

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Apresentação: Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de ajudar a família na continuação do processo da aprendizagem da criança durante o período de quarentena pelo Covid-19. Sendo assim, foi elaborado em formato de jogos e atividades pedagógicas a fim de ajudar frente a demanda da criança e ela aprender brincando.

Curso: Psicologia 7º semestre

Disciplina: Campos de Atuação e Investigação: Psicologia Escolar I

Autoras: Camilla Ribeiro, Carolina Vidotto, Cinthia Oliveira, Ednilda Lemos e Leticia Cristina.



JUSTIFICATIVA DA ELABORAÇÃO DO MATERIAL

O material foi elaborado em forma de jogos e atividades pedagógicas, com o intuito de ajudar frente a demanda de que a criança está com dificuldade de concentrar-se na rotina de estudos, pós isolamento social.

DESTINA-SE A UMA CRIANÇA DE:

Idade: 5 anos

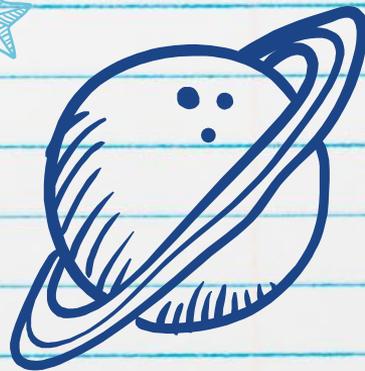
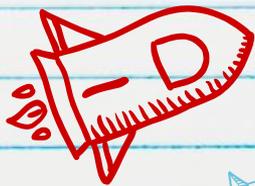
Escolaridade: Jardim I

A criança já conhece todas as letras e números, mas ainda não aprendeu a formação de sílabas.



ATIVIDADE 1 - JOGO

Lingua Portuguesa



Olá Coleguinha!

O objetivo do nosso protótipo de jogo foi auxiliar as famílias no processo de alfabetização da língua portuguesa, durante o período de quarentena pelo Covid-19.

E para isso vamos precisar dos seguintes materiais:

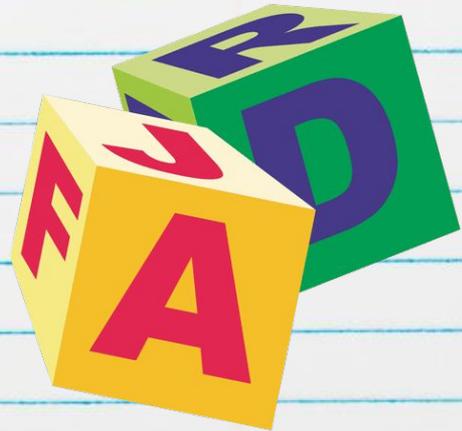
- Cartolina ou material semelhante (para a confecção do tabuleiro e dado), ou imprimir o modelo do anexo;
- Cola;
- Tesoura;
- Canetão ou caneta;
- Botões.



SOBRE O JOGO

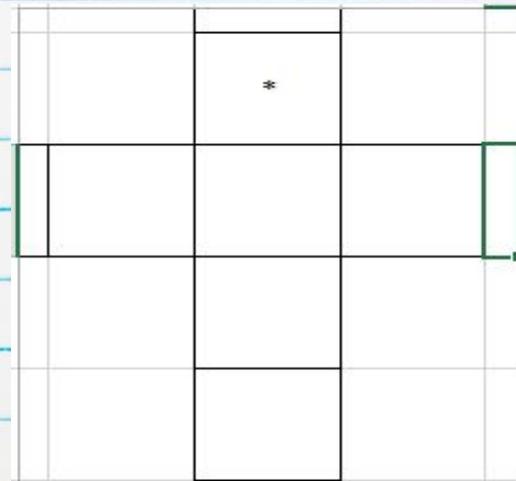
- O jogo é composto por um tabuleiro, que contém 16 quadrados um ao lado do outro. Contendo, em algum deles, instruções a serem seguidas pelos jogadores (segue em anexo).
- Será necessário a impressão ou confecção de 4 dados (segue em anexo). Todos os dados possuem 6 lados iguais, e cada dado contém as seguintes letras e um símbolo:
 - Dado 1: A, E, I, O, U, *
 - Dado 2: B, C, D, F, G, *
 - Dado 3: J, L, M, N, P, *
 - Dado 4: Q, R, S, T, V, *

(O lado que contém *, permite a criança escolher a letra que será usada na jogada).



ANEXO 1. TABULEIRO E O DADO

4 - cante uma música	5	6	7	8 - avance 1 casa	9
3					10
2					11 - faça uma ginástica ou uma careta
1					12
início			tchau	14 - encontre 1 objeto ou fale o nome de 2 objetos com a letra	13 - escolha um jogador para voltar 2 casas ou avance 1



SOBRE O JOGO

- *Participantes:* Pode ser jogado por no mínimo 2 jogadores, não havendo número máximo de participantes.
- *Objetivo:* é fazer com que a criança após o lançamento do dado, encontre entre os objetos de sua casa, pelo menos um, que comece com a referida letra.



O jogo pode ser adaptado de acordo com o grau de desenvolvimento da criança, uma vez que são utilizados 4 dados com complexidade de letras diferentes. Pode-se jogar com o dado só de vogais ou das consoantes conhecidas pela criança. Há também a possibilidade de jogar formando sílabas, sendo necessário jogar dois dados na mesma jogada (o de vogais e um de consoantes). É recomendado que a criança já esteja em processo de alfabetização, conhecendo, no mínimo as vogais.

COMO JOGAR

- Cada jogador terá uma peça diferente que o distinga dos demais, por exemplo, os botões. A cada jogada o jogador avança uma casa.



Ex: a criança só conhece as vogais. Então, ela lança o dado das vogais e cai na letra "O". Logo, a criança terá que buscar algo que comece com essa letra (ex: ovo). O mesmo procedimento se dará aos demais dados.

No caso da formação de sílabas, será necessário o lançamento de dois dados (o de vogais e um de consoante). Ao lançar o dado, 1 caiu na letra "A", e ao lançar o dado 3 caiu na letra "P". Logo, a criança terá que buscar um objeto com sílaba "PA" (ex: panela).



COMO JOGAR

A fim de tornar o jogo mais divertido, no intervalo entre as jogadas há instruções para atividades diferentes.

Por exemplo, após 3 jogadas, na jogada 4, a criança é convidada a cantar uma música.

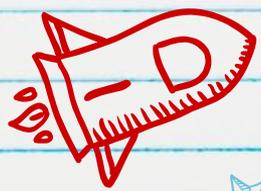


Espera-se, com isso, tornar a atividade de aprendizagem mais interessante para a criança e, ao mesmo tempo, facilitar a interação familiar.



ATIVIDADE 2 - BRINCADEIRA EDUCATIVA

Ciências e Artes



Olá Coleguinha!

O objetivo será levar a criança a aprender se divertindo, fazendo uma experiência e ao mesmo tempo desenhando, cantando e aprendendo junto com os pais.

E para isso vamos precisar dos seguintes materiais:

- Papel alumínio;
- Caneta de quadro branco ou pincel atômico;
- Um pouco de água;
- Uma fôrma quadrada de bolo.

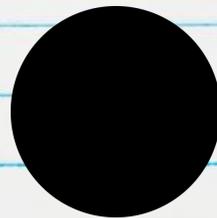


COMO BRINCAR

Primeiro: Cubra a forma de bolo com o papel alumínio deixando o lado fosco para cima.

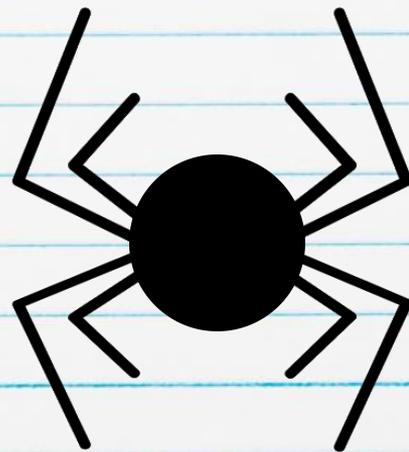


Segundo: Com a caneta de quadro branco ou pincel atômico desenhe uma bola no alumínio e a preencha completamente. Deixe a criança tentar fazer.

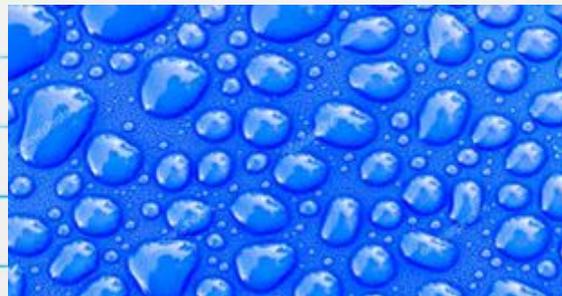


COMO BRINCAR

Terceiro: coloque 4 traços de cada lado como se fossem as pernas da aranha. Deixe a criança tentar fazer.



Quarto: Jogue devagar um pouco de água nas redondezas do desenho da aranha até que cubra o desenho, e então sopre devagar, a aranha vai se mexer.



QUE TAL A GENTE CANTAR ENQUANTO SE DIVERTE?



A DONA ARANHA

A DONA ARANHA
SUBIU PELA PAREDE
VEIO A CHUVA FORTE
E A DERRUBOU

JÁ PASSOU A CHUVA
O SOL JÁ VAI SURGINDO
E A DONA ARANHA
CONTINUA A SUBIR

ELA É TEIMOSA
E DESOBEDIENTE
SOBE, SOBE, SOBE
E NUNCA ESTÁ CONTENTE.



AGORA É COM VOCÊ

- Tente fazer outros desenhos pequenos também.

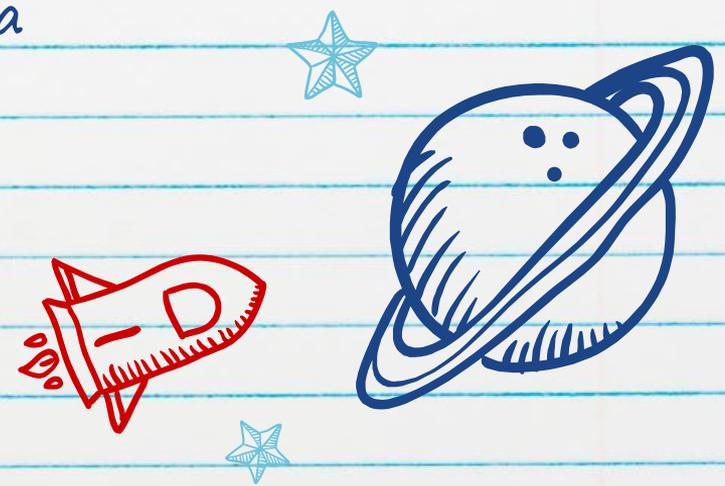


POR QUE ISSO ACONTECE?

- Água e óleo não se misturam, e a aranha flutua sobre a água porque a tinta do pincel tem álcool e óleo.
- A aranha se desprende do papel alumínio porque ele é antiaderente, deste modo a tinta não se prende, flutuando quando colocado água.
- Há materiais que apesar de líquidos não se misturam, o óleo por exemplo, é tão mais "leve" que a água que não consegue afundar e fica boiando sobre ela.

ATIVIDADE 3 - JOGO

Educação Física



Olá Coleguinha!

O objetivo do nosso jogo foi auxiliar as crianças na prática de atividade física por meio da brincadeira durante o período de quarentena pelo COVID-19.

E para isso vamos precisar dos seguintes materiais:

- Imprimir as pistas ou fazer a mão;
- Papel;
- Caneta;
- Tesoura;
- Fita adesiva;
- Um brinde para a criança.



COMO BRINCAR

- Informe à criança que ela precisa encontrar um tesouro escondido através de pistas;
- Faça pistas e espalhe pela casa;
- Para abrir a pista encontrada a criança precisa pagar uma prenda;
- Conte o tempo que a criança demora para encontrar a próxima pista, pois esse deve ser o mesmo tempo que a criança passará pagando a prenda;
- Os locais das pistas podem ser adaptados de acordo com as possibilidades dentro de casa;
- Dependendo do desenvolvimento da criança dê dicas ou esconda as pistas com maior nível de dificuldade.



LEMBRETE:

Para iniciar o nosso jogo é importante não estar:

- Descalço;
- Com as mãos molhadas;

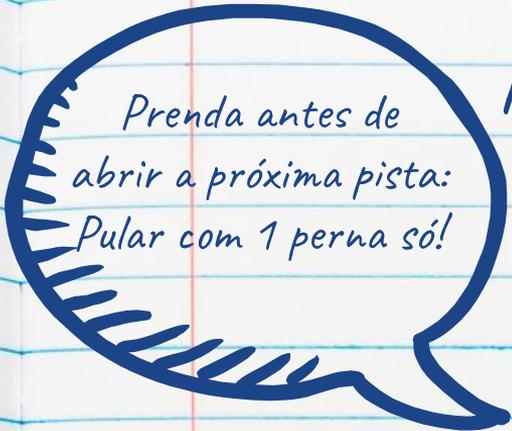


É também importante tomar cuidado ao pegar ou abrir algum móvel/objeto para não se machucar, evite lugares muito altos e certifique-se de que não esteja quente.



(Segue no anexo 2 onde esconder nossas pistas)

VAMOS LÁ?



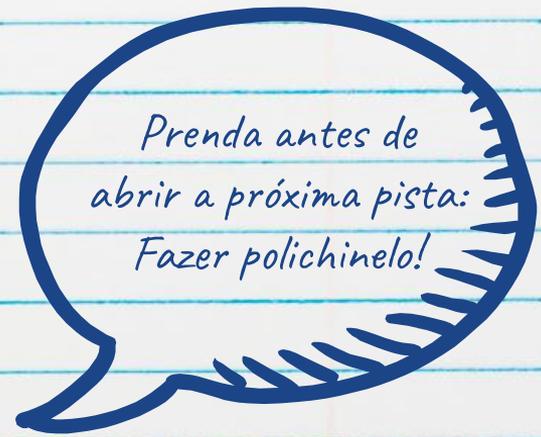
Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Pular com 1 perna só!

PISTA 1 (entregue na mão da criança)

Onde a gente sonha quando
a cabeça toca a fronha?

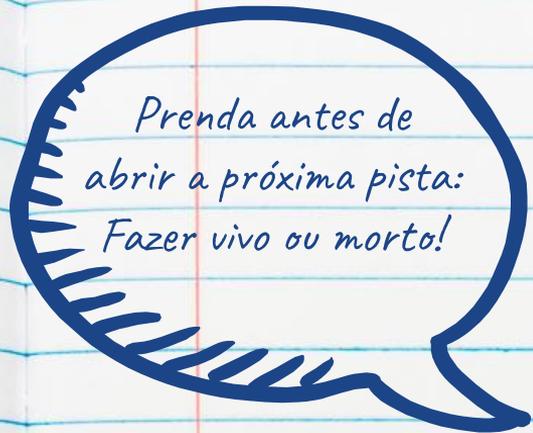
PISTA 2

Onde o gelo é fabricado, eu
estou sempre gelado!



Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Fazer polichinelo!

VAMOS LÁ?



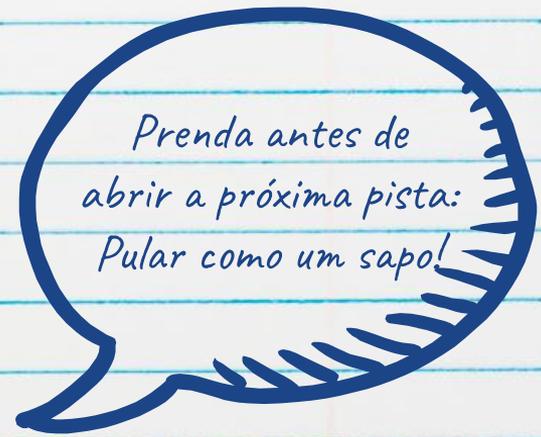
Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Fazer vivo ou morto!

PISTA 3

O meu dia a dia é na
cozinha, é em mim que a
comida sai quentinha!

PISTA 4

Tenho asa, mas não tenho
pé, me usa para tomar café!



Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Pular como um sapo!

VAMOS LÁ?

PISTA 5

Estou naquilo que você
coloca no pé para não ficar
com chulé!

Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Fazer Superman (deitado com
a barriga no chão, jogando
braços e pernas
para o alto!

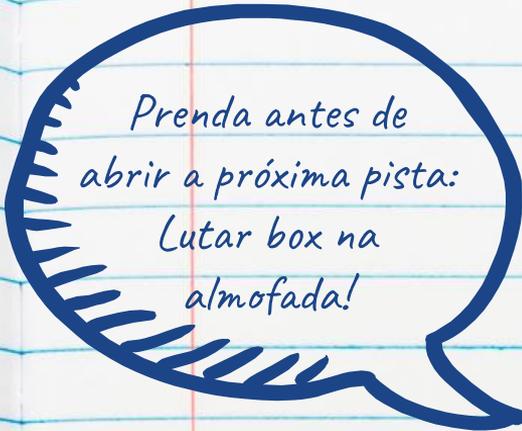
22

Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Marchar como um
soldado!

PISTA 6

Me usa para controlar o
que na TV vai passar!

VAMOS LÁ?



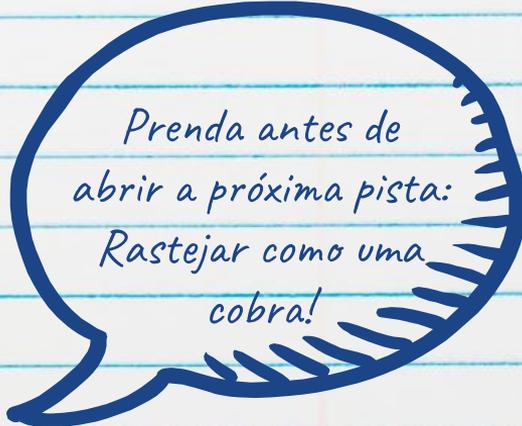
Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Lutar box na
almofada!

PISTA 7

A mesa do seu jantar uma
pista pode ocultar!

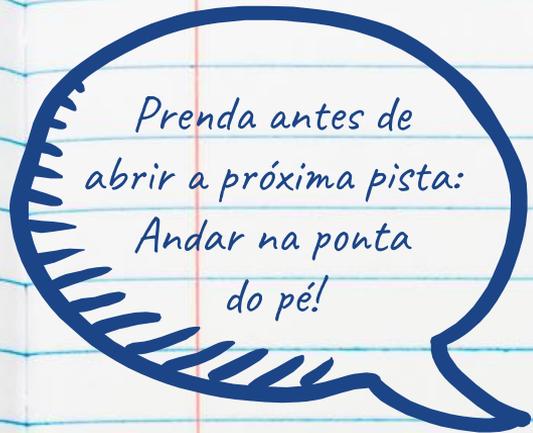
PISTA 8

Sou um recipiente onde a
planta nasce contente!



Prenda antes de
abrir a próxima pista:
Rastejar como uma
cobra!

VAMOS LÁ ?

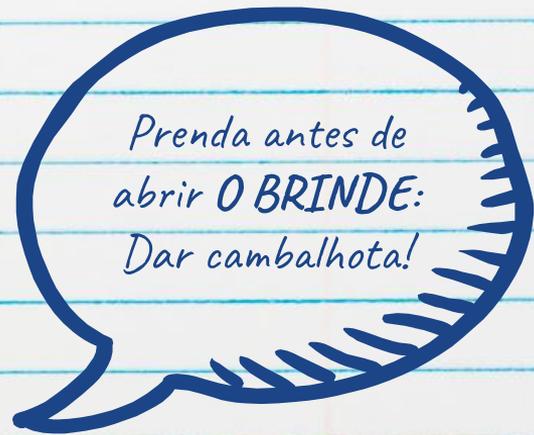


PISTA 9

Me usa para o dente limpar
depois de se alimentar!

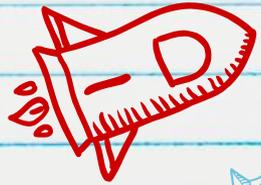
PISTA 10

Me usa para guardar o
lápiz de estudar!



ATIVIDADE 4 - BRINCADEIRA EDUCATIVA

Matemática



Olá Coleguinha!

O objetivo da nossa brincadeira será aprender os números de uma forma divertida, pintando, usando sua criatividade e ao mesmo cantando com os seus pais.

E para isso vamos precisar dos seguintes materiais:

- Imprimir ou desenhar 3 joaninhas com as do anexo;
- Lápis de cor;
- Cola;
- Feijão preto ou feijão carioca.



COMO BRINCAR

Primeiro: Pinte suas 3 joaninhas da forma e da cor que preferir.



Segundo: Depois de pintar as Joaninhas, cole os feijões dentro das asas de cada uma, de acordo com o número que se pede.



DONA JOANINHA

"Dona Joaninha Petit Poá

Gosta muito de brincar

HA!HA!HA!

Ela gosta de brincar

HA!HA!HA!

Ela gosta de brincar

Voa pra cá

Voa pra lá

E não para de voar

HA!HA!HA!

Ela gosta de voar

HA!HA!HA!

Ela gosta de voar

Outro dia Petit poá

Pulou tanto, tanto, tanto

Que todas as suas bolinhas

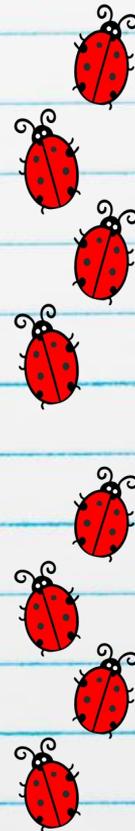
Se espalharam pelo ar

HA!HA!HA!

Ela gosta de pular

HA!HA!HA!

Ela gosta de pular"

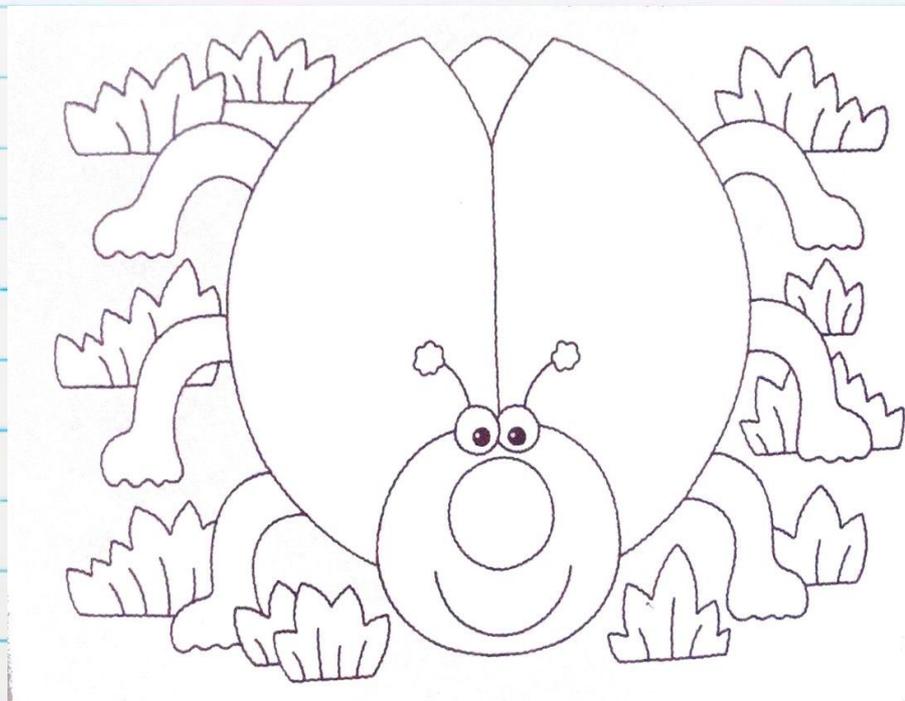


AGORA É COM VOCÊ !!! A JOANINHA PETIT
POÁ PRECISA DA SUA AJUDA PARA TER SUAS
BOLINHAS DE VOLTA.



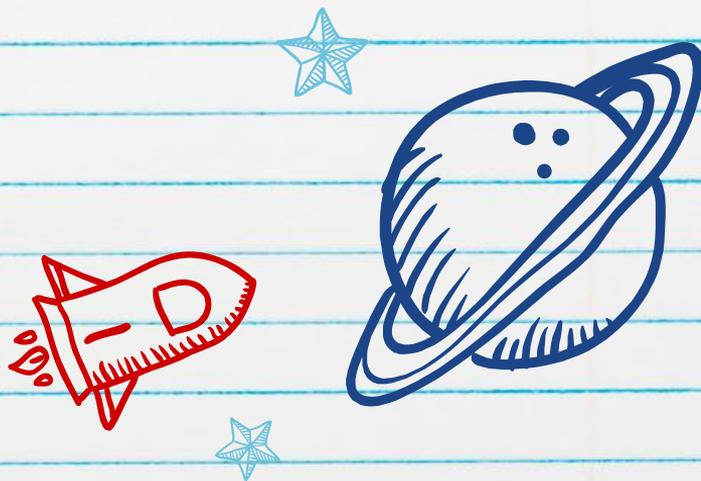
<https://www.youtube.com/watch?v=ARHa58v51UA&feature=youtu.be>

ANEXO 3. JOANINHAS (ESTÃO 3 DISPONÍVEIS NO ANEXO)



ATIVIDADE 5 - JOGO

Inglês



Olá Coleguinha!

Vamos brincar de *What do animals eat?* ou *O que os animais comem?*
O objetivo do nosso jogo é aprender o nome de animais que você já conhece, em inglês! Vamos aprender também o que eles comem.

E para isso vamos precisar dos seguintes materiais:

- Seis folhas A4 para imprimir as figuras do anexo
- Tesoura sem ponta
- Lápis
- Borracha



COMO BRINCAR

Primeiro: O adulto deve recortar as figuras na linha pontilhada, embaralhar as cartinhas e as dispor em cima da mesa

Segundo: Agora, vamos responder à algumas perguntas. Tome o tempo que precisar e, se necessário, tire sempre suas dúvidas com o adulto!

Vamos lá?!

- Quais figuras são os animais? Vamos separá-los de um lado?*
- Quais figuras são os alimentos? Vamos separá-los do outro lado?*
- Vamos dizer o que é cada uma dessas figuras. Vamos começar pelos seis animais.*
- Agora é a vez dos alimentos desses animais. O que é cada uma dessas figuras?*

COMO BRINCAR

- É a hora de aprender o nome dos animais em inglês!
Será que algum você já conhece? Pronto para começar? Vamos segurar cada figura com as mãos e dizer o nome em voz alta:

- Morcego em inglês é BAT.
- Gato em inglês é CAT
- Vaca em inglês é COW
- Cachorro em inglês é DOG
- Raposa em inglês é FOX
- Porco em inglês é PIG



COMO BRINCAR

- Agora é a vez de aprender o nome das comidas! Vamos repetir o mesmo que fizemos com os animais. Será que algum você já conhece? Pronto para começar?

- Fruta em inglês é FRUIT
- Leite em inglês é MILK
- Capim em inglês é GRASS
- Osso em inglês é BONE
- Carne em inglês é MEAT
- Milho em inglês é CORN



COMO BRINCAR

- Agora vamos tentar juntar cada animal com o que ele come? Alguns você já conhece, outros são novidade! Tentaremos responder juntos e depois vamos conferir a resposta. Vamos começar:

O morcego come...?

fruta

O gato bebe...?

leite

A vaca come...?

capim

O cachorro come...?

osso

A raposa come...?

carne

O porco come...?

milho



COMO BRINCAR

- Chegou a vez de falarmos em inglês! Para isso, vamos aprender duas palavrinhas novas: **COMER** e **BEBER**. Comer em inglês é **TO EAT**. Beber em inglês é **TO DRINK**. Vamos lá?

The **BAT** eats...?

fruit

The **CAT** drinks...?

milk

The **COW** eats...?

grass

The **DOG** eats...?

bone

The **FOX** eats...?

meat

The **PIG** eats...?

corn



COMO BRINCAR

- Vamos reforçar? Para cada nome que for dito pegue a carta certa e repita o nome em inglês:

→ VACA (cow)

→ MORCEGO (bat)

→ PORCO (pig)

→ GATO (cat)

→ CACHORRO (dog)

→ RAPOSA (fox)



COMO BRINCAR

- Vamos fazer o mesmo com os alimentos! Para cada nome que for dito pegue a carta certa e repita o nome em inglês:

→ **CAPIM** (grass)

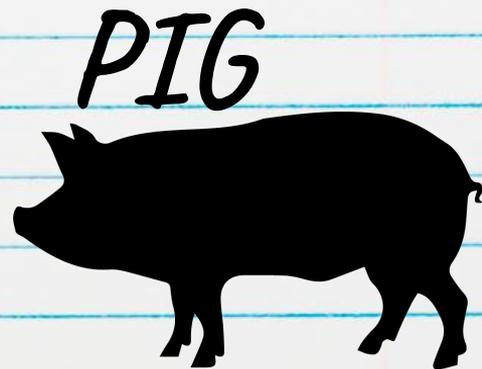
→ **FRUTA** (fruit)

→ **MILHO** (corn)

→ **LEITE** (milk)

→ **OSSO** (bone)

→ **CARNE** (meat)



COMO BRINCAR

- Chegou a hora de escrever! Vamos seguir as linhas pontilhadas e descobrir qual é o animal:

PIG

FOX

DOG

COW

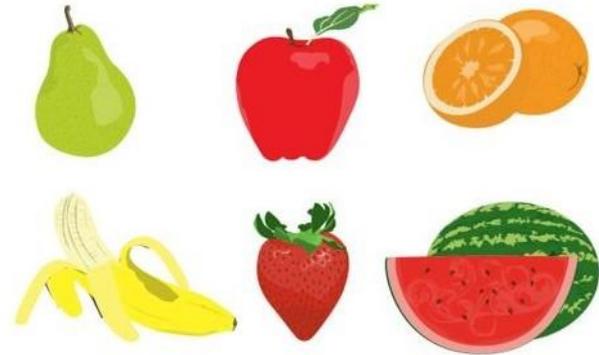
CAT

BAT

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (MORCEGO E FRUTA)



BAT



FRUITS

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (GATO E LEITE)

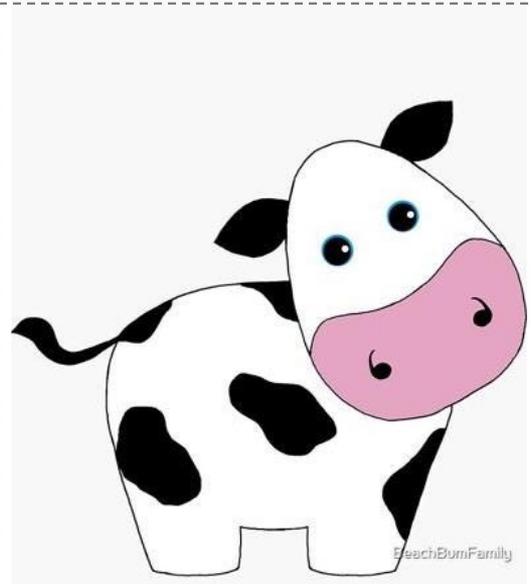


CAT



MILK

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (VACA E CAPIM)



COW

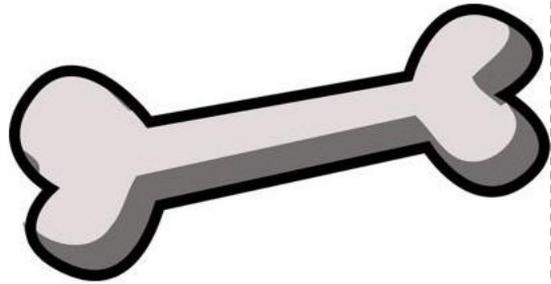


GRASS

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (CACHORRO E OSSO)



DOG



BONE

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (RAPOSA E CARNE)



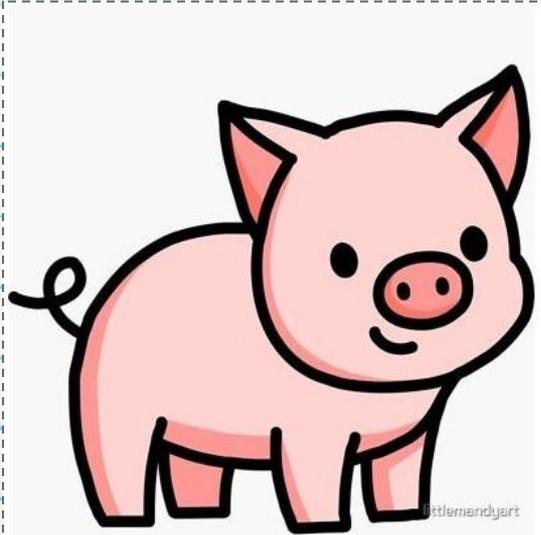
Ashley Waller

FOX

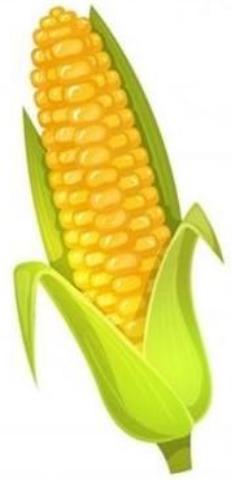


MEAT

ANEXO 4. ANIMAIS E O QUE COMEM (PORCO E MILHO)



PIG



CORN

ANEXOS DA CARTILHA

ATIVIDADES INTERIDISCIPLINARES

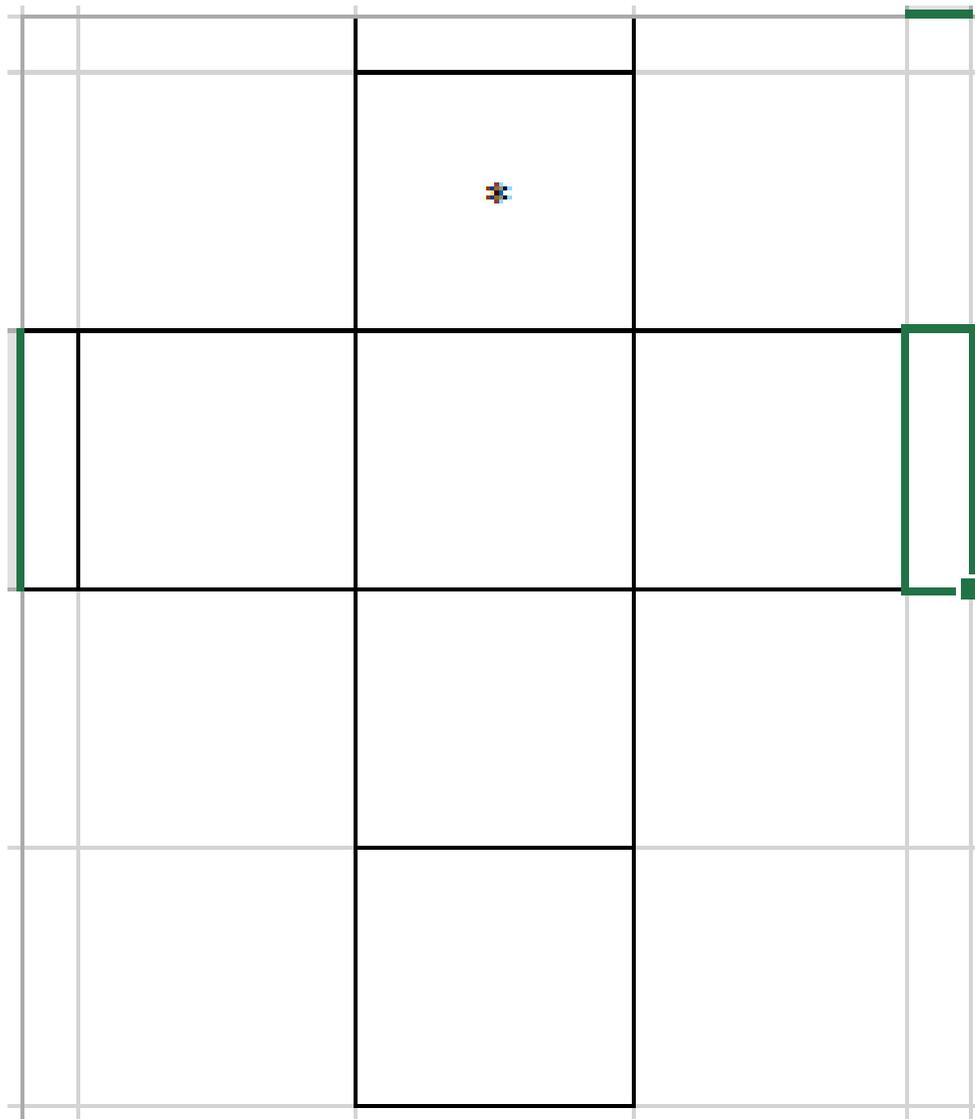
AUTORAS DAS ATIVIDADES:

CAMILLA RIBEIRO
CAROLINA VIDOTTO
CÍNTHIA OLIVEIRA
EDNILDA LEMOS
LETÍCIA CRISTINA

ANEXO 1 – TABULEIRO

4 - Cante uma música	5	6	7	8 - Avance 1 casa	9	
3					10	
2					11 - Faça uma ginástica ou uma careta	
1					12	
INÍCIO				FIM	14 - Encontre 1 objeto ou fale o nome de 2 objetos com a letra	13 - Escolha um jogador para voltar 2 casas ou avance 1

ANEXO 1 – DADO (imprimir 4 vezes e escrever as letras conforme as instruções constadas na cartilha)



ANEXO 2- JOGO DAS PISTAS

PISTA UM – Entregar na mão da criança

PISTA UM!

Onde a gente sonha quando a
cabeça toca na fronha!

PISTA DOIS – Coloque embaixo do travesseiro da criança

PISTA DOIS!

Onde o gelo é fabricado, eu estou
sempre gelado!

PISTA TRÊS: Coloque escondido na geladeira

PISTA TRÊS!

O meu dia a dia é na cozinha, é
em mim que a comida sai
quentinha!

PISTA QUATRO: Coloque escondido dentro do forno

PISTA QUATRO!

Tenho asa, mas não tenho pé, me
usa para tomar café!

PISTA CINCO: Coloque escondido dentro de uma xícara

PISTA CINCO!

Estou naquilo que você coloca no pé para não ficar com chulé!

PISTA SEIS: Coloque escondido dentro de uma meia da criança

PISTA SEIS!

Me usa para controlar o que na TV vai passar!

PISTA SETE: Coloque escondido no controle remoto da TV

PISTA SETE!

A mesa do seu jantar uma pista
pode ocultar!

PISTA OITO: Coloque escondido na mesa de jantar

PISTA OITO!

Sou um recipiente onde a planta
nasce contente!

PISTA NOVE: Coloque escondido em um vaso de planta

PISTA NOVE!

Me usa para o dente limpar
depois de se alimentar!

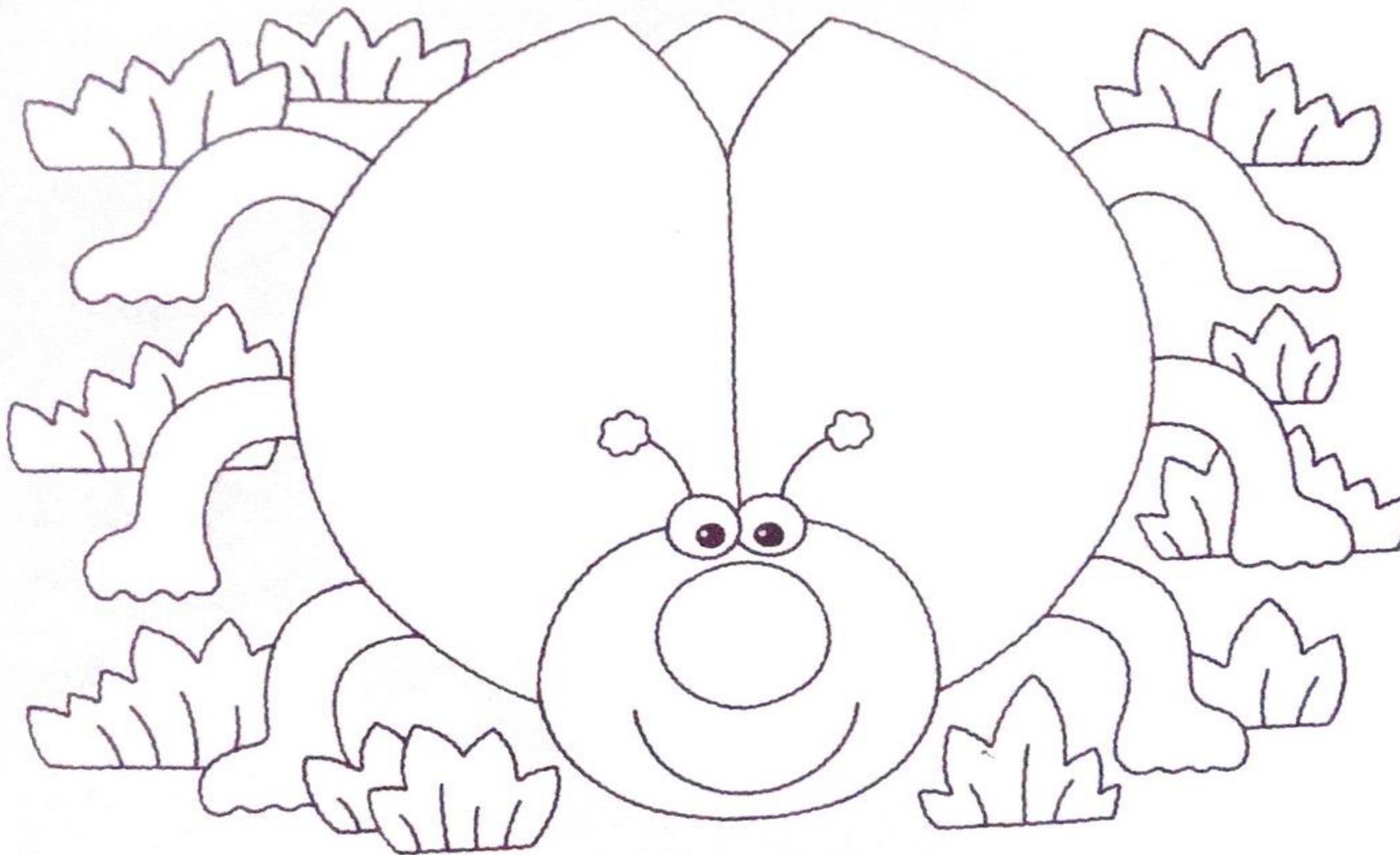
PISTA DEZ: Coloque escondido na escova de dente

PISTA DEZ!

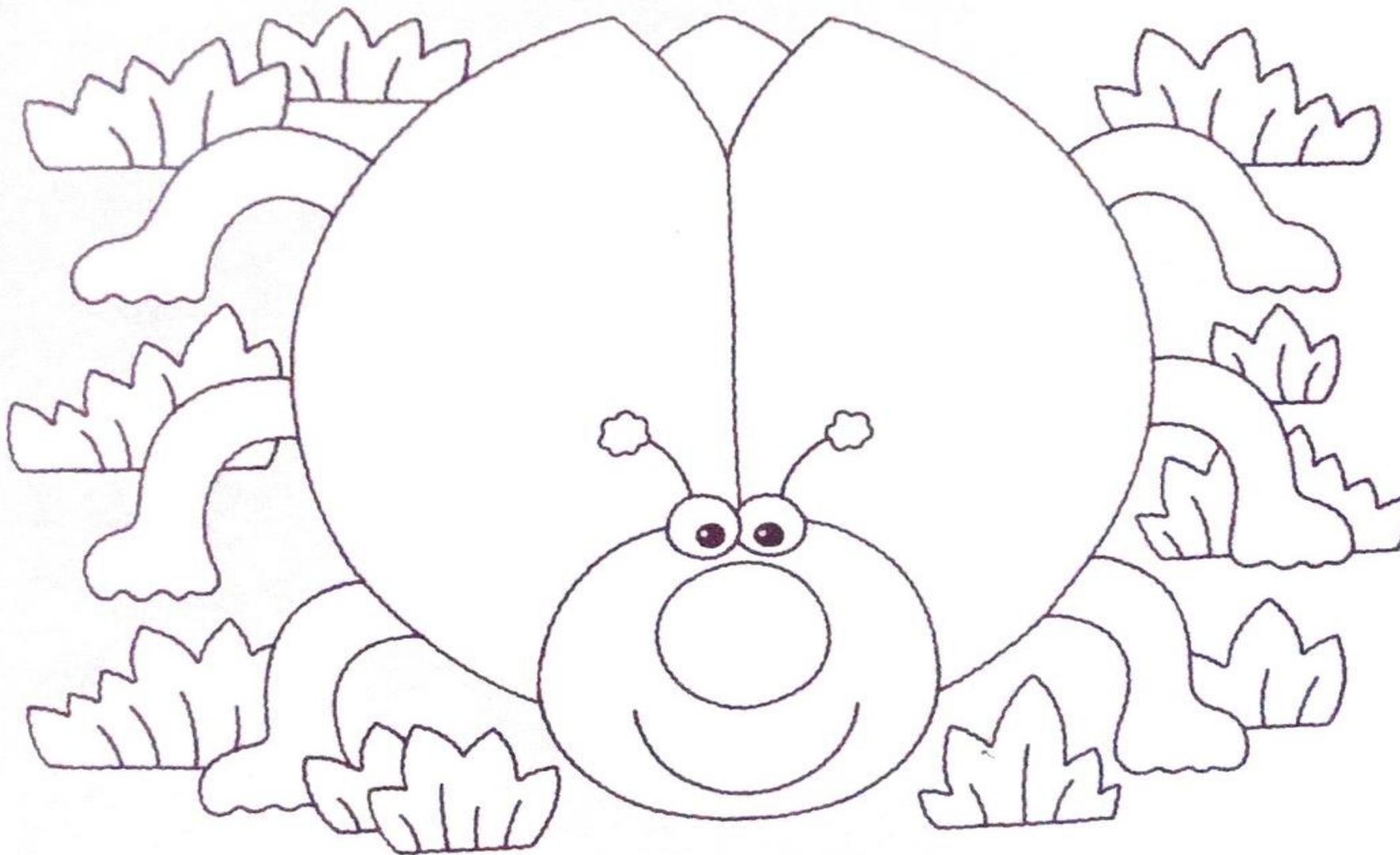
Me usa para guardar o lápis de
estudar!

➤ Por fim, guarde dentro do estojo da criança um
brinde que ela goste!

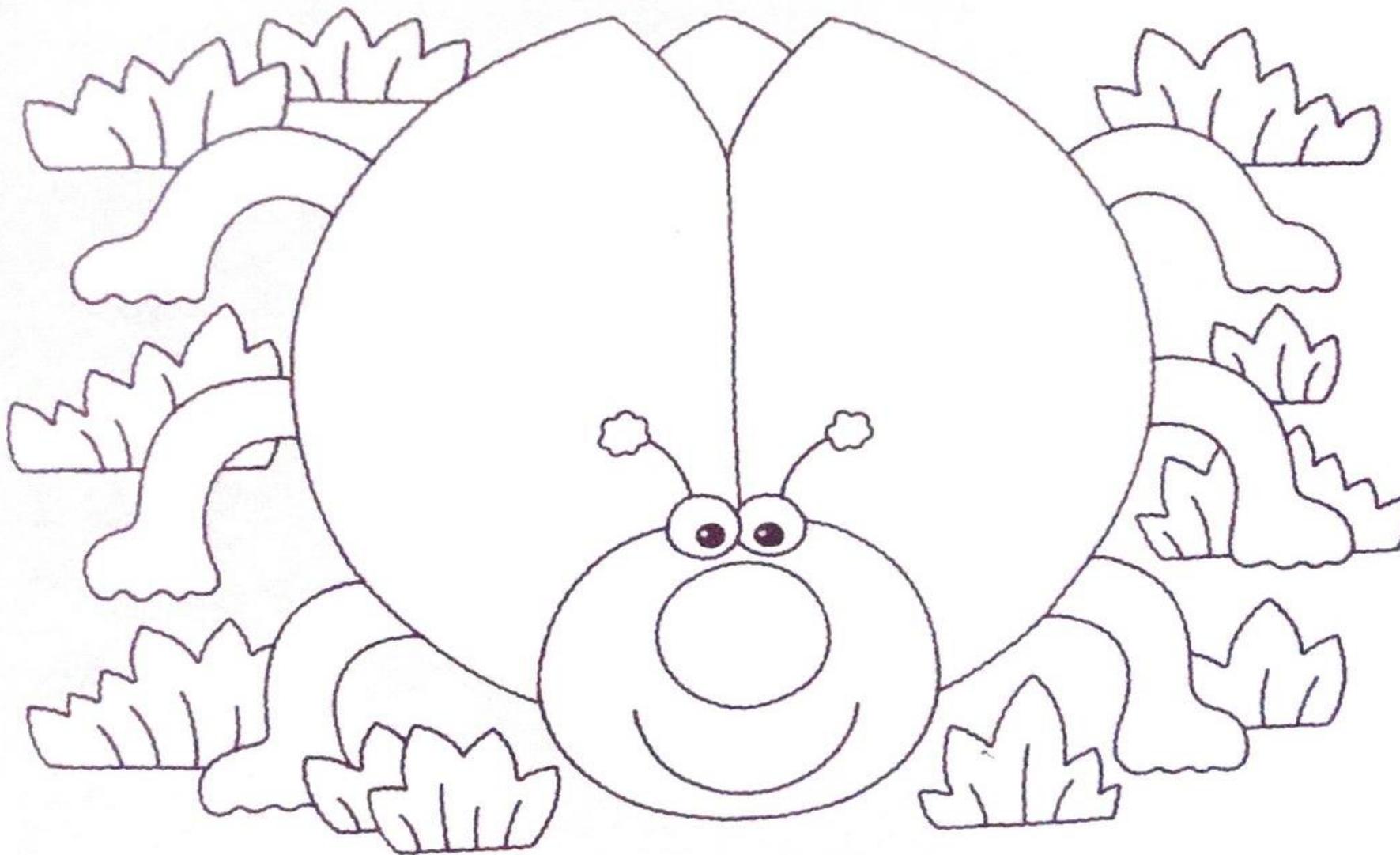
ANEXO 3 - Joanhina 1 - Colar 21 feijões.



ANEXO 3 - Joanhina 2 - Colar 17 feijões.



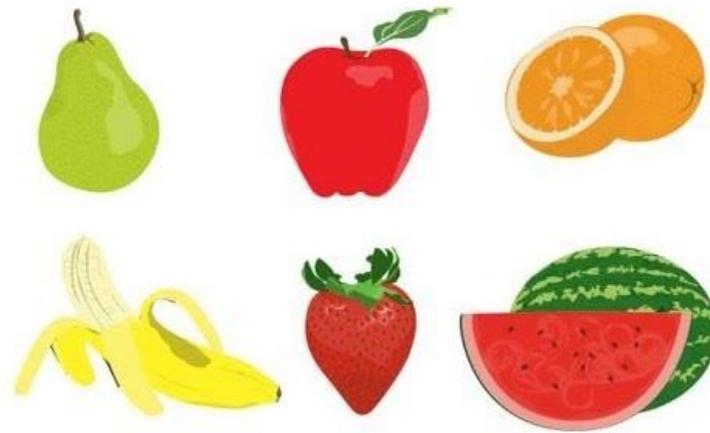
ANEXO 3 - Joaquina 3 - Colar 09 feijões.



ANEXO 4 - ANIMAIS E O QUE COMEM (morcego e fruta)



BAT

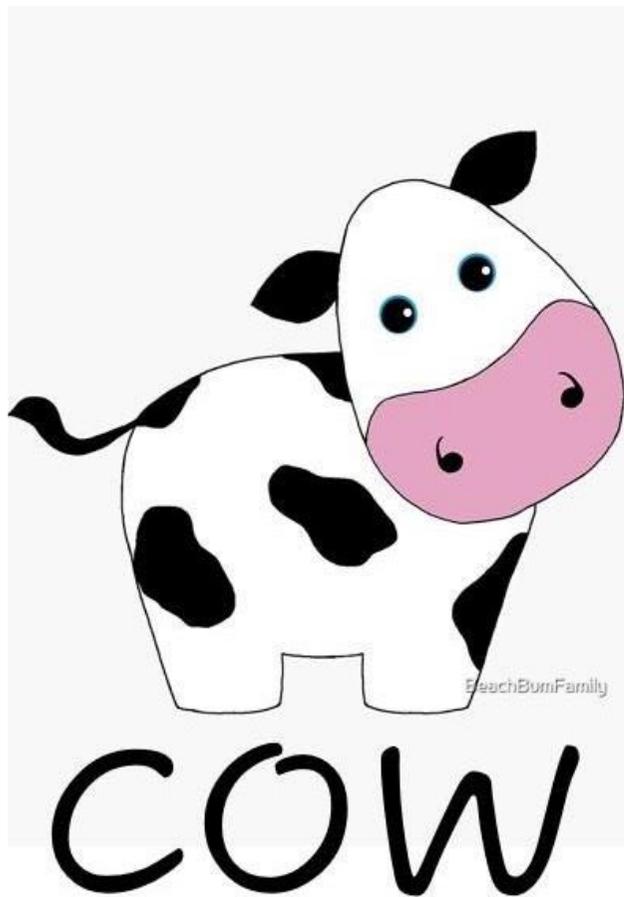


FRUITS

ANEXO 4 – ANIMAIS E O QUE COMEM (gato e leite)



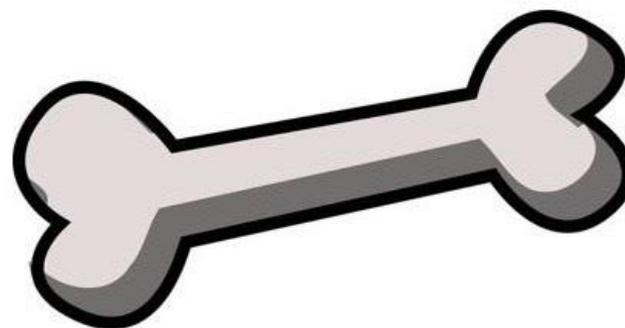
ANEXO 4 – ANIMAIS E O QUE COMEM (vaca e capim)



ANEXO 4 – ANIMAIS E O QUE COMEM (cachorro e osso)



DOG

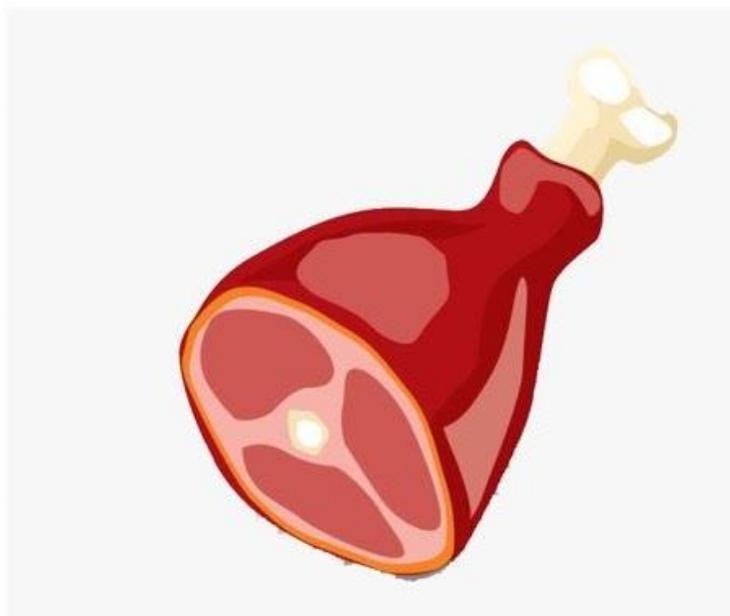


BONE

ANEXO 4 – ANIMAIS E O QUE COMEM (raposa e carne)

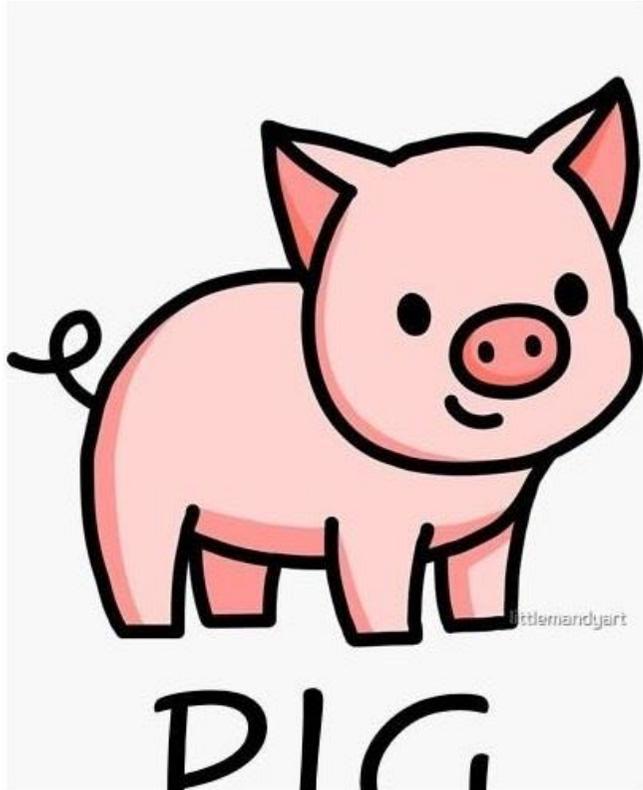


FOX



MEAT

ANEXO 4 – ANIMAIS E O QUE COMEM (porco e milho)



PIG



CORN