

Pensando em imagens, sons, palavras e letras

Atividades para desenvolver competências para o aprendizado da linguagem escrita



Prof. Dr. Jaime Zorzi

CEFAC – Saúde e Educação



1

Caderno do aplicador

- Ritmo
- Consciência Silábica
 - Contando os pedacinhos das palavras
 - Descobrimo palavras grandes e pequenas
 - Descobrimo a palavra sem ouvir o som
- Rima e Aliteração
 - Descobrimo nomes próprios parecidos
 - Fazendo rimas com os nomes
 - Encontrando figuras que rimam
 - Pensando nos “sons da natureza”



2

Caderno do aplicador

- Processamento sonoro: discriminação auditiva
- Memória fonológica: dígitos, palavras e pseudopalavras
- Consciência lexical: Identificação de pseudopalavras e de palavras reais
- Consciência morfofssintática: julgamento da adequação ou não de frases
 - Concordância de plural
 - Concordância Verbal
 - Antônimos
 - Consciência morfológica
 - Consciência morfológica: gênero
 - Consciência morfológica: grau

3

Ritmo

- **Instrução:** Imita as batidas de mãos, de pés e de lápis, igualzinho ao que você ouviu.



4

Consciência silábica: contando pedacinhos das palavras

- **Instrução para as crianças:** Eu falarei uma palavra de cada vez. Vocês repetem devagarinho e vão contando quantos pedacinhos ela tem. Os pedacinhos nós chamamos de sílabas.

Bola
Pé
Boneca

5

Consciência silábica: descobrindo palavras grandes e pequenas

- **Instrução para as crianças:** Agora que vocês já sabem contar as sílabas das palavras, vamos descobrir quais palavras são grandes (compridas) e quais são pequenas (mais curtas). Eu falarei duas palavras de cada vez e vocês me dirão qual é a maior delas (mais comprida).

Pé	Formiga
Borboleta	Carro
Trem	Caminhão

6

Consciência silábica: descobrindo a palavra sem ouvir o som

- **Instrução para as crianças:** Eu vou falar palavras, mas sem fazer os sons. Vou fazer de conta que estou falando. Prestem atenção na minha boca e descubram as palavras, uma por uma.

Pato
Bola
Vela

7

Rima e Aliteração: Descobrindo nomes próprios parecidos

- **Instrução para as crianças - rima:** Eu vou falar um nome (de um dos alunos da classe, do próprio paciente ou de outra pessoa). Vamos prestar atenção no final desses nomes para descobrirmos com que sons eles terminam. Por exemplo, “Rafael”, termina com “el”. Vamos repetir: “el”. Agora, vamos descobrir outros nomes que terminam igual “Rafael”, que rimam com “Rafael”.
- **Instrução para as crianças – aliteração:** Eu vou falar um nome (de um dos alunos da classe, do próprio paciente ou de outra pessoa). Vamos prestar atenção no começo desses nomes para descobrirmos com que sons eles iniciam. Por exemplo, “João”, começa com “Jo”. Vamos repetir: “Jo”. Agora, vamos descobrir outros nomes que começam igual “João”.

8

Rima e aliteração: Encontrando figuras que rimam

- **Instrução para as crianças:** Eu vou falar palavras. Prestem atenção no som final dessas palavras. Então, procurem qual é a figura que tem o nome que rima com as palavras que eu falei.

Palavras a serem apresentadas	Figuras que rimam com as palavras apresentadas
Montanha, picanha	Aranha
Melão, mamão	Limão
Minhoca, toca	Pipoca

9

Rima e aliteração: Pensando nos “sons da natureza”

- **Instrução para as crianças:** Eu vou fazer sons. Vocês vão imitar os sons que eu fizer e, depois, nós vamos pensar em palavras que comecem com esses sons. Por exemplo, vamos fazer o som /jjjjj/, que parece o som de um motor. Agora, vamos falar palavras que comecem com o som /jjjjj/: “jacaré”, “jogo”, etc.

Som da cobra	/ssssss/
Som da vaca	/mmmm/

10

Processamento sonoro: discriminação auditiva

Instrução para as crianças: Agora vocês ouvirão duas palavras de cada vez. Prestem atenção e me digam se elas são iguais ou diferentes.

Faca	Vaca	Chão	São
Vela	Vela	Dente	Pente
Olho		Alho	
Gato		Gata	

11

Processamento sonoro: discriminação auditiva

- **Instrução para as crianças:** Eu falarei três palavras de cada vez. Duas palavras são iguais e uma é diferente. Vocês precisam descobrir qual é a palavra diferente, que tem som diferente das outras. Por exemplo: “bode – pode – bode”. A palavra diferente é “pode”.

<u>bico</u>	<u>pico</u>	<u>bico</u>
<u>faca</u>	<u>faca</u>	<u>vaca</u>

12

Processamento sonoro: pseudopalavras

- **Instrução para as crianças:** Eu falarei uma palavra que não existe. Mas essa palavra que eu falarei é parecida com uma palavra que existe, uma palavra de verdade. Descubram qual é essa palavra de verdade. Por exemplo: “porda” é parecida com “porta” e também com “porca”.

Chuda
Rova

13

Memória fonológica: dígitos, palavras e pseudopalavras

- **Instrução para as crianças:** Agora nós vamos fazer um jogo de memorizar os números que eu vou dizer. Começarei com dois números e irei aumentando até chegar em seis. Vamos ver quantos números vocês conseguem lembrar.

3 - 7
1 - 0 - 3
9 - 1 - 5

Sol	Pá		
Sapo	Pipoca		
Dragão	Camisa		
Bola	Melão	Casa	

Palifitrope
Espezitodo
Terturaga

Ampa	Vas	
Veli	Catu	Liz
Tuje	Quese	Taspa

14

Consciência lexical: Identificação de pseudopalavras e de palavras reais

- **Instrução para as crianças:** Eu vou dizer três palavras. Duas palavras existem, de verdade, e uma não existe. Ela é uma palavra de mentira. Repitam a palavra que é de mentira. Ouçam com muita atenção.

bola	vola	cola
sapo	pato	rapo
gobão	ração	melão

15

Consciência lexical: Identificação de pseudopalavras e de palavras reais

- **Instrução para as crianças:** Eu continuarei falando três palavras de cada vez. Duas palavras não existem, elas são de mentira. Somente uma palavra existe, de verdade. Repitam a palavra que é de verdade. Ouçam com muita atenção.

choto	moto	jospe
fapo	jano	pato

16

Consciência lexical: Identificação de pseudopalavras e de palavras reais

- **Instrução para as crianças:** Eu vou falar duas palavras de cada vez. Uma palavra não existe e a outra é uma palavra de verdade. Repitam a palavra que é de verdade. Ouçam com muita atenção.

Palavras	Pseudopalavras
chá	sá
céu	péu

17

Consciência morfossintática: julgamento da adequação ou não de frases

- **Instrução:** Agora nós vamos começar a falar sobre frases. Vejam que interessante! “Troca tudo” é o apelido de um menino que não presta muita atenção nas palavras e fala tudo trocado. Fiquem atentos às frases que ele vai falar e, se alguma coisa estiver trocada, falem para ele como é o certo! Por exemplo: “Casa para ele foi”, está certo ou errado (trocado)? Está errado. O certo é “Ele foi para casa”.

Comeu ele maçã.
Dormiu Ana muito.
Eu andei demais.
Bebeu ele água.

O homem correram.
A mulher viajaram.
O menino choraram.

O sol são azuis.
Hoje eu comemos pregos.
O poste bateram no carro.

18

Concordância de plural

- **Instrução para as crianças:** Agora nós vamos fazer o jogo do “Sozinho e Acompanhado”. Eu vou falar como uma palavra é quando está sozinha e vocês me dirão como ela ficará se tiver mais do que um, quero dizer, como iremos falar quando estiver acompanhada. Por exemplo: “Para uma caneta sozinha nós dizemos: “a caneta”. Mas, se temos duas juntas, diremos “as canetas.”

Um carro sozinha é “o carro”. Mas, se tiver dois, nós diremos....
Uma laranja sozinha é “a laranja”. Mas, se tiver mais do que uma, fica...
Um cachorro sozinha é “o cachorro”. Mas, se tiver vários juntos, fica...

19

Concordância Verbal

- **Instrução para as crianças:** Nós vamos continuar fazendo o jogo do “Sozinho e Acompanhado”. Agora faremos com frases. Eu vou falar frases e vocês vão dizer a palavra que está faltando. Vocês têm que pensar em uma palavra que combine com as frases, prestando atenção se estamos falando de alguma coisa que está sozinha ou que está acompanhada. Por exemplo: “O cavalo **está** comendo capim, enquanto os gatos **estão** comendo peixe.”

Um gato bebia leite, chegaram mais dois. Então três gatos.....leite.
Maria gosta de brincar de boneca. Sua vizinha Ana também gosta. Então Maria e Ana..... de brincar de boneca.

20

Antônimos

- **Instrução para as crianças:** Agora nós vamos fazer o jogo do contrário. Eu vou falar frases e vocês têm que completar usando uma palavra que é ao contrário daquela que eu falei. Por exemplo, se eu falar “ Na hora de dormir, eu me **cobri** direitinho. Mas depois, de noite, eu me..... e fiquei com frio”, vocês têm que completar com o contrário de “cobri”, que é “descobri”.

Minha casa estava bem **arrumada**, mas depois daquela festa ficou toda.....

O papel estava **colado**, mas depois que molhou ficou.....

21

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Agora nós faremos um Jogo de adivinhação. Precisamos descobrir quem é quem. Por exemplo, a pessoa que pinta é pintor. Então:

Quem nada é...

Quem joga é...

Quem trabalha no açougue é açougueiro

Quem faz o pão é...

22

Consciência morfológica: gênero

- **Instrução para as crianças.** Vamos fazer o jogo “Homem e mulher”. Nós agora vamos pensar que nome damos para quem nasce em alguns países. Vamos ver que existe uma diferença quando é homem ou mulher.

Homem que nasce no Japão é japonês. Se for mulher será japonesa.

Homem que nasce na Escócia é... Se for mulher será...

Homem que nasce na Polônia é... Se for mulher será...

23

Consciência morfológica: grau

- **Instrução para as crianças:** Agora é hora do jogo “Grande e pequeno”. Por exemplo, quando um carro é pequeno nós dizemos que ele é um “carrinho”, mas se for grande vira um “carrão”.

Um trem pequeno é um ..., mas se for grande vira...

Uma bolsa pequena é uma..., mas se for grande vira...

Um cachorro pequeno é um..., mas se for grande vira...

24

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Este é o “Jogo das Palavras Parecidas”. Eu vou falar duas palavras de cada vez. Preste atenção nessas palavras e descubra o que elas têm de parecido quando eu falo. Por exemplo, as palavras “ferro” e “ferreiro” são parecidas? Quando a gente fala, o que elas têm que é parecido?

E braço e braçadeira?

E cabelo e cabeleira?

E cabeça e cabeceira?

☞

Diga uma palavra parecida com pedra.

Uma palavra parecida com vento.

25

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Vamos fazer um novo “Jogo do Contrário”. Por exemplo, para o leão macho, nós dizemos “leão”, mas se for a fêmea, nós dizemos “leoa”. “Menino” é masculino, mas se for o contrário, o feminino, nós dizemos “menina”.

Quando é macho, nós dizemos “lobo”. Mas, se for fêmea, nós diremos...

Quando é fêmea, nós dizemos “gata”. Mas, se for macho, nós diremos...

Quando é macho, nós dizemos “rato”. Mas, se for fêmea, nós diremos...

26

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Eu falarei duas palavras de cada vez. Descubram qual é a palavra que fala sobre coisas que a gente faz, que fala de ação. Por exemplo, “sentar” é uma ação, “comer” também é uma ação. Mas, “bola”, não é uma ação: é um nome. Vamos lá:

Pular / vestido
Bola / cantar
Subir / cadeira

27

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Eu falarei duas palavras de cada vez. Descubram qual é a palavra que fala sobre as coisas, que fala sobre a qualidade das coisas. Por exemplo, “carro amarelo”. A palavra “amarelo” está dizendo como o carro é. Quando dizemos “homem alto”, “alto” é uma qualidade, que fala como o homem é. Vamos lá:

Sabido / maçã
Apito / loira
Puxar / quente

28

Consciência morfológica

- **Instrução para as crianças:** Chegou a hora do jogo “Combina / Não combina”. Agora as palavras estarão mais misturadas. Eu falarei três palavras de cada vez e vocês vão descobrir qual é a palavra que não é da mesma turma, que não está combinando com as outras. Por exemplo, se eu disser “Comer/ pular/ cachorrinho”: qual a palavra que não combina? A resposta certa será “cachorrinho” porque “comer” e “pular” são ações, são coisas que a gente faz e “cachorrinho” é o nome de um animal.

Falar / dormir / bola: qual a palavra que não combina?
Amarelo / bonito / pera: qual a palavra que não combina?
Sapo / triste / gato: qual a palavra que não combina?

29

Caderno da Criança

- Imitando movimentos com as mãos
- Imitando a expressão das pessoas
- Imitando movimentos e ritmos
- Vamos dar nomes, falando bem depressa!
- Vamos aumentar a quantidade de figuras, e vamos falar os nomes, bem depressa!
- Vamos descobrir as figuras que combinam.
- Prestem atenção nos tamanhos
- Completando sequências de figuras
- Vamos formar conjuntos! Quem combina com quem?



30

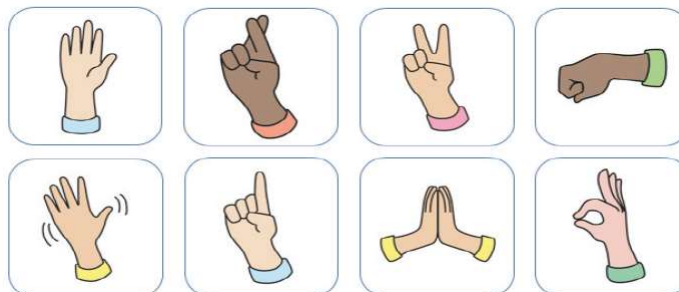
Caderno da Criança

- Vamos descobrir as posições das figuras. Prestem atenção como elas estão.
- Como são feitas as letras?
- Contando as letras
- Procurando letras iguais em palavras diferentes
- Descobrimo os iguais
- Descobrimo palavras escondidas
- Montando quebra-cabeça com as palavras
- Descobrimo o tamanho das palavras
- Descobrimo o tamanho das frases

31

Imitando movimentos com as mãos.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Olhe bem os movimentos das mãos em cada fileira e faça igualzinho. Preste atenção na posição das mãos e dos dedos. Tente se lembrar de todos os movimentos. Vamos começar com quatro e depois serão cinco.



32

Imitando a expressão das pessoas.

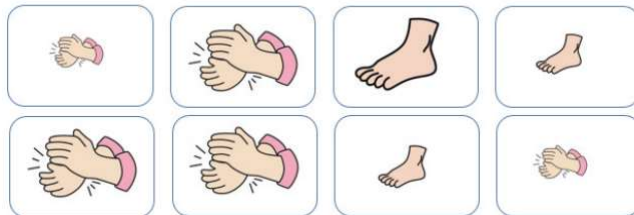
INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Observe bem o rosto das pessoas desenhadas e diga o que elas estão sentindo. Imita a expressão destas pessoas: faça como elas. Faça uma imitação de cada vez.



33

Imitando movimentos e ritmos.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Reproduza as sequências mostradas nas figuras. Por exemplo, na primeira sequência, bata palma duas vezes seguidas e, depois, bata o pé no chão. Procure se lembrar de toda a sequência.



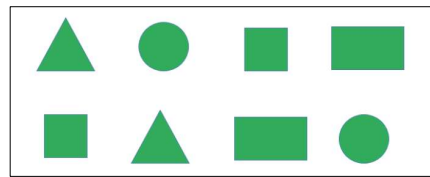
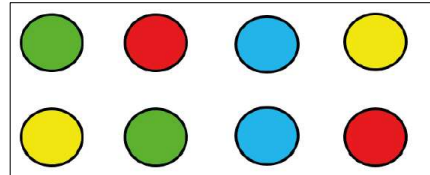
34

Nomeação rápida

Vamos dar nomes, falando bem depressa!

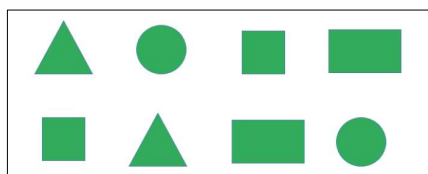
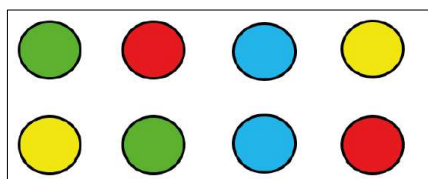
INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Vamos falar o nome das letras, o mais rápido que a gente conseguir. Vamos praticar juntos, na primeira linha.

A	I	O	U	E	O
I	U	E	A	O	E
A	O	I	E	U	I



35

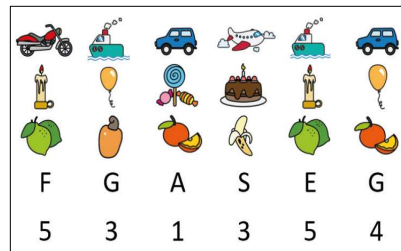
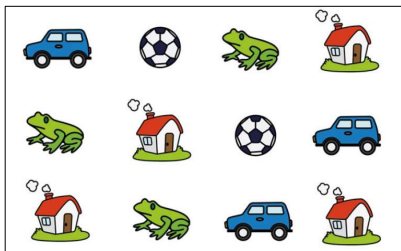
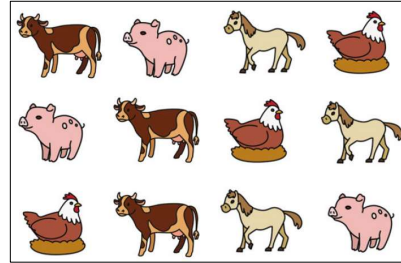
Nomeação rápida



36

Nomeação rápida

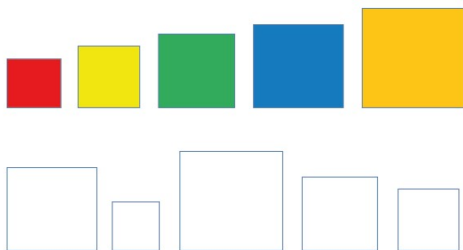
3	6	7	4	9
6	3	9	7	4
7	9	3	4	6



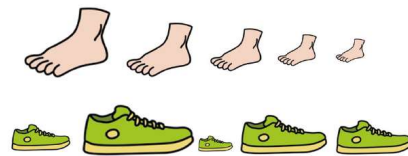
37

Vamos descobrir as figuras que combinam.
Prestem atenção nos tamanhos.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Procure os quadrados que têm o mesmo tamanho e pinte-os da mesma cor.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Veja bem o tamanho dos pés e dos tênis. Cada pé tem um tênis do seu tamanho. Ligue cada pé ao seu tênis.

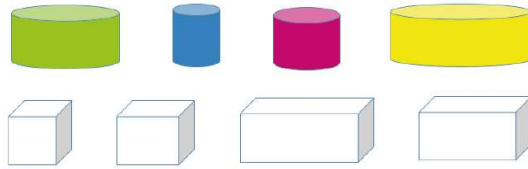


INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Procure as letras R que têm o mesmo tamanho e pinte-as da mesma cor.

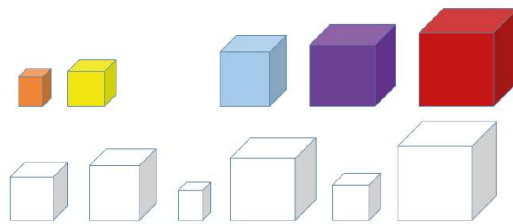


38

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte, da mesma cor, as figuras que têm o mesmo tamanho.



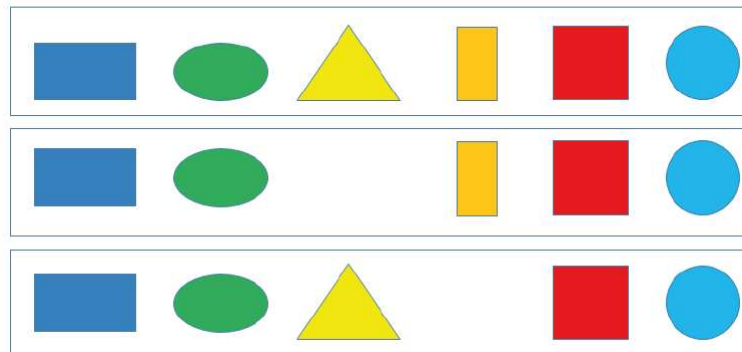
INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Procure, na fileira de baixo, o cubo que está faltando na primeira fileira e pinte-o de verde.



39




Completando seqüências de figuras.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Veja bem a primeira seqüência. Depois, desenhe as figuras que estão faltando para completar as outras seqüências e pinte da mesma cor.



40

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Continue desenhando a sequência dos três triângulos coloridos, até chegar no final da segunda fileira. Depois, pinte cada triângulo com sua cor certa. Preste muita atenção na posição de cada triângulo.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Continue desenhando a sequência das quatro letras coloridas, até chegar no final da segunda fileira. Elas formam a palavra "suco". Depois, pinte cada letra com sua cor certa.

S	U	C	O				

41






Vamos formar conjuntos!
Quem combina com quem?

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte as letras com a cor verde e os números com a cor azul.

B 9 J 6 8

4 U 3 2 M E

A 5 7 D 1

Z	C	F	X	5
3	8	4	B	1
				

42

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte a estrela que está dentro da figura que não combina com as outras e explique por que não combina.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte a carinha que está dentro da figura que não combina com as outras e explique por que não combina.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte o raio que está caindo na figura que não combina com as outras e explique por que não combina.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte o sol que está em cima da figura que não combina com as outras e explique por que não combina.

43

Vamos descobrir as posições das figuras.
Prestem atenção como elas estão.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra qual é o barco que está indo na direção contrária dos outros. Pinte o quadrado em que este barco está desenhado.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Veja a primeira pilha de fichas. Ela começa embaixo com a ficha verde, depois vem a amarela e, por cima de todas, vem a ficha azul. A segunda pilha foi invertida: a azul ficou sendo a primeira, a amarela continuou no meio e a verde ficou por último.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Vamos inverter as fichas da primeira pilha. A segunda pilha ficará ao contrário da primeira. Ligue as fichas da primeira pilha com as fichas da segunda pilha e pinte com a mesma cor, imaginando que estão na ordem contrária.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Olhe bem as duas sequências. Ligue as abelhas que estão na mesma posição e pinte os quadrados da mesma cor.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra qual é a fileira que está na ordem contrária da primeira e pinte a estrela que está na frente dela.

44

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte os números que estão ao contrário na sequência azul escura.

6	7	8	9	10
᠊	7	8	9	10

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte as duas letras que estão viradas na posição contrária das outras.

d d b d d b

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte a letra que está virada na posição contrária das outras.

p p p q p

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Desenhe as letras "C, D, R, F", ao contrário.

C		F	
D		R	

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu vou ler nomes de pessoas para você. Tem o nome de uma pessoa que foi escrito ao contrário. Descubra qual é e pinte as letras deste nome.

CARLOS PAULO RAFAEL MARIANA JOANA

45

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu vou ler as palavras coloridas da primeira fileira para você. Procure, nas outras fileiras, as palavras iguais a elas e pinte da mesma cor. Não pinte as palavras que estão escritas ao contrário.

JANELA	CARRO	BARATA	CANETA	BONÉ
JANELA	BONÉ	BARATA	BONÉ	CARRO
CANETA	CARRO	BARATA	JANELA	CARRO
JANELA	CANETA	BONÉ	BARATA	CANETA

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra qual é o esquimó que está falando "Que frio!", ao contrário. Pinte o balão.

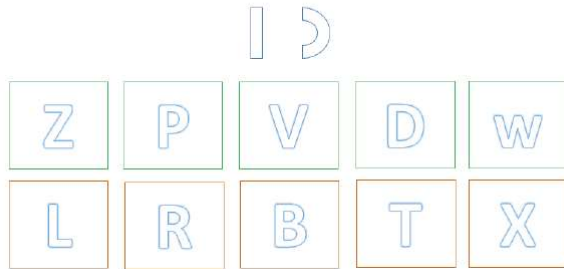
QUE FRIO! QUE FRIO! QUE FRIO!

QUE FRIO! QUE FRIO!

46

Como são feitas as letras?

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Você está vendo um retângulo magrinho, como se fosse um pauzinho e um meio círculo, ou meia bola. Descubra quais são as letras que são feitas com o retângulo magrinho e com o meio círculo juntos e pinte estas letras.







INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Você está vendo um retângulo magrinho, como se fosse um pauzinho. Descubra quais são as letras que são feitas somente com retângulos magrinhos e pinte todas da mesma cor.







47

Contando as letras.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Conte quantas letras cada nome dos bichos tem. Então, pinte uma estrelinha para cada uma das letras dos nomes. Descubra qual é a palavra mais comprida e qual a mais curta. Eu leio os nomes para você.

	FOCA	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
	ABELHA	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
	CARANGUEJO	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
	BURRO	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Conte quantas letras cada nome tem. Então, pinte o número certo, no retângulo azul que vem depois. Descubra qual é a palavra mais comprida e qual a mais curta. Eu leio as palavras para você.

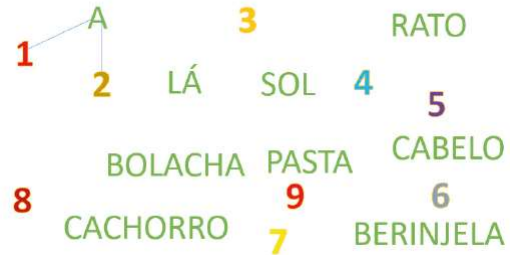
	UVA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	BERINJELA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	COBRA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	PASSARINHO	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

48

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu leio as palavras para você. Conte quantas letras cada palavra da primeira sequência tem. Está faltando uma palavra no retângulo azul claro. Veja a segunda sequência e descubra qual é a palavra que está faltando no retângulo azul claro. Pinte a palavra certa e ligue ao retângulo que está vazio.



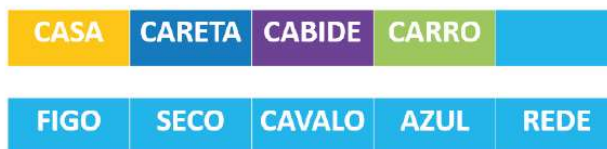
INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Siga o modelo e ligue o número 2 com a palavra que tem 2 letras, o número 3 com a palavra que tem 3 letras até chegar no número 9 e ligar com a palavra que tem 9 letras. Eu leio as palavras para você.



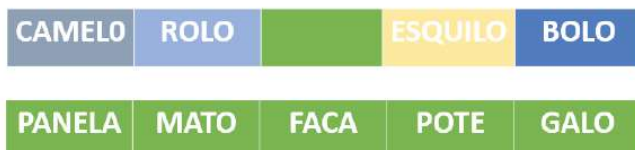
49

Procurando letras iguais em palavras diferentes.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu leio as palavras para você. Está faltando uma palavra no retângulo azul claro. Olhe bem as duas letras que começam as palavras na primeira sequência. Depois, veja a sequência pintada de azul claro e descubra qual a palavra que está faltando. Pinte a palavra certa e ligue ao retângulo que está vazio.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu leio as palavras para você. Está faltando uma palavra no retângulo verde. Olhe bem as duas últimas letras do final das palavras na primeira sequência. Depois, veja a sequência pintada de verde e descubra qual a palavra que está faltando. Pinte a palavra certa e ligue ao retângulo que está vazio.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Eu leio as palavras para você. Está faltando uma palavra na figura pintada de azul escuro. Olhe bem a primeira e a última letra das palavras da primeira sequência. Depois, veja a sequência pintada de azul escuro e descubra qual a palavra que está faltando. Pinte a palavra certa e ligue à figura que está vazia.



50

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Conte as letras de cada uma das palavras e descubra qual é a mais comprida. Pinte as letras da palavra mais comprida.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Pinte as palavras que têm cinco letras com a cor vermelha. Pinte a palavra mais comprida de amarelo.



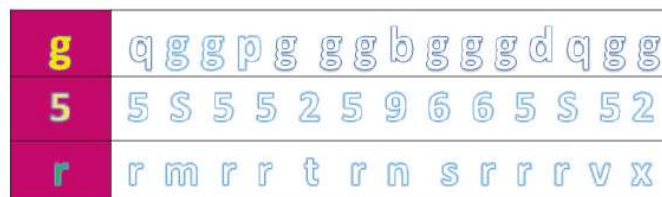
51

Descobrimos os iguais.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Observe com atenção as figuras que estão na coluna pintada de verde. Procure, na mesma linha, as figuras que são iguais a cada uma delas e pinte da mesma cor.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Observe com atenção as figuras que estão na coluna pintada de vinho. Procure, na mesma linha, as figuras que são iguais a cada uma delas e pinte da mesma cor.



52

Descobrimo palavras escondidas.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra quais são as palavras que estão um pouco escondidas. Pinte as palavras certas da mesma cor dos retângulos.



JANFI A

DNTE

IQANINHA

IATO

DENTE

PONTE

BOLINHA

PATO

JANELA

PANELA

JATO

JOANINHA

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra quais são as palavras que estão um pouco escondidas. Pinte as palavras certas da mesma cor dos retângulos.



MIAACAU

SINU

CAMELU

GATU

PINO

SINO

GALO

CAMELO

MACACO

CAVALO

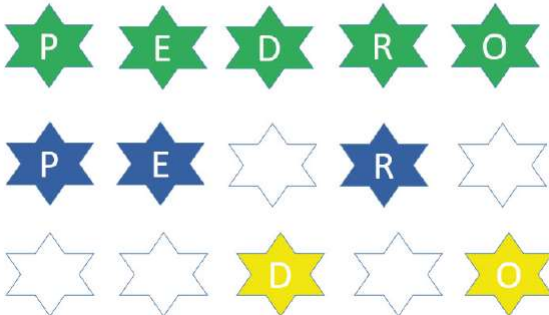
CASACO

GATO

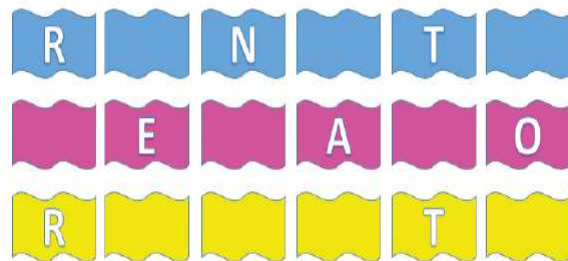
53

Montando quebra-cabeça com as palavras.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Dentro das estrelas verdes está escrito PEDRO. Olhe bem a sequência de letras desse nome e escreva as letras que estão faltando nas estrelas azuis e amarelas.



INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Precisamos escrever o nome do RENATO. Descubra quais são as letras que estão faltando em cada sequência e complete o nome dele. Escreva as letras que faltam.



54

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Vamos montar as palavras. Descubra em qual estrela estão as letras de cada uma das palavras. Ligue cada estrela com sua palavra.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Descubra em qual bandeira estão as letras de cada uma das palavras. Ligue cada bandeira com sua palavra.

55

Descobrimo o tamanho das frases.

INSTRUÇÃO PARA AS CRIANÇAS Você está vendo várias frases. Eu vou ler uma a uma para você. Dentro das frases, tem palavras. Cada palavra está pintada de uma cor. Conte quantas palavras tem em cada uma das frases e ligue cada frase com o número certo.

O MENINO ESTÁ INDO PARA A ESCOLA.

A PORTA ESTÁ ABERTA.

VENHA CÁ.

EU QUERO ÁGUA.

O PAI DO VITOR PROMETEU UMA BICICLETA PARA ELE.

9

7

4

3

2

56

JOGOS VERDADEIRAMENTE INTELIGENTES
Indicados para crianças desde o infantil até o início do ensino
fundamental
acesse www.phonicseditora.com.br



Material especialmente planejado para a estimulação da
linguagem, da função executiva, da compreensão de sequências
lógico-temporais e da percepção de sentimentos e emoções.

Prof Dr Jaime Zorzi



57



♥ **Emoções &
Sentimentos** ♡

58

Emoções e Sentimentos

Atividades ilustradas que levam as crianças a perceber, refletir e falar sobre o complexo universo das emoções e dos sentimentos.

50 figuras ilustradas abordando sentimentos e emoções como a alegria, a surpresa, o medo, a repulsa, a raiva, a tristeza, a curiosidade e a intencionalidade das ações.

○ Jogo está dividido em 9 blocos de atividades temáticas:



As emoções e sentimentos são experiências subjetivas que correspondem a comportamentos complexos desencadeados por respostas a estímulos de diferentes naturezas: uma notícia que chega até nós, um fato que observamos, um pensamento que nos vem à mente e tantos outros. Estas sensações fazem parte da vida de todos nós e, a todo o momento, dependendo da situação, podemos ter as mais diversas reações como a alegria, a tristeza, o medo, a repulsa, a raiva, a vergonha, a surpresa e a curiosidade.

Presentes no dia a dia de nossas vidas, várias são as funções das emoções e dos sentimentos:

- Preparar e motivar as pessoas para agir;
- Permitir avaliar as condições de uma situação ambiental;
- Influenciar o controle das relações sociais;
- Ajudar a perceber o que o outro pensa ou sente.

Ao lado de habilidades cognitivas ou intelectuais, desenvolver nas crianças capacidades sócio emocionais que lhes permitam perceber, identificar e compreender os próprios sentimentos e emoções, assim como avaliar e refletir sobre o que o outro sente, é de fundamental importância para garantir um desenvolvimento amplo e de alta demanda para um saudável funcionamento mental. Este é o objetivo de EMOÇÕES E SENTIMENTOS.

Sugestões para a realização das atividades:

Explore um tema de cada vez, separando as figuras correspondentes, como por exemplo, as 5 figuras que falam sobre alegria/felicidade;

Peça para que a criança descreva cada uma das cenas que ela observa, narrando o que está acontecendo;

Leve a criança a observar as faces e o corpos dos personagens (humanos e não humanos) para procurar descobrir o que eles estão sentindo;

Pergunte para a criança como foi que ela descobriu qual a emoção ou sentimento que está sendo manifestado. O que no corpo ou face do personagem revela tal reação?

Pergunte se a criança já vivenciou esses sentimentos ou emoções. Quando eles ocorreram?

Dialogue com a criança sobre cada um desses tópicos: quando ocorrem, como podemos perceber o que está acontecendo;

Leve a criança a refletir sobre as causas desses sentimentos e emoções: por que eles ocorrem?

Importante levar a uma reflexão de como podemos controlar tais reações em nós mesmos e como podemos agir quando são outras pessoas que estão manifestando as mais diversas emoções e sentimentos;

Peça para que a criança "faça de conta", expressando com sua face e corpo, que está vivenciando os vários sentimentos ou emoções que estão em pauta;

Os pares de figuras denominadas "Incidentes" permitem uma reflexão sobre a intencionalidade, ou acaso, de determinadas ações que acabam por afetar outras pessoas. Por exemplo, ao tropeçar em uma pedra, um menino acaba por empurrar outra criança, assistindo-a e deixando-a zangada. Porém, o menino que tropeçou não teve a intenção de empurrar a outra criança, ou seja, o comportamento não foi proposital ou intencional.

Aproveite as oportunidades para conversar sobre o ato de se desculpar, de pedir perdão e outros comportamentos que buscam reequilibrar ou apaziguar relações entre as pessoas.

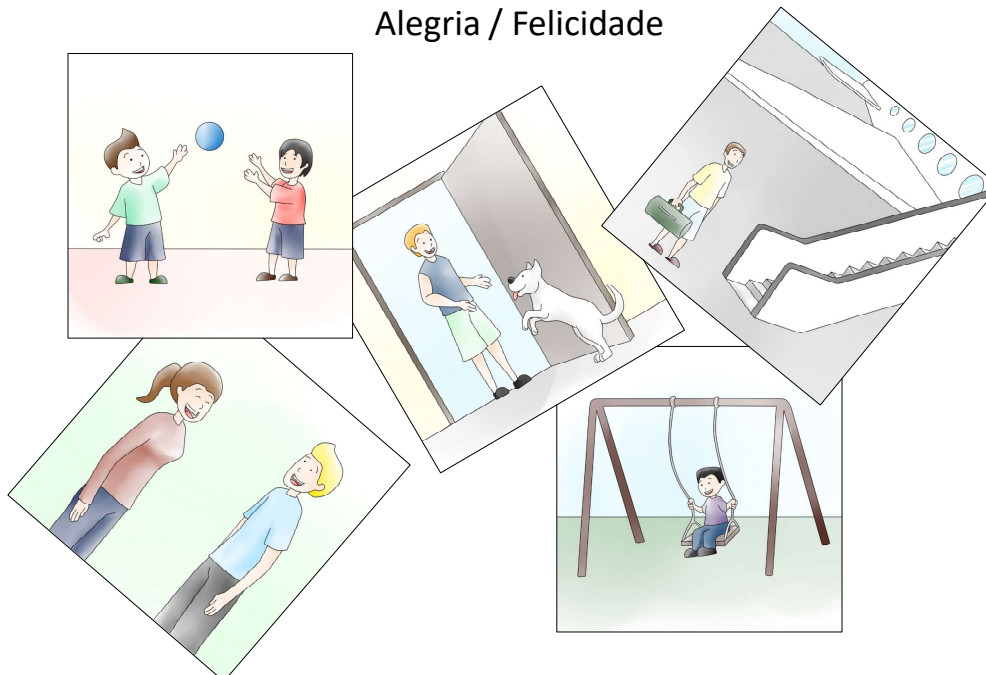
Copyright © 2017 Phonic Editora e Comunicação Eireli
Rua Cayoada, 664 - São Paulo - CEP 05018-000
e-mail atendimento: atendimento@phoniceditora.com.br
home page: www.phoniceditora.com.br

Reprodução proibida

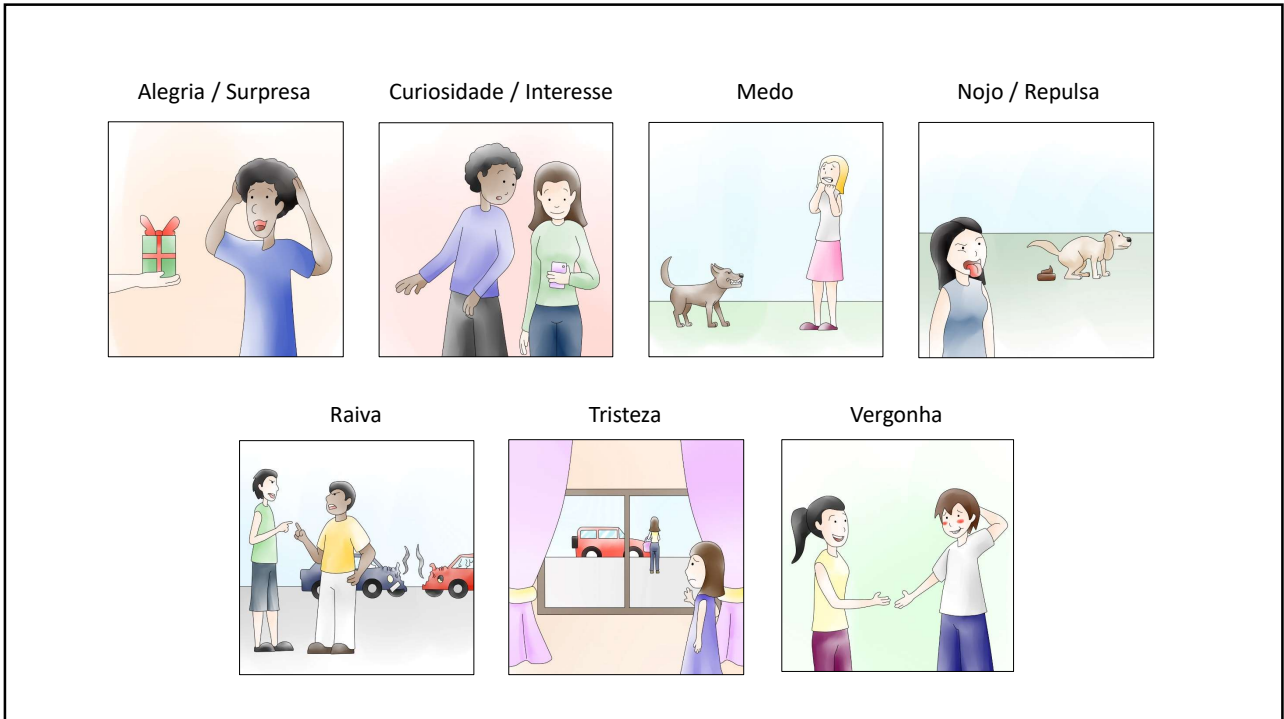
Supervisão Geral: Prof. Dr. Jaime Zorzi - Fonoaudiólogo - Doutor em Educação

59

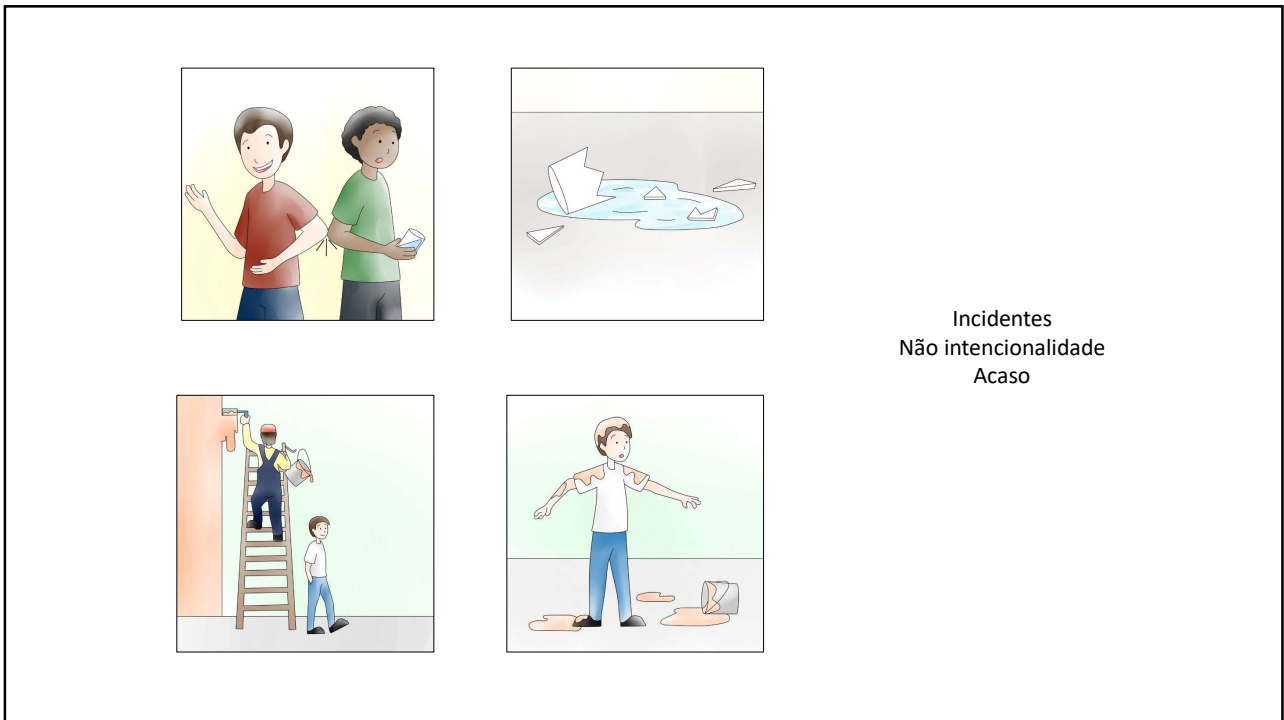
Alegria / Felicidade



60



61



62



63

Pensamento Sequencial – Série I

Atividades narrativas para estimulação da linguagem, da função executiva, do raciocínio lógico-temporal e da percepção de sensações e emoções

II seqüências formando cenas do cotidiano para serem ordenadas e verbalizadas pelas crianças, na forma de narrativa ou relato.




9 seqüências com 6 figuras cada 2 seqüências com 3 figuras cada


A habilidade para analisar, compreender, ordenar e narrar fatos que se desenvolvem a partir de relações temporais e de causa e efeito, demanda uma série de processos cognitivos de alto nível, os quais são primordiais para a aprendizagem e para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita. Compreender e narrar fatos de uma forma clara, detalhada, precisa e coerente, corresponde a uma das mais fortes demandas do ponto de vista da linguagem e das interações sociais. As atividades propostas por este material têm por objetivo estimular processos envolvendo a compreensão de fatos, o raciocínio abstrato, a capacidade para fazer inferências e deduções, a compreensão de relações espaciais, temporais e causais, processos estes que também envolvem memória de curto e longo prazos, assim como capacidades para planejar, regular e realizar ações. Adicionalmente, uma série de situações, envolvendo reações e sentimentos de personagens, propiciam oportunidades bastante favoráveis para um enfoque sócio emocional, na medida em que permitem a análise e o entendimento de sensações e emoções.


Divirtam-se!


Supervisão Geral: Prof. Dr. Jaime Zorzi
Fonoaudiólogo e Doutor em Educação.
EU SEI - Copyright © 2017 Phonics Editora e Comunicação Eirel
Rua Cayoatá, 664 - São Paulo - CEP 05018-000
atendimento@phonicseditora.com.br
www.phonicseditora.com.br
Reprodução proibida





Sugestões para o clínico ou professor realizar atividades individuais e em grupos:


 Converse com as crianças sobre seqüências de ações que fazem parte da rotina diária, como por exemplo, lavar as mãos para almoçar, sentar-se à mesa, comer, escovar os dentes e assim por diante;


 Selecione uma das seqüências com 3 figuras, organize-as na ordem correta, seguindo a direção da esquerda para a direita e narre os acontecimentos que cada uma delas está representando. Use, de maneira enfática, palavras que se referem a relações de tempo como "primeiro", "depois", "em seguida", "antes", "então", etc. Evite descrever as figuras, simplesmente, sem estabelecer relações entre elas. Após seu próprio relato, o adulto deve pedir para que a criança recontе os fatos, na ordem em que eles aconteceram. Explore relações causais com perguntas envolvendo "por que" e "como";


 Selecione a segunda seqüência com 3 figuras e ofereça-as para que a criança as coloque na ordem adequada, também seguindo a direção da esquerda para a direita. Peça que, após a ordenação, a criança narre os acontecimentos. Chame a atenção para a importância de seguir a ordem correta dos fatos, identificando o que vem antes e o que vem depois. Reelabore a narrativa, enfatizando os elementos de ligação temporal e causal implícitas. Após o modelo dado pelo adulto (pais, clínico ou professor), solicite que a criança novamente relate a seqüência, usando a mesma estratégia narrativa oferecida pelo modelo;

 Ofereça as seqüências mais longas, com 6 figuras, uma de cada vez, de acordo com a ordem de complexidade existente. Sugestão:

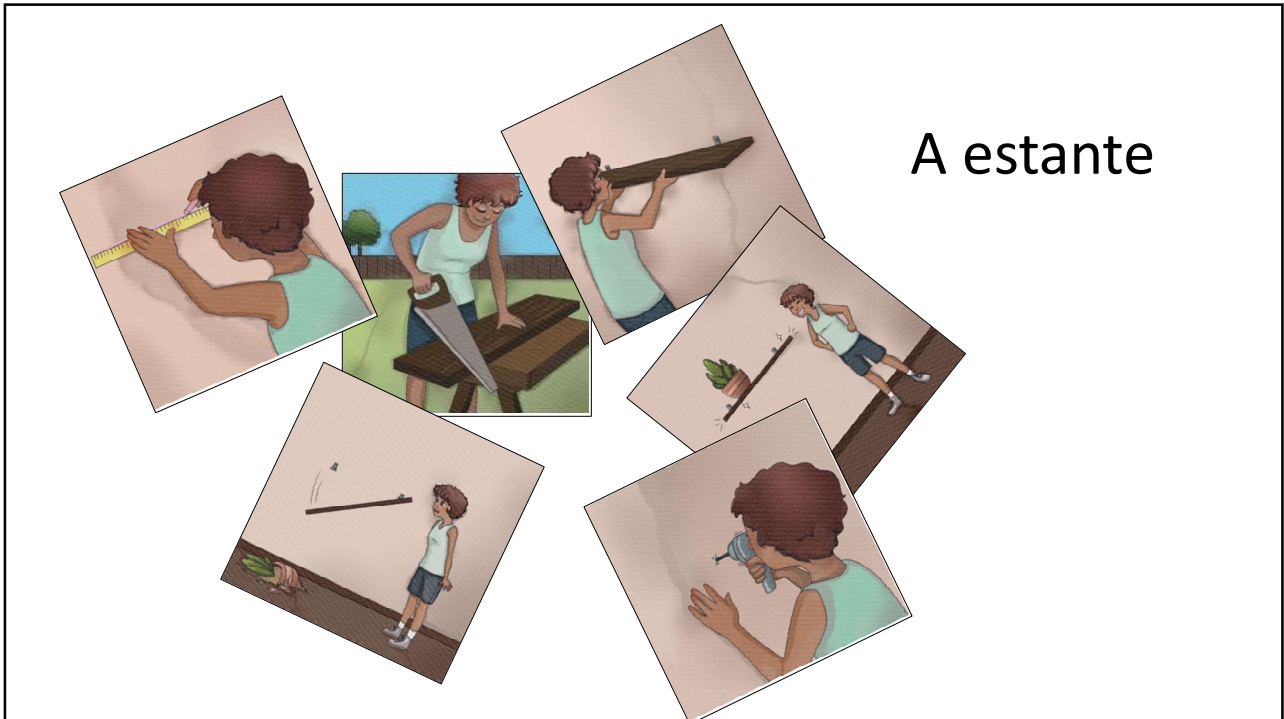
 a. À volta da escola; b. Vamos construir uma casa; c. A espera do ônibus; d. Consulta ao médico; e. O gato guloso; f. Estragos de um temporal; g. Chuva na praia; h. À estante; i. Jogando bola na calçada.

 Peça para que a criança ordene as 6 figuras, da esquerda para a direita, de acordo com os acontecimentos e que narre os fatos que estão sendo representados. Incentivar o uso dos elementos verbais relativos a tempo, espaço e causalidade. Explorar os sentimentos e reações dos personagens, como alegria, tristeza, preocupação, medo, susto, surpresa e assim por diante. Faça perguntas envolvendo fatores causais, temporais e sócio emocionais, como por exemplo, o que um determinado personagem pode estar sentindo ou pensando;

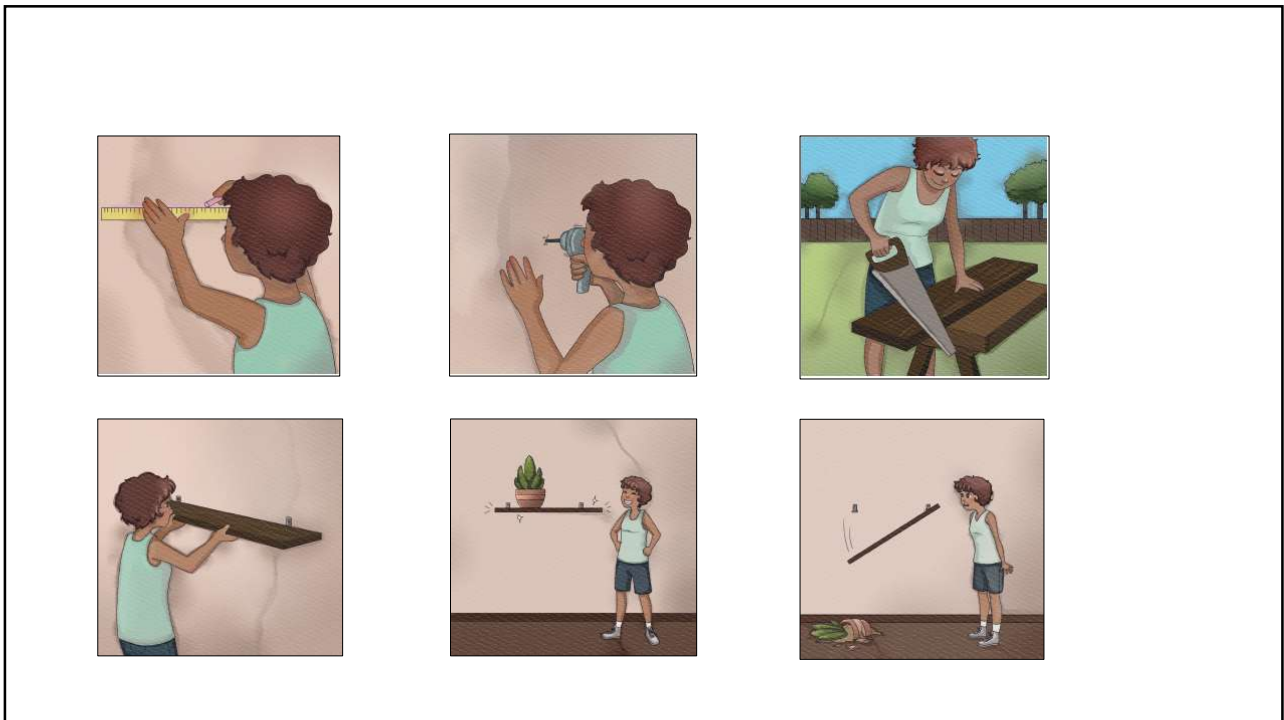
 Faça o seu relato, como adulto, enriquecendo a descrição dos fatos e peça para que a criança recontе, tendo como referência o modelo de narrativa do adulto;

 Incentive a criança a criar suas próprias seqüências, desenhando-as, narrando-as e escrevendo-as no caso de já ter alcançado um nível alfabético de escrita.

64





























65



66

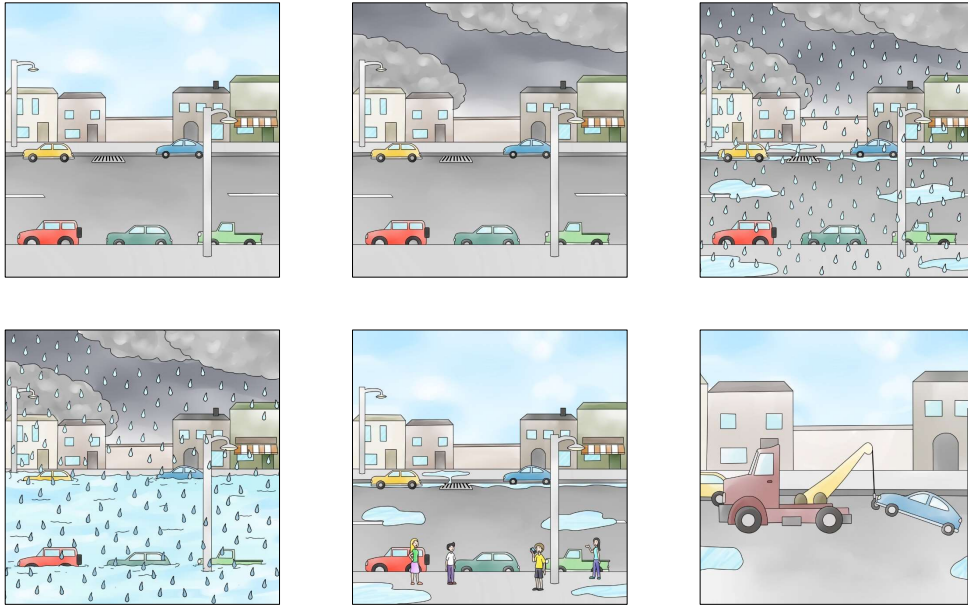


67

<p align="center">Pensamento Sequencial - Série II</p> <p>Atividades narrativas para estimulação da linguagem, da função executiva, do raciocínio lógico-temporal e da percepção de sensações e emoções.</p> <p>8 sequências formando cenas do cotidiano para serem ordenadas e verbalizadas pelas crianças, na forma de narrativa ou relato.</p> <p>Cada sequência está composta por 6 figuras, totalizando 48 cartas</p> <table border="0"> <tr> <td> A Fundação</td> <td> Acidente de Carro</td> <td> As Laranjas</td> <td> Estourou o Pneú</td> </tr> <tr> <td> Comi Demais</td> <td> A Comida Queimou</td> <td> O Vaso Caiu</td> <td> Viagem para a Praia</td> </tr> </table> <p>A habilidade para analisar, compreender, ordenar e narrar fatos que se desenrolam a partir de relações temporais e de causa e efeito, demanda uma série de processos cognitivos de alto nível, os quais são primordiais para a aprendizagem e para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita.</p> <p>Compreender e narrar fatos de uma forma clara, detalhada, precisa e coerente, corresponde a uma das mais fortes demandas do ponto de vista da linguagem e das interações sociais.</p> <p>As atividades propostas por este material têm por objetivo estimular processos envolvendo a compreensão de fatos, o raciocínio abstrato, a capacidade para fazer inferências e deduções, a compreensão de relações espaciais, temporais e causais, processos estes que também envolvem memória de curto e longo prazos, assim como capacidades para planejar, regular e realizar ações. Adicionalmente, uma série de situações, envolvendo reações e sentimentos de personagens, propiciam oportunidades bastante favoráveis para um enfoque sócio emocional, na medida em que permitem a análise e o entendimento de sensações e emoções.</p> <p align="center">Divirtam-se!</p> <p align="center">Supervisão Geral: Prof. Dr. Jaime Zorzi Fonoaudiólogo e Doutor em Educação.</p> <p align="center">EU SEI - Copyright © 2017 Phonics Editora e Comunicação Eirel Rua Cayoava, 664 - São Paulo - CEP 05018-000 atendimento@phonicseditora.com.br www.phonicseditora.com.br</p> <p align="center">Reprodução proibida</p> <p align="right"></p>	 A Fundação	 Acidente de Carro	 As Laranjas	 Estourou o Pneú	 Comi Demais	 A Comida Queimou	 O Vaso Caiu	 Viagem para a Praia	<p>Sugestões para o clínico ou professor realizar atividades individuais e em grupos:</p> <p> Converse com as crianças sobre sequências de ações que fazem parte da rotina diária, como por exemplo, lavar as mãos para almoçar, sentar-se à mesa, comer, escovar os dentes e assim por diante;</p> <p>Selecione uma das sequências, organize-as na ordem correta, seguindo a direção da esquerda para a direita e narre os acontecimentos que cada uma delas está representando. Use, de maneira enfática, palavras que se referem a relações de tempo como "primeiro", "depois", "em seguida", "antes", "então", etc. Evite descrever as figuras, simplesmente, sem estabelecer relações entre elas. Após seu próprio relato, o adulto deve pedir para que a criança recontе os fatos, na ordem em que eles aconteceram. Explore relações causais com perguntas envolvendo "por que" e "como";</p> <p>Selecione a segunda sequência e ofereça-a para que a criança coloque as figuras na ordem adequada, também seguindo a direção da esquerda para a direita. Peça que, após a ordenação, a criança narre os acontecimentos. Chame a atenção para a importância de seguir a ordem correta dos fatos, identificando o que vem antes e o que vem depois;</p> <p>Explore sentimentos e reações dos personagens, como alegria, tristeza, preocupação, medo, susto, surpresa e assim por diante. Faça perguntas envolvendo fatores causais, temporais e sócio emocionais, como por exemplo, o que um personagem pode estar sentindo ou pensando;</p> <p>Peça para que a criança ordene as 6 figuras, da esquerda para a direita, de acordo com os acontecimentos e que narre os fatos que estão sendo representados. Incentive o uso dos elementos verbais relativos a tempo, espaço e causalidade;</p> <p>Peça para que a criança recontе, tendo como referência o modelo de narrativa do adulto;</p> <p>Incentive a criança a criar suas próprias sequências, desenhando-as, narrando-as e escrevendo-as no caso de já ter alcançado um nível alfabético de escrita;</p> <p>Peça para que a criança analise atentamente as sequências e proponha novos acontecimentos ou mudanças possíveis.</p>
 A Fundação	 Acidente de Carro	 As Laranjas	 Estourou o Pneú						
 Comi Demais	 A Comida Queimou	 O Vaso Caiu	 Viagem para a Praia						

68

A inundação!



69



70

Eu Sei! Por que? / Qual?

Um jogo inteligente, com o objetivo de desenvolver a linguagem e o raciocínio infantil. 103 perguntas e respostas para estimular o raciocínio, a atenção e a linguagem infantil.

Um guia para pais, professores e terapeutas.

O jogo cria uma atmosfera na qual a criança se empenha para se sair bem, sentindo-se orgulhosa por poder mostrar o que já conhece e de ter prazer em aprender coisas novas. EU SEI é um jogo com fins educativos que incentiva, de forma positiva e natural, a interação entre pais e filhos, professores e alunos, terapeutas e pacientes, promovendo o desenvolvimento da linguagem compreensiva e expressiva, das capacidades cognitivas e de habilidades sócio-emocionais. Acima de tudo, EU SEI foi planejado para propiciar momentos de diversão, unindo aquisição de conhecimentos ao prazer de aprender. Desfrute esta oportunidade com seu filho, aluno ou paciente.

Como jogar?

Frente



Na frente, uma pergunta correspondente à figura impressa de uma situação problema a ser resolvida pela criança;

Verso



No verso, a resposta para a pergunta com a figura correspondente.

- 1. Apresente um cartão de cada vez;
- 2. Leve a criança a observar as figuras presentes em cada um deles;
- 3. Faça as perguntas que estão impressas nos cartões;
- 4. A criança pode responder apontando, falando, ou ambos;
- 5. Tendo a criança respondido, vire o cartão e mostre a resposta no verso;
- 6. Incentive a comunicação!

Aprendendo com prazer

- 1. Deixe a criança determinar quanto tempo vai durar o jogo;
- 2. Caso ela peça para jogar novamente, retome a atividade. A repetição é um ótimo instrumento de aprendizagem;
- 3. Crianças menores têm um tempo de atenção mais curto. Finalize o jogo quando elas perderem o interesse.

Se a criança não está familiarizada com determinados assuntos ou conhecimentos, esta é a oportunidade para introduzir novos temas e conceitos.

Otimizando o jogo

- 1. Você pode modificar as questões e apresentá-las da maneira mais eficiente para a sua criança;
- 2. Permita que ela faça tentativas e retome as perguntas em diferentes momentos;
- 3. Converse com a criança sobre as figuras, pergunte o que ela está vendo e dê dicas;
- 4. Explore conceitos como noção de conjuntos, número, formas, relações de espaço e tempo, etc;
- 5. Procure associar o conteúdo com situações reais da vida da criança;
- 6. Aproveite as figuras que expressam emoções para falar sobre, por que acontecem e como lidar com elas.

Construindo novos conhecimentos

- Vocabulário receptivo, expressivo e sintaxe; Noções matemáticas; Reconhecimento de formas geométricas, discriminação visual;
- Noções de quantidade; Reconhecimento de emoções e expressão de sentimentos; Conhecimento da estrutura sonora das palavras.

O objetivo principal é que adultos e crianças possam desfrutar de bons momentos nos quais o prazer em aprender deve sempre estar presente. Não se preocupe se a criança não consegue responder a todas as questões. Lembre-se que esta é uma situação de aprendizagem, na qual ela terá oportunidade de assimilar novos conhecimentos. Em outro momento, quando se retoma o jogo, a criança já poderá dispor da informação que permita a resposta correta.


Esta é a proposta.

As crianças aprendem em ritmos diferentes, e de formas diferentes. A todo o momento em que o jogo for retomado, a criança poderá aprender alguma coisa nova!

Supervisão Geral:
Prof. Dr. Jaime Zorzi - Fonoaudiólogo e Doutor em Educação.
EU SEI
Copyright © 2017 Phonics Editora e Comunicação Eireli
Rua Cayoá, 664 - São Paulo - CEP 05018-000
atendimento@phonicseditora.com.br
www.phonicseditora.com.br
Reprodução proibida


71

Por que o rosto do bebê está vermelho? O que aconteceu? ?



phonicseditora.com.br

phonics

?


phonicseditora.com.br

phonics

É porque o mosquito picou o bebê no rosto!

72

Por que você acha que o rato está tão satisfeito?

?

phonicseeditora.com.br

?

Porque ele comeu queijo!

phonicseeditora.com.br

73

Veja quantos relógios! Qual é o maior de todos?

?

phonicseeditora.com.br

?

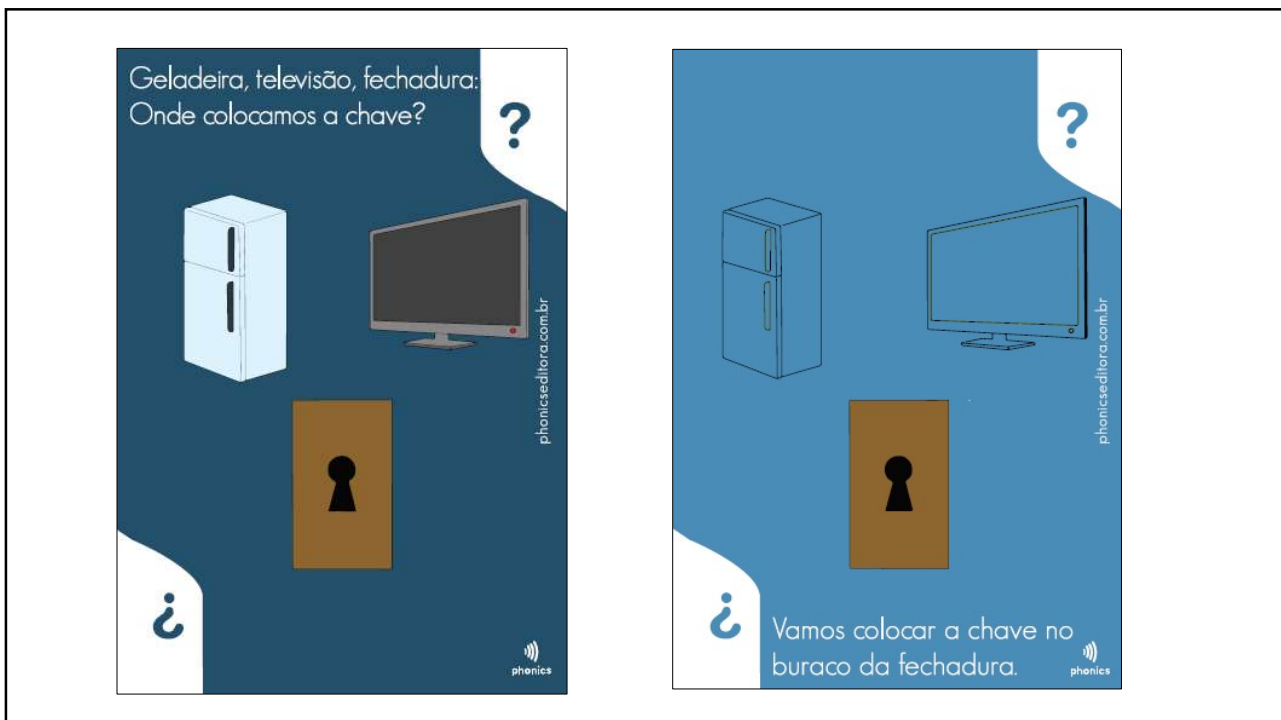
O maior de todos é o relógio verde.

phonicseeditora.com.br

74



77



78

Que pássaros lindos! Quantos pássaros estão voando?

Tem 4 pássaros voando.

79




































































Quem está assustado?

80



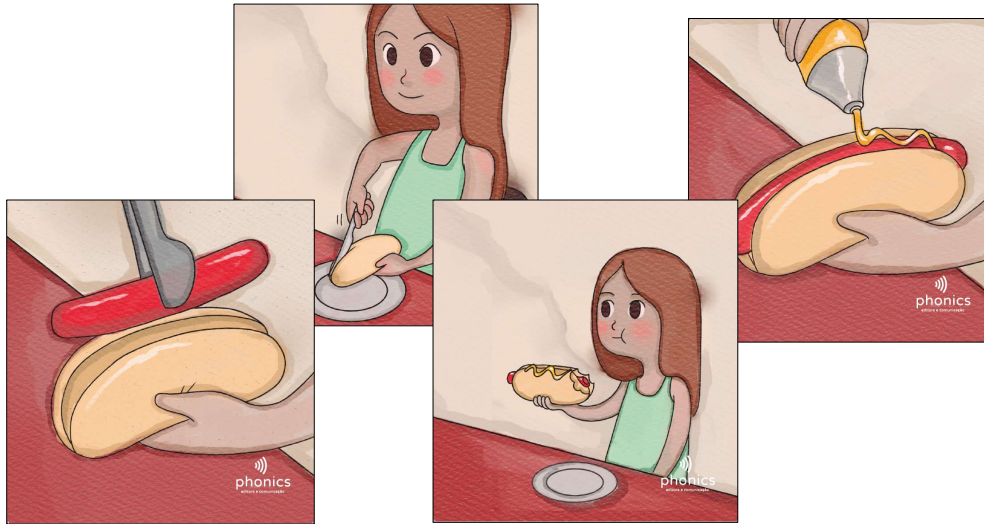
Como Fazer ?

81

Como Fazer?																																									
<p>Atividades para estimular a imaginação, a linguagem, o planejamento de ações e o raciocínio lógico temporal</p> <p>15 seqüências, com 4 figuras cada, para serem ordenadas e narradas pelas crianças, e que mostram o passo a passo para realizar determinadas ações.</p>																																									
<p>Como...</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>fazer pipoca?</td> <td>fazer salada?</td> <td>preparar um frango?</td> <td>trocar um pneu furado?</td> <td>pendurar um quadro?</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>lavar roupa?</td> <td>dirigir um carro?</td> <td>escovar os dentes?</td> <td>fazer um cachorro quente?</td> <td>lavar um carro?</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>fazer suco de laranja?</td> <td>pintar uma parede?</td> <td>abastecer o carro?</td> <td>dar banho no bebê?</td> <td>pintar um quadro?</td> </tr> </table> <p>A habilidade para estabelecer metas, definir os meios apropriados para alcançá-las e ordenar a sucessão das ações envolvidas, demanda uma série de habilidades cognitivas de alto nível, como a função executiva e o domínio de relações lógico temporais. Compreender os fatos ilustrados pelas figuras, assim como narrá-los de uma forma clara, detalhada, precisa e coerente, corresponde a uma forte demanda do ponto de vista da organização da linguagem e efetividade das interações sociais.</p> <p>O objetivo é estimular processos que envolvam...</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>a compreensão e imaginação dos fatos</td> <td>a capacidade de fazer inferências</td> <td>a compreensão de relações espaciais, temporais e causais</td> <td>a memória de curto e longo prazos</td> <td>a capacidade de planejar, regular e realizar ações.</td> </tr> </table>							fazer pipoca?	fazer salada?	preparar um frango?	trocar um pneu furado?	pendurar um quadro?						lavar roupa?	dirigir um carro?	escovar os dentes?	fazer um cachorro quente?	lavar um carro?						fazer suco de laranja?	pintar uma parede?	abastecer o carro?	dar banho no bebê?	pintar um quadro?						a compreensão e imaginação dos fatos	a capacidade de fazer inferências	a compreensão de relações espaciais, temporais e causais	a memória de curto e longo prazos	a capacidade de planejar, regular e realizar ações.
																																									
fazer pipoca?	fazer salada?	preparar um frango?	trocar um pneu furado?	pendurar um quadro?																																					
																																									
lavar roupa?	dirigir um carro?	escovar os dentes?	fazer um cachorro quente?	lavar um carro?																																					
																																									
fazer suco de laranja?	pintar uma parede?	abastecer o carro?	dar banho no bebê?	pintar um quadro?																																					
																																									
a compreensão e imaginação dos fatos	a capacidade de fazer inferências	a compreensão de relações espaciais, temporais e causais	a memória de curto e longo prazos	a capacidade de planejar, regular e realizar ações.																																					
<p>Sugestões para a realização das atividades:</p> <p> Converse com as crianças sobre seqüências envolvendo fatos rotineiros e que demandam planejamento e ordenação de ações, como por exemplo, limpar a casa, trocar uma lâmpada, lavar louça, trocar o lençol da cama, e assim por diante. Fale sobre cada um dos passos para poder realizá-las;</p> <p> Selecione uma seqüência e, antes de mostrá-la para a criança, pergunte se ela sabe "Como fazer" a ação envolvida nas figuras. Por exemplo, pergunte se ela sabe "Como fazer pipoca". O adulto deve ouvir o relato da criança e elaborar perguntas pertinentes ao tema em questão;</p> <p> Em seguida, apresente a seqüência com 4 figuras para que a criança ordene. Após a ordenação, solicite novo relato a respeito da ação que está sendo enfocada;</p> <p> Converse, com a criança, sobre o que ela havia dito inicialmente, antes da ordenação, comparando com o que ela descobriu, após ter analisado e narrado a seqüência;</p> <p> Faça o seu relato, como adulto, enriquecendo a descrição dos fatos e peça para que a criança recontre, tendo como referência o modelo de narrativa do adulto;</p> <p> Peça para que a criança analise atentamente as seqüências e proponha novos acontecimentos ou mudanças possíveis;</p> <p> Incentive a criança a criar suas próprias seqüências, desenhando-as, narrando-as e escrevendo-as no caso de já ter alcançado um nível alfabético de escrita.</p> <p>Divirtam-se!</p> <p>"COMO FAZER" é de autoria do Prof. Dr. Jaime Zorzi Fonoaudiólogo e Doutor em Educação - CRFa 3681 COMO FAZER - Copyright © 2017 Phonics Editora e Comunicação Eireli Rua Cayowá, 664 - São Paulo - CEP 05018-000 atendimento@phonicseditora.com.br www.phonicseditora.com.br Reprodução proibida</p>																																									

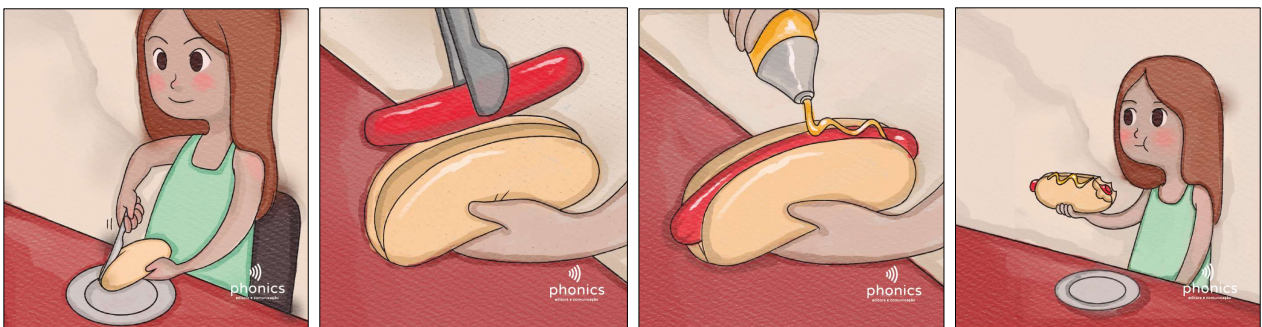
82

Como fazer cachorro quente.



83

Como fazer cachorro quente.



84