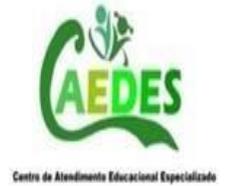




## PREFEITURA MUNICIPAL DE PONTE NOVA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESTADO DE MINAS GERAIS



### ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS AEE - ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

#### 1ª ATIVIDADE

- Assista aos filmes no Youtube (links enviados abaixo);
- Com o seu celular (ou do seu responsável), grave um vídeo me contando qual a lenda que

você gostou.

- Acessar, assistir, gravar um vídeo contanto sobre a lenda que você mais gostou e postar no

LINKS YOUTUBE

#### SACI-PERERÊ

<https://www.youtube.com/watch?v=zcQEPXPD-P0&t=8s>

#### O CURUPIRA

<https://www.youtube.com/watch?v=RB5PC2LSOp4>

#### IARA

<https://www.youtube.com/watch?v=NKVIF79I9O4&t=19s>

#### O BOTO

<https://www.youtube.com/watch?v=3v2ZXWF8poo>

## MATINTA PEREIRA

<https://www.youtube.com/watch?v=KaXBrXaQ-6U>

## MULA SEM CABEÇA

<https://www.youtube.com/watch?v=ap8pJpzQ0qU&list=PL41H8T5faHGCxToeToiiEIXFH1FT3Ye&index=7>

## BOITATÁ

[https://www.youtube.com/watch?v=8e2lQfMI\\_so](https://www.youtube.com/watch?v=8e2lQfMI_so)

## 2ª ATIVIDADE



Os participantes desse jogo devem começar decidindo a ordem de jogada. Uma fórmula de escolha da ordem de jogada de cada um consiste em falar o mais rapidamente possível a posição que se quer ocupar:

- Primeira!
- Segunda!

E assim por diante, cada aluno vai escolhendo a sua posição de jogada.

Em cada casa do traçado da amarelinha deveria ser colocado um sinal de operação (+ ou -) e um número de 1 a 5. O participante se coloca de frente para o traçado e, tapando os olhos, joga um dado sobre o traçado.

Ele devera buscar o dado saltando de casa em casa e, ao mesmo tempo, recitando os cálculos que se iniciam com o numero de pontos que o dado indicar.

Como exemplo, vamos supor que um jogador tenha lançado o dado, obtendo 4 pontos, e ele tenha caído na casa "+4". Enquanto salta, o participante devera recitar a seguinte sequência de cálculos:

**4 +1=5; 5 -2=3; 3 +3=6; 6 -1=5; 5 +4=9...**

Enquanto aguardam a vez, os demais participantes, com auxílio de uma calculadora, conferem os cálculos de quem está saltando na amarelinha. Se o participante errar, passa a vez para o outro.

