

Escola Municipal Professora Maria Elza Arrais Iwasse. E.F.



Sala de Recursos Multifuncional – Tipo I

Professora: Sandra Aparecida de Oliveira Costa.

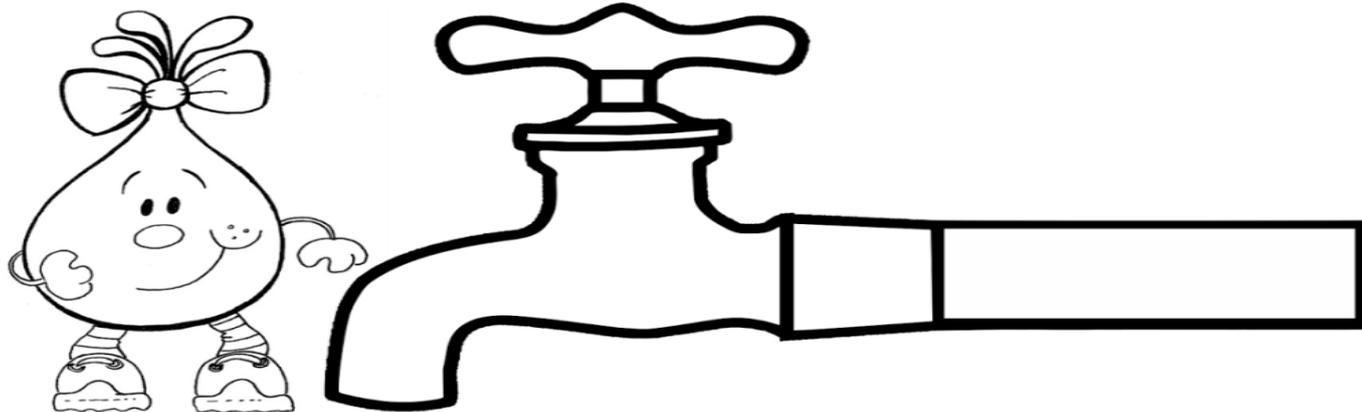
Aluno(a): _____

Data da entrega: 23/ 03/2020.

Atividade de Língua Portuguesa: Data comemorativa – **Dia da Água**

Objetivos: Promover a conscientização sobre a preservação da água com os alunos; Perceber as utilidades e usos da água em nossa vida; Ressaltar a importância da água para a manutenção da vida no planeta Terra.

Atividade de leitura: Livrinho Cada gota conta



Á G U A



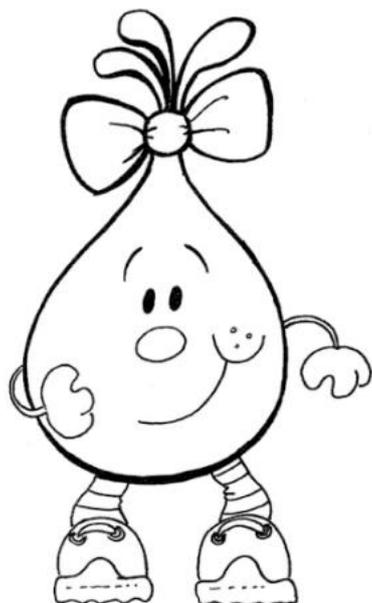
C A D A



G O T A



C O N T A



ÁGUA

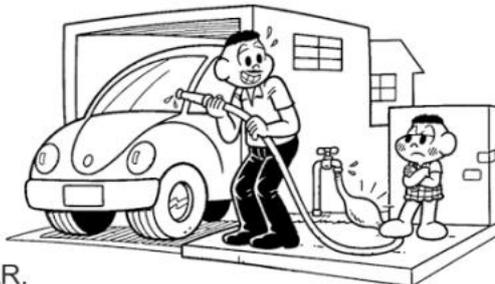
SE ECONOMIZAR NÃO VAI FALTAR!

NÃO DEIXE A TORNEIRA ABERTA QUANDO ESTIVER ESCOVANDO OS DENTES.



UMA TORNEIRA ABERTA GASTA DE 12 A 20 LITROS/MINUTO

LAVAR O CARRO COM MANGUEIRA É UM DESPERDÍCIO DE ÁGUA!



LAVAR O CARRO COM UMA MANGUEIRA GASTA 600 LITROS DE ÁGUA. SÓ LAVE O CARRO UMA VEZ POR MÊS, COM BALDE DE 10 LITROS, PARA ENSABOAR E ENXAGUAR.

ENSABOAR COM CHUVEIRO LIGADO NÃO É LEGAL!



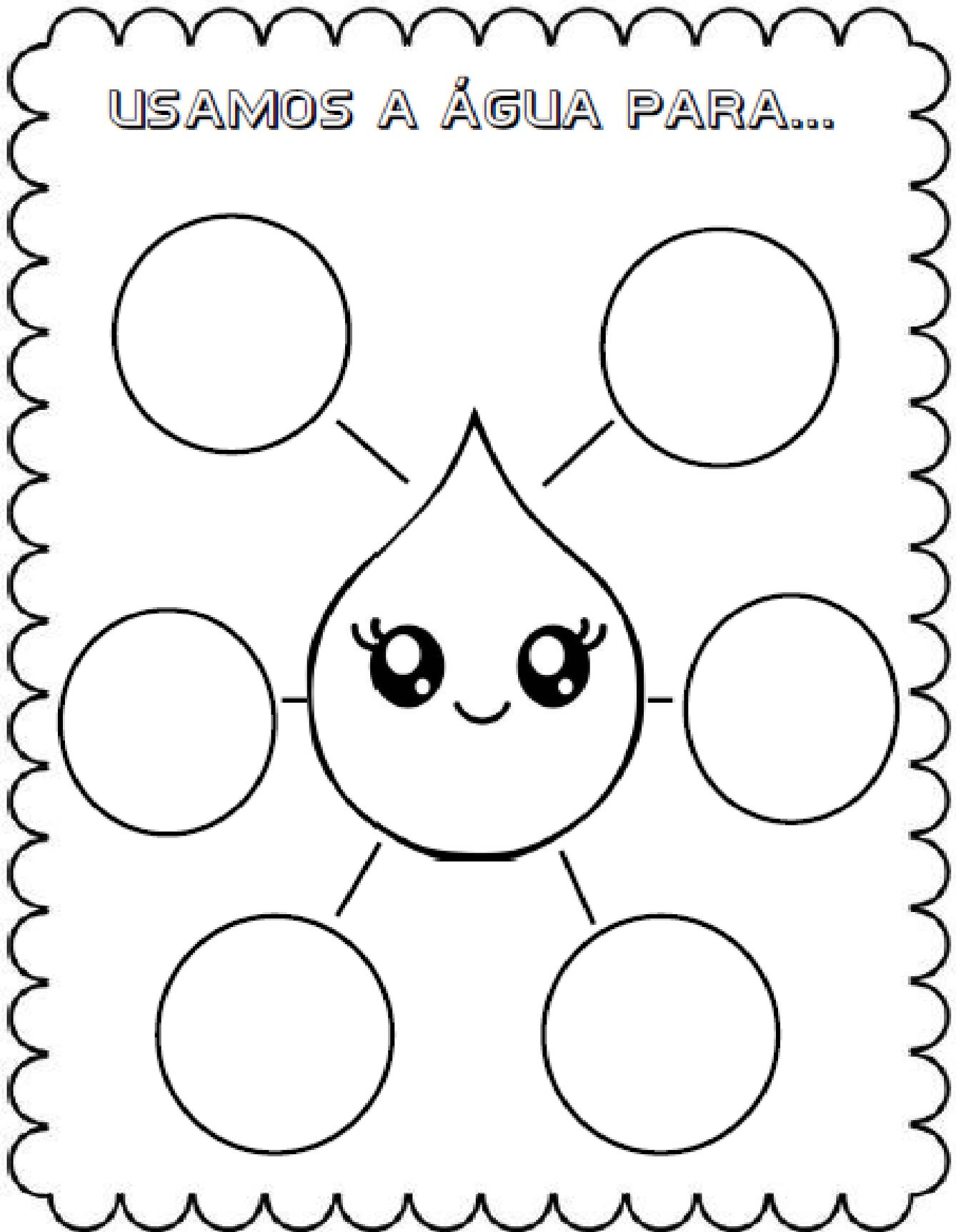
SE MOLHE, FECHÉ O CHUVEIRO, SE ENSABOE E DEPOIS ABRA PARA ENXAGUAR. NÃO FIQUE COM O CHUVEIRO ABERTO. O CONSUMO CAIRÁ DE 180 PARA 48 LITROS.

NUNCA LAVE A CALÇADA COM MANGUEIRA.

NA LIMPEZA DE QUINTAL E CALÇADA USE VASSOURA - SE PRECISAR UTILIZE A ÁGUA QUE SAI DO ENXÁGUE DA MÁQUINA DE LAVAR.



USAMOS A ÁGUA PARA...



Paranapoema, 18 de março de 2021.

Atividade de Matemática: Atividade lúdica com as operações de adição, subtração e multiplicação: **Jogo dado matemático.**

Objetivos: Trabalhar o raciocínio lógico e cálculo mental da adição, subtração e multiplicação;

Jogo: Dado matemático

Peças – dois dados: um dado com números (1 a 6) e o outro com os sinais das operações de adição, subtração e multiplicação (+ - X)

Objetivo – Jogar os dados, armar e efetuar operações de adição, subtração e multiplicação.

O Jogo

O jogo consiste em 10 rodadas onde o jogador, primeiramente arremessa o dado com os números e anota no caderno o número obtido.

Em seguida, joga o dado com os sinais das operações e registra ao lado do número obtido na primeira jogada. Depois arremessa novamente o dado com os números e arma e efetua a operação representada. Continua realizando as demais jogadas da mesma forma.

Ao final de 10 rodadas, o jogador terá 10 operações armadas e efetuadas no caderno de atividades.

