



ATIVIDADES COMPLEMENTARES PARA ALUNOS EDUCAÇÃO ESPECIAL (INCLUSÃO)

Escola: EMEF “JARDIM BOA ESPERANÇA JOSÉ ROQUE DE MOURA”

Professor/AEE: ELAINE APARECIDA DA SILVA.

Alunos: 1º ano C

2º ano C

**Data: 09/08/2021 A 13/08/2021;
16/08/2021 A 20/08/2021.**

Essas atividades são para os alunos atendidos pelo AEE na área da Deficiência Auditiva, com suporte necessário da professora do AEE através do WhatsApp.

UNIDADE TEMÁTICA:

O sujeito e seu lugar no mundo, focalizam-se as noções de pertencimento e identidade.

CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

A BNCC traz à tona o desenvolvimento da consciência fonológica, colocada como peça fundamental para a legítima alfabetização. Compreender e fazer uso dos fonemas do português brasileiro, assim como entender a organização dos fonemas enquanto sílabas e palavras, configura um aprendizado essencial para a alfabetização das crianças.

Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental – Geografia, Língua Portuguesa, História e matemática.

Escrita Espontânea: Elaborar escritas espontâneas para que o professor possa avaliar que letras/grafemas, as crianças empregam para representar os fonemas.

Ensino fundamental

Construção do sistema alfabético/correspondência;

Fonema-grafema;

Análise linguística e semiótica.

Habilidade da Base Nacional Comum Curricular



(EF05HI10) Inventar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar mudanças e permanências desses patrimônios ao longo dos tempos.

(EF02GE02) Comparar costumes e tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive, reconhecer a importância do respeito às diferenças.

(EI01TS02) Traçar marcas gráficas em diferentes suportes, usando instrumentos riscantes e tintas.

(EI01TS03) Explorar diferentes fontes sonoras e materiais para acompanhar brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI01TS04) Conhecer diferentes manifestações artísticas de sua comunidade e de outras culturas.

EF01LP02: Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

EF01LP03: Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.

EF01LP05: Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

EF01LP07: Identificar fonemas e sua representação por letras.

PROJETO RESGATANDO CULTURAS COM O FOLCLORE BRASILEIRO

Linguagem Oral e Escrita:

Objetivos:

Demonstrar interesse em escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional; apreciar a leitura de textos variados através do Youtube;

Perceber a função social da leitura e da escrita através de diversos usos da língua;

Habilidades:

Recontar as lendas folclóricas conhecidas aproximando-se das características da história original no que se refere à descrição de personagens, cenários e objetos, com ou sem a ajuda de um membro da residência, pois estamos em isolamento social nesse período.



Reproduzir oralmente jogos verbais, como:

Parlendas, adivinhas, poemas, quadrinhas e canções.

Auto ditado dos nomes das lendas utilizando-se do alfabeto móvel ou o alfabeto que estará disponível impressa quando a família for até escola buscar.

Lista das lendas do folclore Brasileiro que podem ser relatadas pela criança oralmente. Escrita do nome em todos os trabalhos.

Quebra-cabeça com letras de nomes.

Nome faltando letras para completar.

Pesquisar e colar as letras ou palavras do nome para fazer associações.

Linguagem Matemática:

Competências:

Utilizar critérios próprios para agrupar elementos de acordo com uma ou mais semelhanças;

Construir a noção de tempo a partir de vivências e atividades propostas;

Resolver situações-problema, utilizando o raciocínio lógico-matemático, através de material concreto;

Habilidades:

Brincadeiras e cantigas que incluam diferentes formas de contagem: “a galinha do vizinho bota ovo amarelinho”; “um, dois, feijão com arroz”.

Agrupamento e contagem de elementos utilizando diferentes formas (uso dos dedos, marcas) e/ou objetos (palitos, feijão cru).

Resolução de problemas relativos à contagem de diversas formas (contagem agrupando os números de dois em dois, de três em três, etc).

Utilização de calendário mensal para marcar o dia corrente grafando-o com o auxílio de um familiar.

Linguagem Plástica e Visual:

Competências:

Demonstrar interesse pelas diversas produções do folclore brasileiro, ampliando seu conhecimento do mundo e de nossa cultura;



Ilustrar as lendas contadas explorando os diversos materiais, como lápis preto, lápis de cor, lápis de cera, giz etc;

Partindo das produções já feitas pelas crianças, sugerir-lhes, que copiem seus próprios desenhos em escala maior ou menor. Isso possibilita que a criança reflita sobre seu próprio desenho e organize de maneira diferente os pontos, as linhas e os traçados no espaço do papel.

Habilidades:

Ilustrar as lendas folclóricas contadas no Youtube, utilizando materiais diversos;

Montar quebra cabeça dos personagens do folclore brasileiro.

Linguagem Musical:

Competências: Perceber e expressar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio de improvisações, composições e interpretações musicais.

Habilidades: Participar em jogos e brinquedos musicais da cultura infantil: acalantos e cantigas de ninar, parlendas, rondas (danças de roda); adivinhas e trava - línguas.

Escuta de sons do ambiente: pássaros, cães, a sirene da ambulância, o barulho do barulho do carro e identificá-los.

Linguagem corporal/Movimento:

Competências: Utilizar os recursos de deslocamento e das habilidades de força, velocidade, resistência e flexibilidade nos jogos e brincadeiras dos quais participa.

Habilidades: Participação em brincadeiras que envolvam lateralidade como: pular com ambos os pés dentro de círculos, depois um pé, depois outro, para frente, para trás, para um lado, para o outro; andar sobre espaços demarcados no chão, ora com um pé, ora com outro; controlar uma bola com os pés, jogar bolsa alternando as mãos;

Natureza e Sociedade:

Competências: Perceber a existência de regras sociais de convivência;

Perceber e representar o corpo como instrumento de autoexpressão e comunicação.

Habilidades: Participar de atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições do folclore brasileiro;



Confecção de objetos variados, como brinquedos feitos de madeira, tecido, papel e outros tipos de materiais, alguns jogos de tabuleiro e de mesa, como dama ou dominó, ou objetos para uso cotidiano feitos de embalagens de papelão e plástico.

Identidade e Autonomia:

Competência: Manifestar e controlar progressivamente suas necessidades, desejos e sentimentos em situações cotidianas.

Habilidades: Resolver pequenos problemas do cotidiano, por iniciativa e/ou pedindo ajuda se necessário;

Participar em brincadeiras tradicionais do folclore brasileiro, cirandas, brincadeiras de roda, casinha, pular corda que envolva tanto os meninos, como as meninas.

PERCURSO PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES:

MOMENTO 01: Os pais receberão os materiais para as atividades com os filhos; juntar material reciclado para as atividades pratica. Ex: rolinhos de papel higiênico ao término ou rolo de papel toalha.

MOMENTO 02: Perguntar a criança o que ela poderia dizer sobre o folclore e o que os pais e ou responsáveis tem a dizer a eles sobre o folclore da região em que nasceram.

MOMENTO 03: A pessoa que irá conversar com a criança irá oferecer todo o material para que ela receba as informações, lembrando que essa atividade deve ser um momento prazeroso para a criança e que ela pode demonstrar toda sua criatividade, usando outros materiais se quiser para fazer as atividades.

MOMENTO 04: Peça para seu filho usar o material que pode ser colorido com lápis de cor, giz de cera, recortar, fazer colagem e escrever o nome próprio e antes de entregar registre esse momento. Para nomear essa atividade escreva no alto da página.

AUTOAVALIAÇÃO: Após a realização da atividade os pais devem conversar com seu filho sobre o tema, para ver o que foi compreendido pelo filho (a).

INTERAGINDO: As atividades poderão ser fotografadas, ser datadas e entregues para as professoras de Educação Especial no retorno às aulas.

BIBLIOGRAFIA

<http://mrsaraujo-educao.blogspot.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v.KWgCHEMg9uQ> (turma do folclore – histórias)



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Centro de Formação dos Profissionais da Educação "Paulo Freire"
Educação Especial e Inclusiva – Atendimento Educacional Especializado (AEE)
Regina Célia A. Shigemoto (Coordenadora) - 3897-8400 ramal 842
edespecial.sme@hortolandia.sp.gov.br



<https://www.youtube.com/watch?v=xDLXgqm9> (turma do folclore- música)

<https://casaefesta.com/personagens-do-folclore-brasileiro-com-reciclagem/>

(Atividade do reciclado)

www.cantinhoeducativo.com.br

Algumas Lendas e Mitos Folclóricos



SACI

Negrinho que tem uma perna só, usa gorro vermelho e cachimbo. Ele é muito levado e vive aprontando.



BOITATÁ

É uma cobra de fogo ondulada, com olhos brilhantes e desliza na beira dos rios. Diz a lenda que quem se depara com o boitatá geralmente fica cego.



MULA-SEM-CABEÇA

Todas as moças que namoram padre viram mula-sem-cabeça na noite de quinta para sexta-feira.



CURUPIRA

Ele é o protetor das matas e amigo dos animais. Tem os cabelos vermelhos e pés virados para trás.

IARA

A Iara é uma sereia, que protege os rios e mares. Ela encanta os pescadores com seu lindo canto e os leva para o fundo das águas.



LOBISOMEM

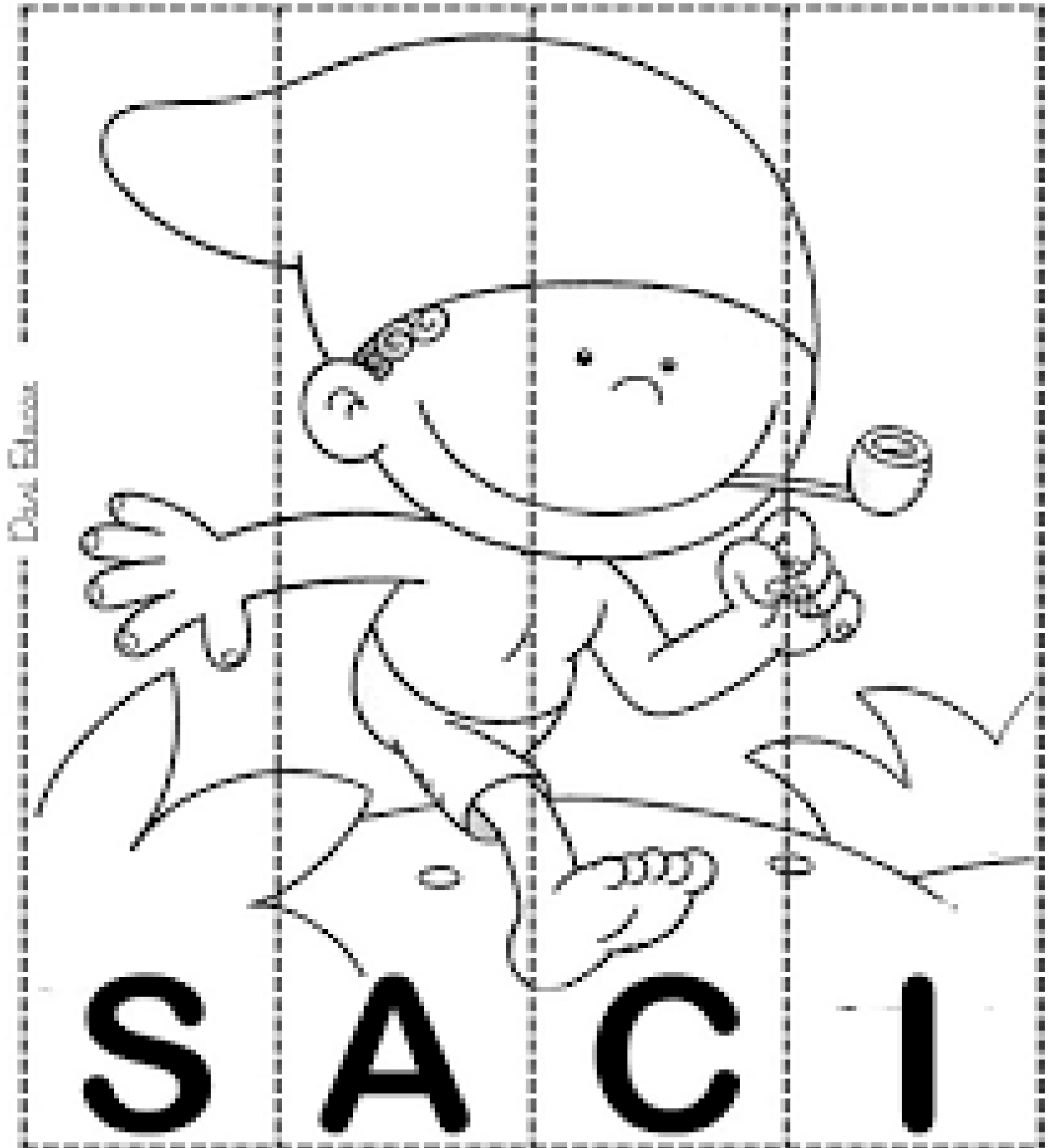
O filho homem que nasce depois de sete filhas, vira lobisOMEM nas noites de sexta-feira, que tem lua cheia.



BOTO

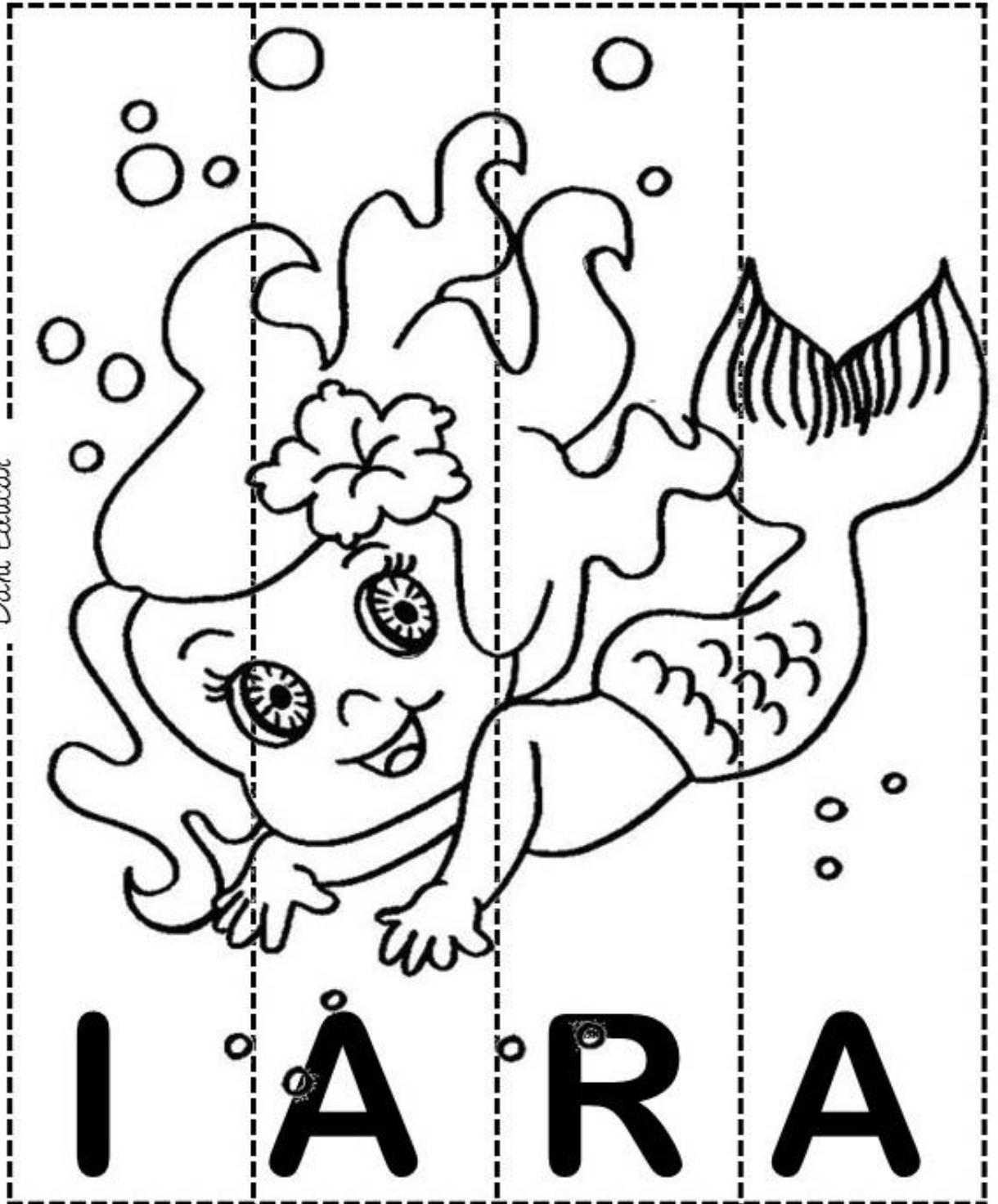
Durante a noite o Boto sai do rio e se transforma em um belo rapaz, que conquista as moças nas festas.





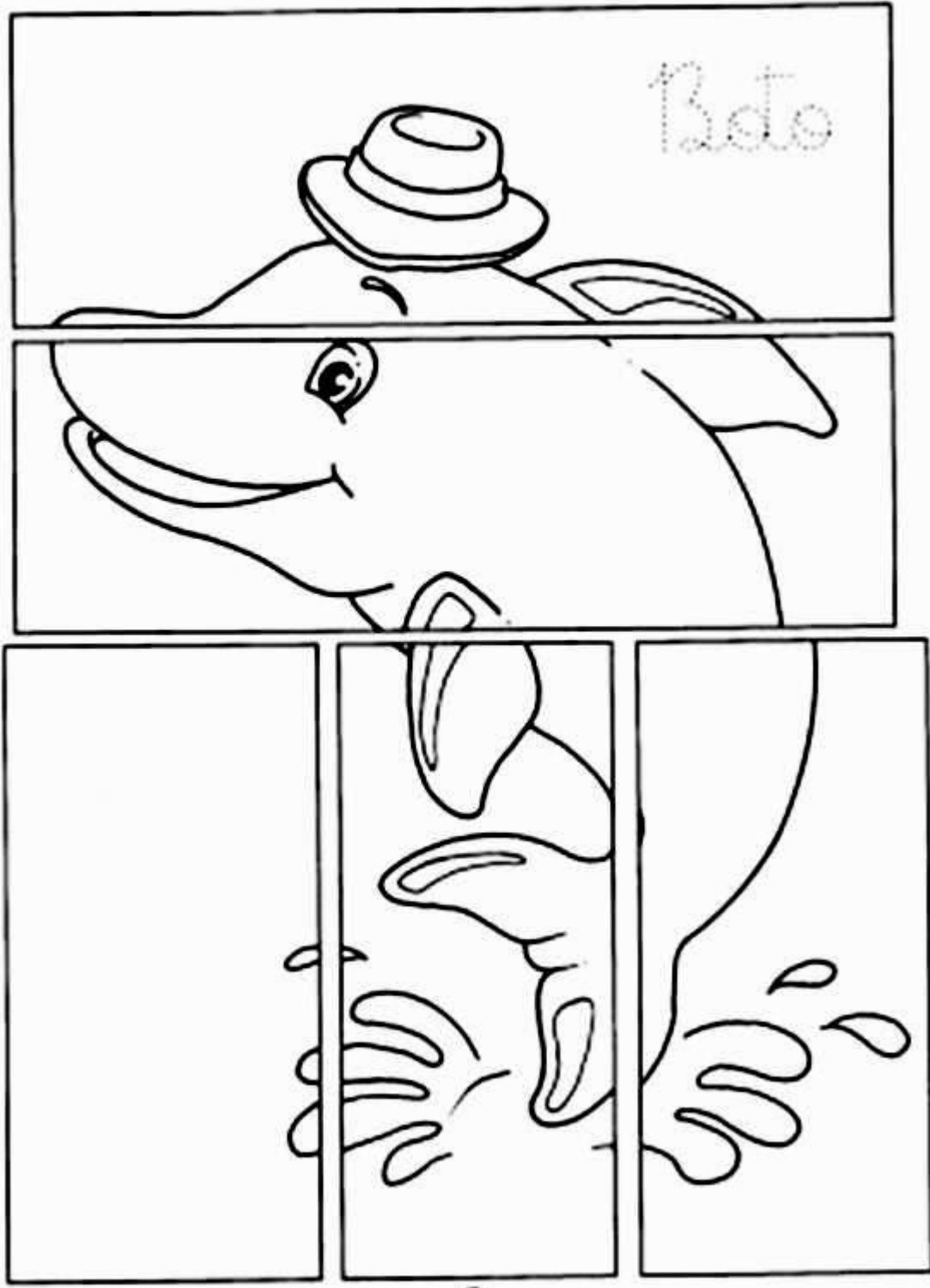


Dani Educar





VAMOS MONTAR O BOTO?





VAMOS MONTAR O CURUPIRA?





NOME: _____

1) LIGUE OS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS AOS SEUS NOMES



CURUPIRA



SEREIA



SACI



LOBISOMEM



MULA-SEM-CABEÇA



BOITATÁ



JOGO DA MEMÓRIA FOLCLORE



turma do
folclore



IARA



IARA



CUCA



CUCA



BOITATÁ



BOITATÁ



CURUPIRA



CURUPIRA



MULA-SEM-CABEÇA



MULA-SEM-CABEÇA



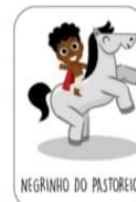
LOBISOMEM



LOBISOMEM



NEGRINHO DO PASTOREIO



NEGRINHO DO PASTOREIO



CAIPORA



CAIPORA



SACI-PERERÊ



SACI-PERERÊ



BOI-BUMBÁ



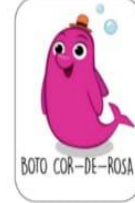
BOI-BUMBÁ



VITÓRIA-RÉGIA



VITÓRIA-RÉGIA



BOTO COR-DE-ROSA



BOTO COR-DE-ROSA

ATIVIDADE

COMPLETE O PEDACINHO QUE FALTA, PENSE NO SOM QUE SAI DE SUA BOQUINHA E NAS LETRAS QUE IRÁ USAR:



SERE



CU



SA



CURUPI

PINTE AS SÍLABAS QUE FORMAM OS NOMES:



BO	DE	NA	TO	CA	DA	RO
----	----	----	----	----	----	----



BOI	MA	SA	LE	FA	CI	GA
-----	----	----	----	----	----	----



BOI	MA	TA	LE	TÁ	CI	GA
-----	----	----	----	----	----	----



ZE	LO	CA	BI	XA	SO	MEM
----	----	----	----	----	----	-----



ATIVIDADE

QUAL É O NOME DO PERSONAGEM?



--	--	--	--



--	--	--	--

MULA-SEM-CABEÇA

IARA

BOITATÁ

BOTO

SACI

CURUPIRA

CUCA

LOBISOMEM

• Fatos e Operações •

• Resolva os fatos e as operações:

$$\begin{array}{r} 9 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$





🌈 VAMOS ENCONTRAR O NOME DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NO CAÇA PALAVRAS ABAIXO?



CUCA



BOTO



SACI



IARA

CAÇA PALAVRAS

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



NOME: _____

DATA _____



FÓLCLORE

COMPLETE OS NUMERAIS ATÉ O SACI CHEGAR A GARRAFA PARA
PRENDÊ-LO.



1

2

9

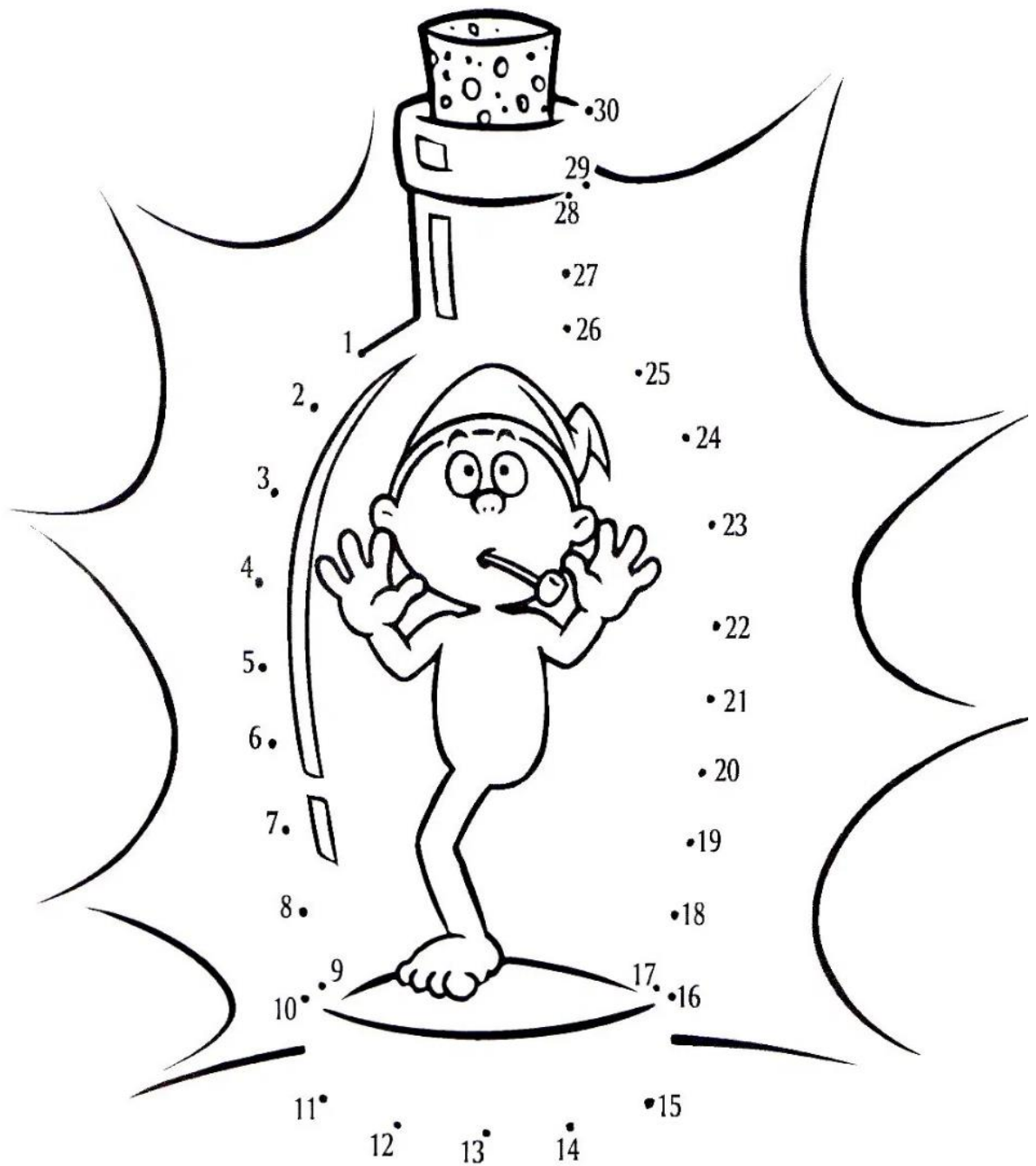


Dani Educator

@danieducar



LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA ONDE PODEMOS PRENDER O SACI





Escola: _____

Data: _____ Turma: _____ EducacaoeTransformacao.com.br

Aluno: _____

VAMOS COMPLETAR O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE USANDO SOMENTE AS VOGAIS!



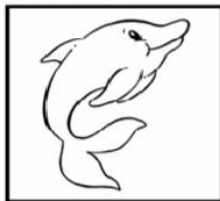
L B S M M



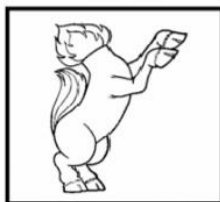
C R P R



C C



B T



M L

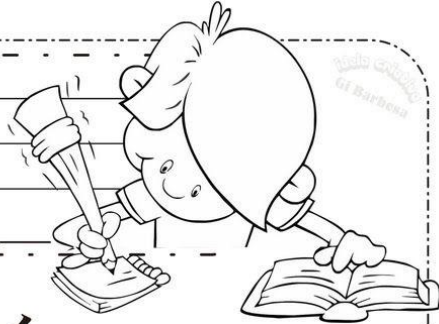


S C





Escola _____
Aluno (a) _____
Educador _____
Data ____/____/____



Atividade



PINTE UM QUADRO PRA CADA LETRA.

SACI

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GARRAFA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LENDA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

GORRO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CACHIMBO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MENINO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TRAVESSO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Ídolo criativo

CAÇA-PALAVRAS

PROCURE NO CAÇA:

IARA

SACI

CURUPIRA



S	A	C	I	B	C	D	S
C	U	R	U	P	I	R	A
G	I	I	A	R	A	S	C
S	A	C	I	H	R	A	I
K	R	L	M	S	A	C	I
S	A	C	I	T	Q	I	L

QUANTAS VEZES OS NOMES APARECEM NO CAÇA?

SACI

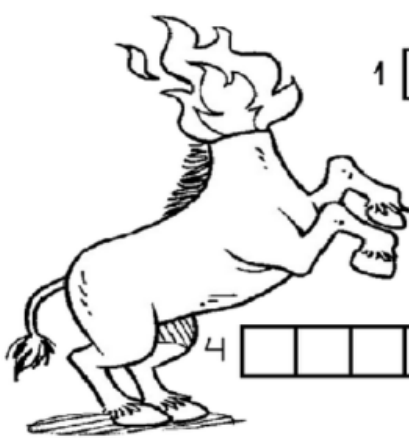
IARA

CURUPIRA

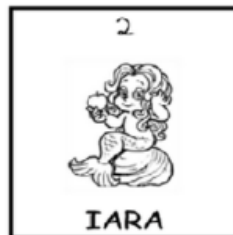


Escola: _____
Data: _____ Turma: _____ EducacaoeTransformacao.com.br
Aluno: _____

VAMOS BRINCAR DE PALAVRAS-CRUZADAS!



CURUPIRA



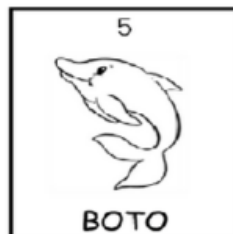
IARA



SACI



LOBISOMEM

































BOTO



BOITATÁ

Monte as palavras de acordo com as figuras

				
BO	BOI	LO	CU	CU
				
MU	RU	SA	TO	I
				
BI	LA	A	BUM	TA
				
BA	RA	SEM	CA	SO
				
PI	CA	MEU	BE	CI
				
MEM	BOI	TA	RA	ÇA

ALUNO(A): _____ Data: _____

FOLCLORE

FORME PALAVRAS RELACIONADAS COM O NOSSO FOLCLORE DE ACORDO COM O NÚMERO DAS SÍLABAS INDICADAS:

1 BOI	2 SA	3 I	4 RA	5 BO	6 DI
7 TA	8 A	9 CU	10 CI	11 PI	12 TO
13 DAS	14 CO	15 MI	16 CAS	17 TI	18 DAN
19 ÇAS	20 NHAS	21 VI	22 TÁ	23 RU	24 VI

1+7+22= _____

8+6+21+20= _____

2+10= _____

5+12= _____

3+8+4= _____

9+23+11+4= _____

18+19= _____

14+15+13+17+11+16= _____



COMPLETE AS PALAVRAS COM AS INICIAIS E CUBRA OS PONTILHADOS:



OTO



URUPIRA



ARA

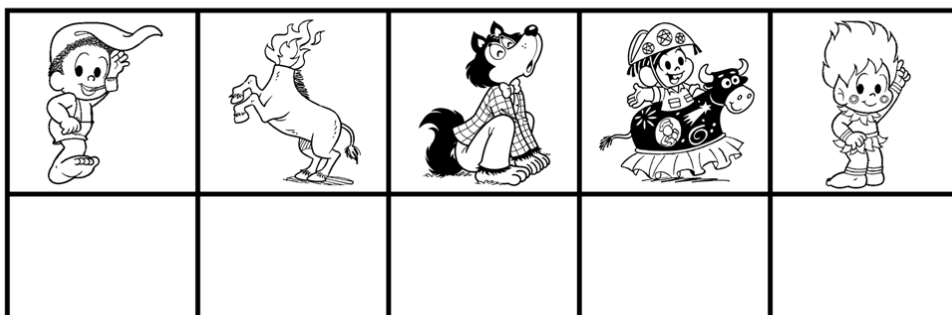
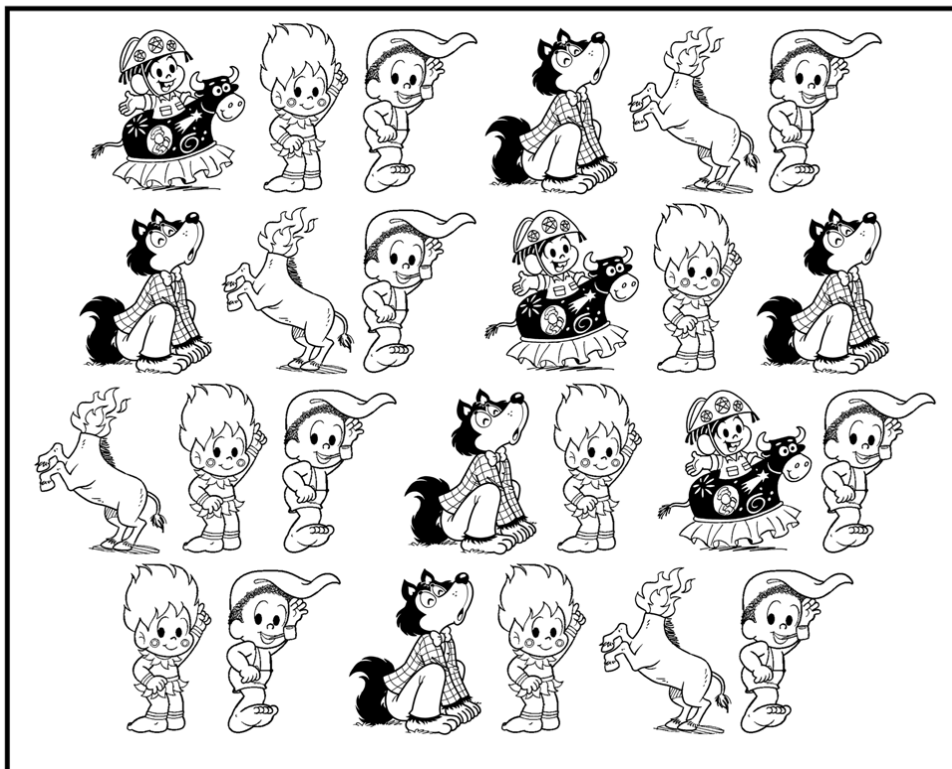


ACI

Boto Curupira Jara Jaci

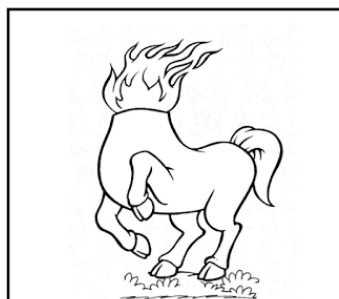
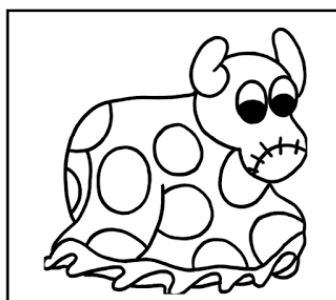
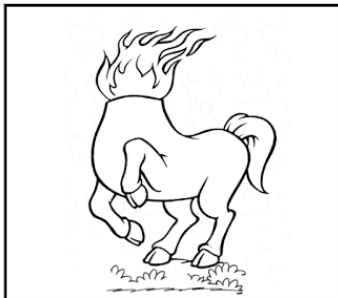
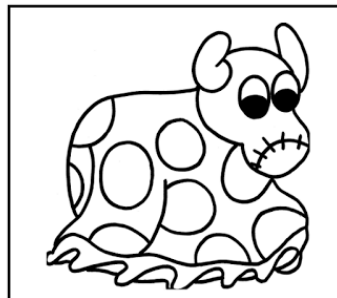
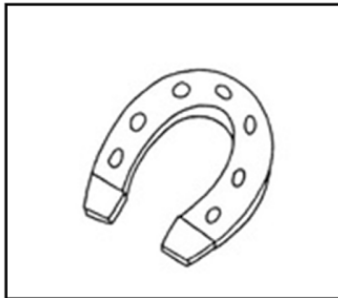


VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS
DO FOLCLORE!





JOGO DA MEMÓRIA



ATIVIDADE DESENVOLVIDA PELO CANTINHO EDUCATIVO
www.cantinhoeducativo.com.br



DITADO RECORTADO

VAMOS RECORTAR AS PALAVRAS CORRESPONDENTES AOS DESENHOS E COLAR.



SACI

CURUPIRA

CUCA

MULA-SEM- CABEÇA

BOTO

BOITATÁ

BOI BUMBÁ

IARA

LOBISOMEM

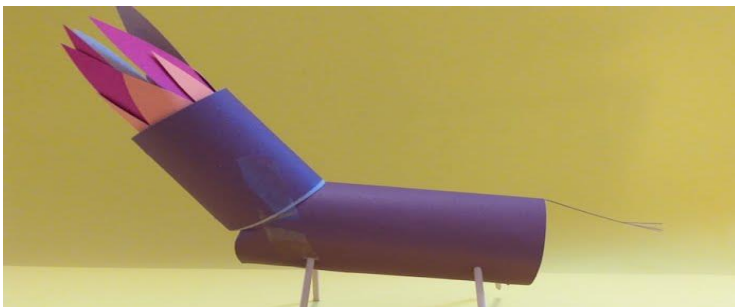
ATIVIDADES PRÁTICAS

Podemos fazer com materiais reciclados a nossa Mula Sem Cabeça e o Saci Pererê:

1º passo: utilizar rolinhos do final do papel higiênico, ou então do papel toalha, ou ainda papel alumínio.

2º passo: recortar papeis coloridos para fazer a cabeça da mula sem cabeça. Pintar o rolinho ou usar outro papel colorido, cola, tesoura, tinta guache, entre outros. Vale a imaginação.

3º passo: no caso do Saci, podemos fazer os olhos usando tinta ou botão. O chapéu pode recortar um papel vermelho ou então pintar de vermelho com tinta guache ou lápis de cor.



4º passo: Depois de pronto envie a foto do seu trabalho e guarde para o nosso retorno as aulas.