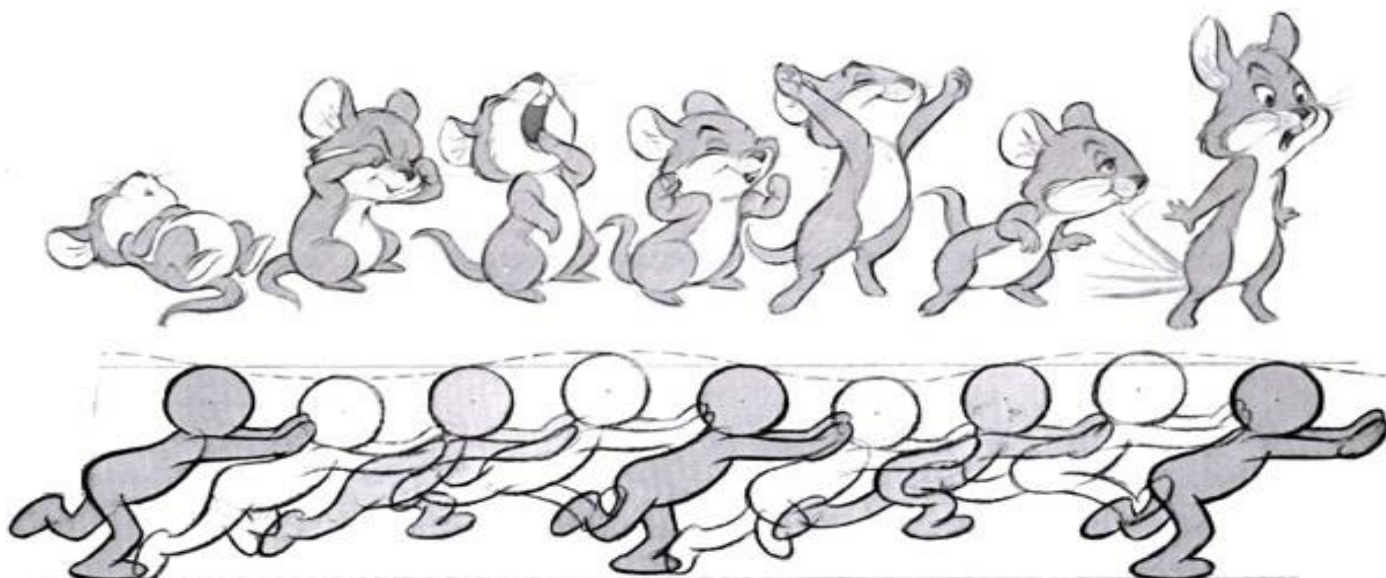
ATIVIDADE 01: EXPERIMENTAÇÃO EM ARTE (PAG. 48 E 49)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS FAZER EXPERIMENTAÇÕES SOBRE OS SONS, CONTINUAREMOS A FALAR SOBRE OS SONS: CIDADE, NATUREZA E O NOSSO REDOR. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA DAS PÁGINAS 48 E 49 E COM O AUXÍLIO DE UM MEMBRO DA FAMÍLIA, IRÁ GRAVAR DIVERSOS TIPOS DE SOM (ÁGUA, VENTO, ANIMAIS, VOZES...) CASO NÃO TENHA COMO GRAVAR, VOCÊ PODERÁ DESENHAR NOS ESPAÇOS ABAIXO A OBSERVAÇÃO DE ONDE VEM O SOM.

--	--	--	--

ATIVIDADE 02: ANIMAÇÃO EM ARTE (PAG. 50 E 49)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS FAZER UM DESENHO DE ANIMAÇÃO E MOVIMENTO, PARA ESSA ATIVIDADE VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA DAS PÁGINAS 50 E 51 E CONHECER UM POUCO DA OBRA DO ARTISTA OSVALDO CAVANDOLI. PARA ESSA ATIVIDADE VOCÊ IRÁ USAR A LINHA E SUA CRIATIVIDADE, FAZENDO UM DESENHO EM SEQUÊNCIA. ALÉM DA IMAGEM DO LIVRO ESTAREI COLOCANDO MAIS UMA IDEIA PARA VOCÊ.



AGORA É A SUA VEZ:

ATIVIDADE 03: LIVRINHO MÁGICO (PAG. 52 E 53)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS FAZER UM LIVRINHO MÁGICO, VOCÊ PODERÁ UTILIZAR OS DESENHOS DA AULA ANTERIOR PARA FAZER SEU LIVRINHO. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA DAS PÁGINAS 52 E 53 E CONHECER MAIS UM POQUINHO DO TRABALHO DO ARTISTA OSVALDO CAVANDOLI. NESSA AULA VOCÊ IRÁ USAR SUA CRIATIVIDADE EM CONTINUAR A HISTÓRIA. IREI COLOCAR UMA IMAGEM DE COMO SERIA POSSÍVEL FAZER SEU LIVRINHO. DEPOIS É COM VOCÊ!



AGORA É SÓ USAR SUA CRIATIVIDADE E DAR SEQUÊNCIA NA HISTÓRIA.

ATIVIDADE 04: FAZENDO ARTE (PAG. 54 E 57)

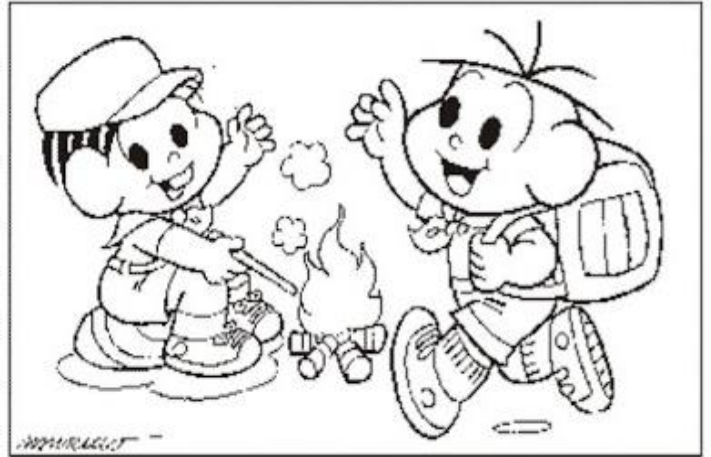
HOJE EM NOSSA AULA IREMOS DAR CONTINUIDADE NAS EXPERIÊNCIAS BASEADAS NAS OBRAS DO ARTISTA OSVALDO CAVANDOLI. PARA ESSA NOSSA AULA SUPER DIVERTIDA VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA DAS PÁGINAS DO LIVRO DIDÁTICO (54 A 57), APÓS A LEITURA NO ESPAÇO A BAIXO, VOCÊ IRÁ OBSERVAR A SEQUÊNCIA DOS DESENHOS DA PÁGINA 55 E USAR SUA IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE E CRIAR SUA ARTE COM CORES E LINHAS.

EDUCAÇÃO FÍSICA

ATIVIDADE 01

JOGO DOS SETE ERROS.

O JOGO DOS SETE ERROS REQUER MUITA ATENÇÃO PARA IDENTIFICAR AS DIFERENÇAS ENTRE AS IMAGENS, CADA DIFERENÇA QUE FOR ENCONTRADO CIRCULE EM UMA DAS IMAGENS, APÓS TEREM ENCONTRADOS OS SETE ERROS PINTE AS IMAGENS.

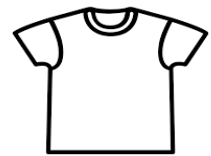


ATIVIDADE 02

RACIOCÍNIO LÓGICO

JOGO DE CHARADA, PINTAR A RESPOSTA CORRETA.

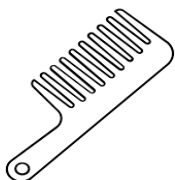
A) O QUE É, O QUE É? TEM PESCOÇO E NÃO TEM CABEÇA, TEM BRAÇO E NÃO TEM MÃOS, TEM CORPO E NÃO TEM PERNAS.



1B) O QUE É, O QUE É? NASCE GRANDE E MORRE PEQUENO.



C) O QUE É O QUE É? SÓ ANDA COM AS PERNAS ATRÁS DA ORELHA.



ATIVIDADE 03

COORDENAÇÃO MOTORA.

A COORDENAÇÃO MOTORA É A CAPACIDADE DO CÉREBRO DE EQUILIBRAR OS MOVIMENTOS DO CORPO, MAIS ESPECIFICAMENTE DOS MÚSCULOS E DAS ARTICULAÇÕES, O DESENVOLVIMENTO DA COORDENAÇÃO MOTORA PERMITE DOMINAR O AMBIENTE PROPICIANDO MANUSEIO DOS OBJETOS.

NESTA ATIVIDADE SERÁ NECESSÁRIO UMA CAIXA DE PAPELÃO E UMA BOLINHA, A CAIXA E A BOLINHA TERÁ A MESMA PROPORÇÃO SE FOR UTILIZAR UMA CAIXA PEQUENA SERÁ UMA BOLINHA DE GUDE, UMA CAIXA MAIOR PODERÁ UTILIZAR UMA BOLINHA DE BETS, NO CENTRO DA CAIXA SERÁ FEITO UM FURO PROPORCIONAL AO TAMANHO DA BOLINHA.



PARA JOGAR, SEGRE A CAIXA COM AS DUAS MÃOS UMA DE CADA LADO MOVIMENTE A CAIXA ATÉ FAZER A BOLINHA PASSAR NO FURO CENTRAL.

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=I8ITY8NFFMA](https://www.youtube.com/watch?v=I8ITY8NFFMA)

ATIVIDADE 04

PSICOMOTORA.

NESTA AULA IREMOS DESENVOLVER A PERCEPÇÃO SENSORIAL E A COORDENAÇÃO MOTORA FINA COM UMA BRINCADEIRA MUITO LEGAR QUE CHAMA DESENHO SEM FIO, PARA REALIZAR A ATIVIDADE SERÁ NECESSÁRIO UM FOLHA, LÁPIS E DOIS PARTICIPANTES, CONVIDE QUEM MORA EM SUA CASA PARA REALIZAR COM VOCÊ.

COMO REALIZAR A ATIVIDADE, O ALUNO FICARÁ COM A FOLHA E O LÁPIS SOBRE A MESA, O SEGUNDO PARTICIPANTE DESENHARÁ NAS COSTAS DO ALUNO COM O DEDO, QUE TERÁ QUE TRANSCREVER O DESENHO NO PAPEL ATRAVÉS DA PERCEPÇÃO SENSORIAL.

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=X8KBFD01JIC](https://www.youtube.com/watch?v=X8KBFD01JIC)

