

# Livro de lições

## 04 ÔNIBUS



# Saiba mais sobre os planos de trabalho

## Plano de trabalho

Nível 1, Nível 2, Nível 3

### 1. Construir um ônibus

Notas do terapeuta, materiais

### 2. Rodas do ônibus

Notas do terapeuta, materiais

### 3. Cartões do quebra-cabeça do ônibus & Cartões com as partes do ônibus

Notas do terapeuta, materiais

### 4. Tabuleiro de jogo sobre a viagem do ônibus

Notas do terapeuta, materiais

# Saiba mais sobre os planos de trabalho



indica objetivos auditivos



indica objetivos da linguagem falada



indica cognição e objetivos da teoria da mente

## Como escolher um nível

			
<b>Nível 1</b>	A criança está aprendendo a escutar e trabalhar uma unidade de informação. A linguagem falada é apresentada à criança em sentenças simples curtas e técnicas de ênfase verbal são utilizadas para capacitar a criança a trabalhar informações novas.	A criança que usa palavras soltas têm um vocabulário de até 200 palavras e podem estar iniciando a combinação de duas palavras.	Cognição diz respeito ao modo como aprendemos e obtemos conhecimento e compreensão sobre nosso mundo. A teoria da mente (ToM) refere-se à capacidade de reflexão que desenvolvemos ao longo do tempo para explicar e prever nosso próprio comportamento e o dos outros. Algumas habilidades cognitivas e da ToM são desenvolvidas; elas se desenvolvem à medida que a criança cresce, todavia o relacionamento entre muitas habilidades linguísticas e da ToM é complexa, cada uma delas contribuindo com a outra em diferentes graus durante os primeiros anos da criança. Uma criança mais velha no nível 1 pode já ter capacidades cognitivas e de ToM mais avançadas e precisa de mais habilidade linguísticas para se expressar. Por outro lado, uma criança pequena já no nível 3 pode não estar desenvolvida o suficiente para trabalhar alguns dos objetivos da ToM.
<b>Nível 2</b>	A criança está aprendendo a escutar e trabalhar duas unidades de informação. A linguagem falada é apresentada à criança em sentenças mais longas e técnicas de realce verbal são utilizadas para encorajar a criança a trabalhar todas as informações da sentença.	A criança gera de 2 a 3 combinações de palavras, tem um vocabulário de 200 a 2000 palavras e começa a fazer uso de alguns marcadores gramaticais.	
<b>Nível 3</b>	A criança é um ouvinte proficiente aprendendo a processar três unidades de informação. A linguagem falada é apresentada à criança em uma variedade de sentenças complexas e técnicas de ênfase verbal são utilizadas para capacitar a criança a trabalhar elementos gramaticais da sentença.	A criança produz de 4 a 5 sentenças e perguntas, tem um vocabulário de mais de 2000 palavras e faz uso de uma variedade de marcadores gramaticais..	

O tópic: o nível

Os tópicos são apresentados como um macrotópico (tópico amplo e geral, como Animais, por exemplo) seguido por um microtópico relacionado (subtópico estritamente relacionado) para ajudar a criança a fazer associações entre palavras que tornam mais fácil lembrar o vocabulário.

Documente a detecção da criança ou a resposta imitada

Cada plano de trabalho tem quatro atividades

Cada atividade tem recursos que você precisa para baixar e imprimir ou, se eletrônico, salvar no computador ou tablet.

Os recursos são facilmente identificados pelo nome do arquivo:  
 Nível do tópico (N) Atividade (A)  
 Ex: Animais N1 N2 A2  
 = recursos que você precisa para o tópico Animais lição do nível 1 e do nível 2, atividade 2

## MINHA CASA: NÍVEL 1 PLANO DE TRABALHO



Data: .....

Nome: ..... Idade: ..... Idade auditiva: .....

ATIVIDADE	OBJETIVOS						
seis sons:	esquerdo	a	u	i	x	s	m
	direito	a	u	i	x	s	m

<b>CONSTRUIR UMA CASA</b>  <b>RECURSOS</b> • Minha casa L1 L2 L3 A1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>partes de uma casa</li> </ul> </li> <li>Entender algumas preposições: em frente de /atrás de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar partes da casa</li> <li>Usar os verbos: cortar, colocar, dobrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender que pessoas veem coisas diferentes dependendo do ângulo de observação</li> </ul>
<b>QUEM ESTÁ NA CASA?</b>  <b>RECURSOS</b> • Minha casa L1 L2 L3 A2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tratar de um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>peessoa</li> <li>lugar</li> <li>verbo</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repetir ou nomear uma palavra:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>peessoa</li> <li>lugar</li> <li>verbo</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender o significado de igual e de diferente</li> </ul>
<b>ONDE É O LUGAR DISSO?</b>  <b>RECURSOS</b> • Minha casa L1 L2 L3 A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>objeto</li> <li>lugar</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidar vocabulário dentro de categorias; objetos em uma casa / lugares na casa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entender a associação entre um objeto e um lugar</li> </ul>
<b>MINHA CASA</b>  <b>RECURSOS</b> • Minha casa L1 L2 L3 A4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar os verbos: cortar, dobrar, segurar, empurrar, contar</li> <li>Ocupar-se do livro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procurar repetir uma palavra de cada página</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participar de conversa sobre a própria casa.</li> </ul>

O tópico: o nível

Nome da atividade

O que você precisa fazer antes da lição

Passo a passo para a atividade

Objetivo do plano de trabalho: exemplo de habilidade

Técnica ou estratégia-chave a usar para ajudar a criança a atingir o objetivo.

MINHA CASA: NÍVEL 1 NOTAS DO TERAPEUTA

MED<sup>9</sup>EL

ATIVIDADE

# 1. Construir uma casa

PREPARAÇÃO

Imprimir todos os recursos em um papel comum.

RECURSOS

- Uma caixa de papelão
- Minha casa L1 L2 L3 A1
- Cola e tesouras
- Estilete

Você vai fazer uma casa usando a caixa de papelão.

1. Corte as janelas, cortinas, portas e a chaminé (encoraje a criança a ajudá-lo sempre que possível).
2. Olhe para a caixa de papelão e decida o lado que será a frente.
3. Decida se a porta amarela ou azul ficará na frente e coloque-a lá.
4. Coloque a outra porta atrás.
5. Use o estilete para cortar três lados das portas para que elas possam se abrir.
6. Coloque uma janela de cada lado.
7. Use o estilete para recortar o centro de cada janela e ao longo da parte superior e inferior para que elas se abram.
8. Coloque as cortinas dentro da caixa, na parte superior da abertura da janela.
9. Monte a chaminé seguindo as dobras na ordem, 1, 2, 3 e junte a base, colando-a.
10. Coloque a chaminé na parte superior da caixa.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item: partes de uma casa: porta, janela, cortina, chaminé.
- Entende algumas preposições: em frente a, atrás de.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FALE, FALE, FALE:** Fale sobre as partes da casa a medida que corta, cola e novamente ao decidir que peça fazer primeiro e então de novo ao colocá-las e finalmente uma vez mais quando estiver admirando a casa pronta.

**ÊNFASE VERBAL:** Enquanto estiver falando, destaque uma informação para a criança no nível 1. Fale-a um pouco mais alto ou faça uma pausa pouco antes de falar. *Hmm... Podíamos colocar esta porta azul na ... frente (vire a caixa). Ou talvez possamos colocar a porta azul ... atrás.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Usa os verbos: cortar, colocar, dobrar.
- Nomeia partes da casa. Por exemplo, porta, janela, cortina, chaminé.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**O MESMO LOCAL DE REFLEXÃO:** Ao mesmo tempo que incentiva seu filho a participar da construção, destaque oralmente os verbos, sempre que possível colocando o verbo na posição final da sentença para dar à criança no nível 1 a melhor chance possível de trabalhar e repetir. *Você precisa cortar apenas aqui, nesta linha. Use cola para mantê-lo no lugar.*

**OPÇÕES DE USO:** O uso do vocabulário de partes da casa em questões de escolha fornece à criança um modelo de vocabulário precisamente antes de elas tentarem falar. É mais fácil do que tentar lembrar um vocabulário pouco familiar. *Vamos fazer uma janela ou uma porta?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Compreende que as pessoas veem coisas diferentes dependendo do ângulo.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**SABOTAGEM:** Gire a caixa de modo que o pai/mãe ou cuidador da criança não possa ver a peça que você acabou de colocar. Encoraje o pai ou mãe/responsável a comentar que não pode vê-la. Isso ajuda a criança a aprender que nem todos têm acesso as mesmas informações. *Oh, não posso ver a janela. Quero ver a janela. Pode me mostrar a janela? Gire a caixa de modo que eu possa ver.*

Data: .....

Nome: ..... Idade: ..... Idade auditiva: .....

ATIVIDADE	OBJETIVOS						
seis sons:	esquerdo	a	u	i	x	s	m
	direito	a	u	i	x	s	m

			
<p><b>CONSTRUIR UM ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Partes do ônibus</li> </ul> </li> <li>• Compreende frases que denotam ação no contexto                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· vire-o</li> <li>· cole-o</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomeia partes do ônibus</li> <li>• Usa alguns verbos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entende que os objetos construídos representam um ônibus de verdade</li> </ul>
<p><b>RODAS DO ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhece a melodia de uma canção</li> <li>• Compreende frases que denotam ação na canção</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repete palavras da canção</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhece palavras que são parte de um todo</li> </ul>
<p><b>CARTÕES DO QUEBRA-CABEÇA DOS ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 A3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· cores</li> </ul> </li> <li>• Entende o conceito de "igual"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repete: cores</li> <li>• Usa: a palavra "igual"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combina formas de peças do quebra-cabeça</li> <li>• Escolhe um favorito</li> </ul>
<p><b>TABULEIRO DO JOGO DA VIAGEM DE ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4</li> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segue as orientações no contexto                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· corte aqui</li> <li>· escolha uma (cor)</li> <li>· cole-o</li> <li>· pare</li> </ul> </li> <li>• Identifica um item:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· lugares</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repete o nome dos lugares</li> <li>• Começa a repetir números (contar)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entende como as expressões faciais expressam emoções</li> </ul>

Data: .....

Nome: ..... Idade: ..... Idade auditiva: .....

ATIVIDADE	OBJETIVOS						
seis sons:	esquerdo	a	u	i	x	s	m
	direito	a	u	i	x	s	m

			
<p><b>CONSTRUIR UM ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A1</li> <li>• Ônibus N2 N3 A1 passageiros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica dois itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· duas partes de ônibus</li> </ul> </li> <li>• Compreende frases que denotam ação</li> <li>• Entende descrições</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa combinações de palavras                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ônibus + parte</li> <li>· parte + parte</li> <li>· parte + sintagma verbal</li> </ul> </li> <li>• Usa adjetivos para descrever pessoas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconta uma sequência</li> <li>• Fala sobre lugares onde pessoas podem ir</li> </ul>
<p><b>RODAS DO ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa da canção</li> <li>• Compreende frases que denotam ação na canção</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canta frases verbais da canção</li> <li>• Usa plurais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fala sobre as próprias experiências</li> </ul>
<p><b>CARTÕES DO QUEBRA-CABEÇA DOS ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N2 A3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuta até dois itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· número + cor</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procura fazer combinação de palavras: número, cor + ônibus</li> <li>• Conta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolhe uma favorita</li> <li>• Pergunta aos outros sobre suas favoritas</li> </ul>
<p><b>TABULEIRO DO JOGO DA VIAGEM DE ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4</li> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segue orientações                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· corte aqui</li> <li>· escolha uma (cor)</li> <li>· cole-o</li> </ul> </li> <li>• Identifica dois itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· cor + número</li> <li>· pessoa + lugares</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diz nome + lugar</li> <li>• Diz algumas palavras sobre o lugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrescenta algumas palavras à expressão facial para falar sobre emoções.</li> </ul>

Data: .....

Nome: ..... Idade: ..... Idade auditiva: .....

ATIVIDADE	OBJETIVOS						
seis sons:	esquerdo	a	u	i	x	s	m
	direito	a	u	i	x	s	m

			
<p><b>CONSTRUIR UM ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A1</li> <li>• Ônibus N2 N3 A1 passageiros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica três itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· três partes do ônibus</li> </ul> </li> <li>• Coloca duas frases de ação em sequência                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· vire do outro lado e cole</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa o possessivo: do ônibus</li> <li>• Descreve pessoas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relembra uma sequência de acontecimentos usando antes ou depois</li> <li>• Fala sobre as possíveis razões de pessoas irem a determinados lugares</li> </ul>
<p><b>RODAS DO ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faz uso de entonação ao cantar</li> <li>• Participa da canção e imita as frases de ação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canta a maior parte do texto da canção</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fala sobre as próprias experiências</li> <li>• Faz pergunta a terceiros sobre suas experiências</li> </ul>
<p><b>NÚMERO DAS PEÇAS DO ÔNIBUS CARTÕES</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N3 A3 amarelos</li> <li>• Ônibus N3 A3 azuis</li> <li>• Ônibus N3 A3 verdes</li> <li>• Ônibus N3 A3 vermelhos</li> <li>• Ônibus N3 A3 figuras de ônibus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuta até três itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· partes + números + cores</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diz (partes do ônibus + cor) ônibus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolhe uma favorita</li> <li>• Pergunta aos outros sobre suas favoritas</li> </ul>
<p><b>TABULEIRO DO JOGO DA VIAGEM DE ÔNIBUS</b></p> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4</li> <li>• Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus</li> <li>• Sequência de ônibus N3 A4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entende o jogo</li> <li>• Compreende números ordinais</li> <li>• Identifica três itens:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· pessoa + lugar + ação</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica aos outros como jogar</li> <li>• Diz frase com nome + lugar + verbo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entende a função dos lugares</li> <li>• Fala sobre as próprias emoções e prediz os sentimentos dos outros</li> </ul>

## ATIVIDADE

## 1. Construir um ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em papel simples e recorte as figuras.  
Envolve a caixa de sapato em papel comum.

Vocês vão construir um ônibus juntos.

1. Fale sobre cada parte do ônibus e coloque-as todas na mesa.
2. Decida qual delas você irá colocar primeiro.
3. Fale onde elas deverão ser colocadas
4. Cole a parte ou, no caso das rodas, faça um furo no centro da roda e um furo no lado do ônibus e fixe-a usando um percevejo de modo que a roda possa girar.
5. Corte três lados da porta usando um estilete para que você possa abrir a porta.
6. Quando todas as peças estiverem em posição, fale sobre o que ainda falta no ônibus. Por exemplo, faróis e desenhe-os.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A1
- Uma caixa de sapatos
- Papel simples para cobrir a caixa
- Tesoura, cola e um estilete, 4 percevejos, lápis de cera



## RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item - partes de ônibus
  - ouvinte inicial. Por exemplo, gira e gira... Veja a roda.
  - substantivo. Por exemplo, Eu tenho uma roda.
- Compreende frases de ação no contexto. Por exemplo, virar, dar um empurrão.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** Mantendo a figura escondida enquanto fala sobre ela, ajude a criança a prestar atenção nas informações auditivas sem ter informações visuais (figura ou gesticulação) competindo pela atenção no cérebro.

**O MESMO LOCAL PARA PENSAR:** Quando tiver todas as partes na mesa, monte o ônibus acompanhando o olhar da criança para ver que parte ela está mais interessada em colocar primeiro.

**FALE, FALE, FALE:** Use locuções verbais simples durante a atividade artesanal para ajudar a criança a aprender a seguir instruções simples. Vire do outro lado. Coloque a cola. Corte aqui.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Nomeia partes do ônibus. Por exemplo, rodas, porta, janela.
- Usa alguns verbos: empurrar, colocar, cortar.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**USE ESCOLHAS:** Combine o mesmo local de reflexão com opções de uso, observando a peça que a criança deseja e usando o modelo de linguagem em uma pergunta de escolha, colocando aquela por último. Você quer as janelas ou a porta?

**ÊNFASE VERBAL:** Enfatize os verbos durante as instruções e se possível, coloque o verbo na posição final da sentença. Empurre-o. Você pode cortar?



## RESULTADOS ESPERADOS

- Entende que o objeto acabado representa um ônibus de verdade.

**FALE, FALE, FALE:** Assim que o ônibus estiver pronto, comece simbolicamente a brincar com a criança e o ônibus, e se expresse em sentenças simples durante a brincadeira. Aí vem o ônibus. Aqui é onde ele vai parar. Todas as pessoas podem subir. Oh, está esburacada.

ATIVIDADE

# 1. Construir um ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em um papel comum. Corte as figuras das partes do ônibus.  
Envolve a caixa de sapato em papel comum.

Vocês vão construir um ônibus juntos e então vão colocar alguns passageiros nele.

1. Fale sobre cada parte do ônibus e coloque-as todas na mesa.
2. Cada pessoa pode escolher duas partes para colocar no ônibus.
3. Fale onde elas deverão ser colocadas.
4. Cole a parte ou, no caso das rodas, faça um furo no centro da roda e um furo no lado do ônibus e fixe-a usando um percevejo de modo que a roda possa girar.
5. Corte três lados da porta usando um estilete para que você possa abrir a porta.
6. Quando todas as peças estiverem em posição, fale sobre o que ainda falta no ônibus. Por exemplo, faróis e desenhe-os.
7. Veja a página dos passageiros. Fale sobre como eles estão organizados. Todos os meninos estão na primeira coluna, as meninas na segunda; homens e então mulheres.
8. Decida quantos passageiros você irá colocar no ônibus. Alternem-se na descrição de um passageiro para que outros o identifiquem. Recorte-o e em seguida cole-o no ônibus.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A1
- Ônibus N2 N3 A1 passageiros
- Uma caixa de sapatos
- Papel simples para cobrir a caixa
- Tesoura, cola e um estilete, 4 percevejos, lápis de cera



### RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica dois itens / partes do ônibus. Por exemplo, Quero uma roda e uma porta.
- Entende sintagmas verbais. Por exemplo, Vire. Coloque a cola. Corte aqui.
- Entende descrições. Por exemplo, a garota de óculos.

### PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** Fale sobre as peças que você quer antes de selecioná-las. Veja se a criança pode encontrar aquelas que você quer. À medida que você monta o ônibus, use locuções verbais simples durante a atividade artesanal para ajudar a criança a aprender a seguir instruções simples de forma consistente. Coloque aqui. Empurre forte.

**ÊNFASE VERBAL:** Ao descrever os passageiros, faça uso de realce auditivo para chamar a atenção às características. Eu quero uma garota. A camisa dela é verde. Ela tem cabelo castanho comprido.



### RESULTADOS ESPERADOS

- Usa combinações de palavras. Por exemplo, roda e janela. Vire do outro lado.
- Usa adjetivos para descrever pessoas. Por exemplo, camisa verde, cabelo comprido.

### PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**USE ESCOLHAS:** Modele usando um objeto alvo em uma pergunta de escolha. Você pode escolher duas partes. Você quer a porta e as janelas ou a roda e o motorista? Você quer o menino de cabelo loiro ou o menino de camisa vermelha?



### RESULTADOS ESPERADOS

- Conta uma sequência. Por exemplo, As portas e as janelas. E então as rodas.
- Fala de lugares para onde as pessoas podem estar indo. Por exemplo, Talvez para a loja.

**FALE, FALE, FALE:** Assim que o ônibus estiver terminado, lembre a construção para desenvolver a capacidade de ordenação da criança e em seguida faça previsões sobre para onde as pessoas no ônibus estão indo.

## ATIVIDADE

## 1. Construir um ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em um papel simples. Corte as figuras das partes do ônibus.  
Envolve a caixa de sapato em papel comum.

Vocês vão construir um ônibus juntos e então vão colocar alguns passageiros nele.

1. Fale sobre cada parte do ônibus e coloque-as todas na mesa.
2. Cada pessoa pode escolher três partes para colocar no ônibus.
3. Fale onde elas deverão ser colocadas.
4. Cole a parte ou, no caso das rodas, faça um furo no centro da roda e um furo no lado do ônibus e fixe-a usando um percevejo de modo que a roda possa girar.
5. Corte três lados da porta usando um canivete para que você possa abrir a porta.
6. Quando todas as peças estiverem em posição, fale sobre o que ainda falta no ônibus. Por exemplo, faróis e desenhe-os.
7. Olhe para os passageiros. Fale sobre como eles estão organizados. Todos os meninos estão na primeira coluna, as meninas na segunda etc.
8. Decida quantos passageiros você irá colocar no ônibus. Alternem-se na descrição de um passageiro para que outros o identifiquem. Recorte-o e em seguida cole-o no ônibus.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A1
- Ônibus N2 N3 A1 passageiros
- Uma caixa de sapatos
- Papel simples para cobrir a caixa
- Tesoura, cola um estilete, 4 percevejos, lápis de cera



## RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica três itens / partes do ônibus. Por exemplo, Quero uma roda, a porta e algumas janelas.
- Coloca duas frases de ação em sequência. Por exemplo, Vire-o e ponha cola atrás.
- Entende descrições. Por exemplo, A menina de cabelos negros e camiseta verde.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** Fale sobre as peças que você quer antes de selecioná-las. Verifique se a criança pode repetir o que você disse ou encontrar as três partes. À medida que monta o ônibus, use instruções de duas e três partes. Vire as janelas e ponha cola no verso.

**DESENVOLVER A MEMÓRIA AUDITIVA:** Ao descrever os passageiros, use descrições de tamanhos crescentes para ajudar a criança a ser capaz de ouvir e entender frases mais longas.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Usa adjetivos para descrever pessoas. Por exemplo, cabelo preto comprido, camisa verde e cabelo castanho.
- Usa o possessivo: do ônibus.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**USE ESCOLHAS:** Modela descrições em perguntas de escolha para destacar diferenças. Você quer o menino com cabelo preto e camisa azul ou com cabelo preto e camisa verde?

**ÊNFASE VERBAL:** Torne o possessivo mais fácil para o ouvido da criança, pronunciando-o mais alto e mais longo do que o usual. As janelas do ônibus.

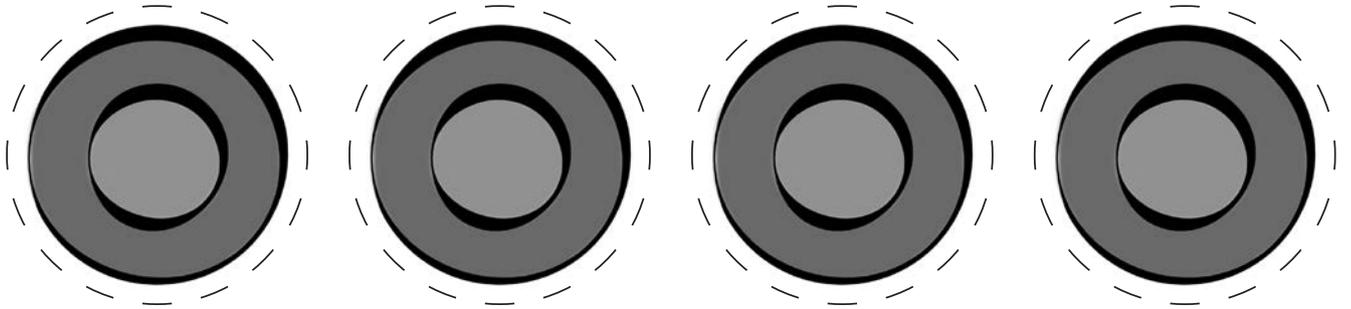


## RESULTADOS ESPERADOS

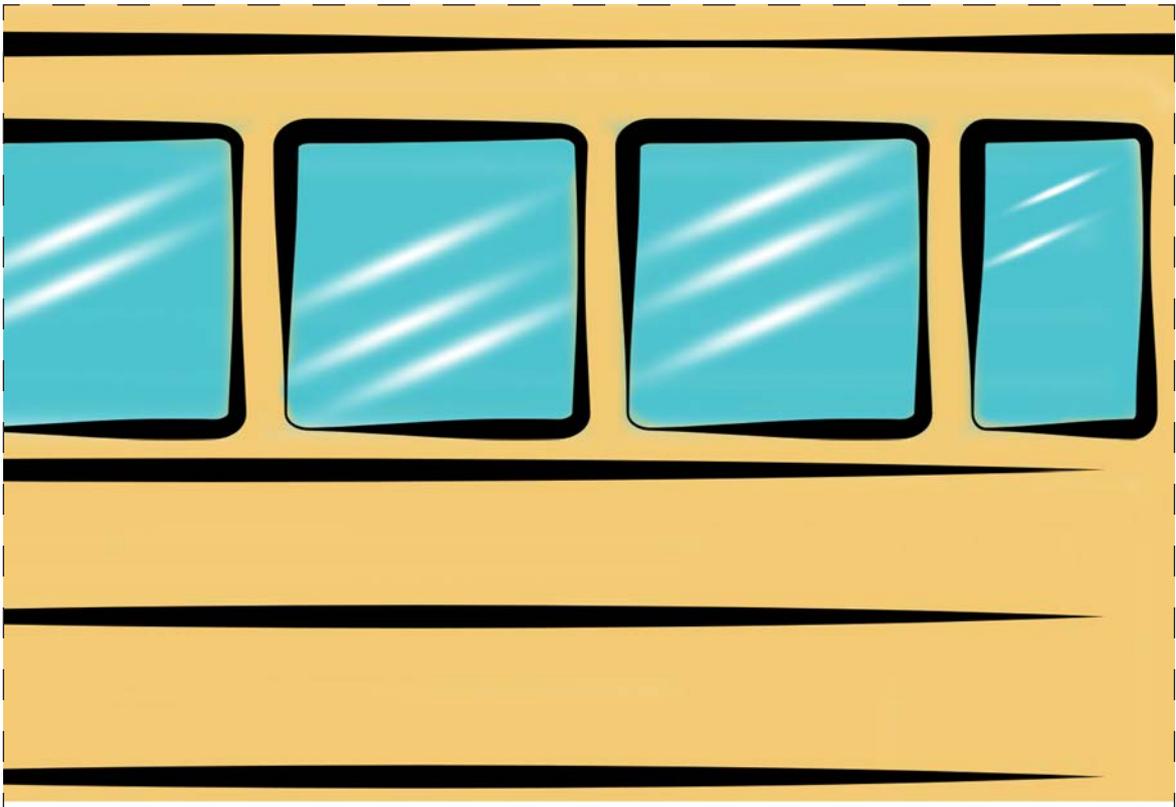
- Relembra um acontecimento usando antes ou depois. Por exemplo, Colocamos as janelas antes da porta.
- Fale sobre as possíveis razões de pessoas irem a lugares. Por exemplo, Ela pode estar indo de ônibus para a escola.

**FALE, FALE, FALE:** Assim que o ônibus estiver terminado, lembre a construção para desenvolver a capacidade de ordenação da criança. Use as palavras antes e depois na construção do ônibus e novamente ao conversar sobre a ordem na qual você colocou os passageiros. Em seguida faça previsões do porquê você pensa que pessoas estão no ônibus e onde você acha que elas vão descer.

# 1. Construir um ônibus



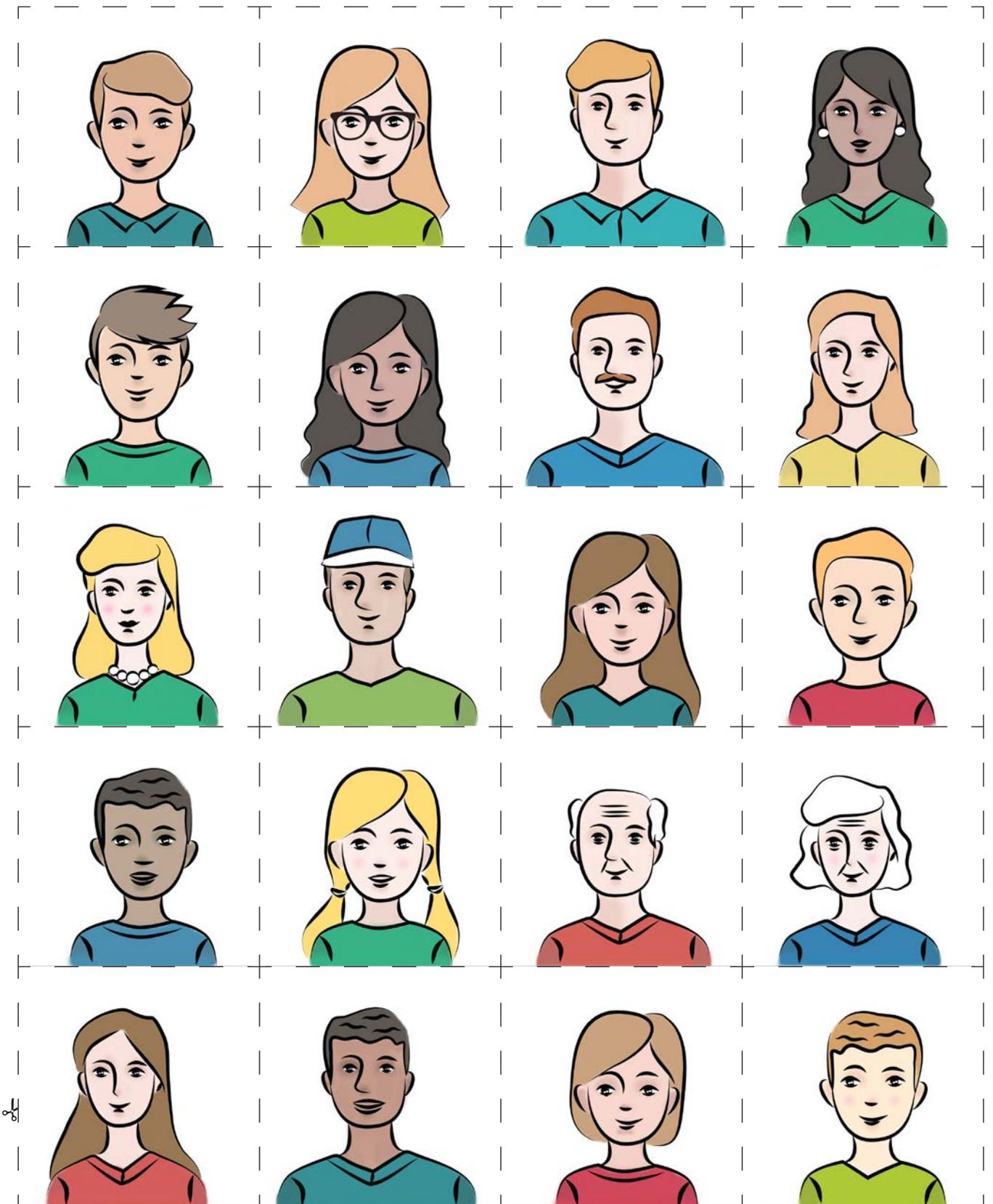
# 1. Construir um ônibus



# 1. Construir um ônibus



# 1. Construir um ônibus



## ATIVIDADE

## 2. Rodas do ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em papel; selecione duas páginas em uma.

Corte as páginas pelo meio e monte-as como um livro.

Se você não conhece a canção, ouça a melodia de ""As rodas do ônibus"" no Youtube.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A2
- Opcional: pessoas para colocar no ônibus

Vocês irão cantar juntos uma canção com o auxílio de um livro de canções.

1. Olhe para a capa do livro e fale sobre o ônibus.
2. Vire a primeira página e aponte para as rodas. Cante o verso.
3. Coloque o livro de lado e usando o ônibus que você fez na atividade 1, cante o verso novamente fazendo as rodas girarem.
4. Faça uma pausa após duas repetições de "giram e giram" para ver se a criança completa o verso.
5. Termine o verso, coloque o ônibus de lado e volte ao livro.
6. Cante duas vezes cada página, uma vez com o livro e outra com o ônibus. Se você não tiver pessoas para o ônibus, finja ter.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Reconhece a melodia.
- Compreende frases de ação na canção.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**MÚSICA, MÚSICA, MÚSICA:** A criança no nível 1 ficará atenta às variações supra segmentais de tom, ênfase e ritmo nessa melodia. As palavras colocadas em uma melodia estimulam múltiplas áreas do cérebro ao mesmo tempo e isso, combinado com a atenção que as crianças prestam às canções, estimula a memória.

**ESPERE, ESPERE E ESPERE MAIS UM POUCO:** Combine cada verso com uma ação durante a frase repetida. Por exemplo, gire as rodas no ônibus ou mova as mãos em círculos. À medida que a criança se familiariza com a canção, cante o verso e aguarde para ver se ela imita a ação por iniciativa própria.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Repete palavras da canção.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FECHAMENTO AUDITIVO:** Cada verso da canção oferece quatro repetições de um sintagma verbal. À medida que a criança começa a aprender esse padrão, você pode cantar os três primeiros e então parar antes da última repetição para encorajar a criança a repetir a frase. Se isso der certo, tenta parar após a segunda repetição.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Reconhece palavras que são parte de um todo.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** As crianças em geral olham toda a imagem (o ônibus, por exemplo) e aprendem essa palavra em primeiro lugar. Ensinar palavras que são parte de um todo é uma ótima maneira de desenvolver o vocabulário. Esta canção ajuda a criança a entender que apesar de você ainda estar falando do ônibus, você irá cantar sobre suas rodas, limpadores, buzina, portas e janelas.

## ATIVIDADE

## 2. Rodas do ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em papel; selecione duas páginas em uma.

Corte as páginas pelo meio e monte-as como um livro.

Se você não conhece a canção, ouça a melodia de ""As rodas do ônibus"" no Youtube.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A2
- Opcional: Pessoas para colocar no ônibus

Vocês irão cantar juntos uma canção com o auxílio de um livro de canções.

1. Olhe para a capa do livro e fale sobre o ônibus.
2. Vire a primeira página e aponte para as rodas. Cante o verso.
3. Coloque o livro de lado e usando o ônibus que você fez na atividade 1, cante o verso novamente fazendo as rodas girarem.
4. Faça uma pausa após duas repetições de "giram e giram" para ver se a criança completa o verso.
5. Termine o verso, coloque o ônibus de lado e volte ao livro.
6. Cante duas vezes cada página, uma vez com o livro e outra com o ônibus. Se você não tiver pessoas para o ônibus, finja ter.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Participa da canção.
- Compreende frases que denotam ação na canção. Os limpadores fazem limpam, limpam, limpam.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**MÚSICA, MÚSICA, MÚSICA:** As variações supra segmentais de tom, palavras enfatizadas e ritmo nesta melodia tornam a canção fácil de reconhecer e lembrar. As palavras colocadas em uma melodia estimulam múltiplas áreas do cérebro ao mesmo tempo e isso, combinado com a atenção que as crianças prestam às canções, estimula a memória.

**ESPERE, ESPERE E ESPERE MAIS UM POUCO:** Combine cada verso com uma ação durante a frase repetida. Por exemplo, gire as rodas no ônibus de caixa de sapatos ou mova as mãos em círculos. À medida que a criança se familiariza com a canção, cante o verso e aguarde para ver se ela imita a ação por iniciativa própria.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Canta sintagmas verbais da canção. Por exemplo, abrem e fecham, giram e giram.
- Usa plurais. Por exemplo, rodas, janelas, limpadores.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FECHAMENTO AUDITIVO:** Cada verso da canção oferece quatro repetições de um sintagma verbal. À medida que a criança começa a aprender esse padrão, você pode cantar os três primeiros e então parar antes da última repetição para encorajar a criança a repetir a frase. Se isso der certo, tenta parar após a segunda repetição.

**ÊNFASE VERBAL:** À medida que vira cada página, fale sobre que parte do ônibus o verso trata e destaque plurais. Esta página é sobre janelas.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Fala sobre as próprias experiências. Por exemplo, Eu fui de ônibus. Um ônibus para as lojas.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** Modele a conversa sobre sua experiência em apanhar um ônibus e pergunte à criança se ela já esteve em um. Eu fui de ônibus. Eu fui até as lojas de ônibus. E você? Você viu as rodas rodarem e rodarem? Que tal a porta abrir e fechar? Aonde você foi?

## ATIVIDADE

## 2. Rodas do ônibus

### PREPARAÇÃO

Imprima o material em papel; selecione duas páginas em uma.

Corte as páginas pelo meio e monte-as como um livro.

Se você não conhece a canção, ouça a melodia de ""As rodas do ônibus"" no Youtube.

### RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A2
- Opcional: pessoas para colocar no ônibus

Vocês irão cantar juntos uma canção com o auxílio de um livro de canções.

1. Olhe para a capa do livro e fale sobre o ônibus.
2. Vire a primeira página e aponte para as rodas. Cante o verso.
3. Coloque o livro de lado e usando o ônibus que você fez na atividade 1, cante o verso novamente fazendo as rodas girarem.
4. Faça uma pausa após a primeira repetição de "giram e giram" para ver se a criança completa o verso.
5. Termine o verso, coloque o ônibus de lado e volte ao livro.
6. Cante duas vezes cada página, uma vez com o livro e outra com o ônibus. Se você não tiver pessoas para o ônibus, finja ter.



### RESULTADOS ESPERADOS

- Imita a entonação na canção.
- Imita ações ao cantar.

### PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**MÚSICA, MÚSICA, MÚSICA:** As variações supra segmentais de tom, palavras enfatizadas e ritmo nesta melodia tornam a canção fácil de reconhecer e lembrar. As palavras colocadas em uma melodia estimulam múltiplas áreas do cérebro ao mesmo tempo e isso combinado com a atenção que as crianças prestam às canções, estimula a memória.

**ESPERE, ESPERE E ESPERE MAIS UM POUCO:** Combine cada verso com uma ação durante a frase repetida. Por exemplo, gire as rodas no ônibus de caixa de sapatos ou mova as mãos em círculos. À medida que a criança se familiariza com a canção, cante o verso e aguarde para ver se elas imitam a ação por iniciativa própria.



### RESULTADOS ESPERADOS

- Canta a maior parte das palavras.

### PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**EXPANSÃO E EXTENSÃO:** À medida que vira cada página, pergunte à criança sobre que parte do ônibus o verso trata. Por exemplo, as rodas. Amplie a resposta da criança para combinar com suas palavras na primeira linha de cada verso. Sim, as rodas do ônibus giram, giram.

**FECHAMENTO AUDITIVO:** Cada verso da canção oferece quatro repetições de um sintagma verbal. À medida que a criança aprende esse padrão, ela será capaz de cantar a maior parte da letra. Cante a primeira e veja se a criança pode completar o verso por si mesma.



### RESULTADOS ESPERADOS

- Fala sobre as próprias experiências.
- Faz pergunta a terceiros sobre suas experiências.

### ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** Modele a conversa sobre sua experiência em apanhar um ônibus e pergunte à criança se ela já esteve em um. Você viu as rodas rodarem e rodarem e a porta abrir e fechar? Para onde eles levaram o ônibus? Encoraje a criança a escolher e perguntar a seu pai ou mãe/pessoa responsável para onde eles foram de ônibus.

## 2. Rodas do ônibus

As rodas do  
ônibus.



As rodas do ônibus  
giram, giram,  
giram, giram,  
giram, giram.

As rodas do ônibus  
giram, giram,  
pela cidade.



As portas do ônibus  
abrem e fecham,  
abrem e fecham,  
abrem e fecham.

As portas do ônibus  
abrem e fecham,  
pela cidade.



Os passageiros  
sobem e descem,  
sobem e descem,  
sobem e descem.

Os passageiros  
sobem e descem,  
pela cidade.



Os limpadores

limpam, limpam, limpam,  
limpam, limpam, limpam,  
limpam, limpam, limpam.

Os limpadores

limpam, limpam, limpam,  
pela cidade.



A buzina do ônibus faz

pi pi pi,

pi pi pi,

pi pi pi.

A buzina do ônibus faz

pi pi pi,

pela cidade.



O neném

chora, chora, chora,

chora, chora, chora,

chora, chora, chora.

O neném

chora, chora, chora,

pela cidade.



A mamãe fala  
sh sh sh,  
sh sh sh,  
sh sh sh.

A mamãe fala  
sh sh sh,  
pela cidade.



O motorista diz  
senta, senta,  
senta, senta,  
senta, senta.  
O motorista diz  
senta, senta,  
pela cidade.



## ATIVIDADE

## 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em um papel comum. Selecione duas páginas em uma. Recorte as peças do quebra-cabeça.

## RECURSOS

- Ônibus N1 A3
- Tesoura
- Lápis de cera

Você vai brincar de "Encontre o ônibus correspondente".

1. Fale sobre as cores à medida que divide os cartões do quebra cabeça do ônibus em duas pilhas de modo que um de cada cor esteja na pilha.
2. Você tem um par de ônibus não coloridos. Você pode colori-los nas cores preta ou marrom ou apenas removê-los do conjunto.
3. Vire ambas as pilhas do outro lado, de modo que as imagens fiquem voltadas para baixo.
4. Espalhe uma pilha de modo que os cartões estejam em todas as linhas.
5. Apanhe um cartão da pilha e fale sobre ele e explique que você tem que encontrar outro igual.
6. Vire um cartão na mesa e diga sua cor. Se for o mesmo, coloque as peças do quebra-cabeça juntas. Se não for o mesmo, coloque-o de volta e a próxima pessoa pode escolher um cartão. Continue até encontrar o correspondente.
7. Revezem-se na seleção de um cartão da pilha.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item: cores.
- Entende o conceito de "igual".

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** A criança irá apreciar a habilidade de combinação visual nessa atividade. É importante enfatizar as habilidades auditivas, primeiro falando sobre a cor do ônibus antes de mostrar o cartão. Veja se pode repetir a cor três ou quatro vezes antes de mostrá-la. Eu tenho o azul... Preciso encontrar o ônibus azul... Você pode lembrar onde está aquele que é azul? ...Hmm, qual deles é azul?

**GANCHOS AUDITIVOS:** Ajude a chamar a atenção ao conceito de "o mesmo" adicionando um gancho auditivo: Agora sim! Eles são os mesmos!



## RESULTADOS ESPERADOS

- Repete: cores.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**O MESMO LOCAL PARA PENSAR:** A criança no nível 1 pode não ser capaz de classificar espontaneamente as cores, mas irá entender a solicitação para encontrar aquele que tem a mesma cor. Forneça a linguagem para o pensamento da criança. Seu ônibus é amarelo. Agora você precisa encontrar o amarelo. Diga para a mamãe que você está procurando o amarelo.

**MINHA VOZ É IMPORTANTE:** As primeiras tentativas da criança de repetir o nome das cores podem não ser realmente claras. Encoraje toda tentativa reconhecendo a intenção e fornecendo um modelo preciso e repetido de modo que a criança possa comparar os resultados dela com os seus. Mamãe sabe que você está procurando o amarelo.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Combina formas de peças do quebra-cabeça.
- Escolhe uma favorita.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**SABOTAGEM:** Tente e coloque junto as peças que não combinam para ver se a criança tenta corrigi-lo. Isso irá lhe dar a oportunidade para mais interações e modelagens de linguagem Oh, você tem razão. Eles não combinam. Este aqui é azul. E este aqui é verde. Eles não são iguais.

**FALE, FALE, FALE:** Ao final da atividade, modele o modo de falar sobre a sua favorita. Eu gosto deste aqui. Esta é a minha cor favorita.

## ATIVIDADE

## 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material em um papel comum. Selecione duas páginas em uma. Recorte as peças do quebra-cabeça.

## RECURSOS

- Ônibus N2 A3
- Tesoura

Você vai brincar de “Encontre o ônibus correspondente”.

1. Fale sobre as cores e conte os ônibus em cada cartão enquanto divide os cartões do quebra-cabeça em duas pilhas, de modo que uma pilha esteja em ônibus e a outra em números.
2. O cartão do ônibus número 9 não está colorido. Você pode colori-los nas cores preta ou marrom ou apenas removê-los do conjunto.
3. Vire ambas as pilhas do outro lado, de modo que as imagens fiquem voltadas para baixo.
4. Espalhe os cartões com números de modo que estejam em todas as linhas.
5. Apanhe um cartão da pilha de ônibus colorido e fale sobre ele, por exemplo, três com o ônibus vermelho, e explique que você tem de encontrar o cartão com número correspondente. Por exemplo, preciso encontrar o número 3.
6. Vire um cartão na mesa e diga o número. Se for o que estiver procurando, junte as peças do quebra-cabeça. Se não for o mesmo, devolva-o e a próxima pessoa pode escolher um cartão. Continue até encontrar o correspondente.
7. Revezem-se, selecionando um cartão de ônibus colorido da pilha.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica dois itens: número e cor. Por exemplo, quatro ônibus roxo.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** Ao virar o cartão, fale sobre o número e a cor do(s) ônibus em seu cartão primeiro antes de mostrá-lo à criança. Eu tenho três ônibus vermelhos. Esta é um exercício auditivo desafiador, pois as palavras informativas estão no meio da frase. Faça uso de ênfase verbal para tornar mais fácil a escuta por parte da criança e tente repetir. Se a criança ainda estiver enfrentando problemas, tente a técnica OUÇA-OLHE-ESCUTE (sanduíche auditivo); descreva o cartão, deixe a criança escolher um e então fale novamente.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Expressa uma combinação de palavras; número, cor, ônibus. Por exemplo, um ônibus amarelo.
- Conta.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**EXPANSÃO E EXTENSÃO:** A criança pode dizer apenas uma parte da informação. Por exemplo, número ou cor. Ela precisa apenas combinar o número nesses cartões do quebra-cabeça, mas o objetivo da linguagem é apresentar tanto o número quanto a cor, proporcionando um modelo expandido da linguagem e encorajando a criança a repeti-lo antes de procurar o cartão de número correspondente.

**FECHAMENTO AUDITIVO:** Inicie a criança com a contagem dos ônibus em cada cartão e em seguida deixe-a concluir a contagem por si mesma.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Escolhe uma cor favorita.
- Pergunta aos outros sobre suas favoritas.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** Ao final da atividade, modele o modo de falar sobre a sua favorita. Eu gosto destas. Roxo é a minha cor favorita. Encoraje a criança a falar sobre sua cor favorita e perguntar aos outros que cor preferem. Você poderia perguntar à mamãe: Qual é a sua favorita?

## ATIVIDADE

## 3. Cartões dos números e partes do ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima as partes do ônibus em cartões. Selecione duas páginas em uma. Desenhe um círculo amarelo em torno de cada número ao lado das partes amarelas dos ônibus. Repita com cores correspondentes para os cartões dos números e partes do ônibus azuis, vermelhas e verdes.

Recorte os quadrados.

Coloque as figuras do ônibus na página do tabuleiro de ordenação.

## RECURSOS

- Ônibus N3 A3 amarelos, Ônibus N3 A3 azuis, Ônibus N3 A3 verdes, Ônibus N3 A3 vermelhos
- Figuras de ônibus Ônibus N3 A3
- Tesoura e lápis de cera

Você vai brincar de "Encontre o número".

1. Fale sobre os números e partes dos ônibus em cada cartão enquanto divide os cartões em duas pilhas. Uma pilha contém partes dos ônibus e a outra números em círculos coloridos.
2. Coloque os cartões com números no tabuleiro de ordenação com o ônibus correspondente e vire-os de modo que você não possa ver o número.
3. Embaralhe as partes dos ônibus e faça uma pilha de modo que as imagens fiquem voltadas para baixo.
4. Apanhe um cartão da pilha de partes de ônibus e fale sobre ele. Por exemplo, tenho os faróis de dois ônibus amarelos. Explique que você tem que encontrar o cartão com número correspondente.
5. Vire um cartão da mesma pilha de ônibus coloridos e diga seu número. Se for o número que procura, junte os cartões. Se não for o mesmo, devolva-o e a próxima pessoa pode escolher um cartão. Continue até encontrar o correspondente.
6. Revezem-se na seleção de um cartão de partes do ônibus da pilha.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica três itens: número, cor e parte do ônibus. Por exemplo, rodas de dois ônibus vermelhos.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**OUVINDO PRIMEIRO:** Ao virar o cartão, fale sobre o número, a cor e a parte do(s) ônibus em seu cartão primeiro antes de mostrá-lo à criança. Eu tenho as janelas do ônibus vermelho. Esse é um exercício auditivo desafiador, pois três informações variáveis estão no meio da frase. Faça uso de ênfase verbal para tornar mais fácil a escuta por parte da criança e tente repetir todas as três informações. Se a criança ainda estiver enfrentando problemas, tente a técnica OUÇA-OLHE-ESCUTE(sanduíche auditivo); descreva o cartão, deixe a criança escolher um e então fale novamente.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Expressa combinação de palavras; parte de ônibus + número + cor. Por exemplo, janelas de um ônibus vermelho.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**EXPANSÃO E EXTENSÃO:** A criança pode dizer apenas uma parte ou duas partes da informação. Por exemplo, parte e cor. Ela precisa apenas identificar o número e a cor nesse jogo de cartas, mas o objetivo da linguagem é apresentar todas as três informações, de modo a proporcionar um modelo expandido da linguagem e encorajar a criança a repeti-lo antes de procurar o cartão de número correspondente.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Escolhe uma cor favorita.
- Pergunta aos outros sobre suas favoritas.

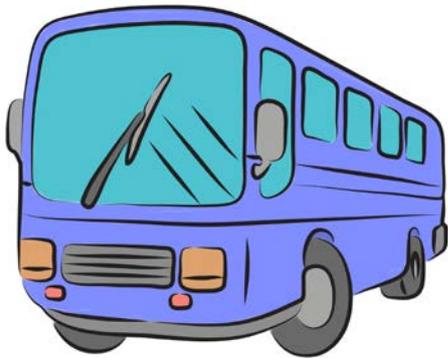
## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** Ao final da atividade, modele o modo de falar sobre a sua favorita. Este ônibus azul é o meu favorito. Qual é sua cor favorita? Encoraje a criança a falar sobre sua cor favorita e perguntar o mesmo aos outros. Você poderia perguntar à sua mãe qual sua cor favorita. Pergunto-me se não é rosa. Um ônibus rosa não seria ótimo?

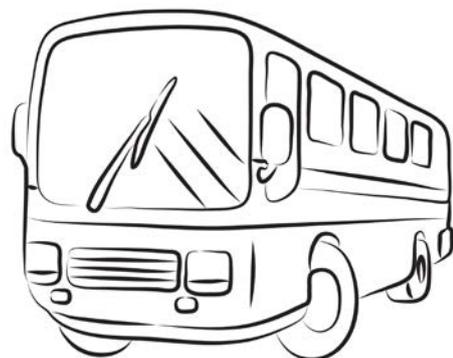
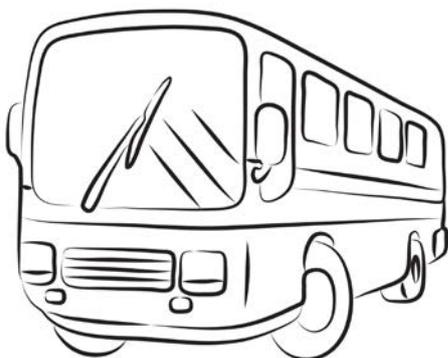
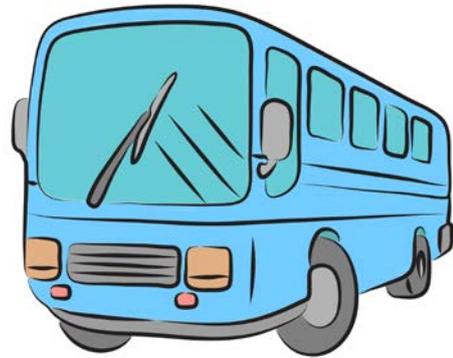
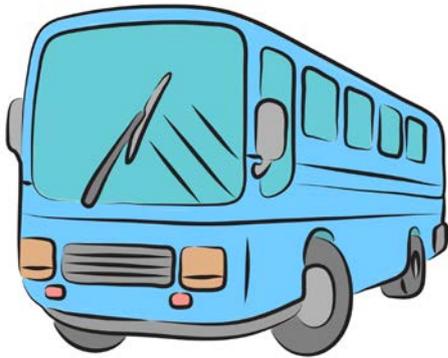
### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



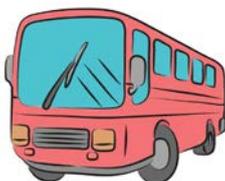
### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



1

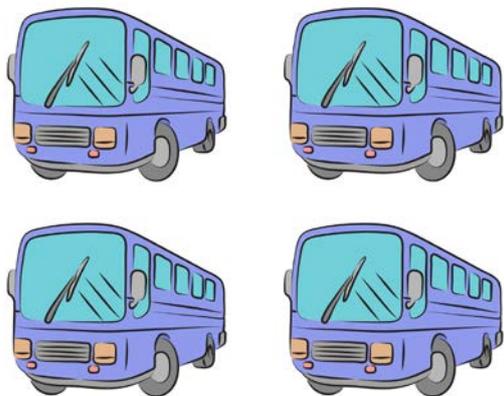


2

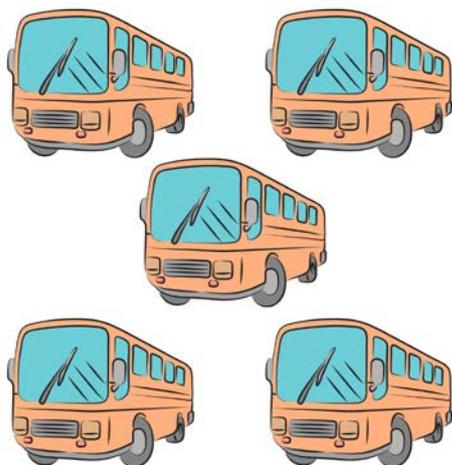


3

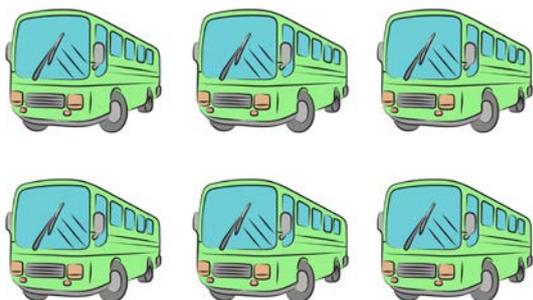
### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



4

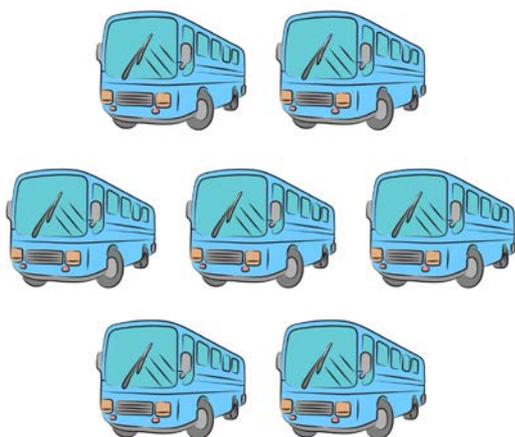


5



6

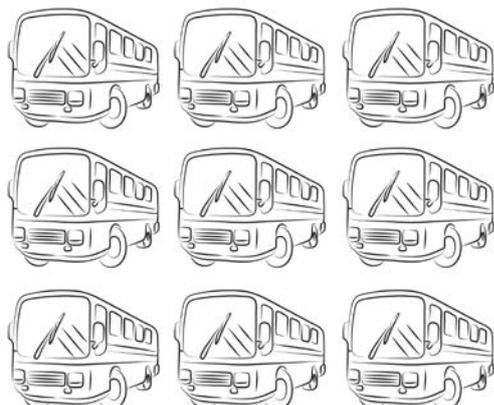
### 3. Cartões do quebra-cabeça dos ônibus



7

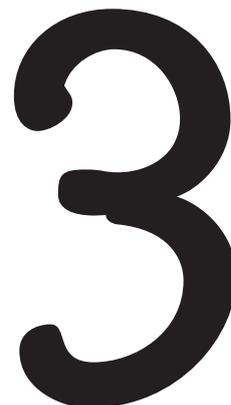
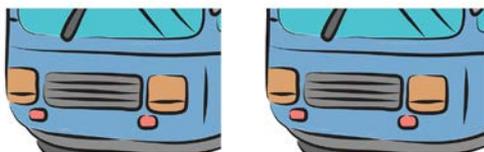
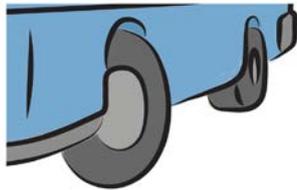
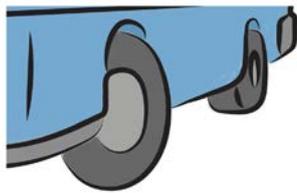
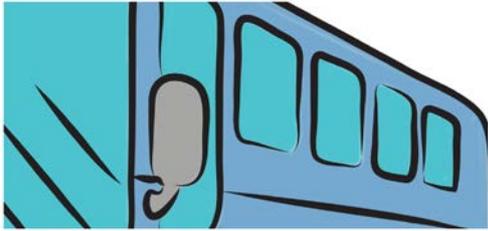


8

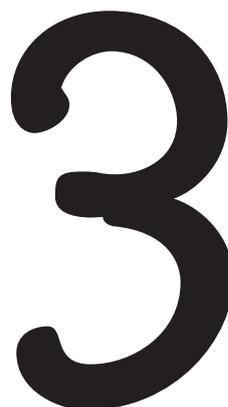
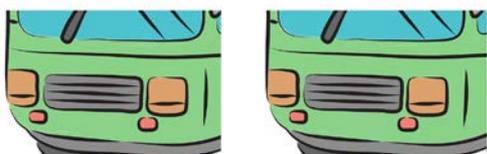
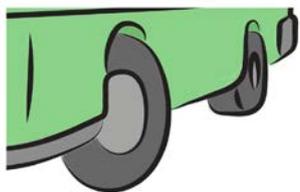
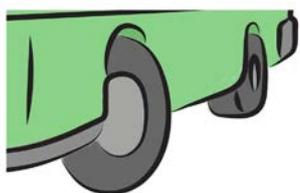


9

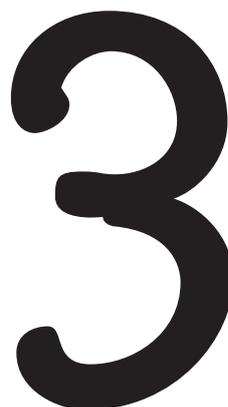
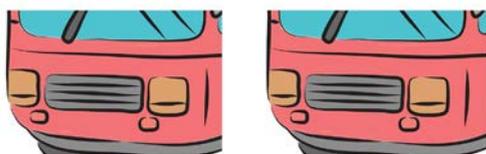
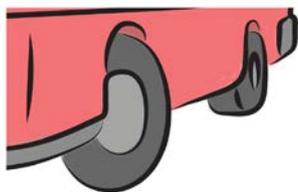
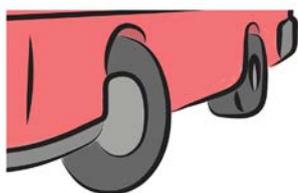
### 3. Cartões dos números e partes do ônibus



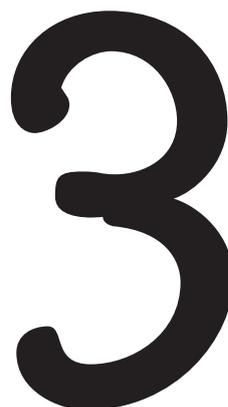
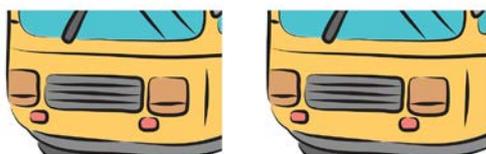
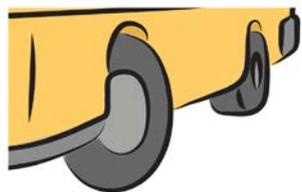
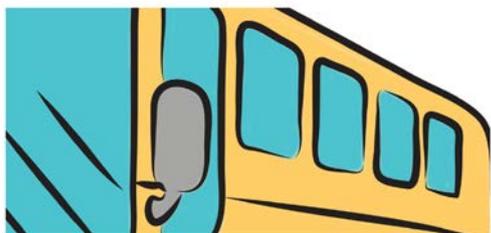
### 3. Cartões dos números e partes do ônibus



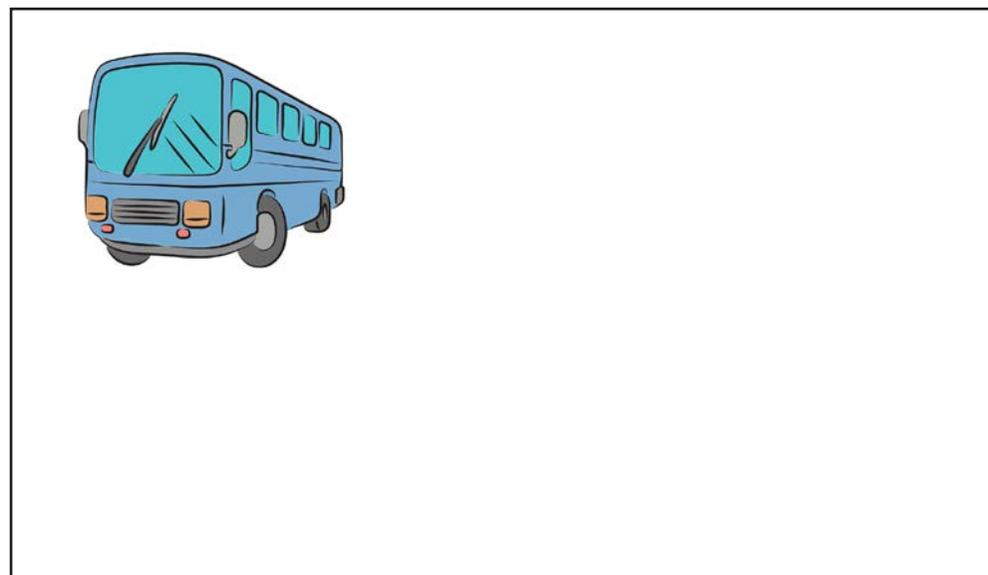
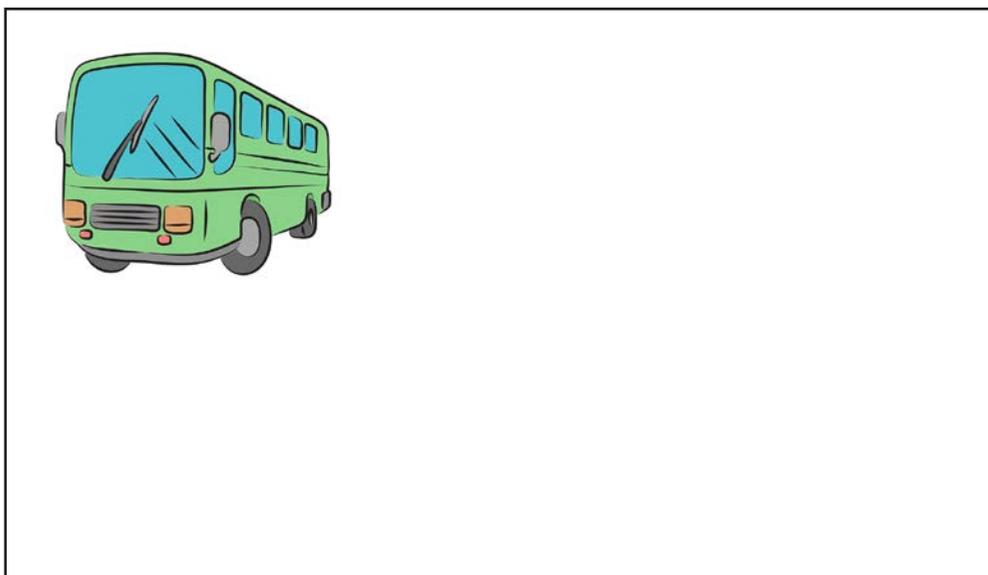
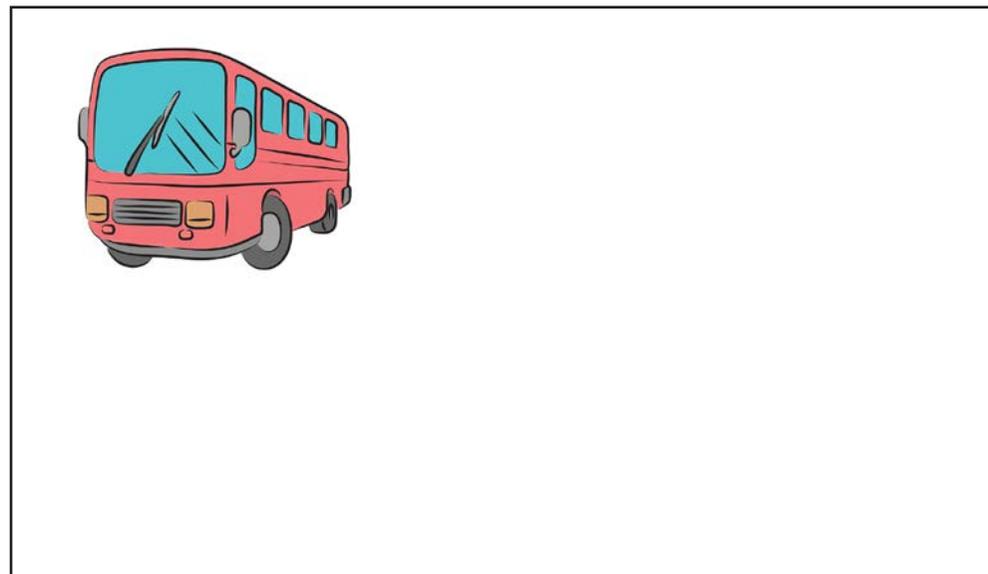
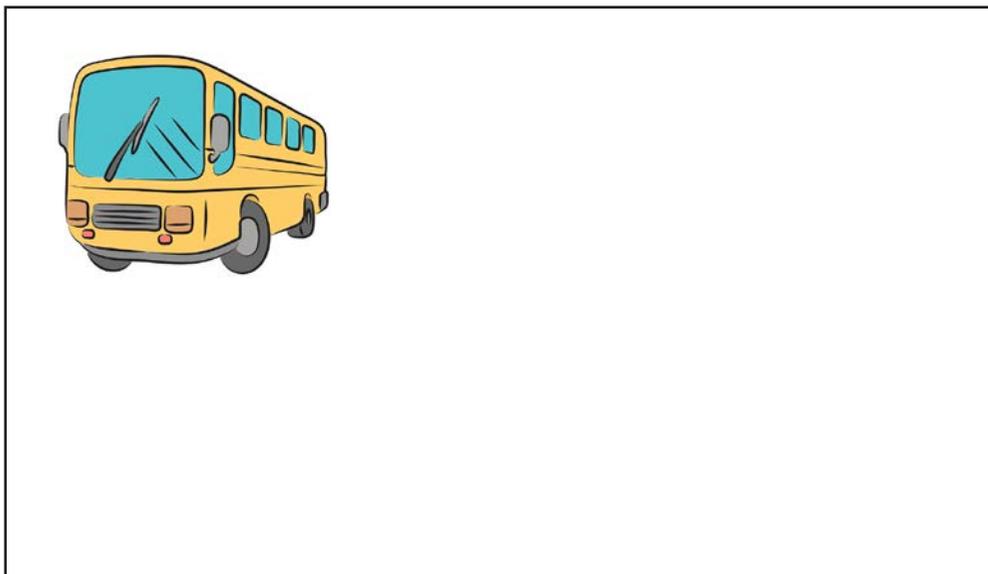
### 3. Cartões dos números e partes do ônibus



### 3. Cartões dos números e partes do ônibus



### 3. Cartões dos números e partes do ônibus



## ATIVIDADE

## 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima os materiais dos ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão.

Imprima os ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão; selecione seis em cada página para que os ônibus fiquem pequeno.

Imprima os dados N1 N2 N3 A4 em cartões, recorte e monte os dados se for usá-los.

Você vai jogar "Onde o ônibus vai parar?"

1. Junto com a criança, recorte os ônibus pequenos, deixando algum pedaço do cartão na parte inferior do ônibus, de modo que possa ser dobrado embaixo e o ônibus possa ficar de pé.
2. Cada jogador escolhe um lápis de cera e colore um dos ônibus pequenos. Esta é a parte em que ela irá se mover em torno do tabuleiro.
3. Cada jogador coloca seu ônibus na linha inicial.
4. Decida quem irá primeiro. Essa pessoa lança os dados e movimenta seu ônibus.
5. Fale sobre onde o ônibus parou. A seguir a próxima pessoa tenta.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A4
- Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus
- Ônibus N1 N2 N3 A4 dado ou um dado verdadeiro
- Tesoura, fita adesiva e lápis de cera



## RESULTADOS ESPERADOS

- Segue orientações em contexto. Por exemplo, corte aqui, cole, dobre aqui.
- Identifica um item: lugares. Por exemplo, banco, loja, escola.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FALE, FALE, FALE:** Acrescente algumas palavras a cada ação que você deseja que a criança realize. Diga a frase primeiro antes de acrescentar um gesto ou apontar. Você pode cortar aqui. Dobre.

**ÊNFASE VERBAL:** Alguns nomes de lugares fazem parte de um vocabulário mais avançado. A criança irá se beneficiar ao ouvir essas palavras repetidas muitas vezes usando ênfase verbal para ajudar a atrair sua atenção à palavra nova e para que ela também escute melhor. Coloque a nova palavra no final de uma sentença curta, faça uma pausa imediatamente antes da palavra e pronuncie a palavra um pouquinho mais alto.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Repete o nome de alguns lugares: banco, loja, escola.
- Começa a repetir números (contar).

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**ESPERE, ESPERE E ESPERE UM POUCO MAIS:** Faça uso de realce verbal ao modelar os nomes dos lugares e em seguida dê à criança bastante tempo para tentar repetir a palavra. Compense qualquer tentativa e reforce a expressão correta repetindo seu modelo após a tentativa da criança. Conte alto cada passo do ônibus e aguarde para incentivar a criança a repetir o número depois de você.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Entende como as expressões faciais expressam emoções.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** A criança pode não ter experiência com alguns dos lugares mencionados no jogo da jornada do ônibus. À medida que viaja pelo tabuleiro do jogo, partilhe suas experiências com a criança. Acrescente informações sobre o lugar e também proporcione à criança algum conteúdo emocional por meio de expressões faciais. Isso ajudará a criança a formar associações entre as palavras e tornar mais fácil a memorização. Você chegou no corpo de bombeiros. Ah, não. Cuidado. Aí vem o carro de bombeiros. Ah, não! Ele está com pressa. Há um incêndio.

## ATIVIDADE

## 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima os materiais dos ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão.

Imprima os ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão; selecione seis em uma página para que os ônibus fiquem pequenos.

Imprima os dados N1 N2 N3 A4 em cartões, recorte e monte os dados se for usá-los.

Você vai jogar "Onde o ônibus vai parar?"

1. Junto com a criança, recorte os ônibus pequenos, deixando algum pedaço do cartão na parte inferior do ônibus, de modo que possa ser dobrado embaixo e o ônibus possa ficar de pé.
2. Cada jogador escolhe um lápis de cera e colore em um ônibus pequeno. Esta é a parte em que ela irá se mover em torno do tabuleiro.
3. Cada jogador coloca seu ônibus na linha inicial.
4. Decida quem irá primeiro. Essa pessoa lança os dados e movimenta seu ônibus.
5. Fale sobre onde o ônibus parou. A seguir a próxima pessoa tenta.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A4
- Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus
- Dado Ônibus N1 N2 N3 A4 ou um dado verdadeiro
- Tesoura, fita adesiva e lápis de cera



## RESULTADOS ESPERADOS

- Segue orientações. Por exemplo, corte aqui. Escolha um. Colora. Dobre aqui.
- Identifica dois itens: cor + número/ pessoa + lugar. Por exemplo, Mova o ônibus vermelho 3.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FALE, FALE, FALE:** Acrescente algumas palavras a cada ação que você deseja que a criança realize. Diga a frase primeiro antes de acrescentar um gesto ou apontar.

**ÊNFASE VERBAL:** Aplique ênfase verbal a duas informações de cada vez. O ônibus vermelho tem que passar por três. O ônibus da mamãe parou no banco.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Diz cores e números. Por exemplo, Move o vermelho 3.
- Diz nome e lugar. Por exemplo, Papai está na loja.
- Diz algumas palavras sobre o lugar. Por exemplo, vá comprar sorvete

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**ESPERE, ESPERE E ESPERE UM POUCO MAIS:** Faça uso de realce verbal ao modelar as duas informações e em seguida dê à criança bastante tempo para tentar repetir as palavras. Se apenas uma informação for repetida, ofereça um modelo expandido e aguarde algum tempo.

**FALE, FALE, FALE:** À medida que o ônibus de cada jogador pára em um lugar, acrescente alguma informação sobre o local. Isso ajudará a criança a formar associações entre palavras e organizá-las melhor em sua memória. Mamãe parou no banco. Ela deve estar precisando retirar algum dinheiro.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Acrescenta algumas palavras às expressões faciais para falar sobre emoções.

## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** A criança pode não ter experiência com alguns dos lugares mencionados no jogo da jornada do ônibus. À medida que viaja pelo tabuleiro do jogo, partilhe suas experiências com a criança. Acrescente informações sobre o lugar e também proporcione à criança algum conteúdo emocional combinado com expressões faciais. Isso ajudará a criança a entender relacionamentos entre palavras. Você chegou ao corpo de bombeiros. Ah, não. Cuidado. Aí vem o carro de bombeiros. Ah, não! Ele está com pressa. Há um incêndio.

## ATIVIDADE

## 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

## PREPARAÇÃO

Imprima o material do ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão.

Imprima os ônibus N1 N2 N3 A4 em cartão; selecione seis em cada página para que os ônibus fiquem pequenos.

Imprima os dados N1 N2 N3 A4 em cartões, recorte e monte os dados se for usá-los.

Imprima a sequência Ônibus N3 A4.

Olhe para a sequência Ônibus N3 A4 e para cada imagem, explique as etapas listadas abaixo. Recorte as pequenas imagens e encoraje a criança a relatar as instruções a seu pai ou mãe/responsável à medida que ela coloca as figuras na ordem correta.

1. Recorte os ônibus pequenos, deixando um pedaço do cartão na parte inferior do ônibus de modo que possa ser dobrado embaixo e o ônibus possa ficar de pé.
2. Cada pessoa irá escolher um lápis de cera e irá colorir um pequeno ônibus.
3. Dobre a parte inferior dos cartões de ônibus abaixo dos ônibus de modo que eles possam ficar de pé.
4. Decida quem irá primeiro. Essa pessoa lança os dados.
5. O jogador então move seu ônibus pelo tabuleiro do jogo.
6. Fale sobre onde o ônibus parou e o que você vai fazer lá.

## RECURSOS

- Ônibus N1 N2 N3 A4
- Ônibus N1 N2 N3 A4 ônibus
- Dado Ônibus N1 N2 N3 A4 ou um dado verdadeiro
- Sequência de ônibus N3 A4
- Tesoura, fita adesiva e lápis de cera



## RESULTADOS ESPERADOS

- Entende o jogo
- Compreende números ordinais: primeiro, segundo, terceiro etc.
- Identifica três itens: pessoa + lugar + ação

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**FALE, FALE, FALE:** Explique as etapas de como jogar usando o recurso de sequência. Acrescente uma sentença a cada figura e então recorte as figuras e embaralhe-as. Fale sobre qual figura deve ser colocada primeiro e peça à criança para localizá-la e coloque-a na caixa sob 1º. Continue com a figura restante até que a sequência do jogo esteja completa, adicionando palavras para destacar a ordem.

**ÊNFASE VERBAL:** Aplique ênfase verbal a três informações por vez. Mamãe parou no banco para retirar dinheiro para fazer compras.



## RESULTADOS ESPERADOS

- Explica a outros como jogar.
- Diz frase com nome + lugar + sintagma verbal. Por exemplo, Papai está na loja de animais de estimação para comprar um cachorrinho.

## PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

**CICLO DE FEEDBACK AUDITIVO:** Forneça um modelo de linguagem para cada etapa na sequência "Como jogar" de modo que a criança, no papel de ensinar seu pai ou mãe/responsável como jogar, possa repeti-lo imediatamente.

**FALE, FALE, FALE:** À medida que o ônibus de cada jogador para em um lugar, acrescente alguma informação sobre o local e o que você vai fazer lá. Encoraje a criança a relatar quem parou e onde e o que fizeram. Mamãe parou no correio e postou uma carta.



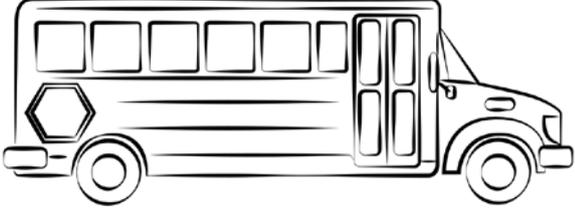
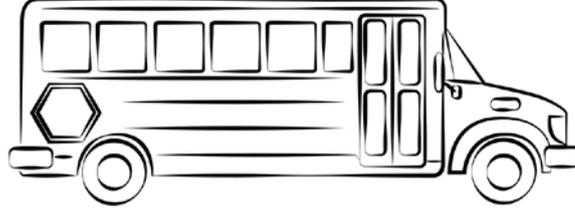
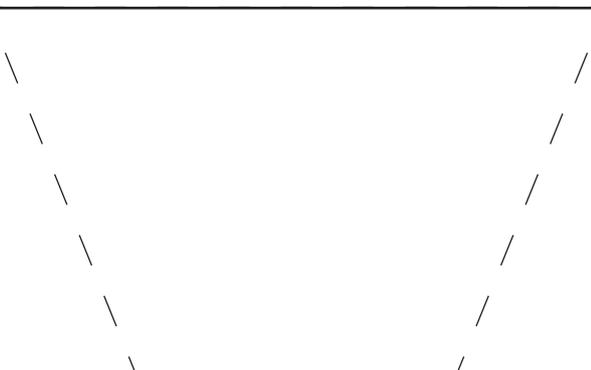
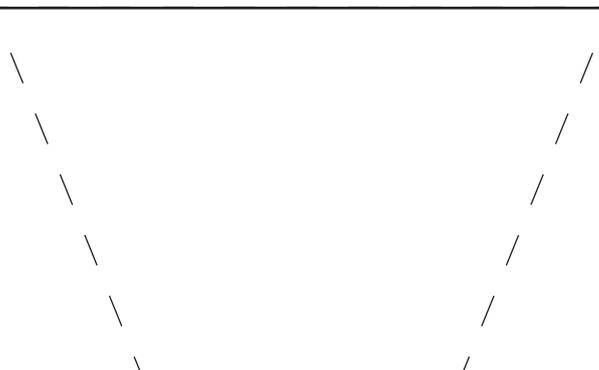
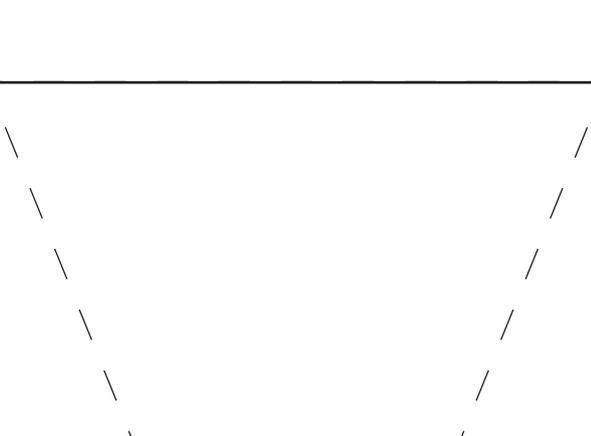
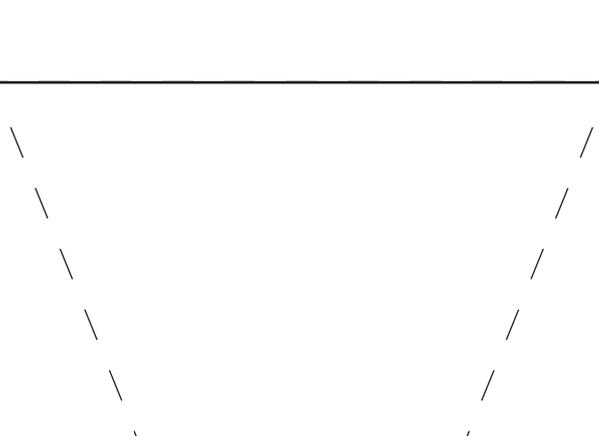
## RESULTADOS ESPERADOS

- Entende a função dos lugares. Por exemplo, ver um filme no cinema.
- Fala sobre as próprias emoções e prediz os sentimentos dos outros.

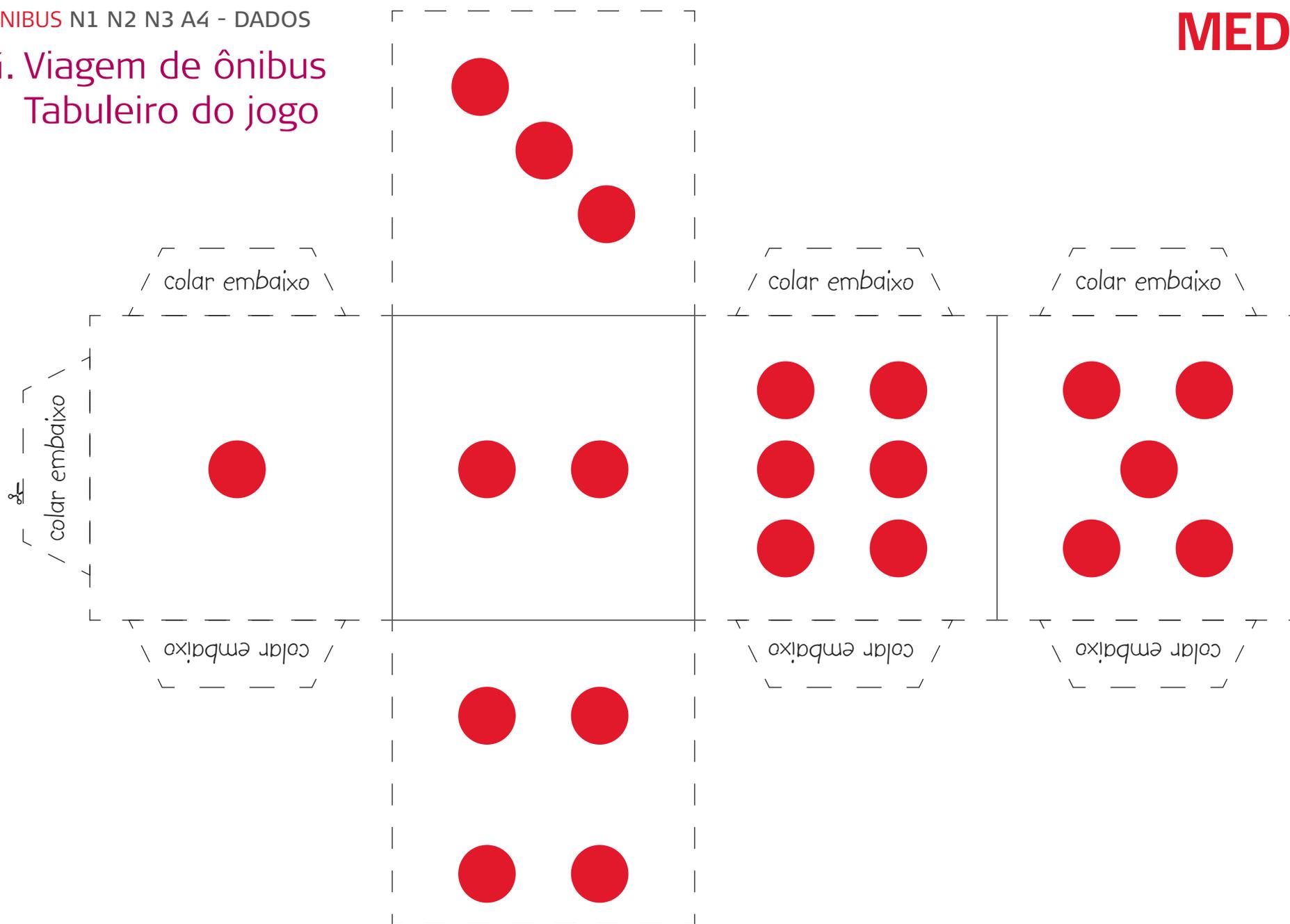
## ESTRATÉGIA PRINCIPAL

**FALE, FALE, FALE:** A criança pode não ter experiência com alguns dos lugares mencionados no jogo da viagem do ônibus. À medida que se desloca pelo tabuleiro do jogo, partilhe suas experiências com a criança e acrescente informação sobre os sentimentos. Eu parei no hospital para visitar a vovó porque ela está doente. Estou preocupada com ela. Encoraje a criança a tentar e adivinhar como as pessoas podem estar se sentindo ao saírem do ônibus.

# 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

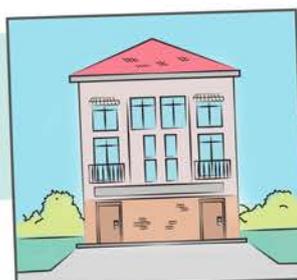
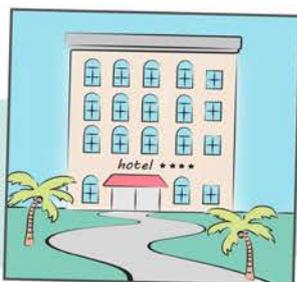
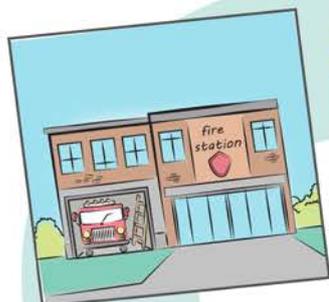
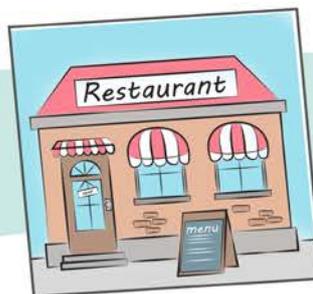
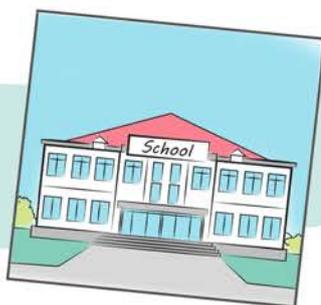
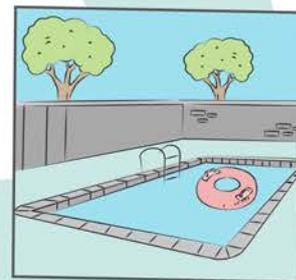
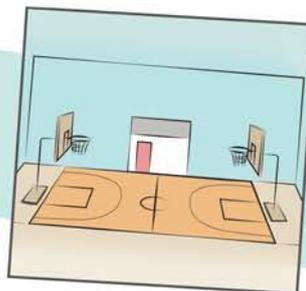
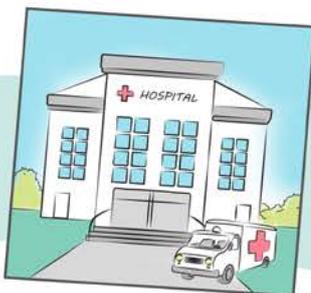
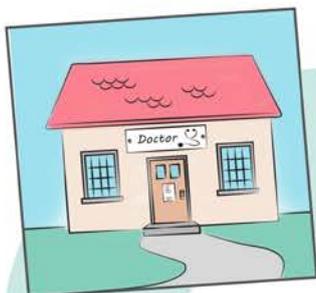
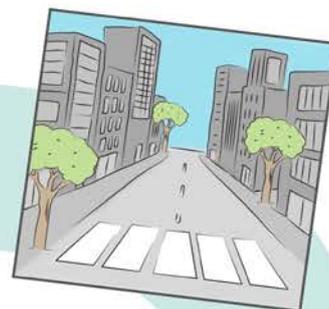
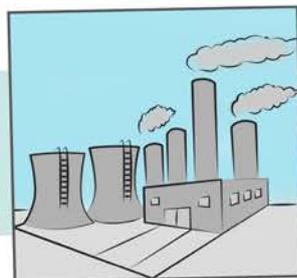
	
✂	
	
	
	

# 4. Viagem de ônibus Tabuleiro do jogo



# 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

finish



start

# 4. Tabuleiro do jogo da viagem de ônibus

1°

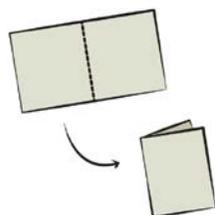
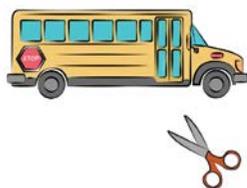
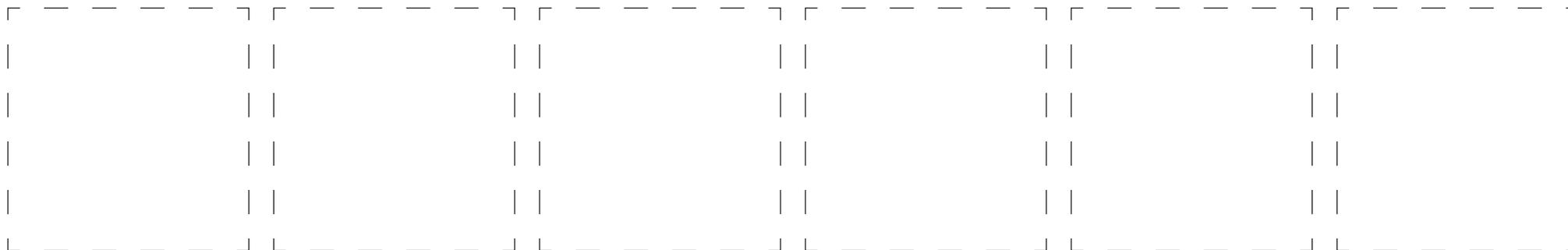
2°

3°

4°

5°

6°



## MED-EL do Brasil

R. Cel. Diogo, 1060 - Jardim da Glória  
01545-001, São Paulo, Brasil  
office@br.medel.com  
medel.com/br

## Escritórios internacionais da MED-EL

### AMÉRICAS

**Argentina**  
medel@medel.com.ar

**Canadá**  
officecanada@medel.com

**Colômbia**  
office-colombia@medel.com

**México**  
office-mexico@medel.com

**Estados Unidos**  
implants@medelus.com

### ÁSIA PACÍFICO

**Austrália**  
office@medel.com.au

**China**  
office@medel.net.cn

**Hong Kong**  
office@hk.medel.com

**Índia**  
implants@medel.in

**Indonésia**  
office@id.medel.com

**Japão**  
office-japan@medel.com

**Malásia**  
office@my.medel.com

**Filipinas**  
office@ph.medel.com

**Cingapura**  
office@sg.medel.com

**Coreia do Sul**  
office@kr.medel.com

**Tailândia**  
office@th.medel.com

**Vietnã**  
office@vn.medel.com

### EMEA

**Áustria**  
office@at.medel.com

**Bélgica**  
office@be.medel.com

**Finlândia**  
office@fi.medel.com

**França**  
office@fr.medel.com

**Alemanha**  
office@medel.de

**Itália**  
ufficio.italia@medel.com

**Portugal**  
office@pt.medel.com

**Espanha**  
office@es.medel.com

**África do Sul**  
customerserviceZA@medel.com

**Emirados Árabes Unidos**  
office@ae.medel.com

**Reino Unido**  
customerservices@medel.co.uk