

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO



**PROPOSTAS DE ATIVIDADES
PARA SEMANA
DE 03/08/2020 A 07/08/2020**



PROPOSTA 1 - A

ATIVIDADE: CARAS E BOCAS.

DESCRIÇÃO: FRENTE AO ESPELHO OU APARELHO CELULAR FAÇA DIFERENTES CARETAS PARA A CRIANÇA REPETIR, (CARETAS DE CHORO, GARGALHADAS, BRAVO... ENTRE OUTRAS). REPITA VÁRIAS VEZES, ESTIMULANDO ATÉ QUE A CRIANÇA FAÇA AS SUAS PRÓPRIAS CARETAS.

VARIAÇÕES:

1. MOSTRE FIGURAS COM DIFERENTES EXPRESSÕES PARA A CRIANÇA IMITAR.
2. PROCURE EM REVISTAS PESSOAS COM DIFERENTES EXPRESSÕES;
3. DISPONIBILIZE DUAS EXPRESSÕES DIFERENTES, UMA AO LADO DIREITO E OUTRA AO LADO ESQUERDO DA CRIANÇA E PERGUNTE ONDE ENCONTRA-SE A EXPRESSÃO ESCOLHIDA, PARA QUE A CRIANÇA ENCONTRE POR VARREDURA VISUAL.
4. PROCURE EXPRESSÕES EM REVISTAS E SEPRE POR CATEGORIAS, SOMENTE PESSOAS SORRINDO, CHORANDO, ASSUSTADAS...
5. SOLICITE QUE A CRIANÇA FECHÉ OS OLHOS E ATRAVÉS DO TATO ADIVINHE A EXPRESSÃO FACIAL DA PESSOA QUE ESTÁ A SUA FRENTE.

OBJETIVOS: PERCEPÇÃO VISUAL E ATENÇÃO.

PRÉ-REQUISITOS: PERCEPÇÃO VISUAL E MEMORIZAÇÃO.



PROPOSTA 2 - A

ATIVIDADE: MINI GOLFE DE LENÇOL.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: LENÇOL, BOLINHA DE PLÁSTICO, DE MEIA OU DE PAPEL.

DESCRIÇÃO: PEGUE UM LENÇOL/TECIDO (QUE POSSA SER CORTADO/FURADO, QUE DEPOIS PODERÁ SER USADO PARA PINTURA OU OUTRA FINALIDADE) FAÇA UM FURO BEM NO MEIO, (UM BURACINHO DO TAMANHO DE UMA BOLINHA DE PLÁSTICO). CADA PARTICIPANTE SEGURARÁ NAS PONTAS DO LENÇOL. QUANDO TODAS AS PONTAS ESTIVEREM SEGURAS, JOGUE UMA BOLINHA NO MEIO DO LENÇOL. O OBJETIVO É ROLAR A BOLINHA ATÉ ENCAIXÁ-LA NO BURACINHO (FEITO NO CENTRO DO TECIDO) DO MINI GOLFE DE LENÇOL.

VARIAÇÕES:

1. AMARRE O LENÇOL NO PÉ DE UMA CADEIRA OU CAMA E SEGRE O LENÇOL NO ALTO. A CRIANÇA JOGA A BOLINHA NA PARTE MAIS ALTA PARA QUE ELA ESCORREGUE E ACERTE UM ALVO QUE ESTA NA PARTE DE BAIXO (UM POTINHO, UM COPINHO OU ATÉ MESMO UM PEDAÇO DE PAPEL);
2. TATEIE O TECIDO, ENCONTRE O BURACO E DEPOIS JOGUE A BOLINHA COM A INTENÇÃO DE ACERTAR O ALVO;

OBJETIVOS: ESTIMULAR A SOCIALIZAÇÃO FAMILIAR, RESPEITO UM COM O OUTRO E INTERESSE.

PRÉ-REQUISITOS: PERCEPÇÃO VISUAL, COORDENAÇÃO MOTORA E ATENÇÃO.



PROPOSTA 3 - A

ATIVIDADE: DRAMATIZAR SITUAÇÕES AO TELEFONE.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: TELEFONE DE BRINQUEDO OU ALGUM OBJETO QUE POSSA SIMBOLIZAR UM TELEFONE.

DESCRIÇÃO: COM UM TELEFONE DE BRINQUEDO OU ALGUM OBJETO QUE SIMBOLIZE UM TELEFONE, A CRIANÇA IMITARÁ CONVERSAS AO TELEFONE. CONVERSE SOBRE DIFERENTES ASSUNTOS (DANDO UM RECADO, CONVIDANDO PARA UM EVENTO, FELICITANDO UM AMIGO OU PARENTE E TUDO O QUE A IMAGINAÇÃO PERMITIR).

VARIAÇÕES:

1. RECORTE FIGURAS DE REVISTAS OU ANEXO (ANIMAIS, ROUPAS, BRINQUEDOS...) E USANDO O TELEFONE PEÇA PARA A CRIANÇA PEGAR UMA FIGURA OU APENAS OLHAR PARA A FIGURA PEDIDA.
2. PELO TELEFONE COMBINE UM ASSUNTO COM A CRIANÇA, FALE O ASSUNTO COMBINADO, A CRIANÇA DEVE BATER PALMAS. POR EXEMPLO: O ASSUNTO COMBINADO É BRINQUEDO, O ADULTO FALARÁ OU MOSTRará VÁRIAS OUTRAS PALAVRAS, QUANDO FALAR OU MOSTRAR O NOME DE UM BRINQUEDO A CRIANÇA DEVERÁ BATER PALMAS.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR RELAÇÕES ENTRE SUA PESSOA E O MUNDO DAS OUTRAS PESSOAS E DOS OBJETOS; DEMONSTRAR COOPERAÇÃO E RESPONSABILIDADE; DEMONSTRAR RESPEITO ÀS REGRAS DE VIDA EM GRUPO.

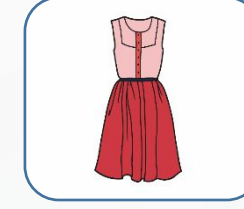
PRÉ-REQUISITO: SOCIALIZAÇÃO, AUTONOMIA E RELAÇÃO DO EU COM O OUTRO.



PROPOSTA 3 - A (CONTINUAÇÃO)

SUGESTÕES DE FIGURAS PARA APRESENTAR PARA CRIANÇA

IMAGENS



AÇÕES



PROPOSTA 4 - A

ATIVIDADE: QUEM SOU EU?

MATERIAIS NECESSÁRIOS: FOLHAS, GIZ DE CERA, REVISTAS, PALITOS, TINTA GUACHE, CANETINHAS OU LÁPIS.

DESCRIÇÃO: PEÇA À CRIANÇA QUE RESPONDA PERGUNTAS SOBRE SEUS GOSTOS E DADOS PESSOAIS, SUA IDENTIDADE. EXEMPLOS DE PERGUNTAS: QUAL É O SEU NOME? QUANTOS ANOS VOCÊ TEM? QUAL SUA COR PREFERIDA?. AS PERGUNTAS DEVERÃO SER RESPONDIDAS PELA CRIANÇA DE FORMA LIVRE, ISTO É, DA FORMA COMO SOUBER, POR EXEMPLO: ESCREVER O NÚMERO QUE REPRESENTA A SUA IDADE, DESENHAR VELINHAS OU TRAÇOS, MOSTRAR COM OS DEDOS OU FALAR A IDADE.

VARIAÇÕES:

1. MONTE UM ÁLBUM, USANDO FOLHAS OU UM CADERNO. MOSTRE AS RESPOSTAS DA CRIANÇA. POR EXEMPLO: COLE GRAVETOS OU PALITOS DE FÓSFORO REPRESENTANDO A IDADE DA CRIANÇA E DOS FAMILIARES. FAÇA DESENHOS OU RECORTES DE REVISTAS DAS PREFERÊNCIAS DE TODA A FAMÍLIA, COMO A COR PREFERIDA. SE POSSÍVEL, ACRESCENTE UMA FOTO DA CRIANÇA E DE TODA A FAMÍLIA, OU FAÇA DESENHOS.
2. AJUDE A CRIANÇA A MONTAR UM ÁLBUM DIFERENTE. EXPLORANDO O TATO. EXEMPLO: QUAL A ESTAÇÃO DO ANO PREFERIDA DA CRIANÇA/FAMÍLIA? VERÃO, COLE AREIA, REPRESENTANDO O SOL OU PRAIA. INVERNO, COLE ALGODÃO, REPRESENTADO ROUPAS OU COBERTOR. OUTONO: COLE FOLHAS SECAS. PRIMAVERA: COLE FLORES.
3. QUEM É MINHA FAMÍLIA? FECHÉ OS OLHOS E ATRAVÉS DO TATO, DESCUBRA QUEM É CADA INTEGRANTE DA CASA. A CRIANÇA OU UM ADULTO PODE AJUDAR, VERBALIZANDO AS CARACTERÍSTICAS. EXEMPLO: NARIZ, BOCA (GRANDE/ PEQUENA).



PROPOSTA 4 - A (CONTINUAÇÃO)

4. USE IMAGENS DE PANFLETOS OU REVISTAS E SOLICITE À CRIANÇA QUE PROCURE ALGO SEMELHANTE EM SUA CASA. SE POSSÍVEL, DEIXE OS ITENS SEMELHANTES SEPARADOS, PARA QUE A CRIANÇA BUSQUE FACILMENTE. EXEMPLO: IMAGEM DE UM PRATO E O PRATO DA RESIDÊNCIA, UM OBJETO DA COR FAVORITA E UM LÁPIS DA MESMA COR, FOTO DA CRIANÇA E DE OUTRA CRIANÇA, PARA QUE ELA SE IDENTIFIQUE NA IMAGEM.

OBJETIVOS: AMPLIAR AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DESENVOLVENDO ATITUDES DE PARTICIPAÇÃO E COOPERAÇÃO; AGIR DE MANEIRA INDEPENDENTE, COM CONFIANÇA EM SUAS CAPACIDADES, RECONHECENDO SUAS CONQUISTAS E LIMITAÇÕES.

PRÉ-REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA, PERCEPÇÃO AUDITIVA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

QUEM SOU EU?

MEU NOME É _____

TENHO ANOS

COMIDA FAVORITA

COR FAVORITA

EU SOU MUITO _____

MINHA FAMÍLIA



PROPOSTA 5 - A

ATIVIDADE: BOLA NA LETRA.

DESCRIÇÃO: RECONHECER E ORGANIZAR AS LETRAS DO SEU NOME.

COM UMA CANETINHA ESCREVA AS LETRAS VARIADAS E AS LETRAS DO NOME DA CRIANÇA EM COPINHOS DESCARTÁVEIS, GARRAFA PET, LATINHA OU ROLINHO DE PAPEL.

PEGUE UMA BOLA QUALQUER OU CONFECCIONE (DE PAPEL, MEIA ETC.).

COLOQUE OS COPOS NO CHÃO, COM A LETRA VIRADA PARA A CRIANÇA.

FALE A LETRA E A CRIANÇA CHUTARÁ A BOLA PARA DERRUBAR O COPINHO COM A LETRA PEDIDA.

COMECE A BRINCADEIRA COM UMA DISTÂNCIA CURTA E AUMENTE A DISTÂNCIA AOS POUCOS E SE NECESSÁRIO.

PEÇA PARA A CRIANÇA MONTAR O SEU NOME USANDO OS COPINHOS COM AS LETRAS. FAÇA O REGISTRO DAS LETRAS EM FOLHA OU CADERNO.

VARIAÇÕES:

1. MONTE COM AS LETRAS O NOME DO FAMILIAR, AMIGO, ANIMAL, ENTRE OUTROS. PODE SER APENAS A LETRA INICIAL DO NOME OU O NOME TODO.
2. UTILIZE NO LUGAR DA BOLA, PRATO DESCARTÁVEL OU PEDAÇO DE PAPELÃO COM UM CORTE DE FORMATO DE CÍRCULO NO MEIO E LANCE NO COPINHO OU GARRAFA PET. A CRIANÇA PODE APENAS APONTAR/ INDICAR A LETRA.
3. COLE BARBANTE OU AREIA NAS LETRAS E USE O TATO PARA RECONHECE-LAS. AJUDE NA IDENTIFICAÇÃO DAS LETRAS DO NOME, EM SEGUIDA DEIXE A CRIANÇA REALIZAR SEM APOIO.

OBJETIVOS: RECONHECER AS LETRAS E ESTIMULAR A COORDENAÇÃO MOTORA.

PRÉ-REQUISITO: DISCRIMINAÇÃO VISUAL, AMPLIAÇÃO DO VOCABULÁRIO, COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 6 - A

ATIVIDADE: ACHE O ERRO.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR OS SONS E SUAS REPRESENTAÇÕES E RELACIONAR ELEMENTOS SONOROS.

MATERIAL: TEXTOS DA ATIVIDADE, CANETINHAS OU LÁPIS DE COR.

DESCRIÇÃO: LER OS TEXTOS E IDENTIFICAR O SOM TROCADO.

VARIAÇÕES:

1. DRAMATIZE COM FANTOCHE A LEITURA DO TEXTO. (USE MATERIAIS RECICLADOS)
2. REALIZE UMA NOVA LEITURA E IDENTIFIQUE AS PALAVRAS QUE RIMAM;
3. CRIE UMA LISTA DE PALAVRAS COM LETRAS TROCADAS E DESAFIE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA.

PRÉ-REQUISITOS: ANÁLISE-SÍNTESE AUDITIVA E ATENÇÃO SELETIVA.



PROPOSTA 6 - A (continuação)

O PADEIRO

COMO TODOS OS DIAS, ANTÔNIO PAIU DE CASA BEM CEDO **D**ARA COMPRAR PÃO.

LEVOU O **C**INHEIRO ENROLADO NA MÃO.

QUANDO CHEGOU À **C**ADARIA VIU QUE AINDA **A**STAVA FECHADA.

VICOU PREOCUPADO COM SEU AMIGO MACHADO.

BATEU NA **P**OLTA DESESPERADO.

SEU MACHADO ABRIU A **P**OLTA ASSUSTADO.

QUANDO **F**IU QUE ERA O ANTÔNIO, DISSE ZANGADÃO:

__ VOCÊ NÃO ESTÁ SABENDO DO HORÁRIO DE **F**ERÃO?

GABARITO: S, P, D, P, E, F, R, R, V, V

A MENTIRA

MARCOS NÃO QUERIA FAZER A **D**AREFA E FOI ESCONDIDO JOCAR BOLA COM SEU **O**MIGO LUIZ.

PELA RUA FOI **C**OLENDO E DIZENDO: __ ISSO É O QUE EU **S**EMPLE QUIS!

NO PARQUE **B**ARECIA TUDO **C**ELTO.

ELE ESTAVA SE ACHANDO MUITO **O**SPERTO.

MAS, MARCOS CAIU E MACHUCOU O JOELHO.

LUIZ PRECISOU CHANAR A MÃE DELE. AGORA ELE ESTAVA **D**ODO VERMELHO!

É, A **M**ENTILA TEM PERNA CURTA!

GABARITO: T, G, A, RR, R, P, R, E, M, T, R



PROPOSTA 7 - A

ATIVIDADE: JOGO DAS PALAVRAS.

OBJETIVO: ESTIMULAR E DESENVOLVER O VOCABULÁRIO, ESTRATÉGIA DE IMPROVISO E RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO.

MATERIAL: PAPEL OU PAPELÃO, LÁPIS, BORRACHA E TESOURA.
CONFECCIONE 6 CARTINHAS COM AS LETRAS DO ALFABETO E 4 CARTINHAS CORINGAS EM BRANCO.

DESCRIÇÃO: FORME A PALAVRA “JOGO” E EMBARALHE AS OUTRAS CARTAS. DEPOIS, DISTRIBUA 8 CARTAS PARA CADA JOGADOR. COM AS CARTAS QUE SOBRARAM, FORME UM MONTE. JOGUE “PAR OU ÍMPAR” O GANHADOR INICIA O JOGO. OLHE AS SUAS 8 CARTAS E ESCOLHA 1 CARTA QUE FORMARÁ OUTRA PALAVRA, A PARTIR DA PALAVRA INICIAL.

EXEMPLO: O JOGADOR PODE COBRIR A LETRA “J” DA PALAVRA “JOGO” COM A LETRA “L” FORMANDO A PALAVRA “LOGO”. O PRÓXIMO JOGADOR DEVE FAZER O MESMO. CASO O JOGADOR TENHA 1 CARTA EM BRANCO ELE PODE USAR PARA COBRIR QUALQUER LETRA E FORMAR UMA NOVA PALAVRA. CASO UM DOS JOGADORES NÃO CONSIGA FORMAR UMA NOVA PALAVRA COM AS CARTAS QUE POSSUI, ELE COMPRA 1 CARTA NO MONTE, ATÉ ENCONTRAR ALGUMA CARTA QUE POSSA UTILIZÁ-LA PARA FORMAR UMA NOVA PALAVRA. SE ACABAR AS CARTAS DO MONTE, PASSA-SE A VEZ. GANHA O JOGO QUEM UTILIZAR TODAS AS CARTAS PRIMEIRO.



PROPOSTA 7 - A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. REGISTRE AS PALAVRAS FORMADAS;
2. ESCOLHA ALGUMAS PALAVRAS E FORME FRASES;
3. DESENHE OU FAÇA MÍMICA DAS PALAVRAS, QUEM CONSEGUE ADVINHAR?

PRÉ-REQUISITOS: AMPLIAÇÃO DE VOCABULÁRIO, MEMÓRIA, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO E DISCRIMINAÇÃO VISUAL E AUDITIVA, FREIO INIBITÓRIO.

A	E	I	O	U	B
C	D	F	G	H	J
L	M	N	P	R	S
T	U	V			



PROPOSTA 8 - A

ATIVIDADE: PAR COM PAR.

OBJETIVOS: CONCEITO DE IGUALDADE, NÚMEROS PARES E SEQUÊNCIA NUMÉRICA DE 2 EM 2.

MATERIAL: PARES DE MEIAS, CAIXA OU SACOLA, LÁPIS, BORRACHA E PAPEL.

DESCRIÇÃO: COLOQUE PARES DE MEIAS DIFERENTES, MISTURADAS EM UMA CAIXA OU SACOLA. ORGANIZE OS PARES E CONTE.

VARIAÇÕES:

1. FORME PARES POR TAMANHOS E CORES;
2. CONTE DE 2 EM 2;
3. ESCREVA OS NÚMEROS DE 2 EM 2 ATÉ 10, 12, 20, 30 OU MAIS;
4. PROCURE EM CASA OBJETOS QUE FORMAM PARES. (EXEMPLOS: CALÇADOS, LUVAS, BRINCOS, OBJETOS DA COZINHA, ENTRE OUTROS);
5. DESENHE OU ESCREVA O QUE ENCONTRAMOS EM NOSSO CORPO (EM PARES)? EXEMPLO: MÃOS, OLHOS...
6. PERGUNTE DE QUEM É A MEIA? SE É GRANDE, PEQUENA, QUAL A MAIOR, MENOR. FAÇA COM OS OLHOS FECHADOS. TENTE!
7. DESENHE A SEQUÊNCIA DAS MEIAS DA MENOR PARA A MAIOR OU VICE-VERSA;
8. ORGANIZE AS MEIAS PARA GUARDAR.

PRÉ-REQUISITOS: DISCRIMINAÇÃO VISUAL, SERIAÇÃO, ORDENAÇÃO, SEQUÊNCIA E COORDENAÇÃO MOTORA.



PROPOSTA 9 - A

ATIVIDADE: TRILHA.

OBJETIVO: ESTIMULAR O CÁLCULO MENTAL DAS OPERAÇÕES.

MATERIAL: ATIVIDADE IMPRESSA, LÁPIS, BORRACHA E MATERIAIS PARA CONTAGEM (PALITOS, LÁPIS ...).

DESCRIÇÃO: REALIZE AS 4 OPERAÇÕES MATEMÁTICAS (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO), PRA CONCLUIR O CAMINHO DA TRILHA.

VARIAÇÕES:

1. REGISTRE EM UMA FOLHA AS CONTAS REALIZADAS;
2. COLOQUE EM ORDEM CRESCENTE E DECRESCENTE OS RESULTADOS DAS OPERAÇÕES;
3. CONFIRA OS RESULTADOS COM AUXILIO DE UMA CALCULADORA.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, HABILIDADES VISUAIS E CÁLCULO MENTAL .



PROPOSTA 9 - A (CONTINUAÇÃO)

- Percorra a trilha resolvendo os fatos das quatro operações.

	7	x	4	=		+	4	=	
									:
	16	-		=	12	x		=	8
	=								
		+	49	=		:	9	=	
									x
	10	:		=	10	-		=	7
	=								
		x	11	=		:	5	=	
									+
	8	x		=	7	:		=	38
	=								
	56	-	28	=		x	5	=	
									:
	14	:		=	8	x		=	4
	=								
	+	44	=		:	8	=		



PROPOSTA 10 - A

ATIVIDADE: QUEBRA-CABEÇA.

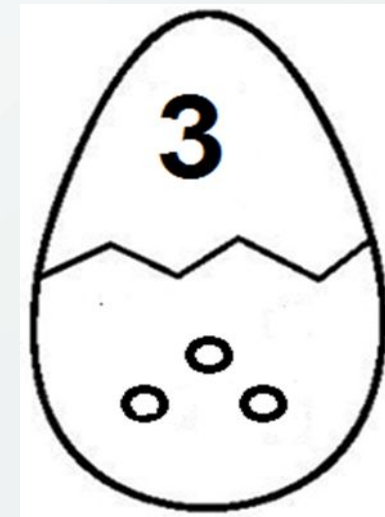
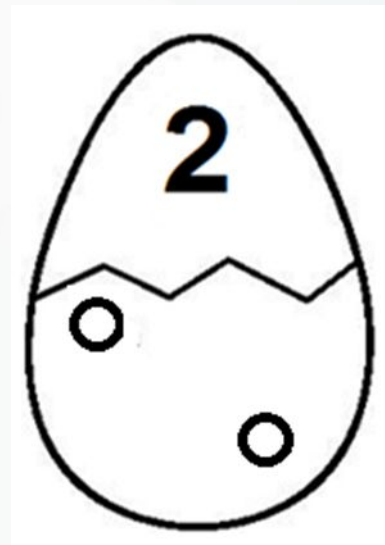
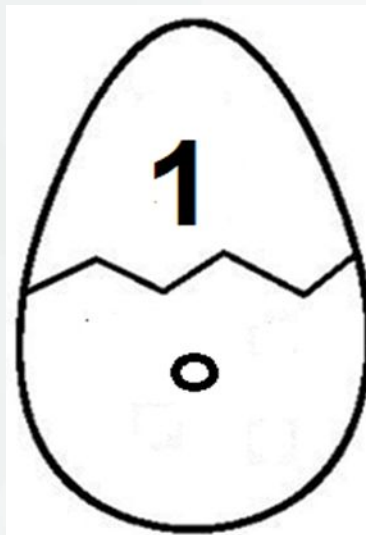
OBJETIVOS: NOMEAR OS NÚMEROS; ASSOCIAR NÚMEROS E QUANTIDADES; CONTAR DE 1 ATÉ 9 ORALMENTE.

MATERIAL: COLA, TESOURA, CARTOLINA OU PAPELÃO E LÁPIS DE COR.

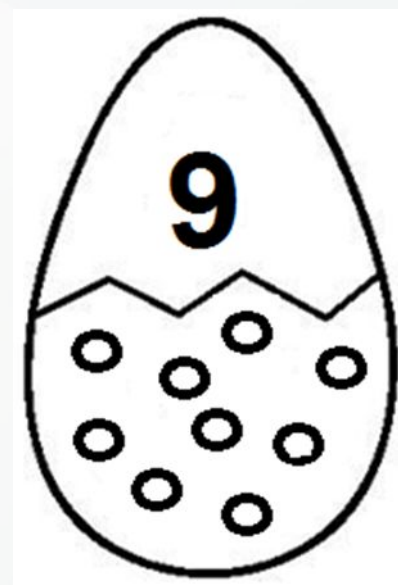
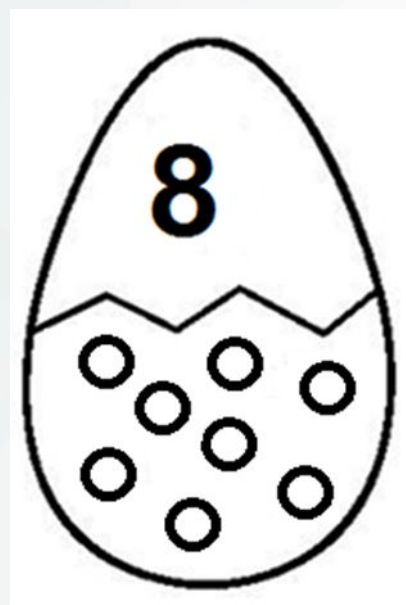
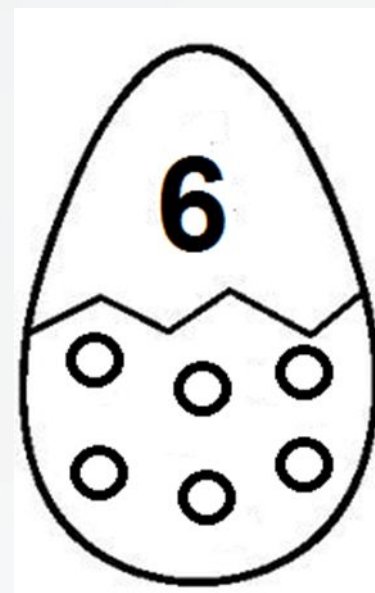
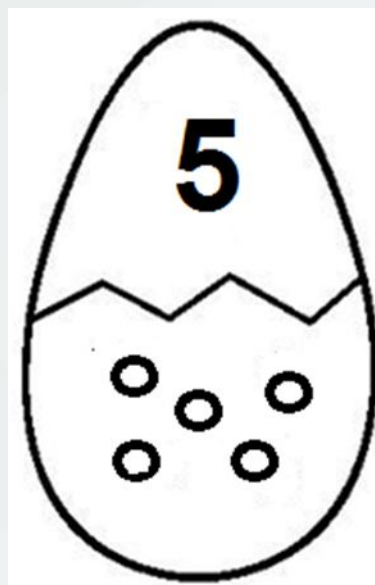
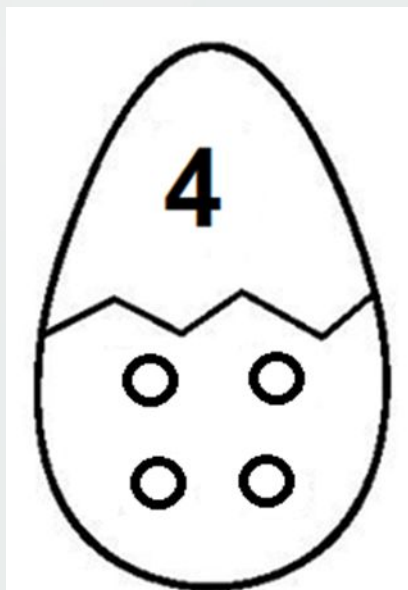
DESCRIÇÃO: PINTAR AS BOLINHAS, COM A QUANTIDADE INDICADA PELOS NÚMEROS. COLE NO PAPELÃO OU NA CARTOLINA, ASSIM FICARÁ MAIS FIRME. RECORTE AS PEÇAS E JUNE AS PARTES DAS FIGURAS CONFORME A QUANTIDADE.

VARIAÇÕES:

1. MONTE COM TODOS DA FAMÍLIA OU INDIVIDUALMENTE;
2. FAÇA PERGUNTAS, COMO: QUANTAS PEÇAS TEM? INDIQUE UM NÚMERO E PERGUNTE QUAL NÚMERO É?



PROPOSTA 10 - A (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 11 - A



ATIVIDADE: QUAL É A PALAVRA?

OBJETIVOS: ESTIMULAR A PRÁTICA DA ESCRITA ALFABÉTICA; UTILIZAR CONHECIMENTOS PRÉVIOS SOBRE A ESCRITA; APERFEIÇOAR O VOCABULÁRIO.

MATERIAL: TIRA DE PAPEL, LÁPIS E BORRACHA, REVISTAS PARA RECORTE, TESOURA, COLA E FICHAS COM IMAGENS.

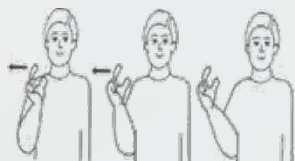
DESCRIÇÃO: FAÇA AS FICHAS COM AS IMAGENS ESCOLHIDAS NAS REVISTAS, GIRE A ROLETA E ESCOLHA UMA LETRA. FAÇA ISSO ATÉ DESCOBRIR A PALAVRA . NÃO ESQUEÇA: UMA VEZ VOCÊ, UMA VEZ O OUTRO JOGADOR.





PROPOSTA 11 - A (CONTINUAÇÃO)

5-COPIAR A PALAVRA



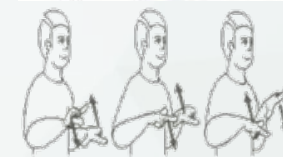
6- CUBRA AS LETRAS



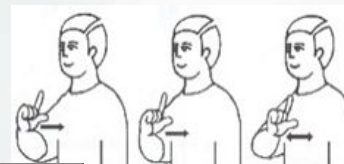
7-ESCOLHA QUAL JOGADOR VAI ADIVINHAR AS LETRAS



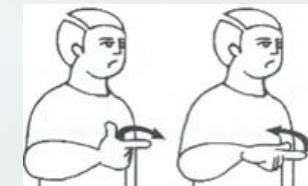
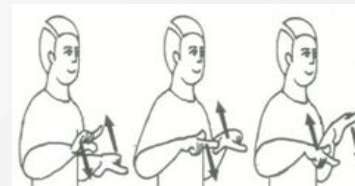
8-GIRAR A ROLETA, E ESCOLHER UMA DAS 3 LETRAS



9- TEM A LETRA, TIRA O DETETIVE



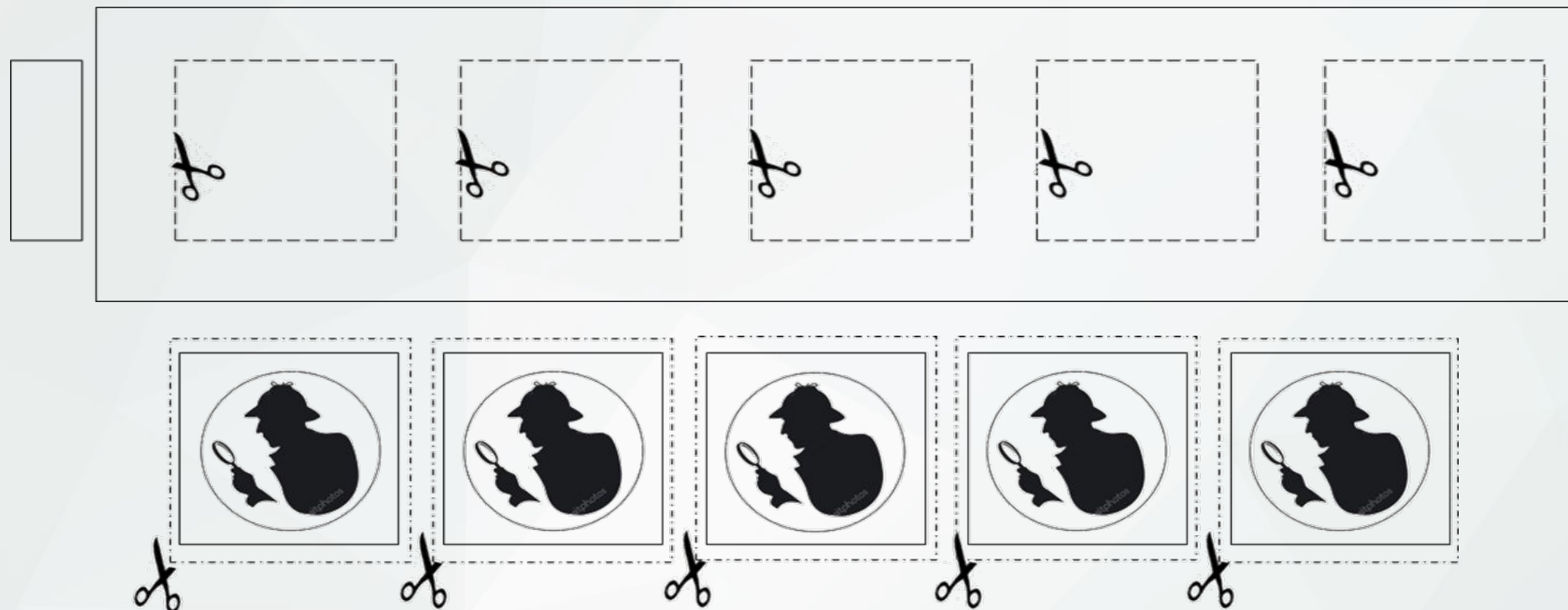
10- NÃO TEM A LETRA, AVISA O AMIGO



PROPOSTA 11 - A (CONTINUAÇÃO)

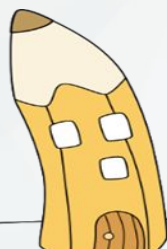
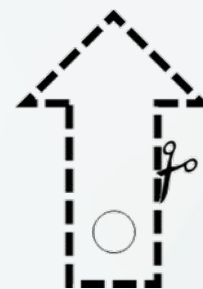
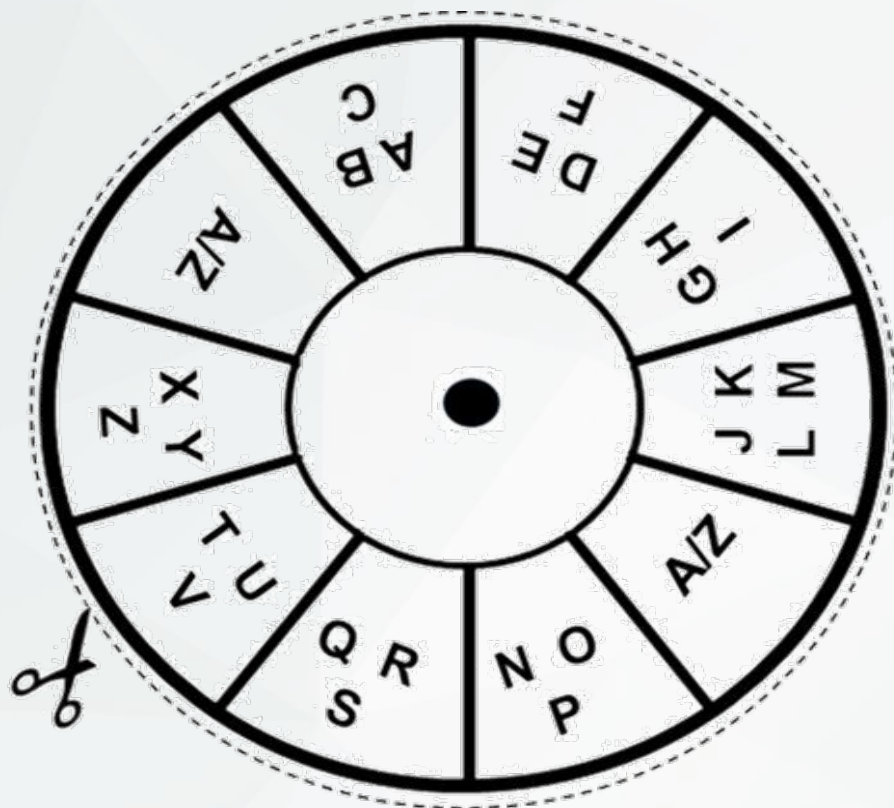
PRÉ-REQUISITO: ATENÇÃO, PERCEPÇÃO VISUAL E CONCENTRAÇÃO.

ANEXO I (FAÇA 1 PEÇA DE CADA, PARA CADA JOGADOR, PODE SER FEITA EM PAPELÃO.)



PROPOSTA 11 - A (CONTINUAÇÃO)

ANEXO II (SÓ UMA PEÇA, SERÁ UTILIZADA POR TODOS.)



PROPOSTA 12 - A

ATIVIDADE: ANTECESSOR, SUCESSOR, NOME DOS NÚMEROS E PROBLEMAS ENVOLVENDO MULTIPLICAÇÃO;

OBJETIVOS: POSSIBILITAR A COMPREENSÃO QUANTO A ORDEM NUMÉRICA, DESENVOLVER A ATENÇÃO QUANTO A ESCRITA DOS NÚMEROS E RACIOCÍNIO.

MATERIAL: LÁPIS, BORRACHA E PAPEL.

DESCRIÇÃO: 1- ESCREVA NOS ESPAÇOS O ANTECESSOR E SUCESSOR;
2- ESCREVA O NOME DOS NÚMEROS;
3- LEIA OS PROBLEMAS, CALCULE A MULTIPLICAÇÃO E RESPONDA.

1-



NÚMERO



ANTES



DEPOIS



QUAL?

	8	
	9	
	1	
	7	
	5	

	4	
	3	
	6	
	2	
	10	



PROPOSTA 12 - A (CONTINUAÇÃO)

2-



NOME



NÚMERO



ESCREVER

123 _____

40 _____

171 _____

54 _____

81 _____

116 _____

38 _____

195 _____



PROPOSTA 12 - A (CONTINUAÇÃO)

3-



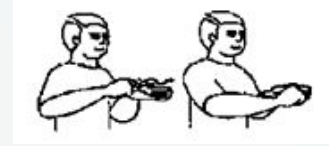
LER



MULTIPLICAR



RESPOSTA



ESCREVER

MAMÃE GANHOU DE UMA AMIGA 3 CAIXAS DE FLORES COM 16 FLORES EM CADA CAIXA, QUANTAS FLORES MAMÃE GANHOU?

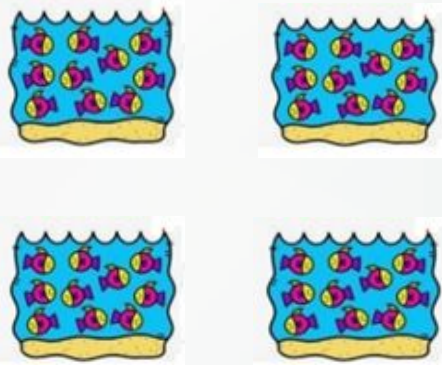
R: _____



CÁLCULO

PEDRO FOI A LOJA E COMPROU 4 AQUÁRIOS COM 10 PEIXINHOS EM CADA. QUANTOS PEIXINHOS PEDRO COMPROU AO TODO?

R: _____



CÁLCULO



PROPOSTA 12 - A

KAUÃ PRESENTEOU O IRMÃO COM 5 PACOTINHOS DE FIGURINHAS, TENDO 5 FIGURINHAS EM CADA PACOTINHO. O IRMÃO DO KAUÃ GANHOU QUANTAS FIGURINHAS? R: _____		CÁLCULO
---	---	----------------

PRÉ-REQUISITOS: CONTAR, LER, ESCREVER E CALCULAR.



PROPOSTA 13 - A

Atividade: LER E ESCREVER OS NÚMEROS. RACIOCINAR E RESOLVER SITUAÇÕES-PROBLEMAS.

OBJETIVOS: RACIOCÍNIO LÓGICO. DISCRIMINAÇÃO DOS SENTIDOS: TATO, VISÃO E AUDIÇÃO. INTERPRETAÇÃO.

MATERIAL: FOLHA, LÁPIS, PALITOS DE FÓSFOROS OU GRAVETOS.

DESCRIÇÃO: LER, ESCREVER OS NÚMEROS, SOMAR, MONTAR OS DESENHOS, CLASSIFICAR EM PAR OU ÍMPAR.

1. DESAFIO DOS PALITOS:

- A. COM PALITOS DE FÓSFOROS FAÇA OS NUMERAIS DE 0 A 10.
- B. QUANTOS PALITOS FORAM USADOS PARA FAZER OS NÚMEROS? _____
- C. AGORA, USE SUA CRIATIVIDADE E DIVIRTA-SE FAZENDO DESENHOS COM OS PALITOS! TODA A FAMÍLIA PODE PARTICIPAR!
- D. FAÇA UMA VOTAÇÃO PARA ESCOLHER O MELHOR DESENHO!



PROPOSTA 13 - A (CONTINUAÇÃO)

2. DESAFIO DOS PALITOS DE FÓSFOROS! NÃO PODE FALTAR NEM SOBRAR!

A. UTILIZE 08 PALITOS E FAÇA O DESENHO DE UM PEIXE.

B. UTILIZE 11 PALITOS E FAÇA UM CACHORRO.

C. UTILIZE 11 PALITOS E FAÇA UMA CASA.

D. UTILIZE 12 PALITOS E FAÇA UMA CRUZ.

E. NO TOTAL, QUANTOS PALITOS FORAM UTILIZADOS? _____

F. QUAL É A METADE DESTE TOTAL? _____

G. QUAL É O DOBRO DESTE TOTAL? _____

3. JOGO DOS PALITINHOS DE FÓSFOROS! (PODE USAR BOTÕES, GRAVETOS, ETC.)

A. 5 PALITOS PARA 2 JOGADORES QUE DEVERÃO ESCONDER AS MÃOS E COLOCAR A QUANTIA DESEJADA EM UMA MÃO, OU SEJA, DE 0 A 5. ESCOLHA PAR OU ÍMPAR. DEPOIS DE CONTAR ATÉ TRÊS, OS JOGADORES ABREM AS MÃOS E CONTA-SE TODOS OS PALITOS E DIZENDO SE O NÚMERO É PAR OU ÍMPAR. QUEM ESCOLHEU CERTO, LEVA TODOS OS PALITOS DO ADVERSÁRIO. O JOGO CONTINUA ATÉ QUE UM JOGADOR FIQUE SEM NADA.

B. DESAFIO: COM 9 PALITOS FORME UM GRANDE TRIÂNGULO! AGORA MOVA 3 PALITOS PARA FORMAR 3 PEQUENOS TRIÂNGULOS! (PARA QUE OS PALITOS NÃO FIQUEM DESLIZANDO, FAÇA ESTA ATIVIDADE EM CIMA DE UM CAPACHO, CARPETE, LIXA OU ALGUM TECIDO OU MATERIAL MAIS ÁSPERO).



PROPOSTA 13 - A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES: AMPLIAÇÃO PARA A LEITURA. AÇÃO DE ACESSIBILIDADE PARA OUVIR TODAS AS ATIVIDADES.

PRÉ-REQUISITOS: NÚMEROS PARES E ÍMPARES, COORDENAÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO MOTORA FINA.



REFERÊNCIA:

Oficina caminhos do saber. Disponível em:

<https://www.oficinacaminhosdosaber.com.br/jogos/jogo-palavra-secreta-arquivo-digital/> Acesso em: 23 jul.2020.

Dicionário enciclopédico ilustrado trilingüe da língua de sinais brasileira. Disponível em:

<<https://books.google.com.br/books?id=N-ybDVKtBygC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>> Acesso em: 23 jul.2020



*Organizado por:
Professores de AEE da Rede Municipal de Ensino.
EMIEFM Professora Anna dos Reis Signinorini.
EMEEEEIF Madre Cecília.
Núcleo de Apoio Pedagógico Especializado - NAPE.*

