



PREFEITURA MUNICIPAL

**SÃO JOSÉ DO VALE DO RIO PRETO**

São José pode mais!

# Material de Complementação Escolar

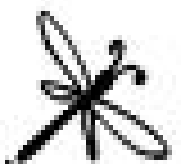
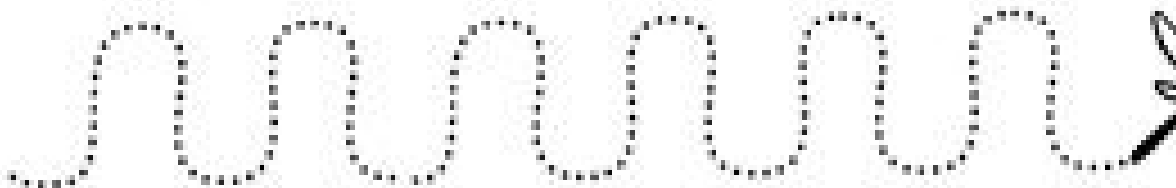
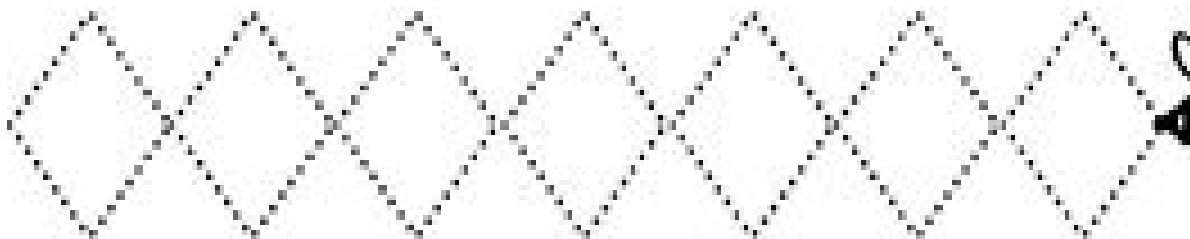
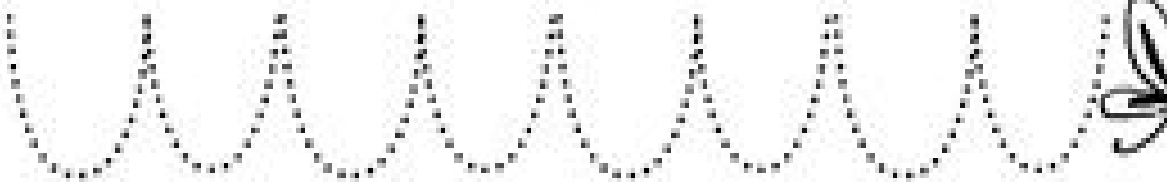
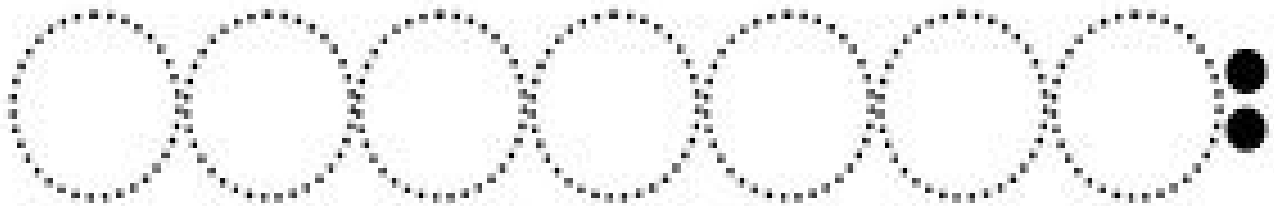
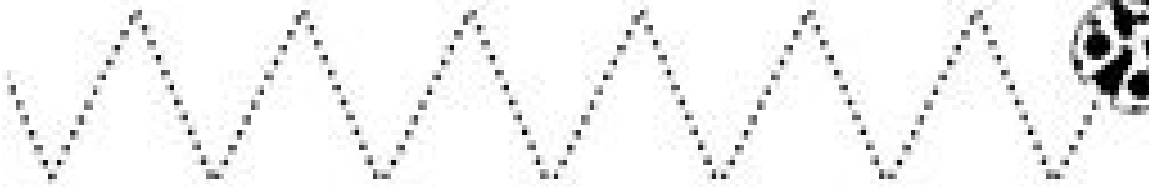
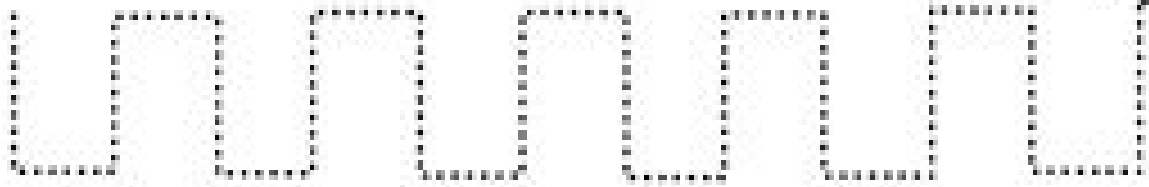
## Educação Especial

Secretaria de Educação, Cultura,  
Ciência e Tecnologia

2020

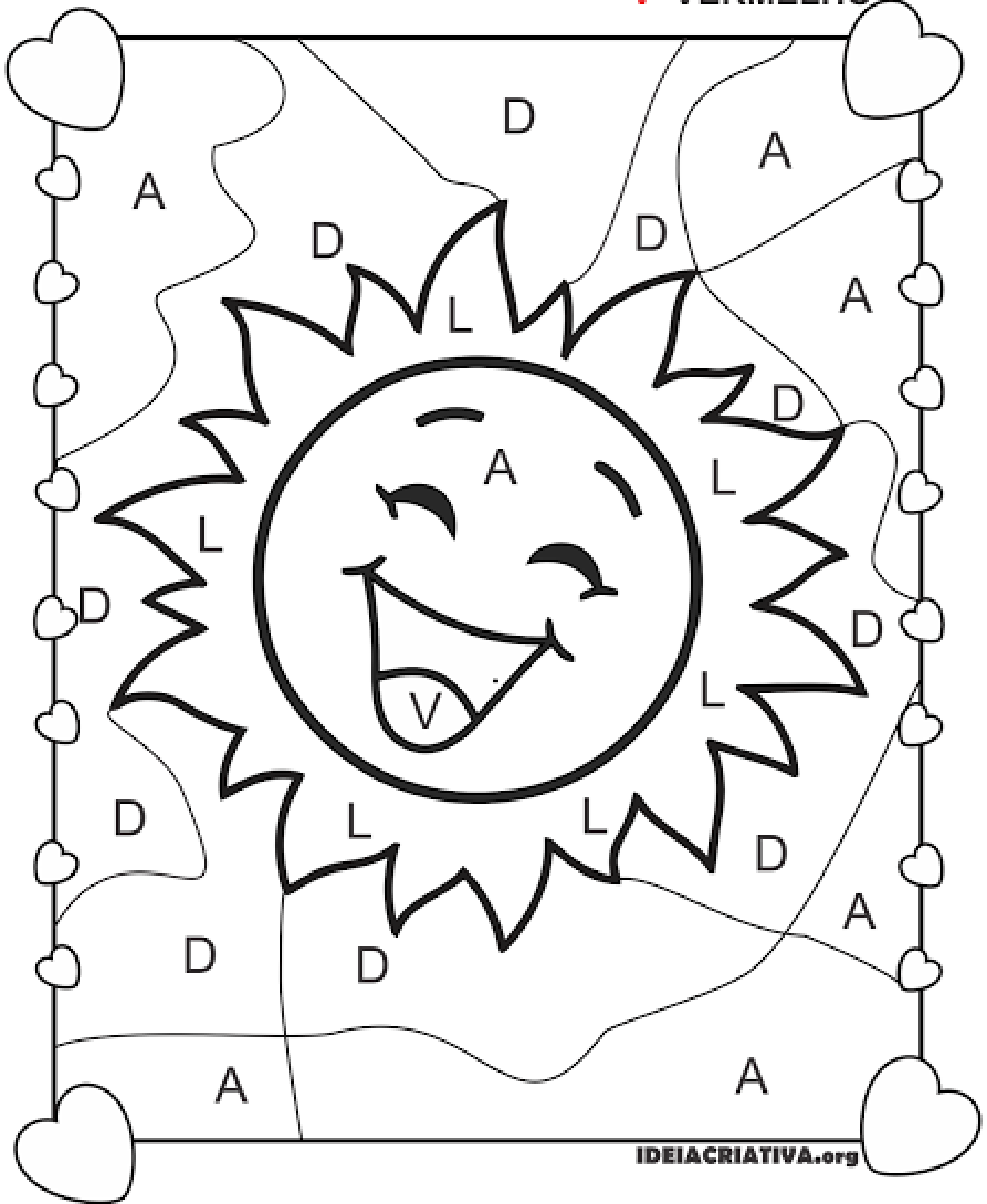
# ATIVIDADE DE COORDENAÇÃO MOTORA FINA

## Siga os pontilhados



SIGA A LEGENDA E PINTE

- A- AMARELO
- D- VERDE
- L- LARANJA
- V- VERMELHO



# DESEMBARALHE



www.smartkids.com.br

Vamos descobrir as palavras e completar os versos abaixo.

Era uma casa muito \_\_\_\_\_

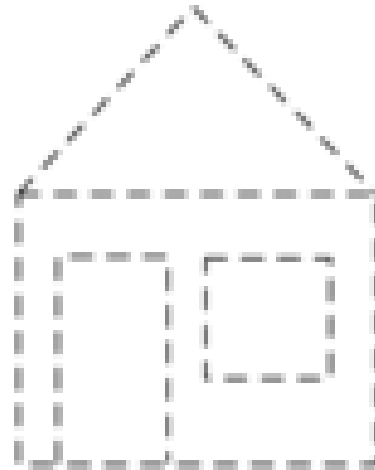
Não tinha \_\_\_\_\_, não tinha nada

\_\_\_\_\_ podia entrar nela, não

Porque na \_\_\_\_\_ não tinha chão

Ninguém podia \_\_\_\_\_ na rede

Porque na casa não tinha \_\_\_\_\_.



COMPLETE A CENA DE ACORDO COM AS PISTAS:

- DESENHE UM SOL DO LADO DIREITO.
- DESENHE UMA ÁRVORE DO LADO ESQUERDO DA CASA.
- DESENHE MONTANHAS ATRÁS DA CASA.
- DESENHE UMA CRIANÇA EM FRENTE A CASA.
- DESENHE UM JARDIM AO LADO DIREITO DA CASA.



1 - OBSERVE A CASINHA E RESOLVA O QUE SE PEDE.



A) QUANTAS JANELAS  
TEM A CASINHA?

B) QUANTAS JANELAS  
TERIAM DUAS CASINHAS  
JUNTAS?

( ) 9            ( ) 11

( ) 8            ( ) 10

C) QUANTAS JANELAS  
ESTÃO DO LADO DIREITO  
DA PORTA?

D) DESENHE MAIS DUAS  
JANELAS. QUANTAS SÃO  
AGORA?

E) AGORA, QUAL LADO  
TEM MAIS JANELAS?

( ) DIREITO

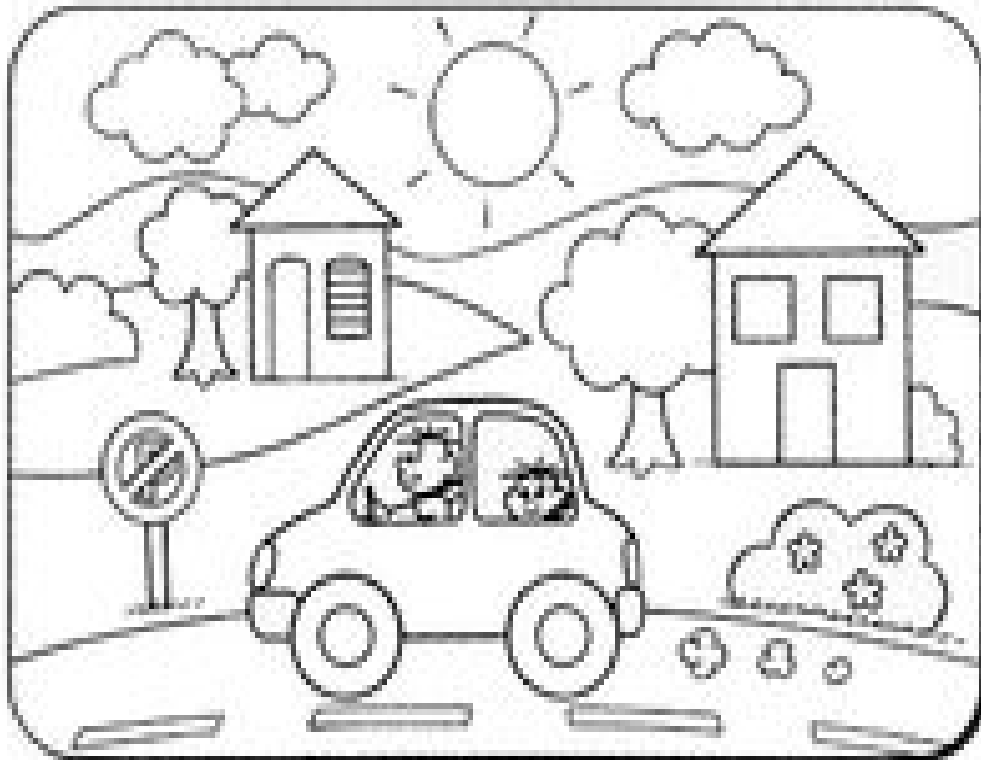
( ) ESQUERDO

F) QUAL FORMA SE  
PARECE COM O TELHADO  
DA CASINHA? CIRCULE.



# PROBLEMINHA

1- OBSERVE A PÁGINA DO QUADRO E RESPONDA COM ATENÇÃO



QUANTAS FLORES?

QUANTOS CÍRCULOS?

QUANTAS CASAS?

QUANTOS QUADRADOS?

QUANTAS ÁRVORES?

QUANTOS TRIÂNGULOS?

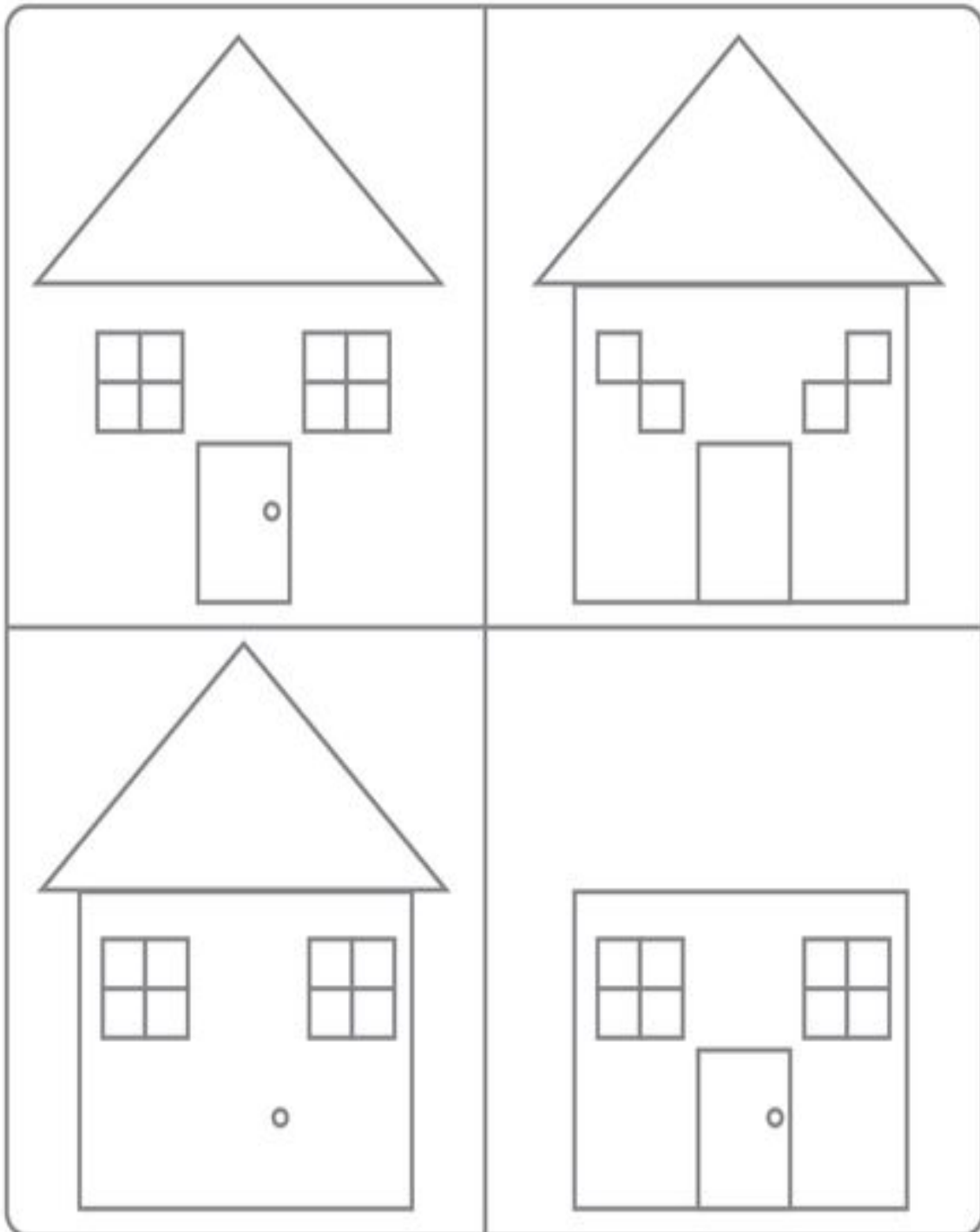
QUANTOS CARROS?

QUANTAS FLORES?

# LÓGICA



DESCUBRA O QUE ESTÁ FALTANDO E COMPLETE:







VENDE-SE UMA CASA COM 3 QUARTOS,  
BANHEIRO, SALA E COZINHA NA CIDADE DE  
CAMPO GRANDE, RUA AMAZONAS, Nº 37  
REGIÃO CENTRAL.  
PREÇO DE OCASIÃO.  
**OSVALDO – 1111-0000**

CORREIO DO ESTADO

1 - Este texto é um:

- bilhete       anúncio       carta

3 - O anúncio trata-se de:

- uma moto.       um carro.       uma casa.

2 - Qual a finalidade deste texto?

- Mostrar uma casa.  
 Construir uma casa.  
 Vender uma casa.

4- Esse anúncio foi publicado:

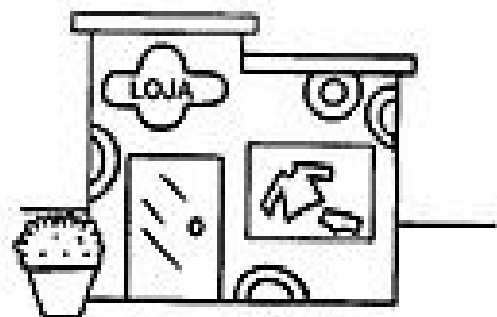
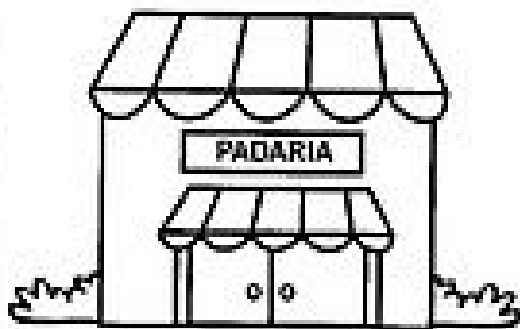
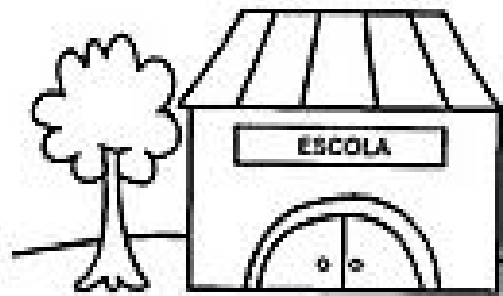
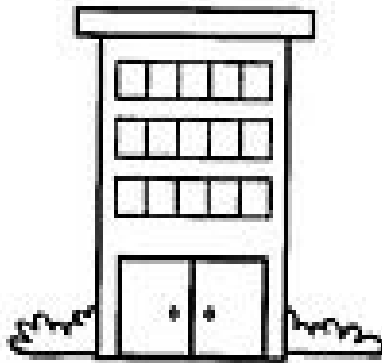
- em uma revista.  
 em um jornal.  
 em um anúncio na TV.

5 - Com quem o interessado no anúncio, deve entrar em contato?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# O QUE HÁ NA MINHA RUA!

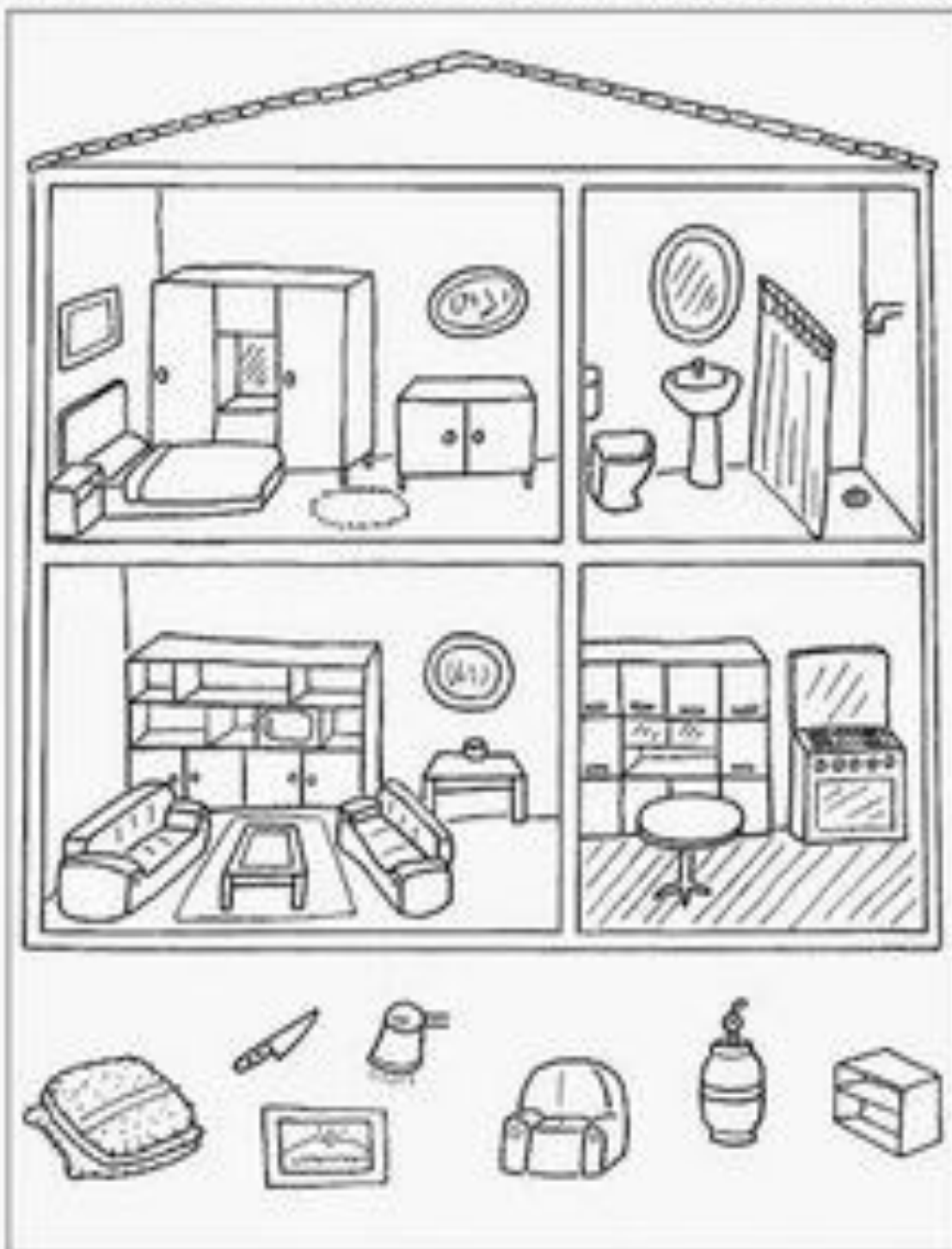
1. PINTE O QUE HÁ NA RUA ONDE VOCÊ MORA.





**Aluno:**

Leve cada objeto até o cômodo ao qual ele pertence.



# MINHA CASA



A MÔNICA ESTÁ MOSTRANDO A RUA ONDE ELA MORA  
E A CASA DE SEUS AMIGOS.  
DESENHE NO QUADRO A SUA CASA.

## CAÇA-PALAVRAS

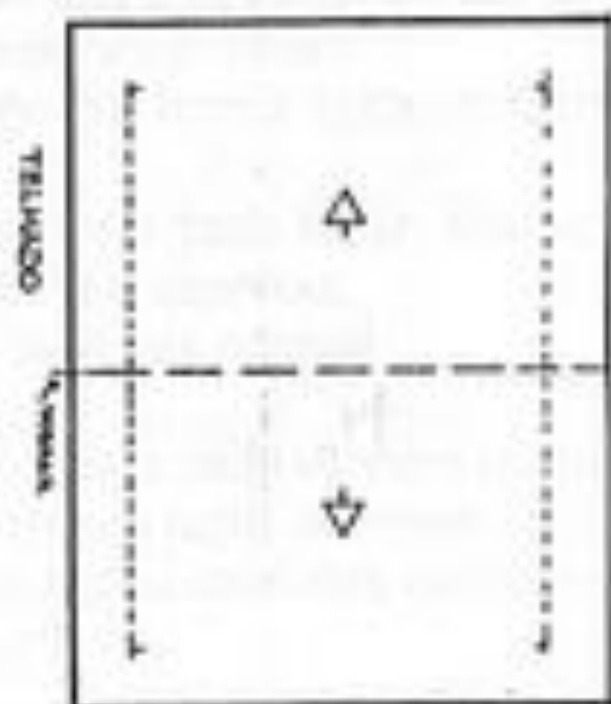
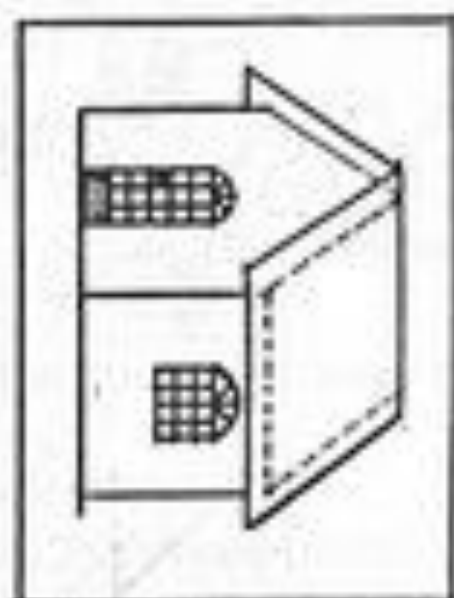
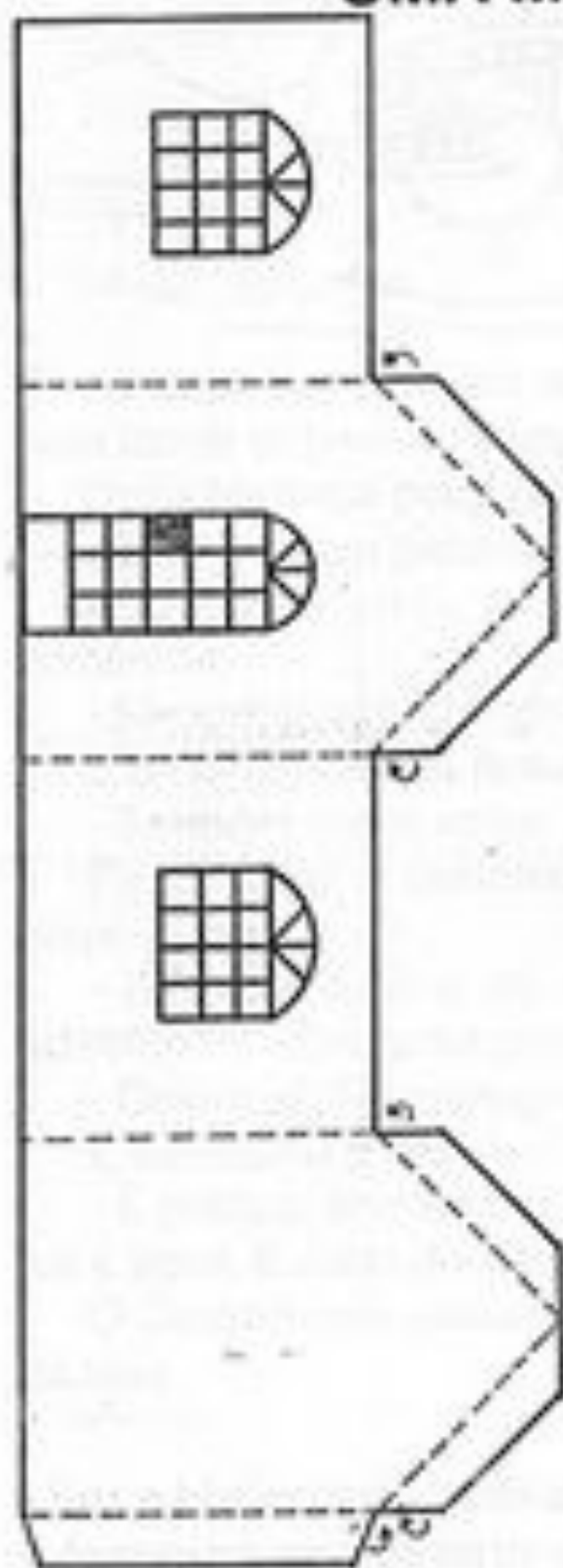
- Procurar no caça-palavras abaixo os nomes de materiais que usamos para construir casas:

MADEIRA  
FERRAGEM  
TIJOLO  
CIMENTO  
AREIA  
PEDRA  
TELHA



A	R	P	T	W	Z	X	A	B	D	S
V	M	E	T	I	J	O	L	O	C	V
C	A	E	A	R	E	I	A	B	C	E
G	D	C	O	M	S	M	X	P	I	A
O	E	F	E	R	R	A	G	E	M	M
S	I	D	T	E	H	C	U	D	E	B
E	R	Q	C	F	D	S	U	R	N	E
C	A	S	V	I	T	B	N	A	T	F
V	M	D	S	O	C	C	Q	C	O	V
B	M	C	R	T	B	T	E	L	H	A

# CASINHA PARA MONTAR UMA MAQUETE





## ZONA URBANA E ZONA RURAL

HÁ PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE, OUTRAS QUE MORAM NO CAMPO.

AS PESSOAS QUE MORAM NA CIDADE FORMAM A COMUNIDADE URBANA E AS PESSOAS QUE VIVEM NO CAMPO FORMAM A COMUNIDADE RURAL.

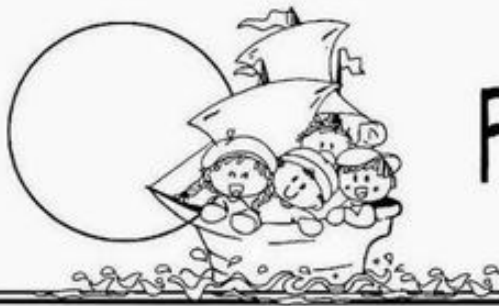
- 1** PINTE ONDE AS FESTAS JUNINAS ERAM REALIZADAS COM MAIS FREQUÊNCIA ANTIGAMENTE.

ZONA RURAL



ZONA URBANA





# Festas Juninas

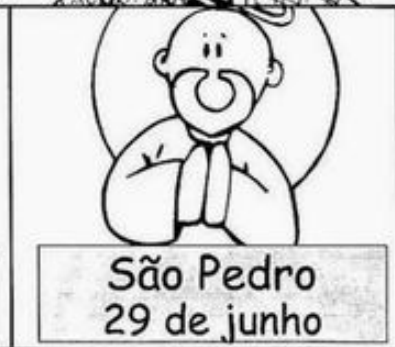
Junho é o mês das festas juninas e de alguns santos:



Santo Antônio  
13 de junho

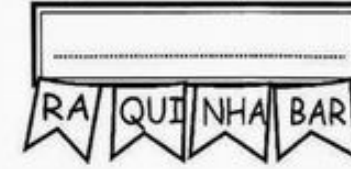


São João  
24 de junho



São Pedro  
29 de junho

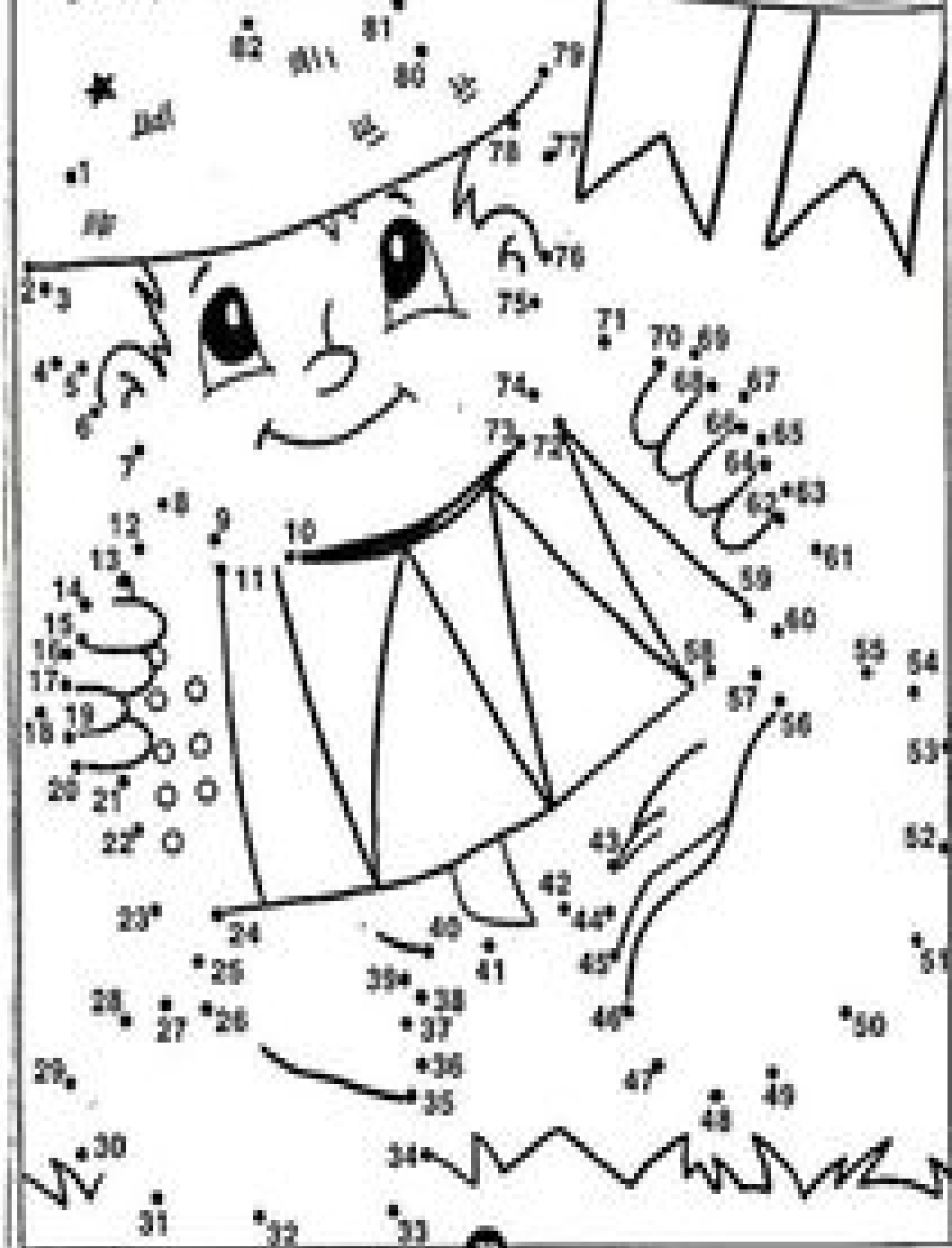
Forme as palavras de acordo com o contexto junino.





# Atividade

• Ligue os pontos e pinte o desenho.



Vamos recortar e montar o bonequinho



# DESCUBRA OS 7 ERROS






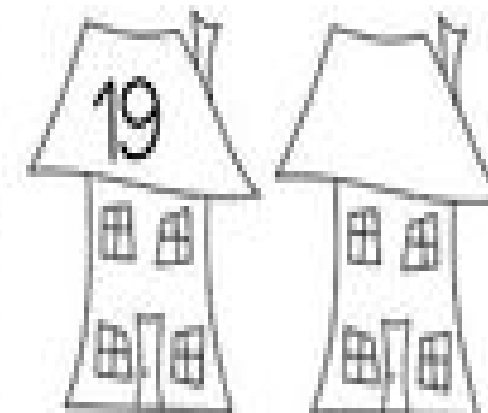


BRUNO MAGLI

BRUNO MAGLI

Copyright 2008 by Editora Abril. Todos os direitos reservados. Não é permitida a reprodução total ou parcial desta obra sem a autorização da Editora Abril.

# ENCONTRE OS VIZINHOS

QUEM Mora ANTES?	QUEM Mora DEPOIS?
	
	
	

## A CASA E SEU DONO

1 SUBSTITUA OS DESENHOS POR PALAVRAS E ESCREVA O POEMA.

 SE PRECISAR, CONSULTE O BANCO DE PALAVRAS.

BARATA - JUMENTO - ABELHA - ELEFANTE - MACACO - CASA

ESTA  É DE CACO. \_\_\_\_\_

QUEM MORA NELA É O  \_\_\_\_\_

ESTA  É DE CIMENTO. \_\_\_\_\_

QUEM MORA NELA É O  \_\_\_\_\_

ESTA  TEM TELHA. \_\_\_\_\_

QUEM MORA NELA É A  \_\_\_\_\_

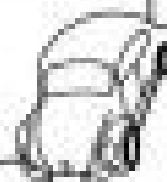
ESTA  É DE LATA. \_\_\_\_\_

QUEM MORA NELA É A  \_\_\_\_\_

ESTA  É BLEGANTE. \_\_\_\_\_

QUEM MORA NELA É O  \_\_\_\_\_

DE REPENTE, DESCOBRI QUE NÃO FALBI EM CASA DE GENTE.



# FORMANDO PALAVRAS

1 BA	2 BO	3 FU	4 DO	5 LA
6 CU	7 MA	8 PI	9 NE	10 TA
11 CE	12 PO	13 ÇA	14 VE	15 PE
16 FI	17 LA	18 TE	19 BA	20 CA

1-5

2-9-20

6-2

3-7-13

4-11

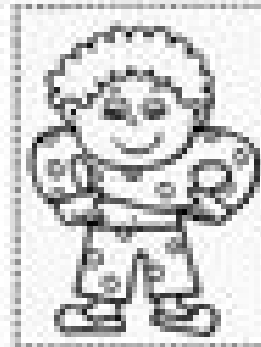
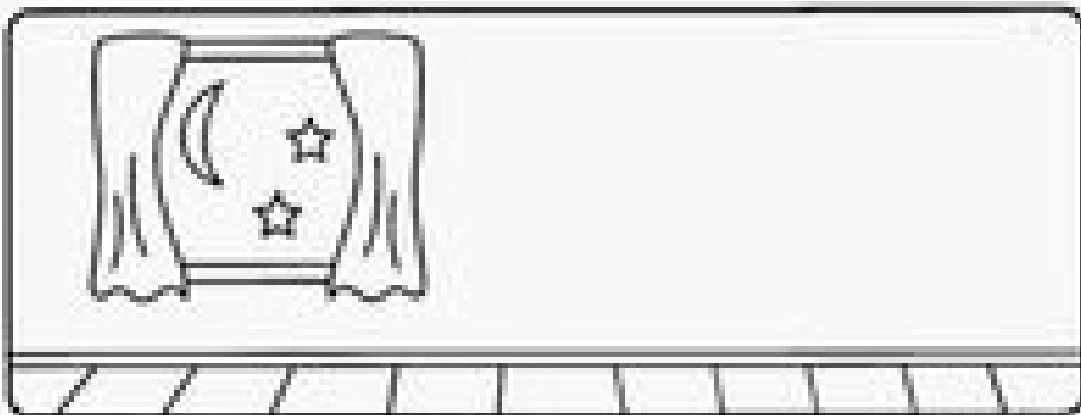
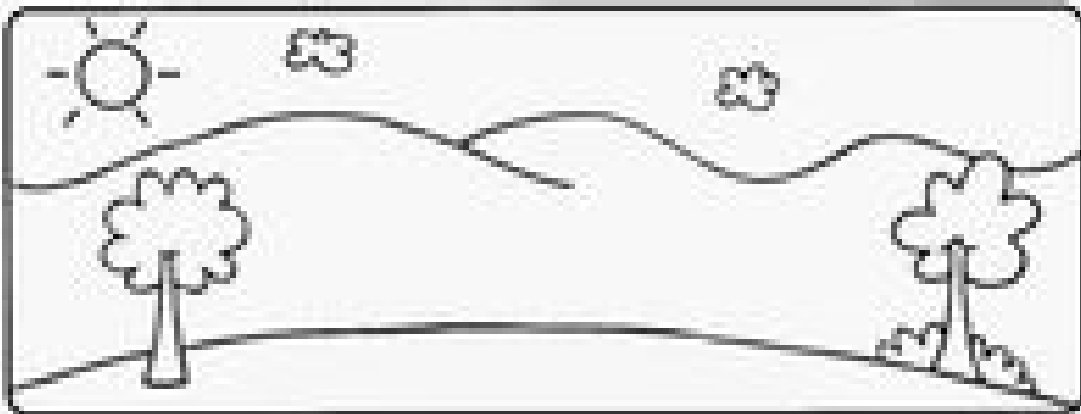
8-12-20

10-15-18

16-14-17

## É DIA OU NOITE?

● PINTE AS CENAS, RECORTE AS FIGURAS ABAIXO E COLE-AS NOS QUADROS DE ACORDO COM ATIVIDADES QUE FAZEMOS DURANTE O DIA E À NOITE.



MARQUE AS LETRAS IGUAIS EM CADA LINHA:







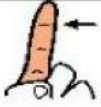

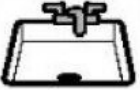



m	m	n	m	n	m	m	m	n
l	l	L	l	l	L	l	i	l
o	o	c	o	o	c	c	o	c
n	m	n	n	m	n	m	n	n
h	h	h	n	h	n	h	n	h
g	g	p	g	q	g	g	q	g
p	p	b	p	p	d	p	p	d
u	u	m	n	u	u	u	n	v
v	v	u	n	u	v	v	n	v

MARCA AS PALAVRAS IGUAL AO MODELO:













mano	mana	mama	mamou	mano
pelo	pela	pele	pelo	pelar
rama	ramo	rama	rana	rano
panela	panelo	pamela	pamelo	panela
fada	faca	fada	fado	farda
formiga	fomiga	forniga	formiga	fornica
piloto	pilota	piloto	pistola	pistolo
arma	arme	arrei	armar	arma



















ESCREVA O NOME DOS DESENHOS:

















	F	L		R			V	
	B		T				V	
	V		C			B		B
	D		D			P		T
	P					L		
	B		L			L		B
















ESCREVA O NOME DOS DESENHOS:














										
										
										
										
										
										
















- Observe cada cena e pinte o número certo:













															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15








														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

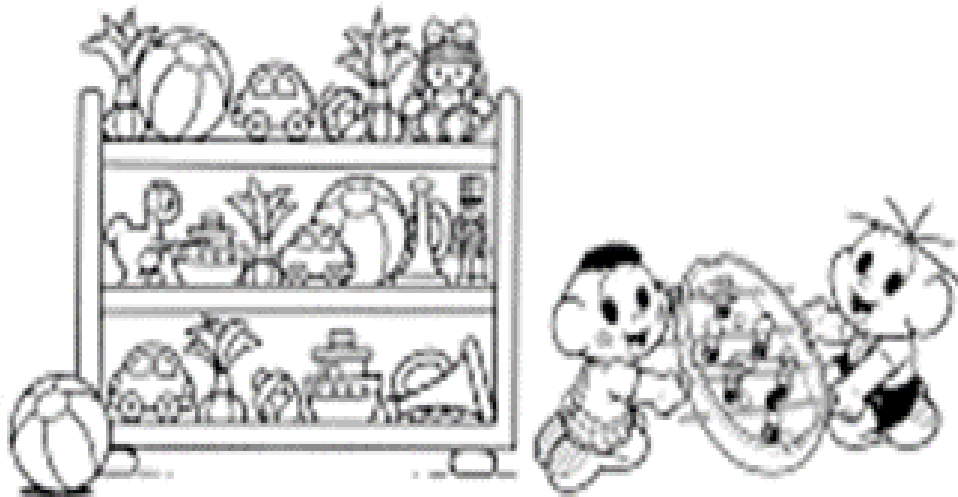
- Resolva as adições:



$\begin{array}{r} \square \\ + 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ + 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ + 6 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---	---	---

- Escreva os vizinhos dos números que indicam a quantidade de votos de cada brincadeira:

											
	<b>3</b>			<b>9</b>			<b>7</b>		<b>10</b>		

CASCÃO E CEBOLINHA POSSUEM MUITOS BRINQUEDOS.  
 VAMOS CONTAR QUANTOS TIPOS DE BRINQUEDOS HÁ NA  
 ESTANTE E, EM SEQUIDA, COMPLETAR AS OPERAÇÕES?



a)  +  =

f)  +  =

b)  +  =

g)  +  =

c)  +  =

h)  +  =

d)  +  =

i)  +  =

e)  +  =

j)  +  =

## BRINCADEIRA

### DESENHO NAS COSTAS OU DESENHO SEM FIO



Você só vai precisar de lápis, papel e dos participantes. São necessários no mínimo 3.

Eles precisam se sentar em fila indiana, um de costas para o outro.

A frente de cada participante fica a folha de papel e o lápis.

A brincadeira funciona assim. O último da fila começa fazendo um desenho qualquer na folha de papel. O ideal é começar com desenhos de formas simples, como corações e quadrados.

Depois, a pessoa que começou a atividade precisa reproduzir o desenho que fez no papel nas costas do amigo à sua frente. Ela deve usar os dedos das mãos para fazer esta reprodução e o amigo da frente vai sentir o que está sendo desenhado.

Depois o participante tem que reproduzir no papel aquilo que sentiu.

Em seguida, repetir o processo de desenhar nas costas da pessoa da frente o que estava desenhado no seu papel. E assim sucessivamente com cada um dos participantes... até chegar no último da fila.

Aí é a hora de comparar o desenho que foi feito pela primeira pessoa com o feito pela última pessoa. E colocar todo mundo para comparar quem entendeu o que.

Acontecem coisas ótimas como a diferença entre o primeiro e o último desenho.

Caso tenha apenas 2 pessoas, você pode modificar a brincadeira, colando uma folha de papel nas costas de um dos participantes e a outra na parede, frente a esta pessoa.

Um dos participantes desenha nas costas do outro e este reproduz o desenho na folha da parede.