



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. “MAFALDA DALPRA MATIUSSO”

Rod. Bunjiro Nakao, km59,5, Bº Votorantim – Ibiúna /SP.

Tel. (15) 3249-1001

emmafaldadalpra@hotmail.com

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

A.E.E.

PROFª. FERNANDA

PERÍODO 09/08/2021 A 27/08/2021

DATA DE DEVOLUÇÃO: 30/08/2021



ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

ORIENTAÇÕES AOS RESPONSÁVEIS – ATIVIDADES AEE

Escolha um local em sua casa e de preferência utilizar sempre esse mesmo lugar em todas as vezes que for realizar as atividades. Desta forma a criança vai acostumar com aquele espaço para estudar. Se preferir enfeite. Distribua:

- Lápis (normal ou jumbo) preto ou colorido;
- Canetão;
- Tinta guache;
- Pincel;
- Tesoura (sem ponta);
- Cola.

O que for necessário para cada atividade. Faça com a criança apenas uma atividade por dia, assim não fica cansativo. Leia mais de uma vez, mostre e dê os comandos. Ajude a realizar, mas não faça para a criança.

As atividades concretas como jogos e outros (as confeccionadas com reciclagem e outros materiais) devem ser realizadas mais de uma vez para treinar.

Brincar é fundamental para as crianças, assim desenvolvem a criatividade de modo lúdico e recreativo.

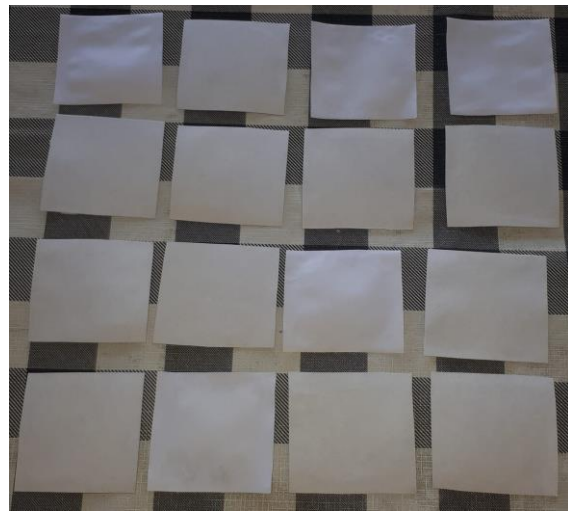


PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

JOGO DA MEMÓRIA DO FOLCLORE



Observações: O objetivo do jogo é memorizar as imagens de forma a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio.

Regras:

- Para jogar basta distribuir as cartas em uma mesa com as imagens viradas para baixo e tentar achar os pares;
- Cada jogador, na sua vez, só pode virar duas cartas para encontrar o par;
- Joga duas ou mais vezes seguidas o jogador que conseguir formar os pares sem errar;
- O jogador que não conseguir formar o par, deve virar a carta para baixo novamente, para o próximo jogador tentar encontrar os pares.

Além de divertido os jogos da memória trazem muitos benefícios, como o desenvolvimento da memória fotográfica, da noção espacial, ajuda a construir a ideia de competição e incentiva a socialização já que o jogo permite que mais de uma pessoa participe.

PLAQUINHA DE EXPRESSÕES



Observações: O objetivo desta atividade é que a criança compreenda e aprenda a demonstrar emoções e sentimentos.

Regras:

- Para realizar esta atividade, espalhe as tampinhas brancas expressivas e peça para a criança posicioná-las em cima do rostinho correspondente na plaquinha.
- Converse com a criança mostrando a tampinha expressiva e explique o que está demonstrando como: raiva, tristeza, felicidade, espanto e medo. Imita a expressão junto com a criança.
- Assim que a criança completar a atividade, entregue o ímã amarelo com carinho feliz como brinde. Esse ímã pode ser utilizado para ficar na geladeira.

Esta atividade desenvolve a linguagem não verbal, coordenação motora, concentração e o reconhecimento das expressões.

MASSINHA DE E.V.A



Observações: Brincar com massinha de modelar, além de ser uma ótima atividade para as crianças, permite que elas deem asas a imaginação e expressem seus sentimentos mais profundos.

Regras:

- Utilize a massinha em uma superfície limpa e com a supervisão de um adulto.
- Apresente a massinha para a criança e oriente-a como é macia e fácil de modelar.
- Fale o nome da cor de cada parte da massinha.
- Mantenha a massinha guardada no pote com a tampa fechada após o uso para evitar ressecamentos.
- É um produto não tóxico. Não ingerir.

Além das diversas cores e formas que podem ser criadas, brincar com massinha de modelar proporciona diversos benefícios ao desenvolvimento da criança como:

- ✚ **Criatividade:** a criança imagina, cria e materializa os pensamentos que tem em sua mente, dando asas à sua imaginação.

- ✚ Coordenação motora: a massinha de modelar ajuda a estimular as habilidades motoras da criança, já que adquirem agilidade, força e destreza. Em seus dedos quando brincam com ela. Isso será muito importante quando chegar a hora de aprender a ler e a escrever.
- ✚ Proporções: a massinha de modelar também pode ser uma ferramenta perfeita para se acostumar com os diferentes tamanhos e proporções das coisas.
- ✚ Concentração: brincar com a massinha também favorece a concentração da criança, em curto e longo prazo, já que às vezes demora a fazer uma figura. É uma atividade motivadora e divertida que à mantém ocupada em períodos de tempo que podem ser bem longos.
- ✚ Relaxamento: é uma atividade que, enquanto promove diversão, também pode tranquilizar a criança em momentos de nervosismo. Portanto, é muito recomendado para crianças inquietas ou hiperativas. Brincar com a massinha depois de outras atividades ajuda a limpar suas mentes.
- ✚ Autoestima: a massinha também pode ajudar a melhorar a autoestima da criança. Quando ela começa a criar as formas que deseja, percebe a capacidade que possui e isso faz com que tenha mais confiança



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

BRINCADEIRA COM A LÍNGUA DE SOGRA



Orientações: É uma maneira bem simples de treinar o controle respiratório, fortalecer a musculatura dos lábios, língua e bochechas e aumentar a capacidade de percepção sensorial.

Regras:

- Ensine para a criança o movimento de sopro, incentive ela à repetir várias vezes.

Brincar com a língua de sogra estimula não apenas o aprender a soprar, mas também a controlar a respiração e o movimento da boca, que auxilia na melhora da dicção e da oralidade.



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, garantindo o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

IOIÔ



Orientações: O ioiô é um brinquedo clássico aparentemente simples, mas difícil de dominar. Mas com prática é possível tornar-se um perito em pouco tempo, transformando algo tão simples em extraordinário.

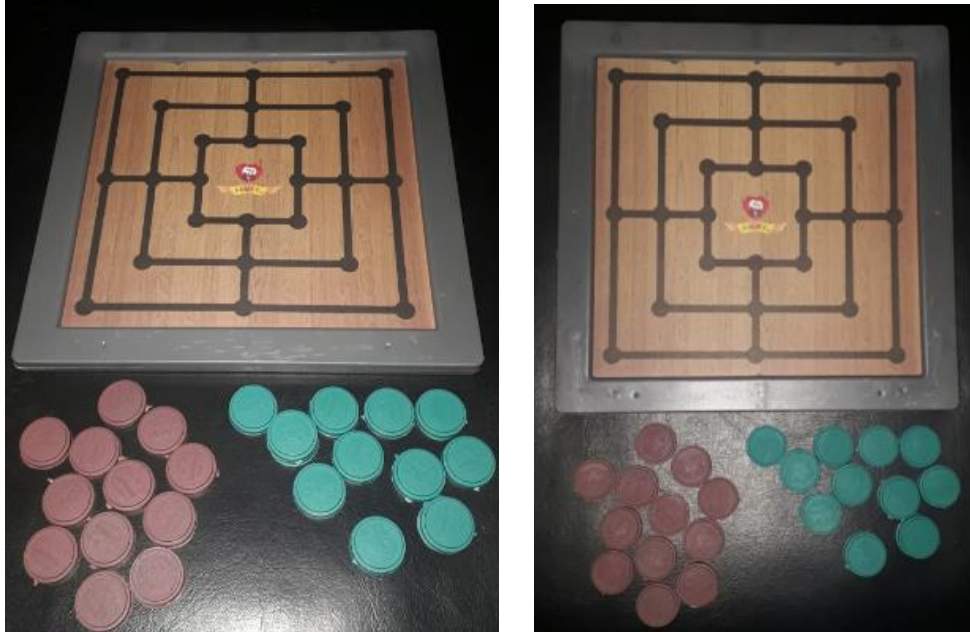
Regras:

- Para brincar, enrole o barbante em volta do ioiô, segure pela ponta e solte.
- Repita esse movimento diversas vezes.

Esta brincadeira traz junto dela alguns benefícios, como: coordenação motora, atenção e o ritmo.



JOGO DE TRILHA



Orientações: O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário.

Regras:

- Os jogadores tentarão capturar as peças do adversário formando trilhas, ou seja, três peças da mesma cor em 3 (três) casas da mesma linha.
- Cada jogador recebe 9 (nove) peças de cada cor.
- Em seguida, cada um vai colocando uma peça no tabuleiro, alternadamente, na casa que desejar, sempre tentando formar a "trilha".
- Toda vez que alguém conseguir, retira uma peça do adversário do jogo.
- As peças só podem se movimentar de casas sobre linhas, em qualquer direção.
- Quando um jogador fica com apenas 3 (três) peças, poderá avançar várias casas, em qualquer direção.
- O jogo termina quando um dos dois jogadores ficar com apenas duas peças.

Este jogo trabalha a coordenação motora, lateralidade, raciocínio lógico e agilidade nos movimentos.



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

PETECA



Observações: esta brincadeira traz junto dela alguns benefícios, como: coordenação motora, atenção e o ritmo.

Regras:

- Esta brincadeira pode ser realizada com a quantidade de pessoas de sua preferência.
- Em mais de duas pessoas, realizem uma roda e passem a peteca de um para o outro.

A peteca é muito lembrada como uma divertida brincadeira de criança. No entanto, você sabia que essa atividade também pode ser praticada por adultos? Dentre os seus benefícios estão: o fortalecimento do músculo cardíaco, a prevenção contra doenças relacionadas aos ossos, ajuda a melhorar o estresse, a depressão e a ansiedade, auxilia na perda de peso, melhora a flexibilidade e proporciona uma maior rapidez nos movimentos. Durante sua prática, ela libera endorfina - popularmente conhecida como o "hormônio da felicidade" - e ajuda a descarregar toda a tensão acumulada.



PREFEITURA DA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE
IBIÚNA
Por uma Ibiúna próspera. Investindo no presente, gerando o futuro.
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

LABIRINTO DE ROLINHOS



Observações e benefícios: esta atividade trabalha o equilíbrio, noção espacial, concentração, paciência, controle motor amplo, noção de tamanho, peso e distância, reconhecimentos de formas e sólidos geométricos e auxilia na compreensão das leis da física como a bolinha rolar sempre para baixo.

Regras:

- Entregue a caixa para a criança brincar e tentar passar a bolinha pelo centro dos rolinhos.



JOGO DE DAMAS



Observações: O objetivo do jogo é eliminar todas as peças do adversário, fazendo com que as suas peças cheguem à última linha do campo rival, formando assim as "damas", peças duplas que podem se movimentar em todas as direções do tabuleiro.

Regras:

- ✚ Para jogar damas, usar 12 peças de cada cor.
- ✚ Coloque o tabuleiro de maneira que fique uma casa branca à sua direita.
- ✚ Distribua as pedras sobre os quadrados escuros das três primeiras fileiras.
- ✚ Quem ganhar no par ou ímpar fica com as pedras verdes, e começa o jogo.
- ✚ As pedras só podem andar uma casa em cada lance, movimentando-se sempre para frente, sobre a diagonal formada pelas casas escuras do tabuleiro.

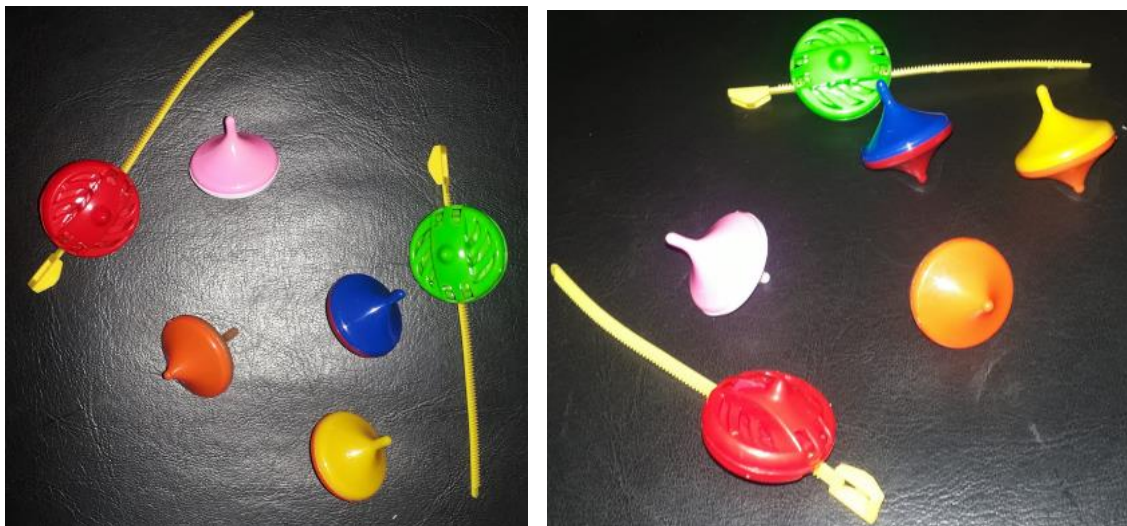


E.M. "MAFALDA DALPRA MATIUSSO"

- ✚ Cada jogador pode movimentar apenas uma pedra na sua vez de jogar. Se encostar o dedo na pedra será obrigado a movimentá-la.
- ✚ Quando alguma de suas pedras ficar frente a frente (no sentido diagonal) com uma pedra do seu adversário, e esta última tiver uma casa vazia atrás de si, poderá saltar com sua pedra e ocupar a casa vazia, retirando a pedra adversária do jogo. Isso pode ser feito para frente ou para trás. Dependendo da posição, você poderá também tomar mais de uma pedra do adversário no mesmo lance.
- ✚ Se você chegar com uma de suas pedras até a fileira mais recuada do adversário, conseguirá fazer uma dama. Para identificá-la melhor, coloque uma de suas pedras que já tiver saído do jogo sobre a dama feita. A dama pode andar para frente e para trás, enquanto as pedras andam apenas uma cada vez, podendo também saltar várias casas na mesma diagonal desde que elas não estejam ocupadas.
- ✚ Ao tomar uma pedra inimiga, a dama pode ocupar qualquer uma das casas situadas atrás da peça tomada, enquanto a pedra simples é obrigada a ocupar a casa imediatamente seguinte.
- ✚ Pedras simples podem tomar damas e vice-versa.
- ✚ Vence o jogador que conseguir tomar todas as pedras do adversário ou imobilizar suas últimas pedras.

Este jogo lúdico incrementa a imaginação, educa a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação, além de promover o desenvolvimento da criatividade e memória. O jogo de damas também desenvolve o raciocínio, pois envolve habilidades lógicas e matemática.

PIÃO



Observações: O pião é mágico, hipnotiza a criança com a velocidade dos seus movimentos e sua permanência girando.

Regras:

- Segure com a ponta dos dedos no pino acima do corpo do pião e gire com a força dos dedos. Repita esse movimento diversas vezes.

Esta brincadeira desenvolve a coordenação motora, visão, força, destreza e senso de distância.

Obs.: as orientações das atividades acima são para todas as crianças atendidas pela professora do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Cada criança atendida recebeu algumas dessas atividades, segundo as necessidades de adaptação de cada caso.

PROFESSORA FERNANDA - AEE