

Atendimento Educativo Especializado



**PROPOSTAS DE ATIVIDADES
PARA SEMANA
DE 10/08/2020 A 14/08/2020**



PROPOSTA 1 - B

ATIVIDADE: LANÇAR E BUSCAR.

DESCRIÇÃO: FAÇA BOLINHAS COM MEIA, PAPEL OU PEDAÇO DE TECIDO, COLOQUE UM POTE, CESTO OU CAIXA DE PAPELÃO GRANDE A UMA DISTÂNCIA CONFORTÁVEL.

A ATIVIDADE CONSISTE EM COLOCAR O POTE COM A ABERTURA RENTE AO CHÃO. PEÇA PARA CRIANÇA DEITAR DE BARRIGA PARA BAIXO, EM UM LOCAL CONFORTÁVEL E HIGIENIZADO. JOGUE A BOLINHA DENTRO DO POTE E ENTREGUE OUTRA BOLINHA PARA A CRIANÇA E PEÇA PARA JOGAR, SOLICITE QUE RETIRE AS BOLINHAS DE DENTRO DO POTE E QUE JOGUE NOVAMENTE.

VARIAÇÕES:

1. CHUTE A BOLINHA PARA DENTRO DO POTE;
2. COM A AJUDA DE UM PEGADOR DE MACARRÃO OU COLHER, COLOQUE A BOLINHA DENTRO DO POTE.
3. ESTIMULE O USO DAS DUAS MÃOS, INTERCALANDO, MÃO DIREITA E MÃO ESQUERDA.
4. UTILIZE BOLINHAS DE DIFERENTES TEXTURAS, ESTIMULANDO O TATO;
5. UM RESPONSÁVEL REALIZA A ATIVIDADE PRIMEIRO PARA QUE A CRIANÇA REPITA ATRAVÉS DA IMITAÇÃO.



PROPOSTA 1 - B (CONTINUAÇÃO)

OBJETIVOS: DESENVOLVER A ATENÇÃO, A CONCENTRAÇÃO, A PERCEPÇÃO CORPORAL, O FOCO, A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA E A EXPLORAÇÃO DE MOVIMENTOS E ESPAÇOS.

PRÉ-REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA, DISCRIMINAÇÃO VISUAL, ACOMPANHAMENTO VISUAL, COORDENAÇÃO VISO-MOTORA, DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA E SEGUIMENTO DE ORDENS.



PROPOSTA 2 - B

ATIVIDADE: LEVE OU PESADO.

DESCRIÇÃO: SELECIONE OBJETOS QUE CONTEMPLAM OS CONCEITOS DE LEVE E PESADO. UTILIZE OBJETOS SEMELHANTES COMO, BOLA LEVE E BOLA PESADA, CAIXA LEVE E CAIXA PESADA, GARRAFA LEVE E GARRAFA PESADA, LATA LEVE E LATA PESADA, ETC...

INCENTIVE A CRIANÇA À LEVAR TODOS OS OBJETOS AO LOCAL ESCOLHIDO, ENFATIZANDO OS CONCEITOS DE LEVE E PESADO. DEPOIS, ESPALHE OS OBJETOS PARA INICIAR A BRINCADEIRA.

SELECIONE 2 OBJETOS COM PESOS DIFERENTES E PEÇA À CRIANÇA PARA PEGAR E DIZER QUAL É MAIS LEVE OU PESADO.

LEVANTE UM OBJETO PESADO E FAÇA UMA “CARA PESADA” E DIGA “UFA, QUE CAIXA PESADA!”.

LEVANTE UM OBJETO LEVE E SORRIA DIZENDO “ESTA CAIXA ESTÁ LEVE, AINDA BEM!”.



PROPOSTA 2 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. SINTA O PESO DOS OBJETOS USANDO AS PERNAS E OS PÉS;
2. DEIXE QUE A CRIANÇA SINTA O PESO DE TODOS OS OBJETOS SELECIONADOS, EM SEGUIDA COMBINE QUE TODA VEZ QUE MOSTRAR UM OBJETO PESADO A CRIANÇA BATERÁ OS PÉS E QUANDO FOR LEVE ELA BATERÁ PALMAS (O COMANDO PODE SER DA ESCOLHA DA FAMÍLIA. EX: PISCAR OS OLHOS, LEVANTAR OS BRAÇOS, LEVANTAR UMA PERNA, DAR UM PULO, ABAIXAR A CABEÇA, ENTRE OUTROS).
3. SEPRE OS OBJETOS EM 2 GRUPOS (LEVES E PESADOS);
4. SEPRE 2 OBJETOS COM PESOS DIFERENTES, COLOQUE NA MÃO DA CRIANÇA PARA QUE ELA SINTA O PESO (PODE USAR A MÃO DO ADULTO COMO APOIO PARA AUXILIAR A CRIANÇA NA HORA DE SEGURAR OS OBJETOS), EM SEGUIDA A CRIANÇA APONTA PARA O OBJETO LEVE OU PESADO (DE ACORDO COM O PEDIDO DO ADULTO);
5. APÓS A CRIANÇA SENTIR O PESO DOS OBJETOS, COLOQUE OS MESMOS EM MÃOS DIFERENTES DO ADULTO E MOSTRE PARA A CRIANÇA EM LADOS DIFERENTES DO SEU CAMPO VISUAL (DIREITA E ESQUERDA) EM SEGUIDA, PEÇA QUE ELA RESPONDA QUAL É O OBJETO LEVE OU PESADO, ATRAVÉS DO OLHAR;

OBJETIVOS: CONCEITOS MATEMÁTICOS (LEVE E PESADO).

PRÉ-REQUISITO: EXPLORAR A LINGUAGEM VERBAL E CORPORAL, APROPRIAÇÃO DO CONHECIMENTO MATEMÁTICO, CONSTRUÇÃO DE NOÇÕES ESPACIAIS RELATIVAS A UMA SITUAÇÃO ESTÁTICA (COMO A NOÇÃO DE LEVE E PESADO, POTENCIALIZANDO A ORGANIZAÇÃO DO ESQUEMA CORPORAL E A PERCEPÇÃO ESPACIAL, A PARTIR DA EXPLORAÇÃO DO CORPO E DOS OBJETOS NO ESPAÇO.



PROPOSTA 3 - B

ATIVIDADE: BRINCADEIRA DE ESTÁTUA.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: MÚSICA E MOVIMENTO.

DESCRIÇÃO: ESCOLHA O “LÍDER” PARA AVALIAR AS ESTÁTUAS, TODOS DA FAMÍLIA PODERÃO PARTICIPAR. COLOQUE A MÚSICA POR UM TEMPO, TODOS DANÇARÃO, EXPLORANDO MOVIMENTOS. QUANDO O LÍDER PARAR A MÚSICA, TODOS FICARÃO ESTÁTUAS, O LÍDER ESCOLHERÁ A ESTÁTUA MAIS ALEGRE, MAIS ENGRAÇADA OU MAIS CRIATIVA, E QUEM GANHAR SERÁ O PRÓXIMO LÍDER.

VARIAÇÕES:

1. QUEM PERMANECE ESTÁTUA POR MAIS TEMPO.
2. FAÇA ESTÁTUAS APENAS COM AS MÃOS. DURANTE A MÚSICA TODOS MEXERÃO AS MÃOS E QUANDO A MÚSICA PARAR, AS MÃOS FICARÃO IMÓVEIS, IGUAL ESTÁTUA;
3. FAÇA ESTÁTUA COM AS EXPRESSÕES FACIAIS. OS PARTICIPANTES MEXEM OS MÚSCULOS DO ROSTO E A UM COMANDO (PODE SER A PALAVRA ESTÁTUA, UMA PALMA OU UM GESTO) DEVEM FICAR IMÓVEIS. JUNTOS, OS PARTICIPANTE DEFINEM A REGRA: SE NÃO PODE SORRIR, SE NÃO PODE PISCAR...



PROPOSTA 3 - B (CONTINUAÇÃO)

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-REQUISITOS: PERCEPÇÃO AUDITIVA, PERCEPÇÃO VISUAL, CONTROLE MOTOR, VIVÊNCIAS COM O MOVIMENTO CORPORAL

PARA A BRINCADEIRA FICAR BEM ANIMADA, ASSISTA ESSE VÍDEO E VAMOS BRINCAR!

<https://www.youtube.com/watch?v=s5eJ1OnRiuY>



PROPOSTA 4 - B

ATIVIDADE: EXPLORANDO OS TRAÇOS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: PAPELÃO, BRINQUEDOS, TINTA, TERRA MOLHADA, ENTRE OUTROS.

DESCRIÇÃO:

- COLOQUE O PAPELÃO SOBRE A MESA/CHÃO OU OUTRO LUGAR PLANO PARA REALIZAR O DESENHO;
- DESENHE COM TINTA, FITA CREPE, TERRA MOLHADA FAZENDO CAMINHOS PARA A CRIANÇA ANDAR COM UM CARRINHO, UM BICHINHO, UMA BONECA OU QUALQUER OUTRO OBJETO QUE DESEJAR;
- SE PREFERIR O CAMINHO PODERÁ SER FEITO NO CHÃO.

VARIAÇÕES:

1. UTILIZE UM LENÇOL OU TOALHAS E FAÇA ROLINHOS, AJUDE A CRIANÇA ROLAR O CORPO POR NOVOS CAMINHOS, EM BUSCA DO BRINQUEDO DESEJADO;
2. UTILIZE A TERRA MOLHADA NO CAMINHO ATÉ O BRINQUEDO UTILIZANDO ALGUM SOM COMO MARCADOR;
3. SE POSSÍVEL, REALIZE A ATIVIDADE PRIMEIRO PARA QUE A CRIANÇA FAÇA POR IMITAÇÃO.



PROPOSTA 4 - B (CONTINUAÇÃO)

OBJETIVOS: CRIAR COM O CORPO FORMAS DIVERSIFICADAS DE EXPRESSÃO DE SENTIMENTOS, SENSAÇÕES E EMOÇÕES, TANTO NAS SITUAÇÕES DO COTIDIANO QUANTO EM BRINCADEIRAS, DANÇA, TEATRO, MÚSICA; DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES; CRIAR MOVIMENTO, GESTOS, OLHARES E MÍMICAS EM BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES ARTÍSTICAS COMO DANÇA, TEATRO E MÚSICA; COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.

PRÉ-REQUISITOS: ESQUEMA CORPORAL E ORIENTAÇÃO ESPACIAL.



PROPOSTA 5 - B

ATIVIDADE: DANÇA DAS CORES.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: UM QUADRADO DIVIDIDO EM 9 PARTES IGUAIS, TINTA OU LÁPIS DE COR.

DESCRIÇÃO: O ADULTO FALA 1 COR. A CRIANÇA PULA NA COR FALADA E VOLTA AO INÍCIO. SE ACERTAR, IRÁ PARA A SEGUNDA RODADA. CHEGA À FINAL SE PASSAR POR TODAS AS OITO CORES, SEM ERRAR OS COMANDOS.

FAÇA UM QUADRADO NO CHÃO, DIVIDIDO EM 9 PARTES IGUAIS.

PINTE CADA PARTE, DE UMA COR E NO CENTRO ESCREVA A PALAVRA “INÍCIO”.

UM ADULTO DARÁ OS COMANDOS, E CONFORME FOR ACERTANDO AUMENTARÁ A SEQUÊNCIA DE CORES FALADAS.

A CRIANÇA AO CENTRO (INÍCIO) DO QUADRADO, INICIA A BRINCADEIRA.

O ADULTO FALA A PRIMEIRA COR. A CRIANÇA PULA NA COR FALADA E VOLTA AO INÍCIO. FEITO ISSO O ADULTO IRÁ FALAR A PRIMEIRA E A SEGUNDA COR, E A CRIANÇA DEVERÁ PULAR NAS CORES FALADAS E VOLTAR AO INÍCIO.

AO FINAL A CRIANÇA DEVERÁ TER PASSADO PELAS 8 CORES DISPOSTAS NO CHÃO.



PROPOSTA 5 - B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

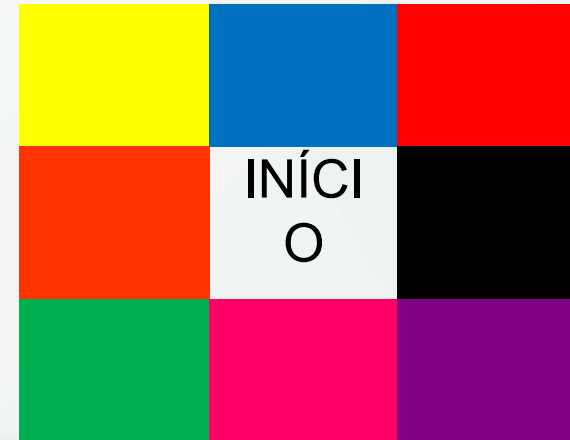
1. CASO NÃO TENHA COMO PINTAR O CHÃO, PODERÁ PINTAR PEDAÇOS DE PAPEL E COLAR NO CHÃO.
2. ACRESCENTE COMANDOS EM DETERMINADAS CORES, COMO POR EXEMPLO: VERMELHO (COLOCAR A MÃO NO CHÃO), ROSA (DAR UMA VOLTINHA), TUDO PREVIAMENTE COMBINADO COM A CRIANÇA.

OBJETIVOS: AUMENTAR E AJUSTAR AS POSSIBILIDADES DE SUAS HABILIDADES MOTORAS, DESENVOLVENDO A DESTREZA, O EQUILÍBRIO E A COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL, POR MEIO DE GESTOS E MOVIMENTOS GLOBAIS COORDENADOS EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS.

PRÉ-REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL, EQUILÍBRIO, LATERALIDADE E SEQUÊNCIA.

SUGESTÃO:

SEQUÊNCIA DAS CORES: INÍCIO, AMARELO, AZUL, VERMELHO, PRETO, ROXO, ROSA, VERDE E LARANJA.



PROPOSTA 6 - B

ATIVIDADE: BRINCANDO COM ADIVINHAS.

OBJETIVO: BRINCAR COM O FOLCLORE, DESENVOLVER O PENSAMENTO, ESTIMULAR A MEMÓRIA.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS, BORRACHA, LÁPIS DE COR E TESOURA.

DESCRIÇÃO: RECORTE AS ADIVINHAS, DOBRE E COLOQUE EM UM POTINHO. A CRIANÇA/ADOLESCENTE SORTEIA UMA ADIVINHA, LÊ E RESPONDE. A RESPOSTA PODE SER POR APONTAMENTO DA FIGURA, PINTURA, DESENHO OU ESCRITA.

O QUE É O QUE É....

1- ASSOBIAM E NÃO TEM BOCA, CORREM E NÃO TEM PÉ?

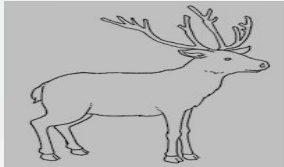
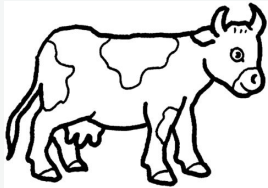
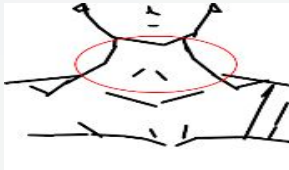
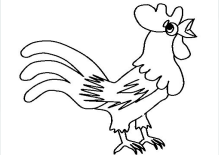
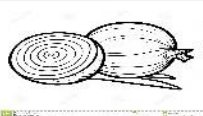
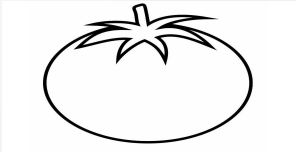
2- VIRA A CABEÇA DO HOMEM?

3- AVE QUE QUEREMOS NO QUINTAL E NUNCA QUEREMOS NA CABEÇA?

4- O QUE É O QUE É QUE TEM CABEÇA, MAS NÃO PENSA. TEM DENTE, MAS NÃO MORDE?



PROPOSTA 6 – B (continuação)



PROPOSTA 6 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. PESQUISE JUNTO A FAMÍLIA OUTRAS ADIVINHAS;
2. CRIE NOVAS ADIVINHAS;
3. USE A RESPOSTA PARA FORMAR UMA PEQUENA HISTÓRIA OU FORMAR FRASES.

PRÉ-REQUISITOS: MEMÓRIA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

RESPOSTA:1-VENTO;2-PESCOÇO;3-GALO;4-ALHO



PROPOSTA 7 - B

ATIVIDADE: NUNCA 2.

OBJETIVOS: EXPLORAR O CONCEITO QUANTITATIVO, COMPREENDER A RELAÇÃO DE CORRESPONDÊNCIA. CONTAR DE MANEIRA EXATA OU APROXIMADA, UTILIZANDO DIFERENTES ESTRATÉGIAS COMO PAREAMENTO E OUTROS AGRUPAMENTOS.

MATERIAL: DADO, FICHAS RECORTADAS, TESOURA, LÁPIS DE COR, LÁPIS, BORRACHA E PAPEL.

DESCRIÇÃO: PINT E RECORTE AS FICHAS ABAIXO NA COR INDICADA. COM DOIS OU MAIS PARTICIPANTES JOGUE O DADO PARA SABER A QUANTIDADE DE FICHAS BRANCAS, QUE VOCÊ PODE RETIRAR. A CADA 2 FICHAS BRANCAS TROQUE POR 1 FICHA AMARELA E A CADA 2 FICHAS AMARELAS TROQUE POR 1 FICHA VERMELHA. SÓ PODERÁ PEGAR FICHAS BRANCAS E FAZER SUAS TROCAS NA SUA VEZ. GANHA O JOGO QUEM FICAR COM MAIS FICHAS VERMELHAS AO FINAL DO JOGO.

VARIAÇÕES:

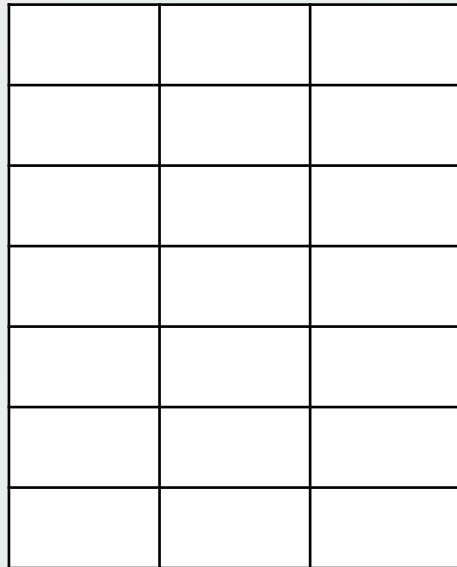
1. PARA OS NÚMEROS SORTEADOS USE FICHAS DE NÚMEROS DE 1-6, DENTRO DE UM SAQUINHO E CADA PARTICIPANTE SORTEIA SEU NÚMERO A CADA RODADA;
2. AS FICHAS COLORIDAS PODEM SER FEITAS COM TEXTURAS, COM PAPEL DE REVISTA, PAPEL MAIS GROSSO OU PAPELÃO;
3. PODE SE CONFECCIONAR O DADO, MODELOS NO LINK AO LADO:
<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/amp/molde-de-dado/>.



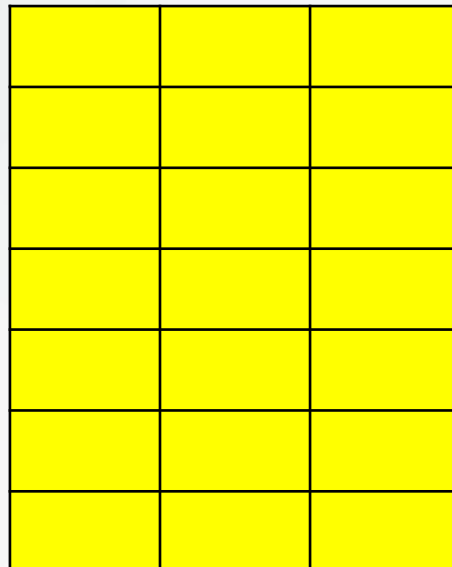
PROPOSTA 7 – B (CONTINUAÇÃO)

PINTE E RECORTE AS FICHAS ABAIXO CONFORME A COR INDICADA:

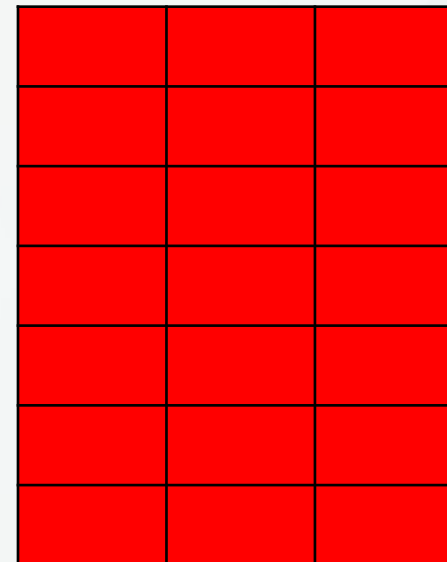
FICHAS BRANCAS



FICHAS AMARELAS



FICHAS VERMELHAS



PRÉ-REQUISITOS: DISCRIMINAÇÃO VISUAL E RELAÇÃO DE CORRESPONDÊNCIA.



PROPOSTA 8 - B

ATIVIDADE: PALAVRA DENTRO DA PALAVRA.

OBJETIVOS: COMPREENDER QUE AS PALAVRAS SÃO COMPOSTAS POR UNIDADES SONORAS MENORES. PERCEBER E IDENTIFICAR QUE PALAVRAS DIFERENTES POSSUEM PARTES SONORAS IGUAIS.

MATERIAL: PALAVRAS IMPRESSAS NA ATIVIDADE, PAPELÃO, COLA E TESOURA.

DESCRIÇÃO: COLE AS PALAVRAS NO PAPELÃO E RECORTE, FORMANDO FICHAS MAIORES E MENORES. SEPRE AS FICHAS MAIORES EM UM MONTE COM A ESCRITA VIRADA PARA BAIXO. AS FICHAS MENORES FICARÃO ESPALHADAS COM A ESCRITA VIRADA PARA CIMA. A CRIANÇA/ADOLESCENTE VIRA 1 FICHA DO MONTE E ENCONTRA ENTRE AS FICHAS MENORES QUE ESTÃO ESPALHADAS, A PALAVRA QUE ESTÁ “DENTRO” DA PALAVRA, FORMANDO PARES.

EXEMPLOS: **PATO** – **SAPATO** / **FADA** – **ALMOFADA** / **LEÃO** – **CAMALEÃO**.

ALMOFADA	BARALHO	CAMALEÃO	ESCORPIÃO	FIVELA
REPOLHO	SACOLA	SAPATO	SOLDADO	SIRIEMA
GIRASSOL	JIBOIA	GALINHA	TUCANO	LIMÃO



PROPOSTA 8 - B (CONTINUAÇÃO)

FADA	ALHO	LEÃO	PIÃO	VELA
OLHO	COLA	PATO	DADO	EMA
SOL	BOIA	LINHA	CANO	MÃO

VARIAÇÕES:

1. MARQUE TEMPO, PARA ENCONTRAR A PALAVRA DENTRO DA PALAVRA;
2. ESCREVA OUTRAS PALAVRAS, QUE NÃO ESTÃO NO JOGO E SEU PAR (EXEMPLO: **BOLA** - CARAM**BOLA**);
3. ESCREVA FRASES, COM A PALAVRA INTEIRA E A PALAVRA “DENTRO” DA PALAVRA;
4. DESENHE AS FIGURAS, AS CARTAS FICARÃO MAIS BONITAS E O JOGO MAIS DIVERTIDO;
5. UTILIZE UM ALFABETO MÓVEL PARA ESCREVER AS PALAVRAS.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, COORDENAÇÃO VISO-MOTORA E CORRESPONDÊNCIA.



PROPOSTA 9 - B

ATIVIDADE: O QUE NÃO FAZ PARTE DA CENA?

OBJETIVO: FORMULAR HIPÓTESES SOBRE A CATEGORIA OBSERVADA; COMPREENDER O CONTEXTO OBSERVADO, UTILIZANDO PENSAMENTO E O RACIOCÍNIO LÓGICO PARA CHEGAR À SOLUÇÃO; CONCENTRAR NA REALIZAÇÃO DE TAREFAS E ESTIMULAR A APRENDIZAGEM AUTÔNOMA.

MATERIAL: LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: A PARTIR DA OBSERVAÇÃO DA IMAGEM, TENDE LOCALIZAR 5 OBJETOS QUE GERALMENTE NÃO FICAM NO BANHEIRO.

VARIAÇÃO:

- 1- O DESAFIO PODE SER REALIZADO EM FAMÍLIA PARA QUE JUNTOS ENCONTREM AS RESPOSTAS;
- 2- PROCURE EM JORNAIS, REVISTAS OU DESENHE MAIS 3 OBJETOS QUE NÃO FAZEM PARTE DA CENA;
- 3- CRIE A SUA CENA COM OS OUTROS CÔMODOS DA CASA, UTILIZANDO A MESMA REGRA.

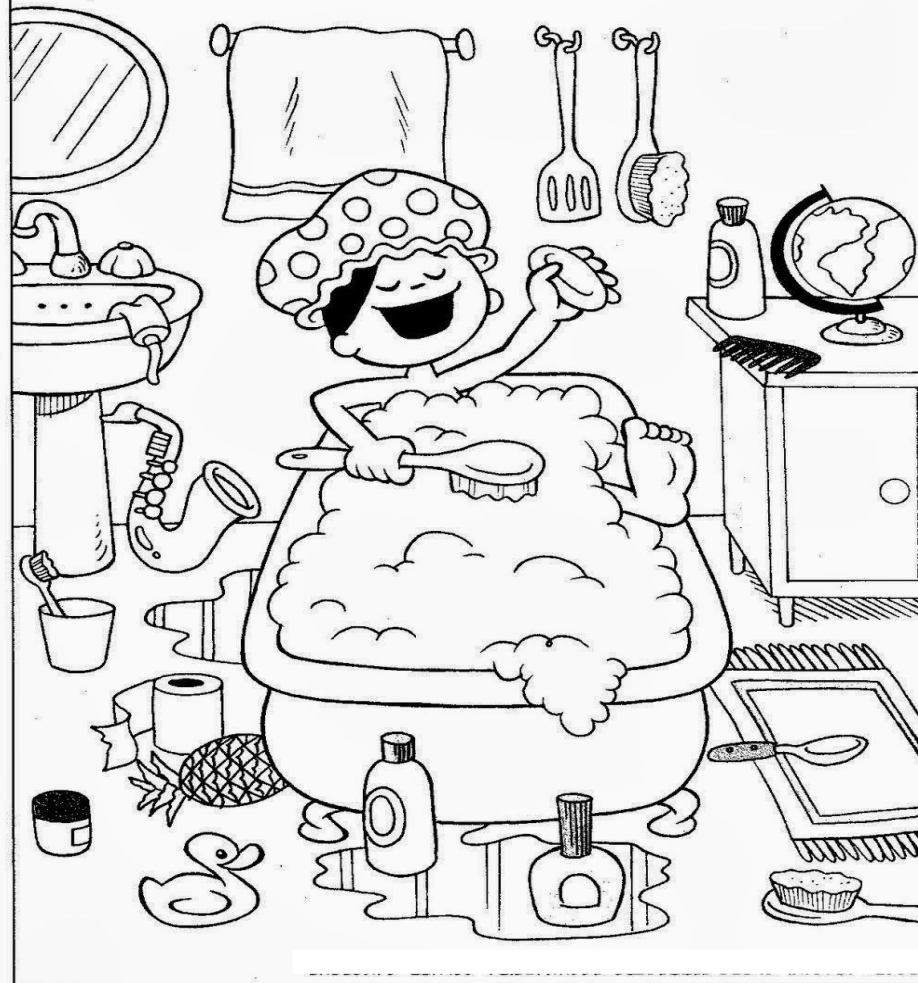
PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, PERCEPÇÃO VISUAL E FLEXIBILIDADE COGNITIVA.



PROPOSTA 9 - B (CONTINUAÇÃO)

BANHO DE ESPUMA

ENQUANTO A JULIETA TOMA BANHO, TENTE ENCONTRAR
5 OBJETOS QUE GERALMENTE NÃO FICAM NO BANHEIRO!



RESPOSTA: ABACAXI, GLOBO TERRESTRE, ESCUMADEIRA, COLHER, SAXOFONE



PROPOSTA 10 - B

ATIVIDADE: JOGO DA MEMÓRIA - FOLCLORE

OBJETIVOS: AMPLIAR O VOCABULÁRIO, ESTIMULAR A MEMÓRIA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

MATERIAL: FICHAS COM AS FIGURAS DE BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E PERSONAGENS DO FOLCLORE, LÁPIS, BORRACHA, LÁPIS DE COR, PAPELÃO, 10 QUADRADINHOS DE PAPEL PARA ESCREVER OS NOMES DAS FIGURAS, TESOURA E COLA.

DESCRIÇÃO: RECORTE E COLE NO PAPELÃO AS FICHAS COM AS FIGURAS. ESCREVA OS NOMES DOS PERSONAGENS E DAS BRINCADEIRAS NOS QUADRADINHOS DE PAPEL: MULA SEM CABEÇA, IARA, LOBISOMEM, SACI, BUMBA MEU BOI, PETECA, PIPA, CORDA, PIÃO, AMARELINHA. FEITO ISSO, VIRE AS IMAGENS E PALAVRAS PARA BAIXO E EMBARALHE. NA SUA VEZ DE JOGAR, VIRE 2 FICHAS E TENDE ENCONTRAR A FIGURA E PALAVRA CORRESPONDENTE, FORMANDO PARES.

VARIAÇÕES:

1. ESCOLHA ALGUMAS PALAVRAS E FORME FRASES COM ELAS;
2. ESCOLHA UMA FRASE E PRODUZA UM PEQUENO TEXTO;
3. PESQUISE OUTRAS IMAGENS DO FOLCLORE E CRIE SEU PRÓPRIO JOGO DA MEMÓRIA.

PRÉ-REQUISITOS: MEMÓRIA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 10 - B (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 11 - B

ATIVIDADE: TRILHA DAS COMPRAS.

OBJETIVOS: ESTIMULAR O RACIOCÍNIO, A MEMÓRIA, PERCEPÇÃO, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, RECONHECER NÚMEROS E EXPLORAR CONCEITOS MATEMÁTICOS E COMPREENDER O SISTEMA MONETÁRIO.

MATERIAL: PAPEL, TAMPINHAS OU BOLINHAS DE PAPEL, DADO, LÁPIS PRETO, LÁPIS DE COR, BORRACHA, PAPELÃO E COLA.

DESCRIÇÃO: DESENHE EM UM PAPEL, UMA TRILHA COM 30 CASAS (ESPAÇOS). ESCREVA OS NOMES DOS PRODUTOS DA LOJA COM SEU DEVIDO PREÇO, ALTERNANDO COM AS OUTRAS CASAS QUE DEVEM ESTAR COM AS SEGUINTE REGRAS: AVANCE 2 CASAS, ESPERE UMA RODADA, VOLTE 2 CASAS, VOLTE AO INÍCIO DO JOGO, COMPRE 2 PRODUTOS PELO O PREÇO DE 1. EM UMA FOLHA REGISTRE O VALOR DE R\$ 300,00 PARA INICIAR SUAS COMPRAS. JOGUE O DADO E ANDE AS CASAS DE ACORDO COM A QUANTIDADE. SIGA A REGRA DA CASA QUE VOCÊ PAROU, SE FOR A COMPRA DE UM PRODUTO, SUBTRAIA DO VALOR QUE VOCÊ TEM. O MOMENTO EM QUE O JOGADOR JÁ ESTIVER GASTO TODO O SEU DINHEIRO, DEVERÁ SAIR DO JOGO. O VENCEDOR SERÁ AQUELE QUE CONSEGUIR ECONOMIZAR MAIS.



PROPOSTA 11 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. SE NÃO TIVER O DADO, CONFECCIONE PEDACINHOS DE PAPEL COM NÚMEROS DE 1 AO 6, DOBRE E COLOQUE EM UM POTINHO PARA SORTEAR;
2. UTILIZE CLASSES DE PRODUTOS, COMO EXEMPLO: PRODUTOS DE HIGIENE, ROUPAS, ETC;
3. UTILIZE PANFLETO DE SUPERMERCADO COM PRODUTOS E PREÇOS.
4. UTILIZE O CELULAR OU CALCULADORA PARA REGISTRO DA ATIVIDADE DE GASTOS;
5. MONTE UM GRÁFICO DOS PARTICIPANTES COLOCANDO QUEM MAIS ECONOMIZOU E QUEM MAIS GASTOU.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, PERCEPÇÃO, CÁLCULO E MEMÓRIA.



PROPOSTA 12 - B

ATIVIDADE: JOGO DAS SÍLABAS.

OBJETIVOS: FORMAR PALAVRAS.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS DE ESCREVER, BORRACHA, TESOURA, COLA E LÁPIS DE COR.

DESCRIÇÃO: RECORTE AS FLORES E DOBRE AS PÉTALAS PARA DENTRO. COLE O CENTRO DA FLOR NO PAPEL. ABRINDO CADA PÉTALA, UNA A SÍLABA DA PÉTALA COM A SÍLABA DE CENTRO DA FLOR E FORME PALAVRAS. ANOTE AS PALAVRAS FORMADAS. NÃO IMPORTA A DIREÇÃO A SEGUIR, O OBJETIVO É SEMPRE FORMAR PALAVRAS NOVAS.

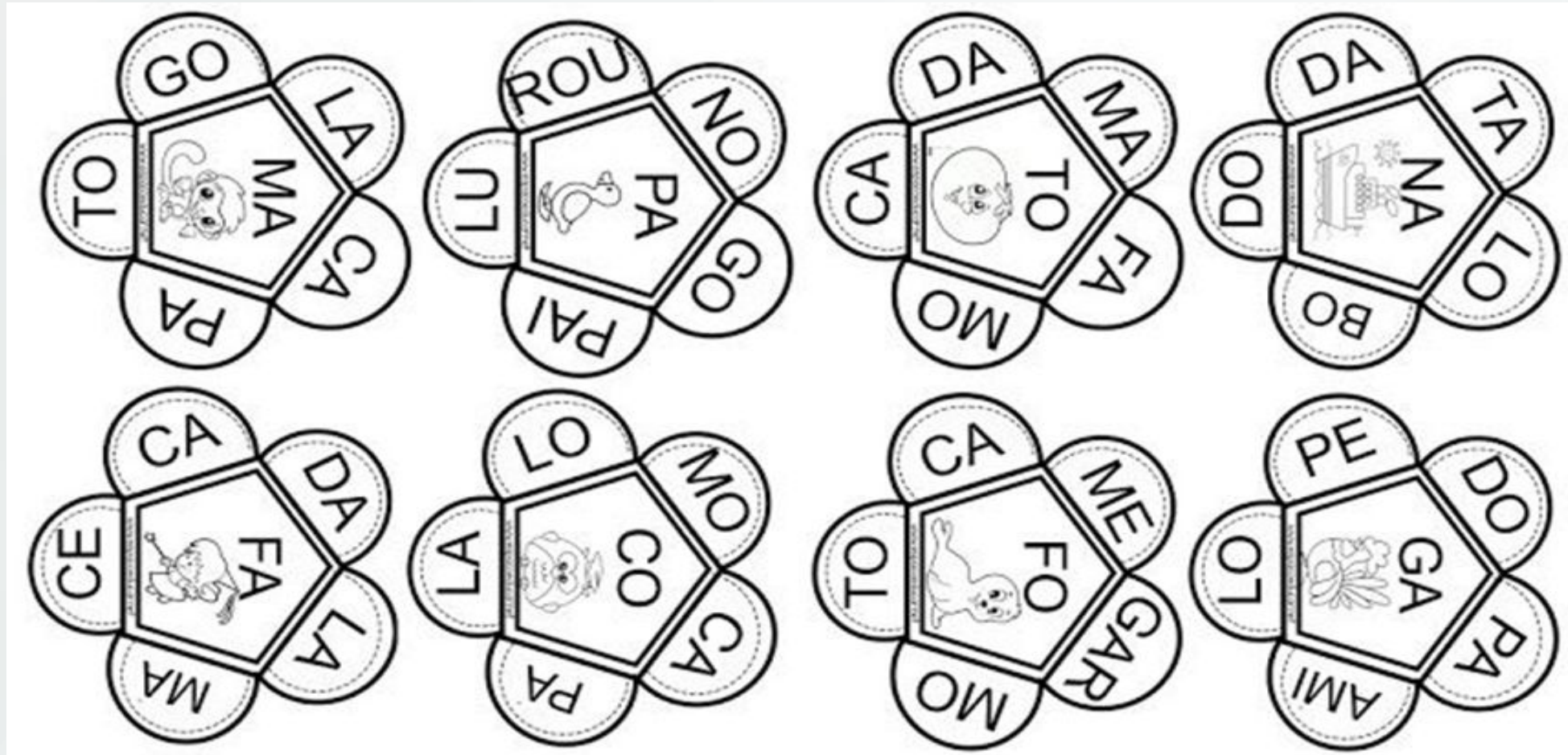
VARIAÇÕES:

- 1.FORME FRASES COM AS PALAVRAS;
- 2.CRIE PEQUENOS TEXTOS COM AS PALAVRAS FORMADAS;
- 3.FAÇA UMA COMPETIÇÃO, VENCE QUEM FORMAR O MAIOR NÚMERO DE PALAVRAS POSSÍVEIS, EM TODAS AS DIREÇÕES E TAMBÉM UNINDO APENAS AS SÍLABAS DAS PÉTALAS, ENTRE SI;
- 4.CLASSIFIQUE AS PALAVRAS EM MASCULINO/FEMININO;
- 5.PASSE AS PALAVRAS PARA O PLURAL.

PRÉ-REQUISITOS: LEITURA, ESCRITA, PERCEPÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO VISOMOTORA.



PROPOSTA 12 – B (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 13 - B

ATIVIDADES: TABUADA FÁCIL.

OBJETIVOS: TRABALHAR DE MANEIRA PRÁTICA E FÁCIL A TABUADA, PROPORCIONAR O ENTENDIMENTO O PROCESSO DA MULTIPLICAÇÃO.

MATERIAL: LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: PREENCHA A TABELA DA TABUADA, SEGUINDO O MODELO: SOME OS RESULTADOS DA TABELA ANTERIOR COM OS NÚMEROS DE 1 A 10.

VARIAÇÕES:

1. ASSISTA AO VÍDEO EXPLICATIVO NO YOU TUBE: <<https://www.youtube.com/watch?v=KgiyzmVO9Ys>>
2. ESCREVA A TABUADA EM PEDACINHOS DE PAPEL, SEM OS RESULTADOS. COLOQUE AS FICHAS DENTRO DE UM POTINHO. FAÇA O SORTEIO E CALCULE A OPERAÇÃO SEM O APOIO DA TABELA. ANOTE EM UMA FOLHA PARA A CONFERÊNCIA DOS RESULTADOS.

PRÉ-REQUISITOS: RACIOCÍCIO, ADIÇÃO E MULTIPLICAÇÃO.



PROPOSTA 13 - B (continuação)

<u>TABUADA FÁCIL</u>								
<u>X 2</u>	<u>X 3</u>	<u>X 4</u>	<u>X 5</u>	<u>X 6</u>	<u>X 7</u>	<u>X 8</u>	<u>X 9</u>	<u>X 10</u>
2X1=2	2+1=3	3+1=4	4+1=5	5+1=6	6+1=7	7+1=8	8+1=9	9+1=10
2X2=4	4+2=6	6+2=8						
2X3=6	6+3=9							
2X4=8	8+4=							
2X5=10	10+5=							
2X6=12	12+6=							
2X7=14	14+7=							
2X8=16	16+8=							
2X9=18	18+9=							
2X10=20	20+10=							



PROPOSTA 14 - B (continuação)

ATIVIDADE: O CANGURU

OBJETIVOS: DESENVOLVER PERCEPÇÃO SONORA E AUDITIVA, ACOMPANHAR A MÚSICA CANTANDO E DANÇANDO, RECONHECER AS PARTES DO CORPO; DESENVOLVER A LATERALIDADE; RECONHECENDO O LADO ESQUERDO E DIREITO EM SEU PRÓPRIO CORPO.

MATERIAL: APARELHO CELULAR, APARELHO DE SOM.

DESCRIÇÃO: EXPLIQUE QUE NOSSO CORPO TEM DOIS LADOS O DIREITO E O ESQUERDO. PEGUE UM BARBANTE OU FITA E AMARRE NA MÃO E NA PERNA DIREITA DOS PARTICIPANTES. CANTE E DANÇE A MÚSICA: “O CANGURU”, DE ALINE BARROS, MEXA O CORPO DE ACORDO COM A MÚSICA.

VARIAÇÕES:

1. COLOQUE UMA MÚSICA QUE TODOS GOSTEM E DANCE:” BATENDO O PÉ DIREITO, AGORA BALANÇANDO A MÃO ESQUERDA” E ASSIM POR DIANTE;
2. DESENHE OU ESCREVA A LETRA D (NA MÃO DIREITA) E A LETRA E (NA MÃO ESQUERDA), NO LUGAR DO AMARRAR BARBANTE;
3. DAR PASSOS PARA A DIREITA. DAR MEIA VOLTA E CONTINUAR CAMINHANDO SÓ PELO LADO DIREITO. FAZER O MESMO COM O LADO ESQUERDO;
4. FAZER MOVIMENTOS SEGUINDO ORDENS DE COMANDO: “VIRAR À DIREITA! VIRAR À ESQUERDA! LEVANTAR O BRAÇO DIREITO! LEVANTAR O BRAÇO ESQUERDO! APONTAR PARA A DIREITA! APONTAR PARA A ESQUERDA!”

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, LATERALIDADE.



PROPOSTA 14 - B (continuação)

MÚSICA O CANGURU :

LEVANTA A GUARDA PREPARA COMO QUEM FOSSE LUTAR
VAI DANDO UM PASSO PARA A FRENTE PARA CONQUISTAR O
LUGAR

OLHA PARA O LADO PARA O OUTRO
E VAI GIRANDO, GIRANDO Ô Ô Ô

OLHA PARA O LADO PARA O OUTRO
E VAI GIRANDO, GIRANDO Ô Ô Ô

DANÇA COMIGO É Ô

PARA A DIREITA PULANDO, PULANDO, PULANDO, EU VOU

PARA A ESQUERDA PULANDO, PULANDO, PULANDO, EU VOU

E PARA TRÁS EI VOU

E PARA FRENTE EU VOU

EU VOU PULANDO,PULANDO PULANDO

COMO UM CANGURU

UH UH UH

O MEU AMIGO CANGURU

UH UH UH

PULANDO COMO O CANGURU

TODO MUNDO PULANDO TODO MUNDO PULANDO EU VOU...



PROPOSTA 15 - B

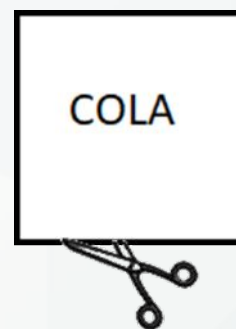
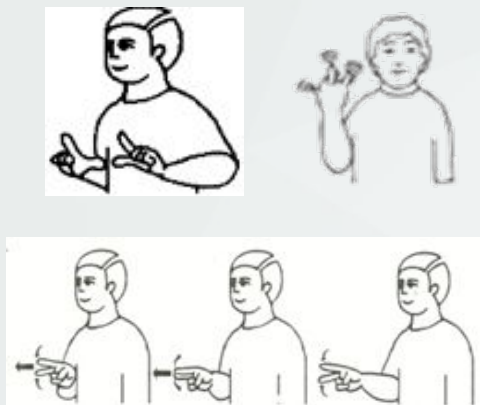
ATIVIDADE: **ACERTE A PALAVRA?**

OBJETIVO: FIXAR E AMPLIAR VOCABULÁRIO

DESCRIÇÃO: TIRE UMA FICHA COM IMAGEM E PROCURE FICHA COM O NOME.

RECURSO: FICHAS COM FIGURAS, FICHAS COM NOMES DAS FIGURAS, COLHER, MOLDE DA MÃO, DUREX.

1- RECORTE AS FICHAS E A MÃOZINHA

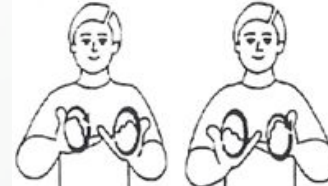
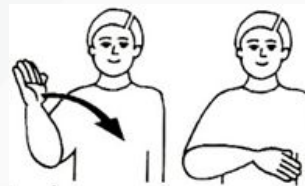


PROPOSTA 15 - B (continuação)

2- COLE A MÃOZINHA NA COLHER (USE DUREX)

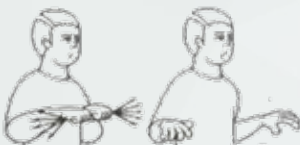


VAMOS BRINCAR!!



PROPOSTA 15 - B (continuação)

ESPALHE AS FICHAS COM
PALAVRAS



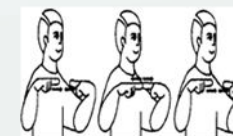
PEGUE UMA FICHA COM FIGURA



PROCURE E CUBRA COM A
COLHER.



ACERTOU A FICHA É SUA.



PROPOSTA 15 - B (continuação)

VARIAÇÕES:

1-SOLTE A IMAGINAÇÃO!!! USE PALAVRAS E FIGURAS DO CONHECIMENTO DOS PARTICIPANTES

2- FAÇA OUTRAS FICHAS COM OBJETOS/ANIMAIS. EXPLORE O VOCABULÁRIO DO ENSINO REGULAR.

ANEXO:



GATO



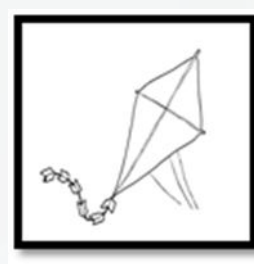
GALO



BONÉ



BOLA



PIPA



FOGO



SOFÁ



COLA



SACI



SAPATO



PROPOSTA 15 - B (continuação)



PROPOSTA 16 - B

ATIVIDADE: MOVIMENTO; DESCOBRIR FIGURA DE ACORDO COM CÓDIGO; DESAFIO.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A EXPRESSÃO CORPORAL, ORIENTAÇÃO ESPACIAL, COORDENAÇÃO, IMAGINAÇÃO E IDENTIFICAR SEQUÊNCIAS;

MATERIAL: DADO, LÁPIS PRETO, LÁPIS DE COR, BORRACHA, PAPEL.

DESCRIÇÃO: 1- JOGUE O DADO, VEJA O NÚMERO E PROCURE NA TABELA (ABAIXO) QUAL MOVIMENTO DEVERÁ FAZER QUE CORRESPONDA AO NÚMERO SORTEADO;
2- PINTe CONFORME AS INDICAÇÕES DE CORES E NÚMEROS, ATÉ DESCOBRIR A FIGURA ESCONDIDA;
3- DESAFIO, DESCUBRA A QUANTIDADE E FIGURINHAS DOS AMIGOS.

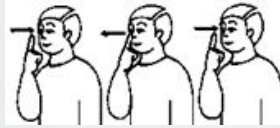
PRÉ-REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA, CONCENTRAÇÃO E RACIOCÍNIO.



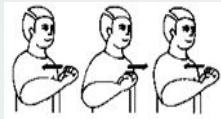
PROPOSTA 16 - B (continuação)



JOGAR O DADO



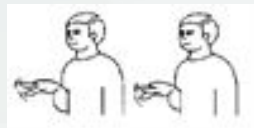
OLHAR



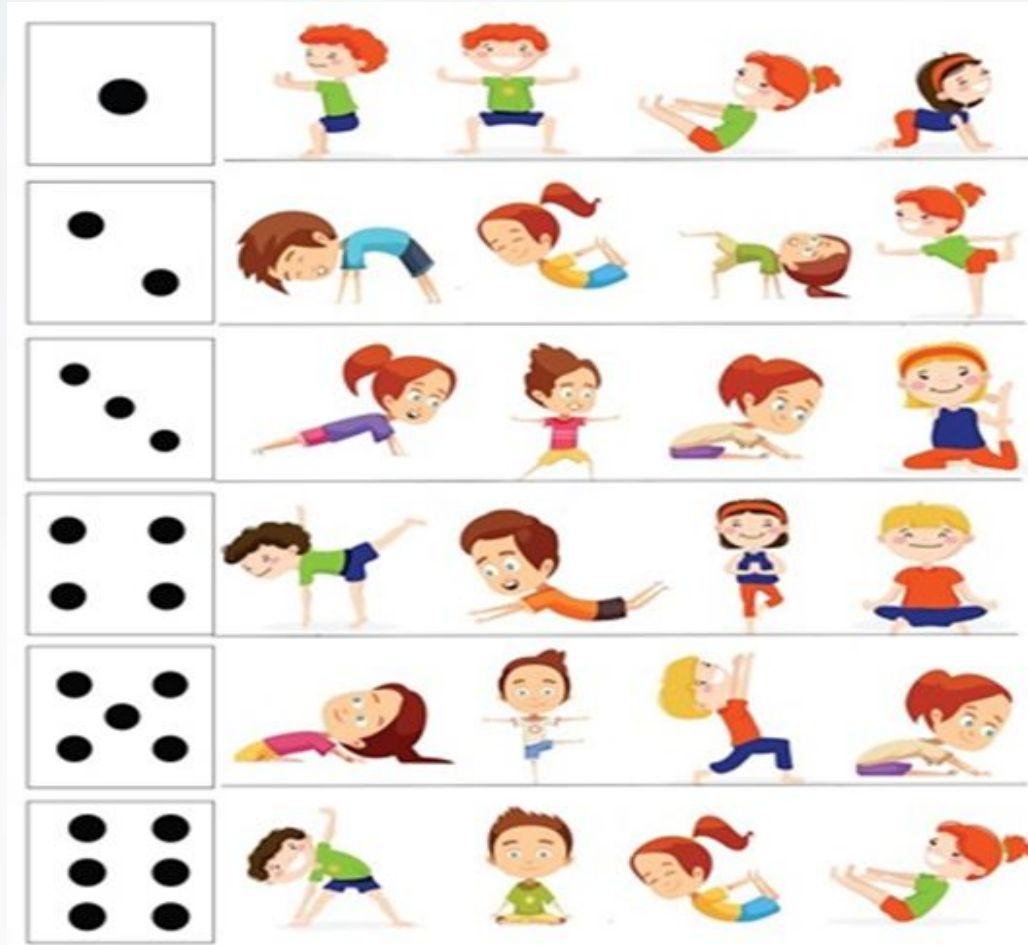
NÚMERO



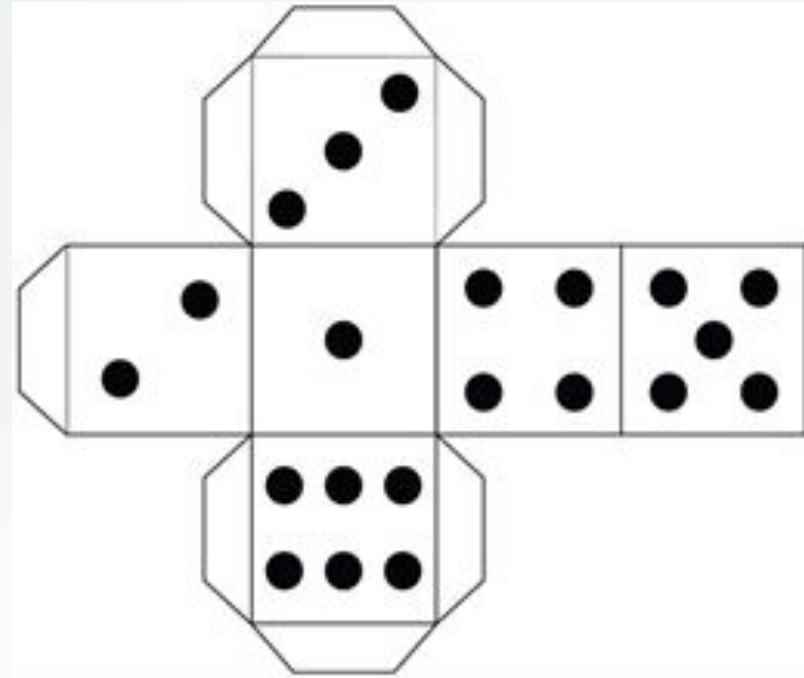
FAZER



IGUAL



PROPOSTA 16 - B (continuação)



PROPOSTA 16 - B (continuação)



PINTAR



"A"



DEPOIS



"B"



VER



DESENHO

	b) 34-35-36-37-38-39-44-49-54-59-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-74-75-76-77-80
	a) 6-16-17-26-27-28-46-62-64-66-73-75-83-86
	b)45-46-47-48-55-56-57-58
	a) 36-56-63-65-74-76
	a) 15-25-35-45-93-96 b)72-73-78-79-82-83-88-89
	a) 8-9-10-19-20-91-92-94-95-97-98-99 b) 1-11-12-21-22-23-31-32-41-51-81
	a) 30-40-50-60-70-80-89-90-98-99-100 b) 91-92-93-94-95-96-97-98-99-100



PROPOSTA 16 - B (continuação)

A-

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

B-

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

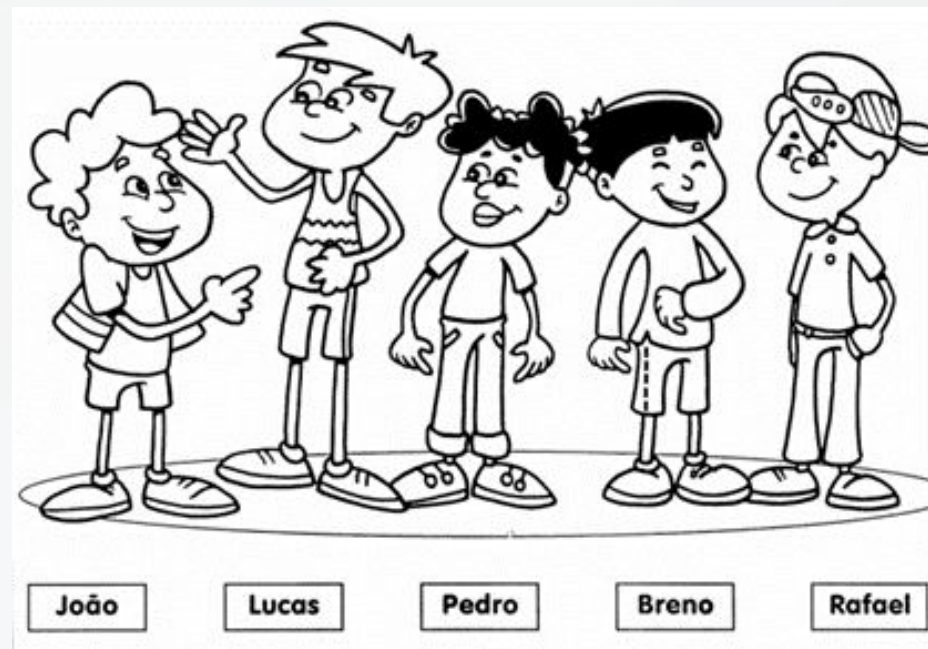


PROPOSTA 16 - B (continuação)



DESAFIO:

- A) JOÃO TEM 35 FIGURINHAS A MAIS QUE BRENO;
- B) LUCAS TEM O DOBRO DE FIGURINHAS DE PEDRO;
- C) RAFAEL TEM 43 FIGURINHAS;
- D) PEDRO TEM O TRIPLO DE FIGURINHAS DE JOÃO;
- E) BRENO TEM 4 VEZES MAIS FIGURINHAS QUE RAFAEL;



SOLUÇÃO- RAFAEL-43 /BRENO-172 /JOÃO-207/ PEDRO-621 /LUCAS-1242



PROPOSTA 17 - B

ATIVIDADE: OUVIR. LER E ESCREVER OS NUMERAIS. JOGAR BINGO.

OBJETIVOS: LEITURA E ESCRITA DOS NUMERAIS. DISCRIMINAÇÃO DOS SENTIDOS: TATO, VISÃO E AUDIÇÃO.

DESCRIÇÃO: OUVIR. LER E ESCREVER. USANDO LÁPIS OU REGLETE.

1. BINGO DOS NÚMEROS! ESCOLHA 10 (OU MAIS) NÚMEROS. OS NÚMEROS ESCOLHIDOS DEVEM SER ENTRE 0 E 30. ANOTE EM UMA FOLHA. EM OUTRA FOLHA ANOTAR OS NÚMEROS DE 0 E 30; RECORTE E COLOQUE EM UM POTE PARA SEREM “CANTADOS”. QUANDO O CANTADOR FALAR O NÚMERO QUE ESTÁ EM SUA FOLHA, ESTE DEVERÁ SER MARCADO COM TAMPINHA, PEDRINHA, UM X, ETC. GANHA QUEM PRIMEIRO MARCAR TODOS OS NÚMEROS. O GANHADOR DEVE GRITAR “BINGO”. PODE COMBINAR UM PRÊMIO (QUE PODE SER ALGO QUE TENHA EM CASA) PARA QUEM GANHAR! USE SUA CRIATIVIDADE E DIVIRTA-SE!

2: BINGO DOS NÚMEROS! ESCOLHA 15 (OU MAIS) NÚMEROS. OS NÚMEROS ESCOLHIDOS DEVEM SER ENTRE 0 E 50. ANOTE EM UMA FOLHA. EM OUTRA FOLHA ANOTAR OS NÚMEROS DE 0 E 50; RECORTE E COLOQUE NUM POTE PARA SEREM “CANTADOS”. QUANDO O CANTADOR FALAR O NÚMERO QUE ESTÁ EM SUA FOLHA, ESTE DEVERÁ SER MARCADO OU PODE SER LEVEMENTE APAGADO, NO CASO DA ESCRITA BRAILLE. GANHA QUEM PRIMEIRO MARCAR TODOS OS NÚMEROS. O GANHADOR DEVE GRITAR “BINGO”. PODE COMBINAR UM PRÊMIO (QUE PODE SER ALGO QUE TENHA EM CASA) PARA QUEM GANHAR! USE SUA CRIATIVIDADE E DIVIRTA-SE!



PROPOSTA 17 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES: AMPLIAÇÃO PARA OS ESTUDANTES COM BAIXA-VISÃO ATÉ QUE FIQUE CONFORTÁVEL A LEITURA. ACIONAR ACESSIBILIDADE PARA OUVIR TODAS AS ATIVIDADES (PERDA TOTAL DE VISÃO).

PRÉ-REQUISITOS: SEQUÊNCIA NUMÉRICA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



REFERÊNCIAS:

ARTESANATO PASSO A PASSO. 01 NOV. 2018. Disponível em:

<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/amp/molde-de-dado/> Acesso em: 23 jul.2020

COMPANHEIROS DA EDUCAÇÃO. Disponível em:

<http://companheirosdaeducacao.blogspot.com/2013/11/menino-maluquinho-diversas-atividades.html> Acesso em: 23 jul. 2020.

MATEMÁTICA GENIAL. Como decorar a tabuada em 2 minutos. (1m59s) 2016.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KgiyzmVO9Ys> Acesso em: 23 jul.2020

FITDANCE KIDS E TEEN. Dança do canguru- Aline Barros- Coreografia/Fitdance kids (3m11s)

2016. Disponível em:<< <https://www.youtube.com/watch?v=jVk0ZgLn378>>> Acesso em: 29 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.*

