

CENTRO DE INOVAÇÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA PAULISTA - CIEBP PLANO DE ATIVIDADE

Espaço: Cultura Maker

Título: Dominó sensorial

Segmento: Alunos de inclusão com deficiência visual (cegueira e baixa visão), TEA e DI.

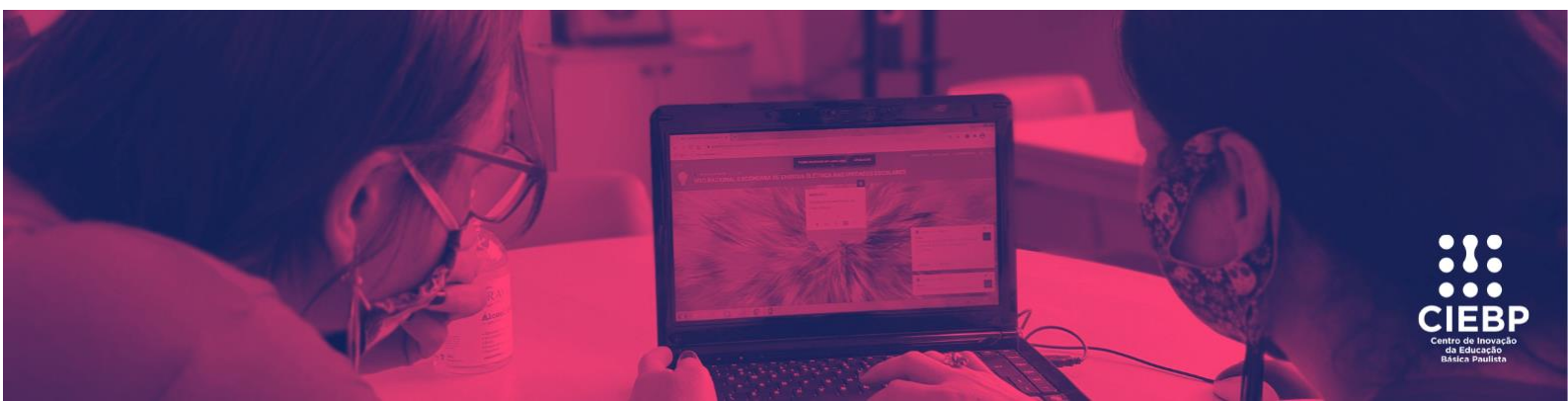
Autores: Professora Kellen Cristina de Lima Martiniano

Justificativa:

A ludicidade é um importante recurso pedagógico para promover a inclusão e a aprendizagem significativa de alunos com deficiência. O dominó sensorial é uma atividade que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, sensoriais e sociais. Por meio de texturas, formas, cores e estímulos táteis, visuais e auditivos, a proposta busca respeitar as particularidades de cada aluno e proporcionar uma vivência inclusiva e prazerosa. A atividade também estimula a cooperação, a comunicação e a concentração, fatores essenciais para o desenvolvimento global dos alunos com deficiência visual, baixa visão, TEA e DI.

Objetivos:

- Promover a inclusão por meio do brincar sensorial.
- Estimular a socialização.
- Estimular a concentração.
- Estimular o raciocínio lógico.
- Trabalhar o reconhecimento tátil e/ou visual de formas, texturas e quantidades.
- Estimular a coordenação motora fina.
- Estimular a atenção.
- Desenvolver habilidades cognitivas por meio de pareamento e associação.
- Estimular a comunicação e o trabalho em equipe.

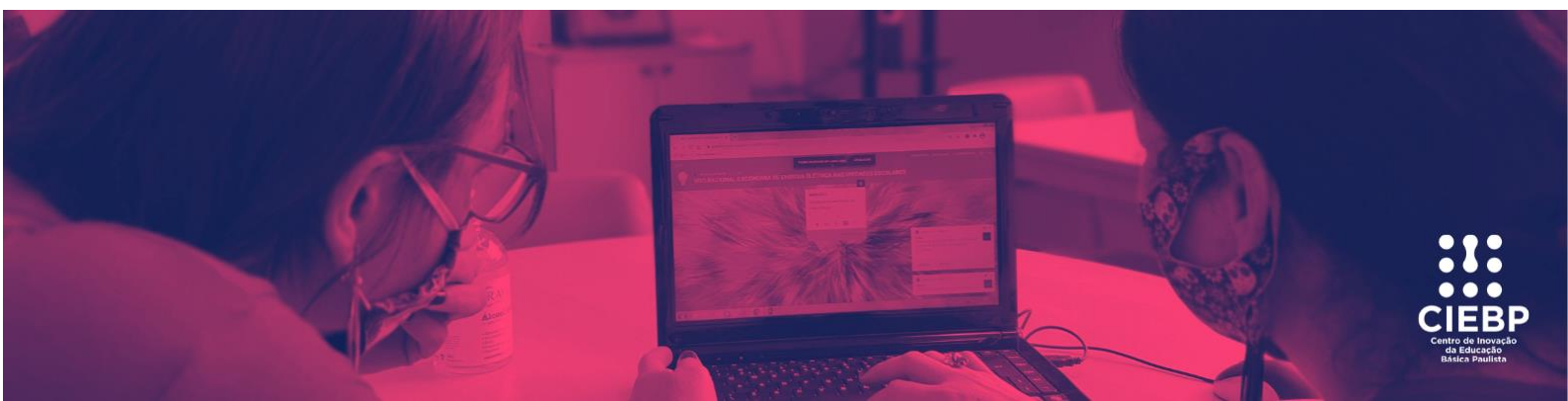


Competência(s):

- 1. Coordenação motora fina: ao manipular as peças do dominó, as crianças desenvolvem a habilidade de coordenar os movimentos das mãos e dedos.
- 2. Raciocínio lógico: ao combinar as peças do dominó de acordo com as regras do jogo, as crianças desenvolvem a habilidade de pensar em resolver problemas.
- 3. Reconhecimento de padrões: ao identificar as peças do dominó que combinam entre si, as crianças desenvolvem a habilidade de reconhecer padrões e relações.
- 4. Atenção e concentração: ao jogar dominó, as crianças precisam prestar atenção às peças e se concentrar para jogar corretamente.
- 5. Socialização: ao jogar com outras pessoas, as crianças desenvolvem a habilidade de interagir e se comunicar com os outros.

Habilidade(s):

- EF02MA21 – Utilizar jogos para desenvolver o raciocínio lógico.
- EF15AR03 – Criar objetos com diferentes materiais.
- EF02EF04 – Cooperar com colegas em atividades coletivas.
- EF01EF02: Participar de jogos respeitando regras e os colegas.
- EI03EF03: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando características perceptíveis.



Objeto(s) do conhecimento:

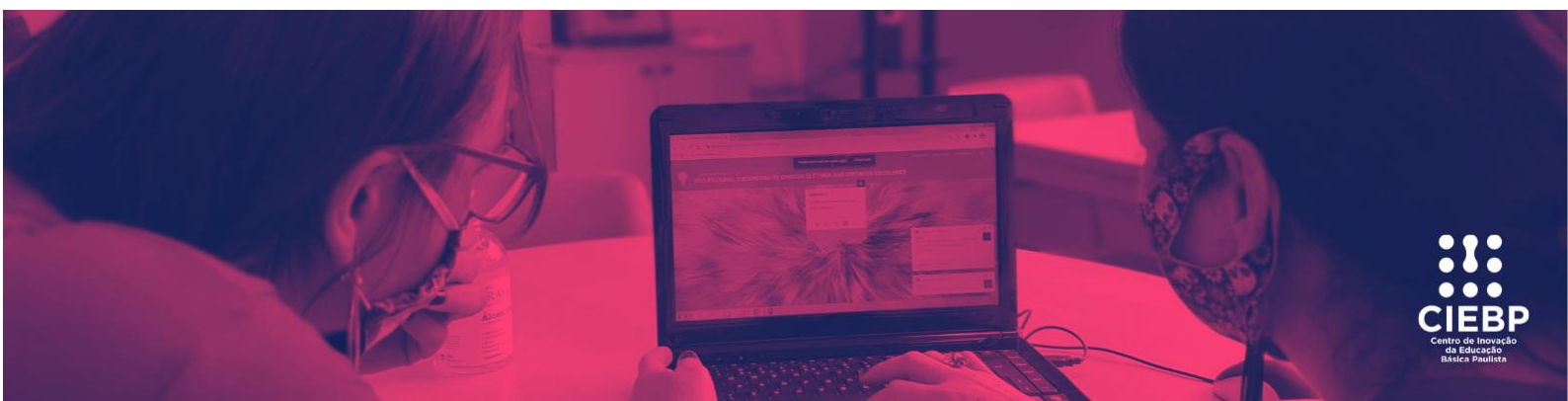
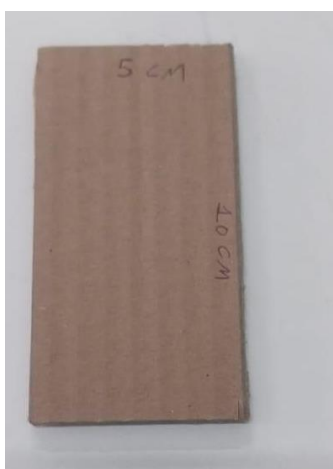
- Percepção tátil e visual.
- Jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem.
- Associação lógica e pareamento.
- Cores, formas e texturas.

Descrição da atividade:

Montagem do dominó:

Para começar a montagem, vamos precisar de papelão, régua, base de corte e estilete.

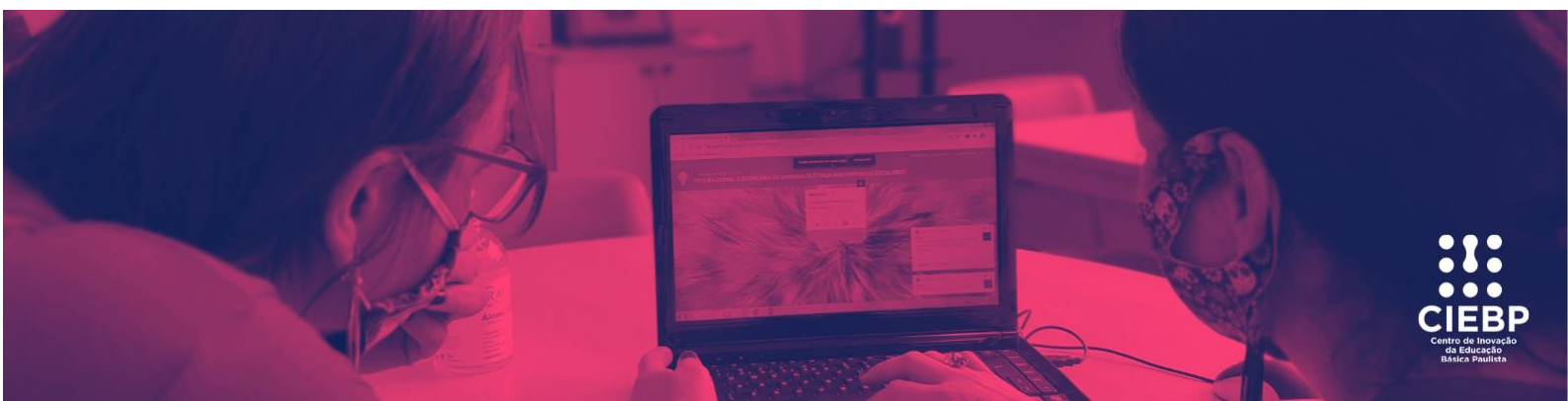
- No papelão, corte 28 retângulos com medidas de 10cm x 5 cm.



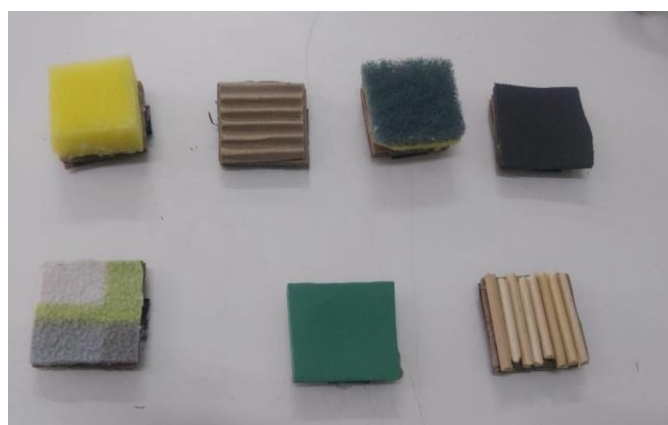
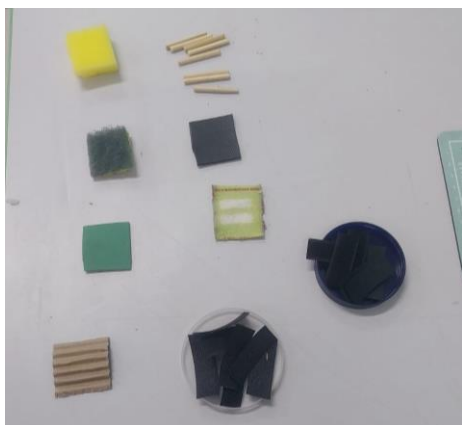
- Corte 56 quadrados de 3cm x 3cm, as texturas serão fixadas nestes recortes.



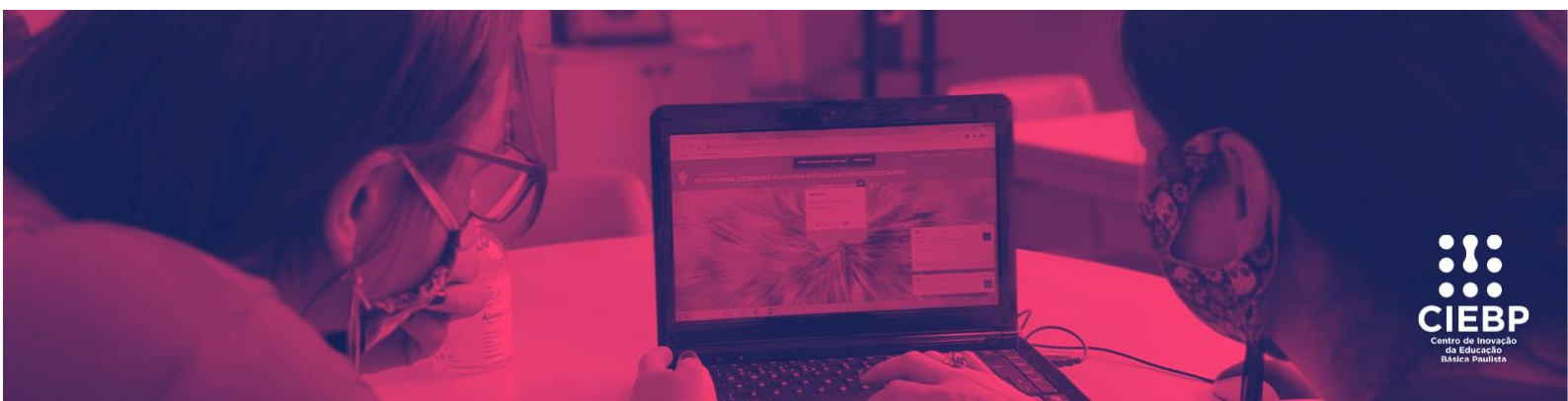
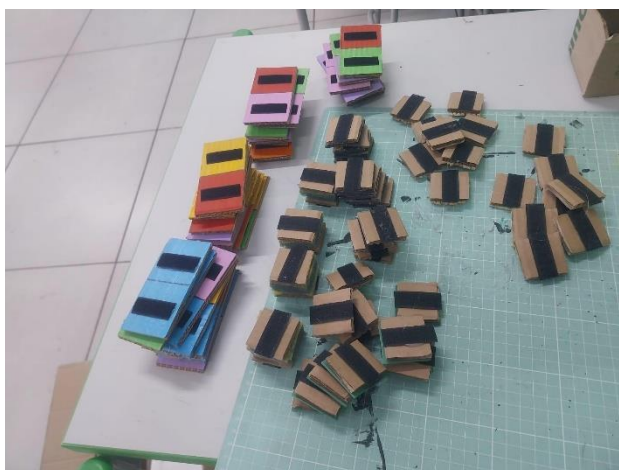
- Agora pinte as peças do dominó para facilitar a visualização e montagem que será feita pelos alunos.



- Agora está na hora de escolher, separar e colar as texturas nos quadrados de papelão.



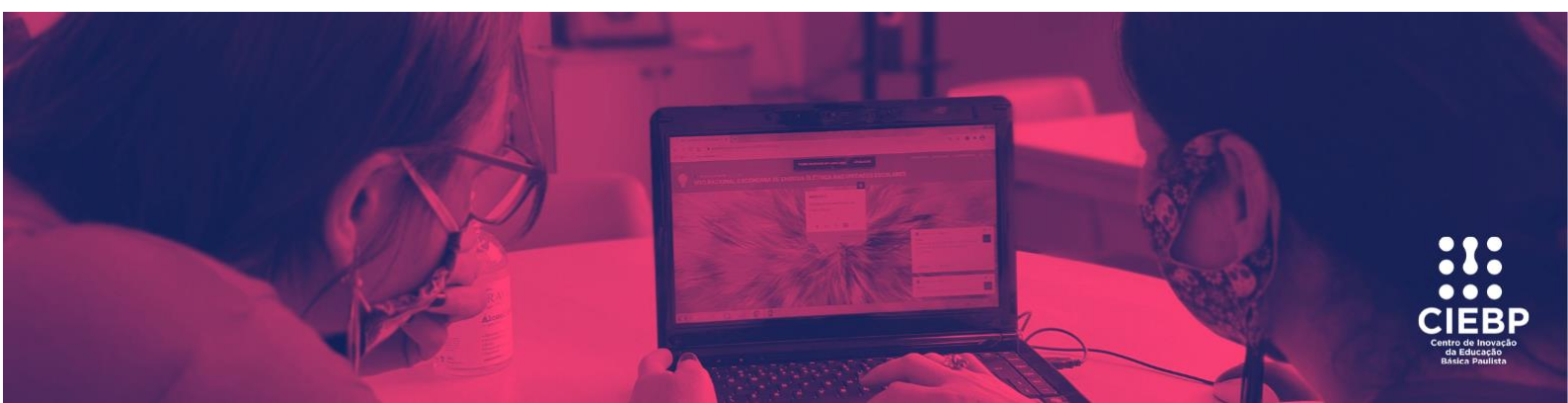
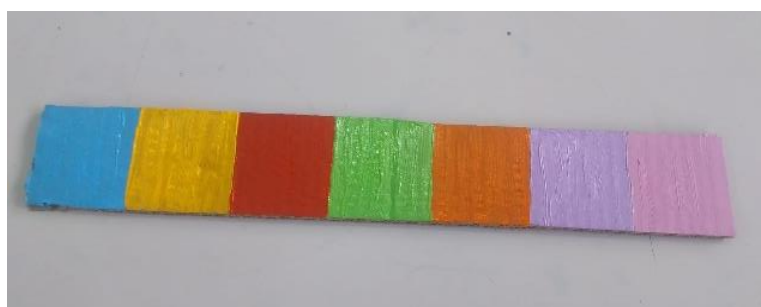
- Cole os velcros nas peças de dominós e nos quadrados de texturas.



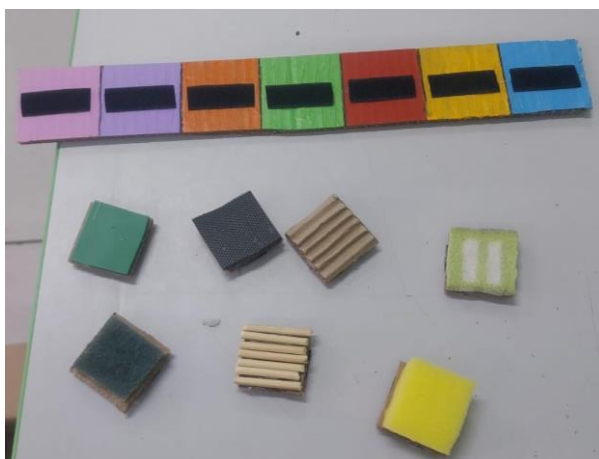
- Para finalizar, vamos recortar um retângulo grande de 35cm x 5cm esta peça será no nosso gabarito de texturas, é nela que os alunos iram determinar quais texturas ficarão em quais cores antes do início do jogo.



- Pinte os 7 quadrados com as cores das peças do dominó, cada quadrado terá 5 cm.

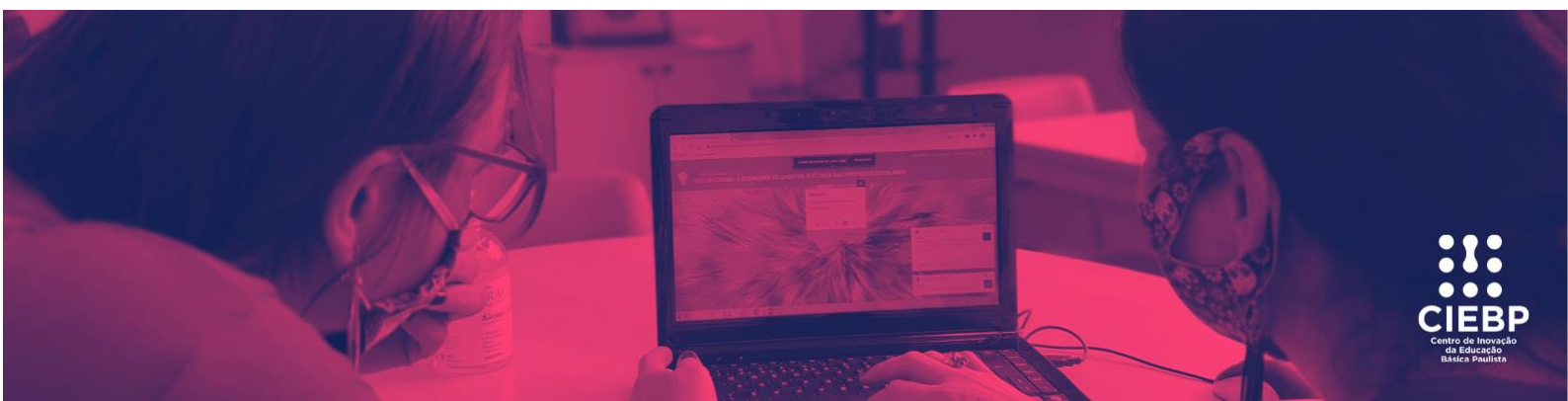


As peças finalizadas ficarão desta forma:



Hora da atividade:

- Depois que o dominó estiver pronto, os alunos receberão o retângulo maior colorido que será o gabarito de texturas, nele os estudantes determinarão quais texturas ficarão em quais cores, exemplo, os palitos ficaram nos quadrados vermelhos e as esponjas ficaram nos quadrados amarelos e assim depois que o gabarito for determinado, os alunos deverão montar todas as peças do jogo. Depois que o jogo estiver montado é hora de jogar.



Preparação do jogo:

- Número de jogadores: de 2 a 4 alunos.
- As peças são viradas para baixo e embaralhadas.
- Cada jogador pegará 7 peças, se tiverem 4 jogadores não sobrarão peças, caso o número de jogadores for menor, as peças que restarem vão para a pilha de “compra”.

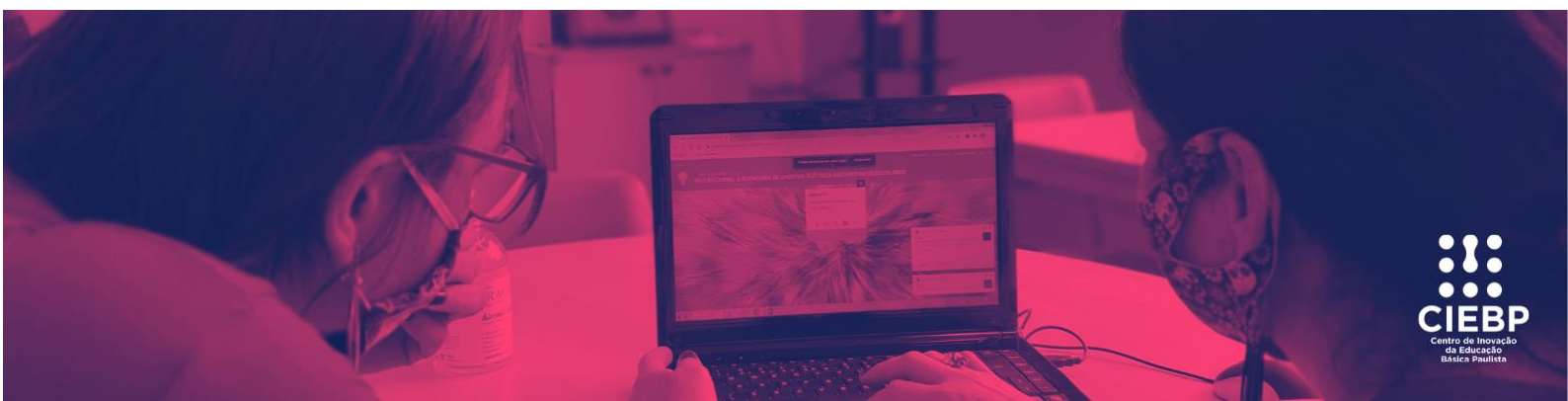
Regras do jogo:

- Os jogadores devem, na sua vez, ligar uma peça a peça da mesa com a mesma textura em uma das pontas.
- Se não puder jogar, compra uma peça da pilha (se houver).
- Se mesmo após comprar não puder jogar, passa a vez.

O jogo termina quando:

- Um jogador fica sem peças.
- Ninguém conseguir jogar e não há mais peças para comprar (“trava o jogo”).

Vencedor: quem ficar sem peças primeiro ou quem tiver menos peças, em caso de travamento.



Materiais:

- Papelão
- Tesoura ou estiletes
- Pistola de cola quente e refil
- Régua
- Lápis ou canetas
- 7 cores de tintas
- Pinceis
- Velcro
- Para as texturas foram utilizados: EVA, tecido, palitos de churrasco, esponja de lavar louça, borracha e papelão, mas pode haver alterações como utilizar algodão ou lixa por exemplo.

Recomendações:

Para facilitar a coordenação motora, as peças devem ser grandes, leves e fáceis de manipular.

Anexos:

Créditos:

CIEBP Dr. Ângelo Mendes de Almeida - Kellen Cristina de Lima Martiniano

Referências:

<https://planejamentosdeaula.com/brincadeiras-sensoriais-explorando-texturas-na-educacao-infantil/#gsc.tab=0> acesso em 09 de junho de 2025.

[Escopo 1, 2, 3 e 4º bimestre](#) Acesso em 16 de junho de 2025.

