

<b>ESCOLA MUNICIPAL CARLOS ROHM UNIDADE I</b>		
Nome do aluno:	Data: 24/08/2021	Semana: 23
Professora: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: SALA DE RECURSOS	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar: Para professora através de fotos, Whatsapp	

**Segmento:** Ensino Fundamental Anos Iniciais.

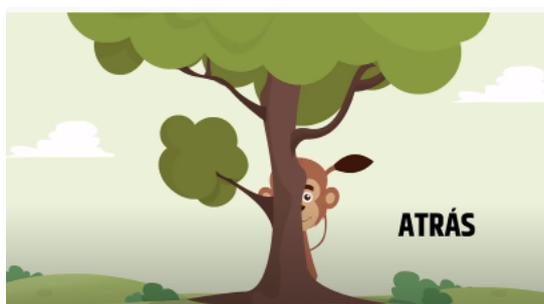
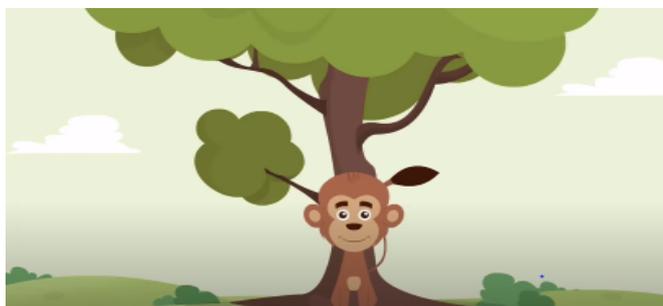
**Atividade:** Identificar onde está o animal?

**Objetivo Específico:** Noções básicas de frente/atrás/ao lado.

**Habilidades Trabalhadas:** Percepção Visual; Atenção; Concentração; Orientação espacial;

**Recursos Utilizados:** imagens, solicitar que pegue determinado objeto e organize na posição.

**Estratégias e orientações para o desenvolvimento:** Explorar slides observar o animal/objetos (frente/atrás/ao lado), o aluno deverá a cada slide se referir a posição que se encontra. Depois, utilizar outros objetos onde a irá organizar conforme comando dado pela professora.



### ESCOLA MUNICIPAL CARLOS ROHM UNIDADE I

Nome do aluno:	Data: 25/08/2021	Semana: 23
Professora: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: SALA DE RECURSOS	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar: Para professora através de fotos, Whatsapp	

**Segmento:** Ensino Fundamental Anos Iniciais

#### **Atividade: A MÚSICA PAROU E AGORA!**

**Objetivo:** Propiciar um movimento de interação da criança com a professora, estimulando o movimento do corpo e estimular a oralidade

**Habilidades Trabalhadas:** Atenção; Concentração; Memória e percepção auditiva, coordenação motora ampla; Linguagem e comunicação oral.

**Recursos Utilizados:** Rádio ou celular, dado de algumas imagens (pular com um pé, dançar e etc.)

**Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:** Primeiro orientar a criança como a brincadeira funciona. Para essa atividade você vai precisar de um rádio ou celular para tocar música. A professora irá colocar uma música e iniciaremos os movimentos dançando e em determinado momento a professora fará uma interrupção (parada) do som e o aluno e a professora deverá jogar o dado e verificar o comando a ser realizado.



### ESCOLA MUNICIPAL CARLOS ROHM UNIDADE I

Nome do aluno:	Data: 26/08/2021	Semana: 23
Professora: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: SALA DE RECURSOS	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar: Para professora através de fotos, Whatsapp	

**Segmento:** Ensino Fundamental Anos Iniciais

**Atividade:** Jogo da Acentuação

**Objetivo:** Utilizar corretamente a acentuação na escrita de palavras usuais.

**Habilidades Trabalhadas:** Atenção; Concentração; Pensamento lógico; Memória, Comunicação oral e Escrita.

**Recursos Utilizados:** Atividade impressa ou desenhada. dado.

**Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:** Jogue o dado e a casa que cair, acentue corretamente, se acertar você permanece na casa, mas se acaso errar, retroceda onde começou. Vence quem chegar primeiro

# Jogo da Acentuação

3 Xerox	4 Cres	5 Lamina	13 Para	14 Mocoto	15 orfãs	16 Juri	17 Heroi
2 Cafe		6 Polen	12 Fe				18 cipo
1 Album		7 aneis	11 Reis				19 Bras
	8 Cancer	9 Vas	10 Rapido				

**Partida**

**Chegada**

### ESCOLA MUNICIPAL CARLOS ROHM UNIDADE I

Nome do aluno:	Data: 27/08/2021	Semana: 23
Professora: Darci Sanches Peres Mozelli	Turma: SALA DE RECURSOS	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar: Para professora através de fotos, Whatsapp	

**Segmento:** Ensino Fundamental Anos Iniciais

**Atividade:** Jogo sudoku Júnior – Jogo de colocação lógica de números.

**Objetivos:** Encontrar lógica de números, Desenvolver conceitos matemáticos, Melhorar a capacidade mental, agilidade no raciocínio, leitura e interpretação.

**Habilidades Trabalhadas:** Atenção, Concentração, Memória, Raciocínio Lógico Matemático, Percepção e memória visual.

**Recursos Utilizados:** Lápis, papel e borracha. **Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade:** **Regras do jogo:** · Todas as linhas (horizontais) possuem todos os números de 1 a 4, sem repetir nenhum. · Todas as colunas (verticais) possuem todos os números de 1 a 4, sem repetir nenhum. · Todos os quadrados possuem todos os números de 1 a 4, sem repetir nenhum. O jogador deve preencher a tabela com os números 1, 2,3 e 4. **OBS.** Não é permitido repetir número na mesma linha. Não é permitido repetir número na mesma coluna. A tabela deve ser preenchida usando apenas lógica.

## SUDOKU junior

