

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO



**PROPOSTAS DE ATIVIDADES
PARA SEMANA
DE 31/08/2020 A 04/09/2020**



PROPOSTA 1 - A

ATIVIDADE: CANTIGA DE RODA (CASINHA).

DESCRIÇÃO: CANTE COM A CRIANÇA E CONFORME FOR DESENVOLVENDO A MÚSICA, REALIZE OS MOVIMENTOS COM AS MÃOS.

MÚSICA: CASINHA (DOMÍNIO POPULAR)

“ ERA UMA CASA BEM FECHADA. ERA UMA CASA BEM FECHADA. ABRE A JANELINHA DEIXA O SOL ENTRAR, ABRE A JANELINHA DEIXA O SOL ENTRAR. PERTO DA CASA TEM UMA ÁRVORE, PERTO DA CASA TEM UMA ÁRVORE, E OS PASSARINHOS POUSAM NELA ASSIM, E OS PASSARINHOS POUSAM NELA ASSIM. PERTO DA ÁRVORE TEM UMA PONTE, PERTO DA ÁRVORE TEM UMA PONTE, E POR BAIXO DELA CORRE UM RIO ASSIM, E POR BAIXO DELA CORRE UM RIO ASSIM. ESTÁ TROVEJANDO E ESCURECENDO, ESTÁ TROVEJANDO E ESCURECENDO. FECHA A JANELINHA QUE JÁ VAI CHOVER, FECHA A JANELINHA QUE JÁ VAI CHOVER.”

ORIENTAÇÕES DE GESTOS DURANTE A MÚSICA

- JUNTE AS DUAS MÃOS COMO SE FORMASSE UMA CASINHA ACIMA DA CABEÇA;
- EM SEGUIDA COLOQUE AS DUAS MÃOS NO ROSTO COMO SE A JANELA ESTIVESSE FECHADA;
- ABRA AS MÃOS, AO LADO DO ROSTO, UMA DE CADA LADO COMO SE ESTIVESSE A JANELA ABERTA;
- FAÇA A ÁRVORE COM OS DOIS ANTEBRAÇOS, UM GRUDADO NO OUTRO, E ABRINDO AS MÃOS UMA PARA CADA LADO;
- O PASSARINHO PODE FAZER COM UMA MÃO MOVIMENTANDO OS DEDOS, E COM A OUTRA A ÁRVORE;
- A PONTE COM OS ANTEBRAÇOS DOBRADOS, UM EM CIMA DO OUTRO, COMO ESTIVESSE NA FRENTE DO PEITO;
- DEPOIS DEIXAR UM ANTEBRAÇO DOBRADO, E COM A OUTRA MÃO PASSAR POR DEBAIXO DA PONTE FAZENDO O MOVIMENTO DE ÁGUA COMO SE FOSSE UM RIO;
- TROVÃO, A PALMA DA MÃO UMA BATENDO UMA NA OUTRA, DESLIZANDO E FAZENDO BARULHO;
- ESCURECENDO, COLOCAR AS DUAS MÃOS NO ROSTO.



PROPOSTA 1 – A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. REALIZE O CANTO DO PASSARINHO ASSOBIANDO, O MOVIMENTO DA ÁRVORE COM O CORPO, INDO DE UM LADO PARA O OUTRO.
2. REALIZE O BARULHO DA CHUVA E DO TROVÃO COM A BOCA EMITINDO SONS, OU COM OUTROS OBJETOS, COMO: PAPEL LAMINADO BALANÇANDO, TAMPA DE PANELA BATENDO UMA NA OUTRA OU OUTRO OBJETO QUE EMITA OS SONS. USE E ABUSE DA CRIATIVIDADE.
3. SOLICITE QUE A CRIANÇA EMITA E REPRODUZA OS SONS DESCRITOS.
4. REALIZE BRINCADEIRAS QUE explorem a imaginação da criança como desenhar o sol, quem tiver materiais em casa, como folhas, tintas, lápis de cor, juntos usem a imaginação, explorando os materiais e o momento.
5. SE FOR POSSÍVEL, LEVE A CRIANÇA PARA VER UMA ÁRVORE PRÓXIMA E PEGAR AS FOLHAS SECAS, ASSIM DÁ PARA SENTIR DIFERENTES TEXTURAS.
6. RECORTE IMAGENS EM REVISTAS E SOLICITE QUE A CRIANÇA PROCURE POR VARREDURA VISUAL A PALAVRA OU SOM EMITIDO, POR EXEMPLO: FIGURA DE PASSARINHO, EMITIR O SOM E SOLICITAR QUE A CRIANÇA PROCURE A IMAGEM, POR APONTAMENTO VISUAL.

OBJETIVOS: EXPLORAR O AMBIENTE PELA AÇÃO E OBSERVAÇÃO, MANIPULANDO, EXPERIMENTANDO E FAZENDO DESCOBERTAS.

PRÉ REQUISITOS: CONCENTRAÇÃO, PERCEPÇÃO VISUAL E AUDITIVA.



PROPOSTA 2 - A

ATIVIDADE: SEQUÊNCIA DE CORES.

MATERIAIS: TIRAS DE PAPEL, 2 ROLINHOS DE PAPEL HIGIÊNICO, TESOURA, MATERIAIS PARA COLORIR (CANETINHAS, TINTA OU LÁPIS DE COR) E UM OBJETO QUE PERMANEÇA NA VERTICAL (PODE SER UM ROLO VAZIO DE PAPEL ALUMÍNIO, UM PEDAÇO DE CANO DE PVC OU ATÉ MESMO O CABO DE UMA PAINELA).

DESCRIÇÃO:

- CORTE CADA ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO EM TRÊS PARTES IGUAIS, FORMANDO ANÉIS;
- ESCOLHAM UMA COR PARA CADA PARTE DO ROLINHO CORTADO E IDENTIFIQUE DESENHANDO UMA BOLINHA/ CÍRCULO PINTANDO COM A COR ESCOLHIDA. CADA PARTE DEVE TER UMA COR DIFERENTE;
- NAS TIRAS DE PAPEL DESENHE SEQUÊNCIAS DIFERENTES DE BOLINHAS COLORIDAS, UTILIZANDO AS MESMAS CORES DAS PARTES DOS ROLINHOS;
- ANTES DE INICIAR, EXPLIQUE QUE DEVE SER COLOCADO CADA PARTE DO ROLINHO SEGUINDO A MESMA SEQUÊNCIA DE CORES DA TIRA DE PAPEL;
- PODE INICIAR COM UMA VARIEDADE PEQUENA DE CORES E IR AUMENTANDO A CADA PARTIDA.



PROPOSTA 2 - A(CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. MARQUE CADA PARTE DO ROLINHO COM UMA TEXTURA DIFERENTE, USE AS MESMAS TEXTURAS PARA FAZER A SEQUÊNCIA NA TIRA DE PAPEL. O JOGADOR DEVERÁ MONTAR A SEQUÊNCIA USANDO O TATO PARA EXPLORAR E FORMAR A SEQUÊNCIA;
2. COLOQUE NA FRENTE DO JOGADOR MATERIAIS QUE EMITAM DIFERENTES SONS (PODE USAR PANEHAS, LATINHAS E POTES PLÁSTICOS), USE UMA COLHER OU PEDACINHO DE MADEIRA PARA MOSTRAR A CRIANÇA O SOM DOS OBJETOS ESCOLHIDOS. ESCOLHA UM DESSES OBJETOS PARA BATER E PEDIR QUE A CRIANÇA IDENTIFIQUE DE QUAL OBJETO FOI O SOM QUE ESCUTOU ;
3. COM OS OLHOS DA CRIANÇA VENDADOS REPRODUZA A SEQUÊNCIA DE 2 OU 3 SONS PARA QUE O JOGADOR POSSA REPRODUZIR APENAS COM O APOIO DA AUDIÇÃO.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR E EXPLORAR RELAÇÕES ESPACIAIS (DENTRO E FORA, EM CIMA, EMBAIXO, ACIMA, ABAIXO, ENTRE E DO LADO), AMPLIANDO SEU VOCABULÁRIO.

PRÉ-REQUISITOS: SERIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO.



PROPOSTA 3- A

ATIVIDADE: QUEBRA CABEÇA.

MATERIAIS: FOLHA DE REVISTA E TESOURA.

DESCRIÇÃO: - PREPARE UM QUEBRA-CABEÇA RECORTANDO DE REVISTAS, PANFLETOS OU JORNAIS UMA FOTO DE ALGO QUE SEJA FAMILIAR PARA A CRIANÇA OU QUE ELA GOSTE (UM ANIMAL, PAISAGEM, UM CARRO...);
- ENTREGUE AS PEÇAS QUE SE FORMARAM E CONVIDE O JOGADOR A RECONSTRUIR A IMAGEM, AJUDANDO-O DISCRETAMENTE NO COMEÇO, SE FOR PRECISO;
- O PRIMEIRO QUEBRA-CABEÇA NÃO DEVE TER MAIS DE OITO PEÇAS.

VARIAÇÕES:

1. FAZER AS BORDAS DOS RECORTES IRREGULARES, PARA QUE FIQUE UM POUCO MAIS DIFÍCIL DE ENCAIXAR AS PEÇAS;
2. USE UM DESENHO FEITO PELA CRIANÇA PARA MONTAR O QUEBRA-CABEÇA;
3. MONTE UM QUEBRA-CABEÇA TÁTIL, USANDO MATERIAIS DE DIFERENTES TEXTURAS (AREIA, ALGODÃO, PEDRINHAS, LIXA). COM O APOIO DO TATO, ENCONTRE AS PEÇAS QUE TENHAM A MESMA TEXTURA.

OBJETIVOS: EXPLORAR E DESCREVER SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE AS CARACTERÍSTICAS E PROPRIEDADES DOS OBJETOS (SONORIDADE, TEXTURA, PESO, TAMANHO, POSIÇÃO NO ESPAÇO); IDENTIFICAR RELAÇÕES ESPACIAIS (DENTRO E FORA, EM CIMA, EMBAIXO, ACIMA, ABAIXO, ENTRE E DO LADO) E TEMPORAIS (ANTES, DURANTE E DEPOIS).

PRÉ-REQUISITOS: - MELHORAR A COORDENAÇÃO MOTORA, EXERCITAR A CAPACIDADE DE CONCENTRAÇÃO, RECONHECER DIVERSOS TIPOS DE FORMAS E DESENVOLVER A MEMÓRIA.



PROPOSTA 4 - A

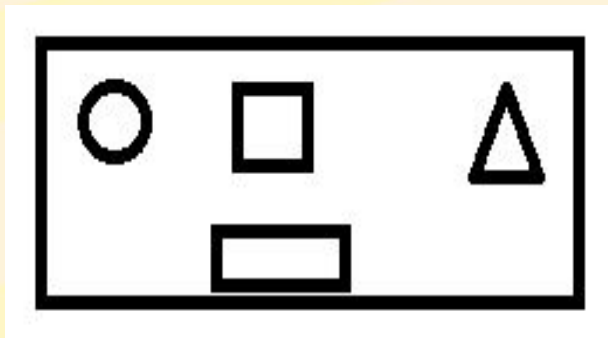
ATIVIDADE: O QUE ESTÁ DIFERENTE?

MATERIAIS: FOLHA DE PAPEL OU UM PEDAÇO DE PAPELÃO, CARTOLINA OU JORNAL.

DESCRIÇÃO: O JOGO PODE ACONTECER COM DOIS OU MAIS JOGADORES.

- COM A FOLHA DE PAPEL, DELIMITE UM ESPAÇO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE USANDO CANETINHA GROSSA, LÁPIS DE CERA OU TINTA, PARA DESENHAR UM RETÂNGULO GRANDE/ SEMELHANTE A UM TABULEIRO PARA QUE O JOGO ACONTEÇA.
- DESENHE E RECORTE FORMAS GEOMÉTRICAS EM PAPÉIS COLORIDOS, RECLICAVÉIS, OU SE PREFERIR, DESENHE E PINTE AS FORMAS;
- DIVIDIDA AS FORMAS PARA QUE CADA JOGADOR OU TIME TENHAM A MESMA QUANTIDADE DE FORMAS GEOMÉTRICAS. COLOQUEM AS PEÇAS NO TABULEIRO PARA QUE TODOS DO GRUPO OBSERVEN AS FIGURAS. DEPOIS QUE TODOS OBSERVAREM AS COLOCAÇÕES DAS PEÇAS, ESCOLHA UM PARTICIPANTE PARA SAIR. UM RESPONSÁVEL DEVERÁ MUDAR A POSIÇÃO DE UMA FIGURA. AO RETORNAR QUEM SAIU DEVERÁ APONTAR O QUE ESTÁ DIFERENTE.
- AGORA É SÓ SE DIVERTIR!!!

EXEMPLO:



Após a mudança das Peças:



PROPOSTA 4 – A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. COLOQUE INDICAÇÃO DE CORES, RECORTE ANIMAIS DE REVISTAS, FAÇA COM NÚMEROS (NÚMEROS DE DOIS EM DOIS, SÓ PARES, SÓ ÍMPARES), SÓ COM LETRAS, SÓ COM NOMES, TIPOS DE CASAS, TIPOS DE CARROS, IMAGENS DE ALIMENTOS, COM FOTOS DE PESSOAS, VARIANDO AS SOLICITAÇÕES DE INFORMAÇÃO E ENRIQUECENDO O VOCABULÁRIO E PERCEPÇÃO DAS COISAS;
2. RECORTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS COM MATERIAIS DE DIFERENTES TEXTURAS COMO RETALHOS DE TECIDO, LIXA, COLAR ALGODÃO, FOLHAS SECAS, PARA SENTIREM TEXTURAS DIFERENTES E IDENTIFICAREM O QUE MUDOU DE LUGAR COM OS OLHOS VENDADOS, UTILIZANDO O TATO.
3. MOSTRE PARA A CRIANÇA DUAS FORMAS, CADA UMA EM LADOS OPOSTOS (UMA FIGURA NA MÃO ESQUERDA E OUTRA NA MÃO DIREITA DO JOGADOR), SOLICITE VERBALMENTE QUE ENCONTRE A FIGURA SOLICITADA ATRAVÉS DE VARREDURA VISUAL.

OBJETIVOS: COMUNICAR SUAS IDEIAS E SENTIMENTOS A PESSOAS E GRUPOS DIVERSOS; DEMONSTRAR VALORIZAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS DE SEU CORPO E RESPEITAR AS CARACTERÍSTICAS DOS OUTROS (CRIANÇAS E ADULTOS) COM OS QUAIS CONVIVE; USAR ESTRATÉGIAS PAUTADAS NO RESPEITO MÚTUO PARA LIDAR COM CONFLITOS NAS INTERAÇÕES COM CRIANÇAS E ADULTOS.

PRÉ-REQUISITOS: ESPAÇO, FORMA, LOCALIZAÇÃO, LATERALIDADE VOCABULÁRIO, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, COORDENAÇÃO VISO-MOTORA E COORDENAÇÃO MOTORA FINA E GLOBAL.



PROPOSTA 5 - A

ATIVIDADE: BRINCANDO SE APRENDE A MATEMÁTICA.

MATERIAIS: 9 PREGADORES DE ROUPA DE MADEIRA, UM CÍRCULO DE PAPELÃO, 9 PALITOS DE SORVETE OU TIRAS DE PAPEL/CARTOLINA/PAPELÃO, 45 TAMPINHAS DE GARRAFA PET OU BOLINHAS DE PAPEL, SEMENTES OU PEDRINHAS, TINTA GUACHE E CANETINHA.

DESCRIÇÃO: - NOS PREGADORES , MARQUE OS NÚMEROS DE 1 À 9, USANDO A CANETINHA;

- NOS PALITOS DE SORVETE OU TIRAS DE PAPEL DESENHE A QUANTIDADE DE BOLINHAS DE 1 À 9. PEÇA PARA A CRIANÇA PEGAR O PREGADOR (EXEMPLO NÚMERO 5) E COLOCAR NO PALITO DE SORVETE OU NA TIRA DE PAPEL CORRESPONDENTE A ESTE NÚMERO, FAZENDO A ASSOCIAÇÃO DE NÚMERO E QUANTIDADE. DEPOIS PEÇA PARA COLOCAR NA SEQUÊNCIA NUMÉRICA.

- FAÇA ALGUMAS PERGUNTAS A CRIANÇA: *QUAL O NÚMERO QUE VEM ANTES DO 5? QUAL O NÚMERO QUE VEM DEPOIS DO 7? QUAL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE O 2 E O 4?* E ASSIM POR DIANTE;

- AUXILIE A CRIANÇA A CONTAR COM OS DEDOS;

- FAÇA UM CÍRCULO NO PAPELÃO, QUE SERÁ DIVIDIDO EM 9 PARTES / PEDAÇOS, COM UMA CANETINHA, DESENHE BOLINHAS DE 1 A 9 EM CADA PARTE DO CÍRCULO, EM SEGUIDA, PEÇA QUE A CRIANÇA COLOQUE O PREGADOR COM O NÚMERO DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE BOLINHAS QUE ESTIVER DESENHADO;

- COLOQUE A QUANTIDADE DE TAMPINHAS OU BOLINHAS DE PAPEL DE ACORDO COM A QUANTIDADE DESENHADA EM CADA PEDAÇO QUE FOI DIVIDIDO;

- NUMA FOLHA DE SULFITE DESENHE 9 CARINHAS DE CENTOPEIA, UMA EMBAIXO DA OUTRA E COLOQUE OS NÚMEROS DE 1 À 9 PARA A CRIANÇA CARIMBAR COM SEU DEDINHO MOLHADO NA TINTA, O CORPINHO DA CENTOPEIA (EXEMPLO: NO NÚMERO 1 CARIMBA UM DEDINHO, NO NÚMERO 2 CARIMBA DOIS DEDINHOS E ASSIM ATÉ O NÚMERO 9) SEMPRE CONTANDO COM O APOIO DOS DEDOS.

PROPOSTA 5 – A (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. COLE SEMENTES, PEDRINHAS OU BOLINHAS PEQUENAS DE PAPEL NOS PALITOS COM AS QUANTIDADES, PARA FAZER A CONTAGEM ATRAVÉS DA TEXTURA;
2. A CRIANÇA PODE RELACIONAR OU DAR SUGESTÃO DO ADULTO FAZER A CONTAGEM, USANDO O DEDO COMO APOIO;
3. CANTE COM A CRIANÇA A MÚSICA DOS INDIOZINHOS - BOB ZOOM - VÍDEO INFANTIL MUSICAL OFICIAL
<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VOQVZKGO8M0>

OBJETIVOS: RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA; IDENTIFICAR, NOMEAR ADEQUADAMENTE, COMPARAR AS PROPRIEDADES DOS OBJETOS, ESTABELECENDO RELAÇÕES ENTRE ELES; DESENVOLVER A RELAÇÃO DE CONTAGEM TERMO A TERMO; IDENTIFICAR E REGISTRAR QUANTIDADES POR MEIO DE DIFERENTES FORMAS DE REPRESENTAÇÃO (CONTAGENS, DESENHOS, SÍMBOLOS, ESCRITA DE NÚMEROS, ORGANIZAÇÃO DE GRÁFICOS BÁSICOS, ETC).

PRÉ-REQUISITOS: RACIOCÍNIO LÓGICO, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, COORDENAÇÃO MOTORA FINA E COORDENAÇÃO VISO-MOTORA.



PROPOSTA 6 - A

ATIVIDADE: FORMANDO FRASES.

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

DESCRIÇÃO: IDENTIFIQUE ATRAVÉS DE CÓDIGOS APRESENTADOS NA TABELA, A FRASE QUE PODERÁ SER FORMADA. RELACIONE O CÓDIGO DA COLUNA COM O CÓDIGO DA LINHA, IDENTIFIQUE AS PALAVRAS E FORME FRASES.

MATERIAL: FOLHA IMPRESSA, LÁPIS E BORRACHA.

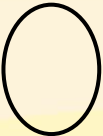
VARIAÇÕES:

1. ACRESCENTE NOVAS COLUNAS COM NOVOS CÓDIGOS E NOVAS PALAVRAS;
2. FAÇA NOVOS DESAFIOS, COM DIFERENTES COMBINAÇÕES PARA OUTRAS PESSOAS DA FAMÍLIA DECIFRAREM OS CÓDIGOS;
3. DESENHE A FRASE;
4. ESCREVA AS PALAVRAS JUNTO AO SÍMBOLO;
5. SEPRE OS QUADRADINHOS, MONTE AS FRASES;
6. COLE OU COPIE AS FRASES E PINTE OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS.



PROPOSTA 6 – A (CONTINUAÇÃO)

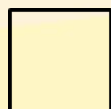
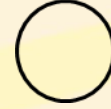
TABELA

				
	A	BOLA	MENINA	VESTIDO
	COM	O	LINDA	BRINCA
	MENINO	É	AZUL	FELIZ



PROPOSTA 6 – A (CONTINUAÇÃO)

CÓDIGOS PARA FORMAR AS FRASES:

1ª FRASE	 	 	 	 
2ª FRASE	 	 	 	
3ª FRASE	 	 	 	 
4ª FRASE	 	 	 	     

PRÉ-REQUISITOS: DISCRIMINAÇÃO VISUAL E LOCALIZAÇÃO.



PROPOSTA 7 - A

ATIVIDADE: DESAFIO.

OBJETIVOS: DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO-MATEMÁTICO E A CAPACIDADE DE SOLUCIONAR PROBLEMAS.

MATERIAL: FOLHA IMPRESSA, LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: ALICE E MIGUEL ADORAM BRINCAR COM OS COELHOS. PARA CHEGAR ATÉ OS COELHOS, ALICE E MIGUEL PRECISAM ATRAVESSAR DUAS CERCAS QUE FICAM PERTO DA TOCA. VAMOS AJUDÁ-LOS? SIGA AS DICAS ABAIXO:

CERCA QUADRADA:

A SOMA DE CADA FILEIRA DA CERCA DEVE SER 6. PARA CHEGAR À TOCA É SÓ ENCONTRAR AS PARCELAS QUE FALTAM.

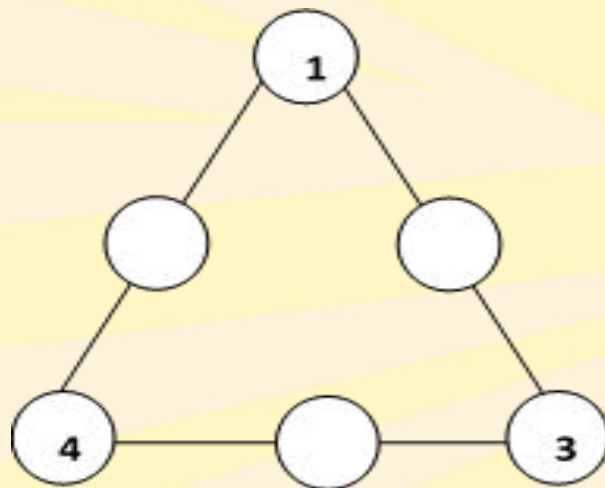
		1
	3	
2		3



PROPOSTA 7 – A (CONTINUAÇÃO)

CERCA TRIANGULAR:

A SOMA DE CADA LADO DA CERCA TRIANGULAR TEM DE SER 8. PARA CHEGAR À TOCA, BASTA ENCONTRAR AS PARCELAS QUE FALTAM.



VARIAÇÕES:

- 1.FAÇA NOVOS DESAFIOS COM DIFERENTES MATRIZES (CERCAS), RESULTADOS E COMBINADOS;
- 2.CONSTRUA SUA CERCA COM MATERIAIS CONCRETOS. EX.: BOLINHAS DE PAPEL, PEDRINHAS OU PINGOS DE COLA.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ORIENTAÇÃO ESPACIAL E CÁLCULO MENTAL.



PROPOSTA 8 - A

ATIVIDADE: ACRÓSTICO.

OBJETIVOS: APRESENTAR O GÊNERO TEXTUAL ACRÓSTICO PERMITINDO AO ALUNO AUMENTAR SEU REPERTÓRIO LINGUÍSTICO, OPORTUNIZAR SITUAÇÃO REAL DE ESCRITA COMO MEIO DE EXPRESSÃO E INTERAÇÃO SOCIAL.

MATERIAL: FOLHA, LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: ACRÓSTICO É UMA COMPOSIÇÃO POÉTICA QUE CONSISTE EM FORMAR PALAVRAS OU MESMO FRASES COM AS LETRAS INICIAIS, INTERMEDIÁRIAS OU FINAIS, ESCRITO NA VERTICAL. FAÇA O ACRÓSTICO COM OS NOMES DAS PESSOAS DA CASA, ANIMAIS, OBJETOS, BRINQUEDOS, USE A IMAGINAÇÃO.

VARIAÇÕES:

1. LEIA AS PALAVRAS QUE ESCOLHEU;
2. REESCREVA AS PALAVRAS EM ORDEM ALFABÉTICA;
3. PINTÉ AS PALAVRAS NO MASCULINO, E CIRCULE AS PALAVRAS NO FEMININO;

PRÉ-REQUISITOS: DISCRIMINAÇÃO E PERCEPÇÃO VISUAL E AUDITIVA, ORALIDADE E ORGANIZAÇÃO ESPACIAL.



PROPOSTA 8 – A (CONTINUAÇÃO)

EXEMPLO DE ACRÓSTICOS COM AS PALAVRAS: ESCOLA E ALUNO

**ESPAÇO
SOCIAL
CHEIO DE
OPORTUNIDADES
LEGAIS DE
APRENDER**

**AMIGO
LEGAL
UNICO
NOVO
ORGANIZADO**

ALFABETO DO CARINHO:

A – AMOROSA, AMIGA (O)

B – BONDOSA, BONITA (O)

C – CARINHOSA, CUIDADOSA (O)

D – DEDICADA (O)

E – ELEGANTE, ESPECIAL

F – FELIZ, FORTE

G – GENTIL, GENIAL

H – HONESTA (O)

I – INTELIGENTE

J – JOVEM

L – LEGAL, LINDA (O)

M – MARAVILHOSA, MEIGA (O)

N – NATURAL, NOVA (O)

O – ORIGINAL, ORGANIZADA (O)

P – PACIENTE, PROTETORA (O)

Q – QUERIDA (O)

R – RADIANTE, RESPONSÁVEL

S – SINCERA, SÁBIA (O)

T – TOLERANTE, TERNA (O)

U – ÚTIL, ÚNICA (O)

V – VALENTE, VAIDOSA (O)

X – XARÁ

Z – ZELOSA (O)



PROPOSTA 9 - A

ATIVIDADE: REPRODUZIR DESENHOS.

OBJETIVOS: DESENVOLVER O CONCEITO DE SEMELHANÇAS, A CAPACIDADE DE REPRODUZIR FIGURAS, ESTABELECE A PROPORCIONALIDADE DOS LADOS. DESCREVER E DESLOCAR FIGURAS POR MEIO DE MALHAS QUADRICULADAS. TRABALHAR LATERALIDADE (DIREITA E ESQUERDA) O CONCEITO DE (AMPLIAR E REDUZIR).

MATERIAL: LÁPIS, LÁPIS DE COR, BORRACHA, E MALHA QUADRICULADA IMPRESSA NA FOLHA.

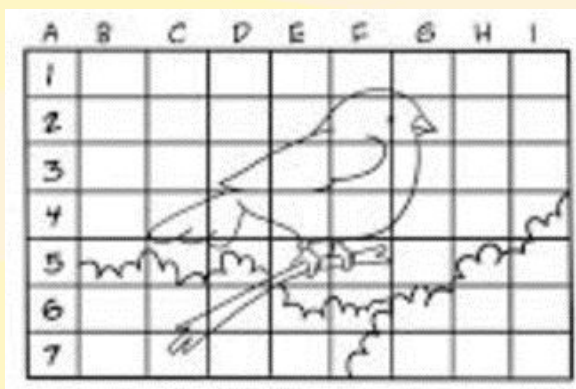
DESCRIÇÃO: OBSERVE O DESENHO APRESENTADO NA MALHA QUADRICULADA MENOR, OBSERVE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA DO LADO ESQUERDO DA MALHA E AS LETRAS NA PARTE DE CIMA. EM SEGUIDA INICIE A REPRODUÇÃO DA FIGURA, SEMPRE ATENTO AOS QUADRADINHOS E LOCALIZE CADA PARTE DA FIGURA, PARA QUE O DESENHO FIQUE IGUAL AO APRESENTADO, PORÉM AMPLIADO.

VARIAÇÕES:

1. USE A RÉGUA E CONSTRUA DUAS MALHAS EM UMA FOLHA, COMO A APRESENTADA NA ATIVIDADE EM TAMANHOS DIFERENTES, CRIE SEU PRÓPRIO DESENHO E FAÇA O INVERSO, REPRODUZA PORÉM REDUZINDO;
2. FAÇA UMA FIGURA PELA METADE NA MALHA, A CRIANÇA/ADOLESCENTE DEVE CONCLUIR O DESENHO COM A OUTRA PARTE.



PROPOSTA 9 – A (CONTINUAÇÃO)



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

PRÉ-REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA FINA, PERCEPÇÃO VISUAL, NOÇÕES DE LATERALIDADE E CONCEITO DE GRANDEZAS E MEDIDAS.



PROPOSTA 10 - A

ATIVIDADE: JOGO DAS PALAVRAS.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR A CLASSIFICAÇÃO DE PALAVRAS QUANTO À SÍLABA TÔNICA.

MATERIAL: 3 MARCADORES (TAMPINHAS OU BOLINHAS DE PAPEL), PAPEL, LÁPIS, BORRACHA, MODELO DO TABULEIRO E FICHAS COM AS PALAVRAS.

DESCRIÇÃO: EM UMA FOLHA FAÇA UM TABULEIRO COMO NO MODELO, O TABULEIRO DEVE FICAR DISPOSTO NO CENTRO; AS FICHAS COM AS PALAVRAS DEVEM ESTAR COM AS FACES VOLTADAS PARA BAIXO; DECIDA QUEM INICIA A JOGO. EM CADA RODADA UM PARTICIPANTE TIRA UMA FICHA E LÊ; CADA PARTICIPANTE DEVE DIZER QUAL É A CLASSIFICAÇÃO DA PALAVRA (OXÍTONA, PAROXÍTONA OU PROPAROXÍTONA); QUEM ACERTAR A CLASSIFICAÇÃO ANDA UMA CASA NO TABULEIRO; GANHA QUEM COMPLETAR A VOLTA NO TABULEIRO EM PRIMEIRO LUGAR.

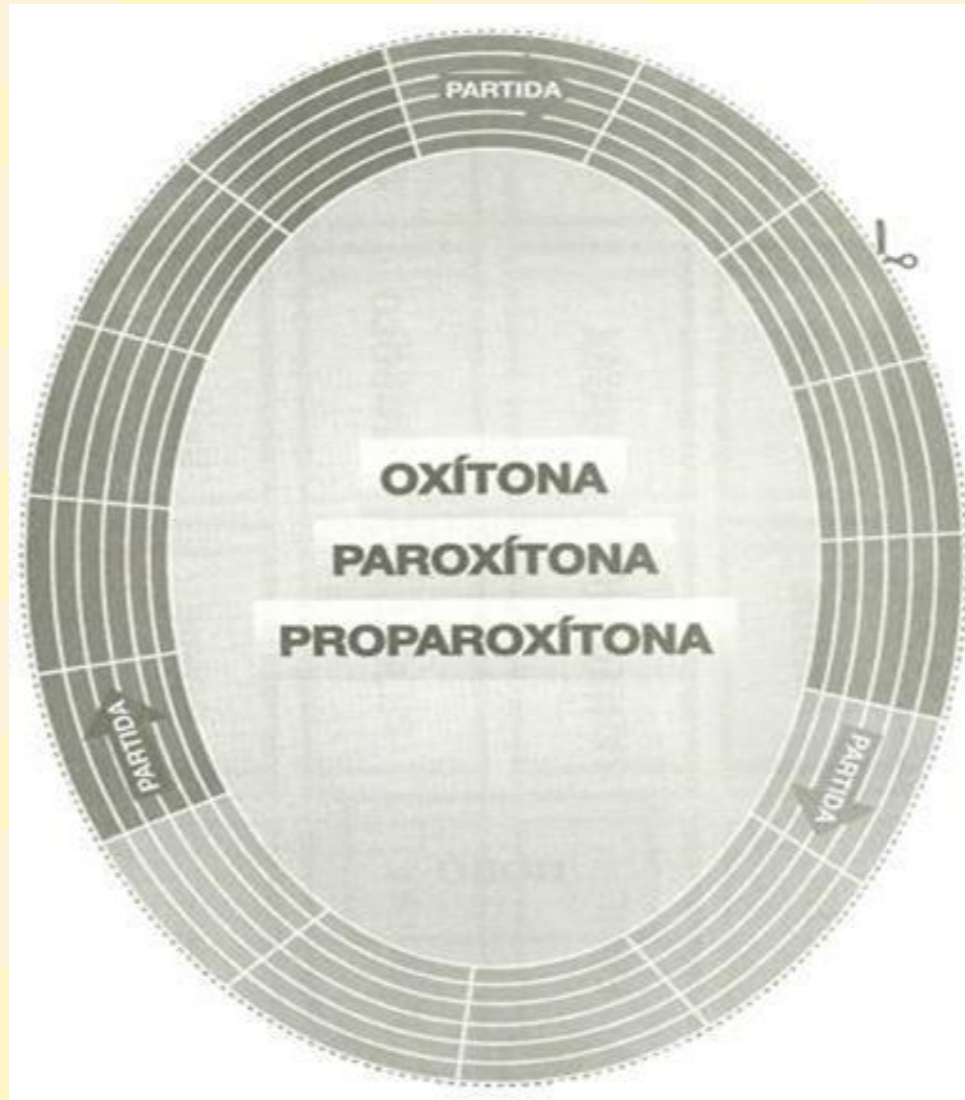
VARIAÇÕES:

1. LEIA AS PALAVRAS, OBSERVE QUAL É A SÍLABA TÔNICA E PINTE.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 10 — A (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 10 — A (CONTINUAÇÃO)

TÊNIS	LÁGRIMA	FÁCIL	ÔNIBUS	PALETÓ	PAVÊ
SOFÁ	SÍLABA	SANDUÍCHE	ARMAZÉM	SAÚDE	PÊSSEGO
PÉTALA	DOMINÓ	PÁGINA	ROBÔ	LÁPIS	CAFÉ
CIPÓ	AMÁVEL	MÚSICA	PAJÉ	RÁPIDO	FUBÁ

PROPOSTA 11 - A

ATIVIDADE: PROBLEMAS DE LÓGICA.

OBJETIVOS: COMPREENDER O TEXTO DO PROBLEMA, UTILIZANDO PENSAMENTO DEDUTIVO E RACIOCÍNIO LÓGICO PARA CHEGAR À SOLUÇÃO. UTILIZAR E REPRESENTAR ESTRATÉGIAS DIVERSAS DE RESOLUÇÃO.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS E BORRACHA E FOLHA IMPRESSA.

DESCRIÇÃO: A PARTIR DAS DICAS APRESENTADAS COMPLETE OS QUADROS COM AS INFORMAÇÕES DADAS. AS PISTAS SÃO MUITO IMPORTANTES PARA DESVENDAR OS PROBLEMAS.

BIA TEM 7 ANOS E TEM UM PATO NO SEU SÍTIO.
TONI COME ARROZ E ADORA FICAR COM SEU GATO.
A COMIDA QUE A MENINA MAIS GOSTA É A SALADA.
O MENINO QUE TEM 8 ANOS TEM UM PEIXE.
O MENINO QUE COME ARROZ TEM 10 ANOS. LUCA ADORA COMER FEIJÃO.

NOME	COMIDA	ANIMAL	IDADE
BIA			
TONI			
LUCA			



PROPOSTA 11 – A (CONTINUAÇÃO)

PIETRA TEM 3 ANOS E GOSTA DA COR VERMELHA.
PEDRO FAZ NATAÇÃO E GOSTA DA COR AZUL, ELE TEM 5 ANOS.
DIANA TEM 12 ANOS.
ENRICO TEM UM ANO A MAIS QUE PEDRO.
DIANA JOGA TÊNIS, E GOSTA DA COR ROSA.
O MENINO QUE TEM 6 ANOS FAZ FUTEBOL E GOSTA DA COR VERDE.
QUEM FAZ BALÉ, TEM 3 ANOS.

NOME	IDADE	COR	ESPORTE



PROPOSTA 11 – A (CONTINUAÇÃO)

O MENINO QUE MORA EM ITU ADORA A COR VERDE.
ANA LEVA SEU CACHORRO PARA PASSEAR NO PARQUE EM SOROCABA.
QUEM MORA EM SÃO PAULO ADORA VERMELHO E NÃO SAI SEM O SEU GATO.
QUEM MORA EM ITU TEM UMA TARTARUGA.
A DONA DO CACHORRO GOSTA DE AZUL.

NOME	COR	ANIMAL	CIDADE

VARIAÇÕES:

1. DESENHE AS PESSOAS PARA FACILITAR A COMPREENSÃO;
2. DESENHE AS PESSOAS E ENCAIXE AS INFORMAÇÕES NO BONECO QUE DESENHOU PARA FACILITAR A COMPREENSÃO;
3. FINALIZE, CRIE UMA FRASE DIZENDO O NOME DO PERSONAGEM, IDADE E SUAS PREFERÊNCIAS;
4. ELABORE SEU PRÓPRIO QUADRO DE PROBLEMA DE LÓGICA.

PRÉ-REQUISITOS: FLEXIBILIDADE DE PENSAMENTO E ATENÇÃO SUSTENTADA.



PROPOSTA 12 - A

ATIVIDADE: ENCAIXAR PALAVRAS.

OBJETIVOS: ESTIMULAR A INTERAÇÃO, DESENVOLVER A IMAGINAÇÃO, A CRIATIVIDADE E AMPLIAR O VOCABULÁRIO.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS, BORRACHA, CAIXA COM OBJETOS DIVERSOS E FIGURAS OU IMAGENS.

DESCRIÇÃO: ALGUÉM FALA UMA PALAVRA, E A CRIANÇA/ADOLESCENTE COMEÇA A CONTAR UMA HISTÓRIA QUE INCLUA A PALAVRA QUE FOI DITA. QUANDO A PALAVRA FOR ENCAIXADA, OUTRA PALAVRA É PROPOSTA, DEVENDO TAMBÉM SER INCLUÍDA NA HISTÓRIA.

VARIAÇÕES:

1. TODOS PODEM NARRAR, CADA PESSOA FALA UMA FRASE OU UMA PALAVRA.
2. ESCREVA A HISTÓRIA NUM PAPEL;
3. DESENHE A HISTÓRIA, FAZENDO A SEQUÊNCIA DOS ACONTECIMENTOS;
4. A HISTÓRIA PODE SER COM DESENHOS, FIGURAS OU OBJETOS, ESCOLHA UMA FIGURA PARA INCLUIR E DE CONTINUIDADE;
5. FAÇA MÍMICA DA PALAVRA QUE SERÁ ACRESCENTADA A HISTÓRIA;
6. UTILIZE UM LIVRO COMO APOIO E APONTE AS IMAGENS.

PRÉ-REQUISITOS: MEMÓRIA, ORGANIZAÇÃO, ATENÇÃO SUSTENTADA E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 13 - A

ATIVIDADE: BATALHA NAVAL.

OBJETIVOS: DESENVOLVER AS HABILIDADES COGNITIVAS.

MATERIAL: FOLHA IMPRESSA, LÁPIS E BORRACHA.

DESCRIÇÃO: JOGO DE DEFESA E ATAQUE. COLOQUE OS NAVIOS NA MALHA QUADRICULADA NA GRELHA DE DEFESA, ESCREVA AS RESPECTIVAS LETRAS. INDIQUE UMA POSIÇÃO . POR EXEMPLO : G - 8; O ADVERSÁRIO INDICARÁ SE ACERTOU, DIZENDO “TIRO” (E O NOME DO NAVIO ONDE ACERTOU) OU “ÀGUA” CASO NÃO TENHA ACERTADO; MARQUE ENTÃO UM PONTO NO QUADRADINHOS DE ATAQUE PARA TENTAR DESCOBRIR ONDE SE ENCONTRAM OS NAVIOS DO ADVERSÁRIO. SE CONSEGUIR AFUNDAR UM NAVIO O ADVERSÁRIO DEVE DIZER AFUNDOU E O NOME DO NAVIO QUE FOI AFUNDADO. GANHA QUEM AFUNDAR TODOS OS NAVIOS PRIMEIRO;

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, LATERALIDADE, PLANEJAMENTO, RACIOCÍNIO LÓGICO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 13 – A (CONTINUAÇÃO)

Grelha de Defesa

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Grelha de Ataque

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1 - Porta Aviões

P P P
P
P

1 - Navio de 4 canos

N N N N

2 - Navios de 3 canos

N N N N N N

3 - Navios de 2 canos

N N N N N N

4 - Navios de 1 cano

N N N N



PROPOSTA 15 - A

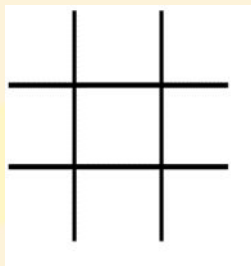
ATIVIDADE: JOGO DA VELHA.

OBJETIVOS: CONHECER SOBRE O JOGO DE TABULEIRO; CONHECER A IMPORTÂNCIA, RESPEITO E FUNÇÃO DAS REGRAS NO JOGO; ESTIMULAR A BRINCADEIRA E CRIAR ESTRATÉGIAS.

MATERIAIS: PRATO DESCARTÁVEL DE ISOPOR, TAMPINHA DE GARRAFA OU CANETINHA.

DESCRIÇÃO: CADA JOGADOR EM SUA VEZ, COLOCA UMA PEÇA EM UMA CASA VAZIA E TENTA IMPEDIR QUE O OUTRO JOGADOR COMPLETE 3 CASAS EM SEQUÊNCIA. VALE COLOCAR AS PEÇAS, DIAGONAL, VERTICAL E HORIZONTAL. VENCE QUEM PRIMEIRO COMPLETAR UMA FILEIRA.

VARIAÇÕES: SIMPLES E DIVERTIDO; PEGUE UM PRATINHO DE ISOPOR E COM A CANETINHA FAÇA DUAS LINHAS VERTICAIS E NO MEIO DELAS DUAS LINHAS HORIZONTAIS, COMO NA IMAGEM AO LADO.



PRÉ-REQUISITOS: RACIOCÍNIO LÓGICO, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 16 - A

ATIVIDADE: TRILHA DAS PALAVRAS.

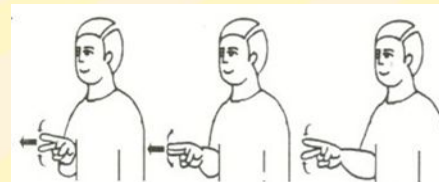
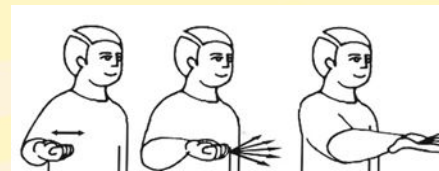
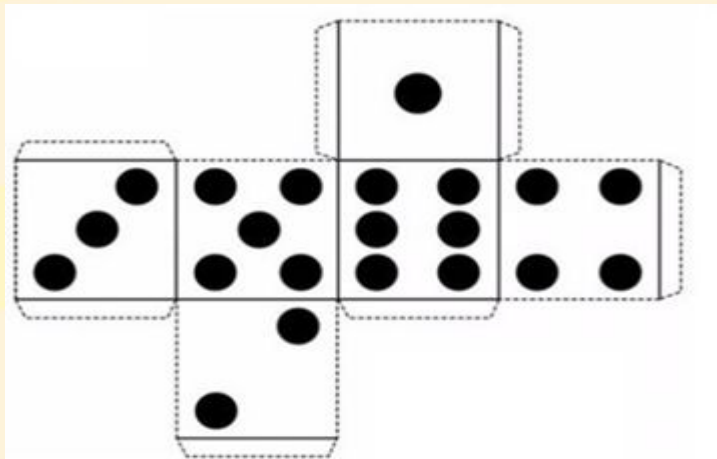
OBJETIVO: FIXAR VOCABULÁRIO.

MATERIAIS: DADO, FICHAS DE PALAVRAS, TABULEIRO E BOTÕES (COMO MARCADORES).

DESCRIÇÃO: DESLOQUE O SEU MARCADOR PARA A CASA CORRESPONDENTE AO NÚMERO INDICADO NO DADO. QUANDO CHEGAR NA CASA, PROCURE A FICHA COM A PALAVRA INDICADA. AO ENCONTRAR, RECOLHA A FICHA PARA SI. DEPOIS PASSE A VEZ PARA O OUTRO JOGADOR.

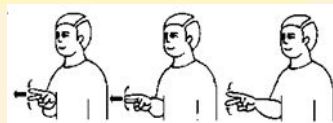


DADO



PROPOSTA 16 — A (CONTINUAÇÃO)

FICHAS DE PALAVRAS:



BONÉ

BOLA

BOI

CAMA

CÃO

COLA

FOGO

CARRO

GALO

GATO

PIPA

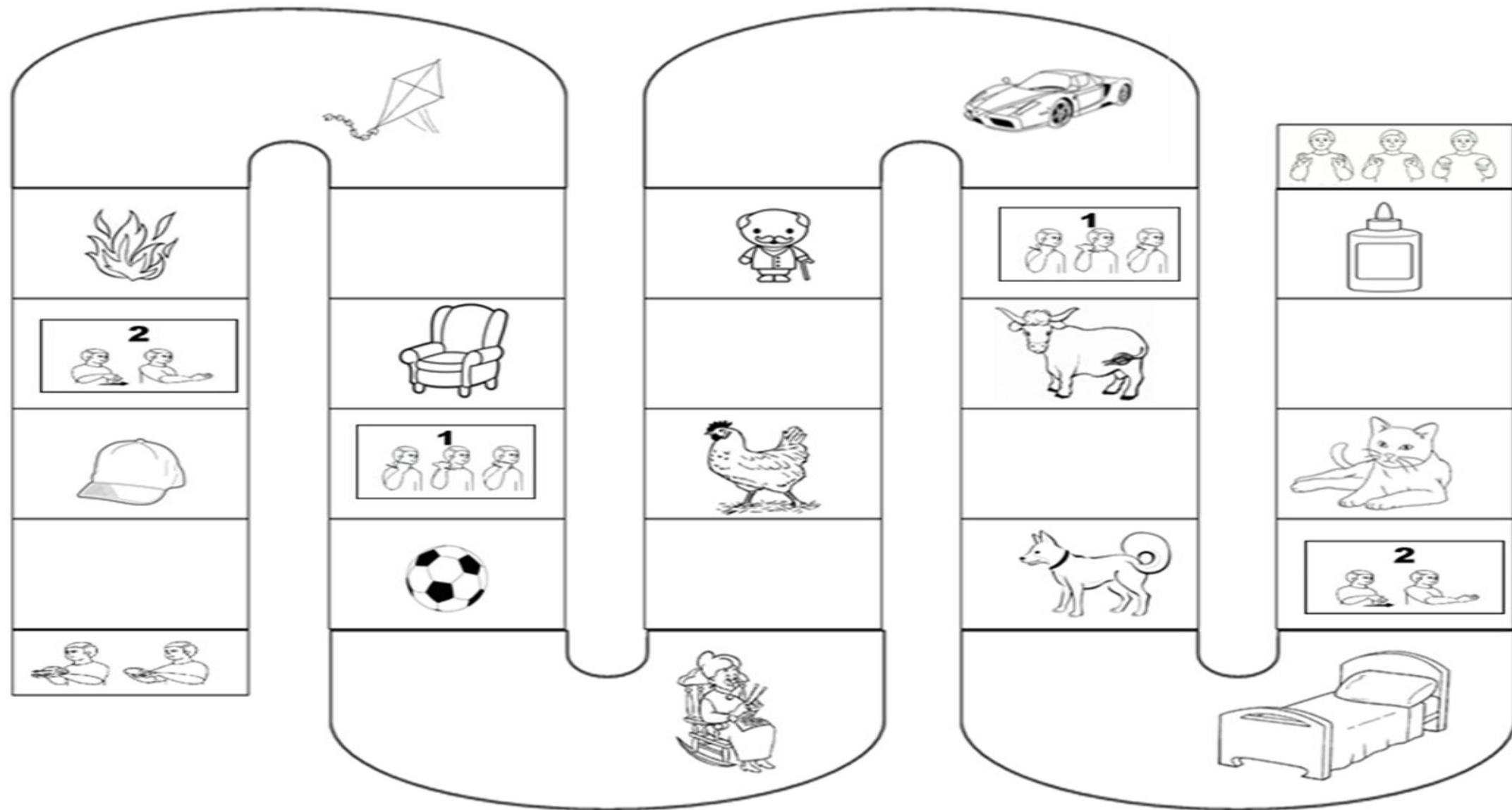
SOFÁ

VOVÓ

VOVÔ

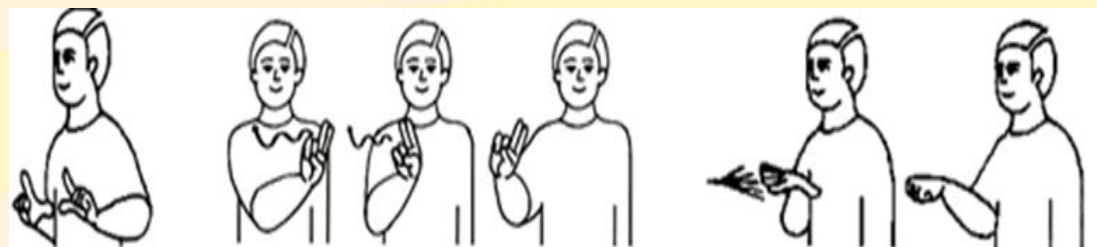
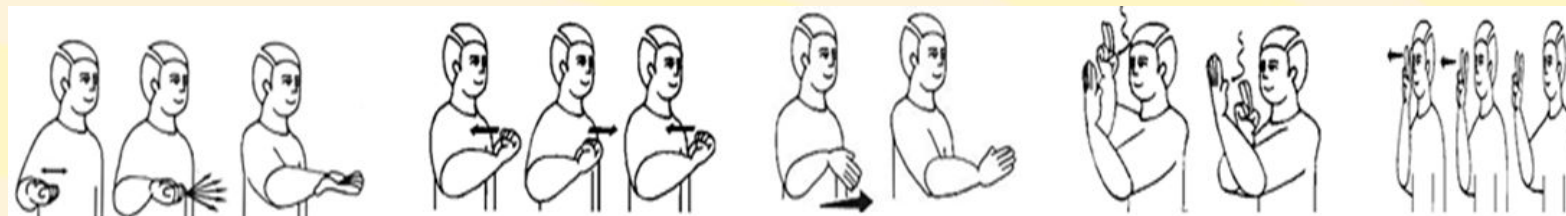


PROPOSTA 16 – A (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 16 – A (CONTINUAÇÃO)

EXECUÇÃO:



PRÉ-REQUISITOS: CONCENTRAÇÃO E DESCRIMINAÇÃO VISUAL.



PROPOSTA 17 – A

ATIVIDADE: BINGO DAS EXPRESSÕES, PROCURAR OBJETOS NA CENA, RESOLVER ENIGMAS MATEMÁTICOS.

OBJETIVOS: ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO, PROMOVER O RACIOCÍNIO LÓGICO, CONTRIBUIR PARA A ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO, DESENVOLVER A ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

MATERIAL: CARTOLINA, COLA, TESOURA, CARTELAS, FICHAS, SAQUINHO E MARCADOR (EX; BOTÕES).

DESCRIÇÃO: 1- (2 JOGADORES), RECORTE E COLE AS FICHAS DE CARINHAS E AS CARTELAS EM UMA CARTOLINA, COLOQUE AS FICHAS EM UM SAQUINHO, SORTEIE UMA FICHA E VÁ MARCANDO NA CARTELA, QUEM PREENCHER TODA A CARTELA GANHA;

2- PROCURE NA CENA OS OBJETOS ESCONDIDOS;

3-- RESOLVA OS ENIGMAS MATEMÁTICOS.

EXECUÇÃO:

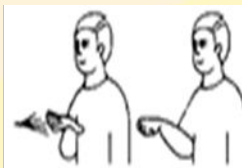
1-



UMA



FICHA



PEGAR



MARCAR



PROPOSTA 17 – A (CONTINUAÇÃO)

2-



OBJETOS



ESCONDIDO



PROCURAR



PROPOSTA 17 – A (CONTINUAÇÃO)

3-



PENSAR



CALCULAR



RESPONDER

$$\begin{aligned} \text{Apple} + \text{Apple} + \text{Apple} &= 30 \\ \text{Apple} + \text{Banana} + \text{Banana} &= 18 \\ \text{Banana} \cdot \text{Coconut} &= 2 \\ \text{Coconut} + \text{Apple} + \text{Banana} &= ? \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sneaker} + \text{Sneaker} + \text{Sneaker} &= 30 \\ \text{Boy} + \text{Boy} + \text{Sneaker} &= 20 \\ \text{Hamburger} + \text{Hamburger} + \text{Boy} &= 13 \\ \text{Sneaker} + \text{Boy} \times \text{Hamburger} &= ? \end{aligned}$$

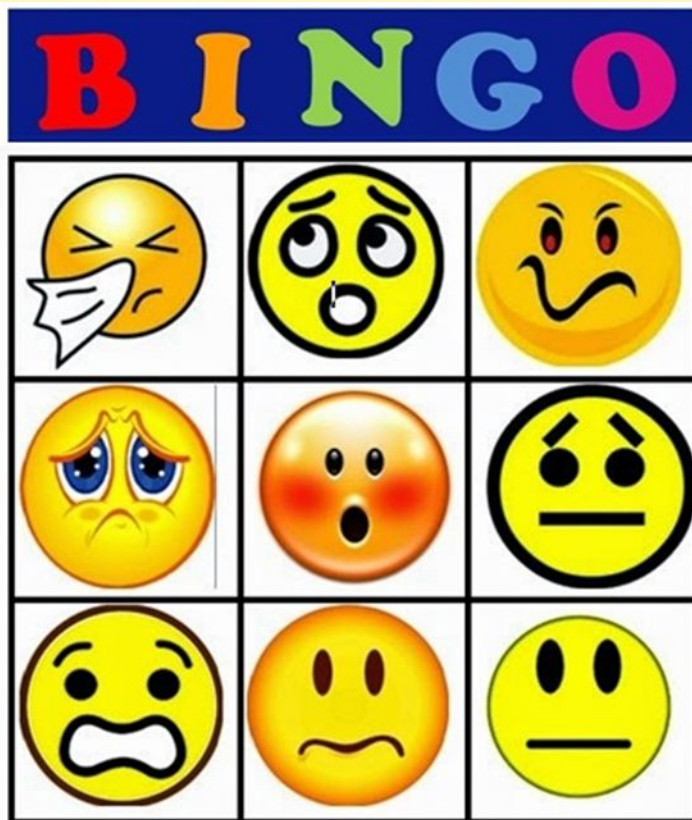
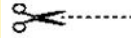
$$\begin{aligned} \text{Kiwi} + \text{Kiwi} + \text{Kiwi} &= 9 \\ \text{Kiwi} + \text{Orange} + \text{Orange} &= 5 \\ \text{Orange} + \text{Broccoli} + \text{Broccoli} &= 15 \\ \text{Kiwi} + \text{Orange} + \text{Broccoli} &= ? \end{aligned}$$

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.



PROPOSTA 17 — A (CONTINUAÇÃO)

ANEXO: JOGO 1 (FICHAS E 4 CARTELAS)



PROPOSTA 17 — A (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 18 – A

ATIVIDADE: OUVIR E/OU LER E ESCREVER. CONVERSAR. COMPLETAR. CLASSIFICAR.

OBJETIVOS: LEITURA, ESCRITA E CÓPIA. APERFEIÇOAMENTO NO USO DA REGLETE. DISCRIMINAÇÃO DOS SENTIDOS: TATO, VISÃO E AUDIÇÃO.

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

1- A. LEIA O QUEBRA-LÍNGUA, COPIE COMPLETANDO COM A PALAVRA SAPO NOS ESPAÇOS.

OLHA O ____ DENTRO DO SACO,
O SACO COM O ____ DENTRO,
O ____ BATENDO PAPO
E O PAPO SOLTANDO VENTO.

B. LEIA VÁRIAS VEZES BEM RÁPIDO! TENDE NÃO ERRAR! FAÇA UMA DISPUTA COM A FAMÍLIA PARA VER QUEM CONSEGUE LER BEM RÁPIDO SEM ERRAR!

C. LEIA E ESCREVA AS PALAVRAS, SEPARANDO-AS EM DUAS COLUNAS: S (INICIAL: SUA) E SS (DÍGRAFO: ISSO).
SALVAR SAL ASSAR MASSA SAUDADE SINO PASSO SUMIR GESSO MISSA



PROPOSTA 18 – A (CONTINUAÇÃO)

2-A. LEIA O QUEBRA-LÍNGUA:
OLHA O SAPO DENTRO DO SACO,
O SACO COM O SAPO DENTRO,
O SAPO BATENDO PAPO
E O PAPO SOLTANDO VENTO.

B. TENTE LER SEM GAGUEJAR! FAÇA O DESAFIO COM SEUS FAMILIARES PARA VER QUEM CONSEGUE FALAR SEM ERRAR!

C. COMPLETE COM S; SS E S(SOM DE Z):

MA__AGISTA	BOL__A	MI__A	POU__ADA	PA__APORTE
A__INATURA	__OLIDÃO	__E__ENTA	A__ADO	A__A
GE__EIRO	AN__IEDADE	PEN__ÃO	GIRA__OL	IMPROVI__AR
GA__OLINA	PROGRE__O	REPOU__O	PARAI__O	DEZE__ETE

3-A. PENSE E ESCREVA 06 PALAVRAS COM S (COM SOM DE Z) E 06 COM SS.

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

PRÉ-REQUISITOS: LEITURA, INTERPRETAÇÃO, ORTOGRAFIA E ESCRITA.



REFERÊNCIA

BOB ZOOM. Indiozinhos-Bob Zoom-Vídeo infantil musical oficial (2m15s)2012. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=vOQvZKGo8m0>.Acesso em 21 ago.2020.

DEPOSIT PHOTOS. Disponível em: <https://br.depositphotos.com/free-images.html> Acesso em:21 ago. 2020.

Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngüe da Língua de sinais brasileira.



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.

