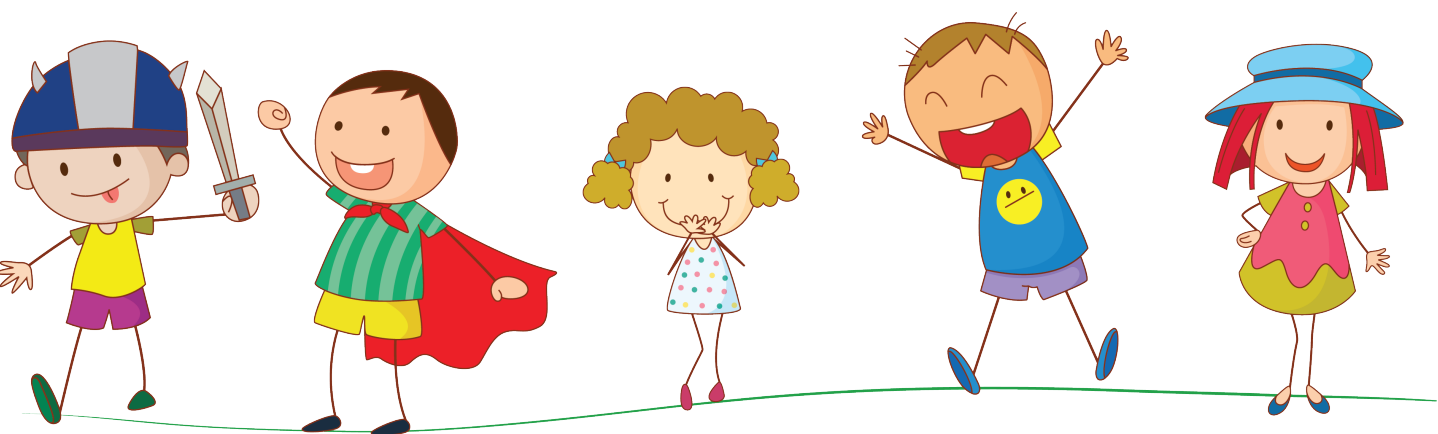


CADERNO DE ATIVIDADES

4 a 5 ANOS





Brincando,
aprendendo
e evoluindo
em família

Tudo bem com você?

Todos estamos adaptando a esta nova forma de trabalho, agora mais do que nunca, contamos com você: papai, mamãe ou responsável, no desenvolvimento dos nossos pequenos.

Pensando neste novo cenário, criamos este caderno de atividades para você aplicar facilmente em casa, com recursos e materiais que encontramos em nosso lar, assim a evolução não para.

Para clientes ABA+, este material já está em um Catálogo de Programas Públicos, possibilitando assim, coletar os dados diretamente do software e acompanhar a evolução do seu pequeno em tempo real!

Esperamos que faça bom proveito! Não deixe de visitar o nosso site, temos outros materiais disponíveis pra você.

O atendimento e a evolução não podem parar, vamos juntos! ;)



BANHO DOS BONECOS



SOCIOAFETIVA

OBJETIVO

Aprender sobre cuidados pessoais

RECURSOS

- Bonecos de borracha que possam ser lavados;
- Bacias plásticas, sabonetes;
- Bucha;
- Toalha.

DESCRIÇÃO

- Encha a bacia com água e convide as crianças para dar banho nos bonecos;
- Ensine a começar ensaboando as pernas, em seguida, braços, depois barriga e as costas e finalmente o cabelo e o rosto.
- Estimule-a acompanhar o banho com a canção do Ratinho tomando banho (vide link <https://www.google.com/search?q=ratinho+da+cultura&og=ratinho+da+cultura&ags=chrome..69i57j0l2.4374j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>)
- Uma vez concluído o banho, explique a elas a necessidade de secar bem atrás da orelha, axilas, entre os dedos dos pés;
- Promova o diálogo perguntando de que forma cada um toma banho e a hora que fazem isso. Fale sobre a importância da limpeza dos cabelos e unhas.



QUARTO ARRUMADO



SOCIOAFETIVA

OBJETIVO

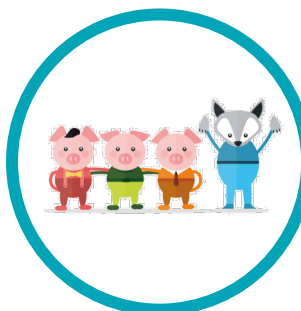
Aprender as noções de ordem e organização dos brinquedos por categoria.

DESCRIÇÃO

- Desenhe e escreva em cada cartão as diferentes categorias dos brinquedos: pelúcia, bonecos, construção, bolas de gude, quebra-cabeças, jogos de mesa, carrinhos, materiais de arte;
- Coloque as caixas no centro do quarto e dentro delas um cartão;
- Convide a criança para participar da organização dos brinquedos de acordo com as categorias propostas.

RECURSOS

- Caixas plásticas;
- cartões de cartolina;
- um marcador.



JOGO DA CASINHA



SOCIOAFETIVA

OBJETIVO

Desenvolver noções espaciais de em cima, embaixo, dentro, fora, em frente, atrás.

RECURSOS

- Material de construção de cubo
- legos
- um porquinho de brinquedo

DESCRIÇÃO

- Conte a história dos Três Porquinhos e o Lobo Mau.
- Converse com a criança sobre a história e sobre como os porquinhos construíram suas casas.
- Proponha a ela construir uma casa de tijolos com os cubos e legos.
- Guie a construção com perguntas: - Como faremos o teto? Onde vamos colocar a porta? Quantas janelas podemos fazer?
- Oriente a criança a colocar o porquinho dentro e fora da casa, em cima e embaixo, atrás e em frente à casa.



CONTANDO OBJETOS



COGNITIVA

OBJETIVO

Desenvolver a noção de número.

RECURSOS

- Cinco triângulos iguais
- e outros objetos.

DESCRIÇÃO

- Utilize cinco triângulos iguais. Coloque-os um ao lado do outro.
- Conte você os triângulos da esquerda para a direita. Motive a criança a fazer o mesmo.
- Arrume os triângulos um debaixo do outro, verticalmente enquanto conta.
- Forme uma figura com os triângulos e conte da esquerda para a direita e de cima para baixo.
- Essa atividade pode ser feita com outros objetos: carrinhos, botões, cubos, bolas...



ENDEREÇO DE CASA



COGNITIVA

OBJETIVO

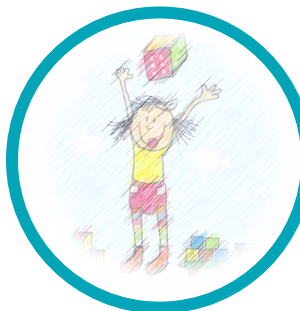
Aprender o endereço da casa.

RECURSOS

- Cartolinas;
- Papel A4;
- Tesoura;
- giz de cera;
- Tachinhas;
- Envelopes;
- Fita dupla face.

DESCRIÇÃO

- Apresente à criança um mapa da cidade, colocando nele o endereço da sua casa. Pergunte à criança se ela conhece o endereço da casa.
- Entregue uma cartolina com o formato da silhueta da casa e convide-a decorar sua porta, janelas, telhado...
- Ajude a criança a desenhar a placa com o endereço da casa.
- Cole a cartolina num espaço que a criança visualize.



JOGO DO DADO



COGNITIVA

OBJETIVO

reforçar a noção de quantidade

RECURSOS

- Caixa de papelão, de forma cúbica, aproximadamente 15 cm de cada lado,
- Uma cesta com cubos ou fichas coloridas

DESCRIÇÃO

- Transforme a caixa em um dado pintando nas suas faces os números de 1 a 6.
- Peça para a criança jogar o dado e contar o número que saiu. Para cada ponto do dado deverá pegar um cubo ou uma ficha da cesta.
- A criança pode colocar as fichas em fileira, ou empilhar os cubos formando uma torre.
- Motive a criança a contar as fichas em voz alta.



DESENHE A HISTÓRIA



COGNITIVA

OBJETIVO

Favorecer a representação gráfica de ideias ou palavras.

RECURSOS

- Uma história infantil,
- papel
- lápis de cor ou giz de cera.

DESCRIÇÃO

- Conte para as crianças uma história que contenha ilustrações chamativas;
- Converse com elas sobre o que aconteceu na história, os sentimentos das personagens, as cenas mais divertidas, o final, etc.
- Formule perguntas que favoreçam o desenvolvimento do pensamento: Como você acha que se sente a menina da história? A história parece real? O que mais você gostaria que acontecesse? Você faria alguma pergunta para a personagem da história?
- Peça a criança que faça um desenho sobre a história. Estimule-a a comentar o seu desenho.
- Escreva o que cada criança quis expressar no seu desenho (na parte de trás do desenho).



CAPITÃO PEDE



MOTORA

OBJETIVO

Desenvolver a coordenação dos movimentos ao transportar objetos e recordar instruções complexas

RECURSOS

Objetos leves, pesados, grandes e pequenos.

DESCRIÇÃO

- Represente a atividade dizendo que vão brincar de “O Capitão pede” ou “ Seu mestre mandou”, e que sendo você o líder, dará várias ordens que devem ser cumpridas.

- Explique que as ordens incluem instruções de procurar e transportar objetos leves, pesados, grandes e pequenos para diferentes locais da casa.

- Peça à criança que se coloque no extremo oposto do cômodo onde devem procurar os objetos. Formule a instrução motivando-a que a escute atentamente.

Instrução: O Capitão pede / O mestre mandou que procure uma bola vermelha e a coloque dentro de uma caixa azul, que está escondida debaixo da cadeira.



A BARRA



MOTORA

OBJETIVO

Desenvolver o jogo dramatizado com elementos simples.

DESCRIÇÃO

- Peça a dois voluntários que segurem a barra.
- Represente para a criança a maneira de passar sob a barra, sem tocá-la. Peça às crianças que inventem novas formas de passar por ela.

RECURSOS

- Um cabo de vassoura ou um elemento similar.



MASSINHA



MOTORA

OBJETIVO

Exercitar a motricidade fina e reconhecer formas e cores (parear)

DESCRIÇÃO

- Dê uma imagem à criança e peça que ela modele pequenas bolas das cores correspondentes a fim de completar os desenhos.

RECURSOS

PDF de imagens para completar com bolinhas pequenas de massinha de modelar



TEATRO DE SOMBRAS



COGNITIVA

OBJETIVO

Desenvolver a expressão.

RECURSOS

- Um quarto escuro,
- um lençol branco,
- uma lanterna
- músicas de diferentes tipos.

DESCRIÇÃO

- Pendure o lençol nas bordas de uma porta larga ou entre duas paredes, como uma tela de cinema. Peça a criança que sente de um lado. Do outro lado deve sentar quem vai atuar, de tal forma que o primeiro veja somente a silhueta. Para conseguir esse efeito de sombra é necessário que o lado do público permaneça na penumbra e, que no lado contrário haja uma luz que incida sobre o lençol.
- Ponha música de diferentes tipos (valsa, tango, samba...) para favorecer a expressão corporal.
- Peça a quem está em cena para realizar os movimentos de um animal. A criança deverá adivinhar qual é o animal.



O QUE ACHA QUE VAI ACONTECER?



OBJETIVO

Prever o final de uma história

RECURSOS

- História

DESCRIÇÃO

- Conte para a criança uma história que ela não conheça. Interrompa a narração justamente no momento mais emocionante da história.
- Convide a criança a criar sua versão e desenhar no papel o que irá acontecer a seguir.
- Estimule ela a compartilhar o seu desenho e explicar sua previsão.
- Continue lendo a história na versão original e peça a criança para comparar as versões. Valorize a capacidade criativa da versão da criança.



QUE CHEIRO É ESSE?

LINGUAGEM

OBJETIVO

Desenvolver percepção sensorial

RECURSOS

- Uma bandeja,
- uma venda para os olhos
- e diversas frutas.

DESCRIÇÃO

- Chame a criança para brincar de adivinhar. Explique que para a brincadeira ficar mais divertida, o adivinhador deverá estar de olhos vendados.
- Vende os olhos da criança.
- Com as frutas cortadas peça eu ela cheire uma por vez e a identifique.
- Sugira que retire a venda e verifique em quantas tentativas acertou.



BUSCA AO TESOIRO



OBJETIVO

Seguir pistas verbais para encontrar um objeto escondido.

DESCRIÇÃO

- Esconda um objeto e convide a criança a encontra-lo seguindo as pistas que você oferece.
- Estimule a criança a prestar atenção e em seguida procurar o tesouro.
- Se encontrar, ganhará um prêmio.

RECURSOS

- Objeto



LINGUAGEM

- Recipientes,
- água,
- colherinhas,
- balas,
- chocolates
- açúcar.

Deixe que a criança nomeie a poção.





inteligência afetiva