



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE  
DO PARANÁ**

***Campus Cornélio Procópio***

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

---

**VALDINEIA DE CASTRO SALVADOR  
ROBERTA NEGRÃO DE ARAUJO**

## **PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL**

**GUIA DE ATIVIDADES PARA ESTÍMULO DO  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
UM DIÁLOGO COM A EDUCAÇÃO ESPECIAL**

VALDINEIA DE CASTRO SALVADOR  
ROBERTA NEGRÃO DE ARAUJO

## **PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL**

**GUIA DE ATIVIDADES PARA ESTÍMULO DO  
DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
UM DIÁLOGO COM A EDUCAÇÃO ESPECIAL**

**ACTIVITY GUIDE FOR STIMULATING CHILD  
DEVELOPMENT:  
A DIALOGUE WITH SPECIAL EDUCATION**

Produto Técnico Educacional apresentado  
ao Programa de Pós-Graduação em Ensino  
da Universidade Estadual do Norte do  
Paraná – *Campus* Cornélio Procópio, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Mestre em Ensino.

Ficha catalográfica elaborada por Juliana Jacob de Andrade. Bibliotecária, CRB/9 - 1669, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

S182g      Salvador, Valdineia de Castro  
              Guia de atividades para estímulo do  
desenvolvimento infantil: um diálogo com a educação  
especial. / Valdineia de Castro Salvador;  
orientadora Roberta de Araújo Negrão - Cornélio  
Procópio, 2024.  
              82 p. :il.

              Produção Técnica Educacional (Mestrado  
Profissional em Ensino) - Universidade Estadual do  
Norte do Paraná, Centro de Ciências Humanas e da  
Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino, 2024.

              1. Educação Infantil.. 2. Desenvolvimento  
Infantil. 3. Educação Especial. 4. Guia de  
Atividades. I. Negrão, Roberta de Araújo, orient.  
II. Título.

CDD: 371



Guia de atividades para estímulo  
do desenvolvimento infantil:  
**UM DIÁLOGO COM A  
EDUCAÇÃO ESPECIAL**



**2024**

**VALDINEIA DE CASTRO SALVADOR**  
**AUTORA**

**ROBERTA NEGRÃO DE ARAÚJO**  
**ORIENTADORA**

**FERNANDA CAROLINY PARDINI BIAGIO**  
**PROJETO GRÁFICO**

**FREEPIK**  
**BANCO DE ILUSTRAÇÕES**



## **PROFESSORES COLABORADORES**

BEATRIZ ASSOLIN PICOLOTO

BRENDA CAROLINA RAIMUNDO

GABRIELA TAMBOLIM SOARES

ISABELA DE FÁTIMA SANTIAGO

JÉSSICA CAROLLINE COUTINHO

JÉSSICA VENERANO GALEGO

LUÍS FELIPE MAZETEI

MARCIANA EGÍDIA DE MATOS XAVIER

MARIA ANGÉLICA BERTOLO DE OLIVEIRA

ROSANGELA DE CASTRO MELLO

SOMINI ALVES

VALDIRENE APARECIDA SILVA DOS SANTOS

VANESSA PONTARA CANUTO



## SUMÁRIO

|                                                                                  |           |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>APRESENTAÇÃO .....</b>                                                        | <b>9</b>  |
| <b>1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>                                             | <b>11</b> |
| 1.2 EDUCAÇÃO INFANTIL NA BNCC.....                                               | 12        |
| 1.3 CAMPO DE EXPERIÊNCIA .....                                                   | 13        |
| 1.1.1 CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós.....                           | 13        |
| ATIVIDADES.....                                                                  | 14        |
| Atividade 1: Doutor .....                                                        | 14        |
| Atividade 2: Agora Cresci! Vou aprender a me vestir!!!!!!.....                   | 17        |
| Atividade 3: Entendendo os sentimentos e expressões.....                         | 19        |
| Atividade 4: Nomeando as partes do corpo.....                                    | 22        |
| Atividade 5: Noção espacial.....                                                 | 24        |
| 1.1.2 CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Corpo, gestos e movimentos .....                     | 27        |
| ATIVIDADES.....                                                                  | 28        |
| Atividade 1: Boneca maluca .....                                                 | 28        |
| Atividade 2: Twister adaptado.....                                               | 31        |
| Atividade 3: Carrinho de mão.....                                                | 33        |
| Atividade 4: Pareamento de cores, formas geométricas e sequência de numeral..... | 35        |
| Atividade 5: Coordenação motora fina brincando.....                              | 38        |
| 1.1.3 CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Traços, sons, cores e formas .....                   | 41        |
| ATIVIDADES.....                                                                  | 42        |
| Atividade 1: Desenho livre e pintura .....                                       | 42        |
| Atividade 2: Monte os animais, escute o som e os emite .....                     | 44        |
| Atividade 3: Aprendendo as cores brincando.....                                  | 46        |
| Atividade 4: Como anda seu equilíbrio .....                                      | 49        |
| Atividade 5: Movimentos: Brincar com o próprio corpo.....                        | 52        |

|              |                                                                                          |           |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.1.4</b> | <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Escuta, fala, pensamento .....</b>                              | <b>55</b> |
|              | ATIVIDADES.....                                                                          | 56        |
|              | Atividade 1: Aprendendo as vogais .....                                                  | 56        |
|              | Atividade 2: O alfabeto e a coordenação motora fina .....                                | 59        |
|              | Atividade 3: Jogo dona rima e o brincar de faz de conta .....                            | 62        |
|              | Atividade 4: Explorando jogos diversos, o brincar com intencionalidade.....              | 65        |
|              | Atividade 5: História e teatro de fantoche .....                                         | 67        |
| <b>1.1.5</b> | <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Espaços, tempos, quantidade, relações e transformações.....</b> | <b>69</b> |
|              | ATIVIDADES.....                                                                          | 70        |
|              | Atividade 1: Compreendendo o tempo .....                                                 | 70        |
|              | Atividade 2: O dia a noite e as estações do ano.....                                     | 72        |
|              | Atividade 3: Formas geométricas e jogos de encaixe.....                                  | 74        |
|              | Atividade 4: Seriação e classificação.....                                               | 76        |
|              | Atividade 5: Sequência de numeral, associação de número quantidade e conservação.....    | 78        |
|              | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                                  | <b>82</b> |

## Apresentação

Segundo a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em um Programa de Mestrado Profissional é fundamental elaborar não só a dissertação, mas também um produto educacional, que possa ser utilizado nos espaços educacionais por profissionais da área (Brasil, 2020).

Este produto educacional foi desenvolvido no Mestrado Profissional em Ensino, ofertado pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) – *campus* Cornélio Procopio. Trata-se de um guia de atividades destinado aos professores da Educação Infantil que trabalham com crianças pequenas (4 e 5 anos). O guia foi elaborado com o objetivo de estimular o desenvolvimento da criança pequena.

Para Piaget (1972), crianças e adolescentes entendem, assimilam, entram em conflito, acostumam e acomodam seus conhecimentos. A assimilação acontece quando a criança abarca o aprendizado e informações, ou seja, os elementos externos adquiridos se integram em si, causando mudanças nos conhecimentos anteriormente adquiridos, mudando as suposições anteriores e criando outras possibilidades, o que proporciona a evolução significativa do indivíduo. Quanto à acomodação entende-se como um processo de transformação, a estrutura cognitiva vai se adaptando as situações externas, tornando se um processo conjunto entre acomodação e assimilação, enquanto este processo não ocorre, o indivíduo fica em desarmonia com o meio físico e social. Segundo Piaget (1972), os processos de assimilação e acomodação acontecem desde o nascimento até a morte, por meio dele o indivíduo vai se equilibrando e reorganizando sua estrutura cognitiva. O autor entende ainda que o desenvolvimento ocorre a partir da aprendizagem e que esta é resultado da maturação, do social e da genética herdada.

Aponta, como consequência para o desenvolvimento, três pontos importantes: (1) Troca entre os indivíduos; (2) Interiorização da palavra; (3) Interiorização da Ação. Pensa no conhecimento sobre dois aspectos: (a) Restrito: obtenção das estruturas operatórias para apropriação dos conhecimentos amplos como: ordenar, classificar e seriar, sendo o conhecimento restrito a base para o

conhecimento amplo, processo de aquisição, acomodação e assimilação. (b) Amplo: refere-se a um fato, um fenômeno, ou uma situação. O sentido amplo da aprendizagem caracteriza o desenvolvimento. Piaget (1972) dividiu as fases do desenvolvimento em:

- Sensório- Motora (de 0 a 2 anos).
- Pré-operatória (de 2 a 6 anos).
- Operatório- Concreta (de 7 a 12 anos).
- Operatório Formal (dos 12 anos em diante).

Este guia considerou a fase Pré-operatória, especificamente a idade de 4 e 5 anos, para a organização das atividades.



Fonte: Adaptado de Forneli (2021).

Considerando a referida fase, o guia propõe atividades lúdicas com materiais manipuláveis, contribuindo com a prática pedagógica de professores que atuam nesta fase da Educação Infantil.

As atividades foram organizadas de acordo com os Campos de Experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Referencial Curricular do Paraná: direitos, princípios e orientações (RCP).

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



A Educação Infantil, como primeira etapa da Educação Básica, assumiu, desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) n.9394/96, a função de, além de cuidar o educar. O Artigo 9º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) apresenta como eixos estruturantes **as Interações e a Brincadeira**, propondo como competências gerais seis (6) direitos de aprendizagem e desenvolvimento:



## 1.1 EDUCAÇÃO INFANTIL NA BNCC

Na BNCC e no RCP, a Educação Infantil está organizada em cinco CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

- O eu, o outro e o nós

- Corpo, gestos e movimentos

- Traços, sons, cores e formas

- Escuta, fala e pensamento

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

## 1.2 CAMPO DE EXPERIENCIA



### 1.1.1 O EU, O OUTRO E O NÓS

|                                                 |
|-------------------------------------------------|
| Interação                                       |
| Percepções                                      |
| Questionamentos (outros modos de viver)         |
| Cuidados Pessoais                               |
| Autonomia                                       |
| Interdependência                                |
| Oportunidade com outros grupos                  |
| Reconhecer Diferenças                           |
| Ampliar o modo de perceber a si mesmo           |
| Demonstrar Interesse                            |
| Cooperação                                      |
| Participação                                    |
| Expressar suas ideias                           |
| Sentimentos - Expressões, emoções e sentimentos |
| Noção Corporal                                  |

### ESTE CAMPO TEM COMO OBJETIVO

|                            |
|----------------------------|
| Demonstrar Empatia         |
| Agir de forma independente |
| Ampliar as Relações        |
| Comunicar suas Ideias      |
| Demonstrar                 |
| Manifestar Interesses      |
| Usar Estratégias           |

# Atividade 1

## Doutor Dentuço





Fonte: acervos da autora e da professora Vanessa Pontara Canuto.

### Objetivo

- Demonstrar, de forma lúdica, como se realiza a escovação.
- Orientar quanto a importância da higiene bucal.
- Estimular a autonomia.
- Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene.

### Recursos

- Senhor Dentuço.
- Dona Escova.
- Creme Dental.
- Bonecas e Bonecos.
- Espelho.

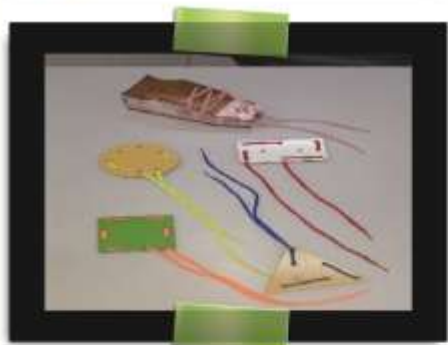


### Procedimentos

- Explicar a importância da escovação.
- Confeccionar o senhor dentão e a dona escova.
- Realizar brincadeira de faz de conta, na qual as crianças irão escovar os dentes das bonecas.
- Simular, de frente para um espelho, a escovação dos próprios dentes utilizando a dona escova.

## Atividade 2

**Agora Cresci! vou aprender a me vestir sozinho!!!!**



Fonte: Acervo da autora e material Carlú.

### Objetivo

- Estimular a praxia fina.
- Adquirir destreza de dedos e arco de mão.
- Apropriar-se de habilidades para autonomia.
- Coordenar suas habilidades manuais.
- Promover a autonomia e independência para as atividades de vida diária.
- Propor momentos para que o aluno desenvolva a iniciativa e liderança.
- Trabalhar em Grupo.

### Recursos

- Sapatinho de madeira em 3D com cadarço.
- Formas geométricas em madeiras com cadarço para alinhavo.
- Simulação de um tênis em papelão com cadarço.
- Prancha para trabalhar com o zíper.
- Prancha para ensinar abotoar.
- Roupas da vida real como: Tênis, camisa com botão, calça e shorts com zíper.

### Procedimentos

- Os materiais devem ser apresentados às crianças e explorados.
- A professora distribuirá o material (um para cada aluno), explicando individualmente o que cada um deverá fazer. Assim que forem concluindo deverão trocar as peças com os colegas de forma que todos possam fazer a atividade com todas as peças.
- No terceiro momento os alunos serão divididos em grupo. Cada grupo receberá uma peça igual (Ex: sapato), então, irão escolher um representante que deverá passar o cadarço, quem terminar primeiro marcará ponto, e assim sucessivamente ocorrerá com todos os objetos. Ganhará o jogo quem fizer mais pontos.

## Atividade 3

Entendendo os sentimentos, expressões e sensações





Fonte: Acervos da autora.

### Objetivo

- Ensinar as emoções envolvendo as habilidades afetivas.
- Diferenciar os tipos de sentimentos pelas expressões.
- Reconhecer as diferenças no outro.
- Ampliar o modo de perceber a si mesmo.
- Expressar suas emoções de sentimentos.
- Respeitar os sentimentos dos outros.
- Desenvolver o sentimento de empatia pelo outro.
- Oportunizar brincadeiras que desenvolvam habilidades de percepção visual.
- Sentir através do tato diferentes sensações.
- Reconhecer, pelo tato, os diferentes tipos de objetos.

### Recursos

- Datashow.
- Imagens e fotografias.
- Cartaz somente com um rosto sem nenhuma expressão.
- Diversas expressões impressas.
- Papel sulfite.
- Lápis e borracha.
- Cola e tesoura.
- Celular da professora ou da escola.
- Papel Craft ou cartolina.
- Fita crepe.

### Procedimentos

- Será apresentado, no datashow, imagens e fotografias com diferentes tipos de expressões.
- A professora solicitará a cada aluno que represente as expressões: alegre, triste, tranquilo, zangado e outras.
- A professora irá questionar: quem está triste hoje? O aluno que quiser vem na frente e faz uma carinha de triste, então a professora vai dizer quem está triste hoje quer contar o porquê para os amigos ou só para professora? E assim sucessivamente.
- Cada criança irá escolher um sentido entre os rostinhos impressos colar no rosto fixado na parede, identificando-o com o seu nome e data da atividade manuscrito.
- Nesta atividade será tirada Self de cada um com a expressão que escolher, que será impressa para montar um painel na sala de aula.
- Será apresentado uma sacolinha ou uma caixa de sensações, na qual o aluno poderá colocar a mão dentro e, pelo tato, reconhecer e nomear os objetos tocados.
- Para finalizar pode ser realizada a brincadeira “O mestre mandou” utilizando as diversas expressões.

# Atividade 4

## Nomeando as partes do corpo



Vídeo 1

<https://www.youtube.com/watch?v=EZITvVIESRk>

Fonte: Material Carlu, Beabá Kids, acervos da autora.

### Objetivo

- Conhecer as partes do corpo.
- Apontar as partes do corpo nominadas pela professora.
- Trabalhar a propriocepção.
- Nomear as partes principais do corpo apontada pela professora.
- Tocar as partes do corpo no ritmo da música.
- Encaixar no quebra cabeça de madeira corretamente as partes do corpo.
- Montar um quebra cabeça com as partes de um corpo masculino e outro feminino.
- Demonstrar controle e adequação do uso do corpo em brincadeiras e jogos.

### Recursos

- O corpo dos próprios alunos e da professora.
- Jogos de encaixe de madeira.
- Quebra cabeça impresso.
- Música.
- Caixinha de som.
- Celular.
- Espelho.

### Procedimentos

- Por meio de um esquema corporal a professora apontará e nomeará partes do corpo humano. Posteriormente, as partes serão faladas e o aluno as apontará em seu próprio corpo.
- A professora irá apontar partes no seu corpo e o aluno deverá nomeá-las.
- As peças do jogo de encaixe serão espalhadas pelo chão, e um grupo de alunos montará, conforme orientações da professora.
- Outro grupo irá montar o quebra cabeça do corpo humano masculino e feminino, impressos.
- Para encerrar a atividade será tocado uma música nomeando as partes do corpo humano. O aluno, dançando, deverá apontá-las no ritmo da música.

# Atividade 5

**Noção Espacial – Caixa mágica**  
(dentro/ fora, em cima/embaixo/ do lado, maior/ menor)





Ilustração: Material Carlu, acervo da autora.

### Objetivo

- Ensinar noção espacial e temporal.
- Promover situações de interação com os objetos.
- Estimular a lateralidade.
- Apreciar as cores.
- Identificar as formas geométricas.
- Deslocar o corpo no espaço, orientando por comandos da professora, no tempo da música.
- Assimilar conceitos (dentro, fora, ao lado, na frente e atrás).
- Observar quantidades (qual tem mais e qual tem menos).
- Organizar do maior para o menor, do menor para o maior.

### Recursos

- Caixa de papelão.
- Recursos digitais (Músicas).
- Potes coloridos.

- Bolinhas coloridas.
- Jogos de madeira.

### Procedimentos

- Ao som de uma música, os alunos deverão dançar pela sala. Quando a professora a pausar, todos deverão abaixar e fechar os olhos. A professora colocará a caixa sobre um aluno. Os demais deverão identificar quem está dentro da caixa.
- A professora irá questioná-los quem ficou fora da caixa e quem ficou dentro da caixa.
- A professora irá organizar os potes do maior para o menor, e os alunos serão questionados se está certo, depois do menor para o maior enfim a organização dos potes será explorada oralmente com os alunos a fim de que eles compreendam os conceitos de maior e menor.
- Será separado dois potes para cada grupo um maior e outro menor, depois os alunos deverão formar uma fila de meninos do maior para o menor, e uma fila de meninas da menor para maior, sobre o comando da professora irão colocar as bolinhas no pote (João pegue uma bolinha vermelha e coloque no pote maior, Maria pegue uma bolinha verde e coloque no pote menor) ganha o jogo o grupo que obtiver mais acertos.

# Campo de Experiência

## 1.1.2 CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

|                                             |
|---------------------------------------------|
| Conhecer o próprio corpo                    |
| Brincar                                     |
| Música                                      |
| Dança                                       |
| Teatro                                      |
| Faz de conta - Sensações e funções do corpo |
| Gestos, Olhares, Sons, Mímicas              |
| Correr                                      |
| Equilibrar-se                               |
| Lúdico com os pares                         |
| Coordenação Manual                          |

## ESTE CAMPO TEM COMO OBJETIVO

|                       |
|-----------------------|
| Criar                 |
| Demonstrar            |
| Adotar Hábitos        |
| Coordenar Habilidades |

# Atividade 1

## Boneca Maluca





Imagens: Acervos da autora e da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira.

### Objetivo

- Explorar a consciência corporal.
- Trabalhar coordenação motora global.
- Imitar as diversas posições do boneco.
- Estar atento a posição do boneco.
- Entender os comandos da professora.
- Propiciar a noção de lateralidade.
- Estimular estabilização com atividades de equilíbrio comando e mímica, quanto as partes do corpo.

### Recursos

- Bonecas de pano.
- Alunos.
- Dados com imagens de posições a serem imitadas.

### Procedimentos

- A boneca será apresentada para os alunos, que darão a ela um nome.
- A professora irá jogar a boneca no chão e ela cairá em uma determinada posição.
- A professora imitará a posição da boneca para exemplificar os alunos a atividade proposta.
- A professora jogará a boneca no chão e todos os alunos de forma coletiva deverão imitar a posição que a boneca caiu.
- Cada aluno irá jogar a boneca e imitar individualmente a posição que a boneca caiu.

Criação da Boneca: Rosangela de Castro Mello.

Confecção da Boneca: Lucimara de Castro Santos.

## Atividade 2

Twister adaptado: Lateralidade, formas geométricas e cor



Imagens: Acervo da autora.

### Objetivo

- Desenvolver noções de lateralidade.
- Nomear cores e formas geométricas, diferenciando-as.
- Trabalhar as formas geométricas e as cores de forma lúdica.
- Deslocar seu corpo segundo as formas geométricas e as cores.
- Classificar as formas geométricas com suas semelhanças e diferenças.

### Recursos

- Tapete Colorido com formas geométricas.
- Bastões coloridos.
- Potes coloridos com formas geométricas.
- Blocos Lógicos.
- Objetos diversos com formato de figuras geométricas.

### Procedimentos

- Os alunos serão colocados em círculo. No meio do círculo será estendido o tapete colorido com as formas geométricas.
- A professora irá apontar e nominar as cores e as formas geométricas, envolvendo e questionando os alunos.
- Após apresentar alguns bastões coloridos. O aluno deverá atender o comando da professora. Ex: pegar o bastão vermelho com a mão direita e apontar o triângulo verde a sua direita e assim sucessivamente.
- No segundo momento o aluno deverá jogar o dado e usar o próprio corpo para marcar a forma geometria e a cor que sorteceu no dado.
- Quanto aos blocos lógicos e os objetos com desenho de forma geométrica serão colocados no chão. Os alunos deverão pegá-los e colocar cada um sobre a forma correspondente.
- Em seguida guardar todos os objetos nos potes correspondentes às suas formas.
- As cores serão trabalhadas em forma de competição: os alunos serão distribuídos em dois grupos. No tempo de 3 segundos ganha quem colocar mais bolinhas distribuídas no pote de acordo com as cores trabalhadas.

## Atividade 3

### Carrinho de mão



Ilustração: Acervo da Professora Rosangela de Castro Mello.

#### Objetivo

- Proporcionar fortalecimento de mão e punho.
- Coordenar suas habilidades manuais.
- Desenvolver o equilíbrio.
- Trabalhar em dupla.
- Aprimorar coordenação motora global.
- Ampliar conceitos de noção espacial.
- Estimular estabilidade postural e extensão de punho.
- Demonstrar controle corporal pela brincadeira.
- Deslocar seu corpo orientando-se por noções espaciais.

### Recursos

- Lençol ou um pano similar.

### Procedimentos

- Sob o comando da professora um aluno coloca as mãos no chão, estende os braços e outro aluno segura-o pelos pés, eles deverão ir até o ponto final estabelecido e assim sucessivamente.
- A atividade poderá também ser realizada em forma de competição.
- O pano será estendido no chão. O aluno irá deitar-se sob o pano, e agarrar-se a ele com as duas mãos (conforme imagem). A professora irá arrastá-lo.
- Os alunos menores também poderão ser arrastados pelos alunos maiores.

## Atividade 4

Pareamento de cores, formas geométricas e sequência numeral





Ilustração: Marca: Paes & Almeida, Acervos da autora e da professora Rosangela de Castro Mello.

### Objetivo

- Reforçar as habilidades de atenção e concentração.
- Aprimorar a coordenação motora fina.
- Construir sequência de numeral.
- Preparar para escrita.
- Realizar pareamento de cores, números e formas geométricas.
- Estimular coordenação viso motora construtiva.
- Desenvolver as habilidades manipuladoras.
- Explorar as formas geométricas e os numerais por meio do jogo de boliche.

### Recursos

- Jogo de boliche construído com garrafa pet, contendo numeral e formas geométricas.
- Bola.
- Massinha de Modelar.
- Lápis de cor.
- Sulfite com círculos impresso.
- Pinça.
- Tubete.
- Cartas com círculos coloridos.
- Pompons coloridos pequenos.

### Procedimentos

- O material será apresentado para os alunos, que poderão manuseá-los.
- Realizar brincadeiras, explorando a curiosidade.
- Na sequência, o material será trabalhado com intencionalidade, de forma individual em sistema de rotação.

## Atividade 5

Coordenação motora fina brincando: confecção de bijuterias, pescaria, jogo da corda com o rolo e outros

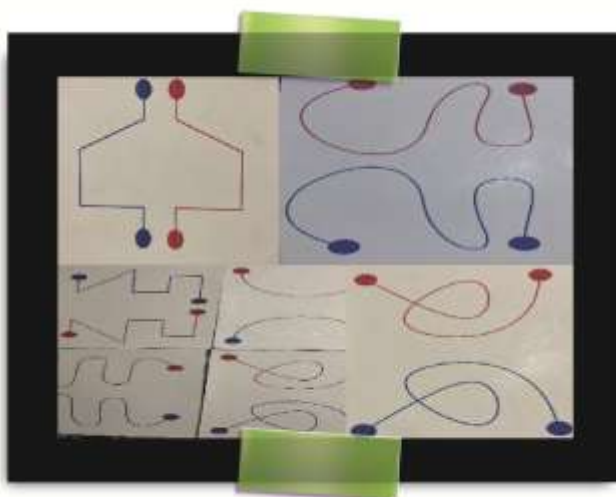




Ilustração: Material: Realizzi, acervos da autora e da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira.

### Objetivo

- Estimular a praxia fina.
- Criar estratégia.
- Treinar a coordenação óculo manual.
- Desenvolver criatividade.
- Aprender a pegar corretamente no lápis.
- Preparar para escrita.
- Tomar iniciativa.
- Trabalhar em dupla.

- Respeitar a escolha do outro e fazer escolhas.
- Trabalhar cores.

### Recursos

- Kit miçanga e cordinhas.
- Jogo dos peixinhos.
- Rolos de papel higiênico coloridos.
- Duas Cordas.
- Potes das cores.
- Cesto.

### Procedimentos

- Os alunos serão colocados em dupla e, na própria carteira, receberão o material para confecção de bijuterias ou outros modelos, conforme escolha. Serão orientados individualmente.
- Quanto ao jogo de peixinhos, os peixinhos serão distribuídos no chão e cada aluno receber uma varinha, ganhará o jogo o aluno de pescar mais peixinhos. O aluno que ganhar o jogo será ajudante da professora no dia seguinte.
- No jogo das cordas, os alunos serão separados em duas equipes que deverão sentar no chão em filas, cada equipe receberá uma corda, as quais deverão ser seguradas esticadas pelos os alunos com uma mão, com a outra mão o primeiro aluno ao sinal da professora irá pegar no cesto um rolo de cor aleatória, o rolo deverá ser enviado na corda e percorrer com auxílio das mãos dos alunos até chegar ao final, o último aluno irá levantar e colocar o rolo no pote corresponde a sua cor, e depois sentar novamente no início da fila e assim sucessivamente. Ganha o jogo a equipe que primeiro realizar o ciclo com todos os alunos.



### 1.1.3 TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

|                                 |
|---------------------------------|
| Pintura                         |
| Modelagem                       |
| Colagem                         |
| Músicas                         |
| Sons e Traços                   |
| Gestos                          |
| Mímicas                         |
| Manipulação de objetos diversos |
| Faz de Conta                    |
| Desenhos                        |

### ESTE CAMPO TEM COMO OBJETIVO

|                         |
|-------------------------|
| Utilizar Sons           |
| Expressar-se Livremente |
| Reconhecer              |

# Atividade 1

**Desenho livre e Pintura - Técnica da fita:**  
**Minha obra de arte**

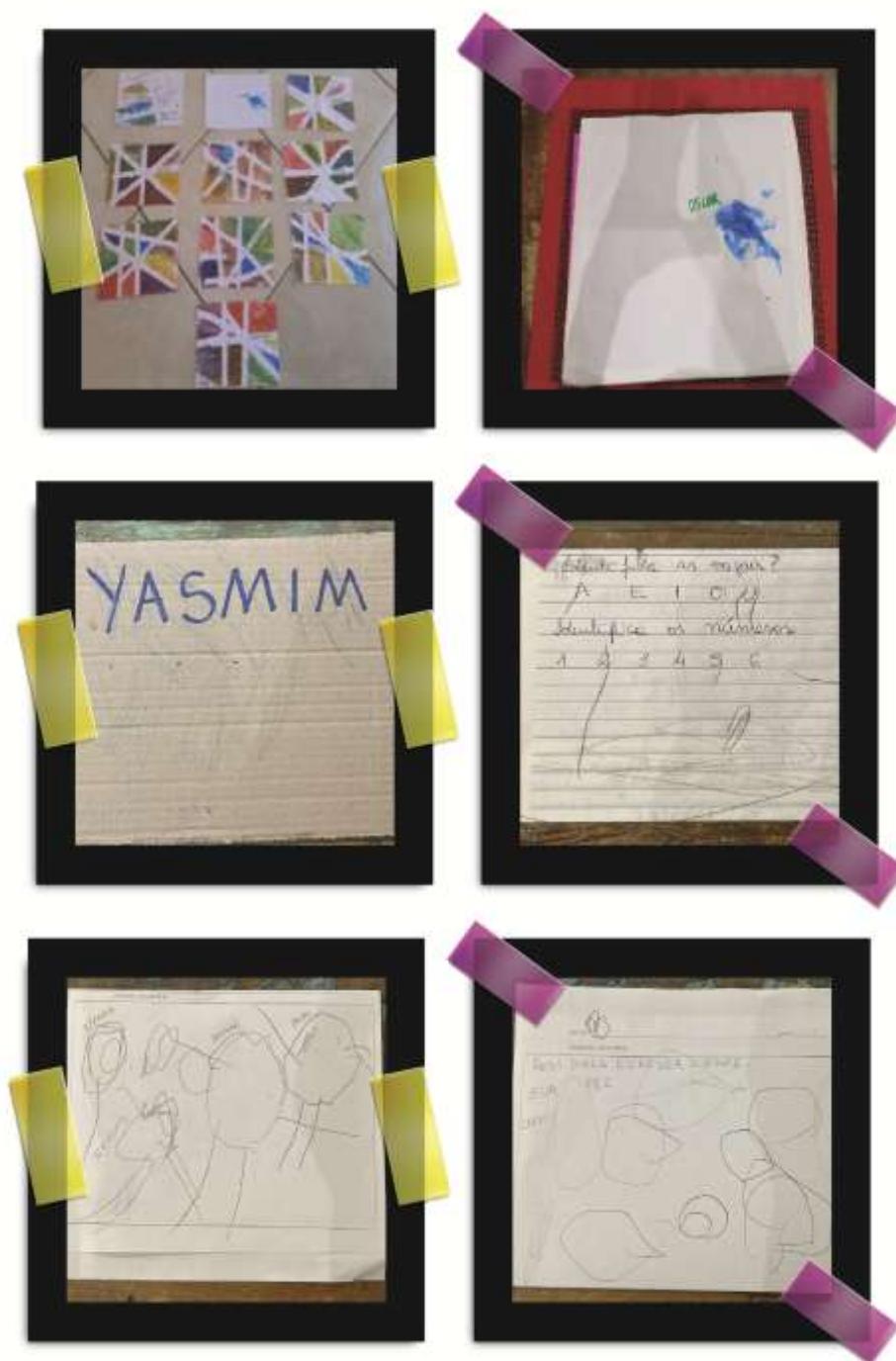


Ilustração: Acervos da autora e da professora Rosângela de Castro Mello.

### Objetivo

- Trabalhar coordenação motora fina.
- Estimular a criatividade e imaginação.
- Explorar o espaço do papel.
- Possibilitar autonomia.
- Nomear cores.
- Preparar para escrita.
- Escolher as cores e formas a serem usadas.

### Recursos

- Cartolina.
- Papel sulfite.
- Lápis de cor.
- Fita crepe.

### Procedimentos

- Explicar aos alunos como se dá a técnica da fita.
- Apresentar aos alunos um exemplo de como ficará a atividade.
- Distribuir aos alunos sulfite.
- Entregar aos alunos fitas crepe já cortadas.
- Além das fitas já cortadas os alunos poderão solicitar outras fitas maiores, menores dependendo de sua criatividade.
- Oferecer aos alunos lápis de cor.
- Orientar aos alunos que devem pintar onde não tem fita crepe.

## Atividade 2

Monte os animais, escute o som e os imite



Vídeo 2

<https://youtu.be/EN0VO8PzBOq>

Material Carlu, Beabá Kids, acervo da autora.

### Objetivo

- Desenvolver a imaginação e criatividade.
- Ativar memórias já construídas com os diversos som vivenciados.
- Imitar gestos e movimentos.
- Estimular área da linguagem.
- Trabalhar expressão corporal e facial.
- Aperfeiçoar coordenação motora fina.
- Fixar sequência de numeral.
- Identificar qual sequência tem mais e menos.
- Apreciar o som dos animais.
- Adivinhar com imagem corresponde a determinado som.
- Explorar a memória aditiva.
- Aprender com o grupo.

### Recursos

- Recursos multimídia.
- Quebra cabeça impresso: cabeça dos animais, corpo dos animais, a fazenda e sequência de numeral.
- Quebra cabeça de madeira.

### Procedimentos

- Os alunos serão questionados sobre qual animal conhecem e qual o som que ele emite.
- Será apresentado a imagem e oralmente o nome de cada animal.
- O aluno ouvirá o som do animal e deverá apontar para imagem dele.
- Após o aluno poderá imitar o animal.
- Os alunos serão divididos em 4 grupos para montar as quebras cabeça de animais.

# Atividade 3

## Aprendendo as Cores Brincando





Ilustração: Acervos da autora e da professora Rosangela de Castro Mello, material Beabá Kids.

### Objetivo

- Identificar as cores.
- Associar cores.
- Parear as cores.
- Trabalhar controle inibitório.
- Estimular as funções executivas.
- Aprimorar a flexibilidade cognitiva.
- Desenvolver memória de trabalho.
- Utilizar os movimentos de preensão, encaixe ampliando suas possibilidades de manuseio.

### Recursos

- Atividade impressa.
- Bolinhas coloridas pequenas e grandes.
- Pinça.

- Bandeja de ovos.
- Tinta e Pincel.
- Prendedor.
- Potes de Sorvete.
- Bambolê.
- Balde.
- Tampinhas e garrafa pet.
- Fitas isolantes coloridas.
- Trabalhar em grupo.
- Esperar sua vez.
- Caixa de papelão.

### Procedimentos

- O material será disponibilizado no chão da sala de aula, onde os alunos poderão explorar investigando as suas curiosidade e possibilidade de utilização.
- Em seguida o professor juntamente com os alunos irá organizar uma parte do material em forma de estação.
- Então o professor irá explicar oralmente dando exemplo prático de como será desenvolvido a atividade.
- O professor irá trabalhar individualmente todas as atividades com cada aluno, enquanto o outro grupo continua explorando os demais materiais e assim sucessivamente.

# Atividade 4

Como anda seu Equilíbrio?

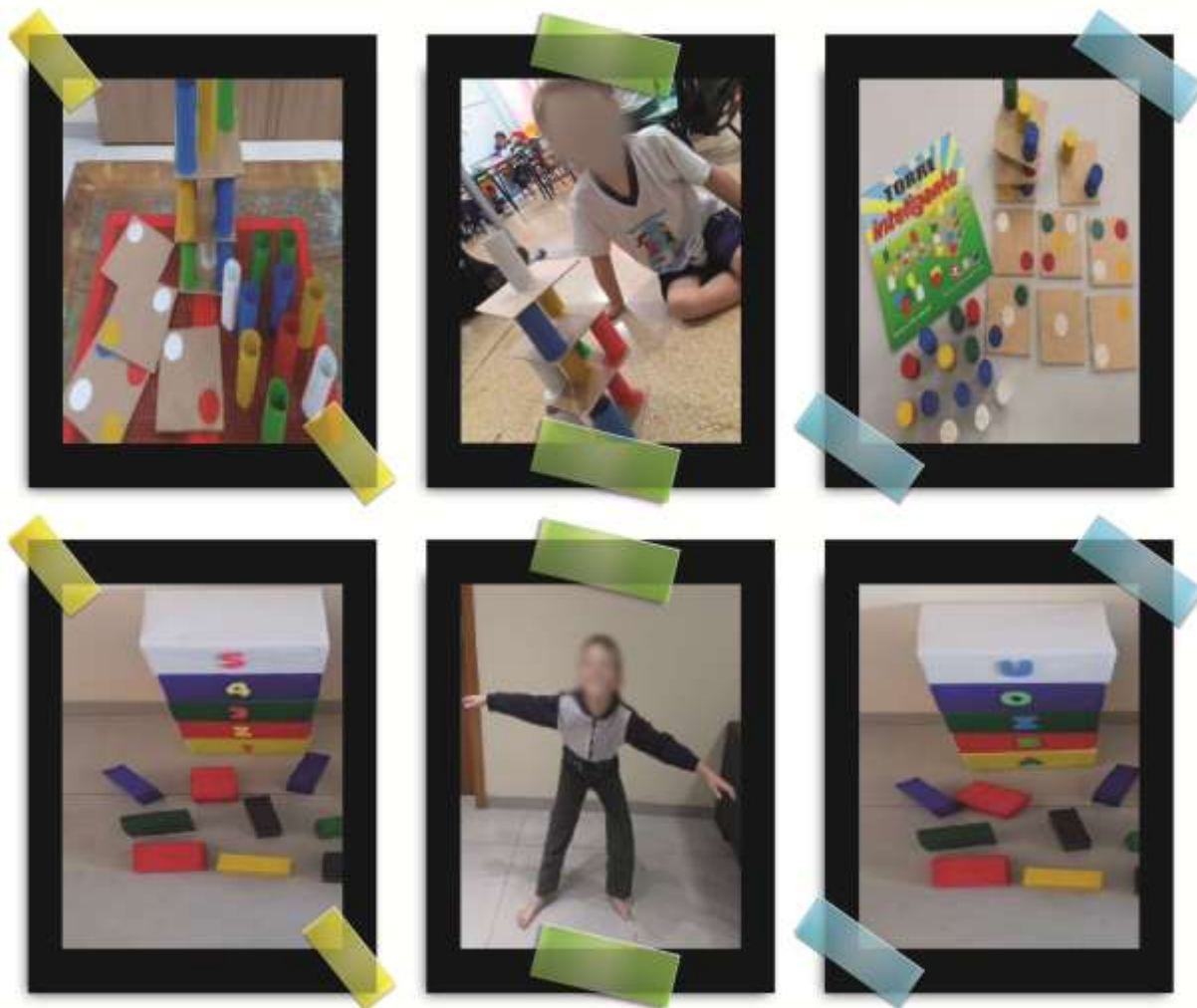




Ilustração: Material Carlu, acervos da professora Jéssica Venerano Galego e da autora.

### Objetivo

- Explorar a coordenação motora ampla.
- Aprimorar a atenção e a concentração.
- Estimular coordenação viso motora.
- Propiciar atividades de estabilização – equilíbrio.
- Melhorar a flexibilidade cognitiva.
- Desenvolver persistência.
- Adquirir conceitos e gosto pela organização.
- Perceber as possibilidades e limitações do próprio corpo.

### Recursos

- Jogos Carlu.
- Rolo de papel higiênico.
- Tinta guache e pincel.
- Bolo.
- Caixas de papelão em diversos tamanhos.
- Papel colorido.
- Cola.
- Numerais de 1 a 5 emborrachado.
- Vogais emborrachada.

### Procedimentos

- Os alunos serão distribuídos no pátio ou na quadra da escola e, sob orientação da professora, deverão seguir os comandos como por exemplo: pule com os dois pés, agora com um pé só, erga o braço direito a perna esquerda, bata a bola com a mão direita etc.
- Quanto as demais atividades, cada aluno receberá um material e executará a tarefa que orientada pela professora, de forma individual.

## Atividade 5

**Movimentos:** Brincar utilizando o próprio corpo



Ilustração: Acervo da autora.

**Vídeo 3: Estátua Diferente**

<https://www.youtube.com/watch?v=LZ-TG7oyEKs>

### Objetivo

- Movimentar as partes do corpo.
- Apropriar-se de diferentes movimentos.
- Experimentar as possibilidades do corpo.
- Desenvolver habilidades manuais.
- Deslocar o corpo no espaço.
- Utilizar os movimentos de preensão das mãos.
- Adquirir conceitos de lateralidade.
- Respeitar os limites do colega.
- Seguir comandos.
- Fixar as cores, brincando.

### Recursos

- Tampinhas de garrafa Peti.
- Garrafa Peti.
- Fitas adesivas coloridas.
- Cadeado de tênis.
- Bolinhas de plástico coloridas.
- Bambolê.
- Vídeo com música da estátua diferente.

### Procedimentos

- Aos materiais serão disponibilizados para que os alunos possam manipular.
- Em seguida a professora dará os seguintes comandos: o aluno deverá deitar-se entre os dois bambolês, sendo que um contém bolinhas coloridas, irá pegar a bolinha vermelho ou conforme a cor de comando dado pela professora, deverá girar o corpo com a bolinha na mão e colocar no outro bambolê conforme imagem.
- Esta atividade poderá ser desenvolvida em grupo ou individualmente, e em forma de competição.
- Na atividade seguinte um pote de garrafa Peti será amarrada na cintura dos alunos com um cadelão de tênis colorido, sendo que cada aluno terá uma cor.

- Várias tampinhas coloridas serão colocadas no chão, e os alunos receberão o comando para colocar tampinhas no pote do colega, as tampinhas deverão ser da mesma cor do pote.
- Os alunos deverão fugir um do outro, pois ganha o jogo quem tiver menos tampinha no pote.
- A atividade pode ser desenvolvida em grupo, em forma de competição, podendo substituir os alunos que irão colocar as tampinhas durante o jogo. Caso aconteça a substituição deverá trabalhar com momentos de pausa para substituição.

# Campo de Experiência

## 1.1.4 ESCUTA, FALA, PENSAMENTO

|                                 |
|---------------------------------|
| Vocabulário                     |
| Escuta Espontânea de História   |
| Descrição                       |
| Narrativa                       |
| Despertar Curiosidade           |
| Escrita                         |
| Garatujas                       |
| Histórias - Contar e Recontar   |
| Rimas                           |
| Ilustrações                     |
| Folhear livros e Nomear imagens |

## ESTE CAMPO TEM COMO OBJETIVO

|                   |
|-------------------|
| Expressar Ideias  |
| Inventar          |
| Escolher          |
| Recontar História |
| Produzir          |
| Levantar Hipótese |
| Selecionar        |

# Atividade 1

## Aprendendo as vogais



Ilustração: Material espaço educar Beaba Kids, acervo da professora Rosângela de Castro Mello e da autora.

### Objetivo

- Ensinar as vogais de forma lúdica e com matérias manipuláveis.
- Desenvolver a apraxia fina.
- Explorar as cores.
- Fazer pareamento de vogais e objetos.
- Brincar de amarelinha utilizando os dedos das mãos.
- Estimular movimentos de arco de mão.
- Trabalhar sequência lógica e organização.

### Recursos

- Atividades impressas plastificadas com velcro.
- Canetinha.
- Massinha.
- Vidro de amaciante com tampas para rosquear.
- Caixa de sabão em pó.
- Papel colorido.
- Vogais em EVA.
- Amarelinha das vogais.

### Procedimentos

- As vogais serão apresentadas em materiais manipuláveis.
- A professora iniciará pela letra A mostrando a letra, nomeando em voz alta de forma bem clara, chamando a atenção dos alunos para o movimento dos lábios, deixando o aluno pegar o material passar o dedinho, repetindo o som das letras em voz alta várias vezes. Pedir que os alunos pronunciem o nome da letra em voz alta. E assim até trabalhar todas as vogais.
- Explicar que as vogais devem estar organizadas em sequência.
- Dado estes primeiros passos serão apresentados aos alunos os materiais manipuláveis e propostas as atividades de forma individual e em grupo.
- Em grupo cada aluno irá receber uma vogal, e em seguida montar uma sequência com o próprio corpo, onde o aluno irá segurar o objeto que contém a vogal e ficar em sequência.

- Cada aluno receberá uma tampinha com uma vogal e sob orientação da professora deverá procurar para rosquear o vidro com a vogal correspondente.
- De forma individual, cada aluno receberá uma atividade que será desenvolvida com orientação da professora. Cobrir o pontilhado das vogais com canetinha ou com massinha de modelar.

## Atividade 2

### O alfabeto e a coordenação motora fina



Ilustração: Material - DM Toys, Beabá Kids, acervos da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira e da autora.

### Objetivo

- Ensinar o alfabeto de forma lúdica e com matérias manipuláveis.
- Reconhecer as letras do alfabeto.
- Aprender a sequência das letras.
- Adquirir noção de espaço.
- Montar o Alfabeto em sequência lógica.
- Brincar de dominó com as letras do alfabeto.
- Estimular coordenação motora fina e ampla.
- Trabalhar organização.
- Observar a iniciativa e criatividade de cada aluno.
- Respeitar a escolha do colega.
- Saber esperar o comando da professora para trocar o material.
- Utilizar a tesoura com segurança.

### Recursos

- Atividades impressas plastificadas.
- Massinha.
- Caixa de leite com tampas para rosquear.
- Tinta e pincel.
- Alfabeto em EVA.
- Tampinhas com alfabeto.
- Canudinho.
- Tesoura.
- Mão em EVA.
- Papel sulfite com linhas diversas impressa.
- Tecido e TNT para recortar segundo o modelo.
- Folha impressa com desenho.
- Palitos de fosforo.



### Procedimentos

- As letras do alfabeto serão apresentadas em materiais manipuláveis.
- Após ter apresentado todas as letras do alfabeto nomeando-as em voz alta de forma clara, chamando a atenção para o movimento dos lábios, deixar o aluno pegar as letras do alfabeto e passar o dedo, repetindo o som em voz alta várias vezes.
- Pedir que os alunos pronunciem o nome das letras em voz alta. E assim, até trabalhar todas as letras do alfabeto.
- Colocar os materiais no chão da sala. Pedir que cada aluno escolha o seu material, pode sentar-se no chão ou na carteira de acordo com sua escolha, e realize a atividade da forma que desejar ou seja utilizando os seus conhecimentos prévios.
- Após comando da professora os alunos serão orientados a trocar de material com os colegas.
- Assim que todos os alunos manusearem os materiais que desejam a professora irá trabalhar de forma individual, com intencionalidade de observar a potencialidade e dificuldade de cada aluno.
- Os demais alunos irão continuar manipulando os materiais de acordo com a iniciativa, criatividade, interesse e conhecimentos prévios.

## Atividade 3

### Jogo Dona Rima e o Brincar de Faz de Conta



Ilustração: Brinquedos Carlu, acervos da autora e da professora Rosangela de Castro Mello.

### Objetivo

- Estimular a oralidade.
- Apresentar as imagens e o som das palavras.
- Identificar e associar os desenhos aos seus nomes.
- Nomear as figuras.
- Reconhecer os diferentes tipos de animais.
- Incentivar o trabalho coletivo.
- Aceitar o ganhar e perder.
- Desenvolver a linguagem.
- Aprender a organizar.
- Brincar de faz de conta.
- Incentivar a iniciativa.
- Saber escolher do que quer brincar.

### Recursos

- Jogo de rimas com cartinha contendo imagens.
- Jogo de rimas contendo imagens de madeira.
- Jogo de rimas contendo imagens e palavras.
- Utensílios para brincadeiras de casinha.
- Roupinhas de bonecas e bonecas.
- Animais em plástico.
- Carrinho de rolimã.
- Árvores.
- Pátio da escola.
- Água, detergente, sabão, esponja etc.

### Procedimentos

Jogo 1:

- As crianças serão colocadas em círculo.
- As cartas com as imagens que rimam serão abertas no chão de forma que os alunos possam nomear cada imagem.
- Na sequência irão recolher as três cartas que rimam.

- Ganha o jogo o aluno que encontrar mais rimas.

#### Jogo 2:

- Explorar primeiramente as imagens da placa de madeira.
- Garantir que todos os alunos saibam o nome de cada imagem apresentada.
- Dividir as crianças em 4 grupos, os quais deverão preencher as cartelas com as imagens que rimam.
- Ganha o jogo o grupo que completar primeiro a cartela.

#### Brincadeiras de Faz de conta:

- Os brinquedos serão disponibilizados em um espaço adequado e cada aluno poderá escolher com que irá brincar.
- Neste momento de brincadeira a professora entrará no fundo de faz de conta e irá instigando, questionando a imaginação e criatividade das crianças.

# Atividade 4

**Explorando Jogos Diversos o Brincar  
com intencionalidade**



Ilustração: Brinquedos NIG e Xalingo, acervos da autora e da professora Rosângela de Castro Mello.

### Objetivo

- Nomear os animais.
- Associar o animal à sua alimentação.
- Relacionar parte-todo.
- Organizar as peças do quebra cabeça.
- Descrever oralmente as imagens do quebra cabeça.
- Perceber os detalhes.
- Estimular a oralidade.
- Enriquecer vocabulário.
- Trabalhar em grupo.
- Montar a amarelinha utilizando a sequência de numeral de 1 a 7.
- Jogar amarelinha.

### Recursos

- Jogo o que eu como.
- Jogo mamãe e bebê.
- Quebra cabeça 4 e 6 peças.
- Joga da amarelinha completa e peças para montar outra amarelinha.

### Procedimentos

- Os jogos montados serão apresentados.
- Os nomes dos animais e do que eles se alimentam será explorado oralmente.
- Os alunos irão montar a amarelinha na sequência dos numerais de acordo com o modelo. Terão um tempo para explorar o material livremente.
- Será dado pela professora as orientações de como deverão montar os jogos.
- Após terem concluído a montagem, será feito o rodízio dos jogos entre os grupos.

# Atividade 5

## História e teatro de fantoche



Ilustração: Material Carlu e acervo da autora.

### Objetivo

- Estimular a Oralidade.
- Contar histórias usando os diversos materiais manipuláveis.
- Reproduzir histórias utilizando o teatro de fantoche.
- Manusear e folhear os diferentes livros de histórias.
- Representar a história com desenho.
- Inventar sua própria história.

### Recursos

- Teatro de Fantoques.
- Livros paradidáticos.

- Fantoches.
- Papel Craft.
- Tinta guache.
- Pincel.
- Lápis de cor.

### Procedimentos

- Os alunos serão acomodados em círculo no chão.
- Todo o material será disponibilizado para manuseio do aluno, para que possam explorar.
- Após os alunos irão escolher um livro de história para que possa ser lido pela professora.
- A professora irá explorar a oralidade dos alunos com perguntas dirigida.
- Todos os alunos serão convidados a recontar a história, utilizando os fantoches.

## Campo de Experiência

### 1.1.5 ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

|                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Noção de tempo dia/noite, dias da semana<br>ontem/hoje/amanhã, antes/durante/depois |
| Contagem - sequência de numeral                                                     |
| Peso/Altura                                                                         |
| Comprimento                                                                         |
| Grosso/Fino                                                                         |
| Formas Geométricas                                                                  |
| Ordenação                                                                           |
| Conservação                                                                         |
| Classificação (diferença, semelhança)                                               |
| Relação entre números e quantidade                                                  |
| Noção de Espaço                                                                     |

### ESTE CAMPO TEM COMO OBJETIVO

|                      |
|----------------------|
| Estabelecer          |
| Observar e Descrever |
| Identificar          |
| Registrar            |
| Classificar          |
| Relatar              |
| Relacionar           |
| Expressar            |

# Atividade 1

## Compreendendo o tempo



Ilustração: Material Carlu, acervo da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira e da autora.

### Objetivo

- Conhecer o calendário.
- Trabalhar noções de tempo antes – durante- depois, sol e chuva, início-meio-fim e dias da semana.

- Ordenar as sequências lógicas.
- Estimular a aquisição de conceitos matemáticos.
- Melhorar a organização de pensamento.
- Organizar uma sequência lógica com os dias da semana.
- Diferenciar os dias da semana.
- Fixar cores.
- Montar quebra cabeça.

### Recursos

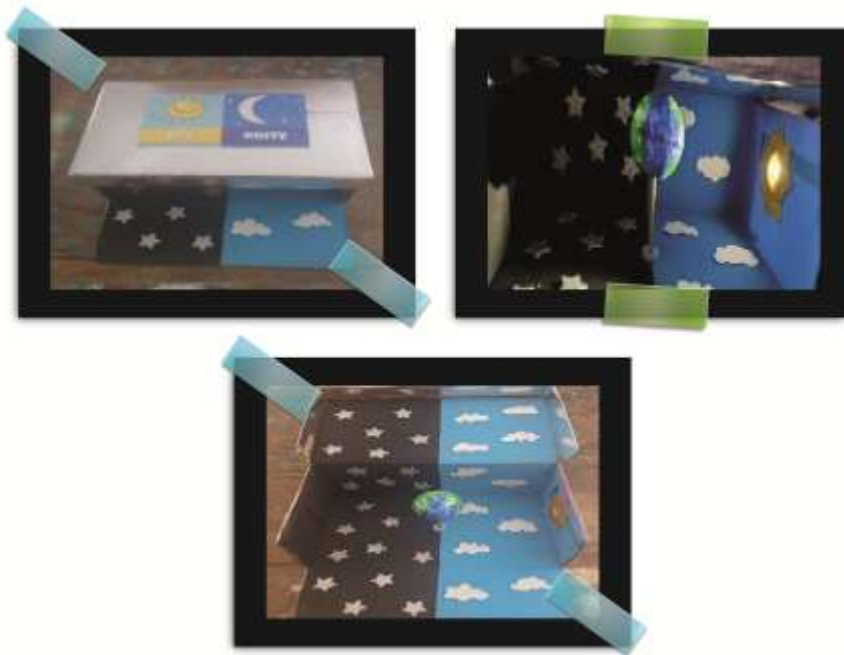
- Cartazes confeccionados em EVA, fixado na parede.
- Calendário.
- 6 Jogos de sequência lógica do tempo.
- Jogo de dominó com cores e os dias da semana.

### Procedimentos

- Explorar oralmente os assuntos que irão retratar as sequências lógicas que serão apresentadas para a montagem.
- Apresentar oralmente e utilizando material manipulável os dias da semana, questionando o que fazemos em cada dia e horário do nosso dia pensando na rotina escolar.
- A montagem dos quebra cabeça pode ser proposto de forma individual ou coletivamente com ou sem orientação da professora.
- A atividade deve ser direcionada de acordo com nível de dificuldade de cada aluno ou de cada grupo.
- Oferecer aos alunos uma folha sulfite e lápis para que ele desenhe o que faz durante o seu dia.

## Atividade 2

O dia a noite e as estações do



ana



Ilustração: Material Carlu, acervos da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira e da autora.

### Objetivo

- Aprender as estações do ano.
- Observar os fenômenos da natureza.
- Associar as estações do ano as nossas vestimentas.
- Estimular situações sensoriais sol/quente – Inverno/frio.
- Trabalhar noção espaço temporal.
- Organização cenas em sequência.
- Ordenar as estações do ano, qual vem primeiro associando as atividades da escola.
- Reproduzir e fixar as estações do ano por desenho e pintura.

### Recursos

- Caixa que simula o dia e a noite.
- Lanterna.
- Quebra cabeça das estações do ano.
- Atividade impressa.
- Pincel e tinta guache.
- Lápis de cor.
- Prato circular de papelão.

### Procedimentos

- Inicialmente, todo material será apresentado.
- A professora explicará passo a passo da atividade.
- A professora demonstrará como funciona a caixa do dia e da noite.
- Após a caixa será levada na carteira de cada aluno, e a professora irá explicar individualmente como se dá o dia e a noite, simulando com uma lanterna.
- Será explorado oralmente o que acontece em cada estação do ano, qual o vestuário e alimentação utilizamos em cada uma delas, o que fazemos durante o nosso dia, frisando bem as atividades que realizamos no período da manhã, tarde e noite.
- Em seguida os alunos irão realizar as pinturas, e conforme forem terminando irão montando os quebra cabeça com auxílio da professora.

## Atividade 3

### Formas geométricas e jogos de encaixe



Ilustração: Material Carlu e Beaba Kids, acervos da professora Maria Angélica Bertolo de Oliveira e da autora.

### Objetivo

- Trabalhar as formas geométricas.
- Estimular a percepção visual e a persistência.
- Manusear material e objetos de diferentes formas e tamanhos
- Brincar com os jogos de encaixe.
- Explorar as cores.
- Parear e sobrepor formas geométricas.
- Desenvolver coordenação motora fina.
- Realizar tentativas e erros.
- Fazer escolhas.

### Recursos

- Jogos de encaixe.
- Blocos lógicos.
- Atividades impressas.
- EVA.
- Cola.
- Lápis de cor.
- Velcro.

### Procedimentos

- O material será disponibilizado para manuseio.
- A professora irá explorar oralmente o nome e a cor de cada forma geométrica.
- Na sequência os jogos de encaixe serão colocados no chão e os alunos de forma coletiva ou individualmente. De acordo com o encaixe de sua escolha eles irão explorar e tentar realizar os encaixes conforme as formas geométricas.
- Em seguida os alunos receberão o material impresso para trabalhar de forma individualizada com orientação e supervisão da professora.

# Atividade 4

## Seriação e Classificação

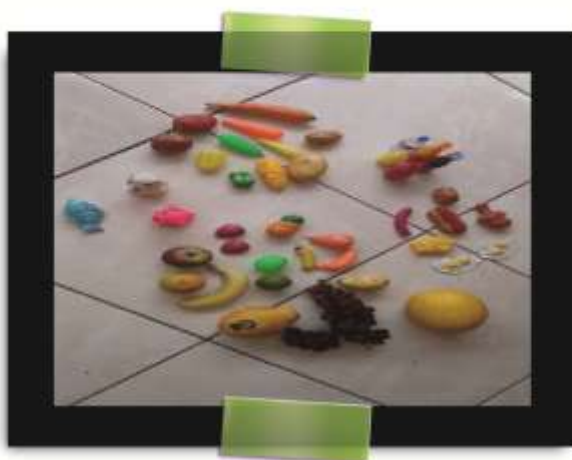


Ilustração: Material Carlu, Beabá Kids e acervo da autora.

### Objetivo

- Classificar objetos e figuras.
- Associar numerais a quantidade.
- Comparar tamanhos e cores.
- Trabalhar organização e comparação.
- Estimular a noção espaço temporal.

### Recursos

- Jogos de seriação e classificação diversos.
- Objetos, frutas e alimentos de plástico.
- Bonecas e bonecos.
- Tênis, sandálias e chinelos dos próprios alunos.
- Atividades impressa.
- Velcro.

### Procedimentos

- A professora explicará sobre as coisas que são iguais e as que são diferentes, e porque são iguais ou diferentes, na própria vestimenta dos alunos, Exemplo: fica deste lado alunos que estão de tênis, deste lado os alunos que estão de sandália e assim explorando cada peça e objetos presentes no aluno, no material escolar e na sala de aula.
- Em seguida a professora apresentará cada material, dando os comandos necessários para a realização da atividade. Ex: aqui vocês irão colocar todos os carrinhos que for da mesma cor, aqui os que têm a mesma forma, aqui todas as imagens de frutas, aqui vão colocar o animal que só tem um, as bonecas de um lado e os bonecos do outro. Desta forma explorará todos os materiais apresentados inicialmente.

# Atividade 5

Sequência de numeral, associação de número quantidade e conservação





Ilustração: Material da prova piagetiana, Carlu brinquedos, Beabá Kids, pedagoga Clécia Teixeira e acervo da autora.

### Objetivo

- Realizar sequência de numeral.
- Estimular controle inibitório.
- Encaixar números e sua quantidade.
- Relacionar a quantidade ao numeral.
- Entender o que vem antes e o que vem depois em uma sequência.
- Manipular massinha.
- Estabelecer relações de comparação.
- Trabalhar o próprio corpo na relação número quantidade.
- Aperfeiçoar a coordenação motora fina.
- Cobrir pontilhado dos numerais.
- Explorar as cores.

### Recursos

- Massinha de modelar.
- Tapete e Círculos em EVA.
- Potinhos de vidro.
- Caixas de giz vazia.
- Papel colorido.
- Garrafa pet pequena.
- Dado colorido com numeral de 1 a 5.
- Vidros de amaciante com numeral em EVA.
- Pompom.
- Pinça.
- Colher colorida.
- Atividades impressa.
- Canetinha.
- Velcro.
- Jogos de relação número quantidade.
- Tapete de EVA relação número quantidade.

### Procedimentos

- O material será apresentado previamente.
- Após a professora explicar a sequência de numeral, os alunos irão montar individualmente a sequência numérica com material manipulável.
- Os alunos devem montar quebra-cabeças associando numeral-número.
- Os alunos deverão cobrir o pontilhado dos numerais com canetinha ou massinha.
- Quanto à conservação será trabalhado a manipulação da massinha, a professora irá chamar a atenção que ambas possuem a mesma quantidade, para que os alunos possam perceber que apesar do tamanho do objeto construído todos contém a mesma quantidade de massinha o que muda é a forma.
- Os potinhos de vidro e os círculos da prova Piagetiana, serão exploradas pelo professor com perguntas dirigidas como: onde tem mais água, onde tem menos água, ou tem o mesmo tanto, os círculos apesar de estarem distantes em comparação a outra fileira possuem a mesma quantidade.

## REFERÊNCIAS

ATELIÊ PAES & ALMEIDA. **Ateliê Paes & Almeida**. Guarulhos-SP. Disponível em: <https://ateliempaesealmeida.com.br/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

BEABÁ KIDS. **Beabá Kids**: ensino com diversão. Disponível em: <https://loja.beabakids.com/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit\\_e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf). Acesso em: 04 jan. 2023.

BRASIL. CNE/CEB. **Resolução n. 5**, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb005\\_09.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb005_09.pdf). Acesso em: 11 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Documento Orientador de APCN: Área 46: Ensino**. 2020. Disponível em: [ensino1.pdf \(www.gov.br\)](https://ensino1.pdf(www.gov.br)). Acesso em: 12 jan. 2022.

BUNEKÃO. **Estátua Diferente** - Bunekão - Clipe Animado. YouTube, 14 de jan. de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LZ-TG7oyEKs>. Acesso em: 12 jan. 2024.

CARLU BRINQUEDOS. **Carlu Brinquedos**: brinquedos que educam. Toledo-PR. Disponível em: <https://www.carlu.com.br/brinquedos/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

DM TOYS. **DM Toys**. Duque de Caxias – RJ. Disponível em: <https://dmtoys.com.br/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

ESPAÇO EDUCAR. **Espaço educar**. Disponível em: <https://www.espacoeducar.net/>. Acesso em: 25 fev. 2024.

FORLANI, Patrícia Marques. **O Desenvolvimento Infantil Piaget, Vigotsky e Wallon**. Revista SL Educacional, São Paulo, v.26, n.3, p. 1-776, mar.2021. Disponível em:file:///C:/Users/valdi/Downloads/sabrina\_damiani,+ALGUMAS+REFLEX%C3%95ES.pdf . Acesso em: 17 julho.2024.

GODOY, Fabiana. **Música amigo sapo** [ninho musical / Fabiana Godoy]. YouTube, 12 de jun. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RquSfjZ4HhM>. Acesso em: 12 jan. 2024. <http://www.referencialcurricular.doparana.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=3>. Acesso em: 12 jan. 2024.

NIG BRINQUEDOS. **Nig Brinquedos**: a brincadeira não pode parar. Disponível em: <https://nigbrinquedos.com.br/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Referencial Curricular do Paraná**. SEED-PR: Curitiba, 2018. Disponível em: <http://www.referencialcurricular.doparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

PATATI PATATÁ. **Patati Patatá** - Cabeça, ombro, joelho e pé (Parque Patati Patatá). YouTube, 29 de nov. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EZITvVIESRk>. Acesso em: 12 jan. 2024.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

TEIXEIRA, Clécia. **Pedagoga Clécia Teixeira**. Disponível em: <https://www.pedagogacleciateixeira.com/>. Acesso em: 12 jan. 2024.

TIO ANDRÉ E O GALO COCÓ. **Som dos Animais** - Adivinhe o Animal - Estimulação Infantil. YouTube, 29 de set. de 2023. Disponível em: <https://youtu.be/EN0VO8PzBOq>. Acesso em: 12 jan. 2024.

UNDIME. **Campos de experiências**: Corpo, gestos e movimentos. Educação Infantil: materiais de apoio. Disponível em: <https://movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2021/11/materiaiseducacaoinfantil-tema7-campocorpo-v3.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2024.

XALINGO. **Xalingo**. Disponível em: [https://www.lojaxalingobrinquedos.com.br/?utm\\_source=Google%20Ads&utm\\_medium=tráfego&utm\\_id=institucional](https://www.lojaxalingobrinquedos.com.br/?utm_source=Google%20Ads&utm_medium=tráfego&utm_id=institucional). Acesso em: 12 jan. 2024.