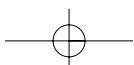
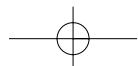


Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Especial

**BRINCAR  
PARA  
TODOS**

Brasília - 2006





# Brincar para todos

## Ficha Técnica

Coordenação Geral SEESP/MEC

Secretaria de Educação Especial Claudia Pereira Dutra

Autora do Projeto Mara O. de Campos Siaulys  
(brinquedos e texto)

Revisão Célia Campos Pardo

Design gráfico Sueli Marques | Malu Calissi

Projeto Gráfico Sambureau&Publicidade  
Unidade de Negócios da LARAMARA  
Associação Brasileira de Assistência  
ao Deficiente Visual  
tel. 11 3663.5360 | [www.sambureau.com.br](http://www.sambureau.com.br)

Fotografia Alan Gouveia | Marco Piovan | Everton Balaratin

Colaboração Anna Maria M. Gomes | Ana Paula Dias Torres

Capa Tábata Rodrigues Romano | *deficiente visual*  
Caroline Pavilavicius Freire | *vidente*

**Atenção:** Por conter peças pequenas, todos os brinquedos deverão ser usados  
sob a supervisão de um adulto.

As marcas Lilica Ripilica, Marisol e Tigor T. Tigre colaboraram na produção de  
algumas fotos deste livro.

Impresso em 2006

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Centro de Informação e Biblioteca em Educação (CIBEC)

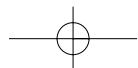
Siaulys, Mara O. de Campos

Brincar para todos / Mara O. de Campos Siaulys. – Brasília: Ministério da Educação,  
Secretaria de Educação Especial, 2005.

152 p.: il. color.

1. Brinquedos. 2. Atividades lúdicas. 3. Inclusão educacional. I. Título. II. Brasil.  
Secretaria de Educação Especial.

CDU: 371.695



## Apresentação

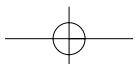
A inclusão social e educacional é um processo que se concretiza, no Brasil, por meio de uma política de educação inclusiva cujos pressupostos filosóficos compreendem a construção de uma escola aberta para todos(as), que respeita e valoriza a diversidade. Assumir a diversidade pressupõe o reconhecimento do direito à diferença como enriquecimento educativo e social. Este processo vem provocando mudanças de paradigma, impulsionando as pessoas a conviverem com uma concepção de aprendizagem, sem restrições de qualquer ordem.

Nesta perspectiva, o Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação Especial (SEESP) assumiu a política de inclusão e tem buscado, através de suas ações, apoiar a transformação do sistema educacional em sistema educacional inclusivo.

Brincar para todos é um material destinado a educadores(as) e pais com orientações para a utilização de brinquedos e atividades lúdicas, alertando para a importância de cada brinquedo na promoção do desenvolvimento infantil. O livro constitui uma possibilidade de eliminar as barreiras que impedem o acesso ao conhecimento, uma vez que para as pessoas com necessidades educacionais especiais a falta de acessibilidade se traduz em fonte de discriminação e perda de oportunidades.

Assim, com a difusão deste material, o Governo Federal colabora com os estados e municípios na implementação da política de inclusão escolar e social de todos(as) os alunos(as).

Claudia Pereira Dutra  
Secretaria de Educação Especial

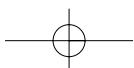


|| Todos sabemos da importância dos pais, desde os primeiros meses de nossa existência. Minha mãe desempenhou um papel fundamental em meu desenvolvimento. Ainda hoje, guardo gostosas recordações das brincadeiras e brinquedos propostos por ela.

Deduzo que, inicialmente, minha mãe tenha ficado muito abalada ao descobrir que eu, sua filha caçula, era cega. No entanto, ela não permitiu que o desespero a immobilizasse por muito tempo; e, apesar de, até então, não ter conhecimento técnico sobre deficiência visual, resolveu utilizar-se do bom senso. Ela deve ter-se remetido a experiências anteriores com meus irmãos, imaginando que eu poderia usar muitos de seus brinquedos como bonecas, bola, brinquedos de encaixe, miniaturas de objetos e animais, caixinha de música, instrumentos musicais e discos infantis, entre outros.

Considero um privilégio o fato de minha mãe ter-me acompanhado nas diferentes fases do desenvolvimento. Quando eu tinha oito anos, ela ingressou na universidade pela segunda vez, a fim de aprofundar seus conhecimentos sobre deficiência visual e aprender braille. Assim, podia transcrever textos em tinta para o braille e vice-versa, adaptar materiais fornecidos pela escola, como figuras geométricas, desenhos e mapas, auxiliar-me com atividades da vida diária, etc. No tocante à escolaridade, ela acompanhou meu processo bem de perto e, além de uma mãe muito competente e esforçada, tive dentro de casa uma excelente professora de geografia. Vale ressaltar que fui uma adolescente como as outras. Era questionadora, rebelde e, às vezes, briguenta e minha mãe foi, mais uma vez, uma importante parceira nesse tortuoso período de minha vida. ||

*Lara de Campos Siaulys*



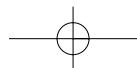
## Prefácio

Informando, esclarecendo e orientando pais e demais educadores para a escolha e utilização de brinquedos e brincadeiras infantis, a autora traz importante contribuição para a inclusão escolar e social das crianças com ou sem deficiência visual. Nesse sentido, a presente publicação caracteriza-se como um precioso manual que vem preencher uma lacuna, ainda grande entre nós, na criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos educativos, particularmente para crianças cegas ou com baixa visão.

Para além da comprovada competência profissional da autora na criação e adaptação de brinquedos e brincadeiras como os apresentados nesse livro, evidenciam-se sua dedicação amorosa e cuidado na seleção dos materiais, na preparação e organização, bem como nas recomendações para o aproveitamento das múltiplas possibilidades que eles oferecem para o crescimento e desenvolvimento infantil. São apresentadas informações e sugestões sobre algumas possibilidades que decorrem diretamente dos brinquedos, além de indicações sobre uma variedade de situações práticas relacionadas a cada um deles.

Vale lembrar que a importância dos brinquedos e jogos infantis para as várias áreas do desenvolvimento humano tem sido estudada e

demonstrada por diversos teóricos, tais como Bruner, Claparède, Dewey, Freud, Froebel, Makarenko e Vygotsky, sob diferentes abordagens. Dentre eles é oportuno destacar o pedagogo ucraniano Anton S. Makarenko que, no período pós-revolucionário soviético nas primeiras décadas do século passado, dirigiu instituições educacionais para crianças e adolescentes abandonados e delinqüentes com o propósito de "criar o homem novo de maneira nova". Em uma de suas conferências sobre desenvolvimento infantil dizia ele que "para o jogo ser educativo é preciso que os pais o orientem de maneira cuidadosa e consciente". Nesse sentido, alertava para o fato de que muitos pais cometem erros na orientação do jogo infantil. Segundo ele, há os que não se preocupam com o assunto por entenderem que seus filhos sabem se desempenhar bem sozinhos; há outros que "são excessivamente atenciosos, intrometem-se constantemente nas brincadeiras, explicam, mostram, colocam problemas e se apressam em resolvê-los sem dar oportunidade à criança de participar, esquecendo-se dela, divertindo-se eles próprios"; além daqueles pais que defendem que as crianças tenham muitos brinquedos e acabam por transformar o seu quartinho em verdadeira loja de brinquedos.



Essas e tantas outras importantes razões decorrentes de suas próprias experiências pessoais e profissionais, pautadas pela sensibilidade, intuição e fundamentação teórica, têm conduzido a professora Mara Siaulys em sua firme convicção de que "brincar é fundamental" para a aprendizagem e desenvolvimento de todo ser humano e de que os educadores, particularmente os pais, devem ser apoiados.

Diversas têm sido suas ações em educação e educação escolar mostrando quão prazerosa e necessária é a inclusão do brincar nas relações familiares e escolares. Em trabalho seu publicado em 1997, ela diz textualmente que "as crianças aprendem a brincar umas com as outras, observando-se mutuamente, movimentando-se juntas, imitando, participando de jogos. A criança que não pode ver as outras brincando, que não sabe brincar junto e não entende as brincadeiras tende a permanecer isolada em seu canto, podendo ficar marginalizada e ter prejudicado o seu desenvolvimento."

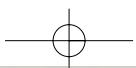
Como educadora, mãe e profissional, ela tem posto em prática sua crença e seus conhecimentos no ambiente familiar e nas escolas, bem como procurado compartilhá-los com todos através de suas publicações e, também, de sua atuação na LARAMARA - Associação Brasileira de Assistência ao Deficiente Visual da qual é fundadora e presidente.

Assim, a partir da preocupação com a educação das crianças com deficiência visual e com a participação ativa de pais e professores nesse processo, a professora Mara O. C. Siaulys traz a público sua recente e cuidadosa sistematização de brinquedos educativos, reunindo mais de uma centena deles, com apresentação gráfica colorida, alegre, ricamente ilustrada, revelando a coerência entre forma e conteúdo, correspondendo à sua compreensão de que todos devem e podem brincar.

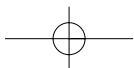
Na honrosa oportunidade de compartilhar deste momento prefaciando este livro de uma educadora que dispensa maior apresentação, cabe-me recomendar sua leitura e utilização criteriosa conforme o sentido de um manual que, de fato, informa, descreve e orienta a realização de jogos e brincadeiras para bebês, crianças pré-escolares e escolares com ou sem deficiências visuais. E, ainda, na condição de educador, quero manifestar minha grande satisfação em poder reiterar, com a autora, que BRINCAR é fundamental PARA TODOS.

São Paulo, junho de 2006

Professor Dr. Marcos José da Silveira Mazzotta



As crianças precisam brincar, independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial a sua vida. O brincar alegra e motiva as crianças, juntando-as e dando-lhes oportunidade de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente; as que enxergam e as que não enxergam, as que escutam muito bem e aquelas que não escutam, as que correm muito depressa e as que não podem correr.

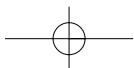


**A** brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa.

Se para toda criança a brincadeira é muito importante, para a criança com deficiência visual ela é fundamental. Lara, minha filha caçula, ainda bebê ficou cega, o que imprimiu novo rumo à minha vida.

A cegueira era um campo novo para mim e conhecê-la passou a ser a prioridade naquele momento. Precisava entender um mundo sem visão, em que os sentidos do tato, audição, olfato e paladar predominavam. Procurar uma forma de me comunicar com Lara, ajudando-a a se desenvolver era urgente e eu não podia perder tempo. O que fazer? Como nada sabia sobre o assunto, comecei do zero, buscando um caminho para iniciar de alguma forma nossa comunicação. No início usei somente a intuição, mas depois fui aprendendo com leituras, estudando, perguntando. Procurava brinquedos e inventava brincadeiras, conversávamos, explicava-lhe tudo o que havia e acontecia na casa para que pudesse participar. Dessa forma ela foi se desenvolvendo, fomos nos integrando, vencendo as dificuldades e aprendendo com nossa convivência.

**Precisava entender**  
**um mundo sem visão, em que os**  
**sentidos do tato, audição,**  
**olfato e paladar predominavam.**



As brincadeiras com Lara, as nossas conversas, o contato corporal e sua participação na vida familiar me ajudaram a encontrar um caminho. Com Lara, aprendi muito sobre a educação da criança com deficiência visual. E as outras crianças, com as quais tenho convivido, vêm aumentando, dia após dia, meu conhecimento e enriquecendo minha experiência.



Percebi que a convivência tem de ser muito alegre, cheia de otimismo e descontração e passei a acreditar na grande importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Comprovei como é imprescindível a interação e a participação da criança com deficiência visual na vida familiar, na escola, na comunidade e como isso é facilitado pelos brinquedos e brincadeiras.

Desde os primeiros anos em que atuei com as crianças, constatei a inexistência de brinquedos que pudesse ser percebidos pelos outros sentidos, que não a visão, e que possibilissem uma aprendizagem significativa. Que falta faziam esses brinquedos! Foi assim que, a partir das brincadeiras com as crianças e, mais ainda, verificando suas necessidades, comecei a adaptar brinquedos e descobrir materiais que facilitavam a aquisição de determinados conceitos e habilidades, que ajudavam a criança a conhecer seu próprio corpo, ter contato com os objetos do ambiente, que melhoravam sua eficiência visual, desenvolviam os sentidos e a ajudavam a aprender braille.

**As brincadeiras com Lara, as nossas conversas, o contato corporal e sua participação na vida familiar me ajudaram a encontrar um caminho.**

Assim, comecei a desenvolver brinquedos e hoje são mais de cem e eles estão todos neste manual! Nesse processo, sempre tive como meta principal proporcionar alegria e diversão a todas as crianças e favorecer sua participação na vida familiar e na comunidade.

*Mara O. Campos Siaulys*

í

n

d

i

c

e

## Os brinquedos são úteis para:

- Compreender e identificar os sons
- Conhecer e entender seu corpo e o ambiente

Chocalho gruda-gruda	13
Chocalho sensorial	14
Chocalho ouro-prata	15
Pulseirinha	16
Guizo pé-mão	17
Cocos decorados	18
Tateando	19
Ao pé do ouvido	20

- Despertar a curiosidade e o prazer de ver e buscar
- Melhorar a eficiência visual

Capa de mamadeira	23
Fan... toches	24
Meia careta	25
Bola baby	26
Trio em preto e branco	27
Tapete de alto contraste	28
Cubo de alto contraste	29
Multiquadros	30
Sexteto em cores	31
Casal legal - Leo e Lu	32
Ciranda das cores	33
Bícharada	34
Painel de cores e formas	36
Cubo geométrico	37
Rolinho	38

- Despertar a vontade de movimentar-se e realizar atividades
- Conhecer e entender seu corpo e o ambiente
- Desenvolver e integrar os sentidos

Amassadinha	41
Dentro d'água	42
Frutíferas	43
Toninho	44
Cole ball	45
Parabólicos	46
Body ball	47
Móbile de bolinhas	48
Móbile de brinquedos	49
Doce sabor	50
Rodão	52

- Desenvolver habilidade para encaixe e pinça
- Conhecer formas, seqüência e seriação
- Classificar

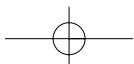
Form color	55
Formatando	56
Forme formas	57
Gira-gira	58
Formas e números	59
Livro das grandezas	60
Prancheta geométrica	62
Pendurando formas	63

- Desenvolver o tato para reconhecer texturas, formas, temperatura, grandeza, peso, consistência e materiais de que são feitos os objetos
- Desenvolver a estruturação e organização espacial

Cubo surpresa	66
Text form	67
Encaixando	68
Fofão	69
Eu e o papai	70
Rebola bola	71

- Reconhecer os objetos do ambiente, seu nome, uso e função

Imitando a mamãe	74
Separando	75
Trincos e truques	76
Feirinha	77
Pareando objetos	78
Porta-trecos	79
Como gente grande	80



■ **Adquirir independência e autonomia para movimentar-se e realizar as atividades cotidianas**

Bolsões	83
Brincando de mamãe	85
Sacolinha de piscina	86
Kit de higiene	87
Sacoleca	88
Tato e Tati	89
Pra boiar	90
Pro pé	91
Pro banho	92
Prancha de alimentação	93
1... 2... feijão com arroz	95
Pré-bengala	96
Bengala infantil	97

■ **Brincar com os pontinhos e aprender braille**

Tampadinhas	100
Alphaímã	101
Toque de letra	102
Pingue-pongue	103
Alphabraile	104
Mini alphabraile	105
Brailindo	106
Brailex	107
Larabraile	108
Brailito	109
Gaveteiro alfabético	110
Ao pé da letra	111
Colméia alfabética	112
Língua do P	114

■ **Divertir-se com os números**

■ **Iniciar o aprendizado de conceitos matemáticos**

Caixinha de números	117
Numerito	118
Para classificar	119
Uni duni tê	120
Pé ante pé	121

■ **Adquirir noção de tempo**  
■ **Aprender a usar o relógio**

Horabaille	124
Que horas são?	125
Brincando com as horas	126
Passatempo	127

■ **Desenvolver o prazer da leitura com livros interativos**

Livro sensorial	130
Dolly	131
Ajudando a mamãe	132
Os brinquedos de Larinha	133
A carta	134
O circo	135
Papai e mamãe, vamos brincar	136

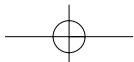
■ **Aprender inglês**

Tack	139
Bug-ball	140
What do I do with it?	142
Looking for opposites	143

■ **Divertir-se e brincar com independência e autonomia**

Dominó de texturas	146
Jogo da velha	147
Dama	148
Trilha	149
Batalha naval	150
Jogo da memória	151
Portátil	152





# O manual

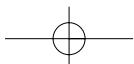
Ao preparar os brinquedos deste manual pensei nos pais, ansiosos por ajudar seus filhos, mas que em determinados momentos não sabem como fazê-lo, como eu também não sabia. E pensei nos colegas, que encontrarão aqui sugestões valiosas para seu trabalho e certamente descobrirão com as crianças outras formas de brincar.

Os brinquedos apresentados neste manual servem para todas as crianças, as que enxergam e as que não enxergam. As referências às cores se dirigem àquelas que têm visão e as sugestões de contornar objetos com os dedos ou com as mãos referem-se ao trabalho com crianças cegas.

Os brinquedos servem para crianças de todas as idades, desde os bebês. É preciso apenas variar as brincadeiras, oferecendo possibilidades diferentes, de acordo com a idade.

Convém lembrar que a este material devem ser acrescentadas sugestões de outros pais e profissionais que trabalham com a deficiência visual e que, como eu, se preocupam em garantir à criança a oportunidade de interagir, comunicar-se, construir significado pela ação, adquirir conceitos, de forma prazerosa e divertida.

Meu intuito é proporcionar momentos de muita alegria para as crianças. Espero que este material, fruto de minha experiência de mãe e profissional, cumpra essa função e que seja muito proveitoso para todos que interagem com crianças com deficiência visual.



# apresentação dos brinquedos

Os brinquedos foram organizados em algumas seções de acordo com as habilidades e competências que mais despertam na criança, mas na prática todos eles têm o mesmo objetivo: propiciar seu desenvolvimento integral e muitos aprendizados simultâneos. No início de cada seção relacionamos uma série de habilidades, competências e aprendizagens que aquele grupo de brinquedos ajuda a desenvolver. Em seguida temos:

## O brinquedo é assim

Sugerimos os materiais necessários para a confecção do brinquedo e o modo de fazer. É claro que poderão ser feitas adaptações, de acordo com os objetos disponíveis, as condições de realização e as necessidades identificadas pelo educador.

## Vamos brincar?

São apresentadas várias sugestões de brincadeiras. Baseiam-se em nossa experiência e convivência com as crianças por muitos anos e têm como objetivo ajudar pais e educadores a interagir com elas e promover seu desenvolvimento de forma divertida. As possibilidades de utilização dos brinquedos não se esgotam, são muito maiores do que aquelas que mostramos neste manual e é importante que sejam exploradas e ampliadas pelo educador. As crianças também irão descobrir com os brinquedos inúmeras variações de brincadeiras, experimentando, construindo, reinventando.

## Outras descobertas

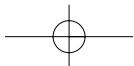
Este espaço é reservado para anotar outras maneiras de brincar, outras formas de facilitar o desenvolvimento da criança através do brinquedo. Cada momento com a criança é uma experiência rica e importante para ela e pode ser aqui registrado. Com certeza, as descobertas e os resultados serão fascinantes e poderão ser compartilhados por todos os que acreditam na importância da brincadeira na vida da criança.

Esses brinquedos são úteis para:

- **compreender e identificar os sons**
- **conhecer e entender seu corpo e o ambiente**



- Favorecer a abertura das mãos, sua junção na linha média e o desenvolvimento da coordenação bimanual;
- Desenvolver a coordenação olho-mão, olho-objeto, ouvido-mão;
- Estimular o desejo de estender o braço para tocar, pegar e desenvolver a preensão;
- Desenvolver a coordenação motora, o movimento e fortalecimento das mãos, braços, pernas e corpo;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, textura e grandeza;
- Fortalecer a musculatura do pescoço e peito e desenvolver o controle cefálico;
- Desenvolver a visão e iniciar o aprendizado das cores;
- Favorecer a identificação e reconhecimento dos sons do ambiente e a localização de objetos pelo som;
- Desenvolver a integração dos sentidos: visão, tato, audição.



# chocalho gruda-gruda

## vamos brincar?

Colocar os chocalhos no berço do bebê ou em local de fácil acesso para que ele possa vê-los, senti-los e segurá-los.

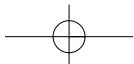
Segurar os chocalhos diante do rosto do bebê e chamar sua atenção com brincadeiras para que os veja. Deslocar da direita para a esquerda, incentivando-o a acompanhar com o olhar. Balançar os chocalhos na frente do bebê para que o som atraia sua atenção e ele estenda a mão para agarrá-los. Com o bebê de bruços, deslocar um chocalho da esquerda para a direita à sua frente. Balançar o chocalho acima do bebê para atraí-lo pelo som, incentivando-o a levantar e movimentar a cabeça, fortalecendo os músculos do pescoço e peito.

Dar os chocalhos para o bebê, um de cada vez, para que ele explore, brinque, bata um no outro, sentindo sua forma, textura e som. Ajudar o bebê a perceber que são dois elementos diferentes.

Dar os chocalhos para a criança segurar um em cada mão. Contar com ela: um, dois. Mostrar como juntar um ao outro. Deixar que a criança faça tentativas para juntar os dois chocalhos; ajudar, se for preciso. Incentivá-la a separar os chocalhos, puxando um para cada lado.

Ajudar o bebê a perceber que os chocalhos produzem sons diferentes.





# chocalho sensorial



## ■ o brinquedo é assim:

Pote de forma cilíndrica, medindo 10cm de altura e 7cm de diâmetro, forrado com tecido de cores contrastantes, preto e branco, preto e amarelo, xadrez, listado. Colocar em seu interior objetos que produzem som, como, por exemplo, arroz, milho, feijão etc.

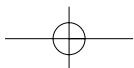
## ■ vamos brincar?

Colocar o chocalho no berço do bebê ou em local de fácil acesso para que ele possa ver, sentir, pegar, bater, balançar. Segurar o chocalho diante do rosto do bebê e chamar sua atenção para que o veja. Deslocar da direita para a esquerda, incentivando-o a acompanhar com o olhar. Balançar o chocalho na frente do bebê para que o som atraia sua atenção e ele estenda a mão para agarrá-lo.

Com o bebê de bruços, deslocar o chocalho da esquerda para a direita à sua frente. Balançar o chocalho acima do bebê para que o som o atraia e ele levante a cabeça e movimente-a, fortalecendo os músculos do pescoço e peito.



Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.



## chocalho ouro-prata

### vamos brincar?

Dar os chocalhos para a criança brincar, balançar, bater e perceber os detalhes de forma, cor, textura e tamanho.

Pedir à criança que balance os chocalhos e chamar a atenção para a diferença no som produzido. Conversar sobre o que há dentro dos chocalhos, mostrando que os objetos diferentes no interior de cada um influem no som produzido. Pedir à criança que segure cada chocalho e compare o peso. Mostrar que os objetos colocados dentro dos chocalhos também influem no peso.

Falar sobre o peso dos objetos, quanto pesa a boneca ou o carrinho, quanto pesa uma cadeira ou uma mesa. Comparar o peso da criança com o do pai. Quem é mais pesado?

Dar diferentes objetos para ela segurar e perceber qual é o mais pesado, qual é o mais leve. Cantar uma música e pedir que bata um chocalho no outro, acompanhando-a.

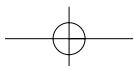
### o brinquedo é assim:

Dois potes cilíndricos, medindo 10cm de altura e 7cm de diâmetro, forrados com tecidos de cores fortes, dourado e prateado, com texturas diferentes.

O pote prateado, forrado com tecido de textura bem lisa, é mais pesado, pois tem dentro algumas pedrinhas.

O pote dourado, forrado com tecido de textura áspera, é mais leve, pois tem dentro algumas moedas.





# pulseirinha



## ■ o brinquedo é assim:

Duas pulseiras de contas redondas e coloridas, enfiadas em um elástico redondo e fino. Em cada pulseira, intercalar quatro guizos entre as contas.

## ■ vamos brincar?

Colocar as pulseiras no bebê para que ele ouça o som que elas produzem toda vez que mexer os braços. Brincar com o bebê, agitando seus braços para que ele perceba as pulseiras. Incentivar o bebê a procurar as pulseirinhas com as mãos e agarrá-las. Isso vai ajudá-lo a encontrar suas mãos e juntá-las na linha média.

Colocar o bebê deitado de lado, com as mãos livres, para que as pulseiras atraiam seu olhar quando estiver com as mãos na frente dos olhos.

Colocar a pulseira só no braço direito; brincar com o bebê e cantar uma música, tocando seu braço e falando: braço direito. Fazer o mesmo com o braço esquerdo.

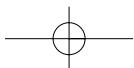
Colocar as pulseiras nos dois braços e incentivar o bebê a bater palmas.

Brincar com os dedos do bebê, manipulando um a um, contando, cantando, falando os *apelidos* dos dedos (minguinho, seu-vizinho, pai-de-todos, fura-bolo, mata-piolho).

Colocar a pulseira no tornozelo direito do bebê e em seguida no esquerdo, brincar com suas pernas, levantando-as. Ajudar o bebê a pôr o dedo do pé na boca. Essa ação, realizada naturalmente por todos os bebês que enxergam, favorece a construção da imagem corporal e é importante para estimular o movimento dos braços, pernas e corpo. Colocar a pulseira só no tornozelo direito do bebê, brincar e cantar, falando: perna direita. Fazer o mesmo com a outra perna.

Brincar com os dedos do pé, manipulando um a um, contando, cantando.





## guizo pé-mão



### o brinquedo é assim:

Um par de pulseiras de tecido vermelho com 20cm de comprimento onde estão presos três guizos.

Um par de tornozeleiras de tecido azul com 20cm de comprimento onde estão presos três guizos.

### vamos brincar?

Colocar as pulseiras nos braços do bebê para que ele ouça o som que elas produzem sempre que agitar os braços espontaneamente. Brincar com o bebê, agitando seus braços um de cada vez e, em seguida, os dois para que ele perceba as pulseiras. Incentivar o bebê a procurar as pulseirinhas com as mãos e agarrá-las. Isso vai ajudá-lo a encontrar as mãos e juntá-las na linha média. Colocar o bebê deitado de lado, com as mãos livres, para que as pulseiras atraiam seu olhar quando estiver com as mãos na frente dos olhos. Colocar a pulseira só no braço direito; brincar com o bebê e cantar uma música, tocando seu braço e falando: braço

direito. Fazer o mesmo com o braço esquerdo.

Colocar as pulseiras nos dois braços e incentivar o bebê a bater palmas.

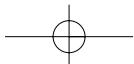
Brincar com os dedos do bebê, manipulando um a um, contando, cantando, falando os *apelidos* dos dedos (minguinho, seu-vizinho, pai-de-todos, fura-bolo, mata-piolho).

Colocar a tornozeleira na perna direita do bebê e, em seguida, na esquerda e brincar com suas pernas, levantando-as. Ajudar o bebê a colocar o dedo do pé na boca. Essa ação, realizada naturalmente por todos os bebês que enxergam, favorece a construção da imagem corporal e é importante para estimular o movimento dos braços, pernas e corpo.

Colocar a tornozeleira só na perna direita do bebê, brincar e cantar, falando: perna direita. Fazer o mesmo com a perna esquerda.

Brincar com os dedos do pé, manipulando um a um, contando e cantando.





# cocos decorados



## ■ o brinquedo é assim:

Duas metades da casca de um coco, decoradas na parte externa com papéis coloridos.

A parte interna é forrada com espuma para aumentar a espessura e ficar macia.

Os dois lados da borda são furados para que se passe neles um cordão.

Dois cordões de 15cm são amarrados nas laterais e servem para prender o brinquedo no braço da criança.

## ■ vamos brincar?

Dar as cascas para as crianças brincarem, baterem, rasparem, examinarem os detalhes de forma, cor, textura e tamanho. Chamar a atenção para a forma redonda e de como é macio o interior.

Explicar o que é um coco, falar que o brinquedo é formado pelas duas metades da casca de um coco. Explique que a polpa é gostosa para comer, que dentro existe água que se pode beber.

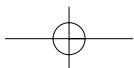
Prender cada metade em uma das mãos da criança, ficando a mãozinha dentro da casca do coco. Amarrar com o barbante no braço da criança.

Incentivar a criança a bater as cascas, uma na outra, para produzir som, como se estivesse batendo palmas. Tocar uma música para que ela acompanhe. Incentivar a criança a bater os pés no chão, acompanhando o som do coco.



Brinquedo interessante para crianças com dificuldade motora em decorrência de paralisia cerebral.

Autoria:  
Equipe de Intervenção Precoce da Laramara



# Brincando



## ■ o brinquedo é assim:

Tapete confeccionado em tecido colorido, macio, acolchoado, retangular, medindo 130cm x 90cm. No tapete estão presos, com elástico de 15cm de comprimento, diferentes objetos e brinquedos: argola, pente, peteca, caneca, escova de cabelo, esponja de banho, tubo de desodorante, ursinho de pelúcia, bolsinha contendo óculos.

Os elásticos podem ser removidos com facilidade, pois os objetos não devem ser utilizados todos ao mesmo tempo, mas dois ou três de cada vez.

O elástico facilita à criança recuperar os objetos.

## ■ vamos brincar?

Colocar o bebê sentado ou deitado de bruços sobre o tapete, variando sempre sua posição.

Colocar os brinquedos perto das mãos do bebê para que ele os encontre ao realizar movimentos com os braços ou, então, atrair sua atenção com sons, despertar sua curiosidade. Movimentar os brinquedos em frente ao rosto do bebê, da esquerda para a direita, para cima e para baixo, aproximar e distanciar, despertar o prazer de ver, buscar, fixar e seguir objetos a diferentes distâncias. Comentar sobre o objeto com o qual ele está brincando: nome, cor, uso e função; ajudar a manejá-lo, pentear, abrir o

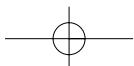
zíper, apertar o tubo, enroscar e desenroscar etc.

Remover os objetos do tapete, estimular o bebê a olhar, pegar, coordenar olho-mão e ouvido-mão. Trocar os objetos periodicamente.

Colocar o bebê com a cabeça voltada para o centro do tapete, com o rolinho ou um travesseiro sob o peito, para que fique com as mãos livres e possa brincar.

Afastar um pouco os objetos para que ele procure alcançá-los e faça movimentos que vão ajudá-lo a iniciar o ato de engatinhar.





# ao pé do ouvido



## ■ o brinquedo é assim:

Painel feito de tecido macio, acolchoado, colorido, medindo 100cm x 80cm.

No painel há dez pequenas argolas onde estão presos elásticos de 15cm.

Na ponta dos elásticos estão amarrados brinquedos sonoros: pandeiro, corneta, chocalho, apito, gaita, sanfona, etc.

Os elásticos podem ser removidos com facilidade pois os brinquedos não devem ser utilizados todos ao mesmo tempo, mas dois ou três de cada vez. O elástico facilita à criança recuperar os objetos.

## ■ vamos brincar?

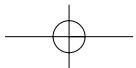
Colocar o painel no chão, sobre uma mesa ou pendurado em local acessível às crianças. Falar para elas sobre o painel, dizer como ele é, produzir alguns sons com os objetos do painel, para que as crianças o procurem e o encontrem. Deixá-las manusear o painel, conhecer sua forma, textura e os brinquedos que nele estão presos. Incentivar as crianças a brincar, a descobrir como manusear os brinquedos e aprender o nome de cada um. Ajudá-las a relacionar o som com a forma e o nome do brinquedo. Ajudar as crianças a contar quantos são os brinquedos do painel.

Cantar uma música e pedir que as crianças acompanhem com um dos instrumentos.

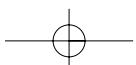
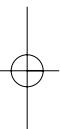
Balançar com elas o chocalho ou o pandeiro batendo o pé no chão no mesmo ritmo. Ajudar as crianças a bater palmas.

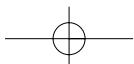
De tempos em tempos, colocar novos brinquedos, retirando os anteriores para variar as brincadeiras.





## outras descobertas





Esses brinquedos são úteis para:

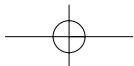
■ despertar a curiosidade e o prazer de ver e buscar

■ melhorar a eficiência visual

- Desenvolver o controle cefálico, o sentar, engatinhar e andar;
- Favorecer a interação da criança com pessoas e objetos;
- Despertar a curiosidade e o prazer de ver, buscar, fixar e seguir objetos a diferentes distâncias;
- Desenvolver a coordenação binocular e a coordenação olho-mão;
- Juntar as mãos na linha média, desenvolver a coordenação bimanual e a preensão;
- Desenvolver as ações de agarrar, pegar, raspar, apertar, morder, chacoalhar, bater;
- Desenvolver a coordenação motora, fortalecendo mãos e braços;
- Desenvolver o tato para reconhecimento de forma, textura, tamanho, peso, consistência e tipo de material;
- Desenvolver a atenção visual para observar detalhes das figuras, comparar e parear;



- Distinguir figuras de objetos concretos;
- Conhecer objetos do ambiente, seu nome, uso e função;
- Aprender fatos e atividades referentes a vestuário e atividades de vida diária;
- Conhecer alguns animais, seu nome, costumes, alimentação, utilidade etc;
- Adquirir o conceito de número, de quantidade e iniciar as operações matemáticas;
- Iniciar o aprendizado das cores e das quatro figuras geométricas principais;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta;
- Descobrir o prazer de brincar.



# capa de mamadeira



## ■ o brinquedo é assim:

Capa de mamadeira feita de crochê, com cores contrastantes, listas alternadas em preto e branco ou preto e amarelo.

As cores vivas e contrastantes atraem o olhar do bebê e prendem sua atenção. É importantíssimo que ele seja incentivado a olhar, mesmo que enxergue pouco, pois quanto mais cedo usar a visão, mais cedo aprenderá a ver.

Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.

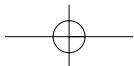
## ■ vamos brincar?

Orientar o bebê a segurar a mamadeira quando estiver mamando. Isto deve ser feito o mais cedo possível.

Segurar a mamadeira na frente do rosto do bebê, aproximando-a à distância de 20cm ou menos para que ela desperte sua atenção e possa ser localizada por ele.

Movimentar a mamadeira da esquerda para a direita e incentivar o bebê a acompanhá-la com o olhar, pois isto poderá ajudá-lo a integrar a visão e a mostrar a intenção de se comunicar na busca do objeto conhecido e desejado.





## fan... toches



### ■ o brinquedo é assim:

Luva confeccionada em tecido brilhante ou de cor viva com elementos que formam uma carinha na palma da mão.

### ■ vamos brincar?

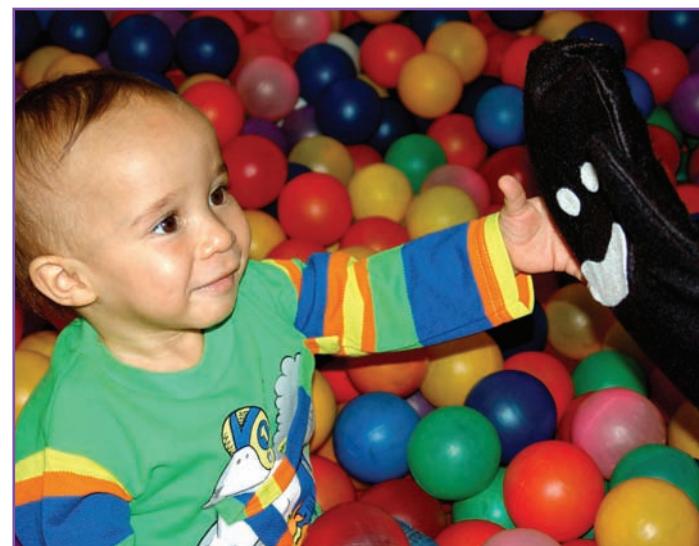
Colocar a luva na mão e acenar para o bebê, atraindo sua atenção e seu olhar.

Posicionar a mão perto do rosto do bebê, dando um tempo para que ele a perceba; movimentar lentamente para os lados, para baixo, para cima, afastando e aproximando.

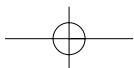
Incentivar o bebê a ver, tocar e pegar a luva.

Colocar a luva na mão do bebê e ajudá-lo a descobrir suas mãos. Incentivar o bebê a pegar a luva com a outra mão, facilitando assim a junção das mãos na linha média.

Brincar de esconde-esconde, ocultando o rosto com a luva.



Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.



## meia careta

### vamos brincar?

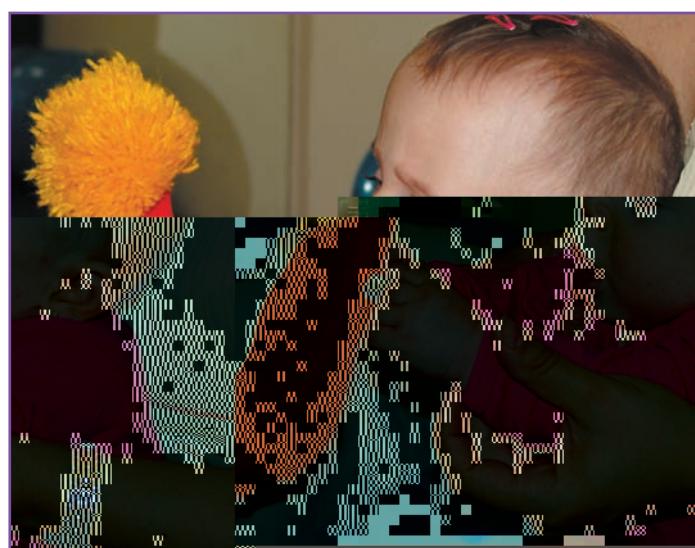
Colocar a mão dentro da meia e aproximá-la do rosto do bebê, dando um tempo para que ele a perceba; acenar para o bebê, atraindo sua atenção e seu olhar; movimentar e agitar a mão, estimulando-o a ver as cores e a escutar o som.

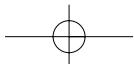
Movimentar a mão devagar, da direita para a esquerda, para cima e para baixo, incentivando o bebê a acompanhar com os olhos; distanciar e aproximar. Incentivar o bebê a ver a meia, a procurar com as mãos, a tocar e pegar.

Colocar a meia na mão do bebê e deitá-lo de lado, para que possa vê-la quando balançar a mão diante dos olhos.

Deitar o bebê de costas e colocar a meia em uma de suas mãos. Incentivá-lo a procurar a meia com a outra mão para que faça a junção das mãos na linha média.

Depois colocar a meia no pezinho do bebê, ajudando-o a encontrá-la, para que agarre o próprio pé.





## bola baby

### vamos brincar?

Colocar a bolinha em local em que a criança possa vê-la facilmente ou encontrá-la e pegá-la. Segurar a bolinha perto do rosto da criança, a 20cm ou menos e balançar para produzir som.

Dar um tempo para a criança perceber a bolinha, estimulando-a a olhar, agarrar, apertar, raspar, bater, atirar.

Movimentar a bolinha em frente ao rosto da criança, da direita para a esquerda, para cima e para baixo, aproximando e afastando, incentivando-a a acompanhar com o olhar. Brincar de jogar bola com a criança.

### o brinquedo é assim:

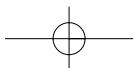
Bola pequena, macia e agradável ao tato, cujo revestimento é feito com quatro tecidos diferentes na cor e na textura: um vermelho, outro branco, um com listas pretas e brancas e o último, preto com bolas brancas.

No interior da bolinha existe um guizo.

As cores vivas e contrastantes atraem o olhar da criança e prendem sua atenção. É importantíssimo que ela seja incentivada a olhar, mesmo que enxergue pouco, pois quanto mais cedo usar a visão, mais cedo aprenderá a ver.

Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.





# trio em preto e branco



## o brinquedo é assim:

Kit contendo três almofadas, recheadas de material leve e macio, medindo cada uma 25cm x 35cm. São revestidas em tecido de algodão, com cores contrastantes, preto e branco, sendo uma listada, uma xadrez e a outra de bolas. As almofadas trazem em seu interior elementos sonoros e substâncias aromáticas.

## vamos brincar?

Colocar uma das almofadas no berço ou em local onde o bebê possa vê-la facilmente; ajudar o bebê a encontrar a almofada, agarrá-la, batê-la e manuseá-la. Segurar uma almofada na frente do rosto do bebê, deslocando-a da direita para a esquerda, para cima e para baixo, distanciando e aproximando; incentivar o bebê a acompanhá-la com o olhar. Balançar a almofada para produzir som e chamar a atenção também para o aroma. Colocar o bebê de bruços e sob seu peito pôr o *Rolinho* ou a *Calça da Vovó*\*.

Ficar na frente do bebê, em posição mais elevada, chamando-o para que erga e gire a cabeça, fortalecendo os músculos do pescoço e peito, de forma a desenvolver o controle cefálico.

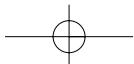
Brincar de esconder o rosto atrás da almofada.

Ajudar o bebê a tocar, raspar, bater, apertar para fortalecer a musculatura das mãos e braços.

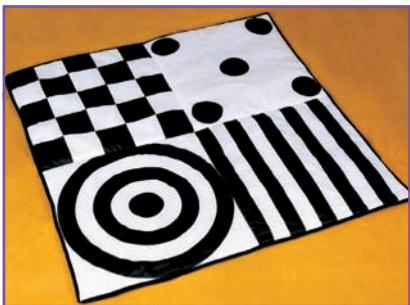
Brincar de contar as almofadas: um, dois, três.



\* A Calça da Vovó é uma calça de adulto recheada de tecido, toalha ou lã, de forma que fique pesada, mas flexível. Uma avó é que teve essa ideia e Ursula Heymeyer divulgou-a. A calça facilita as mudanças posturais da criança, promove um aconchego, possibilita a organização motora e libera as mãos para a brincadeira.



# tapete de alto contraste



## ■ o brinquedo é assim:

Tapetinho feito em tecido macio e acolchoado, em cores contrastantes, branco e preto, com desenhos e formas como listas, círculos, bolas, xadrez etc. As formas estão em relevo no tapete.

## ■ vamos brincar?

Colocar o bebê de bruços no tapete, com o peito sobre um anteparo como o *Rolinho* ou a *Calça da Vovó*. Assim ele fica com o peito e a cabeça em posição elevada, tendo os braços e as mãos livres.

Ficar na frente do bebê, em posição mais elevada, chamando-o para que ele erga e gire a cabeça, fortalecendo, assim, os músculos do pescoço e do peito e desenvolvendo o controle cefálico.

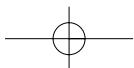
Segurar um brinquedo na frente do rosto do bebê e deslocar da direita para a esquerda, para cima e para baixo, aproximando e afastando, para que o bebê acompanhe com os olhos.

Colocar ao seu alcance vários brinquedos, sendo alguns sonoros; estimular o bebê a brincar e a olhar as formas e desenhos do tapetinho.

Colocar alguns brinquedos um pouco distanciados para que o bebê tente alcançá-los, deslizando o corpo sobre o rolinho, facilitando, assim, seu engatinhar.



Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.



# cubo de alto contraste



## ■ o brinquedo é assim:

Três cubos feitos de espuma, com 12cm de lado, revestidos com tecidos de cores contrastantes, preto e branco, sendo um cubo de listas, um xadrez e o outro de bolas.

Na lateral de cada cubo há uma faixa de velcro, para prender um ao outro.

No interior dos cubos há um guizo, que produz som quando eles são agitados.

## ■ vamos brincar?

Dar os cubos, um de cada vez, para a criança manusear, balançar, examinar e se familiarizar com a forma, tamanho, textura, peso, material, consistência, som que produz.

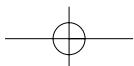
Incentivar a criança a olhar o cubo a uma pequena distância. Movimentar o cubo na frente de seus olhos e balançar para que ela ouça o som.

Fazer o mesmo com os outros cubos.

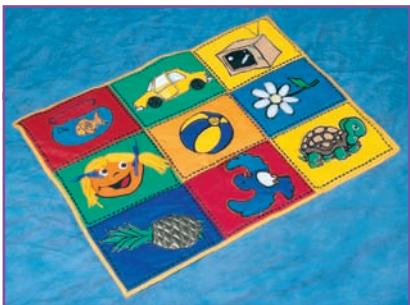
Dar os três cubos ao mesmo tempo para a criança brincar. Contar com ela: um, dois, três. Ajudar a criança a perceber a faixa de velcro e a prender um cubo ao outro, a soltar e a prender novamente.

Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.





# multiquadros



## ■ o brinquedo é assim:

Painel feito em tecido macio, acolchoado, medindo 64cm x 82cm, composto de nove retângulos de cores vivas, medindo 17cm x 20cm. Cada retângulo contém uma atraente figura de animal, brinquedo ou objeto.

Alguns retângulos possuem elementos tátteis, removíveis ou sonoros: um peixinho que pode ser retirado do aquário, as rodas do carro que podem ser giradas, a televisão com botões que podem ser rodados, o relevo encontrado na casca do abacaxi, uma bola que, ao ser pressionada, produz som, uma ave com asas soltas, uma tartaruga presa com velcro.

## ■ vamos brincar?

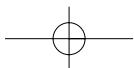
Colocar o painel em um local em que possa ser facilmente visto e tocado pelas crianças. Juntar um grupo de crianças para brincar, manipular, apertar, examinar o painel à vontade. Brincando, chamar a atenção das crianças para cada figura, pedindo que a examinem e reconheçam, vejam os detalhes, as cores, nomeiem aquelas que já conhecem, retirem as partes removíveis, recoloquem, manipulem, apertem, prestem atenção aos sons, contem as figuras etc. Comentar as figuras, contando fatos a respeito delas, nomeando-as, falando do uso e função de cada objeto representado. Introduzir conceitos de direita e esquerda e orientação spa-

cial, aproveitando a posição de cada figura e nomeando as que estão em cima, embaixo, no meio, à direita e à esquerda.

A partir das figuras, propor às crianças que falem sobre suas frutas preferidas, programas de televisão, a marca do carro do papai, o jogo de bola com o amiguinho, o perfume das flores, sobre a tartaruga (sua forma, lentidão para caminhar), os peixes, os pássaros etc. Pedir que procurem e recortem de revistas figuras iguais às do painel e façam um outro quadro. Propor que procurem brinquedos e objetos iguais às figuras para parear.

Sugerir que inventem uma história com uma das figuras.





## sexteto em cores



### ■ o brinquedo é assim:

Painel de papelão, medindo 50cm x 40cm. No painel estão colados seis quadrados de papelão de 15cm x 15cm com figuras coloridas e atraentes: carro, bola, maçã, carinha, casa e barco. As figuras estão coladas em duas linhas horizontais de três figuras cada uma.

Todo o conjunto é plastificado. Acompanha um envelope com seis quadrados plastificados e com as mesmas figuras do painel.

### ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com o painel; incentivá-las a olhar, examinar sua forma, tamanho, cor e os quadrados nele colados. Ajudá-las a identificar cada figura pelo nome.

Chamar a atenção para detalhes, cores, para o uso e função de cada objeto representado, o número de figuras e fazer comentários sobre cada uma.

Ajudar as crianças a entender as posições: direita, esquerda, meio, em cima, embaixo.

Convidar as crianças a procurar brinquedos ou objetos iguais às figuras, pareá-los e compará-los.

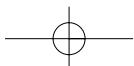
Dar às crianças o envelope com os cartões para que examinem, brinquem, comparem com as figuras do painel. Pedir que

contem os cartões e as figuras do painel, verificando que o número é igual. Propor que cada criança escolha um cartão com a figura preferida e a pareie com a figura igual no painel.

Estimular as crianças a fazer um álbum com figuras semelhantes a essas, procurando e recortando em revistas.

Sugerir que inventem histórias usando as figuras.





# casal legal - Leo e Lu



## o brinquedo é assim:

Bonequinhos feitos de tecido macio, de cor branca, leves e agradáveis ao tato, representando uma menina e um menino.

As pernas e os braços são presos com velcro.

A boneca tem cabelo louro e comprido, preso nas laterais do rosto com laços de fita. Tem vestido amarelo, fechado nas costas com velcro e um avental de tecido xadrez preto e branco. Nos pés, tem laços de fita amarela.

O boneco tem cabelo curto e preto, um macacão amarelo com um bolso xadrez preto e branco na frente. Sob o macacão, uma camisa do mesmo tecido xadrez preto e branco, fechada nas costas com velcro.

## vamos brincar?

Colocar os bonecos em local em que possam ser facilmente vistos pela criança. Produzir sons com os bonecos para chamar a atenção da criança para que olhe, toque, agarre. Segurar um dos bonecos na frente do rosto da criança, deslocando-o da direita para a esquerda, para que ela o acompanhe com o olhar. Animar a criança a estender o braço e segurar o boneco.

Brincar de esconder seu rosto atrás do boneco ou esconder o boneco com um pano.

Reunir algumas crianças para brincar com os bonecos. Sugerir que dêem outros nomes a eles e inventem histórias, usando-os como personagens.

Contar uma história bem ale-

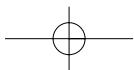
gre sobre os bonequinhos, dizer seus nomes, identificar o menino e a menina. Chamar a atenção para os detalhes que os diferenciam.

Ajudar as crianças a brincar com os bonequinhos, a observar as partes do rosto, pernas e braços, o cabelo curto e o comprido, as roupas e suas cores. Ajudar as crianças a tirar as roupas dos bonequinhos: encontrar as aberturas, soltar o velcro, dar laços etc.

Falar sobre frente e costas, pernas e braços e outras partes do corpo, mostrando-as no corpo dos bonecos e no corpo das crianças. Brincar de tirar e recolocar pernas e braços dos bonecos, nomeando-os.

Ajudar as crianças a reconhecer a menina e o menino, fazer comparações com pessoas reais: irmão, pai, mãe e irmã. Ajudar as crianças a recolocar as roupas dos bonecos.





# ciranda das cores



## ■ o brinquedo é assim:

Painel circular, feito de tecido macio, acolchoado e colorido, com 80cm de diâmetro.

Em toda a volta há 12 bolsos nas seguintes cores, intercaladas: amarelo, azul, verde e vermelho. Em cada bolso, há um objeto de uso comum ou um brinquedo com o qual a criança pode interagir: pentear, cortar, dar corda, apertar. Um deles é sonoro. A figura de cada brinquedo está estampada na frente do respectivo bolso.

No centro do painel há a figura de um alegre ursinho que segura um barbante preso a uma pipa que adere ao painel por meio de velcro. O painel possui duas alças e, quando dobrado, vira uma bolsa triangular.

## ■ vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com a bolsa: abrir para descobrir o que tem dentro, explorar as figuras estampadas no interior da sacola.

Ajudar as crianças a identificar as figuras estampadas no painel para que aprendam seus nomes. Pedir que falem sobre os detalhes, cores, nomes das figuras, seu uso e função. Chamar a atenção das crianças para que descubram os bolsos e suas cores. Deixar que descubram os brinquedos colocados nos bolsos e identificar cada um pelo nome, uso e função. Deixar que manuseiem e usem os objetos de todas as formas. Em seguida, comparar com a figura estampada na frente do bolso. Todas as crian-

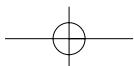
ças devem manusear todos os objetos.

Ao final, pedir que contem os objetos, digam os nomes, uso e função e realizem ações com eles. Contar os bolsos: quantos de cada cor?

Propor que inventem histórias, representando-as com os objetos. Pedir às crianças que retirem a pipa do painel e depois a recoloquem. Construir com elas uma pipa de verdade e, se possível, soltá-la.

Pedir às crianças que recoloquem os objetos nos bolsos correspondentes.





# bicharada



## ■ o brinquedo é assim:

Painel feito de papelão plastificado, medindo 55cm x 25cm.

Em uma das faces do painel há duas fileiras horizontais, com silhuetas negras de animais: porco, pato, macaco, galo, coelho, cavalo, rato, gato, cachorro e vaca.

Na face oposta, há só o contorno das mesmas figuras.

Envelope com dez retângulos transparentes de 10cm x 10cm com o contorno das figuras, do mesmo tamanho.

## ■ vamos brincar?

Reunir as crianças em pequenos grupos e explorar o painel, chamando a atenção para sua forma, tamanho e para as figuras. Ajudar as crianças a reconhecerem as figuras dos animais e dizerem seus nomes. Conversar sobre os animais do painel e pedir a cada criança que fale sobre um animal: onde vive, do que se alimenta, como é sua voz, quais são seus hábitos etc. As outras crianças podem ajudar, completando as informações.

Fazer um levantamento de outros animais que as crianças conheçam e conversar sobre suas características.

Incentivar as crianças a dizerem os nomes de todos os animais do painel. Contar os animais de cada fileira, somar o número de animais de cada fileira para obter o total de animais. Lançar perguntas como: Que animal está no canto superior à direita? Que animal está no canto inferior à esquerda? Que figura está abaixo do galo? Que figura está acima do rato? Quais animais são úteis ao homem e quais são nocivos?

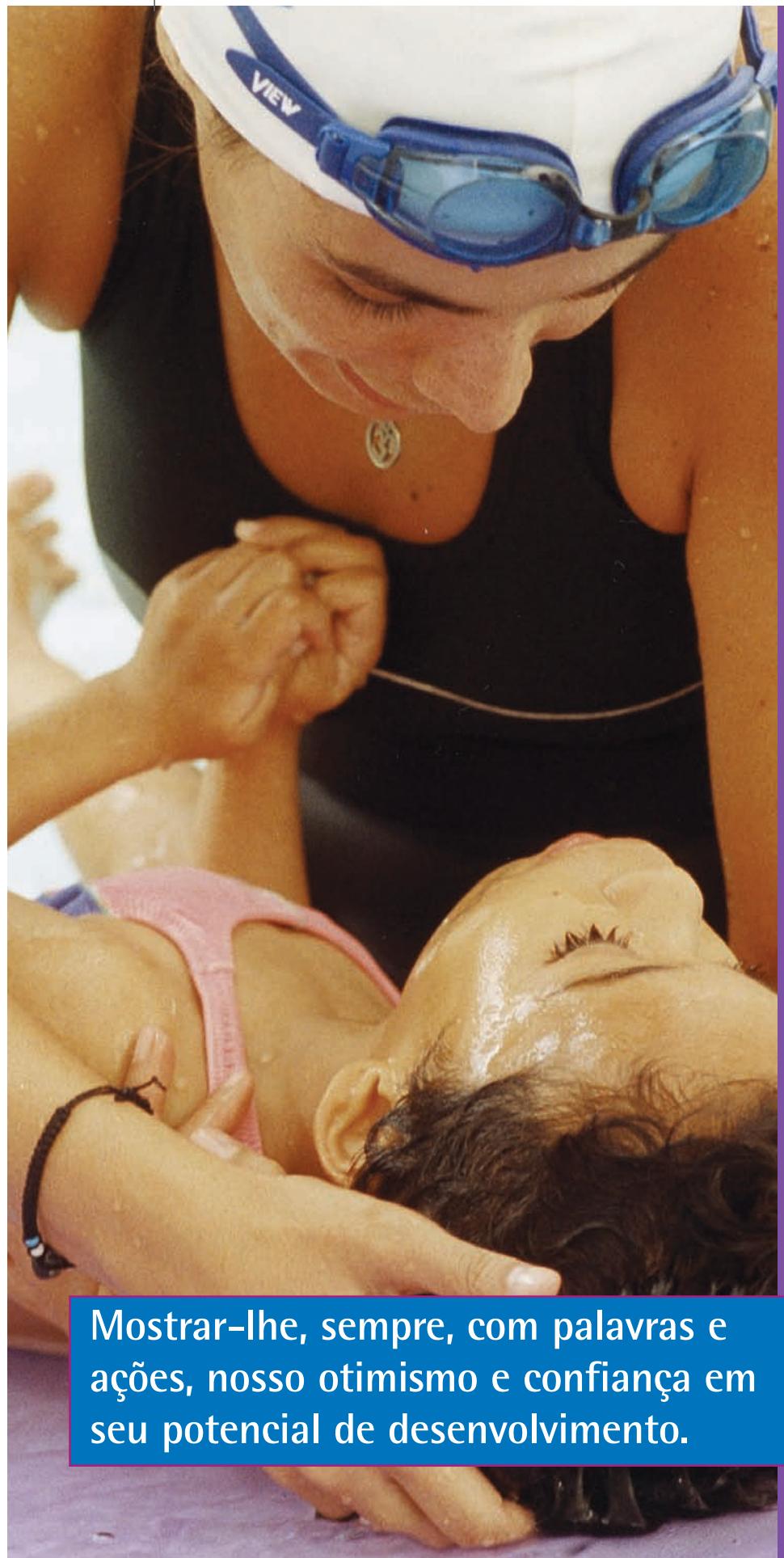


Explorar o outro lado do painel, chamando a atenção das crianças para o contorno das figuras dos animais. Pegar o envelope com as transparências para as crianças identificarem o nome de cada animal. Contar as transparências e as figuras do painel. Pedir às crianças que pareiem as figuras iguais, colocando a transparência sobre a figura do painel. Fazer o mesmo no outro lado do painel.

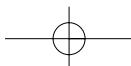
Providenciar brinquedos e miniaturas dos animais representados no painel, para que as crianças brinquem. Se possível, mostrar um animal verdadeiro. Propor às crianças que inventem uma história com algum dos animais representados.

Propor que, durante a história, imitem a voz dos animais e o jeito como andam.

Brincar de adivinhar animais. Uma criança pensa em um animal do painel e as outras vão fazendo perguntas para descobrir qual foi o animal pensado: Tem quatro patas? Tem o corpo coberto de pêlos ou penas? Tem asas? Vive na água? Pode ter esse animal em casa?



**Mostrar-lhe, sempre, com palavras e ações, nosso otimismo e confiança em seu potencial de desenvolvimento.**



# painel de cores e formas



## ■ o brinquedo é assim:

Painel feito em tecido macio, acolchoado, medindo 100cm x 80cm, composto por vinte quadrados de 20cm, nas cores vermelha, amarela, azul e verde. No centro de cada quadrado está preso um objeto, letra ou número. Há dois objetos de cada tipo, iguais em uso e função, mas de tamanho e cor diferentes e feitos de diferentes materiais. Os objetos iguais estão colocados em quadrados de mesma cor.

## ■ vamos brincar?

Colocar o painel em local acessível para que as crianças possam tocar, sentir sua forma, ver e tocar os objetos, perceber os quadrados e suas cores variadas.

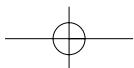
Contar quantos quadrados existem no total e quantos de cada cor.

Propor que cada criança escolha um quadrado e que, em seguida, procure todos os outros quadrados da mesma cor. Para que as crianças possam se orientar, devem escolher um ponto de partida, por exemplo, começar pela esquerda, em cima e continuar para a direita até a extremidade; voltar à esquerda, na linha de baixo e assim sucessivamente. Ajudar as crianças a entender os con-

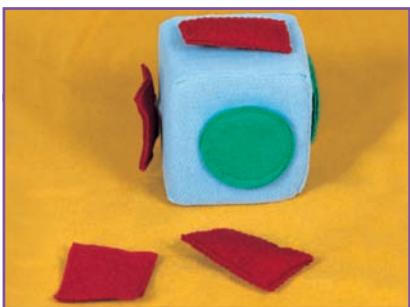
ceitos de direita, esquerda, em cima, embaixo.

Examinar os objetos presos no painel e identificá-los pelo nome, uso e função. Pedir a cada criança que escolha um objeto e encontre seu par. Conversar com as crianças que os objetos podem ter tamanho ou cor diferentes, que podem ser feitos de materiais diversos, porém podem ter o mesmo uso e função. Ajudá-las a descobrir que os objetos iguais estão colocados em quadrados da mesma cor. Pedir que encontrem os pares; todas as crianças devem ver todos os objetos. Pedir às crianças que contem os objetos. Propor que inventem histórias com os objetos do painel.





# cubo geométrico



## o brinquedo é assim:

Cubo feito de espuma, medindo 10cm x 10cm, leve e revestido de tecido macio.

Em cada face do cubo existe uma aplicação de velcro onde se prende uma figura geométrica bidimensional feita em feltro colorido; são três pares de figuras diferentes.

No interior do cubo existe um guizo que produz som.

## vamos brincar?

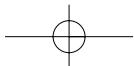
Dar o cubo para a criança brincar, manipular, bater, apertar, sentir a forma, textura, peso, perceber as figuras presas à sua superfície.

Incentivá-la a retirar as figuras, conhecer suas formas, aprender a nomeá-las e contá-las.

Pedir que pareie as figuras iguais. Falar sobre as cores das figuras. Incentivar a criança a prender novamente as figuras no cubo.



Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.



# rolinho



## ■ o brinquedo é assim:

Rolo de aproximadamente 14cm de diâmetro e 50cm de comprimento, feito com uma toalha de banho enrolada.

Acolchoado na parte externa com espuma e revestido de tecido colorido, arrematado nas duas pontas por laços de fitas coloridas nas quais se prende um guizo.

## ■ vamos brincar?

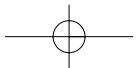
Colocar o bebê de bruços, com o peito apoiado sobre o rolo, deixando as mãos livres para brincar. Colocar brinquedos ao seu alcance e chamar a atenção para eles.

Ficar na frente do bebê, em posição mais elevada, e agitar um chocalho ou brinquedo sonoro para que ele erga, sustente e gire a cabeça, fortalecendo os músculos do pescoço e peito e desenvolvendo o controle cefálico.

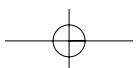
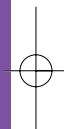
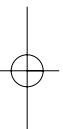
Movimentar o brinquedo da esquerda para a direita, incentivando o bebê a acompanhá-lo com o olhar; ou então chamar o bebê, com palavras ou sons, em diferentes direções.

Colocar brinquedos e objetos na frente do bebê, um pouco distanciados dele, estimulando-o a alcançá-los. Ajudar o bebê a apoiar as mãos no chão, erguer-se, balançar-se e deslocar-se para a frente, deslizando sobre o rolo; isso vai ajudar a desenvolver o engatinhar.





## outras descobertas



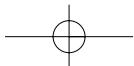
Esses brinquedos são úteis para:

- despertar a vontade de movimentar-se e realizar atividades
- conhecer e entender seu corpo e o ambiente
- desenvolver e integrar os sentidos

- Desenvolver a coordenação olho-mão-objeto e ouvido-mão-objeto;
- Desenvolver a coordenação motora e fortalecer mãos e braços;
- Facilitar a preensão, o manuseio de objetos e a habilidade para encaixe;
- Aprender a usar o tato para reconhecimento de forma, textura, tamanho, peso, material e consistência dos objetos;
- Melhorar a habilidade de atirar bola, treinar a capacidade de correr com desenvoltura e se deslocar rapidamente no ambiente;
- Favorecer a curiosidade e o sentido de busca e direção;
- Desenvolver a estruturação, a organização espacial e a noção de direita e esquerda;



- Melhorar a eficiência visual: fixação, focalização, seguimento visual, acomodação e coordenação binocular;
- Desenvolver a audição, identificar e reconhecer os sons do ambiente, localizar objetos pelo som;
- Desenvolver o olfato e o paladar para o reconhecimento de alimentos;
- Integrar os sentidos;
- Desenvolver a imagem corporal;
- Aperfeiçoar a linguagem e enriquecer o vocabulário;
- Iniciar o aprendizado das cores;
- Adquirir o conceito de número, quantidade e operações matemáticas;
- Estabelecer comparações, semelhanças e diferenças;
- Fazer seriação e classificação;
- Favorecer o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta;
- Desenvolver a sociabilidade e a capacidade de entender e aceitar as regras do jogo.



# amassadinha



## ■ o brinquedo é assim:

Uma pequena bexiga de borracha colorida, recheada de farinha de trigo, formando uma bola.

Esta bola deve ficar bem flexível para que mude totalmente de forma ao ser apertada.

Em um dos lados da bola estão colocados elementos que imitam olhos, nariz e boca.

Na parte superior, fios de lã imitam os cabelos, que podem ser amarelos ou pretos, longos ou curtos.

## ■ vamos brincar?

Colocar a bolinha em local de fácil acesso para que a criança possa ver, ou sentir pelo toque e pegar.

Segurar a bola, próximo aos olhos da criança, estimulando-a a olhar e agarrar. Deslocar a bola na frente do rosto da criança, da direita para a esquerda, para cima e para baixo, aproximando e distanciando, incentivando-a a acompanhar com o olhar.

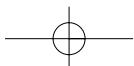
Ajudar a criança a tocar e identificar pelo nome os elementos tátteis da carinha: olhos, nariz, boca e cabelos. Brincar com a criança, pedindo que ache e identifique essas mesmas partes em seu próprio rosto.

Discriminar cabelos curtos ou longos, no brinquedo, em si mesma ou em outra pessoa, estabelecendo comparações.

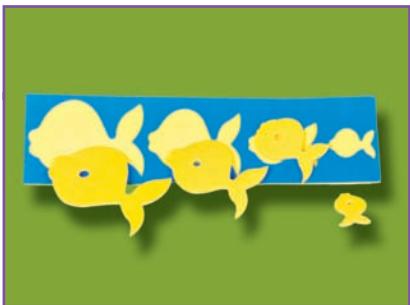
Estimular a criança a apertar o brinquedo, atividade ótima para fortalecer mãos e dedos.

Propor nomes para as carinhas e inventar histórias com elas.





# dentro d'água



## ■ o brinquedo é assim:

Uma prancheta de 44,5cm x 12cm, feita de material leve e macio, com uma face azul e outra amarela. Na face azul existem quatro cavidades onde se encaixam peixes amarelos com textura diferente da prancheta, todos de forma exatamente igual, mas de vários tamanhos.

O peixe maior está colocado à esquerda e eles diminuem de tamanho em direção à direita. A cabeça de todos os peixes está voltada para a esquerda.

Os peixes, quando encaixados, ficam em relevo.

## ■ vamos brincar?

Dar a prancheta para que as crianças possam brincar, manusear, reconhecer forma, textura, peso e material.

Pedir às crianças que retirem os peixinhos, incentivando-as a brincar com eles, manusear, sentir sua forma e identificar a posição da cabeça e da cauda. Ajudar as crianças a reconhecer o tamanho dos peixes, contornando as figuras com os dedos, identificando qual o maior, o menor e fazendo o mesmo nos espaços recortados.

Brincar de encaixar os peixes, encontrando na prancheta o espaço onde cabe cada um. Orientar as crianças a contornar com os dedos as figuras e os espaços recortados na prancheta e identificar a direção da cabeça e da cauda

do peixinho. Encaixar todos os peixes dessa forma.

Contar os peixinhos na prancheta junto com as crianças. Fazer perguntas sobre o peixe que está em primeiro, segundo, terceiro e quarto lugar. Qual é o último e o penúltimo? Qual o que está à esquerda e qual está à direita?

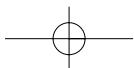
Brincar com um peixinho de corda. Colocando-o em um recipiente com água, é possível vê-lo deslocar-se ou sentir com as mãos a forma como ele se desloca.

Podemos procurar outras réplicas de peixes, feitas de material variado e, se possível, um peixe verdadeiro.

Conversar sobre a vida dos peixes: seu habitat, como se deslocam, como se alimentam e qual sua utilidade para nossa alimentação.

Pedir que as crianças representem um peixe com massa de modelar.





# frutíferas



## ■ o brinquedo é assim:

Uma prancheta de madeira de 37cm x 26cm, revestida na parte superior com material emborrachado, leve e macio, de cor amarela. No material emborrachado há três cavidades onde se encaixam três figuras de árvores, de formas iguais, mas de tamanhos diferentes.

Nas figuras estão recortados pequenos círculos de cor laranja, com textura diferente da árvore: cinco círculos na árvore maior, quatro na média e três na pequena; os círculos imitam frutas e têm tamanhos variados, de acordo com a árvore onde ficam. As árvores, quando encaixadas, ficam em relevo.

## ■ vamos brincar?

Reunir várias crianças para brincar com a prancheta, manusear, sentir sua forma, tamanho, textura, peso e material de que é feita e encontrar as árvores recortadas.

Incentivá-las a retirar as árvores, manuseá-las, reconhecer cada parte: tronco, copa e frutinhas. Solicitar que retirem as frutinhas, que contem as frutas de cada árvore e, depois, todas juntas. Pedir que separem as frutas, agrupando as de mesmo tamanho. Fazer comentários sobre as árvores em geral e as frutas; se possível, levar as crianças a um local para observar frutas, árvores e arbustos verdadeiros, para que possam conhecer seus elementos. Falar sobre a raiz e sua importância para a planta. Ressaltar como as verduras,

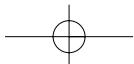
legumes e frutas são

importantes para a nossa alimentação.

Incentivar as crianças a manusear as figuras das árvores para sentir a diferença de tamanho entre elas, comparando também o tamanho das frutinhas de cada uma. Ajudá-las a entender o conceito de grandeza: grande, pequeno e médio; maior, menor e médio. Sugerir que procurem a figura da árvore maior e encontrem na prancheta o lugar para encaixá-la. Ajudá-las a contornar a figura e o recorte com os dedos. Mostrar que a raiz deve ficar voltada para baixo, porque se fixa na terra, e a copa virada para cima. Em seguida, encaixar as frutinhas. Fazer o mesmo com as outras árvores.

Lançar perguntas como: Qual árvore está à esquerda? Qual está à direita? Qual é a primeira árvore? Qual tem mais frutas? Qual tem menos? Onde está a maior árvore? E a menor? Qual é mais alta? Qual é mais baixa? Comparar outros objetos: qual é mais alto, qual é mais baixo. Introduzir brincadeiras de somar e subtrair, usando as frutinhas. Propor às crianças que representem uma árvore com massa de modelar.





# toninho



## ■ o brinquedo é assim:

Uma placa de material emborrachado, leve e macio, medindo 27cm x 22cm.

Em sua superfície há uma cavidade onde se encaixa a figura de um menino.

A figura é composta de partes separadas: pernas, braços, corpo e cabeça, de cores diferentes.

## ■ vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com o Toninho. Dar a elas a placa para que possam manusear, reconhecer sua forma, textura, peso e material. Pedir que encontrem a figura, contornem com os dedos e identifiquem cada parte de seu corpo, nomeando-a e retirando-a da placa.

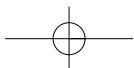
Ajudá-las a identificar as cores, se for possível.

Conversar sobre as partes do corpo, ajudando as crianças a encontrá-las em si mesmas e nomeá-las. Pedir que encaixem as partes, dizendo o nome de cada uma.

Ajudar as crianças a identificar, direita, esquerda, em cima e embaixo.

Propor que inventem histórias com o boneco.





## cole ball



### o brinquedo é assim:

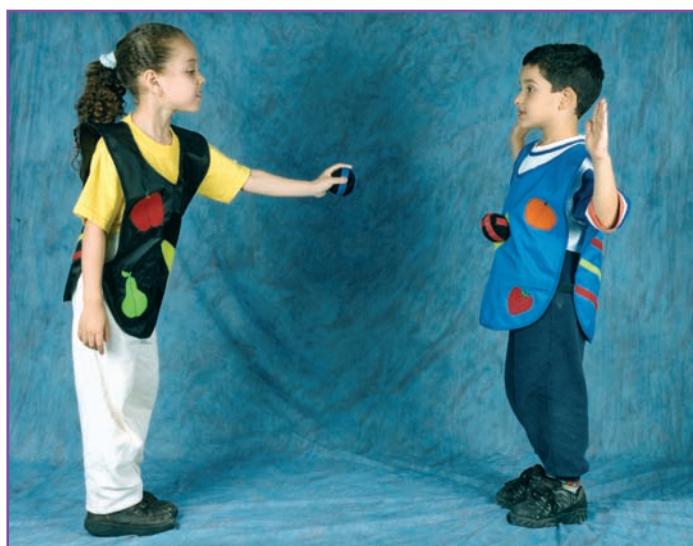
Dois coletes, um preto e outro azul, feitos em tecido de nylon. Na parte das costas encontram-se faixas de velcro coloridas. Na frente existem aplicações de figuras de cinco frutas diferentes, recobertas de velcro. Acompanham duas bolas brancas, recobertas de tecido pluma.

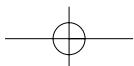
### vamos brincar?

Sortear ou escolher duas crianças para dar início à brincadeira. Dar os coletes para conhecerem, manusearem, sentirem as texturas etc. Pedir que examinem as aplicações de frutas, que as identifiquem pelo nome, digam a cor de cada uma, contem quantas são e que vejam a posição em que se encontram, em cima, embaixo, à esquerda e à direita. Fazer o mesmo com as faixas de velcro coloridas.

Pedir que vistam os coletes. Entregar a cada criança uma bola e deixar que descubram e experimentem como a bola pode prender-se ao colete. Explicar a maneira de jogar, quais os alvos a serem atingidos, as faixas de velcro,

as frutas e o número de pontos para vencer. Combinar quanto vai valer o acerto em cada fruta e nas faixas coloridas. Cada criança deve correr pelo espaço, procurando evitar que o adversário a acerte com a bola. Durante a brincadeira, ajudar os jogadores na contagem dos pontos. Pode-se optar pela presença do juiz, que será uma terceira criança.





# parabólicos



## ■ o brinquedo é assim:

Dois macacões feitos de tecido pluma, leve e macio, em duas cores diferentes, bem vivas, com algumas aplicações de cor branca. Acompanham duas bolas pretas, revestidas de velcro para facilitar a aderência ao macacão.

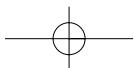
## ■ vamos brincar?

Sortear duas crianças para dar início à brincadeira ou então deixar que o grupo as escolha. Dar a cada criança um macacão e pedir que, antes de vesti-lo, o examine, manuseie, sinta as texturas, examine as cores, encontre as aplicações. Depois de vesti-lo, sinta-o, passando as mãos por todo o corpo. Entregar a cada criança uma bola e mostrar que ela se prende facilmente ao macacão. Explicar às crianças a maneira de jogar, quais os alvos a serem atingidos e o número de pontos necessários para vencer.

Combinar quanto vai valer o acerto em cada uma das aplicações brancas e em cada parte do corpo.

Cada criança deve correr pelo espaço, procurando evitar que o adversário a acerte com a bola. Durante a brincadeira, ajudar os jogadores a fazer a contagem dos pontos. Pode-se optar pela presença do juiz, que será uma terceira criança.





# body ball



## o brinquedo é assim:

Dois painéis de madeira, de cor branca, medindo 85cm de altura e 62cm de largura. Sobre os painéis estão coladas as figuras de uma menina e de um menino com a mesma altura do painel. Os bonecos são de tecido pluma e possuem roupas de cores fortes, sapatos e meias feitos com o mesmo tecido e a saia destaca-se do painel. Os bonecos têm cabelo, sendo que o da menina destaca-se do painel e é amarrado com fita. Acompanham duas bolinhas de cor preta com elementos de velcro que facilitam a aderência ao tecido dos bonecos.



## vamos brincar?

Pendurar os painéis na parede, numa altura que facilite o manuseio pelas crianças.

Reunir algumas crianças para brincar. Solicitar que examinem os painéis, sintam a forma, a cor, textura, material de que são feitos etc. Chamar a atenção para as figuras representadas, ajudar as crianças a compará-las e distinguir os elementos que as diferenciam, como o cabelo curto e o comprido.

Pedir que identifiquem a figura do menino e a da menina, observando os detalhes e a posição que ocupam, à direita ou à esquerda. Pedir que dêem nome aos bonecos.

Apontar e nomear cada parte do corpo dos bonecos. Ajudar as crianças a identificar e nomear as partes de seu próprio corpo.

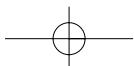
Ajudá-las, também, a nomear as peças de roupas dos bonecos e suas cores. Comparar as roupas do menino com as da menina. Conversar com as crianças a respeito de roupas, tecidos, comprimento, sua adequação à temperatura, às ocasiões e aos lugares.

Incentivá-las a criar histórias sobre os bonecos.

Dar as bolinhas para que brinquem e vejam como se prendem facilmente ao tecido dos bonecos e de suas roupas. Pedir que atirem as bolinhas, escolhendo a melhor distância. Pedir que cada uma escolha uma parte do corpo de um dos bonecos para acertar.

Incentivar o jogo entre dois parceiros. Ajudar a estabelecer as regras do jogo, o valor dos acertos nas figuras, ou em cada parte delas.

Com algumas adaptações, as crianças cegas irão aproveitar bem a brincadeira. Poderão examinar taticamente o painel e as bolinhas e, na hora de atirá-las, poderão ainda ser orientadas por um elemento sonoro junto ao painel. A colocação do painel no fundo de um corredor estreito também poderá facilitar a brincadeira para as crianças cegas.



# móBILE de bolinhas



## o brinquedo é assim:

Bastidor com diâmetro de 17cm, pintado de amarelo.

No bastidor existem quatro furos onde passam barbantes de aproximadamente 40cm.

Na ponta de cada barbante está presa uma bola com guizo em cores variadas e os barbantes se unem na parte superior.

Na ponta de união dos quatro barbantes está preso um quinto barbante com bola na ponta.

## vamos brincar?

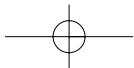
Pendurar o móBILE em local em que possa ser visto pelo bebê. Balançar as bolinhas para que o som e a cor despertem sua atenção. Atrair o olhar do bebê para cada uma das bolas separadamente, balançando cada uma para produzir som.

Contar as bolinhas, balançando uma por uma e falando das cores.

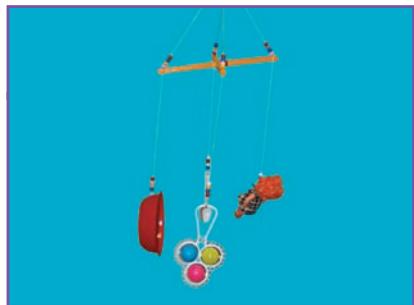
Pendurar o móBILE em local em que o bebê possa tocar as bolinhas ao movimentar as mãos espontaneamente e, encontrando-as, agarre-as. Ele irá procurá-las intencionalmente mais tarde.

Soltar as bolas das linhas e dar ao bebê para que ele possa brincar, atirar, bater, ouvir o som, sentir a textura, a forma e o tamanho.





# móBILE de brinquEDOS



## o brinquedo é assim:

Duas ripas de madeira cruzadas com 26cm de comprimento.

Nas quatro pontas das ripas existem orifícios por onde passam barbantes de 30cm ou menos, que se encontram na parte superior para pendurar.

Nas quatro pontas dos barbantes estão pendurados quatro brinquedos: bonequinha, chocalho, pratinho de plástico e colherzinha.

## vamos brincar?

Pendure o móBILE em local que possa ser visto pelo bebê.

Balance os brinquedos para que o som e a cor despertem a atenção. Atraia o olhar do bebê para cada um dos objetos. Separe cada um, falando o seu nome. Conte os brinquedos.

Retire cada um do Móbile em diferentes momentos e dê ao bebê para brincar, bater, atirar, ouvir o som, a textura, forma, tamanho, cores etc.

Converse com o bebê sobre cada objeto, falando o nome, uso e função, cores.

Deixe-o manuseá-lo, brincar com ele. Mostre a bonequinha e as partes de seu corpo, comparando com o corpo do bebê.

Toque e diga o nome de cada

parte do corpo do bebê: pé direito e esquerdo, braço direito e esquerdo, cabeça, pescoço, cotovelo, joelho, barriga, costas.

Pendure o Móbile em um local em que o bebê possa localizar os objetos ao movimentar as mãos espontaneamente e, encontrando-os, os agarre. Ele irá procurá-los intencionalmente mais tarde.





# doce sabor



## ■ o brinquedo é assim:

Uma caixa de plástico de 35cm de comprimento, 19cm de largura e 11cm de altura, contendo:

Um pedaço de doce (gelatina) colorido, de 9cm x 9cm, com 4cm de altura • vários alimentos em forma de bastão, com 15cm de comprimento aproximadamente: biscoito palito, biscoito recheado em forma de tubo ou bala, para serem colocados no centro do doce, em diferentes ocasiões • 24 balas redondas, embrulhadas, em várias cores, com um furo central • 1 tubo de pastilhas de menta de cor branca, redondas, com um furo central • 1 metro de fio de nylon • 1 cofrinho • moedas de chocolate • doces em forma circular com furo central • 1 pacote de bolacha redonda com furo central • 1 tubo plástico de bala, que, ao ser balançado, produz som • 2 caixas de gelatina em pó de sabores diferentes • 3 envelopes de pó para suco, coloridos, de sabores diferentes • 1 pacote de farinha de trigo • 1 receita de tinta de gelatina • 1 receita de massinha colorida.

## ■ vamos brincar?

### *Adivinhe o que está aqui...*

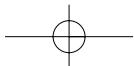
Reunir algumas crianças para brincar com a caixa de plástico. Pedir que examinem a caixa tampada: tocar, sentir a forma, o peso, a textura, a consistência, balançar a caixa e pedir a cada criança que imagine o que há dentro, dar algumas dicas.

### *Descobrindo e experimentando...*

Abrir a caixa, retirar os objetos nela colocados e identificá-los. Deixar que todas as crianças brinquem com os objetos, abram as embalagens, cheirem, experimentem o gosto. Promover uma conversa sobre os objetos, ajudar as crianças a encontrar os alimentos já conhecidos e pedir que os identifiquem pelos nomes. Falar das cores, dos aromas e dos sabores.

Incentivar as crianças a separar as balas, contar, agrupar de acordo com a cor, desembrulhar, cheirar, experimentar o sabor, sentir a forma e localizar o furo central. Pedir que coloquem todas as balas em um pote.





### *Vamos fazer um colar de balas?*

- Cortar pedaços do fio de nylon de tamanho suficiente. As crianças podem optar por fazer um colar de cada cor ou intercalar as balas de várias cores.

### *Vamos fazer uma pulseira?*

- Procurar o tubo de pastilhas de menta para fazer uma pulseira. Abrir e sentir o cheiro, experimentar o sabor, reconhecer a forma, contar as pastilhas e enfiá-las em fios do tamanho adequado para uma pulseira.

### *Construindo um brinquedo...*

- Pedir que localizem a placa de doce, reconheçam a forma, as cores, sintam o aroma, encontrem o centro para nele colocar um bastão, escolhendo entre os vários que estão na caixa.
- Localizar o pacote de bolachas e abrir; examinar as bolachas, cheirar, experimentar, sentir a forma, achar o furo central. Encaixar as bolachas no bastão, contando até completar 5 ou 10.
- Fazer o mesmo usando o doce com furo central.

### *Pintura a dedo*

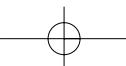
- Pedir às crianças que escolham uma das caixas de gelatina para fazer a tinta.
- Ajudá-las a abrir a embalagem e despejar o conteúdo em um recipiente, de tamanho grande o suficiente para caber as duas mãos juntas.
- Encher um copo com água e pedir que coloquem o dedo dentro para sentir se está cheio, ou então verificar a quantidade de água pelo peso do copo.
- Misturar a água com a gelatina usando as mãos e também experimentar o gosto da gelatina (tinta). Cada criança molha as mãos na sua vez. Todas as crianças podem fazer uma pintura em papel ou outra superfície, usando as mãos.

### *Vamos modelar?*

- Ajudar as crianças a fazer a massa, usando as mãos para misturar os ingredientes: água, farinha, pó colorido.
- Propor que modelem figuras com a massinha: bolinhos, bonecas e cestas. Podem experimentar o gosto, cheirar e comer os objetos feitos.
- As peças feitas pelas crianças podem ser usadas para contar, representar histórias, fazer de conta, vender, comprar etc.

### *Outras brincadeiras*

- Pedir às crianças que peguem o cofre e as moedas. Deixar que examinem e reconheçam a forma dos objetos. Explicar como colocar as moedas no cofre. Conversar sobre dinheiro e como utilizá-lo. Ajudar a colocar as moedas no cofre, contando-as. Depois podem comê-las.
- Dar às crianças o tubo plástico de bala, pedir que cantem uma música e que acompanhem com o som produzido pelo tubo ao ser balançado.
- Todos os objetos podem ser saboreados pelas crianças no final da brincadeira.



# rodão



## ■ o brinquedo é assim:

Uma câmara-de-ar cheia, medindo 140cm de diâmetro, revestida com tecido de tricô, em quatro cores: vermelho, azul, amarelo e verde.

Na parte de cima do Rodão estão presos, com elástico de 15cm de comprimento, diferentes objetos e brinquedos: bola, escova de cabelo, caneca, esponja de banho, sanfona, pandeiro, corneta, embalagem de desodorante e bolsa com zíper. Os elásticos devem ser presos de forma que possam ser colocados e retirados com facilidade, para que os objetos não sejam usados todos ao mesmo tempo.

Na parte inferior existe uma base de tecido acolchoado.

O Rodão proporciona um espaço aconchegante para o bebê ou a criança que tem dificuldade para ficar sentada. Um pequeno travesseiro serve de encosto.

## ■ vamos brincar?

Prender no Rodão apenas três objetos de cada vez.

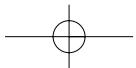
Acomodar o bebê dentro do Rodão, de forma confortável e segura, deixando suas mãos livres para que possa brincar com os objetos nele presos. Brincar com o bebê, ajudando-o a reconhecer a forma redonda do espaço, as cores do material e a textura. Ajudá-lo a descobrir os objetos presos no Rodão e possibilitar a exploração e manuseio desses objetos. Conversar com ele sobre cada um dos objetos, seu nome, uso, função e incentivá-lo a brincar e interagir com os objetos: tocar a sanfona, o pandeiro, escovar o cabelo, abrir a bolsa.

Periodicamente trocar os objetos por outros.

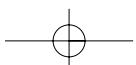
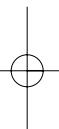
Deitar o bebê de bruços sobre a lateral do Rodão, com a cabeça voltada para o interior, deixando seus braços livres. Colocar brinquedos dentro do Rodão para que ele os encontre e possa brincar.

Colocar-se na frente dele, em posição mais alta, chamando-o para que erga a cabeça e movimente-a da esquerda para a direita, fortalecendo os músculos do pescoço e peito e desenvolvendo o controle cefálico. Inventar histórias sobre os objetos.





## outras descobertas



Esses brinquedos são úteis para:

- **desenvolver habilidade para encaixe e pinça**
- **conhecer formas, seqüência e seriação**
- **classificar**

- Desenvolver a coordenação olho-mão-objeto;
- Desenvolver a coordenação motora e fortalecer mãos e braços;
- Facilitar a preensão, o manuseio de objetos e a habilidade para encaixe;
- Aprender a usar o tato para reconhecimento de forma, textura, tamanho, peso, material e consistência dos objetos;
- Melhorar a habilidade de atirar bola, treinar a capacidade de correr com desenvoltura e se deslocar rapidamente no ambiente;
- Favorecer a curiosidade e o sentido de busca e direção;
- Desenvolver a estruturação, a organização espacial e a noção de direita e esquerda;
- Melhorar a eficiência visual: fixação, focalização, seguimento visual, acomodação e coordenação binocular;
- Desenvolver a audição, identificar e reconhecer os sons do ambiente, localizar objetos pelo som;



- Desenvolver a coordenação ouvido-mão-objeto;
- Desenvolver o olfato e o paladar para o reconhecimento de alimentos;
- Integrar os sentidos;
- Desenvolver a imagem corporal;
- Aperfeiçoar a linguagem e enriquecer o vocabulário;
- Iniciar o aprendizado das cores;
- Adquirir o conceito de número, quantidade e operações matemáticas;
- Estabelecer comparações, semelhanças e diferenças;
- Fazer seriação e classificação;
- Favorecer o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta;
- Desenvolver a sociabilidade e a capacidade de entender e aceitar as regras do jogo.



# formcolor

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com a prancheta. Incentivá-las a tirar as placas dos orifícios, brincar à vontade, reconhecer forma, textura, tamanho, peso, material. Contornar com os dedos os orifícios da prancheta e depois contar quantos são de cada forma.

Brincar com as placas, manuseando-as para sentir a forma, o tamanho, a textura. Contar e separar as placas, agrupando as que têm a mesma forma. Ajudar as crianças a identificar cada uma, quantos lados, lados maiores, iguais e depois nomear.

Brincar de fazer continhas de somar e subtrair usando as placas.

Se possível, falar sobre as diferentes cores que as placas apresentam.

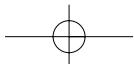
Pedir que encaixem as placas nos orifícios. Chamar a atenção para as colunas verticais com figuras iguais. Contar as colunas. Aproveitar para introduzir conceitos de direita, esquerda, em cima, embaixo.

## ■ o brinquedo é assim:

Prancheta preta, retangular, com textura lisa, de material leve e macio, medindo 27cm x 22cm, tendo em uma das faces 20 orifícios nas quatro formas geométricas principais: cinco quadrados, cinco círculos, cinco retângulos e cinco triângulos.

20 placas de textura granulosa, com as mesmas formas geométricas, sendo cada forma de uma cor: amarelo, azul, verde e vermelho.





# formatando



## ■ o brinquedo é assim:

Prancheta retangular, medindo 46,5cm x 25cm, de cor branca, feita de material leve e macio, onde há quatro cavidades em forma das quatro figuras geométricas: quadrado, círculo, triângulo e retângulo.

Acompanham quatro placas com as mesmas formas geométricas, que, ao serem encaixadas nas cavidades, ficam salientes. Cada placa tem uma cor diferente: amarelo, azul, verde e vermelho.

## ■ vamos brincar?

Dar a prancheta às crianças para brincar, manusear, examinar, reconhecer a forma, textura, tamanho, peso, consistência e material de que é feita.

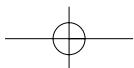
Incentivá-las a examinar as figuras geométricas encaixadas sobre a prancheta, a contornar com os dedos, reconhecer a forma, retirar e contar. Pedir que encontrem as cavidades, que as contornem também e encaixem as peças.

É importante que apontem e nomeiem cada figura.

Aproveitar para introduzir conceitos como: direita, esquerda, primeiro, segundo, terceiro e quarto; último, penúltimo, em cima, embaixo.

Se possível, identificar com elas as cores.





# forme formas

## vamos brincar?

Dar as placas às crianças para brincar, contar, reconhecer forma, textura, peso, consistência e material de que são feitas.

Incentivá-las a achar os orifícios com os dedos e, seguindo-os, identificar a figura geométrica formada na placa. Dar os pinos às crianças para brincar e contar, passando de um pote para outro.

Pedir que cada criança escolha uma placa, identique taticamente a figura que contém e encaixe os pinos. Ela deve localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e encaixar o pino com a mão direita ou vice-versa.

Pedir a cada criança que complete uma figura e contorne-a com as mãos.

Aproveitar para falar das posições: esquerda, direta, em cima, embaixo.

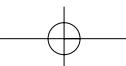
## o brinquedo é assim:

Seis placas retangulares medindo 26cm x 20cm, feitas de material leve e macio, de cor azul.

Cada placa contém orifícios que formam uma figura geométrica: círculo, quadrado, retângulo, triângulo, estrela e oval.

Acompanham 80 pinos que, encaixados nas placas, formam figuras em relevo.





# gira-gira



## ■ o brinquedo é assim:

Duas placas circulares, com 49,5cm de diâmetro, feitas de material leve e macio, cor amarela, sobrepostas e presas entre si de tal forma que a de cima gira sobre a outra.

Na placa superior encontram-se quatro cavidades com as seguintes formas geométricas: quadrado, círculo, triângulo e retângulo.

Acompanha um recipiente de plástico, redondo, com tampa, contendo peças recortadas com as mesmas formas das cavidades, com texturas, tamanhos e cores variadas, sendo algumas vazadas.

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com o Gira-Gira. Deixar as crianças manusearem para conhecer a forma, textura, peso, consistência e material. Elas vão perceber as cavidades. Ajudá-las a identificar e nomear as formas e sentir que a placa de cima gira sobre a outra. Pedir que contornem cada uma das cavidades, nomeando-as. Este é um importante exercício para utilizar corretamente os dedos na percepção de formas. Ajudá-las a perceber a posição em que cada cavidade se encontra em determinado momento: em cima, embaixo, à direita e à esquerda. Girando a placa, elas vão entender a mudança na posição das dife-

rentes cavidades, adquirindo noções de organização espacial. Dar o recipiente que contém as peças recortadas para que as crianças brinquem, balancem o pote, sintam seu peso, verifiquem sua forma, tamanho, material de que é feito. Pedir que destampem o recipiente, retirem as peças, brinquem com elas, contem, empilhem e aprendam a colocar novamente a tampa.

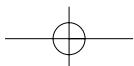
Incentivar as crianças a retirar as peças do pote, identificar a forma de cada uma, contá-las e separá-las em grupos de placas da mesma forma. Sugerir que recoloquem as peças no recipiente, sentindo sua textura e tamanho.

Em seguida, cada criança deve colocar uma placa na cavidade que corresponde a sua forma.

Se possível, identificar as cores.

No final, pedir que contem as placas de cada forma geométrica. Brincar de fazer continhos, utilizando as placas.





# formas e números



## o brinquedo é assim:

Prancheta retangular, de material leve e macio, de cor branca, medindo 47,5cm x 28cm.

Sobre a prancheta há nove orifícios onde se encaixam pinos de 12cm dispostos em três carreiras horizontais.

Próximo de cada pino existe um número de um a nove, em braille e em tinta.

Acompanham 45 placas recortadas em nove formas diferentes: oval, retângulo, hexágono, quadrado, círculo, estrela, coração, losango e triângulo, possuindo todas elas um orifício central.

Há uma quantidade de peças de cada forma, correspondendo aos números escritos na prancheta:

oval	1
retângulo	2
hexágono	3
quadrado	4
círculo	5
estrela	6
coração	7
losango	8
triângulo	9

As peças com a mesma forma têm a mesma cor. Assim, são peças de nove cores diferentes.

## vamos brincar?

Reunir as crianças para brincar e dar a elas a prancheta para que examinem, retirem as placas, tirem os pinos do lugar; reconheçam a forma, textura, peso, consistência e material de que é feita, encontrem os orifícios, sua disposição e o número escrito ao lado de cada um.

Pedir que recoloquem os pinos em seus lugares e encontrem o número escrito ao lado de cada um, nomeando-o. E, em seguida, digam os números na seqüência correta. Solicitar que peguem as peças, que as contornem com os dedos, reconhecendo e nomeando a forma. Depois, devem reunir todas as peças, contá-las e separar as peças iguais, agrupando-as.

Pedir que contem as peças de cada grupo e as encaixem no pino que tem o número correspondente à sua quantidade. Por exemplo: se ela tem cinco círculos, deve encaixar no pino de número 5. Cada criança fica encarregada de encaixar um tipo de forma.

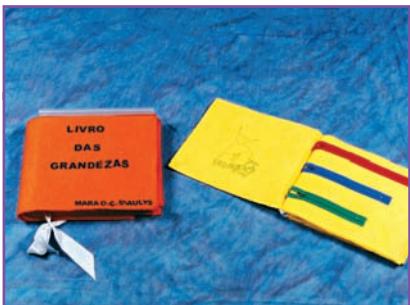
Aproveitar para falar das posições: em cima, embaixo, esquerda, direita, meio.

Ajudar a reconhecer as cores.





# livro das grandezas



## ■ o brinquedo é assim:

Livro feito de feltro colorido, medindo 30cm x 25cm, com dez folhas, incluindo a capa, presas com um laço de fita.

Em cada folha estão presos elementos concretos, bidimensionais, que mostram formas e grandezas diferentes: comprimento, largura, altura e grossura. Figuras de bonecas dão noção de altura e amplitude do corpo.

Os elementos coloridos facilitam o conhecimento de cores.

Contém zíperes e laço de fita que ajudam no aprendizado de atividades manuais.

## ■ vamos brincar?

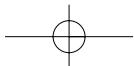
Juntar um grupo de crianças para brincar com o livro. Perguntar se conhecem um *livro*, de que material geralmente é feito, qual a sua importância. Verificar se reconhecem o material de que é feito o livro: tecido. Lembrar de outros objetos confeccionados em tecido.

Incentivar as crianças a manusear o livro, conhecer sua forma e tamanho, contar as folhas e conhecer os elementos nelas contidos. Se possível, chamar a atenção para as cores existentes no livro.

Estimular as crianças a manusear o livro e brincar à vontade. Brincar de desamarra a fita e dar o laço novamente. Falar sobre os zíperes, onde

aparecem, como são utilizados nas roupas. Verificar quantos zíperes há no livro, quais os comprimentos, as cores. Propor que abram, fechem e contem os zíperes. Pedir que observem a posição de cada um: o mais comprido está em cima, o mais curto embaixo de todos, o do meio é médio. Brincar com bolsas ou peças de roupas que tenham zíperes e manejá-los. Na folha seguinte existem três círculos pretos. As crianças devem reconhecer a forma, o tamanho, a textura e o material dos círculos desta folha. Ver onde está o maior (à esquerda), o menor (à direita) e o médio (no centro). Pedir que encontrem no ambiente coisas





redondas ou então se lembrem de objetos redondos como o círculo. Pedir que façam um círculo de massinha.

Na próxima folha, há três figuras de peixes, de tamanhos diferentes. As crianças devem manusear e perceber os diferentes tamanhos. Ressaltar que o peixe grande está em cima, o pequeno e o médio estão embaixo. Conversar sobre o que é um peixe, onde vive, como se movimenta. Ver onde é a cabeça e onde é a cauda, conversar sobre as escamas, as barbatanas etc. Examinar réplicas de peixe, brincar de encaixar os peixinhos na prancheta, colocar na água um peixinho de corda para sentir seu movimento com a mão. Explicar que a carne do peixe é um alimento saboroso e saudável. Falar sobre as formas de prepará-lo. Se possível, mostrar às crianças um peixe de verdade. Pedir que façam um peixe com massinha de modelar.

Na folha seguinte há três retângulos. As crianças devem reconhecer a forma, o tamanho, a textura e o material de que são feitos. Mostrar que o retângulo tem dois lados maiores e dois menores. Verificar a diferença de altura dos retângulos. O mais alto está

do lado esquerdo da folha, em primeiro lugar, o mais baixo está do lado direito, em último lugar. O retângulo que está no centro tem altura média. Procurar objetos retangulares no ambiente. Pedir que façam um retângulo de massinha. Na próxima folha há figuras de bonecos. As crianças devem contornar os bonecos com os dedos e identificar seus elementos: cabeça, braço esquerdo e direito, corpo, perna esquerda e direita. Relacionar a posição dos bonecos com a altura: direita, esquerda, centro. Comentar sobre a altura das crianças em relação às pessoas da família: pai, irmão etc. Incentivar cada criança a comparar sua altura com a do colega, percebendo a diferença. Na próxima folha, chamar a atenção para a textura muito lisa dos elementos, sua forma, sua cor. Analisar a largura em relação à posição: direita, esquerda, centro. Comparar as figuras com objetos concretos, por exemplo, a rua em que mora, a mesa de sua casa, a sala de aula.

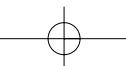
Na folha seguinte há dois bonecos. Comparar a altura dos bonecos, contornando-os com os dedos.

Chamar a atenção para a cintura dos bonecos, uma muito mais grossa que a outra. O boneco da esquerda tem cintura mais grossa porque ele é mais gordo. O da direita tem cintura fina, ele é mais magro. Pedir às crianças que comparem entre si as cinturas, abraçando a cintura uma da outra.

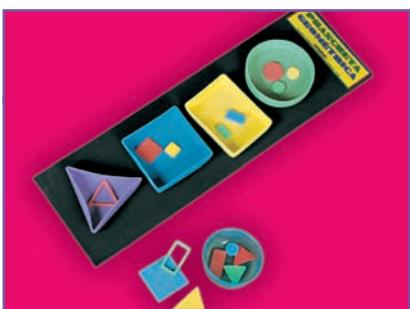
Pedir à criança que diga quem é a pessoa mais gorda que ela conhece.

Propor que façam um boneco com massa de modelar.

Na folha seguinte há três barbantes. Pedir às crianças que passem as mãos sobre os barbantes, que sintam sua grossura, comprimento e que verifiquem que são do mesmo tamanho, mas um é muito mais grosso do que o outro. Ressaltar a posição dos barbantes: o grosso em cima, o fino bem embaixo e o médio no meio da folha.



# prancheta geométrica



## ■ o brinquedo é assim:

Prancheta feita de material leve e macio, de forma retangular, medindo 80cm x 25cm, de cor preta. Quatro caixas de cores diferentes de aproximadamente 15cm, nas formas de círculo, retângulo, triângulo e quadrado.

Um recipiente redondo com tampa, com 40 placas recortadas nas mesmas formas geométricas, em diferentes cores, texturas e tamanhos, sendo algumas vazadas.

## ■ vamos brincar?

Dar as caixas e a prancheta às crianças para brincar, examinar, reconhecer a forma, textura, tamanho, peso, consistência e material de que são feitas.

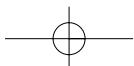
Sugerir que coloquem as caixas sobre a prancheta na ordem que desejarem. Ajudá-las a identificar e nomear a forma de cada caixa. Dar o recipiente que contém as peças para que o manipulem, balancem, sintam o peso, tirem a tampa, retirem as peças de dentro, brinquem com elas, empilhem, identifiquem a forma de cada uma e as contem.

Introduzir conceitos de organização espacial como: direita, esquerda, primeiro, segundo, terceiro, quarto, último, penúltimo, em cima, embaixo.

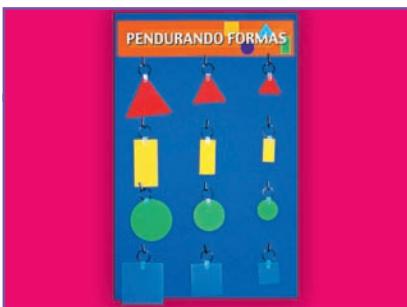
Pedir que formem grupos de placas com a mesma forma, digam os nomes das figuras, contem e recoloquem as peças na caixa. Em seguida, pedir a uma criança que pegue uma peça, identifique-a pelo nome e coloque-a na caixa correspondente a sua forma. Fazer o mesmo com as outras crianças. Ajudar as crianças a identificar as cores.

Propor algumas continhas usando as placas. Ajudar, se necessário.





# pendurando formas



## o brinquedo é assim:

Placa retangular de EVA, colorida, macia, medindo 36cm x 56cm.

Na superfície da placa existem ganchos em número de 12, formando quatro carreiras, tendo cada uma três ganchos.

Acompanham placas coloridas das seguintes cores e formas:

- três quadrados sendo:

- o maior com 8cm de lado
- o médio com 6cm de lado
- o menor com 4cm de lado

- três círculos, sendo:

- o maior com diâmetro de 8cm
- o médio com diâmetro de 6cm
- o menor com diâmetro de 4cm

- três retângulos, sendo:

- o maior 9cm x 4,5cm
- o médio 7cm x 3cm
- o menor 4cm x 2cm

- três triângulos de lados iguais:

- o maior com 9cm de lado
- o médio com 6cm de lado
- o menor com 4cm de lado

Junte um grupo de crianças para brincar com o painel. Pendure-o em local de fácil acesso para as crianças, em uma altura em que possam manuseá-lo com facilidade. Desperte sua curiosidade a respeito do painel e incentive-as a procurá-lo. Dê-lhes tempo para isso.

Quando elas o encontrarem, ajude-as a explorá-lo para conhecer a forma, tamanho, encontrarem os ganchinhos, contá-los, remover as placas que estão penduradas. Invente brincadeiras com as plaquinhas, explorando-as, conhecendo as formas, o tamanho. Para identificar a forma ajude as crianças a fazê-lo corretamente, contornando as figuras com o dedo da mão direita e deixando o dedo da mão

esquerda parado em um ângulo da placa. Assim elas poderão sentir que terminaram de contornar a figura quando os dedos se encontrarem.

Brinquem de juntar as figuras iguais: Quantos quadrados, quantos círculos, triângulos e retângulos?

Se possível identifique com elas a cor de cada figura.

Ajude-as a reconhecer tamanho: grande, pequeno, médio, maior, menor.

Brinque de empilhar por ordem de tamanho, a maior embaixo, depois a média e por cima a menor.

Ajude-as a localizar direita, esquerda, meio.

Peça que procurem a primeira fileira horizontal, a segunda, a terceira e a quarta.

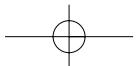
Aproveite para introduzir conceitos de direita, esquerda, primeiro, segundo, terceiro, quarto, último, penúltimo, em cima e embaixo.

Peça a cada uma que escolha uma forma e pendure-a. Pode ser em ordem de tamanho, da menor para a maior.

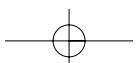
Brinque de fazer continhas, usando as placas.

Peça que procurem no ambiente objetos que tenham a mesma forma das plaquinhas.





## outras descobertas





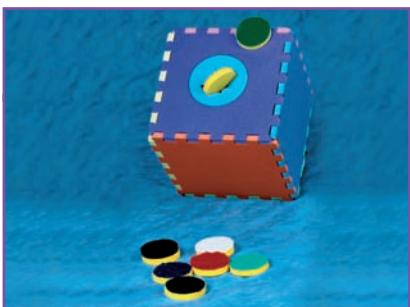
Esses brinquedos são úteis para:

■ **desenvolver o tato para reconhecer texturas, formas, temperatura, grandeza, peso, consistência e materiais de que são feitos os objetos**

■ **desenvolver a estruturação e organização espacial**

- Desenvolver a coordenação motora e a habilidade para encaixe;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, textura, peso, tamanho e material;
- Desenvolver o tato para reconhecimento de objetos;
- Trabalhar especificamente a capacidade de distinguir e parear texturas;
- Desenvolver a capacidade de comparar, parear e classificar;
- Adquirir noção de seriação;
- Ter curiosidade e procurar objetos;
- Trabalhar o sentido de busca e direção;
- Identificar as cores;

- Adquirir o conceito de número, quantidade e operações matemáticas;
- Conhecer muitos objetos do ambiente, seu nome, uso e função;
- Desenvolver a audição, o olfato e o paladar;
- Desenvolver a sociabilidade e a capacidade de entender e aceitar as regras do jogo;
- Desenvolver a visão: fixação, focalização, seguimento visual, acomodação e coordenação binocular;
- Aprender a ver figuras e detalhes;
- Reconhecer fotos;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira.



## cubo surpresa

### ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com o cubo, manusear, balançar, examinar, conhecer sua forma, sentir a textura, consistência, peso, material de que é feito.

Incentivar cada criança a colocar as mãos dentro e a retirar um dos círculos. Peça que elas examinem e reconheçam sua forma e a textura.

Propor às crianças que juntem, empilhem e contem os círculos. Pedir que pareiem os círculos de igual textura. "Quantos pares encontramos?"

Ajudar a desmontar a caixa e orientar para que brinquem com as placas, contem, empilhem, reconheçam a forma e o tamanho.

Se possível, trabalhar com as cores da caixa e dos círculos. Incentivar as crianças a encaixar as placas e montar a caixa, colocando os círculos dentro, um de cada vez.

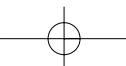
### ■ o brinquedo é assim:

Seis placas quadradas, com 32cm de lado, feitas de material de cores variadas.

As placas se encaixam, formando um cubo; dois lados do cubo apresentam aberturas redondas por onde a criança pode introduzir as mãos.

No interior do cubo, encontram-se dez círculos, feitos do mesmo material da caixa, recobertos em uma das faces por materiais de diferentes texturas, formando cinco pares de texturas diferentes.





## text form

### vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças e dar a elas a prancheta para que examinem, retirem as placas, tirem os pinos do lugar. Deixar que as crianças examinem a prancheta, reconheçam a forma, textura, tamanho, peso, consistência e material de que é feita, encontrem os orifícios e sintam sua disposição.

Pedir que contem os orifícios, os pinos, encaixando-os em seus lugares.

Sugerir que examinem as placas hexagonais, brinquem, reconheçam a forma, textura, empilhem, contem e pareiem as de igual textura. Propor a cada criança que escolha uma placa, encaixe-a em um pino, procure a outra de mesma textura e forme o par.

Ajudar as crianças a entender as posições e organizar o espaço: direita, esquerda, em cima, embaixo.

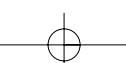
Se possível, comentar as cores com as crianças.

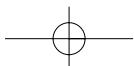
Propor algumas continhas usando as placas.

### o brinquedo é assim:

Prancheta feita de material leve e macio, medindo 36cm x 27cm, na superfície da qual existem nove orifícios dispostos em três fileiras horizontais, nos quais se encaixam nove pinos.

Acompanham 18 placas hexagonais, feitas do mesmo material, com um orifício central. Uma das faces de cada placa é recoberta por material de texturas e cores variadas, formando nove pares de hexágonos com texturas e cores diferentes.





# encaixando



## ■ o brinquedo é assim:

Sete potes cilíndricos, com tampa, com 24cm de altura. Cada um tem dentro um tipo de objeto: moedas, bolinhas de gude, chaves, pedras, pilhas pequenas, tampinhas de garrafa, conchas e balas de hortelã. Cada pote é revestido de um material diferente: feltro, cortiça, papel ondulado, plástico com bolinhas, embrorrachado, soft e lixa.

Outros sete potes cilíndricos, com 13cm de altura e diâmetro maior que os anteriores, sem tampa, revestidos com os mesmos materiais citados anteriormente.

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar e manipular todos os potes, examinando-os, reconhecendo sua textura, forma, tamanho, peso, material, altura, batendo e balançando-os para ouvir o som.

Pedir às crianças que separem os potes mais altos dos mais baixos e façam duas fileiras de potes, comparando a sua altura. Contar os elementos mais altos e os mais baixos e somar um número com outro, contando todos os potes.

Dar a cada criança um pote dos mais altos e pedir que o balance para ouvir o som que produz e em seguida destampe-o, retirando os objetos de seu interior. Identificar os objetos do pote, reconhecendo-os pelo

tato, nomeando-os, entendendo seu uso e função e contando-os. Propor às crianças que coloquem todos os objetos juntos, misturando-os em um único

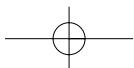
recipiente. Dessa forma, elas ficam conhecendo todos os objetos pelo nome, uso e função. Pedir que contem todos os objetos juntos. Ajudar as crianças a separar os objetos, agrupando os iguais.

Pedir que cada criança localize o seu pote e coloque dentro os objetos que estavam nele anteriormente e o tampe. Pedir que elas balancem os potes e distinguam o som produzido pelos diferentes objetos. Verificar também a diferença de peso dos potes em função do material neles contido.

Pedir a cada criança que examine a textura do pote que escolheu e procure o pote mais baixo com a mesma textura. Em seguida, encaixar o pote mais alto no mais baixo. Ajudar as crianças a usar as mãos para entender a diferença no diâmetro dos potes e por que o pote mais alto cabe no mais baixo.

Organizar brincadeiras para que as crianças adquiram noções de organização espacial: direita, esquerda, frente, atrás, em cima, embaixo. Brincar de fazer continhas, usando os objetos contidos nos potes ou os próprios potes. Se possível, falar das cores.





# fofão

## vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com o pufe, explorá-lo, sentir sua forma, suas texturas, o tamanho; encontrar os bolsos e seu conteúdo.

Ajudar as crianças a levantar o pufe, mudar de lugar, rodar e sentir o seu peso.

Incentivá-las a encontrar os brinquedos, manuseá-los, brincar, contar e calçar os chinelos. Se possível, comentar sobre as cores. Deixar cada criança acomodar-se no pufe, segurando as duas alças laterais.

Ajudá-las a identificar a parte da frente, de trás, direita, esquerda.

Pedir que encontrem o pom-pom de lã e segurem-no próximo à cabeça quando sentadas. Pedir que cada uma calce os chinelos e depois guarde-os nos bolsos corretos.

Inventar histórias e brinqueiras com o pufe e os brinquedos nele existentes.

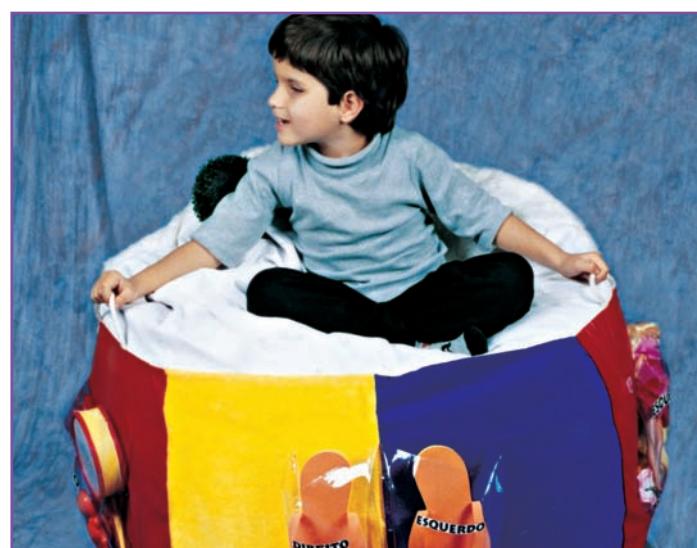
## o brinquedo é assim:

Pufe redondo, recoberto por faixas de tecido colorido: vermelho nas laterais, amarelo e azul na frente; a parte posterior é de pele branca e o assento de couro branco. Todos os tecidos têm texturas diferentes.

Na parte da frente há dois bolsos de plástico transparente onde estão escritas as palavras direito e esquerdo em braille e em letra comum. Os bolsos contêm um par de chinelos.

Nas laterais há bolsos plásticos com vários brinquedos.

Ainda nas laterais, sobre os bolsos, encontramos duas alças nas quais a criança pode segurar e se apoiar. O pufe possui uma ponta superior na qual está pregado um pom-pom de lã verde. Quando a criança senta sobre o pufe, ela forma um encosto.





## eu e o papai



### ■ o brinquedo é assim:

Duas almofadas de tamanho, cor e textura diferentes.

Em uma das faces da almofada maior há um bolso de plástico transparente, onde será encaixada a foto do papai.

Na almofada menor há um bolso igual, onde será encaixada a foto do bebê.

No interior das almofadas encontram-se substâncias aromáticas e objetos que produzem som.

### ■ vamos brincar?

Colocar as almofadas em local de fácil acesso para que a criança possa vê-las, senti-las e agarrá-las.

Aproximar uma das almofadas do rosto do bebê, estimulando-o a olhar, agarrar, apertar e balançar. Chamar sua atenção para o som produzido pelas almofadas.

Deslocar as almofadas na frente do bebê, da direita para a esquerda, incentivando-o a acompanhar com o olhar.

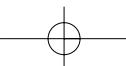
Incentivar o bebê a explorar as almofadas, sentindo sua textura, forma, tamanho, aroma, ouvindo o som, empilhando-as e comparando-as.

Contar com o bebê: um, dois. Comentar: "O papai está na almofada maior, o bebê está na menor."

Chamar a atenção para a cor de cada almofada.

Brincar de esconder o rosto atrás da almofada.





# rebola bola



## ■ o brinquedo é assim:

Caixa de madeira retangular, amarela, medindo 80cm de comprimento, 40cm de largura e 12,5cm de altura, dividida em 18 compartimentos iguais, dispostos em três fileiras horizontais, de seis compartimentos cada.

Acompanham 18 pares de bolas, de diferentes cores, materiais, peso, textura, temperatura, consistência, sendo algumas sonoras. As 36 bolinhas estão colocadas em um recipiente de plástico redondo.

## ■ vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com a caixa de madeira, manusear, reconhecer a forma, tamanho, peso, textura, material de que é feita, perceber os compartimentos, seu tamanho e seu número, disposição etc.

Pedir que contem os compartimentos, iniciando pelo canto esquerdo superior e continuando na direção do lado direito até terminar no canto inferior direito.

Dar o recipiente com as bolinhas para que as crianças possam brincar, jogá-las, atirá-las, apertá-las, contá-las, balançar e assim conhecer: textura, cor, peso, consistência, tamanho, temperatura, som, material.

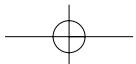
Brincar de atirar a bola e ajudar as crianças a localizá-la pelo som; distinguir as bolas que pulam das que não pulam.

É interessante que as crianças manuseiem o recipiente de plástico, conhecendo sua forma, seu peso, seu tamanho, o material de que é feito. Contar as bolinhas, colocando-as novamente no recipiente. Propor uma brincadeira: colocar as bolas na caixa de madeira, cada bolinha em um compartimento. Iniciar sempre pelo canto superior esquerdo na direção do lado direito e voltar ao lado esquerdo na fileira de baixo, usando todos os compartimentos. Quando a criança encontrar uma bola igual a outra anteriormente

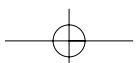
colocada, deverá juntá-las no mesmo compartimento. Se ela não se lembrar onde colocou a bola igual, deverá procurá-la nos vários compartimentos até encontrá-la. Dessa forma vai colocar as 36 bolas nos 18 compartimentos, ficando um par de bolas iguais em cada um. Todas as crianças devem fazer a mesma coisa.

Reforçar os conceitos de direita, esquerda, em cima, embaixo.





## outras descobertas





Esses brinquedos são úteis para:

■ reconhecer os objetos do ambiente, seu nome, uso e função

- Desenvolver a coordenação motora;
- Desenvolver a habilidade para encaixar, empilhar, abrir, fechar zíper;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, tamanho, textura, peso e consistência;
- Desenvolver a visão, a audição, o olfato e o paladar;
- Conhecer as cores;

- Ter contato com muitos objetos do ambiente e aprender a usá-los;
- Ter curiosidade e sentido de busca e direção;
- Desenvolver a capacidade de seriação e classificação;
- Enriquecer o vocabulário;
- Desenvolver a memória;
- Desenvolver a estruturação e organização espacial;
- Estabelecer comparações e aprender a parear;
- Adquirir o conceito de número e quantidade e operações matemáticas;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



### ■ o brinquedo é assim:

Kit formado por cinco bolsinhas coloridas, em tamanhos diferentes, que se encaixam uma na outra, medindo a maior 22cm x 14cm e a menor 10cm x 8cm. As bolsas são fechadas por zíper. Dentro das bolsas encontram-se objetos variados, normalmente colocados em bolsas femininas, como moedas, chaves, chaveiros, tubo de bala, telefone celular, caderno de anotações, caneta, lenço de papel, escova de cabelo, pente, batom, base para o rosto, vidrinho de perfume e espelho.

## imitando a mamãe

### ■ vamos brincar?

Reunir várias crianças para brincar. Incentivá-las a manusear as bolsas, examinar, balançar, sentir a forma, peso, textura, tamanho, consistência e material de que são feitas.

Vamos brincar com as bolsas, contá-las, comparar tamanho, colocá-las na seqüência da menor para a maior etc. Ajudá-las a abrir as bolsas, a conhecer seu conteúdo, retirar os objetos, manuseá-los, identificar cada um deles pelo nome, uso e função.

Inventar brincadeiras com os objetos, comentar cada um, fazer uso deles: pentear, falar ao telefone, passar o pó compacto no rosto, o batom, abrir o tubo de balas, sentir o aroma e experimentar o sabor.

Quando todas as bolsinhas estiverem vazias, brincar de encaixar uma na outra.

Pedir que contem os objetos, as moedas, as chaves e façam continhas com eles.

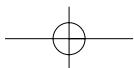
Incentivar as crianças a inventar histórias, representando-as com os objetos.

Se possível, falar das cores da bolsa, do batom, do telefone.

Empilhar as bolsinhas na mesa, organizando em seqüência de tamanho, a maior por baixo e a menor por cima.

Finalmente pedir que guardem os objetos nas bolsas e as fechem.





# separando



## ■ o brinquedo é assim:

Prancheta feita de material leve e macio, medindo 40cm x 40cm, na cor preta.

Quatro potes de plástico com tampa, nas cores: amarelo, vermelho, azul e verde.

Recipiente redondo de plástico, contendo objetos de quatro tipos diferentes: conchas, moedas, pedras e balas.

## ■ vamos brincar?

Reunir quatro crianças para brincar com a prancheta. Examinar a forma, textura, peso, consistência e material de que é feita.

Dar os copos de plástico para que cada uma escolha o copo da cor que mais lhe agradar. Se não for possível identificar a cor, use um elemento tátil para diferenciar os copos. Brincar, balançar, ver forma, tamanho, peso, material, destampar e tampar.

Pedir à criança que encaixe o copo em um dos orifícios situados nos quatro cantos da prancheta.

Pegar o recipiente de plástico cheio de objetos. Incentivar as crianças a manuseá-lo, balançar, sentir o peso, o som.

Brincar e conversar sobre os objetos, reconhecer cada um pelo nome, uso e função. Juntar os objetos e contá-los.

Agrupar os objetos iguais e contar cada grupo. Recolocar todos os objetos no recipiente. Inventar um jogo: cada criança escolhe sempre o mesmo tipo de objeto colocando-o em seu copo, até que terminem os objetos do recipiente. Cada tipo de objeto ficará no copo de uma criança. Pedir a cada criança que tampe seu copo, sinta o peso, balance para escutar o som produzido pelos diferentes objetos. Fazer contas de adição e subtração com os objetos.

Se possível, comentar as cores dos potes. Inventar histórias, representando-as com os objetos. Trocar os objetos periodicamente.





# trincos e truques



## ■ o brinquedo é assim:

Caixa de madeira retangular, medindo 29cm x 15,5cm x 22cm, semelhante a uma caixa de ferramentas utilizada por marceneiros. Nos quatro lados e na parte superior, encontram-se oito portinhais com fechos variados, trincos, cadeados, chaves, puxadores, corrente de segurança etc.

No interior encontram-se réplicas de ferramentas feitas de plástico, parafusos e arruelas, lixa, uma placa de madeira, régua de arquiteto e trena.

Lápis especial para madeira, de marceneiro.

## ■ vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com a caixa de ferramentas. Incentivá-las a manusear, explorar, sentir a textura, o peso, a forma, o tamanho, o material de que é feita. Pedir que carreguem a caixa pela alça. Procurar as portinhais, reconhecendo a forma de cada uma, contando-as. Pedir que procurem e manuseiem a chave, o cadeado, os trincos, a corrente, identificando-os pelos nomes. Pedir que procurem portas e janelas no ambiente e as manuseiem, localizando fechos e dobradiças.

Ajudar as crianças a encontrar e levantar as duas portinhais que ficam na parte superior da caixa. Mostrar-lhes ou deixar que descubram como levantá-las

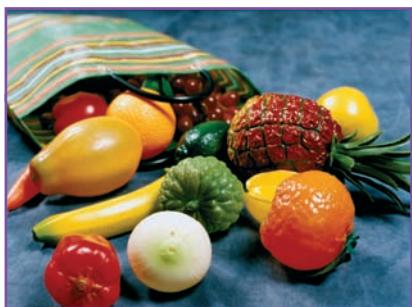
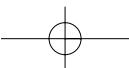
para abrir a caixa, levantem as tampas e examinem o conteúdo da caixa. Pedir que retirem as ferramentas de dentro e as examinem uma de cada vez, identificando-as pelo nome. Ajudá-las a conhecer o uso e função de cada uma delas. Contá-las.

Conversar com as crianças sobre a utilidade das ferramentas na confecção de móveis e utensílios domésticos. Localizar no ambiente os objetos e móveis feitos com ferramentas iguais a essas.

Falar sobre a profissão de marceneiro.

Mostrar às crianças como utilizar a trena e a régua de marceneiro. Ensinar como medir a superfície da mesa.





# feirinha

## vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com a sacola, manusear, examinar, balançar, tocar, sentir a forma, peso, textura e consistência.

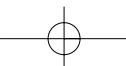
Incentivar as crianças a abrir, retirar as frutas e legumes, brincar, manusear, identificar cada um pelo nome e contar. Desenvolver brincadeiras de compra e venda, falar sobre a feira, supermercado etc.

Pedir às crianças que separem os legumes das frutas, colocando-os em dois recipientes. Contar as frutas e os legumes. Incentivar as crianças a falar sobre os legumes e frutas que conhecem e preferem. Falar sobre a forma de preparar cada legume e como são ingeridas as frutas.

Se possível, dar frutas verdadeiras para que as crianças experimentem, escolhendo aquelas não conhecidas por elas.

Orientar a família para que as frutas sejam manuseadas pela criança antes de descascadas e cortadas. A mexerica, a banana e a maçã são frutas de fácil manuseio e as crianças podem comê-las sozinhas. Ensinar às crianças como preparar algum dos legumes que ela conheceu. Inventar histórias, usando os legumes e frutas, brincando de cozinhar e servir as comidas.





# pareando objetos



## ■ o brinquedo é assim:

Uma caixa de madeira azul, retangular, medindo 80cm de comprimento, 40cm de largura e 12,5cm de altura, dividida em 18 compartimentos iguais, dispostos em três fileiras horizontais de seis compartimentos cada.

18 tipos diferentes de objetos colocados em um recipiente redondo; dois ou três objetos de cada tipo, feitos com diversos materiais, em tamanhos diferentes, porém com o mesmo uso e função.

São objetos de uso no dia-a-dia, familiares à criança: carrinhos, bonecas, mamadeiras, abridores, pregadores de roupa, escovas de cabelo, bolsas, panelas, copos, óculos, tesouras, aviões, pentes, telefone, colheres, relógios e jarras.

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar. Dar a caixa vazia para que elas a manuseiem, reconheçam sua forma, tamanho, peso, textura, material de que é feita, percebam os compartimentos, tamanho, número, disposição etc.

Pedir a elas que contem os compartimentos seguindo uma seqüência, por exemplo, iniciando pelo canto esquerdo superior na direção do lado direito e terminando no canto inferior direito.

Dar a elas o recipiente com os objetos para que abram, retirem os objetos, manuseiem, brinquem, entendam cada um, saibam nome, uso e função, textura, peso, tamanho, consistência, temperatura, som que produzem, materiais de

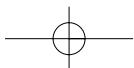
que são feitos. Incentivar o uso dos objetos: pentear, escovar, brincar, colocar pulseiras etc.

Sugerir que inventem histórias e as representem com os objetos. Brincar de encontrar e agrupar os objetos que têm o mesmo nome, uso e função. Ajudar as crianças a entender que objetos da mesma natureza podem ser feitos de diferentes materiais, ter tamanhos variados, sem perder a característica principal.

Sugerir que contem os objetos, recolocando-os no recipiente e misturando-os. Pedir a uma criança que coloque um objeto em cada compartimento, iniciando pelo canto superior esquerdo e indo para o lado direito, em seqüência. Ela deve colocar todos os objetos nos compartimentos e, quando encontrar um objeto igual a outro anteriormente colocado, vai juntá-lo no mesmo compartimento. Ela pode lembrar onde colocou o objeto igual ou procurar nos compartimentos até encontrá-lo.

Assim vai colocar todos os objetos nos 18 compartimentos, juntando os iguais. Dar a todas as crianças oportunidade de fazer a mesma coisa. Falar de posições: direita, esquerda, em cima, embaixo.





# porta-treco



## o brinquedo é assim:

Pote redondo medindo 53cm de altura e 14cm de diâmetro. É forrado em tecido de cor forte e tem na parte externa aplicações de atraentes figuras feitas de feltro, bem coloridas, representando cenas, como o circo, o mar etc.

## vamos brincar?

Começar uma brincadeira com várias crianças. Deixá-las manusear o pote, sentir sua forma, textura, tamanho, peso, consistência e material de que é feito. Incentivá-las a rolar o pote pelo chão, bater nele com os dedos para ouvir o som. Ajudar as crianças a identificar as cores existentes no pote. Incentivá-las a encontrar as figuras na superfície do pote, a identificá-las pelo nome, examinar os detalhes, contá-las e dizer que cena representam. Introduzir alguns objetos na brincadeira. Falar e contar histórias sobre eles, fazendo com que as crianças sintam a forma e identifiquem os objetos pelo nome, uso e função. Incentivá-las a falar de suas experiências com esses objetos.



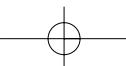
Pedir que inventem histórias e as representem com os objetos. Colocar os objetos no pote e contá-los.

Utilizar objetos que elas possam manipular, realizar ações e ver resultado, descobrir coisas: bolsas com zíper contendo objetos interessantes; recipentes de plástico de vários tamanhos, tampados e encaixados uns nos outros; um cofre para encaixar moedas, um pote tampado com objetos diversos: bolas de gude, pilhas, moedas, pedras, tampinhas, rolhas, balas etc.

Explicar como é importante ser organizado e guardar seus brinquedos depois de usar.

Contar tudo o que for possível a respeito de um circo, os fatos que nele acontecem, como é a vida das pessoas que nele trabalham. Pedir que inventem uma história sobre o circo.

Conversar sobre o mar, os peixes, outros animais marinhos, a praia, a areia, os barcos, a importância dos peixes para nossa alimentação. Pedir que inventem uma história a respeito do mar, dos peixinhos, da praia etc.



# como gente grande



## o brinquedo é assim:

Um tapete amarelo, acolchoado, arrematado em volta em cor vermelha, medindo 50cm x 100cm, com duas alças que o transformam em uma sacola.

No lado de dentro da sacola existem 18 bolsos de plástico, nove em cada metade da sacola.

Uma sacola suplementar com as mesmas características, medindo 45cm x 50cm, com 18 objetos, sendo nove de cozinha e nove de banheiro, em sua forma e tamanho reais: peneira, funil, palha de aço, esponja, espremedor de laranja, garfo, pasta de dente, escova de cabelo, pente, bucha para banho, talco, desodorante.

## vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar. Dar primeiramente a sacola maior para que abram, manuseiem, desabotoem, explorem o seu interior e a pendurem. Ajudar as crianças a procurar os bolsos, contá-los e encontrar os títulos escritos: cozinha e banheiro.

É importante que as crianças localizem e distingam os nove bolsos correspondentes ao banheiro e os outros nove correspondentes à cozinha.

Dar a sacola menor, pedir que retirem os objetos nela contidos, que examinem cada um e identifiquem pelo nome, uso e função. Contar os 18 objetos falando o nome de cada um. Propor às crianças que brinquem com os objetos e que

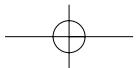
inventem histórias, representando-as com esses objetos. Explicar o funcionamento dos objetos que elas não conhecem. Pedir a cada criança que escolha um objeto e o encaixe no bolso correspondente, cozinha ou banheiro.

Incentivar as crianças a explorar e usar cada objeto de higiene, rosquear, abrir, tampar e destampar, apertar, desembrulhar, cheirar, pentear, escovar, dobrar, colocar a pasta na escova (se elas não conseguirem poderão colocar a pasta no dedo e depois passar para a escova), sentir o gosto e o cheiro da pasta de dente. É interessante que elas tenham oportunidade de aprender sobre cada objeto no próprio banheiro. Ajudar a abrir a torneira, ensaboar, lavar e enxugar as mãos.

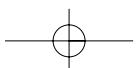
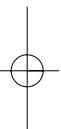
Ensinar a usar cada objeto de cozinha. Ajudar as crianças a procurar na cozinha e no banheiro os mesmos objetos contidos na sacola.

Inventar histórias e brincadeiras com os objetos.





## outras descobertas



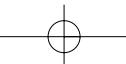
Esses brinquedos são úteis para:

■ **adquirir independência e autonomia para movimentar-se e realizar as atividades cotidianas**

- Melhorar a coordenação motora;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, textura, tamanho, material, peso, temperatura e consistência dos objetos;
- Desenvolver o tato para reconhecimento de objetos;
- Conhecer muitos objetos do ambiente, saber seu nome, uso e função e aprender a usá-los;
- Ter curiosidade e sentido de busca e direção;
- Desenvolver a estruturação e organização espacial;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



- Melhorar a coordenação motora e desenvolver a habilidade para manejá-lo zíper e velcro, abotoar e desabotoar;
- Aprender as atividades de vida diária, de vestuário, alimentação e higiene, de forma lúdica;
- Reconhecer alimentos pelo tato, olfato e paladar e aprender seu nome;
- Conhecer seu corpo e melhorar a auto-imagem;
- Movimentar e desenvolver seu corpo;
- Desenvolver a independência para se locomover.



# bolsões

## vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças e dar a cada uma um avental. Pedir que encontrem os bolsos, os botões, os laços, desabotoem. Pedir que retirem um a um os objetos dos bolsos, examinando-os, sentindo a forma, o aroma, reconhecendo-os pelo tato, dizendo o nome, uso e função.

Inventar uma brincadeira no banheiro que incentive o uso de cada um dos objetos: tirar a embalagem do sabonete, sentir o perfume, procurar a torneira, lavar e enxugar as mãos. Desenroscar a tampa do desodorante, apertar o tubo, aprender como usá-lo; tirar a tampa do talco e despejar um pouco na própria mão, sentindo a textura e o perfume.

Destampar o tubo da pasta de dente, sentir o gosto e o perfume; ensinar a colocar pasta na escova; se elas tiverem dificuldade, podem colocar a pasta no dedo e depois passá-la para a escova.

Pedir que passem a esponja no corpo, dizendo o nome de cada parte do corpo.

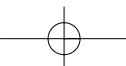
Ensinar a usar o pente e a escova de cabelo.

Pedir que encontrem o zíper e ensinar a manejá-lo. Fazer o mesmo em relação ao cadarço e aos botões; ensinar a dar laço no cadarço.

Ajudar as crianças a vestir o avental. Ensinar cores, se for possível; utilizar a cor dos bolsos para introduzir o conceito de esquerda e direita. Ensinar o

que é frente e costas, avesso e direito, usando algum elemento do avental como referência. Pedir que inventem histórias, usando os objetos, representando cenas etc. Pedir que contem os objetos.





# brincando de mamãe



## ■ o brinquedo é assim:

Painel de tecido macio, acolchoado e agradável ao tato, medindo 100cm x 80cm.

Na superfície do painel, estão presos elementos que incentivam as brincadeiras e despertam a curiosidade das crianças, ajudando-as no aprendizado das atividades de higiene, alimentação e vestuário.

Na parte superior do painel, há dois bonequinhos de pano, que representam um menino e uma menina. Eles podem ser removidos do painel e sua roupa pode ser retirada. Brincando com os bonecos, as crianças podem realizar atividades como: dar laço, fechar e abrir fivela, fechar com velcro, abotoar etc.

Entre os dois bonecos há um envelope de plástico contendo um prato, uma colher e uma caneca.

Na parte inferior existem três bolsos onde estão colocados objetos que servem para a higiene: esponja, sabonete, pasta de dente, talco, xampu, desodorante, pente, escova de dente e de cabelo e toalha.

## ■ vamos brincar?

Pendurar o painel ou colocar sobre a mesa para que um grupo de crianças possa brincar em torno dele.

Organizar uma brincadeira para que todas as crianças tenham oportunidade de encontrar o painel, conhecer sua forma, material de que é feito, textura, manipulá-lo, descobrir os bonecos, os bolsos, os objetos que dele fazem parte. Incentivá-las a manipular cada objeto, explorá-lo, dizer nome, uso e função, material de que é feito; a rosquear, tampar e destampar, apertar o desodorante, tirar o papel do sabonete, sentir o aroma dos objetos. Incentivá-las a descrever atividades de sua vida

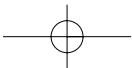
diária desenvolvidas com os objetos do painel.

Pedir que retirem os bonecos do painel, soltando a fita ou o cinto, para brincar com eles, dar-lhe nomes, inventar histórias e representá-las com os objetos. Estimular a descrever a roupa da menina e do menino, a prestar atenção ao comprimento do cabelo de cada um, comparar com o dos colegas, retirar a roupa dos bonecos, desabotoar, soltar o velcro.

Ajudar a reconhecer braço direito e esquerdo, frente e costas, avesso e direito.

Incentivar as crianças a falar sobre as várias partes do corpo dos bonecos e a apontar em





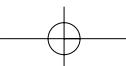
si mesmas estas partes: cotovelo, joelho, pescoço, pulso etc. Ajudar as crianças a tirar e vestir sua própria roupa, dobrá-la e guardá-la.

Ajudar a ir ao banheiro, aprender a localização da pia, sabonete, vaso sanitário, abrir e fechar torneira, ensaboar as mãos, lavar e enxugar, colocar a pasta na escova – quem não conseguir pode colocar a pasta no dedo e depois passar para a escova. Ensinar a utilização correta do vaso sanitário.

Pedir que retirem os pratos e colheres dos bolsos. Colocar algum alimento no prato, indagar se já o conhecem, explicar sobre ele, deixar que o toquem e sintam seu cheiro. Ajudar a pegá-lo e levá-lo à boca.

Se a criança não souber se alimentar, fazer da seguinte maneira: colocar a mão dela sobre a sua e realizar o movimento de pegar a comida e levá-la à boca. Depois deixar que ela pegue a colher, colocando sua mão sobre a dela. Finalmente, quando ela já souber como fazer, dar o apoio no cotovelo.

Inventar histórias, representando-as com os objetos do painel. Ajudar as crianças a entender e utilizar os conceitos espaciais: direita, esquerda, em cima, embaixo. Inventar brincadeiras e histórias sobre os bonecos e objetos.



# sacolinha de piscina



## ■ o brinquedo é assim:

Mochila de plástico transparente, medindo 25cm x 30cm, com fechamento de zíper, velcro e botões.

Na parte anterior, há dois bolsos fechados com zíper e velcro, nos quais as palavras direito e esquerdo estão escritas em braille e em tinta. Neles deve ser colocado um par de chinelos.

No interior da sacola há: toalha de banho, xampu, sabonete, saboneteira, tubo de desodorante, talco, escova de cabelo e pente.

## ■ vamos brincar?

A sacola deve estar com a criança sempre que ela for à piscina.

Antes de iniciar as brincadeiras na água, pedir às crianças que manuseiem a sacola, abram o zíper, desabotoem os bolsos, retirem os objetos de seu interior.

Incentivá-las a reconhecer cada objeto pelo nome, uso e função.

Estimular as crianças a usar os objetos: pentear e escovar o cabelo, abrir a embalagem do sabonete e colocá-lo na saboneteira, desenroscar a tampa do xampu e do desodorante, cheirar etc.

Incentivá-las a abrir a embalagem do talco, despejar um pouco na própria mão, sentir

seu aroma e textura.

Ajudá-las a reconhecer cada parte de seu corpo pelo nome. Promover brincadeiras, inventando histórias e representando-as com os objetos.

Convidar as crianças a comparar seus cabelos: curto, comprido, liso, crespo; comparar também com o da mamãe.

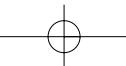
Comentar sobre cores.

Pedir que retirem os chinelos dos bolsos e ponham nos pés de forma correta, pé direito e esquerdo. Ajudá-las a recolocar os chinelos no bolso correto e a ler as palavras escritas em cada um.

Comentar sobre outros objetos do banheiro. Chamar a atenção para a diferença de tamanho entre a toalha de banho e a de rosto.

Pedir que guardem os objetos na sacola, contando-os.





# kit de higiene



## o brinquedo é assim:

Prancheta feita de material leve e agradável ao tato, com 15cm x 13cm, tendo a superfície rebaixada em quatro pontos onde se encaixam plaquetas com nomes de objetos.

Acompanham quatro plaquetas, cada uma com o nome de um objeto diferente escrito em braille e em tinta. Um pequeno corte identifica o canto superior direito. Fazem parte do kit quatro objetos cujos nomes estão colocados nas plaquetas e que são familiares à criança por pertencerem às suas atividades diárias de higiene.

## vamos brincar?

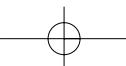
Reunir várias crianças para brincar com a prancheta, examinar e reconhecer a forma, tamanho, textura, peso e material de que é feita. Convidá-las a examinar os objetos, reconhecê-los taticamente e falar nome, uso e função, contá-los, abrir cada um, sentir o perfume, conhecer a textura do talco, enfim brincar com eles; indicar as situações de sua vida diária em que utilizam esses objetos. Incentivar as crianças a colocar pasta na escova de dente; se elas tiverem dificuldade, podem colocar a pasta no dedo e passar para a escova.

Dar as plaquetas às crianças para brincar, manusear e contar. Pedir que encaixem as plaquetas no painel. Ajudá-las a ler as palavras escritas nas plaquetas.

Pedir a uma criança que escolha um dos objetos e coloque-o sobre a prancheta. Ajudá-la a procurar a plaqueta com o nome desse objeto e a encaixá-la na superfície rebaixada (mostrar que o corte deve ficar voltado para o canto superior direito).

Dar oportunidade a todas as crianças de usar todos os objetos. Pedir que inventem histórias, representando-as com os objetos.





# sacoleca



## ■ o brinquedo é assim:

Tapete retangular, medindo 95cm x 50cm, com alças nos dois lados mais estreitos; ao ser dobrado ao meio, forma uma sacola.

Presa ao tapete há uma boneca de pano, com cabelos longos de cor amarela, amarrados com fita vermelha. O vestido de listas, preto e branco, tem na cintura uma fita vermelha. Os braços e pernas se soltam por serem presos com velcro.

Outra pequena sacola de plástico contém elementos que representam olhos, nariz, boca e orelhas e devem ser colocados pela criança no rosto da boneca.

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com a boneca. Dar a sacola para que a manuseiem, brinquem, carreguem, reconheçam o material de que é feita, sua forma, tamanho e peso. Procurar despertar a curiosidade para que abram a sacola e descubram seu conteúdo.

Incentivá-las a carregar a boneca, abraçá-la, brincar com ela. Propor brincadeiras para que identifiquem cada parte e detalhe do corpo e vestuário. Pedir que dêem nome à boneca e criem histórias, usando-a como personagem. Fazer comparações entre o corpo da boneca e o corpo das crianças, pedindo que nomeiem as partes do corpo da boneca: joelho, cotovelo, pulso e o comprimento do cabelo, altura, etc. Ajudar a encontrar cada uma dessas partes em seu próprio corpo.

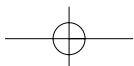
Ajudar a retirar a roupa da boneca, separar cabeça, braços e pernas, desmontar e remontar a boneca.

Criar situações para que entendam braço direito e esquerdo, perna direita e esquerda, identificando na boneca e em seu corpo. Ajudar na identificação da parte da frente e costas da boneca e das crianças. Conversar sobre o que significa avesso e direito. Recolocar a roupa na boneca; encontrar frente e costas, avesso e direito das roupas. Se possível, ajudar a identificar as cores da sacola, dos cabelos, das roupas.

Pedir às crianças que abram a sacola e contem as peças que representam as partes do rosto. Identificar cada parte pelo nome: olhos, nariz, boca, orelhas e colocar nos respectivos lugares. Pedir às crianças que repitam o nome de cada parte e apontem em seu próprio rosto cada uma dessas partes. Conversar sobre o tecido da roupa, comprimento, adequação às estações do ano, à temperatura, a ocasiões diferentes etc. Ensinar a fazer tranças no cabelo da boneca.

Pedir que recoloquem a boneca no painel, prendendo-a com a fita e dando o laço.





# tato e tati



## ■ o brinquedo é assim:

Bonequinhos representando uma menina e um menino, ela de cabelo comprido e loiro, ele de cabelo curto e escuro, vestidos de macacão cuja frente é azul e amarela.

O macacão possui bolso, botão, cinto com fivela e abotoamento com velcro nas costas. O sapato é amarrado com cadarço e laço. A menina possui bolsa a tiracolo.

## ■ vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar com os bonequinhos. Durante a brincadeira, chamar a atenção para os detalhes dos bonecos, acen-tuando as diferenças entre eles. Pedir que dêem nomes aos bonecos e inventem histórias com eles.

Estabelecer comparações entre os bonecos e as pessoas: irmão, irmã, colega.

Pedir a cada criança que compare o corpo do boneco com seu corpo, discriminando e nomeando cada parte: joelho, cotovelo, pulso, pescoço etc. Se possível, falar sobre as cores das roupas.

Brincar de tirar a roupa dos bonecos, abrir a fivela, abrir o velcro, desabotoar o bolso,

desamarrar e tirar o sapato, remover e abrir a bolsa. Em seguida, tentar recolocar a roupa, sapato e bolsa.

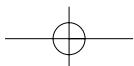
Ajudar a identificar a frente e as costas das roupas, o avesso e o direito.

Ajudar a identificar o braço esquerdo e o direito dos bonecos, relacionando com as cores do macacão.

Comentário sobre o tecido das roupas, seu comprimento, ade-quação às estações do ano, à temperatura, a ocasiões dife-rentes etc. Fazer comentários a respeito das roupas da criança: comprimento, tipo de tecido, cores etc.

Ajudar as crianças a tirar e colocar suas próprias roupas, a dobrá-las, guardá-las etc.





# pra boiar



## ■ o brinquedo é assim:

Placas recortadas em material leve e agradável ao tato, nas formas de caranguejo e estrela do mar, medindo aproximadamente 20cm, sendo uma amarela e outra azul.

No centro de cada placa existe um orifício onde pode ser encaixado um copo.

O material usado permite que as placas boiem na água.

## ■ vamos brincar?

Dar as placas para a criança brincar, falando-lhe sobre os bichinhos representados. Dizer seus nomes, falar do mar, praia, areia etc.

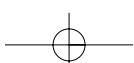
Ajudá-la a reconhecer a cor, forma, textura, peso, consistência e material de que são feitas as placas.

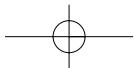
Comentar o fato das placas boarem por serem mais leves que a água.

Inventar uma brincadeira sobre os bichinhos representados.

Dar à criança um copo para que ela o encaixe no centro da placa. Colocar suco, água ou refrigerante para ela beber e depois brincar de encher de água, despejar etc.

Variar as brincadeiras.





## pro pé

### vamos brincar?

Dar às crianças chinelos de vários tamanhos para elas escolherem os que lhes servem. Incentivá-las a brincar com os chinelos, reconhecer sua forma, tamanho, textura e material de que são feitos. Ajudar a identificar as cores e o bichinho representado.

Pedir que coloquem os chinelos nos pés; ajudar a encontrar o pé direito e o esquerdo.

Sugerir que façam comparações entre o tamanho de seu pé e o do papai ou mamãe.

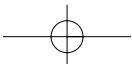
Conversar com elas sobre membros inferiores (pernas, pés, dedos dos pés, calcanhar, tornozelo, joelho, coxa, barriga da perna), apontar-lhes essas partes em seu corpo.

Ajudar as crianças a realizar ações como: pular de um degrau, pular com um pé só, ficar de joelhos, agachar, subir em cadeira para alcançar objetos, pular corda (sem os chinelos). Brincar de chutar bola.

Conversar sobre os diferentes tipos de calçados: tênis, sapato, chuteira, chinelo. Comentar o material de que é feito cada um. Fazer no chão uma linha com fita crepe e pedir às crianças que andem, pisando e avançando nos dois lados da fita, dizendo: pé direito, pé esquerdo.

Colocar de cada lado da linha os pezinhos coloridos do brinquedo Pro Pé para elas pisarem em cima.





## pro banho



### o brinquedo é assim:

Placa recortada em forma de peixe, de material leve e agradável ao tato, nas cores laranja e amarelo, medindo 20cm de comprimento.

Na parte central há furos e bordas, que permitem a colocação de um sabonete.

O material usado permite que o peixe boie na água.

### vamos brincar?

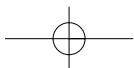
Pôr um sabonete sobre o peixinho e, na hora do banho do bebê, colocá-lo na banheira.

Brincar com o bebê, falando sobre o peixinho, ajudando-o a encontrá-lo, manuseá-lo, sentir sua forma, textura, peso, consistência e material de que é feito, saber sua cor, se possível. Contar ao bebê muitas coisas a respeito dos peixes, por exemplo, onde vivem: rios, mares, aquários.

Dar a ele um peixinho de corda para que sinta ou veja como o peixe se desloca na água.

Incentivar o bebê a pegar o sabonete, sentir a forma e o aroma. Ajudá-lo a passar o sabonete sobre o corpo, identificando com ele o nome de cada parte: pé direito, pé esquerdo, barriga, pescoço etc. Dar ao bebê um bonequinho para que ele relate as partes de seu corpo com as do boneco.





# prancha de alimentação



## ■ o brinquedo é assim:

Prancha retangular, feita de material leve, macio e agradável ao tato, medindo 42cm x 34cm. A prancha é branca, lisa e os elementos que representam o prato, o copo e os talheres são pretos, recortados e feitos de material com textura granulosa; as figuras recortadas do prato, copo e talheres podem ser removidas e facilmente recolocadas.

A textura e a cor desses elementos destacáveis são diferentes e contrastam bastante com a prancha.

Este brinquedo é parte integrante do kit para bebê desenvolvido por Marilda Moraes Garcia Bruno, encontrado também no livro *O Desenvolvimento Integral do Portador de Deficiência Visual - da Intervenção Precoce à Integração Escolar*, São Paulo, SP, 1998, de sua autoria.

## ■ vamos brincar?

Dar a prancha à criança para que brinque, reconheça sua forma, textura, tamanho, peso, material de que é feita, retire os elementos recortados: círculo maior e menor, elementos que representam os talheres. Pedir que recoloque os elementos no lugar e explicar o que eles representam, qual o objeto que deve ser posto no lugar desses elementos.

Colocar a prancha sobre a mesa e ajudar a criança a colocar os utensílios de alimentação nos lugares adequados. Dessa forma ela poderá se organizar melhor nas horas de refeição. Falar sobre cada objeto, nome, uso e função, material de que é feito; verificar se a criança os reconhece pelo tato

e os nomeia. Coloque alimento no prato e, se necessário, ensine-a a comer. Colocar a mão dela sobre a sua e realizar o movimento de pegar a comida e levá-la à boca. Depois deixar que ela pegue a colher, colocando sua mão sobre a dela. Finalmente, quando ela já souber fazer, dar só o apoio no cotovelo.

Ensine-a a usar o guardanapo; comente sobre o material de que é feito.

Fale sobre os alimentos, sobre sua origem e se estão crus ou cozidos. Deixe que a criança os sinta com as mãos. Diga o nome dos alimentos, ajude-a a identificá-los pelo sabor e pelo cheiro.

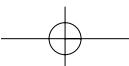
Ensine-a a colocar líquido na caneca, deixando-a colocar o dedo dentro para ver quando está cheio ou então ensine-a a se orientar pelo peso da caneca.

Ajude-a a preparar sanduíche e suco.

Conversar com a família sobre a importância da participação da criança nas refeições familiares.

Incentivar as crianças a brincar de casinha, inventar histórias e representá-las.





# 1... 2... feijão com arroz



## ■ o brinquedo é assim:

Toalha individual, retangular, medindo 40cm x 35cm, de cor vermelha, feita em tecido de brim duplo. Presos a ela há vários elementos que ajudam a criança cega na atividade de alimentar-se.

No canto superior esquerdo, há um envelope de tecido que se prende à toalha por dois botões de madeira, dentro do qual encontra-se um guardanapo.

No canto superior direito, há um suporte de copo, de forma circular e cor azul, feito de material emborrachado, preso à toalha com velcro.

No canto inferior esquerdo, há uma sacolinha plástica transparente, contendo uma colher. Ainda na parte inferior, no centro, há um círculo em relevo, feito de sinhanela branca, que mostra o local onde deve ficar o prato. Sobre ele encontra-se outro círculo, de tela emborrachada e tecido, preso à toalha por quatro colcheteis grandes de pressão.

Ao lado direito do prato, há uma sacola de plástico transparente, contendo um garfo e uma faca.

Os elementos presos à toalha são feitos em material agradável ao tato, com texturas bem diferentes e incentivam as crianças a realizarem brincadeiras e ações importantes para seu desenvolvimento sensorial e coordenação motora.

## ■ vamos brincar?

Combinar com as crianças um almoço para comemorar algum fato ou data. Arrumar a mesa junto com elas.

Cada criança deve ter o seu conjunto para manusear, reconhecer a forma, textura, tamanho, cores e material; remover os elementos, abrir o envelope para retirar o guardanapo, desabotoar e remover o círculo maior, retirar o círculo menor, os talheres.

Ajudar as crianças a estabelecer comparações entre os vários elementos, o tamanho dos círculos, a forma do envelope; a reconhecer os objetos pelo

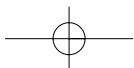
nome, uso e função. Incentivá-las a repor as peças no lugar e arrumar as toalhas sobre a mesa.

Colocar sobre a mesa pratos e copos para que as crianças possam manuseá-los e arrumá-los sobre as toalhas.

Servir uma pequena refeição e, ao colocar os alimentos no prato de cada criança, comentar sobre cada um deles, verificar quais são os conhecidos, incentivá-las a cheirar e tocar os alimentos e pedir que expressem seu gosto.

Pedir que retirem os talheres do envelope, digam seu nome, uso e função.





Se a criança não souber se alimentar, fazer da seguinte maneira: colocar a mão dela sobre a sua e realizar o movimento de pegar a comida e levá-la à boca. Depois deixar que ela pegue a colher, colando sua mão sobre a dela. Finalmente, quando ela já souber como fazer, dar só o apoio no cotovelo.

Ajudar a remover o guardanapo do envelope, comentar sobre o material de que é feito, falar da importância de usá-lo.

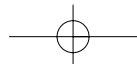
É importante comentar sobre os diferentes alimentos presentes, sua origem, se são crus ou cozidos, pegá-los, conhecê-los pelo nome, aprender a identificá-los pela forma, textura, sabor e aroma.

Ajudar as crianças a colocar líquido na caneca, pondo o dedo dentro para que sintam quando está cheia. Ou então mostrar como é possível a orientação pelo peso da caneca. É importante que aprendam a tomar o líquido sem ajuda. Ajudar as crianças a preparar sanduíche e suco. Na sobremesa dar as frutas para que as conheçam pelo tato, sabor e aroma: banana, maçã, mexerica. Não cortar a banana em rodelas, não raspar a maçã, deixar que elas peguem e sintam a forma e a textura da fruta inteira.

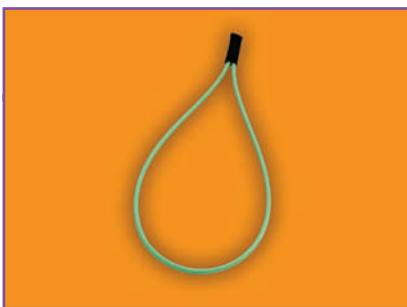
Incentivar a brincadeira de casinha, comidinha; inventar histórias e representá-las.

Para crianças maiores, ensinar a posição dos alimentos no prato, comparando com a posição dos ponteiros do relógio.

Mostrar à família a importância da criança participar das refeições familiares.



## pré-bengala



### o brinquedo é assim:

Brinquedo em forma de raquete, confeccionado a partir de um bambolê que é dobrado, amarrado e preso com fita adesiva, formando um cabo.

Deve ter cor forte e alegre: vermelha, amarela.

No interior do tubo colocam-se bolas ou objetos que produzem som.

### vamos brincar?

É importante que a criança examine o brinquedo detalhadamente, manuseando-o, batendo, balançando-o, brincando com ele, conhecendo a forma, cor, som que produz.

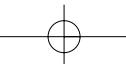
Explicar à criança como usar o objeto, como segurá-lo para caminhar, como usá-lo para detectar obstáculos

Incentivar a criança a se deslocar no ambiente, utilizando a raquete.



A raquete ou pré-bengala é um brinquedo que facilita a locomoção da criança, em casa, na escola ou na creche. A raquete ajuda a criança na detecção de obstáculos, iniciando-se assim um aprendizado para o uso da bengala.

Idéia desenvolvida por L. E. Hoop



# bengala infantil

## ■ vamos brincar?

A criança deve manipular e conhecer detalhadamente a bengala e os nomes de cada parte. Mostre que a ponta da bengala fica no chão o tempo todo e que a bengala fica em frente à criança enquanto ela estiver andando.

Ensine-a a usar a bengala como um pára-choque ou como instrumento para explorar. Oriente-a sobre a técnica de rastrear ao longo da parede para localizar pontos de referência.

A bengala deve ser dada à criança desde cedo, a partir dos três anos aproximadamente.

Ela vai proporcionar à criança uma maior liberdade de movimento, um caminhar mais seguro e uma postura natural.

Vai aumentar a autonomia e a autoconfiança da criança e quanto mais cedo ela se familiarizar com este importante instrumento de independência, mais vai conhecer o ambiente e melhor será o seu processo de desenvolvimento.

## ■ o brinquedo é assim:

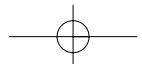
Bengala branca dobrável, medindo 80cm, dotada de ponteira com rolamento.

Pode ser dobrada em quatro partes, medindo cada uma aproximadamente 20cm.

O cabo é feito de borracha preta com um elástico na parte superior. O elástico é útil para que a bengala fique presa na mão, para pendurá-la ou manter as quatro partes juntas quando ela estiver dobrada.

A bengala é acondicionada em uma sacolinha.





## outras descobertas

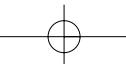


Esses brinquedos são úteis para:

■ brincar com os pontinhos e aprender braille

- Desenvolver a coordenação motora;
- Desenvolver o tato e a habilidade para reconhecimento de objetos e materiais;
- Adquirir noções básicas de forma, textura, grandeza, peso e consistência;
- Melhorar a coordenação motora, a pinça e o encaixe;
- Trabalhar a habilidade de utilizar gavetas;

- Trabalhar a habilidade de tampar e destampar potes;
- Desenvolver o sentido de busca e direção;
- Estruturar e organizar o espaço;
- Aprender as letras do alfabeto comum e do braille e desenvolver o processo de alfabetização;
- Adquirir o conceito de número e quantidade;
- Ter contato com grande número de objetos do ambiente, saber manejá-los e aprender tudo sobre eles;
- Ter curiosidade e procurar objetos;
- Fazer seriação e classificação;
- Enriquecer o vocabulário;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



# tampadinhas

## vamos brincar?

Reunir algumas crianças e começar uma brincadeira com a placa, sem as tampinhas, para que elas possam explorá-la e reconheçam sua forma, textura, tamanho, peso e material de que é feita.

Ajudá-las a descobrir os seis pequenos círculos colocados sobre a placa e perceber suas diferentes texturas.

Dar a elas um potinho com as seis tampinhas para brincar, examinar, contar, empilhar e sentir as diferentes texturas.

Inventar brincadeiras, por exemplo, cada criança deve pegar uma tampinha e pareá-la com o círculo de igual textura.

Chamar a atenção para o fato de existirem seis tampas e seis círculos. Perguntar: "Quanto são  $6+6$ ?"

Ensinar as crianças a contar os círculos na ordem correta da cela braille:

1	4
2	5
3	6

Explicar que a cela braille, onde podemos formar letrinhas, é parecida com esta placa.

Brincar com as crianças de fazer contas de somar e subtrair com as tampinhas.

Ajudar a entender: lado direito e esquerdo, em cima e embaixo.

## o brinquedo é assim:

Placa retangular feita de material leve e macio, medindo 14cm x 8cm. Sobre a placa estão colados seis pequenos círculos, obedecendo a disposição dos pontos da cela braille. Cada círculo é feito de material diferente e com textura bem variada.

Sobre cada círculo se encaixa uma tampa recoberta com o mesmo material.

Um pequeno corte identifica o canto superior direito da placa.





# alphaímã

## vamos brincar?

Dar a placa para a criança brincar, manusear, bater, reconhecer a forma, tamanho, peso, material de que é feita; chamar a atenção para a diferença entre o lado liso e o outro com seis reentrâncias.

Ajudar a criança a perceber o pequeno corte na placa e explicar que ele identifica o canto superior direito.

Ajudar a criança a contar as reentrâncias e ensiná-la a dar um número a elas, de acordo com a seqüência da cela braille:

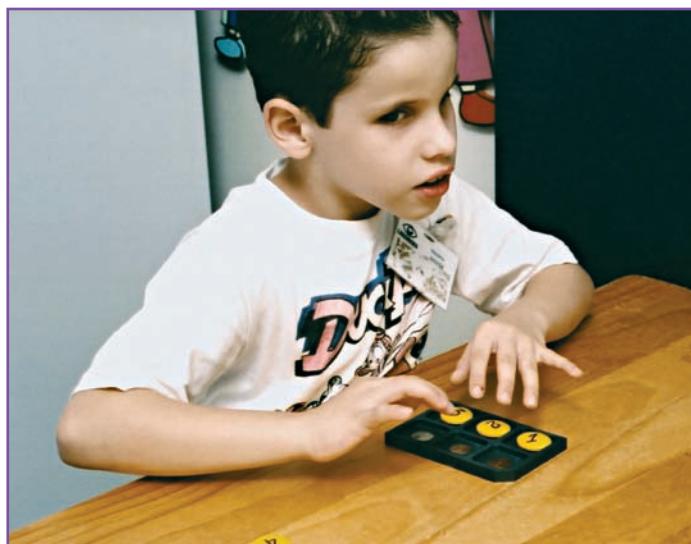
1 4  
2 5  
3 6

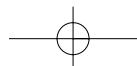
Explicar que este brinquedo representa uma cela braille e

que ali podemos fazer uma letra. Dar a ela os botões em um potinho para que brinque com eles, bata, sinta sua forma, textura, tamanho e conte-os. Pedir que os coloque sobre a placa. Chamar a atenção para o fato de que ficam presos pelo ímã. Explicar o que é ímã. Pedir que retire os botões da placa, conte-os novamente, colocando um a um no pote. Em seguida, ajudar a criança a colocar os botões nas reentrâncias, seguindo a ordem numérica da cela braille.

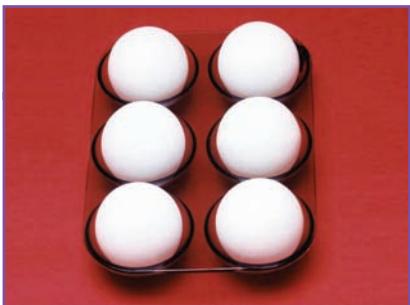
Ensinar a representar na placa a letra que inicia seu nome.

Ajudar a formar outras letras, colocando os botões sobre a placa. Ajudar a criança a adquirir noções de esquerda, direita, em cima, embaixo.





# toque de letra



## ■ o brinquedo é assim:

Placa de plástico medindo 10cm x 14cm em cuja superfície encontram-se seis cavidades circulares com 4,5cm de diâmetro.

Seis bolas de pingue-pongue encaixadas nas cavidades.

Na parte superior da placa, à direita, um pedaço de velcro que serve para identificar a posição em que a placa deverá estar na hora da brincadeira (à direita, em cima).

## ■ vamos brincar?

Dar a placa às crianças para brincar, manusear, bater, reconhecer a forma, tamanho, peso, material de que é feita, encontrar as cavidades, contá-las, sentir a diferença entre as reentrâncias e saliências nas duas faces. Ajudar a encontrar a pequena superfície de velcro. Dar as seis bolinhas de pingue-pongue para que brinquem com elas, joguem, contem, coloquem em vasilhas, balancem, escutem o som produzido ao bater no chão ou dentro de uma vasilha ao ser balançada. Mostrar que a tira de velcro deve ficar voltada para o lado direito, em posição superior. Contar as cavidades da placa e comentar que são seis, o mesmo número das bolinhas.

Pedir que coloquem as bolinhas nas cavidades.

Ajudar a dar um número a cada cavidade, de acordo com a ordem correta da cela braille:

1	4
2	5
3	6

Explicar que este brinquedo representa uma cela braille e que ali podemos formar uma letra.

Pedir que coloquem uma bolinha em cada cavidade, seguindo a ordem numérica correta da cela braille.

Ensinar a encaixar a bolinha com a mão direita localizando os orifícios com os dedos da mão esquerda, ou vice-versa.

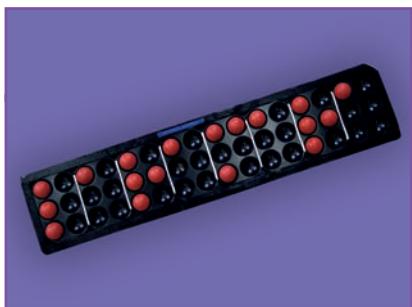
Formar letrinhas, fazendo de conta que a placa é uma cela braille. Ensinar a fazer a letra "A" usando as bolinhas. Ensinar a fazer a letra que inicia o nome de cada criança.

Trabalhar as noções de esquerda, direita, em cima, embaixo, usando a placa.





# pingue-pongue



## ■ o brinquedo é assim:

Placa de papelão, de cor preta, medindo 84,5cm x 19,5cm, onde se encaixam oito plaquinhas do brinquedo Toque de Letra. Separando uma placa da outra existe uma linha de cor branca em relevo. Na parte superior da placa, à direita, há um corte que serve para identificar a posição em que ela deve ficar na hora da brincadeira (à direita, em cima).

## ■ vamos brincar?

Dar a placa às crianças para brincar, manusear, bater, reconhecer a forma, tamanho, peso, material de que é feita, encontrar as cavidades, as linhas que separam cada conjunto de seis cavidades. Entregar também o brinquedo Toque de Letra e pedir que contem quantos deles se encaixam na placa. Ajudá-las a encontrar o corte da parte superior e a colocar a placa na posição correta.

Dar às crianças as bolinhas de pingue-pongue para que brinquem à vontade, contem, joguem e encaixem na placa. Explicar que o brinquedo possui oito celas braille e que nele podemos escrever palavrinhas. Dar a elas objetos interessantes, bala, bola, bengala, boneca, batata e ensiná-las a formar na placa os nomes desses objetos, usando as bolinhas.





# alphabraile

## vamos brincar?

Reunir algumas crianças e dar a elas o brinquedo para que examinem, manuseiem, brinquem, contem os retângulos, empilhem etc. Incentivar a reconhecer a forma, textura, tamanho, peso, consistência, material de que são feitos, a perceber os orifícios, seu número e disposição.

Dar a elas os pequenos círculos que fazem parte do brinquedo para que reconheçam a forma e a textura. Pedir que contem os círculos, passando-os de um pote para outro. Ajudar a fazer continhas de somar ou subtrair, utilizando os círculos. Pedir que encaixem os círculos no retângulo, contando-os, para que percebam que são seis círculos em cada um.

Mostrar como colocar o retângulo sobre a mesa, sempre com o corte voltado para o lado superior, à direita. Contar com elas os orifícios, tocando-os com os dedos na seqüência da cela braille.

Trabalhar os conceitos: esquerda, direita, lado de cima, de baixo. Pedir que encaixem os círculos na seqüência da cela braille, dizendo os números:

1 4  
2 5  
3 6

Ajudar as crianças a localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e a encaixar com a direita, ou vice-versa.

Ajudá-las a formar letrinhas sobre o retângulo, usando os círculos. Ensinar a letra inicial do nome de cada criança.

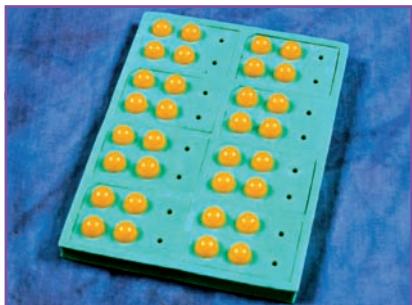
Iniciar uma brincadeira com pequenos objetos como: bala, bola, pote, fita, ajudando-as a reconhecê-los pelo tato, nome, uso e função. Encaixar os retângulos na régua e ajudar a formar neles as letras que compõem os nomes desses objetos.

## o brinquedo é assim:

12 retângulos feitos de material leve e macio, medindo cada um 8cm x 14cm. Na superfície dos retângulos existem seis orifícios, representando os seis pontos da cela braille. Cada retângulo representa uma cela braille. Contém ainda 48 pequenos círculos para encaixar nos orifícios, os quais, quando colocados, ficarão em relevo e poderão formar as letras.

Um pequeno corte identifica o canto superior direito do retângulo. Acompanha uma régua de 49cm x 18,5cm, onde os retângulos podem ser encaixados lado a lado para formar uma palavra. Acompanha o alfabeto braille.





# mini alphabraile

## vamos brincar?

Dar a placa para a criança brincar, examinar, reconhecer forma, tamanho, peso, consistência e material de que é feita. Pedir que retire os pequenos retângulos, examine-os, conte-os e encaixe-os novamente. Explicar que o corte do retângulo maior e o corte dos pequenos retângulos devem ficar no canto superior, à direita. Ajudar a criança a perceber os orifícios de cada retângulo e contá-los. Ensinar a contar na seqüência da cela braille:

1 4  
2 5  
3 6

Dar um potinho com os pinos e deixar a criança manusear, brincar e contar.

Brincar de encaixar os pinos na placa, sem a preocupação de seguir ordem.

Ensinar a encaixar os pinos com os dedos da mão direita localizando os orifícios com os dedos da mão esquerda e vice-versa.

Mostrar que em cada pequeno retângulo pode ser formada uma letra braille.

Ajudar a encaixar os seis pinos, seguindo a seqüência do braille.

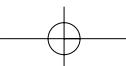
Ensinar a formar letras em braille. Iniciar com a letra do nome da criança.

Dar à criança pequenos objetos de seu interesse: bala, bola, pote, fita, bebê, gato, incentivando-a a manipulá-los, brincar com eles, conhecer seu nome, uso e função.

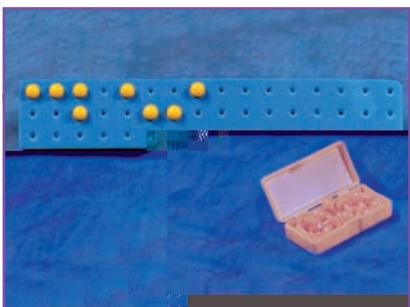
Em seguida, formar os nomes desses objetos sobre a placa.

Trabalhar a noção das posições: direita e esquerda, em cima, embaixo.





# brailindo



## ■ o brinquedo é assim:

Uma régua feita de material leve e macio, medindo 25cm x 5cm. Possui um pequeno corte que identifica o canto superior direito. Possui orifícios, agrupados de seis em seis, separados entre si por um corte.

Cada grupo representa uma cela braille.

Acompanham 32 pinos coloridos e o alfabeto braille.

## ■ vamos brincar?

Dar a régua às crianças para examinar, manusear, brincar, reconhecer sua forma, tamanho, peso, consistência, material de que é feita e perceber os orifícios e os cortes. Ajudar a entender que cada grupo de seis orifícios está separado de outro por um corte. Mostrar o corte que identifica o canto superior direito.

Contar com elas os orifícios de uma cela, seguindo a seqüência dos pontos braille:

1 4  
2 5  
3 6

Explicar que em cada grupo de seis orifícios podemos fazer uma letrinha, pois representa uma cela braille. Contar com

elas as celas que estão na régua, ou seja, os grupos de seis orifícios, separados por um corte.

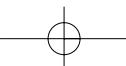
Dar-lhes os pinos para que brinquem, contem, encaixem à vontade nos buraquinhos. Pedir que contem os pinos encaixados, encontrando-os um a um na régua.

Identificar com as crianças a parte de cima e a parte de baixo, o lado esquerdo e o lado direito da régua.

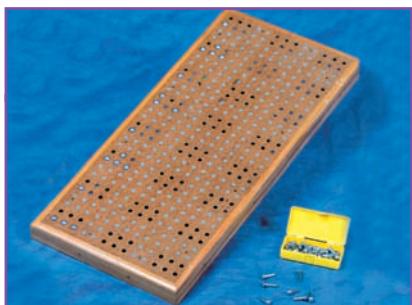
Pedir que enchem uma cela com pinos, seguindo a seqüência da cela braille. Ajude-as a localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e a encaixar com a mão direita, ou vice-versa.

Em seguida, ensinar a encaixar os pinos, formando uma letrinha; iniciar pela letra do seu nome e depois as outras. Introduzir uma brincadeira com pequenos objetos de seu interesse (bala, bola, pote, fita, bebê, gato), incentivando-as a brincar, manipular, identificar pelo nome, uso e função. Ajudar as crianças a formar sobre a régua as letras e os nomes desses objetos.





# brailex



## ■ o brinquedo é assim:

Prancheta de madeira perfurada, medindo 40cm x 18cm, com furos agrupados de seis em seis, reproduzindo as celas braille.

As celas estão dispostas em três linhas horizontais, cada uma com oito celas.

A prancheta tem um corte que identifica o canto superior direito. Acompanha uma caixa com 72 pinos metálicos sem ponta.

Acompanha o alfabeto braille.

## ■ vamos brincar?

Dar às crianças a placa para que a manuseiem, reconheçam sua forma, textura, tamanho, peso e material de que é feita. Mostrar o corte que identifica o canto superior direito. Deixar que sintam os orifícios e como estão agrupados; contar com as crianças os seis buraquinhos de cada grupo e dizer que eles representam uma cela braille. Identificar junto com elas as oito celas de cada linha, começando à esquerda e terminando à direita. Ajudar as crianças a encontrar as três linhas de celas e contar junto as 24 celas, sempre iniciando à esquerda e indo para a direita. Em seguida, dar a caixa com pinos e pedir que os coloquem nos buraquinhos, sem nenhuma

ma preocupação de ordem. Ajude-as a localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e a encaixar com a mão direita, ou vice-versa.

Pedir às crianças que coloquem os pinos em uma única cela, preenchendo-a totalmente. Ajudá-las então a colocar os pinos na seqüência da cela braille, repetindo os números:

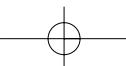
1	4
2	5
3	6

Ajudar as crianças a identificar a linha de cima, a de baixo e a do meio. Trabalhar os conceitos de esquerda e direita.

Ensinar a formar letras. Iniciar com a letra do nome da criança. Dar às crianças pequenos objetos que sejam de seu interesse: bolsa, bola, pote, fita, bebê, gato, incentivando-as a brincar, manipular, conhecer sua forma, nome, uso, função e aprender tudo sobre eles.

Ajudar a encaixar os pinos na placa, formando as letras e os nomes dos objetos.





# larabraile



## ■ o brinquedo é assim:

Brinquedo composto de um estojo de madeira de 20cm x 9cm, com pequenos furos agrupados de seis em seis, cada grupo reproduzindo uma cela braille. Uma tampa recobre o estojo.

As celas estão dispostas em três fileiras horizontais de dez celas cada uma. Um corte identifica o canto superior direito do estojo. Acompanham 102 pequenos pinos metálicos sem ponta, colocados em uma pequena caixa. Acompanha o alfabeto braille.

## ■ vamos brincar?

Dar às crianças o estojo para que possam examinar, manusear, brincar, reconhecer forma, tamanho, peso, consistência, material de que é feito, remover a tampa, perceber os orifícios. Mostrar que o corte identifica o canto superior à direita.

Chamar a atenção para a forma como os orifícios estão agrupados e explicar que cada grupo representa uma cela braille e que nele podemos fazer uma letrinha. Pedir que contem quantas celas existem em uma linha, começando a contar pelo lado esquerdo e terminando do lado direito; trabalhar a noção de direita e esquerda. Certificar-se de que a criança encontrou as três linhas. Pedir

que contem todas as celas da prancheta.

Pedir que digam qual a linha de cima, qual a de baixo e qual a do meio.

Dar a caixa com os pinos para que as crianças os encaixem nos orifícios, sem seguir qualquer ordem. Ajudar a localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e a encaixar com a mão direita, ou vive-versa.

Pedir que encaixem os pinos nos orifícios na seqüência da cela braille:

- 1 4
- 2 5
- 3 6

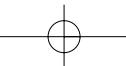
Pedir que continuem a colocar os pinos nas celas, seguindo a seqüência da cela braille.

Ensinar as crianças a formar letrinhas, começando pela letra que inicia seu nome.

Dar a elas pequenos objetos de seu interesse: bala, bola, pote, fita, bebê, gato, incentivando-as a manipulá-los, brincar, conhecer forma, nome, uso e função. Ajudar as crianças a encaixar os pinos na placa, formando as letras e os nomes desses objetos.

Trabalhar a noção de direita, esquerda, em cima, embaixo.





# brailito



## ■ o brinquedo é assim:

Confeccionado em material leve e macio, é composto de 47 retângulos de 3cm x 2cm cada um. Cada retângulo representa uma cela braille e nele estão inseridos pinos metálicos formando uma letra do alfabeto. Nos retângulos encontram-se todas as letras do alfabeto, as vogais acentuadas e duplicatas das vogais e consoantes de uso mais freqüente. Um pequeno corte identifica o canto superior direito do retângulo. Os retângulos estão colocados em uma caixa que mede 15cm x 15cm.

No lado de dentro da tampa existe um espaço onde poderão ser acomodados os retângulos com as letras em braille para formar palavras. Acompanha o alfabeto braille.

## ■ vamos brincar?

Dar a caixa às crianças para examinar, manusear, balançar e brincar com ela. Incentivar o reconhecimento da forma, tamanho, peso, consistência e material de que é feita.

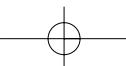
Pedir que abram a caixa e retirem o material nela contido. Ajudar a abrir a embalagem que contém os retângulos, examinando-os e contando-os, a reconhecer a forma dos retângulos, examinar sua superfície, encontrar os pinos neles colocados e o corte que identifica o canto superior direito. Dizer que cada retângulo representa uma cela e uma letra do alfabeto braille.

Mostrar às crianças os seis orifícios existentes nos retângulos e ajudá-las a contar na ordem correta do braille.

Ensinar algumas letras; começar mostrando a letra que inicia o nome de cada criança. Introduzir uma brincadeira com pequenos objetos que sejam interessantes para elas, pedindo que os manuseiem e os reconheçam pelo nome, uso e função.

Pedir às crianças que encaixem as letrinhas no espaço existente na tampa da caixa, formando os nomes dos objetos com os quais elas estão brincando.





# gaveteiro alfabético



## o brinquedo é assim:

Estante retangular de plástico, medindo 91cm de largura, 34cm de altura e 12cm de profundidade, composta de 24 gavetas dispostas em seis fileiras horizontais de quatro gavetas cada.

Cada gaveta é identificada na parte frontal por uma letra do alfabeto, em braille e em tinta, em seqüência, da esquerda para a direita, começando no canto superior esquerdo. Cada gaveta contém alguns objetos cujo nome se inicia com a letra escrita na frente (menos a última). Os objetos são simples, do dia-a-dia da criança, de material e uso variados. Acompanha o alfabeto braille.



## vamos brincar?

Pendurar o gaveteiro na parede ou colocar sobre um móvel ou suporte, numa altura que facilite o manuseio pela criança. Iniciar uma brincadeira, falando do gaveteiro e dando pistas da sua localização; pedir que o procurem. Quando o encontrarem, deixar que o manuseiem, sentindo a forma, tamanho, textura, material de que é feito e o som que produz ao ser tocado.

Incentivar as crianças a descobrir as gavetas, abrir, explorar por dentro, achar os objetos, manuseá-los e brincar à vontade. Explicar por que a última gaveta está vazia. Realizar ações com os objetos: pentear, colocar pulseiras, apitar etc. Pedir que inventem histórias e as representem, usando os objetos.

Ajudar a encontrar as letras e estabelecer relação entre elas e os objetos colocados nas gavetas. Ler com elas as letras em seqüência de A a Z.

Mostrar às crianças que existem seis fileiras de quatro gavetas. Ajudá-las a encontrar cada fileira, começando do canto superior à esquerda e indo até o lado oposto. Trabalhar a noção de direita e esquerda.

Ajudar a contar as fileiras horizontais, começando pela que está em cima e indo até a de baixo. Identificar a que está em cima, a primeira, e a que está embaixo, a última. Perguntar qual a primeira letra e qual a última de cada fileira.

Pedir a cada criança que escolha uma gaveta, retire os objetos nela contidos, conte-os, brinque, manuseie, identifique pelo nome, uso e função, remova suas partes, saiba de que material são feitos, textura, consistência e peso de cada um. Incentivar a troca de idéias entre as crianças a respeito dos objetos.

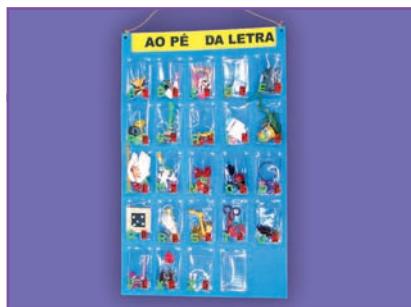
Propor que encontrem no ambiente outros objetos cujos nomes comecem com a mesma letra.

Sugerir que retirem os objetos de várias gavetas, brinquem com eles, misturando-os e depois recoloquem cada um em seu lugar.

Incentivar as crianças a inventar histórias representando-as com os objetos. Periodicamente substituir alguns objetos por outros novos para que elas tenham oportunidade de conhecer um maior número de objetos do ambiente.



# ao pé da letra



## o brinquedo é assim:

Painel retangular, feito de material emborrachado leve e macio, de cor azul, medindo 100cm x 60cm. Sobre o painel estão presos 23 bolsos feitos de plástico transparente, colocados em seis fileiras de quatro bolsos (menos a última que tem três).

Cada bolso é identificado por uma letra em braille e em tinta e contém pequenos objetos cujo nome se inicia com essa letra. São objetos simples, do dia-a-dia da criança, feitos de material variado. Acompanha o alfabeto braille.



## vamos brincar?

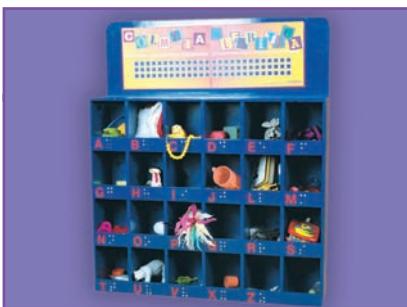
Pendurar o painel na parede, numa altura que permita o acesso fácil às crianças. Iniciar uma brincadeira, falando do painel e dando pistas de sua localização; pedir que o encontrem, deixar que o manuseiem, sentindo a forma, textura, tamanho e material de que é feito. Quando encontrarem os bolsos, deixá-los à vontade para contorná-los, contá-los e brincar com os objetos neles colocados, manuseando-os e reconhecendo-os pelo nome, uso e função. Brincar com um objeto de cada vez e devolvê-lo ao seu lugar. Ajudar as crianças a achar as letras escritas na frente dos bolsos e, através de brincadeiras, estabelecer relação entre as letras e os nomes dos objetos aí colocados.

Ler com elas as letras na seqüência de A a Z. Ajudar a encontrar cada fileira horizontal, começando do canto superior à esquerda e indo até o lado oposto, retornando na próxima fileira ao lado esquerdo. Ajudar a adquirir a noção de direita e esquerda. Identificar a fileira de cima, a de baixo, a primeira, a segunda, a terceira etc. Pedir a cada criança que escolha um bolso, retire

os objetos nele contidos, conte-os, brinque, manuseie, identifique pelo nome, uso e função, remova suas partes, saiba de que material são feitos, textura, consistência e peso de cada um. Incentivar a troca de idéias entre as crianças a respeito dos objetos. Destacar os nomes dos objetos de cada criança mostrando que esses nomes começam com a letra escrita na frente do bolso em que estavam colocados. Incentivá-las a encontrar no ambiente outros objetos cujos nomes começam com aquela letra. Quando possível, incentivar as crianças a realizar ações com os objetos: pentear cabelo, colocar pulseira, cortar papel. Sugerir que tirem objetos dos bolsos, brinquem e misturem todos. Repetir com as crianças os nomes dos objetos e repetir que eles começam com a letra escrita na frente do bolso em que estão colocados. Ajude-as a recolocar os objetos nos bolsos. Incentivar as crianças a inventar histórias, representando-as com os objetos. Periodicamente substituir alguns objetos por novos para que as crianças tenham oportunidade de conhecer um maior número de objetos do ambiente.



# colméia alfábética



## o brinquedo é assim:

Estante retangular de madeira medindo 79cm de altura, 67cm de largura, 16cm de profundidade. Composta de 24 compartimentos, dispostos em quatro fileiras de seis compartimentos. Cada compartimento é identificado na parte frontal com uma letra do alfabeto, em braille e em tinta, colocada na seqüência, da esquerda para a direita, iniciando no canto superior esquerdo.

Cada compartimento contém alguns objetos e brinquedos, cujo nome começa com a letra escrita na frente (menos o último, que está vazio). Os objetos são simples, do dia-a-dia da criança, feitos de material variado.

Acompanha o alfabeto braille.

## vamos brincar?

Pendurar a estante em uma parede ou colocar sobre um móvel ou suporte, numa altura que facilite o manuseio pelas crianças. Iniciar uma brincadeira, falando da estante e dando pistas da sua localização; pedir que a procurem. Quando a encontrarem, deixar que a manuseiem, sentindo a forma, tamanho, textura, material de que é feita e o som que produz ao ser tocada. Deixar que descubram os compartimentos, que explorem por dentro, encontrem os objetos colocados em cada um e possam manusear, identificar, brincar com eles. Explicar por que o último está vazio. Recolocar os objetos em seus lugares.

Encontrar as letras escritas em cada compartimento e ler na seqüência de A até Z.

Localizar uma letra e relacioná-la com os nomes dos objetos do compartimento.

Mostrar que existem quatro fileiras horizontais de seis compartimentos cada. Ajudar a encontrar cada fileira, começando do canto superior à esquerda e indo até o lado oposto, retornando para a esquerda na próxima fileira. Contar com elas as fileiras, iniciando pela de cima e indo até a de baixo.

Trabalhar as noções de direita e esquerda, em cima e embaixo. Localizar e nomear a primeira, a última, segunda, terceira e quarta.



Pedir a cada criança que escolha um compartimento, retire os objetos nele contidos, conte os, brinque, manuseie, identifique pelo nome, uso e função, remova suas partes, saiba de que material são feitos, textura, consistência e peso de cada um. Incentivar a troca de idéias entre as crianças a respeito dos objetos.

Identificar a letra que inicia o nome dos objetos. Propor que encontrem no ambiente outros objetos cujos nomes comecem com a mesma letra.

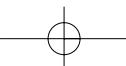
Realizar ações com os objetos: pentear, colocar a pulseira, cortar o papel etc.

Sugerir que tirem objetos dos compartimentos, brinquem e misturem todos. Repetir com as crianças os nomes dos objetos e dizer novamente que eles começam com a letra escrita na frente do compartimento em que estão colocados. Pedir que recoloquem os objetos em seus lugares. Incentivar as crianças a inventar histórias, representando-as com os objetos.

Periodicamente substituir alguns objetos por novos para que as crianças tenham oportunidade de conhecer um maior número de objetos do ambiente.



**Os pais, conhecendo bem os interesses e necessidades de seus filhos, devem ser os principais parceiros dos profissionais na educação da criança.**



# língua do P



## ■ o brinquedo é assim:

Pote de plástico redondo com tampa com 27cm de diâmetro e 14cm de altura.

Na tampa do pote está colado um retângulo de 8cm x 14cm com seis orifícios, representando a cela braille. Um pequeno corte identifica o canto superior direito do retângulo. Acompanham seis pequenos círculos que podem ser encaixados nos orifícios e servem para formar uma letra em braille. Para crianças com visão, utilizar letras comuns feitas de plástico ou de papelão. No interior do pote encontram-se objetos diferentes, feitos de materiais variados, cujos nomes se iniciam pela letra P. São objetos simples, do dia-a-dia da criança.

Acompanha o alfabeto braille.

## ■ vamos brincar?

Dar o pote fechado para que as crianças o manuseiem, reconheçam sua forma, textura, tamanho, peso, material de que é feito, som que produz ao ser balançado e percebam que dentro dele há muitos objetos. Ajudar a encontrar na tampa o retângulo, representando a cela braille. Deixar que as crianças sintam sua forma e textura, retirem os pequenos círculos e os contem, colocando-os de lado. Ensinar a contar e numerar os orifícios de acordo com a ordem do braille. Dizer que ali podem formar uma letrinha em braille. Mostrar o pequeno corte que identifica o canto superior direito.

Pedir que abram o pote, manuseiem os objetos, reconheçam

pelo tato, indiquem seu nome, uso e função, removam as partes, brinquem com eles. Chamar a atenção das crianças para o fato de que todos os objetos possuem nomes iniciados com a letra P. Ajudar a contar os objetos, colocando-os em outro recipiente.

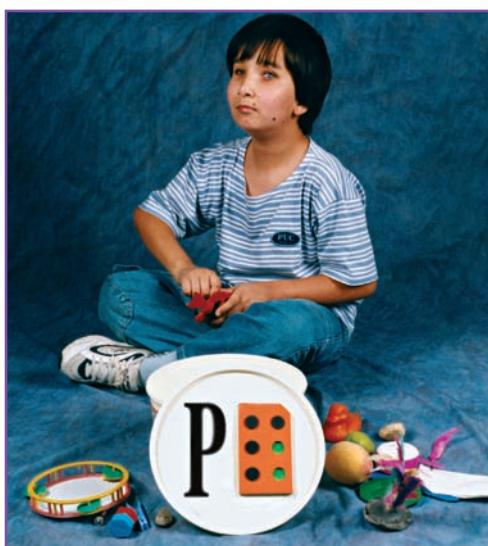
Ajudar a encaixar os círculos com os dedos da mão direita, localizando os orifícios com a mão esquerda ou vice-versa; pedir que formem a letra P.

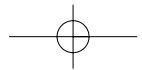
Incentivar as crianças a encontrar no ambiente outros objetos que comecem com a letra P. Pedir que guardem os objetos no pote; ajudar a contar esses objetos.

Sempre que possível, realizar ações com os objetos: pentear cabelos, colocar pulseiras, dar corda no peixe e colocá-lo na água, tocar o pandeiro etc.

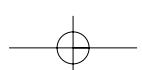
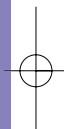
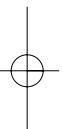
Incentivar a criação de histórias e a representação de cenas com os objetos.

Periodicamente retirar alguns objetos do pote, substituindo-os por outros.





## outras descobertas



Esses brinquedos são úteis para:

- divertir-se com os números
- iniciar o aprendizado de conceitos matemáticos



- Melhorar a coordenação motora;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, textura, tamanho, peso e material de que são feitos os objetos;
- Ter contato com grande número de objetos do ambiente e aprender seu nome, uso e função;
- Desenvolver o sentido de busca e direção;
- Desenvolver a estruturação, a organização espacial e a noção de direita e esquerda;
- Adquirir noção de classificação e seriação;
- Enriquecer o vocabulário;
- Adquirir o conceito de número e quantidade e a noção de números pares e ímpares;
- Aprender a escrita dos numerais em braille e em tinta;
- Exercitar a leitura dos números em braille;
- Iniciar o aprendizado de operações matemáticas;
- Conhecer as cores;
- Aprender gestos com as mãos;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



# caixinha de números

## vamos brincar?

Reunir algumas crianças para brincar com as caixas, examiná-las, conhecer a forma, tamanho, textura, peso, material de que são feitas; balançar cada caixa para ouvir o som que produz; empilhá-las, abri-las, fechá-las e contá-las.

Pedir que cada criança abra uma das caixas, retire os objetos de dentro, examine, reconheça sua forma, textura, tamanho, peso, consistência, material de que são feitos, diga o nome, uso e função. Cada criança deve contar os objetos que existem na caixa que escolheu. Chamar a atenção para que a criança leia o número escrito na tampa e compreenda que corresponde à quantidade de objetos coloca-

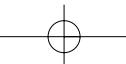
dos dentro da caixa. Possibilitar que cada criança conheça os objetos de seus colegas.

Pedir às crianças que retirem todos os objetos das caixas, misturando-os. Depois devem separá-los, agrupando os iguais em pequenos montes; contar quantos objetos existem nos montinhos e colocar na caixa de número correspondente.

Brincar de fazer pequenas operações de somar e subtrair, usando os objetos.

Trabalhar a noção de número par e número ímpar. Pedir às crianças que separem as caixas que contêm números pares daquelas que contêm números ímpares. Incentivar a realização de ações com os objetos, inventar histórias, representar cenas.





# numerito



## o brinquedo é assim:

Gaveteiro de plástico, medindo 55cm de altura, 14,5cm de largura e 20,5cm de profundidade, composto de dez gavetas dispostas em duas colunas verticais.

Na frente de cada gaveta, há um número de um a dez, em braille e em tinta.

Na coluna da esquerda estão os números ímpares e na coluna da direita os pares.

Dentro de cada gaveta existem objetos iguais entre si, em quantidade correspondente à inscrição frontal. São objetos de uso comum, do dia-a-dia da criança.

## vamos brincar?

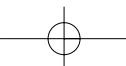
Pendurar o gaveteiro na parede ou colocar sobre um suporte, numa altura que facilite o manuseio. Com as crianças reunidas, falar sobre o gaveteiro, dando-lhes pistas para que elas procurem, encontrem e possam manuseá-lo. Incentivar as crianças a conhecer a forma, tamanho, textura e material de que é feito. Ajudá-las a encontrar as gavetas, abrir, explorar por dentro, pegar os objetos e brincar à vontade. Pedir que contem as gavetas, iniciando no lado esquerdo e indo na direção da direita. Ajudar a encontrar e explorar os números escritos na frente da gaveta; a ler os números em seqüência. Explicar o que são números ímpares e pares e que os nú-

meros ímpares estão nas gavetas da esquerda e os pares na coluna da direita. Trabalhar os conceitos de direita e esquerda, em cima e embaixo. Pedir a cada criança que escolha uma gaveta, retire os objetos, brinque com eles, reconheça-os pelo nome, uso e função, material de que são feitos, textura, peso e consistência.

Incentivar as crianças a conversar e relatar suas experiências sobre os objetos. Quando possível, brincar de realizar ações com os objetos: usar o pente, colocar a pulseira, cortar o papel. Pedir que retirem os objetos de todas as gavetas, que os contem, colocando-os em um recipiente. Em seguida, devem juntar os objetos iguais, formando pequenos montes. Pedir que contem um grupo de objetos e procurem a gaveta com o número correspondente para guardá-los. Repetir com os outros objetos até que todos estejam guardados.

Incentivá-las a inventar histórias, representando-as com os objetos. Periodicamente retirar alguns objetos e substituir por novos para que as crianças tenham oportunidade de conhecer um maior número de objetos do ambiente.





# para classificar



## o brinquedo é assim:

Brinquedo composto de uma prancheta quadrada, de 32cm de lado, feita de material leve e macio, com uma das faces vermelha e a outra amarela. Um pequeno corte identifica o canto superior direito da prancheta. Na face vermelha há quatro cavidades circulares, com 9cm de diâmetro. Abaixo de cada círculo encontram-se duas cavidades em forma de retângulos de 3cm x 2cm. Acompanham dez pequenas placas de 3cm x 2cm, cada uma delas imitando uma cela braille, sendo quatro delas com o sinal de número e as outras representando um número de um a seis. Um pequeno corte identifica o canto superior direito do retângulo que representa a cela braille. Constanam ainda do material 24 objetos de quatro diferentes tipos, sendo seis peças de cada tipo. Acompanha também um recipiente de plástico redondo.

## vamos brincar?

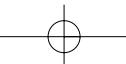
Dar às crianças a prancheta para que examinem, manuseiem, sintam a forma, textura, tamanho, peso, consistência e material de que é feita.

Ajudar as crianças a encontrar os círculos em baixo-relevo, a localizá-los, um em cada canto da prancheta, e a contá-los. Fazer a mesma coisa em relação aos pequenos retângulos recortados em baixo-relevo. Chamar a atenção para sua posição em relação aos círculos. Pedir que os contem. Chamar a atenção para o corte no canto superior direito, na prancheta e nos retângulos.

Dar às crianças o recipiente com os objetos misturados para que brinquem à vontade com eles, reconheçam cada um pelo

nome, uso e função e os contem. Fazer pequenas contas de somar e subtrair, usando os objetos. Juntar os objetos iguais em pequenos montes, contando os objetos de cada monte. Dar os pequenos retângulos às crianças, explicando que representam a cela braille, que em cada um está escrito um número e que devem ser encaixados nos retângulos recortados na prancheta. Ensinar como se representa em braille o sinal de número e os numerais de um a seis. Pedir que escolham um tipo de objeto, por exemplo, bolinhas de gude ou aviõezinhos e coloquem alguns dentro do primeiro círculo à esquerda, na parte superior. Em seguida, pedir que coloquem o número correspondente, precedido do sinal de número, no retângulo que está próximo ao círculo. Proceder da mesma forma com relação a todos os círculos e outros objetos, um de cada vez. Trabalhar a noção de direita, esquerda, em cima, embaixo. Pedir que realizem ações com os objetos, inventem histórias e as representem com eles.





## uni duni tê



### o brinquedo é assim:

Brinquedo feito de material leve e macio, amarelo, reproduzindo as mãos. Na ponta dos dedos da mão esquerda estão os números de um a cinco, iniciando no dedo mínimo. Na mão direita estão os números de seis a dez, iniciando pelo polegar. Os números estão escritos em braille e em tinta.

### vamos brincar?

Dar as mãozinhas para que as crianças possam brincar, reconhecer a forma, tamanho, textura, peso, consistência e material de que são feitas.

Colocar as mãozinhas sobre a superfície de uma mesa e pedir às crianças que coloquem suas mãos sobre elas, comparando-as. Ajudar a identificar mão direita e esquerda. Pedir às crianças que contem os dedos de sua mão direita e da esquerda e depois as do brinquedo. Ajudar as crianças a encontrar e ler os números escritos nas pontas dos dedos das mãozinhas. Pedir que leiam, iniciando pelo número um na mão esquerda.

Pedir que contem os dedos de cada mão e somem os da direita com os da esquerda.

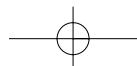
Dar às crianças nessa oportunidade muitas referências sobre os membros superiores, pulso, cotovelo, ombro, nomes dos dedos, linhas da mão etc. Ensinar muitas canções e brincadeiras com as mãos.

Ensinar a fazer gestos usando as mãos: sinal de positivo, acenar dando adeus, dizer não com as mãos, pedir silêncio usando o dedo sobre os lábios etc.

Brincar de passar anel.

Se possível, falar sobre a cor das mãozinhas.





# pé ante pé



## o brinquedo é assim:

Brinquedo feito de material leve e macio, no qual estão representados cinco pares de pés, um par de cada cor: vermelho, azul, amarelo, verde e laranja.

Nos pés estão escritos os números de um a dez, de tal forma que de cada cor existe um número par e um ímpar.

Os números estão em braille e em tinta.

## vamos brincar?

Dar os pezinhos às crianças para brincar e reconhecer a forma, tamanho, textura e material de que são feitos.

Pedir que contem os pezinhos. Se possível, chamar a atenção para as cores de cada par de pezinhos.

Ajudá-las a descobrir os números de um a dez escritos nos pezinhos.

Fazer uma brincadeira para arrumar os pés da mesma cor, um ao lado do outro, formando um par. Mostrar que o número ímpar está sempre escrito no pé esquerdo e no pé direito está o número par.

Propor às crianças que brinquem, colocando seus pés sobre os pezinhos, comparando o tamanho.

Fazer no chão uma linha de fita crepe e colocar os pezinhos em ordem crescente, os pés esquerdos de um lado e os direitos de outro. Pedir às crianças que andem sobre os pezinhos, seguindo a ordem de um a dez e falando os números.

Pedir que façam uma coluna só com os números ímpares e outra com os números pares. Pedir que contem os pés de cada coluna.

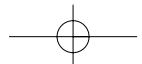
Brincar de fazer pequenas contas de somar e subtrair, usando os pezinhos.

Pedir que empilhem os pés direitos e os esquerdos em dois montes separados.

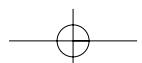
Nessa oportunidade, ajudá-las a reconhecer muitas partes dos membros inferiores, pés, dedos dos pés (artelhos), calcanhar, tornozelo, joelho, coxa, barriga da perna.

Ensinar a pular com um pé só, chutar bola, ficar de joelhos, agachar, subir em cadeira para alcançar objetos, pular dos degraus.





## outras descobertas





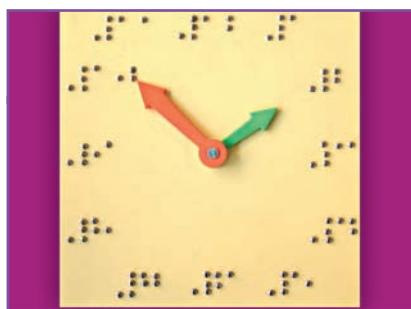
- Melhorar a coordenação motora, a pinça e o encaixe de pinos;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de objetos e aprender seu nome, uso e função;
- Desenvolver habilidade tátil para reconhecimento de forma, peso, textura, consistência e materiais de que são feitos os objetos;
- Ter contato com muitos objetos do ambiente, saber manejá-los e aprender tudo sobre eles;
- Aprender importantes conceitos sobre seu próprio corpo;
- Entender o que é um livro;

Esses brinquedos são úteis para:

■ **adquirir noção de tempo**

■ **aprender a usar o relógio**

- Exercitar a escrita e leitura do sistema braille;
- Desenvolver noção de tempo;
- Aprender os nomes dos meses, dias da semana e estações do ano;
- Ter curiosidade e o sentido de busca e direção;
- Aprender a usar o relógio;
- Desenvolver a estruturação e organização espacial;
- Adquirir conceito de número e quantidade;
- Exercitar a escrita e a leitura dos números em braille e a representação dos números do relógio;
- Enriquecer o vocabulário;
- Conhecer os fenômenos da natureza;
- Aprender a respeito das atividades do dia-a-dia, saber organizá-las e integrar-se à vida familiar;
- Aprender sobre seqüência e seriação;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



## horabraille

### vamos brincar?

Dar o relógio à criança para que o manuseie e conheça a forma, peso, textura, consistência e material de que é feito.

Ajudar a criança a seguir os números na seqüência de um a 12. Incentivá-la a manusear os ponteiros e a perceber a diferença de tamanho entre eles. Ensinar-lhe o manuseio do relógio e a leitura das horas. Introduzir noções de horas, minutos e segundos.

Conversar sobre os diferentes tipos de relógio.

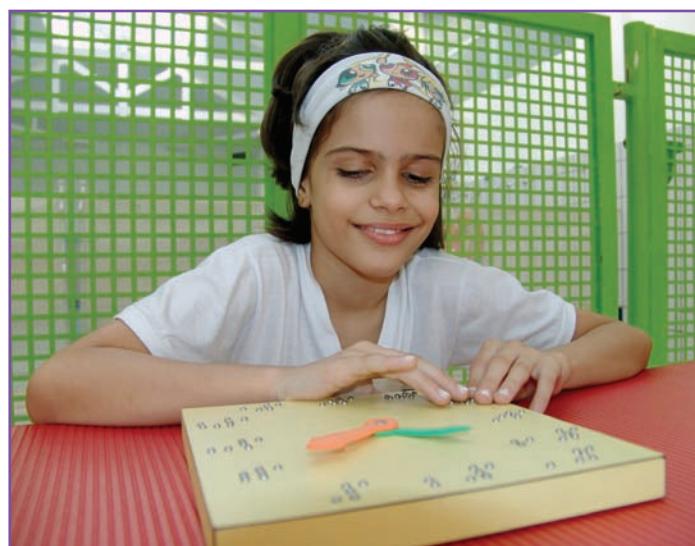
Trabalhar o conceito espacial: direita, esquerda, em cima, embaixo.

Relacionar as atividades rotineiras da criança com as horas: hora de dormir, de acordar, de fazer as refeições, ir para a escola, tomar banho etc.

Falar sobre o dia e a noite, sol, lua, estrelas.

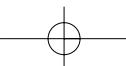
Contar histórias, introduzindo noções de semana, mês, ano e suas estações.

Perguntar a data de seu aniversário, sua idade e fazer comparações com a de outras pessoas.



### o brinquedo é assim:

Relógio feito de madeira revestida de fórmica, de 20cm x 20cm. Os ponteiros são móveis, feitos em material emborrachado. Os números são escritos em braille.



# que horas são?



## o brinquedo é assim:

Relógio feito de madeira revestida de fórmica, de 24cm x 15cm. Os ponteiros são móveis, feitos em material emborrachado. No lugar dos números existem orifícios formando celas braille. Acompanham pinos que, encaixados nas celas, vão formar os números.

## vamos brincar?

Manusear o relógio junto com a criança para que ela conheça sua forma, peso, textura, consistência, material de que é feito.

Ajudar a criança a seguir com os dedos os orifícios situados nos lugares dos números, explicando-lhe que cada grupo de seis orifícios representa uma cela braille e que ali vamos escrever os números de um a 12, precedidos do sinal de número e correspondentes às horas do dia.

Incentivá-la a encontrar e manusear os ponteiros e perceber a diferença de tamanho entre eles.

Orientá-la no encaixe dos pinos, inicialmente sem preocupação de formar números.

Mostrar que ela deve localizar o orifício com o dedo da mão esquerda e encaixar o pino com a mão direita, ou vice-versa.

Em seguida, ajudar a criança a formar números na seqüência de um a 12, como no relógio. Orientá-la no manuseio do relógio e na leitura das horas. Falar sobre os diferentes tipos de relógio.

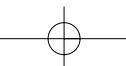
Trabalhar a noção espacial: direita, esquerda, em cima, embaixo e a noção de tempo, horas, minutos, segundos.

Relacionar suas atividades rotineiras com as horas: hora de dormir e acordar, tomar refeições, ir para a escola, tomar banho etc. Conversar sobre o dia e a noite, sol, lua, estrelas.

Contar histórias, introduzindo o conhecimento de semana, mês, ano e suas estações.

Perguntar a data de seu aniversário, sua idade e fazer comparações com a de outras pessoas.





# brincando com as horas



## o brinquedo é assim:

Livro com seis folhas, de material emborrachado, medindo 30cm x 22cm.

A última folha contém uma dobra e, ao ser aberta, fica em posição superior às outras. Nela encontra-se um relógio redondo, com números em braille, em tinta e com os ponteiros móveis. Cada folha contém frases em braille e em tinta que descrevem fatos e atividades do cotidiano da criança nas diferentes horas e períodos do dia. As frases são ilustradas com elementos concretos, objetos familiares, pertencentes ao dia-a-dia da criança.

## vamos brincar?

Começar uma brincadeira com algumas crianças, pedindo a cada uma que fale sobre uma atividade que realiza no seu dia-a-dia, representando ou mostrando por mímica, por exemplo, o ato de levantar: tirar pijama, vestir-se, pentear-se, lavar rosto, escovar dentes etc. Elas podem brincar, imitando essas ações.

É interessante ter em mãos o maior número possível de objetos reais, de cozinha e banheiro, utilizados nas atividades cotidianas para facilitar seu reconhecimento: o nome, uso e função. Pedir que inventem histórias, representando-as com os objetos. Brincar de mamãe, cabeleireiro etc.

Convidar as crianças a manusear

o livro para conhecê-lo em sua forma, textura, tamanho, número de folhas, descobrir os elementos presos nas folhas, reconhecê-los taticamente, saber nomes, uso e função, compará-los aos objetos reais que temos em mãos. Conversar sobre livros, mostrar outros para que façam comparações; dizer que geralmente são feitos de papel, mas que este é feito de tecido. Ao folhear o livro, as crianças vão encontrar as frases escritas na parte superior de cada folha. Ler junto com elas, ajudando-as a relacionar os objetos com as frases. As atividades mencionadas nas diversas folhas remetem a criança ao período do dia em que ocorrem. Mostrar a elas a importância dos bons hábitos de higiene e alimentação.

Incentivar as crianças a reconhecer cada parte de seu corpo, nomeá-la e realizar ações de vestir-se e fazer higiene.

Trabalhar a noção de tempo, estabelecendo relação entre as horas e as atividades de seu cotidiano. Para cada folha que a criança observa, alterar a hora do relógio, de acordo com a atividade mostrada.

Mostrar como usar o relógio para marcar as horas.





# passatempo

## vamos brincar?

### o brinquedo é assim:

Painel feito de tecido de nylon azul, acolchoado, medindo 100cm de comprimento por 50cm de largura. O painel tem alças nos lados mais estreitos, transformando-se em uma sacola fechada por velcro nas laterais. Traz também um gancho em forma de cabide por onde pode ser pendurado. No painel há pequenos envelopes de plástico onde são encaixados cartões com os nomes dos meses do ano, dias da semana e dias do mês. Em outros envelopes, ao lado dos anteriores, são encaixados cartões com nomes de datas festivas ou datas importantes para a criança. Outros envelopes permitem que a criança coloque cartões referentes a atividades que ela desenvolve nos diferentes dias de semana. Um envelope maior contém cartões com várias outras atividades extras que a criança pode alternar com as anteriores. Todos os cartões são escritos em braille e em letra comum. Na parte superior estão os títulos: meses do ano, dias da semana e, na parte inferior, dias do mês. Este material é muito útil para ajudar a criança na organização temporal e na organização de suas atividades nos vários dias da semana.

Reunir algumas crianças para brincar com o painel, abrir, manusear e pendurar. Incentivá-las a explorá-lo de todas as maneiras: encontrar os envelopes e os cartões, contá-los etc.

Conversar com elas sobre tempo, horas, dias, meses, anos, estações do ano e sobre suas experiências referentes a tempo.

Incentivá-las a falar sobre suas atividades diárias e semanais e sobre quais os meses em que ocorrem datas festivas. Conversar sobre sua idade, aniversário, o aniversário de seus irmãos e de seus pais.

Ajudá-las a separar os cartões referentes aos dias

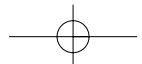
da semana, meses do ano e encaixá-los nos envelopes, na seqüência correta, iniciando em cima.

Ajudá-las a selecionar os cartões referentes às suas atividades cotidianas, para encaixá-los ao lado dos envelopes dos dias da semana. Incentivá-las a encontrar os cartões referentes a datas importantes para encaixá-los ao lado do mês em que ocorrem.

Pedir que encontrem os cartões correspondentes aos 30 dias do mês e encaixem nos envelopes da parte inferior do painel.

Inventar histórias falando de datas, estações do ano etc.





## outras descobertas

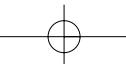


- Melhorar a coordenação motora;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de forma, textura, tamanho, peso e material de que são feitos os objetos;
- Desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de objetos e aprender seu nome, uso e função;
- Desenvolver o sentido de busca e direção;
- Desenvolver a estruturação e organização espacial;
- Ampliar o vocabulário;

**Esses brinquedos são úteis para:**

**■ desenvolver o  
prazer da  
leitura com  
livros interativos**

- Familiarizar-se com o livro;
- Exercitar a escrita e leitura do braille;
- Desenvolver a atenção para estabelecer relações entre objetos concretos e sua representação;
- Adquirir o conceito de número e quantidade;
- Adquirir conhecimento sobre o próprio corpo e melhorar a auto-imagem;
- Aprender a representar cenas com figuras;
- Aprender a representar objetos e figuras por meio de desenhos em relevo;
- Conhecer os animais;
- Conhecer o processo de comunicação pelo correio.
- Aprender as atividades realizadas em casa e integrar-se à vida familiar;
- Aprender a usar objetos importantes para sua vida diária;
- Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira, o faz-de-conta.



# livro sensorial



## o brinquedo é assim:

Livro composto por dois volumes tendo um total de 60 páginas, de 36cm x 22cm, e 204 figuras em relevo. As figuras são feitas de materiais variados: espuma, tecido, madeira, plástico, barbante, material emborrachado e outros. São coloridas e atraentes para todas as crianças, as que enxergam ou não. Na última página há um kit com figuras recortadas que possibilitam a representação de cenas para ilustrar as histórias que a criança inventar, aplicando os conhecimentos adquiridos. A tela de nylon encontrada no final do livro permite à criança fazer representações gráficas em relevo, bastando para isso usar uma folha de papel sobre a tela e uma caneta sem ponta.

O livro facilita o aprendizado da criança, pelo tato ou visão, de conceitos importantes: formas geométricas, textura, temperatura, consistência, forma, grandeza dos materiais e objetos, conhecimento do próprio corpo, orientação espacial; conceito de número e início do conhecimento das operações matemáticas.

## vamos brincar?

Ao usar o Livro Sensorial para a introdução de conceitos, promover experiências concretas com elementos do ambiente, na forma e tamanho naturais, com os exemplos mais variados possíveis. Quando for impossível usar objetos e mostrar exemplos reais, usar réplicas, brinquedos, miniaturas e explanações verbais.

Introduzir diversos exemplos de objetos e fatos familiares à criança.

Possibilitar que as crianças usem seu próprio corpo para conhecer o ambiente.

Criar oportunidades para que as crianças conheçam o maior número possível de objetos do meio.

Utilizar o livro para dar às crianças, na forma bidimensional, o exemplo dos conceitos aprendidos na forma concreta. Incentivá-las a criar histórias e representá-las com as figuras do kit encontrado no final do livro. Mostrar-lhes a possibilidade de fazer desenhos em relevo, utilizando uma folha de papel sobre a tela de nylon e uma caneta sem ponta.





# dolly



## ■ o brinquedo é assim:

**Livro de feltro, com seis folhas, 20cm x 20cm.**

**Na capa encontra-se um cachorrinho de pelúcia.**

**Na parte superior de cada folha há uma frase correspondente à história de um cachorrinho, escrita em braille e em tinta.**

**Todas as folhas contêm brinquedos, miniaturas de objetos que ilustram a frase ali escrita.**

## ■ vamos brincar?

Juntar algumas crianças para brincar com cachorrinhos feitos de vários materiais: pelúcia, tecido, madeira, de tamanhos, cores, texturas e raças diferentes. Se possível, mostrar também um cachorrinho de verdade.

Introduzir na brincadeira elementos interessantes para brincar com cachorros: casinha, almofada, ossos, bolinhas e outros brinquedos.

Pedir às crianças que inventem brincadeiras com os cachorrinhos, que dêem nome a cada um, que falem sobre as partes de seu corpo, nomeando-as e tocando-as.

Comentar sobre as várias raças e suas características: docilidade ou agressividade, tamanho, textura, cor, comprimento do pelo etc.

Pedir que falem sobre suas experiências com cachorros.

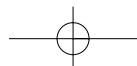
Pedir que inventem histórias, representando-as com os cachorros e outros objetos: casinha, ossinhos, bolinha etc.

Dar o livro para as crianças e pedir que o manuseiem, conheçam a forma, textura, tamanho, número de folhas, encontrem e examinem os elementos da capa e das folhas, reconheçam-nos taticamente, saibam dizer seu nome, uso, função e os comparem aos outros brinquedos.

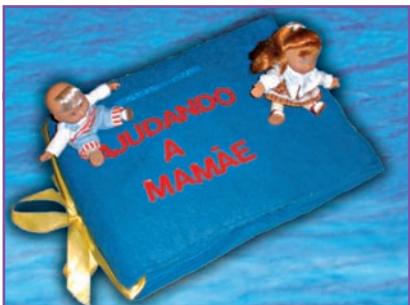
Falar sobre outros tipos de livros, mostrar alguns, dizer que os livros são feitos geralmente de papel, diferentemente deste. Comparar esses livros com o da Dolly.

Juntos, procurar as frases, ler e comentar cada uma delas. Ao manusear os objetos de cada folha, relacioná-los com as frases. Pedir às crianças que inventem outras histórias de cachorrinhos.





# ajudando a mamãe



## o brinquedo é assim:

Livro feito em tecido com 22cm x 20cm, tendo como tema as atividades e afazeres domésticos.

Possui oito folhas, presas com um laço de fita.

Cada folha contém uma ou duas frases, em braille e em tinta, e elementos em relevo que ilustram as frases; são objetos do dia-a-dia, familiares à criança, roupas e utensílios usados na alimentação.

## vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças e iniciar uma brincadeira em que cada criança represente uma atividade doméstica. Pedir que relatem suas experiências sobre essas atividades.

Dar o livro para que as crianças possam folhear, manusear, conhecer forma, textura, tamanho, número de folhas, descobrir os elementos presos na folha, reconhecê-los taticamente, aprender nome, uso e função de cada um.

Conversar sobre livros, mostrar que normalmente os livros são feitos de papel, mas este é um livro de pano. Dar às crianças outros livros para folhear e comparar com este.

Procurar, junto com as crianças, as letras escritas em braille,

ajudando-as a ler a frase de cada folha. Cada frase vai servir de assunto para as crianças lembrarem de sua casa e de sua vida. Ler a frase de cada folha, pedindo às crianças que manuseiem os objetos nela contidos e vejam a relação entre eles e a frase.

Comentar a respeito das atividades mencionadas e de outras que acontecem no dia-a-dia de uma casa e da importância de ter bons hábitos de higiene e alimentação.

Aproveitar para mostrar muitos utensílios de cozinha e banheiro; deixar que brinquem e se familiarizem com eles, reconhecendo-os pelo nome, uso e função, explicando o que for necessário.

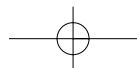
Pedir às crianças que inventem histórias relativas ao assunto abordado no livrinho e que as representem com os objetos que fazem parte do livro e também com outros objetos.

Falar sobre o uso de objetos de higiene, relacionando-os com o seu corpo.

Ajudar a criança a conhecer o seu próprio corpo.

Ajudar a criança a se organizar com relação ao espaço e tempo, aproveitando as atividades domésticas cotidianas.





# os brinquedos de Larinha



## o brinquedo é assim:

Maleta de plástico, medindo 25cm x 21cm, contendo miniaturas de vários brinquedos.

Uma placa de papelão traz uma pequena história escrita em braille e em tinta.

As miniaturas são objetos que ilustram a história.

## vamos brincar?

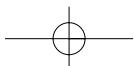
Juntar um grupo de crianças para brincar e pedir a cada uma que invente uma história sobre sua boneca preferida, seu nome, os detalhes da roupa etc. Dar às crianças a maleta fechada para que abram, encontrem os objetos, reconheçam cada um pelo tato e saibam seu nome, uso e função. Propor que cada criança conte suas experiências sobre esses objetos e, em seguida, procure no ambiente os objetos reais que as miniaturas representam.

Dar nomes às bonecas, inventar histórias com os objetos e representá-las.

Ler a história e incentivar as crianças a representá-la com os brinquedos.

No final, as crianças devem organizar os objetos na maleta.





## a carta

### vamos brincar?

Iniciar com as crianças uma brincadeira: cada uma imagina como escrever uma carta para uma amiga que viajou.

Em seguida, mostrar uma carta de verdade.

Dar a maleta fechada para que abram, encontrem os objetos e examinem, reconhecendo-os pelo tato, aprendendo o nome, uso e função.

Conversar sobre cada objeto, para que as crianças entendam os fatos referentes a cada um.

Conversar sobre a comunicação pelo correio, mostrando as várias alternativas para usá-la.

Lembrar dos outros meios de comunicação: telefone, fax, telegrama, e-mail. Explicar cada um deles.

Examinar, junto com as crianças, o cartão com a história para que elas leiam e a representem com os brinquedos.

Pedir que inventem outras histórias a respeito do envio de cartas e as representem.

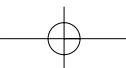
Pedir que organizem o material na maleta quando a brincadeira terminar.

### o brinquedo é assim:

Uma maleta de plástico com 22cm x 20cm, contendo objetos referentes à elaboração e ao envio de uma carta.

Um cartão com uma pequena história escrita em braille e em escrita comum.





# O circo

## vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar. Conversar sobre o circo e deixar que contem suas experiências.

Dar a caixa para que as crianças possam manusear, brincar, bater, abrir, reconhecer forma, tamanho, textura e peso. Pedir que retirem os objetos da caixa. Identificar cada animal pelo nome e falar das características físicas: a tromba do elefante, seu tamanho, a altura da girafa, o pescoço comprido. Falar sobre o local onde vivem, de que se alimentam. Explicar o que são animais selvagens e domésticos. Falar sobre o zoológico. Dar exemplos.

Contar os animais contidos na caixa. Falar sobre o domador, como ele consegue domar os animais.

Dizer como ele usa o chicote e o apito. Brincar com o apito. Conversar sobre a lona, qual sua utilidade, como se monta um circo, quais as cores da lona, qual sua forma, onde está localizada a bandeira. Explicar o que é picadeiro e trapézio. Falar sobre o palhaço, o anão e o malabarista.

## o brinquedo é assim:

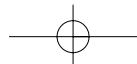
Caixa de plástico com 15cm de comprimento, 12cm de largura e 11cm de altura.

No interior da caixa há réplicas de animais que são encontrados nos circos: leão, girafa, elefante, urso, cavalo, foca.

Boneco (domador), chicote, apito, lona, bandeira.

Placa de papelão com uma pequena história sobre o circo.





# papai e mamãe, vamos brincar

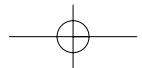


## vamos brincar?

Este manual é dedicado aos pais que acreditam na brincadeira como a forma mais alegr e divertida de interagir com seus filhos. Que crêem ser o brincar uma forma interessante e eficaz de dar à criança a oportunidade de se desenvolver, integrar-se à sociedade e ser feliz. Ele contém sugestões para a confecção de brinquedos com materiais simples e acessíveis e de algumas brincadeiras com eles.

São brinquedos divertidos para todas as crianças e vão facilitar a convivência da criança com os irmãos, amiguinhos e pais.





## outras descobertas



Esses brinquedos são úteis para:

■ **iniciar pela brincadeira o aprendizado da língua inglesa**

- Desenvolver a atenção para reconhecimento de figuras, seus detalhes, cores, os fatos que representam;
- Aprender a relacionar objetos com as ações a serem efetivadas com eles;
- Aprender palavras novas em inglês;
- Aprender a construir pequenas frases em inglês;
- Desenvolver a capacidade de desenhar e representar objetos e ações;
- Iniciar a confecção de um pequeno dicionário de inglês;
- Melhorar a coordenação motora e a força física;
- Desenvolver o tato para reconhecimento de formas e texturas;
- Adquirir noções básicas de forma, textura, grandeza, peso e consistência;
- Desenvolver a habilidade de atirar bola, acertar em um alvo;
- Desenvolver a acuidade visual;
- Ampliar o conhecimento das cores;
- Desenvolver a coordenação olho-mão;
- Estruturar e organizar o espaço;
- Ter curiosidade e sentido de busca e direção;



- Adquirir o conceito de número e quantidade e operações matemáticas;
- Desenvolver a sociabilidade e a capacidade de atender e aceitar as regras do jogo;
- Ampliar o vocabulário;
- Desenvolver a coordenação motora e a habilidade de alinhavar e costurar;
- Adquirir o conceito de comprimento;
- Exercitar a leitura e escrita em tinta ou em braille;
- Aprender sobre os fatos opostos representados;
- Desenvolver a brincadeira, a imaginação, o faz-de-conta, a representação simbólica.



# tack

## o brinquedo é assim:

Brinquedo composto de nove placas recortadas em material leve e macio, em cores diferentes, nas seguintes formas: quadrado, triângulo, círculo, retângulo, losango, oval, coração, estrela, hexágono.

Cada placa traz escrito o nome da cor em inglês, em braille e em tinta. Em toda a volta das figuras encontram-se furos.

Acompanham nove cadarços nas cores das placas.

## vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças para brincar à vontade: manusear, empilhar e contar as placas coloridas. Ajudar as crianças a identificar as cores pelo nome.

Examinar detalhadamente cada placa, identificando a forma e seu nome.

Ajudar a entender a forma utilizando adequadamente o tato. Por exemplo, quantos lados tem o quadrado; deixar um dedo em um canto e contornar com o da outra mão contando os lados até que ambos os dedos se encontrem. Encontrar e ler o nome da cor, se possível. Examinar os cadarços, colocá-los juntos para ver se são iguais ou diferentes no comprimento e contá-los.

Cada criança escolhe uma placa, acha o cadarço de cor igual e vai usá-lo para alinhavar e costurar a placa. Ajudar as crianças a identificar pelo nome todas as figuras e cores.





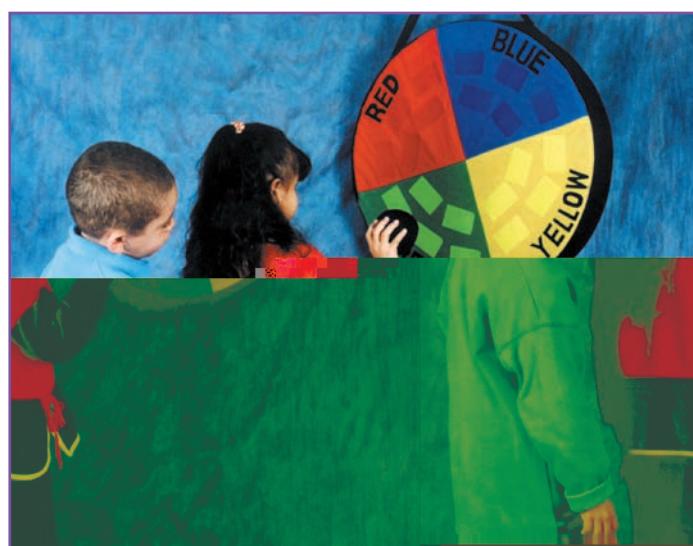
## bug-ball

### vamos brincar?

Reunir um grupo de crianças e dar a elas o painel para manusear, brincar, sentir a forma, o peso, a consistência, a textura, o material de que é feito; observar as duas faces, os detalhes, as cores etc. Pendurar o painel na parede em altura adequada, com a face negra voltada para a frente. Incentivar as crianças a examinar as figuras, identificar cada animal pelo nome, contar quantos são e dizer a cor de cada um. Pedir que digam em que posição está cada animal: em cima, embaixo, no lado esquerdo, no direito e no meio. Conversar sobre os animais, suas características, habitat, voz, utilidade. Perguntar se as crianças têm em casa algum

desses animais, procurar réplicas ou o animal verdadeiro para mostrar.

Pedir às crianças que observem no painel a figura de cada animal, identifiquem seu nome, comentem sobre ele, sintam com o dedo o velcro onde irá se prender a bolinha de pluma. Dar as bolinhas para que as crianças as prendam nos bichinhos. Em seguida, virar o painel para explorar a outra face, identificar as cores e indicar as cores nas várias posições: em cima, embaixo, lado direito e lado esquerdo. Pedir que contornem com o dedo os retângulos de velcro, contem e digam quantos são. Propor uma brincadeira de fazer continhas usando os retângulos.



### o brinquedo é assim:

Painel circular com 197cm de diâmetro, forrado com tecido de nylon de cor preta, fechado com zíper, removível.

Numa das faces estão coladas figuras de cinco animais, uma no meio e as outras na posição dos quatro pontos cardinais. As figuras, nas cores vermelho, azul, amarelo e verde, representam um cachorro, um gato, um elefante, um peixe e uma ave. Essas figuras têm partes feitas de velcro.

Na outra face, o círculo é dividido em quatro partes iguais, cada uma de uma cor: vermelho, azul, amarelo e verde. Em cada uma estão colados cinco retângulos de velcro. O nome das quatro cores está escrito em inglês no lugar correspondente. O painel possui uma alça para que possa ser pendurado.

Acompanham duas bolas pretas, revestidas de tecido pluma, que facilita a aderência ao velcro do painel.

Pedir às crianças que prendam as bolas nos retângulos de velcro. Ajude-as a encontrar em cada uma das partes coloridas o nome da cor em inglês. Ler várias vezes. Cantar usando os nomes das cores: falar bem alto, bem baixo, cantar usando diferentes melodias etc.

Iniciar o jogo: atirar as bolinhas, escolhendo a melhor distância. Cada criança deve escolher uma determinada cor e acertar com a bolinha.

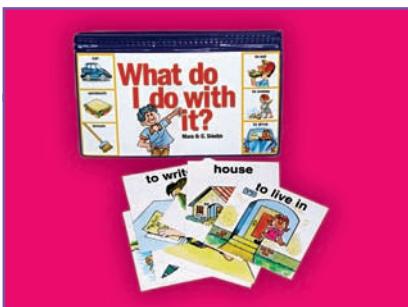
Virar o painel para usar a outra face, acertando na figura de determinado animal.

Organizar um torneio, criando com as crianças as regras do jogo, valor dos acertos nas figuras ou nas faixas coloridas.

Com algumas adaptações, as crianças cegas podem aproveitar bem essa brincadeira. Primeiro, elas examinam taticamente o painel e as bolinhas. Pode-se adicionar um elemento sonoro para orientá-las na hora de atirar a bola. A colocação do painel no fundo de um corredor, não muito largo, também vai facilitar a brincadeira.



**A alegria, a espontaneidade e o otimismo são essenciais em nossa convivência com as crianças.**



# what do I do with it?

## vamos brincar?

Escolher uma das figuras coladas no lado esquerdo do material e, em seguida, localizar e encaixar no lado direito a figura que representa a ação a ser executada com esse objeto, deixando-as lado a lado.

Reunir um grupo de crianças e propor que folheiem o caderno, que conversem sobre as figuras e os fatos que representam e que brinquem, procurando descobrir a figura correspondente.

Trabalhar de forma que as crianças aprendam o nome e o significado das figuras em português. É importante que as crianças aprendam também o nome das figuras em inglês. Desenvolver brincadeiras que estimulem o aprendizado sobre palavras, fatos e ações e seus

nomes em inglês. Os 30 cartões da bolsa deverão ser encaixados pela criança no lado direito de cada folha, correspondendo à ação representada com o objeto da esquerda. As crianças vão aprender dessa forma 60 novas palavras em inglês. Estimular as crianças a formar pequenas frases em inglês, usando as figuras representadas nos cartões.

Pedir que desenhem figuras semelhantes às do livro e falem em inglês o que elas representam.

Incentivá-las a inventar histórias, usando algumas das figuras representadas. Incentivá-las a organizar um pequeno dicionário em inglês com as novas palavras aprendidas.

## o brinquedo é assim:

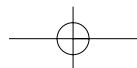
Caderno medindo 21cm x 13cm, contendo 30 folhas de plástico separadas ao meio, formando assim dois compartimentos, no total de 60 compartimentos.

No lado esquerdo de cada folha há um cartão com figuras simples e de fácil compreensão pela criança, coloridas, representando objetos.

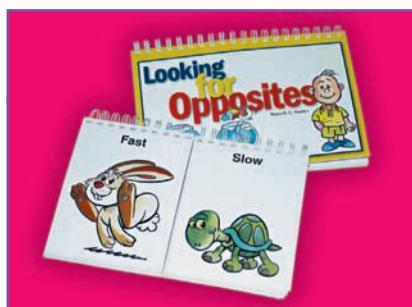
No final do caderno há uma bolsa, contendo 30 cartões com figuras que representam verbos ou ações que podem ser praticadas com os objetos que fazem parte dos cartões encaixados na bolsa da esquerda.

O nome do objeto e da ação em inglês está escrito sobre cada uma das figuras. No final do livro existe um vocabulário com a tradução das 60 palavras para o português.





# looking for opposites



## o brinquedo é assim:

Livro com espiral, medindo 26cm x 16cm, contendo 25 folhas cortadas ao meio, num total de 50 meias folhas.

O livro contém 50 figuras, 25 nas folhas da esquerda e 25 nas folhas da direita.

No lado esquerdo são figuras de objetos e fatos opostos àqueles que estão nas folhas da direita. Na parte superior de cada figura está escrito seu nome em inglês. São figuras interessantes, coloridas, representando objetos ou fatos simples, conhecidos pelas crianças.

No final do livro existe um vocabulário com a tradução das 50 palavras para o português.

## vamos brincar?

Escolher uma das figuras coladas nas folhas da esquerda e procurar no lado direito a figura que representa o seu oposto, deixando-as lado a lado.

Duas ou três crianças poderão brincar com o livro, conversar sobre as figuras e os fatos que representam e jogar para encontrar as figuras opostas. As crianças devem examinar as figuras, conversar sobre elas e sobre os fatos que representam. Trabalhar o nome e o significado em português e depois encontrar os opostos. As crianças vão aprender o nome em inglês e jogar para aprender o maior número de nomes.

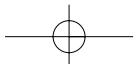
Através da brincadeira, estimular o aprendizado de palavras e fatos opostos e os nomes de 50 novas palavras em inglês.

Estimular as crianças a formar pequenas frases em inglês, usando as figuras com os fatos representados.

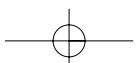
Em seguida, pedir que desenhem figuras semelhantes às do livro. Inventar histórias, usando algumas figuras representadas no material.

Incentivar a organização de um pequeno dicionário em inglês, com as novas palavras aprendidas.





## outras descobertas



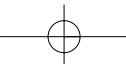


■ Eses brinquedos são úteis para:

■ que a criança com deficiência visual se divirta e brinque com independência e autonomia

■ Os jogos adaptados criados na Brinquedoteca Larabrinco surgiram da necessidade de adaptar aqueles já conhecidos pelo público, como o jogo da velha, a dama, entre outros, mas não adequados para crianças e adolescentes com deficiência visual. Com texturas variadas e cores

contrastantes, peças e palavras ampliadas e em braille, esses jogos interessantes permitem a brincadeira em grupos de amigos com e sem deficiência visual, facilitando a interação e garantindo a diversão. Vamos jogar?



# dominó de texturas



## o brinquedo é assim:

Caixa contendo 28 retângulos, de material emborrachado, com 5cm x 2,5cm.

Cada retângulo possui nas duas pontas um pequeno círculo de cor e textura diferente:

azul	<i>emborrachado liso</i>
verde	<i>emborrachado áspero</i>
amarelo	<i>feltro</i>
cinza	<i>espuma</i>
vermelho	<i>lixa</i>
grafite	<i>tecido de carpete</i>

## vamos brincar?

Antes de iniciar o jogo, deixar que as crianças manuseiem as peças, reconheçam-nas pelo tato, sintam a sua forma, os círculos colocados nas pontas e, se possível, reconheçam as cores.

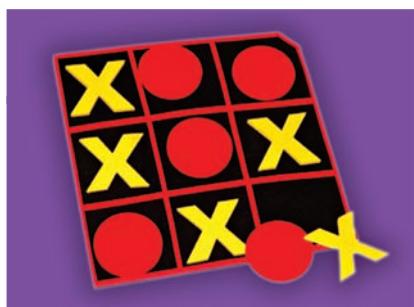
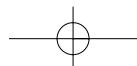
Comentar sobre os materiais usados no brinquedo: emborrachado, feltro, espuma, lixa, tecido de carpete e chamar a atenção para as diferentes texturas.

Explicar as regras do jogo:

- Formar duplas para iniciar o jogo.
- Contar juntos as peças existentes. Em seguida, cada jogador deve retirar sete peças para si e examiná-las detalhadamente.

- Os jogadores devem tirar par-ou-ímpar para ver quem inicia o jogo. O jogador sorteado coloca uma peça sobre a mesa.
- O próximo jogador deverá colocar uma peça que tenha em uma das pontas um círculo com a mesma textura da peça já colocada, encostando as pontas iguais.
- O jogo prossegue com os jogadores encaixando sempre peças com círculos de texturas iguais.
- Quando o jogador não tiver uma peça que se encaixe, deverá comprar no monte, até encontrar uma.
- Vence aquele que terminar primeiro as peças de sua mão.





## jogo da velha

### ■ vamos brincar?

Os jogadores (dois por partida) devem escolher suas peças (um fica com as peças em X e o outro com os círculos). Em seguida, decidem entre si quem iniciará o jogo.

O tabuleiro começa vazio e os jogadores se alternam, colocando uma peça de cada vez. Vence a partida quem conseguir fazer primeiro uma linha reta com suas três peças (na vertical, horizontal ou diagonal). Se nenhum dos jogadores conseguir fazer a linha reta em uma partida, reinicia-se o jogo.

### ■ o brinquedo é assim:

Tabuleiro feito de EVA nas cores preto e vermelho, medindo 32cm x 32cm, com corte no lado superior direito. Possui três colunas com três quadrados em cada uma, medindo 10cm. Contém cinco círculos de EVA de 8cm de diâmetro e cinco peças no formato de X, medindo 7cm x 7cm.



Autoria:  
Brinquedoteca Larabrin, Laramara



# dama

## vamos brincar?

Os jogadores (dois por jogada) devem escolher suas peças (cada um deverá ficar com 12 peças e seis damas). As 12 peças deverão ser colocadas nas casas de velcro das primeiras três linhas do tabuleiro. Em seguida, decidem entre si quem iniciará o jogo.

As jogadas são alternadas e deve-se mover uma peça por jogada, em diagonal e para frente; não é permitido recuar peças. Só as casas de velcro são usadas, e uma casa só pode ser ocupada por uma peça de cada vez. A captura é feita quando uma peça pula sobre uma peça adversária da casa vizinha a ela, e pára na casa seguinte. Pode-se, na seqüência, continuar pulando outras peças para capturar.

O primeiro movimento de captura deve ser sempre para frente, mas, a partir daí, é permitido, na mesma seqüência, capturar também para trás. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro. A captura é obrigatória, ou seja, sempre que uma peça tem condições de fazer uma captura, deve-se fazê-la.

Se um jogador alcança a última linha adversária, sua peça deve ser substituída por uma peça dupla (dama), o que não poderá ocorrer caso nenhuma de suas peças ainda tenha sido capturada pelo seu oponente. A peça deverá então permanecer na última linha até que o adversário consiga capturar alguma de suas peças, para só então formar a dama.

A partida termina quando um dos jogadores eliminar todas as peças de seu adversário do tabuleiro ou não puder mover nenhuma de suas peças. O outro jogador é, então, declarado vencedor. Pode terminar também quando um dos jogadores, acreditando não ter mais condições de vitória, abandona a partida. Os dois jogadores, de comum acordo, podem também considerar o resultado como empate.

## o brinquedo é assim:

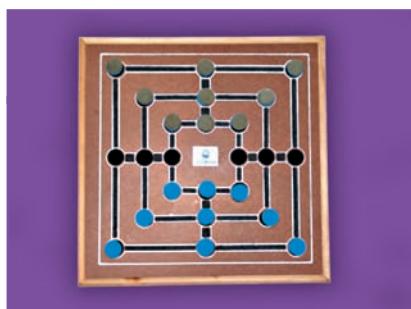
Tabuleiro de dama em madeira (modelo padrão), com velcro (macho) colado nos quadrados pretos. Contém 24 peças em EVA com texturas (12 com lixa e 12 lisas) e 12 damas (peças duplas coladas, sendo seis com lixa e seis lisas). Todas as peças possuem velcro (fêmea) colado na parte de baixo para que sejam fixadas no tabuleiro.



Autoria:  
Brinquedoteca  
Larabrinç,  
Laramara



# trilha



## o brinquedo é assim:

Tabuleiro de trilha em madeira (modelo padrão), com 24 pontos nos quais são colados círculos de velcro. Entre os pontos estão coladas tiras de lixa.

Acompanham 18 círculos (nove com feltro e nove lisos), revestidos com velcro na outra face.

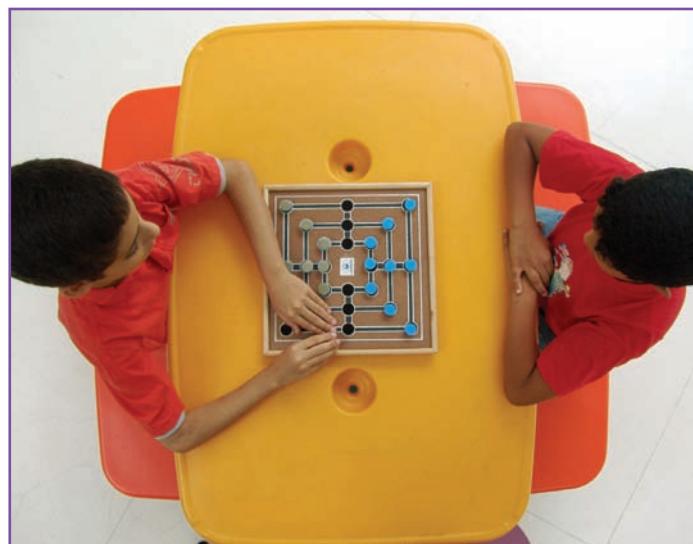
## vamos brincar?

São dois jogadores por partida, sendo que um deles fica com nove peças lisas e o outro com nove peças de feltro. Cada um deles vai colocar as peças em uma metade do tabuleiro, preenchendo todos os pontos. Os seis pontos centrais ficarão vazios.

É escolhido um jogador para iniciar o jogo. Ele vai mover uma de suas peças ao longo da linha com lixa deslocando de um ponto até outro que esteja vazio. Não é permitido pular peças, portanto, só pode ser feito um movimento, se houver um ponto vazio, vizinho à sua peça.

Quando um jogador conseguir realizar uma trilha, ou seja, alinhar três peças (não vale em curva), ele pode retirar do tabuleiro uma peça de seu adversário. Esta peça não volta mais para o jogo, mas aquelas que estiverem formando uma trilha não podem ser retiradas.

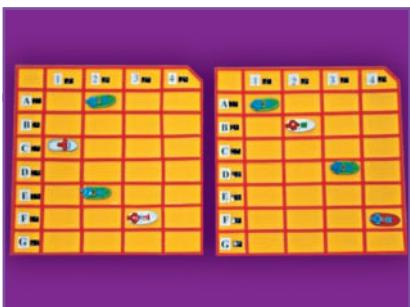
O jogo será vencido por aquele que conseguir reduzir as peças do adversário a somente duas ou bloquear todas as suas peças, para que ele não possa mais movimentá-las.



Autoria:  
Brinquedoteca Larabrinic, Laramara



# batalha naval



## o brinquedo é assim:

Dois tabuleiros de EVA, medindo 32cm x 32cm com corte em ângulo no lado superior direito. Cada tabuleiro contém cinco colunas divididas em retângulos. Na primeira coluna à esquerda estão colocadas as letras de A a G, iniciando no segundo retângulo. Na parte superior estão marcados os números de 1 a 4, iniciando no segundo retângulo. Acompanham oito barcos em miniatura.

## vamos brincar?

São dois jogadores por partida, ficando cada um com um tabuleiro e quatro barcos. Cada barco está posicionado em um retângulo, que corresponde ao encontro de um número com uma letra.

A posição dos barcos de cada um não deve ser conhecida pelo seu adversário.

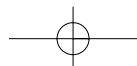
Os jogadores devem decidir quem fará a primeira jogada e o escolhido deverá dizer uma letra e um número na tentativa de acertar a posição de um dos barcos de seu adversário (Ex: A1).

Se ele acertar, o barco será afundado e retirado do tabuleiro. A próxima jogada será do adversário.

O jogo termina quando um dos jogadores elimina (afunda) primeiro todos os barcos de seu adversário, declarando-se vencedor.



Autoria:  
Brinquedoteca Larabrin, Laramara



# jogo da memória

## vamos brincar?

As peças devem ser embaralhadas e colocadas sobre o tabuleiro com as texturas viradas para baixo.

Os jogadores (dois por partida) devem decidir quem iniciará o jogo. Ele deverá virar duas peças do tabuleiro e mostrá-las para o outro participante.

Se as peças não formarem um par, o jogador vai virá-las para baixo deixando-as no mesmo lugar e vai passar a vez para o seu colega.

Se formar um par, ele retira as peças do tabuleiro, tendo o direito de virar mais duas.

E assim sucessivamente, até que vire duas peças diferentes e passe a vez para o seu oponente.

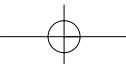
O jogo termina quando não houver mais peças sobre o tabuleiro e vencerá quem tiver o maior número de pares.

## o brinquedo é assim:

Tabuleiro de EVA amarelo medindo 36cm x 24cm dividido em 24 quadrados de 5,5cm. Acompanham 24 quadrados de EVA, medindo 5cm cada, formando 12 pares com texturas variadas: algodão, cortiça, tela de nylon, tela plástica, feltro, lixa, carpete, espuma, pelúcia, papel canelado, tapete emborrachado com listras, tapete emborrachado com bolinhas. Essas peças são encaixadas nos quadrados do tabuleiro.



Autoria:  
Brinquedoteca Larabrinç, Laramara



# portátil



## o brinquedo é assim:

Sacola feita de tecido macio, acolchoado, medindo 50cm x 50cm (quando aberta 100cm x 50cm), tendo estampados na face externa oito quadrados: dois vermelhos, dois azuis, dois amarelos e dois verdes.

No centro dos quadrados azuis, estão estampados círculos pretos; no centro dos quadrados vermelhos, triângulos pretos; no centro dos quadrados amarelos, estão retângulos pretos; no centro dos quadrados verdes, quadrados pretos. Na face interna da sacola há um tabuleiro de damas em uma metade, e um jogo da velha na outra.

Acompanha um saquinho com pedras de dama e jogo da velha e outro com peças recortadas nas quatro formas geométricas estampadas na sacola. A sacola é fechada nas laterais por botões e, quando aberta, transforma-se em um tapetinho.

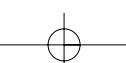
## vamos brincar?

As crianças devem brincar com a sacola livremente, examinando-a, explorando seu interior, retirando os saquinhos de peças, desabotoando as laterais e estendendo-a em uma superfície plana.

Comentar com as crianças sobre os elementos estampados nas duas faces. As crianças podem escolher a atividade que desejam realizar primeiro: jogar dama e jogo da velha ou parear as figuras geométricas. Se escolherem começar pelo jogo de damas ou da velha, pedir que peguem o saquinho que contém as peças para esses jogos. Deixar que brinquem livremente com as peças, empilhando-as, enfileirando-as, contando-as. Aproveitar as

peças dos jogos para fazer continhas. Ensinar as regras do jogo da velha e do jogo de damas.

Se elas escolherem começar pela face com as figuras geométricas, ajudá-las inicialmente a identificar as cores e encontrar os dois quadrados de mesma cor. Depois pedir às crianças que contem os quadrados. Ajudar as crianças a identificar as figuras geométricas estampadas dentro dos quadrados, constatando que existem sempre duas figuras geométricas iguais. As figuras iguais estão em quadrados de mesma cor. Pedir que abram o saquinho que contém as formas geométricas e cada criança deve retirar uma peça, pareando-a com a figura do tapetinho. Ajudá-las a conhecer cada figura pelo nome, identificando suas características. Aproveitar essa brincadeira para introduzir conceitos: em cima, embaixo, direita, esquerda. Ao terminar, todas as peças devem ser recolocadas nos saquinhos. Abotoar o tapetinho, transformando-o em sacola e guardar os saquinhos.





Rua Conselheiro Brotero 338 | Barra Funda  
São Paulo, SP | CEP 01154-000  
tel. 11 3660.6400 | fax 11 3662.0551  
[laramara@laramara.org.br](mailto:laramara@laramara.org.br) | [www.laramara.org.br](http://www.laramara.org.br)



Secretaria de Educação Especial  
Esplanada dos Ministérios, Bloco L, 6º andar, Gabinete  
Cep: 70047-901 - Brasília-DF  
Telefone: 0800 616161  
e-mail: [seesp@mec.gov.br](mailto:seesp@mec.gov.br)  
[www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br)