ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA SEMANA DE 17/08/2020 A 21/08/2020

PROPOSTA 1 - A

ATIVIDADE: COM RODAS – SEM RODAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: DUAS CESTAS OU CAIXAS DE PAPELÃO, VEÍCULOS COM RODAS (CARRINHO, CAMINHÃO, LOCOMOTIVA, AVIÃO, MOTO, BICICLETA, ETC.) E OBJETOS SEM RODAS (BONECOS, CUBOS, BOLA, FANTOCHE E POTES).

DESCRIÇÃO: - COLOQUE OS OBJETOS ALEATORIAMENTE SOBRE O TAPETE E PROMOVA SUA LIVRE EXPLORAÇÃO;
- EXPLIQUE QUE DEPOIS QUE TENHAM BRINCADO BASTANTE COM OS BRINQUEDOS, TERÃO DE RESPONDER ÀS PERGUNTAS: QUAL BRINQUEDO TEM RODAS? PEGUE UM BRINQUEDO DE CADA VEZ E PERGUNTE: ESTE TEM RODAS? À MEDIDA QUE A CRIANÇA VÁ ENTREGANDO OS OBJETOS, COLOQUE-OS EM UMA OU OUTRA CESTA.
- PERGUNTE NOVAMENTE, QUANDO A TAREFA DE CLASSIFICAÇÃO TIVER ACABADO: QUAIS SÃO OS BRINQUEDOS COM RODAS? QUAIS SÃO OS BRINQUEDOS SEM RODAS?
- TENTE EM TODOS OS MOMENTOS QUE AS CRIANÇAS DIGAM O NOME DOS BRINQUEDOS.

VARIAÇÕES:
- IDENTIFIQUE OS OBJETOS ATRAVÉS DO TATO;
- PEÇA PARA A CRIANÇA IDENTIFICAR/APONTAR POR VARREDURA VISUAL O OBJETO/VEÍCULO NOMEADO.
- PROCURE EM JORNAIS E REVISTAS OBJETOS IGUAIS (CARRO, AVIÃO, ETC.).

OBJETIVOS: EXPLORAR O AMBIENTE PELA AÇÃO E OBSERVAÇÃO, EXPERIMENTANDO E FAZENDO DESCOBERTAS; MANIPULAR MATERIAIS DIVERSOS E VARIADOS PARA COMPARAR AS DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS ENTRE ELES.

PRÉ REQUISITOS: CLASSIFICAÇÃO.

PROPOSTA 2 - A

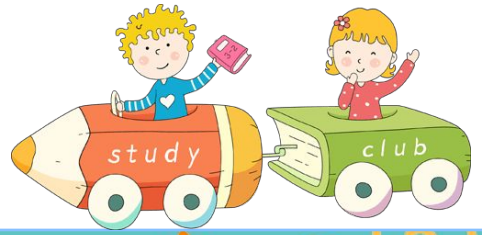
ATIVIDADE: TUDO TEM NOME.

DESCRIÇÃO:
1º PARTE: FOTOS DE 2 MEMBROS DA FAMÍLIA, PODE SER NO CELULAR.
MOSTRE A FOTO PARA A CRIANÇA, A CRINAÇA FALA O NOME DA PESSOA (PROCURE VARIAS FOTOS/ IMAGENS COM DIFERENTES PESSOAS).
CONTE A CRIANÇA QUAL É O GRAU DE PARENTESCO DAS PESSOAS (PAI, MÃE, IRMÃO, TIA, PRIMO) E DEPOIS MOSTRE A FOTO E PERGUNTE: ”ESSE É SEU PAI OU IRMÃO”?
2ª PARTE: MOSTRE OS OBJETOS DA COZINHA E PERGUNTE O NOME.
MOSTRE OS MESMOS OBJETOS E PERGUNTE PARA QUE SERVEM, COMO E ONDE SÃO USADOS...
MOSTRE FOTOS DE ANIMAIS E PERGUNTE QUE ANIMAL É?

VARIAÇÕES:
1. UTILIZE FOLHETOS DE SUPERMERCADO E LOJAS;
2. UTILIZE OBJETOS QUE TIVER EM CASA;
3. REPRODUZA O SOM DOS ANIMAIS E PERGUNTE: “ _ QUAL ANIMAL FAZ ESSE SOM? A CRIANÇA APONTA A FOTO OU FALA O NOME.

OBJETIVOS: NOMEAR PESSOAS, OBJETOS E ANIMAIS CORRETAMENTE; NOMEAR A FUNÇÃO DOS OBJETOS; INTERESSAR-SE POR INTERAGIR COM AS PESSOAS FAZENDO USO DA LINGUAGEM VERBAL.

PRÉ REQUISITOS: LINGUAGEM, MEMÓRIA E ATENÇÃO.



PROPOSTA 3 - A

ATIVIDADE: O QUE SERÁ QUE TEM DENTRO DA CAIXA?

MATERIAIS NECESSÁRIOS: CAIXA, OBJETOS DIVERSOS E UM LENÇO OU TECIDO.

DESCRIÇÃO: PREPARAR UMA CAIXA E OBJETOS PARA MANIPULAÇÃO (COLHER, CONCHA, ESCUMADEIRA, ETC) E UM LENÇO OU TECIDO PARA VENDAR OS OLHOS.
EXECUÇÃO: COLOCAR OS OBJETOS DENTRO DA CAIXA, VENDAR OS OLHOS DA CRIANÇA E DEIXÁ-LA TOCAR TUDO O QUE ESTÁ LA DENTRO, DEPOIS PERGUNTE A ELA QUAL O NOME DOS OBJETOS QUE ELA CONSEGUIU DESCOBRIR.

VARIAÇÕES:

1. RETIRE DIFERENTES IMAGENS, QUE PODERÃO SER DE REVISTAS OU PANFLETOS E FAÇA MÍMICAS PARA QUE A OUTRA PESSOA DESCUBRA QUAL É A IMAGEM;
2. ESCOLHA UM OBJETO E FALE “DICAS”, ATÉ QUE DESCUBRA QUE OBJETO OU BRINQUEDO ESTÁ NA CAIXA;
3. COLOQUE OBJETOS COM DIFERENTES TEXTURAS (LIXA, ALGODÃO, BUCHA, PEDRA...), E DESCUBRA QUAL TEXTURA ESTÁ PEGANDO OU PEÇA PARA PEGAR UMA TEXTURA EXPECÍFICA (POR EXEMPLO: PEGUE O OBJETO ÁSPERO, OU LISO, OU DURO...);
4. VENDE OS OLHOS DA CRIANÇA E PEÇA PARA ADIVINHAR O OBJETO ATRAVÉS DO TATO;

OBJETIVOS: ESTIMULAR ORALIDADE, ATENÇÃO E RIMA

PRÉ REQUISITOS: DESENVOLVER A CRIATIVIDADE, ORALIDADE E IMAGINAÇÃO.

PARA ESSA BRINCADEIRA É IMPORTANTE ESCOLHER BRINQUEDOS OU OBJETOS QUE NÃO OFEREÇAM PERIGO.

PROPOSTA 4 - A

ATIVIDADE: COLORINDO A CENTOPEIA DAS VOGAIS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: FOLHA COM A CENTOPEIA E AS VOGAIS, TINTA GUACHE (LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA) E COTONETE.

DESCRIÇÃO: COLORIR COM TINTA GUACHE E COTONETE OU COM OS DEDOS AS VOGAIS DE ACORDO COM AS CORES INDICADAS, OU SEJA, CADA VOGAL DEVE SER PINTADA DE UMA COR ESPECÍFICA. CASO NÃO TENHA TINTA GUACHE EM CASA UTILIZE LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA. DEPOIS RECORTE E COLE AS VOGAIS NA SEQUÊNCIA CORRETA NA CENTOPEIA E TERMINE DE COLORÍ-LA.

VARIAÇÕES:

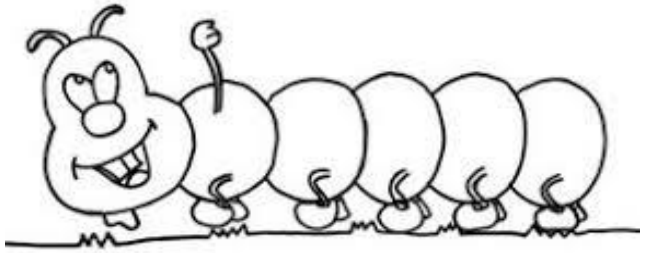
1. DESENHE A CENTOPEIA, FAZENDO 6 CÍRCULOS (1 PARA O ROSTO E 5 CÍRCULOS PARA FORMAR O CORPO);
2. MONTE A CENTOPÉIA COM TAMPINHAS DE GARRAFA PET E COLE VOGAIS RECORTADAS EM PANFLETOS OU REVISTAS PARA FORMAR AS VOGAIS;
3. MONTE O JOGO USANDO UMA CAIXA DE OVO, NÃO ESQUEÇA DE COLAR AS VOGAIS.
4. PINTE CADA CÍRCULO DA CENTOPÉIA, USANDO UM DEDO DA MÃO POR VEZ.
5. MOSTRE PARA A CRIANÇA A CENTOPÉIA E AS VOGAIS. FALE AS VOGAIS E PEÇA PARA A CRIANÇA OLHAR OU APONTAR.
6. COLE BARBANTE, AREIA, COLA COLORIDA NAS VOGAIS PARA QUE A CRIANÇA OBSERVE O CONTORNO DA LETRA ATRAVÉS DO TATO.
7. REALIZE BOLINHAS DE PAPEL E COLOQUE NO CORPO DA CENTOPEIA.

PROPOSTA 4 – A (CONTINUAÇÃO)

OBJETIVOS: TRABALHAR AS CORES E AS VOGAIS; TRABALHAR A COORDENAÇÃO MOTORA; DISSOCIAÇÃO DOS DEDOS.

PRÉ-REQUISITOS: ESTIMULAR A COORDENAÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ATENÇÃO, CRIATIVIDADE E A SEQUÊNCIA DAS VOGAIS.

VOGAIS:
A – VERDE
E – VERMELHO
I – AZUL
O - ROSA
U - AMARELO



PROPOSTA 5 - A

ATIVIDADE: O TRENZINHO.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: CAIXAS PEQUENAS OU CAIXAS DE FÓSFOROS VAZIAS (SEM A TAMPA COM O RISCADOR) PARA BRINCAR, BARBANTE OU LINHA, TESOURA, CANETINHAS, LÁPIS DE COR E ALGUMAS PEDRINHAS, GRAVETOS OU BOLINHAS DE PAPEL.

DESCRIÇÃO: COM A AJUDA DA CRIANÇA, CONSTRUA UM PEQUENO TREM USANDO AS CAIXINHAS.

- FAÇA UM BURACO EM CADA LADO DAS CAIXAS PARA PASSAR O BARBANTE POR ELES;
- A CADA CAIXINHA, FAÇA UM NÓ NO BARBANTE, DEIXANDO UM PEQUENO ESPAÇO, FORMANDO OS VAGÕES DO TRENZINHO;
- DECORE AS CAIXINHAS COM AS CANETINHAS E COLE PEDACINHOS DE PAPEL. (ESTES PODEM SER DE REVISTAS/PANFLETOS);
- DEPOIS DE PRONTO, COLOQUE PEDRINHAS EM CADA UM DOS VAGÕES. TAMBÉM PODE COLOCAR AREIA, PAPEIZINHOS, BOLINHAS DE PAPEL, ETC;
- BRINQUE POR TODA A CASA, ENQUANTO IMITA O BARULHO DE UM TREM: “PIUÍ-PIUÍ...”.

PROPOSTA 5 – A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. PREENCHA CADA “VAGÃO” COM UMA TEXTURA DIFERENTE (ALGODÃO, LIXA, AREIA, FOLHAS SECAS...). COM OS OLHOS VENDADOS, PEÇA PARA A CRIANÇA ENCONTRAR ATRAVÉS DO TATO OS DIFERENTES TIPOS DE TEXTURAS (ÁSPERA/ MACIA);
2. VENDE OS OLHOS E EMPURRE O TREM OUVINDO A VOZ DE OUTRA PESSOA, LOCALIZE O SOM DA VOZ;
3. SENTE DENTRO DE UMA CAIXA, OU USE A IMAGINAÇÃO. VOCÊ É O TREM E PODE EMPURRAR OU SER EMPURRADO PELA CASA, IMITANDO O SOM DO TREM NO TRILHO. A CAIXA PODE SER DECORADA JUNTO COM A CRIANÇA;
4. FORME UMA FILA E UM SEGURA NO OMBRO DO OUTRO. PASSEIEM JUNTOS PELA CASA, IMITANDO UM TREM.

OBJETIVOS: EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.

PRÉ REQUISITOS: MELHORAR A HABILIDADE DE MANIPULAÇÃO DA CRIANÇA, ESTIMULAR A COORDENAÇÃO MOTORA, DESENVOLVER A FUNÇÃO SIMBÓLICA, ATENÇÃO, IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE.

PROPOSTA 6 - A

ATIVIDADE: JOGO “TRINCA DOS SONS INICIAIS”.

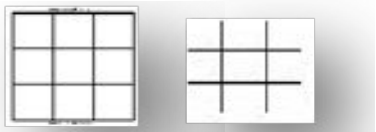
OBJETIVOS: ESTIMULAR A MEMÓRIA E ATENÇÃO. DESENVOLVER A PERCEPÇÃO AUDITIVA E ESTRATÉGIAS DE COMPREENSÃO. DESENVOLVER A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA POR MEIO DA EXPLORAÇÃO DOS SONS INICIAIS DAS PALAVRAS

MATERIAL: CARTELA, PAPELÃO, COLA E TESOURA.

DESCRIÇÃO: RECORTE OS QUADRADOS COM AS FIGURAS E COLE NO PAPELÃO. COMECE O JOGO COLOCANDO TODAS AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO SOBRE UMA SUPERFÍCIE. CADA JOGADOR NA SUA VEZ, VIRA SUA CARTA DEIXANDO-A VIRADA PARA CIMA COM O OBJETIVO DE REUNIR TRÊS FIGURAS QUE TÊM O MESMO SOM INICIAL. AQUELE QUE REUNIR PRIMEIRO AS 3 FIGURAS COM O MESMO SOM INICIAL, GRITA “TRINCA”. VENCE, O JOGADOR QUE FIZER UMA TRINCA PRIMEIRO.

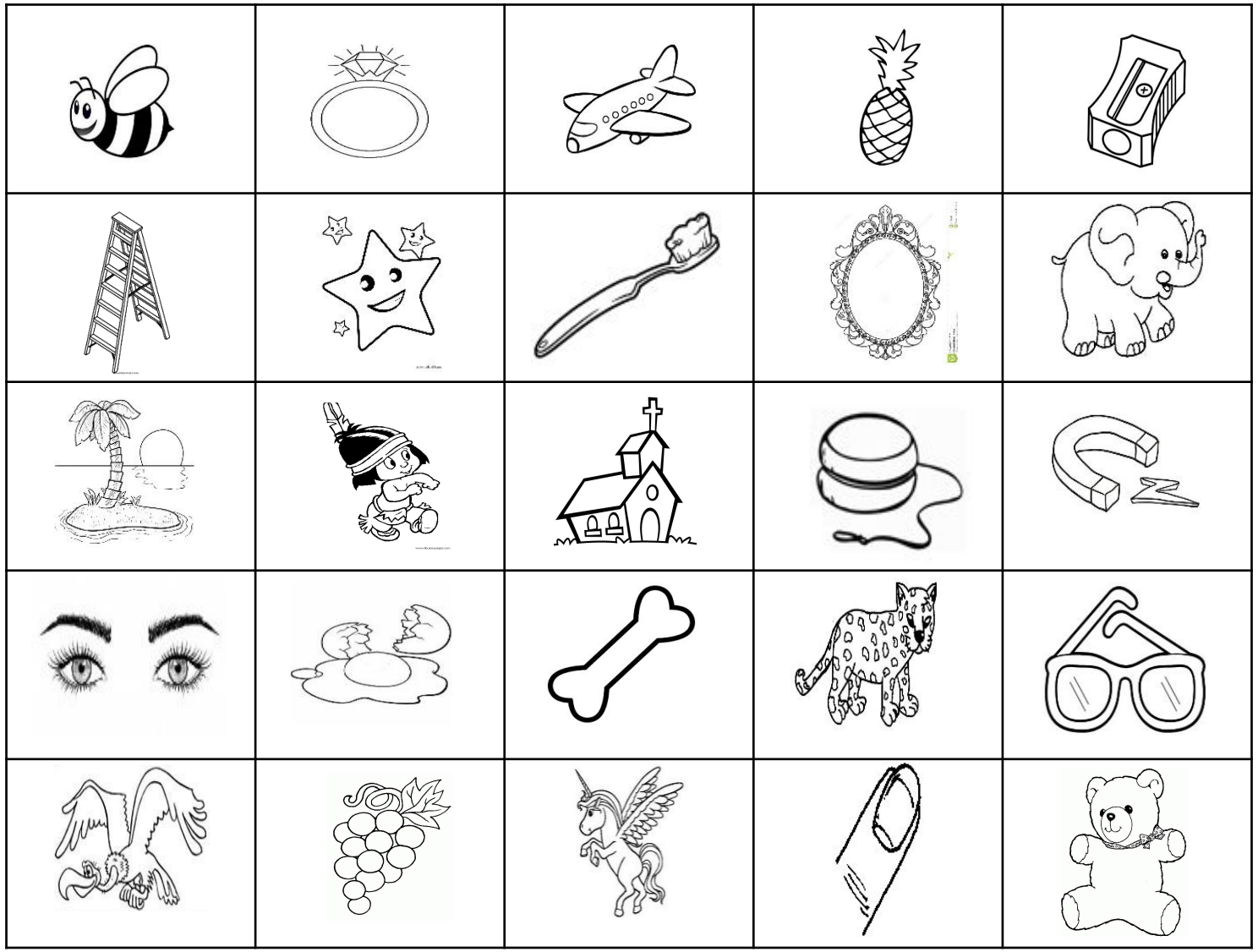
VARIAÇÕES:

1. JOGO DA VELHA: CADA JOGADOR ESCOLHE 5 FICHAS COM AS FIGURAS QUE POSSUEM SOM INICIAL SEMELHANTE. DESENHE UM TABULEIRO E CADA JOGADOR NA SUA VEZ COLOCA UMA FICHA. GANHA, QUEM PREENCHER PRIMEIRO UMA LINHA NA VERTICAL, HORIZONTAL OU DIAGONAL;



2. ESCREVA O NOME DAS FIGURAS EM QUADRADINHOS DE PAPEL E MONTE UM JOGO DA MEMÓRIA.

PROPOSTA 6 – A (CONTINUAÇÃO)



PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, RACIOCÍNIO E CONCENTRAÇÃO.

PROPOSTA 7 - A

ATIVIDADE: LATA DA MATEMÁTICA.

OBJETIVOS: TRABALHAR O RECONHECIMENTO DOS NÚMEROS, RACIOCÍNIO LÓGICO, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

MATERIAL: GARRAFA PET CORTADA OU LATA, PAPEL, TAMPINHAS DE GARRAFA, LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: ESCREVA NAS TAMPINHAS DE GARRAFAS PET OU EM QUADRADINHOS DE PAPEL UM NUMERAL, QUE PODE SER DE 0 A 10, OU 0 A 20 E ASSIM SUCESSIVAMENTE. COLOQUE AS TAMPINHAS OU OS QUADRADINHOS DE PAPEL DENTRO DA LATA OU GARRAFA PET E MISTURE.TIRE UMA TAMPINHA OU QUADRADINHO DA LATA E ANOTE OS NÚMEROS QUE PEGAR. APÓS TIRAR UMA CERTA QUANTIDADE DE NÚMEROS, COLOQUE OS EM ORDEM CRESCENTE (DO MENOR PARA O MAIOR).

VARIAÇÕES:

1. FAÇA AS TAMPINHAS OU QUADRADINHOS DE PAPEL COM NUMERAIS DE 0 A 50 ;
2. ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO, TIRE DUAS TAMPINHAS POR VEZ E REALIZE A OPERAÇÃO;
3. TIRE 2 TAMPINHAS OU QUADRADINHOS DE PAPEL PARA VER QUE NÚMERO FORMA.

PRÉ-REQUISITOS: SEQUÊNCIA NUMÉRICA, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ORGANIZAÇÃO E SEQUENCIAÇÃO.

PROPOSTA 8 - A

ATIVIDADE: CAÇA-PALAVRA DOS ANIMAIS.

OBJETIVOS: LER, ESCREVER, MEMORIZAR AS PALAVRAS, PERCEBER AS DIFERENÇAS ENTRE A PRONÚNCIA E A GRAFIA, INDENTIFICAR AS SÍLABAS E ENRIQUECER O VOCABULÁRIO.

MATERIAL: MATERIAL IMPRESSO, LÁPIS, BORRACHA E PAPEL.

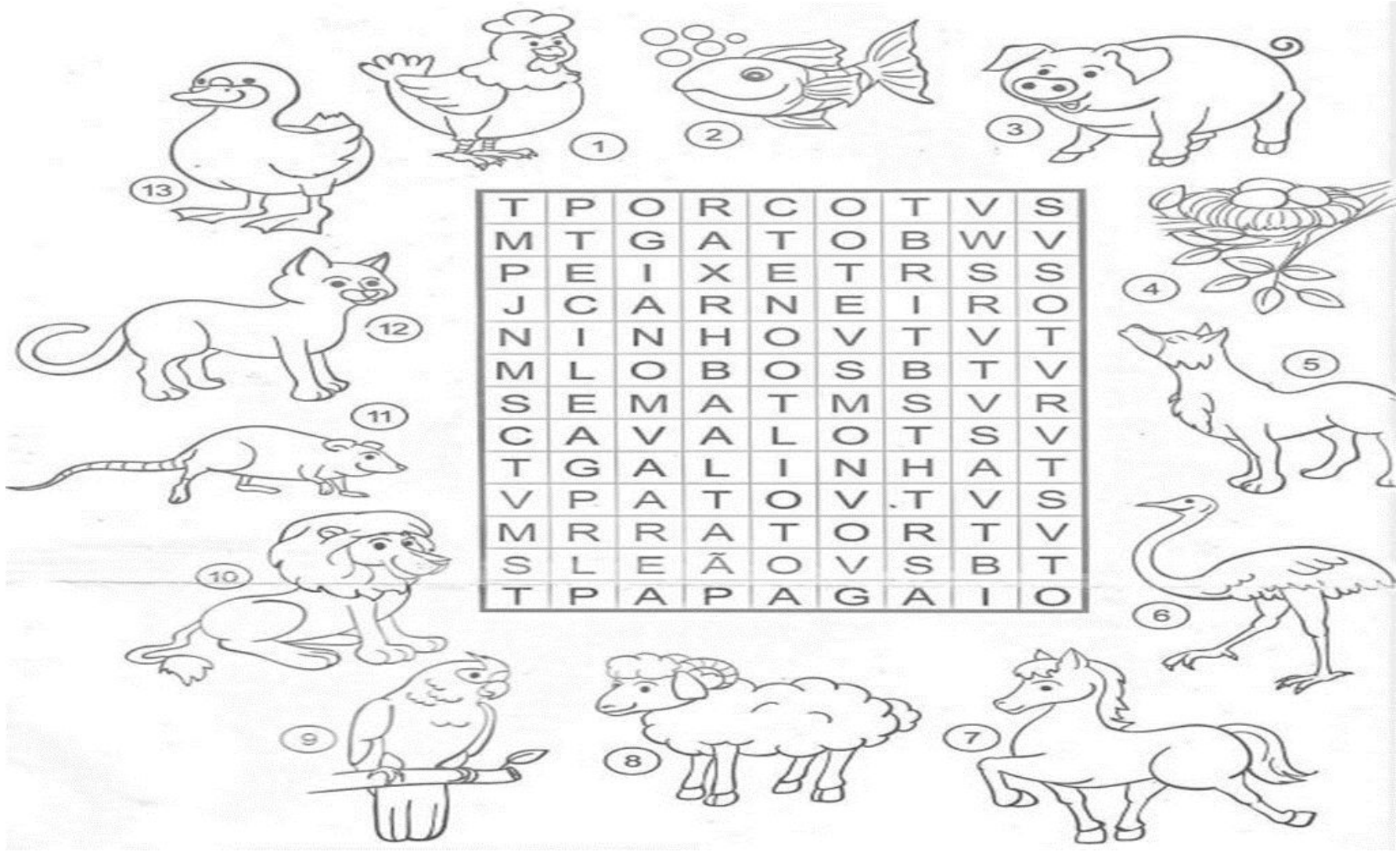
DESCRIÇÃO: ENCONTRE NO DIAGRAMA OS NOMES DOS ANIMAIS, SEPARE AS SÍLABAS E CLASSIFIQUE QUANTO AO NÚMERO DE SÍLABAS. EXEMPLO: GALINHA = GA – LI- NHA (3 SÍLABAS)

VARIAÇÕES:

1. DESCREVA OU DESENHE UM ANIMAL DE SUA PREFERÊNCIA;
2. CLASSIFIQUE OS ANIMAIS DE ACORDO COM SUAS CARACTERISTICAS;
3. ESCOLHA 3 ANIMAIS E ESCREVA UMA FRASE;

PRÉ-REQUISITOS: PERCEPÇÃO VISUAL, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

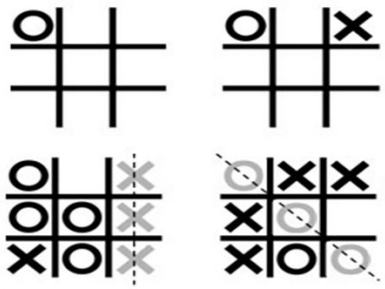
PROPOSTA 8 – A (CONTINUAÇÃO)



T	P	O	R	C	O	T	V	S
M	T	G	A	T	O	B	W	V
P	E	I	X	E	T	R	S	S
J	C	A	R	N	E	I	R	O
N	I	N	H	O	V	T	V	T
M	L	O	B	O	S	B	T	V
S	E	M	A	T	M	S	V	R
C	A	V	A	L	O	T	S	V
T	G	A	L	I	N	H	A	T
V	P	A	T	O	V	T	V	S
M	R	R	A	T	O	R	T	V
S	L	E	Ã	O	V	S	B	T
T	P	A	P	A	G	A	I	O

PEIXE – PORCO – NINHO – LOBO- CAVALO- CARNEIRO – PAPAGAIO – LEÃO – RATO – GATO – PATO – GALINHA - EMA

PROPOSTA 9 - A



ATIVIDADE: JOGO DA VELHA.

OBJETIVOS: EXPLORAR CONCEITOS MATEMÁTICOS, FORMAS GEOMÉTRICAS E QUANTIDADES.

MATERIAL: LÁPIS E PAPEL.

DESCRIÇÃO: DESENHE A BASE DO JOGO USANDO DUAS LINHAS HORIZONTAIS E DUAS LINHAS VERTICAIS, FORMANDO 3 COLUNAS E 9 CASAS. ESCOLHA UM SÍMBOLO, E NA SUA VEZ MARQUE UMA CASA, FAÇA UMA SEQUÊNCIA DE TRÊS SÍMBOLOS IGUAIS, SEJA EM LINHA VERTICAL, HORIZONTAL OU DIAGONAL, RESPEITANDO A ORDEM DAS JOGADAS, ENQUANTO TENTA IMPEDIR QUE O OUTRO JOGADOR FAÇA O MESMO. QUEM COMPLETAR A SEQUÊNCIA DE 3 FIGURAS IGUAIS PRIMEIRO GANHA O JOGO.

VARIAÇÕES:

1. USE MATERIAIS VARIADOS PARA CONSTRUIR O JOGO DA VELHA, COM PAPELÃO OU CANUDINHOS FAÇA A GRADE E COM TAMPINHAS, PALITOS OU BOTÕES DE CORES DIFERENTES A PEÇA.
2. TABULEIRO GIGANTE, FAÇA A GRADE NO CHÃO COM FITA CREPE, GIZ OU PEDAÇO DE TIJOLO, USE BRINQUEDOS, TAMPINHAS, PEDRAS OU GRAVETOS PARA AS PEÇAS.
3. JOGUE COM MAIS PARTICIPANTES, ENTREGUE UMA PEÇA PARA CADA JOGADOR, FORMANDO DOIS GRUPOS DE JOGADORES E UM POR VEZ COLOCA A SUA PEÇA TENTANDO FAZER COM QUE SEU TIME GANHE.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, RACIOCÍNIO, NOÇÃO ESPACIAL, COORDENAÇÃO VISOMOTORA, PERCEPÇÃO VISUAL, CRIATIVIDADE, PLANEJAMENTO E FREIO INIBITÓRIO.

PROPOSTA 10 - A

ATIVIDADE: HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ).

OBJETIVOS: REPRODUZIR HISTÓRIAS, DESENVOLVER A LEITURA, A ESCRITA VERBAL E NÃO VERBAL E PRODUÇÃO TEXTUAL.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS, BORRACHA, LÁPIS DE COR, CANETINHAS, GIZ DE CERA E TESOURA.

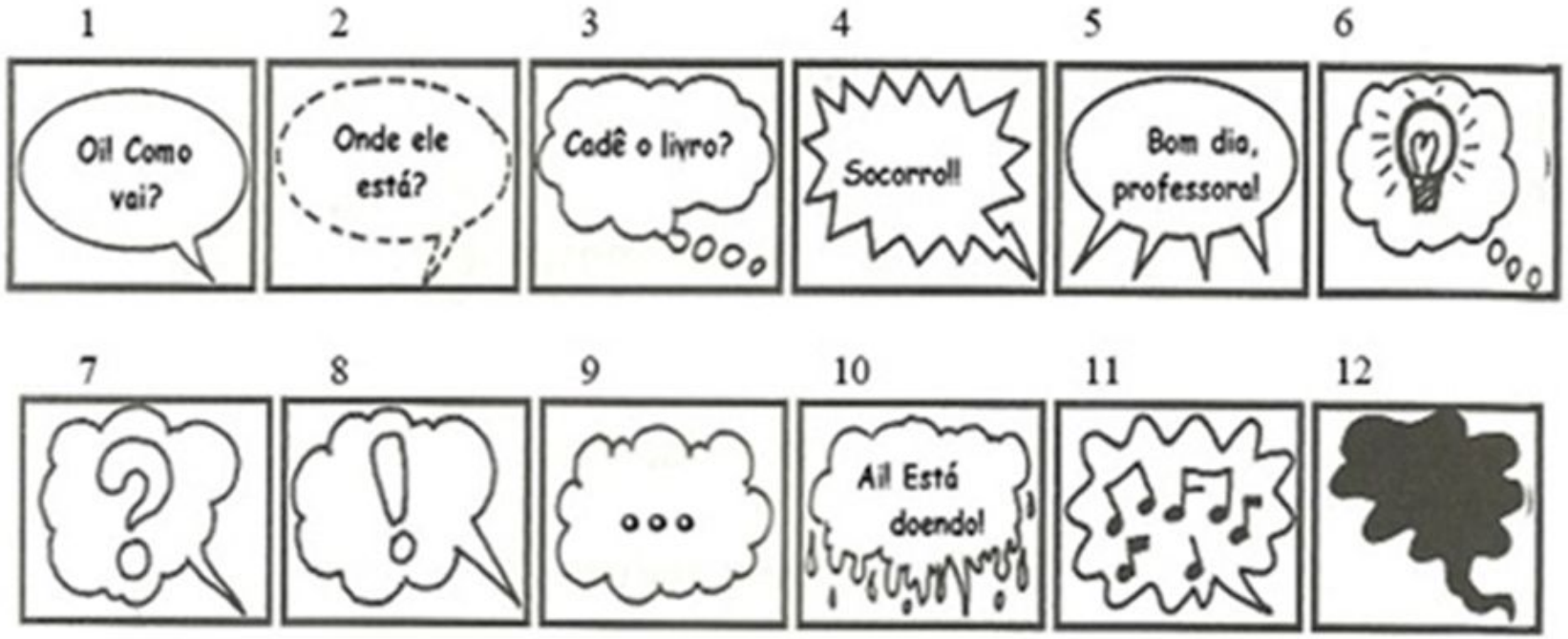
DESCRIÇÃO: DIVIDA A FOLHA DE SULFITE EM QUADRADOS, OU DA MANEIRA QUE PREFERIR. ESCOLHA O TEMA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) A SER DESENVOLVIDA, CRIE OS DESENHOS E COLOQUE OS BALÕES PARA EXPRESSAR AS FALAS, BARULHOS, SENTIMENTOS, ETC. NÃO ESQUEÇA DE DAR UM TÍTULO PARA A SUA HISTÓRIA.

VARIAÇÕES:

1. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) PODE SER DE DIVERSOS TEMAS: SUPER-HERÓIS, TURMA DA MÔNICA, TERROR, TEMAS ATUAIS, O IMPORTANTE É SOLTAR A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.
2. RECORTE IMAGENS DE REVISTAS, COLE NA FOLHA E CRIE SUA HQ.
3. CRIE SUA HQ: HTTPS://CRIANCAS.UOL.COM.BR/ATIVIDADES/CRIE-SUA-HQ.JHTM
4. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA LER E INTERAGIR. HTTP://TURMADAMONICA.UOL.COM.BR/QUADRINHOS/

PROPOSTA 10 – A (CONTINUAÇÃO)

SUGESTÕES DE BALÕES PARA UTILIZAR EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:



<u>PRÉ-REQUISITOS:</u> IMAGINAÇÃO, CRIATIVIDADE, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, COORDENAÇÃO VISOMOTORA E SEQUÊNCIA.

PROPOSTA 11 - A

ATIVIDADE: “DESAFIO DO CALENDÁRIO”

OBJETIVOS: PRODUZIR A ESCRITA DE UMA DATA, APRESENTANDO DIA, MÊS, E ANO. RELACIONAR E RECONHECER OS DIAS DA SEMANA E MESES DO ANO.

MATERIAL: CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO DO ANO 2020, PAPEL, CANETA OU LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: OBSERVE O CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO E RESPONDA AS PERGUNTAS.

AGOSTO **2020**

Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sab	Dom
					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						

www.calendarioembranco.com

PROPOSTA 11 – A (CONTINUAÇÃO)

1. ESCREVA QUE DIA É HOJE, O MÊS, O ANO E O DIA DA SEMANA.
2. QUANTOS DOMINGOS TÊM ESTE MÊS? QUANTAS SEMANAS?
3. QUAL DIA DA SEMANA SERÁ O DIA 20 DE AGOSTO?
4. QUAL É O MÊS QUE VEM ANTES E QUAL O MÊS QUE VEM DEPOIS DE AGOSTO?
5. A PARTIR DO MÊS DE AGOSTO, FALTAM QUANTOS MESES PARA TERMINAR O ANO DE 2020?
6. QUAL DIA DA SEMANA É O PRIMEIRO E O ÚLTIMO DIA DO MÊS?
7. MARQUE OS DIAS DA SEMANA DE SEU ATENDIMENTO NA SALA DE RECURSO, OU OS DIAS QUE VOCÊ RECEBE AJUDA DA PROFESSORA DE AEE (NAPE)?

VARIAÇÕES:

1. CONSTRUA O CALENDÁRIO DO MÊS DE AGOSTO DE 2020, CIRCULE OU PINTE OS DIAS QUE TEM COMPROMISSO, ANOTE EMBAIXO DO DIA O HORÁRIO E QUAL O COMPROMISSO;
2. CONFECCIONE UM CALENDÁRIO COM NÚMEROS GRANDES, COLE BARBANTE, PALITOS OU BOLINHAS DE PAPEL NOS NÚMEROS E NOS DIAS DA SEMANA. PASSE AS MÃOS COM OS OLHOS VENDADOS, FAÇA A CONTAGEM DOS DIAS E LOCALIZE O DIA DO MÊS EM QUE ESTÁ;
3. REALIZE UMA PESQUISA DE ALGUÉM PRÓXIMO QUE FAÇA ANIVERSÁRIO NO MÊS E REGISTRE NO CALENDÁRIO.

PRÉ-REQUISITOS: NOÇÃO TEMPORAL, ORDENAÇÃO, SEQUENCIAÇÃO, VOCABULÁRIO PSICOPEDAGÓGICO, SEQUÊNCIA LÓGICA, COORDENAÇÃO VISO MOTORA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

PROPOSTA 12 - A

ATIVIDADE: QUIZ DA LÍNGUA PORTUGUESA.

OBJETIVOS: DESPERTAR A CURIOSIDADE E AMPLIAR O VOCABULÁRIO.

MATERIAL: PAPEL, CANETA OU LÁPIS, BORRACHA.

DESCRIÇÃO: O “QUIZ” É UM JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS, MUITO DIVERTIDO!
RECORTE OS QUADRINHOS COM OS NÚMEROS, DOBRE, COLOQUE EM UM POTE OU SAQUINHO, CADA JOGADOR FALARÁ A RESPOSTA DO NÚMERO QUE SORTEOU. CADA PERGUNTA VALE 10 PONTOS. A CADA RODADA, TENTE ACERTAR AS QUESTÕES SORTEADAS. ESCREVA AS RESPOSTAS EM UMA FOLHA.
DEPOIS SOME OS PONTOS PARA SABER QUEM VENCEU.

VARIACÕES:

1. CONSULTE O DICIONÁRIO PARA AS QUESTÕES QUE POR ACASO TIVER DÚVIDAS.
2. COM O APOIO DO DICIONÁRIO, CRIE OUTRAS QUESTÕES PARA CONTINUAR O JOGO.
3. REPRESENTE ATRAVÉS DE MÍMICAS AS PERGUNTAS E OU AS RESPOSTAS.

PROPOSTA 12 – A (CONTINUAÇÃO)

1	2	3	4	5

1 – O QUE É UMA PESSOA AGITADA?

AFOBADA
ATRASADA
TRANQUILA
BACANA

2 – UM EVENTO DEDICADO A CARIDADE É CHAMADO DE:

EFICIENTE
BENEFICENTE
DEFICIENTE
DESCENTE

3 – O COLETIVO DE ABELHAS É?

ALCATEIA
MATILHA
COLMEIA
CARDUME

PROPOSTA 12 – A (CONTINUAÇÃO)

4 - O NOME DO SÍMBOLO * É:

ASTERIX
OBELIX
ASTERÍSTICO
ASTERISCO
OBELISCO

5 - PISCICULTURA É A CRIAÇÃO DE...

PEIXES
FLORES
PLANTAS
AVES
PISTACHE

PRÉ-REQUISITO: ATENÇÃO, RACIOCÍNIO, PERCEPÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO VISOMOTORA.

RESPOSTAS: AFOBADA, BENEFICENTE, COLMEIA, ASTERISCO E PEIXES.

PROPOSTA 13 - A

ATIVIDADE: DESAFIO MATEMÁTICO.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO, INTERPRETAÇÃO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E ESTRATÉGIA.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS E BORRACHA.

EXECUÇÃO: LEIA COM ATENÇÃO OS DESAFIOS E ENCONTRE A RESPOSTA.

1. SE, DURANTE UMA CORRIDA DE CARROS, VOCÊ DEIXA O SEGUNDO COLOCADO PARA TRÁS, QUAL É A SUA COLOCAÇÃO APÓS A ULTRAPASSAGEM?
2. A MÃE DE MARIA TEM CINCO FILHAS: FAFÁ, FEFÊ, FIFI, FOFÓ E...? QUAL É O NOME DA QUINTA FILHA?

PROPOSTA 13 – A (CONTINUAÇÃO)

3. NO CAMINHO DE CASA ATÉ O MERCADO, UMA SENHORA CONTA 10 ÁRVORES A SUA DIREITA. APÓS AS COMPRAS, ELA VOLTA PARA CASA E CONTA 10 ÁRVORES A SUA ESQUERDA. QUANTAS ÁRVORES ELA VIU NO TOTAL NESSE DIA?

4. FÁBIO FOI SOZINHO ATÉ A PADARIA NO CENTRO DA CIDADE. DURANTE O PERCURSO, ENCONTROU DUAS GAROTAS PASSEANDO COM TRÊS CACHORROS, QUE ESTAVAM BRINCANDO COM DOIS GATOS, QUE, POR SUA VEZ, TINHAM DOIS DONOS. QUANTOS SERES VIVOS NO TOTAL FORAM COM FÁBIO ATÉ A PADARIA?

5. CINCO AMIGOS FORAM AO PARQUE DE DIVERSÃO. CADA UM LEVOU UMA QUANTIA EM DINHEIRO PARA ANDAR NOS BRINQUEDOS E SE DIVERTIREM. SIGA AS DICAS E DESCUBRA QUANTO DE DINHEIRO CADA UM LEVOU:

A. EDUARDO LEVOU R$ 20,00.
B. JANE LEVOU O DOBRO DA QUANTIA DE ANDRÉ.
C. ANDRÉ LEVOU A METADE DA QUANTIA DE EDUARDO MAIS R$ 2,00.
D. LAÍS LEVOU UM TERÇO DA QUANTIA DE JANE MAIS R$ 5,00.
E. JÚLIO LEVOU UM QUARTO DA QUANTIA DE JANE MAIS A QUANTIA DO ANDRÉ.

PROPOSTA 13 – A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:
1.CRIE DESAFIOS PARA FAMÍLIA;
2.FAÇA DESENHOS PARA ILUSTRAR O RACIOCÍNIO.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ESTRATÉGIA E RACIOCÍNIO.

RESPOSTAS

1- RESPOSTA: SE VOCÊ ULTRAPASSA O SEGUNDO COLOCADO, ASSUME O LUGAR DELE, FICANDO EM SEGUNDO!

2- RESPOSTA: MARIA! ORA, SE A MÃE DE MARIA TEM CINCO FILHAS, SABEMOS QUE MARIA É UMA DELAS. LOGO, PODEMOS ENUMERAR A PROLE DA SEGUINTE FORMA: 1 - FAFÁ, 2 - FEFE, 3 - FIFI, 4 - FOFO E 5 - (MAS NÃO MENOS IMPORTANTE) MARIA.

3- RESPOSTA: 10. SÃO AS MESMAS DEZ ÁRVORES VISTAS DE DIFERENTES PERSPECTIVAS. NA IDA, AS ÁRVORES ESTAVAM À DIREITA DA MULHER, MAS NA VOLTA, QUANDO ELA ESTAVA NO SENTIDO CONTRÁRIO DA RUA, AS PLANTAS PODIAM SER VISTAS À ESQUERDA

4- RESPOSTA: 0. BASTA LER COM ATENÇÃO E INTERPRETAR O DESAFIO: SE FÁBIO FOI SOZINHO ATÉ A PADARIA, ENTÃO NINGUÉM FOI JUNTO. ELE APENAS "ENCONTROU" UMA SÉRIE DE SERES PELO CAMINHO.

5- RESPOSTA: ANDRÉ: R$12,00 – LAÍS: R$13,00 – EDUARDO R$20,00 – JANE R$24,00 – JÚLIO: R$18,00.

PROPOSTA 14 – A

ATIVIDADE: **JOGO DA MEMÓRIA - FOLCLORE BRASILEIRO.**

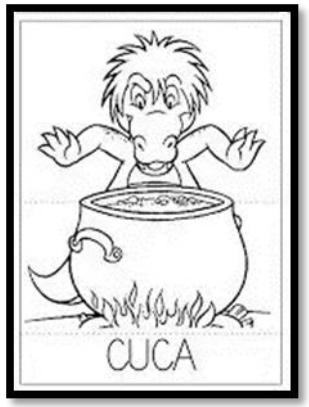
OBJETIVOS: AMPLIAR O VOCABULÁRIO. ASSOCIAR A ESCRITA COM A CORRESPONDÊNCIA E FIGURA. AUXILIAR NA ALFABETIZAÇÃO; ESTIMULAR A ATENÇÃO E MEMÓRIA.

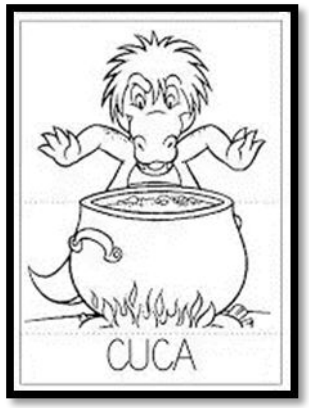
MATERIAL: FOLHA IMPRESSA, PAPELÃO, COLA E TESOURA;

DESCRIÇÃO: PINTE BEM COLORIDO, DEPOIS COLE NO PAPELÃO PARA FICAR BEM FIRME. EMBARALHE E COLOQUE AS FICHAS VIRADAS PARA BAIXO.
UM POR VEZ, VIRARÁ 2 FICHAS PARA ENCONTRAR, A FIGURA PAR CORRESPONDENTE. GANHA QUEM CONSEGUIR ENCONTRAR MAIS FICHAS, COM SEU PARES.

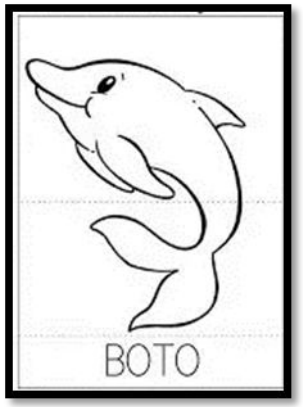
PRÉ-REQUISITOS: MEMÓRIA, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, VOCABULÁRIO E COORDENAÇÃO MOTORA.

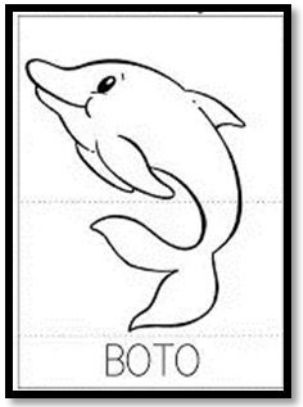
PROPOSTA 14 – A (CONTINUAÇÃO)





PROPOSTA 14 – A (CONTINUAÇÃO)





PROPOSTA 15 – A

ATIVIDADE: **MEMÓRIA TRILINGUE.**

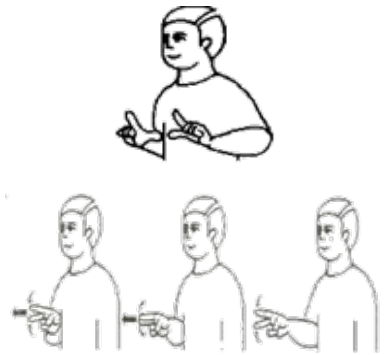
OBJETIVO: FIXAR E AMPLIAR VOCABULÁRIO.

MATERIAIS: FICHAS COM: FIGURAS/PALAVRAS/SINAIS EM LIBRAS, COLA, PAPELÃO OU OUTRO MATERIAL E TESOURA.

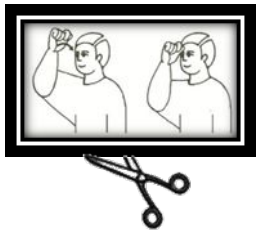
DESCRIÇÃO: COLOQUE TODAS AS **CARTAS** VIRADAS PARA BAIXO SOBRE UMA SUPERFÍCIE. VIRE UMA CARTA DA FIGURA, UMA DA PALAVRA E UMA DO SINAL, PARA LOCALIZAR OS PARES.

EXECUÇÃO:

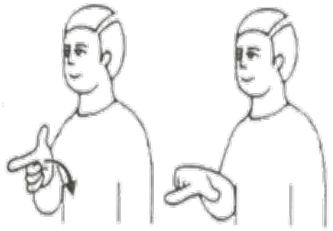
1- RECORTAR AS FICHAS

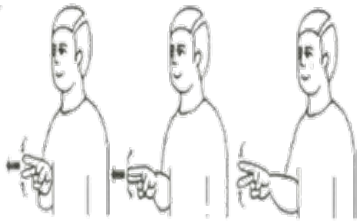


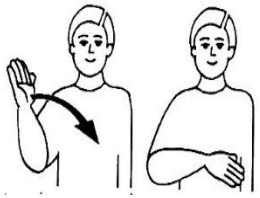
BONÉ

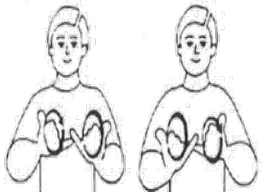


PROPOSTA 15 – A (CONTINUAÇÃO)









VARIAÇÕES:

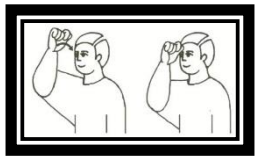
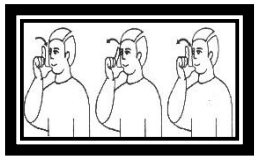
1. REGISTRE OS NOMES DAS FIGURAS ENCONTRADAS;
2. COLOQUE AS PALAVRAS EM ORDEM ALFABÉTICA;
3. ESCOLHA ALGUMAS PALAVRAS E FORME FRASES,
4. SOLTE A IMAGINAÇÃO!!! USE PALAVRAS E FIGURAS DO CONHECIMENTO DOS PARTICIPANTES.
5. FAÇA OUTRAS FICHAS QUE EXPLORE O VOCABULÁRIO.

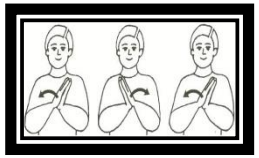
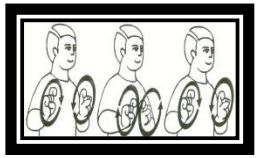
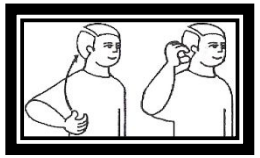
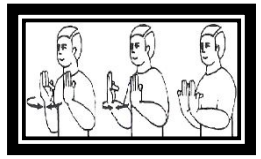
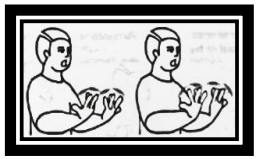
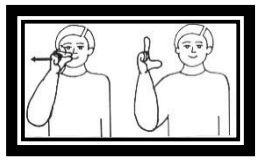
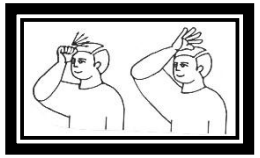
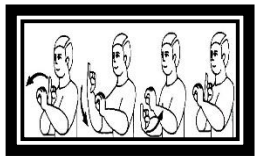
PROPOSTA 15 – A (CONTINUAÇÃO)

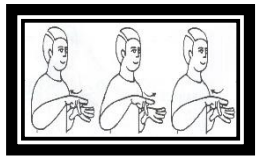
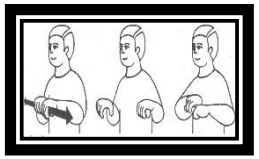
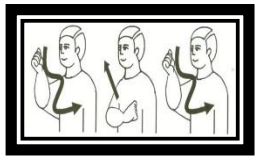
PROPOSTA 15 – A (CONTINUAÇÃO)

BONÉ	ÁGUA	BOLA	BONECA	COMPUTADOR	CELULAR
GALO	GATO	FOGO	FAMÍLIA	INTERNET	ÓCULOS
	SAPATO	SOFÁ	PIPA	WhatsApp	

PROPOSTA 15 – A (CONTINUAÇÃO)

PROPOSTA 16 - A

ATIVIDADE: CONTAR NA SEQUÊNCIA, JOGO CADÊ QUANTIDADE E MULTIPLICAÇÃO;

OBJETIVOS: POSSIBILITAR O CONHECIMENTO DOS NÚMEROS BEM COMO A IDENTIFICAÇÃO DA QUANTIDADE QUE REPRESENTA, LÓGICA E RACIOCÍNIO.

MATERIAL: LÁPIS, BORRACHA, CADERNO, PAPELÃO, FORMINHA DE PAPEL, CANETINHA E MASSINHA,

DESCRIÇÃO: 1- CORTE 10 PEDAÇOS DE PAPELÃO, PEGUE UMA FORMINHA DE PAPEL E COLE NA PARTE DE CIMA, DEPOIS ESCREVA O NÚMERO 1 NA PARTE DE BAIXO DA FORMINHA, NO OUTRO PAPELÃO COLE 2 FORMINHAS E ESCREVA O NÚMERO 2, FAÇA ASSIM EM CADA PAPELÃO ATÉ COMPLETAR OS 10;

A) FAÇA BOLINHAS DE MASSINHA E COLOQUE DENTRO DAS FORMINHAS DE ACORDO COM NUMERAL INDICADO.

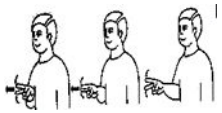
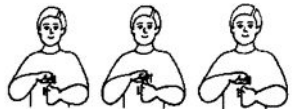
B) COLOQUE E CONTE DE 1 ATÉ 10;

2- PROCURE OS ANIMAIS IGUAIS, CONTE E ESCREVA O NUMERAL NO LOCAL INDICADO;

3- MULTIPLIQUE;

PRÉ-REQUISITOS: SEQUÊNCIA NUMÉRICA E MULTIPLICAÇÃO.

PROPOSTA 16 – A (CONTINUAÇÃO)

PAPELÃO	 CORTAR	
PAPEL	COLAR	
BOLINHAS	 FAZER	
NÚMERO	ESCREVER	
BRINCAR	CONTAR	

PROPOSTA 16 – A (CONTINUAÇÃO)

ANIMAL

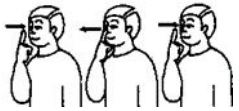
PROCURAR

CONTAR

ESCREVER

PROPOSTA 16 – A (CONTINUAÇÃO)

EXEMPLO



OLHAR

MULTIPLICAR

1			
4 6	1 2	1 9	1 6
X 2	X 5	X 4	X 6
9 2			

1 2	2 9	1 2	3 9
X 7	X 3	X 8	X 2

PROPOSTA 17 – A

ATIVIDADE: OUVIR, LER E FORMAR PALAVRAS. CONVERSAR SOBRE. RESPONDER. CRIAR UMA HISTÓRIA.

OBJETIVOS: RELEMBRAR E APRENDER ACERCA DO FOLCLORE BRASILEIRO. LEITURA, ESCRITA E DISCRIMINAÇÃO DOS SENTIDOS: TATO, VISÃO E AUDIÇÃO.

DESCRIÇÃO: OUVIR. LER. FORMAR PALAVRAS.
1- FORME PALAVRAS UTILIZANDO AS SÍLABAS ABAIXO! EXEMPLO: BOLICHE
BO- DA -LI- CO- NHO- TO- MU- LO- CA- TA- CHE -LA - GA- XO- LU

2- “ADIVINHAS” FAZEM PARTE DO NOSSO FOLCLORE! LEIA E RESPONDA: O QUE É, O QUE É...

A. QUEM VIVE COM OS PÉS NA CABEÇA?
B. O QUE ENTRA NA ÁGUA E NÃO SE MOLHA?
C. O QUE É MAIS ALTO QUE UM HOMEM E MAIS BAIXO QUE UMA GALINHA?
D. QUEM PRECISA DE UMA MÃOZINHA PARA TRABALHAR?
E. COMO SE TIRA UM ELEFANTE DA PISCINA?

RESPOSTAS: MANICURE - SOMBRA – PIOLHO – CHAPÉU – MOLHADO.

PROPOSTA 17 – A (CONTINUAÇÃO)

3- PEÇA PARA ALGUM FAMILIAR CONTAR UMA HISTÓRIA E/OU UM “CAUSO” DE ASSOMBRAÇÃO E DEPOIS INVENTE UMA HISTÓRIA! SE PRECISAR, PEÇA AJUDA! PODE SER UMA HISTÓRIA COLETIVA, ONDE CADA PESSOA INVENTA UM PEDAÇO! DIVIRTA-SE!

VARIAÇÕES: AMPLIAÇÃO ATÉ QUE FIQUE CONFORTÁVEL A LEITURA. ACIONAR ACESSIBILIDADE PARA OUVIR TODAS AS ATIVIDADES.

PRÉ-REQUISITOS: LEITURA, INTERPRETAÇÃO, IMAGINAÇÃO, ORALIDADE E ESCRITA.

REFERÊNCIA:

Imagens: Dicionário enciclopédico ilustrado trilíngüe 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: 07 ago.2020.

Organizado por:

Professores de AEE da Rede Municipal de Ensino.

EMIEFM Professora Anna dos Reis Signinorini.

EMEEEIF Madre Cecília.

Núcleo de Apoio Pedagógico Especializado - NAPE.