

ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA		
Nome do aluno:	Data: 26/08/2021	Semana 19
Professora: Rosangela N. B. Dourado	TURMA: Sala de Recursos	Entregar: foto
Componente curricular: Interdisciplinar		

Segmento: Ensino Fundamental Anos finais

Atividade: O que É, O que É ?

Objetivo: Análise de Categoria; Despertar Interesse; Criatividade; Aumento de Repertório.

Habilidades Trabalhadas: Atenção, Concentração, Memória, Percepção visual, Pensamento Lógico.

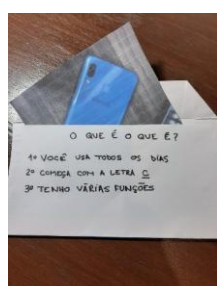
Recursos Utilizados: Recortes de revistas ou figuras imprimidas de animais, objetos e alimentos, cartolina, sulfite, cola e caneta.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:

A atividade será desenvolvida durante atendimento on-line, caso não seja possível a criança acompanhar o responsável poderá seguir o desenvolvimento da atividade e enviar foto.

Orientação para atividade

1- Depois de recortado as figuras cole em uma cartolina do tamanho de um envelope. 2- Faça um envelope com as folhas sulfite. 3- Cada figura é colocada dentro de um envelope, no qual, por fora, estão escritas três Dicas que a figura tem. 4- Peça para criança adivinhar qual é a imagem escondida, depois das pistas dadas. Exemplo: (figura de um Elefante....." Sou o maior animal mamífero terrestre... Podemos fazer algumas dicas fáceis e outras com maior dificuldade de adivinhar. O importante é levarmos a criança, levantar hipótese, até adivinhar.



ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA		
Nome do aluno:	Data: 27/08/2021	Semana 19
Professora: Rosangela N. B. Dourado	TURMA: Sala de Recursos	Entregar: foto
Componente curricular: Interdisciplinar		

Segmento: Ensino Fundamental Anos finais

Atividade: Jogo da Velha matemático

Objetivo: Desenvolver o raciocínio lógico-matemático; Memorizar algoritmos simples da tabuada; Desenvolver a habilidade de resolver problemas.

Habilidades Trabalhadas: Atenção; Concentração; Raciocínio lógico; Memória, Resoluções de problemas.

Recursos Utilizados: Folha sulfite ou cartolina e canetinhas

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:

A atividade será desenvolvida durante atendimento on-line, caso não seja possível a criança acompanhar o responsável poderá seguir o desenvolvimento da atividade e enviar foto.

Fazer um tabuleiro como o jogo da velha tradicional. O tabuleiro do jogo da velha matemático são as operações de multiplicação, podendo ser substituída por qualquer outra operação. Dependendo da operação escolhida, faça fichas com os resultados das operações duplicado, mas com duas cores diferentes (veja modelo abaixo). Dois jogadores escolhem a cor das fichas que querem ficar. Os jogadores jogam alternadamente, colocando um resultado por vez, na lacuna com a operação. Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha.

