ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA SEMANA DE 24/08/2020 A 28/08/2020

PROPOSTA 1 - B

ATIVIDADE: TEXTURAS.

DESCRIÇÃO: PREPARE UM ESPAÇO DA CASA, FAÇA UM CAMINHO CONTENDO VÁRIOS MATERIAIS COM TEXTURAS DIFERENTES, COMO: AREIA, TERRA, FOLHAS E FLORES, LIXAS E ESPONJA DE LAVAR LOUÇA, PARA A CRIANÇA CAMINHAR E SENTIR, ATRAVÉS DOS PÉS, AS SENSAÇÕES DE DIFERENTES TEXTURAS.
DURANTE ESSA ATIVIDADE, É IMPORTANTE QUE A CRIANÇA ESTEJA SOB OS CUIDADOS DO RESPONSÁVEL PARA QUE NÃO SE MACHUQUE DURANTE O PERCURSO.

VARIAÇÕES:

1. DE OLHOS VENDADOS EXPLORE AS DIFERENTES TEXTURAS, CASO SEJA NECESSÁRIO, AJUDE;
2. PROCURE DIFERENTES TEXTURAS NOS CÔMODOS DA CASA. A CADA TEXTURA ENCONTRADA, OBSERVE A EXPRESSÃO DA CRIANÇA, PARA SABER SE ESTÁ GOSTANDO OU NÃO.

OBJETIVOS: DESCOBRIR E EXPLORAR AS DIFERENTES TEXTURAS NAS COISAS QUE ESTÃO À SUA VOLTA; AUXILIAR NA COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL, SENSIBILIDADE E EQUILÍBRIO.

PRÉ REQUISITOS: COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL, EQUILÍBRIO E TEXTURAS.

PROPOSTA 2 - B

ATIVIDADE: STOP DAS CORES.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: PAPELÃO, TINTA GUACHE OU GIZ DE CERA, COLA E PAPEL.

DESCRIÇÃO: CORTE VÁRIOS PEDAÇOS DE PAPELÃO, E JUNTOS PINTEM CADA PEDAÇO COM UMA COR DIFERENTE, USANDO TINTA GUACHE OU GIZ DE CERA E DISTRIBUA NO CHÃO EM FORMA DE CAMINHO, "TRAJETO COLORIDO" PARA A CRIANÇA PASSAR;
- SEGUIR O PERCURSO DANDO UM PASSO EM CADA COR ATÉ OUVIR A PALAVRA **"STOP",** O JOGADOR PARA IMEDIATAMENTE E FALA O NOME DA COR.

VARIAÇÕES:

1. COLOQUE PAPÉIS COLORIDOS, SOBRE UMA MESA, O JOGADOR TOCARÁ TODAS AS CORES COM AS MÃOS, ATÉ OUVIR A PALAVRA **"STOP",** IMEDIATAMENTE A MÃO PARA E A CRIANÇA FALARÁ O NOME DA COR;
2. COLOQUE NO TRAJETO FIGURAS/ IMAGENS DE REVISTAS, AO PARAR O JOGADOR DIRÁ O NOME DA IMAGEM;
3. MONTE O PERCURSO COLANDO TEXTURAS DIFERENTES EM PEDAÇOS DE PAPEL/ PAPELÃO (LISO, ÁSPERO, MACIO E DURO), AO OUVIR A PALAVRA **"STOP"** O JOGADOR DEVERÁ PARAR E DIZER QUAL A TEXTURA ESTÁ SENTINDO;
4. ORGANIZE CARTÕES (USANDO UMA FOLHA DE PAPEL OU PAPELÃO) PINTADOS COM AS MESMAS CORES USADAS NO PERCURSO DO CHÃO. COMBINEM DE TROCAR A PALAVRA **"STOP"** POR OUTRO COMANDO (LEVANTAR UM BRAÇO, POR EXEMPLO), ASSIM O JOGADOR DEVERÁ PARAR E APONTAR, ENTRE OS CARTÕES PINTADOS, A MESMA QUE PAROU EM CIMA, NO PERCURSO.

OBJETIVOS: CLASSIFICAR OBJETOS, CONSIDERANDO DETERMINADO ATRIBUTO (TAMANHO, PESO,COR, FORMA ETC.).

PRÉ REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, FREIO INIBITÓRIO, DISCRIMINAÇÃO VISUAL, EQUILÍBRIO E SEQUÊNCIA.

PROPOSTA 3 - B

ATIVIDADE: O OBJETO QUE DESAPARECE.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: OBJETOS VARIADOS DA CASA (POTES VARIADOS, COLHER, GARFO, XÍCARA, RELÓGIO, BRINQUEDOS PEQUENOS, ETC).

DESCRIÇÃO: INICIE O JOGO DANDO A SEGUINTE INSTRUÇÃO: “HOJE VAMOS FAZER UMA MÁGICA, VOCÊ VERÁ COMO UM OBJETO IRÁ DESAPARER DEPOIS DE FALAR AS PALAVRAS MÁGICAS: *ABRACADABRA, PÉ DE CABRA”.*

- EM SEGUIDA, COLOQUE OS OBJETOS SOBRE UMA MESA PARA QUE O JOGADOR POSSA OBSERVAR E NOMEAR CADA UM DELES;
- CUBRA OS OBJETOS COM UMA TOALHA OU TECIDO, TAMPE OS OLHOS DO JOGADOR E DIGA AS PALAVRAS MÁGICAS “*ABRACADABRA, PÉ DE CABRA”*;
- RAPIDAMENTE, ENQUANTO O JOGADOR ESTIVER DE OLHOS FECHADOS, RETIRE UM OBJETO DA MESA E ESCONDA-O;
- PERGUNTE QUAL OBJETO ESTÁ FALTANDO;
- REPITA A ATIVIDADE OUTRAS VEZES, RETIRANDO OBJETOS DIFERENTES OU ATÉ 2 OBJETOS EM CADA RODADA.

PROPOSTA 3 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. COLOQUE SOBRE A MESA OBJETOS DE DIFERENTES FORMAS E TEXTURAS, PEÇA QUE O JOGADOR ANALISE CADA UM ATRAVÉS DO TATO, EM SEGUIDA RETIRE UM DOS OBJETOS PARA QUE O JOGADOR DESCUBRA QUAL ESTÁ FALTANDO;
2. MONTE 2 GRUPOS COM QUANTIDADES IGUAIS DE OBJETOS E COLOQUE CADA GRUPO EM LADOS OPOSTOS DO CAMPO VISUAL DO JOGADOR, DEIXE QUE ELE OBSERVE QUAIS SÃO, E A QUANTIDADE DE OBJETOS COLOCADOS. TAMPE OS OLHOS E RETIRE 1 OBJETO DE APENAS UM DOS GRUPOS. O JOGADOR DEVERÁ DIZER EM QUAL DOS 2 GRUPOS FOI RETIRADO UM OBJETO, A RESPOSTA PODE SER ATRAVÉS DO OLHAR (FIXANDO O OLHAR NO GRUPO EM QUE ESTÁ FALTANDO UM OBJETO);
3. COM OS DOIS GRUPOS DE OBJETOS, TAMPE OS OLHO DO JOGADOR E TROQUE UM OBJETO DE LUGAR (TIRAR DE UM GRUPO E COLOCAR NO OUTRO), AO ABRIR OS OLHOS O JOGADOR DEVERÁ DIZER QUAL OBJETO FOI TROCADO (FORMAR GRUPOS COM POUCOS OBJETOS - 3 OU 4).

OBJETIVOS: ANALISAR SITUAÇÕES PROBLEMA DO COTIDIANO, LEVANTANDO HIPÓTESES, DADOS E POSSIBILIDADES DE SOLUÇÃO.

PRÉ REQUISITOS: ATENÇÃO E MEMÓRIA VISUAL.

PROPOSTA 4 - B

ATIVIDADE: DEPOSITE A QUANTIDADE NAS FORMAS.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: ESPAÇO PARA EXECUÇÃO DA ATIVIDADE, TAMPINHAS COLORIDAS OU OUTROS MATERIAIS PARA CONTAGEM.

DESCRIÇÃO: DESENHE AS FORMAS GEOMÉTRICAS NO CHÃO (QUADRADO, CÍRCULO, RETÂNGULO E TRIÂNGULO) COM UM TAMANHO SUFICIENTE QUE A CRIANÇA POSSA ENTRAR DENTRO. AS FORMAS TAMBÉM PODEM SER FEITAS COM PAPEL OU PAPELÃO.
PRIMEIRO É IMPORTANTE PREPARAR TODO O ESPAÇO COM OS MATERIAIS QUE SERÃO UTILIZADOS DURANTE A BRINCADEIRA.
PARA COMEÇAR, ESCOLHA UM DOS COMANDOS ABAIXO PARA SER CUMPRIDO:

* ENTRE DENTRO DO CÍRCULO, DÊ 3 PULINHOS E COLOQUE 3 TAMPINHAS DENTRO DO POTE;
* ENTRE DENTRO DO QUADRADO PEGUE 5 TAMPINHAS VERMELHAS E COLOQUE DENTRO DO POTE;
* ENTRE DENTRO DO RETÂNGULO, PEGUE 4 TAMPINHAS AMARELAS E COLOQUE EM CADA PONTA DO RETÂNGULO;
* ENTRE DENTRO DO TRIÂNGULO, PEGUE TAMPINHAS E COLOQUE EM CIMA DA LINHA, CONTORNANDO A FIGURA.

UMA DICA: ELOGIE A CRIANÇA A CADA COMANDO CUMPRIDO, SE ELA TIVER DIFICULDADE INCENTIVE E TRANSMITA SEGURANÇA.

PROPOSTA 4 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. COLOQUE LETRAS AO INVÉS DE TAMPINHAS;
2. COLOQUE UMA MÚSICA INFANTIL, E QUANDO PARAR, ENTRE DENTRO DE UMA FORMA, QUESTIONE: QUE FORMA GEOMÉTRICA É ESTA? PROCURE UM OBJETO NA CASA QUE TEM ESTA FORMA;
3. BRINQUE DE PEGA-PEGA, O JOGADOR ENTRA DENTRO DE UMA DAS FORMAS E NÃO PODERÁ SER PEGO;
4. CONDUZA O JOGADOR, ENQUANTO OUTRO REALIZA AS REGRAS DA BRINCADEIRA, COMO UM MODELO;
5. ENCONTRE A TAMPINHA DA COR SELECIONADA ATRAVÉS DE VARREDURA VISUAL;
6. DESENHE NA TAMPINHA A FORMA GEOMÉTRICA EM AUTO RELEVO, UTILIZANDO BARBANTE COLADO OU LINHA;
7. USE CARTÕES FEITOS EM FOLHAS DE CADERNO, PANFLETO, COM O CONTORNO DA FORMA GEOMÉTRICA QUE A CRIANÇA DEVERÁ ENTRAR. NO MOMENTO DO COMANDO, LEVANTE O CARTÃO AO INVÉS DE VERBALIZAR.

OBJETIVOS: RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA.

PRÉ-REQUISITOS: ESTIMULAR A ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, AQUISIÇÃO DAS FORMAS GEOMÉTRICAS, CORES, QUANTIDADE, COORDENAÇÃO, CONCENTRAÇÃO, CRIATIVIDADE, INTERAÇÃO SOCIAL E RESPEITO A REGRAS.

PROPOSTA 5 - B

ATIVIDADE: CONHECENDO E SE DIVERTINDO EM NOSSA CASA

DESCRIÇÃO: BRINCAR REALIZANDO O PEDIDO DE DIFERENTES ORDENS DE COMANDO. AS ORDENS SERÃO PARA AUXILIAR A CRIANÇA A PERCEBER OS ESPAÇOS E A NOMEAR OS OBJETOS QUE TEMOS EM CASA.

SUGESTÕES DE COMANDOS:

* VAMOS ATÉ UMA PARTE DA CASA, ANDANDO IGUAL A UM GATINHO (QUATRO APOIOS);
* VÁ ATÉ A COZINHA, PULANDO COM OS DOIS PÉS;
* VÁ DE COSTAS ATÉ O QUARTO, CONTANDO OS NÚMEROS, 1, 2, 3, 4, 5 OU ATÉ O NÚMERO QUE SOUBER, DEPOIS O ADULTO PODE CONTAR JUNTO;
* MOSTRE UMA FORMA DE QUADRADO (OU OUTRA FORMA GEOMÉTRICA – CÍRCULO, TRIÂNGULO OU RETÂNGULO) E PEÇA PARA QUE A CRIANÇA ENCONTRE EM CASA, ALGO QUE TENHA O FORMATO IGUAL AO DEMONSTRADO;
* SALTANDO COM UM PÉ, CONTE DE 1 ATÉ 10;
* ANDANDO DO LADO DIREITO (AMARRE UMA FITA NA MÃO DIREITA, OU DESENHE ALGO NA MÃO DIREITA PARA MOSTRAR O LADO DIREITO) PARA CHEGAR ATÉ OUTRO CÔMODO DA CASA;
* AGORA, ANDANDO DO LADO ESQUERDO, VAMOS CONTAR QUANTAS PESSOAS QUE MORAM AQUI, DENTRO DA NOSSA CASA.

PROPOSTA 5 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. TAMPE OS OLHOS DA CRIANÇA PARA QUE ALGUÉM DA FAMÍLIA VÁ PARA OUTRO ESPAÇO, LÁ BATER PALMAS OU ASSOBIAR, ASSIM A CRIANÇA DEVERÁ DIZER QUAL É O CÔMODO QUE ESTÁ VINDO O SOM;
2. NO ESPAÇO DA COZINHA, PEÇA PARA CONTAR QUANTAS COLHERES TEM NA GAVETA. APÓS A CONTAGEM, ANOTAR EM UMA FOLHA, DESENHANDO A QUANTIDADE OU ESCREVENDO OS NUMERAIS;
3. CONDUZA A CRIANÇA E DÊ OS COMANDOS NECESSÁRIOS;
4. APONTE OS OBJETOS, QUANDO ESTIVER NA COZINHA, POR EXEMPLO, PEÇA QUE SEPARE OS TALHERES (COLHERES E GARFOS);
5. CRIE AS FORMAS GEOMÉTRICAS (QUADRADO, TRIÂNGULO, CÍRCULO) COM MATERIAIS QUE TENHAM EM CASA, COMO PEDAÇO DE MADEIRA, PEDRINHAS, MASSINHA, PLÁSTICO, ENTRE OUTROS.

OBJETIVOS: ESTIMULAR A PERCEPÇÃO DO CORPO, POR MEIO DE ESTÍMULOS DE TONICIDADE E EQUILIBRAÇÃO; DESENVOLVER A CONTAGEM ORAL; APRIMORAR A CONTAGEM TERMO A TERMO.

PRÉ-REQUISITOS: ESQUEMA CORPORAL, NOÇÃO ESPACIAL E VOCABULÁRIO DE LOCALIZAÇÃO, FUNÇÕES EXECUTIVAS COMO MEMÓRIA DE TRABALHO E CONTROLE INIBITÓRIO.

PROPOSTA 6 - B

ATIVIDADE: BINGO DOS ANIMAIS.

OBJETIVOS: DESENVOLVER O SISTEMA DA ESCRITA ALFABÉTICA, COOPERAÇÃO E INTERAÇÃO SOCIAL.

MATERIAL: PAPEL, LÁPIS, BORRACHA, LÁPIS DE COR E ALFABÉTO MÓVEL.

DESCRIÇÃO: ESCOLHA 3 ANIMAIS, UM DE CADA TABELA. ESCREVA NA FOLHA OS ANIMAIS QUE ESCOLHEU. SORTEIE UMA LETRA DE CADA VEZ. PINTE A LETRA SORTEADA. VENCE QUEM PINTAR TODAS AS LETRAS PRIMEIRO.

VARIAÇÕES:

1. AUMENTE A QUANTIDADE DE ANIMAIS, POR EXEMPLO: 2 DE CADA TABELA, E ASSIM POR DIANTE;
2. ESCOLHA APENAS UMA TABELA;
3. COLE OU DESENHE A IMAGEM DOS ANIMAIS, ESCREVA OS NOMES;
4. IDENTIFIQUE O SOM INICIAL DAS PALAVRAS;
5. COLOQUE O NOME DOS ANIMAIS EM ORDEM ALFABÉTICA;
6. CONSTRUA UM JOGO DA MEMÓRIA: EM UMA FICHA ESCREVA O NOME DO ANIMAL, NA OUTRA FICHA, COLE IMAGENS OU FAÇA OS DESENHOS.

PROPOSTA 6 – B (CONTINUAÇÃO)

SAPO	PEIXE	GORILA
PATO	PORCO	MACACO
GATO	TIGRE	CORUJA
SIRI	COBRA	COELHO
GALO	GAMBÁ	ARANHA
URSO	CABRA	ABELHA
VACA	GANSO	CAMELO
LEÃO	PAVÃO	GIRAFA
ONÇA	GARÇA	OVELHA

PRÉ-REQUISITOS: MEMÓRIA, ORGANIZAÇÃO DO PENSAMENTO, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO.

PROPOSTA 7 - B

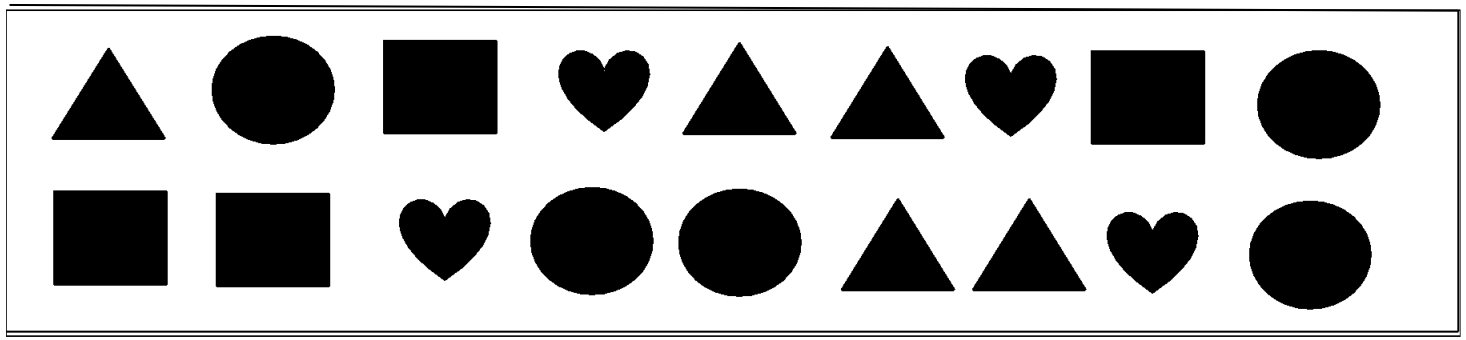
ATIVIDADE: PENSE ANTES DE FALAR.

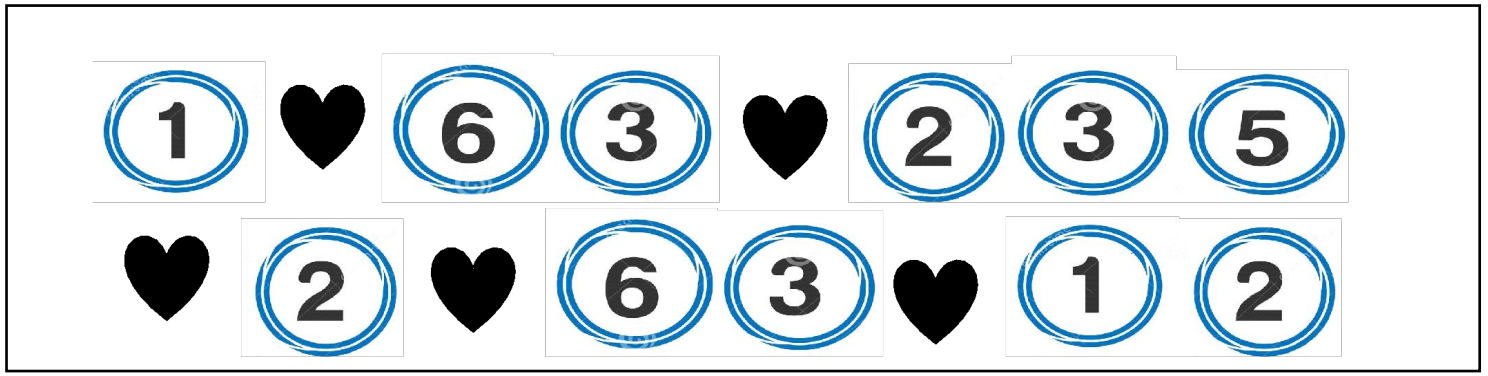
OBJETIVO: TREINAR ATENÇÃO ALTERNADA E FREIO INIBITÓRIO. RECONHECER E NOMEAR FORMAS GEOMÉTRICAS E NÚMEROS.

MATERIAL: FOLHA DA ATIVIDADE E A FAMÍLIA PARA SE DIVERTIR.

DESCRIÇÃO: FALE O NOME DE TODAS AS IMAGENS E NÚMEROS, MAS NÃO FALE CORAÇÃO, QUANDO ELE APARECER. COMBINADO? VAMOS TREINAR?! CASO, NÃO PENSE ANTES DE FALAR E FALE CORAÇÃO, TERÁ QUE PAGAR UMA PRENDA. PENSE EM VÁRIAS SITUAÇÕES DIVERTIDAS, COMO SALTAR 10 VEZES, FAZER CARINHO NA CABEÇA DE ALGUÉM, ABRAÇAR BEM APERTADO, ABRAÇAR BEM LEVE.

PROPOSTA 7 – B (CONTINUAÇÃO)





PROPOSTA 7 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. BRINQUE DE VIVO OU MORTO, QUE PODE SER UM AQUECIMENTO ANTES DE UTILIZAR AS FICHAS;
2. CRIE OUTRAS FICHAS DE SEQUÊNCIAS;
3. UTILIZE AS FORMAS GEOMÉTRICAS PARA DESENHAR OU RECORTAR, E MONTE DESENHOS;
4. COLE MATERIAIS DIVERSIFICADOS, COMO BARBANTE, BOLINHAS DE PAPEL, LÃ, PALITOS EM VOLTA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS; USE OS DEDOS, EXPLORE E RECONHEÇA AS IMAGENS TATEANDO;
5. ESCREVA OS NÚMEROS NA SEQUÊNCIA;
6. DESENHE AS QUANTIDADES DOS NÚMEROS E FAÇA A RELAÇÃO ENTRE NÚMERO E QUANTIDADE;
7. UTILIZE UMA SEQUÊNCIA DE OBJETOS, RECONHEÇA POR MEIO DO TATO, COMBINE QUAL NÃO PODERÁ SER FALADO.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO ALTERNADA, FREIO INIBITÓRIO E CONCENTRAÇÃO.

PROPOSTA 8 – B (CONTINUAÇÃO)

ATIVIDADE: O QUE EU SEI SOBRE O FOLCLORE?

OBJETIVO: TRABALHAR A LEITURA, APRIMORAR O VOCABULÁRIO, AMPLIAR O CONHECIMENTO SOBRE O GÊNERO TEXTUAL E DESENVOLVER A CRIATIVIDADE.

MATERIAL: TABELA IMPRESSA, REVISTAS E PANFLETOS, PAPEL, LÁPIS, BORRACHA E COLA.

DESCRIÇÃO: RESPONDA ABAIXO O QUE SE PEDE, E REGISTRE SEUS CONHECIMENTOS SOBRE O QUE FAZ PARTE DO FOLCLORE:

PROPOSTA 8 – B (CONTINUAÇÃO)

PERSONAGEM FAVORITO	
NOME DE UMA LENDA	
UM DITADO POPULAR	
UMA PARLENDA	
UM TRAVA-LÍNGUA	
UMA CANTIGA DE RODA	
UMA BRINCADEIRA	

PROPOSTA 8 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. MONTE UM PEQUENO LIVRO, ESCREVA, COLE OU DESENHE SOBRE CADA ASSUNTO OU SE PREFERIR MONTE UM PAINEL (QUADRO) COM TUDO QUE ENVOLVE A RIQUEZA DO NOSSO FOLCLORE;
2. RECONTE SUA LENDA FAVORITA;
3. MONTE SUAS RESPOSTAS COM ALFABETO MÓVEL.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, SEQUÊNCIA, ORGANIZAÇÃO, ELABORAÇÃO E PRODUÇÃO.

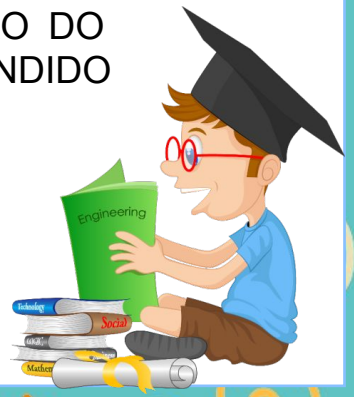
PROPOSTA 9 - B

ATIVIDADE: VENDENDO APARTAMENTOS.

OBJETIVOS: DESENVOLVER HABILIDADES DE RACIOCÍNIO LÓGICO E TÉCNICAS DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS. TRABALHAR O CONCEITO DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.

MATERIAL: 2 DADOS OU DOIS SAQUINHOS COM OS NUMERAIS DE 1 A 6 EM CADA SAQUINHO, 2 TABULEIROS IGUAIS AO MODELO, 24 BOLINHAS DE PAPEL PARA USAR COMO MARCADOR.

DESCRIÇÃO: CADA JOGADOR É DONO DE UM PRÉDIO, E O OBJETIVO É VENDER TODOS OS APARTAMENTOS (COBRIR TODOS O NUMERAIS DE 0 A 12). PARA VENDER O APARTAMENTO CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, JOGA OS DADOS OU RETIRA UM NÚMERO DE CADA SAQUINHO, E CONFORME SEU PLANEJAMENTO, REALIZE A SOMA OU A SUBTRAÇÃO DOS VALORES OBTIDOS E COMUNICA ESTE RESULTADO AO ADVERSÁRIO. COLOQUE UMA BOLINHA DE PAPEL NO ESPAÇO QUE CONTÉM O RESULTADO OBTIDO EM SEU TABULEIRO (REALIZANDO A VENDA). POR EXEMPLO: TIROU OS NÚMEROS 2 E 3, PODE FAZER 2+3 = 5 OU 2-3 = 1, OU SEJA, PODE ESCOLHER COBRIR O NUMERAL 5 OU 1, CONFORME SEU PLANEJAMENTO. SE CASO O RESULTADO OBTIDO JÁ ESTIVER COBERTO POR UMA BOLINHA DE PAPEL, PASSA A SUA VEZ, POIS O APARTAMENTO JÁ FOI VENDIDO. SE UM JOGADOR COMETER UM ERRO NO CÁLCULO, E O ADVERSÁRIO APONTAR O ENGANO ANTES DE REALIZAR A SUA JOGADA, ESTE TEM O DIREITO DE RETIRAR UMA BOLINHA DE PAPEL QUALQUER DO TABULEIRO DO OUTRO. GANHA O JOGADOR QUE PREENCHER O SEU TABULEIRO PRIMEIRO, OU SEJA, QUE TENHA VENDIDO TODOS OS APARTAMENTOS DO SEU PRÉDIO.

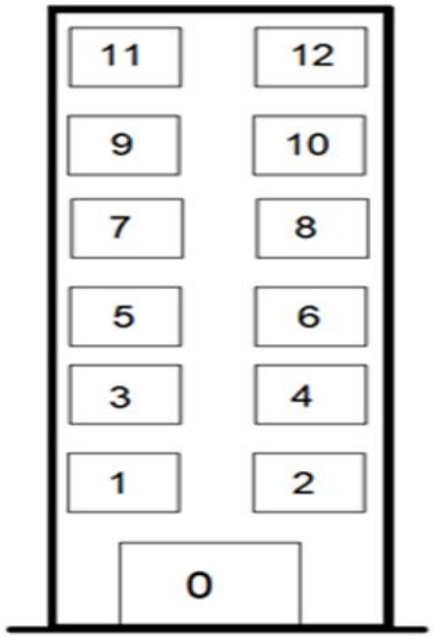


PROPOSTA 9 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. CONFECCIONE OS PRÉDIOS, USE AS FORMAS GEOMÉTRICAS. PINTE OS APARTAMENTOS COM NÚMEROS PARES DE UMA COR E OS ÍMPARES DE OUTRA COR;
2. FAÇA BOLINHAS INDICANDO A QUANTIDADE DO NUMERAL;
3. UTILIZE MATERIAL PARA CONTAGEM (TAMPINHAS, LÁPIS OU PALITINHOS), PARA AUXILIAR NA REALIZAÇÃO DAS CONTAS;
4. UTILIZE UMA FOLHA PARA REGISTRAR OS CÁLCULOS.

PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO, CRIATIVIDADE E MEMÓRIA.



PROPOSTA 10 - B

ATIVIDADE: BINGO DOS GÊNEROS TEXTUAIS.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A ORALIDADE, ESTIMULAR A LEITURA E INTERAÇÃO SOCIAL.

MATERIAL: CANETA OU LÁPIS, BORRACHA, TESOURA E BOLINHAS DE PAPEL.

DESCRIÇÃO: RECORTE AS FICHAS E COLOQUE EM UM SAQUINHO. ENTREGUE UMA CARTELA PARA CADA JOGADOR. ESCOLHA UMA PESSOA PARA SORTEAR AS FICHAS. A CADA FICHA SORTEADA O JOGADOR IDENTIFICA QUAL GÊNERO ESTÁ RELACIONADO E MARCA NA CARTELA. VENCE QUEM IDENTIFICAR TODOS OS GÊNEROS E PREENCHER A CARTELA CORRETAMENTE.

VARIAÇÕES:

1. COMBINE DE PREENCHER SÓ UMA COLUNA, NA HORIZONTAL OU VERTICAL;
2. ESCOLHA UM GÊNERO DA CARTELA E CRIE A SUA FICHA.

PRÉ-REQUISITOS: ORGANIZAÇÃO, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO E NOÇÃO ESPACIAL.

PROPOSTA 10 – B (CONTINUAÇÃO)

CARTELAS

CONTO	BILHETE	TRAVA-LÍNGUA
BINGO	LISTA	BINGO
RECEITA	BULA REMÉDIO	PREVISÃO/TEMPO

ANÚNCIO	BULA REMÉDIO	VERBETE
BINGO	LISTA	BINGO
NOTÍCIA	CANÇÃO	CONTO

RÓTULO	PROPAGANDA	TRAVA-LÍNGUA
BINGO	NOTÍCIA	BINGO
ENTREVISTA	ORAÇÃO	CONTO

CARTA	ORAÇÃO	HORÓSCOPO
BINGO	RECEITA	BINGO
LISTA	PROPAGANDA	TRAVA-LÍNGUA

CONTO	CANÇÃO	ANÚNCIO
BINGO	ORAÇÃO	BINGO
VERBETE	LISTA	NOTÍCIA

RECEITA	NOTÍCIA	VERBETE
BINGO	RÓTULO	BINGO
HORÓSCOPO	CARTA	ORAÇÃO

PROPOSTA 10 – B (CONTINUAÇÃO)

FICHAS

ESTA PODE SER UMA ÉPOCA DE MUITA ALEGRIA PARA VOCÊ.	LIBERE-SE DAS ANSIEDADES E VIVA.	ESPERAR O EFEITO POR NO MÍNIMO TRÊS HORAS.	EM RÁPIDO RAPTO, UM RÁPIDO RATO RAPTOU TRÊS RATOS SEM DEIXAR RASTROS.	PARABÉNS PARA VOCÊ, NESTA DATA QUERIDA, MUITAS FELICIDADES...
QUERIDO PAPAI NOEL,VOU ESPERÁ-LO NA NOITE DE NATAL.	DIAS DE SOL COM PANCADAS DE CHUVA NO FINAL DA TARDE.	LÁPIS, BORRACHA, CANETA E APONTADOR.	200G DE CHOCOLATE EM PÓ.	BATA AS CLARAS EM NEVE.
UM DIA A TARTARUGA TATÁ BOTARÁ OVOS E A AREIA OS ESCONDERÁ.	O TEMPO FICARÁ NUBLADO NA REGIÃO AO NORTE DO ESTADO.	PROTEGEI-NOS, SENHOR,DE TODOS OS PERIGOS.	VERIFIQUE A TEMPERATURA ANTES DE TOMAR O REMÉDIO.	QUANDO NÃO HOUVER SAÍDA,QUANDO NÃO HOUVER MAIS SOLUÇÃO,AINDA HÁ DE HAVER ESPERANÇA...
BETERRABA, CENOURA, CHUCHU E BATATA.	QUÍMICO RESPONSÁVEL: SÉRGIO ÁLVARES.	LUGAR DE PREÇO BAIXO É AQUI!	BINGO.	

PROPOSTA 11 - B

ATIVIDADE: RESTA 1.

OBJETIVOS: TRABALHAR MEMÓRIA, RACIOCÍNIO LÓGICO E ESTRATÉGIAS.

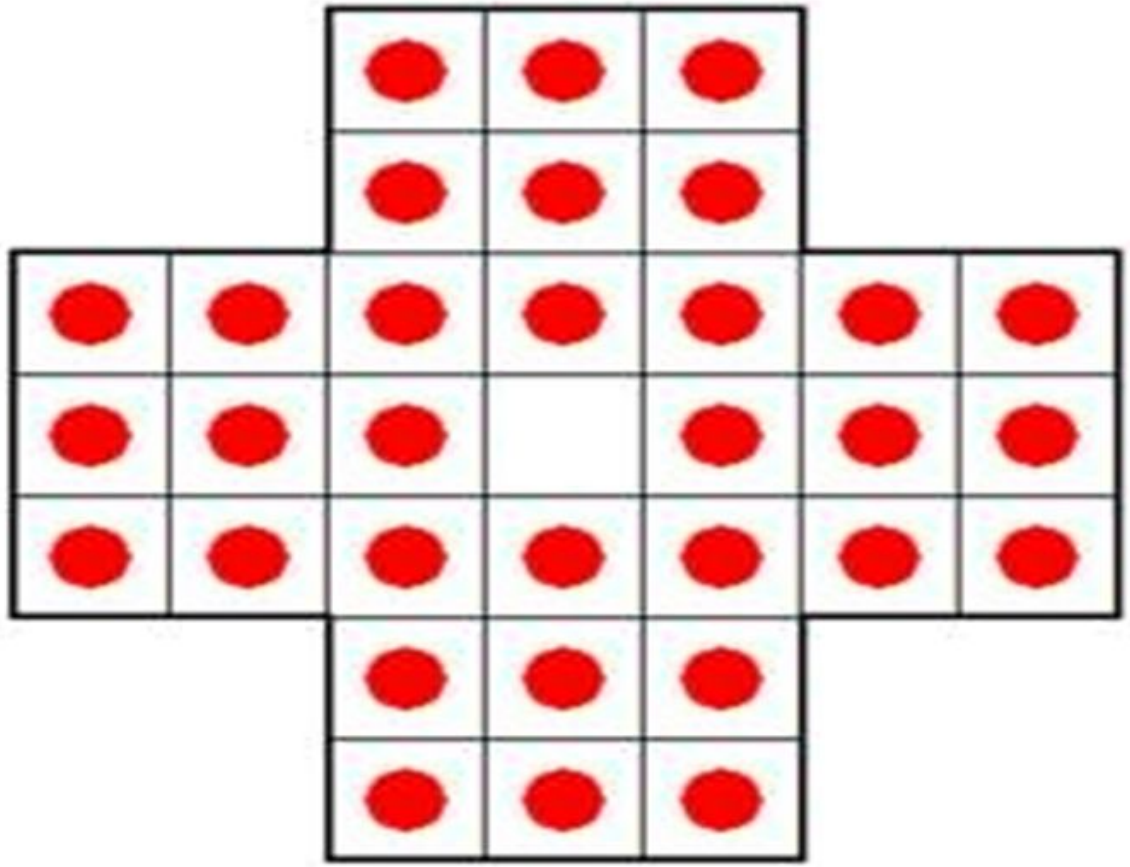
MATERIAL: PAPEL, CANETA OU CANETINHA, LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA, PAPELÃO, COLA E BOLINHAS DE PAPEL.

DESCRIÇÃO: DESENHE A TABELA ABAIXO EM UMA FOLHA, COLE EM PAPELÃO PARA FICAR BEM FIRME. FAÇA BOLINHAS DE PAPEL, OBSERVE O TAMANHO PARA QUE CAIBAM NOS ESPAÇOS QUE ESTÃO MARCADOS NA CARTELA, NÃO ESQUEÇA QUE O MEIO DA CARTELA DEVE FICAR VAZIO PARA QUE POSSA MOVER AS BOLINHAS DE PAPEL DURANTE O JOGO. PULE UMA BOLINHA POR VEZ ESTÁ PODE ESTAR À FRENTE OU AO LADO, A BOLINHA PULADA DEVE SER RETIRADA DA CARTELA. O OBJETIVO É DEIXAR APENAS UMA BOLINHA DE PAPEL NA CARTELA, MAS PARA ISSO NÃO BASTA APENAS JOGAR, CRIE ESTRATÉGIAS ANTES DE MOVER AS BOLINHAS. REPETIR VÁRIAS VEZES A JOGADA.

VARIAÇÕES: JOGUE EM DUPLA, CADA UM MOVE UMA VEZ. GANHA QUEM CONSEGUIR RETIRAR MAIS PEÇAS.

PRÉ-REQUISITOS: HABILIDADES VISUAIS, ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO E RACIOCÍNIO LÓGICO.

PROPOSTA 11 – B (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 12 - B

ATIVIDADE: DITADOS POPULARES.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A LINGUAGEM ORAL E ESCRITA; CONHECER E RESPEITAR AS DIFERENTES VARIEDADES DO PORTUGUÊS FALADO; DESENVOLVER HABILIDADES DE COMPREENSÃO; INTERPRETAÇÃO E INFERÊNCIA.

MATERIAIS: TESOURA, LÁPIS, BORRACHA E FOLHA IMPRESSA.

DESCRIÇÃO: RECORTE AS FICHAS COM OS DITADOS POPULARES E COLOQUE DENTRO DE UMA SACOLA PARA SORTEAR. COMEÇE O JOGO VERIFICANDO O QUE SABEM SOBRE OS DITADOS POPULARES. CADA UM, NA SUA VEZ, RETIRA UMA CARTA DA SACOLA, FAZ A LEITURA E RESPONDE QUAL É A PALAVRA QUE COMPLETA O DITADO POPULAR SORTEADO.

VARIAÇÕES:

1. RESPONDA ORALMENTE, POR ESCRITO OU EM FORMA DE DESENHOS. UTILIZE AS PALAVRAS DO GABARITO COMO APOIO E APONTAMENTO DA RESPOSTA CORRETA;
2. FAÇA DESENHOS OU MÍMICAS PARA ADIVINHAR QUAL É O DITADO POPULAR SORTEADO;
3. ILUSTRE COM RECORTE DE REVISTA OU DESENHOS O DITADO POPULAR;
4. USAR A INTERNET PARA APOIO DE PESQUISA E PROCURA DE OUTROS DITADOS POPULARES.

PRÉ-REQUISITOS: COMPREENSÃO TEXTUAL, ORGANIZAÇÃO E ATENÇÃO.

PROPOSTA 12 – B (Continuação)

CÃO QUE LADRA NÃO ----------	EM CASA DE FERREIRO O ---- ------É DE PAU	PIMENTA NOS OLHOS DOS OUTROS É ----------	QUEM AMA O FEIO, BONITO LHE ----------
QUEM SEMEIA VENTO COLHE ---------	QUEM NÃO TEM CÃO, CAÇA COM ----------	É DANDO QUE SE ---------	QUEM TEM BOCA VAI A ----------
FILHO DE PEIXE, ----- -------- É	A MENTIRA TEM PERNA --------	POR ELE EU PONHO MINHA MÃO NO ----------	UM OLHO NO PEIXE OUTRO NO ---------
CADA MACACO NO SEU -------	QUEM SE MISTURA COM PORCOS, FARELO --------	AS APARÊNCIAS ----------	

GABARITO: MORDE- ESPETO- REFRESCO- PARECE- TEMPESTADE- GATO- RECEBE- ROMA- PEIXINHO- CURTA- FOGO- GATO- GALHO- COME- ENGANAM

PROPOSTA 13 - B

ATIVIDADE: TRIMINÓ.

OBJETIVOS: ESTIMULAR O RACIOCÍNIO, MEMÓRIA, ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO; APRIMORAR O CÁLCULO MENTAL, VISÃO ESTRATÉGICA E FREIO INIBITÓRIO.

MATERIAL: IMPRESSO DAS PEÇAS DO JOGO POSTADO ABAIXO, TESOURA, PAPELÃO E COLA.

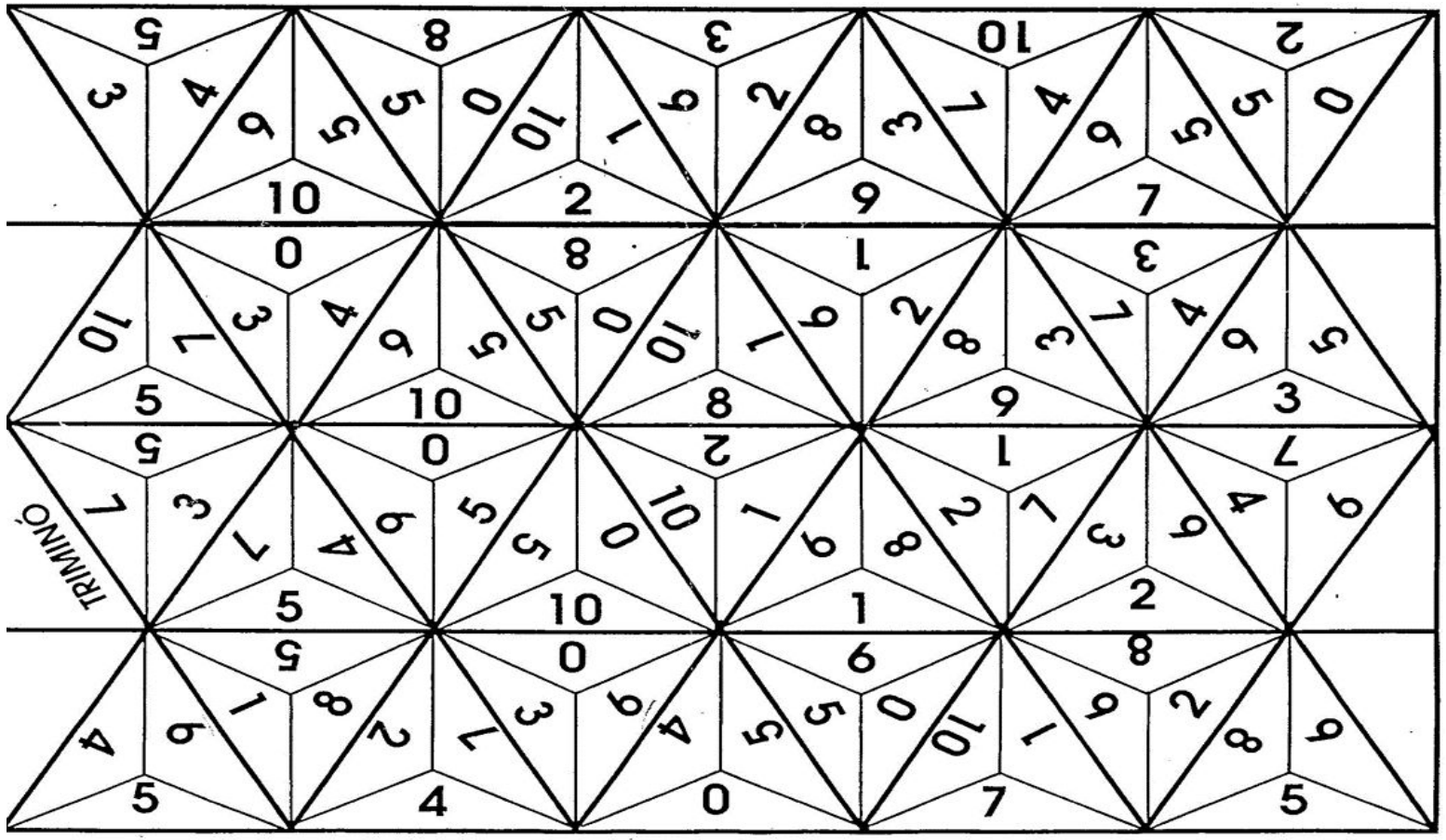
DESCRIÇÃO: O TRIMINÓ É UM JOGO SEMELHANTE AO DOMINÓ, PORÉM, AS PEÇAS AO INVÉS DE DUAS PONTAS, TÊM TRÊS. O OBJETIVO DO JOGO CONTINUA O MESMO: JUNTAR UMA PEÇA AS OUTRAS, MANTENDO OS NÚMEROS IGUAIS

RECORTE AS PEÇAS NA MARCA DO TRIÂNGULO MAIOR, FICANDO TRÊS NÚMEROS DENTRO DO TRIÂNGULO.COLE AS PEÇAS EM UM PAPELÃO. EM DUPLA, DISTRIBUA 7 PEÇAS PARA CADA JOGADOR E COLOQUE UMA PEÇA NO CENTRO DA MESA... ELA SERÁ A PEÇA DE INÍCIO DO JOGO. AS OUTRAS PEÇAS FICARÃO VIRADAS PARA BAIXO NO “MONTE PARA COMPRA”. TIRE PAR OU ÍMPAR PARA VER QUEM COMEÇA. O JOGADOR COMEÇA COLOCANDO UMA DE SUAS PEÇAS EM UMA DAS PONTAS DO TRIMINÓ E DEPOIS PASSA A VEZ PARA O OUTRO... LEMBRE-SE: VOCÊ DEVE COMBINAR UMA DAS PONTAS DE SUA PEÇA COM UMA DAS PONTAS DA PEÇA QUE ESTÁ NA MESA. SE O JOGADOR NÃO TIVER UMA PEÇA QUE COMBINE COM A PEÇA DA MESA EM SUAS MÃOS, ELE DEVERÁ TIRAR UMA NO “MONTE DE COMPRA”. ELE CONTINUARÁ TIRANDO PEÇAS DESSE MONTE ATÉ QUE ENCONTRE A QUE NECESSITA. O JOGO TERMINA QUANDO UM DOS JOGADORES UTILIZAR SUA ÚLTIMA PEÇA E NÃO HOUVER OUTRAS PARA COMPRAR. GANHA QUEM TERMINAR PRIMEIRO AS PEÇAS OU QUEM TIVER O MENOR NÚMERO DE PEÇAS NA MÃO.

PROPOSTA 13 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. JOGUE COM MAIS DE 2 JOGADORES NA MESMA RODADA;
2. FAÇA A SOMA DAS TRÊS PONTAS DA CARTA E VERIFIQUE QUEM FAZ MAIS PONTOS.



PRÉ-REQUISITOS: ATENÇÃO, MEMÓRIA, CÁLCULO MENTAL E RACIOCÍNIO LÓGICO.

PROPOSTA 14 – B

ATIVIDADE: JOGO DA VELHA DIVERTIDO, TRIANGULAR E DA TABUADA;

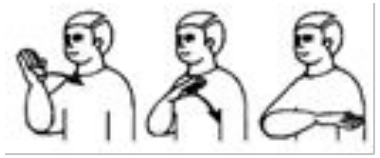
OBJETIVOS: DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA, OPORTUNIZAR A CRIAÇÃO DE ESTRATÉGIA, RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO, PREVISÃO DE MOVIMENTOS E RESULTADOS;

DESCRIÇÃO: 1- CORTE UM PAPELÃO, RISQUE NA HORIZONTAL E VERTICAL, PEGUE 10 PEDRINHAS E PINTE 5 DE UMA COR OU DESENHE E 5 DE OUTRA COR OU DESENHE, JOGUE DE ACORDO COM AS REGRAS;
2- RECORTE E COLE EM UM PAPELÃO O MODELO DO JOGO ABAIXO (2), UTILIZE PEDRINHAS COLORIDAS, E JOGUE DE ACORDO COM AS REGRAS;
3- RECORTE EM UM PAPELÃO 15 CÍRCULOS, 15 RETÂNGULOS E 4 TRIÂNGULOS, RECORTE E COLE O TABULEIRO DA TABUADA (3), JOGUE CONFORME AS REGRAS;

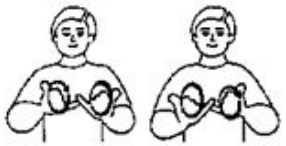
MATERIAL: PAPELÃO, COLA, PEDRINHAS, TINTA, PINCEL, LÁPIS, BORRACHA E CANETINHAS.

PROPOSTA 14 – B (CONTINUAÇÃO)

REGRAS DO JOGO: JOGO 1 E 2: CADA UM NA SUA VEZ, COLOCA NO LOCAL VAZIO UMA PEDRA, SEMPRE EM SEGUIDA NA LINHA,COLUNA OU DIAGONAL IMPEDINDO O OUTRO JOGADOR DE VENCER O JOGO;
JOGO 3: CADA UM NA SUA VEZ, PEGA SUAS 5 FICHAS E 2 TRIÂNGULOS, ESCOLHE 2 NÚMEROS ABAIXO DO TABULEIRO E FAZ A MULTIPLICAÇÃO DESSES NÚMEROS, PROCURA O RESULTADO DENTRO DO TABULEIRO E COLOCA SUA FICHA EM CIMA, REPITA AS JOGADAS , ATÉ PREENCHER NA LINHA,COLUNA OU DIAGONAL

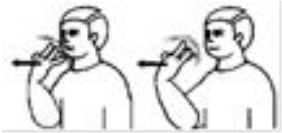


VAMOS



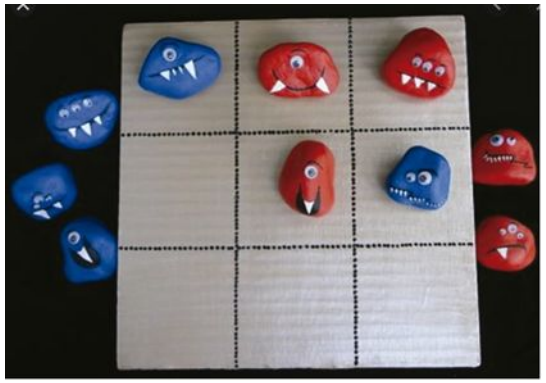
BRINCAR

PEDRINHA



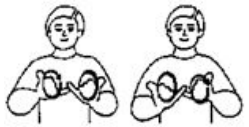
COLORIDA

COLOCAR



VENCER

PROPOSTA 14 – B (CONTINUAÇÃO)



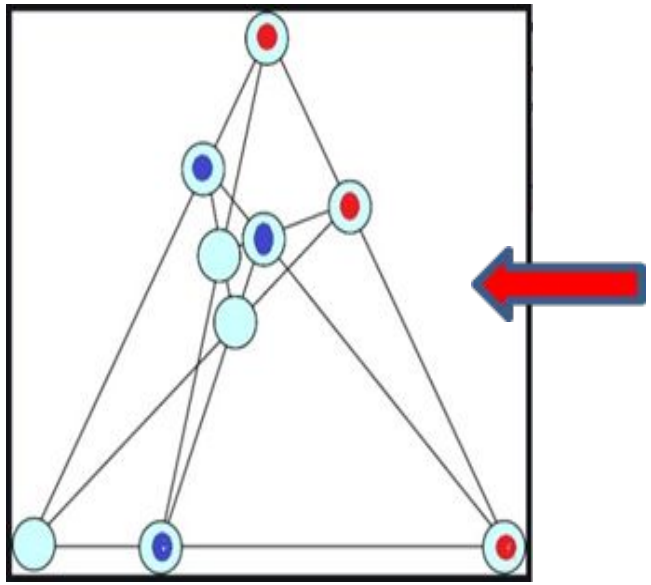
JOGAR

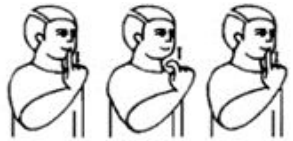
TRIANGULAR

PEDRA

COLOCAR

EXEMPLO





VERMELHO

VENCER

PROPOSTA 14 – B (CONTINUAÇÃO)

MULTIPLICAR

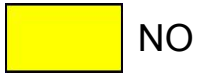
FICHA

VERMELHA

RESPONDER

FICHA

AMARELA

COLOCA A FICHA  NO RESULTADOS DA TABUADA.

COLOCA A FICHA NO NÚMERO A MULTIPLICAR.

JOGO DA VELHA DE TABUADA

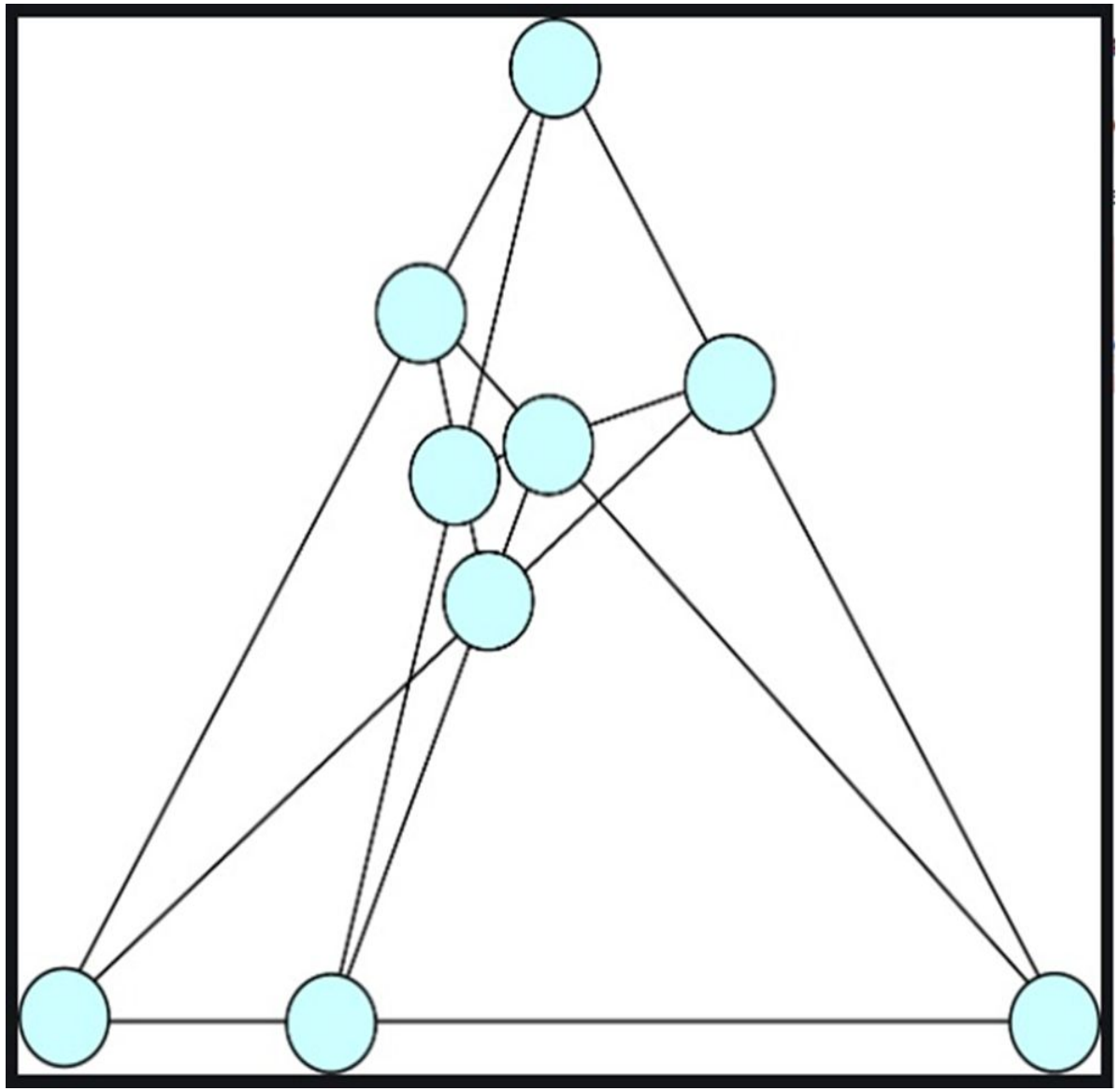
6	24	18	30	12
10		24	6	8
	12	8	20	30
18	30	20		15
10	18	30	24	
2	3	4	5	6

X

EXEMPLO

2X4=8

PROPOSTA 14 – B (CONTINUAÇÃO)



PROPOSTA 14 – B (CONTINUAÇÃO)

JOGO DA VELHA DE TABUADA

6	24	18	30	12
10	15	24	6	8
8	12	8	20	30
18	30	20	10	15
10	18	30	24	12
2	3	4	5	6

PROPOSTA 15 – B

ATIVIDADE: FAZENDO HISTÓRIA.

OBJETIVOS:ORGANIZAR AS IDEIAS, AMPLIAR O REPERTÓRIO LINGUÍSTICO E ESTIMULAR FORMAS DIFERENTES DE PRODUÇÃO TEXTUAL.

MATERIAL: LÁPIS, BORRACHA E FOLHA.

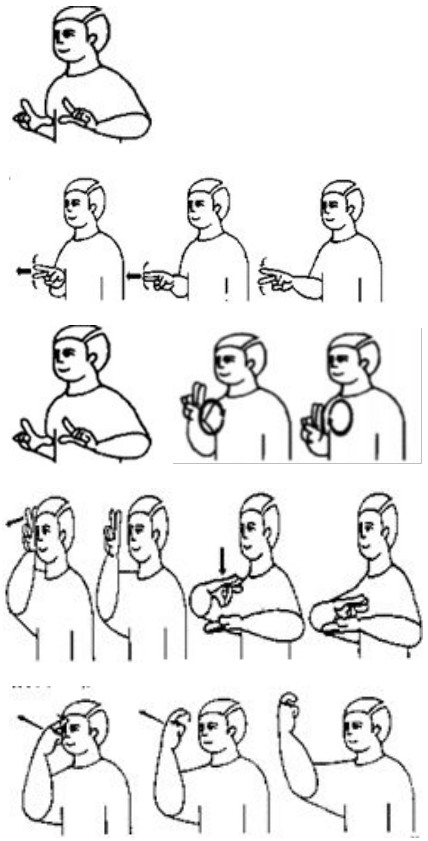
DESCRIÇÃO: PARA REALIZAR ESTA ATIVIDADE É NECESSÁRIA A PARTICIPAÇÃO DE 2 PESSOAS. DISTRIBUA AS FICHAS COM ELEMENTOS DE UMA HISTÓRIA (PERSONAGENS, LUGAR, OBJETIVO E PONTO DE PARTIDA), UM PARTICIPANTE ESCOLHE OS ITENS E O OUTRO CONTA UMA HISTÓRIA CONTENDO TODOS OS ELEMENTOS PEDIDOS. AS FICHAS DE LEITURA ABAIXO DEVERÃO SER RECORTADAS.

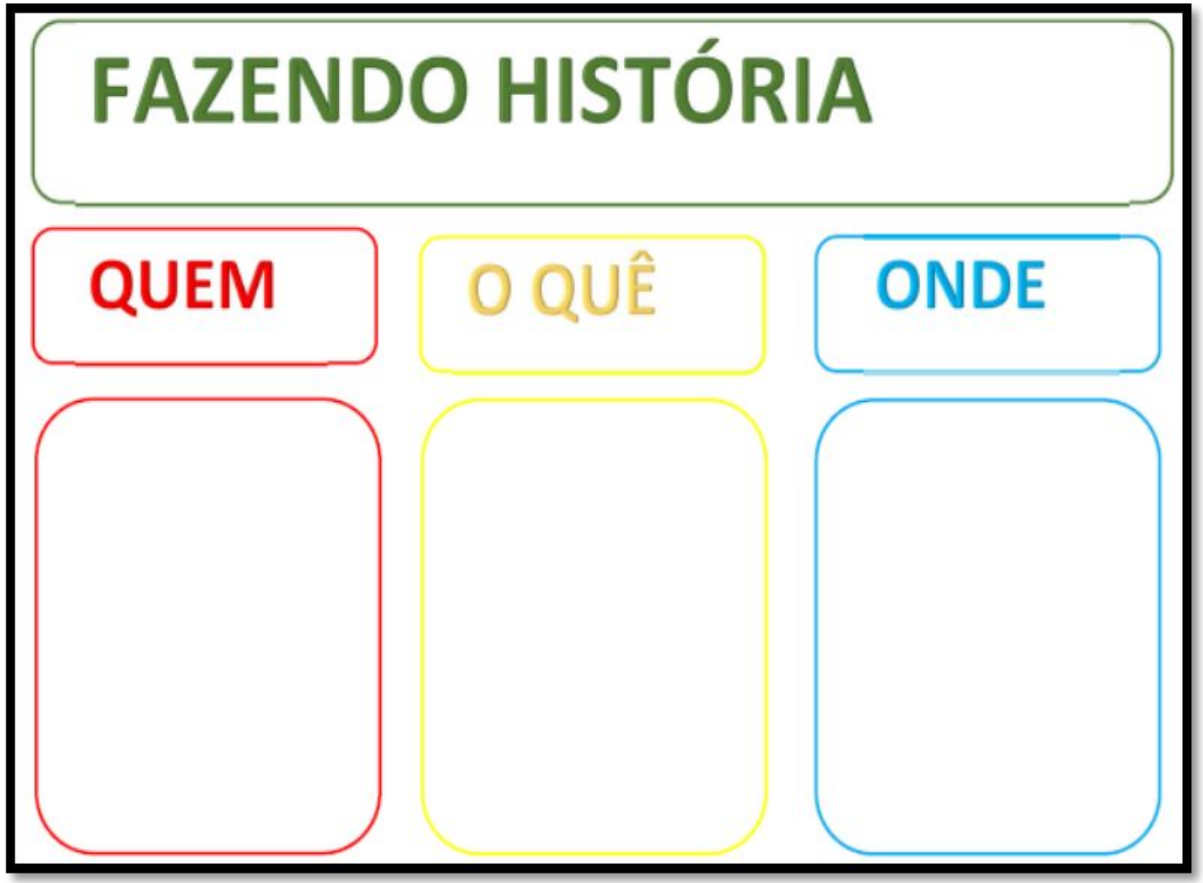
VARIAÇÕES:

1. ESCOLHA OS PERSONAGENS, PEÇA AO OUTRO QUE ESCOLHA OS OUTROS ITENS (LUGAR, OBJETIVO ETC) PARA NARRAR UMA HISTÓRIA JUNTOS.
2- CONVIDE PARA O BRINCAR (PREPARANDO UM LUGAR PARA CONTAÇÃO HISTÓRIA) ONDE POSSA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE, TORNAR A HISTÓRIA MAIS CRIATIVA E ILUSTRADA. EXEMPLO: INICIE A HISTÓRIA POR “ERA UMA VEZ...” E ASSIM COLOQUE OS OBJETOS SELECIONADOS E DEIXE COM QUE A CRIANÇA ENTRE NA HISTÓRIA, ENRIQUECENDO O VOCABULÁRIO.

PRÉ-REQUISITOS: CONCENTRAÇÃO CODIFICAÇÃO, DECODIFICAÇÃO, CRIATIVIDADE, ORDENAÇÃO E SEQUENCIAÇÃO.

PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

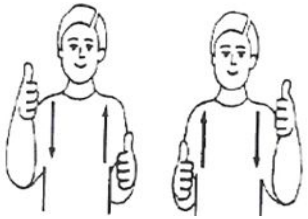
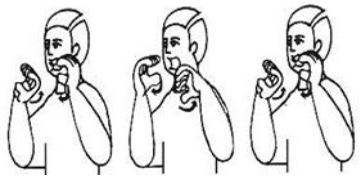
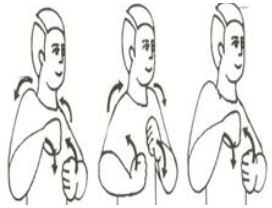
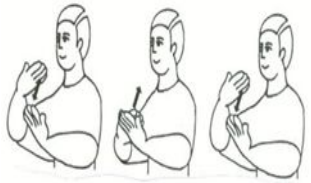
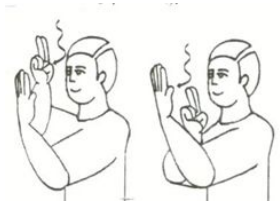
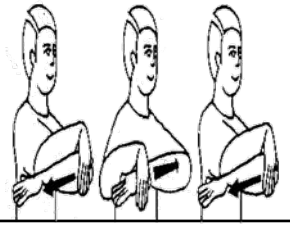
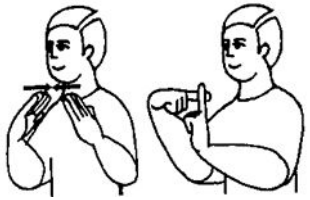
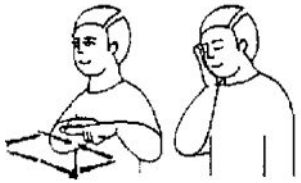
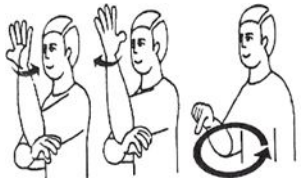




PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

BANCO DE SINAIS:

MENINO	MENINA	JOGAR FUTEBOL 	PASSEAR PATINETE	CANTAR NO CORAL 
DANÇAR 	FOI ESTUDAR 	DESENHAR 	ESCOLA	RUA 
IGREJA 	CASA	QUARTO 	PRAÇA 	

PROPOSTA 16 - B

ATIVIDADE: BOLA NO BALDE COM AS LETRAS DO NOME.

OBJETIVOS: RECONHECER E ORGANIZAR AS LETRAS DO SEU NOME; CONHECER A GRAFIA DO NOME PRÓPRIO; CONHECER O ASPECTO FIGURAL (FORMA E DIREÇÃO) DAS LETRAS DOS NOMES; ESTIMULAR A LINGUAGEM ORAL.

MATERIAL: BOLA, BOLA DE MEIA OU BOLA DE PAPEL E BALDE;

DESCRIÇÃO:

1. ESCREVA AS LETRAS DO ALFABETO EM PEDAÇOS DE PAPEL OU RECORTE AS LETRAS DO ANEXO I, DEPOIS COLOQUE-AS DENTRO DE COPINHO PLÁSTICO;
2. SEPARE UMA BOLA QUALQUER (DE MEIA, DE PLÁSTICO OU DE PAPEL)
3. PEÇA PARA O PARTICIPANTE RETIRAR AS LETRAS DO SEU NOME E COLE-A COM DUREX NA BOLA;
4. A BRINCADEIRA CONSISTE EM FALAR AS LETRAS DO NOME E ARREMESSAR A BOLA DENTRO DO BALDE.

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

PROPOSTA 16 – B (CONTINUAÇÃO)

ANEXO I:

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z						

PROPOSTA 17 – B (CONTINUAÇÃO)

ATIVIDADE: ESCREVA UMA HISTÓRIA USANDO OS ITENS DA TABELA ABAIXO.

OBJETIVOS: DESENVOLVER A ORALIDADE, AUTONOMIA E APOIAR A IMAGINAÇÃO, ORGANIZAR AS IDEIAS, AMPLIAR O REPERTÓRIO LINGUÍSTICO E ESTIMULAR FORMAS DIFERENTES DE PRODUÇÃO TEXTUAL.

MATERIAL: LÁPIS, BORRACHA E FOLHA.

DESCRIÇÃO: PARA REALIZAR ESTA ATIVIDADE É NECESSÁRIA A PARTICIPAÇÃO DE 2 PESSOAS. UM PARTICIPANETE ESCOLHERÁ OS ITENS E O OUTRO DEVERÁ CONTAR UMA HISTÓRIA CONTENDO TODOS OS ELEMENTOS PEDIDOS.

O PONTO DE PARTIDA - 1	O LUGAR - 2	O OBJETIVO -3	UM AMIGO - 4
UMA CHAMADA TELEFÔNICA	UBATUBA	LIBERTAR ALGUÉM	AMIGA SURDA / AMIGO SURDO
UM SONHO ESTRANHO	UMA ILHA DESERTA	FAZER UMA VIAGEM	COLEGA DA ESCOLA
UM PLANO SECRETO	PRAÇA		

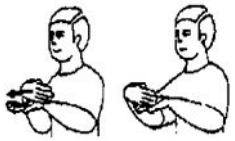
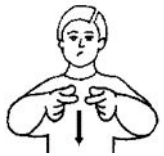
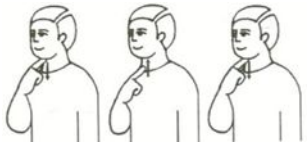
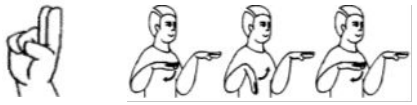
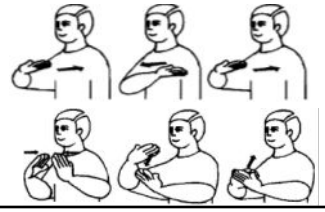
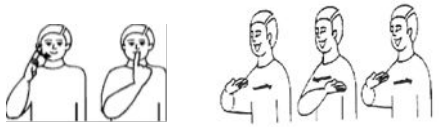
PROPOSTA 17 – B (CONTINUAÇÃO)

VARIAÇÕES:

1. MISTURE E DISTRIBUA AS FICHAS DE FORMA IGUAL ENTRE OS PARTICIPANTES, DE PREFERÊNCIA FORA DA ORDEM NUMÉRICA. CADA UM VAI ESCOLHER OS ITENS DAS PARTES RECEBIDAS, E JUNTOS VÃO CRIAR UMA HISTÓRIA UNINDO AS ESCOLHAS FEITAS POR CADA UM.
2. UM DOS PARTICIPANTES ESCOLHE OS PERSONAGENS, E PEDE QUE O OUTRO ESCOLHA OS OUTROS ITENS (LUGAR, OBJETIVO ETC) PARA NARRAR UMA HISTÓRIA JUNTOS.

PRÉ-REQUISITOS: CONCENTRAÇÃO, CODIFICAÇÃO, DECODIFICAÇÃO, CRIATIVIDADE, ORDENAÇÃO E SEQUENCIAÇÃO.

PROPOSTA 17 – B (CONTINUAÇÃO)

O PONTO DE PARTIDA-1 	O LUGAR-2 	O OBJETIVO - 3 	AMIGO-4
UMA CHAMADA TELEFÔNICA	UBATUBA 	LIBERTAR ALGUÉM	COLEGA DA ESCOLA 
UM SONHO ESTRANHO	UMA ILHA DESERTA	FAZER UMA VIAGEM	AMIGO SURDO 
UM PLANO SECRETO	PRAÇA		

PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

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

OBJETIVOS: QUEBRA-LÍNGUA. ORTOGRAFIA (R). LEITURA, ESCRITA E CÓPIA. APRIMORAMENTO NO USO DA REGLETE. DISCRIMINAÇÃO DOS SENTIDOS: TATO, VISÃO E AUDIÇÃO.

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

1.A. LEIA O TRAVA-LÍNGUA ABAIXO, COPIE E COMPLETE OS ESPAÇO EM BRANCO COM A PALAVRA: ROUPA
O RATO ROEU A _____ DO REI ROBERTO, DE ROMA.
A RAINHA RUIVA, RITA RAMALHO, DE _____ ROSA
RINDO, REMENDOU O RESTO.

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

C. LEIA E ESCREVA AS PALAVRAS, SEPARANDO-AS EM TRÊS COLUNAS: R SOM FORTE: RUA; RR SOM FORTE ENTRE VOGAIS: FERRO, E R SOM BRANDO (FRACO) ENTRE AS VOGAIS: AREIA.
RENATA-VARRER-REMAR-CARINHO-BURRO-CARETA-HISTÓRIA-RUMO-REDONDO-CORRER-MENTIRA-ARRUMAR.

PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

2.A- LEIA O TRAVA-LÍNGUA
O RATO ROEU A ROUPA DO REI ROBERTO, DE ROMA.
A RAINHA RUIVA, RITA RAMALHO, DE ROUPA ROSA
SORRINDO, REMENDOU O RESTO.

B. TENTE LER SEM GAGUEJAR! FAÇA O DESAFIO COM SEUS FAMILIARES!

C. COMPLETE COM R OU RR:

A___OZ	___OLO	AMA___ADO	ESPE___AR	___EDE
___EUNIÃO	EMBU___ADO	A___ISCADO	PE___UCA	BAI___O
___AIVOSO	CA___ETA	___A___O	A___AME	A___ADO
FA___O	___EMO	CO___IMÃO	PA___EI___A	CA___INHO
CA___ETEL	___ÁPIDO	GUE___A	DE___ETE___	BE___O

PROPOSTA 15 – B (CONTINUAÇÃO)

3- ESCREVA (USANDO A REGLETE) PELO MENOS TRÊS QUEBRA-LÍNGUAS QUE SE LEMBRAR (PODE PEDIR AJUDA).

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

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

REFERÊNCIA:

Jogo fábrica de contos para trabalhar escrita: produção de texto. Disponível em: https://www.soescola.com/2017/09/jogo-fabrica-de-contos-para-trabalhar-escrita-producao-de-texto.html Acesso em 22 jul.2020

Dicionário enciclopédico ilustrado trilíngue 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.

EMEEEIF Madre Cecília.

Núcleo de Apoio Pedagógico Especializado - NAPE.