**Secretaria Municipal de Educação**

**E.M.E.B. Professor Vitoldo Alexandre Czech**

**Diretora: Lucélia Aparecida Gabrielli**

**Assessora Pedagógica: Maria Claudete T. Gervásio**

**Assessora Administrativa: Rosane Eva Bucco**

**Professoras:Gislaine Guindani/Franciely Amaro**

**Disciplina: Prosedi**

**1 º ano matutino e vespertino**



**SEQUÊNCIA DIDÁTICA – ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO – 14/09/20 á 18/09/20**

* **PROCEDIMENTOS DE ENSINO: TRILHA DO TANGRAM**

**1° PASSO**: DESENHE SUA TRILHA OU IMPRIMA AS IMAGENS PARA COLAR. VOCÊ PODE FAZER EM UMA FOLHA DE OFÍCIO OU CARTOLINA.



**OBSERVE O QUE ESTÁ ESCRITO NAS CASINHAS, PARA VOCÊ PODER COPIAR EM SUA TRILHA:** CASA 2: PULE UMA CASA PARA TRÁS; CASA 3: DIGA O NOME DAS FORMAS GEOMÉTRICAS DA CASA. AVANCE UM NÚMERO; CASA 6: O CACHORRO PASSEOU COM SUA DONA POR DUAS HORAS, DEPOIS COM SEU DONO 1 HORA. QUANTAS HORAS O CACHORRO PASSEOU ESSE DIA? AVANCE DUAS CASAS; CASA 8: O BARCO TEM 10 PASSAGEIROS 3 DESEMBARCARAM. QUANTOS PASSAGEIROS RESTARAM? AVANCE 1 CASA; CASA 10: SOLETRE AS LETRAS DA IMAGEM OBSERVADA AO LADO . E SEJA O GANHADOR;

**2° PASSO:** PARA REPRESENTAR OS JOGADORES VOCÊ PODE UTILIZAR PEDRINHAS DIFERENTES, TAMPINHAS PETS COLORIDAS OU O MATERIAL QUE ACHAR MELHOR.

**3° PASSO:** CADA JOGADOR NA SUA VEZ, JOGA O MATERIAL QUE ESCOLHEU, ( PEDRINHA, TAMPINHA...).POSICIONANDO-SE NA TRILHA. GANHA O JOGADOR QUE PRIMEIRO CHEGAR Á CASA DA CHEGADA!

SEGUE OS MODELOS PARA IMPRIMIR DOS NÚMEROS E OS DESENHOS:







BOA ATIVIDADE! PARABÉNS PELA SUA DEDICAÇÃO QUERIDO ALUNO E FAMÍLIA! 