

ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA

ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA		
Nome do aluno:	Data: 09/08/2021	Semana 21
Professora: Rosangela N. B. Dourado		
Segmento: Ensino fundamental anos finais	Entregar: registro de fotos	

Atividade: Bingo Palavras

Objetivo: Desenvolver as habilidades de leitura e escrita; Correspondência fonema/grafema

Habilidades Trabalhadas: Atenção; Concentração; Memória; Percepção visual; Pensamento Lógico; Linguagem e comunicação oral e escrita.

Recursos Utilizados: Cartolina ou sulfite, canetinhas, imagens impressas ou recortadas, tampinhas de garrafa pet ou feijão (para marcar)

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Como no bingo tradicional é preciso de cartelas. As cartelas são com palavras. Construa a cartela escrevendo palavras e as fichas com figuras correspondentes as palavras escritas (que podem ser impressas ou recortadas de livros), conforme modelo abaixo. Cada participante escolhe uma cartela. Em seguida as fichas com figuras são colocadas em uma sacolinha e sorteadas uma a uma. Os jogadores devem procurar a palavra correspondente com a figura e colocar a tampinha na palavra sorteada. Quem conseguir preencher primeiro a cartela grita “BINGO”.



ESCOLA MUNICIPAL HERBERT JOSE DE SOUZA

Nome do aluno:	Data: 10/08/2021	Semana 21
Professora: Rosangela N. B. Dourado		
Segmento: Ensino fundamental anos finais	Entregar: registro de fotos	

Atividade: Jogo do Amarradinho

Objetivo: Ampliar a compreensão do sistema de numeração decimal, reconhecendo sua regularidade e a formação de agrupamentos de dez.

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

Recursos Utilizados: Aproximadamente 10 a 15 elásticos (ou barbantes) -100 palitos de picolé ou 50 canudinhos cortados ao meio – 2 dados.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: COMO JOGAR: 1- Juntam-se os palitos (ou canudinhos) no centro de uma mesa. 2- Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados, soma os pontos obtidos e pega a quantidade de palitos correspondentes a essa soma. 3- O jogo prossegue assim durante várias rodadas (definidas pelo professor), ou até os palitos terminarem. Juntando 10 palitos, o jogador deve fazer um amarradinho, utilizando elásticos ou barbantes e cada 10 amarradinhos ele deve fazer um amarradão (10 amarradinhos juntos). 4- Vence aquele que conseguir o maior número de palitos.

