



Av. Prefeito Valdirio Prisco, 193- Centro seciëribeiraopires.sp.gov.br Telefone: (11) 4828-9600

Escola Municipal Engenheiro Carlos Rohm I		
Nome do Aluno:XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Data:29/09/2020	Semana:
Professor: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: Sala de	05
	Recursos	
Componentes Curriculares:Interdisciplinar	Entregar: para a Professora	
	através de fotos, vídeos e	
	chamadas pelo watsapp	

Segmento: Ensino Fundamental anos iniciais

Atividade: Caça Seta

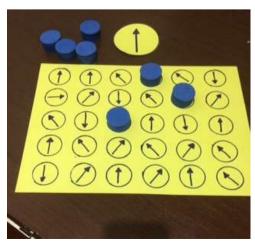
Objetivo: Fazer associações, pareamento de imagens e contagem

Habilidades Trabalhadas: Atenção, Concentração, Percepção e memória

visual, Pensamento Lógico, orientação espacial, coordenação motora

Recursos Utilizados: uma folha de ofício, canetinha, tampinhas de garrafa, um cartão com desenho de uma seta.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Usando uma tampinha como modelo, desenhar 35 círculos na folha de ofício. Dentro dos círculos desenhar setas de diferentes posições aleatoriamente. Confeccionar um cartão com um desenho de uma seta, conforme modelo abaixo. Depois de tudo pronto, pedir para a criança observar a posição que as setas, que estão dispostas na folha ofício. Colocar o cartão com desenho da seta em uma posição desejada e perguntar para a crinança "Que posição é essa"?. Peça para procurar todas as setas que estiverem na mesma posição mostrada e colocar as tampinhas sobre as mesmas. Depois pedir para conferir se ela colocou em todas certinhas, contar quantas tampinhas foram colocadas. Pedir para retirar as tampinhas e mudar a posição do cartão, até que tenha sido trabalhada todas as posições. (para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda, etc.). Para aumentar o grau de dificuldade pode-se mostrar o cartão com a posição da seta por alguns segundos e em seguida virá-la para baixo e a criança deverá lembrar a posição mostrada.







Av. Prefeito Valdirio Prisco, 193- Centro secieribeiraopires.sp.gov.br Telefone: (11) 4828-9600

Escola Municipal Engenheiro Carlos Rohm I		
Nome do Aluno:XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Data:01/10/2020	Semana:
Professor: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: Sala de	05
	Recursos	
Componentes Curriculares:Interdisciplinar	Entregar: para a Professora	
	através de fotos, vídeos e	
	chamadas pelo watsapp	

Segmento: Ensino Fundamental anos iniciais

Atividade: Trilha do Alfabeto

Objetivo: Aumentar o repertório de palavras, relacionar letra com seu som

Habilidades Trabalhadas: Atenção, Concentração, Percepção e memória visual, Pensamento Lógico, coordenação visomotora.

Recursos Utilizados: um dado; uma tampinha colorida para cada jogador, uma folha com trilha, 45 fichas com figuras e letras, depois recorte as fichas com figuras nas linhas divisórias.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Coloque a folha sobre a mesa, onde vocês vão jogar e espalhe as fichas com figuras ao redor. Posicionem os pinos dos jogadores na casa "Início e Fim". O primeiro jogardor lança o dado e anda o número de casas indicado pelo dado, parando na casa de uma letra. Pode então coletar da mesa uma ficha dessa letra. Por exemplo, se parou na casa da letra "C", pode coletar a figura da "CASA" ou a figura "CORAÇÃO" (só uma das duas). O jogador seguinte faz o mesmo procedimento. É preciso percorrer a trilha até a casada "Meia Volta" e depois retornar até a casa "início e fim". Se o jogador parar na casa de uma letra e já não houver mais daquela ficchas daquela letra na mesa, não coleta nada. O jogo só termina depois que todos voltarem à casa "início e fim", O vencedor é o jogador que conseguir o maior número de fichas. Se houver empate, ganha quem coletou mais vogais.



