

Brincar de quê? 1º Ano - Semana 10 Estude com seu filho!















Proposta 1º Ano: 1º Dia



Proposta 1º Ano: 1º Dia

Atividade: Brincar de quê?

- 1. Clique no link:
 - http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiroano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/1
 Ou acesse: No Módulo Ler, clique em "1º Ano" >> "Brinquedos e Brincadeiras" >> "Brincar de quê?" >> atividade 1
- 2. Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 1 a 7;
- 3. Após o uso do aplicativo, pergunte aos seus pais quais brinquedos ou brincadeiras eles faziam quando eram crianças e escreva no seu caderno.

Proposta 1º Ano: 2º Dia





Proposta 1º Ano: 2º Dia

Atividade: Brincar de quê?

- 1. Clique no link: https://drive.google.com/file/d/1QVP1-JaJRqiunxmf6v3qaNyPD_icXsyJ/view?usp=sharing
- Leia com atenção o texto das páginas 91 e
 93.
- 3. Oriente a criança durante as atividades.

Proposta 1º Ano: 3º Dia



Proposta 1º Ano: 3º Dia

Atividade: Brincar de quê?

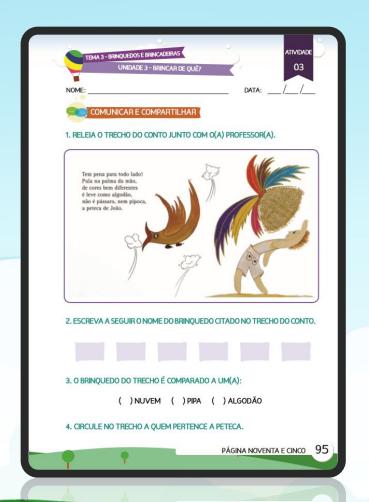
1. Clique no link:

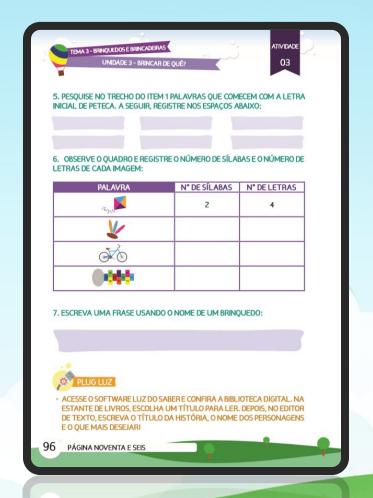
http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiro-ano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/9

Ou acesse: No Módulo Ler, clique em "1º Ano" >> "Brinquedos e Brincadeiras" >> >> "Brincar de quê?" >> atividade 8

- 2. Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 8 a 17;
- 3. Após o uso do aplicativo, com a ajuda de um adulto desenhe ou confeccione um brinquedo da época dos seus pais.
- 4. Envie uma foto para seu professor.

Proposta 1º Ano: 4º Dia



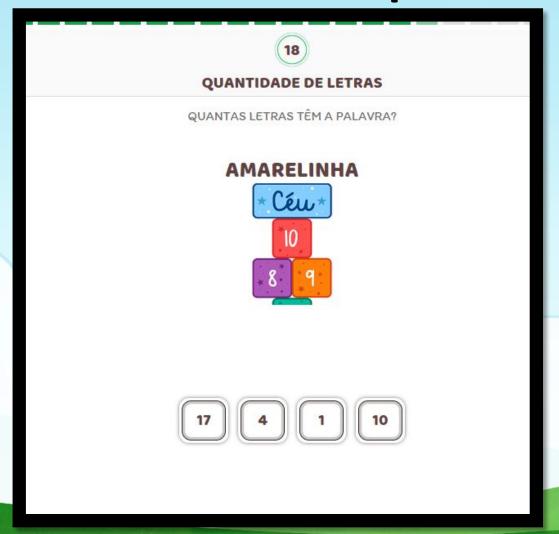


Proposta 1º Ano: 4º Dia

Atividade: Brincar de quê?

- 1. Clique no link: https://drive.google.com/file/d/17PD80u0DaTil_dVUIn2Tx0Gn52WRECYD/view?usp=sharing
- Oriente e acompanhe a criança durante as atividades das páginas 95 e 96.

Proposta 1º Ano: **5º Dia** Atividade: **Brincar de quê?**



Proposta 1º Ano: 5º Dia

Atividade: Brincar de quê?

1. Clique no link:

http://app.luzdosaber.virtual.ufc.br/#/game/ler/primeiro-ano/brinquedos-e-brincadeiras/brincar-de-que/18

Ou acesse: No Módulo Ler, clique em "1º Ano" >> "Brinquedos e Brincadeiras" >> "Brincar de quê?" >> atividade 18

- 2. Oriente e acompanhe a criança na realização das atividades de 18 a 24;
- Após o uso do aplicativo, ensine a criança como joga amarelinha e desenhe uma amarelinha no caderno.















