

P1

EDUCAÇÃO INFANTIL - PRÉ-ESCOLA | PRÉ 1

Turma:

Escola:

Aluno:



ESCOLA
em casa



PREFEITURA DE
GUAMARÉ
TRABALHANDO POR VOCÊ

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO

PINTE O DESENHO, OBSERVANDO CADA PARTE DO CORPO, APÓS A REALIZAÇÃO DO DESENHO, SE POSSÍVEL ASSISTIR O VÍDEO PARA EXERCITAR TODO O CORPO. INDICAÇÃO DO VÍDEO PARA FAMÍLIA ASSISTIR COM A CRIANÇA LINK: (<https://youtu.be/8uzL3pFjsiA>)

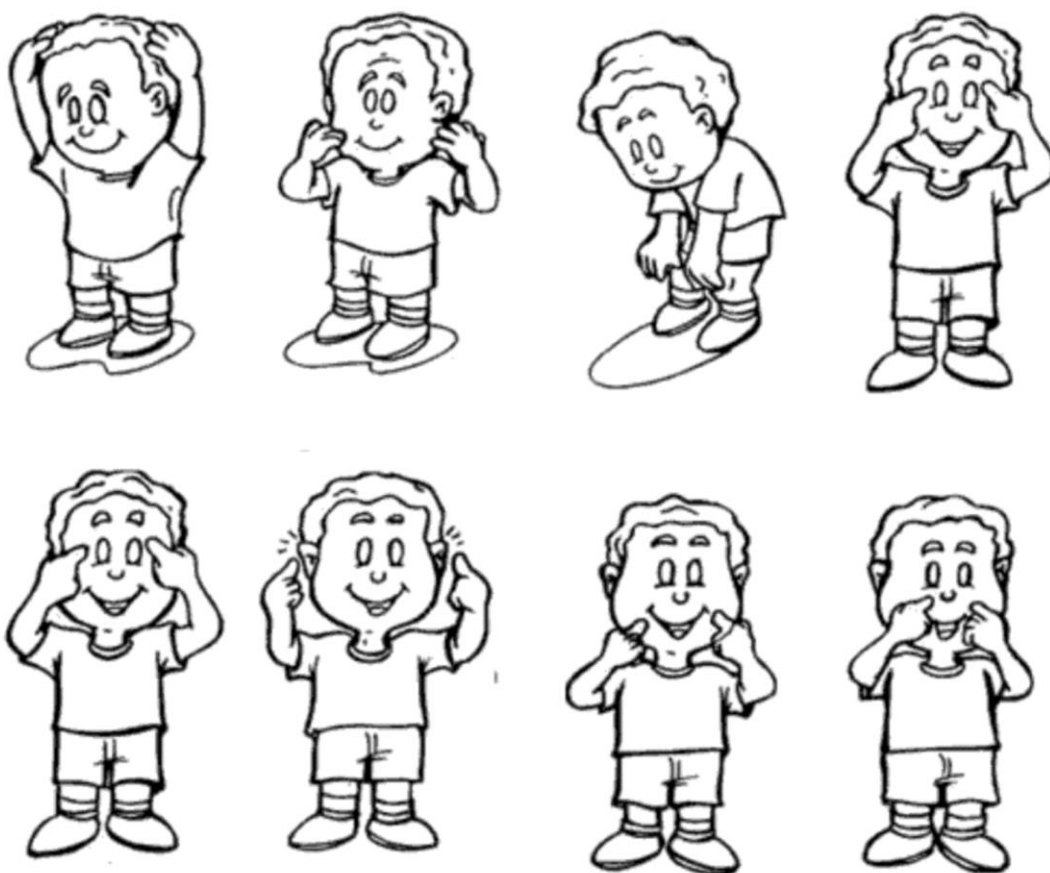
CANTANDO E MOVIMENTANDO

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ, JOELHO E PÉ

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ, JOELHO E PÉ

OLHOS, OUVIDOS, BOCA E NARIZ

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ, JOELHO E PÉ



RECURSO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:

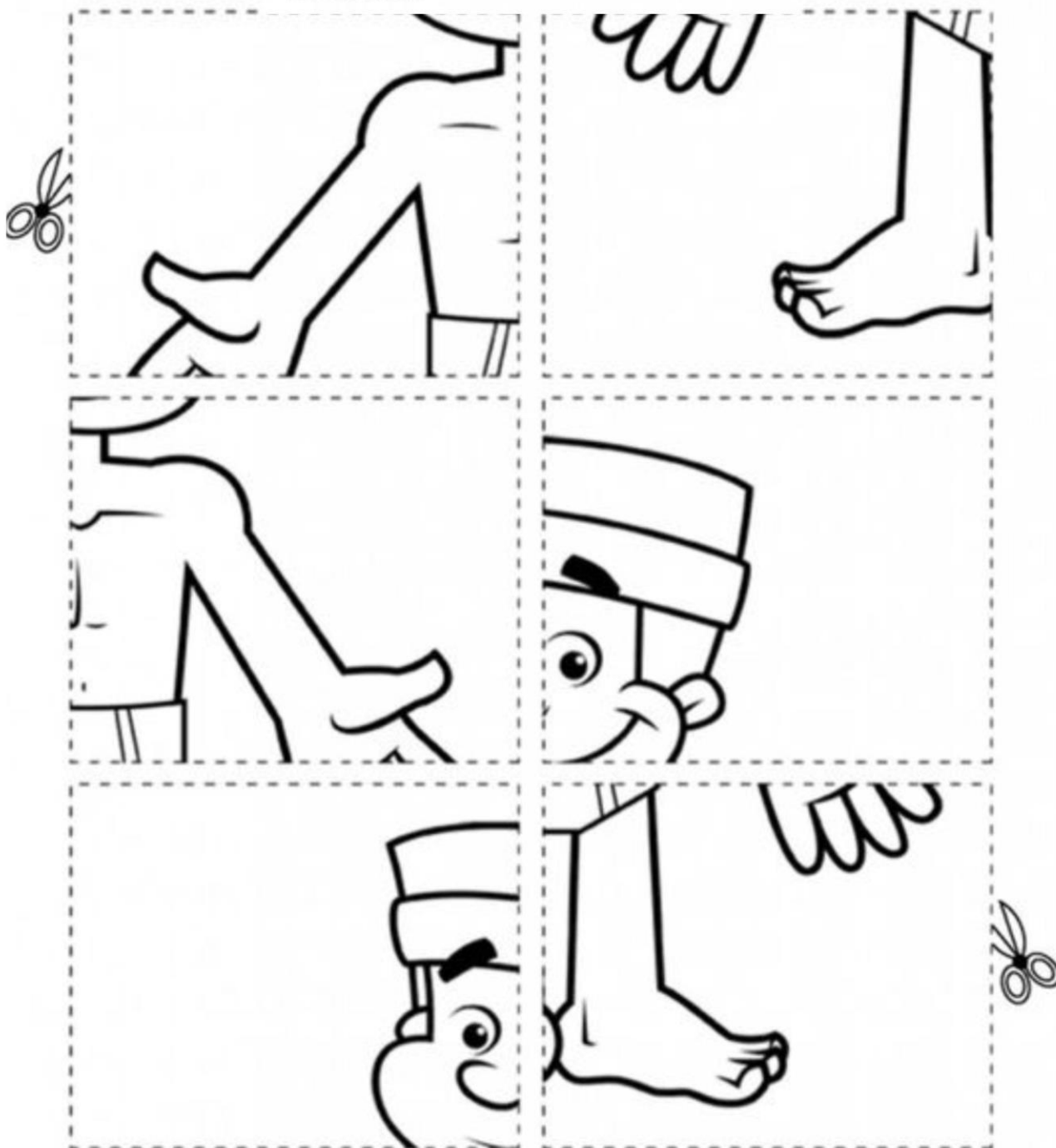
UTILIZAÇÃO DO CORPO, VÍDEO OU AUDIO DA MÚSICA

OBSERVAÇÃO: REGISTRAR POR MEIO DE FOTO OU VÍDEO, SE POSSÍVEL

PINTE O DESENHO, EM SEGUIDA COLE SE POSSÍVEL EM PAPELÃO RECORTE AS PARTES GRIFADAS, E SE DIVIRTAM COM SEUS FAMILIARES INDICAÇÃO DO VÍDEO PARA FAMÍLIA ASSISTIR COM A CRIANÇA LINK: (<https://youtu.be/8e3MBmvAv0k>)

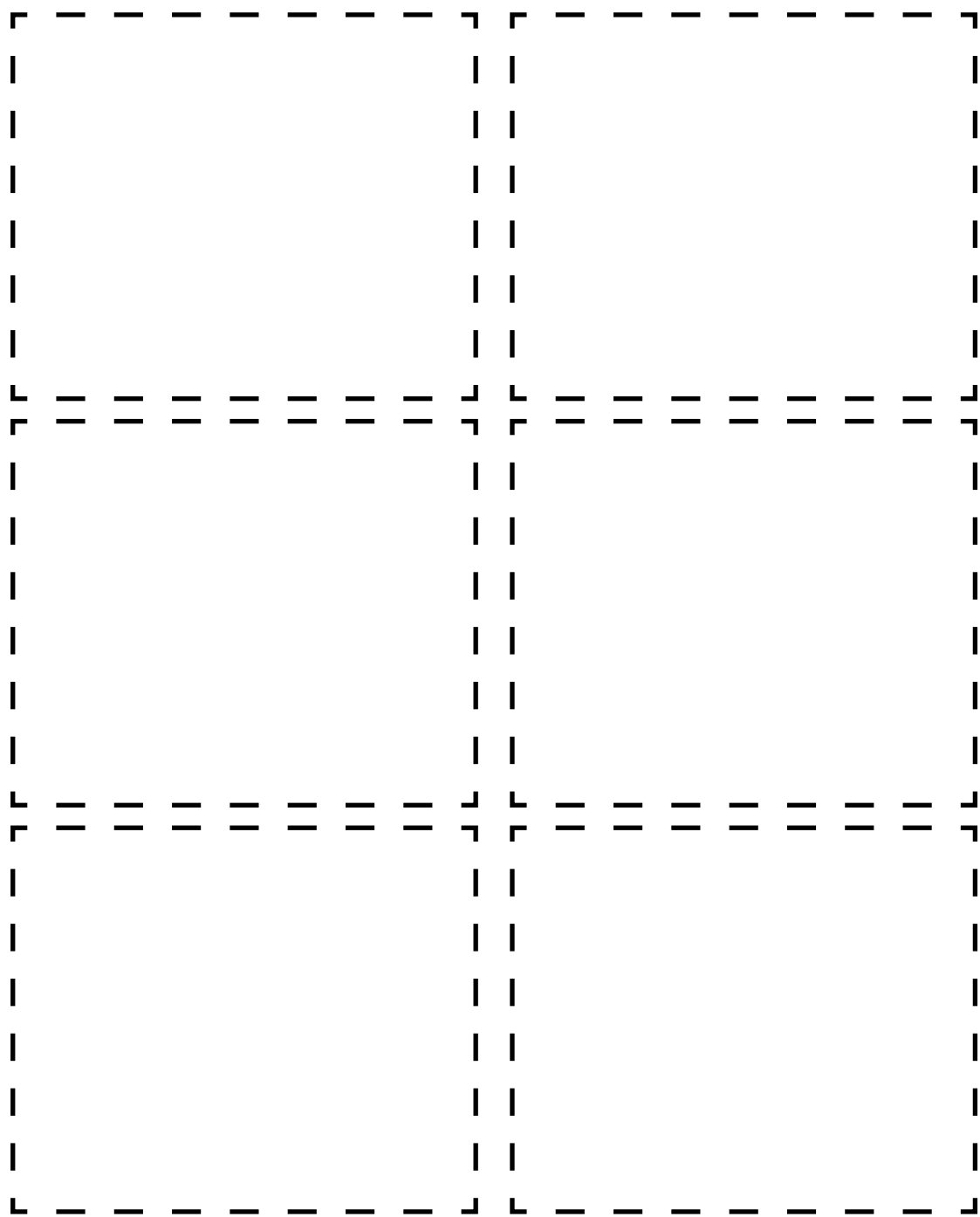
QUEBRA-CABEÇA

Vamos montar o quebra-cabeça do corpo humano?
Boa diversão!



RECURSO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:
COLA, TESOURA E PAPELÃO

MONTE O QUEBRA-CABEÇAS AQUI.



DESENHE AS PARTES DO CORPO EM SEGUIDA REALIZE UM COLORIDO COM SUAS CORES PREFERIDAS. INDICAÇÃO DO VÍDEO PARA FAMÍLIA ASSISTIR COM A CRIANÇA <https://youtu.be/qelEiERtEUY>

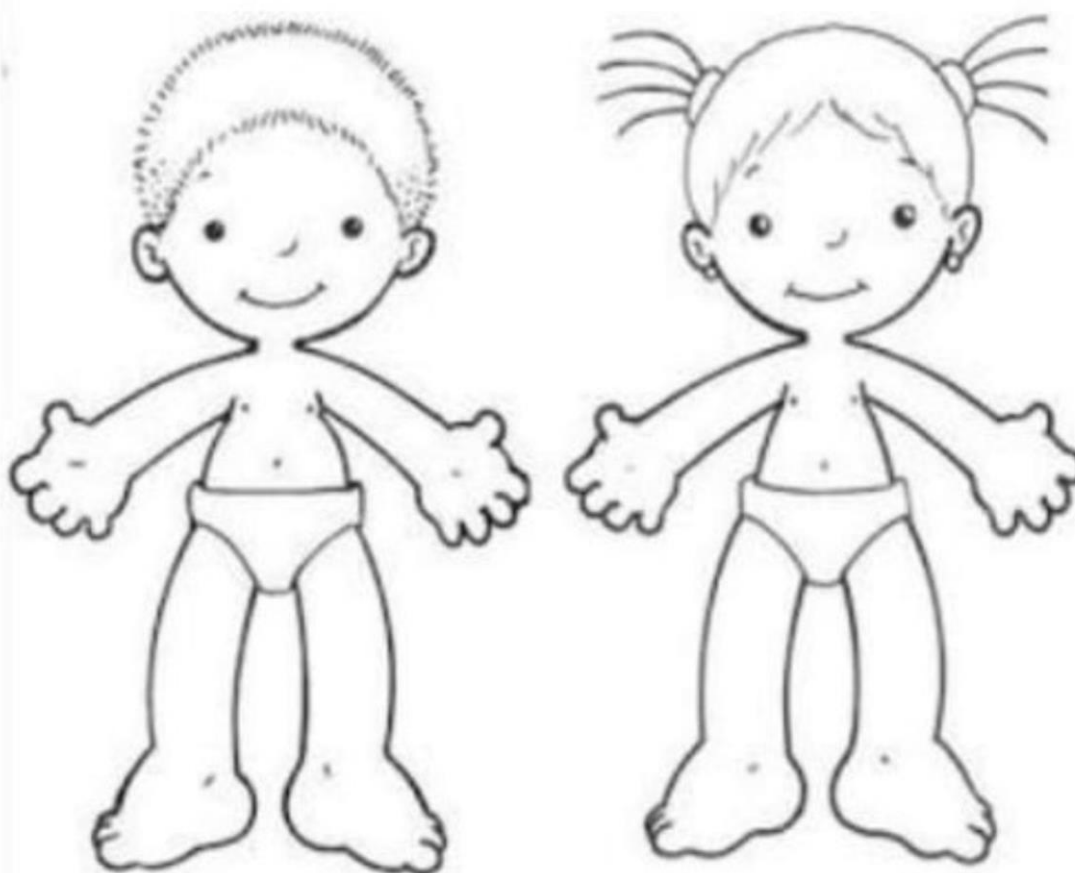


RECURSO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:
COLEÇÃO E LÁPIS

PINTE O QUE VOCÊ É (MENINO OU MENINA) EM SEGUIDA, CONTE QUANTOS BRAÇOS ELES TÊM JUNTOS. INDICAÇÃO DO VÍDEO PARA FAMÍLIA ASSISTIR COM A CRIANÇA. LINK: (<https://youtu.be/hRhTPu4tiPU>)

CORPO HUMANO

PINTE O QUE VOCÊ É.



QUANTOS BRAÇOS ELES TEM JUNTOS?



RECURSO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:
COLEÇÃO E LÁPIS

JOGO DA MEMÓRIA

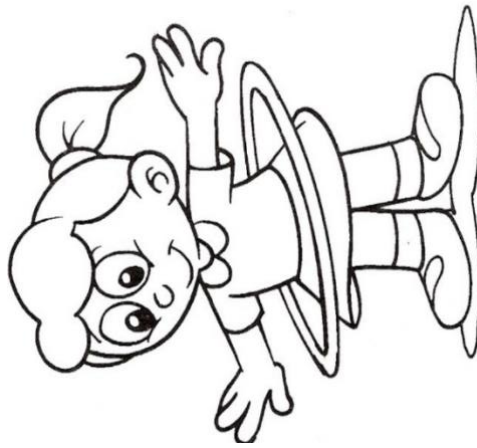
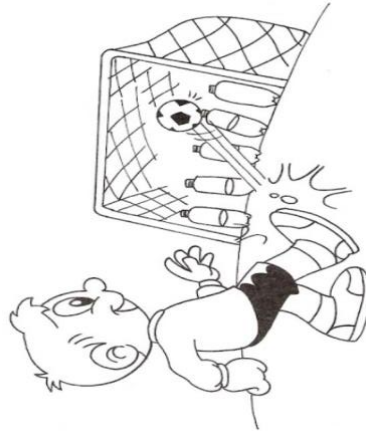
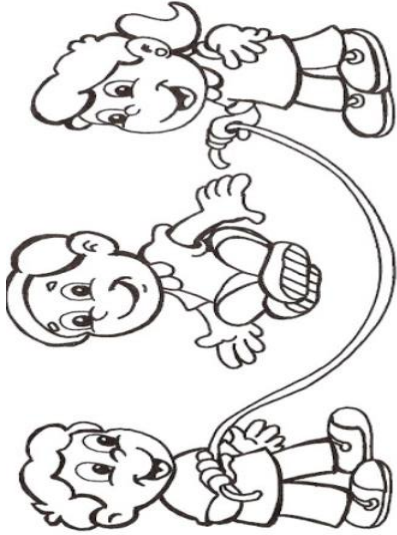
Te ensinando a jogar, passo a passo:

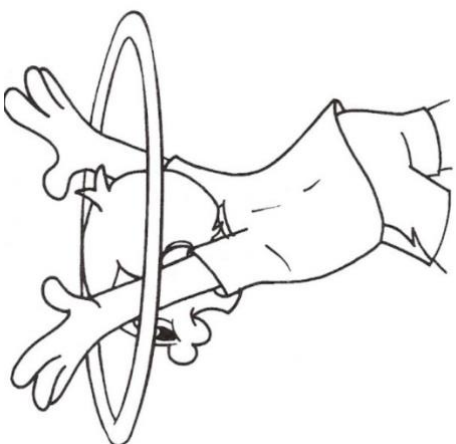
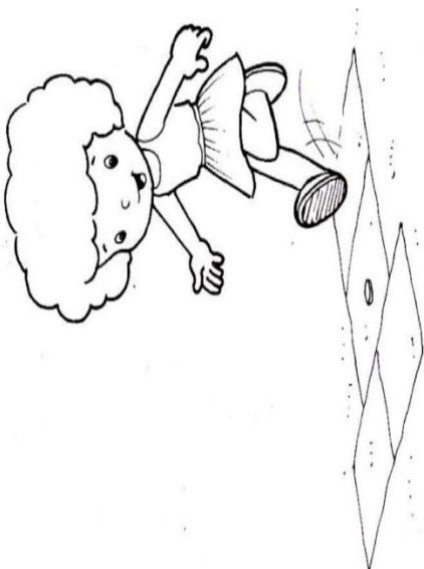
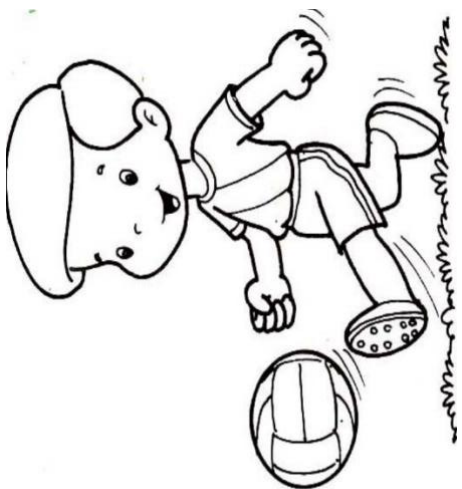
1. Para início da atividade, apresente a folha com as imagens;
2. Em seguida, pinte, recorte e cole em cartolina ou papel cartão;
3. Misture e distribua as cartas sobre uma mesa ou em um local de sua preferência, com os desenhos virados para baixo;
4. Fazer par ou ímpar para ver quem vai começar o jogo;
5. Cada jogador deve virar duas cartas buscando um par igual;
6. Se o jogador conseguir encontrar duas cartas iguais à primeira, tem o direito de jogar outra vez;
7. No caso do jogador, ao virar duas cartas que não são iguais, passa a jogada para o seguinte participante;
8. As cartas que formarem par devem ser retiradas do jogo;
9. Ganha o jogo o participante que reunir mais pares de carta.

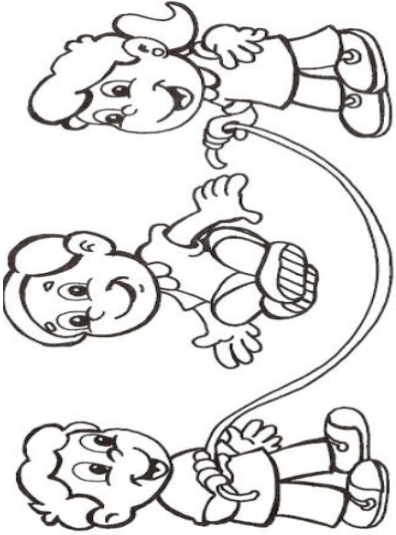
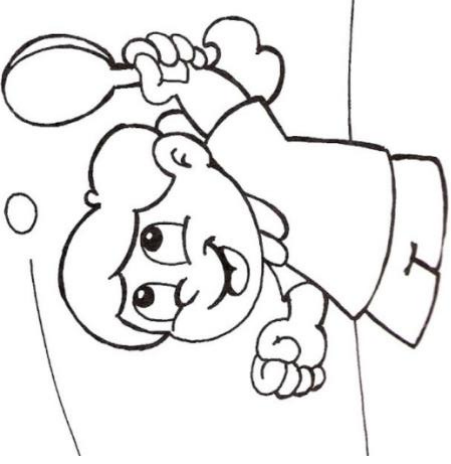
RECURSOS PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES:

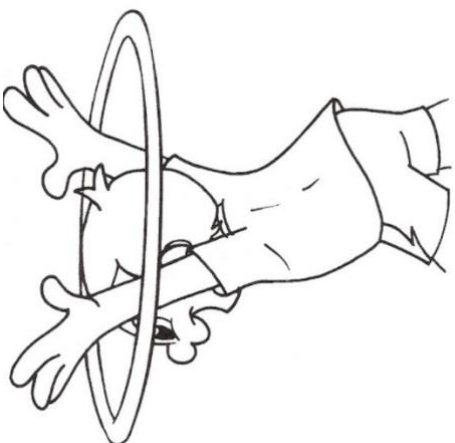
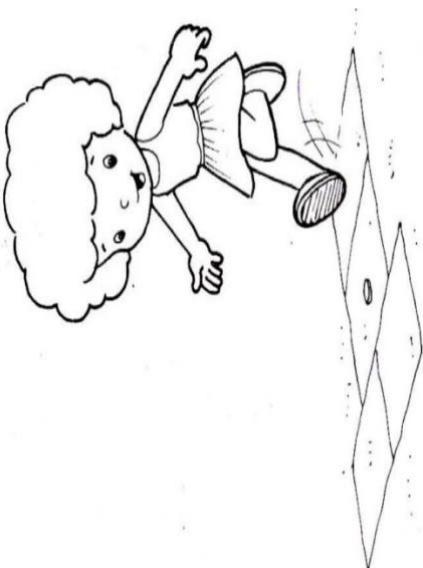
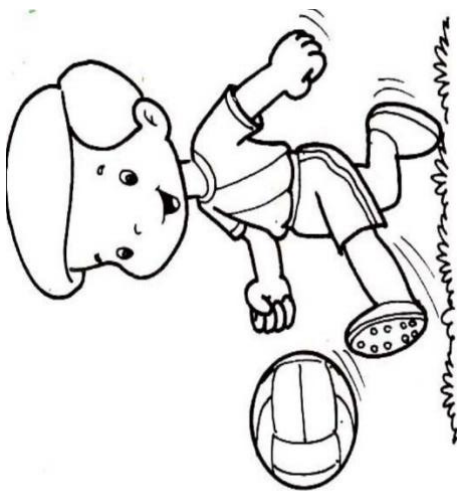
COLEÇÃO, TESOURA, COLA, CARTOLINA, CAIXA DE SAPATO, CAIXA DE PAPELÃO.

OBSERVAÇÃO: **REGISTRAR POR MEIO DE FOTOS OU VÍDEO.**









**MUITO BEM!
VOCÊ CONCLUIU
TODAS AS NOSSAS
ATIVIDADES!**

PARABÉNS!



PREFEITURA DE
GUAMARÉ
TRABALHANDO POR VOCÊ

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO

Responsáveis pela elaboração das atividades

.....

Deusimar Nascimento Perreira Silveira

Joana Darc Solva dos Santos

Maria Jacilene Araujo da Silva

Rosimary Ferreira Barbosa

Rozeângela Maria Paiva Cunha



PREFEITURA DE
GUAMARÉ

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO