

Escola Municipal Yoshihiko Narita		
Nome do Aluno:	Data:20/07/2021	Semana:18
Professora: Bárbara Priscila Gueta	Turma: Sala de Recursos	
Componente Curricular: Interdisciplinar	Entregar: para a Professora através de fotos, vídeos e chamadas pelo whatsapp	

Segmento: Ensino Fundamental Anos iniciais

Atividade: Encontre o objeto!

Objetivo: Desenvolver pensamento concreto e abstrato, estimular a compreensão de comandos e raciocínio lógico.

Habilidades Trabalhadas: Atenção; Concentração; Pensamento lógico; Memória; Percepção auditiva e memória Visual; Percepção visomotora

Recursos Utilizados: Atividades Impressas, objetos que tem em casa.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:

Senhor(a) responsável, observe alguns objetos em sua casa e através de comandos com dicas para os alunos, ele irá descobrir qual objeto o adulto quer que ele encontre, sem falar o nome do objeto, apenas dando informações descritivas e qual é a função do objeto, ele irá descobrir qual objeto o adulto quer que ele encontre.

Exemplo:

O adulto vai começar falando: Eu quero um objeto que é feito de madeira e grafite, você usa para escrever, desenhar e pintar... O aluno vai ter que buscar um lápis.

Eu quero um objeto que é de metal, é redondo, fica na cozinha e serve para fazer comida...e assim vai dando dicas até o aluno descobrir. O aluno vai ter que buscar uma panela.

Eu quero um objeto que fica no banheiro, ele tem o cabo de plástico e tem cerdas, é utilizado na higiene bucal, precisamos usar esse objeto diariamente... O aluno vai ter que buscar uma escova de dentes.

Escola Municipal Yoshihiko Narita		
Nome do Aluno:	Data:21/07/2021	Semana:18
Professor: Bárbara Priscila Gueta	Turma: Sala de Recursos	
Componente Curricular: Interdisciplinar	Entregar: para a Professora através de fotos, vídeos e chamadas pelo whatsapp	

Segmento: Ensino Fundamental Anos iniciais

Atividade: O mestre mandou

Objetivo: Através dessa brincadeira irá desenvolver e auxiliar a consciência corporal, coordenação motora, criatividade e interação com a professora e familiares.

Habilidades Trabalhadas: Desenvolver a liderança, atenção, concentração, pensamento lógico, memória e consciência corporal.

Recursos Utilizados: Atividades Impressas, celular ou aparelho digital.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Senhor(a) responsável explique ao aluno que nessa brincadeira vai ter um o mestre que vai dar os comandos para o outro obedecer. E para começar a brincadeira escolham quem será o mestre e este vai falar a frase: _ o mestre mandou. E o outro participante vai dizer: _ Fazer o que? E, então o mestre diz um comando para o outro fazer, depois de alguns comandos, troquem os papéis.

DICAS DE COMANDOS:

- DAR UM SORRISO;
- BATER PALMAS;
- LEVANTAR OS BRAÇOS;
- COLOCAR AS MÃOS NA CABEÇA;
- DAR UMA RODADINHA;
- COLOCAR O DEDO NA PONTA DO NARIZ;
- COLOCAR AS MÃOS NA NUCA...

Escola Municipal Yoshihiko Narita		
Nome do Aluno:	Data:22/07/2021	Semana:18
Professor: Bárbara Priscila Gueta	Turma: Sala de Recursos	
Componente Curricular: Interdisciplinar	Entregar: para a Professora através de fotos, vídeos e chamadas pelo whatsapp	

Segmento: Ensino Fundamental Anos iniciais

Atividade: STOP!

Objetivo: Estimular a capacidade de memorização e interação com os familiares e a professora.

Habilidades Trabalhadas: Atenção, concentração, pensamento lógico, memória e escrita.

Recursos Utilizados: Atividades Impressas, lápis.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Na tabela abaixo está com as seguintes informações no cabeçalho: nome de pessoas, objetos, alimentos e animais, mas se preferir podem escrever em outra folha e acrescentar ou trocar por outras informações, exemplo: cidade, carro, fruta...

- Através de um sorteio escolhe-se a palavra que irão preencher o cabeçalho; – Quando todos falarem “já”, começam a escrever o mais rápido possível; – Ao escutarem um dos participantes falar “Stop”, todos param de escrever no mesmo momento;
- O jogadores após isso irão falar suas respostas para cada item, quem tiver repetido a palavra que o outro jogador ganha 5 pontos, enquanto respostas isoladas ganham 10 pontos;
- Ganha a brincadeira quem tiver a maior somatória de pontos.

 NOME DE PESSOA	 OBJETOS	 ALIMENTOS	 ANIMAIS
