



GUIA MESAS EDUCACIONAIS





GUIA MESAS EDUCACIONAIS

GERALDO JULIO DE MELLO FILHO
Prefeito do Recife

LUCIANO SIQUEIRA
Vice-prefeito

JORGE LUÍS MIRANDA VIEIRA
Secretário Executivo de Gestão Pedagógica

ROSSANA SALETE DE BARROS ALBUQUERQUE
Secretária Executiva de Gestão da Rede

CARLOS EDUARDO MUNIZ PACHECO
Secretário Executivo de Infraestrutura

FRANCISCO LUIZ DOS SANTOS
Secretário Executivo de Tecnologia na Educação

DANIELLE CESAR DUCA DE CARVALHO
Secretária Executiva de Administração e Finanças

LEONARDO MAGALHÃES PEREIRA
Assessor Jurídico Especial

FELIPE CABRAL RIBEIRO
Gerente Geral de Tecnologia

RENATA ARAÚJO JATOBÁ DE OLIVEIRA
Gerente Geral de Planejamento e Monitoramento Pedagógico

LILIANE MORAES DA CUNHA GONÇALVES
Gerente Geral de Educação Infantil e Anos Iniciais

DANIELLE TAVARES DE MIRANDA
Gerente de Formação e Política de Ensino

ANA FLÁVIA VIEIRA ROLIM CASÉ DE LIMA
Divisão de Educação Infantil

ANDRÉA RICARDO CASTRO
Divisão dos Anos Iniciais

WILLIANY AMARAL DA SILVA
Divisão de Alfabetização e Letramento

LAURICÉIA TOMAZ DA SILVA
Divisão de Educação Especial

MARIA CLEONEIDE ADOLFO BRITO
Divisão Pedagógica de Tecnologia

ADRIANA LÚCIA SOUZA DE MESQUITA, ANA PAULA RIBEIRO ABDIAS DA SILVA, DANIELLE CRISTINA BEZERRA SANTOS SOARES, EMANUELA FERREIRA DO NASCIMENTO ARAÚJO, FABIANA MELO TEIXEIRA DE SOUZA, GISELLE MARIA PIRES LIBERAL DE MOURA, INALDA LÚCIA DE BARROS, MARISTELA TORRES DE AGUIAR, SANDRA OLIVEIRA DA SILVA, SÔNIA CHRISTINA PEREIRA DE CARVALHO E SHEYLA XAVIER DE ARRUDA
Técnicas Pedagógicas que compõem o Comitê das Mesas Educacionais

PEDRO OTAVIANO
Chefe do Setor de Design - Secretaria de Tecnologia na Educação

CAIO LIMA
Projeto Gráfico, Editoração e Fotos – Secretaria de Tecnologia na Educação

MATTIAS MARANHÃO
Capa

SUMÁRIO

MESA ALFABETO

- 1 - AMBIENTE: A SALA DE AULA 10
- 2 - AMBIENTE: O AQUÁRIO 11
- 3 - AMBIENTE: A CASA DE DOCES 12
- 4 - AMBIENTE: O SHOW DE TELEVISÃO 13
- 5 - AMBIENTE: O JARDIM DA CASA 15
- 6 - AMBIENTE: CASTELO - 6.1 A BIBLIOTECA 17
- 6.2 - A BASE DA TORRE: A SALA DA TORRE 18
- 6.3 - A BASE DA TORRE: A SALA DA TORRE II 19
- 7 - AVENTURA DIGITAL (Realidade Aumentada) 20
- 8 - AMBIENTE: O KARAOKÊ 21
- 9 - AMBIENTE: PROVINHA ALFABETO 21

- MESA ALFABETO - SALA DE RECURSOS 22

MESA MATEMÁTICA

- 1 AMBIENTE: LOCALIZAÇÃO 29
- 2 AMBIENTE: CLASSIFICAÇÃO 30
- 3 AMBIENTE: CAVERNA SECRETA números 1,2 e 3 31
- 4 AMBIENTE: BARCO EGÍPCIO números 4,5,6,7 e 0 33
- 5 AMBIENTE: BALÃO números 8,9,10,11 e 12 35
- 6 AMBIENTE: ESFINGE PADRÕES –
FORMAS - TEMPO 37
- 7 AMBIENTE: VILA MEDIDAS - CAPACIDADES 39
- 8 AMBIENTE: OÁSIS – ADIÇÃO 41
- 9 OÁSIS – NOITE - SUBTRAÇÃO 42
- 10 DUNAS – SEQUÊNCIA NUMÉRICA 43
- 11 AMBIENTE: PIRÂMIDE - LÓGICA 44

- MESA MATEMÁTICA - SALA DE RECURSOS 45

SUMÁRIO

MESA MUNDO DA DESCOBERTA

NATUREZA E SOCIEDADE: BICHO MACACO BICHO 54

LINGUAGEM ORAL E ESCRITA: BICHO GIRAFA 54

MATEMÁTICA: BICHO URSO > ENCONTRE OS JOGOS 56

MOVIMENTO: BICHO ELEFANTE 58

ARTE: BICHO LEÃO > ENCONTRE OS JOGOS 59

MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) 61

MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) 3 - BAÚ SURPRESAS JOGOS DE MEMÓRIA CANTIGAS > KARAOKÊ 61

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 1 – UM DIA DE ARTISTA (COM BICHINHO DE PELÚCIA) 64

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 2 – INSTRUMENTOS MUSICAIS (COM BICHINHO DE PELÚCIA) 64

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 3 – QUE SOM É ESSE... 65

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 4 – MÁQUINA MUSICAL (COM BICHINHO DE PELÚCIA) 65

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 5 – HISTÓRIAS DOS BICHOS (COM BICHINHO DE PELÚCIA) 66

CRIE E BRINQUE > BRINCANDO COM FONTES SONORAS 66

CRIE E BRINQUE > BRINCANDO COM FOTOS 67

ESTANTES DOS JOGOS 67

MESA MUNDO DA DESCOBERTA - SALA DE RECURSOS 68

APRESENTAÇÃO

A mesa educacional é um recurso tecnológico que contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes através de atividades interativas, lúdicas e colaborativas, ampliando a qualidade das experiências tecnológicas no cotidiano das unidades educacionais da cidade do Recife.

Essa ferramenta atende as diferentes modalidades de ensino, contemplando estudantes nos espaços tecnológicos, como também nas Salas de Recursos Multifuncionais (SRM), sendo composto por três mesas: Alfabeto, Matemática e Mundo das Descobertas (MDD).

De acordo com a Política de Ensino da Rede Municipal do Recife as atividades estão relacionadas aos eixos de oralidade, leitura e escrita, conhecimento lógico-matemático e ambiente natural e social.

Neste guia os docentes encontrarão informações para o conhecimento dos recursos pedagógicos disponibilizados nas mesas educacionais.

Comitê das Mesas Educacionais

MESA ALFABETO



1 – AMBIENTE:
A SALA DE AULA



2 - AMBIENTE:
O AQUÁRIO



3 - AMBIENTE:
A CASA DE DOCES



4 - AMBIENTE:
O SHOW DE TELEVISÃO



5 – O JARDIM DA CASA



6 – O CASTELO



6.1 A BIBLIOTECA



6.2 A BASE DA TORRE



6.3 A BASE DA TORRE II



7 – AVENTURA DIGITAL
(Realidade Aumentada)



8 - AMBIENTE:
O KARAOKÊ



9 - AMBIENTE:
PROVINHA ALFABETO

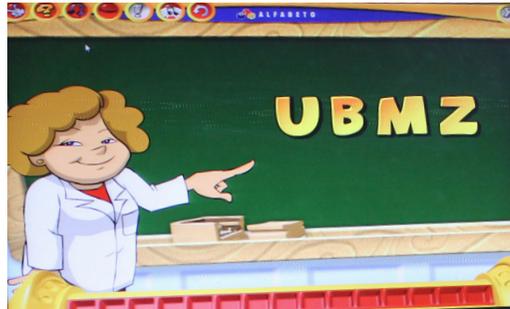


1 AMBIENTE: A SALA DE AULA

LEGENDA

■ Atividades indicadas para turma(s).

1.1 Atividade: Conhecendo as letras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.4 Atividade: O desafio das letras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.2 Atividade: Descobrimo as letras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.5 Atividade: Rápido! As letras estão caindo!



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.3 Atividade: Qual é a letra?



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2 AMBIENTE: O AQUÁRIO

2.1 Atividade: Os peixinhos nadadores



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.2 Atividade: O desafio das bolhas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.3 Atividade: As letras mergulhadoras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.4 Atividade: O peixe come - letras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.5 Atividade: Memória submarina



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3 AMBIENTE: A CASA DE DOCES

3.1 Atividade: O muro de biscoito



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.4 Atividade: Escrevendo palavras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.2 Atividade: As letras suspensas



EI	G	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.5 Atividade: Rápido que lá vem a palavra!



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.3 Atividade: Decifrando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.6 Atividade: Troca-letras



EI	G	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4 AMBIENTE: O SHOW DE TELEVISÃO

4.1 Atividade: O tiro ao alvo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.3 Atividade: O jogo da velha



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.2 Atividade: A força



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

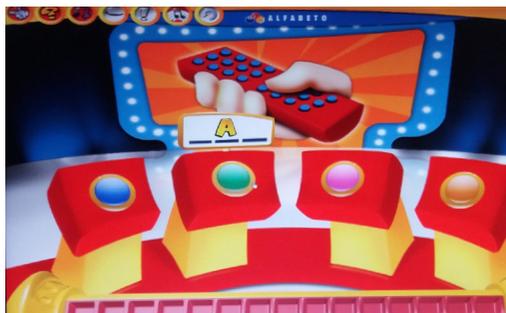
4.4 Atividade: A primeira letra



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4 AMBIENTE: O SHOW DE TELEVISÃO

4.5 Atividade: A letra certa



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.7 Atividade: Palavras do mundo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.6 Atividade: A chamada



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5 AMBIENTE: O JARDIM DA CASA

5.1 Atividade: Jardim das palavras



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.3 Atividade: Completando as sílabas



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.2 Atividade: O caçador de palavras



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.4 Atividade: Complete a palavra



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5 AMBIENTE: O JARDIM DA CASA

5.5 Atividade: Desembaralhando letras



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.7 Atividade: Memória



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.6 Atividade: Brincadeira do varal



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

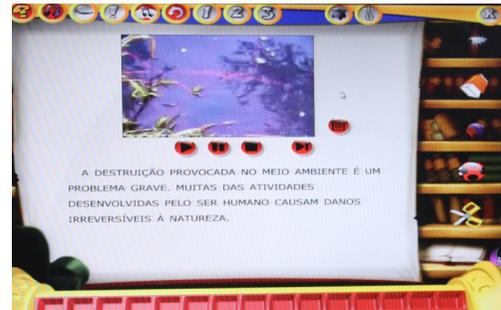
6 AMBIENTE: CASTELO - 6.1 A BIBLIOTECA

6.1.1 Atividade: A sala de cinema



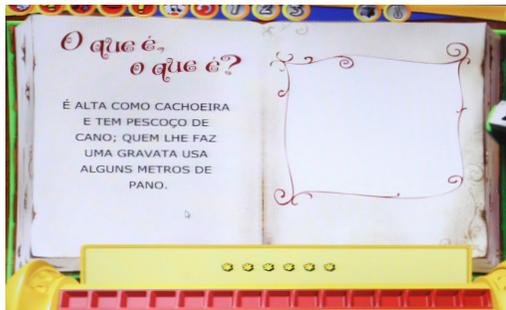
EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.1.3 Atividade: Fábulas e outras histórias



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.1.2 Atividade: Charadas e charadinhas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.1.4 Atividade: Ditos e não ditos



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

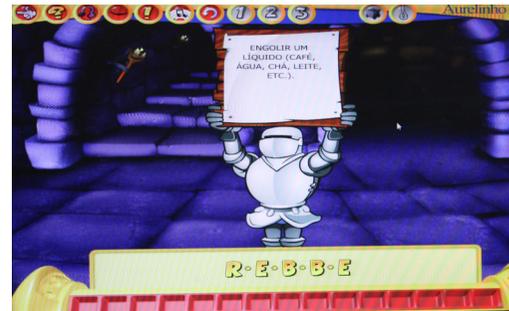
6.2 A BASE DA TORRE: A SALA DA TORRE

6.2.1 Atividade: O vampiro faz tudo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2.4 Atividade: O cavaleiro troca-letras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2.2 Atividade: O monstrinho mágico



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2.5 Atividade: A plantinha como-come



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2.3 Atividade: A múmia corta-palavras



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2.6 Atividade: O lobisomem brincalhão



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3 A BASE DA TORRE: A SALA DA TORRE II

6.3.1 Atividade: O vampiro faz tudo

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3.4 Atividade: O cavaleiro troca-lettras

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3.2 Atividade: O monstrinho mágico

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3.5 Atividade: A plantinha como-come

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3.3 Atividade: A múmia corta-palavras

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3.6 Atividade: O lobisomem brincalhão

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7 – AVENTURA DIGITAL (Realidade Aumentada)

7.1 Atividade: Sala de leitura e vídeo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.3 Atividade: Criar e recriar



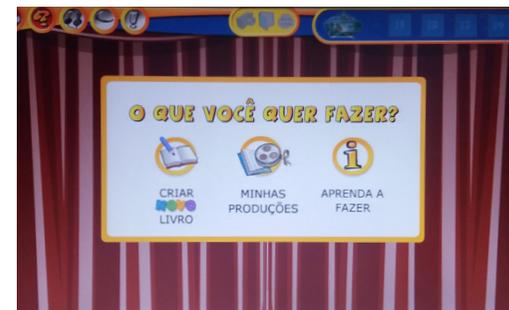
EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.2 Atividade: Viagem pelos contos



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.4 Atividade: Além do texto



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8 - AMBIENTE: O KARAOKÊ

8.1 Atividade: Cantigas populares variadas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9 - AMBIENTE: PROVINHA ALFABETO

9.1 Atividade: Construção de uma atividade avaliativa com questões de assinalar



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

MESA ALFABETO

SALA DE RECURSOS

As atividades existentes na Mesa Alfabeto contemplam as modalidades de Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos finais e Educação de Jovens e Adultos, conforme a especificidade do estudante.

Observações:

- As atividades propostas podem ser trabalhadas com estudantes com deficiência auditiva, desde que a professora tenha o domínio de LIBRAS.
- Todas as atividades precisam ser orientadas pelo professor (a) do Atendimento Educacional Especializado (AEE).

1 – AMBIENTE: A SALA DE AULA

Estudante com deficiência visual de baixa visão e autista.

- 1.1 Atividade: Conhecendo as letras
- 1.2 Atividade: Descobrimo as letras
- 1.3 Atividade: Qual é a letra?
- 1.4 Atividade: O desafio das letras

Estudante hiperativo

- 1.5 Atividade: Rápido! As letras estão caindo!

2 - AMBIENTE: O AQUÁRIO

Estudante com deficiência intelectual, visual e física.

- 2.1 Atividade: Os peixinhos nadadores
- 2.2 Atividade: O desafio das bolhas
- 2.3 Atividade: As letras mergulhadoras
- 2.4 Atividade: O peixe come - letras
- 2.5 Atividade: Memória submarina

3 - AMBIENTE: A CASA DE DOCES

Estudante com deficiência intelectual, deficiência física, hiperativo e autista.

- 3.1 Atividade: O muro de biscoito
- 3.2 Atividade: As letras suspensas
- 3.3 Atividade: Decifrando
- 3.4 Atividade: Escrevendo palavras
- 3.5 Atividade: Rápido que lá vem a palavra!
- 3.6 Atividade: Troca-letas

4 - AMBIENTE: O SHOW DE TELEVISÃO

Estudante com deficiência intelectual, deficiência física, hiperativo e autista.

- 4.1 Atividade: O tiro ao alvo
- 4.2 Atividade: A força
- 4.3 Atividade: O jogo da velha
- 4.4 Atividade: A primeira letra
- 4.5 Atividade: A letra certa
- 4.6 Atividade: A chamada
- 4.7 Atividade: Palavras do mundo

5 – AMBIENTE: O JARDIM DA CASA

Estudante hiperativo e autista

- 5.1 Atividade: Jardim das palavras
- 5.2 Atividade: O caçador de palavras
- 5.3 Atividade: Completando as sílabas
- 5.4 Atividade: Complete a palavra
- 5.5 Atividade: Desembaralhando letras
- 5.6 Atividade: Brincadeira do varal
- 5.7 Atividade: Memória

6 – O CASTELO 6.1 A BIBLIOTECA

Estudante com deficiência intelectual, deficiência física, hiperativo e autista

- 6.1.1 Atividade: A sala de cinema
- 6.1.2 Atividade: Charadas e charadinhas
- 6.1.3 Atividade: Fábulas e outras histórias
- 6.1.4 Atividade: Ditos e não ditos

6.2 A BASE DA TORRE A SALA DA TORRE

Estudante com deficiência intelectual, deficiência física, hiperativo e autista.

- 6.2.1 Atividade: O vampiro faz tudo
- 6.2.2 Atividade: O monstrinho mágico
- 6.2.3 Atividade: A múmia corta-palavras
- 6.2.4 Atividade: O cavaleiro troca-letas
- 6.2.5 Atividade: A plantinha como-come
- 6.2.6 Atividade: O lobisomem brincalhão

6.3 A BASE DA TORRE A SALA DA TORRE II

Estudante com deficiência intelectual, deficiência física, hiperativo e autista.

- 6.3.1 Atividade: O vampiro faz tudo
- 6.3.2 Atividade: O monstrinho mágico
- 6.3.3 Atividade: A múmia corta-palavras
- 6.3.4 Atividade: O cavaleiro troca-letas
- 6.3.5 Atividade: A plantinha como-come
- 6.3.6 Atividade: O lobisomem brincalhão

7 – AVENTURA DIGITAL (Realidade Aumentada)

Aplicável a todos estudantes com deficiências e transtorno/autismo, com algumas restrições a deficiência visual

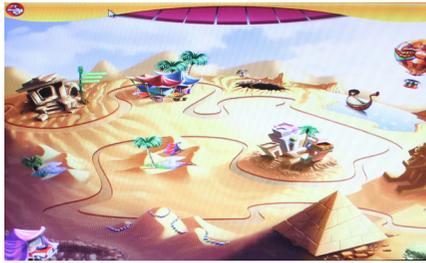
- 7.1 Atividade: Sala de leitura e vídeo
- 7.2 Atividade: Viagem pelos contos
- 7.3 Atividade: Criar e recriar
- 7.4 Atividade: Além do texto

8 - AMBIENTE: O KARAOKÊ

Aplicável a todos estudantes com deficiências e transtorno/autismo

- 8.1 Atividade: Cantigas populares variadas

MESA MATEMÁTICA



1 - AMBIENTE:
LOCALIZAÇÃO

2 - AMBIENTE:
CLASSIFICAÇÃO

3- AMBIENTE: CAVERNA
SECRETA – números 1,2 e 3

4 – AMBIENTE: BARCO
EGÍPCIO – números 4,5,6,7 e 0



5 – AMBIENTE: BALÃO –
números 8,9,10,11 e 12



6 – AMBIENTE: ESFINGE –
PADRÕES – FORMAS - TEMPO



7 – AMBIENTE: VILA –
MEDIDAS - CAPACIDADES



8 – AMBIENTE: OÁSIS –
ADIÇÃO



9 – AMBIENTE: OÁSIS –
NOITE - SUBTRAÇÃO



10 – AMBIENTE – DUNAS
– SEQUÊNCIA NUMÉRICA



11 – AMBIENTE:
PIRÂMIDE - LÓGICA



1 AMBIENTE: LOCALIZAÇÃO

LEGENDA

■ Atividades indicadas para turma(s).

1.1 Atividade: Dentro/Fora

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.4 Atividade: Próximo/Distante

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.2 Atividade: Esquerda/Direita

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.5 Atividade: Acima/Abaixo

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.3 Atividade: Antes/Depois/Entre

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

1.6 Atividade: Direções

	EI	G IV	GV
	AI	1º ANO	2º ANO
	3º ANO	4º ANO	5º ANO

2 AMBIENTE: CLASSIFICAÇÃO

2.1 Atividade: Objetos iguais



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.4 Atividade: Mesmo tamanho



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.2 Atividade: Mesma cor



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.5 Atividade: Mesma utilidade



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.3 Atividade: Mesma forma



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

2.6 Atividade: Diferente



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3 AMBIENTE: CAVERNA SECRETA números 1,2 e 3

3.1 Atividade: Mais/Menos



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.3 Atividade: Um/Dois a mais/ Menos



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.2 Atividade: Apresentando Quantidades



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.4 Atividade: Apresentando Algarismos



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3 AMBIENTE: CAVERNA SECRETA números 1,2 e 3

3.5 Atividade: Contando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.7 Atividade: Números Ordinais



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

3.6 Atividade: Relacione



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4 AMBIENTE: BARCO EGÍPCIO números 4,5,6,7 e 0

4.1 Atividade: Apresentação



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.3 Atividade: Contando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.2 Atividade: Apresentando Algarismos



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.4 Atividade: Sequência



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4 AMBIENTE: BARCO EGÍPCIO números 4,5,6,7 e 0

4.5 Atividade: Completando Sequência



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.7 Atividade: Números Revisão



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

4.6 Atividade: Reconhecendo o Zero



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5 AMBIENTE: BALÃO números 8,9,10,11 e 12

5.1 Atividade: Apresentação



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.3 Atividade: Contando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.2 Atividade: Apresentando Algoritmo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.4 Atividade: Ordenando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5 AMBIENTE: BALÃO números 8,9,10,11 e 12

5.5 Atividade: Completando Sequência



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.7 Atividade: Resolução de Problemas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.6 Atividade: Mais/Menos



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

5.8 Atividade: Balança



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6 AMBIENTE: ESFINGE PADRÕES – FORMAS - TEMPO

6.1 Atividade: Padrões



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.3 Atividade: Formas II



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.2 Atividade: Formas I



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.4 Atividade: Padrões e Formas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6 AMBIENTE: ESFINGE PADRÕES – FORMAS - TEMPO

6.5 Atividade: Antes



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.7 Atividade: Tempo de Duração



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.6 Atividade: Ordem dos Eventos



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

6.8 Atividade: Complete o Padrão



EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7 AMBIENTE: VILA MEDIDAS - CAPACIDADES

7.1 Atividade: Maior/Menor



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.2 Atividade: Alto/Baixo



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.3 Atividade: Pesado/Leve



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.4 Atividade: Comprido/Curto



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

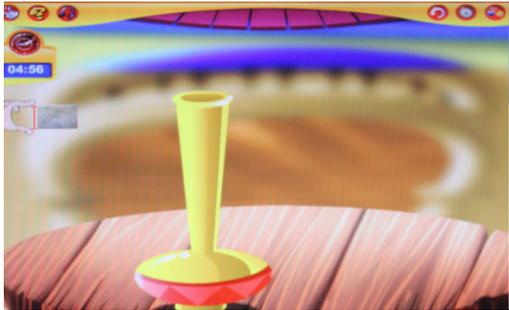
7 AMBIENTE: VILA MEDIDAS - CAPACIDADES

7.5 Atividade: Capacidade



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.7 Atividade: Estimando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

7.6 Atividade: Medidas



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8 AMBIENTE: OÁSIS – ADIÇÃO

8.1 Atividade: Apresentação



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8.4 Atividade: Expressões



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8.2 Atividade: Identificando Grupos



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8.5 Atividade: Gráfico



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8.3 Atividade: Contando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

8.6 Atividade: Igualdades



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9 OÁSIS – NOITE - SUBTRAÇÃO

9.1 Atividade: Apresentação



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9.4 Atividade: Completando Igualdades



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9.2 Atividade: Contando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9.5 Atividade: Gráfico



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9.3 Atividade



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

9.6 Atividade: Igualdades



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

10 DUNAS – SEQUÊNCIA NUMÉRICA

10.1 Atividade: Posição

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

10.4 Atividade: Distância e Direções

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

10.2 Atividade: Jogo/Posição

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

10.5 Atividade: Estimando Distâncias

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

10.3 Atividade: Posição Relativa

EI	GIV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

11 AMBIENTE: PIRÂMIDE - LÓGICA

11.1 Atividade: Labirinto



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

11.3 Atividade: Construindo Igualdades



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

11.2 Atividade: Replicando



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

11.4 Atividade: Matriz Estimativa



EI	G IV	GV
AI	1º ANO	2º ANO
3º ANO	4º ANO	5º ANO

MESA MATEMÁTICA

SALA DE RECURSOS

As atividades existentes na Mesa Matemática contemplam as modalidades de Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos finais e Educação de Jovens e Adultos, conforme a especificidade do estudante.

Observações:

- O professor Atendimento Educacional Especializado precisará ler as atividades para os estudantes cegos
- Todas as atividades precisam ser orientadas pelo professor (a) Atendimento Educacional Especializado (AEE).

1 - AMBIENTE: LOCALIZAÇÃO

Estudante deficiente intelectual, deficiente físico, deficiente auditivo

- 1.1 Atividade: Dentro/Fora
- 1.2 Atividade: Esquerda/Direita
- 1.3 Atividade: Antes/Depois/Entre
- 1.4 Atividade: Próximo/Distante
- 1.5 Atividade: Acima/Abaixo
- 1.6 Atividade: Direções

2 - AMBIENTE: CLASSIFICAÇÃO

Estudante autista e todas as deficiências, exceto visual

- 2.1 Atividade: Objetos iguais
- 2.2 Atividade: Mesma cor
- 2.3 Atividade: Mesma forma
- 2.4 Atividade: Mesmo tamanho
- 2.5 Atividade: Mesma utilidade
- 2.6 Atividade: Diferente

3– AMBIENTE: CAVERNA SECRETA – números 1,2 e 3

Todas as deficiências,
exceto a visual e o
estudante autista

- 3.1 Atividade: Mais/Menos
- 3.2 Atividade: Apresentando Quantidades
- 3.3 Atividade: Um/Dois a mais/ Menos
- 3.4 Atividade: Apresentando Algarismos
- 3.5 Atividade: Contando
- 3.6 Atividade: Relacione
- 3.7 Atividade: Números Ordinais

4 – AMBIENTE: BARCO EGÍPCIO – números 4,5,6,7 e 0

Todas as deficiências,
exceto a visual e o
estudante autista

- 4.1 Atividade: Apresentação
- 4.2 Atividade: Apresentando Algarismos
- 4.3 Atividade: Contando
- 4.4 Atividade: Sequência
- 4.5 Atividade: Completando Sequência
- 4.6 Atividade: Reconhecendo o Zero
- 4.7 Atividade: Números Revisão

5 – AMBIENTE: BALÃO – números 8,9,10,11 e 12

Todas as deficiências,
exceto a visual e o
estudante autista

- 5.1 Atividade: Apresentação
- 5.2 Atividade: Apresentando Algarismo
- 5.3 Atividade: Contando
- 5.4 Atividade: Ordenando
- 5.5 Atividade: Completando Sequência
- 5.6 Atividade: Mais/Menos
- 5.7 Atividade: Resolução de Problemas
- 5.8 Atividade: Balança

6 – AMBIENTE: ESFINGE – PADRÕES – FORMAS - TEMPO

Todas as deficiências,
exceto a visual e o
estudante autista

- 6.1 Atividade: Padrões
- 6.2 Atividade: Formas I
- 6.3 Atividade: Formas II
- 6.4 Atividade: Padrões e Formas
- 6.5 Atividade: Antes
- 6.6 Atividade: Ordem dos Eventos
- 6.7 Atividade: Tempo de Duração
- 6.8 Atividade: Complete o Padrão

7 – AMBIENTE: VILA – MEDIDAS - CAPACIDADES

Estudantes autistas e
todas as deficiências,
exceto a visual

- 7.1 Atividade: Maior/Menor
- 7.2 Atividade: Alto/Baixo
- 7.3 Atividade: Pesado/Leve
- 7.4 Atividade: Comprido/Curto
- 7.5 Atividade: Capacidade
- 7.6 Atividade: Medidas
- 7.7 Atividade: Estimando

8 – AMBIENTE: OÁSIS – ADIÇÃO

Estudantes autistas e
todas as deficiências,
exceto a visual

- 8.1 Atividade: Apresentação
- 8.2 Atividade: Identificando Grupos
- 8.3 Atividade: Contando
- 8.4 Atividade: Expressões
- 8.5 Atividade: Gráfico
- 8.6 Atividade: Igualdades

9 – AMBIENTE: OÁSIS – NOITE - SUBTRAÇÃO

Estudantes autistas e
todas as deficiências,
exceto a visual

- 9.1 Atividade: Apresentação
- 9.2 Atividade: Contando
- 9.3 Atividade:
- 9.4 Atividade: Completando Igualdades
- 9.5 Atividade: Gráfico
- 9.6 Atividade: Igualdades

10 – AMBIENTE – DUNAS – SEQUÊNCIA NUMÉRICA

Estudantes autistas

- 10.1 Atividade: Posição
- 10.2 Atividade: Jogo/Posição
- 10.3 Atividade: Posição Relativa
- 10.4 Atividade: Distância e Direções
- 10.5 Atividade: Estimando Distâncias

11 – AMBIENTE: PIRÂMIDE - LÓGICA

Estudantes autistas e
todas as deficiências,
exceto a visual

- 11.1 Atividade: Labirinto
- 11.2 Atividade: Replicando
- 11.3 Atividade: Construindo Igualdades
- 11.4 Atividade: Matriz Estimativa

MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD)

Ao analisar a mesa Mundo da Descoberta foi verificado pelo Comitê Mesas Educacionais, especificamente por técnicas da Divisão de Educação Especial (DEE), que o recurso tecnológico poderá viabilizar atividades que ofereçam o trabalho lúdico pedagógico realizado, nos espaços tecnológicos, atendendo a criança desde o Grupo IV ao 3º Ano, dos Anos Iniciais, com exceção das atividades Tangram e Um dia de Artista que atendem o 4º e o 5º Ano.

NATUREZA E SOCIEDADE: BICHO MACACO > ENCONTRE OS JOGOS

Brincando na Fazenda (sons dos animais da fazenda)



Uma Rua do Barulho (sons dos meios de transporte)



Viagem no Tempo (espécies de dinossauros)



Sons da Floresta (sons dos animais das florestas)



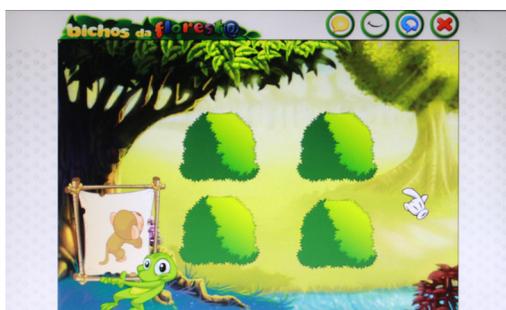
Engarrafamento (profissões)



Explorando cenários



Encontre os Macacos (lateralidade)



Jogo da Cozinha (identificação de ingredientes e objetos)



Bicho – Macaco > Saiba Mais (Vida e habitat)



NATUREZA E SOCIEDADE: BICHO MACACO > ENCONTRE OS JOGOS

Bicho – Macaco > Encontre os objetos



LINGUAGEM ORAL E ESCRITA: BICHO GIRAFA > ENCONTRE OS JOGOS

Complete as Letras (ordem alfabética - fábulas: Chapeuzinho Vermelho e a Raposa e as uvas)



Ordenando as Letras (ordem alfabética - fábulas: Os três Porquinhos e a Tartaruga e a lebre)



Encontre a girafa (lateralidade – fábulas: A cigarra e a formiga e o Papel Branco)



LINGUAGEM ORAL E ESCRITA: BICHO GIRAFA > ENCONTRE OS JOGOS

Encontre os monstros (jogo da memória – fábula O leão e o Ratinho)



Prepare a Mochila
(Identificação de material escolar fábula O menino e o Lobo)



Explorando cenários



Bicho – Girafa > Saiba Mais (Vida e habitat)



Bicho – Girafa > Encontre os objetos



MATEMÁTICA: BICHO URSO > ENCONTRE OS JOGOS

Ordenando os Jogos
(ordem crescente)



Complete os Números
(ordem crescente)



Monstros Espaciais (numerais)



Descendo o Rio de Boia (direção)



Desafio no Gelo (direção)



Pega Insetos (quantidade - contagem)



Pega Bananas (quantidade - contagem)



Pegue os Bichinhos (quantidade)



Ponte Furada (formas e cores)



MATEMÁTICA: BICHO URSO > ENCONTRE OS JOGOS

Formando Figuras
(formas geométricas)



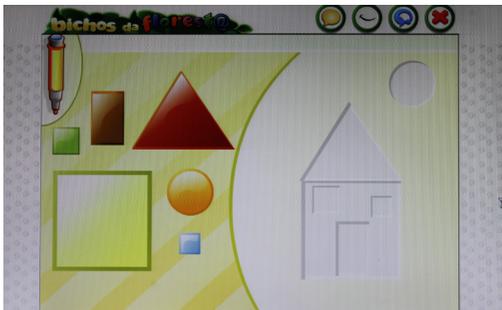
Jogo da Pipa
(numerais, formas e cores)



Explorando cenários



Brincando com Formas
(formas e tamanhos)



Encontre os Ursos (lateralidade)



Bicho – Urso > Saiba Mais
(Vida e habitat)



Transportes (formas e tamanhos)



Tangram – lenda do Tangram



Bicho – Urso > Encontre os objetos



MOVIMENTO: BICHO ELEFANTE > ENCONTRE OS JOGOS

Acerte o Alvo I (cores)



Ponte das Cores (cores)



Qual é o Esporte... (jogo da memória – modalidades esportivas)



Acerte o Alvo II (cores)



Complete as Cores (ordem)



Explorando cenários



Acerte o Alvo III (cores)



Encontre o Tesouro (como se apresenta o tempo – temperatura)



Encontre os Elefantes (lateralidade)



MOVIMENTO: BICHO ELEFANTE > ENCONTRE OS JOGOS

Bicho – Elefante > Saiba Mais
(Vida e habitat)



Bicho – Elefante > Encontre os objetos



ARTE: BICHO LEÃO > ENCONTRE OS JOGOS

Desafio no Fundo do Mar
(sequência)



Brincando com a Banda (repetição de som)



Jogo do Piano (identificação dos instrumentos musicais e os sons emitidos pelos mesmos)



ARTE: BICHO LEÃO > ENCONTRE OS JOGOS

Encontre os Leões (lateralidade)



Balões Divertidos (cores, formas, sensações e expressões)



Explorando cenários



Bicho – Leão > Saiba Mais (Vida e habitat)



Bicho – Leão > Encontre os objetos



MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD)

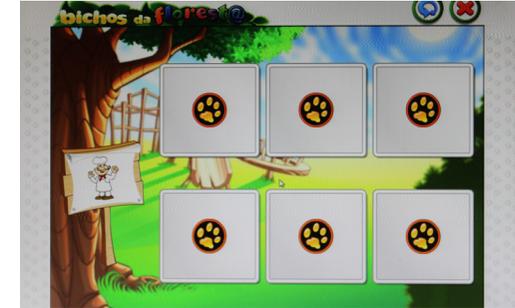
1- Musical dos Bichos da Floresta



2 - Calendário > Organização do Calendário da Rotina (personalizado)

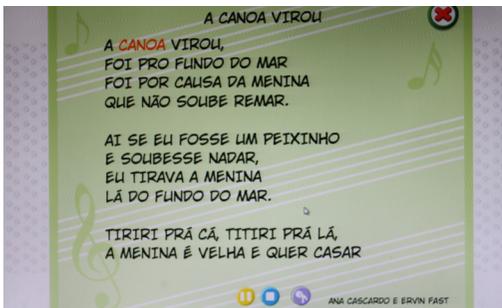


Jogos de Memória

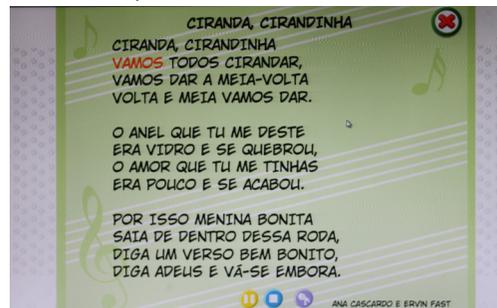


MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) 3 - BAÚ SURPRESAS JOGOS DE MEMÓRIA CANTIGAS > KARAOKÊ

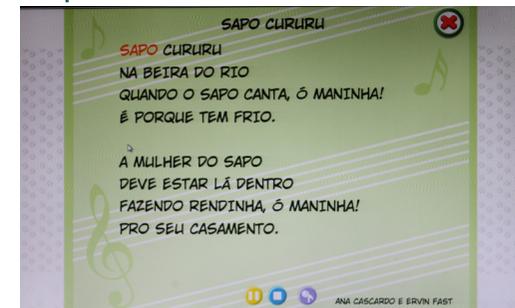
A Canoa Virou



Ciranda, Cirandinha



Sapo Cururu



MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) 3 - BAÚ SURPRESAS JOGOS DE MEMÓRIA CANTIGAS > KARAOKÊ

Caranguejo

O CARANGUEJO

CARANGUEJO NÃO É PEIXE
CARANGUEJO PEIXE É,
CARANGUEJO SÓ É PEIXE
NA ENCHENTE DA MARÉ.

ORA PALMA, PALMA, PALMA
ORA PÉ, PÉ, PÉ.
ORA RODA, RODA, RODA
CARANGUEJO PEIXE É.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Pezinho

PEZINHO

AI BOTA AQUI,
AI BOTA AQUI O SEU PEZINHO.
O SEU PEZINHO BEM JUNTINHO COM O
MEU.

E DEPOIS NÃO VÁ DIZER
QUE VOCÊ SE ARRENDEU!

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Alecrim

ALECRIM

ALECRIM, ALECRIM DOURADO
QUE NASCEU NO CAMPO
SEM SER SEMEADO.

FOI MEU AMOR
QUE ME DISSE ASSIM
QUE A FLOR DO CAMPO
É O ALECRIM.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Borboletinha

BORBOLETINHA

BORBOLETINHA ESTÁ NA COZINHA
FAZENDO CHOCOLATE
PARA A MADRINHA.
POTI POTI
PERNA DE PALI
OLHO DE VIDRO
E NARIZ DE PICA-PALI.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Baú de Surpresas

CACHORRINHO

CACHORRINHO ESTÁ LATINDO
LÁ NO FUNDO DO QUINTAL.
CALA A BOCA CACHORRINHO
DEIXA O MEU BENZINHO ENTRAR.

ESQUINDOLELÊ, ESQUINDOLELÊ-LALÁ,
ESQUINDOLELÊ, NÃO SOU EU QUEM CAIO
LÁ.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Cachorrinho

CACHORRINHO

CACHORRINHO ESTÁ LATINDO
LÁ NO FUNDO DO QUINTAL.
CALA A BOCA CACHORRINHO
DEIXA O MEU BENZINHO ENTRAR.

ESQUINDOLELÊ, ESQUINDOLELÊ-LALÁ,
ESQUINDOLELÊ, NÃO SOU EU QUEM CAIO
LÁ.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

O cravo e a Rosa

O CRAVO E A ROSA

O CRAVO BRIGOU COM A ROSA
DEBAIXO DE UMA SACADA;
O CRAVO SAIU FERIDO
E A ROSA DESPÉTALADA.

O CRAVO FICOU DOENTE,
A ROSA FOI VISITAR;
O CRAVO TEVE UM DESMAIO,
A ROSA PÓS-SE A CHORAR

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Peixe Vivo

BOI DA CARA PRETA

BOI, BOI, BOI
BOI DA CARA PRETA
PEGA ESSA MENINA
QUE TEM MEDO DE CARETA.

NÃO, NÃO, NÃO
NÃO PEGA ELA NÃO.
ELA É BONITINHA
E MORA NO MEU CORAÇÃO.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Boi da Cara Preta

BOI DA CARA PRETA

BOI, BOI, BOI
BOI DA CARA PRETA
PEGA ESSA MENINA
QUE TEM MEDO DE CARETA.

NÃO, NÃO, NÃO
NÃO PEGA ELA NÃO.
ELA É BONITINHA
E MORA NO MEU CORAÇÃO.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) 3 - BAÚ SURPRESAS JOGOS DE MEMÓRIA CANTIGAS > KARAOKÊ

Marcha soldado

MARCHA SOLDADO

MARCHA SOLDADO,
CABEÇA DE PAPEL.
SE NÃO MARCHAR DIREITO,
VAI PRESO PRO QUARTEL.

O QUARTEL PEGOU FOGO,
A POLÍCIA DEU SINAL.
ACODE, ACODE, ACODE,
A BANDEIRA NACIONAL.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

O Sapo

O SAPO

O SAPO NÃO LAVA O PÉ
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER
ELE MORA NA LAGOA
E NÃO LAVA O PÉ PORQUE NÃO QUER

O SAPO NÃO LAVA O PÉ
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER
ELE MORA NA LAGOA
E NÃO LAVA O PÉ PORQUE NÃO QUER

MAS QUE CHULÊ!

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Cai Cai Balão

CAI, CAI, BALÃO

CAI, CAI, BALÃO,
CAI, CAI, BALÃO,
AQUI NA MINHA MÃO,
NÃO VOU LÃ, NÃO VOU LÃ, NÃO VOU LÃ,
TENHO MEDO DE APANHAR!

CAI, CAI, BALÃO,
CAI, CAI, BALÃO,
NA RUA DO SABÃO.
NÃO CAI NÃO, NÃO CAI NÃO, NÃO CAI NÃO
CAI AQUI NA MINHA MÃO!

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Pirulito que bate bate

PIRULITO QUE BATE, BATE

PIRULITO QUE BATE, BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU.
QUEM GOSTA DE MIM É ELA
QUEM GOSTA DELA SOU EU.

PIRULITO QUE BATE, BATE
PIRULITO QUE JÁ BATEU
A MENINA QUE EU GOSTAVA
NÃO GOSTAVA COMO EU.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

Se Esta Rua

SE ESTA RUA

SE ESTA RUA, SE ESTA RUA FOSSE MINHA
EU MANDAVA, EU MANDAVA LADRILHAR
COM PEDRINHAS, COM PEDRINHAS DE
BRILHANTE
PARA O MEU, PARA O MEU AMOR PASSAR.

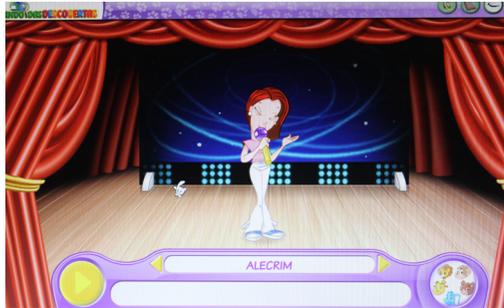
NESTA RUA, NESTA RUA TEM UM BOSQUE
QUE SE CHAMA, QUE SE CHAMA SOLIDÃO,
DENTRO DELE, DENTRO DELE MORA UM ANJO
QUE ROUBOU, QUE ROUBOU MEU CORAÇÃO.

SE EU ROUBEI, SE EU ROUBEI TEU CORAÇÃO
TU ROUBASTE, TU ROUBASTE O MEU TAMBÉM.
SE EU ROUBEI, SE EU ROUBEI TEU CORAÇÃO
É PORQUE, É PORQUE TE QUERO BEM.

ANA CASCARDO E ERVIN FAST

CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 1 – UM DIA DE ARTISTA (COM BICHINHO DE PELÚCIA)

Cantigas



Criações (karaoke)



Produções (registros dos karaokês)



CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 2 – INSTRUMENTOS MÚSICAIS (COM BICHINHO DE PELÚCIA)

Desafios (relacionar o som ao instrumento – nomes das partes dos instrumentos)



Criações (identificar instrumentos de corda, sopro ou percussão)



Produções (registros das criações)



CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 3 – QUE SOM É ESSE...

Desafios (Fontes sonoras – relacionar os sons aos diferentes cenários)



Criações (criação e gravação de história, a partir da montagem de cenário)



Produções (registros das criações)



CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 4 – MÁQUINA MUSICAL (COM BICHINHO DE PELÚCIA)

Criações (tempo das batidas dos instrumentos)



Produções (registros das criações)



CRIE E BRINQUE > MÚSICA > 5 – HISTÓRIAS DOS BICHOS (COM BICHINHO DE PELÚCIA)

Sons curtos e longos (montando história com os bichos de pelúcia)



Sons agudos e graves (montando história com os bichos de pelúcia)

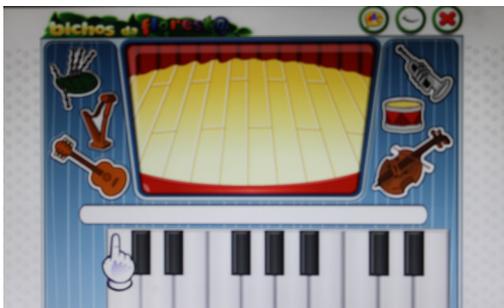


Sons fracos e fortes (montando história com os bichos de pelúcia)



CRIE E BRINQUE > BRINCANDO COM FONTES SONORAS

1 – Piano Azul – montando a banda com vários instrumentos musicais



2 – Piano Verde – montando músicas com sons dos animais



3 – Piano Amarelo - montando a banda com diferentes objetos



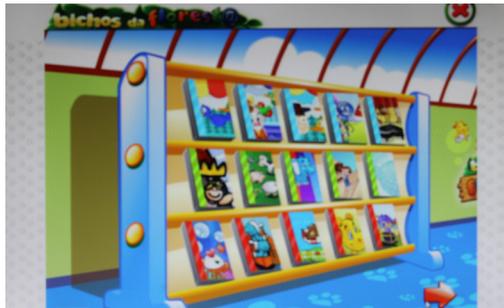
CRIE E BRINQUE > BRINCANDO COM FOTOS

Montando fotos (diferentes molduras, carimbos, escrita de textos ou nomes e impressão)



ESTANTES DOS JOGOS

Todos os jogos e fábulas dos ambientes dos animais: leão, girafa, urso, elefante e o macaco estão presentes na estante dos jogos.



MESA MUNDO DA DESCOBERTA (MDD) SALA DE RECURSOS

Ao analisar a mesa Mundo da Descoberta foi verificado, pelo Comitê das Mesas Educacionais, especificamente por técnicas da Divisão Especial, que o recurso tecnológico poderá ser utilizado como mais uma ferramenta que apresenta atividades que favoreçam no trabalho pedagógico realizado, nas salas de recursos, com crianças que tenham algum tipo de deficiência, porém com limitações significativas para criança deficiente visual, de baixa visão e com deficiência auditiva.



SECRETARIA DA EDUCAÇÃO