

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:24/08/2021	SEMANA: 23
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA	TURMA:SALA DE RECURSOS	
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos Iniciais

Atividade: Criando com o Tangram.

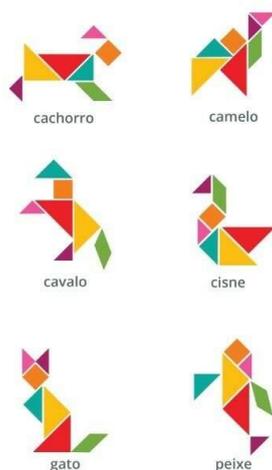
Objetivos: Desenvolver a criatividade, raciocínio, visualizar e identificar as formas geométricas e construção de figuras.

Habilidades: Classificar e comparar figuras planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo) em relação a seus lados (quantidade, posições relativas e comprimento) e vértices. Associar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera) a objetos do mundo físico e nomear essas figuras.

Recursos utilizados: folha de sulfite impressa, tesoura sem ponta e lápis de cor/tinta.

Estratégias e Orientações para o desenvolvimento da atividade: para a realização dessa atividade é necessário apresentar ao aluno a história do quebra cabeça chinês. Em seguida apresentar as peças que compõem o jogo estimulando-os a montar várias figuras diferentes.

Observação: Toda atividade deve ser acompanhada e orientada por um adulto.



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:25/08/2021	SEMANA: 23
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA	TURMA:SALA DE RECURSOS	
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Ensino Fundamental anos Iniciais

Atividade: Letras com palitos

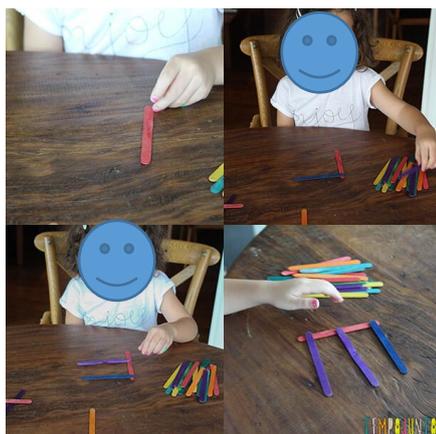
Objetivo: Reconhecer as letras do Alfabeto

Habilidades Trabalhadas: Coordenação visomotora, Atenção, Concentração, Memória e Pensamento Lógico.

Recursos Utilizados: Palitos de sorvete, fichas com as letras do Alfabeto, Tinta para pintar (opcional)

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Pintar palitos de sorvete e montar de acordo com a forma das letras.

Observação: Toda atividade deve ser acompanhada e orientada por um adulto.



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:26/08/2021	SEMANA: 23
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA	TURMA:SALA DE RECURSOS	
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos iniciais

Atividade: Amarelinha

Objetivo: Desenvolver o Equilíbrio, a consciência corporal e coordenação visomotora.

Habilidades Trabalhadas: Atenção; Concentração; Percepção espacial; Raciocínio lógico; Coordenação motora.

Recursos Utilizados: Giz de lousa ou algum material que possa escrever no chão, pedrinhas ou tampinhas.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: A brincadeira da Amarelinha é uma brincadeira muito antiga, que é ótima para desenvolver a noção de respeito às regras e a esperar pela sua vez. A Amarelinha mais tradicional é aquela feita com giz. Pode-se jogar sozinha ou com amiguinhos, ou até mesmo seus familiares.

Segue as regras da brincadeira:

- 1- Desenhar a amarelinha no chão com giz, coloca-se os números do um ao nove...o dez é o CÉU (veja o modelo abraixo).
- 2- Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
- 3- Quem começar joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e vai pulando de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu.
- 4- Só é permitido pôr um pé no chão.
- 5- Quando chegar no céu, o jogador vira e volta pulando na mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2.
- 6- A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 3.
- 7- Perde a vez quem: - Pisar nas linhas do jogo – Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair – Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha de volta.
- 8- Ganha quem terminar de pular todas as casas primeiro. E divirta-se nessa

semana das crianças!



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:27/08/2021	SEMANA: 23
PROFESSORA:DÉBORA MARQUES DE AZEVEDO SILVA	TURMA:SALA DE RECURSOS	
COMPONENTE CURRICULAR:INTERDISCIPLINAR		

Segmento: Anos iniciais.

Atividade: Jogo sudoku Junior – Jogo de colocação lógica de números.

Objetivos: Encontrar lógica de números, Desenvolver conceitos matemático, 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 número 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.

4			1
	1	3	
	4	1	
1			3