

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR ANTÔNIO LACERDA BACELLAR

Nome do aluno: XX	Data: 15/12/2021	Semana: 39
Professor: Jessica Neves Constante	Turma: Sala de Recursos	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar para a Professora por meio de fotos, vídeos e chamadas pelo google Meet.	

Segmento: Ensino Fundamental Anos Finais

Atividade: Bingo de Natal

Objetivo: Preencher a cartela com as imagens sorteadas

Habilidades trabalhadas: Atenção, foco, discriminação visual, memória.

Recursos utilizados: Atividade impressa (material de apoio), papelão ou cartolina para dar sustentação as cartelas e as peças do Bingo, tesoura e cola.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Imprima a atividade, em seguida recorte e cole as cartelas e as peças do Bingo em papelão ou cartolina. Cada participante deverá escolher uma cartela. Um ficará responsável por sortear as peças. Aquele que preencher a cartela primeiro será o vencedor!

Segue abaixo o material de apoio para a realização dessa atividade



ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
**RIBEIRÃO
PIRES**
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

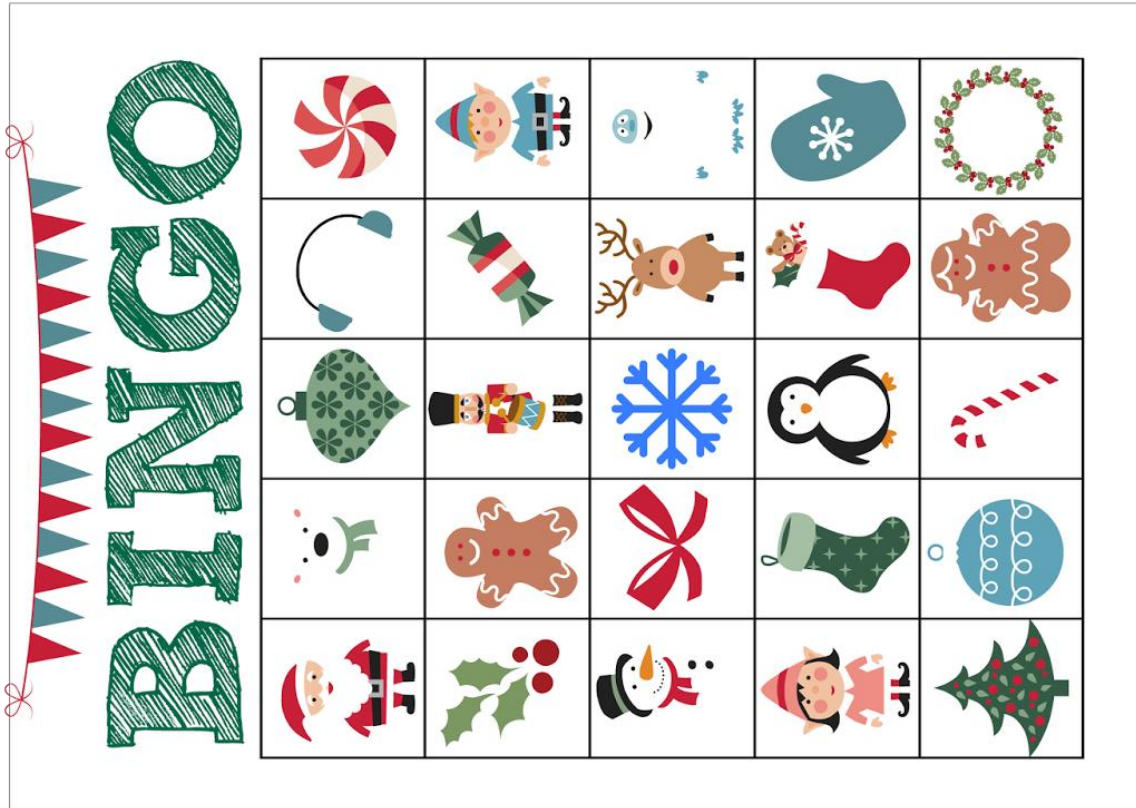
Secretaria de Educação

Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193

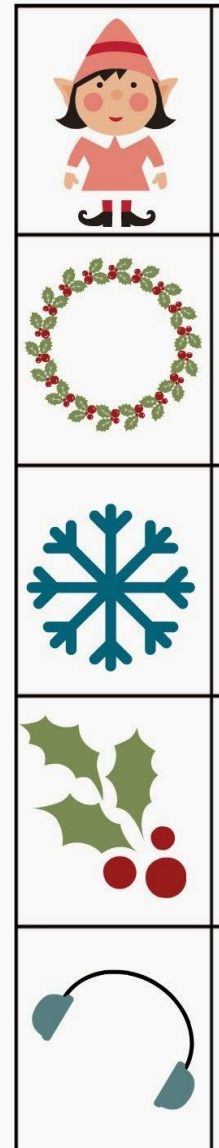
Jardim Itacolomy

sec@ribeiraopires.sp.gov.br

(11) 4828-9600/ 4825-9270







ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR ANTÔNIO LACERDA BACELLAR

Nome do aluno: XX	Data: 16/12/2021	Semana: 39
Professor: Jessica Neves Constante	Turma: Sala de Recursos	
Componentes Curriculares: Interdisciplinar	Entregar para a Professora por meio de fotos, vídeos e chamadas pelo google Meet.	

Segmento: Ensino Fundamental Anos Finais

Atividade: Jogo da Glória de Natal com matemática

Objetivo: Jogar o dado e resolver as operações matemáticas até chegar ao centro na árvore de Natal

Habilidades trabalhadas: Atenção, raciocínio lógico matemático, cálculo e resolução de problemas.

Recursos utilizados: 1 dado, 2 pinos (podem ser peças de EVA ou qualquer outro objeto pequeno), Atividade impressa (material de apoio), tesoura, lápis, borracha e tabuada para consulta.

Estratégias e orientações para o desenvolvimento da atividade: Imprimir e recortar as cartas. Coloca-las em baralhos separados por cada imagem (sino, presente ou estrela). Imprimir o "tabuleiro" numa folha de sulfite.

Como jogar:

Lançam o dado, quem tiver o valor mais alto começa primeiro

Ao iniciar, caso calhem numa prenda, estrela ou sino, retiram a carta correspondente ao símbolo e respondem ao problema matemático. Caso acertem, ficam no mesmo local e o próximo a jogar tem a vez. Caso não acerte, recua 2 casas.

Nas casas especiais ocorre o seguinte:

Casa 22 - O Papai Noel está cansado de tanto andar com as suas renas e decide descansar. Aqui o jogador perde a vez de jogar na próxima rodada.

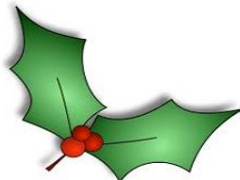
Casa 29 - É a rena "vai na brasa" que faz com que o jogador avance 5 casas.

Casa 37 - O Papai Noel fica entalado na chaminé e por isso o jogador terá de retornar ao início (antes da casa 1) e começar de novo.

Quem chegar ao centro primeiro ganha!

Segue abaixo o material de apoio para a realização dessa atividade

PAPÉIS, BLOGS, SAPO.PT



Regras:

Jogar só com 1 dado.
Se cair numa estrela,
presente ou sino retirar a
respetiva carta e fazer
a conta, se não acertar
retroceda 2 casas.

Casas Especiais:

- 22 - O Pai Natal está cansado e o jogador perde a vez de jogar.
- 29 - Avança 5 casas.
- 37 - O Pai Natal fica entalado na chaminé e o jogador volta para o início do jogo.