

ATIVIDADES PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

ROTINA

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
EXPLORANDO O CALENDÁRIO	CONTORNANDO SOMBRAS	TRABALHANDO COM AS INICIAIS	ESCRITA COM MASSINHA OU CÓPIA DO NOME	BRINCADEIRA CABRA-CEGA
EXPLORANDO O CALENDÁRIO	ORGANIZE A CENA	LEITURA DO LIVRO A BOCA DO SAPO	RECORTE DE LETRAS OU PALAVRAS DE REVISTA E OU JORNAIS	BOLICHE DE LATAS OU GARRAFAS PET

MEDIDAS DE TEMPO

EXPLORANDO O CALENDÁRIO (PODE SER O CALENDÁRIO QUE TEM NA CASA OU SE PREFERIR PODE DESENHAR OU IMPRIMIR):

ABRIL						
DOMINGO	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO
			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		

ORALMENTE:

- QUAL É O MÊS QUE ESTAMOS?
- QUAL É O ANO?
- QUAIS SÃO OS DIAS DA SEMANA?
- QUE DIA DA SEMANA É HOJE?
- QUE DIA FOI ONTEM?
- QUE DIA SERÁ AMANHÃ?
- COMO ESTÁ O TEMPO HOJE?

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

-DOMINAR OS CONCEITOS TEMPORAIS: (ONTEM/ HOJE/AMANHÃ/DIA DA SEMANA / MÊS/ANO...)



CONTORNANDO A SOMBRA

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- NESSA ATIVIDADE IREMOS DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA FINA, A PERCEPÇÃO VISO MOTORA E A LATERALIDADE DE NOSSAS CRIANÇAS.



TRABALHO COM A INICIAL



COLOCAR A INICIAL E PERGUNTAR PARA CRIANÇA ORALMENTE OU ESCRITO:

- O QUE COMEÇA COM A LETRA ...

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- ASSOCIAR A INICIAL A FALA E COM IMAGEM;



ESCRITA E OU CÓPIA DO NOME PRÓPRIO



- PODE PEDIR PARA ESCREVER FAZENDO USO DE MASSINHA, PODE PEDIR PARA TAMBÉM MONTAR OS NOMES DOS MEMBROS DA FAMÍLIA OU DE QUEM MAIS ACHAR PERTINENTE;
- COPIAR O NOME E SOLICITAR QUE O ALUNO MONTE, PODE SER POR LETRA OU SÍLABAS;

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- DESENVOLVER A CORDENAÇÃO MOTORA FINA;
- ASSOCIAÇÃO;
- ORGANIZAÇÃO E SEQUENCIAS DAS LETRAS A SEREM UTILIZADAS;



RECORTE DE SÍLABAS OU LETRAS PARA FORMAR PALAVRAS



HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- DESENVOLVER A CORDENAÇÃO MOTORA FINA;
- ORGANIZAÇÃO E SEQUENCIAS DAS LETRAS A SEREM UTILIZADAS;
- ESSAS PALAVRAS, LETRAS OU SÍLABAS PODEM SER DE JORNAL OU REVISTAS;



LEITURA DO LIVRO: A BOCA DO SAPO

Responda

Qual a história ou tema principal?

Quais os personagens principais?

Quando e onde aconteceu a história?

O que aconteceu no início, meio e fim da história?

Quais as perguntas que você tem Sobre a história?

Quais lições da história você tirou para sua vida?

ORGANIZE AS CENAS

--	--	--	--

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- DESENVOLVER A CORDENAÇÃO MOTORA FINA FAZENDO USO DA TESOURA PARA O RECORTE;
- COMPREENDER AS MUDANÇAS DE ACONTECIMENTO.



BRINCADEIRA CABRA-CEGA

O QUE ESTIMULA: ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ORIENTAÇÃO ESPACIAL

ONDE BRINCAR: EM QUALQUER LOCAL

NÚMERO DE PARTICIPANTES: NO MÍNIMO 2 PARTICIPANTES

MATERIAL NECESSÁRIO: APENAS UMA VENDA PARA OS OLHOS

REGRAS DO JOGO:

DE OLHOS VENDADOS, UMA DAS CRIANÇAS (ESCOLHIDA OU SORTEADA) SERÁ A CABRA-CEGA E, COM OS OLHOS VENDADOS, TENTARÁ PEGAR OS OUTROS PARTICIPANTES DA BRINCADEIRA. O PRIMEIRO A SER PEGO ASSUME O POSTO DE CABRA-CEGA.

O PEGADOR, NO INÍCIO DA BRINCADEIRA, DEVE GIRAR VÁRIAS VEZES PARA FICAR DESORIENTADO. OS OUTROS JOGADORES, QUE NÃO ESTÃO VENDADOS, FOGEM E SE ESQUIVAM DO PEGADOR.

O PRIMEIRO A SER PEGO ASSUME A POSIÇÃO DE CABRA-CEGA.

EM OUTRA VERSÃO DO JOGO, A CABRA-CEGA, ALÉM DE ALCANÇAR OS JOGADORES, DEVE TAMBÉM ADIVINHAR PELA AUDIÇÃO QUEM FOI PEGO, FAZENDO PERGUNTAS.

QUANTO MAIS PARTICIPANTES A BRINCADEIRA TIVER, MELHOR.



BOLICHE DE LATAS OU GARRAFAS PET

ESTIMULA: MOTRICIDADE, COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA, COORDENAÇÃO VISO-MOTORA, ARREMESSO AO ALVO, CONTROLE DE FORÇA E DIREÇÃO.

DESCRIÇÃO: BOLAS DE MEIA FEITAS COM ALGUMAS MEIAS JUNTAS, QUE SÃO ENFIADAS NO FUNDO DE UMA MEIA COMPRIDA. PARA ARREMATAR, TORCER E DESVIRAR O CANO DA PERNA DA MEIA VÁRIAS VEZES, RECOBRINDO A BOLA PARA, POSTERIORMENTE, COSTURA-LA. LATAS VAZIAS, DO MESMO TAMANHO, COM NÚMEROS COLADOS.

POSSIBILIDADES DE EXPLORAÇÃO: -EMPILHAR AS LATAS FAZENDO UM CASTELO.

-JOGAR COMO BOLICHE: CADA JOGADOR ARREMESSA TRÊS BOLAS, TENTANDO DERRUBAR TODAS AS LATAS.

-CONTAR OS PONTOS DE ACORDO COM OS NÚMEROS ESCRITOS NAS LATAS DERRUBADAS.

-VENCE O JOGO QUEM TIVER FEITO MAIS PONTOS



TODAS AS ATIVIDADES
PODEM SEREM FEITAS COM
NÚMEROS TAMBÉM!

JULIANE GOULART
COORDENADORA: A.E.E.