

CATÁLOGO DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS
ADAPTADOS DA FUNDAÇÃO CATARINENSE DE
EDUCAÇÃO ESPECIAL

SÃO JOSÉ - SC

2009

Ficha catalográfica elaborada por Juliano Ricardo Zimmermann CRB –14/1090.

S59c SANTA CATARINA (Estado). Secretaria de Estado da Educação.
Fundação Catarinense de Educação Especial.
 Catálogo de Materiais Pedagógicos Adaptados da Fundação Catarinense de
Educação Especial. - São José, SC: FCEE, 2009.
62 p.: il.

Elaboração: Helena Ferreira Maurício, Jane Maria Ghisi Garcia, Maria Mercedes
Hahn, Maria Salete Scheffer Waltrick e Rosimery Silva Schütz.

1. Educação especial. 2. Material Pedagógico Adaptado. I. FCEE. II. Título.

CDD 371.9

GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA

Luiz Henrique da Silveira

SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Paulo Bauer

PRESIDENTE DA FCEE

Rosane Teresinha Jahnke Vailatti

DIRETORA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

Janice Aparecida Steidel Krasniak

GERENTE DE PESQUISA E CONHECIMENTOS APLICADOS

Sérgio Otávio Bassetti

COORDENADORA DO CENTRO DE APOIO PEDAGÓGICO E ATENDIMENTO ÀS PESSOAS DEFICIENTES VISUAIS

Jussara Silva

ELABORADORES

Helena Ferreira Maurício

Jane Maria Ghisi Garcia

Maria Mercedes Hahn

Maria Salete Scheffer Waltrick

Rosimery Silva Schütz

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
1. INTRODUÇÃO.....	9
2. FUNDAMENTANDO OS PRINCÍPIOS ESSENCIAIS E ELEMENTARES DO SERVIÇO	10
3. OBJETIVOS.....	12
4. DINÂMICA DE TRABALHO	13
MATERIAIS PEDAGÓGICOS ADAPTADOS DESENVOLVIDOS.....	15
TAPETE PARA ESTIMULAÇÃO ESSENCIAL.....	17
KIT SONORO	18
KIT SIMBÓLICO.....	19
KIT GEOMÉTRICO	20
KIT FAMÍLIA	21
BOLA DE ESTIMULAÇÃO VISUAL (Com Contraste).....	22
BOLA DE ESTIMULAÇÃO AUDITIVA E TÁCTIL	23
LUVAS DE FANTOCHE	24
CUBO DE ATIVIDADES DE VIDA DIÁRIA.....	25
CAPA DE MAMADEIRA	26
JOGO DOS BICHOS.....	27
ÁRVORE MATEMÁTICA	28
CUBO MÁGICO	29
JOGO DOS INSETOS	30
BRINCANDO COM VOGAIS	31
CINCO MARIAS.....	32
CUBO NUMÉRICO.....	33
FITA MÉTRICA ADAPTADA EM RELEVO	34
RÉGUA ADAPTADA EM RELEVO	35
RÉGUA BRAILLE.....	36
SAPATEIRA ALFABÉTICA.....	37

QUADRO DE DESENHO EM RELEVO COM CANETA ADAPTADA.....	38
PULO DOS RATINHOS.....	39
TAMPINHAS COM TEXTURAS.....	40
MEIA COM POMPOM.....	41
BRINCANDO COM NÚMEROS.....	42
JOGO DE MEMÓRIA EM LIBRAS.....	43
JOGO DA VELHA.....	44
TRANSFERIDOR ADAPTADO EM RELEVO.....	45
ESQUADRO ADAPTADO EM RELEVO.....	46
SOME E VIRE.....	47
DOMINÓ DE TEXTURA.....	48
JOGO DE TRILHA (Moinho).....	49
CARAS E CARETAS.....	50
BONECO ARTICULADO.....	51
LABIRINTO.....	52
LIVRO DAS SOMBRAS.....	53
PAREANDO.....	54
JOGO DO BLOQUEIO.....	55
CONSTRUINDO AS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS.....	56
MINHOCANDO.....	57
KIT FAMÍLIA (Cont. – Fotos).....	58
ATIVIDADE DE VIDA PRÁTICA -AVP.....	59
ABRINDO E FECHANDO.....	60
REFERÊNCIAS.....	61

APRESENTAÇÃO

Brincar é coisa séria. A frase não é original como são os materiais pedagógicos adaptados produzidos pela Fundação Catarinense de Educação Especial. E por que falar em brinquedos quando falamos de materiais pedagógicos? Porque estes materiais oportunizam a aprendizagem de conceitos e conteúdos escolares por meio da atividade lúdica. Estes materiais possibilitam, ainda, a participação conjunta de educandos com ou sem deficiência, tornando-se um poderoso instrumento de inclusão. Confeccionados a partir de diferentes texturas, simbologia Braille e em Língua de Sinais, são elementos fundamentais na construção da autonomia de ação dos educandos.

A elaboração destas adaptações vem redimensionar as práticas de apropriação da cultura mediante o processo educativo, favorecendo a ampliação das potencialidades, tanto cognitivas como emocionais (relacionais), ao mesmo tempo em que proporcionam maiores possibilidades de interação social.

Estes materiais produzidos de forma adaptada oportunizam aos mediadores trabalharem, com qualidade, os conhecimentos científicos, desenvolvendo no educando capacidades como observar, fazer perguntas, explorar, resolver problemas, cooperar, comunicar ideias e outras.

A descoberta, pelo educando, do ambiente ao seu redor através de elementos como os materiais pedagógicos adaptados, pode viabilizar múltiplas possibilidades de formação de importantes pilares para decisões que nortearão seu desenvolvimento psicossocial.

O aperfeiçoamento do uso destes materiais pelos mediadores deve estar sustentado nos interesses sobre os assuntos a serem abordados. Desta forma, pode utilizar esta ferramenta como uma grande aliada, explorando todas as possibilidades de sucesso que ela pode oferecer no processo da aprendizagem do educando.

Como dirigente de educação especial, é com prazer que apresento este trabalho desenvolvido com o costumeiro carinho pelos profissionais da FCEE, sabedora que sua divulgação levará, em cada material pedagógico adaptado, o compromisso de nossa Instituição com o desenvolvimento das potencialidades das pessoas com deficiência.

O abraço afetuoso da amiga para sempre.

Rosane Teresinha Jahnke Vailatti

Presidente da Fundação Catarinense de Educação Especial

1. INTRODUÇÃO

As informações incorporadas neste catálogo fazem parte de estudos e investigações conduzidas por profissionais da equipe de pesquisa do Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento às Pessoas Deficientes Visuais - CAP da Fundação Catarinense de Educação Especial, com sede no município de São José/Santa Catarina.

O material pedagógico adaptado, que serve como auxiliar da ação docente na busca de resultados em relação à aprendizagem de conceitos e ao desenvolvimento de habilidades, desempenha um papel nuclear em programas direcionados a atender às necessidades dos educandos, percebendo estes em toda a sua singularidade.

É fato que as relações entre o material pedagógico, a criança e a educação têm merecido uma constante atenção dos educadores quando se discutem temas referentes ao processo de ensino e aprendizagem.

A escola como instituição reitora deste processo tem o papel de promover a apropriação do conhecimento, cabendo a ela transformar-se para a conquista da melhoria da qualidade de vida da coletividade de forma abrangente.

Pautada nesta perspectiva, entende-se que a escola deve estar voltada em atender às peculiaridades dos educandos, garantindo-lhes possibilidade de inclusão através do acesso a recursos adaptados. Tal intenção fica explícita quando nos remetemos ao trabalho desenvolvido em sala de aula, onde as estratégias de ensino neste espaço devem atender à diversidade, focalizando a atenção nas relações ali estabelecidas.

Neste sentido, a FCEE, através do Serviço de Material Pedagógico Adaptado do Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento às Pessoas Deficientes Visuais – CAP, vem mantendo uma prática de investigação e produção de recursos pedagógicos adaptados para educandos com deficiência que frequentam a educação infantil e o ensino fundamental do sistema regular de ensino e as instituições especializadas do Estado de Santa Catarina.

2. FUNDAMENTANDO OS PRINCÍPIOS ESSENCIAIS E ELEMENTARES DO SERVIÇO

Este documento é uma seleção de alguns pontos pinçados da literatura da área, somada ao crescente interesse, decorrente das necessidades afloradas em sala de aula, por parte dos educadores que desenvolvem atividades junto aos educandos com necessidades especiais.

O Serviço de Material Pedagógico Adaptado vem redimensionar as práticas educativas, resgatando os fundamentos teóricos e metodológicos que configuram no espaço escolar, situações significativas que complementem o processo educativo, favorecendo a ampliação das potencialidades cognitivas, ao mesmo tempo em que proporciona maiores possibilidades de interação social.

Cabe, portanto, destacar que o trabalho realizado por este Serviço tem um importante papel no processo de formação do indivíduo na apropriação da cultura, característica essencial do processo educativo. O conceito de trabalho educativo aqui adotado situa-se numa perspectiva de relação direta e intencional entre educador e educando.

Apoiados no pressuposto de que a escola deve promover a apropriação do conhecimento, ressalta-se a necessária transformação da escola na busca da consolidação da melhoria da qualidade de vida da comunidade de maneira igualitária e democrática.

Partindo deste princípio, acredita-se que a unidade escolar deve estar voltada a atender às diferentes demandas educativas, proporcionando oportunidades a todos os educandos de empreenderem o seu processo de aprendizagem em igualdade de condições.

Permeados por esta ideia, entende-se que uma questão fundamental que deva ser examinada para a efetivação de uma educação inclusiva é o oferecimento de recursos adaptados capazes de darem suporte ao processo de apropriação do conhecimento dos educandos.

Cumprindo observar que, entre a grande variedade de recursos existentes, destaca-se o material pedagógico adaptado que contribui significativamente para o enriquecimento das *“... experiências de aprendizagem mais diversificadas, constituídas de sentidos e significados”* (SANTA CATARINA, 1995).

Calcado em elementos teórico-práticos, define-se material pedagógico adaptado como um recurso capaz de acolher a singularidade dos educandos que frequentam o sistema regular de ensino ou instituições especializadas, possibilitando ao educador e ao educando condições necessárias e mecanismos que favoreçam uma construção rica do processo educativo, no tocante às mediações realizadas em sala de aula, contribuindo, desta forma, para a ampliação das possibilidades de organização da estrutura de ensino e de interação social destes indivíduos.

Segundo este entendimento, os materiais pedagógicos se constituem em recursos concretos, cujo propósito dialético-pedagógico do professor determina um significativo ponto de inflexão teórica.

Em suas diferentes manifestações, os brinquedos, as brincadeiras, os jogos surgem e integram períodos históricos, sendo seus papéis aparentemente modificados pelo processo de desenvolvimento dos povos.

A construção dos materiais pedagógicos que, intencionalmente, subsidiam o trabalho do educador não ocorre fortuitamente, mas sim com um propósito determinado e necessário à funcionalidade específica do processo de construção da organização socioeconômico-cultural e do desenvolvimento tecnológico e científico do grupo social em questão.

O manuseio dos materiais pedagógicos possibilita ao indivíduo trabalhar com imagens e movimentos que promovem uma maior flexibilidade de reflexão, maior abrangência e possibilidade distintamente diferenciada de constituir e ampliar o processo de exploração conceitual desenvolvido em sala de aula.

É consensual que, na prática educativa, muitas vezes se depara com a escassez ou mesmo a falta de materiais adaptados capazes de auxiliar no cumprimento dos propósitos programados pelo professor.

Ao refletir sobre esta realidade, verificamos a necessária criação e adaptação de materiais pedagógicos, observando, entretanto, de maneira criteriosa, a qualidade das adaptações procurando avaliar sua aplicabilidade no que se refere à função, durabilidade, praticidade, visibilidade, textura, peso e tamanho, considerando as particularidades de cada indivíduo, tendo como perspectiva sua utilização de forma individual e/ou coletiva.

Para a viabilização da ampliação das possibilidades de atendimento das diferentes necessidades educativas, entendemos que, a produção dos recursos deva ser operacionalizada mediante estudo sistemático oportunizando, desta maneira, a investigação de alternativas que subsidiem o processo de construção e readaptação destes recursos.

Para tanto, é necessário rever as estratégias que venham a auxiliar na efetiva melhoria de ensino e na ampliação de oportunidades do exercício pleno da cidadania de todos os educandos.



Com o objetivo de consolidar tais idéias, a equipe de profissionais do Serviço de Material Pedagógico Adaptado da FCEE tem dinamizado sua prática, observando a constância das trocas de informações técnicas junto aos professores que desenvolvem atividades com esses educandos.

Este fazer, que se origina na prática em sala de aula, abre grandes possibilidades para construção de recursos adaptados que contribuem significativamente para o desenvolvimento do processo de aquisição do conhecimento.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

O Serviço de Material Pedagógico Adaptado tem como propósito a criação e produção de materiais pedagógicos adaptados, a fim de proporcionar a ampliação de possibilidades de inserção social dos educandos matriculados no sistema regular de ensino e em instituições especializadas, através da utilização desses recursos.



3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- » Oferecer maior número de instrumentos mediadores aos educandos com necessidades educacionais especiais que frequentam o sistema regular de ensino e instituições especializadas;
- » Investigar, criar e produzir recursos pedagógicos adaptados, atendendo às necessidades específicas dos educandos;
- » Ampliar a produção dos recursos pedagógicos adaptados, atendendo à grande demanda do estado;
- » Divulgar o trabalho desenvolvido pelo Serviço de Material Pedagógico Adaptado, para que as instituições tenham conhecimento dos recursos e que possa utilizar-se de intercâmbio na socialização de experiências e técnicas na área de produção dos materiais;

- » Conceder recursos para os Serviços de Atendimento Educacional Especializados - SA-EDE do Estado de Santa Catarina e serviços da FCEE;
 - » Criar e produzir recursos adaptados, para comercialização.
 - » Possibilitar às associações de mães e ou associações de pais e educadores a reprodução destes materiais.



4. DINÂMICA DE TRABALHO

- » Levantamento das necessidades junto às equipes técnicas dos Centros de Atendimento Especializados da FCEE.
- » Estudo sistemático da equipe do Serviço para a criação do recurso e a avaliação da sua aplicabilidade quanto à função, durabilidade, praticidade, visibilidade, contraste, manuseio, como forma de atender às necessidades específicas dos educandos.
- » Produção e distribuição dos materiais pedagógicos no Campus da FCEE.
- » Avaliação com as equipes técnicas dos serviços da FCEE, quanto à função e ao objetivo pedagógico que o material proporciona nas atividades do ensino e reabilitação.
- » Confecção e distribuição, em maior escala, de materiais para as salas de recursos multifuncionais e SAEDEs do Estado e nos Centros da FCEE.



MATERIAIS PEDAGÓGICOS ADAPTADOS DESENVOLVIDOS

TAPETE PARA ESTIMULAÇÃO ESSENCIAL



Objetivo

- » Propiciar ao professor o desenvolvimento de atividades em sala de aula, para a construção e ampliação de conceitos nas diferentes áreas do conhecimento.

Componentes

- » 01 tapete medindo 1,30 x 1,30, sendo que, de um lado, de tecido de nylon paraquedas, de cor fluorescente, e o outro lado, com contraste de cor.

Utilização

- » O tapete multiuso, antes produzido separadamente nas formas de tapete sonoro e simbólico, tapete geométrico e tapete família, hoje no seu padrão único, condensa os objetivos destes três tapetes.
- » O tapete deve ser utilizado usando os materiais dos kits: sonoro, simbólico, geométrico e família, constituindo-se como excelente recurso didático pedagógico.

KIT SONORO



Objetivo

- » Desenvolver a capacidade de percepção, classificação de sons e a criatividade.

Componentes

- » caixas tridimensionais com som
- » brinquedos sonoros
- » instrumentos musicais

Utilização

Com o kit sonoro, o professor poderá trabalhar a classificação de sons pela intensidade, associação de movimentos e sons, dramatizações. Proporcionar o reconhecimento de ruídos ambientais, sons instrumentais e sons da fala.

KIT SIMBÓLICO



Objetivo

- » Adquirir conceitos de cores, formas, quantidades, texturas, jogo: faz de conta, uso e função dos objetos.

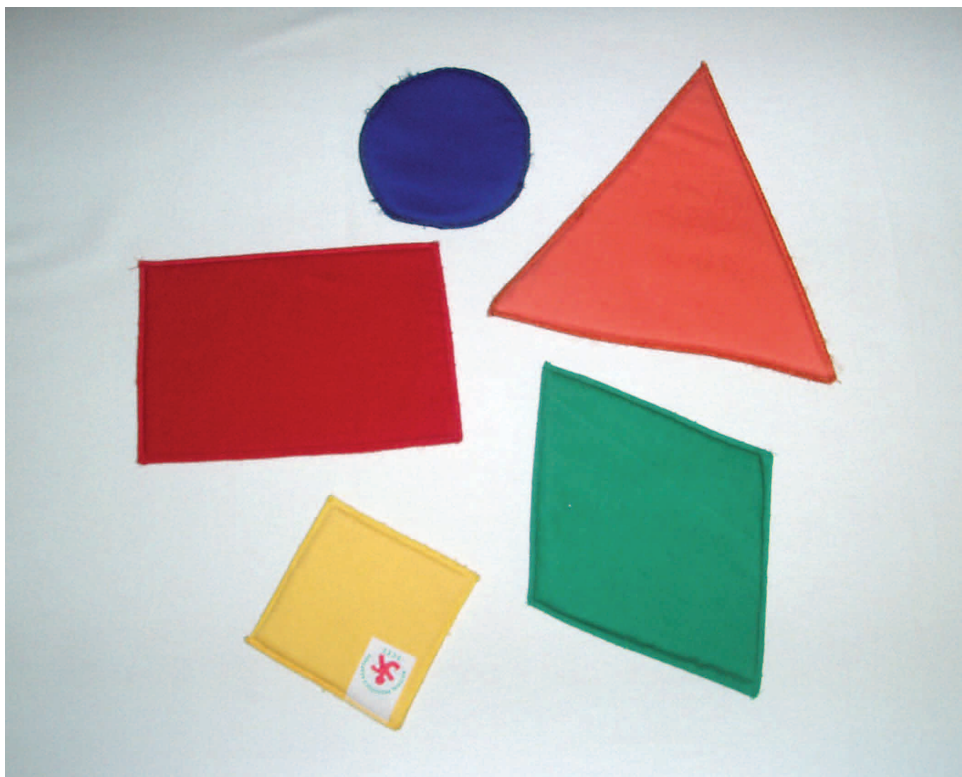
Componentes

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------|
| » 04 caixas tridimensionais sem som | » 01 escova de dentes |
| » 01 boneca plástica | » 01 pente plástico |
| » 01 copo plástico | » 01 sabonete |
| » 01 garfo | » 01 creme dental |
| » 01 prato plástico | » bolas diversas |
| » 01 colher | » louças plásticas |
| » 01 faca | » bichos plásticos |
| » 01 toalha de pano | |

Utilização

Com o kit simbólico, o professor poderá criar situações em que o educando faça pareamento por cores, formas, texturas, quantidade. Trabalhar conceitos de igual, diferente, maior, menor, associação dos objetos do kit no seu cotidiano.

KIT GEOMÉTRICO



Objetivo

- » Estimular a discriminação de formas geométricas quanto ao tamanho, a formas e cores.

Componentes

- » 15 formas geométricas em espuma, revestidas de tecido em diferentes tamanhos e cores.

Utilização

Com o kit geométrico, poderá ser feito pareamento por cor e tamanho, perceber semelhanças e diferenças em formas de objetos, chamando a atenção do educando para cantos, curvas, retas, linhas, trabalhando as figuras geométricas, nomeando-as e relacionando-as com outros objetos.

KIT FAMÍLIA

Objetivo

- » Estabelecer relações entre objetos, a fim de que o educando possa identificar, comparar, classificar os conceitos implícitos no kit, como: tipos de vestuários estabelecendo relações com estações do ano, texturas (malha, linha, lã, etc.) e cores, bem como a trabalhar a sexualidade e o ciclo gestacional, conhecimento do próprio corpo, atividades de vida diária.
- » Estimular o desenvolvimento linguístico.
- » Facilitar o processo de aproximação da sua realidade familiar e social.
- » Valorizar os sentimentos, desejos e manifestações da vida afetiva da criança. A afetividade (facilmente confundida com afeto) é o combustível das ações. "Ao provocar a curiosidade se estimula a afetividade, que é a modificação para o conhecimento!" (Telma Vinha)

Componentes

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| » 02 bonecos de tecido em malha | » 01 tip-top |
| » 02 bebês de tecido em malha | » 01 vestido |
| » 02 pares de sapato | » 01 camisola |
| » 01 sacolinha de tecido | » 01 conjunto saia e blusa |
| » 01 cueiro em tecido | » 01 calcinha |
| » 02 fraldas | » 01 pijama |
| » 01 calcinha para bebê | » 01 cueca |
| » 01 camisa | » 01 casaco de lã |
| » 01 agasalho | |

Utilização

- » Com o kit família, o professor pode usar a brincadeira do faz-de-conta para que o educando possa imitar situações e papéis como de pai, mãe, filho; trabalhar atividades de vida diária como: lavar roupas, passar peças do vestuário, higiene pessoal, vestir, despir, assim como trabalhar a sexualidade e o ciclo gestacional.

BOLA DE ESTIMULAÇÃO VISUAL (Com Contraste)



Objetivo

- » Desenvolver a percepção visual, tátil e coordenação viso-motora.

Componentes

- » Bola em tecido com cores em alto padrão em contraste, com enchimento de fibra.

Utilização

- » É um material que auxilia o educando com baixa visão a localizar a bola através do alto contraste, descobrindo diferentes maneiras de usá-la (jogar, rolar, chutar, etc.), passar por obstáculos, arrastar, engatinhar e andar.

BOLA DE ESTIMULAÇÃO AUDITIVA E TÁCTIL



Objetivo

- » Desenvolver a percepção auditiva e viso-motora.

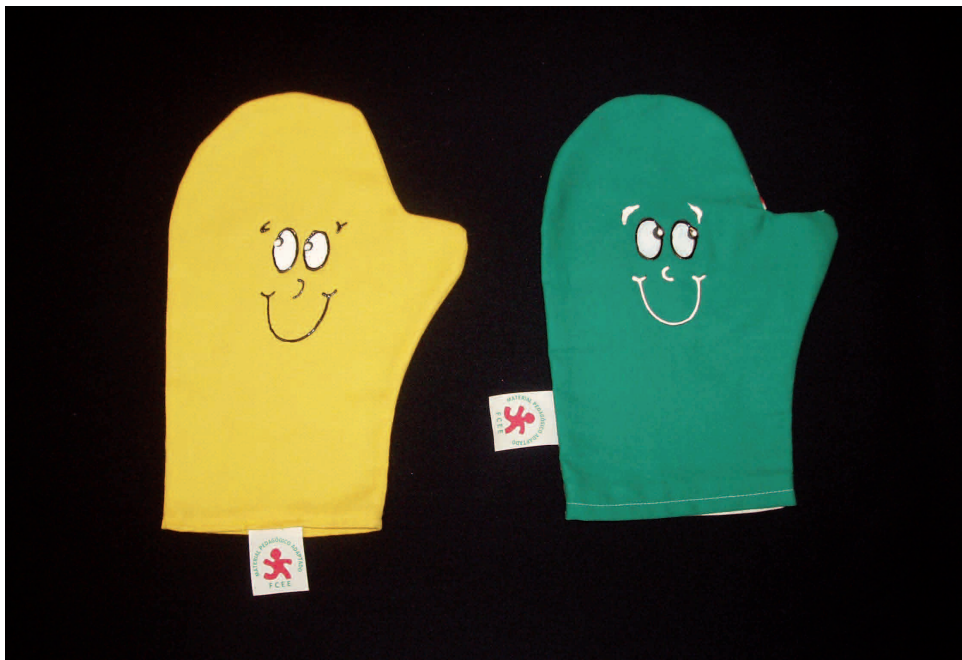
Componentes

- » Bola em tecido com cores e texturas diferentes, com guiso dentro da bola e enchimento de fibra.

Utilização

- » É um material que possibilita o aluno localizar a bola por meio do som, identificar e discriminar as várias texturas.
- » Realizar atividades que permitam a criança a descoberta do mundo sonoro, através da atenção. Estas atividades de percepção visual, viso-motora e auditiva integram o processo de aprendizagem da criança e sua socialização.

LUVAS DE FANTOCHE



Objetivo

- » Desenvolver a criatividade, pensamento lógico, habilidade linguística, bem como estimular os movimentos dígito-manuais e exploração visual e tátil.

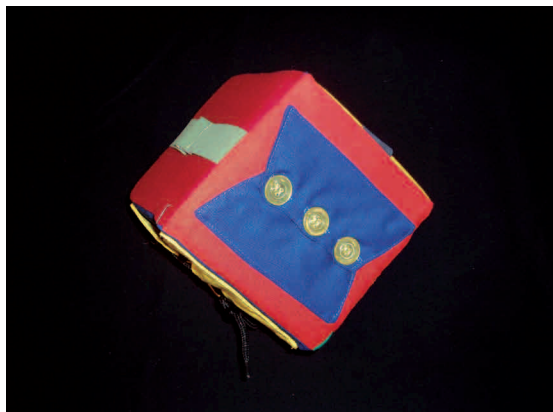
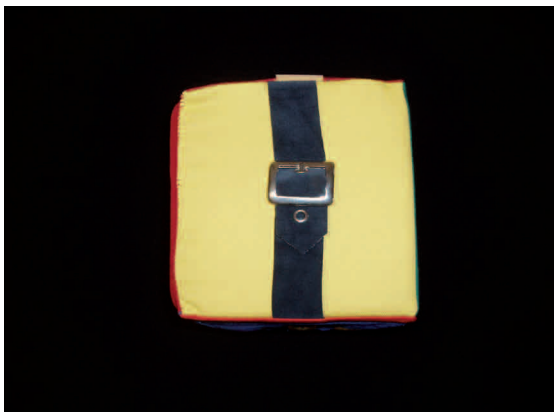
Componentes

- » Luvas em tecido com contraste de cor

Utilização

- » O professor e o aluno podem usar de sua imaginação para criar um cenário e trabalhar com a luva de fantoche, explorando a criatividade, linguagem, representação e atenção.

CUBO DE ATIVIDADES DE VIDA DIÁRIA



Objetivo

- » Desenvolvimento da coordenação viso-motora, preensão e compreensão dos meios e fins para independência pessoal.

Componentes

- » Cubo revestido em tecido de 0,15 m X 0,15 m contendo os seguintes acessórios: zíper, cadarço de sapato, botões de pressão, fivela, gancho e botões.

Utilização

- » Trabalhar os conceitos de abrir e fechar, colocar - retirar, dentro - fora, acima - abaixo, abotoar - desabotoar.
- » Identificar objetos por seu nome, observar detalhes e diferença, por meio da exploração visual e tátil.

CAPA DE MAMADEIRA



Objetivo

- » Organizar, fixar e desenvolver o seguimento visual, bem como, estimular a preensão e a coordenação viso-motora.

Componentes

- » Capa de tecido com listras em alto contraste na posição vertical ou horizontal.

Utilização

- » A criança poderá ser estimulada a segurar a mamadeira levando suas mãos à linha média do corpo e a acompanhar o objeto com o olhar.

JOGO DOS BICHOS



Objetivo

- » Ampliar o conceito de cor/forma.
- » Estabelecer relação cor/forma.

Componentes

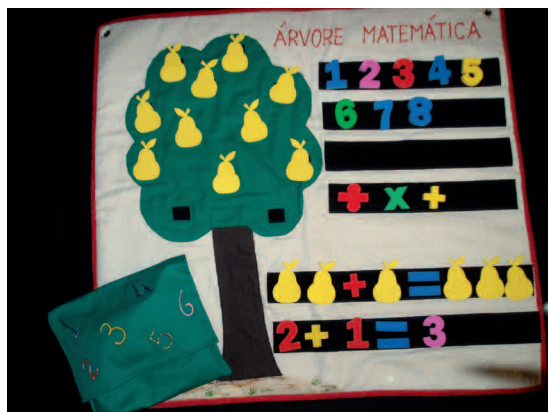
- » 01 tabuleiro em E.V.A. com formas geométricas
- » 04 animais de plástico
- » 01 dado de cores/formas em E.V.A.

Utilização

- » 2 a 4 participantes.
- » Estabelecer a sequência dos jogadores.
- » O jogador nº 1 inicia jogando o dado, relacionando a cor com a cor ou a forma com a forma, e leva o animal a sua correspondência (forma/cor).

Obs.: Crie regras que facilitem ou dificultem para seu aluno.

ÁRVORE MATEMÁTICA



Objetivo

- » Ampliar e estimular o conceito de número.
- » Estimular o raciocínio lógico matemático.
- » Explorar operações matemáticas de: adição e subtração.

Componentes

- » 01 panô com aplicação de uma árvore, ao lado seis tiras de velcro.
- » 12 frutas em E.V.A.
- » 30 números de 0 a 9 em E.V.A.
- » 09 sinais matemáticos em E.V.A.

Utilização

- » O número de participantes fica a critério do professor (individual, dupla ou grupo).
- » O professor apresenta todo o material para o aluno, sugerindo as operações realizadas (adição ou subtração). As operações poderão ser realizadas utilizando os números ou os símbolos (frutas).
- » As quatro primeiras tiras de velcro serão utilizadas para afixar os números e sinais. As duas linhas subsequentes serão utilizadas para realização de operações matemáticas a critério ou não do professor.

Obs.: Este jogo permite ao professor e ao aluno várias possibilidades de utilização para o alcance dos objetivos apresentados.

CUBO MÁGICO



Objetivo

- » Desenvolver a percepção tátil.
- » Ampliar o vocabulário.
- » Trabalhar conceitos de acordo com as necessidades apresentadas em sala de aula.

Componentes

- » 01 cubo de esponja revestido em tecido
- » 04 objetos pequenos de plástico

Utilização

- » O número de participantes fica a critério do professor (individual, duplas ou grupos).
- » O professor solicita ao aluno que coloque a mão dentro do cubo, pegue um objeto e identifique-o.

Obs.: A diversidade na utilização deste recurso pelo professor vai depender das necessidades que se apresentarem em sala de aula.

JOGO DOS INSETOS



Objetivo

- » A utilização deste jogo propicia trabalhar os seguintes conceitos: formas geométricas, cores, texturas, sequência numérica, números ordinais e formação de regras de grupo.

Componentes

- » 01 tabuleiro em E.V.A. com padrão de alto contraste.
- » 04 insetos de plástico com velcro para aderência na superfície do jogo.
- » 01 recipiente com alça para o dado.
- » 01 dado de madeira contendo em suas 6 faces texturas correspondentes aos símbolos distribuídos no tabuleiro.

Utilização

- » O jogo inicia a partir da escolha dos insetos da preferência de cada jogador ou pelo critério de sorteio.
- » Inicialmente, o primeiro jogador joga o dado, o qual indicará a textura que o mesmo deverá seguir.
- » Neste momento é possível fazer a mediação referente à cor, forma e textura da casa à qual o inseto se dirigiu. Será vencedor o participante que ultrapassar a linha de chegada.

BRINCANDO COM VOGAIS

Objetivos

- » Possibilitar a identificação das vogais em português em alfabeto manual e em Braille.
- » Estabelecer relações das vogais com os objetos correspondentes colocados nas sacolas de cada uma das letras.
- » Desenvolver a percepção visual e tátil.

Componentes

- » 01 panô de tecido
- » 05 sacolas de tecido afixadas às vogais em E.V.A
- » 05 cartelas em E.V.A. com as vogais em alfabeto manual
- » 05 cartelas em E.V.A. com as vogais em alfabeto em Braille
- » 05 objetos de plástico referentes às vogais

Utilização

- » Inicialmente, sugere-se que o professor explore as 3 formas de grafemas e fonemas dispostos no material.
- » Com este recurso, o professor poderá desenvolver atividades que explorem a relação grafemas e fonemas com o objeto.
- » Conceitos dos objetos relacionados às vogais (através de itens: classificação, seriação).



CINCO MARIAS



Objetivo

- » Regras de grupo
- » Interação social
- » Habilidade manual
- » Destreza nos reflexos
- » Quantidade
- » Criatividade

É indicado para crianças a partir dos 6 anos de idade, favorecendo um espaço significativo de interação entre criança-criança e criança-adulto, por meio da ludicidade que este recurso oferece.

Componentes

- » Cinco peças confeccionadas em tecido de brim, com enchimento em areia, caracterizando no seu formato a ideia de 5 meninas (Maria) ou 5 meninos (João).

Utilização

- » Inicialmente, todas as peças são jogadas no chão, e a criança pegará uma para ser jogada para cima e as demais serão pegadas conforme segue o esquema.

CUBO NUMÉRICO



Objetivo

- » Estabelecer relação do numeral com a quantidade de objetos.
- » Elaboração do conceito numérico.
- » Apropriação da escrita do numeral através dos diferentes símbolos, representada por significante convencional (signo).
- » Operações matemáticas.

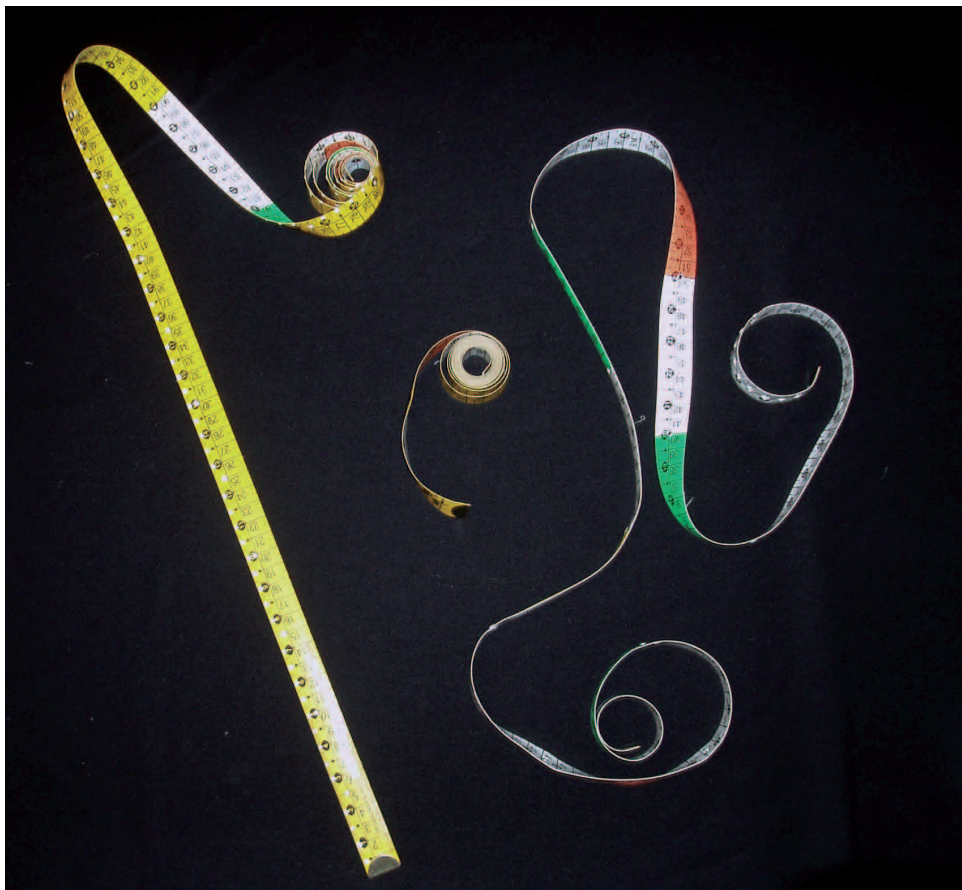
Componentes

- » 01 cubo de esponja, revestido em tecido de brim.
- » 10 fichas em E.V.A. contendo numerais de 1 a 10.
- » 10 fichas em E.V.A. contendo diferentes figuras em cada uma, na quantidade de 1 a 10.

Utilização

Cada aluno joga o cubo que indicará o número o qual o aluno deverá relacionar à quantidade. As fichas que representam as quantidades de objetos ficarão dispostas ao lado do cubo numérico. Depois de jogar, o aluno irá fazer a contagem e registrar no seu caderno os resultados obtidos.

FITA MÉTRICA ADAPTADA EM RELEVO



Objetivo

- » Proporcionar ao educando cego a identificação e a relação das unidades de medidas.

Componentes

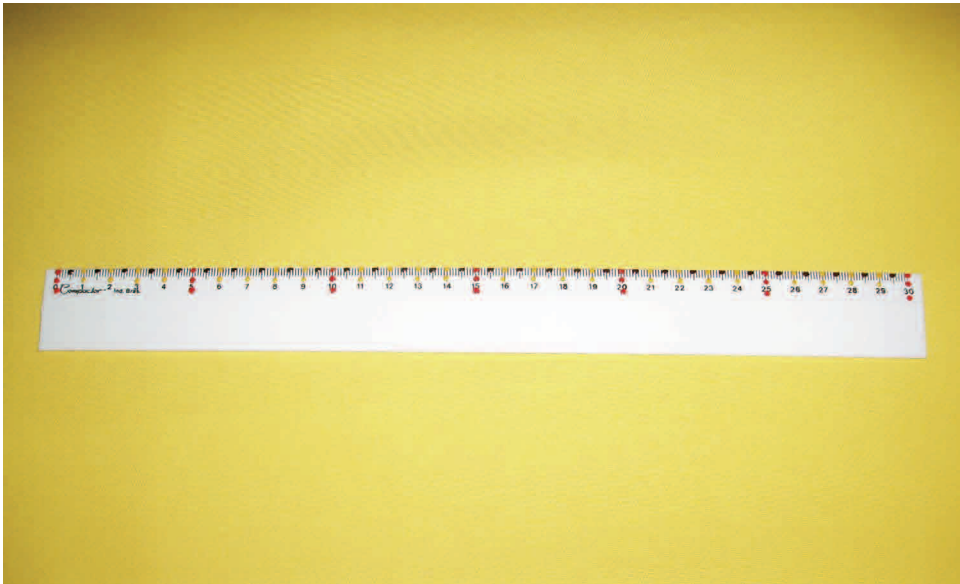
- » 01 fita métrica com centímetros em relevo

Utilização

- » Possibilita a tomada de medidas corporais.

Obs.: Sugerimos que a fita métrica seja manipulada e guardada de forma a preservar os pontos em relevo.

RÉGUA ADAPTADA EM RELEVO



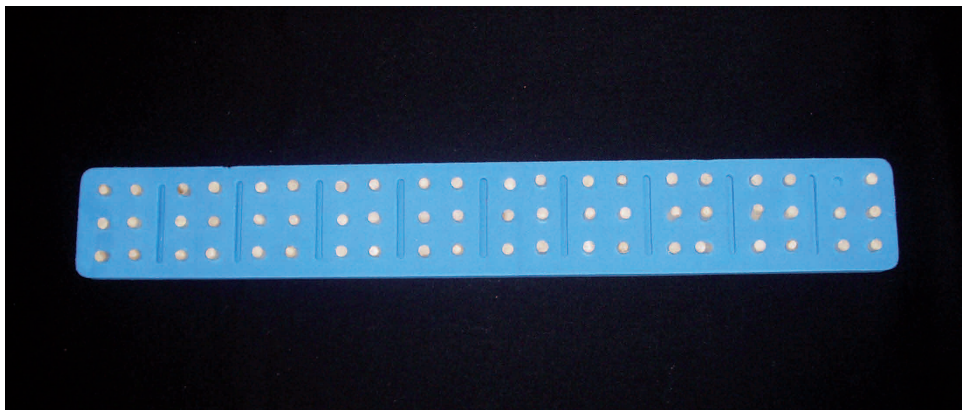
Objetivo

- » Facilitar ao educando cego a identificação do sistema de medidas.

Componentes

- » Régua de madeira ou plástico de 30 cm ou 50 cm adaptada com pontos em tinta de alto-relevo.

RÉGUA BRAILLE



Objetivo

- » Oportunizar ao educando cego o contato e o conhecimento das letras do alfabeto Braille, estimulando o tato, a coordenação viso-motora e a organização espacial, por meio deste material.

Componentes

- » 01 régua em E.V.A. (emborrachado) com 10 celas
- » 60 pinos de madeira

Utilização

- » O professor deve, a princípio, conduzir a atividade no sentido de levar o educando explorar a régua, manuseando e conhecendo o material.
- » Explicar que a posição do corte da cela deve estar sempre direcionada para o lado superior esquerdo do educando, na posição vertical.
- » É importante expor para o educando que cada ponto corresponde a um número certo, começando em cima do lado esquerdo e indo para baixo: 1, 2, 3

Agora, em cima do lado direito: 4, 5, 6.

Coloque seu dedo e conte: 1 4
 2 5
 3 6

- » Seguindo a atividade, cabe ao professor ajudar o educando com a familiarização dos pontos e das letras em Braille quando do encaixe dos pinos.

SAPATEIRA ALFABÉTICA



Objetivo

- » Este recurso pedagógico possibilita ao professor desenvolver atividades que busquem a correspondência e diferenças entre as grafias e os sons; o aumento do vocabulário; a construção de sílabas, palavras e frases num progressivo processo de construção do conhecimento.

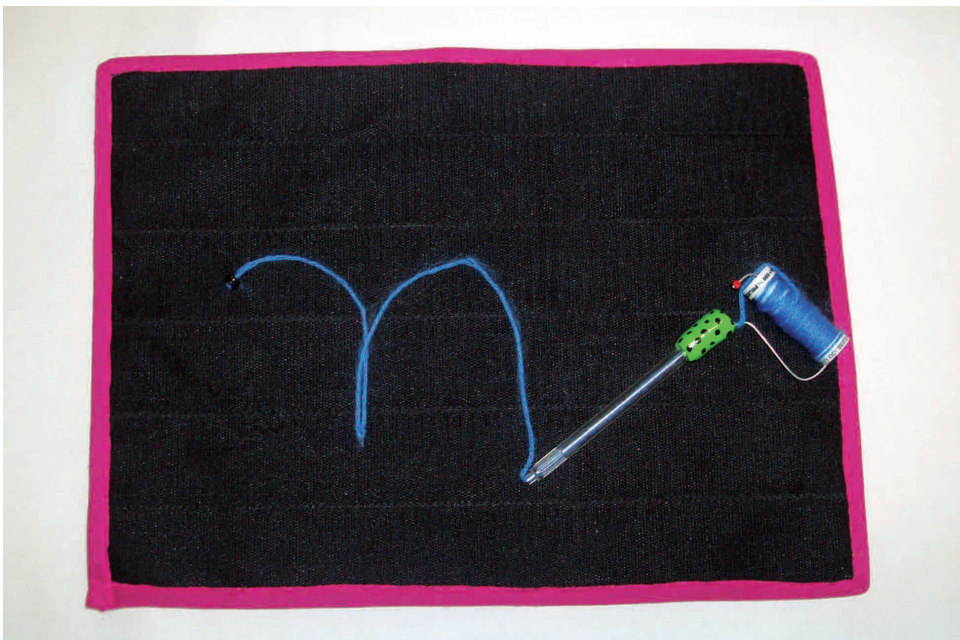
Componentes

- » Panô confeccionado em tecido de brim preto, com 26 bolsos; neles estão representados as letras maiúsculas e minúsculas do alfabeto convencional, em texturas, e alfabeto Braille e alfabeto manual (E.V.A.), contemplando a representação em relevo e padrão de alto contraste.

Utilização

- » Este material pedagógico está adaptado para atender à diversidade no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando a identificação das letras do alfabeto e a consequente construção das estruturas realizadas pela leitura e escrita das grafias e sons.

QUADRO DE DESENHO EM RELEVO COM CANETA ADAPTADA



Objetivo

- » Proporcionar ao educando cego a representação da escrita convencional e desenho em relevo.

Componentes

- » 01 caneta adaptada com lã.
- » 01 quadro emborrachado, revestido com velcro preto e no verso tela.

Utilização

- » Este recurso deve ser utilizado nas atividades pedagógicas quando trabalhado a noção da escrita convencional (em tinta).
- » Quando o professor for desenvolver atividades com desenho, este material adaptado é um recurso para que o educando se aproprie de conceitos, como, por exemplo, as diferentes formas geométricas.

PULO DOS RATINHOS

Objetivo

Tem como propósito estimular a colaboração dos participantes, pois todos os ratinhos participam do jogo, independentemente do número de educandos envolvidos. Conforme se pode observar na foto abaixo, é possível desenvolver atividades que facilitam a apropriação de conceitos como: cores, sequência, numerais ordinais, sucessão alternativa de objetos.



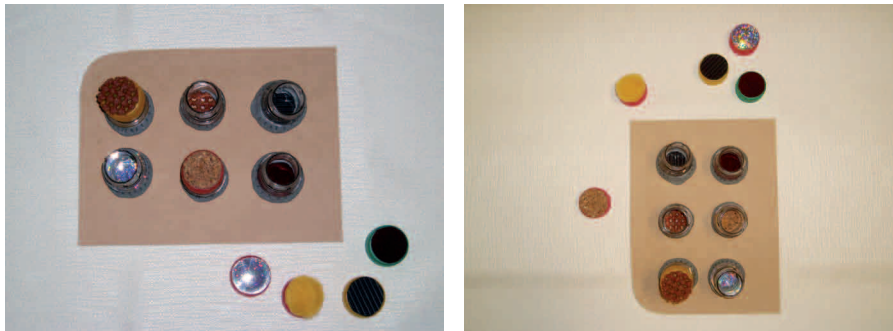
Componentes

- » 01 tabuleiro de feltro com triângulos coloridos.
- » 06 ratinhos de feltro, com as cores dos triângulos fixados no tabuleiro.
- » 01 dado com as cores correspondentes dos triângulos.
- » 01 informe orientador do jogo.

Utilização

- » Este jogo pode ser desenvolvido com 2 a 6 participantes, sendo que cada um correspondente a uma cor.
- » Após a colocação do tabuleiro na mesa, enfileirar os ratinhos no início da pista, cada um na frente da respectiva cor.
- » Estipula-se a sequência que cada educando jogará o dado antes do início do jogo.
- » Em seguida, a segunda criança da sequência preestabelecida joga o dado e sorteia uma cor. Se a cor sorteada for novamente a vermelha, deve-se mover o ratinho vermelho mais uma casa.
- » O jogo segue até que o ratinho chegue ao final da pista. Neste jogo não há vencedor ou perdedor.
- » Quem ganha é o ratinho que chegar ao final da pista em primeiro lugar.

TAMPINHAS COM TEXTURAS



Objetivo

- » Oportunizar ao educando cego o contato e o conhecimento da cela Braille, por intermédio deste material, Estimulando desta forma o tato, a coordenação viso-motora, a estruturação e a organização espacial.

Componentes

- » 01 cela em E.V.A (emborrachada) com seis pontos em texturas diferentes representando a cela Braille com corte na parte superior lado direito, indicando a posição dos pontos.
- » 06 tampas de garrafa, em alumínio, tendo na sua base superior diferente textura correspondente aos pontos da cela.

Utilização

- » O professor deve, a princípio, conduzir a atividade no sentido de que o aluno explore a cela com as diferentes texturas, manuseando e conhecendo o material, educando e refinando o sentido do tato.

Deve-se fazer com que o aluno movimente e identifique os pontos em relevo, ensinando-o desde as posturas mais simples até as mais complexas de utilização do objeto, como, por exemplo:

- explicar para o aluno que a posição do corte da cela deve estar sempre direcionada para o lado superior direito do educando, em posição vertical;
- explorar as formas geométricas que o material apresenta (retângulo e círculo);
- contar as tampinhas à medida que for colocando ou retirando da cela, explorando, também, a relação das texturas sobre a cela e as texturas das tampinhas, observando, portanto, que as tampinhas devem ser colocadas sobre o ponto que for igual a ela.

O professor deve expor para o aluno a informação de que cada tampinha e ponto correspondem a um número certo.

MEIA COM POMPOM



Objetivo

- » Desenvolver a percepção auditiva e visual, orientação espacial, estimular os movimentos do corpo, brincar de faz-de-conta, exploração tátil, exploração das cores e da linguagem.

Componentes

- » 01 meia pequena com cores fortes
- » 01 pompom de lã
- » 03 guizos (simbolizando os olhos e a boca)

Utilização

- » O professor pode utilizar este recurso colocando a meia na sua mão, balançando-a e movimentando-a próximo ao rosto da criança, para que ela possa ver as cores e escutar o som.
- » Procure movimentar lentamente sua mão para a direita e para a esquerda, para cima e para baixo.
- » Utilize atividades de faz-de-conta para estimular a criança a desenvolver sua linguagem, aumentando o seu vocabulário.
- » Coloque a meia no rosto e no pé da criança, para que ela possa encontrá-la e brincar.

BRINCANDO COM NÚMEROS

Objetivos

- » Possibilitar a identificação dos números em alfabeto manual e em Braille.
- » Estabelecer relações dos números com a quantidade correspondente dos objetos colocados nas sacolas de cada número.
- » Desenvolver a percepção visual e tátil através deste material associado a outros objetos que poderão ser inseridos na sacola, conforme os conteúdos trabalhados em sala de aula.
- » Trabalhar sequência numérica, etc.

Componentes

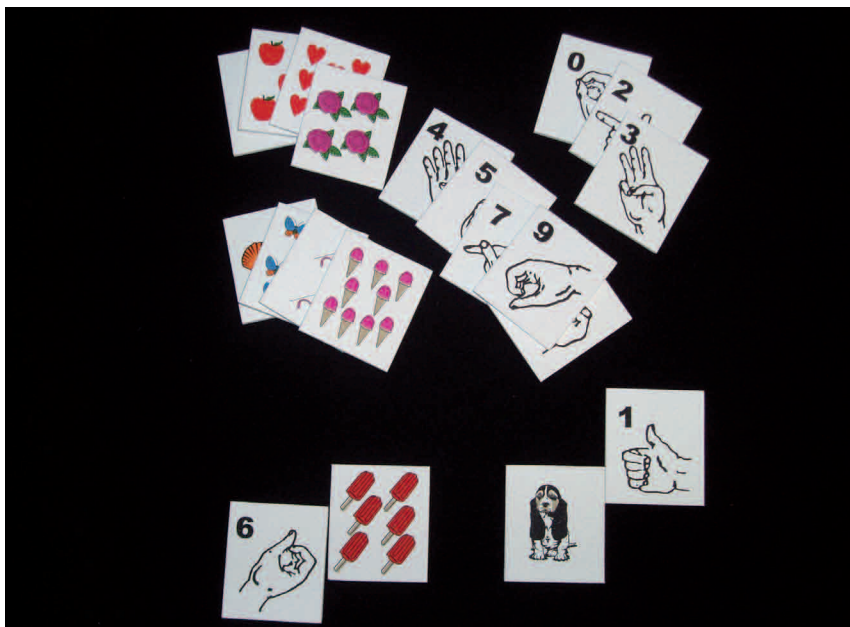
- » 01 panô de tecido
- » 10 sacolas de tecido afixadas, números em E.V.A., contendo correspondentes aos números.
- » 10 cartelas em E.V.A. em Braille, correspondentes aos números.
- » 10 cartelas em E.V.A. do alfabeto manual correspondentes aos números.



Utilização

- » Inicialmente, sugere-se que o professor explore as formas de grafemas e fonemas correspondentes dispostos no material.
- » Com este recurso é possível o professor desenvolver atividade que explore a relação dos grafemas e fonemas com os objetos correspondentes.
- » Trabalhar o conceito de quantidade, classificação dos objetos relacionados aos números.

JOGO DE MEMÓRIA EM LIBRAS



Objetivos

- » Desenvolver atenção, percepção visual, atividade motora e estímulo à memória.
- » Possibilitar ao educando o exercício da comparação do número com a respectiva quantidade.

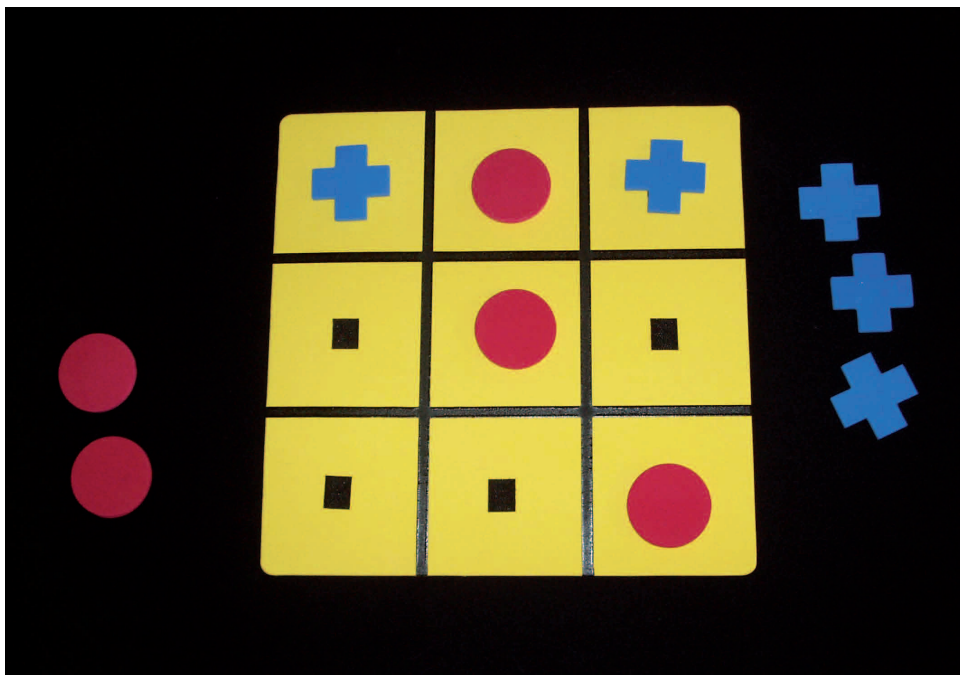
Componentes

- » 10 cartelas em E.V.A. com números de 0 a 09 acompanhadas de LIBRAS.
- » 10 cartelas em E.V.A. com números figurativos indicando quantidade.

Utilização

- » As fichas são embaralhadas e colocadas sobre a mesa com a face para baixo no formato de um retângulo.
- » O primeiro jogador vira duas fichas para que todos vejam as figuras. Se as figuras forem diferentes, o jogador vira-as na posição anterior e será a vez do próximo jogador.
- » No decorrer do jogo todos os participantes usam sua percepção e memória para lembrar-se das figuras que forem, temporariamente, descobertas.
- » Quando um jogador descobrir duas fichas iguais, retira-as para si; além disso, terá o direito de jogar mais uma vez. Se ele descobrir outro par, ele o mantém, e cede a vez para outro jogador. O último par que ficar na mesa não tem o valor, portanto, não deve ser retirado. O vencedor do jogo será aquele que, no final, tiver em seu poder o maior número de pares.

JOGO DA VELHA



Objetivos

- » Proporcionar ao educando cego a habilidade tátil.
- » Trabalhar com o sentido de busca e direção. Estimular a memória imediata e raciocínio lógico.
- » Discriminar posição, estabelecer comparação, utilizar os planos verticais, horizontais e os eixos cartesianos.
- » Formular estratégias.

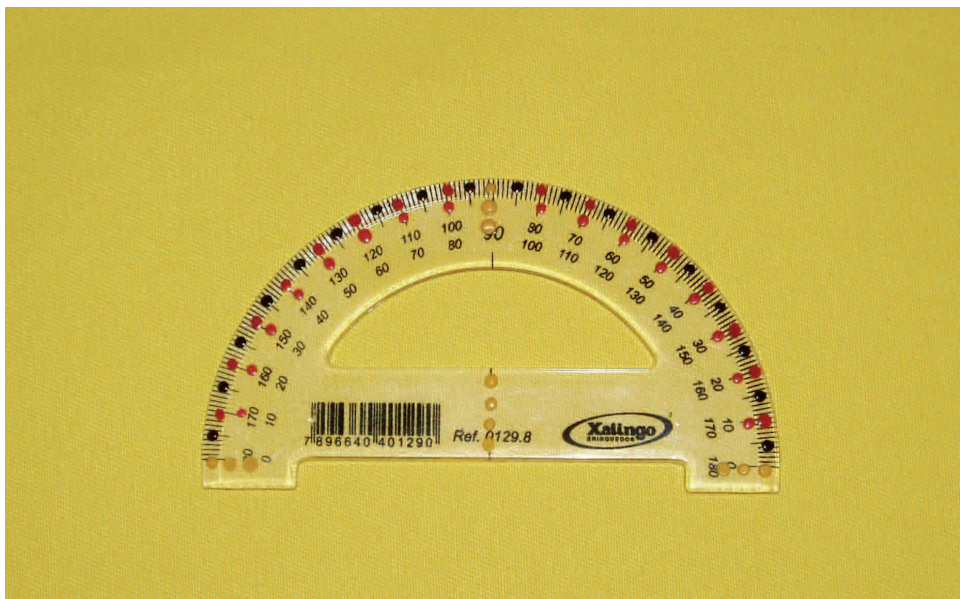
Componentes

- » 01 tabuleiro em E.V.A, com diagrama traçado em relevo, cujas quatro linhas cruzadas formam nove espaços, sendo que, no centro desses espaços, há velcro para fixar as peças.
- » 05 peças em forma de cruz em E.V.A, com velcro na base.
- » 05 peças em forma de círculo em E.V.A, com velcro na base.

Utilização

- » Este jogo serve para dois jogadores.
- » Os jogadores, naturalmente, tratam de dispor suas peças por eles escolhidas, de modo a impedir ao parceiro a ocupação de três espaços próximos, tanto horizontal quanto vertical ou diagonal. Vencerá quem conseguir formar a linha.

TRANSFERIDOR ADAPTADO EM RELEVO



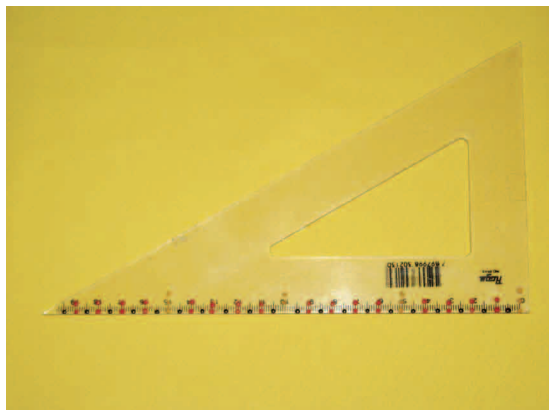
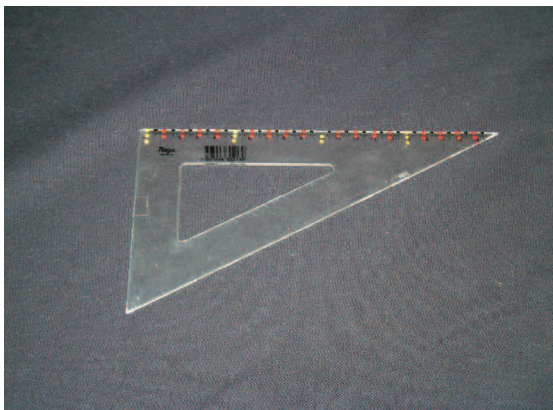
Objetivo

- » Proporcionar ao educando cego um instrumento para medir ou traçar ângulos.

Componentes

- » Transferidor de plástico adaptado com pontos em tinta em alto-relevo, com arco de 180°.

ESQUADRO ADAPTADO EM RELEVO



Objetivo

- » É um instrumento que auxilia o educando cego na aprendizagem da medição de ângulos retos e linhas perpendiculares.

Componentes

- » Esquadro de plástico adaptado com pontos em tinta de alto-relevo.

SOME E VIRE

Objetivos

- » Melhorar a coordenação motora.
- » Desenvolver a habilidade tátil para o reconhecimento de números (em tinta e em Braille).
- » Adquirir noção de classificação e conceito de número e quantidade.
- » Aprender a escrita dos números em Braille e em tinta.
- » Iniciar o aprendizado de operações matemáticas.
- » Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira e o faz-de-conta.



Componentes

- » 09 fichas confeccionadas em tecido, medindo cada uma 15 cm x 10 cm, sendo que na superfície de cada ficha está contido um número em talagarça de cor branca contrastando com o fundo da ficha de cor preta. É importante ressaltar que cada ficha contém, além do número de 01 a 09, a representação do mesmo em Braille no canto inferior.
- » 02 dados de madeira, medindo 3 cm x 3 cm. Os símbolos numéricos contidos nas faces dos dados estão representados por pontos em relevo.
- » 100 palitos de madeira (tipo picolé).

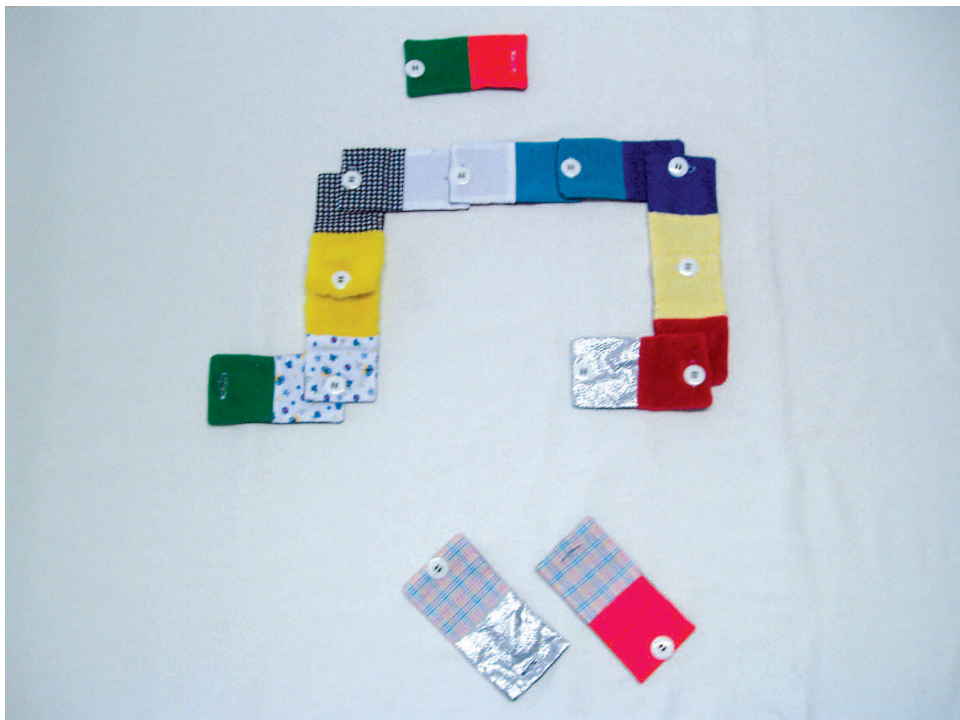
Utilização

- » Antes de iniciar o jogo, deixar que os jogadores manuseiem as peças para o reconhecimento, pelo tato, da sua forma. Comentar sobre os materiais utilizados no jogo dando especial atenção para as texturas e os contrastes.
- » Após a apresentação do material, deverá ser escolhido o jogador que iniciará a partida, utilizando os dados.
- » A seguir, as fichas deverão ser distribuídas em uma mesa em ordem crescente.
- » O jogador deverá jogar os 02 dados. O somatório da representação numérica dos dados poderá ser feito também com os palitos. É importante que estas operações sejam registradas em uma folha (exemplo: $5 + 1 = 6$).

Em seguida, o jogador deverá virar 1 ou 2 fichas correspondentes à soma dos dados. Quando não der mais para virar as fichas, soma-se o valor correspondente das fichas que sobraram, registrando o resultado. O próximo jogador fará o mesmo. Vence o jogo quem fizer o menor número de pontos.

Obs.: Se o professor usar o jogo com maior número de alunos, deverá providenciar mais palitos.

DOMINÓ DE TEXTURA



Objetivos

- » Desenvolver a discriminação tátil de texturas em qualquer idade.
- » Estabelecer e/ou manter o hábito de realizar atividades em grupo.
- » Desenvolver e estimular a curiosidade.
- » Estabelecer o conceito de alcançar, pegar, sentir, buscar e direcionar.

Componentes

- » Dominós com texturas em um lado e, no outro, tecido de brim liso.
- » 12 peças em tecido com texturas variadas.
- » O lado da textura possui, numa extremidade, um botão de massa e, na outra extremidade, um casa para que possa ser feita a junção das texturas.

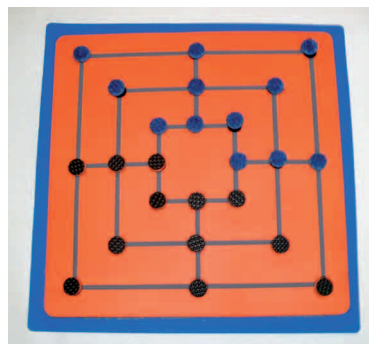
Utilização

- » O professor deverá fazer, a princípio, o reconhecimento do material explorando as texturas.
- » Cada jogador deverá fazer reconhecimento e a junção das texturas que recebeu (06 peças p/cada jogador), para posteriormente emparelhar texturas iguais.
- » É importante que cada jogador seja motivado a elaborar estratégias para ser o primeiro a colocar todas as peças na mesa, e assim ganhar o jogo.

JOGO DE TRILHA (Moinho)

Objetivos

- » Desenvolver a capacidade de previsão de resultados e fazer uso da discriminação de formas e texturas e desenvolver a orientação espacial, estimulando o raciocínio.
- » Ajudar o jogador a desenvolver sua concentração, sua capacidade de observação e a formulação de estratégias.
- » Trabalhar questões como limites, regras e tempo de espera.
- » Facilitar a socialização por meio da recreação, em que os jogadores possam interagir com seus colegas de modo rápido e fácil.



Componentes

- » Um tabuleiro em E.V.A., com linhas horizontais, verticais e diagonais, sendo que as linhas que definem a formação do tabuleiro são em alto-relevo e pontos de formação da trilha em velcro.
- » 24 peças em E.V.A. com velcro na sua base, sendo que 12 peças em um tipo de textura e cor e 12 em outro tipo de textura e cor.

Utilização

- » Cada jogador recebe 12 peças de uma textura e cor.
- » É necessário um sorteio para ver qual dos jogadores deverá iniciar a colocação das pedras.
- » Os jogadores vão colocando uma peça por vez, posicionando-as alternadamente nos pontos de intercessão das linhas, até que todas tenham sido posicionadas no tabuleiro. Então, cada jogador move, na sua vez, uma de suas peças ao longo de uma linha, deslocando-a de um ponto até um outro que esteja vazio.
- » As peças devem ser colocadas nos 24 pontos das linhas, isto é, nos cantos e cruzamentos, procurando fazer trilhas e evitar que o adversário os faça.
- » Cada vez que um jogador fizer uma trilha, retirará (comerá) uma peça do adversário. Qualquer peça da trilha pode ser mudada para a defesa ou formação de uma nova trilha e, na jogada seguinte, poderá ser recolocada se o lugar continuar aberto. Isto se conta como nova trilha.
- » Ganha o jogador que conseguir primeiro colocar três peças sobre uma mesma linha reta do tabuleiro (fazer uma trilha), ou melhor, o jogador que conseguir comer todas as peças do adversário, ou conseguindo imobilizá-las.

CARAS E CARETAS

Objetivos

- » Trabalhar de forma lúdica a tonicidade orofacial, exercitando o aprendizado de diferentes expressões faciais.
- » Desenvolver o sistema sensório-motor oral: lábios, língua, musculatura oral e das funções de mastigação, deglutição e respiração.



Obs.: Esse brinquedo não é recomendável para menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

Componentes

- » Painel feito em tecido, com dupla face, medindo 50 cm x 30 cm, sendo uma face em brim e a outra em orlom, com diferentes elementos fixados (olhos, narizes, bocas, orelhas e perucas de cores variadas). Os elementos feitos de tecido macio, colorido com preenchimento de fibra siliconizada agradáveis ao tato.
- » Os cabelos são feitos de cores e tipos diferentes.
- » Cabeça com 70 cm de diâmetro, feita de tecido orlom para facilitar a fixação dos elementos. Seu preenchimento é de fibra siliconizada. Possui uma alça na extremidade superior para melhor afixá-lo.

Utilização

- » A cabeça deve ser colocada numa posição que facilite o manuseio pela(s) criança(s).
- » O mediador deverá solicitar que as crianças examinem os materiais, sintam a forma, a cor e textura das quais o material é feito.
- » O mediador deverá apontar e nomear os elementos, observando os detalhes e a posição que devem ocupar na cabeça (em cima, embaixo, à direita, à esquerda, curto e comprido), fazendo a comparação com o próprio corpo da criança.
- » Depois da cabeça montada, exercitar as emoções ali representadas.

Obs.: É importante destacar que, durante a brincadeira com as crianças, o mediador deverá trabalhar a oralização.

BONECO ARTICULADO



Objetivos

- » Fortalecer o esquema corporal, nomeando-os e correlacionando as funções, explorando cores, formas e texturas.
- » Viabilizar atividades que enfatizem para a criança que seu corpo comunica.
- » Desenvolver atividades para combater a rigidez no comportamento corporal.
- » Trabalhar a conscientização corporal da criança, favorecendo sua autotransformação, levando-a a reconhecer as diferentes dimensões da sua corporeidade.
- » A imagem corporal é, pois, uma reconstrução constante do que o indivíduo percebe de si e das determinações inconscientes que ele traz de seu diálogo com o mundo. (Freitas, 1999)

Componentes

- » 02 bonecos (masculino/feminino) em tecidos coloridos, com enchimento de fibra.

Obs.: As partes do corpo estão ligadas por pressões plásticas.

Utilização

- » Este recurso pode ser explorado através de atividades individuais ou em grupo com ou sem o auxílio do professor.
- » Desenvolver atividades lúdicas, executando cambalhotas, rolamentos, dobrando as articulações, imitação de marionetes, robôs, soldados, etc., e outras improvisações que possam surgir do improviso infantil.

LABIRINTO



Objetivos

- » O objetivo do jogo é achar o caminho de saída do labirinto.
- » Esta atividade é excelente para desenvolver a percepção visual e tátil e a coordenação motora fina;
- » Desenvolver a capacidade de resolver problemas e ajudar a trabalhar o raciocínio lógico.

Componentes

- » Placa de MDF (40 cm x 30 cm) revestida de tecido em nylon paraquedista.
- » Na superfície possui um caminho em forma de labirinto bordado à máquina.
- » Na parte superior da placa está escrito o nome do jogo (LABIRINTO) em caixa alta e em Braille, assim como os marcos (SAÍDA e CHEGADA).

Utilização

- » Antes de dar início à atividade, o
- » professor deve apresentar o material
- » para que o aluno possa explorá-lo, fazendo
- » com que ele observe os caminhos, os
- » obstáculos e as margens que os delimitam.
- » Apresentar a escrita em caixa alta e em
- » Braille, trabalhando os conceitos de chegada e
- » de saída contextualizando com o seu dia-a-dia.
- » Trabalhar a orientação espacial: direita e
- » esquerda, para frente e para trás.
- » É importante que o professor informe
- » ao aluno que o caminho a ser percorrido é
- » feito através da condução de uma bolinha
- » de chumbo que se encontra no interior da placa.

LIVRO DAS SOMBRAS



Objetivos

- » O livro didático infantil vem se destacando como um importante suporte para trabalhar a imagem visual no cotidiano dos sujeitos por meio de um conjunto de reflexões.
- » O uso de imagens deve evidenciar pontos de sua contextualização, servindo como catalisador de informações sobre a construção de uma realidade, estabelecendo correlações, descrição, permitindo assim a construção de um conjunto de significados.
- » O objetivo pedagógico no uso da imagem deve propiciar o enriquecimento do vocabulário e das expressões no processo de ensino-aprendizagem.

Componentes

- » Peça em formato de livro em tecido nylon paraquedas, contendo 08 páginas (36 cm x 23 cm) perfuradas com ilhós e unidas, no lado esquerdo, por cadaço.
- » Contém uma capa que representa um palco cortinado. No centro da segunda página está escrito, em caixa alta, o título do livro (Livro das Sombras). O verso contém um bolso para guardar as peças feitas em feltro colorido com riqueza em detalhes.
- » Nas páginas seguintes, possui sombras (em feltro preto) de objetos diferenciados.
- » Acompanha palitos para que os objetos possam ser manipulados como fantoches no palco.

Utilização

- » Antes de iniciar a atividade, o professor deverá motivar os alunos para que manuseiem o livro e as peças para o seu reconhecimento, pelo tato, da sua forma. Comentar sobre o material dando especial atenção para as texturas, os contrastes das cores e a riqueza dos detalhes que compõem as peças.
- » Após a apresentação do material, deverá iniciar a atividade de dramatização, utilizando os palitos e os objetos para trabalhar diferentes conceitos.

PAREANDO



Objetivo

- » Desenvolver a concentração, capacidade de observação, fazer correlação e memorização de imagens.

Componentes

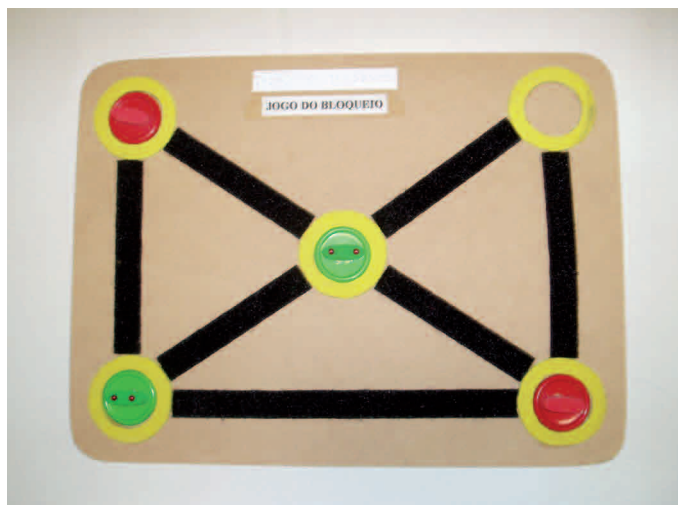
- » Almofada medindo 45 cm x 45 cm, de tecido nylon paraquedista, com preenchimento de fibra siliconizada.
Na sua superfície possui botões de diversas formas, tamanhos, cores e texturas.

Utilização

- » É uma atividade formada por peças que apresentam formas, tamanhos, texturas e cores diferentes. Cada peça se repete formando os pares.
- » Para começar a atividade, o professor deverá explorar todas as peças (formas, tamanhos, texturas e cores).
- » O educando motivado pelo professor deverá encontrar as peças iguais.

Obs.: É importante que, durante o jogo, o professor possa interagir com o aluno, aprofundando os conceitos mencionados, de forma que o educando possa fazer as correlações, comparações com o seu cotidiano.

JOGO DO BLOQUEIO



Objetivos

- » Neste jogo o professor deve procurar incentivar nas crianças a competição, mas de uma maneira saudável, de forma a ensinar a necessidade de se seguir regras e de se aprender que, na vida, nem sempre se ganha. Nesta atividade é possível trabalhar, também, a habilidade manual, a habilidade espacial e a paciência (tempo de espera). Este jogo oportuniza o desenvolvimento do raciocínio lógico e a memória imediata.

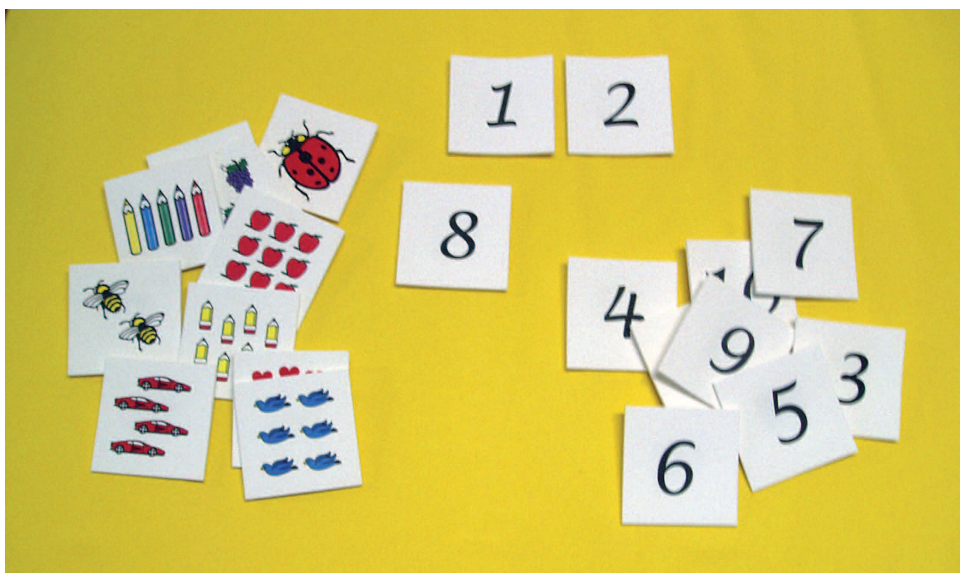
Componentes

- » 01 tabuleiro de MDF, medindo 30 cm x 40 cm, contendo 5 casas em forma de círculo em E.V.A.
- » Os caminhos, de um círculo ao outro no tabuleiro, são de velcro.
- » Possui 04 botões de plástico com pegador em E.V.A. demarcados por texturas em relevo.
- » Na parte superior central do tabuleiro está escrito o nome do jogo (Jogo do Bloqueio), em Braille e em caixa alta.

Utilização

- » O jogo deve ser dinamizado por 02 participantes.
- » Cada participante recebe dois botões iguais, que são colocados no tabuleiro na horizontal.
- » Cada jogador, na sua vez, move um dos seus botões para o espaço vazio do tabuleiro, seguindo um dos caminhos.
- » Ganha aquele que conseguir bloquear os dois botões do adversário, não deixando mais que ele se mova.

CONSTRUINDO AS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS



Objetivos

- » Estabelecer relação do numeral com a quantidade de objetos.
- » Elaboração do conceito numérico.
- » Apropriação da escrita do numeral através dos diferentes símbolos, representada por significante convencional (signo).
- » Trabalhar as quatro (4) operações matemáticas.

Componentes

- » 02 dados de madeira, em cores diferentes, com os pontos em relevo.
- » 10 fichas em E.V.A. contendo numerais de 1 a 10.
- » 10 fichas em E.V.A. contendo diferentes figuras em cada uma, na quantidade de 1 a 10.

Utilização

- » Cada aluno joga os dados, e a soma dos dados indicará o número que o aluno deverá relacionar à quantidade. As fichas que representam as quantidades de objetos e números ficarão dispostas de forma aleatória sobre a mesa. Depois de jogar, o aluno irá fazer a contagem e registrar, sob a mediação do professor, os resultados obtidos.

Obs.: Este recurso pode ser utilizado de várias formas, possibilitando que o professor o explore nos diferentes momentos das atividades pedagógicas.

MINHOCANDO



Objetivos

- » O minhocando é um material facilitador para trabalhar atividades motoras por meio de brincadeiras.
- » O uso deste recurso permite que a criança evolua seu pensamento e ações, canalizando suas emoções para tudo o que realiza e de qualquer forma de expressão, pois é na construção da aprendizagem individual que aparece em diversas representações da linguagem, que a criança vai se desenvolvendo e compartilhando com o outro suas conquistas.
- » Essa estimulação tem um efeito surpreendente, pois permite o desenvolvimento da percepção, movimentação-ação, atenção, memória, fala e pensamento.

Componentes

- » Minhoca de tecido com enchimento em fibra siliconizada.
- » Na parte de baixo do corpo, a minhoca possui 2 alças do mesmo tecido, e na parte de cima estão afixados, em velcro, 3 carinhas de texturas diferentes, também com enchimento em fibra siliconizada.
- » O olhos são 2 guizos revestidos de tecido; na boca, os dentes são em alto-relevo e a língua no mesmo tecido.

Utilização

- » Após explorar o recurso com a criança (reconhecimento do material, textura, som, cor e categoria [animal]) o mediador poderá trabalhar atividades que fortaleçam áreas como pescoço, ombro, membros superiores e inferiores.
- » As atividades de relaxamento e respiração, tão importantes para a harmonização dos movimentos corporais, podem ser exploradas pelo mediador colocando a minhoca nas costas da criança, impulsionando-a para frente e para trás, acompanhadas de cantigas. Esta atividade pode variar, sendo colocada nos pés e braços.
- » Com o propósito de trabalhar a linguagem expressiva da criança, o mediador poderá utilizar as carinhas grudadas, por velcro, na parte superior da minhoca explorando as texturas, cores.

KIT FAMÍLIA (Cont. — Fotos)



ATIVIDADE DE VIDA PRÁTICA -AVP



Objetivo

- » Este recurso pedagógico tem como objetivo trabalhar as Atividades da Vida Diária, como Vestuário e Comunicação, que podem ser desenvolvidas individualmente ou em grupo, para que o aluno se torne o mais independente possível.
- » Com este material, o professor pode criar atividades que estimulem o desenvolvimento da coordenação motora global, motora fina, viso-motora, motora fina (preensão).

Componentes

- » Material em forma de livro em tecido nylon paraquedas, contendo 09 páginas (30 cm x 30 cm) perfuradas com ilhós e unidas, no lado esquerdo, por cadarço.
- » Contém 2 capas com o título do livro (Atividades de Vida Prática), sendo uma escrita em tinta e a outra de papel brailon (auto-relevo e em Braille).
- » Cada página possui uma peça, sendo que, na página anterior à peça, estão afixados os acessórios em tamanho maior.
- » Contém: zíper, cadarço de sapato, botão de pressão, fivela, gancho, velcro e botão.

Utilização

- » O professor pode trabalhar junto com seu aluno conceitos de abrir-fechar, colocar-retirar, dentro-fora, acima-abaixo, abotoar-desabotoar.
- » Com este material, o professor poderá desenvolver atividades que possibilitem ao aluno identificar os objetos por seu nome, observar detalhes e diferenças através da exploração visual e tátil.

ABRINDO E FECHANDO



Objetivos

- » Percepção de cores;
- » Possibilita a exploração da atenção e a Concentração.
- » Trabalhar a lateralidade e orientação Espacial.
- » Explorar conceitos como: maior-menor, largo-fino, direita-esquerda, em cima-embaixo.
- » Explorar a coordenação motora fina (abrir e fechar as tampas) e a espessura das tampas.

Componentes

- » 1 tabuleiros de MDF medindo 30 cm x 40 cm com as bordas arredondadas.
- » Contém 06 tampas de plástico de diferentes tamanhos, formatos e cores com movimento de abrir e fechar fixadas na tabuleiro com durepox.

Utilização

- » O professor poderá encontrar maneiras diferentes para explorar este material junto com o aluno, como: abrindo todas as tampas para que o aluno possa identificar qual se encaixa nas bases afixadas no tabuleiro.
- » O professor deve explorar ao máximo as palavras e os termos descritivos em suas “conversas” com o aluno.
- » Trabalhar os diversos tipos de movimentos de abrir e fechar, as cores, as espessuras.
- » Todos esses exercícios ajudarão o aluno a fortalecer a motricidade fina com a exploração do movimento dos dedos, assim como a orientação espacial, a atenção e concentração e os conceitos citados nos objetivos.

REFERÊNCIAS

GERALDI, Corinta Maria Grisolia. O cotidiano da escola: para além das aparências. In: *Revista de Educação*. PUC-Campinas v. 3, nº 5, p. 7-13 nov/1998.

Zilberman, R. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global, 1985.

Allué, J.M. *O grande livro dos jogos*. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Tradicionais Infantis*. 8 volumes. São Paulo: Fapesp/Feusp, 1992.

_____. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. Escolarização e brincadeira na educação infantil. In: SOUZA, Cynthia Pereira de (org.) *História da Educação. Processos: práticas e saberes*. São Paulo: Editora Escrituras, 1998^a. p. 123-138.

Composição e Impressão:

ESTADO DE SANTA CATARINA

Secretaria de Estado da Administração – SEA

Diretoria de Gestão de Atos Oficiais – DGAO

Florianópolis – SC

Fone: (48) 3239-6000

O.S. 90037

