



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenal Fróes

Turma: Pré I - Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

Atividades Interacionais e Lúdicas

1ª SEMANA

- COM AJUDA DA FAMÍLIA REALIZAR A LEITURA E CANTAR A MÚSICA **BATE O SINO**:

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

BATE O SINO PEQUENINO SINO DE BELÉM JÁ NASCEU DEUS MENINO PARA O NOSSO BEM	PAZ NA TERRA PEDE O SINO ALEGRE A CANTAR ABENÇOE DEUS MENINO ESTE NOSSO LAR	HOJE A NOITE É BELA JUNTOS, EU E ELA VAMOS À CAPELA FELIZES A REZAR	AO SOAR O SINO, SINO PEQUENINO VAI O DEUS MENINO NOS ABENÇOAR
---	--	--	--

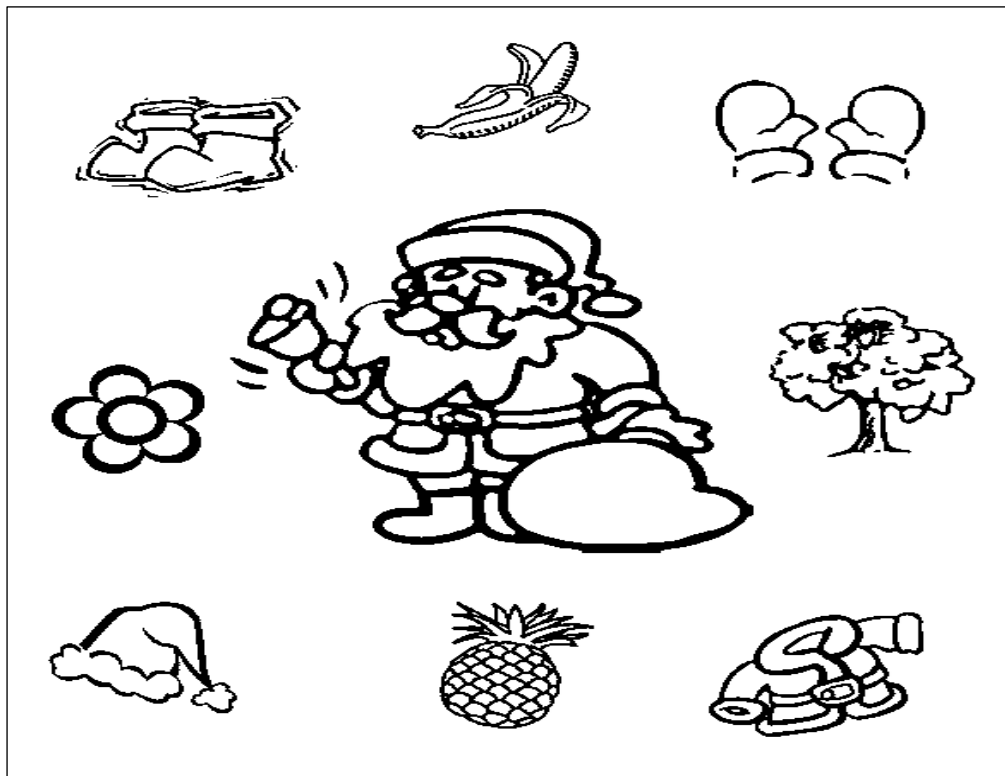
- PINTAR O DESENHO REFERENTE A MÚSICA BATE O SINO, COM AS CORES QUE MAIS GOSTA.





2ª SEMANA

- LIGAR SOMENTE O QUE PAPAI NOEL USA PARA VESTIR E PINTE O DESENHO.



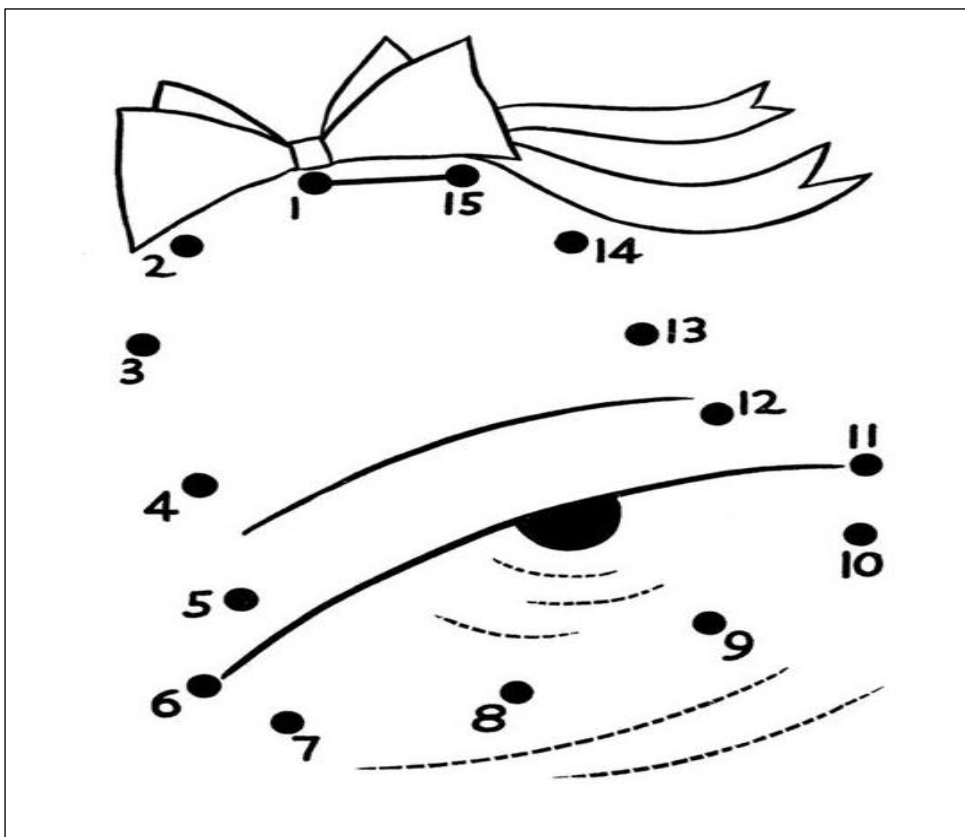
- CONTAR E REGISTRAR A QUANTIDADE NOS QUADRADINHOS CORRESPONDENTES.

	→	
	→	
	→	
	→	

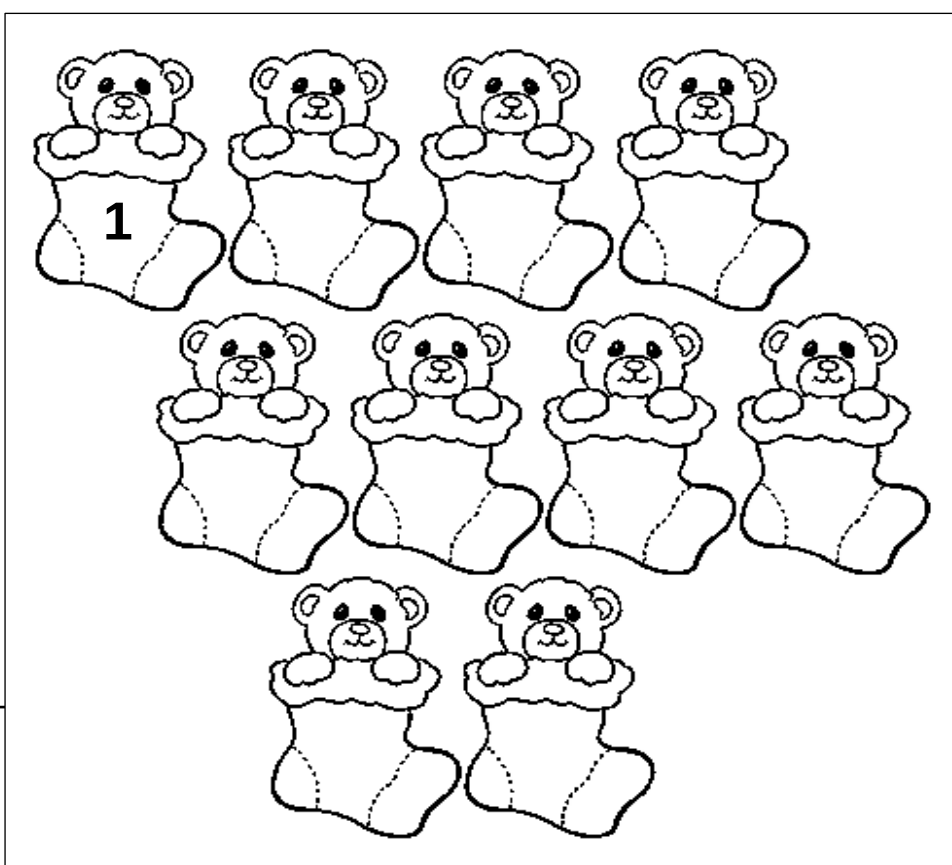


3ª SEMANA

- LIGAR OS PONTOS COMPLETANDO A SEQUÊNCIA NUMÉRICA.



- COMPLETAR OS NÚMEROS DE 1 A 10 CONFORME O EXEMPLO.





Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenal Fróes

Turma: Pré I - Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

NOME:

Atividades Interacionais e Lúdicas

COM O AUXÍLIO DA MÃO, DESENHE UM DRAGÃO COMO O DA IMAGEM ABAIXO E PINTE BEM BONITO.





PINTE SEGUINDO AS CORES



1 - AMARELO 2 - AZUL 3 - VERDE 4 - VERMELHO
5 - LARANJA 6 - VIOLETA 7 - MARRON



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenal Fróes

Turma: PRÉ I Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

Atividades Interacionais e Lúdicas – AILs

MOVIMENTO – CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

1ª SEMANA

Com ajuda da família os alunos deverão construir um jogo da memória, colorir os desenhos e colar a folha (em anexo) em uma cartolina ou papelão, depois que a cola secar, recortar cada figura separadamente.

2ª SEMANA

Na atividade anterior os alunos construíram um jogo da memória, nesta atividade com ajuda da família deverão jogar. Como jogar: Vire as figuras para baixo, embaralhe e espalhe pela mesa. O jogador deverá levantar duas figuras de uma vez tentando encontrar o par, se a segunda figura virada for diferente da primeira, o jogador deverá devolver as duas com o desenho para baixo.

3ª SEMANA

Os alunos deverão imitar através de gestos e sons, um dos animais que aparecem nos desenhos do jogo da memória.

