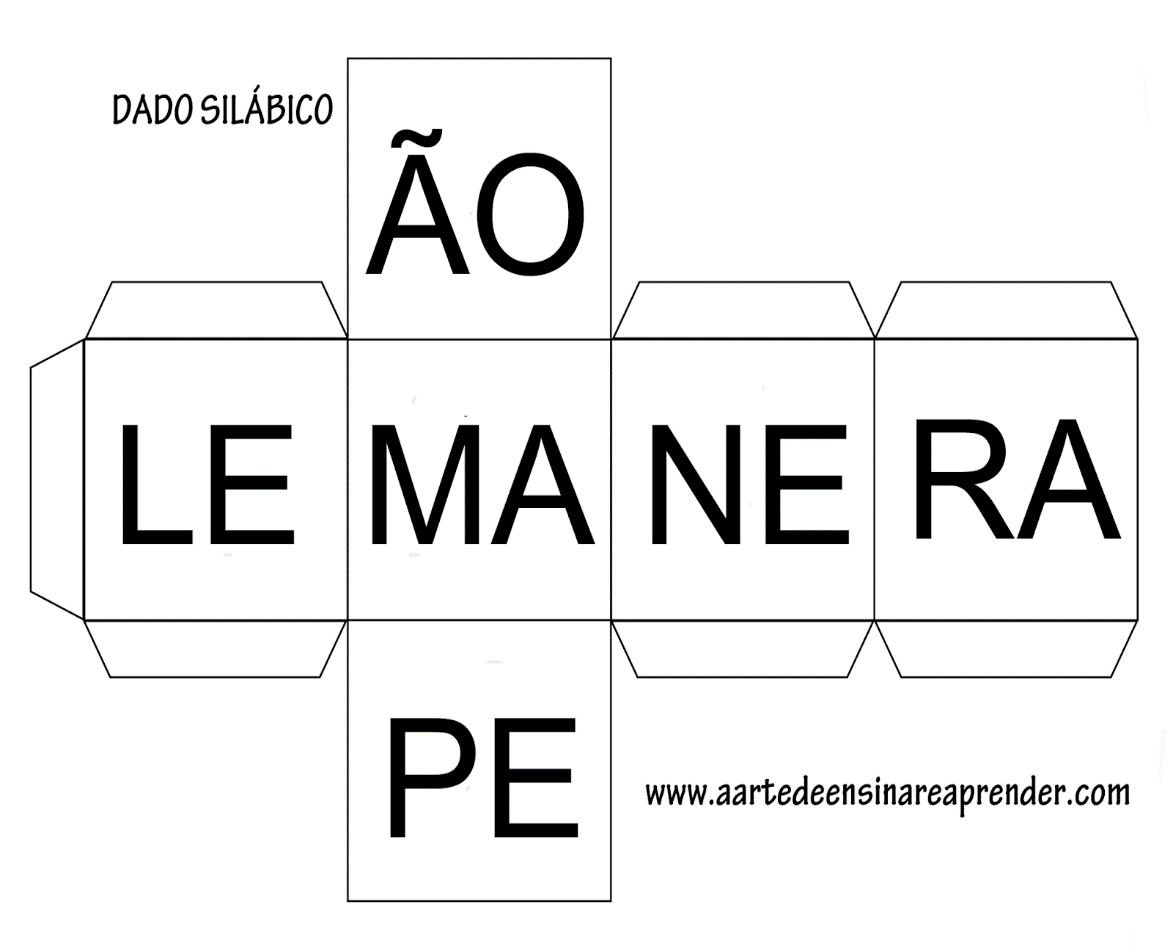
|  |  |
| --- | --- |
|  | **Escola Municipal de Educação Básica Augustinho Marcon.**  **Catanduvas, novembro de 2020.**  **Diretora: Tatiana Bittencourt Menegat.**  **Assessora Técnica Pedagógica: Maristela Apª. Borella Baraúna.**  **Assessora Técnica Administrativa: Margarete Petter Dutra.**  **Professora: Gislaine Guindani.**  **Aluno(a):**  **Disciplina: PROSEDI**  **1º ano.** |

**AULA 04- SEQUÊNCIA DIDÁTICA: ALFABETIZAÇÃO LÚDICA-**

**23/11/20 A 27/11/20**

**1° PASSO**: PINTE CADA SÍLABA DO DADO DE UMA COR E A OPÇÃO JOGUE DE NOVO, DEPOIS RECORTE E MONTE O DADO.



JOGUE

DENOVO!

SO

SI

SU

SA

SE

**2°PASSO**: ESCREVA OU IMPRIMA AS PALAVRAS.

SOJA

SAPO

SOPA

SAPATO

SUJO

SECO

SIRI

SUMIU

SOFÁ

SALAME

SAIA

SOL

SALADA

SUBIU

SALA

SUCO

SELO

SACI

SETE

SINO

**3° PASSO:** PRIMEIRO JOGA O DADO.

NA SÍLABA QUE VIROU, PROCURE QUAL PALAVRA COMEÇA COM ESSA SÍLABA.

DEPOIS OBSERVE A COR DA SÍLABA DO DADO QUE VIROU E PINTE A PALAVRA ENCONTRADA DA MESMA COR, E COM A AJUDA DE SEUS FAMILIARES, REALIZE A LEITURA.

EXEMPLO:

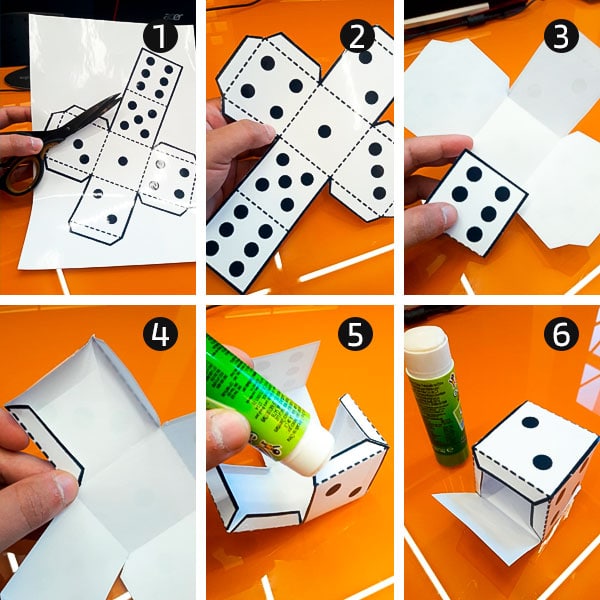
JOGUEI O DADO E CAIU NA SÍLABA SA, QUE PINTEI DE AMARELO:

SA

ENTÃO, PROCURO UMA PALAVRA QUE TENHA A SÍLABA SA, REALIZO A LEITURA E PINTO DE AMARELO:

SAPATO

OBSERVE COMO MONTAR O DADO**:**

**BOA ATIVIDADE!**