

Atividades complementares para os alunos da Educação Especial (Inclusão)

Escola: EMEF Dayla Cristina Souza de Amorim

Professor/AEE: Elivania Souza Silva

ATIVIDADE 1: SEPARAR OS GRÃOS (de 26 a 30/07)

OBJETIVO: ESTIMULAR A COORDENAÇÃO MOTORA FINA E A CLASSIFICAÇÃO ENTRE OBJETOS DIFERENTES.

OLÁ PESSOAL!

VAMOS PARA MAIS UMA SEMANA DIVERTIDA!!



Imagem do Google

MATERIAIS:

- GRÃOS DE: FEIJÃO, MILHO, LENTILHA, DE BICO, ARROZ, OU QUAIS TIVER EM CASA.
- UM RECIPIENTE PARA MISTURAR OS GRÃOS.
- UM RECIPIENTE PARA CADA GRÃO DIFERENTE. EX. POTES DE IOGURTE

COMO FAZER: MISTURAR EM UM RECIPIENTE UMA PORÇÃO PEQUENA DE CADA GRÃO. EM SEGUIDA EXPLICAR PARA A CRIANÇA QUE ELA DEVERÁ SEPARAR OS GRÃOS E COLOCAR CADA TIPO EM UM POTINHO.

- AGORA QUE VOCÊ JÁ SEPAROU OS GRÃOS, ESCOLHA ALGUNS DELES E VAMOS BRINCAR DE JOGO DO BINGO PARA IDENTIFICAR OS NÚMEROS.

ATIVIDADE 2: BINGO (de 26 a 30/07)

OBJETIVO: RECONHECER E IDENTIFICAR OS NUMERAIS ATÉ 20.

COMO FAZER: RECORTE AS CARTELAS ABAIXO E UTILIZE PARA BRINCAR DE BINGO COM A CRIANÇA E DIVIRTAM-SE!!!

DICA: PARA A BRINCADEIRA FICAR MAIS DIVERTIDA, UTILIZE ALGUNS PRÊMIOS.

BINGO

15	9	17
8	 free	14
12	2	20

BINGO

5	16	7
12	 free	4
2	6	13

BINGO

5	9	12
8	 free	19
2	6	10

BINGO

3	2	18
11	 free	1
4	7	9

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6	7	8	9	10
---	---	---	---	----

11	12	13	14	15
----	----	----	----	----

16	17	18	19	20
----	----	----	----	----

Atividades complementares para os alunos da Educação Especial (Inclusão)

Escola: EMEF Dayla Cristina Souza de Amorim

Professor/AEE: Elivania Souza Silva (MANHÃ) e Lílian Danezi (TARDE)

ATIVIDADE 3: OUVIR E APRENDER A MÚSICA: AS LETRAS FALAM (de 02 a 06/08)

OBJETIVO: APRENDER O SOM DAS LETRAS E REPRODUZIR A ORDEM ALFABÉTICA.



CLIQUE NO LINK E APRENDA SE DIVERTINDO!!!

<https://www.youtube.com/watch?v=pBsfU9zWNI>

- AGORA QUE VOCÊ JÁ CONHECE OS SONS DAS LETRAS, VAMOS BRINCAR COM O QUEBRA-CABEÇA DO ALFABETO.

ATIVIDADE 4: QUEBRA-CABEÇA DO ALFABETO. (de 02 a 06/08)

OBJETIVO: IDENTIFICAR E ASSOCIAR AS FIGURAS ÀS LETRAS CORRESPONDENTES. PARA OS QUE TIVEREM CONDIÇÕES IDENTIFICAR E ASSOCIAR AS TRÊS INFORMAÇÕES DO JOGO: ILUSTRAÇÃO, LETRA INICIAL E O SUBSTANTIVO (NOME DA FIGURA).

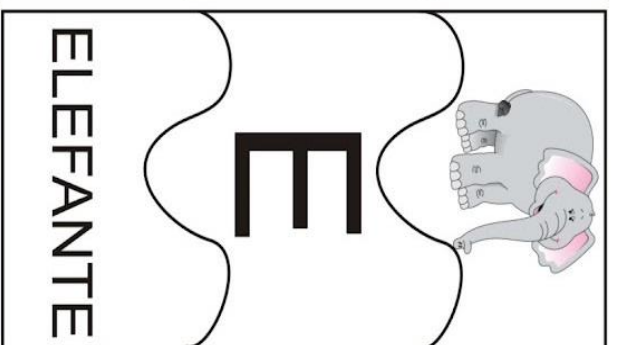
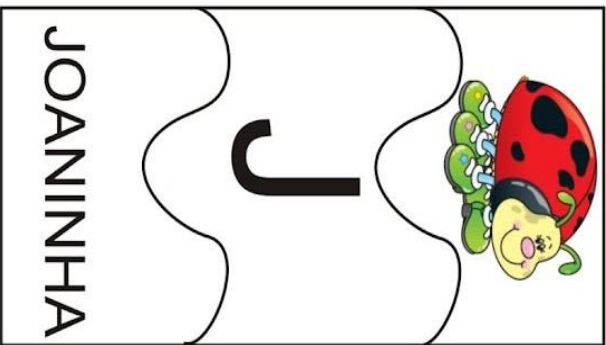
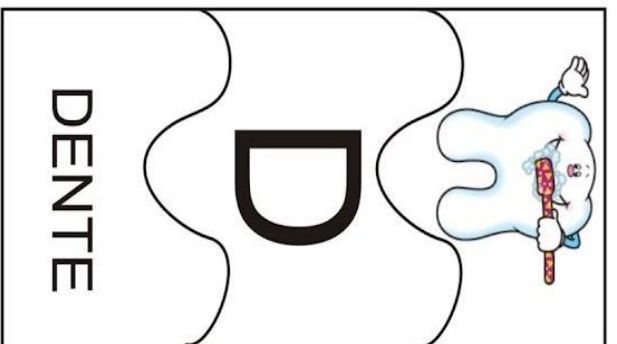
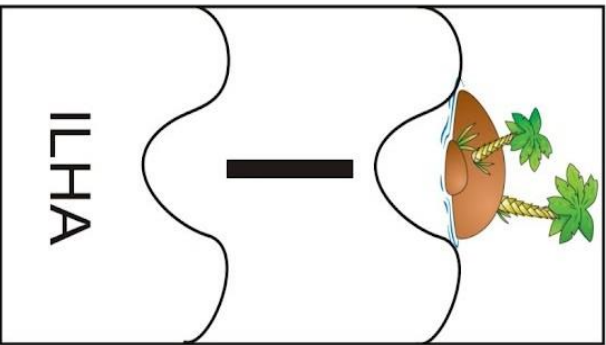
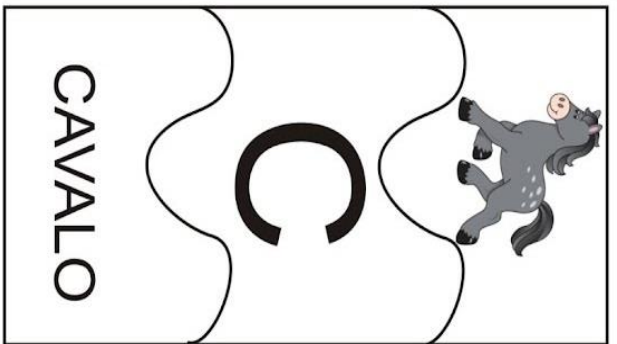
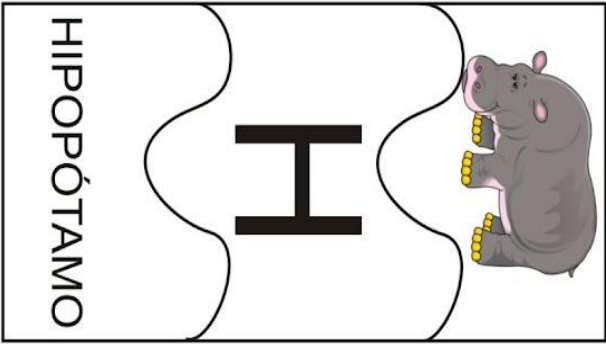
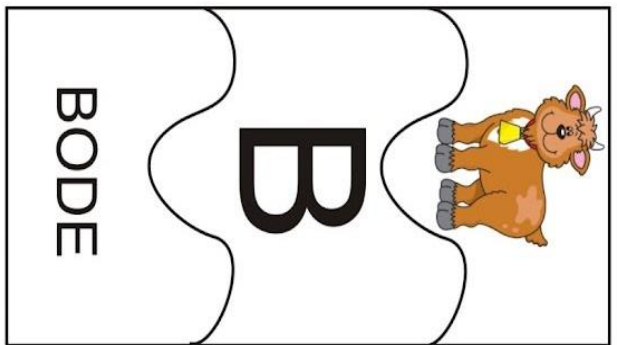
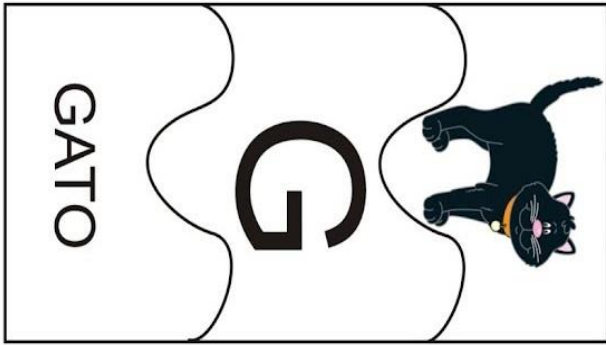
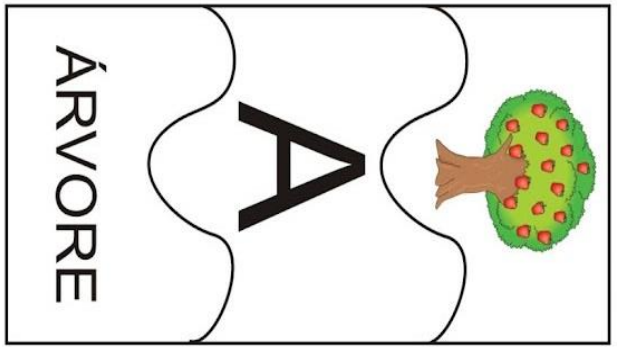
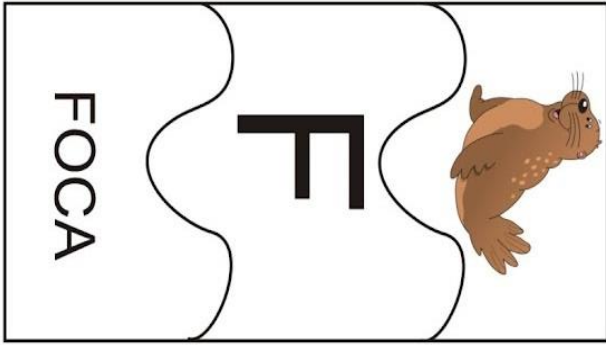
MATERIAIS:

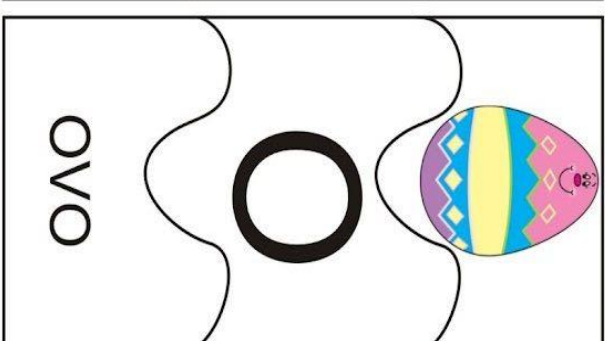
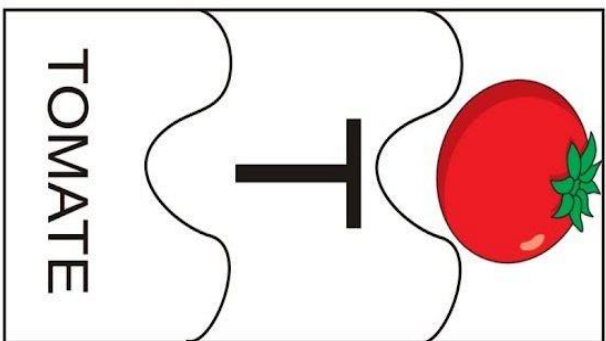
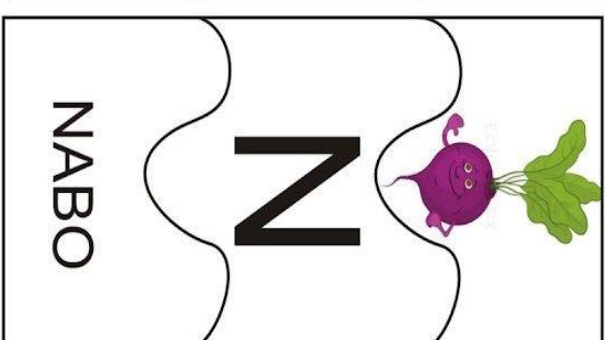
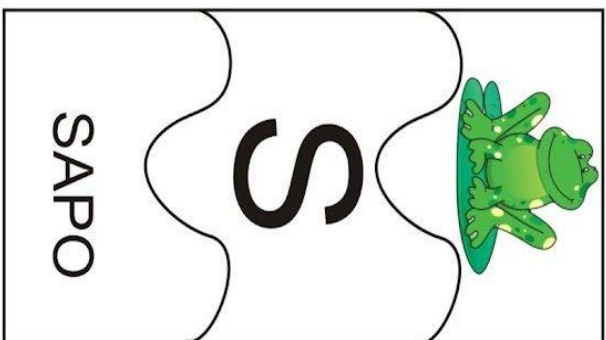
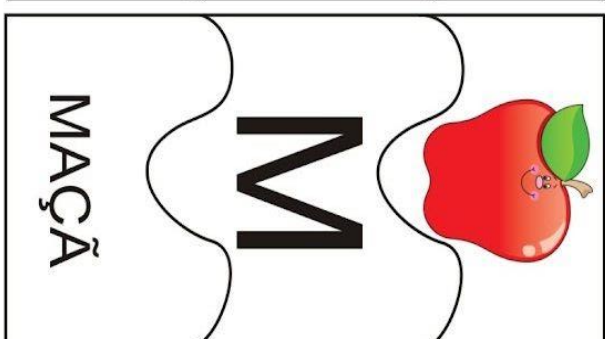
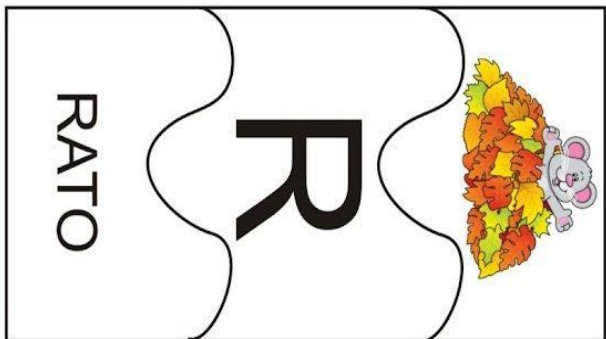
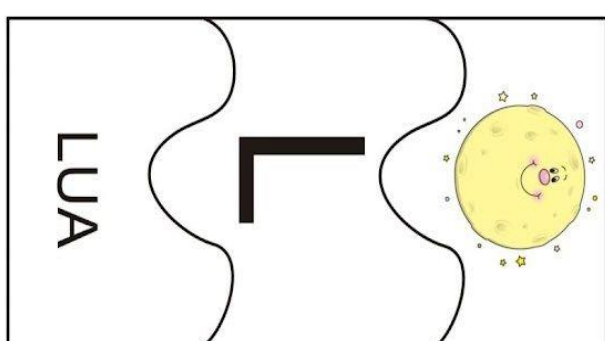
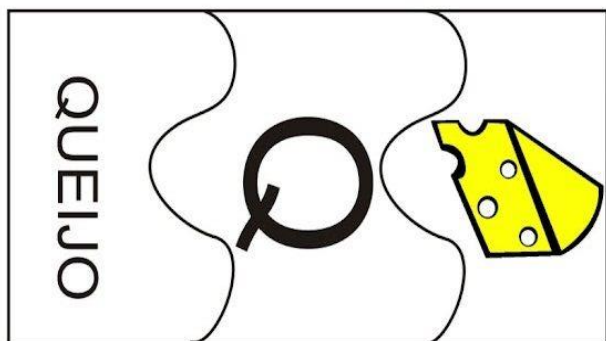
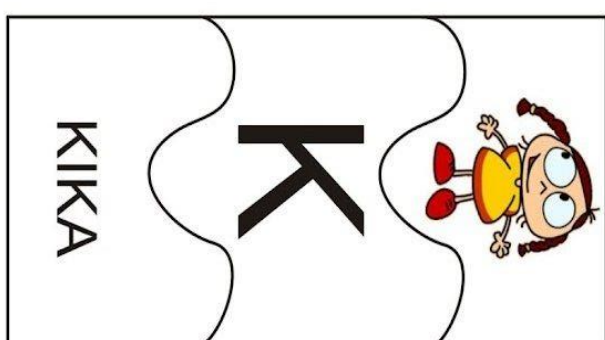
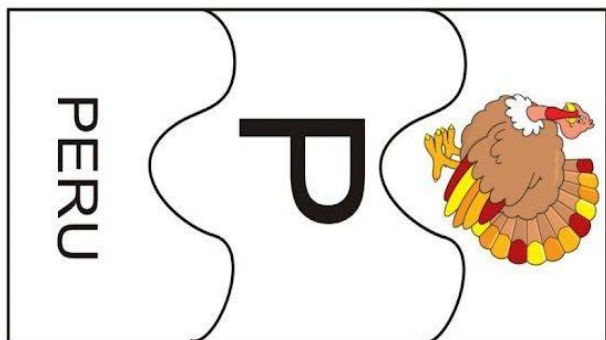
- IMAGEM IMPRESSA DO QUEBRA-CABEÇA;
- TESOURO SEM PONTA;
- COLA;
- CARTOLINA OU PAPEL MAIS ESPESSO.

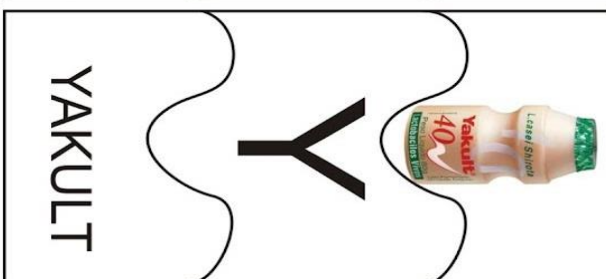
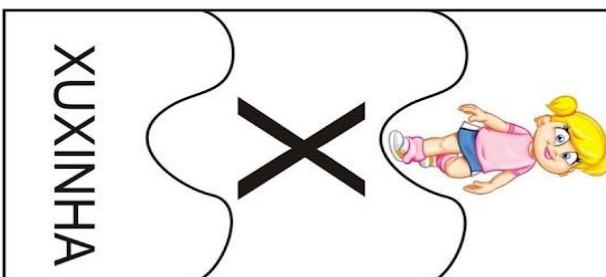
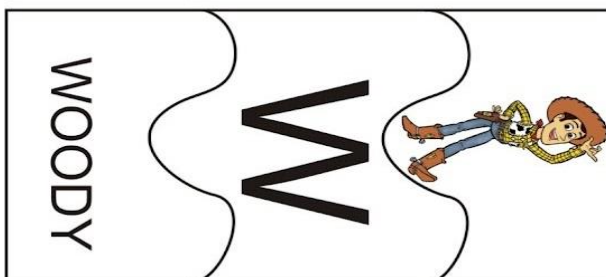
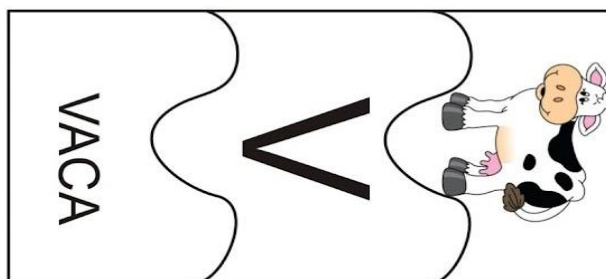
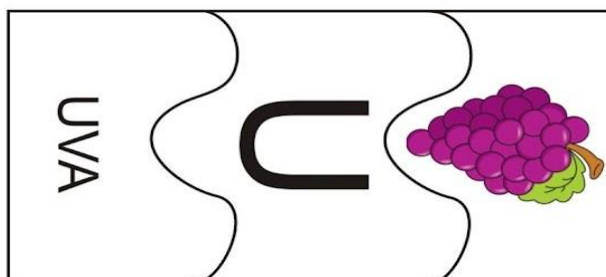
COMO FAZER:

COLE O QUEBRA-CABEÇA NA CARTOLINA, ESPERE SECAR. EM SEGUIDA RECORTE AS PEÇAS DO JOGO, DE ACORDO COM AS LINHAS E DEPOIS, É SÓ SE DIVERTIR!

DICA: É IMPORTANTE A CRIANÇA FAZER PARTE DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO JOGO. CASO ELA NÃO TENHA CONDIÇÕES DE REALIZAR TODOS OS PASSOS VOCÊ DEVERÁ AUXILIÁ-LA.







DIVIRTAM-SE E NÃO SE ESQUEÇAM DE COMPARTILHAR A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES COM AS PROFESSORAS DE EDUCAÇÃO ESPECIAL.

