

E.M. Professor Sebastião Vayego, de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

E-mail: emvayego@hotmail.com

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO VAYEGO DE CARVALHO		
NOME:XXXXXXXXXX	DATA:27/07/2021	SEMANA: 19
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA		TURMA:SALA DE RECURSOS
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos Finais

Atividade: Jogo da velha

Objetivo: Estimular o raciocínio lógico.

Habilidades: Coordenação viso-motora, atenção, raciocínio, planejamento/estratégia e a concentração

Recursos Utilizados: Bandeja de isopor, papelão ou caixa de ovos pequena; Canetinha, barbante, macarrão espaguete, palitos de churrasco, palitos de fósforo ou borracha de E.V.A.;
10 Tampinhas coloridas; Palito de churrasco ou palitos de fósforo; Cola.

Orientação e estratégia para o desenvolvimento da atividade:

Produção:

1. Na bandeja de isopor ou no papelão, faça duas linhas retas na horizontal e na vertical, usando canetinha, barbante, macarrão, palito de churrasco, de fósforo ou E.V.A.
2. Separe 10 tampinhas, 5 de cada cor.

Atividade:

1. Cada participante deve escolher uma cor e separar suas tampinhas.

2. Jogando alternadamente, cada participante deverá colocar uma tampinha em uma casa vazia, tentando formar uma fileira completa (3 tampinhas) com a sua cor. Esta fileira poderá ser na horizontal, na vertical ou na diagonal.
3. Além de tentar formar sua fileira, o participante também deverá tentar impedir o outro participante de formar a sua fileira.
4. O jogo termina quando um dos participantes conseguir formar uma fileira.



E.M. Professor Sebastião Vayego, de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

E-mail: emvayego@hotmail.com

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO VAYEGO DE CARVALHO		
NOME:XXXXXXXXXX	DATA:28/07/2021	SEMANA: 19
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA		TURMA:SALA DE RECURSOS
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos Finais

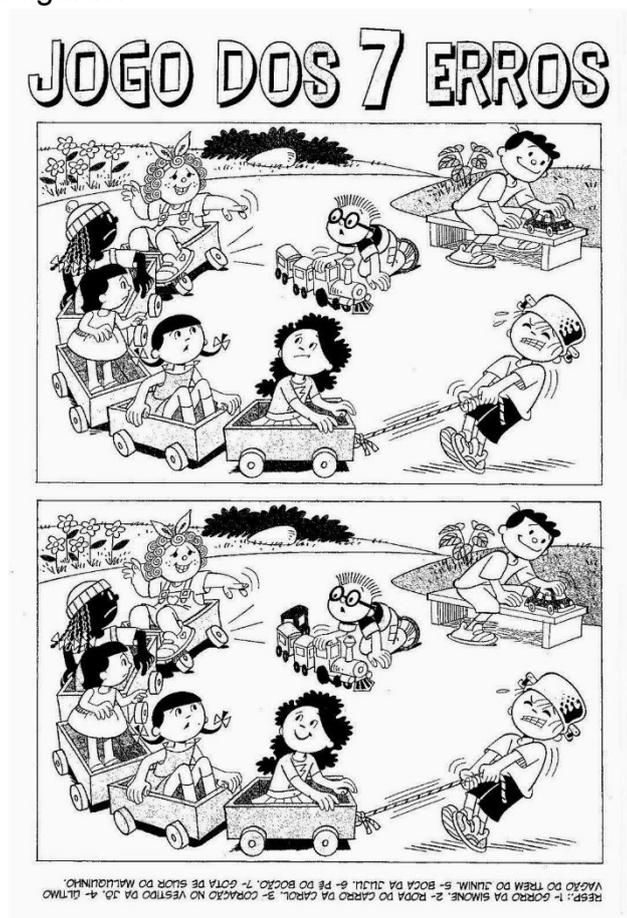
Atividade: Jogo dos sete erros

Objetivo: Estimular o raciocínio lógico.

Habilidades: Coordenação viso-motora, atenção, raciocínio.

Recursos Utilizados: Duas figuras parecidas com sete diferenças.

Orientação e estratégia para o desenvolvimento da atividade: Achar as sete diferenças nas figuras.



E.M. Professor Sebastião Vayego, de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

E-mail: emvayego@hotmail.com

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO VAYEGO DE CARVALHO		
NOME:XXXXXXXXXX	DATA:29/07/2021	SEMANA: 19
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA		TURMA:SALA DE RECURSOS
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos Finais

Atividade: Shisima

Objetivo: Estimular o raciocínio lógico.

Habilidades: Coordenação viso-motora, atenção, raciocínio.

Recursos Utilizados: Folha de papel sulfite, canetinha hidrográfica, tampa de garrafa pet, botões, moedas ou qualquer outro material que possa ser a sua pecinha

Orientação e estratégia para o desenvolvimento da atividade:

Produção:

Desenhe na folha de papel sulfite um círculo central e oito raias com um círculo em cada uma. Esse será o nosso tabuleiro.

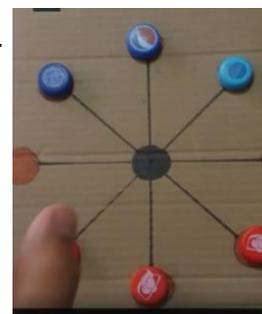
Atividade

O objetivo do jogo é colocar as suas três pecinhas em linha reta, utilizando a casinha central.

Cada jogador mexe uma das suas peças por vez até a casinha vazia mais próxima, não podendo saltar nenhuma peça ou casinha.

Se a mesma sequência de movimentos se repetir por três vezes consecutivas, o jogo acaba empatado e deverá ser recomeçado; no caso não é permitido deixar sua peça na casinha central por mais de três jogadas consecutivas.

Ganha o jogo aquele que primeiro colocar as três peças em linha reta.



E.M. Professor Sebastião Vayego, de Carvalho

Av. Ver. Rubens Mazieiro, 100 – Ouro Fino Paulista – CEP: 09442-700

Fone: (11) 4822-3137 / 4827-0948

E-mail: emvayego@hotmail.com

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR SEBASTIÃO VAYEGO DE CARVALHO		
NOME:XXXXXXXXXX	DATA:30/07/2021	SEMANA: 19
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA		TURMA:SALA DE RECURSOS
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos finais

Atividade: Jogo da memória

Objetivo: Estimular o raciocínio lógico.

Habilidades: Coordenação viso-motora, atenção, raciocínio.

Recursos Utilizados: Tampinhas de potes de maionese

Orientação e estratégia para o desenvolvimento da atividade: O jogo é formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e **jogar** novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte.

