



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

3º ano A

PERÍODO: 23/08/2021 A 27/08/2021;
30/08/2021 A 03/09/2021.

PROJETO RESGATANDO CULTURAS COM O FOLCLORE BRASILEIRO ATRAVÉS DA BRINCADEIRA E MÚSICA:



As brincadeiras folclóricas reúnem diversos jogos tradicionais e populares. São muito utilizadas na educação, pois além de divertirem, trabalha com a cognição, a coordenação, a criatividade, a concentração e desenvolve a interação social das crianças.

Os brinquedos tradicionais são objetos que envolvem (ou não) uma brincadeira popular, por exemplo:



Bolas de gude: bolinhas de vidro coloridas utilizadas em jogos de grupos, onde uma bola é lançada acima da outra (do concorrente).

Pipas (papagaio): produzidas de vareta de madeira (ou bambu) e papel de seda colorido, as pipas são feitas para fazer manobras acrobáticas no céu.

Pião: geralmente é feito de madeira e possui uma ponta metálica. Com uma corda enrolada ao pião, a pessoa lança o objeto, que realiza diversos rodopios.

Estilingue: objetos feitos de galhos em forma de forquilha e tiras de borracha. São utilizados para disparar pedras ou qualquer objeto pequeno, como grãos.

Figurinhas: pequenas cartas temáticas em que as crianças fazem coleção e realizam trocas entre elas. Há alguns álbuns destinados para colagem. As figurinhas podem ser usadas num jogo popular de "bater figurinha". Nesse caso, é reunida num monte, a pessoa bate e as cartas que virar é dela.

Linguagem Oral e Escrita:

Objetivos

Demonstrar interesse em escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional;

Apreciar as brincadeiras e jogos variados através das atividades oferecidas e vídeos;

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

Habilidades:

Recontar as lendas folclóricas através de música conhecidas aproximando-se das características 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, canções e brincadeiras.

Alfabeto móvel ou o alfabeto que estará disponível impressa quando a família for até a escola buscar.

Lista das brincadeiras e canções que podem ser relatadas pela criança oralmente.

Escrita do nome em todos os trabalhos.



Quebra-cabeça com as brincadeiras para montar

Nome das brincadeiras e ou canções faltando letras para completar.

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: “sapo cururu”.

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 brincadeiras e jogos, ampliando seu conhecimento do mundo e de nossa cultura.

Ilustrar as brincadeiras 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 brincadeiras folclóricas cantadas no Youtube, utilizando materiais diversos.

Montar quebra-cabeça das brincadeiras 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 do nosso folclore: 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 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 práticas. Ex: rolinhos de papel higiênico ao término ou rolo de papel toalha.

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

MOMENTO 03: A pessoa que irá conversar com a criança oferece 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.



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



BIBLIOGRAFIA

https://www.youtube.com/watch?v=U_wy0tAclWI (folclore brasileiro)

<https://www.youtube.com/watch?v=7ddymq8S3ms> (cantigas)

www.espacoprofessor.com

www.cirandacultural.com

www.smarkids.com.br

www.ideiacriativa.org



VAMOS CANTAR?

PIRULITO

PIRULITO QUE BATE, BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU,

QUEM GOSTA DE MIM É ELA,
QUEM GOSTA DELA SOU EU.



Ideia Criativa



VAMOS CANTAR?

SAPO CURURU

SAPO CURURU
DA BEIRA DO RIO
QUANDO O SAPO CANTA,
Ó MANINHA,
É QUE ESTÁ COM FRIO.
A MULHER DO SAPO

DEVE ESTAR LÁ DENTRO
FAZENDO RENDINHA,
Ó MANINHA,
PARA O CASAMENTO.



Ideia Criativa



www.IDEIACRIATIVA.org



2) COMPLETE A CANTIGA COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO.

PIRULITO

_____ QUE BATE, BATE

PIRULITO QUE JÁ _____

QUEM _____ DE MIM É ELA

QUEM GOSTA DELA _____ EU.

ORA _____, PALMA, PALMA!

ORA PÉ, PÉ, _____!

ORA RODA, _____, RODA!

_____ PEIXE É.



Educação e Transformação



Nome: _____ Data: ___/___/___

LEIA O TEXTO

PIRULITO QUE BATE-BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU
QUEM GOSTA DE MIM É ELA
QUEM GOSTA DELA SOU EU!



1. PINTE OS ESPAÇOS NO TEXTO

2. QUANTAS PALAVRAS TEM O TEXTO? _____

3. A PRIMEIRA PALAVRA DO TEXTO É:

() PIPA

() PIPOCA

() PIRULITO

() PIÃO

4. A PALAVRA PIRULITO TEM:

() UMA SÍLABA

() DUAS SÍLABAS

() TRÊS SÍLABAS

() QUATRO SÍLABAS

5. A PRIMEIRA SÍLABA DA PALAVRA PIRULITO É:

PA

PE

PU

PI

PO



Complete os versinhos com as
palavras abaixo :

PIRULITO QUE _____ BATE
_____ QUE JÁ BATEU.
QUEM _____ DE MIM É _____.
___ GOSTA _____ SOU EU.

ELA – PIRULITO – DELA - BATE- GOSTA - QUEM



ESCOLA _____

ALUNO (A) _____

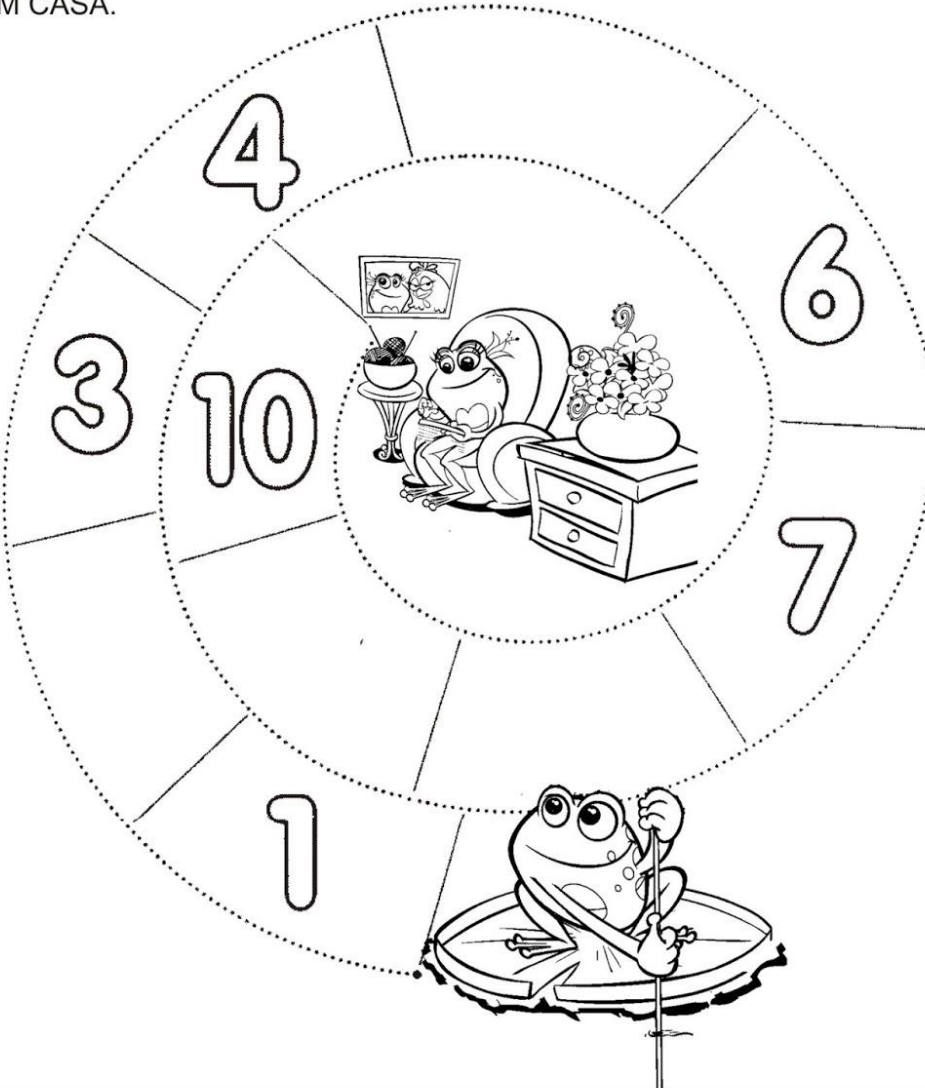
PROFESSOR (A) _____

DATA ___ / ___ / ___.



ATIVIDADE

1. COMPLETE A SEQUENCIA E AJUDE O SAPO CURURU A CHEGAR EM CASA.



IDEIA CRIATIVA GI BARBOSA

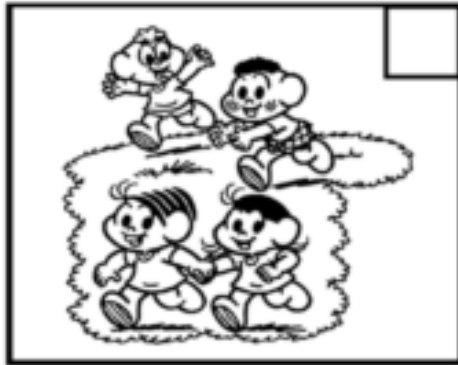


NOME: _____

DATA: _____

FAÇA UM X NAS SUAS BRINCADEIRAS PREFERIDAS!

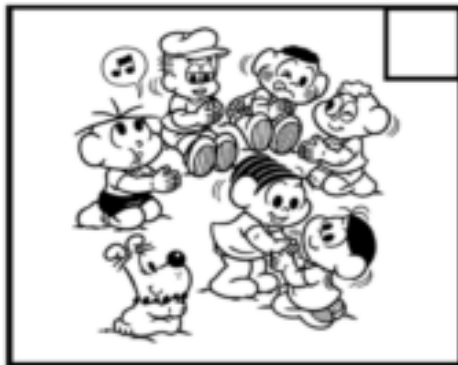
PEGA-PEGA



CORDA



PASSA ANEL



ESCONDE-ESCONDE



ESCREVA A PALAVRA FOLCLORE:

F	O	L	C	L	O	R	E

PINTE AS VOGAIS DA PALAVRA FOLCLORE:

F	O	L	C	L	O	R	E
---	---	---	---	---	---	---	---

Escola: _____

Data: _____ Turma: _____ EducacaoeTransformacao.com.br

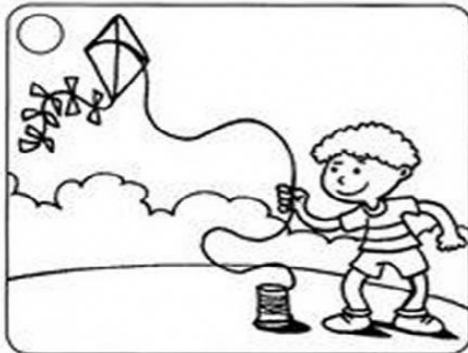
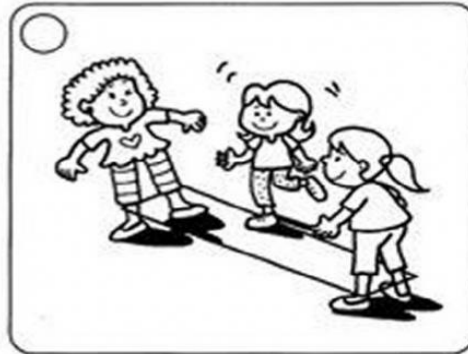
Aluno: _____



BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS

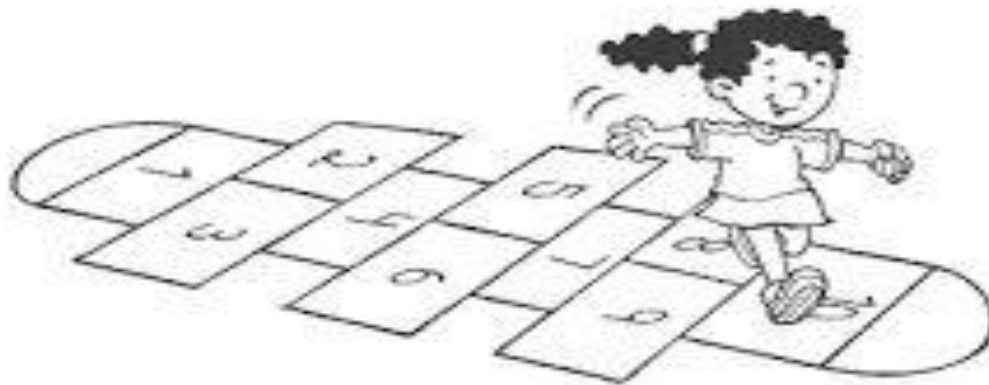
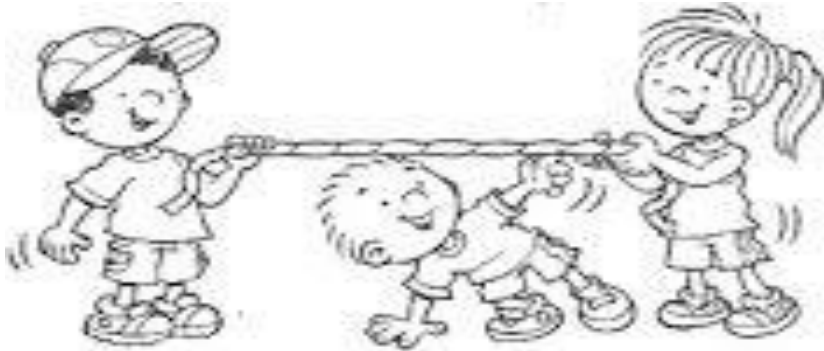
1) Use os códigos e relacione às cenas correspondentes.

- ★ Lia, Ane e Carol brincam de pular elástico.
- ✱ Sílvio e Ronaldo jogam bolinhas de gude.
- As irmãs trigêmeas pulam corda.
- ▲ A pipa de Rômulo voa alto.





VAMOS COLORIR AS BRINCADEIRAS





EDUCAÇÃO INFANTIL

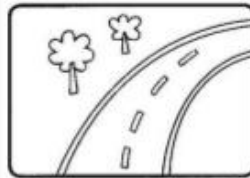
PROFESSORA: _____

ALUNO (a): _____

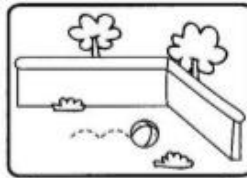


TODA CRIANÇA TEM DIREITO DE BRINCAR. (ECA)

PINTE O LOCAL PREFERIDO DE SUAS BRINCADEIRAS. SEJA HONESTO DESDE CRIANÇA...



NA RUA



NO QUINTAL



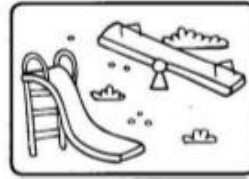
EM CASA




NA PRAÇA

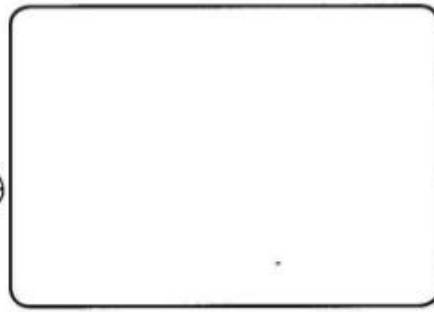


NO PRÉDIO



NO PARQUINHO

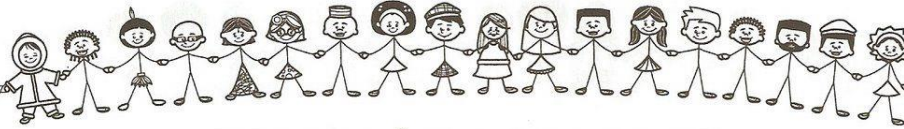
 DESENHE AQUI SE HOUVER OUTRO LUGAR ONDE VOCÊ BRINCA.



Professora Iolanda Sá, 3ªed.(Org.)


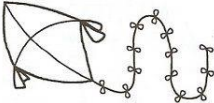




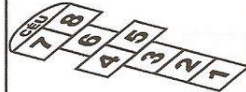


Blog da Tia Iolanda



QUAL É A VOGAL?

1 COMPLETE OS NOMES DOS BRINQUEDOS E DAS BRINCADEIRAS COM AS VOGAIS QUE FALTAM.

	P <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	P <input type="text"/> P <input type="text"/>
	B <input type="text"/> N <input type="text"/> C <input type="text"/>
	C <input type="text"/> RR <input type="text"/> NH <input type="text"/>
	B <input type="text"/> L <input type="text"/>
	P <input type="text"/> T <input type="text"/> C <input type="text"/>
	<input type="text"/> M <input type="text"/> R <input type="text"/> L <input type="text"/> NH <input type="text"/>

Educador(a), esta atividade visa fazer com que os alunos fixem a atenção na escrita das vogais que faltam nas palavras. Esta atividade poderá ter sua ação potencializada se os alunos forem agrupados em duplas de trabalho, de forma que cada um contribua com seus conhecimentos sobre a linguagem escrita.



ESCOLA: _____
NOME: _____
PROF. _____ TURMA: _____ DATA: ____/____/____

B R I N Q U E D O S E B R I N C A D E I R A S



--	--	--



--	--



--	--	--	--



--	--



--	--	--	--



--	--

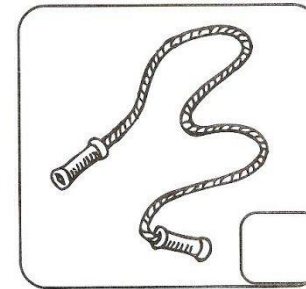
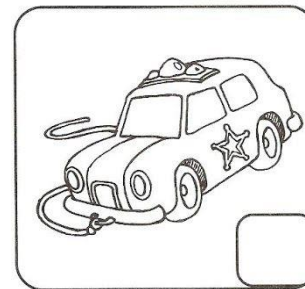
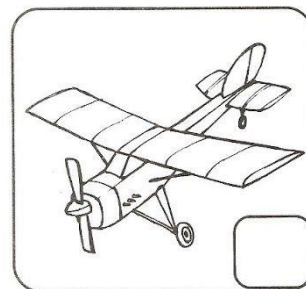
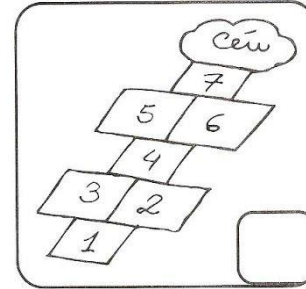
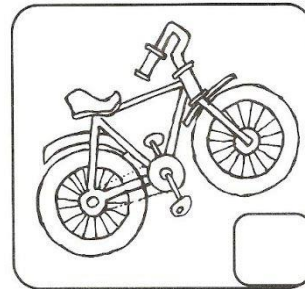
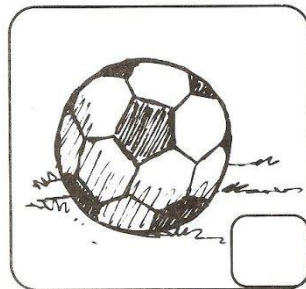
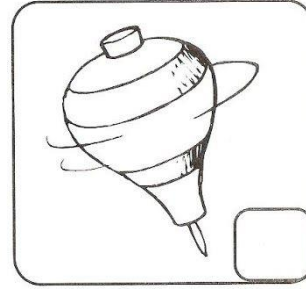
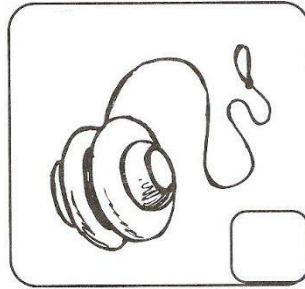
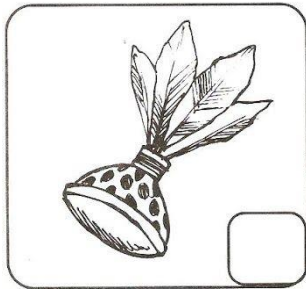


--	--



CONSOANTES

ESCREVA A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA E PINTE SOMENTE AS QUE COMEÇAM COM CONSOANTE. ESCREVA DO SEU JEITO O NOME DELAS.



Nome: _____ Data: ___/___/___

Cruzadinha

Escreva o nome dos brinquedos no diagrama:

The crossword puzzle grid is as follows:

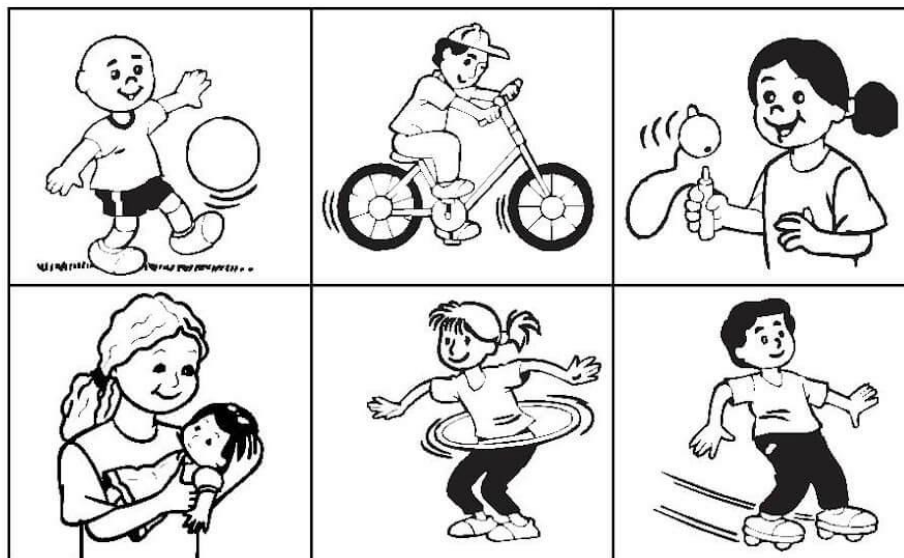
1										

Clues and illustrations:

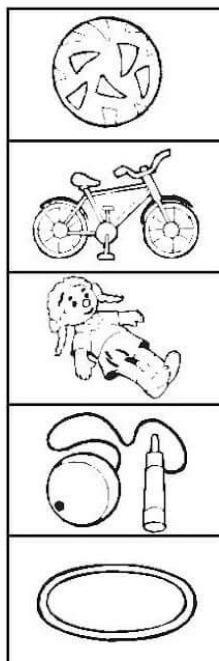
- 1: Kite (Illustration: Kite with tail)
- 2: Doll (Illustration: Rag doll)
- 3: Dominoes (Illustration: Three dominoes)
- 4: Bowling ball and pins (Illustration: Bowling ball and two pins)
- 5: Top (Illustration: Spinning top)
- 6: Wheel of Fortune (Illustration: Wheel of Fortune with 'CÉU' and 'INFERNO' sections)
- 7: Dice (Illustration: Two dice)

Editora Ciranda Cultural

VEJA AS CENAS E PINTE AQUELAS ONDE
 HÁ BRINQUEDOS QUE COMEÇAM COM A LETRA **B**.



AGORA VAMOS LIGAR O DESENHO À PALAVRA.



bola

BICICLETA

bicicleta

BONECA

boneca

BOLA

bilboquê

BAMBOLÊ

bambolê

BILBOQUÊ

JOGO DA MEMÓRIA - FÉRIAS!

Parte 3



www.smartkids.com.br



Fazer um piquenique



Fazer um piquenique



Pular amarelinha



Pular amarelinha



Jogar um jogo de tabuleiro



Jogar um jogo de tabuleiro



Pega-Pega



Pega-Pega



Empinar pipa



Empinar pipa



Brincar de boneca ou carrinho



Brincar de boneca ou carrinho



Ler um livro



Ler um livro



Brincar de estátua



Brincar de estátua



Fazer uma cidade de blocos



Fazer uma cidade de blocos



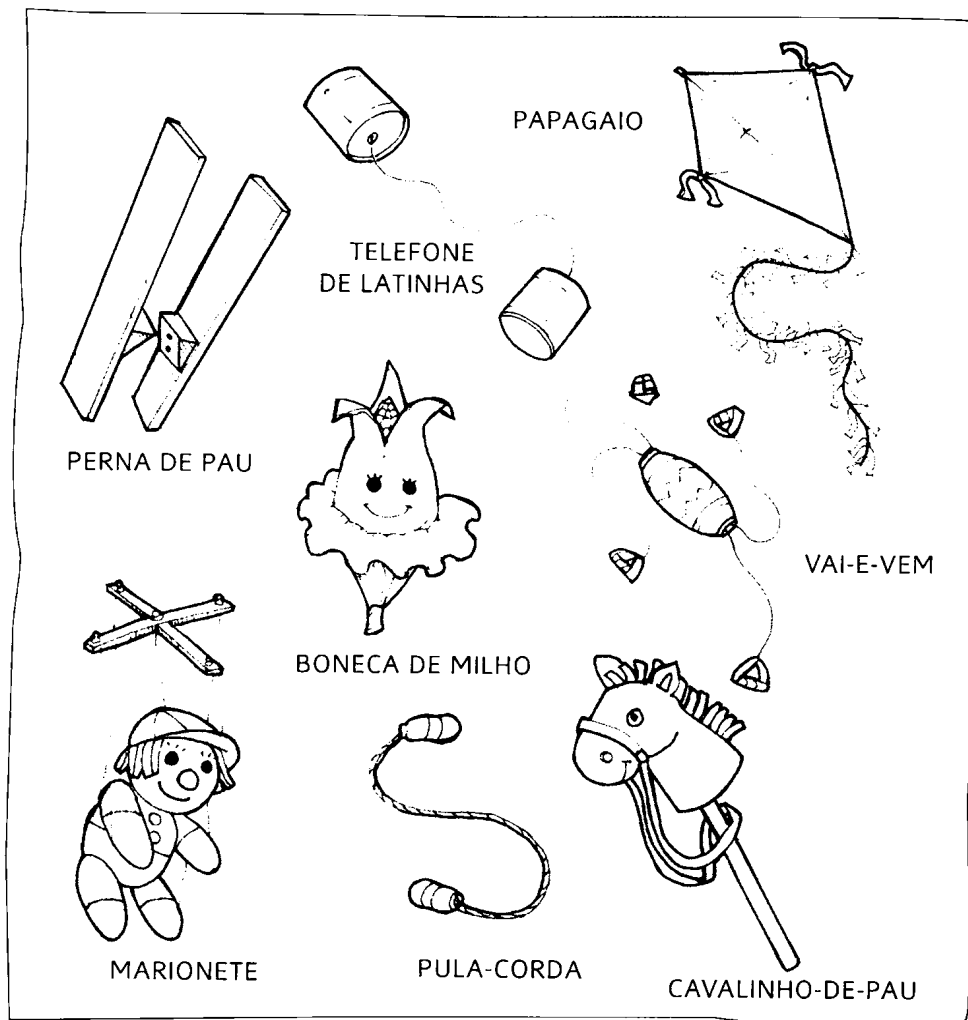
Pular corda



Pular corda

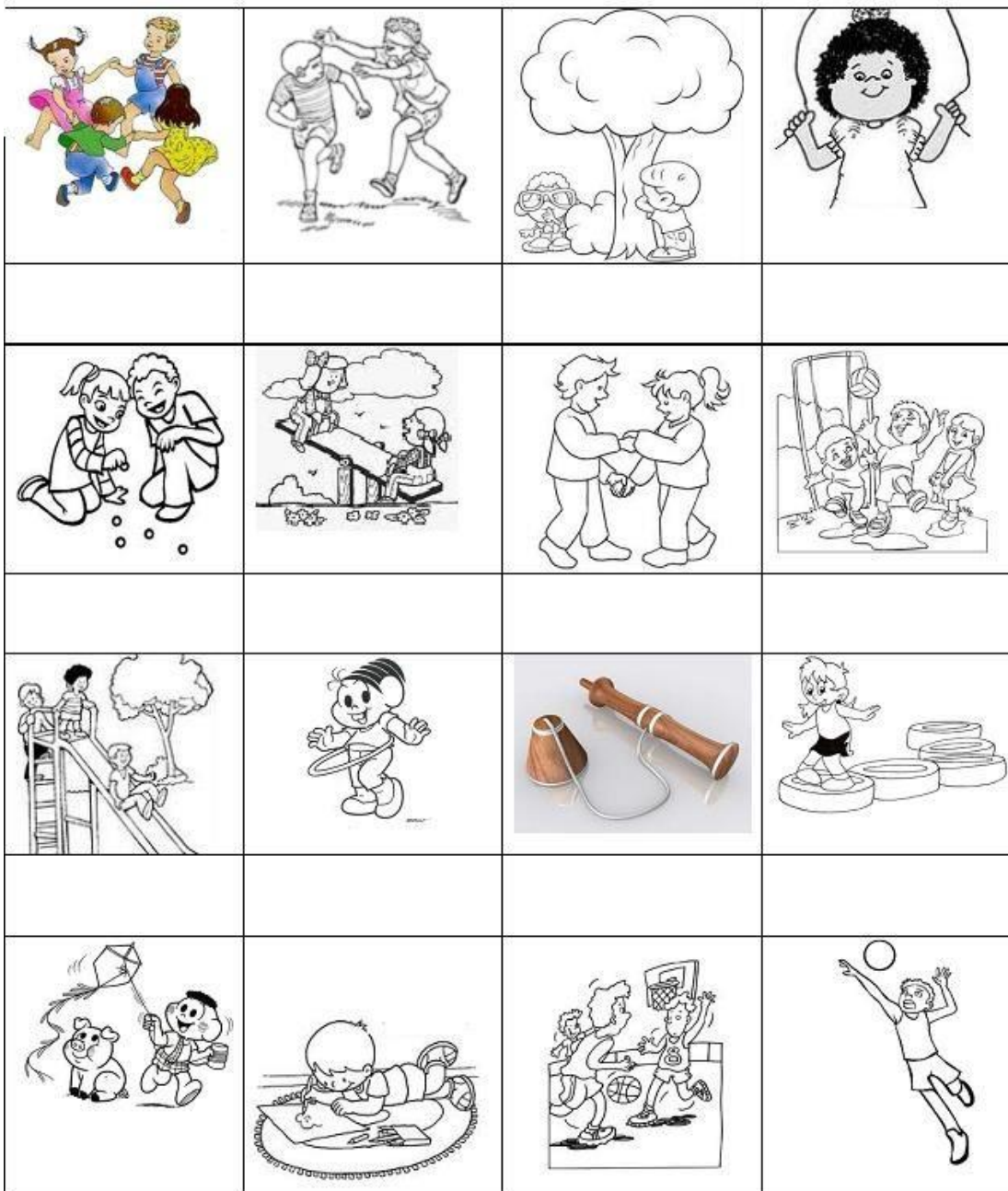
BRINQUEDOS DO TEMPO DA VOVÓ

VOCÊ CONHECE ALGUNS DESTES BRINQUEDOS?
FAÇA UM COLORIDO NELES.





BRINCADEIRAS INFANTIS



VOLEIBOL	BASQUETEBOL	RODA	FUTEBOL
BILBOQUÊ	BAMBOLÊ	ESCORREGAR	PINTAR
PIPA	PULAR PNEUS	DANÇAR	ESCONDE ESCONDE
BISTECA	CABRA CEGA	PULAR CORDA	GANCORRA

Folclore

Brinquedos folclóricos com sucata

COME-COME

Vamos usar a técnica de dobradura que é bem simples, para fazer um joguinho que as meninas adoram. Veja como é simples:

Materiais:
• 1 quadrado de papel sulfite de 21cm x 21 cm
• Canetas hidrográficas coloridas

- 

1

Dobre o quadrado de sulfite ao meio, formando um triângulo.
- 

2

Agora dobre o triângulo ao meio.
- 

3

Abra a figura e dobre as pontas formando um quadrado.
- 

4

Vir de outro lado.
- 

5

Dobre cada ponta para fora até chegar ao centro da figura.
- 

6

Vir a figura e no centro de cada quadrado marque um ponto com canetas hidrográficas de cores diferentes.
- 

7

Vir de outro lado e, em cada lado dos triângulos, escreva palavras que deseja, como, por exemplo, abraça, aperta de mão, beija, pula três vezes. Procure escolher palavras que indiquem uma ação.
- 

8

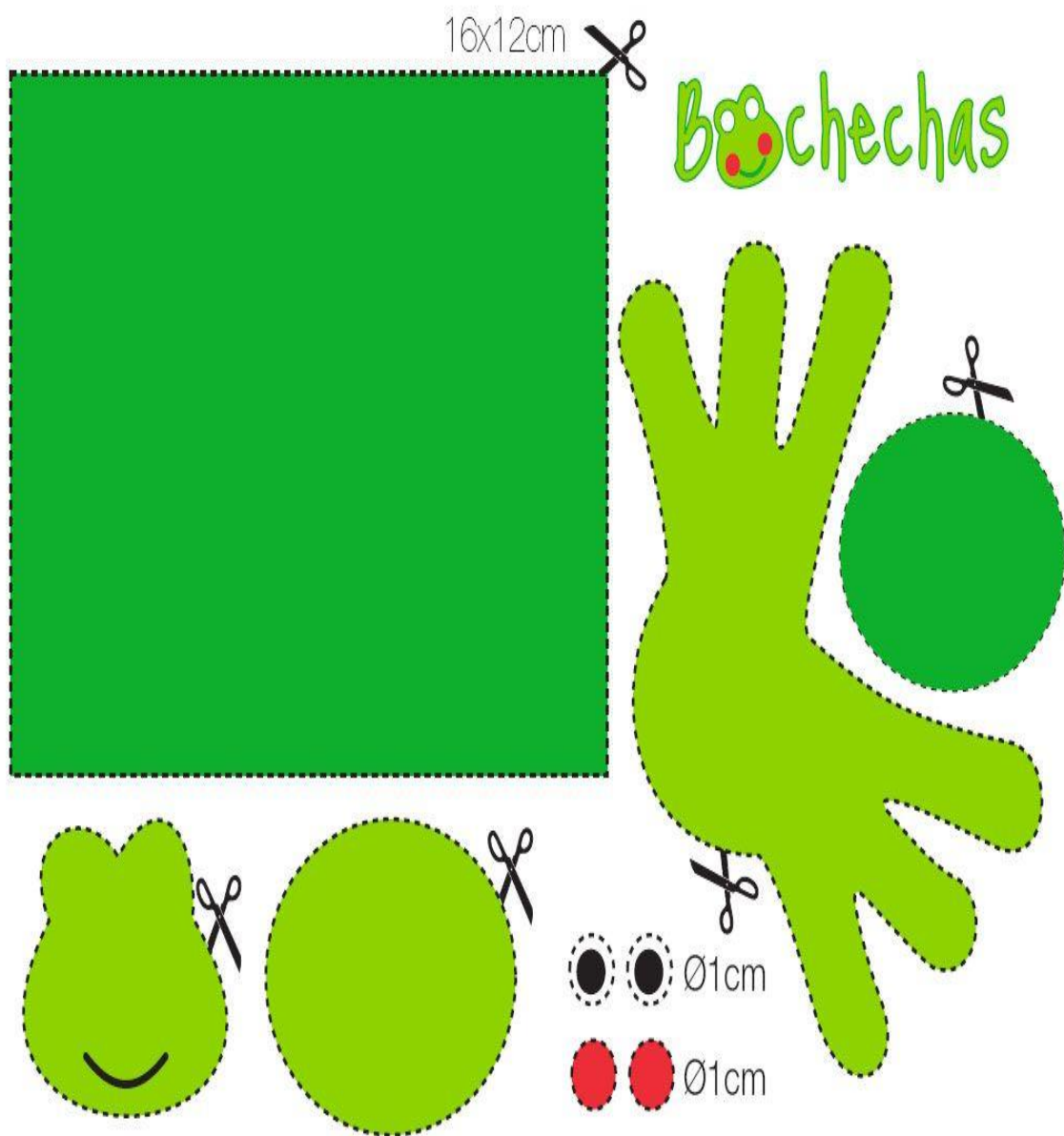
Encoste os dedos dentro dos triângulos e junte-os no centro, formando um bolão.

Regras do jogo:
Jogam duas crianças de cada vez, uma fica com a come-come e a outra escolhe uma cor e um número. A que está com a come-come, vai fazer movimentos de abrir e fechar contando até chegar no número escolhido. A segunda criança deve executar a ação que estiver escrita no triângulo da combinação de cor e número.





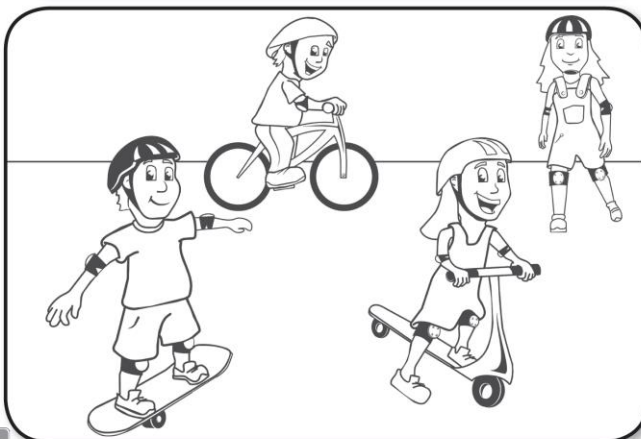
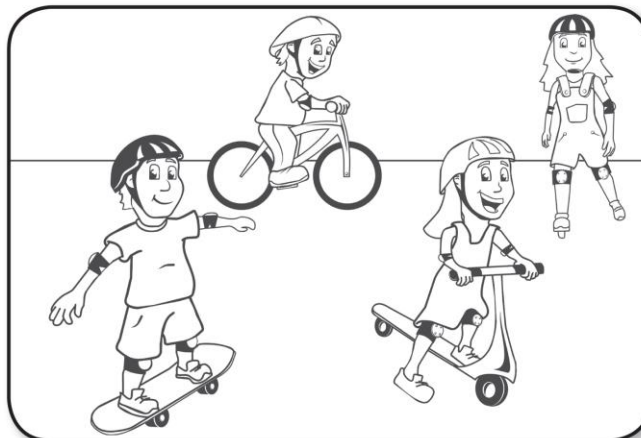
MOLDE DO SAPO PARA A CRIANÇA MONTAR





Jogo dos 7 erros

Mesmo que você seja fera nos esportes, nunca se esqueça do capacete.
Ele diminui em 85% as chances de você machucar a cabeça.
Use também cotoveleiras e joelheiras.











BIGUCCI
Construindo uma vida melhor

5

PROJETO: BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

LEIA OS NOMES QUE ESTÃO NOS RETÂNGULOS ABAIXO DE CADA BRINQUEDO.

ESCOLHA O NOME QUE VOCE ACHA QUE É O DO DESENHO E PINTE-O.

			
DOMINÓ	CORDA	PATINS	PIPA
DAMA	CARRO	PIPA	PIÃO
			
PATINETE	BEXIGA	PATINETE	BOLICHE
PIPA	BOLA	PETECA	BONECA

DOMINÓ DE BRINQUEDOS



www.smartkids.com.br

Modo de fazer:

Pinte os desenhos com lápis de cor,
cole numa folha de cartolina e recorte.

Instruções:

- 1) Jogar com 2 jogadores.
- 2) Distribuir as peças igualmente.
- 3) O vencedor é quem acabar primeiro com as peças que pegou.



--- Recorte nas linhas pontilhadas

© SMARTKIDS