

EDUCAÇÃO ESPECIAL



6º ROTEIRO
SETEMBRO

Educação Especial

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



PREFEITURA
DE LIMEIRA

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: PERCEPÇÃO VISUAL, ESPACIAL E ATENÇÃO

1. CIRCUITO

QUE PRECISA?

- Folha de sulfite, giz de cera ou canetinha hidrocor;
- Giz (para riscar o circuito no chão);

COMO BRINCAR:

- Desenhar as setas em várias posições (reta, curva, para o lado direito ou esquerdo) na folha de sulfite (cortada ao meio) ou no chão.
- O circuito poderá ser de diversos tamanhos, em diversas direções e traçados.
- A criança poderá explorar o circuito com os dois pés, um pé (podendo ser alternados: pé direito, depois pé esquerdo), sentar de cadeira em cadeira, engatinhando, pulando, embaixo, acima, dentro e fora.
- Caso a família não tenha quintal, poderá fazer um circuito com cadeiras, banquinhos, escada pequena, cabos de vassoura ou rodo, latas para obstáculos e bambolês.
- Em todos os momentos, o adulto deverá monitorar a criança para evitar acidentes.

Opção 1 (para quem tem acesso a quintal).



Criação: Elaine Cristina J. de Lima — Criança: Hector Lima

Opção 2 (para quem mora em apartamento).



Criação: Elaine Cristina J. de Lima — Criança: Hector Lima

✓ Para saber mais:

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

https://www.youtube.com/watch?v=E9BgJoY_mDE

https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=_HRknmR-9b8

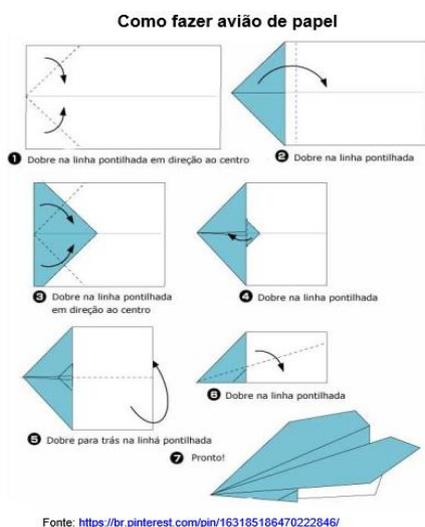
<https://www.facebook.com/watch/?v=546325272644139>

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: RACIOCÍNIO LÓGICO E COMPARAÇÃO

2. AVIÃO AO ALVO

QUE PRECISA?

- Cartolina grossa ou papelão (para o alvo).
- Folha de sulfite (para o avião).
- Caneta ou canetinha (para marcar a pontuação no alvo).
- Diversos tamanhos de círculos (para riscar o alvo).
- Tesoura ou estilete (para cortar os círculos no alvo).
- Fita (para prender o alvo).



COMO BRINCAR:

- O adulto deverá ajudar a criança a traçar as formas no papelão para fazer o alvo. Não riscar com moldes muito pequenos, pois um avião deverá passar por dentro de cada forma riscada. Após ter riscado as formas, o adulto deverá recortar com tesoura ou estilete, deixando vazada para que o avião passe por dentro.



Criação: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern -- Criança: Henrique Cortinhas Rogge Dibbern

- Depois de ter recortado todas as formas, marcar a pontuação abaixo de cada tamanho, sendo que quanto menor for a forma, maior será a pontuação e quanto maior a forma, menor a pontuação. Essa pontuação é por grau de dificuldade, pois fazer com que o avião passe por uma forma menor é mais difícil do que por uma maior.
- A pontuação fica a critério da família, podendo ser também de acordo com o que a criança reconhece. Por exemplo: de 1 em 1, de 5 em 5, 10 em 10. Fica a critério também a quantidade de rodadas que a brincadeira terá.
- Conforme a criança for acertando o avião dentro do alvo, deverá marcar a pontuação, assim, quando terminar a brincadeira, deverá somar quantos pontos. A família toda poderá jogar e, quando todos terminarem, somar os pontos para saber quem ganhou.

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: PERCEPÇÃO TEMPORAL

3- CALENDÁRIO

QUE PRECISA?

- Usar o calendário do anexo 1.

COMO BRINCAR:

- Preencher diariamente o calendário com o número do dia e um desenho com as condições do tempo (nublado, ensolarado ou chuvoso).
- Quando acabar o mês, contar os desenhos referentes às indicações climáticas de todos os dias.
- Anotar o numeral correspondente a cada desenho dentro dos retângulos da legenda de como está o tempo.



ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: MEMÓRIA

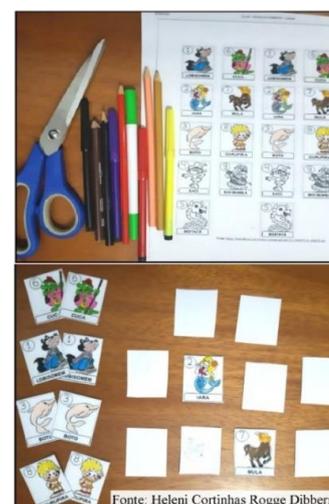
4. JOGO DA MEMÓRIA DO FOLCLORE

O QUE PRECISA?

- Cartas do Jogo da Memória (anexo 2);
- Lápis de cor, canetinha hidrocor ou giz de cera;
- Tesoura.

COMO BRINCAR:

- A criança deverá pintar todas as cartinhas, sendo que cada par deve ser pintado igualmente (utilizando as mesmas cores). Com a ajuda de um adulto, a criança recortará todas as cartas seguindo o pontilhado.



- Após o recorte, poderá juntar todos da família para brincar.
 - Comece o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície (mesa), para que ninguém possa ver as imagens. A criança vira duas cartas, para que todos os jogadores possam ver. Se a criança virar duas cartas que não apresentam a mesma imagem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.
 - Se a criança virar um par de cartas que coincidem em uma jogada, ela ganha o par de cartas e recebe outra chance de jogar. O objetivo do jogo é virar o maior número de pares de cartas possíveis. O vencedor será o jogador que reunir o maior número de pares.
- ✓ Para saber mais:

<https://www.youtube.com/watch?v=Dg0vNGLpVWc>

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: COORDENAÇÃO MOTORA FINA E VISO-MOTORA

5. DESENHANDO AS SOMBRAS

O QUE PRECISA?

- Papel;
- Lápis grafite, lápis de cor ou giz de cera;
- Objetos pequenos de diferentes formatos.

COMO BRINCAR:

- Posicione-se no quintal onde pegue sol, de modo que projete a sombra dos objetos sobre ela. Depois, é só colocar as folhas de papel e começar a criar desenhos a partir das sombras dos objetos escolhidos.



✓ **Para saber mais:**

Para ter outras ideias de como desenvolver a motricidade, veja o passo a passo em: Facebook – <https://www.facebook.com/papodaprofessoradenise> e Youtube: Brincar e Aprender com a Profª Fe - <https://youtu.be/XIE4xRbwDOY>.

✓ **Fonte:**

<https://blog.xalingo.com.br/2016/08/desenhando-as-sombras/>

<https://www.facebook.com/1501049450139187/videos/375879796723882>

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: SISTEMA MONETÁRIO

6. JOGO DA MEMÓRIA DAS MOEDAS

O QUE PRECISA?

- Cartas do Jogo da Memória (anexo 3);
- Lápis de cor, canetinha hidrocor ou giz de cera;
- Tesoura.



COMO BRINCAR:

- Os procedimentos são os mesmos do JOGO DA MEMÓRIA DO FOLCLORE, a única diferença é que, dessa vez, os jogadores procurarão o par sendo, uma carta com o produto e a outra com as moedas que, quando somadas darão o valor mencionado na imagem.
- Comece o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície (mesa), para que ninguém possa ver as imagens. A criança vira duas cartas, para que todos os jogadores possam ver. Se for necessário, o adulto terá que ajudar o estudante a somar para conferir se está tudo correto.
- Se a criança virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.
- O vencedor será o jogador que reunir o maior número de pares

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: SEQUENCIAÇÃO, LINGUAGEM COMPREENSIVA, ESCRITA E LEITURA

7. ATIVIDADES COM DEDOCHES

O QUE PRECISA?

- Dedoches dos personagens do Folclore (anexo 4);
- Fichas de sequência dos personagens (anexo 5);
- Tesoura, lápis de cor para pintar, lápis grafite para escrever.

COMO BRINCAR:

- A criança deverá pintar os dedoches do anexo 4 e as fichas de sequência dos personagens do anexo 5, e com a ajuda de um adulto, deverá recortar os dedoches e as fichas no pontilhado.
- Primeiro, a criança deverá retirar uma ficha de personagens e observar a sequência, em seguida, deverá colocar os dedoches na mesma sequência da ficha retirada.
- Com os dedoches a criança também poderá trabalhar a oralidade, a leitura e a escrita. Incentive a criança a nomear os personagens oralmente, contar a lenda do personagem.

ESTUDANTE ALFABETIZADO:

- Escrever as características dos personagens no verso dos dedoches. Se possível, faça linhas no verso do desenho para o estudante escrever, se não tiver régua em casa, utilize outro objeto, pode ser um apontador ou um lápis.



Fonte: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern

ESTUDANTE NÃO ALFABETIZADO:

- Com as letras do alfabeto móvel feitas em casa e utilizadas no roteiro anterior, ajude o estudante a montar o nome de cada personagem e em seguida, copiar atrás de cada personagem (se possível, faça linhas no verso do dedochê para a criança escrever).



Fonte: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern

✓ Para saber mais

Canal “Turma do Folclore” – Lendas e músicas dos personagens do Folclore:

<https://www.youtube.com/channel/UCD-Rh7fnSL2aeF9xviJ4LGw>

ASPECTO DO DESENVOLVIMENTO: LINGUAGEM VERBAL / ORALIDADE.

7. LINCE DAS RIMAS

O QUE PRECISA?

- Cartela de imagens (anexo 6);
- Fichas de rimas (anexo 7);
- Um tipo de grão diferente para cada jogador (feijão, lentilha, milho).

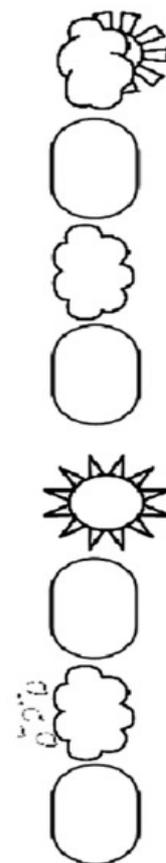
COMO BRINCAR:

- Com a ajuda de um adulto recorte as fichas de rimas no anexo 5;
- Utilize a cartela de imagens no anexo 6 para jogar;
- Este jogo poderá ser com 2 ou mais participantes;



ANEXO 1

CALENDÁRIO



Dom

Seg

Ter

Qua

Qui

Sex

Sáb

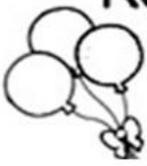
Reconfiguração: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern
Fonte: <https://www.slideshare.net/michelarolim/calendrios-turma-da-mnica-mensais-2017-imprimir>

ANEXO 2



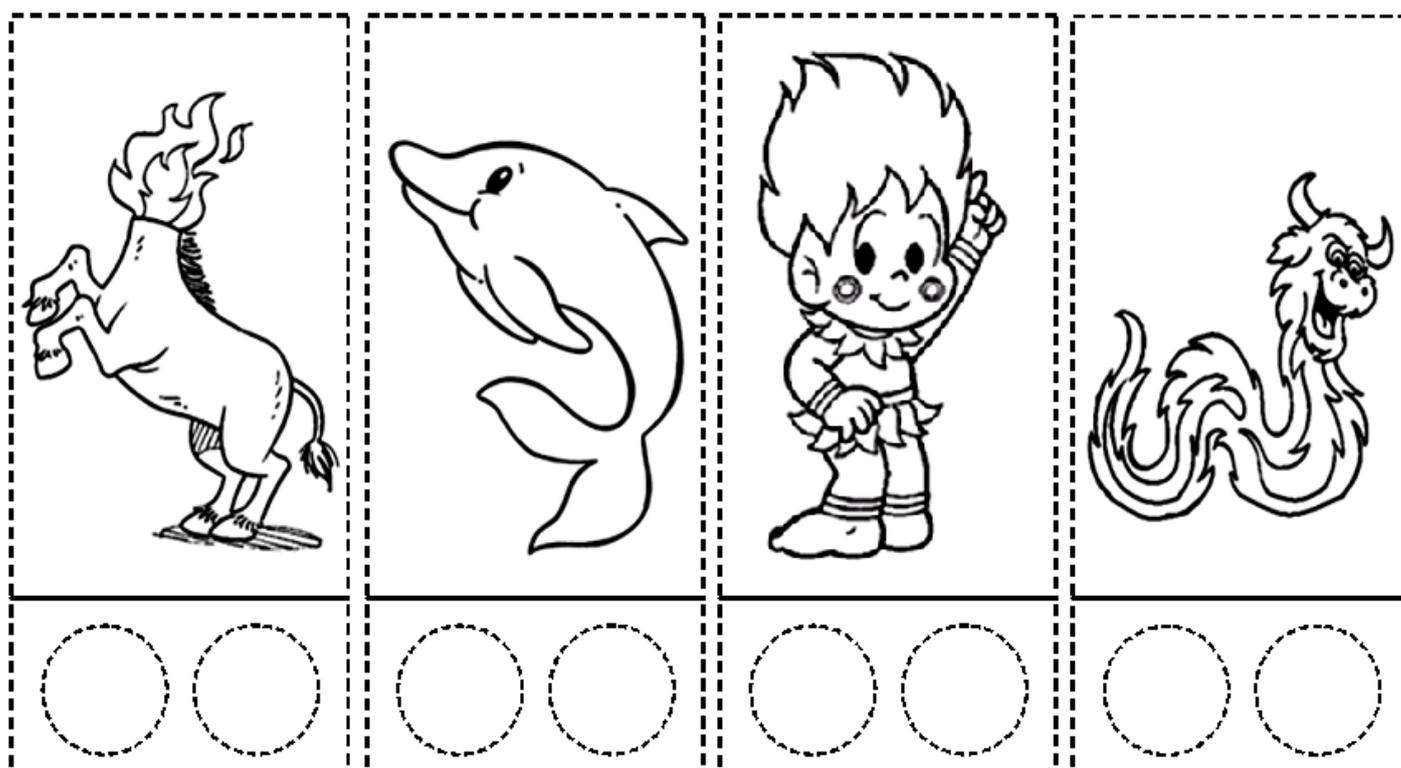
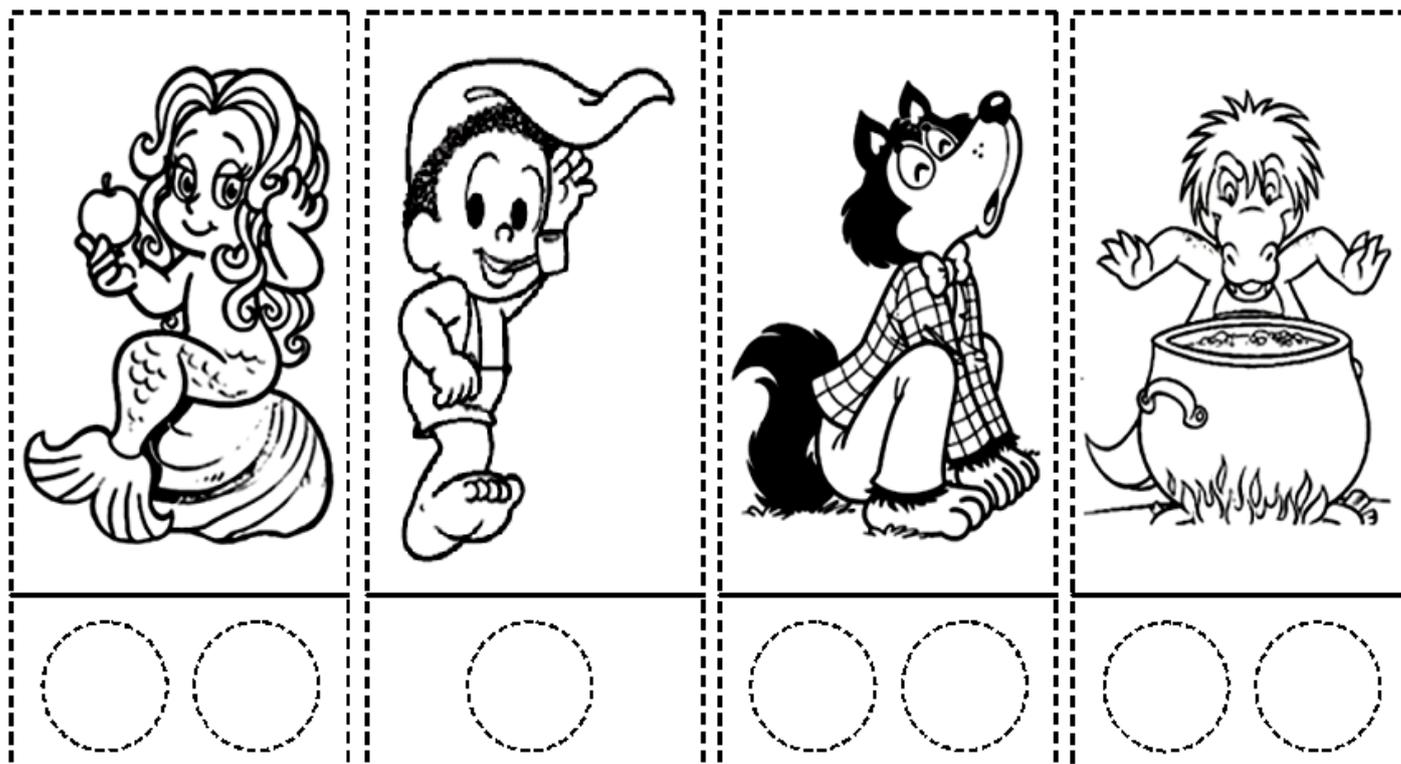
Reconfiguração: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern

Fonte: <https://danieducar.com.br/wp-content/uploads/2015/08/97c02-slide51.jpg>

 R\$ 0,45	 R\$ 2,50	 R\$ 0,35
 R\$ 0,25	 R\$ 1,50	 R\$ 1,00
 R\$ 0,50	 R\$ 0,80	 R\$ 0,60
  	  	  
  	  	  
   	  	  

Criação: Heleni Cortinhas Rogge Dibbern
Fonte: <https://onlinecursosgratuitos.com/40-jogos-da-memoria-para-imprimir-educacao-infantil-e-maternal/>

ANEXO 4



ANEXO 5



ANEXO 6

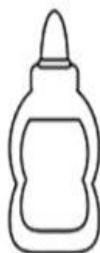


ANEXO 7

**RIMA COM
PENTE**



**RIMA COM
COLA**



**RIMA COM
CANELA**



**RIMA COM
MATO**



**RIMA COM
CANECA**



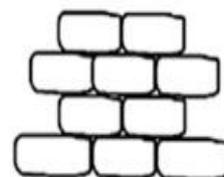
**RIMA COM
VASSOURA**



**RIMA COM
CAFÉ**



**RIMA COM
TIJOLO**



**RIMA COM
MAMADEIRA**



**RIMA COM
LAÇO**



**RIMA COM
LUA**



**RIMA COM
PÃO**

