

INCLUSÃO EM EDUCAÇÃO

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM BASE NO DESENHO
UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**



Loane Nayara de Paula Souza
Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar





Universidade Estadual de Maringá
Programa de Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva



PROFEI/UEM

**INCLUSÃO EM EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS COM BASE NO DESENHO
UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Maringá
2024

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá-PR, Brasil)

S729i

Souza, Loane Nayara de Paula

Inclusão na educação : práticas pedagógicas com base no desenho universal para a aprendizagem na educação infantil / Loane Nayara de Paula Souza. -- Maringá, PR, 2024. 59 f.

Acompanha a dissertação de mestrado: Desenho universal para aprendizagem na educação infantil. 175 f.

Orientadora: Profa. Dra. Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar Alencar.

Produto educacional (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Pedagogia, Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI), 2024.

1. Desenho universal para a aprendizagem. 2. Educação Infantil. 3. Autismo. 4. Inclusão em educação. I. Alencar, Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar , orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Pedagogia. Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI). III. Título.

CDD 23.ed.371.92

Ademir Henrique dos Santos - CRB-9/1065

Criação e elaboração do design gráfico

Loane Nayara de Paula Souza

Arte da capa

Théo Henrique de Paula Souza

Imagens ilustrativas

Canva.com



Loane Nayara de Paula Souza



Mestranda em Educação Inclusiva pelo PROFEI/UEM. Especialista em Arte e Educação pela Faculdade de Cruzeiro do Oeste (FACO). Especialista Interdisciplinar em Ciências Sociais e Humanidades pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Especialista em Gestão Educacional pelo Instituto de Estudos Avançados e Pós-graduação (ESAP). Professora de Educação Infantil na Rede Municipal de Ensino de Umuarama/PR/Brasil. Professora da Rede Municipal de Umuarama/PR. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas e Inclusão em Educação - GEPPIE/UEM.

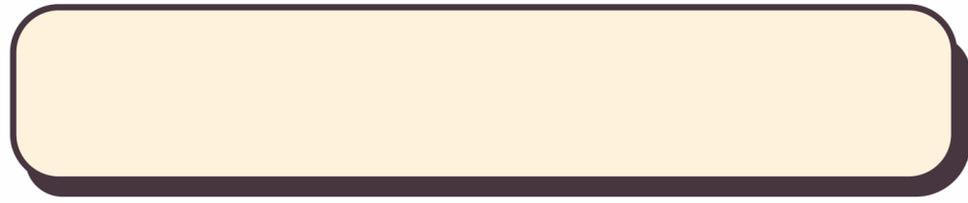
Email: loanendepaula@gmail.com



Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar

Doutora em Educação Especial (UFSCAR/SP). Mestrado em Educação (UERJ/RJ), especialista em Educação Especial (UEM/PR). Graduada em Pedagogia (Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Presidente Venceslau/SP). Docente adjunta no Departamento de Teoria e Prática da UEM/PR. Coordenadora adjunta do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em rede - PROFEI/UEM. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Política e Inclusão em Educação (GEPIIE-UEM)

Email: garalencar@uem.br



1 Apresentação.....05

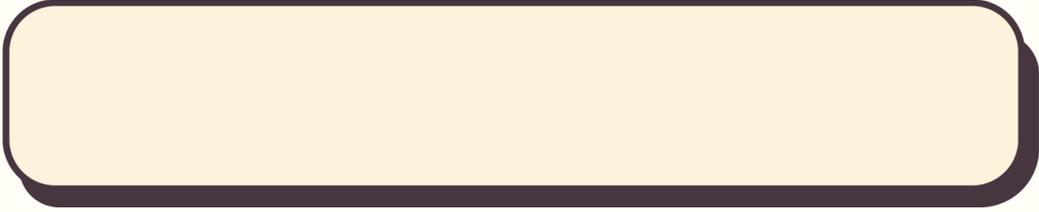
2 Introdução.....06

3 Conceituando o DUA...12

4 Planos de aula23

5 Considerações finais...57

6 Referências.....58



Caro(a) professor(a) leitor(a), este guia foi fundamentado a partir de dados da pesquisa de mestrado “Desenho Universal para a aprendizagem na Educação Infantil: possibilidades de acessibilidade pedagógica para criança com autismo”, vinculada ao programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI), da Universidade Estadual de Maringá (UEM). A pesquisa foi desenvolvida sob a orientação da Profa. Dra. Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar. Este guia é a concretização do produto educacional, requisito parcial para obtenção do título de mestre do curso.

O conteúdo do guia educacional foi organizado a partir de estudos sobre o Desenho Universal para a aprendizagem (DUA), educação infantil e crianças com autismo.

Os planejamentos aqui expostos foram elaborados e aplicados durante a pesquisa-intervenção, em um Centro municipal de Educação Infantil, na turma de infantil 4, com 18 crianças e entre elas criança autista não-verbal e criança com dificuldades na fala. A metodologia e recursos escolhidos para o desenvolvimento do estudo resultou neste guia.

O nosso objetivo com este guia educacional é apresentar a você subsídios para uma reflexão acerca da planificação de aulas mais inclusivas e a contribuição do DUA para sua implementação. Esperamos que este guia possa contribuir para uma aprendizagem cada vez mais inclusiva.

Boa leitura!

Loane Nayara de Paula Souza
Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar



Professor(a), você sabe o que
é **Inclusão em Educação**???

Inclusão em Educação não pressupõe apenas atendimento ao público da Educação Especial e sim a todos aqueles que por algum motivo podem se encontrar em desvantagem ou com lacunas no processo de aprendizagem.





Você sabia que podemos planejar uma aula dentro de uma abordagem que inclua todas as crianças?



Ao abrir o envelope nós descobriremos juntos qual abordagem é essa! Vamos lá?





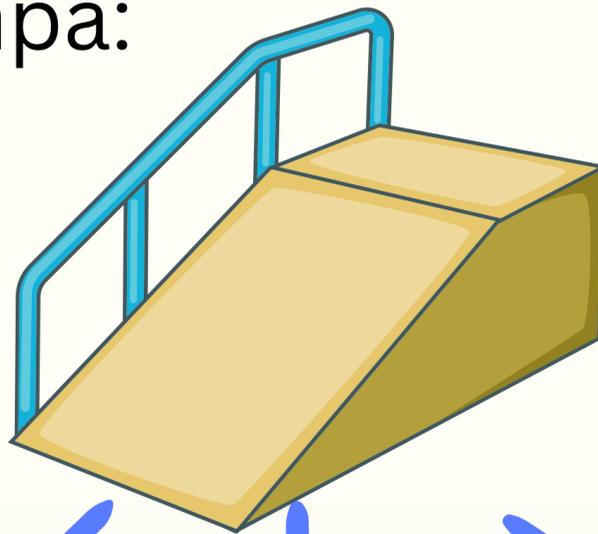
**Desenho Universal
para a
Aprendizagem**

DUA



D D

A origem do DUA se deu a partir de conhecimentos desenvolvidos na área de Arquitetura, denominada como Desenho Universal (DU) que tinha como objetivo oportunizar acessibilidade em espaços internos e edificações para um maior número de pessoas possível. Por exemplo a rampa:



Pessoa com cadeira de rodas



Carrinho de bebê



Pessoas com bengala

Na década de 1980, foi apresentado o termo Universal Design (Desenho Universal) e seus sete princípios pelo arquiteto americano Ron Mace, sendo eles:



O DU NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

O conceito de Desenho Universal foi inserido no Brasil a partir do Decreto n.5.296 de 2004, juntamente com a definição de acessibilidade e barreiras:

IX - Desenho universal: concepção de espaços, artefatos e produtos que visam atender simultaneamente todas as pessoas, com diferentes características antropométricas e sensoriais, de forma autônoma, segura e confortável, constituindo-se nos elementos ou soluções que compõem a acessibilidade (Brasil, 2004).

**Afinal, o que é o
Desenho Universal
para a
Aprendizagem?**



C

C

C

C

C

O Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) apresenta-se como uma possibilidade metodológica que oportuniza uma flexibilização das atividades de ensino, assim contemplando os processos de ensino e de aprendizagem de todos os estudantes em sala de aula. O DUA permite também um ensino inclusivo uma vez que, em sua proposta, prevê a quebra de barreiras pedagógicas que acabam por excluir os indivíduos no contexto escolar, pois, a educação especial visa fornecer suporte para que os estudantes com deficiência possam ser acolhidos e respeitados dentro das salas de aula, promovendo igualdade de aprendizagem, enquanto a educação inclusiva pretende atender a todos os educandos de maneira igualitária ofertando oportunidades equânimes de aprendizagem (Santos; Bock, 2021. p. 334).

O Desenho universal para aprendizagem inicia-se a partir da criação do Centro de Tecnologia Especial Aplicada – CAST.

As pesquisas do DUA são bem fundamentadas desde 1994, quando os pesquisadores Anne Meyer, David Rose, Grace Meo, Skip Stahl e Linda Mensingm conceberam o referencial no North Shore Children's Hospital e criaram o Centro de Tecnologia Especial Aplicada, denominado CAST. Esse centro foi fundado com o foco na identificação de tecnologias informatizadas que poderiam contribuir na melhoria da aprendizagem de crianças/as com dificuldades de aprendizagem (Romano et al, 2023. p. 103).

Böck; Gesser; Nuernberg (2018) afirmam que para garantir a acessibilidade na aprendizagem, deve-se excluir as barreiras e adaptações improvisadas, e alguns ajustes podem ser mais desafiadores que outros: “é preciso pensar a acessibilidade para além de algo exclusivo de pessoas com deficiência, pois ela pode servir como potencializadora da participação de qualquer pessoa, uma vez que com a remoção das barreiras e a promoção de atitudes de cuidado, distintos sujeitos são atendidos nas suas especificidades.



Como planejar a partir do DUA???

CAST (2018) apresenta contribuições para reflexão e elaboração de um planejamento escolar inclusivo por meio dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem.

Princípio I

Apresentação e
Representação

Princípio II

Ação e
expressão

Princípio III

Engajamento

Cada princípio do DUA divide-se em três diretrizes. Cada diretriz é composta por um conjunto de pontos de verificação detalhando as ações.

Heredero (2020) descreve o Princípio contendo um nível de detalhe mais baixo e a diretriz por meio do ponto de verificação demonstrando um nível de detalhe mais alto.



Princípio I: Proporcionar modos múltiplos de apresentação

DIRETRIZ 1

Oferecer opções diferentes para a percepção

Pontos de verificação:

- Oferecer opções que permitam personalização na apresentação de informações;
- Oferecer alternativas para informações auditivas;
- Oferecer alternativas para informações visuais.

DIRETRIZ 2

Fornecer várias opções para linguagem, expressões matemáticas e símbolos

Pontos de Verificação:

- Esclarecer vocabulário e símbolos;
- Esclarecer a sintaxe e a estrutura;
- Facilitar a decodificação de textos, notações matemáticas e símbolos;
- Promover a compreensão entre diferentes idiomas;
- Complementar uma informação com outras formas de apresentação.

DIRETRIZ 3

Oferecer opções para compreender e entender

Pontos de verificação:

- Ativar ou substituir os conhecimentos anteriores
- Destacar modelos, características fundamentais, principais ideias e relacionamentos
- Orientar o processamento, a visualização e a manipulação de informações
- Maximizar a transferência e a generalização.

Princípio II: Proporcionar modos múltiplos de ação e expressão

DIRETRIZ 4

Fornecer opções para a interação física

Pontos de verificação:

- Variar os métodos de resposta e navegação;
- Otimizar o acesso a ferramentas, produtos e tecnologias de apoio.

DIRETRIZ 5

Proporcionar opções para a expressão e a comunicação

Pontos de Verificação:

- Usar múltiplos meios de comunicação
- Usar ferramentas variadas para construção e composição
- Definir competências com níveis de suporte graduados para prática e execução

DIRETRIZ 6

Fornecer opções para funções executivas

Pontos de verificação:

- Orientar o estabelecimento adequado de metas;
- Apoiar o planejamento e o desenvolvimento da estratégia;
- Facilitar o gerenciamento de informações e recursos;
- Aumentar a capacidade de acompanhar os progressos.

**Princípio III:
Proporcionar modos múltiplos de
implicação, engajamento e
envolvimento**

DIRETRIZ 7

Proporcionar opções para promover o interesse por parte dos alunos

Pontos de verificação:

- Otimizar a escolha individual e a autonomia;
- Otimizar a relevância, o valor e a utilidade das atividades;
- Minimizar a sensação de insegurança e as distrações.

DIRETRIZ 8

Proporcionar opções para manter o esforço e a persistência

Pontos de Verificação:

- Ressaltar a relevância de metas e objetivos;
- Variar as exigências e os recursos para otimizar os desafios;
- Fomentar a colaboração e a cooperação;
- Utilizar o retorno (feedback) orientado para o domínio em uma tarefa.

DIRETRIZ 9

Proporcionar opções para a autorregulação

Pontos de Verificação:

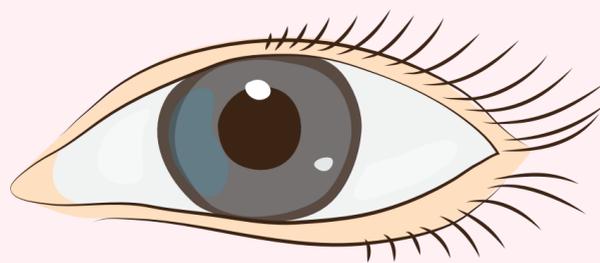
- Promover expectativas e crenças que otimizem a Motivação;
- Facilitar estratégias e habilidades pessoais para lidar com os problemas da vida cotidiana;
- Desenvolver a autoavaliação e a reflexão.

Professor(a), é importante que você planeje atividades que perpassem por elementos auditivos, visuais e táteis. É importante que você estimule o desenvolvimento das percepções sensoriais porque na educação infantil a criança aprende e conhece o mundo por meio das experiências.

Audição



Visão



Tato



Dica de Ouro

Elementos importantes para se pensar
os planos de aula



Professor antes de sistematizar o seu planejamento é de suma importância identificar as formas como as crianças se comunicam. Para alguns casos é fucral o uso de sistemas pictográficos para subsidiar as necessidades básicas das crianças.



Alguns exemplos de recursos que podem ser utilizados para a comunicação de necessidades básicas e de interpretação de texto em turmas que possuem crianças sem a oralidade desenvolvida e/ou não verbais.



Cartões pictográficos de necessidades básicas



Caixa decorada com E.V.A contendo os cartões pictográficos



Caixa com cartões pictográficos para interpretação de textos e cartaz/fraselógrafo para indicar a resposta das crianças por meio da comunicação alternativa

Chaveiro de tamanho pequeno de fácil manipulação, contendo imagens pictográficas de necessidades básicas para facilitar a comunicação das crianças que apresentam a necessidade de uso fora da escola.



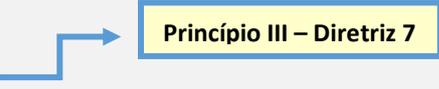
PLANOS

de

AULA

Fundamentados na abordagem do
Desenho Universal para a
Aprendizagem
(DUA)



Planejamento 1 Gênero textual contos de fadas “Os três porquinhos”	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos.
Objetivo(s) de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
Recursos a serem utilizados	Cenário (feltro); Personagens (Feltro); Cartões pictográficos para interpretação de texto; Fraselógrafo; Cola e tesoura; Atividade impressa.
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Realizar uma roda de conversa para informar as atividades que serão desenvolvidas durante a aula. Relembrar o que é o sistema de comunicação alternativa e como utilizá-lo durante a aula para nos comunicar as necessidades básicas.</p> <p>Hora da música Apresentar a caixa musical e sorteado cartões com imagens em E.V.A. que representem músicas, conforme forem sorteados iremos cantar e realizar os gestos. Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagem sorteada terá que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <p>Chamada cantada </p> <p>Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixa-lo.</p> <p>Calendário Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Relembrar como foi contada a história dos três porquinhos (cantada) e os combinados sobre a utilização dos cartões pictográficos para comunicar suas necessidades básicas, como ir ao banheiro, beber água, lanche etc.

Informar a turma que durante a aula receberão um dos personagens da história dos três porquinhos.

Questionar sobre qual personagem eles acreditam que seja.

Desenvolvimento

1º Momento: Apresentação da história e canto

Princípio I – Diretriz 1

Cantar a história “Os três porquinhos” conforme a Música de Cristina Vicentini, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=D-l WxOwlVM&t=12s>, utilizando personagens de feltro (os três porquinhos, lobo, casas de palha, madeira e tijolos. Após a história cantada passar por todas as carteiras os personagens, feitos em feltro, para que possam sentir a textura e manipular os personagens e as casinhas da história. Na sequência realizar a interpretação da história, por meio dos cartões pictográficos. Posteriormente, questionar, individualmente, cada aluno e disponibilizar 2 cartões pictográficos como opções de resposta.

Por exemplo: Qual personagem que derrubou as casas?



Solicitar que uma criança por vez se dirija até a lousa e insira no fraselógrafo a resposta que considerar correta.

Possíveis questões sobre a história:

- Qual personagem construiu casa?
- Quantos porquinhos têm na história?
- Qual casa é a mais resistente?

Princípio II – Diretriz 4

- Qual casa é a mais fraca?

Após todos responderem as questões de interpretação de texto utilizando o sistema de comunicação alternativa, propor que realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, porém em tamanho reduzido.

Com três questões de interpretação da história no papel sulfite, com espaços retangulares para que as respostas das crianças sejam recortadas com tesoura e coladas (ANEXO I).



Princípio II – Diretriz 5

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Qual história conhecemos hoje?
 - Vocês gostaram das atividades que realizamos com o sistema de comunicação alternativa?
- Vocês gostaram da aula de hoje?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos! E até a próxima aula!

NOME _____ . DATA __/__/__.

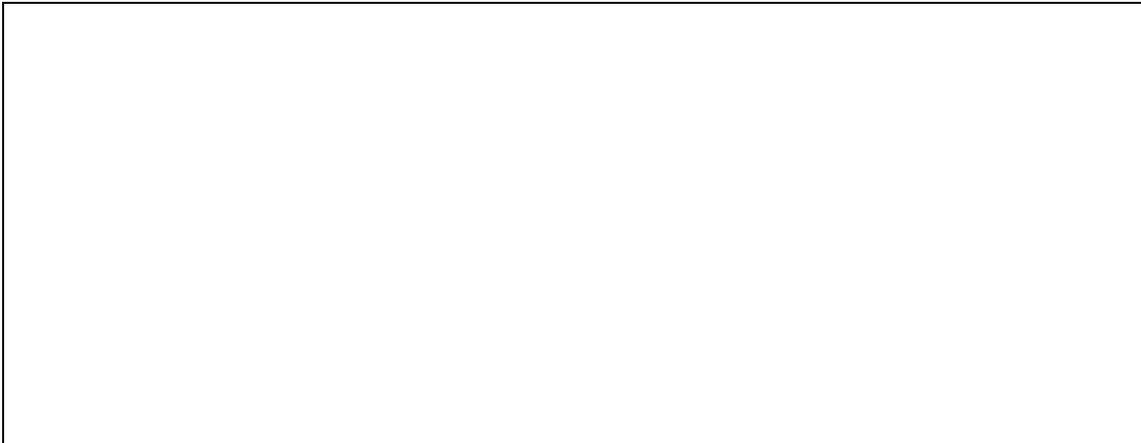
INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA “OS TRÊS PORQUINHOS”.

RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

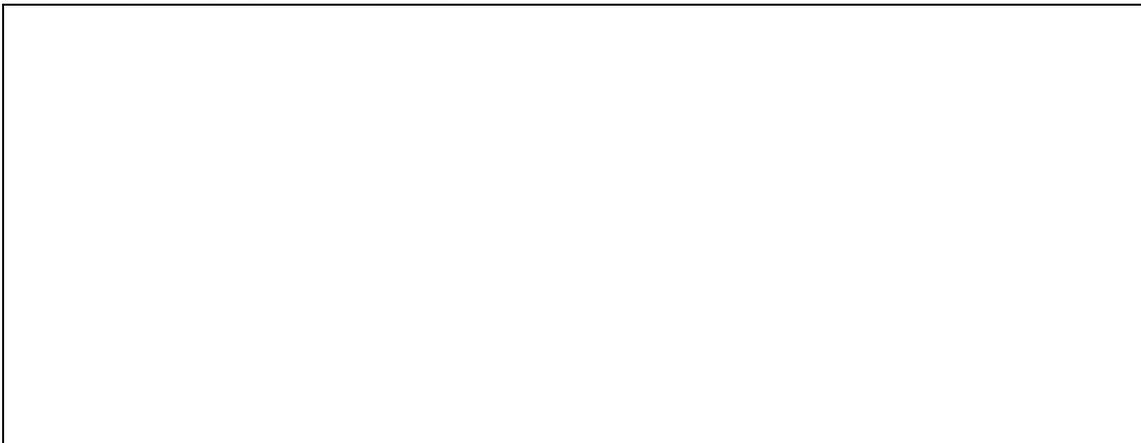
QUAIS SÃO OS PERSONAGENS QUE CONSTRUÍRAM CASAS?



QUEM APARECEU PARA DERRUBAR AS CASAS?



QUAL FOI A CASA MAIS RESISTENTE?





Planejamento 2	
Gênero textual literatura infantil “A verdadeira história dos três porquinhos”	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas.
Objetivo(s) de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01). Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07). Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05). Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02). Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
Recursos a serem utilizados	Fantoches do lobo; Cartões pictográficos para interpretação de texto; Fraselógrafo; Tesoura e cola; Atividade impressa.
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Relembrar a história ouvida na última aula (Os três porquinhos) e informar sobre quais atividades serão realizadas durante a aula.</p> <p>Hora da música Apresentar a caixa musical e sorteado cartões com imagens em E.V.A. que representem músicas, conforme forem sorteados iremos cantar e realizar os gestos. Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagem sorteada terá que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <p>Chamada cantada Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixa-lo.</p> <p>Calendário Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Princípio III – Diretriz 7

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Relembrar como foi contada a história dos três porquinhos (cantada) e os combinados sobre a utilização dos cartões pictográficos para comunicar suas necessidades básicas, como ir ao banheiro, beber água, lanche etc.

Informar a turma que durante a aula receberão um dos personagens da história dos três porquinhos.

Questionar sobre qual personagem eles acreditam que seja.

Desenvolvimento

1º Momento: Apresentação da história

Princípio I – Diretriz 1

Realizar a leitura da história “Os três porquinhos” utilizando o livro e depois convidar o personagem para vir até a sala para contar a sua versão da história, pois o lobo afirma não ser mau. Relatar as crianças que o lobo insiste em dizer que a história que contaram sobre ele é um grande mal-entendido e ele virá até a sala de aula desfazer o mal-entendido. Indagar as crianças: Será que o lobo não é malvado? Vamos ver?

Nesse momento, utilizando um fantoche de lobo mal, contara história “A verdadeira história dos três porquinhos”. Autor: Jon Scieszka Ilustrador: Lane Smith Tradução: Pedro Maia Soares Editora: Companhia das Letrinhas, 1ª edição 17 de dezembro de 1993.

Ao final questionar quem acreditou na versão do lobo? Será que ele é realmente um lobo bonzinho?

2º Momento: Interpretação da história.

Princípio III – Diretriz 7

Após a contação da história realizar a interpretação utilizando cartões pictográficos. Na sequência questionar individualmente cada criança sobre o que aconteceu na história disponibilizando 2 cartões pictográficos como possíveis resposta.

Solicitar que uma criança por vez se dirija até a lousa e insira no fraselógrafo a resposta que considera correta.

Após todas as crianças responderem as questões de interpretação de texto utilizando os cartões pictográficos, propor que realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, em uma folha de papel sulfite como atividade de registro.

Elaborar três questões de interpretação da história, com espaços retangulares, para as crianças após recortarem as imagens dos personagens e situações vivenciadas na história, possam colar no espaço indicado.

Princípio II – Diretriz 5

Fechamento

Concluindo a aula, questionar às crianças:

- Qual história vocês conheceram hoje?
- Vocês gostaram das atividades que realizadas utilizando os cartões pictográficos?
- Vocês gostaram da aula de hoje?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos! E se despedir.



NOME _____, DATA __/__/__.

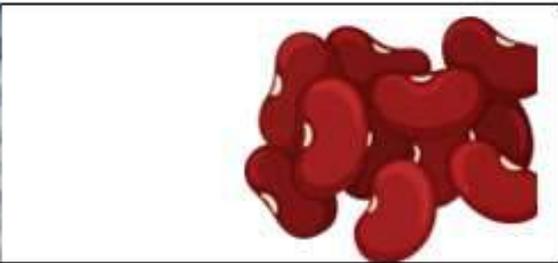
INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA "A VERDADEIRA HISTÓRIA DOS TRÊS PORQUINHOS".

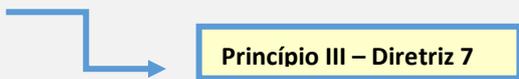
RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

PARA QUEM ERA O BOLO QUE O LOBO ALEXANDRE ESTAVA FAZENDO?

O QUE O LOBO FOI PEDIR EMPRESTADO AOS PORQUINHOS?

COMO O LOBO ALEXANDRE ESTAVA SE SENTINDO?



Planejamento 3 Conceitos numéricos	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Objetivo(s) de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Recursos a serem utilizados	Cartões Pictográficos; Projetor multimídia; Caixa de som; Personagens em feltro.
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Relembrar a última aula e a história que ouviram. Em seguida conversar sobre quais atividades irão realizar hoje durante a aula.</p> <p>Hora da música Será apresentada a caixa musical e sorteado um cartão com imagem em EVA que represente uma música, conforme forem sorteadas iremos cantar e realizar os gestos. Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagem sorteada terá que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <p>Chamada Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixá-lo.</p> <p>Calendário</p> <div style="text-align: right; margin-right: 50px;">  </div> <p>Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Relembrar como foi contada a história dos três porquinhos (cantada) e os combinados sobre a utilização dos cartões pictográficos para comunicar as necessidades básicas, como ir ao banheiro, beber água, lanche etc.

Informar a turma que durante a aula irão estudar a história “Os três porquinhos” de uma maneira diferente, por meio de um pequeno vídeo.

Desenvolvimento

Assistir, utilizando um projetor multimídia, um desenho intitulado “Os três porquinhos” (Disney Desenhos - Os Três Porquinhos), que narra a história por meio de músicas.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=M_QpsigrVaM

Pedir para que as crianças observem “como são” e “quantos são” os personagens, observando o cenário (onde acontece a história) e que tipo de emoções/ sentimentos os personagens demonstram no transcorrer da história. Tristes? Felizes? Assustados? Com medo?

Princípio I – Diretriz 1

2º Momento: Interpretação da história.

Após assistir ao desenho sobre a história dos três porquinhos, realizar a interpretação da história utilizando cartões pictográficos. Na sequência questionar, individualmente, as crianças sobre o que aconteceu na história disponibilizando 2 cartões pictográficos como possíveis resposta.

Solicitar que uma criança por vez se dirija até a lousa e insira no fraselógrafo a resposta que considerar correta.

As perguntas deverão contemplar questões sobre número e quantidades de, por exemplo, porquinhos, de tipos de casas, casas derrubadas, etc.

Os números impressos nos cartões serão de 1 a 5. Ir, de carteira em carteira fazendo a interpretação de forma oral e com auxílio dos cartões pictográficos. Após todas as crianças responderem as questões de interpretação de texto utilizar o sistema de cartões pictográficos para propor que realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, em uma folha de papel sulfite como atividade de registro.

Elaborar três questões de interpretação da história, com espaços retangulares para as crianças, após recortarem as imagens dos personagens e situações vivenciadas na história, possam colar no espaço indicado.

Princípio II – Diretriz 4

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Vocês gostaram das atividades realizadas com o sistema de comunicação alternativa – os pictogramas?
- Vocês gostaram da aula?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos!



NOME _____ DATA ____/____/____.

**INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA "OS TRÊS PORQUINHOS" -
QUANTIDADE.**

RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM
IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

QUANTOS PORQUINHOS APARECEM NA HISTÓRIA?

QUANTOS PERSONAGENS SÃO LOBOS?

QUANTAS CASAS OS PORQUINHOS CONSTRUÍRAM?



5

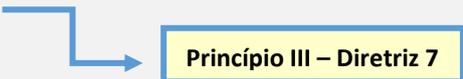
3

1

2

4

3

Planejamento 4 Habilidades emocionais	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas;
Objetivo(s) de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
Recursos a serem utilizados	Cartões Pictográficos; Dado das emoções; Boneca de pano; Fantoche E.V.A; Chapéu; Palitoches; Fraselógrafo e livro.
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Relembrar a aula anterior e a história contada por meio do desenho. Conversar sobre as atividades que serão realizadas hoje durante a aula.</p> <p>Hora da música Apresentar a caixa musical e sorteado cartões com imagens em E.V.A. que representem músicas, conforme forem sorteados iremos cantar e realizar os gestos. Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagem sorteada terá que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;">  </div> <p>Chamada cantada Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixa-lo.</p> <p>Calendário Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Prepare um ambiente diferente da sala de aula para realização das primeiras atividades e organize o espaço com os materiais que serão utilizados. Convidar as crianças para sentarem em roda nesse espaço diferenciado. No local devem estar os fraselógrafos fixados na parede para que durante a aula as crianças possam realizar a atividade de interpretação de texto utilizando cartões pictográficos, como nas aulas anteriores.

Explicar a dinâmica da brincadeira com o “Dado dos sentimentos”, em que uma criança joga o dado (cada face do dado deverá ter uma imagem de criança esboçando um sentimento – alegria, tristeza, medo, raiva) e imitar a expressão sorteada.

Princípio I – Diretriz 2
Princípio II – Diretriz 4

Desenvolvimento

1º Momento: Apresentação da história

Conversar sobre os sentimentos que podemos sentir, como medo, alegria, tristeza, raiva, dentre outros. Mostrar as imagens no dado conforme as crianças lancem o dado. Cada criança poderá falar sobre o sentimento sorteado ou sobre suas concepções daquela emoção, podendo relatar uma experiência.

Assim que finalizar a roda de conversa sobre o tema, informar que a história selecionada para aquela aula tem relação com os sentimentos apresentados durante a brincadeira e questionar as crianças se imaginam que história é.

Apresentar uma boneca de pano com um chapéu amarelo na cabeça para ajudar na descoberta do título da história. Após manifestações das crianças realizar a contação de história “Chapeuzinho Amarelo” de Chico Buarque de Holanda utilizando fantoches e palitoches, como suporte, para representar os personagens.

Princípio III – Diretriz 7

2º Momento: Interpretação da história.

Após contar a história, realizar a interpretação por meio dos cartões pictográficos. Na sequência questionar individualmente, as crianças sobre o que aconteceu na história disponibilizando 3 cartões pictográficos para selecionarem apenas a 1 resposta correta.

Solicitarei que uma criança por vez se dirija até o fraselógrafo e insira a resposta que considere correta.

Nesse momento solicitar que as crianças se organizem em suas carteiras para realizar a próxima atividade.

Após todas as crianças responderem as questões de interpretação de texto utilizar o sistema de cartões pictográficos para propor que realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, em uma folha de papel sulfite como atividade de registro.

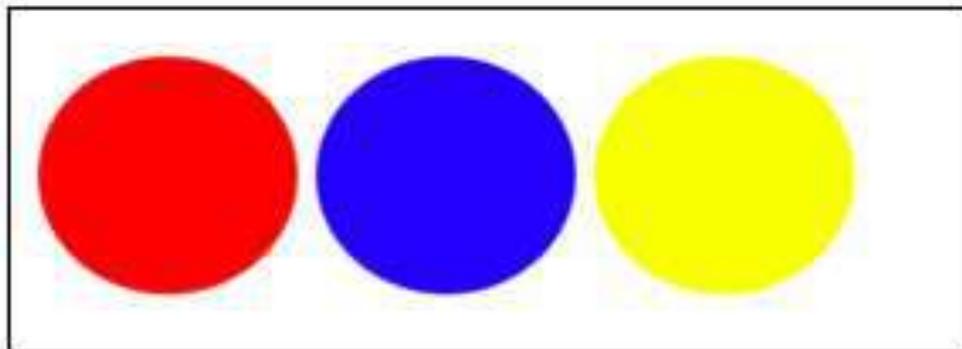
Elaborar três questões de interpretação da história com espaços retangulares para as crianças, após recortarem as imagens dos personagens e situações vivenciadas na história, possam colar no espaço indicado.

Princípio II – Diretriz 5

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Vocês gostaram das atividades realizadas com o sistema de comunicação alternativa – os pictogramas?
- Vocês gostaram da aula?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos!





NOME _____ . DATA __/__/__.

INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA "CHAPEUZINHO AMARELO".

RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:



QUE COR A MENINA FICAVA QUANDO TINHA MEDO?



QUAL O ANIMAL QUE MORAVA DO OUTRO LADO DA MONTONHA QUE A CHAPEUZINHO MAIS TINHA MEDO NO COMEÇO DA HISTÓRIA?

CHAPEUZINHO AMARELO TINHA MEDO DE TUDO. QUAL A EXPRESSÃO QUE REPRESENTA O MEDO?

Planejamento 5 Habilidades emocionais	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas;
Objetivo(s) de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
Recursos a serem utilizados	Cartões Pictográficos; Dado das emoções; Caixa de som; Garrafas sensoriais (Introdução de um estímulo sensorial visual).
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Relembrar a aula anterior e a história contada. Conversar sobre as atividades que serão realizadas durante a aula.</p> <p>Hora da música Apresentar a caixa musical e sorteado cartões com imagens em E.V.A. que representem músicas, conforme forem sorteados iremos cantar e realizar os gestos. Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagem sorteada terá que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <p>Chamada cantada Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixa-lo.</p> <p>Calendário Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Princípio III – Diretriz 7

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Prepare um ambiente diferente da sala de aula para realização das primeiras atividades e organize o espaço com os materiais que serão utilizados. Convidarei as crianças para sentarem em roda nesse espaço diferenciado. No local devem estar fraselógrafos fixados na parede para que durante a aula as crianças possam realizar a atividade de interpretação de texto utilizando cartões pictográficos, como nas aulas anteriores.

Conversar sobre os sentimentos da Chapeuzinho Amarelo no início da sua história.

Desenvolvimento

1º Momento: Apresentação da história

Princípio I – Diretriz 3
Princípio II – Diretriz

Conversar sobre o sentimento de medo! Mostrar as imagens no dado utilizado na aula anterior e relembrar todas as expressões/emoções, porém destacando o medo.

Colocar a música “Cara de Quê” do Grupo Coração Palpita, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DVvJ2OrJuLE>, para as crianças ouvirem e depois cantarem fazendo gestos.

Assim que finalizar essa atividade, recontar a história da “Chapeuzinho Amarelo”, porém realizando a leitura do livro como suporte, mostrando as imagens para as crianças e pedindo a colaboração durante algumas falas dos personagens, já que eles estarão familiarizados com a história anteriormente contada por meio de fantoches. Propor que as crianças, e seguida, brinquem com o dado das emoções, imitando as expressões faciais de acordo com a imagem sorteada no dado.

2º Momento: Interpretação da história.

Após a leitura da história e das atividades propor a realização da interpretação da história. Solicitar que uma criança, por vez, se dirija até o fraselógrafo e insira a resposta que considere correta. Por meio dos cartões de comunicação questionar individualmente as crianças sobre o que aconteceu na história disponibilizando 3 cartões pictográficos para selecionarem apenas 1 resposta correta.

Após todos os alunos responderem as questões de interpretação de texto utilizando o sistema de comunicação alternativa, propor que voltem para suas carteiras e realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, porém em uma folha de papel sulfite como atividade de registro.

Elaborar questões de interpretação da história em papel sulfite, com espaços retangulares para que as crianças, após recortarem as imagens dos personagens e situações vivenciadas na história, possam colar no espaço indicado.

Princípio II – Diretriz

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Vocês gostaram das atividades realizadas com o sistema de comunicação alternativa – os pictogramas?
- Vocês gostaram da aula?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos!



NOME _____, DATA __/__/__.

**INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA "CHAPÉUZINHO AMARELO –
EXPRESSÕES FACIAIS".**

RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM
IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

QUAL CRIANÇA ESTÁ FELIZ?

QUAL CRIANÇA ESTÁ TRISTE?

QUAL CRIANÇA ESTÁ COM RAIVA?



Planejamento 6
Números e quantidades

Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência
Recursos a serem utilizados	Cartões Pictográficos; Cenário de TNT; Carteiras; Chapeuzinho amarelo e animais em EVA; Alimentos em EVA.

Rotina Diária

A rotina será realizada pela professora do primeiro horário.

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Organizar um espaço diferenciado, como um cenário, para a contação da história selecionada para a aula, que será dinamizada por meio de personagens confeccionados com materiais reciclados.

Convidar as crianças para sentarem em roda no chão, em um canto dentro da sala.

Conversar sobre os sentimentos da Chapeuzinho Amarelo e como ela mudou. Destacar que antes ela sentia medo de tudo e depois passou a ser corajosa voltando a gostar de se divertir e brincar.

Comece a história mostrando a personagem “Chapeuzinho Amarelo” frisando que como agora ela não tem mais medo. Considerando que o tema da aula são números e quantidade crie uma pequena história a partir dos fatos narrados em “Chapeuzinho Amarelo”, como a elaborada pelas autoras desse produto educacional e faça correlação com números e quantidades.

Desenvolvimento

1º Momento: Apresentação da história

Contar a história

“Era uma vez uma menina chamada Chapeuzinho Amarelo! Ela adora passear e brincar pela floresta. Numa bela tarde encontrou vários animais. Eles estavam famintos, mas não sabiam contar quantos alimentos gostariam de comer, então Chapeuzinho amarelo ensinou uma música para que eles aprendessem a contar.

O primeiro foi o sapo.

A música era assim:

“O sapinho estava com fome, quando abre a boca ele come, mas não sabe contar então nós vamos ajudar!

Esse é o número 1 (mostrar uma plaquinha com o número) **e dizer:** - vai comer uma mosquinha azul (abrir a boca do sapo, feito com materiais recicláveis e E.V.A. e colocar uma mosca azul dentro da boca do sapo e contar em voz alta correlacionando o número a quantidade

Depois foi a vez do cachorro.

“O cachorro estava com fome, quando abre a boca ele come, mas não sabe contar então nós vamos ajudar!

Esse é o número 2 (mostrar uma plaquinha com o número) e dizer: - vai comer dois ossos sem arroz (abrir a boca do sapo, feito com materiais recicláveis e E.V.A. e colocar dois ossos dentro da boca do cachorro e contar em voz alta correlacionando o número a quantidade.

Em seguida a Chapeuzinho Amarelo chamou a vaquinha. E começou novamente a cantar.

“A vaquinha estava com fome, quando abre a boca ela come, mas não sabe contar então nós vamos ajudar!

Esse é o número 3 (mostrar uma plaquinha com a número) **e dizer:** - vai comer 3 milhos de uma vez (abrir a boca da vaquinha, feito com materiais recicláveis e E.V.A. e colocar 3 milhos dentro da boca da vaquinha e contar em voz alta correlacionando o número a quantidade.

De repente lá vem o porquinho todo contente, pois chegou a sua vez. E a cantoria começou novamente.

Princípio I – Diretriz 1
Princípio I – Diretriz 3

“O porquinho estava com fome, quando abre a boca ele come, mas não sabe contar então nós vamos ajudar!

Esse é o número 4 (mostrar uma plaquinha com o número) e dizer: - vai comer 4 batatas sem prato (abrir a boca do porquinho, feito com materiais recicláveis e E.V.A. e colocar dois ossos dentro da boca do porquinho e contar em voz alta correlacionando o número a quantidade.

E, por fim, chegou a vez do hipopótamo.

Chapeuzinho Amarelo abriu a boca e começou.

“O hipopótamo estava com fome, quando abre a boca ele come, mas não sabe contar então nós vamos ajudar!

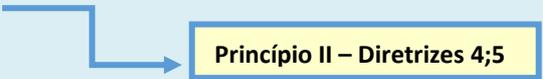
Esse é o número 5 (mostrar uma plaquinha com o número) e dizer: - vai comer 5 melancias faminto (abrir a boca do hipopótamo, feito com materiais recicláveis e E.V.A. e colocar 5 melancias dentro da boca do hipopótamo e contar em voz alta correlacionando o número a quantidade.

Ao final perguntar as crianças se gostaram da história e se aprenderam os números.

Música: "Os animais estão com fome" - Jussara Machado Ferreira, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KFVAjUdDADQ&t=202s>.

2º Momento: Interpretação da história.

Após ouvir a história, informar as crianças que irão responder, por meio do sistema pictográfico questões referentes aos alimentos e quantidades ingeridas pelos animais questionar individualmente cada criança e simultaneamente ofertar 3 cartões pictográfico sobre a temática estudada (números) para que escolham uma resposta. Solicitar que uma criança, por vez, se dirija até o fraselógrafo e insira a resposta que considere correta.



Princípio II – Diretrizes 4;5

Após todos os alunos responderem as questões de interpretação de texto utilizando o sistema de comunicação alternativa, propor que voltem para suas carteiras e realizem a atividade de interpretação de texto utilizando as mesmas imagens dos cartões, porém em uma folha de papel sulfite como atividade de registro.

Elaborar questões de interpretação da história em papel sulfite, com espaços retangulares para que as crianças, após recortarem as imagens dos personagens e situações vivenciadas na história, possam colar no espaço indicado.

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Vocês gostaram das atividades realizadas com o sistema de comunicação alternativa – os pictogramas?
- Vocês gostaram da aula?
- Agradecer a atenção e colaboração de todos!



NOME _____, DATA ____/____/____.

**INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA "OS ANIMAIS ESTÃO COM FOME" -
QUANTIDADE.**

RECORTE E COLE DENTRO DO ESPAÇO ABAIXO OS CARTÕES COM
IMAGENS QUE RESPONDAM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

QUAL ANIMAL QUE COME MILHO?

QUANTAS MOSCAS O SAPO COMEU?

QUANTAS MELANCIAS O HIPOPÓTAMO COMEU?



1 3 2

4 5 3

Planejamento 7 Números	
Turma	Infantil 4
Campo(s) de Experiência(s)	Escuta, Fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão; (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura; (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência
Recursos a serem utilizados	Cartões Pictográficos; Animais em EVA; Pictogramas com números até 5; Fraselógrafo; Alimentos em EVA.
Rotina Diária	
<p>Roda de conversa Relembrar como foi a última aula.</p> <p>Música Apresentada uma caixa musical com cartões, elaborados com E.V.A, dentro. Solicitar as crianças que sorteiem um cartão com imagem em E.V.A. que represente uma música. Conforme imagens sorteadas terão que cantar e realizar os gestos de alguma música de acordo com a imagem correspondente.</p> <p style="text-align: right;"> Princípio III – Diretriz 7</p> <p>Chamada Realizar a chamada utilizando cartões pictográficos com fotos das crianças. Cantar a música “A canoa virou” (Braguinha). Durante a música citar o nome da criança, nesse momento a criança deverá pegar o cartão com sua foto, levar até o fraselógrafo e fixa-lo.</p> <p>Calendário Identificar no calendário anual, fixado na parede da sala, o dia do mês, o dia da semana, o mês e o ano. Em seguida registrar essa informação no quadro e ler com as crianças.</p>	

Encaminhamentos metodológicos

Introdução

Convidar as crianças para sentar em suas carteiras. Cantar a história “Os animais estão com fome”, relembrando nossa última aula e pedir para que as crianças cantem junto.

Conversar sobre a história da música e mostrar que hoje trouxemos mais de um alimento por animal, trouxemos 5 para cada.

Desenvolvimento

1º Momento: Relacionar número a quantidade.

Princípio I – Diretrizes 1 e

Cantar a história e posteriormente convidar um por vez para alimentar os animais, de acordo com o número que mostrarmos na plaquinha e o animal que indicarmos, após a criança alimentá-lo irá identificar qual cartão representa a quantidade de alimento que ela colocou na boca do animal e irá inserir o cartão que representa essa quantidade no fraselógrafo.

2º Momento: Interpretação da história.

Princípio II – Diretriz 4

Propor que realizem a atividade de registro.

Explicar que hoje iremos desenhar e não recortar e colar como das outras vezes, e que precisamos caprichar e se atentar para responder corretamente e realizar essa atividade com capricho.

Fechamento

Concluindo esta aula, questionar as crianças:

- Vocês gostaram das atividades realizadas com o sistema de comunicação alternativa – os pictogramas?
- Vocês gostaram da aula?

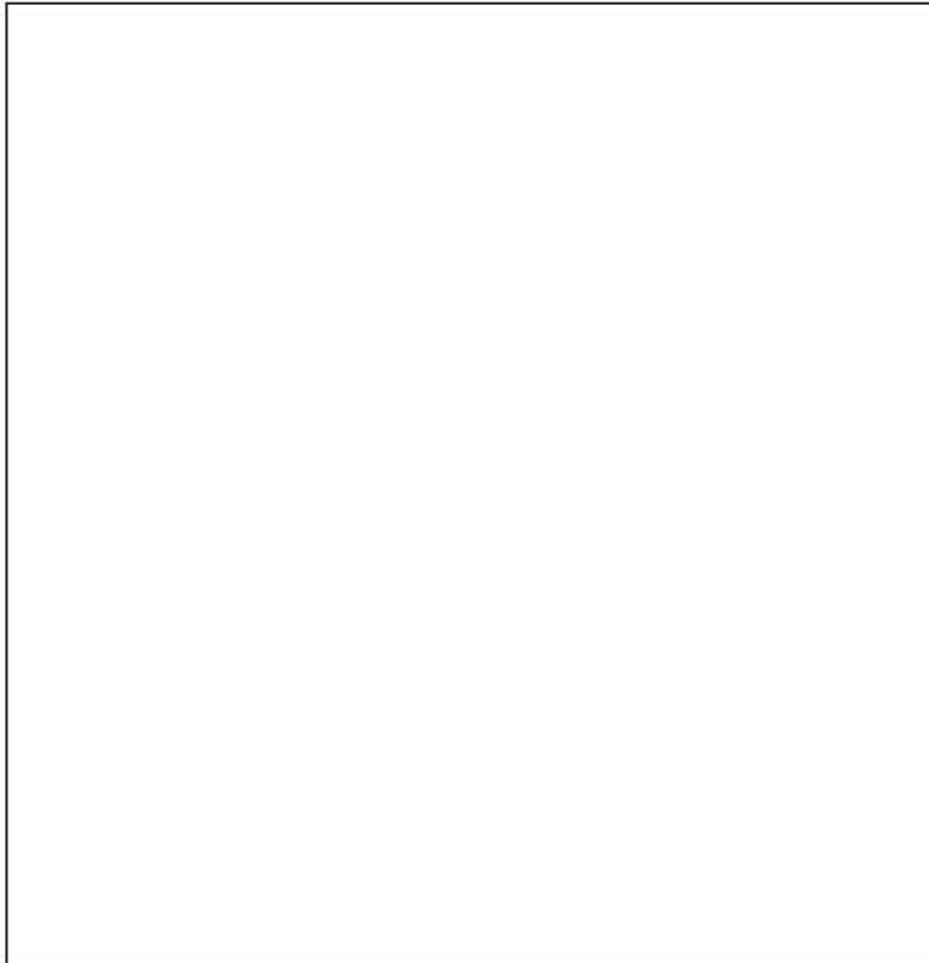
Agradecer a atenção e colaboração de todos!

ESTUDANTE: _____ DATA: __/__/____.

REPRESENTE EM FORMA DE DESENHO, AS 5 MELANCIAS QUE O HIPOPÓTAMO COMEU!



AGORA FAÇA O CONTORNO DA SUA MÃO UTILIZANDO GIZ DE CERA.



Professores, esperamos que este guia educacional possa lhes ajudar durante as planificações e reflexões de suas práticas pedagógicas!





Bock, Geisa Letícia Kempfer; Gesser, Marivete; Nuernberg, Adriano Henrique. Desenho Universal para a Aprendizagem: a produção científica no período de 2011 a 2016. Revista Brasileira de Educação Especial, v. 24, p. 143-160, 2018. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbee/a/ntsFQKh3yqVMvJCpyWfQd4y/abstract/?lang=pt> . Acesso em: 11 fev. 2024.

Herederro, Eladio Sebastián. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Universal Desing Learning Guidelines Rev. Bras. Ed. Esp., Bauru, v.26, n.4, p.733-768, Out.-Dez., 2020.

Romano, Soraia; Zerbato, Ana Paula; Mendes, EnicéianGonçalves. Desenho Universal para Aprendizagem: uma proposta...múltiplos caminhos. Práticas inclusivas inovadoras no contexto da classe comum. 1 ed. Campos dos Goytacazes, RJ: Encontrografia Editora, 2023.

Santos, Jaquelina Ebbing; Bock, Geisa Letícia Kempfer. Caminhos da formação docente [livro eletrônico]: diálogos entre ensino, métodos e conhecimento em unidades de aprendizagem: volume 1. Educação Inclusiva e o Apoio do Desenho Universal para Aprendizagem. Rio de Janeiro, RJ: e-Publicar, 2021.