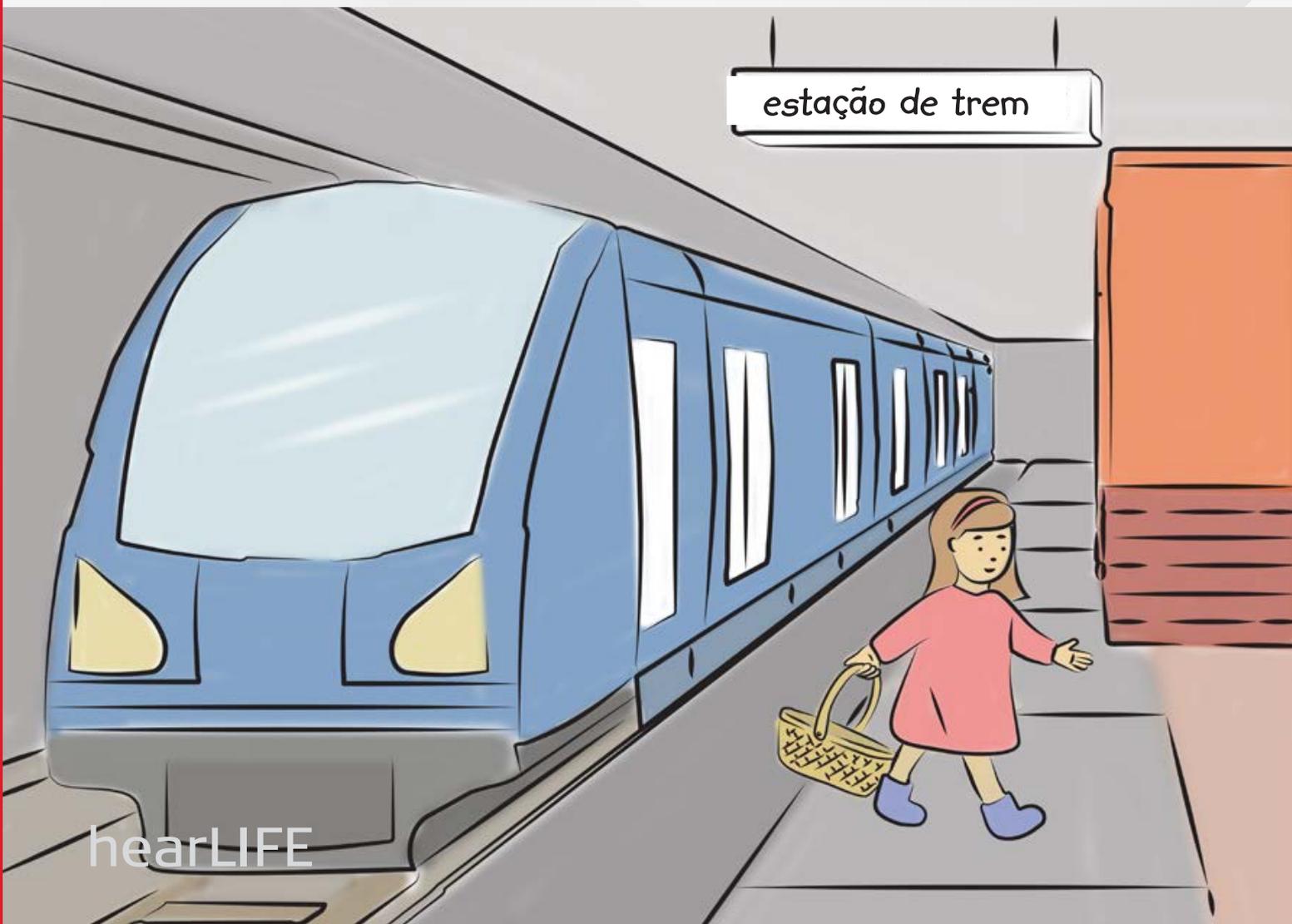


Livro de lições

03 TRANSPORTE



hearLIFE

Saiba mais sobre os planos de trabalho

Plano de trabalho

Nível 1, Nível 2, Nível 3

1. Enviando a figura pelo correio e Vamos pescar

Notas do terapeuta, recursos

2. Classifique as figuras e Jogo das Barreiras

Notas do terapeuta, recursos

3. "Onde se encaixa?"

Notas do terapeuta, recursos

4. É um caminho longo até a loja

Notas do terapeuta, recursos

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

			
Nível 1	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 tem um vocabulário de até 200 palavras e pode estar começando a efetuar combinações 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 habilidades 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.
Nível 1	A criança está aprendendo a escutar e trabalhar duas unidades de informações. A linguagem falada é apresentada à criança em sentenças mais longas e técnicas e ênfase verbal são utilizadas para encorajar a criança a trabalhar todas as informações na sentença.	A criança que produz de 2 a 3 combinações de palavras, tem um vocabulário de 200 a 2000 palavras e começa a fazer uso de alguns marcadores gramaticais.	
Nível 1	A criança é um ouvinte proficiente aprendendo a processar três unidades de informações. A linguagem falada é apresentada à criança em uma variedade de sentenças complexas e técnicas de ênfase verbal são utilizadas para encorajar a criança a trabalhar elementos gramaticais na sentença.	A criança que 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 tema: o nível

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

Documente a detecção da criança ou a resposta imitada

Cada plano de trabalho tem quatro atividades

Cada atividade tem os 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 tema Animais lição do nível 1 e do nível 2, atividade 2

MINHA CASA: NÍVEL 1 PLANO DE TRABALHO

MED^{EL}

Data:

Nome: Idade: Idade auditiva:

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

			
CONSTRUIR UMA CASA RECURSOS • Minha casa N1 N2 N3 A1	<ul style="list-style-type: none">Identificar um item:<ul style="list-style-type: none">partes de uma casaEntender algumas preposições: em frente de /atrás de	<ul style="list-style-type: none">Identificar partes da casaUsar os verbos: cortar, colocar, dobrar	<ul style="list-style-type: none">Compreender que pessoas veem coisas diferentes dependendo do ponto de vista
QUEM ESTÁ NA CASA? RECURSOS • Minha casa N1 N2 N3 A2	<ul style="list-style-type: none">Tratar de um item:<ul style="list-style-type: none">peessoalugarverbo	<ul style="list-style-type: none">Repetir ou nomear uma palavra:<ul style="list-style-type: none">peessoalugarverbo	<ul style="list-style-type: none">Compreender o significado de igual e de diferente
ONDE É O LUGAR DISSO? RECURSOS • Minha casa N1 N2 N3 A3	<ul style="list-style-type: none">Identificar um item:<ul style="list-style-type: none">objetolugar	<ul style="list-style-type: none">Consolidar vocabulário dentro de categorias; objetos em uma casa / lugares na casa	<ul style="list-style-type: none">Entender a associação entre um objeto e um lugar
MINHA CASA RECURSOS • Minha casa N1 N2 N3 A4	<ul style="list-style-type: none">Utilizar os verbos: cortar, dobrar, segurar, empurrar, contarOcupar-se do livro	<ul style="list-style-type: none">Procurar repetir uma palavra de cada página	<ul style="list-style-type: none">Participar de conversa sobre a própria casa.

O tema: o nível

Nome da atividade

O que você precisa fazer antes da lição

Passo a passo da 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^oEL

ATIVIDADE

1. Construir uma casa

PREPARAÇÃO

Imprimir todos os recursos em um papel comum.

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.

RECURSOS

- Uma caixa de papelão
- Minha casa N1 N2 N3 A1
- Cola e tesouras
- Estilete



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 ponto de vista.

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 às 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>ENVIANDO A FIGURA PELO CORREIO</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar um item: <ul style="list-style-type: none"> · transporte • Entender a frase "coloque-o lá" 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizar o nome de itens de transporte • Dizer "dentro" 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinar as figuras • Envolver-se na brincadeira
<p>CLASSIFIQUE AS FIGURAS</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 A2 • Transporte N1 N2 tabuleiro de ordenação 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar um item <ul style="list-style-type: none"> · nome da categoria · animais · transporte • Compreender o sentido de "não" e "sim" 	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir uma palavra solta • Utilizar não / sim 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar identificando como pertencente a uma categoria • Entender que pessoas nem sempre podem estar certas
<p>"ONDE SE ENCAIXA?"</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar um item <ul style="list-style-type: none"> · transporte · locais • Entender: outro 	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir: palavras individuais 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender como as coisas se relacionam umas às outras
<p>É UM CAMINHO LONGO ATÉ A LOJA</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A4 • Transporte N1 N2 N3 A4 veículos 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir as orientações do contexto <ul style="list-style-type: none"> · escolha um · recorte aqui · vire do outro lado · cole a figura 	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir palavras a partir de instruções 	<ul style="list-style-type: none"> • Escolher entre duas opções

Data:

Nome: Idade: Idade auditiva:

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

			
<p>VAMOS PESCAR?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N2 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar dois itens: <ul style="list-style-type: none"> · veículo e veículo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir dizer substantivo e substantivo • Dizer "Vá pescar" 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e expressar emoções durante o jogo
<p>CLASSIFIQUE AS FIGURAS</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N2 N3 A2 • Transporte N1 N2 tabuleiro de ordenação 	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvir as descrições e identificar o item e a categoria 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinar palavras para fazer uma descrição <ul style="list-style-type: none"> · quatro pernas / quatro rodas · na fazenda / na rua · tem pintas / é azul 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar identificando como pertencente a uma categoria
<p>"ONDE SE ENCAIXA?"</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir uma direção com duas partes • Entender as preposições 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinar palavras <ul style="list-style-type: none"> · veículo + vai + local · substantivo determinante de preposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender como as coisas se relacionam umas às outras • Falar sobre experiências passadas
<p>É UM CAMINHO LONGO ATÉ A LOJA</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A4 • Transporte N1 N2 N3 A4 veículos 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender uma sequência de duas partes unidas por "e então" • Entender uma sentença com duas informações 	<ul style="list-style-type: none"> • Conectar verbos usando "e então" • Conectar substantivos usando "e então" 	<ul style="list-style-type: none"> • Fazer uma escolha e explicar sua decisão • Imaginar e falar sobre como outra pessoa está se sentindo

Data:

Nome: Idade: Idade auditiva:

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

			
<p>VAMOS PESCAR?</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N3 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar três itens: <ul style="list-style-type: none"> · veículo e veículo e veículo 	<ul style="list-style-type: none"> • Perguntar: Você tem...? • Conseguir dizer substantivo e substantivo e substantivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e expressar emoções durante o jogo
<p>JOGO DE BARREIRAS</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N2 N3 A2 • Transporte N3 A2 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguir orientações contendo um substantivo e uma frase de local de duas partes 	<ul style="list-style-type: none"> • Dar instruções contendo um substantivo e uma frase de local de duas partes 	<ul style="list-style-type: none"> • Entender conceitos <ul style="list-style-type: none"> · primeiro / último · o que não combina · todos menos um · linha / coluna
<p>"ONDE SE ENCAIXA?"</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvir uma sentença e responder questões sobre ela 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar verbos na terceira pessoa: vai, dirige, navega • Usar: em/sobre/acima em sentenças 	<ul style="list-style-type: none"> • Falar sobre experiências passadas • Falar sobre eventos hipotéticos
<p>É UM CAMINHO LONGO ATÉ A LOJA</p> <p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transporte N1 N2 N3 A4 • Transporte N1 N2 N3 A4 veículos 	<ul style="list-style-type: none"> • Relembrar uma sentença contendo três informações • Relembrar uma sequência de três partes 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar pronome: ela • Conjuguar verbos <ul style="list-style-type: none"> · futuro · passado 	<ul style="list-style-type: none"> • Fazer uma escolha e explicar sua decisão • Imaginar e falar sobre como outra pessoa está

ATIVIDADE

1. Enviando a figura pelo correio

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em um cartão e recortar as figuras, colocando um conjunto de lado. Recorte duas aberturas com a largura dos cartões em cada lado da caixa (de modo que você tenha um total de oito aberturas).

RECURSOS

- Transporte N1 A1
- Uma caixa
- Estilete ou tesoura, cola

Vocês vão fazer uma caixa correio e vão jogar o jogo de correio juntos.

1. Pegue um cartão por vez, fale sobre ele, vire do outro lado, aplique cola e depois cole na caixa rente à abertura de correio.
2. Embaralhe o restante dos cartões e pegue um da pilha. Fale sobre ele sem mostrar o cartão à criança. Vire a caixa e encoraje-a a encontrar a figura que combina.
3. Se ela não puder encontrar a figura correspondente, adicione um som e depois uma rápida amostra do cartão se for necessário e depois diga novamente o nome do veículo (OUÇA, OLHE, ESCUTE).
4. Verifique se os cartões combinam e depois os mostre.
5. Revezem-se na tarefa de apanhar um cartão.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item - a criança consegue identificar uma informação:
 - Ouvinte iniciante; ex. *U uuu u. É um trem.*
 - Substantivo; ex. *Eu tenho um carro.*
- Entende a frase. Por exemplo, *coloque-o lá.*

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

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

GANCHOS AUDITIVOS: Utilizando sons reproduzidos para ouvintes iniciantes irá chamar sua atenção e começará a desenvolver habilidades de compreensão. Utilize-os no início de uma sentença curta e coloque o substantivo no final para que a criança possa casar as informações e desenvolver habilidades de identificação de palavras.

Brummmm, é um carro.

FALE, FALE, FALE: Embora no nível 1 a criança esteja começando a usar palavras isoladas, ela aproveita melhor ouvindo frases e sentenças curtas. Acrescentando algumas palavras a tudo que você faz irá ajudá-la a entender palavras de ação. *Coloque-o lá. Vire ao contrário.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Classifica itens de transporte.
- Diz "em".

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

ESPERE, ESPERE E ESPERE UM POUCO MAIS: Vire a caixa para encontrar uma figura que combine e se a criança ainda não estiver espontaneamente classificando as figuras, dê a palavra a ela e espere com a mão cobrindo levemente a abertura de postagem. Remova sua mão quando a criança pronunciar para que possa postar o cartão.

MINHA VOZ É IMPORTANTE: Pode não ser uma boa ideia iniciar com a criança tentando dizer os nomes dos veículos. Isso irá melhorar na medida em que ela melhorar sua audição da própria fala e associá-la à sua. Recompense e reforce qualquer tentativa postando o cartão imediatamente.



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina as figuras.
- Envolve-se na brincadeira.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

OUVINDO PRIMEIRO: Use a técnica de ouvir primeiro para envolver a criança na brincadeira. *Vamos lá, vamos dirigir um carro. Olhe, estou dirigindo um carro. Venha, me acompanhe no carro.* Então dirija o seu carro imaginário em torno da sala.

ATIVIDADE

1. Vamos pescar?

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em cartão; selecione duas páginas em uma para que as figuras fiquem menores. Recorte as figuras.

RECURSOS

• Transporte N2 A1

Você vai brincar de "Vá Pescar".

1. Antes de brincar dê uma boa olhada nos cartões e falem juntos sobre eles. Todos os cartões com as bordas vermelhas são diferentes. Cada cartão "vermelho" combina com um cartão de borda azul. O objetivo do jogo é colecionar pares.
2. Embaralhe bem os cartões e distribua cinco cartões para cada jogador. Os cartões remanescentes são colocados com a figura para baixo em uma pilha de retirada sobre a mesa.
3. Cada jogador olha os cartões, encontra os pares e os coloca sobre a mesa.
4. Inicie o jogo escolhendo um dos seus cartões e perguntando à criança: "Você tem um... (veículo) e um... (veículo)?"
5. Se a criança tiver aquele cartão, ela entrega e você coloca o seu par na mesa. Se ela não tiver o cartão ela diz "Não, vá pescar" e você pega um cartão da pilha no meio. Se você pegar um cartão que combina com um em sua mão, coloque seu par sobre a mesa.
6. A criança então pergunta para a próxima pessoa (pai ou mãe/pessoa responsável) sobre um dos seus cartões e o jogo continua com os demais jogadores no círculo até que não haja mais cartões na pilha de retirada.
7. Assim que a pilha tiver acabado, os jogadores podem perguntar para qualquer pessoa se ela tem um cartão em particular.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica dois itens:
 - Veículo e veículo. Por exemplo, trem e navio.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

OUVINDO PRIMEIRO: Mantendo a figura escondida enquanto você fala sobre ela ajuda a criança a prestar atenção às informações auditivas. Se a criança estiver passando para o nível 2, talvez só entenda o segundo veículo. Diga o nome dos dois veículos, permita dar uma espiadinha e em seguida fale o nome dos dois veículos novamente. Este é um sanduíche "Escute-Olhe-Escute (ou sanduíche auditivo)".



RESULTADOS ESPERADOS

- Conseguir dizer "substantivo e substantivo"; ex. trem e navio.
- Conseguir dizer: Vá pescar.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

EXPANSÃO E EXTENSÃO: Encoraje a criança a escolher e perguntar sobre o cartão do pai ou mãe/pessoa responsável. Ela consegue dizer os nomes de veículos, mas pode omitir a palavra de ligação "e". Dê ênfase verbal mediante a repetição imediata do que ela disse expandindo a sentença para incluir a palavra omitida. *Um trem e um navio.*

CICLO DE FEEDBACK AUDITIVO: Quando é a vez da criança dizer "Vá pescar", modele a linguagem para que a criança possa repeti-la. *Você precisa dizer à sua mãe Vá pescar.* Esta técnica permite que a criança ouça a linguagem adequada pouco antes dela tentar dizê-la e permite que ela compare o que ela diz com os seus modelos.



RESULTADOS ESPERADOS

- Reconhece e expressa emoções durante o jogo.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

FALE, FALE, FALE: Fale sobre como você está se sentindo enquanto progride no jogo para ajudar a criança a entender seu objetivo e também para ajudá-la a identificar e classificar sentimentos típicos que está experimentando. *Oh, não. Não tenho nenhum par. Espero que consiga daqui a pouco. Agora sim! Você tem tanta sorte. Outro par.*

ATIVIDADE

1. Vamos pescar?

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em cartão; selecione duas páginas em uma para que as figuras fiquem menores. Recorte os cartões.

RECURSOS

• Transporte N3 A1

Você vai brincar de "Vá Pescar".

1. Antes de brincar dê uma boa olhada nos cartões e juntos falem sobre eles. Todos os cartões com as bordas vermelhas são diferentes. Cada cartão "vermelho" combina com um cartão de borda azul. O objetivo do jogo é colecionar pares.
2. Embaralhe bem os cartões e distribua cinco cartões para cada jogador. Os cartões remanescentes são colocados com a figura para baixo em uma pilha de retirada sobre a mesa.
3. Cada jogador olha os cartões, encontra os pares e os coloca sobre a mesa.
4. Inicie o jogo escolhendo um dos seus cartões e perguntando à criança: "Você tem um... (veículo) e um... (veículo) e um... (veículo)?"
5. Se a criança tiver aquele cartão, ela entrega e você coloca o seu par na mesa. Se ela não tiver o cartão consigo, ela diz "Não, vá pescar", e você pega um cartão da pilha de retirada. Se você pegar um cartão que combina com um em sua mão, coloque seu par sobre a mesa.
6. A criança então pergunta para a próxima pessoa; pai ou mãe/pessoa responsável sobre um dos seus cartões e o jogo continua com os demais jogadores no círculo até que não haja mais cartões na pilha central.
7. Assim que a pilha tiver acabado, os jogadores podem perguntar para qualquer pessoa se ela tem um cartão em particular.



RESULTADOS ESPERADOS

- Identificação de três itens por meio da audição:
 - Veículo e veículo e veículo. Por exemplo, o trem, o ônibus e o avião.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

OUVINDO PRIMEIRO: Manter a figura escondida enquanto fala sobre as figuras ajudará a criança a prestar atenção às informações auditivas. Se a criança já estiver passando para o nível 3, ela talvez repita 2 dos 3 veículos. Mencione os três veículos enfatizando verbalmente o que for omitido; *O trem, o ônibus e o avião*; e depois permita que dê uma olhadela rápida apontando para o primeiro veículo, repetindo em seguida os três veículos novamente. Este é um sanduíche "Escute-Olhe-Escute (ou sanduíche auditivo)".



RESULTADOS ESPERADOS

- Pergunta: Você tem...?
- Consegue dizer substantivo e substantivo e substantivo ex. o trem, o ônibus e o avião.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

EXPANSÃO E EXTENSÃO: Encoraje a criança a escolher e perguntar sobre o cartão do pai ou mãe/pessoa responsável. Ela pode dizer os nomes de veículos, mas omite o determinante "um" ou não faz a entonação típica das frases interrogativas. Enfatize verbalmente estas palavras repetindo imediatamente o que ela diz, expandindo a sentença para incluir as palavras omitidas. *Você tem um trem, um ônibus e um avião?*

ESPERE, ESPERE E ESPERE UM POUCO MAIS: Encoraje o pai ou a mãe a esperar seguindo os modelos expandidos de linguagem para dar tempo à criança para tentar novamente dizer uma sentença mais completa.



RESULTADOS ESPERADOS

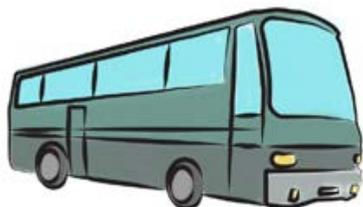
- Reconhece e expressa emoções durante o jogo.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

FALE, FALE, FALE: Fale sobre como você está se sentindo enquanto progride no jogo para ajudar a criança a entender seu objetivo e também para ajudá-la a identificar e classificar sentimentos típicos que está experimentando. *Oh, não. Eu ainda não tenho nenhum par. Espero que consiga daqui a pouco. Agora sim! Você tem tanta sorte. Outro par.*

1. Enviando a figura pelo correio

ônibus



Transporte

carro



Transporte

motocicleta



Transporte

trem



Transporte

helicóptero



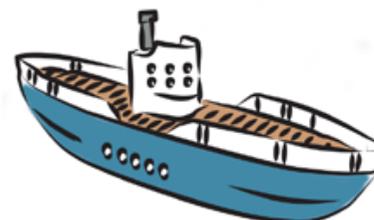
Transporte

avião



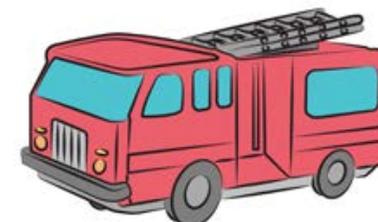
Transporte

navio



Transporte

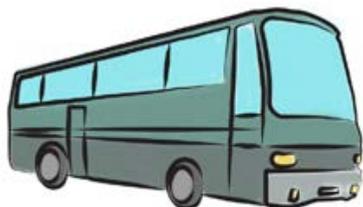
carro de bombeiro



Transporte

1. Enviando a figura pelo correio

ônibus



Transporte

carro



Transporte

motocicleta



Transporte

trem



Transporte

helicóptero



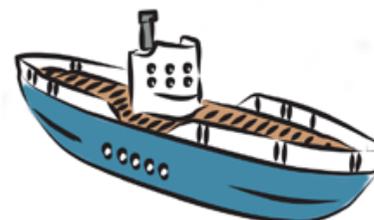
Transporte

avião



Transporte

navio



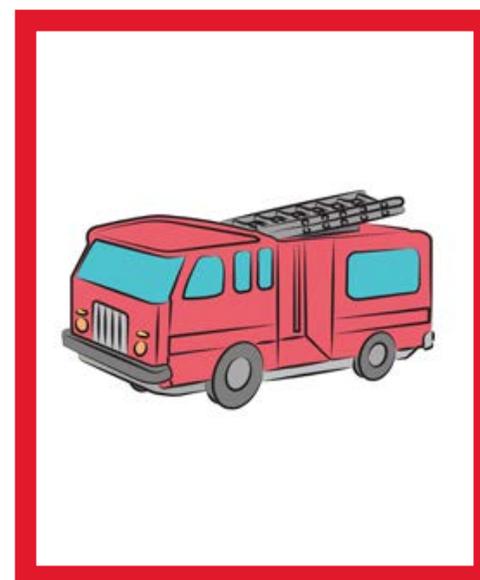
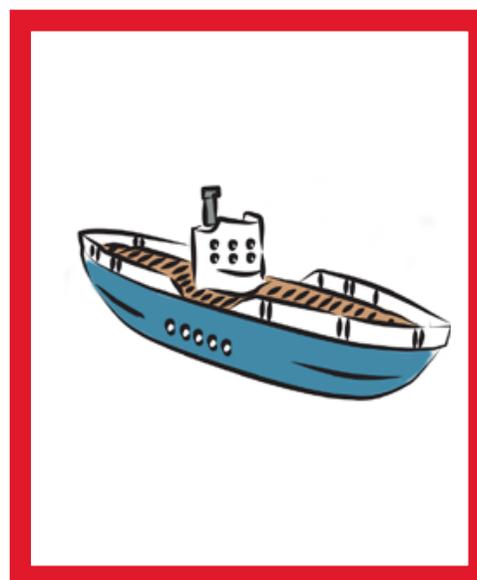
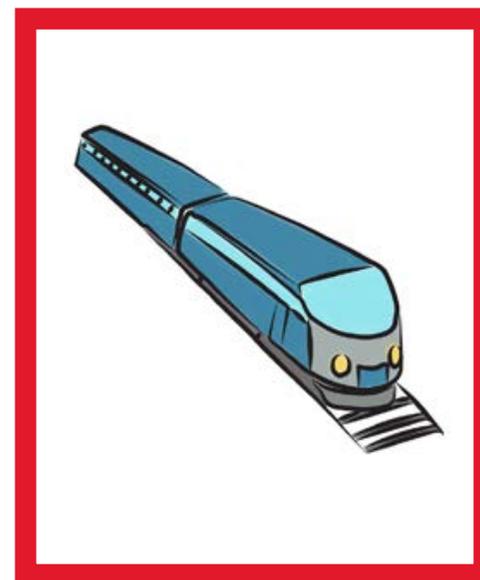
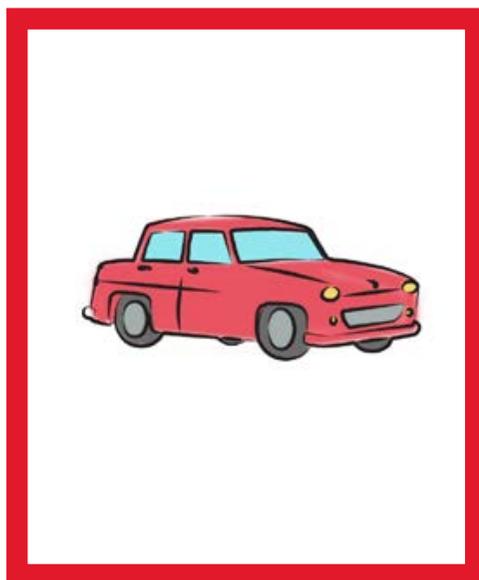
Transporte

carro de bombeiro

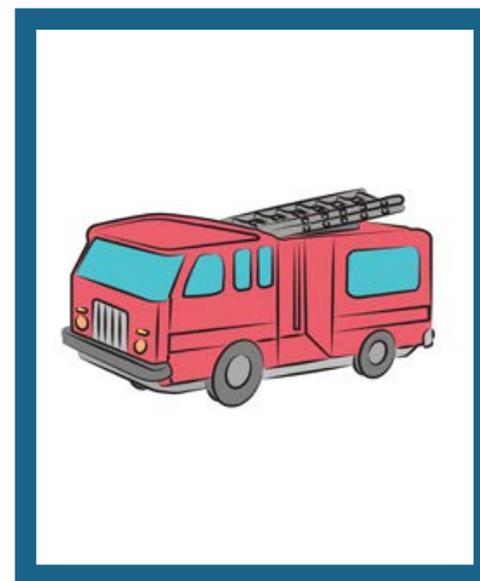
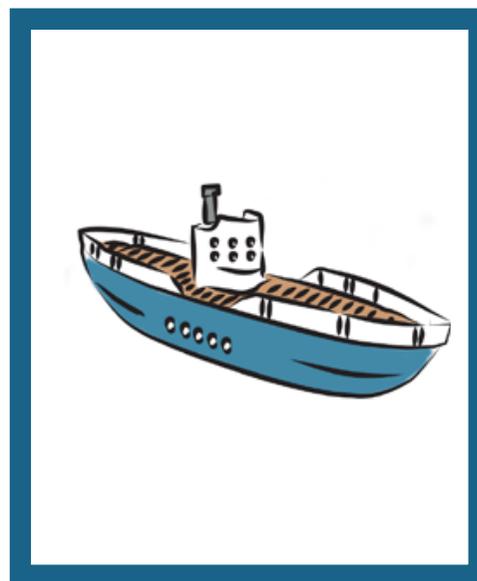
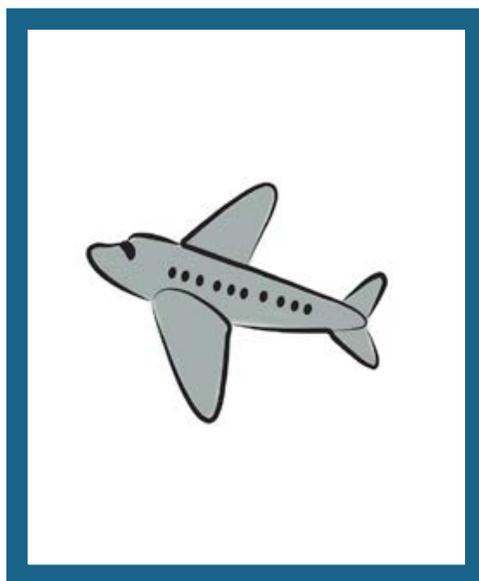
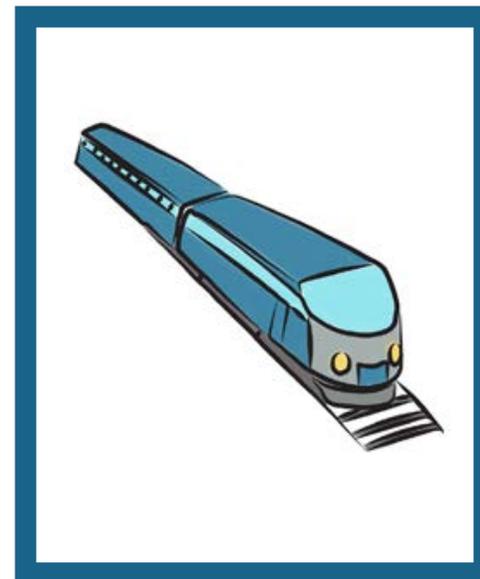
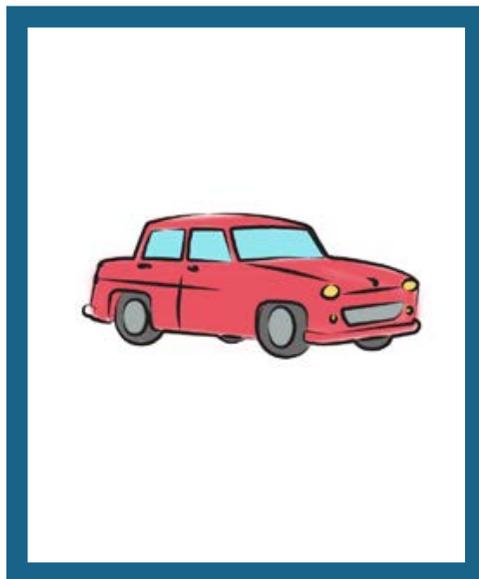
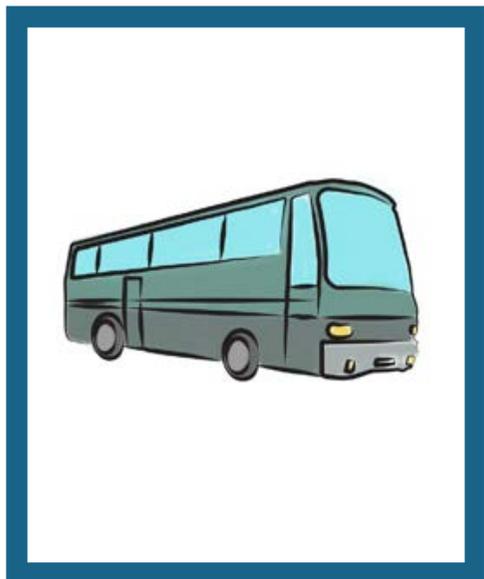


Transporte

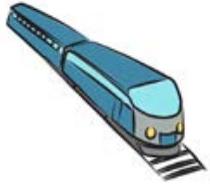
1. Enviando a figura pelo correio



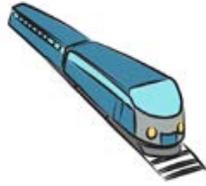
1. Enviando a figura pelo correio



1. Vamos pescar?



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. Vamos pescar?



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. Vamos pescar?



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

1. Vamos pescar?



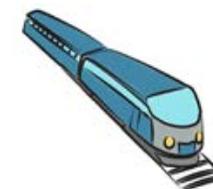
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

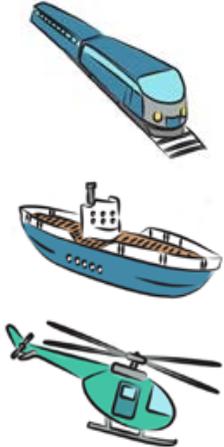


Transporte

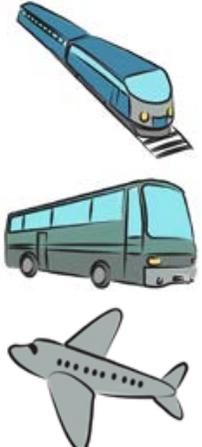


Transporte

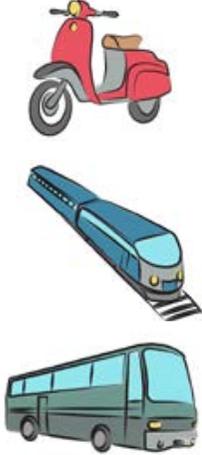
1. Vamos pescar?



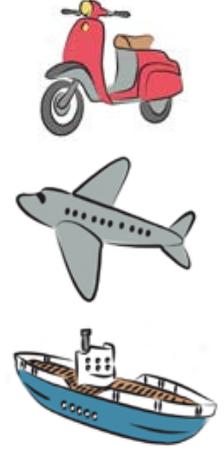
Transporte



Transporte



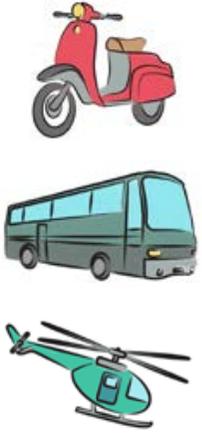
Transporte



Transporte



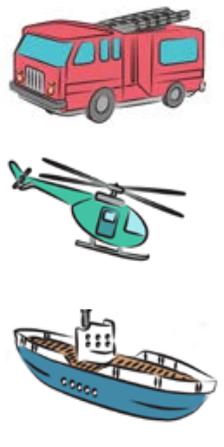
Transporte



Transporte



Transporte

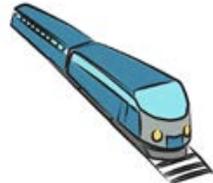


Transporte

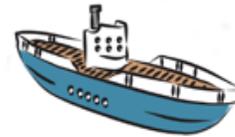
1. Vamos pescar?



Transporte



Transporte



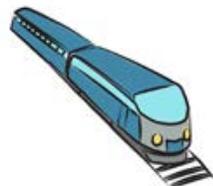
Transporte



Transporte



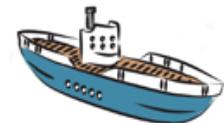
Transporte



Transporte

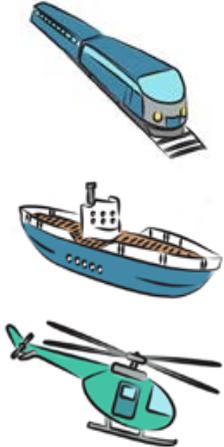


Transporte

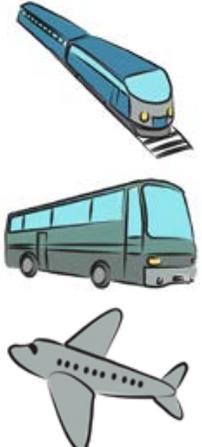


Transporte

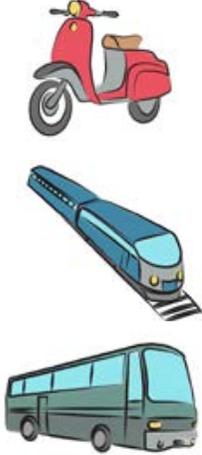
1. Vamos pescar?



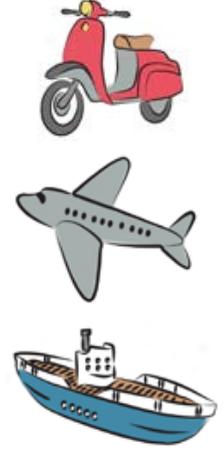
Transporte



Transporte



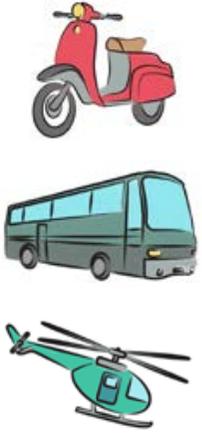
Transporte



Transporte



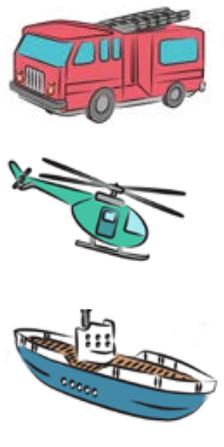
Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

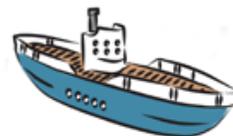
1. Vamos pescar?



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte



Transporte

ATIVIDADE

2. Classifique as figuras

PREPARAÇÃO

Imprimir os recursos em papel comum. Recorte os animais e veículos.

Você vai colocar as figuras em sua categoria.

1. Explique que você vai colocar as figuras com o seu grupo próprio.
2. Fale sobre os nomes dos grupos: animais e transporte.
3. Embaralhe as figuras e coloque-as viradas para baixo em uma pilha.
4. Pegue uma, sem mostrar a figura à criança e faça a classificação.
5. Encoraje a criança a repetir a palavra e decida onde elas se encaixam no tabuleiro de ordenação.
6. Revezem-se ao apanhar um cartão.

RECURSOS

- Transporte N1 A2
- Transporte N1 N2 A2 tabuleiro de ordenação



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item:
 - nome da categoria; ex. animal/transporte
 - animal; ex. cachorro
 - transporte; ex. trem
- Entende não/sim.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

FALE, FALE, FALE: Uma criança no nível 1 está apenas começando a aprender as palavras que ela precisa para entender o seu mundo. Ela vai conseguir armazenar e lembrar-se das palavras mais facilmente se a ajudarmos a construir associações ou ligações entre palavras. *Eu tenho um carro. Precisamos colocá-lo como transporte.*

ÊNFASE VERBAL: Acrescente entonação dramática ao “Sim” e ao “Oh, não” para ajudar a criança a usar as dicas suprasegmentais de altura e duração para entender a diferença no significado dessas palavras.



RESULTADOS ESPERADOS

- Repete uma palavra solta. Por exemplo, carro.
- Usa não/sim.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

OPÇÕES DE USO: Forneça os modelos de linguagem para os nomes de categoria em uma pergunta opcional. Diga os nomes das categorias enquanto você move a figura no tabuleiro de ordenação, e coloque a palavra correta em segundo lugar para que seja a mais provável de ela repetir. *“Tirei um carro... Colocamos com os animais ou o transporte?”* Use a mesma técnica para encorajar a criança a dizer não ou sim. Por exemplo, *Vamos colocar isso com transporte... O que você acha? Não ou sim?*



RESULTADOS ESPERADOS

- Ordena identificando como pertencente a uma categoria.
- Entende que pessoas podem nem sempre estar certas.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

SABOTAGEM: Quando a criança entende a tarefa e consegue ordenar itens com sucesso você pode sabotar a ordenação cometendo um erro de propósito. A criança pode corrigi-lo espontaneamente ou o pai ou mãe/pessoa responsável talvez precise intervir. *Ei! Não é um animal. Esse trem deve ir para o transporte.*

ATIVIDADE

2. Classifique as figuras

PREPARAÇÃO

Imprimir os recursos em papel.

Você vai brincar de "Adivinhação" e depois classifique as figuras na página de ordenação.

1. Explique à criança que ela precisa adivinhar o cartão que você tem.
2. Dê dicas na seguinte ordem:
 - o nome do grupo, por exemplo, *Isso é um animal/Isso é um veículo (ou é um tipo de transporte)*
 - onde você pode encontrá-lo
 - uma descrição da aparência
3. Quando a criança adivinhar a figura ela pode colá-la no tabuleiro de ordenação.
4. Revezem-se ao apanhar um cartão.

RECURSOS

- Transporte N2 N3 A2
- Transporte N1 N2 A2 tabuleiro de ordenação
- Tesoura e cola



RESULTADOS ESPERADOS

- Ouve as descrições e identifica um item.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

ÊNFASE VERBAL: Faça uso de ênfase verbal para ajudar a criança a compreender todas as informações importantes nas dicas. Faça uma no final de cada dica, coloque as informações importantes no final de cada sentença e acrescente mudanças de entonação para atrair e manter a atenção.

FALE, FALE, FALE: A criança vai conseguir armazenar e lembrar-se das palavras mais facilmente se você fizer associações ou ligações entre palavras. *Este é um transporte... Nós o dirigimos na rua. A mãe dirige um até as lojas. Este é vermelho.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina palavras para fazer uma descrição:
 - quatro pernas/quatro rodas
 - na fazenda/na rua
 - ele tem pintas/ele é azul

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

GANCHOS AUDITIVOS: Quando for a vez de a criança dar uma sugestão, você irá precisar de um grande gancho auditivo. *ESPERE! Não diga à sua mãe o que é. Ela tem que adivinhar. Vamos dar dicas para ela. É um animal... Ele vive em uma árvore... Ele tem um rabo peludo.*

CHEGUE PERTO DE MIM: Sentando bem perto da criança enquanto apresenta os modelos de linguagem permite realizar duas coisas nesta atividade. Em primeiro lugar, oferece à criança o melhor acesso possível às informações auditivas e segundo, você consegue silenciosamente treinar a criança no que deve dizer ao seu pai ou mãe/responsável, para que a criança assuma o papel de professor.



RESULTADOS ESPERADOS

- Classifica identificando um item como pertencente a uma categoria.
- Entende que pessoas podem nem sempre estar certas.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

SABOTAGEM: Quando a criança entende a tarefa e consegue ordenar itens com sucesso você pode sabotar a ordenação cometendo um erro de propósito. A criança pode corrigi-lo espontaneamente ou o pai ou mãe/pessoa responsável talvez precise intervir. *Ei! Não é um animal. Esse trem deve ir para o transporte.*

ATIVIDADE

2. Jogo de Barreiras

PREPARAÇÃO

Imprimir duas cópias de Transporte N3 A2 em um cartão e entregue um a cada jogador. Isto é uma grade.

Imprimir duas cópias de Transporte N2 N3 A2 em um cartão, recorte-os e entregue um conjunto a cada jogador.

Coloque a barreira entre os jogadores para que não consigam ver as grades um do outro.

RECURSOS

- Transporte N2 N3 A2
- Transporte N3 A2
- Uma barreira (uma pasta ou livro quadro colocado entre os jogadores)
- Tesoura

Você vai brincar de "Grades correspondentes".

1. Explique à criança que sem olhar a grade da outra, ela e o seu pai ou mãe/responsável têm que preencher a sua grade com figuras correspondentes.
2. Cada jogador espalha os seus cartões ao lado da grade.
3. O primeiro jogador pega um cartão e diz onde deve ser colocado (ex. *Coloque o trem no meio da linha de baixo*).
4. O outro jogador repete a orientação e então coloca o cartão na grade.
5. Os jogadores alternam selecionando os cartões e dando instruções.
6. Quando todos os quadrados na grade estiverem cheios, remova a barreira e compare as grades.



RESULTADOS ESPERADOS

- Segue orientações contendo um substantivo e uma frase de local com duas partes. Por exemplo, Coloque o trem no meio da linha de baixo.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

DESENVOLVER A MEMÓRIA AUDITIVA: Para ajudar a criança a compreender todas as informações da orientação, pause no final de cada parte da instrução e acrescente a mudança de ênfase e entonação para chamar a atenção da criança para as partes importantes. Se ela omitir uma parte da instrução, dê uma sugestão ou dica e depois repita a instrução completa. *É um animal e vai na linha de baixo. Ouça novamente; Coloque o rato na primeira linha de baixo.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Dá orientações contendo um substantivo e uma frase de local com duas partes. Por exemplo, Coloque o trem no meio da linha de baixo.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

GANCHOS AUDITIVOS: Quando for a vez de a criança dar uma sugestão, você irá precisar de um grande gancho auditivo. *ESPERE! Não mostre ao papai o que é. Ele precisa ouvir. Diga a ele o que deve encontrar e depois diga onde ele deve colocá-lo.*

USE ESCOLHAS : Aprendendo sobre como dar orientações contendo três informações é complicado porque há muito a lembrar e provavelmente algumas palavras novas para descrever a posição. Forneça a linguagem à criança na forma de dicas. Você pode dizer, *Coloque o barco por último na linha de cima ou talvez Coloque o barco primeiro na linha de cima.*



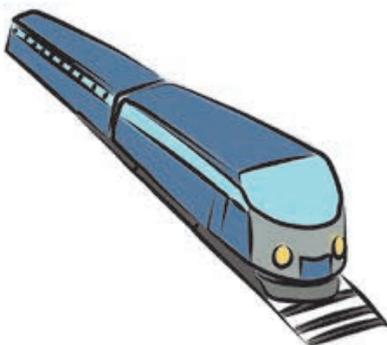
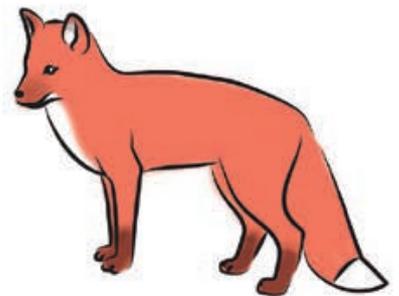
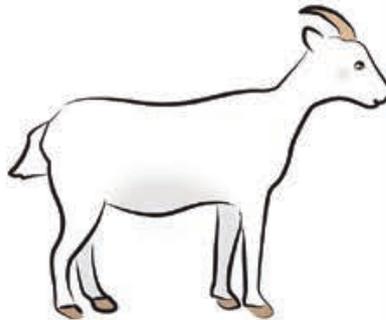
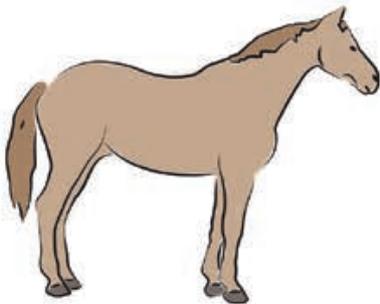
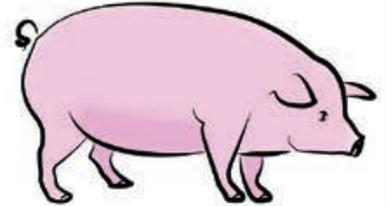
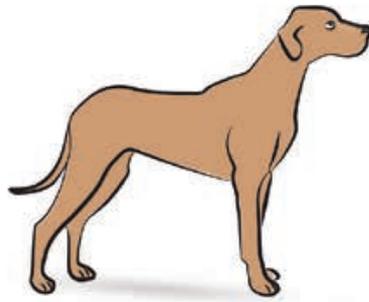
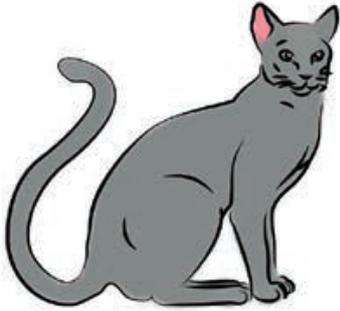
RESULTADOS ESPERADOS

- Entende conceitos:
 - primeiro/último, o que não combina, todos menos um, linha/coluna

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

FALE, FALE, FALE: Faça observações sobre posições ou perfis das figuras na medida em que a grade começa a tomar forma para ajudar a criança a entender estes conceitos. *Ei, olhe, todas as figuras na primeira coluna são de animais. Todas menos uma das figuras é de um veículo. Você consegue ver qual não combina?*

2. Classifique as figuras

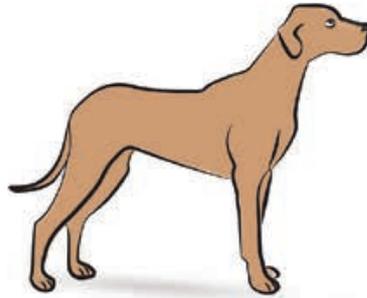


2. Classifique as figuras

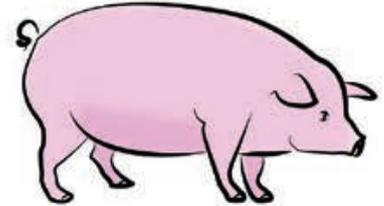
gato



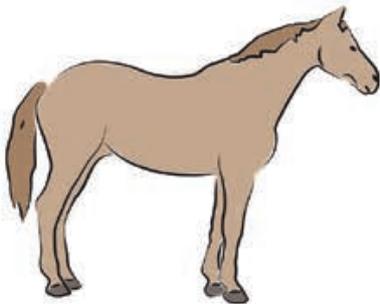
cachorro



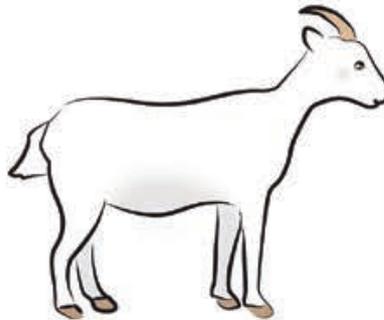
porco



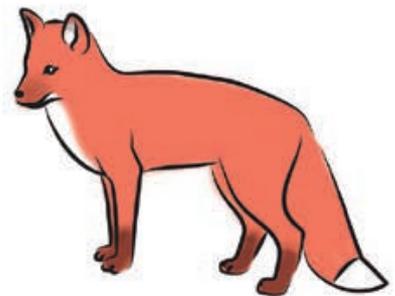
cavalo



cabra



raposa



carro



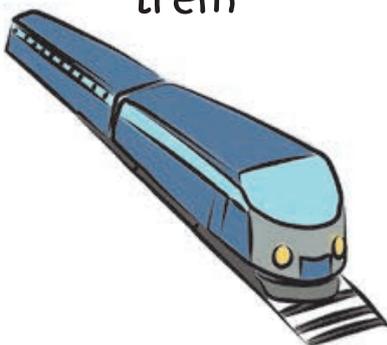
ônibus



avião



trem



barco



motocicleta



2. Classifique as figuras



2. Classifique as figuras



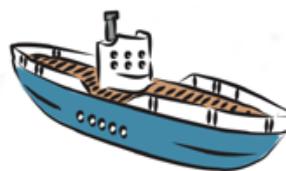
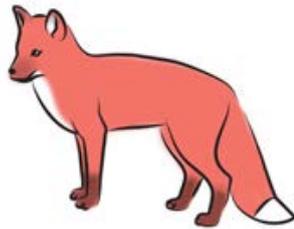
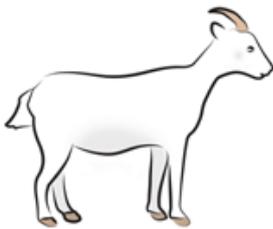
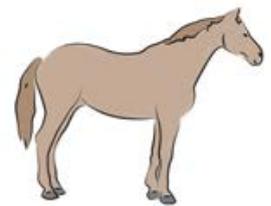
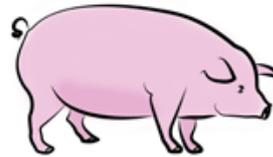
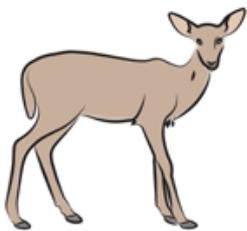
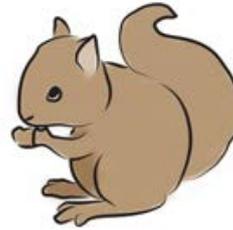
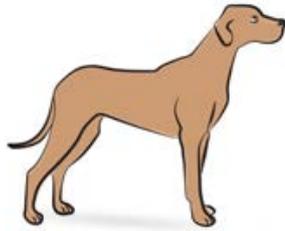
animais



transporte



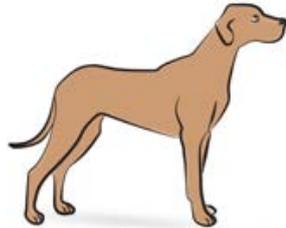
2. Jogo de Barreiras



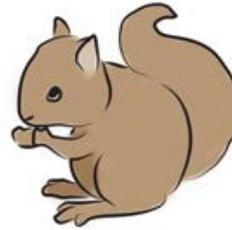
2. Jogo de Barreiras



gato



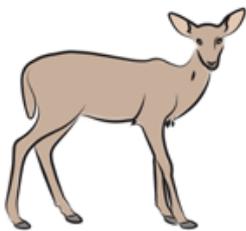
cachorro



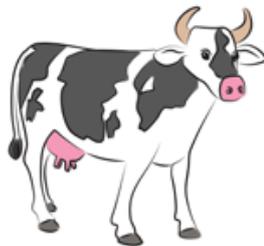
esquilo



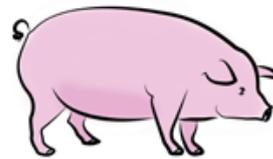
rato



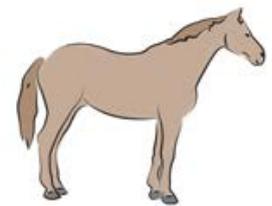
veado



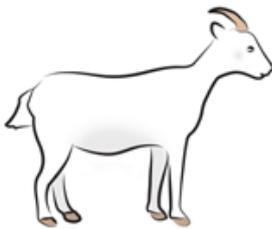
vaca



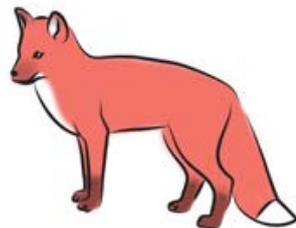
porco



cavalo



cabra



raposa



carro



ônibus



avião



trem



barco



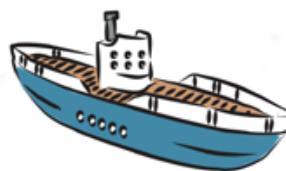
motocicleta



helicóptero



caminhão



navio



carro de bombeiro



2. Jogo de Barreiras

ATIVIDADE

3. "Onde se encaixa?"

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em papel.

Você vai brincar de "Onde se encaixa?"

1. Aponte para o carro e explique à criança que você precisa descobrir onde o carro se encaixa.
2. Aponte para as opções no lado direito da página e fale sobre elas.
3. Fale sobre como o carro não pode andar no lago.
4. Aponte para as ruas; Aqui está uma rua, e outra rua, e aqui está mais uma rua.
5. Encoraje a criança a fazer a escolha dizendo o seguinte: *esta rua ou esta rua ou esta rua?*
6. Ensine a criança a desenhar uma linha do carro até a rua.
7. Repita o mesmo para os veículos restantes.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A3
- Um lápis



RESULTADOS ESPERADOS

- Identifica um item:
 - transporte. Por exemplo, ônibus, carro
 - locais. Por exemplo, rua, céu
- Entende: outro(a)

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

O MESMO LOCAL PARA PENSAR: Dê à criança as palavras para combinar com seu pensamento enquanto decide onde cada veículo se encaixa. Por exemplo, *O barco a remo pode ficar no mar ou no lago. Qual deles você acha: o mar ou o lago? Penso que no lago. Veja, lá está um navio. Ele pode navegar no mar.*

ÊNFASE VERBAL: Coloque um pouco de ênfase na palavra "outro(a)" enquanto você descreve as ruas para ajudar a criança a entender que esta palavra significa que há mais de um do mesmo.



RESULTADOS ESPERADOS

- Consegue dizer palavras individuais:
 - transporte. Por exemplo, ônibus, carro
 - locais. Por exemplo, rua, céu

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

FALE, FALE, FALE: Crianças no nível 1 beneficiam-se da repetição. Algumas crianças precisam ouvir uma palavra nova várias vezes antes de tentar dizê-la. Repita os veículos e locais em alguns modelos de frases para chamar a atenção da criança e para dar-lhe uma oportunidade melhor de guardar palavras novas. *Olhe para este **barco a remo**. Vamos fazer este **barco a remo**. Acho que vamos ter que encontrar água para este **barco a remo**. Poderíamos escolher o lago ou o mar para o **barco a remo**.*

FECHAMENTO AUDITIVO: Quando a criança decidir; modele uma sentença completa; *O carro anda na rua.* Então encoraje a criança a desenhar uma linha e repita o início da sentença para que a criança possa completar. *O carro anda na...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entende como as coisas se relacionam umas às outras.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

LIVROS, LIVROS, LIVROS: A criança terá experiência com carros e ruas, mas talvez não tenha experiência com barcos a remo, helicópteros e trens. Use livros para ajudar a criança a aprender mais sobre veículos que talvez não tenha visto e desenvolva o seu entendimento sobre locais onde eles podem nos levar.

ATIVIDADE

3. "Onde se encaixa?"

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em papel.

Você vai brincar de "Onde se encaixa?"

1. Aponte para o carro e explique à criança que você precisa descobrir onde o carro se encaixa.
2. Aponte para as opções no lado direito da página e fale sobre elas.
3. Fale sobre como o carro não pode andar no lago.
4. Aponte para as ruas; Aqui está uma rua, e outra rua, e aqui está mais uma rua.
5. Encoraje a criança a fazer a escolha dizendo o seguinte: *Esta rua ou esta rua ou esta rua?*
6. Ensine a criança a desenhar uma linha do carro até a rua.
7. Repita o mesmo para os veículos restantes.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A3
- Lápis coloridos



RESULTADOS ESPERADOS

- Segue uma orientação com duas partes. Por exemplo, pegue o lápis e encontre o avião.
- Entende as preposições. Por exemplo, na rua.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

DESENVOLVER A MEMÓRIA AUDITIVA: A criança irá instintivamente começar a associar os veículos aos seus locais. Acrescente direções de duas partes para acompanhar as ações a fim de ajudar a criança a entender instruções mais longas. *Mude a cor e então escolha outro veículo. Encontre aonde o avião vai e desenhe uma linha.*

O MESMO LOCAL PARA PENSAR: Dê à criança as palavras para combinar com seu pensamento enquanto decide onde cada veículo se encaixa. *Sim, o barco a remo poderia andar no mar ou no lago. Qual deles você acha: o mar ou o lago? Penso que no lago. Veja, lá está um navio. O navio é muito grande para o lago. Ele pode navegar no mar.*

ÊNFASE VERBAL: As preposições nesta atividade são muito similares; "em (cima de)" contra "em (dentro de)". Pause pouco antes da frase com a preposição e coloque um pouco de ênfase na palavra de local. *A motocicleta anda... na rua.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Combina palavras:
 - Veículo + vai/anda + local. Por exemplo, O avião anda no céu.
 - Preposição determinante + substantivo. Por exemplo, no céu.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

OPÇÕES DE USO: Apresentando opções você dá à criança a chance de ouvir e entender as combinações de palavras pouco antes de ela tentar dizê-las. *O que você acha que devemos fazer: O carro anda no lago ou O carro anda na rua?*

FECHAMENTO AUDITIVO: Encoraje a criança a desenhar a linha e fale o início da sentença novamente para encorajar a criança a completar a sentença usando a frase com preposição. *O carro anda...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Entende como as coisas se relacionam umas às outras.
- Fala sobre experiências passadas.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

LIVROS, LIVROS, LIVROS: Fale sobre sua experiência passada. *Já estive em um trem* e encoraje a criança a fazer o mesmo. A criança terá experiência com carros e ruas, mas talvez não tenha experiência com barcos a remo, helicópteros e trens. Use livros para ajudar a criança a aprender mais sobre veículos que talvez não tenha visto e desenvolva o seu entendimento sobre locais onde eles podem nos levar.

ATIVIDADE

3. "Onde se encaixa?"

PREPARAÇÃO

Imprimir o recurso em papel.

Você vai brincar de "Onde se encaixa?"

1. Aponte para o carro e explique à criança que você precisa descobrir onde o carro se encaixa.
2. Aponte para as opções no lado direito da página e fale sobre elas.
3. Fale sobre como o carro não pode andar no lago.
4. Apresente três ruas diferentes e fale sobre elas.
5. Encoraje a criança a fazer uma escolha perguntando em qual das ruas o carro anda.
6. Peça à criança para desenhar uma linha do carro até aquela rua.
7. Discuta onde o veículo poderia estar indo e a razão de estar indo para lá.
8. Repita o mesmo para os veículos restantes.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A3
- Lápis coloridos



RESULTADOS ESPERADOS

- Ouve uma sentença e responde questões sobre ela.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

EXPANSÃO & EXTENSÃO: Crie uma história para acompanhar cada par de figuras para estender a criança de Nível 3 além do que ela pode ver no papel. *O pai dirige o carro naquela rua para o trabalho todas as manhãs.* Então faça perguntas à criança sobre a "estória" para verificar se entenderam todas as informações. *Quem dirige o carro? Aonde ele vai? Ele dirige de manhã ou à tarde?*

O MESMO LOCAL PARA PENSAR: Forneça as palavras à criança para combinar com seu pensamento enquanto decide onde cada veículo se encaixa. *Sim, o barco a remo poderia andar no mar ou no lago. Qual deles você acha: o mar ou o lago? Penso que no lago. Veja, lá está um navio. O navio é muito grande para o lago. Ele pode navegar no mar.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Usa verbos na terceira pessoa: vai, dirige, navega.
- Usa em/sobre/por cima em sentenças: o caminhão dirige sobre a ponte.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

ÊNFASE VERBAL: Verbos em terceira pessoa são marcadores gramaticais complicados. Enfatize verbalmente este verbo colocando-o no final da pergunta. *Você pode descobrir onde o carro se encaixa?* Isso dá à criança a melhor oportunidade de ouvir e entender os sons no final da frase (verbo) e ajuda a compreender a regra de quando deve usar o marcador gramatical.

OPÇÕES DE USO: Apresentando opções à criança e chance de ouvir e entender as combinações de palavras pouco antes de ela tentar dizê-las. *O que você acha que devemos dizer: O carro anda no lago ou o carro anda na rua?* Para aumentar o vocabulário use verbos mais específicos nas opções de escolha. *Podemos dizer: O carro corre na rua ou o carro acelera na rua.*



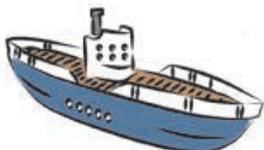
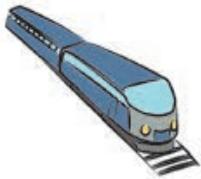
RESULTADOS ESPERADOS

- Fala sobre experiências passadas.
- Fala sobre eventos hipotéticos.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

LIVROS, LIVROS, LIVROS: Fale sobre sua experiência passada. *Já estive em um trem.* Encoraje a criança a fazer o mesmo. A criança terá experiência com carros e ruas, mas talvez não tenha experiência com barcos a remo, helicópteros e trens. Use livros para ajudar a criança a aprender mais sobre veículos que talvez não tenham visto e desenvolva o seu entendimento sobre locais, onde eles podem nos levar e fazer previsões com base neste conhecimento. *O que você acha que aconteceria se o carro entrasse no lago?*

3. "Onde se encaixa?"



3. "Onde se encaixa?"



carro



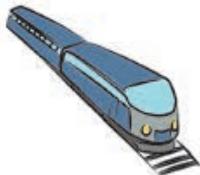
ponte



barco a remo



rua



trem



céu



avião



pista



caminhão



mar



motocicleta



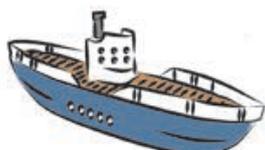
lago



helicóptero



rua



navio



céu



ônibus



rua

ATIVIDADE

4. É um caminho longo até a loja

PREPARAÇÃO

Imprimir os recursos N1 N2 N3 A4 em papel; você pode selecionar 2 páginas em uma para que as figuras fiquem menores, mas observe que os veículos poderão ser maiores do que as imagens do livro.

Monte como um livro.

Imprimir os veículos N1 N2 N3 A4 em papel.

Vocês vão montar um livro juntos.

1. Dê um nome à menina, se quiser.
2. Explique que ela mora muito longe da loja.
3. Explique que primeiro ela deve ir da ilha para a praia.
4. Olhe para os veículos e escolha um para a caixa no meio.
5. Invente palavras que combinem com aquela página e as acrescente.
6. Vire a página e repita o mesmo para cada destino.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A4
- Transporte N1 N2 N3 A4 veículos
- Tesoura, grampeador e cola



RESULTADOS ESPERADOS

- Segue as orientações no contexto; Por exemplo, pegue um, corte aqui, vire do outro lado, cole

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

FALE, FALE, FALE: As crianças adoram recortar papel. Se você der uma tesoura a uma criança ela irá recortar o papel (e muitas outras coisas!). Se você der uma tesoura e papel e disser *Corte aqui* todas as vezes, ela irá aprender o que significam as palavras *Corte aqui*. Acrescente palavras a cada ação que você ou a criança fizer.



RESULTADOS ESPERADOS

- Repete palavras a partir de orientações.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

CICLO DE FEEDBACK AUDITIVO: Escolha um veículo de cada vez, recorte e cole no livro. Quando for a vez da mãe ou pai/responsável encoraje a criança a ensinar à mãe ou pai/responsável o que deve fazer. Explique à criança; *Você precisa dizer à sua mãe para escolher uma. Aqui, dê a ela a tesoura e diga o que ela deve recortar. Agora ela precisa virar.* Esta técnica permite que a criança ouça a linguagem adequada pouco antes de ela tentar dizê-la e permite que ela compare o que ela diz com os seus modelos.

CHEGUE PERTO DE MIM: Sentando bem perto da criança enquanto apresenta os modelos de linguagem permite realizar duas coisas nesta atividade. Em primeiro lugar, oferece à criança o melhor acesso possível às informações auditivas e segundo, você consegue silenciosamente treinar a criança no que deve dizer ao seu pai ou mãe/responsável, para que a criança assuma o papel de professor.



RESULTADOS ESPERADOS

- Escolhe entre duas opções.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

OPÇÕES DE USO: Olhando para a página toda de veículos pode ser muita coisa para uma criança de nível 1 então você poderia recortar as figuras em conjuntos de dois ou apontar para duas figuras enquanto estiver fazendo sugestões. *Ela tem que atravessar a água. Você poderia escolher o navio ou o barco a remo.* Oferecendo opções de palavras para a criança repetir. Crianças geralmente tentam falar as palavras quando acabaram de ouvir a palavra e quando sentem que sabem o conteúdo pelo qual estão sendo avaliadas.

ATIVIDADE

4. É um caminho longo até a loja

PREPARAÇÃO

Imprimir os recursos N1 N2 N3 A4 em papel; você pode selecionar 2 páginas em uma para que as figuras fiquem menores, mas observe que os veículos poderão ser maiores do que as imagens do livro.

Monte como um livro.

Imprima os veículos N1 N2 N3 A4 em papel.

Vocês vão montar um livro juntos.

1. Dê um nome à menina, se quiser.
2. Explique que ela mora muito longe da loja.
3. Explique que primeiro ela deve ir da ilha para a praia.
4. Olhe para os veículos e escolha um para o quadro ao meio.
5. Invente palavras que combinem com aquela página e as acrescente.
6. Vire a página e repita o mesmo para cada destino.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A4
- Transporte N1 N2 N3 A4 veículos
- Tesoura, grampeador e cola



RESULTADOS ESPERADOS

- Entende uma sequência de 2 partes juntas por "e depois".
- Entende uma sentença com duas informações.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

DESENVOLVER A MEMÓRIA AUDITIVA: Explicar como fazer uma atividade, jogar um jogo ou fazer algo lhe dá a oportunidade de desenvolver a memória auditiva da criança. A criança no nível 2 estará trabalhando para memorizar orientações com duas etapas. Combine duas frases curtas contendo verbos para ajudar a criança a aprender como deve seguir instruções mais longas. *Escolha uma figura e depois recorte-a. Vire a figura e coloque um pouco de cola.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Conecta verbos usando 'e depois'. Por exemplo, vire a figura e depois cole a figura.
- Conecta substantivos usando 'e depois'. Por exemplo, um ônibus e depois um trem.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

CICLO DE FEEDBACK AUDITIVO: Escolha um veículo de cada vez, recorte e cole no livro. Quando for a vez da mãe ou pai/responsável encoraje a criança a ensinar à mãe ou pai/responsável o que deve fazer. *Você precisa dizer à mãe para escolher uma figura e depois recortá-la.* Esta técnica permite que a criança ouça a linguagem adequada pouco antes dela tentar dizê-la e permite que ela compare o que ela diz com os seus modelos.

CHEGUE PERTO DE MIM: Sentando bem perto da criança enquanto apresenta os modelos de linguagem permite realizar duas coisas nesta atividade. Em primeiro lugar, oferece à criança o melhor acesso possível às informações auditivas e segundo, você consegue silenciosamente treinar a criança no que deve dizer ao seu pai ou mãe/responsável, para que a criança assuma o papel de professor.

EXPANSÃO & EXTENSÃO: Quando o livro estiver completo você pode reler a história apenas falando sobre os veículos nas quais a menina andou. *Ela andou de navio e depois de trem e depois de helicóptero e depois de ônibus...*



RESULTADOS ESPERADOS

- Faz uma escolha e explica a sua decisão.
- Imagina e fala sobre como outra pessoa está se sentindo.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

O MESMO LOCAL PARA PENSAR: Modele a linguagem por trás da tomada de decisão para que a criança aprenda como explicar as suas escolhas. *Boa escolha. Um navio a levará para o outro lado do mar. Uau, um foguete! Ele a levará à loja bem rápido.*

FALE, FALE, FALE: Acrescente comentários sobre como a menina está se sentindo. *Ela está andando de foguete; uau, ela deve estar entusiasmada. Agora ela deve estar cansada. Provavelmente ela está com fome. Ela está finalmente em casa... Como você acha que ela está se sentindo?*

ATIVIDADE

4. É um caminho longo até a loja

PREPARAÇÃO

Imprimir os recursos N1 N2 N3 A4 em papel; você pode selecionar 2 páginas em uma para que as figuras fiquem menores, mas observe que os veículos poderão ser maiores do que as imagens do livro.

Monte como um livro.

Imprima os veículos N1 N2 N3 A4 em papel.

Vocês vão montar um livro juntos.

1. Dê um nome à menina, se quiser.
2. Explique que ela mora muito longe da loja.
3. Explique que primeiro ela deve ir da ilha para a praia.
4. Olhe para os veículos e escolha um para recortar e colar no quadro ao meio.
5. Invente palavras que combinem com aquela página e as acrescente.
6. Vire a página e repita o mesmo para cada destino.

RECURSOS

- Transporte N1 N2 N3 A4
- Transporte N1 N2 N3 A4 veículos
- Tesoura, grampeador e cola



RESULTADOS ESPERADOS

- Relembra uma sentença com três informações.
- Relembra uma sequência de três partes.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

DESENVOLVER A MEMÓRIA AUDITIVA: Explicar como fazer uma atividade, jogar um jogo ou fazer algo lhe dá a oportunidade de desenvolver a memória auditiva da criança. A criança no nível 3 estará trabalhando para memorizar orientações com três etapas. Combine três frases curtas contendo verbos para ajudar a criança a aprender como deve seguir instruções mais longas. *Escolha um veículo para recortar e depois para colar no livro.*

FALE, FALE, FALE: Quando você estiver inventando palavras para acompanhar cada página, use uma construção de sentença diferente a cada página para que a criança aprenda que é possível juntar as palavras de formas diferentes para falar sobre as mesmas três informações. *A menina irá dirigir das montanhas para a estação de trem, ela também irá das montanhas para a estação de trem de carro.*



RESULTADOS ESPERADOS

- Usa pronome: ela
- Conjuga verbos
 - conjugação no futuro. Por exemplo, irá dirigir, irá voar.
 - conjugação no passado. Por exemplo, foi/dirigiu/voou.

PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS

OPÇÕES DE USO: Modele sugestões como opções para enfatizar os marcadores gramaticais. *Como você acha que ela chegará à floresta? ... Você acha que ela vai pegar um trem para a floresta ou você acha que ela vai andar de motocicleta para as montanhas?*

EXPANSÃO & EXTENSÃO: Quando o livro estiver completo releia a história na conjugação do passado. *Ela navegou em um barco e então andou de trem e então voou de helicóptero...*



RESULTADOS ESPERADOS

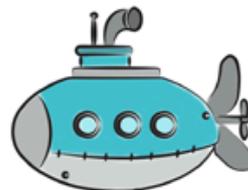
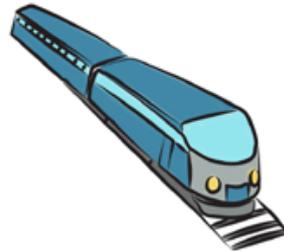
- Faz uma escolha e explica a sua decisão.
- Imagina e fala sobre como outra pessoa está se sentindo.

ESTRATÉGIA PRINCIPAL

O MESMO LOCAL PARA PENSAR: Modele a linguagem por trás da tomada de decisão para que a criança aprenda como explicar as suas escolhas. *Boa escolha. Um navio a levará para o outro lado do mar.*

FALE, FALE, FALE: Acrescente comentários sobre como a menina está se sentindo. *Ela está andando de foguete; uau, ela deve estar entusiasmada. Que dia movimentado. Ela está finalmente em casa... Como você acha que ela está se sentindo?*

4. É um caminho longo até a loja



4. É um caminho longo até a loja



ônibus



táxi



carro



caminhão



furgão



limusine



ambulância



trator



motocicleta



bicicleta



trem



teleférico



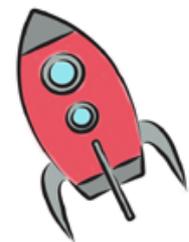
balão de ar



avião



helicóptero



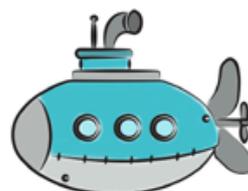
foguete



navio



barco a vela



submarino



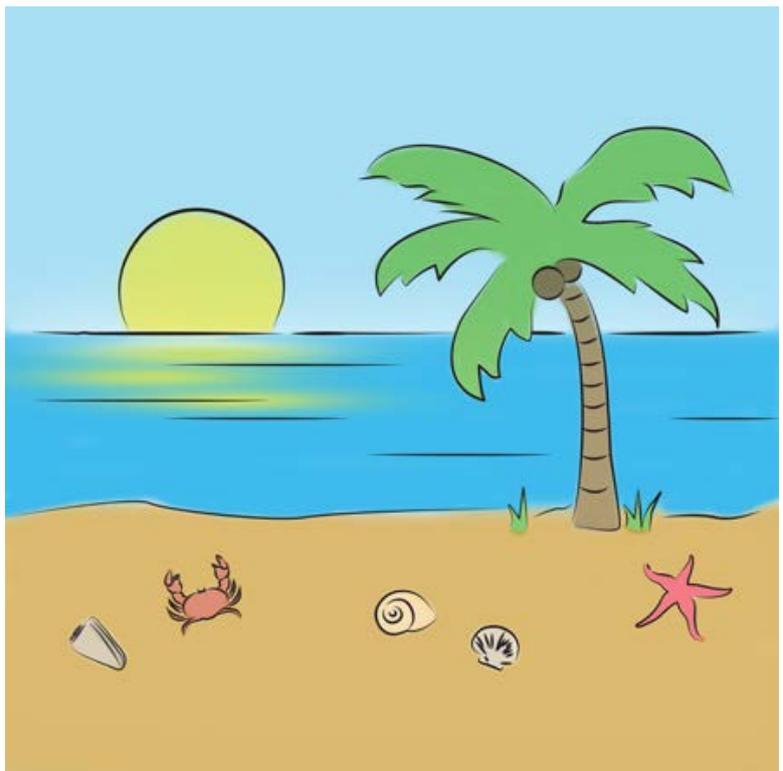
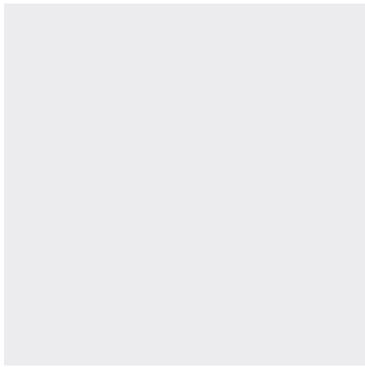
barco a remo

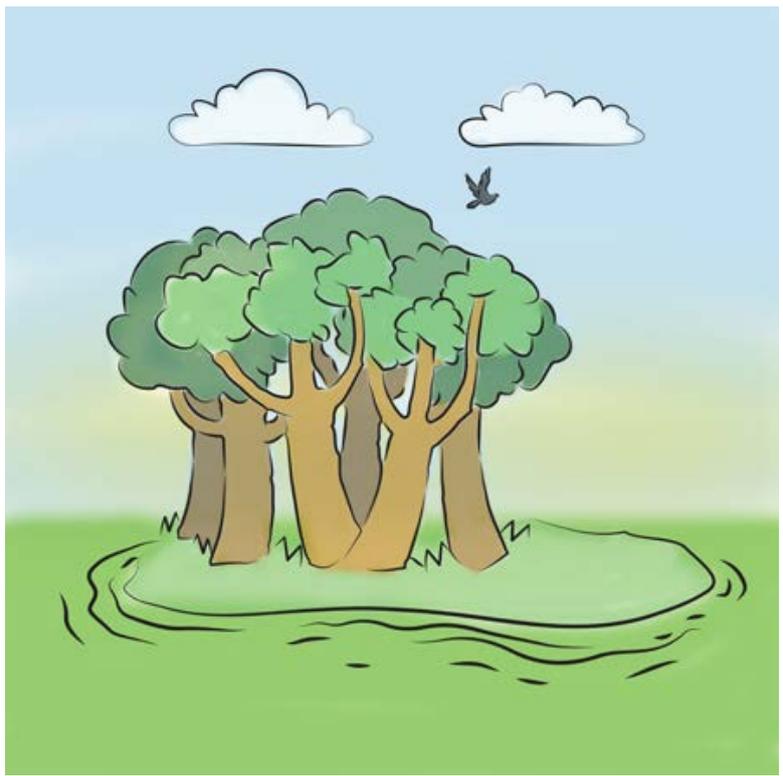
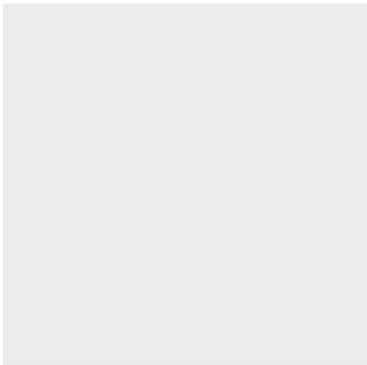


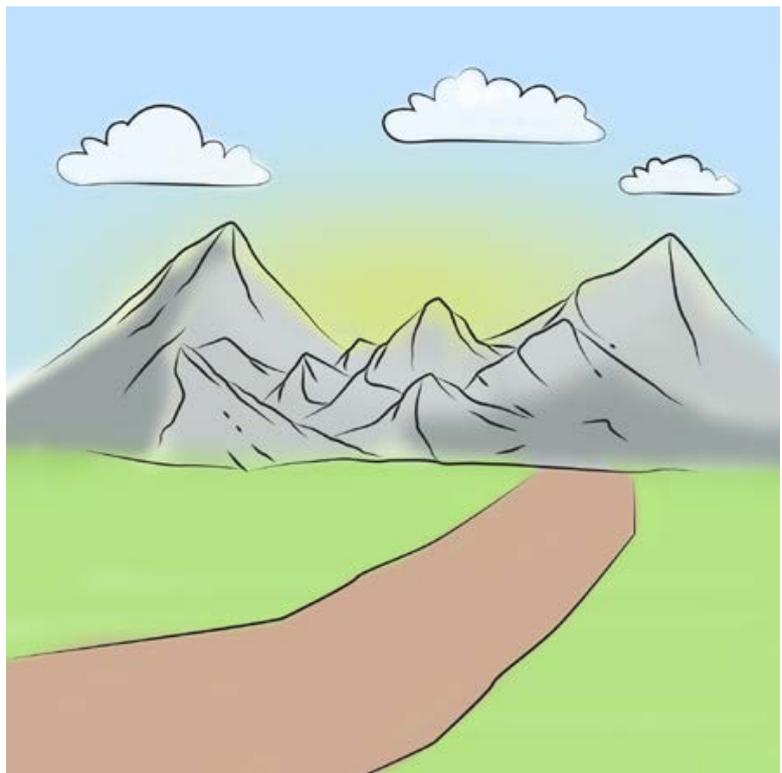
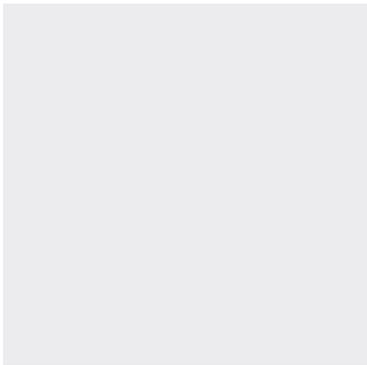
4. É um caminho longo até a loja

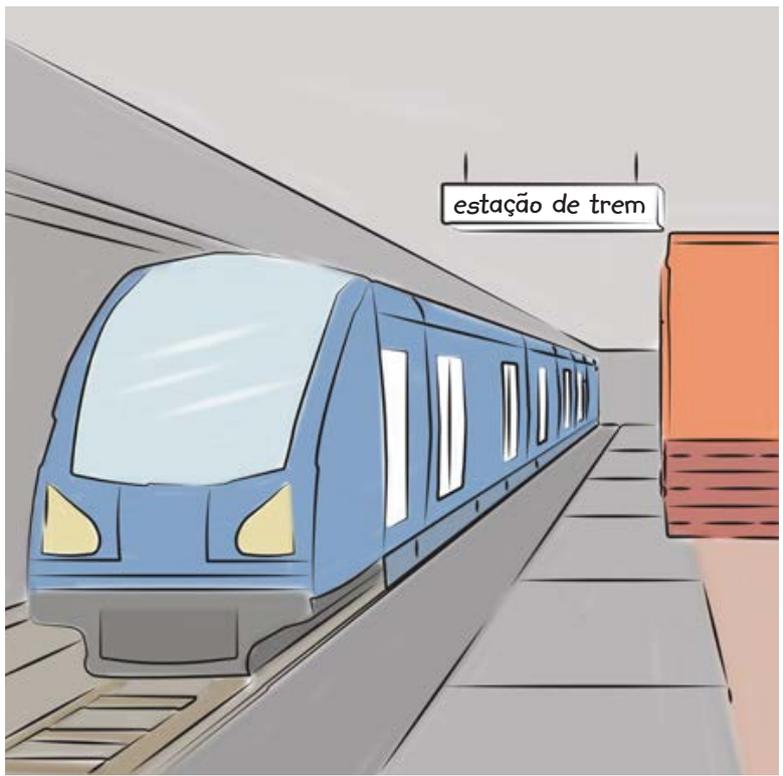
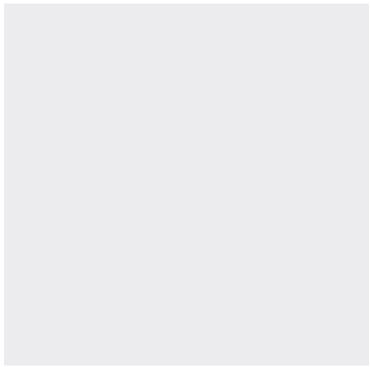
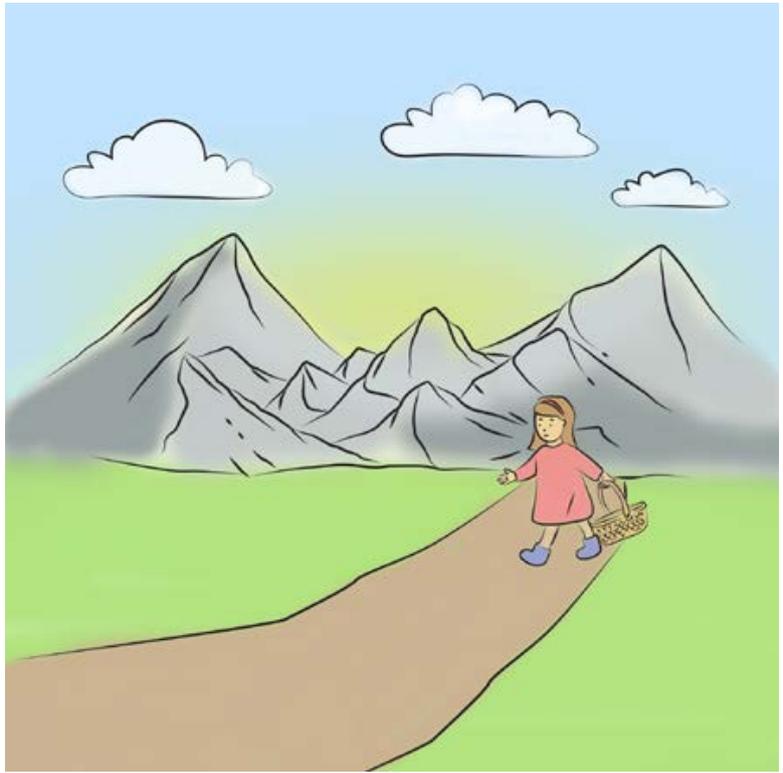
É um caminho
longo até a loja.

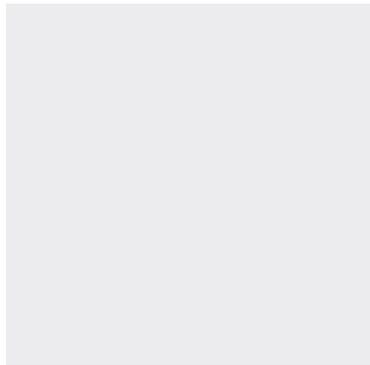


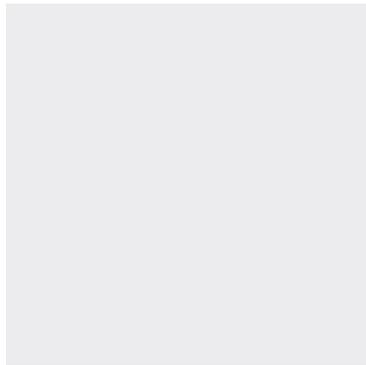


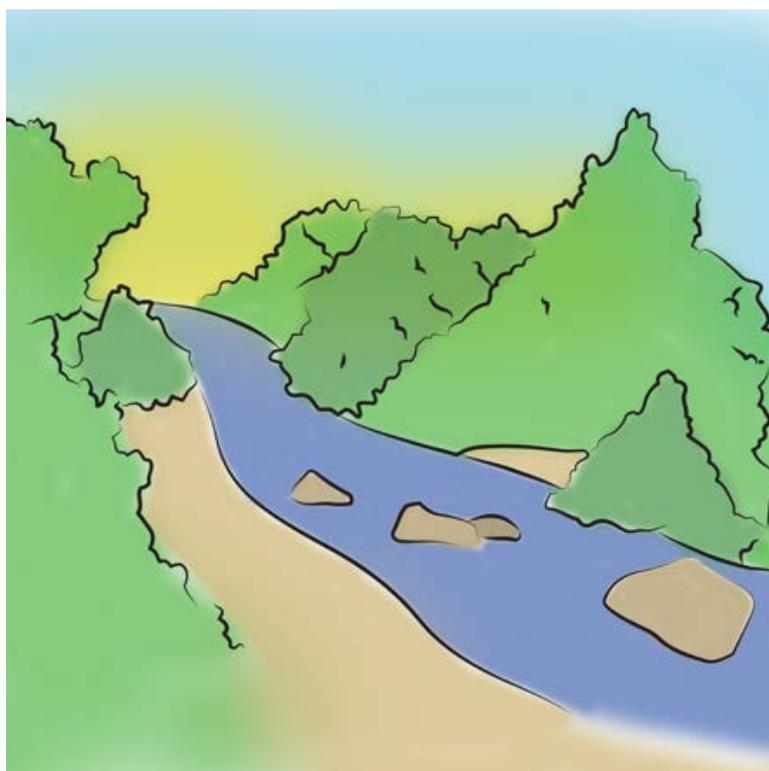
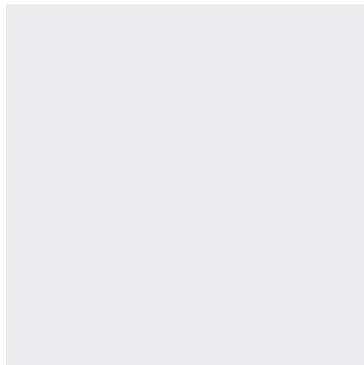


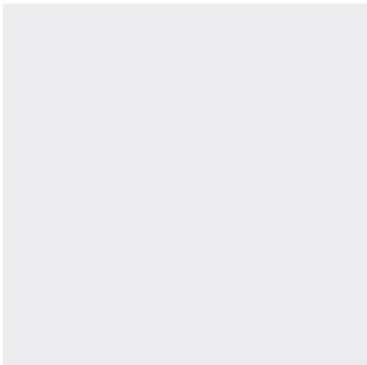
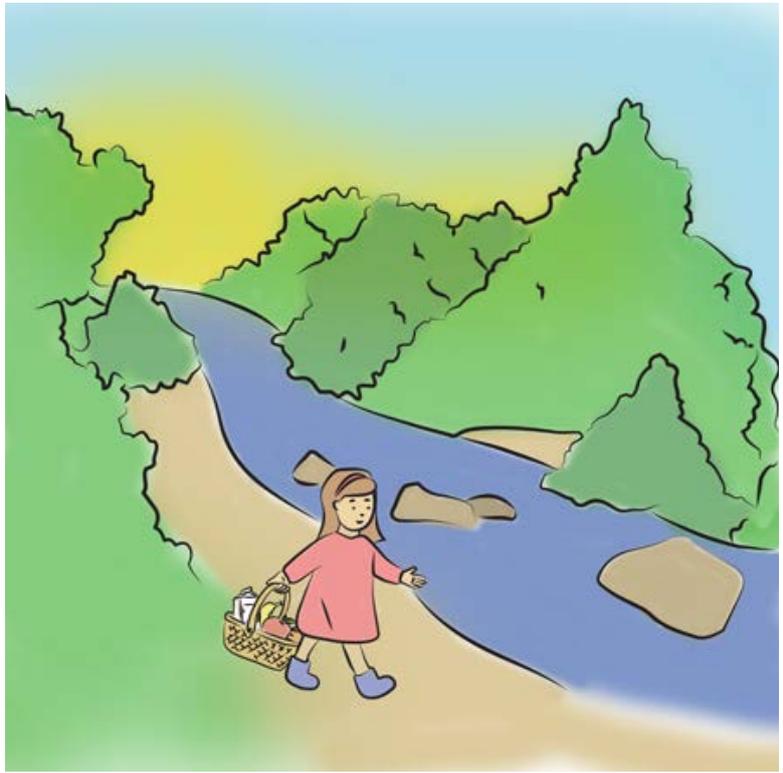


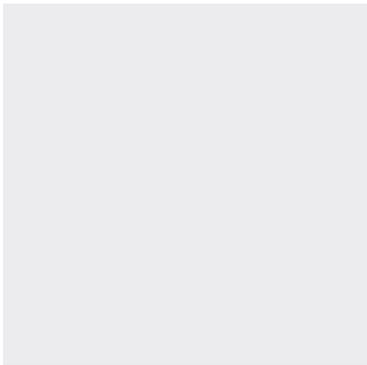


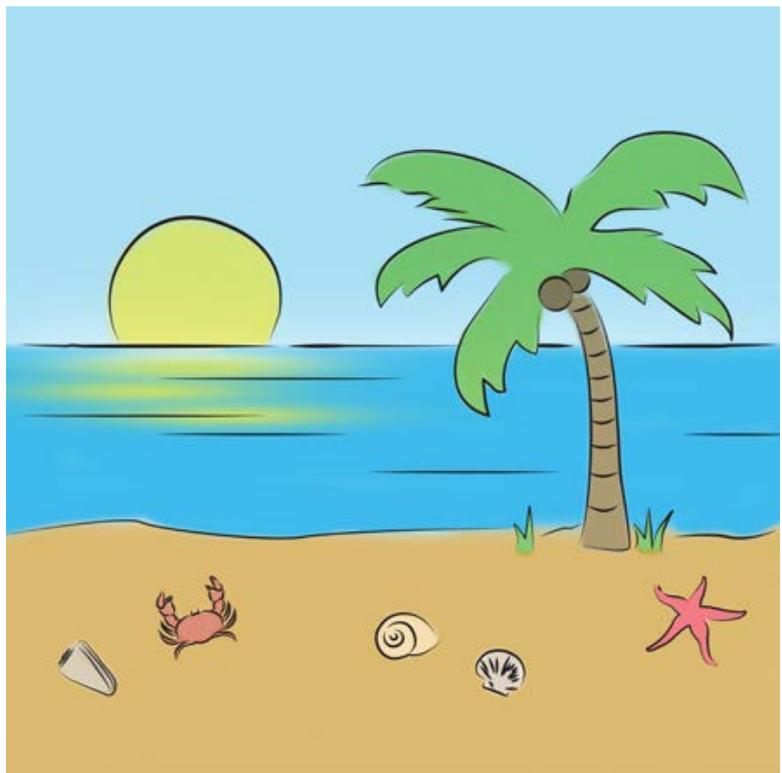
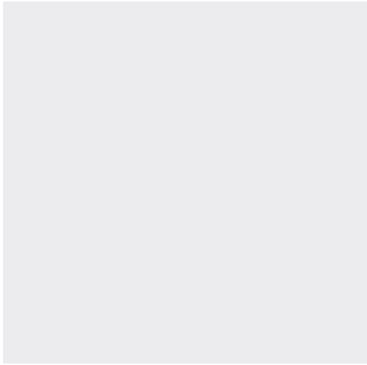














Escritório MED-EL perto de você

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

Brasil
office@br.medel.com

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