

# ATIVIDADES ORIENTADORAS

## EDUCAÇÃO INFANTIL

G6



**SEMEEL**

SECRETARIA MUNICIPAL DE  
EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

*A mudança está em nossas mãos*



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

G6

CÓDIGO BNCC

EI03E001 EI03TS02

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?

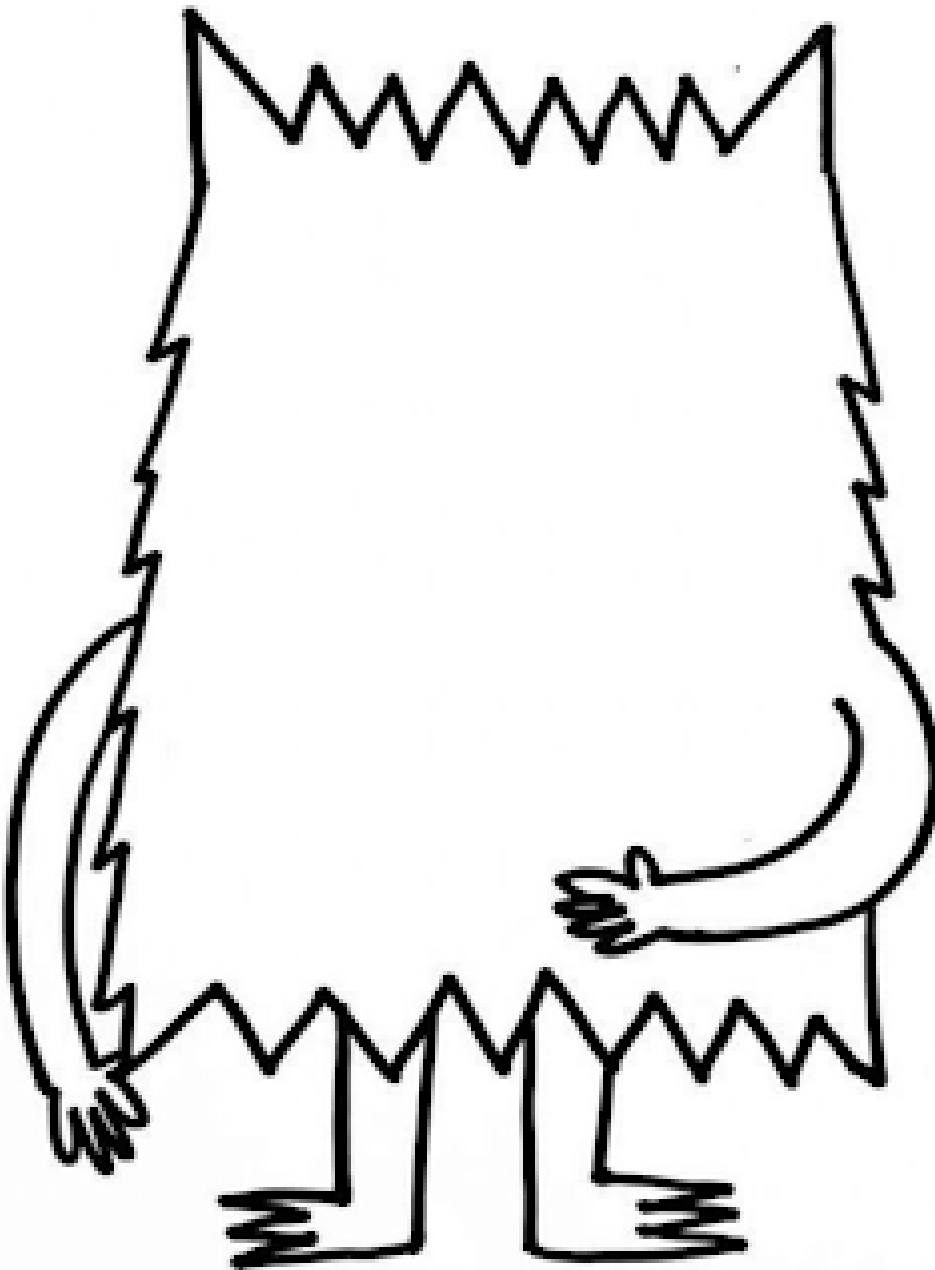


DATA

/ /

OUVIMOS A HISTÓRIA “O MONSTRO DAS CORES” DE ANNA LLENAS, QUE CONTA A VIDA DE UM MONSTRINHO FOFO QUE ESTÁ COM AS EMOÇÕES BAGUNÇADAS.

AGORA É COM VOCÊ! DESENHE A EMOÇÃO QUE ESTÁ SENTINDO NO MOMENTO, COMPLETANDO O MONSTRINHO ABAIXO:



**ALEGRIA**

**TRISTEZA**

**RAIVA**

**MEDO**

**CALMA**

AGORA QUE VOCÊ JÁ DESENHOU A EMOÇÃO, PINTE O MONSTRINHO E A PLAQUINHA COM O NOME DA EMOÇÃO COM A COR CORRESPONDENTE, DE ACORDO COM A HISTÓRIA:



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

G6

CÓDIGO BNCC

EI03TS02 EI03EF01

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?

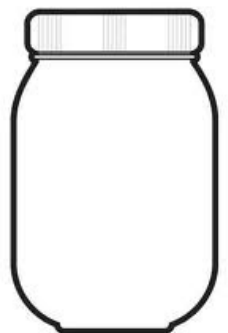
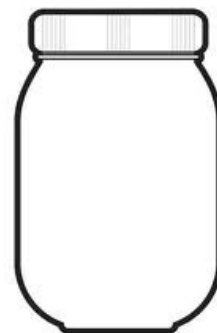
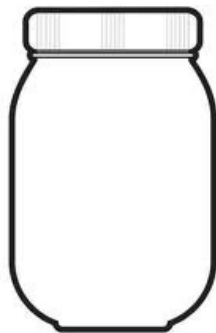
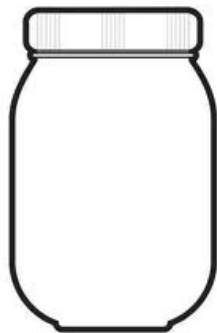
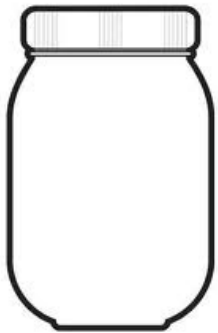


DATA

/ /

## ORGANIZANDO AS EMOÇÕES

VAMOS AJUDAR O MONSTRO DAS CORES A ORGANIZAR AS SUAS EMOÇÕES.  
PINTE OS POTES DE ACORDO COM AS EMOÇÕES QUE APARECEM NA HISTÓRIA.



**ALEGRIA**

**TRISTEZA**

**RAIVA**

**MEDO**

**CALMA**

COMPLETE O NOME DAS EMOÇÕES COM AS LETRINHAS INICIAIS DE CADA PALAVRA:

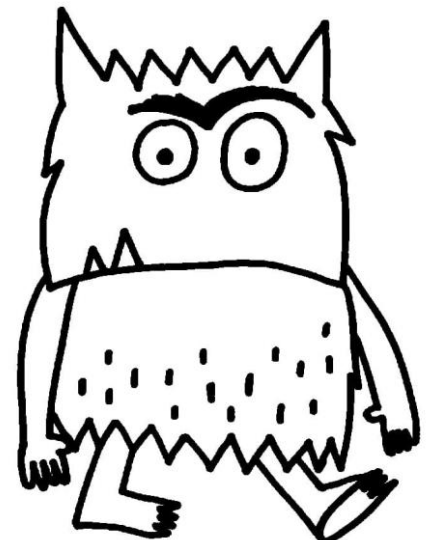
	L	E	G	R	I	A
--	---	---	---	---	---	---

	R	I	S	T	E	Z	A
--	---	---	---	---	---	---	---

	A	I	V	A
--	---	---	---	---

	E	D	O
--	---	---	---

	A	L	M	A
--	---	---	---	---







UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

G6

CÓDIGO BNCC

EI03E004 EI03ET05

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

/ /

## JOGO DA MEMÓRIA

IMPRIMA A CARTELA (EM ANEXO) DUAS VEZES PARA CONSTRUIR O JOGO. FORME DUPLAS COM OS ALUNOS E EXPLIQUE AS REGRAS DO JOGO.

**COMO JOGAR:** VIRE AS CARTAS PARA BAIXO, EMBARALHE E ESPALHE PELA MESA. CADA JOGADOR DEVERÁ LEVANTAR DUAS CARTAS DE UMA VEZ, TENTANDO ENCONTRAR O PAR. SE A SEGUNDA CARTA VIRADA FOR DIFERENTE DA PRIMEIRA, O JOGADOR DEVERÁ DEVOLVER AS DUAS, COM O DESENHO PARA BAIXO, E PASSAR A VEZ. GANHA QUEM FIZER MAIS PARES.

### DEPOIS DO JOGO...

QUAL FOI A EMOÇÃO DE JOGAR COM SEU AMIGO? FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO ESSA EMOÇÃO:

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

CÓDIGO BNCC

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

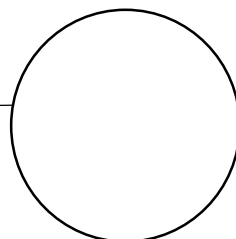
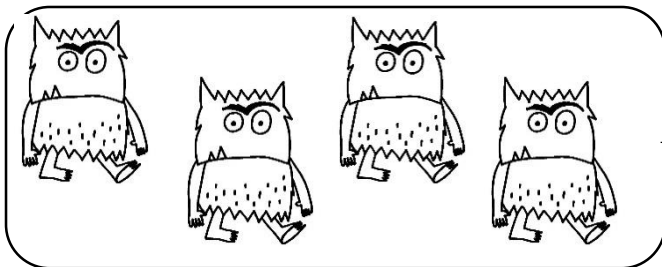
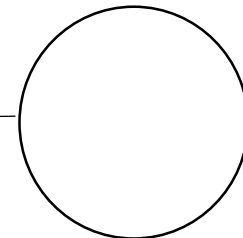
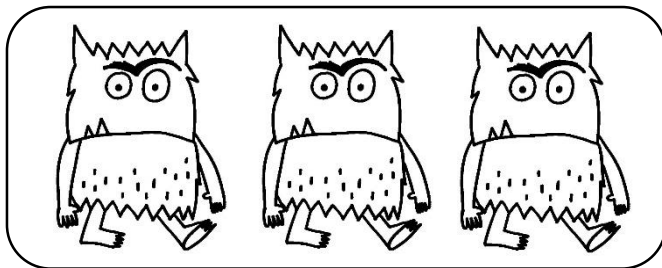
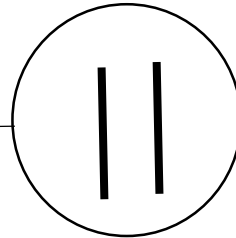
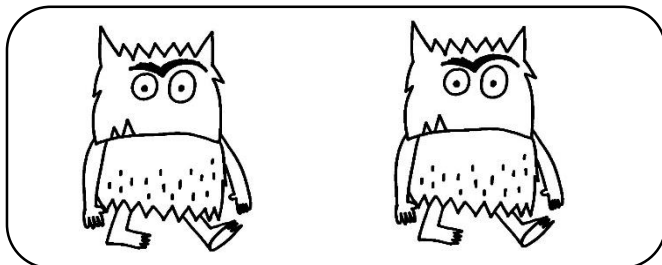
/ /

O MONSTRO DAS CORES PRECISA CONTAR QUANTOS POTINHOS ELE TEM.

COMPLETE OS POTINHOS COM OS NUMERAIS. ESCREVA COM SOUBER:



CONTE QUANTOS MONSTRINHOS TEM EM CADA AGRUPAMENTO E EM SEGUIDA, FAÇA RISQUINHOS DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE MONSTRO. SIGA O EXEMPLO:



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA  GRUPO ETÁRIO  CÓDIGO BNCC

NOME:  G6 E103TS02

HOJE É?

SEGUNDA  TERÇA  QUARTA  QUINTA  SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

/ /

OBSERVE OS MONSTRINHOS ABAIXO E FAÇA O QUE SE PEDE:  
PINTE DE AZUL O MONSTRINHO DA **TRISTEZA**.  
PINTE DE AMARELO O MONSTRINHO DA **ALEGRIA**.



DESENHE O QUE SE PEDE:

O QUE ME DEIXA **TRISTE**

O QUE ME DEIXA **ALEGRE**



**ALEGRIA**



**MEDO**



**TRISTEZA**



**CALMA**



**RAIVA**



**CONFUSÃO**