

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

EI03EO01 EI03TS02

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?

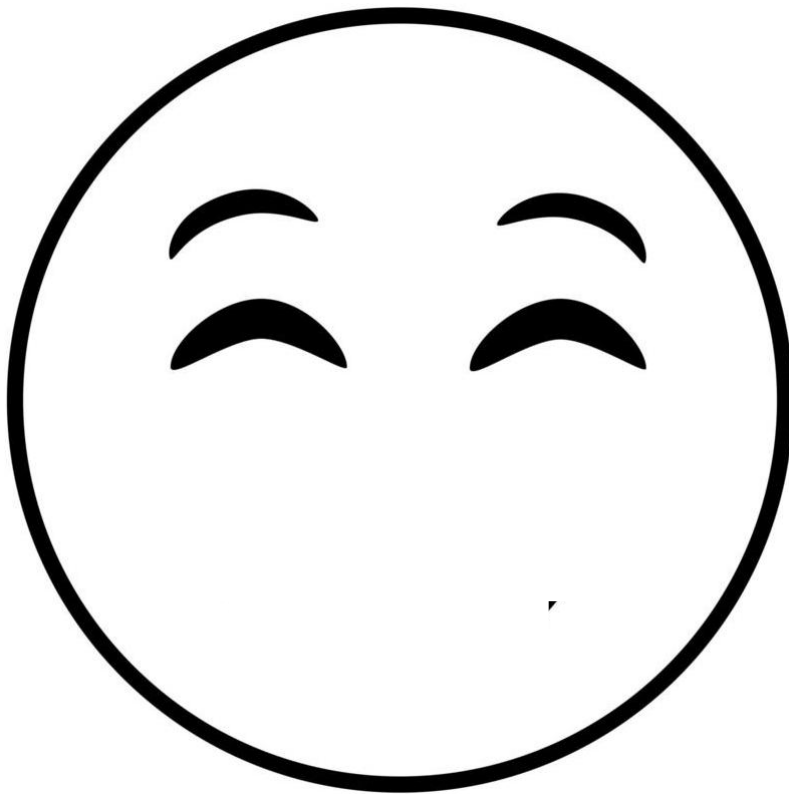


DATA

/ /

OS SENTIMENTOS E EMOÇÕES FAZEM PARTE DE NOSSAS VIDAS! ÀS VEZES SENTIMOS **ALEGRIA, TRISTEZA, RAIVA, MEDO E CALMA**. TODOS ESSES SENTIMENTOS SÃO NORMAIS E AJUDAM A ENTENDER O QUE ESTAMOS VIVENCIANDO. O IMPORTANTE É APRENDER A RECONHECER E EXPRESSÁ-LOS DE MANEIRA SAUDÁVEL!

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



ALEGRIA

TRISTEZA

RAIVA

MEDO

CALMA

ESCREVA ABAIXO QUAL A EMOÇÃO QUE VOCÊ ESTÁ SENTINDO:
(OBSERVE OS NOMES QUE ESTÃO AO LADO DO EMOJI.)

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

G6

CÓDIGO BNCC

EI03TS02 EI03EF01

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

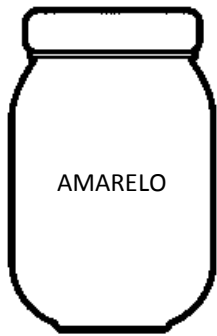
COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



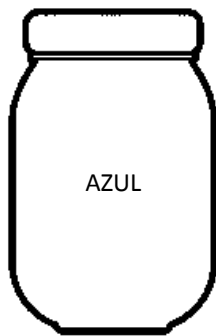
DATA

/ /

VAMOS AJUDAR O MONSTRO DAS CORES A ORGANIZAR AS SUAS EMOÇÕES.
PINTAR OS POTES DE ACORDO COM AS CORES INDICADAS:



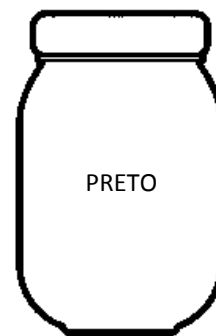
ALEGRIA



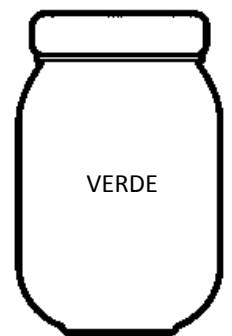
TRISTEZA



RAIVA



MEDO



CALMA

COMPLETE O NOME DAS EMOÇÕES COM AS LETRAS QUE FALTAM:

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

T	R		S	T		Z	
---	---	--	---	---	--	---	--

R			V	
---	--	--	---	--

M		D	
---	--	---	--

C		L	M	
---	--	---	---	--





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:

ESCREVA COMO SOUBER O NOME DOS JOGARES NOS LOCAIS INDICADOS:

QUEM FEZ MAIS PONTOS?

QUEM FEZ MENOS PONTOS?

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO
G6

CÓDIGO BNCC
EI03ET07

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA TERÇA QUARTA QUINTA SEXTA

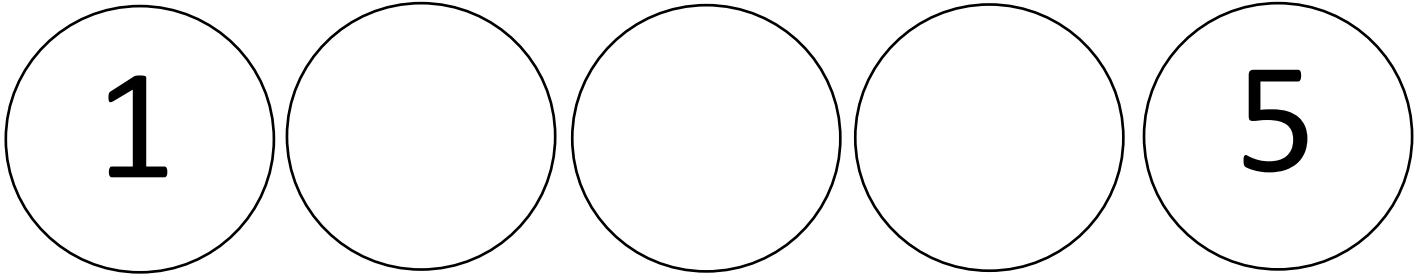
COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



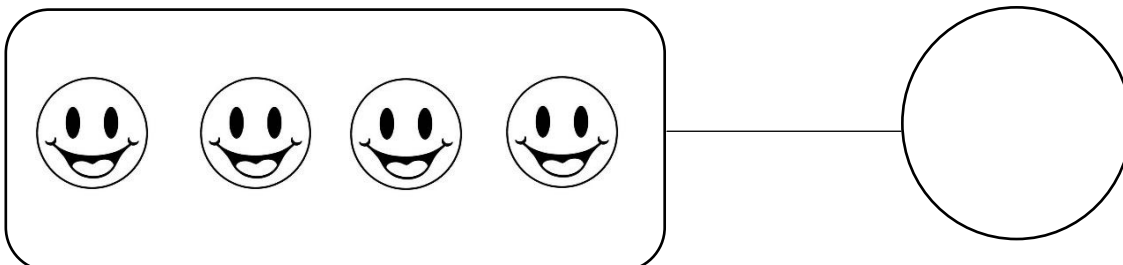
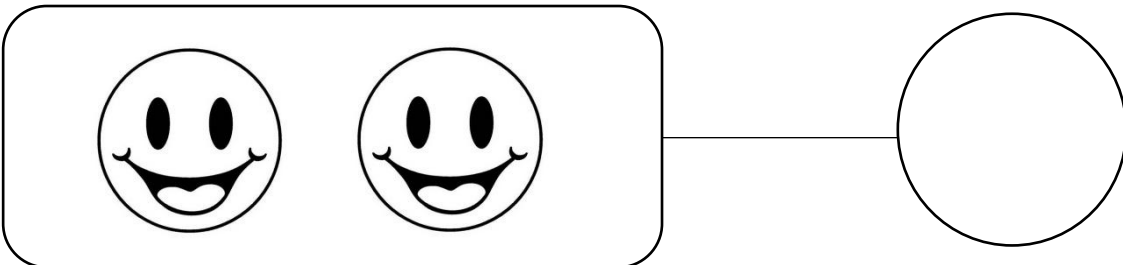
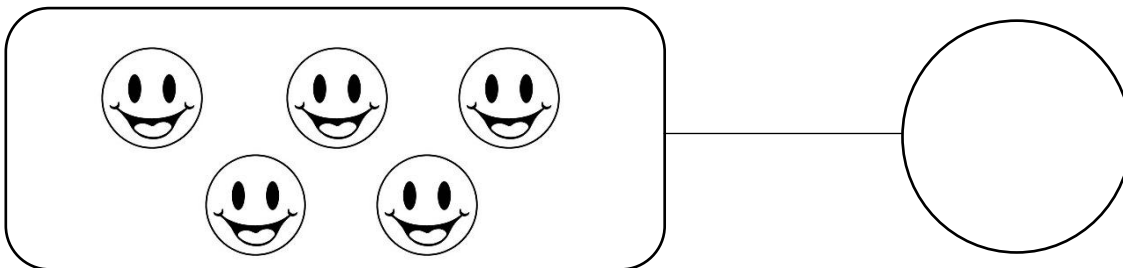
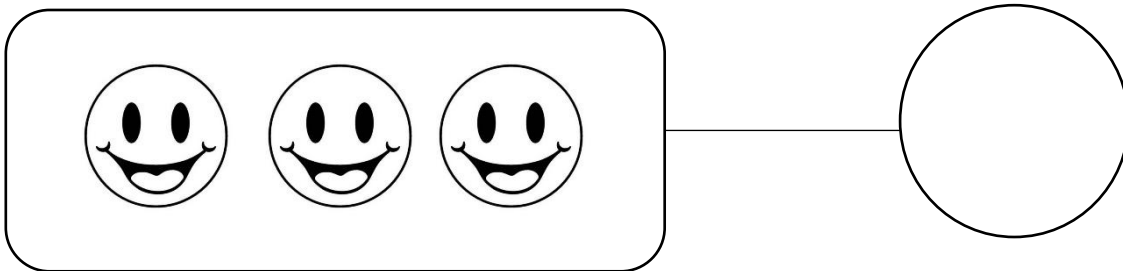
DATA

/ /

COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA, COMO SOUBER:



CONTE QUANTOS EMOJIS TEM EM CADA AGRUPAMENTO E EM SEGUIDA, ESCREVA O NUMERAL CORRESPONDENTE:





PORTAL SEMEEL
A mudança está em nossas mãos



PREFEITURA MUNICIPAL
BOM JESUS
DO ITABAPOANA

SECRETARIA MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

G6

CÓDIGO BNCC

EI03TS02

NOME:

HOJE É?

SEGUNDA

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?



DATA

/ /

CARIMBO COM GARRAFA PET



