

E-BOOK GRATUITO

BRINCANDO E APRENDENDO EM CASA

Org: Equipe Nasf Uaps Regina Maria Severino

Fortaleza/ Ce





INTRODUÇÃO



A infância é a fase da vida mais importante para o desenvolvimento humano, é nela que aprendemos habilidades essenciais para as demais fases da vida, como falar, andar, expressar sentimentos e emoções. Por esses motivos, é de fundamental importância envolver as crianças com brincadeiras e jogos que estimulem as suas capacidades cognitivas, motoras e psíquicas. Diante da fragilidade desse momento onde nos deparamos com situações que fogem ao nosso controle e entendimento é necessário repensar nossas práticas pessoais, profissionais e humanas. Vejamos essa situação como uma oportunidade de voltar nossos olhos para dentro nós mesmos, avaliando nossos comportamentos e fortalecendo nossas relações.





Pensando nisso a Equipe do Nasf decidiu unir neste livro digital algumas atividades agrupadas por idade, adaptadas exclusivamente, para as necessidades das crianças acompanhadas no NDI (Núcleo de Desenvolvimento Infantil) da Uaps Regina Maria Severino, afim de dar continuidade ao acompanhamento multiprofissional realizado pela equipe, além de fortalecer os vínculos familiares. Desejamos que a realização das atividades proporcionem momentos de alegria e diversão. Ressaltando que são atividades sugestivas que podem ser modificadas conforme suas necessidades.



DIVIRTAM-SE



GRUPO DE CRIANÇAS DE 0 A 3 ANOS

1) Aguçando os sentidos do bebê

- O que vamos utilizar?

Chocalhos; bonecos; objetos coloridos, fraldas de pano.

- Aspectos envolvidos

Percepção auditiva e visual.

- Hora de brincar

Coloque seu bebê no colo ou na cama de forma confortável apoiado com um travesseiro de modo que seja possível para o bebê ver o seu rosto. A dica é cantar para a criança. Faça vozes diferente e inclua o nome do bebê na música. Outra forma de estimular e aguçar a atenção e a audição da criança é fazer barulhos e ruídos (nada agudo ou estridente) com brinquedos como chocalhos para que ele tente identificar de onde vem o som.



Até os 3 ou 4 meses de vida a criança tem dificuldades para enxergar objetos que ficam a uma distância maior que 20 a 25 centímetros de distância. Portanto, para melhor estimular o desenvolvimento do bebê, deve-se mostrar os brinquedos sempre de pertinho e movimenta-los em diferentes direções. Com mais de 4 meses o bebê já consegue visualizar melhor objetos distantes e pode levá-los boca. Nessa fase é ideal apresentar objetos com diferentes formatos de texturas, como esponjas, bolas de meias, caixas de leite coloridas e outros materiais que tenham um tamanho grande, possam ser lavados e não soltem pedaços.



2) O jogo do macaco

- O que vamos utilizar?

Espelho (opcional)

- Aspectos envolvidos

Desenvolvimento de expressões e reconhecimento corporal; explora possibilidades de gestos e ritmos corporais.

- Hora de brincar

A criança deve ser colocada na frente do adulto que irá executar movimentos variados, deslocando-se pelo ambiente. A criança deverá ser orientada a imitar o adulto a medida que o segue pelos cômodos da casa. O adulto poderá fazer variados gestos corporais, como agitar os braços, mexer a cabeça e os olhos, fazer expressões diferentes (choro, raiva, alegria, surpresa), imitar animais e seus respectivos sons, e etc. A atividade também poderá ser realizada de frente para um espelho grande onde a criança possa observar a si mesma e ao adulto ao mesmo tempo.



3) Cama de gato

- O que vamos utilizar?

Cesto de roupas ou qualquer balde vazado; Objetos de diferentes cores, formas e texturas; Linhas de costura, fios de malha ou barbante.

- Aspectos envolvidos

Curiosidade; coordenação motora; sentido espacial da criança.

- Hora de brincar

Coloque todos os objetos dentro do cesto, em seguida entrelace os fios de barbante na superfície do mesmo. Deixe a criança explorar livremente os objetos.



4) Massinha Criativa

- O que vamos utilizar?

1 xícara (chá) de farinha

$\frac{1}{4}$ xícara (chá) de sal

1 colher (chá) de óleo

1 pacotinho de suco em pó (cor desejada para a massinha) ou corante alimentício.

$\frac{2}{3}$ xícara (chá) de água

- Aspectos envolvidos

Criatividade, cooperação, estimulação sensorial tátil, preensão palmar.

- Hora de brincar

Em um recipiente coloque os ingredientes secos, menos o suco em pó, e reserve; Leve a água para ferver, e assim que ferver adicione o óleo junto da água e vá despejando a água com óleo fervido sobre a mistura de ingredientes secos; Misture bem e depois adicione o suco em pó para dar cor à massinha de modelar.

5) Palitinho na lata

- O que vamos utilizar?

1 lata com tampa plástica; 1 tesoura ou estilete; palitinhos; fitas ou tintas para decorar.

- Aspectos envolvidos

Criatividade, coordenação motora, identificação de cores.

- Hora de brincar

Siga o modelo da figura abaixo, faça furinhos na tampa onde a criança possa encaixar os palitos. Peça para que ela coloque-os conforme as cores dos palitos.



GRUPO DE CRIANÇAS DE 4 A 6 ANOS

6) Pontilhando

- O que vamos utilizar?
Folha sem pauta, lápis e canetinhas.
- Aspectos envolvidos
Coordenação motora fina, reconhecimento e nomeação de letras.
- Hora de brincar
Na folha sem pauta desenhe letras de forma pontilhadas com lápis, em formato grande, para que a criança consiga identificar com facilidade a letra descrita. Explique o processo de cobrir o pontilhado usando uma letra como exemplo e faça você mesmo, posteriormente peça que a criança tente repetir a ação



7) Juntando Cores

- O que vamos utilizar?
Recipientes e objetos de cores diversas.
- Aspectos envolvidos
Identificação de cores, categorização de objetos.
- Hora de brincar
Escolher dois recipientes (vasilhas, baldes) de cores diferentes, logo em seguida separar objetos de várias cores misturadas, contendo as cores dos recipientes escolhidos. Pedir para que a criança selecione os objetos que contém as mesmas cores dos recipientes escolhidos e os coloque dentro. Durante a brincadeira peça que a criança diga o nome das cores dos objetos.



8) Conhecendo frutas, verduras e legumes.

- O que vamos utilizar?

Frutas e legumes que tiverem em casa.

- Aspectos envolvidos

Identificação dos alimentos, ampliação de repertório verbal, despertar curiosidade sobre os alimentos.

- Hora de brincar

Escolher frutas, verduras e legumes de sua preferência e junto com a criança identificar quais são cada um deles. Pedir que a criança caracterizasse cada, como cor, tamanho, formato e etc.





9) Vai e vem no copo

- O que vamos utilizar?
Dois copos e objetos pequenos que caibam com facilidade nos copos escolhidos.
- Aspectos envolvidos
Coordenação motora, concentração.
- Hora de brincar
A criança deverá transpor o objeto escolhido de um copo para outro, sem deixar cair. A intenção é que a criança manuseie com equilíbrio os copos e não deixe o objeto cair..

10) Desenhando na areia

- O que vamos utilizar?

Um prato, areia ou pó de café ou farinha.

- Aspectos envolvidos

Aquisição mental de formas geométricas, criatividade.

- Hora de brincar

Coloque no prato um cama do pó que escolher utilizar e peça para que criança com o dedo desenhe as formas geométricas que você indicar (circulo, quadrado, triangulo) e posteriormente desenvolva a criatividade pedindo que a criança desenhe livremente.



11) No limite do copo

- O que vamos utilizar?
Um copo transparente, canetinhas ou fita, uma garrafa pet ou recipiente com bico e água.
- Aspectos envolvidos
Coordenação motora fina.
- Hora de brincar
Desenhe com as canetinhas ou marque com a fita uma linha no copo onde será o limite que a criança deverá atingir e peça que ela manuseie a garrafa com água, preenchendo o copo somente até onde a linha indicar.



12) Brincadeira dos grãos

- O que vamos utilizar?
Qualquer grão que tiver em casa (feijão, arroz, milho),
1 garrafa pet.
 - Aspectos envolvidos
Movimento de pinça, concentração, coordenação motora fina.
 - Hora de brincar
Espalhe os grãos escolhidos em um recipiente ou em cima da mesa e peça para que a criança coloque um a um dentro da garrafa pet.
- 
- 
- 
- 

13) Boliche Reciclável

- O que vamos utilizar?
Garrafas pets, qualquer bola que possuir em casa ou bolinhas feitas de jornal ou papel.
- Aspectos envolvidos
Coordenação motora, concentração, atividade compartilhada.
- Hora de brincar
Selecione garrafas pet e as organize em formato de triângulo. Peça para que a criança se posicione em frente às garrafas organizadas com a distancia media de 2 metros, mirando e jogando a bola em direção as garrafas, acertando o máximo possível.



14) Jogo Da Memória

- O que vamos utilizar?
Papel, caneta, tesoura, isopor ou papelão.
- Aspectos envolvidos
Atividade compartilhada, concentração, memória.
- Hora de brincar
Desenhar em uma folha algumas figuras de fácil identificação, como bola, quadrado, triangulo, coração, estrela, é necessário fazer dois desenhos da mesma figura. Em seguida corta-las e colar em material mais resistente como papelão ou isopor. Viras as figuras para baixo e iniciar o jogo com a intenção de procurar os pares. A brincadeira deve ser jogada com dois ou mais participantes.

15) Pescaria De Concha

- O que vamos utilizar?

Recipiente fundo, brinquedos ou objetos pequenos, uma concha e água.

- Aspectos envolvidos

Coordenação motora, equilíbrio, preensão palmar.

- Hora de brincar

Num recipiente fundo coloque água ate a metade, depois coloque os brinquedos ou objetos pequenos e peça que a criança os pesque com a concha individualmente.





16) O Que É, O Que É?

- 
- O que vamos utilizar?
Objetos da rotina da criança, um pano para vendar os olhos.
 - Aspectos envolvidos
Criatividade, percepção tátil, atividade compartilhada.
 - Hora de brincar
Em uma caixa coloque objetos que fazem parte da rotina da criança, já com os olhos vendados entregue os objetos individualmente para que a criança possa adivinhar. A brincadeira também pode ser feita utilizando os pés para o toque tátil.
- 
- 

17) Encontre o par

- O que vamos utilizar?
Vasilhas diversificadas e suas respectivas tampas.

- Aspectos envolvidos
Percepção visual, planejamento, atenção.

- Hora de brincar
Coloque de forma desordenada várias vasilhas destampadas e suas respectivas tampas embaralhadas e peça para que a criança forme os pares corretos.



GRUPOS DE CRIANÇAS DE 7 A 9 ANOS

18) Sorteio do desenho maluco

- O que vamos utilizar?
Papel e caneta

- Aspectos envolvidos
Criatividade.

- Hora de brincar

Em um folha escreva nome de locais, animais, coisas, objetos e pessoas. Corte e dobre para que possa sortea-los, à medida que sortear dois ou mais papeis peça para que a criança desenhe algo unindo os elementos encontrados no sorteio.

19) Quebra-cabeça manual

- O que vamos utilizar?
Desenhos, cola, cartolina ou papelão e tesoura.
- Aspectos envolvidos
Colaboração, atenção, estratégia, memória.
- Hora de brincar
Escolha dois desenhos iguais, e reserve um deles. Cole o desenho em uma superfície mais dura como cartolina ou papelão, depois recorte em pedaços do tamanho que preferir e depois de embaralhar, juntamente com a criança tente montar o desenho da forma original, baseando-se pelo desenho original que ficou reservado.



20) Abotoando

- O que vamos utilizar?
Camisas, shorts, calças de sua preferência.
 - Aspectos envolvidos
Coordenação motora bilateral, habilidade tátil.
 - Hora de brincar
Desabote as peças escolhidas, demonstre como fazer para abotoar e depois peça para que a criança repita o movimento, deixando-a livre para executar no tempo que for necessário..
- 
- 
- 

21) Lego divertido

- O que vamos utilizar?
Caixas de ovo e ligas.

- Aspectos envolvidos
Noção de quantidade, coordenação, adaptação criativa.

- Hora de brincar
Ensine a criança a manusear a liga, esticando e retraindo, e peça para que marque a quantidade indicada por você com a liga na caixa de ovos. Por exemplo, peça para que ela marque 4 números, então ela irá expandir a liga para abarcar quatro partes da caixa de ovo.

22) Ajudante da hora do lanche

- O que vamos utilizar?
Alimentos livres e de sua preferência.
- Aspectos envolvidos
Colaboração, reconhecimento e treino na preparação de alimentos.
- Hora de brincar
Durante as refeições que são mais fáceis de preparar, convide a criança para preparar junto com você, nomeando os alimentos, os passos e o processo de planejamento e execução da refeição.



23) Vai-e-Vem

- O que vamos utilizar?
Duas garrafas pet; fita adesiva; barbante; tesoura; materiais para enfeitar.
- Aspectos envolvidos
Coletividade, colaboração, habilidades motoras.
- Hora de brincar
Separe duas garrafas pet e corte com a tesoura 1/3 da garrafa pet a partir do fundo; Utilize as partes de cima que sobraram das garrafas para fazer o “vai e vem”. Encaixe-as uma na outra, deixando os gargalos voltados para o lado de fora; Separe dois fios de barbante (o comprimento do barbante vai depender da idade da criança, ou seja, do quanto ela consegue abrir os braços). Passe esses dois fios de barbante dentro das garrafas; Para decorar o “vai e vem” passe durex colorido ou fita adesiva em volta das garrafas. Quem quiser também pode pintar as garrafas que fica muito bacana. Esse jogo é um jogo de dupla. Um fica em frente ao outro e cada um segura em uma ponta do Vai e Vem, cada mão segura uma ponta do barbante. Estique os braços para os lados, sem soltar o barbante. Tente fazer a garrafa chegar ao outro lado. A brincadeira é movimentar a garrafa para os dois lados bem rápido.



ORGANIZAÇÃO

Karine Rocha Correia
Terapeuta Ocupacional
Crefito 6/ 4564 TO

Mariane Pedrosa Moraes
Psicóloga
CRP 11/ 11461

Krisia de Sousa Assunção
Psicóloga
CRP 11/ 12192

Kélvia Karine Nunes Queiroz
Fisioterapeuta
Crefito 6/ 245041-F

Gladson Lopes Aguiar
Profissional de Educação Física
CREF 5/ 012318 G/CE

Tayanne Rodrigues Norões
Fisioterapeuta
Crefito 6/ 203713- F

Renara Mendes Lucas
Fisioterapeuta
Crefito 6/ 269481- F

Brena Custódio Rodrigues
Nutricionista
CRN 6/ 19996

Ana Rayssa Rocha
Psicóloga
CRP 21/ 02216

