

CIBEC/INEP



B0017865

FUNDAÇÃO NACIONAL DE MATERIAL ESCOLAR

MATERIAL PEDAGÓGICO - 1981

VOLUME 2

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Material Pedagogico

Manual de utilização

©1980

Direitos autorais exclusivos do
CENESP - Centro Nacional de Educação Especial

Impresso no Brasil

Depósito legal na Biblioteca Nacional, conforme
Decreto nº 1.825, de 20 de dezembro de 1907.



1981
ANO INTERNACIONAL
DAS
PESSOAS DEFICIENTES

Presidente da República Federativa do Brasil

João Baptista de Oliveira Figueiredo

Ministro de Estado da Educação e Cultura

Rubem Carlos Ludwig

Secretário-Geral do MEC

Sérgio Mário Pasquali

Diretora-Geral do CENESP

Helena Bandeira de Figueiredo

Diretor Executivo da FENAME

Wander Batalha Lima

Material Pedagógico

Manual de utilização

VOLUME II

Convênio MEC/CENESP/APAE de Sao Paulo

Ministério da Educação e Cultura
Fundação Nacional de Material Escolar
Rio de Janeiro
1981

Equipe realizadora

Este trabalho foi realizado pela APAE — Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais.

Aparecida Trevisani Heinzer Arlette
Apparecida Dantas Lobo Darcy de
Oliveira Domingos Iacy Correa e
Castro Jacyra Ismene Leite Mara
Teixeira de Freitas Maria Cristina
Natel Nylse Helena Silva Cunha Ruth
Ramadas Cleto Stela Marina Rivas
Teixeira Waldete Pereira Barreto

Orientação, supervisão e coordenação

Nylse Helena da Silva Cunha

Responsável pelo Setor de Recursos Pedagógicos do
Centro de Habilitação da APAE de São Paulo

Edição promovida pelo CENESP — Centro Nacional de Educação Especial em convênio com a FENAME — Fundação Nacional de Material Escolar.

Sumário

VOLUME II

8	Matemática	266
8.1	Conceituação	268
8.2	Sistema de numeração	281
8.3	Operações matemáticas	304
8.4	Instrumentos de medida	314
8.5	Material e métodos específicos	321
9	Linguagem verbal	327
9.1	Vocabulário	328
9.2	Gramática	331
9.3	Fluência verbal	334
9.4	Alfabetização	338
10	Educação Musical	350
10.1	Percepção auditiva	351
10.2	Percepção temporal	370
11	Recreação	387
—	0 material Montessori	401
—	Exploração criativa de um conjunto de tampas	405
—	O material pedagógico na escola	407
—	Tabela para avaliação de materiais	408
—	Sistema de rodízio de materiais	409
—	A conservação dos materiais	409
—	Utilização do material por deficientes físicos	410
—	Fatores que interferem na utilização do material	412
—	Cuidados a serem observados	414
—	Adaptações para utilização do material escolar	427
—	Lista descritiva	445
—	Índice analítico	454
—	Brinquedos classificados pelo assunto	454
—	Tabela de caracterização de materiais	462
—	Lista de endereços de fábricas e lojas por estado	492
—	Bibliografia	496
—	Índice	497

8 MATEMÁTICA

O currículo de Matemática para deficientes mentais educáveis deve ser, preponderantemente, voltado para a aquisição de conhecimentos e habilidades necessários ao desempenho das atividades de sua vida diária. Deve apresentar cuidadosa graduação de dificuldades e ser abordado dentro de um contexto essencialmente prático através de uma sucessão de atividades concretas, considerada a dificuldade de abstração que apresentam.

O termo "conjuntos" foi utilizado como sinônimo de "grupos de elementos" e os conceitos de forma, posição, tempo e espaço, que comumente fazem parte dos currículos de Matemática, foram enfocados, especificamente, nas áreas de percepção visual e orientação tempore espacial.

8 MATEMÁTICA

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho

Grande — Pequeno

Alto — Baixo Maior

— Menor Grosso —

Fino Largo —

Estreito Comprido —

Curto Médio

8.1.2 Noção de quantidade

Muito — Pouco

Mais — Menos

Vários — Nenhum

Todos — Alguns

Cheio — Vazio

8.1.3 Conjuntos

8.1.4 Verificação do aprendizado de conceitos

8.2 Sistema de numeração

8.2.1 Manipulação de quantidades até 5

8.2.2 Identificação de quantidades de 1 a 5

8.2.3 Manipulação de quantidades até 10

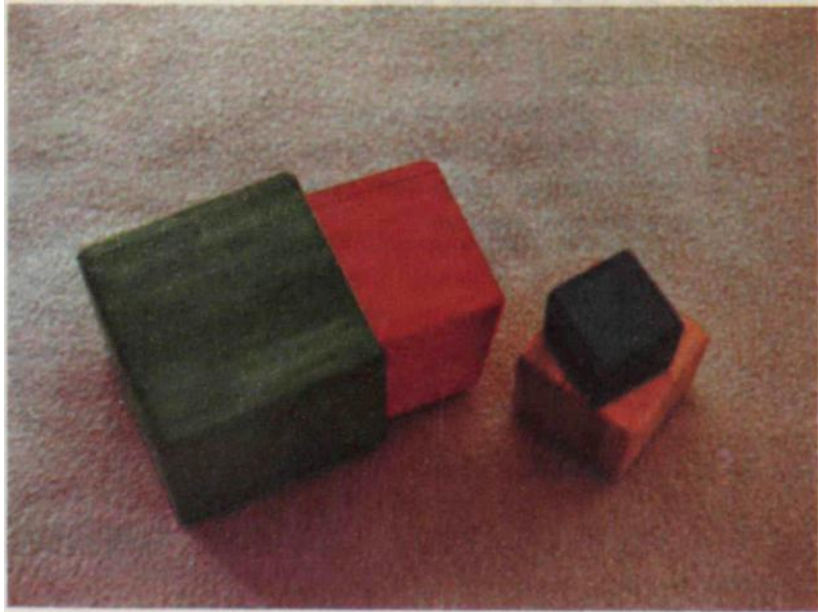
8.2.4 Manipulação de quantidades até 5 e até 10

- 8.2.5 Identificação de quantidades iguais e diferentes
- 8.2.6 Identificação de símbolos numéricos
- 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos
- 8.2.8 Números vizinhos — que vem antes, no meio e depois
- 8.2.9 Número par e ímpar — contagem de 2 em 2, 3 em 3, 5 em 5, etc.
- 8.2.10 Unidade, dezena e centena
- 8.2.11 Identificação de dúzia e meia dúzia
- 8.2.12 Números ordinais do 1º ao 10º
- 8.3 Operações matemáticas
 - 8.3.1 Fase preparatória — introdução de sinais
 - 8.3.2 Adição e subtração — introdução dos sinais +, — e =
 - 8.3.3 Adição, subtração, multiplicação sem reserva
 - 8.3.4 Adição e subtração com reserva
 - 8.3.5 Adição em coluna
 - 8.3.6 Multiplicação — tabuada
 - 8.3.7 Multiplicação em coluna
 - 8.3.8 Conceito de inteiro e metade
 - 8.3.9 Noção de frações — 1/2 a 1/10
- 8.4 Instrumentos de medida
 - 8.4.1 Noção de tempo — Horas inteiras e meia hora, minutos
 - 8.4.2 Uso da balança — 1 quilo, 1/2 quilo, 1/4 de quilo
 - 8.4.3 Noção de medida linear — 1 metro, meio metro e centímetros
 - 8.4.4 Capacidade — litro, meio litro, 1/4 de litro
- 8.5 Métodos específicos
 - 8.5.1 Dienes — Blocos lógicos
 - 8.5.2 Cuisinaire — Método cuisinaire
 - 3.5.1 Otto — Treinador de quantidades.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: grande — pequeno



NOME DO JOGO:

Cubos.

FABRICANTE:

Brimai.

COMPONENTES:

5 cubos de madeira natural.

UTILIZAÇÃO:

- Enfileirar os cubos sem observar regras;
- Empilhá-los, à vontade, tanto com a abertura virada para baixo como para o lado;
- Separar o cubo maior e o menor para que o aluno compare seus tamanhos: um cubo será **grande** e o outro **pequeno**;
- Comparar todos os tamanhos entre si, levando o aluno a dizer qual é o grande, qual o pequeno.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Percepção de espaço.

OUTROS JOGOS **PARA A MESMA FINALIDADE**:

- Cubos de Encaixe: Úki-Úki — Código: 15;
- Cubos de Encaixe: Acrilú — Código: 320;
- Blocos de Maurício de Souza: Coluna — Código: 1118;
- Cubos Disneylândia: Estrela — Código: 16.16.03.

SUGESTÕES **PARA IMPROVISACÃO**:

Material:

- Garrafas de plástico de tamanhos bem diferentes.

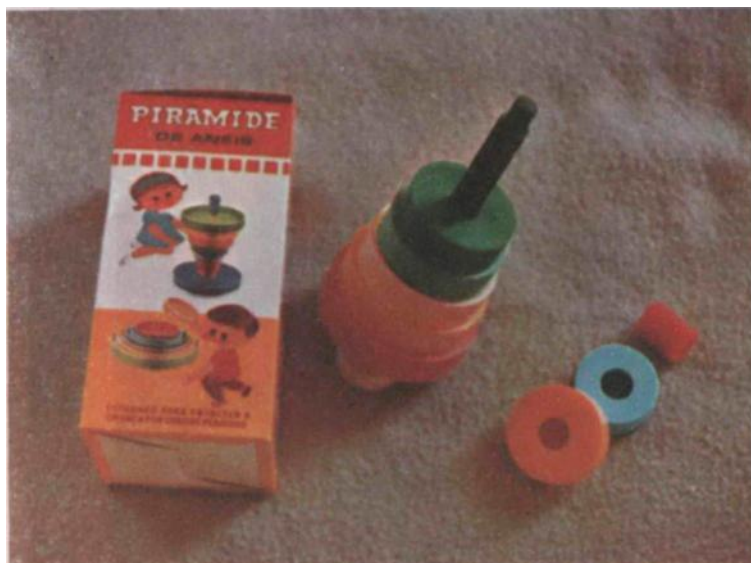
Utilização:

- Pedir ao aluno que escolha uma garrafa **grande** e uma **pequena**.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: grande — pequeno



NOME DO JOGO:

Pirâmide de Anéis — Código: 1120.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

8 anéis de plástico em tamanhos diferentes; base com pino.

UTILIZAÇÃO:

- Retirar, primeiramente, os anéis do pino e colocá-los de novo;
- Comparar os anéis entre si, identificando o anel **grande** e o **pequeno**;
- Formar a pirâmide, encaixando os anéis no pino, observando a graduação de tamanhos em ordem crescente e, posteriormente, em ordem decrescente.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de maior, menor;
- Contagem de 1 a 8;
- Coordenação motora;
- Cores.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Pirâmide Multiforme — Código: 1121 — Coluna.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: alto — baixo

NOME DO JOGO:

Cubos Coloridos — Art. 27.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

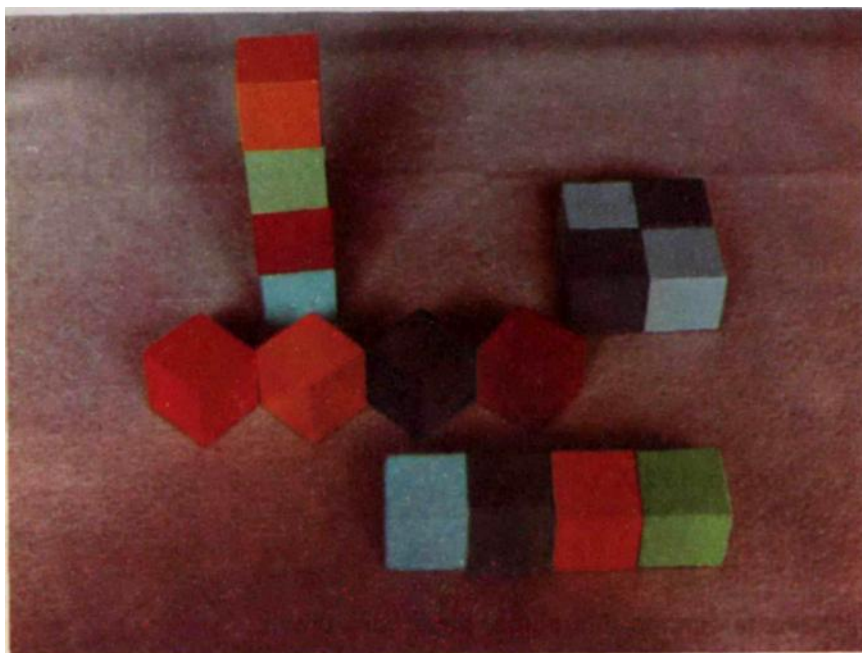
16 cubos de madeira colorida.

UTILIZAÇÃO:

- Empilhar e enfileirar os cubos sem observar regras;
- Formar uma torre de 5 cubos e outra de 2 cubos;
- Comparar os dois tamanhos e identificar a torre **alta** e a torre baixa.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Orientação espacial.



SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Latas vazias.

Utilização:

- Empilhar as latas fazendo uma torre alta e outra baixa.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: maior — menor

NOME DO JOGO:

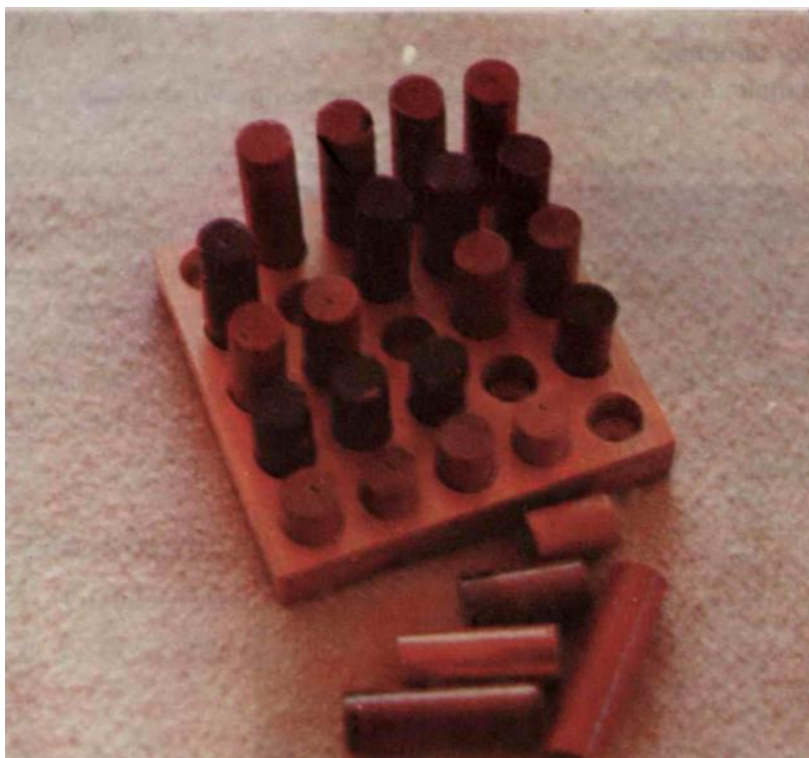
Pinus — Código: 042.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Placa de madeira, de 14 cm x 14 cm com 25 furos de igual profundidade, 25 pinos divididos em 5 grupos de tamanhos e cores diferentes.



UTILIZAÇÃO:

- Encaixar os pinos nos furos, sem observar regras;
- Agrupar os pinos de tamanhos iguais, fora da placa, formando 5 grupos, cada grupo com 5 pinos;
- Comparar dois pinos de tamanhos diferentes, sempre diferenciando o maior do menor;
- Ordenar os pinos, em fileiras, do menor para o maior; do maior para o menor;
- Encaixar os pinos nas placas por ordem de tamanho — crescente ou decrescente — fazendo, sempre, a comparação entre o maior e o menor.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Noção de grande, pequeno, médio;
- Contagem;
- Orientação espacial.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Dez Canecas — Código: 1125 — Coluna;
- Seis Cálices — Código: 1126 — Coluna;
- Cubos — Coluna;
- Cubos — Estrela;
- Cubos — Úki-Úki.

SUGESTÕES PARA ÍMPROVISAÇÃO:

Material:

- Garrafas de plástico de vários tamanhos, fita Durex colorida.

Confecção:

- Selecionar 6 garrafas de plástico iguais (de preferência não-transparentes. Corte a 1ª com 15 cm de altura, as outras com 12,5 cm, 10 cm, 7 cm, 5 cm e 5,25 cm de altura. Para dar acabamento, coloque uma tira de Durex colorido nas beiradas.

Utilização:

- Ordenar por tamanho;
- Ordenar o maior e o menor.



8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: grosso — fino



MATERIAL IMPROVISADO:

COMPONENTES:

- Pedacos de corda de diferentes espessuras; lápis, linhas e lãs.

UTILIZAÇÃO:

- Comparar pedacos de corda de diferentes espessuras e indicar a corda mais grossa e a corda mais fina;
- Especificar utilização de corda grossa, como para fazer balanço, puxar um carro quebrado, etc; de corda fina para amarrar pacotes, amarrar animais pequenos, etc;
- Comparar diferentes espessuras de lápis, de linhas de bordado;
- Formar conjunto de objetos grossos e de objetos finos.

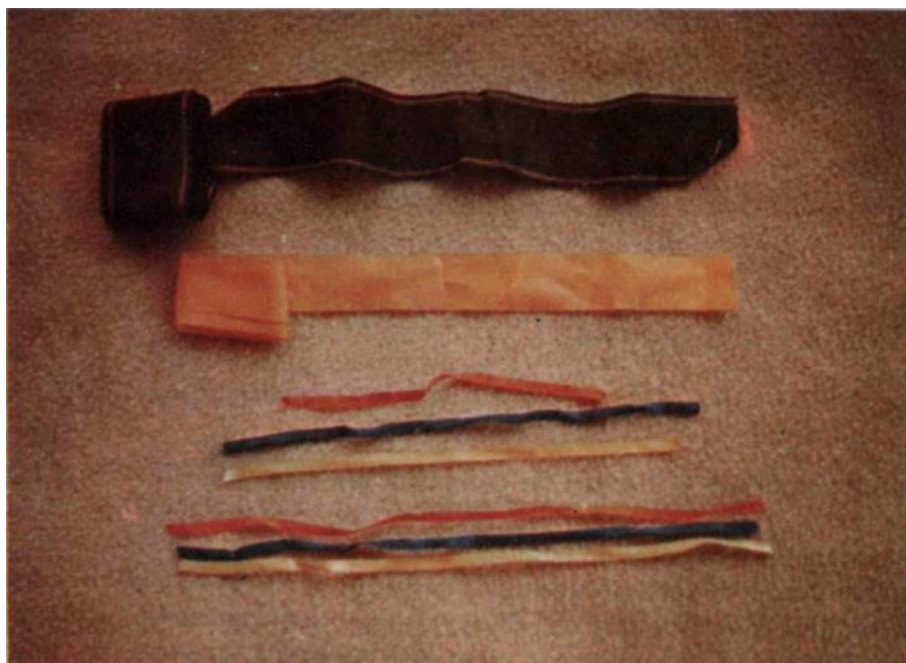
ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Percepção visual.

8 Matemática 8.1

Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: largo — estreito V comprido — curto



MATERIAL IMPROVISADO:

Fitas de duas larguras e comprimentos.

UTILIZAÇÃO:

- Comparar as diferentes larguras de fitas que poderão ser, também, de diferentes cores e tamanhos;
- Agrupar as fitas **largas** e as **estreitas**;
- Agrupar as **compridas** e as **curtas**;
- Pegar uma fita ao acaso, dizer se é comprida, curta, larga ou estreita e aplicar o mesmo conceito a algum objeto do ambiente;
- Reproduzir graficamente as larguras das fitas.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Percepção visual.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: médio



NOME DO JOGO:

Tabuleiro de Encaixe — Código: 208-4.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

Tabuleiro com 3 borboletas e 3 patos de tamanhos graduados.

UTILIZAÇÃO:

- Retirar as borboletas e os patos do tabuleiro;
- Separar as borboletas de um lado e os patos de outro;
- Comparar os três tamanhos das borboletas: indicar, primeiro, a borboleta maior e a menor, depois apontar a de tamanho **médio**;
- Encaixar as borboletas no tabuleiro, observando os tamanhos: maior, **médio** e menor;
- Repetir a mesma dinâmica com as figuras dos patos;
- Executar ordens como: "retire do tabuleiro a borboleta média e o pato médio; coloque no tabuleiro a borboleta média e o pato médio; retire a borboleta maior e o pato menor; coloque o pato médio e retire a borboleta menor", etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Coordenação motora;
- Contagem.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Tabuleiro de Encaixe — Código: 208-2 — Úki-Úki.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.1 Noção de tamanho: médio



NOME DO JOGO:

Ninhos — Código: 069.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Base de madeira com desenho de árvore e 6 ninhos com passarinhos em 3 tamanhos.

UTILIZAÇÃO:

- Retirar os ninhos de um lado da árvore;
- Comparar os três tamanhos para identificar o maior e o menor;
- Introduzir o conceito de "médio";
- Pedir que a criança indique o "médio";
- Formar duas fileiras com os seis ninhos, ordenados por tamanho;
- Encaixar, na árvore, os ninhos **médios**;
- Encaixar os outros ninhos.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Orientação espacial;
- Coordenação motora.

SUGESTÕES DE IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Tampas de plástico de 3 tamanhos bem diferentes.

Utilização:

- Selecionar as tampas de tamanho médio.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.2 Noção de quantidade: muito — pouco mais — menos vários — nenhum todos — alguns cheio — vazio



NOME DO JOGO:

Poliformas — Códigos: 015 e 016.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Conjunto de 100 pecinhas de plástico para encaixe, em 5 cores.

UTILIZAÇÃO:

- Encaixar pecinhas livremente;
- Formar grupos com **muitos** pinos e **poucos** pinos e fazer a comparação das quantidades de pinos usados;
- Colocar **todas** as peças na caixa;
- Colocar **algumas** peças na caixa;
- Retirar **várias** peças;
- Montar uma fila sem **nenhuma** peça azul.

OBSERVAÇÃO: Para que seja conseguida uma boa assimilação destes conceitos, eles não deverão ser introduzidos simultaneamente. Somente na fase de avaliação é que será aconselhável fazê-lo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;

- Reconhecimento de cores;
- Criatividade;
- Contagem.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Pinos Mágicos — Código: 160 — Elka;
- Polly— Código: 202708 —Estrela;
- Mini Rasti — Código: 81005 — Hering Rasti.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAR:

Material:

- Caixa de fósforos, cheia;

Utilização:

- como acima descrito.

8 Matemática 8.1

Conceituação 8.1.3

Conjuntos



NOME DO JOGO:

Brincando de Conjunto.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

3 formas geométricas vazadas: quadrado, círculo e triângulo; 45 silhuetas de objetos, frutas, figura humana, forma geométrica, pintadas em 5 cores.

UTILIZAÇÃO:

- Brincar livremente;
- Trabalhar só com as silhuetas;

- Formar conjuntos de:
 - Figuras pintadas na mesma cor;
 - Figuras pintadas de azul;
 - Figuras pintadas de vermelho;
 - Figuras pintadas de cores diferentes;
 - Figuras pintadas de amarelo;
 - Figuras pintadas de verde;
 - Figuras pintadas de laranja;
 - Figuras pintadas de preto.
- Formar conjuntos de:
 - Árvores;
 - Casas;
 - Animais;
 - Frutas;
 - Formas geométricas;
 - Crianças.
- Formar conjuntos de:
 - Figuras de linhas retas;
 - Figuras de linhas curvas.
- Trabalhar com as silhuetas e os contornos:
 - Colocar dentro do contorno redondo, só as silhuetas arredondadas;
 - Colocar dentro do contorno quadrado, só as figuras de forma quadrada;
 - Colocar dentro do contorno triangular, só as figuras de forma triangular;
 - Colocar dentro do contorno vermelho, só as silhuetas de cor vermelha;
 - Colocar dentro do contorno azul, as figuras de cor azul;
 - Colocar dentro do contorno amarelo, as figuras geométricas de cor laranja, amarela e preta.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Atenção e concentração;
- Pensamento lógico.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Isomorfos — Gepeto.

8 Matemática

8.1 Conceituação

8.1.4 Verificação do aprendizado de conceitos

NOME DO JOGO:

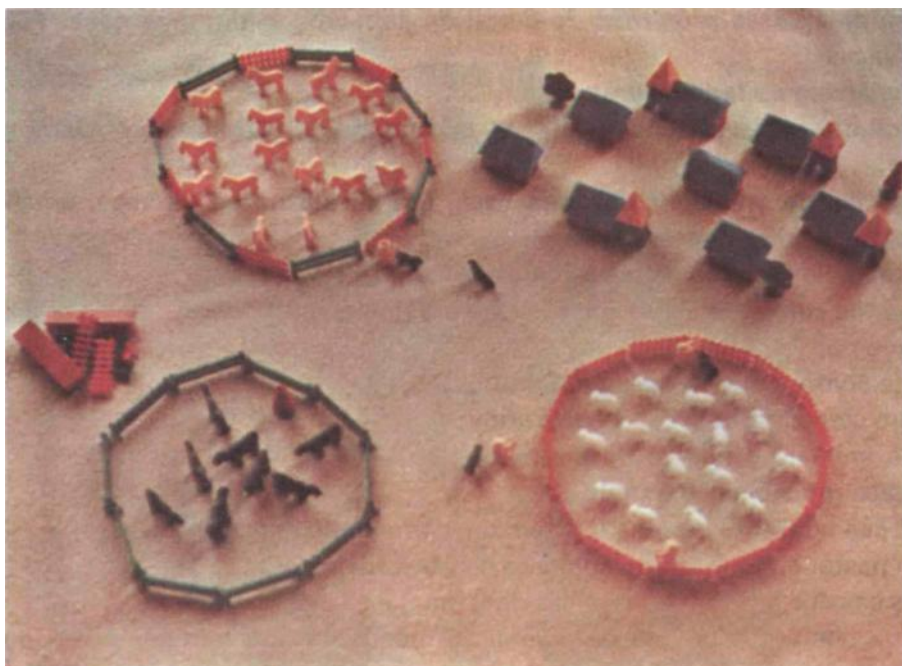
Fazendinha.

FABRICANTE:

Mimo.

COMPONENTES:

8 casas vermelhas com teto azul, 4 casas marrons com teto creme, 4 árvores, 4 pastores, 4 cães, 16 carneiros, 16 cavalos, 8 vacas, 24 cerquinhas vermelhas, 20 cerquinhas verdes, 2 pontes.



UTILIZAÇÃO:

- Brincar livremente;
- Formar conjuntos de:
 - Casas vermelhas com teto azul;
 - Casas marrons com teto creme;
 - Cavalos;
 - Pastores;
 - Cães;
 - Vacas;
 - Árvores;
 - Carneiros;
 - Cercas vermelhas;
 - Cercas verdes;
- Enfileirar as casas vermelhas, dispoindo-as em semicírculo; trazer, **mais para frente**, cada segunda casa, formando uma segunda fileira em semicírculo;
- Escolher quatro casas vermelhas e colocar **ao lado** de cada uma, uma casinha marrom;
- Colocar uma cerquinha vermelha **entre** as casas;
- Fazer um curral em círculo com dez cerquinhas verdes e colocar **dentro** dele **todas** as vacas e uma árvore;
- Dispor **algumas** vacas com a cabeça **sobre** a cerca, olhando **para fora** e **algumas** vacas **perto** da árvore;
- Colocar um pastor e um cão do **lado de fora** do curral de vacas;
- Fazer um curral com dez cerquinhas vermelhas e colocar **dentro todos** os carneirinhos, uma árvore, dois cães, dois pastores e **nenhum** cavalo;
- Fazer um curral com cerquinhas verdes e vermelhas e colocar **dentro** os cavalos; **alguns** com a cabeça **sobre** a cerca e **alguns** no centro; colocar o cão **dentro** do curral e o pastor do **lado de fora**;

- Colocar **algumas** casas **próximas** do curral de carneiros e algumas casas longe do curral das vacas;
- Colocar uma árvore **ao lado** de uma casa;
- Abrir o curral das vacas e levá-las, **em fila**, para **longe** do curral, com o pastor e o cão **atrás** da fila;
- Formar uma fila de animais com: uma vaca, um cavalo **antes** da vaca, uma ovelha **antes** do cavalo e outra **depois** da vaca;
- Retirar a ovelha do **começo** da fila e colocá-la no **fim** da fila;
- Formar uma fila com animais dirigindo-se para a direita, outra com animais dirigindo-se para a esquerda;
- Colocar uma árvore **atrás** da casa **pequena**;
- Esconder um carneiro **dentro** da casa **grande**;
- Mostrar um animal **grande** e um **pequeno**;
- Apontar a casa **mais baixa** e a **mais alta**;
- Colocar um cão na **frente** da casa que tem um carneirinho **dentro** dela;
- Colocar um pastor ao **lado** de um conjunto de 10 carneiros;
- Enfileirar os cavalos de 2 em 2, as vacas de 3 em 3 e as ovelhas de 4 em 4;
- Comparar os diferentes grupos de animais e mostrar o que tem **mais** e o que tem **menos** animais;
- Formar uma fila alternando os animais: uma vaca, 2 carneiros e 2 cavalos;
- Deixar o curral de carneiros **vazio**;
- Colocar **vários** animais **diferentes dentro** do **mesmo** curral;
- Pedir à criança que monte a sua fazendinha, verbalizando à medida que coloca as peças. Exemplo: "uma casinha vermelha, um telhado azul, uma árvore ao lado, etc, etc";
- Formar "currais" com diferentes formatos: retângulos, quadrados, triângulos e irregulares;
- Formar um curral com diferentes divisões para cada tipo de animal;
- Inventar uma história envolvendo a vida na fazenda e movimentar os elementos para dramatizá-la.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Orientação tempoespacial;
- Pensamento lógico;
- Discriminação visual;
- Contagem;
- Noção de conjunto;
- Atenção e concentração;
- Criatividade;
- Vocabulário.

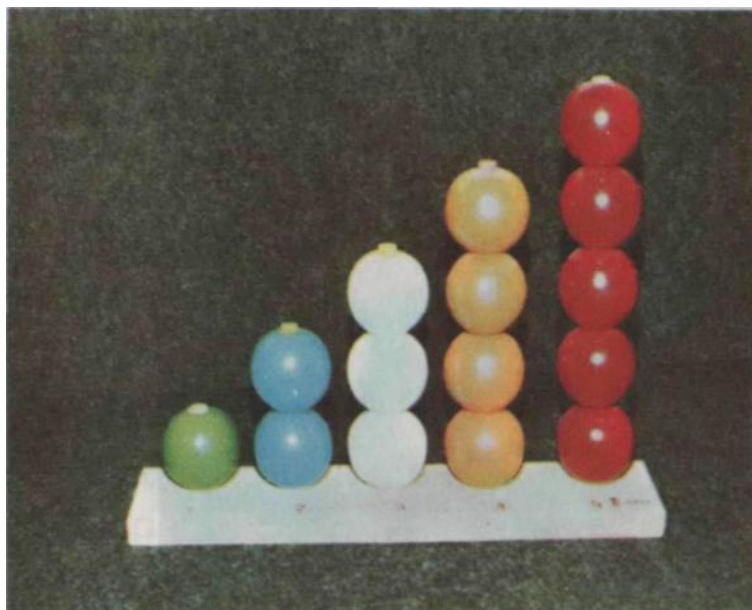
OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Minha Fazenda — Coluna;
- Sítio Alegre — Coluna.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.1 Manipulação de quantidades até 5



NOME DO JOGO:

Escada de Boias — Código: 340.

FABRICANTE:

Acrilú.

COMPONENTES:

Base com pinos em 5 tamanhos graduados; 15 bolas de madeira em 5 cores diferentes.

UTILIZAÇÃO:

- Partindo do jogo montado;
- Retirar do pino a bola verde e contar: 1; depois, retirar as bolas azuis e contar 1, 2; e, assim, até retirar as 5 bolas vermelhas;
- Agrupar as bolas por cores sobre a mesa e contar novamente as bolas de cada cor;
- Encaixar as bolas nos pinos, partindo da cor que tem 1 bola só e assim por diante. O encaixe das bolas em coluna favorece a visualização da ordem crescente das quantidades.
- Trabalhar com a base virada em posição contrária, ou seja, com as 5 bolas vermelhas à esquerda, o que permitirá à criança visualizar a ordem decrescente das quantidades.
- Retirar todas as bolas, misturá-las e pedir à criança que organize (fora da base) a seqüência de quantidades.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de seqüência;
- Discriminação de cores;
- Coordenação motora.

SUGESTÕES PARA IMPROVISACÃO:

Material:

- Tampinhas de pasta de dentes.

Utilização:

- Agrupar quantidades de 1 a 5 colocando-as em seqüência vertical: colocar um, depois um + um, e, assim por diante.
- Repetir a seqüência, desta vez, em linha horizontal.



8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.2 Identificação de quantidades de 1 a 5



NOME DO JOGO:

Dominó Joaninha — Código: 1.611.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

36 peças em cartão, formato de joaninhas.

UTILIZAÇÃO:

- Sortear uma peça;
- Colocar ao seu lado uma peça com a quantidade correspondente, e assim por diante;
- Jogar como dominó.

ESTIMULAÇÕES CONCOMINANTES:

- Discriminação visual;
- Sociabilidade.

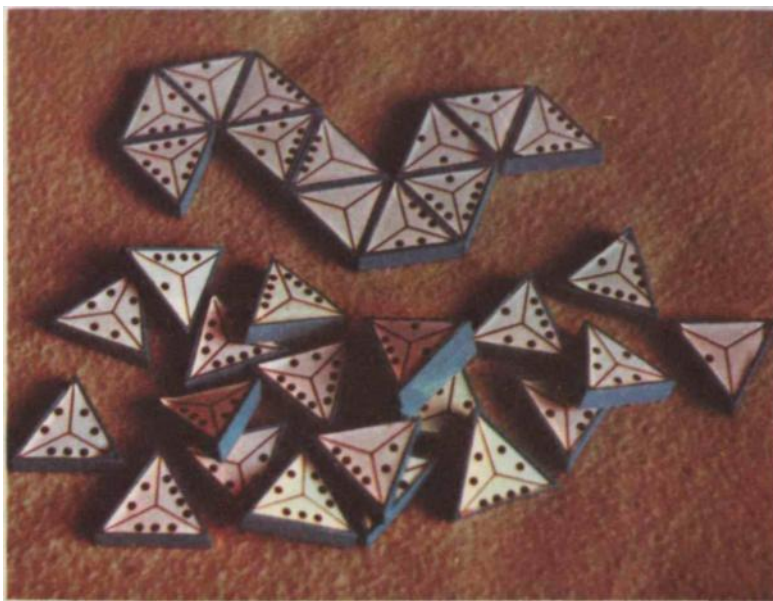
OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Dominó de Joaninha —Código: 19 — Úki-Úki.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.2 Identificação de quantidades de 1 a 5



NOME DO JOGO:

Triminó — Código: 028.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

45 peças triangulares de plástico com números de pontos correspondentes a quantidades.
Doze mapas.

UTILIZAÇÃO:

- Escolher um triângulo qualquer e colocá-lo sobre um dos mapas;

- Partindo deste triângulo, preencher o mapa, encostando os lados que apresentem os pontos nas mesmas quantidades. Assim, só colocará 2 pontos ao lado de outros 2 pontos, 3 com 3, 5 com 5;
- Jogar com outras crianças, seguindo as regras de um dominó comum.

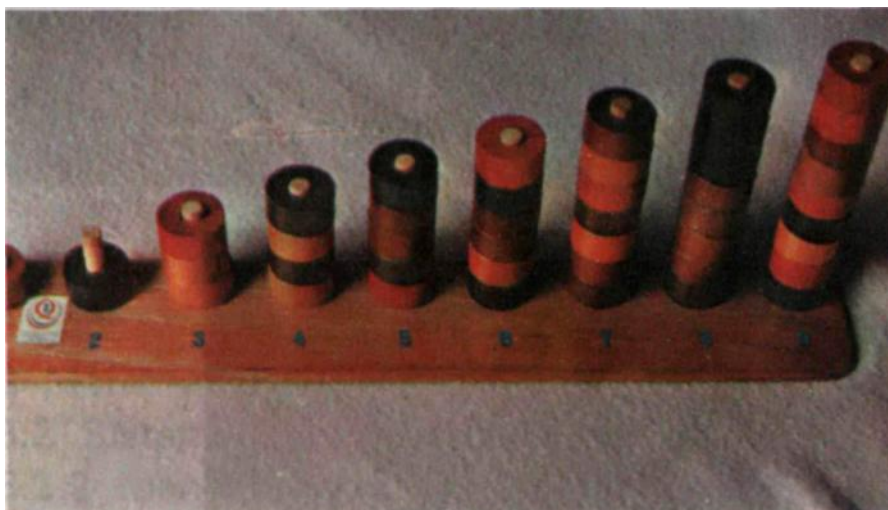
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual;
- Sociabilidade.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.3 Manipulação de quantidades até 10



NOME DO JOGO:

Abacus — Código: 030.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Placa de madeira envernizada com nove pinos em tamanho crescente; 45 argolas em nove cores diferentes. **UTILIZAÇÃO:**

Partindo do jogo montado:

- Retirar as argolas dos pinos e recolocá-las, sem observar regras;
- Colocar as argolas contando alto quantas vão em cada pino;
- Dizer quantas argolas cabem em cada pino;
- Retirar algumas argolas de cada pino; dizer quantas saíram e contar quantas faltam.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Discriminação de cores;
- Noção de espaço.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- 55 caixas de fósforos, vazias.

Utilização:

- Formar uma escadinha partindo de uma caixa, duas e assim por diante, até 10;
- Posteriormente, formar a escada descendente, partindo de 10 caixinhas até 1.



8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.4 Manipulação de quantidades até 5 e até 10

NOME DO JOGO:

Contador de Bolinhas.

FABRICANTE:

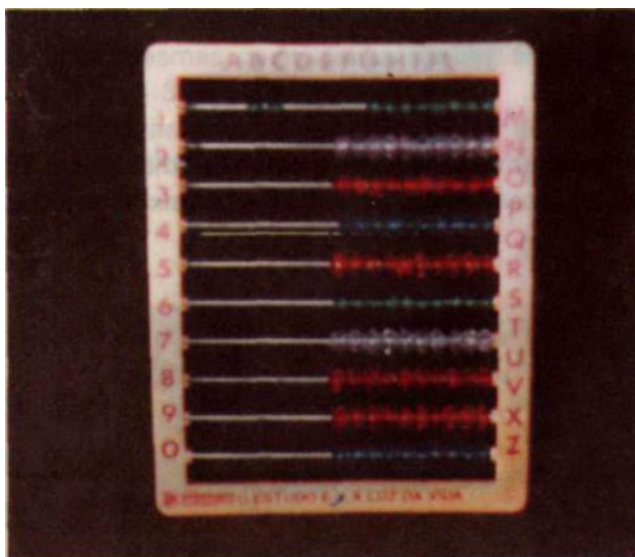
Bandeirantes.

COMPONENTES:

Bastidor com 10 hastes e 100 bolinhas em 5 cores.

UTILIZAÇÃO:

- Deixar as bolinhas sempre agrupadas no lado direito do bastidor, enquanto os exercícios são executados;
- Contar em ordem crescente até 5, trazendo as bolinhas uma a uma para o lado direito;
- Contar em ordem decrescente, voltando as bolinhas para o lado esquerdo;
- Formar coluna com 1 bolinha, em cada haste; formar coluna com duas bolinhas, com 3 bolinhas, com 4 bolinhas e com 5 bolinhas;
- Fazer adições trazendo da direita: 2 bolinhas mais 1 bolinha; 3 bolinhas mais 1 bolinha; 3 bolinhas mais 2 bolinhas, etc;
- Trazer para a esquerda 3 bolinhas, contar 1, 2, 3, voltar 1 bolinha para a direita, quantas restaram? trazer 5 bolinhas e voltar 2, quantas ficaram? etc;



- Formar duas vezes grupos de 2 bolinhas. Quantas bolinhas foram usadas?
- Compor a quantidade cinco, de todas as maneiras possíveis: 1 bolinha mais 4 bolinhas; 4 mais 1; 3-mais 2; 1 mais 2 mais 2; 2 mais 1 mais 2; 3 mais 1 mais 1, etc;
- Manipular quantidades até 10, conforme exemplos acima citados, e, ainda:
 - Contar de 2 em 2, agrupando as bolinhas nas hastes; contar de 3 em 3, de 5 em 5;
 - Contar uma dezena; uma dezena e mais 1 unidade, etc;
 - Contar uma dúzia; meia dúzia.

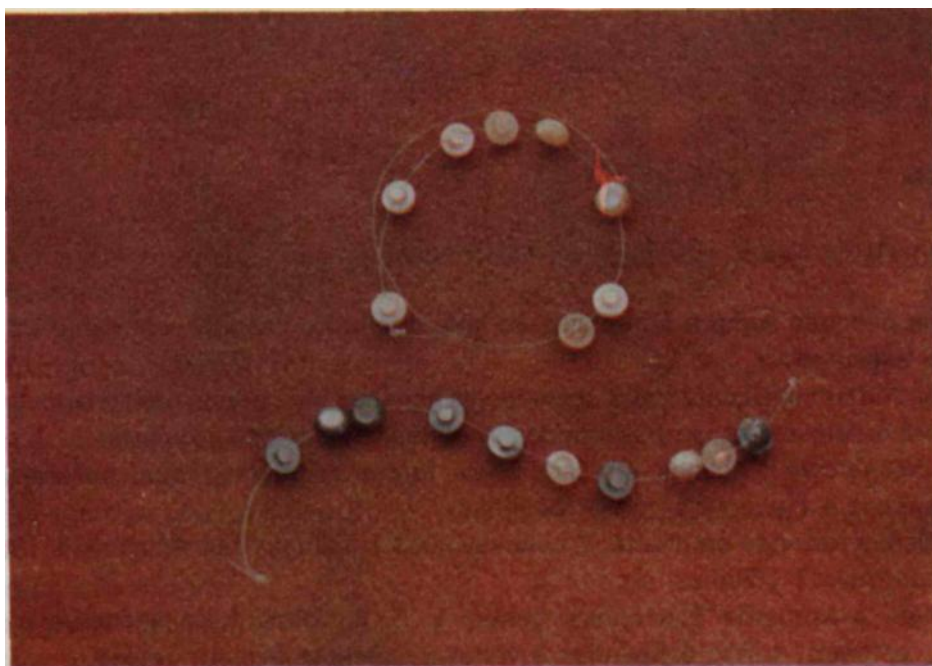
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de posição;
- Reconhecimento de cores.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

Contador com 50 bolinhas — Bandeirantes.

SUGESTÕES PARA IMPROVISACÃO:



Material:

- 10 grãos (de milho);
- Ou 10 contas (de terço), de colar;
- Ou 10 botões.

Confeção:

- Enfiar em um barbante;
- Dar um laço forte e grande, a fim de que fique determinado o local onde começa a contagem.

Utilização:

- Este "colar" contador pode ser utilizado como acima foi descrito, para contagem, como auxiliar na adição e subtração.

Observação:

- À medida que o aluno vai lidando com quantidades maiores, colocar mais contas ou botões no "colar" contador.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.5 Identificação de quantidades iguais e diferentes



NOME DO JOGO:

Minicarros, lanchas, aviões, bichinhos — Códigos: 169, 1 30, 082, 104, 093.

FABRICANTE:

Brinquedos Rosita.

COMPONENTES:

Saquinhos com 12 carros, 12 lanchas, 12 aviões, 12 bichinhos.

UTILIZAÇÃO:

- Formar grupos com: 2 carros, 3 lanchas, 5 aviões, 5 bichinhos, etc;

- Formar grupos de 3 elementos usando meios de transporte: 2 carros e 1 lancha; 1 avião, 1 carro, 1 lancha; 2 aviões e 1 carro, etc.;
- Formar um grupo de 5 elementos e um de 3 e comparar a quantidade de elementos dos dois grupos; qual grupo tem mais elementos? qual tem menos?
- Formar grupos com 1, 2, 3, 4 e 5 elementos e dispor em ordem crescente e em ordem decrescente;
- Trabalhar itens acima com quantidades até 10.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Classificação;
- Contagem;
- Vocabulário;
- Elaboração.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Apito Sinaleiro — Apito Navio — Apitinho — Códigos: Ca 1 — Ca2 — Ca5 — Mueller;
- Bichos Sortidos — Códigos: SP. 419 — SP. 41 5 — Müller.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.6 Identificação de símbolos numéricos



NOME DO JOGO:

Números de Encaixe — Código: 450.

FABRICANTE:

Acrilú.

COMPONENTES:

Números de 1 a 9 em placas de madeira recortadas ao meio em forma de quebra-cabeça, pintadas em branco e vermelho.

UTILIZAÇÃO:

- Apresentar as peças separadas;

- Juntar as duas partes que se encaixem corretamente, formando o símbolo numérico;
- Verbalizar o nome do algarismo conseguido;
- Dispor em ordem crescente;
- Dispor em ordem decrescente.

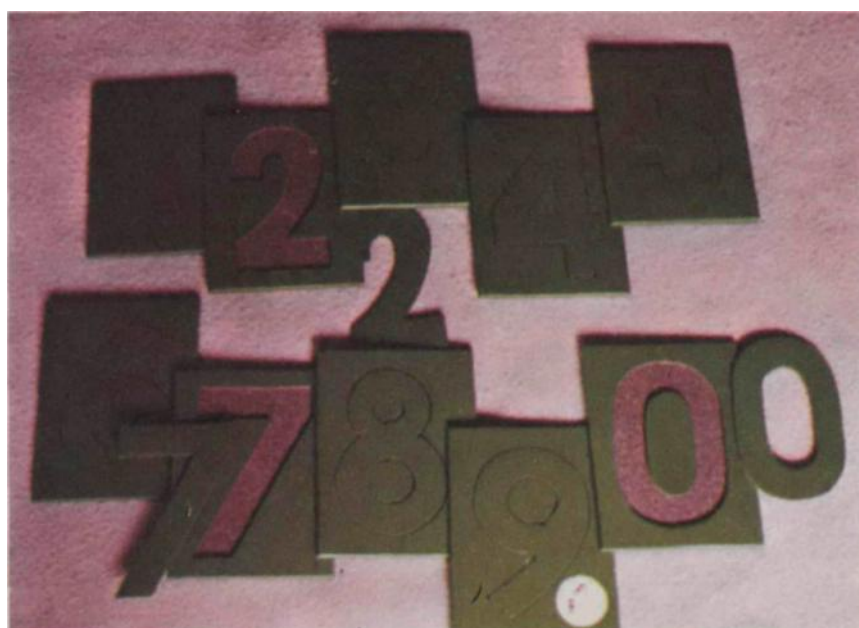
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual;
- Coordenação motora.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.6 Identificação de símbolos numéricos



NOME DO JOGO:

Numerais Vazados com Lixa — Código: 10.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

Numerais de 0 a 9 em chapas de madeira vazadas com lixa.

UTILIZAÇÃO:

- Dizer o nome do algarismo;
- Segurar a chapa de madeira e com o lápis fazer o contorno do algarismo, sobre uma folha de papel;
- com os olhos vendados, identificar o número, passando o dedo na parte em lixa das chapas de madeira;
- Enfileirar os números em ordem crescente e executar a escrita dos mesmos, obedecendo á seqüência.
- Enfileirar em ordem decrescente e exercitar a escrita dos mesmos.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

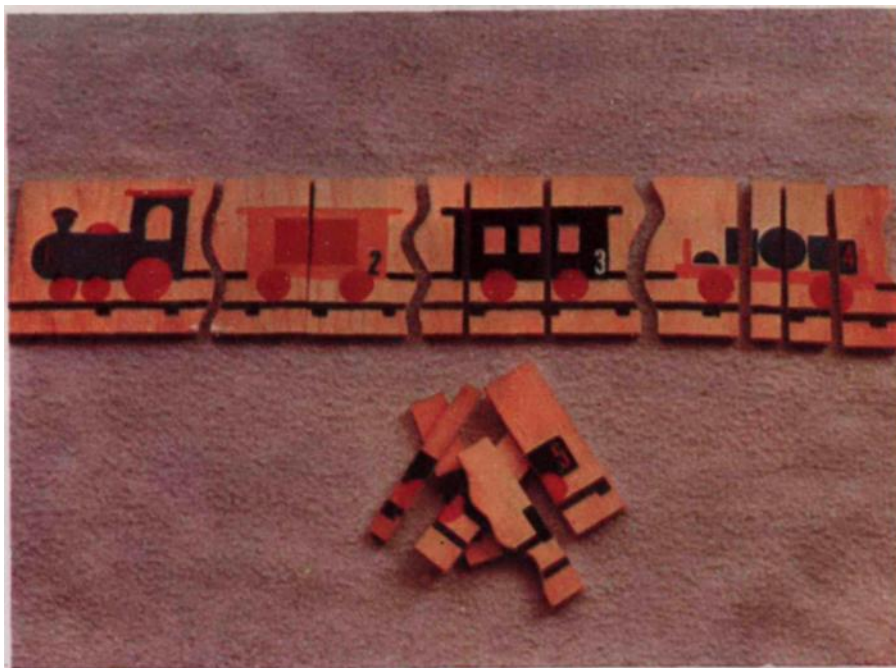
- Discriminação visual;

- Coordenação viso-motora;
- Contagem.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

Números em Lixa — Chueiri.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 5



NOME DO JOGO:

Quebra-cabeça de 1 a 5.

FABRICANTE:

Màdida.

COMPONENTES:

Cinco blocos de madeira que se encaixam horizontalmente e apresentam a figura de 1 locomotiva e 4 vagões. UTILIZAÇÃO:

Cada bloco do jogo contém: o número 1 junto à figura da locomotiva e os números 2, 3, 4, 5 junto às figuras dos vagões. É um jogo autocorretivo, portanto, o encaixe das peças se fará corretamente se a seqüência natural dos mesmos for observada, porém, a criança poderá:

- Montar o trem visando apenas encaixar, corretamente as peças sem observar a seqüência dos números;
- Contar a quantidade de blocos;
- Identificar o número um com o símbolo numérico 1 e assim até 5;
- Montar o trem observando a seqüência natural dos números 1,2,3, 4, 5.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Adição e subtração até 5.

SUGESTÕES PARA ÍMPROVISAÇÃO:

Material:

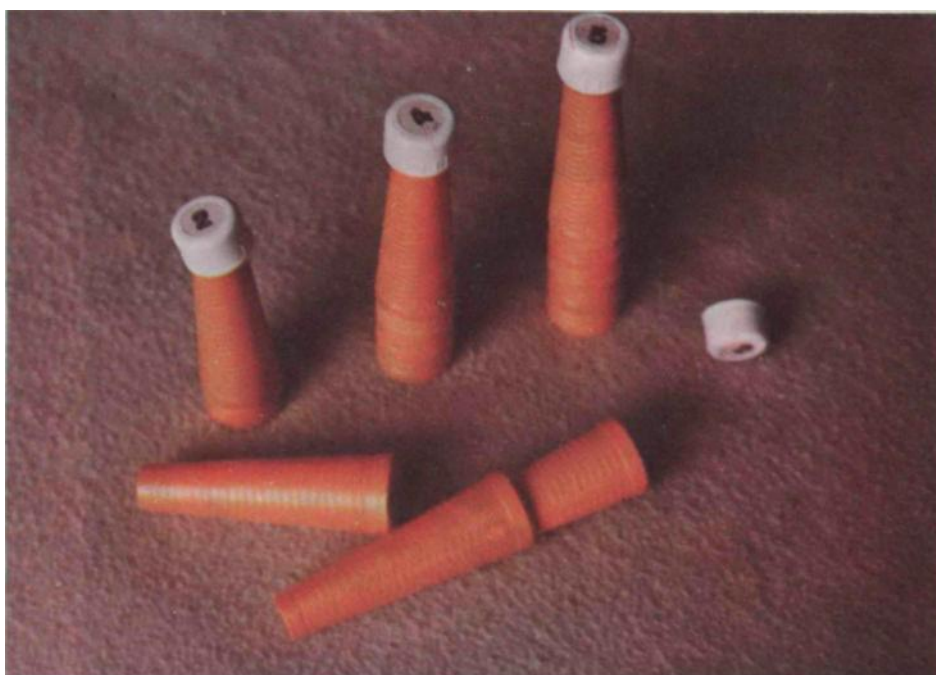
- Cones de plástico de lã ou linha;
- Tampas de plástico de tamanho médio;
- Números de folhinha.

Confecção:

- Recortar os números da folhinha, em pequenos círculos;
- Colar os números 1, 2, 3, 4, 5, ... no centro das tampas.

Utilização:

- Empilhar os cones à vontade;
- Formar pilhas de cones, altas e baixas;
- Empilhar dois cones, três cones e assim por diante;
- Ordenar os cones por quantidade empilhada: 1, 2, 3, 4 . . .;
- Colocar sobre a pilha de cones, as tampinhas com número correspondente à quantidade.



8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidade a símbolos numéricos de 1 a 10

NOME DO JOGO:

Linha Numérica — Código: 204.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

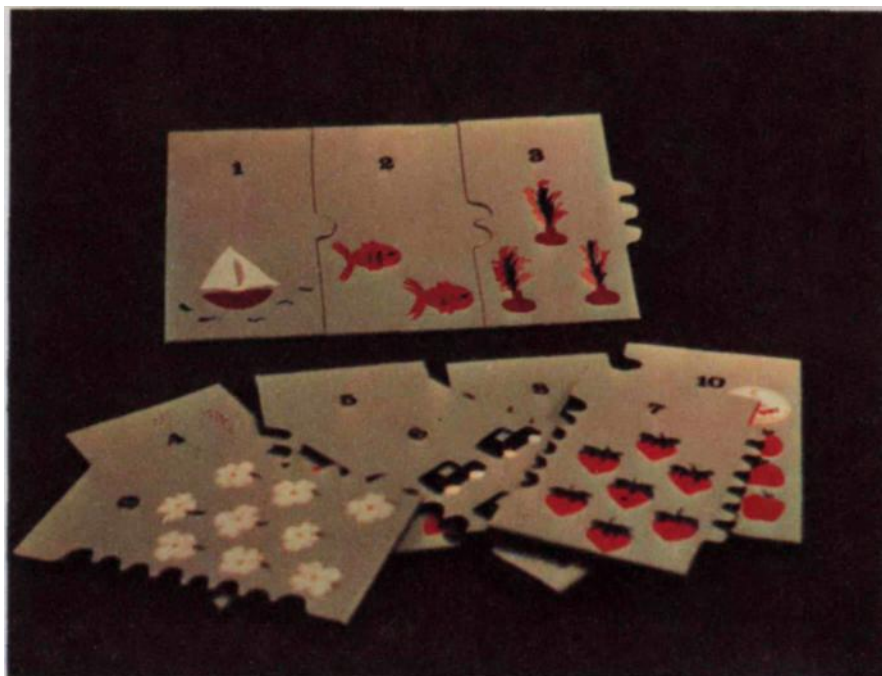
10 placas com figuras e números correspondentes encaixáveis para formar a seqüência de números de 1 a 10 (autocorretivo). Dez placas com os mesmos números e desenhos, não-encaixáveis, para verificação do aprendizado.

UTILIZAÇÃO:

- Apresentar o jogo de placas, recortadas em forma de quebra-cabeça, desmontado;
- Descrever as figuras das dez placas;
- Encaixar as placas observando a ordem crescente dos números;
- Para verificação do aprendizado, utilizar o conjunto de placas de corte reto.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Cores;
- Coordenação viso-motora;
- Atenção;
- Percepção;
- Associação de idéias.



**8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7
Associação de quantidades a símbolos numéricos
de 1 a 9**

NOME DO JOGO:

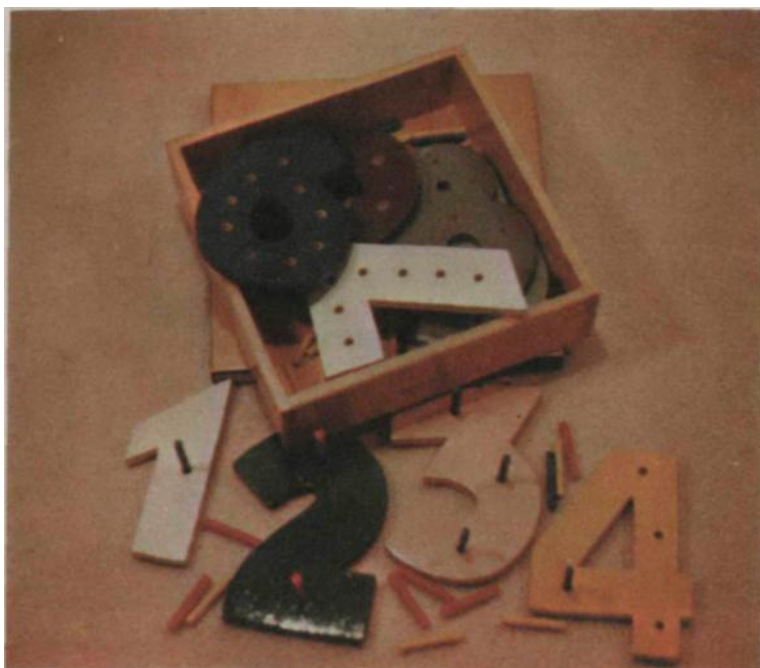
Numerais com Pinos — Código: 206.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

Jogo de dez peças em cores variadas, em formato dos números de 0 a 9 e 46 pinos para encaixe.



UTILIZAÇÃO:

- Apresentar os algarismo e os pinos separados;
- Colocar os pinos nos orifícios sem observar regras; retirá-los;
- Identificar o número 1, contar a quantia de orifício, contar a mesma quantia de pinos e encaixá-los nos orifícios;
- Proceder da mesma forma com os outros números.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Reconhecimento de cores;
- Ordenação crescente e decrescente de números.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Números com Pinos — Chueiri.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 9

NOME DO JOGO:

Dominó Já Sei Contar — Código: 140.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

Dominó apresentando numa metade da carteira o algarismo e, na outra, figuras em quantidade correspondente ao número escrito — 27 peças.



UTILIZAÇÃO:

- Este dominó é indicado para verificação de aprendizagem dos números de 1 a 9 e pode ser jogado por 2 até 6 crianças ao mesmo tempo;
- A criança terá condições de dar continuidade ao dominó, ora optando pelo número, ora pela figura.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual;
- Associação.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Dominó-números e Numerais — Código: 1610 — Coluna.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 10.

NOME DO JOGO:

Números Grandes de 1 a 10.

FABRICANTE:

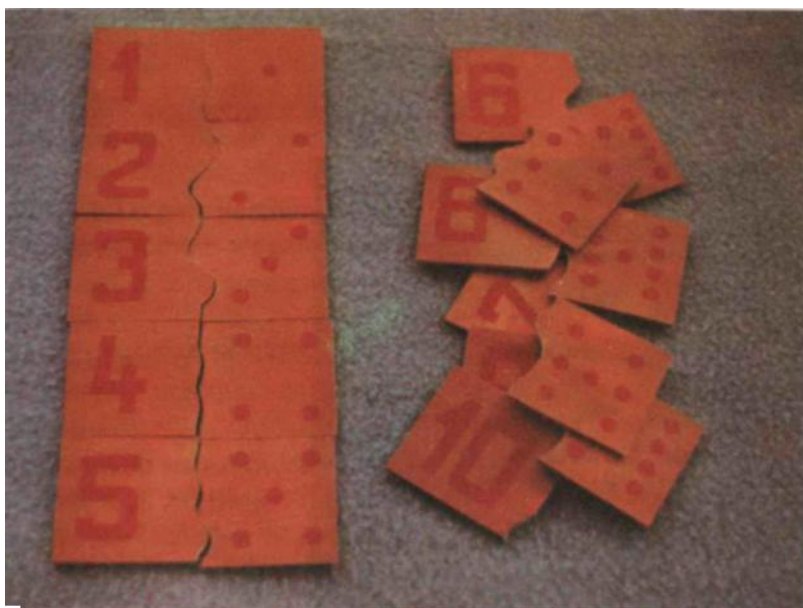
Màdida Ltda.

COMPONENTES:

Dez placas com algarismos e bolinhas, recortadas ao meio, em forma de quebra-cabeça.

UTILIZAÇÃO:

- Apresentar o jogo desmontado;
- Selecionar uma metade contendo o desenho de bolinhas; contar a quantidade de bolinhas;
- Identificar o algarismo correspondente à quantidade de bolinhas;
- Encaixar as duas partes;
- Dispor as placas encaixadas em ordem crescente e em ordem decrescente.



ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação viso-motora;
- Observação;
- Associação.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Jogo das Bolinhas — Código: 118 A/B — Mådida;
- Números Pequenos — Mådida.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 10

NOME DO JOGO:

Cogumelos.

FABRICANTE:

Mådida Ltda.

COMPONENTES:

Dez placas apresentando desenho de cogumelos vermelhos, algarismos, bolinhas vermelhas e perfurações sobre os cogumelos para o encaixe de bolinhas de plástico brancas.

UTILIZAÇÃO:

- Colocar e retirar as bolinhas nos orifícios dos cogumelos, sem observar regras;
- Contar as bolinhas pintadas de vermelho desenhadas no canto esquerdo da placa;
- Contar o mesmo número de bolinhas de plástico e encaixá-las nos orifícios;
- Enfileirar os cogumelos, com os orifícios preenchidos, em ordem crescente e em ordem decrescente.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação viso-motora;
- Treino de observação e associação.



8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7
Associação de quantidades a símbolos numéricos
de 1 a 10



NOME DO JOGO:

Encaixe de Numeral e Quantidade — Código: 205.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

Conjunto com 20 placas subdivididas contendo algarismos e figuras.

UTILIZAÇÃO:

- Apresentar o jogo desmontado;
- Associar o número á quantidade de elementos e encaixar as duas partes;
- Dispor em ordem crescente e em ordem decrescente, conforme seqüência natural dos números.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Observação;
- Associação;
- Coordenação viso-motora.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Do 1 ao 9 — Código: 117-4 — Grow.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 10



NOME DO JOGO:

Números — Código: 065.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Dez placas recortadas, em três partes, em forma de quebra-cabeça, apresentando figuras, bolinhas e algarismos de 1 a 10.

UTILIZAÇÃO:

- Apresentar o jogo desmontado;

- Descrever, informalmente, as figuras a fim de se familiarizar com o conteúdo;
- Selecionar a parte que contém o algarismo; procurar a parte que contém as figuras em quantidade correspondente ao algarismo; procurar a parte que contém as bolinhas em quantidade correspondente ao algarismo e fazer o encaixe das três partes;
- uma vez todas as placas encaixadas, dispô-las em ordem crescente e em ordem decrescente, conforme seqüência natural dos números;
- Fazer o encaixe das três partes, partindo da quantidade de figuras e procurando o algarismo correspondente e depois as bolinhas na mesma quantidade;
- Fazer o encaixe das três partes, partindo da quantidade de bolinhas e procurando o algarismo correspondente e depois a mesma quantidade de bolinhas.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Observação;
- Associação;
- Vocabulário;
- Coordenação viso-motora.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Números e Numerais — Código: 1606 — Coluna;
- Do 1 ao 9 — Código: 11 7 — Grow;
- Dominó Puzzle — do 1 ao 25 — Código: 127 — Grow;
- Encaixe de Numeral e Quantidade — Código: 205 — Úki-Úki.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos



NOME DO JOGO:

Dominó Puzzle do 1 ao 25 — Código: 127-v.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

25 cartelas impressas, recortadas em forma de quebra-cabeça, apresentando figuras e números de 1 a 25.

UTILIZAÇÃO:

- Descrever as figuras de cada metade das cartelas, a fim de familiarizar-se com o conteúdo das mesmas;
- Selecionar uma metade que contenha figuras; contar a quantidade de elementos e procurar o algarismo correspondente a esta quantidade; encaixar as duas partes;
- Dispor as cartelas já completas, conforme seqüência natural dos números, em ordem crescente e em ordem decrescente;
- Fazer o encaixe das duas partes, partindo do algarismo e procurando as figuras em quantidade correspondente ao mesmo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Reconhecimento de cores;
- Coordenação motora;
- Associação.

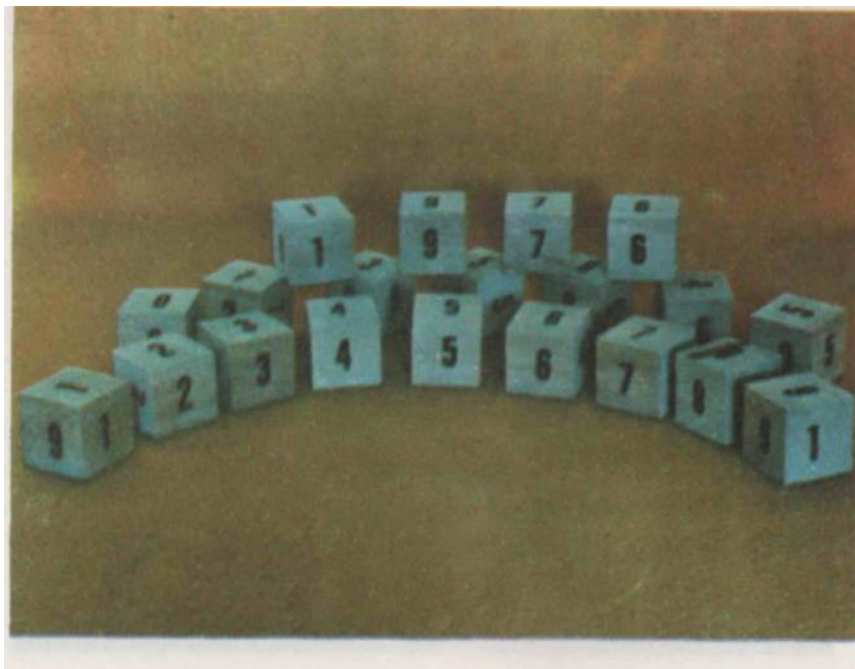
OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Combinando Números e Numerais — Código: 1606 — Coluna.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.8 Números vizinhos



NOME DO JOGO:

Conheça os Números — Código: 203.

FABRICANTE:

Brimai.

COMPONENTES:

20 cubos de madeira com números de 1 a 9.

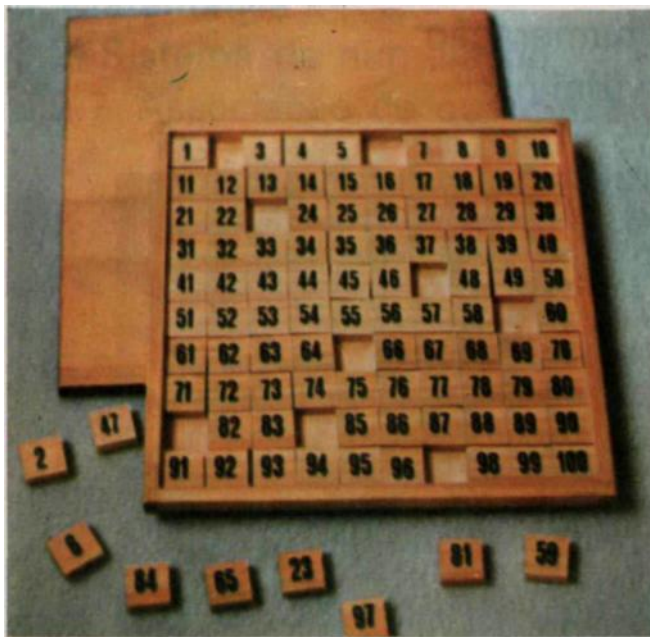
UTILIZAÇÃO:

- Exercitar a ordenação crescente e decrescente dos números de 1 a 9, empilhando os cubos ou colocando-os em sentido horizontal;
- Preencher com os números que faltam uma seqüência incompleta, formulada pela professora;
- Jogar um cubo qualquer como se fosse um dado e dizer que número vem **antes**, ou **depois** do número que ficou virado para cima;
- Indicar o número que vem entre dois números selecionados pela professora.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Ordenação;
- Orientação tempoespacial.

8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.9 Número par e ímpar: contagem de 2 em 2, 3 em 3, 5 em 5, etc.



NOME DO JOGO:

Crivo de Erastóstenes.

FABRICANTE:

Chueiri.

COMPONENTES:

Tabuleiro com 100 peças representando os números de 1 a 100.

UTILIZAÇÃO:

- Para identificação de número par e ímpar, virar para baixo um número sim outro não, no tabuleiro, apenas os números pares ou apenas os números ímpares;

- Na contagem dos números, a criança poderá receber o tabuleiro montado e ir retirando os números e enfileirando-os fora do tabuleiro, isto é: se a contagem for de 2 em 2, os números a serem retirados e enfileirados serão: 2, 4, 6, 8, etc.

OBSERVAÇÃO: Crivo de Eratóstenes é um material também indicado para:

- Identificação de dezenas: contar as unidades e ir retirando-as do tabuleiro e deixar apenas os números que representam as dezenas;
- Identificação de múltiplos: deixar virados para baixo os múltiplos de 2, de 3, de 4, etc.
- Identificação de números vizinhos: todos os números deverão estar virados para baixo e a professora selecionará alguns números virando-os para cima e a criança identificará o número que vem antes, ou depois, e o virará para cima; indicar o número que vem entre dois números selecionados pela professora;
- Montar seqüência de números em ordem crescente e em ordem decrescente;
- Corrigir a posição de alguns números colocados fora de lugar pela professora.

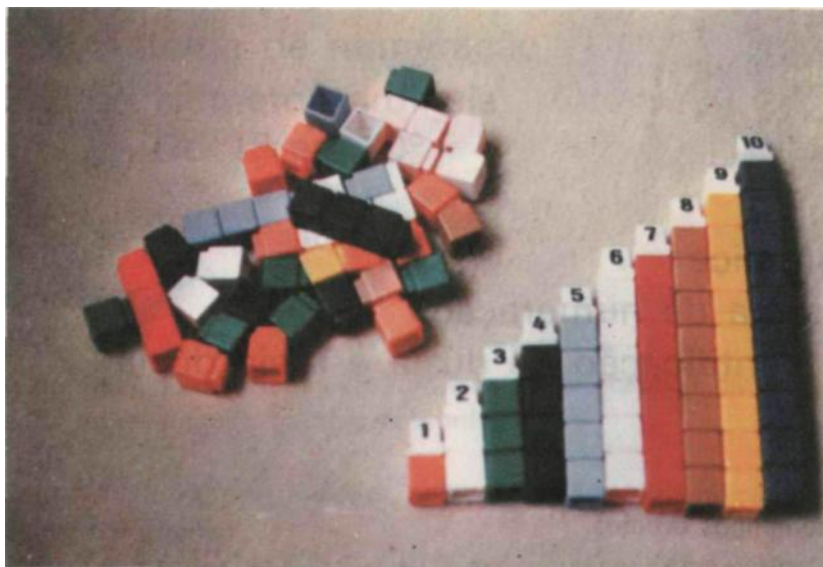
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Concentração;
- Orientação espacial;
- Ordenação.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.10 Unidade, dezena e centena



NOME DO JOGO:

Unidex — Código: Dex 1101.

FABRICANTE:

Dexter.

COMPONENTES:

100 cubos de plástico, de várias cores. Ponteiros indicadoras de cor branca, com números impressos de 0 a 10.

UTILIZAÇÃO:

- Os cubos do Unidex encaixam-se uns aos outros, o que os torna muito indicados para a compreensão dos conceitos de unidade, dezena e centena;
- Formar uma coluna com 2 cubos e, na parte superior, colocar o cubo com o número 2; coluna com 5 cubos e na parte superior, colocar o número 5; assim, trabalhar com as unidades de 1 a 9;
- Unir 9 cubos e juntar mais um cubo, para formar uma dezena;
- Unir 10 cubos e colocar ao lado 1 cubo: 10 mais 1 são 11 cubos; unir 10 cubos e colocar ao lado 2 cubos: 10 mais 2 são doze, e assim por diante;
- Para conseguir uma centena: formar 10 fileiras de 10 cubos encaixados uns aos outros.

OBSERVAÇÃO: Os cubos do Unidex são também indicados para:

- Identificação de número par e ímpar: formar uma fileira com 2 cubos, outra com 3 cubos, com 4 cubos e com 5 cubos, etc;
- Noção de dobro: juntar dois cubos e depois juntar quatro cubos; comparar o tamanho das duas fileiras e comparar a quantidade de cubos usados;
- Noção de tamanho: formar colunas de cubos compridas e curtas;
- Noção de adição: encaixar dois cubos e juntar **mais** um, partir de 3 cubos encaixados e juntar **mais** 2 cubos e assim por diante;
- Noção de subtração: encaixar 3 cubos e tirar um, ficam 2; encaixar 5 cubos e tirar 2, ficam 3, etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Orientação espacial;
- Discriminação de cores.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE: Polly — Estrela.

8 Matemática

8.2 Sistema de numeração

8.2.11 Identificação de dúzia e meia dúzia

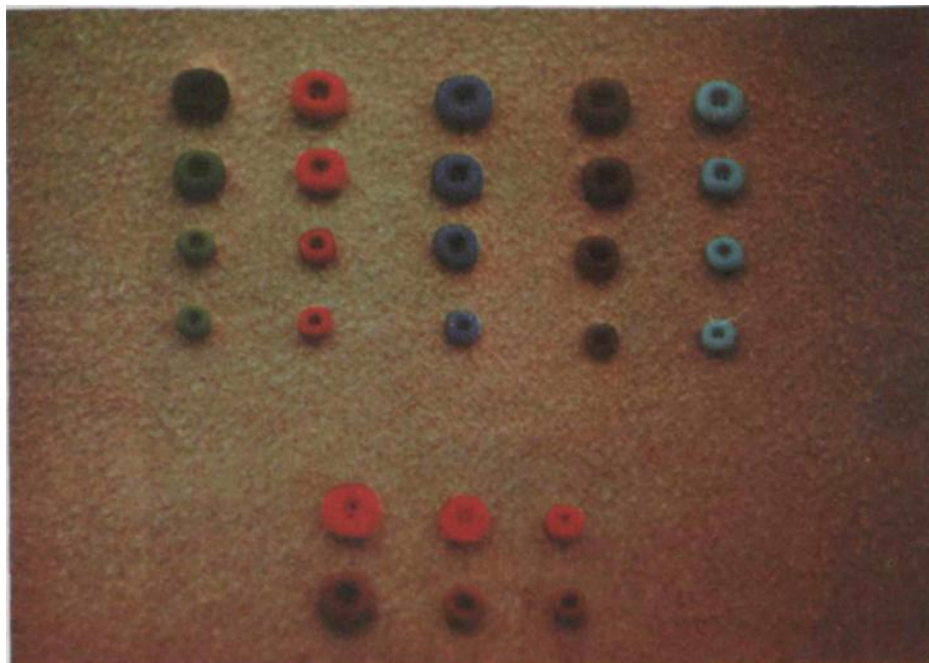
MATERIAL:

Botões de vários tamanhos e cores.

UTILIZAÇÃO:

- Selecionar os botões por tamanho e por cor; contar 12 botões do mesmo tamanho; 12 botões da mesma cor;
- Identificar o grupo de 12 botões como **uma dúzia**;
- Selecionar 6 botões do mesmo tamanho e 6 botões da mesma cor; identificar os 6 botões como metade de 12, portanto, meia dúzia;

- Enfileirar os botões sobre uma folha de papel e fazer o contorno dos mesmos com lápis de cor, embaixo de cada botão escrever os números 1, 2, 3 até 6 ou até 12;
- Enfiar 6 botões num fio duro; enviar 12 botões em outro fio;
- Desenhar um casaco com 6 casas para botão e colocar sobre estas casas 6 botões verdadeiros, etc.



8 Matemática 8.2 Sistema de numeração 8.2.12 Números ordinais Do 1º ao 10º

E DO JOGO: Números Ordinais —

Código: 440.

FABRICANT

E: Acrilú.

PONENTES:

10 placas de madeira, recortadas em forma de quebra-cabeça, pintadas de branco e círculos coloridos representando os números ordinais. UTILIZAÇÃO:

- Apresentar à criança uma fileira de objetos e levá-la a identificar que o objeto que vem na frente é o **primeiro**;
- Apresentar, separadas, as três partes da placa que contém o ordinal primeiro. A criança juntará as peças e deverá identificar o número 1 e depois identificará o "primeiro" na fileira de dez círculos e pronunciará o nome "primeiro" em voz alta;
- Apresentar novamente á criança a fileira de objetos e levá-la a identificar o "primeiro" e o "último";
- Prosseguir com a identificação dos outros ordinais: 2º, 3º, 4º, até o 10º.

OBSERVAÇÃO: É importante, paralelamente, reforçar a idéia do numeral através da utilização de vários objetos.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Percepção;
- Associação de idéias;
- Coordenação motora.



8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.1 Fase preparatória

Introdução de sinais



NOME DO JOGO:

Aprenda Brincando — Código: 392.

FABRICANTE:

Müller.

COMPONENTES:

Tabuleiro perfurado, pinos em dois tamanhos e em 4 cores; números de 0 a 9, abecedário e sinais de menos, mais, vezes, dividir e igual.

UTILIZAÇÃO:

Na fase preparatória para as Quatro Operações:

- Adição: Pegar 2 peças vermelhas e encaixá-las no centro do tabuleiro; juntar mais 3 peças vermelhas, dispondo-as em fileira ou em coluna e contar quantas peças foram usadas;
- Formar a figura de uma bola usando três cores diferentes e contar quantas peças de cada cor foram usadas;
- Formar uma casa partindo de uma base feita com 8 peças e contar quantas peças foram usadas para fazer a parede, quantas para a porta, quantas para o telhado e quantas para a chaminé, etc;
- Subtração: Enfileirar 3 peças amarelas, que receberão o nome, por exemplo, de laranjas; pegar uma laranja; contar quantas ficaram;
- A professora forma um grupo de 7 peças e pede à criança para retirar 3 peças e contar quantas ficaram, etc;
- Multiplicação: Formar uma flor e depois de terminada **repetir**, ao lado, a mesma flor;
- Fazer uma vela três vezes;
- Formar 2 quadrados com 4 peças cada um e contar as peças usadas: 4 peças 2 vezes são iguais a 8 peças;
- Divisão: Fazer figura de um bolo: dividir o bolo em três pedaços; fazer figura de uma maçã: dividi-la em dois pedaços;
- Fazer uma fileira de 8 peças, depois dispô-las em duas colunas iguais; quantas peças ficaram em cada coluna, etc;
- Na fase de introdução dos sinais +, —, x, 4-, =, a criança poderá:
- Formar sentenças matemáticas: $2 + 3 = 5$;
- Formar continhas com números e peças reunidas, por exemplo: três peças azuis + 5 peças amarelas = 8 (número).

OBSERVAÇÃO: Este jogo pode ser igualmente explorado para:

- Reconhecimento de cores;
- Formação de figuras: humana, geométricas, de objetos em geral;
- Coordenação motora;
- Noção de quantidades: mais ou menos e pouco e muito;
- Noção de número par e ímpar;
- Noção de unidade e dezena;
- Noção de dobro;
- Elaboração de mosaicos. OUTRO

JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

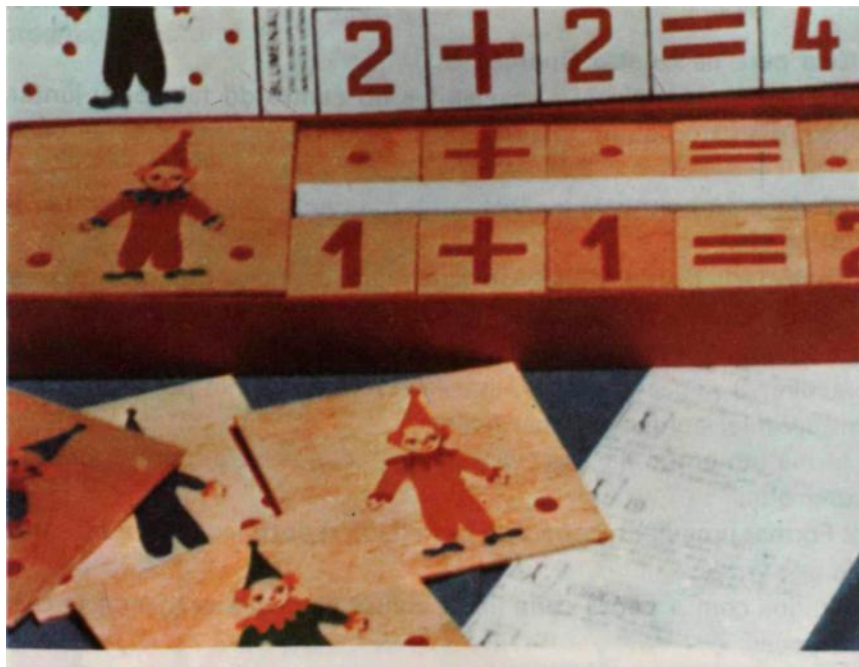
Criatrol — Código: 35.202 — Trol.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.2 Adição e subtração

Introdução dos sinais +, — e =



NOME DO JOGO:

Palhaços.

FABRICANTE:

Mådida Ltda.

COMPONENTES:

72 peças com algarismos de 1 a 6, sinais +, — e =, figuras de palhaços pintados em diferentes cores, placas com desenho de bolinhas.

UTILIZAÇÃO:

- Efetuar adições partindo da figura do palhaço;
- Contar a quantidade de bolinhas desenhadas de cada lado do palhaço, por exemplo: uma bolinha de um lado mais uma bolinha do outro são duas bolinhas. ...;
- Procurar a placa que contém uma bolinha, a placa com o sinal +, outra placa com uma bolinha, e o sinal =;
- Montar a sentença, dar o resultado e acrescentar a placa com duas bolinhas;
- Formar a mesma sentença matemática com números: $1 + 1 = 2$;
- Efetuar adições partindo das sentenças matemáticas:
- A professora indicará o resultado e a criança selecionará a figura do palhaço que contém as bolinhas na quantidade indicada pelo resultado e completará as parcelas;
- A professora poderá indicar as parcelas e a criança dará o resultado.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Observação;
- Ordenação crescente e decrescente;
- Cores.

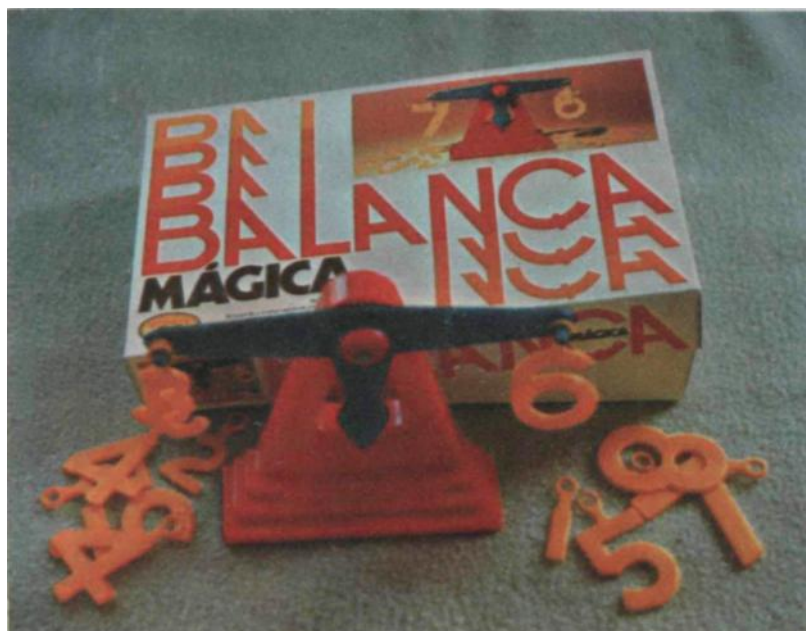
OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Números e Sinais — Jovial.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.3 Adição



NOME DO JOGO:

Balança Mágica — Código: 1135.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

1 balança de plástico com indicação para certo ou errado e 14 números plásticos de tamanhos graduados (de 1 a 9), sendo que o peso dos números aumenta em proporção correspondente à graduação numérica, ou seja: o nº 2 pesa o dobro do nº 1 e assim por diante.

UTILIZAÇÃO:

- Levar a criança a perceber a diferença de tamanho existente entre os números, pedindo-lhe que os ordene começando do menor para o maior e posteriormente desenhe, contornando-os com o lápis no papel;
- Em seguida, mostrar como a balança se equilibra e desequilibra, com o peso dos números; a soma certa dá o equilíbrio, deixando o ponteiro na posição central;
- A professora fará a primeira conta. EXEMPLO: Colocar o nº 4 de um lado, e do outro o nº 2 (o ponteiro estará indicando a palavra **errado**), colocar em seguida o número 1 (o ponteiro continuará apontando para a palavra **errado**) e depois colocar mais um nº 1 — o ponteiro indicará a palavra **certo**: $4 = 2+1 + 1$.

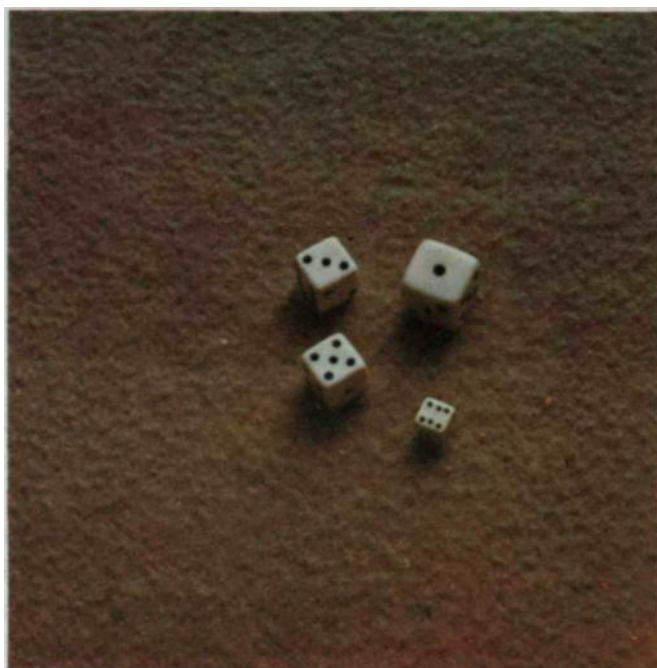
VARIAÇÃO: Efetuar uma soma colocando os números na balança e depois escrever a conta correspondente.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Orientação espacial;
- Noção de peso e equilíbrio.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas 8.3.3 Adição, subtração, multiplicação Sem reserva



NOME DO JOGO:

Dado.

FABRICANTE:

Ás de Ouro.

COMPONENTES:

Dados.

UTILIZAÇÃO:

- Jogar individualmente ou em grupo;
- Para efetuar adições: jogar sobre a mesa, dois ou mais dados e fazer o cálculo da soma dos pontos que ficaram para cima;
- Jogar os dados sobre a mesa e indicar o dado que tem mais pontos ou o que tem **menos** pontos.
- Para efetuar subtrações e multiplicações, trabalhar com dois dados: subtrair o número menor do maior ou multiplicaram número pelo outro e dizer o resultado.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Contagem.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.4 Adição e subtração com reserva



NOME DO JOGO:

O Alegre Mundo dos Números — Código: 331.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

4 cartelas sobre adição e subtração e 27 cartõezinhos apresentando figuras e, ao lado delas, algarismos correspondentes à quantidade de elementos básicos do desenho.

UTILIZAÇÃO:

Este jogo é indicado para verificação do aprendizado das operações de adição e subtração.

- A criança deverá receber uma carteira de cada vez e:
- Procurar entre as figuras avulsas as que apresentam os resultados das operações propostas, observando: o número e os sinais de + ou — impressos ao lado da figura. Se a operação for adição, na figura avulsa deverá constar o sinal + e se for subtração, deverá constar o sinal — ;
- Identificar o algarismo que aparece ao lado da figura com o número de elementos ou partes da mesma figura, por exemplo: figura de flor com o número 13 ao lado; a criança deverá contar as 13 pétalas da flor.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Percepção;
- Associação de idéias;
- Cores;
- Contagem;
- Nomeação;
- Descrição.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

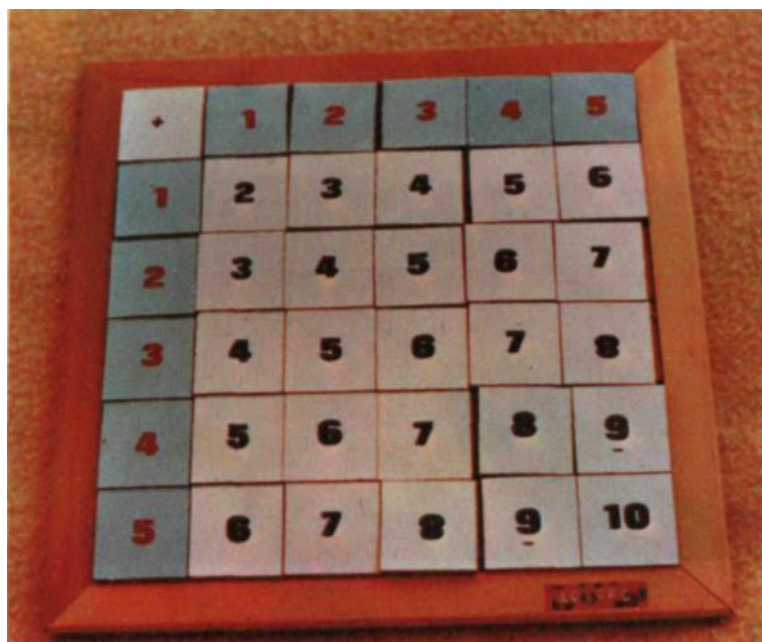
- Instrutor Otto (Treinador Aritmético) — Bender.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.5 Adição

Em coluna



NOME DO JOGO:

Adição — Código: 043.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Tabuleiro com 36 quadradinhos de eucatex com números de 1 a 10.

UTILIZAÇÃO:

Este jogo deve ser utilizado pela criança que já conhece o sinal $+$. É importante que o tabuleiro seja apresentado vazio, com os números à parte, para que a criança não visualize, antecipadamente, a colocação das peças a ser feita.

- Colocar ao lado do sinal $+$, em sentido horizontal e vertical, os números de 1 a 5 pintados sobre fundo azul, seguindo a seqüência natural dos mesmos.
- Efetuar a operação partindo do número 1, da coluna vertical, e adicioná-lo aos números 1, 2, 3, 4, 5, da coluna horizontal. Falar em voz alta: $1 + 1$ são 2; $1 + 2$ são 3; $1 + 3$ são 4; $1 + 4$ são 5; $1 + 5$ são 6 e ir colocando o resultado (número pintado sobre fundo branco) ao lado do número pintado sobre fundo azul;
- Efetuar a operação partindo do número 2 da coluna vertical e adicioná-lo aos números 1, 2, 3, 4 e 5 da coluna horizontal e, assim por diante;
- uma vez completo o tabuleiro, levar a criança a identificar os resultados obtidos no encontro das coordenadas.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Contagem;
- Orientação tempoespacial.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas 8.3.6

Multiplicação Tabuada



NOME DO JOGO:

Dominó Tabuada — Código: 5355.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

28 placas de madeira que possibilitam a montagem da tabuada de multiplicar de 1 a 9;
algumas placas indicam as multiplicações, e, outras, os resultados correspondentes.

UTILIZAÇÃO:

- Indicar o resultado para uma sentença matemática, por exemplo: $1 \times 6 =$;
- Para concretizar as operações usar palitos, tampinhas, grãos . . .;
- Contar o total de elementos agrupados, depois procurar o número correspondente ao resultado e completar a questão proposta.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Cálculo mental.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Tabuada de 1 a 9 — Mådida.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas 8.3.7

Multiplicação Em coluna



NOME DO JOGO:

Múltipla — Código: 044.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Tabuleiro com 36 quadradinhos de eucatex com números impressos.

UTILIZAÇÃO:

Este jogo deve ser utilizado pela criança que já conhece o sinal x. É importante que o tabuleiro seja apresentado vazio, com os números à parte, para que a criança não visualize, antecipadamente, a colocação das peças a ser feita.

- Colocar ao lado do sinal x, em sentido horizontal e vertical, os números de 1 a 5 pintados sobre o fundo branco, seguindo a seqüência natural dos números;
- Efetuar a operação partindo do número 1 da coluna vertical e multiplicá-lo pelos números 1, 2, 3, 4, 5 da coluna horizontal. Falar em voz alta: $1 \times 1 = 1$ e colocar o resultado (número 1 pintado sobre fundo azul) ao lado do número 1 (pintado sobre fundo branco); $1 \times 2 = 2$; $1 \times 3 = 3$ e assim por diante.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES

- Atenção e concentração;
- Cálculo mental.

8 Matemática

8.3 Operações matemáticas — Noção de frações

8.3.8 Conceito de inteiro e metade

NOME DO JOGO:

Barricas — Código: 1124.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

6 barricas de tamanhos e cores diferentes, encaixáveis uma dentro da outra. Cada uma delas é dividida em 2 metades, rosqueadas.

UTILIZAÇÃO:

- As 6 barricas deverão estar rosqueadas e enfileiradas.
- Escolher qualquer barrica, desrosqueá-la, separar as **duas metades** e observar que são duas partes iguais;
- uma vez as 6 barricas desrosqueadas, identificar as partes iguais e rosqueá-las formando a barrica **inteira**.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Coordenação motora;
- Noção de meia dúzia;
- Contagem de 1 a 6;
- Comparação de tamanho.



8 Matemática

8.3 Operações matemáticas

8.3.9 Noção de fração $1/2$ a $1/10$

NOME DO JOGO:

Jogo de Fração — Código: 207.

FABRICANTE: Úki-

Úki.

COMPONENTES:

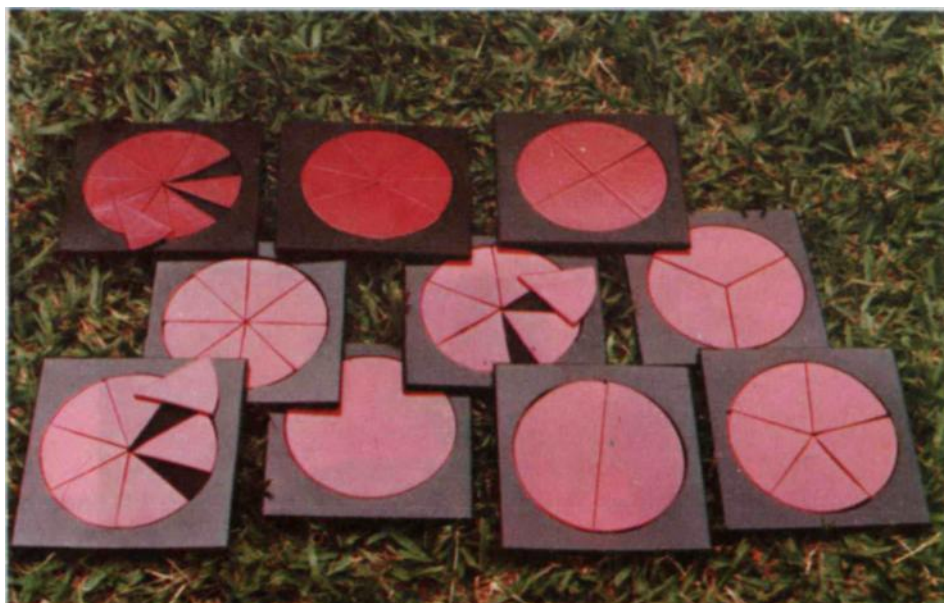
Conjunto de 10 placas circulares. Cada uma dividida em pedaços iguais para a representação de frações de $1/2$ a $1/10$.

UTILIZAÇÃO:

- Este jogo é indicado para fixação do conceito de fração. Apresentar as placas completas para visualização do inteiro.
- Decompor o inteiro em partes;
- Identificar as partes iguais como $1/2$; $1/10$, conforme a fração enfocada;
- Compor o inteiro;
- Representar, graficamente, o círculo inteiro e separado em partes, contornando com o lápis as partes de madeira, sobre uma folha de papel;
- Representar, graficamente, o inteiro e as partes através de números.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Percepção;
- Associação de idéias.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida

8.4.1 Noção de tempo

Horas inteiras e meia hora

NOME DO JOGO:

Relógio.

FABRICANTE:

Chueiri.

COMPONENTES:

Relógio de madeira em números indicativos de horas e ponteiros manuseáveis.

UTILIZAÇÃO:

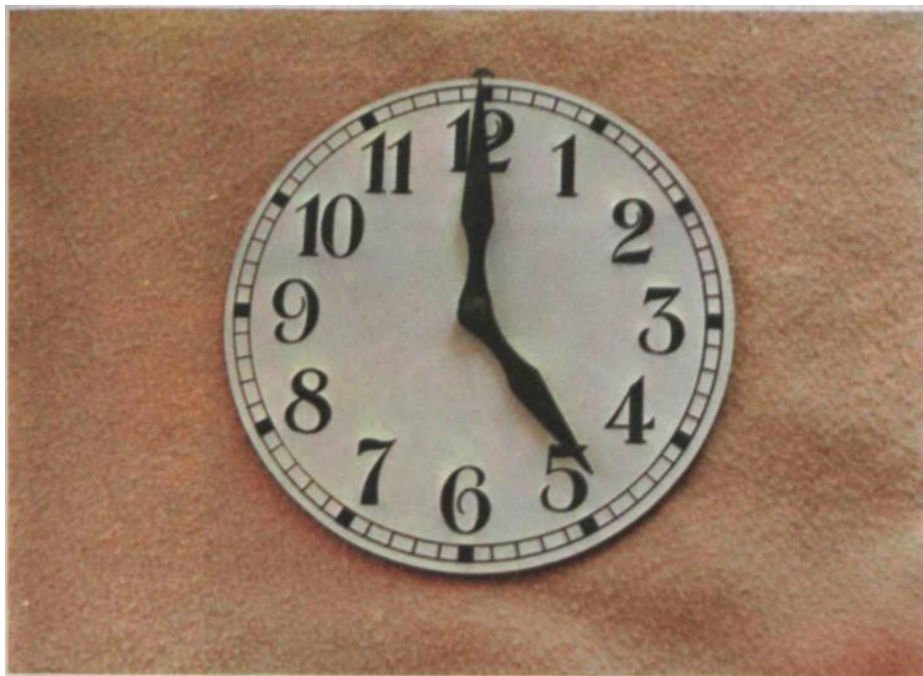
- Identificar o relógio e suas partes;
- Identificar horas inteiras, e, posteriormente, meias horas;
- Associar as horas às atividades da vida diária.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Associação de idéias.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Relógio de Pinos — Código: 200 — Úki-Úki.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida

8.4.1 Noção de tempo

Horas inteiras, meia hora, minutos

NOME DO JOGO:

Ponteirinho — Código: 20.80.60.

FABRICANTE:

Estrela.

COMPONENTES:

Relógio com o mecanismo interno aparente na parte de trás. O movimento dos ponteiros é acompanhado por som de campainha.

UTILIZAÇÃO:

- Identificar as partes do relógio;
- Observar o funcionamento do mecanismo do relógio na parte de trás;
- Identificar horas inteiras;
- Identificar meias-horas;
- Identificar minutos;
- uma vez dominado o aprendizado dos minutos, posicionar os ponteiros e observar no painel o resultado: a hora e os minutos;
- Associar as horas às atividades da vida diária.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Associação de idéias.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Clock — Hering Rasti;
- Que Horas São? — Código: 6001 — Grow;
- Abajour-Relógio — Código: 1550 — Fupe.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida

8.4.1 Noção de tempo

Horas inteiras, meia hora, minutos

NOME DO JOGO:

Jogo dos Relógios — Código: 330.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

4 cartelas e 36 fichas impressas, apresentando três tipos de relógio: com mostradores tendo a representação do tempo em algarismo comum, em algarismos romanos e em pontinhos.

UTILIZAÇÃO:

Este loto pode ser usado para verificação do aprendizado das horas e minutos.

- Colocar sobre a figura de cada relógio a sua correspondente;
- Tampar os relógios com algarismos, tanto comum como romano, deixar visíveis apenas os relógios com pontinhos e procurar as fichas com a mesma hora num relógio com mostrador em algarismo comum ou em algarismo romano;

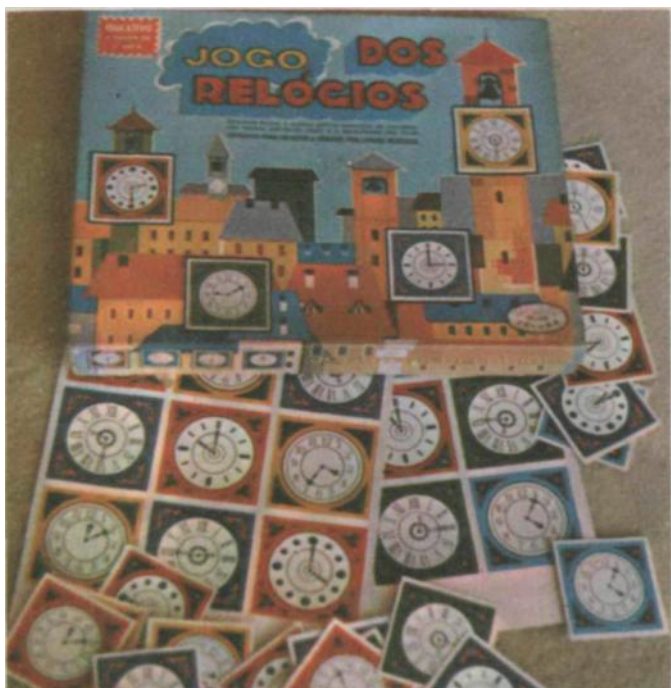
- Deixar visíveis apenas os relógios com algarismo comum e procurar as fichas correspondentes com mostradores em pontinhos ou em algarismo romano, etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Cores;
- Atividades da vida diária.

OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Loto de Horas — Código: 750.011 — CBS.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida

8.4.2 Uso da balança

1 quilo, 1/2 quilo, 1/4 de quilo

NOME DO JOGO:

Balança Doméstica Bender.

FABRICANTE:

Bender Metalúrgica.

COMPONENTES:

Balanças de três tamanhos com apenas 1 prato, correspondentes às capacidades: 0 a 2 kg; 0 a 5 kg; 0 a 10 kg.

UTILIZAÇÃO:

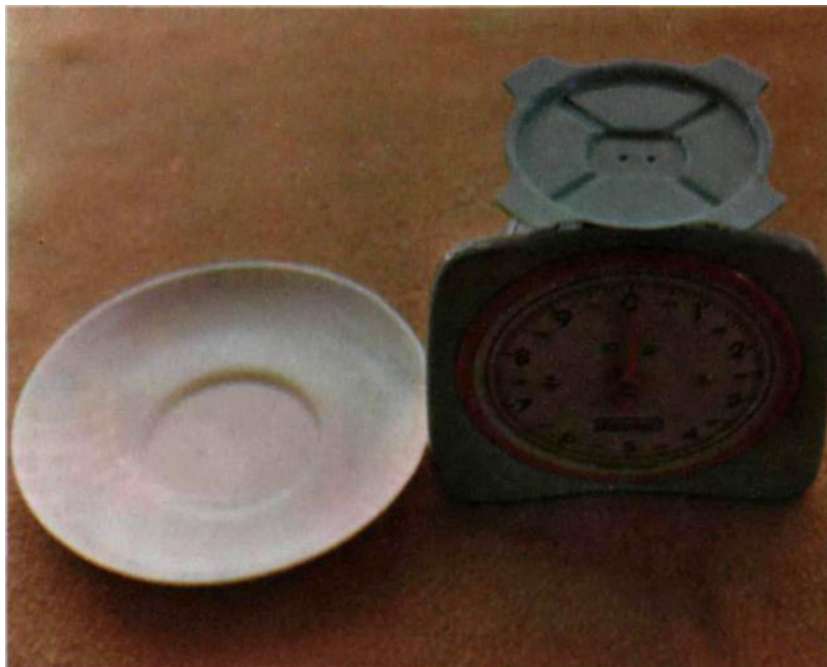
O ensino sobre pesos deve ser concreto e real, portanto, é indicado o uso de balança comum.

- Observar e identificar as funções das partes da balança: prato, ponteiros, números;
- Pesar 1 quilo de elementos, como: açúcar, feijão, batatas, etc;
- Pesar 1/2 quilo dos mesmos elementos;

- Pesar 1/4 de quilo e por último aprender os gramas;
- Verificar quanto pesa o conteúdo de uma xícara de chá de farinha, etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Noção de quantidade.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida 8.4.3

Noção de medida linear Metro, 1/2 metro

NOME DO JOGO:

Fita Métrica.

COMPONENTES:

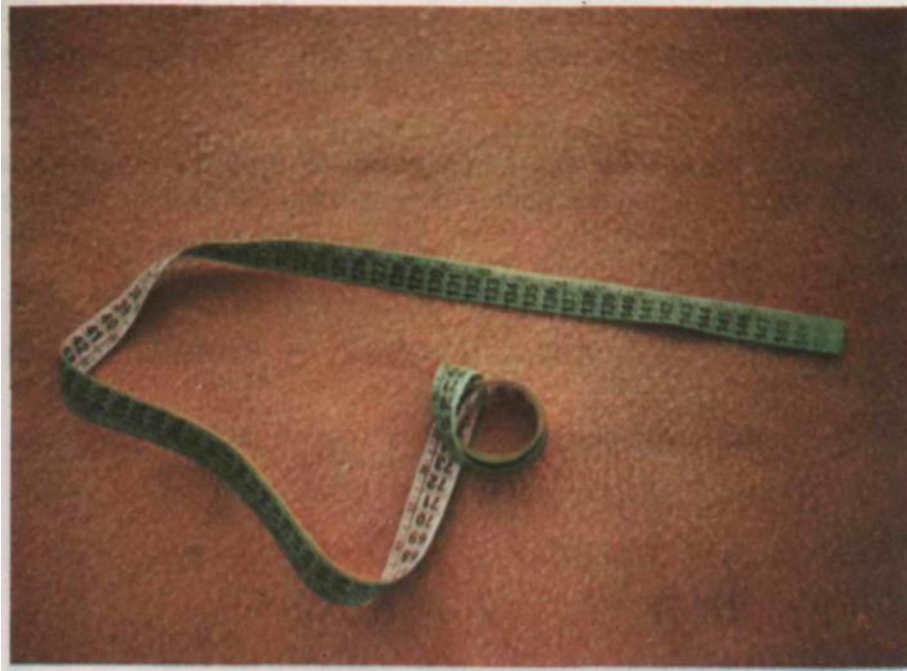
Fita métrica comum de plástico ou fita métrica de madeira.

UTILIZAÇÃO:

- Marcar com Durex colorido numa fita comum, um metro;
- Medir a largura e o comprimento da sala de aula, enfocando a medida em metros;
- Proceder da mesma forma ao enfocar, a medida de meio metro e medir a largura e comprimento de tecido, papel, fitas, etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de espaço;
- Noção de distância;
- Coordenação bimanual.



8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida 8.4.3

Noção de medida linear Centímetro



NOME DO JOGO:

Pak —Código: 031.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

Régua de madeira envernizada com uma parte fixa e outra deslizante, graduada em 35 centímetros.

UTILIZAÇÃO:

- Mover a parte deslizante sobre a régua, a fim de colocar a peça a ser medida entre as duas hastes da régua; em seguida poderá ler a medida em centímetros na base da régua.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de espaço;
- Noção de distância,
- Coordenação bimanual.

8 Matemática

8.4 Instrumentos de medida

8.4.4 Capacidade

Litro, 1/2 litro, 1/4 de litro



MATERIAL IMPROVISADO

COMPONENTES:

Litro, garrafa, copo, xícara.

UTILIZAÇÃO:

- Encher os recipientes de água e comparar, entre si, os diferentes tamanhos dos recipientes, para identificar qual deles contém mais líquido;
- Encher um copo de água e despejar o conteúdo num litro; repetir a operação até encher o litro. Quantos copos foram necessários?
- Constar que o conteúdo de um copo corresponde a 1/4 do litro; o conteúdo de 2 copos a meio litro, etc.

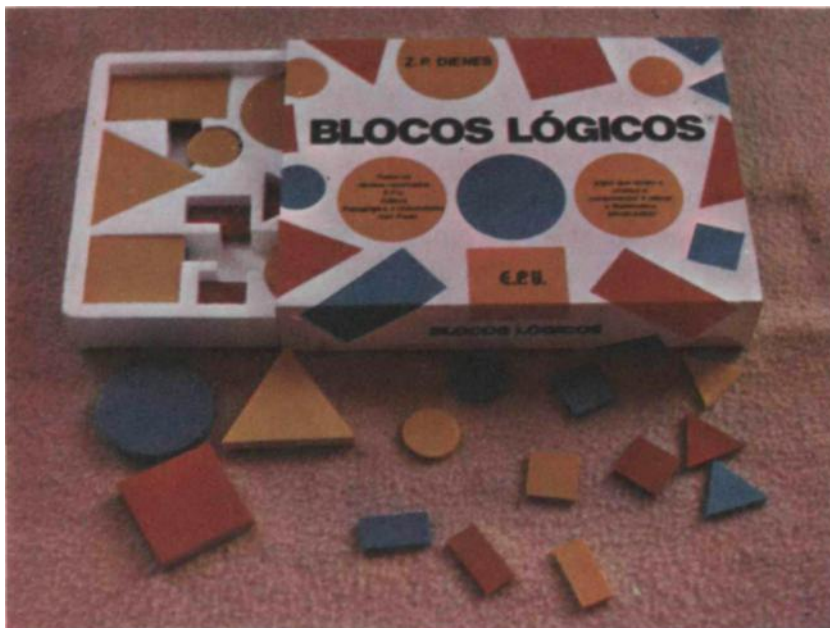
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Noção de quantidade;
- Observação.

8 Matemática

8.5 Métodos específicos

8.5.1 Dienes — blocos lógicos



NOME DO JOGO:

Blocos Lógicos.

FABRICANTE:

E.P.U. — Editora Pedagógica Universitária.

COMPONENTES:

Caixa com 48 peças diferentes em plástico, variando em tamanho, cor, forma ou espessura.

UTILIZAÇÃO:

A exploração dos Blocos Lógicos pelos Deficientes Mentais Educáveis pode ser feita, tomando-se cuidado de não se usar a terminologia específica de Matemática, comumente usada no ensino comum, uma vez que os Deficientes Mentais conseguem executar a proposta dos jogos mas não de codificar os comandos se forem utilizados conceitos específicos. É importante considerar-se que antes da manifestação dos "Blocos Lógicos" é necessário que a criança tenha adquirido conhecimentos sobre:

- Conhecimento das cores primárias: azul, vermelho, amarelo;
- Conhecimento de: diferença e semelhança;
- Conhecimento de números até 5;
- Conceitos básicos de formas: quadrado, círculo, triângulo e retângulo;
- Conceitos de tamanho e espessura;
- Conceitos têmporo-espaciais como: antes e depois. —

Manipular as peças livremente;

- Agrupar as peças segundo um atributo comum:
 - Formar conjuntos por cor;
 - Formar conjuntos por forma;
 - Formar conjuntos por tamanho;
 - Formar conjuntos por espessura.
 - Agrupar as peças por 2 atributos:
 - Formar conjuntos de peças grossas e vermelhas;
 - Formar conjuntos de peças finas e amarelas;
 - Formar conjuntos de peças pequenas e azuis, etc.
 - Procurar peças solicitadas por 3 atributos:
 - Um triângulo grande, amarelo;
 - Um círculo pequeno, azul, etc.
 - Procurar peças solicitadas por 4 atributos:
 - Um triângulo pequeno, fino e amarelo;
 - Um círculo grande, grosso e azul, etc.
 - Encontrar peças descritas pelos atributos negativos, obedecendo a mesma ordem de dificuldades seguida acima:
 - Encontrar uma peça que não seja círculo;
 - Encontrar uma peça que não seja nem amarela, nem pequena;
 - Encontrar uma peça que não seja nem grande, nem vermelha, nem quadrada, nem grossa, etc.
 - Descrever a peça por seus atributos;
 - Descrever a peça pelos atributos negativos;
 - Colocar as peças num quadro de dupla entrada em que a cor está no sentido horizontal e a forma no vertical;
 - Formar fila de blocos segundo critérios determinados:
 - Alternando cores;
 - Alternando formas;
 - Alternando espessuras;
 - Alternando tamanhos.
 - Formar fila segundo um critério próprio e depois de realizada a tarefa explicar o critério adotado;
 - Descobrir qual foi o critério seguido pela professora em filas por ela organizadas.
- Os jogos acima descritos representam apenas uma seqüência de graduação de dificuldades julgada necessária para a utilização dos Blocos Lógicos por deficientes mentais. Bibliografia:
- Pensar é Divertido: Siegfried Kothe, Editora Pedagógica Universitária — E.P.U.;
 - Grueminha Ensina Você a Gostar de Matemática: Lucília Bechara Sanchez e Manhúcia Perelberg Liberman — Planimpress Gráfica e Editora.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

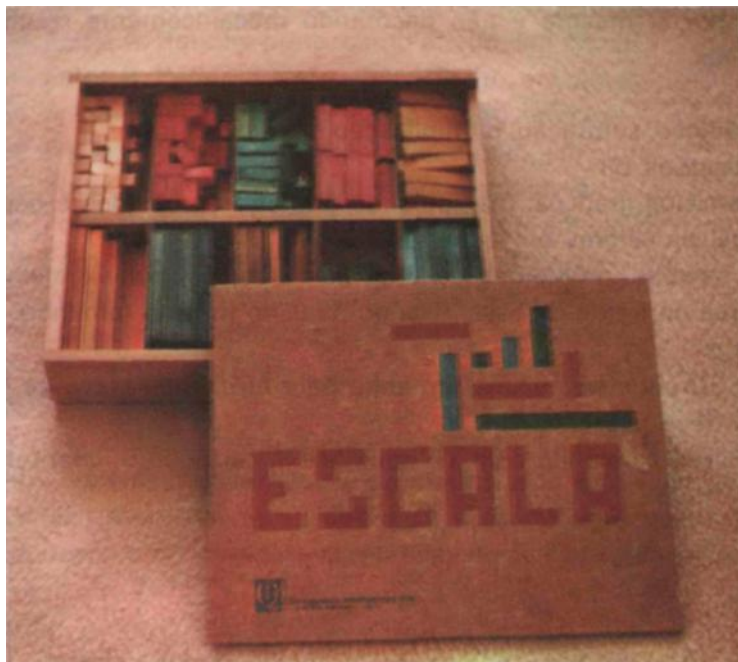
- Verbalização;
- Atenção e concentração;
- Noção de cor, forma, tamanho, espessura;
- Noção de semelhanças e de diferenças.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Blocos Lógicos da Chueiri;
- Blocos Lógicos da Q.I.;
- Blocos Lógicos da Úki-Úki.

OBSERVAÇÃO: Grande variedade de jogos realizados com os Blocos Lógicos pode ser encontrada na literatura a respeito.

8 Matemática 8.5 Métodos específicos 8.5.2 Apresentação do material didático para o método "Cuisinaire"



NOME DO JOGO:

Escala — Código: 047.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

298 pequenas barras, em 10 cores e em 10 tamanhos; cada tamanho e cor correspondem aos números de 1 a 10: 100 unidades, 50 vermelhas, 36 verdes-claros, 28 rosas, 20 amarelas, 16 verdes-escuros, 14 pretos, 12 marrons, 12 azuis, 10 laranjas.

OBJETIVOS:

Compreensão e correlação de tamanhos, correspondência de quantidades e conhecimento dos nomes das cores.

UTILIZAÇÃO:

O sucesso da utilização do material Cuisinaire, no ensino de Deficientes Mentais Educáveis, depende da professora ter bastante experiência com o Método Cuisinaire. com este material a criança poderá:

- Brincar livremente;
- Formar figuras de: casa, pinheiro, navio, caminhão, torre, vagões, etc;
- Comparar, agrupar e ordenar tamanhos e cores;
- Depois de estar familiarizada com os tamanhos e suas respectivas cores, deverá descobrir que:
 - O bastãozinho menor vale 1 ;
 - São necessários dois bastãozinhos "brancos" para ficar do mesmo tamanho do bastão vermelho;

- São necessários 3 bastõezinhos "brancos" para ficar do mesmo tamanho do verde--claro, e assim por diante.
- Que o tamanho do bastão laranja é igual a: 1 amarelo, 1 verde-claro e 1 vermelho juntos, etc.

OBSERVAÇÃO: A manipulação dos bastões para se descobrir as correspondências das quantidades entre si, através dos 10 tamanhos e respectivas cores, é muito rica e deve ser feita lenta e gradativamente para permitir que a criança descubra estas correspondências por si mesma e não decorando mecanicamente resultados de operações anteriores.

- Efetuar operações de adição, subtração, multiplicação e divisão:
 - Somente com os bastões, ou
 - Concretizando exercícios gráficos: manipulando primeiro os bastões e depois passando para o papel os valores em números.
- Representar com os bastões, problemas de raciocínio simples, por exemplo: "Ajude Paulo a fazer uma cerca na frente da casa, usando paus do mesmo tamanho. Quantos paus foram necessários?"
 - Mauro precisa de 20 paus do mesmo tamanho para fazer uma cerca na frente da casa. Que cor ele deve usar?
 - Luiz pode carregar seu caminhão com 15 paus; ele já carregou 5, quantos faltam? etc.

MATERIAL:

Cuisinaire — Úki-Úki.

8 Matemática

8.5 Métodos específicos

8.5.3 Apresentação do material específico de Instrutor Otto —Treinador de Quantidades



NOME DO JOGO:

Instrutor Otto — Treinador de Quantidades.

FABRICANTE:

Bender.

COMPONENTES:

uma bandeja com pinos para colocar as cartolinas e as fichas.

- Quatro cartolinas de resultados com furos para se encaixarem na bandeja, com exercícios na frente e no verso, totalizando, portanto, 8 "folhas":
- Folha A: Ratinho preto, canto direito, em cima;
- Folha B: Patinete preto, canto direito, em cima;
- Folha C: Bicicleta preta, canto direito, em cima;
- Folha D: Coelhoinho preto, canto direito, em cima;
- Folha E: Carro preto, canto direito, em cima;
- Folha F: Barquinho preto, canto direito, em cima;
- Folha G: Locomotiva preta, canto direito, em cima;
- Folha H: Avião preto, canto direito, em cima;
- uma armação de fichas;
- Um pedaço de lixa.

OBJETIVOS:

O Treinador de Quantidades visa "proporcionar" à criança a percepção e noção de quantidade através da assimilação de formas e de suas imagens e correspondentes significados, familiarizá-la com as unidades parciais de uma quantidade e, finalmente, possibilitar a efetuação das operações aritméticas de adição e subtração abrangendo cálculos simples de 1 a 5.

CONTEÚDO:

O conteúdo dos exercícios apresentados nas 8 folhas foi elaborado a fim de levar a criança a:

- Folha A: Fazer a comparação das figuras entre si;
- Desenvolver a noção de diferenciação das classes de figuras;
- Fazer a associação de imagem ilustrada à imagem ou objetos reais;
- Desenvolver a noção de igualdade de quantidade. Portanto: discriminar figuras e fazer a correspondência de 1 para 1.
- Folha B: Neste exercício, a posição das figuras varia, mas mantém a mesma quantidade, o que permitirá à criança:
 - Comparação de quantidades;
 - Reestruturação e redistribuição das figuras em fileiras e colunas;
 - Fixação da noção de quantidade.
- Folha C: Este exercício apresenta a mesma característica da folha B. Assim, a criança estará:
 - Reestruturando e fazendo redistribuição das quantidades em função das relocalizações desordenadas;
 - Conscientizando-se dos novos arranjos possíveis das unidades de uma quantidade.
- Folha D: Este exercício apresenta a mesma característica da folha A, e ainda permitirá à criança:
 - Perceber as unidades parciais de uma quantidade;
 - Iniciar a efetuação das operações de adição e subtração.
- Folha E: Este exercício se caracteriza por permitir à criança reconhecer quantidades iguais, ou seja, conjuntos equipotentes, e ainda:
 - Perceber as unidades parciais de uma quantidade;
 - Fixar os conjuntos quantitativos seriados, enfileirados e dispostos em coluna.

OBSERVAÇÃO: Antes de introduzir a folha F, seria interessante a professora elaborar uma ficha contendo só números.

- Folha F: Este exercício permitirá á criança fazer:
- Operações de adição e subtração através de símbolos quantitativos enfileirados e redispuestos em coluna;
- Reagrupamento dos conjuntos quantitativos representados por símbolos quantitativos e em seguida, por números;
- Conjuntos quantitativos associados ao número;
- Associação dos números de 1 a 5 às quantidades.

OBSERVAÇÃO: Antes de introduzir as folhas G e H seria interessante a professora elaborar algumas fichas intermediárias como reforço, contendo:

- 1 ficha só com adição;
- 1 ficha só com subtração.

- Folha G: Neste exercício, a criança trabalhará com:
- Símbolos quantitativos enfileirados e seriados, representando cálculos de adição e subtração;
- Quantidades interligadas, representadas por círculos redispuestos;
- Conjuntos quantitativos representados por círculos emoldurados;
- Operações de adição e subtração expressas em número;
- Número como símbolo de quantidade.
- Folha H: Este exercício reforçará as noções adquiridas pela criança através dos exercícios anteriores.

OBSERVAÇÃO: É um jogo elaborado para os primeiros anos escolares; absorve interesse e atenção da criança e a estimula para o aprendizado das quantidades.

- Acompanha o jogo, um manual de instrução;
- No mesmo sistema de Treinador de Quantidades, existe, ainda, para crianças mais adiantadas: Treinador de Símbolos e Treinadores Matemáticos.

9 LINGUAGEM VERBAL

A essência da linguagem está em atribuir sons convencionais (os sons da língua materna) voluntariamente articulados aos diversos elementos de nossa experiência.

O estudo do desenvolvimento da linguagem revela a existência de uma integração das funções que estão presentes desde os primeiros tempos de vida da criança. Inicialmente, aparecerão contínuas reações reflexas à estimulação visual, auditiva, tátil, visceral e cinestésica que, através de um sistema de **feedback**, evoluirão na criança, criando experiências perceptivas concretas, noções posturais e conhecimento do próprio corpo. Simultaneamente, estará ocorrendo toda a excitação articulatória, organizando-se assim a base indispensável para a aquisição da fala.

Através da fala a criança modifica sua função perceptiva, abandonando as impressões concretas e passando a lidar com conceitos e relações generalizadoras.

uma boa capacidade de perceber auditivamente e um aparelho fonador íntegro do ponto de vista motor não são, entretanto, as únicas condições suficientes para que uma criança aprenda a falar. Para que isto se dê, funções, como a percepção visual, coordenação motora, orientação espacial, noção de esquema corporal e estruturação temporal, já devem estar presentes e devidamente inter-relacionadas.

Resumindo, teríamos o início real da comunicação a partir do exercício dos mecanismos sensoriais e motores do indivíduo. A criança recebe a estimulação externa e interna, combinando sensação e motricidade numa imagem interior. Este seria o início da formação da função simbólica. A linguagem, portanto, ao mesmo tempo que facilita todo este processo cognitivo, desenvolve-se a partir dele.

Através da linguagem, o pensamento pode desligar-se dos referentes concretos; o homem pode referir-se a fatos não presentes, passados ou em perspectiva.

Nesse trabalho, situamos a linguagem a nível da verbalização e da fluência, visto que a abordagem assumida inclui toda a gama de processos e funções necessárias à evolução da criança sob o aspecto cognoscitivo.

com relação aos itens referentes à gramática e alfabetização, cabe ressaltar que a abordagem a estes aspectos visa apenas uma sugestão para a utilização dos jogos, não se tratando de um programa ou método específico para aprendizagens tão complexas.

9 LINGUAGEM

9.1 Vocabulário

9.1.1 Nome de Profissões

9.1.2 Nomes de objetos da vida diária

9.1.3 Nome de peças do vestuário

9.2 Gramática

9.2.1 Emprego dos artigos definidos e indefinidos

9.2.2 Flexão de gênero dos substantivos e adjetivos

9.2.3 Flexão de número dos substantivos e adjetivos

9.3 Fluência verbal

9.3.1 Descrição de gravura

9.3.2 Elaboração de frases, períodos e pequenas histórias

9.3.3 Elaboração de diálogos

9.3.4 Conversação

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto

9.4.2 Associação da letra inicial ao nome da figura

9.4.3 Reconhecimento e associação de palavras

9.4.4 Formação de sílabas, palavras e frases

9.4.5 Formação de palavras

9.4.6 Ortografia

9.4.7 Compreensão da leitura

9 Linguagem

9.1 Vocabulário

9.1.1 Nome de profissões

NOME DO JOGO:

Combinando — O Homem e suas Profissões — Código: 1604.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

40 figuras combinadas, 2 a 2.

UTILIZAÇÃO:

- Formar a figura através de encaixe;
- Nomear os objetos que aparecem na figura;
- Dizer as cores dos objetos;
- Dizer para que servem os objetos.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual;
- Atenção.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- As Profissões — Cada Coisa em seu Lugar — Grow;
- Meus Amigos — Nig;
- Combinando — Os Animais e suas Casas — Coluna.



9 Linguagem

9.1 Vocabulário

9.1.2 Nome de objetos da vida diária

NOME DO JOGO:

Minha Casa Querida — Código: 224.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

4 cartelas, 40 cartas impressas, de papelão.

UTILIZAÇÃO:

- Distribuir as peças do jogo entre os participantes;
- Cada participante deverá:
 - Nomear o objeto;
 - Dizer para que serve o objeto;
 - Dizer qual sua cor.



ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Pensamento lógico;
- Discriminação visual.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- A casa — Cada Coisa em seu Lugar — Grow.
- Loto da Cidade — Q.I.;
- Loto da Casa — Q.I.;
- Loto das Frutas — Q.I.

9 Linguagem

9.1 Vocabulário

9.1.3 Nome de peças do vestuário



NOME DO JOGO:

Série "Dominó Educativo" — Meu Vestuário.

FABRICANTE:

Apoio S.A. — Dexter.

COMPONENTES:

28 peças com 7 figuras combinadas.

UTILIZAÇÃO:

- Seguir as regras do jogo de dominó;
- Nomear os objetos;
- Dizer para que servem os objetos;
- Dizer qual a sua cor.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Associação de idéias;
- Discriminação visual.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Série "Dominó Educativo".
 - Minha Casa — Apoio S.A. — Dexter;
 - Meus Utensílios — Apoio S.A. — Dexter;
 - Meus Brinquedos — Apoio S.A. — Dexter;
 - Meus Transportes — Apoio S.A. — Dexter;
 - Minhas Frutas — Apoio S.A. — Dexter.
- Dominó Figuras Correlatas — Coluna;
- Dominó dos Animais — Coluna;
- Dominó das Cores — Coluna;
- Dominó dos Objetos — Coluna;
- Dominó das Associações de Idéias — Coluna.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Revistas diversas.

Utilização:

- Folhear a revista e observar as gravuras;
- Evocar os nomes dos objetos;
- Evocar as propriedades dos objetos (cor, tamanho, utilidade, etc).

9 Linguagem

9.2 Gramática

9.2.1 Emprego dos artigos definidos e indefinidos

NOME DO JOGO:

Loto Mundo Variado — Código: 1615.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

4 cartelas, 36 cartões impressos, de papelão.



UTILIZAÇÃO:

- Sortear as figuras e nomeá-las;
- Variar o uso do artigo definido e indefinido para cada item; por exemplo: A flor amarela; uma flor amarela.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Vocabulário.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Revistas diversas.

Utilização:

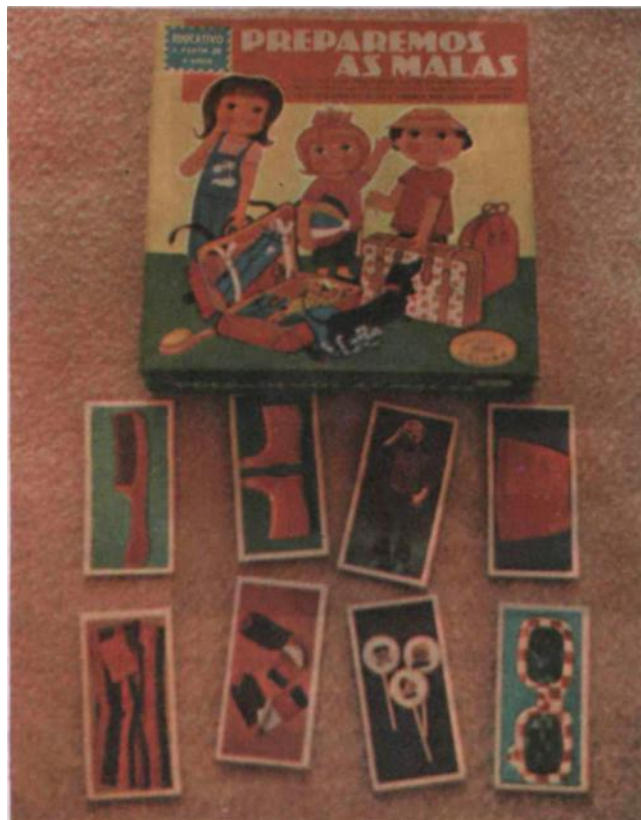
- Observar as figuras e seguir o procedimento acima descrito.



9 Linguagem

9.2 Gramática

9.2.2 Flexão de gênero dos substantivos e adjetivos



JOME DO JOGO:

Preparemos as Malas — Código: 1624.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

36 fichas impressas.

UTILIZAÇÃO:

- Distribuir as figuras entre os participantes;
- Nomear as figuras e dar sua(s) qualidade(s) específica(s);
- Observar a concordância em gênero dos substantivos e adjetivos; ex.: o sapato preto; a blusa branca; etc.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Vocabulário.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Revistas diversas;

Utilização:

- Observar as figuras da revista e seguir o procedimento acima descrito.

9 Linguagem

9.2 Gramática

9.2.3 Flexão de número dos substantivos e adjetivos



NOME DO JOGO:

Dominó Educativo — "Minhas Frutas".

FABRICANTE:

Apoio-Dexter.

COMPONENTES:

28 peças com 7 figuras combinadas.

UTILIZAÇÃO:

- Seguir as regras do dominó;
- Distribuir as peças do jogo entre os participantes;
- Dizer o nome da figura e dar uma qualidade; ex.: "a maçã vermelha";
- Emparelhar as figuras iguais e verbalizar a nova quantidade, observando a concordância de número dos substantivos e adjetivos; ex.: "As maçãs vermelhas".

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Vocabulário.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Lotinho dos Transportes — Q.I.;
- Lotinho dos Animais Domésticos — Q.I.

9 Linguagem

9.3 Fluência verbal

9.3.1 Descrição de gravura

NOME DO JOGO:

Quebra-Cabeça M.S. — Código: 1007/10.



FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

CONTÉDOR:

3 quebra-cabeças de bandeja com 30 peças cada.

UTILIZAÇÃO:

- Montar o quebra-cabeça;
- Nomear os elementos (personagens) da figura;
- Estabelecer as relações entre ações e personagens;
- Inventar (ou deduzir, quando for possível) uma situação ocorrida antes e/ou depois do fato, mostrando a cena.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Quebra-Cabeça "Surf" — M.S. — Coluna;
- Quebra-Cabeça "Toboga" — M.S. — Coluna;
- Quebra-Cabeça "Monica e Sua Turma" — Coluna;
- Quebra-Cabeça "Mickey" — W.D. — Coluna;
- Quebra-Cabeça "Um Dia na Fazenda" — Estrela;
- Quebra-Cabeça "Meus Bichinhos" — Estrela.

9 Linguagem

9.3 Fluência verbal

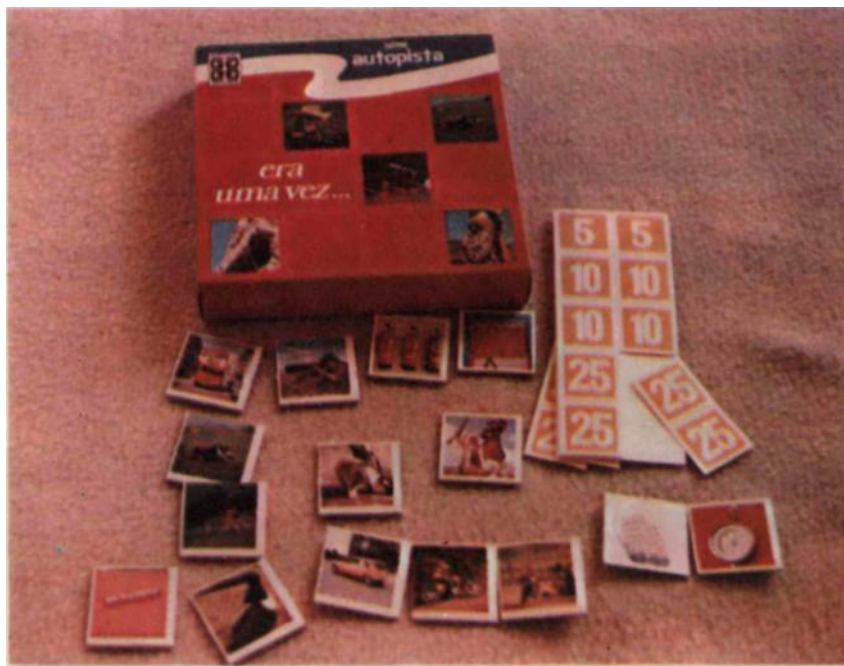
9.3.2 Elaboração de frases, períodos e pequenas histórias

NOME DO JOGO:

Era uma Vez — Série Autopista — Código: 11 5.

FABRICANTE:

Grow.



COMPONENTES:

25 cartões com figuras, 60 cartões com pontos, 1 saco plástico.

UTILIZAÇÃO:

- Retirar uma figura da sacola;
- Elaborar uma frase simples;
- Retirar duas figuras;
- Elaborar uma frase que envolva os objetos, personagens e ações representadas, de maneira coerente;
- Proceder do mesmo modo para seqüências de 3 até 5 figuras.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Pensamento lógico.

SUGESTÕES PARA IMPROVISACÃO:

Material:

- Revistas diversas.

Utilização:

- Observar as figuras e seguir o procedimento acima descrito.

9 Linguagem

9.3 Fluência verbal

9.3.3 Elaboração de diálogos

NOME DO JOGO:

Telefone — Código: 6Q.3650.00.

FABRICANTE:

Atma.



COMPONENTES:

1 telefone.

UTILIZAÇÃO:

Em dramatização:

- Escolher os participantes;
- Escolher o tema central da mensagem a ser transmitida (ex.: um convite para passear);
- Discar o telefone e apresentar-se ao interlocutor (cumprimentos e saudações);
- Comunicar a mensagem com clareza;
- Finalizar a mensagem e despedir-se.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Sociabilidade.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Telefone Papo Legal — Estrela;
- Telefone com Campainha — Elka;
- Telefone e Telefoninho — Rosita;
- Telefone Acústico — Joffer.

9 Linguagem

9.3 Fluência verbal

9.3.4 Conversação

NOME DO JOGO:

Copa — Cozinha — Código: 200.

FABRICANTE:

Elka.

COMPONENTES:

4 cadeiras e uma mesa; fogão com botijão de gás; 2 armários; 1 geladeira.



UTILIZAÇÃO:

- Em dramatização;
- Escolher os participantes;
- Escolher a atividade de vida diária que servirá de cenário à dramatização;
- Os participantes deverão escolher seus papéis (personagens);
- Formação de diálogo livre.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

- Sociabilidade.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Série Casinha de Boneca — Atma;
- Jogo de Cozinha Completo — Rosita;
- Conjunto de Chá e Café — Trol;
- A Pequena Cozinha—Trol;
- Jogo de Ferramentas 1 e 2 — Trol;
- Jogo de Barbear—Müller;
- Doutorzinho — Müller;
- Dentista — Müller;
- Conjunto Toucador—Müller;
- Móvelia Cozinha — Q.I.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto

NOME DO JOGO:

Alfabeto —Código: 076.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

23 placas de Eucatex, com dois recortes.



UTILIZAÇÃO:

- Reconhecer as letras;
- Nomear as letras;
- Associar a letra inicial à palavra;
- Associar a palavra à figura.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Discriminação visual.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Do A ao Z — Grow;
- Puzzle ABC — Flora — Grow;
- Puzzle ABC — Fauna — Grow.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto

NOME DO JOGO:

Letrinha (Carrinho/Sacolinha) — Códigos: 066 e 068.

FABRICANTE:

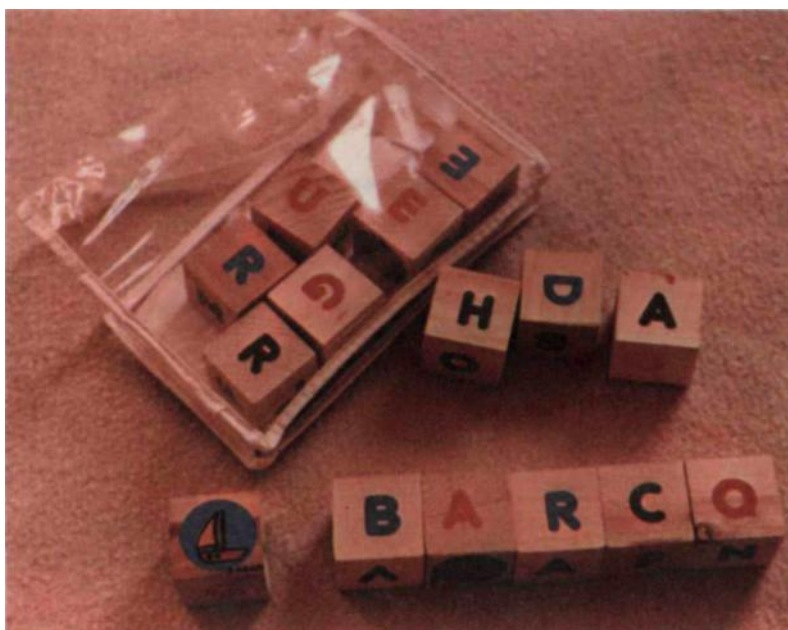
Q.I. A

PONENTES:

15 cubos de madeira com figuras e letras.

UTILIZAÇÃO:

- Procurar letras iguais;
- Nomear as letras;
- Formar sílabas;
- Formar palavras.



ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Atenção;
- Observação;
- Memória visual.

OUTROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Cubos com letras — Brimai;
- Letra-Pal — Coluna;
- Palavras Cruzadas — Coluna;
- ABC — médio e grande — Coluna.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto



NOME DO JOGO:

Alfabeto Impresso.

FABRICANTE:

Màdida.

COMPONENTES

:

36 placas.

UTILIZAÇÃO:

- Reconhecer as letras iguais;
- Nomear as letras;
- Formar sílabas;
- Formar palavras.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Atenção;
- Observação.

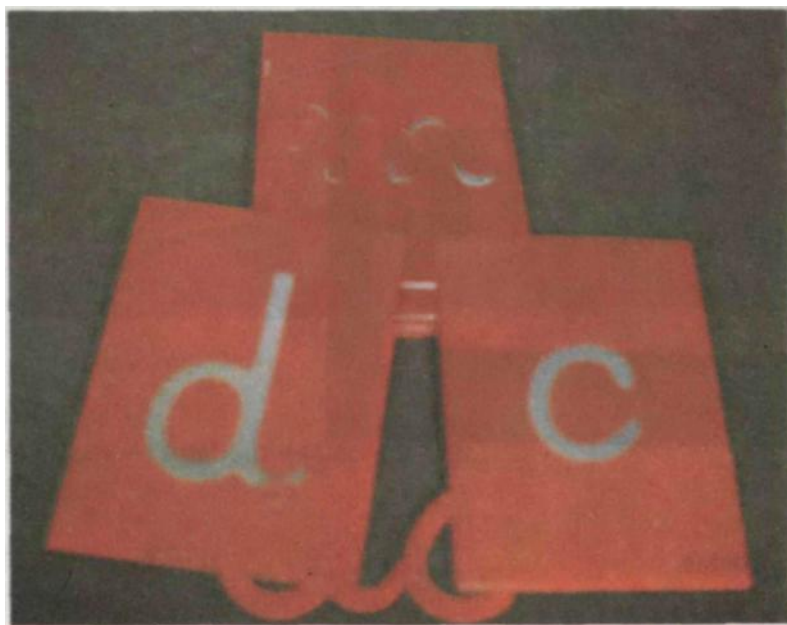
OUTRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:

- Alfabeto Caligrafia — Màdida.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto



NOME DO JOGO:

Alfabeto Vazado com Lixa — Código: 11.

FABRICANTE:

Úki-Úki.

COMPONENTES:

23 placas com letra cursiva.

UTILIZAÇÃO:

- Reconhecer e nomear as letras;
- Montar as sílabas, unindo-se as letras;
- Montar palavras, unindo-se as letras e/ou as sílabas.

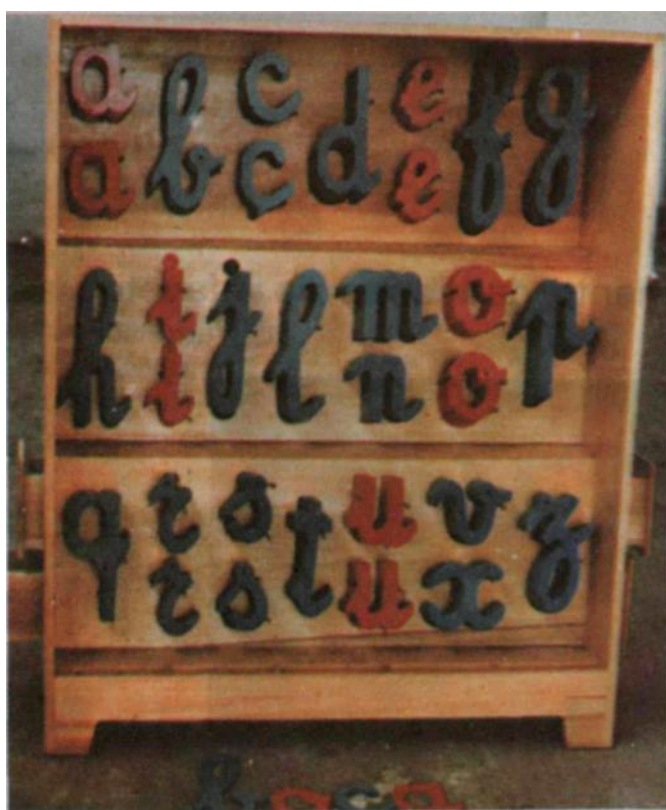
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção estereognóstica;
- Atenção;
- Observação.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.1 Reconhecimento das letras do alfabeto



NOME DO JOGO:

Alfabeto em Letras Recortadas.

FABRICANTE:

Chueiri.

COMPONENTES:

240 letras recortadas em madeira e um móvel com local apropriado para guardá-las.

UTILIZAÇÃO:

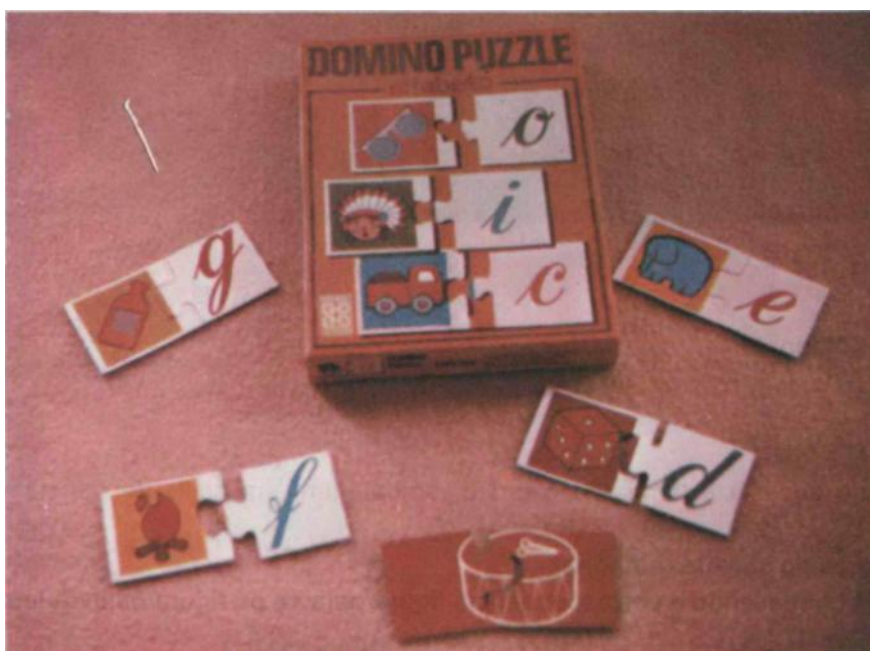
- Passar a mão pela letra sentindo a sua forma;
- Passar o dedo por cima das letras, seguindo os movimentos da escrita;
- Fazer o contorno das letras com um lápis;
- Nomear as letras;

- _ com os olhos vendados, adivinhar pelo **tato** o nome da letra;
 - .— Formar grupos de letras iguais;
 - Formar sílabas;
 - Formar palavras;
 - Escrever frases usando os sinais de pontuação e de acentuação.
- TRO JOGO PARA A MESMA FINALIDADE:
- Alfabeto Vazado com Lixa — Úki-Úki.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.2 Associação da letra inicial ao nome da figura



NOME DO JOGO:

Dominó Puzzle — Alfabeto — Código: 128.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

48 dominós.

UTILIZAÇÃO:

- Reconhecer as letras;
- Nomear as letras;
- Associar a letra inicial à palavra que nomeia a figura.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Memória visual;
- Observação.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.3 Reconhecimento e associação de palavras



NOME DO JOGO:

Cré com Cré — Código: 100.

FABRICANTE:

Q.I.

COMPONENTES:

70 quadrinhos de encaixe e laminado plástico; embalagem em caixa de papelão.

UTILIZAÇÃO:

- Segue as regras do jogo da memória;
- Formar pares obedecendo a correspondência figura/palavra ou figura/palavra/letra.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Memória visual;
- Atenção;
- Gramática;
- Vocabulário;
- Observação.

9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.4 Formação de sílabas, palavras e frases

NOME DO JOGO:

Primeiras letras/palavras/frases — Códigos: 84 a 91 ; 76 a 83; 92V a 95V.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

12 peças em cartão.

UTILIZAÇÃO:

- Formar palavras encaixando-se as partes da figura correspondente;
- Formar palavras encaixando-se as letras e formando figuras;
- Formar frases encaixando as peças do quebra-cabeça e relacionar a frase à figura formada.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Memória visual;
- Atenção e concentração;
- Observação.



9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.5 Formação de palavras

NOME DO JOGO:

Cartilha Alegre — Código: 147.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

1 quadro; figuras diversas com o nome escrito; letras do alfabeto.

UTILIZAÇÃO:

- Encaixar no quadro uma figura qualquer;
- Formar a palavra correspondente à figura, encaixando também no quadro, as letras que formarão a palavra.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

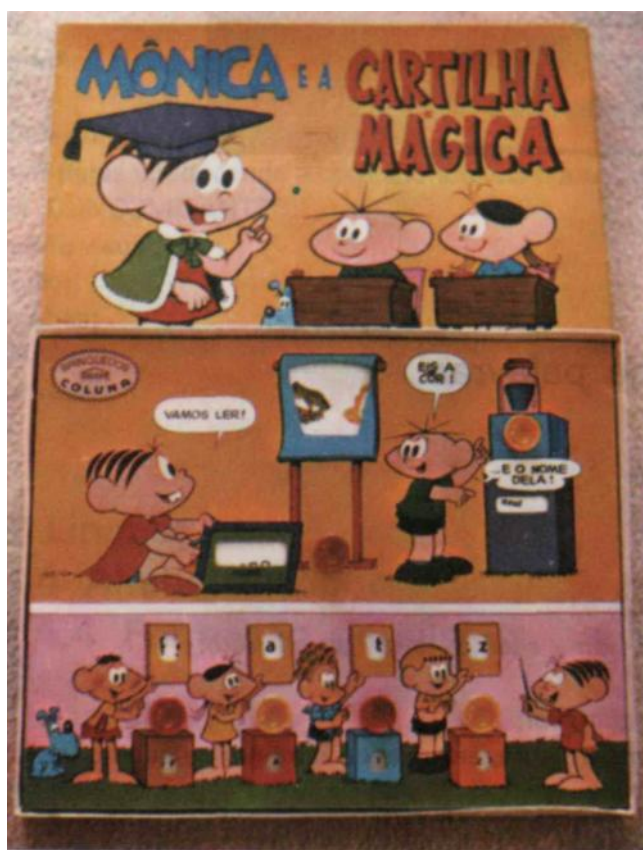
- Vocabulário;
- Associação de símbolos gráficos;
- Atenção;
- Memória visual.



9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.5 Formação de palavras



NOME DO JOGO: Monica e a Cartilha

Mágica. FABRICANTE: Coluna.

COMPONENTES:

1 painel com botões que movem as letras do alfabeto.

UTILIZAÇÃO:

Dizer a palavra; compor selecionando letras.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação de cores;
- Análise e síntese visual;
- Atenção;
- Observação.

9 Linguagem 9.4

Alfabetização 9.4.6

Ortografia



NOME DO JOGO:

Risk — Código: 07.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

1 Ampulheta; dados com letras.

UTILIZAÇÃO:

a) Combinar os dados formando salabas e/ou palavras;

— Jogar o primeiro dado, e a partir dele, formar a palavra que comece pela letra do dado sorteado;

- Seguindo a própria instrução do jogo com a seguinte variação: jogar os dados deixan do-se apenas aqueles cujas letras interessem, tornando a jogar os restantes, de modo a se obter as letras que formarão a palavra desejada.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Observação;
- Memória visual.

SUGESTÕES PARA IMPROVISACÃO:

Material:

- Revistas, cartolinas, uma caixa.

Confeção:

- Recortar e colar as palavras em cartolina.

Utilização:

- Selecionar palavras que comecem com determinada letra;
- Selecionar palavras que terminem com determinada letra;
- Selecionar palavras que contenham determinada letra;
- Colocar as palavras em ordem alfabética.



9 Linguagem

9.4 Alfabetização

9.4.7 Compreensão da leitura

NOME DO JOGO:

Dominó "quem adivinha"? — Código: 1205.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

28 dominós.

UTILIZAÇÃO:

- Distribuir as peças entre os participantes;

- Separar uma peça que iniciará o jogo;
- Cada participante deverá ler a mensagem escrita e procurar entre suas peças a figura correspondente, ou vice-versa.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Vocabulário;
- Memória visual.

SUGESTÕES PARA IMPROVISAÇÃO:

Material:

- Caixa de palavras.

Confecção:

- Descrita anteriormente.

Utilização:

- Sortear palavras;
- Ler as palavras;
- Formar frases com as palavras;
- Ler as frases formadas.



10 EDUCAÇÃO MUSICAL

SOM E RITMO

Considerando:

- que a exploração e utilização de qualquer instrumental e brinquedo sonoro musical é de vital importância no campo de Educação e Reeducação, pois desenvolve múltiplas experiências sensoriais, perceptivas e expressivas;
- que a execução instrumental, mesmo de maneira bem rudimentar, requer controle motor e autodisciplina;
- que, em qualquer nível de experiência, a música representa um processo mental, pois compõe-se de sons organizados e impõe ordem e forma às percepções;
- que estes mesmos sons poderão elevar-se, através de uma escala de operações mentais cada vez mais complexa, à compreensão de combinações sonoras mais elaboradas;
- que a expressão de sentimentos através da música pode contribuir para o alívio de tensões emocionais.

Propomos a utilização dos materiais aqui relacionados para explorar som e ritmo através da percepção auditiva e da percepção temporal, como meios auxiliares de todo um processo educativo.

10 EDUCAÇÃO MUSICAL

10.1 Percepção Auditiva

- 10.1.1 Exploração do som de instrumentos musicais
- 10.1.2 Exploração de sons naturais
- 10.1.3 Reconhecimento de sons isolados
- 10.1.4 Identificação de fontes sonoras
- 10.1.5 Identificação de uma trilha
- 10.1.6 Identificação de um percurso sonoro
- 10.1.7 Discriminação de sons associados
- 10.1.8 Discriminação de sons percutidos e glissados
- 10.1.9 Reprodução de sons discriminados
- 10.1.10 Associação de sons imitativos
- 10.1.11 Associação de movimentos a sons instrumentais
- 10.1.12 Associação de sons a pequenas encenações

- 10.1.13 Classificação de sons pela sua propriedade: altura
- 10.1.14 Classificação de sons pela sua propriedade: intensidade
- 10.1.15 Sieriação de sons pela sua altura em ordem ascendente ou descendente
- 10.1.16 Sieriação de sons pela intensidade, em ordem crescente ou decrescente
- 10.1.17 Execução de sons melódicos isolados
- 10.1.18 Execução de sons melódicos simultâneos
- 10.1.19 Estimulação à execução musical
- 10.1.20 Execução de pequenos trechos musicais

10.2 Percepção Temporal

- 10.2.1 Exploração da sensibilidade rítmica
- 10.2.2 Exploração do ritmo através de atividades naturais
- 10.2.3 Exploração do elemento rítmico: "pulsação"
- 10.2.4 Exploração do ritmo em palavras
- 10.2.5 Exploração do elemento rítmico: acento
- 10.2.6 Percepção e reprodução dos tempos fortes e fracos
- 10.2.7 Percepção e execução dos tempos fortes
- 10.2.8 Interiorização de ritmos simples
- 10.2.9 Percepção e reprodução de variações de andamento
- 10.2.10 Percepção e reprodução de variações rítmicas
- 10.2.11 Execução rítmica de vários instrumentos
- 10.2.12 Execução rítmica através de linhas melódicas

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.1 Exploração do som de instrumentos musicais

NOME DO JOGO:

Surdão Mini — Código: 288.

FABRICANTE:

Weril.

COMPONENTES:

Corpo de madeira ou inox, 40 cm x 30 cm, pele animal ou plástica, uma baqueta.



UTILIZAÇÃO:

Explorar sons:

- 1 — Batendo as mãos abertas sobre a pele do instrumento;
- 2 — Batendo as mãos fechadas sobre a pele do instrumento;
- 3 — Correndo seguidamente os dedos da mão, batendo com as unhas sobre a pele do instrumento;
- 4 — Batendo com a baqueta sobre a pele do instrumento;
- 5 — Batendo com as mãos em várias regiões do instrumento;
- 6 — Batendo com a baqueta em várias regiões do instrumento;
- 7 — Rolando o instrumento sobre a mesa ou sobre o chão;
- 8 — Utilizando outros objetos, nas batidas sobre a pele do instrumento.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Orientação espacial;
- Percepção tátil;
- Preensão, força e destreza muscular;
- Criatividade.

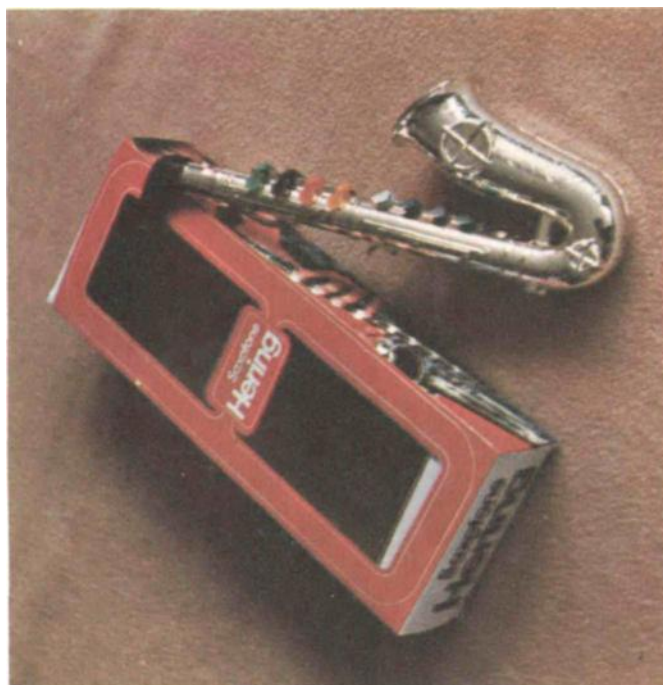
OUTROS FABRICANTES:

- Gope;
- Bugobot;
- Contemporânea;
- Weingrill;
- Galasso;
- Caramuru.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.2 Exploração de sons naturais



NOME DO JOGO:

Saxofone — Código: PR-2512.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

1 instrumento de corpo plástico ouro, teclas coloridas, 8 vozes afinadas em sol, uma boquilha.

UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumento, explorando todas as suas sonoridades melódicas, através do sopro e manuseio das teclas coloridas que o compõem.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Orientação espacial;
- Percepção visual;
- Digital;
- Sopro;
- Força e destreza muscular;
- Musicalidade.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.3 Reconhecimento de sons isolados



NOME DO JOGO:

1) Caracol Musical; 2) Violão; 3) Sanfona — Códigos: 1) PR-56; 2) PR-380 e 3) HB-4.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

1) Instrumento de sopro com movimento giratório; 2) Instrumento de material plástico co 4 cordas; 3) Corpo de material plástico, 4 teclas e 8 vozes afinadas.

UTILIZAÇÃO:

O Professor ou um aluno executará por vez os instrumentos, enquanto os outros elemento do grupo permanecem de olhos vendados, fechados ou de costas para os instrument atentos ao som que será produzido. Após alguns segundos deverão reconhecer, entre vâri instrumentos, aquele que foi executado.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.4 Identificação de fontes sonoras



NOME DO JOGO:

1) Xilofone; 2) Clarina — Códigos: 1) X-14; 2) B-9413/8.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

1) 14 placas de metal, coloridas, afinadas em Si bemol, em corpo de madeira com 2 baquetas; 2) Instrumento de sopro, 8 teclas coloridas, afinadas em Sol.

UTILIZAÇÃO:

O professor ou um dos alunos executará alternadamente um e outro instrumento, enquanto os demais elementos do grupo permanecerão de olhos fechados; olhos vendados ou de costas para o exécutante, atentos aos sons que serão produzidos. Após alguns segundos deverão identificar os instrumentos, sem visualizá-los.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.

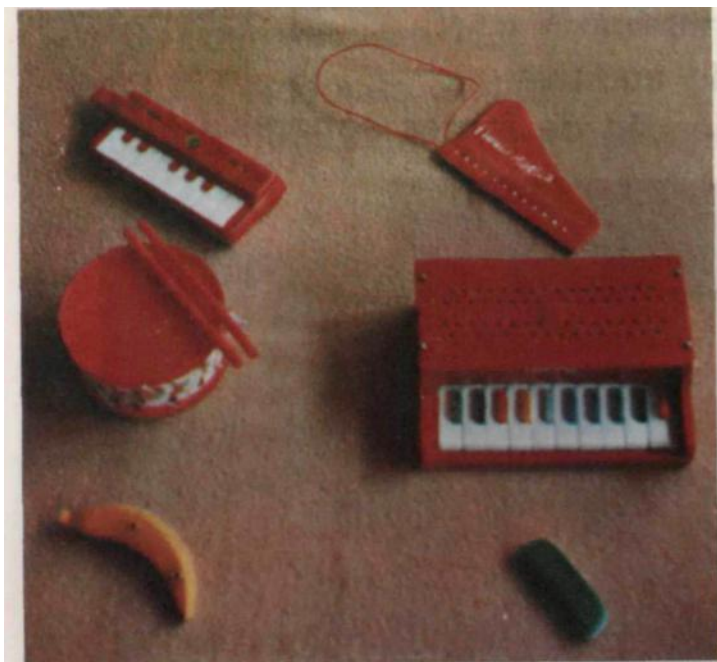
10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.5 Identificação de uma trilha

NOME DO JOGO:

1) Pianeta; 2) Tambor; 3) Banana; 4) Gaita Tico-Tico; 5) Piano; 6) Flauta mágica — Códigos: 1) PR-8; 2) TB-100; 3) B-2; 4) 43 s/8; 5) P-.10; 6) FM-12.



FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

1) Brinquedo de sopro, corpo plástico, teclado com 8 vozes afinadas em Sol; 2) Brinquedo de madeira e pele transparente com 2 baquetas plásticas; 3) Brinquedo de material plástico com 2 vozes; 4) Brinquedo de material plástico, 8 vozes afinação em Dó; 5) Brinquedo em madeira, 10 teclas, coloridas, afinação em Lá bemol; 6) Brinquedo de sopro, corpo de material plástico e 12 sons.

UTILIZAÇÃO:

O professor ou um elemento do grupo, disporá sobre a mesa ou no chão, duas séries de instrumentos:

— Um aluno, de costas para os instrumentos, ouvirá a execução de uma das séries e, após segundos, caminhará até o local e deverá identificar e executar a mesma série.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Percepção visual.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.6 Identificação de um percurso sonoro

NOME DO JOGO:

Piston Júnior — Código: PR-901.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

Corpo em material plástico com 4 teclas e vozes afinadas.



UTILIZAÇÃO:

Um aluno permanecerá de costas, enquanto um outro caminhará de um local a outro da sala, executando o instrumental. Após alguns segundos ele deverá identificar o percurso feito pelo colega.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Orientação espacial.

***O FABRICANTE:**

Jofer.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.7 Discriminação de sons associados



NOME DO JOGO:

1) Agogô; 2) Reco-Reco — Códigos: 1) 5004; 2) 5350.

FABRICANTE:

Weril.

COMPONENTES:

1) Instrumento de metal composto de 3 partes de tamanhos distintos e uma baqueta de ferro; 2) Instrumento de metal, corpo cilíndrico, com uma abertura contendo uma mola central, uma baqueta de ferro.

UTILIZAÇÃO:

Dois elementos do grupo executarão simultaneamente os instrumentos, enquanto os demais, de olhos fechados ou de costas para os executantes, permanecerão atentos aos sons que irão sendo produzidos. Após alguns segundos, deverão discriminar nominalmente os instrumentos, sem visualizá-los.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração.

OUTROS FABRICANTES:

- Musical Oliveira;
- Contemporânea.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.8 Discriminação de sons percutidos e glissados



NOME DO JOGO:

Metalofone.

FABRICANTE:

Jog.

COMPONENTES:

Estojo de madeira, com placas de metal, escala cromática e 2 baquetas.

UTILIZAÇÃO:

O professor ou um aluno executa o instrumento:

1) Batendo as baquetas nas teclas (percutido) ou 2) correndo as baquetas sobre as teclas (glissado), enquanto um dos elementos do grupo permanece de costas para o executante. Ao ouvir o som, ele deverá discriminá-lo, caminhando até o instrumento e executando-o de maneira a produzir o mesmo som discriminado (percutido ou glissado).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Preensão e destreza manual.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.9 Reprodução de sons discriminados



NOME DO JOGO:

1) Cometa; 2) Xilocromático; 3) Sambolino — Códigos: 1) 302/1 ; 2) XC-18; 3) SB-170.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

1) Corpo de material plástico — 1 voz; 2) Base de material plástico, com 18 placas afinadas em tons e semitons; 3) Corpo de material plástico em diversas cores.

UTILIZAÇÃO:

O professor ou um aluno tocará em uma seqüência cada instrumento. Um dos elementos do grupo, de costas para o exêcutante, após alguns segundos, deverá caminhar até os instrumentos e executá-los na mesma seqüência discriminada.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Prensão e destreza manual.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.10 Associação de sons imitativos



NOME DO JOGO:

1) Flautonete; 2) Afochê.

FABRICANTE:

1) Casa Manon; 2) Musical Oliveira.

COMPONENTES:

1) Corpo plástico com uma boquilha e 4 orifícios; 2) Corpo de coco, envolvido em contas de rosário e cabo de madeira.

UTILIZAÇÃO:

Imitar um trem, utilizando-se de movimentos corporais, associados aos vários instrumentos apresentados, que vão sendo experimentados, até que coincidam com os sons que mais se assemelham ao tema proposto, que, no caso seriam o flautonete (apito do trem) e o afochê (marcha do trem).

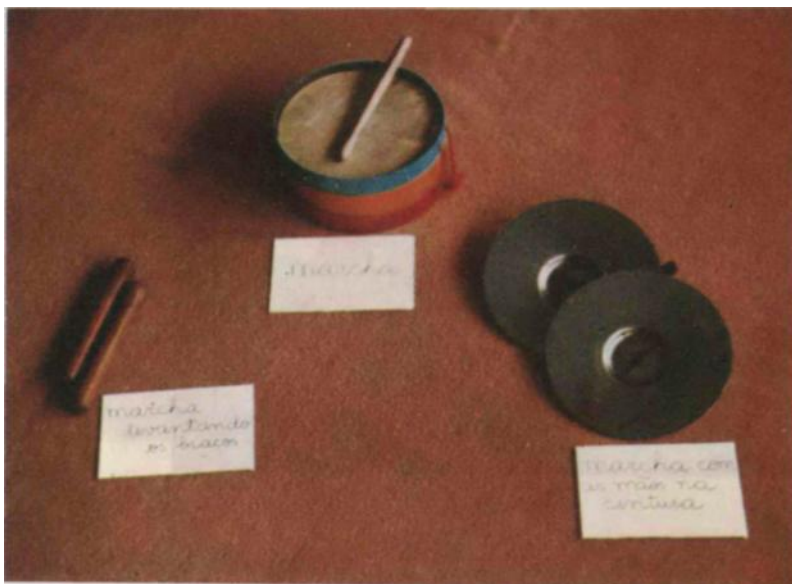
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção tátil, força e destreza muscular;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.11 Associação de movimentos a sons instrumentais



NOME DO JOGO:

1) Tambor Médio; 2) Prato; 3) Clave de Rumba.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

1) Instrumento de madeira com pele animal e uma baqueta; 2) Instrumento de metal com 2 peças circulares presas por alças de couro; 3) 2 madeiras roliças.

UTILIZAÇÃO:

O professor ou um aluno executará os instrumentos e o grupo se movimentará, tomando as seguintes atitudes:

- 1) Ao som do tambor: marcham;
- 2) Ao som do prato: marcham com as mãos na cintura;
- 3) Ao som da clave de rumba: marcham com os braços levantados.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.12 Associação de sons a pequenas encenações

NOME DO JOGO:

1) Atabaque; 2) Pandeiro; 3) Ganzá Simples — Códigos: 1) 002; 2) 038; 3) 027.



FABRICANTE:

Contemporânea.

COMPONENTES:

1) Instrumento de madeira, corpo afunilado, pele animal, 50 x 2,5; 2) Instrumento de madeira, circular, pele animal e 3 pares de pratinelas; 3) Ganzá, instrumento cilíndrico de 20 cm de comprimento.

UTILIZAÇÃO:

Um elemento do grupo com o atabaque representa a porta de uma casa; outro elemento, com o pandeiro, representa a janela da mesma casa e outro com o ganzá, representa o quintal. A história sugere um ladrão que penetra na casa, mas é surpreendido e tenta fugir. Estando o grupo atento, o professor dará sinal para a execução do atabaque ou do pandeiro, após alguns segundos um dos alunos dirá por onde o ladrão quer sair: pela porta, se ouvir o atabaque ou pela janela, se ouvir o pandeiro. Convencionou-se, por exemplo, que a cada acerto corresponde a uma prisão e a cada erro, uma fuga do ladrão.

ESTIMULAÇÃO CONCOMITANTE:

— Atenção e concentração.

OUTROS FABRICANTES:

- Bugobot;
- Gope;
- Galasso;
- Caramuru.

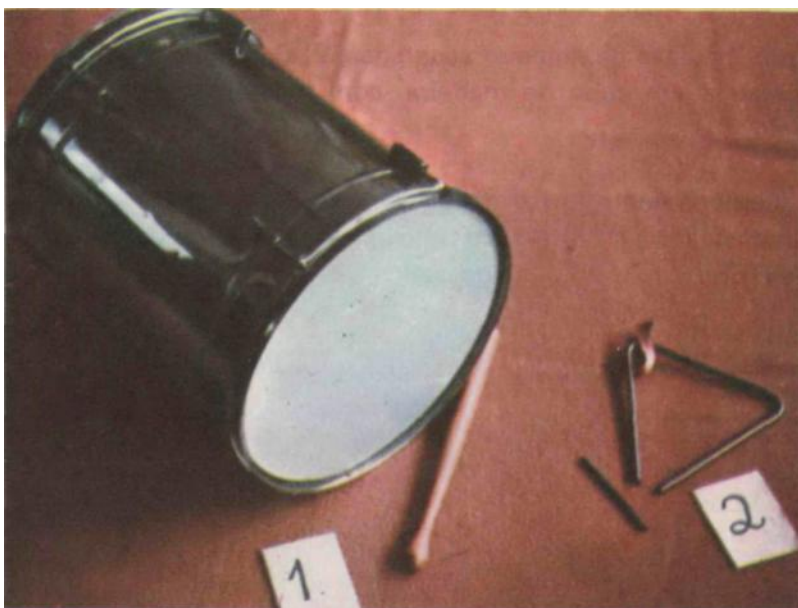
10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.13 Classificação de sons pela sua propriedade: altura

NOME DO JOGO:

1) Surdo Gigante; 2) Triângulo Pequeno — Código: 1) 062.



FABRICANTES:

1) Bugobot; 2) Musical Oliveira.

COMPONENTES:

1) Corpo cilíndrico em inox, (60 x 46), pele animal ou plástica, uma baqueta; 2) Corpo em metal, 10 cm em forma triangular e uma baqueta, também de metal.

UTILIZAÇÃO:

Os alunos executarão alternadamente, um e outro instrumento, apreciarão o seu som e os classificarão em: 1 — grave (surdo); 2 — agudo (triângulo).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.

■ROS FABRICANTES:

- Gope;
- Weigrill;
- Weril;
- Galasso;
- Contemporânea;
- Caramuru.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.14 Classificação de sons pela sua propriedade: intensidade

NOME DO JOGO:

1) Castanhola; 2) Chocalho.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

1) Corpo de madeira, com 2 placas de madeira acopladas; 2) Corpo de metal aluminizado, de forma losangular, preso a um cabo de madeira, com bolinhas de chumbo em seu interior.

UTILIZAÇÃO:

Os alunos executarão, alternadamente, um e outro instrumento, apreciarão o seu som e o identificarão pela sua intensidade: 1) forte (castanhola) e 2) suave (chocalho).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.



10 Educação musical 10.1

Percepção auditiva

10.1.15 Seriação de sons pela sua altura em ordem ascendente ou descendente

NOME DO JOGO:

1) Surdo; 2) Surdinho; 3) Tamborzinho; 4) Tamborim — Códigos: 1) 286; 2) 284; 3) 5375; 4) 5381.

FABRICANTE:

Weril.

COMPONENTES:

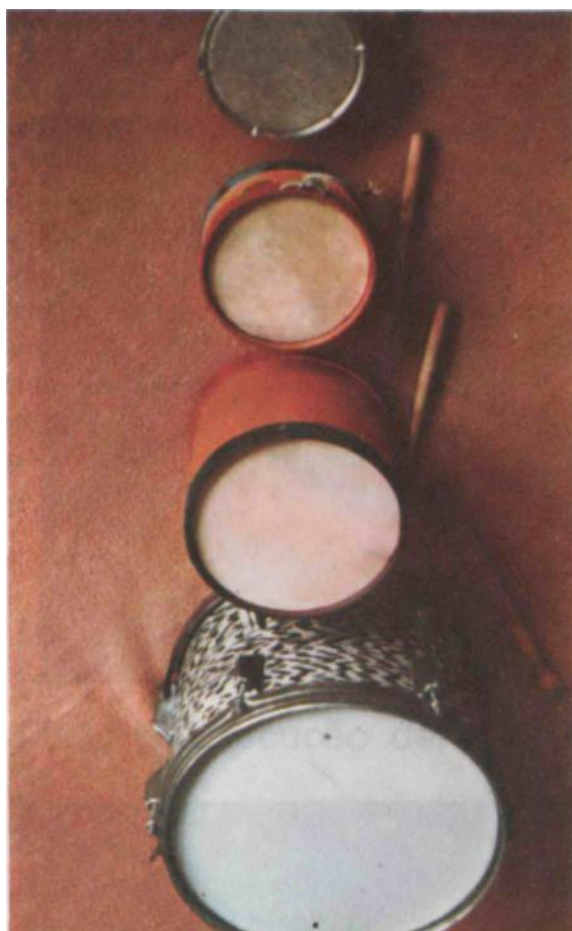
Corpo em madeira ou inox, pele animal ou plástica e baquetas.

UTILIZAÇÃO:

Os alunos executarão os instrumentos, apreciarão e julgarão o seu som e os disporão em ordem ascendente (do grave ao agudo) ou descendente (do agudo ao grave).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.



10 Educação musical 10.1 Percepção auditiva 10.1.16 Seriação de sons pela intensidade, em ordem crescente ou decrescente

NOME DO JOGO:

1) Pratos Grandes; 2) Pratos Pequenos; 3) Maracas; 4) Pratinelas; 5) Campanelas.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

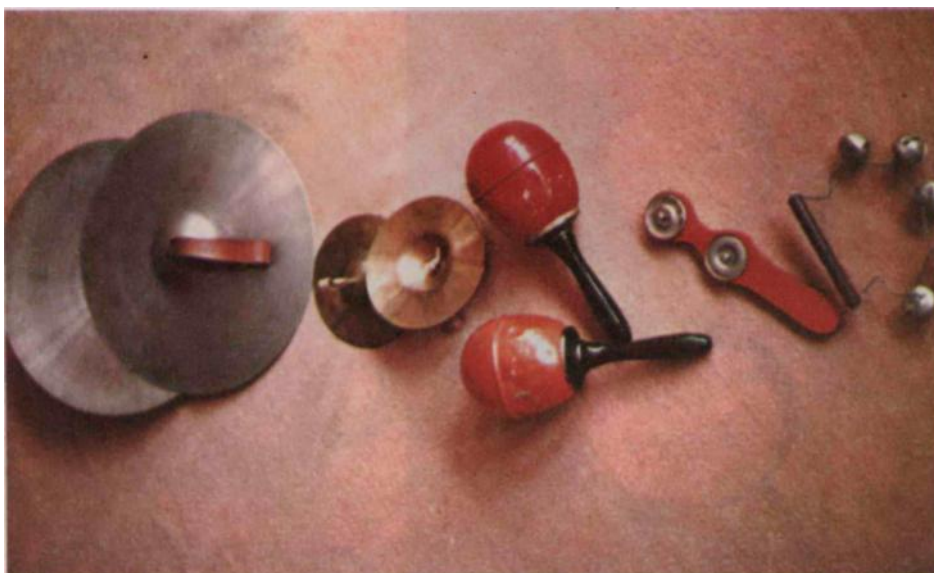
1 e 2) Instrumento de metal, circular, preso a uma alça de couro; 3) Instrumento redondo em alumínio, preso a um cabo de madeira; 4) Instrumento de madeira com 2 pares de pratinelas acoplados; 5) Guizos presos a um fio de arame, sustentado por um cabo de madeira.

UTILIZAÇÃO:

Os instrumentos, após executados e experimentados, serão julgados, selecionados, classificados e dispostos em ordem crescente do mais forte ao mais suave, ou vice-versa.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

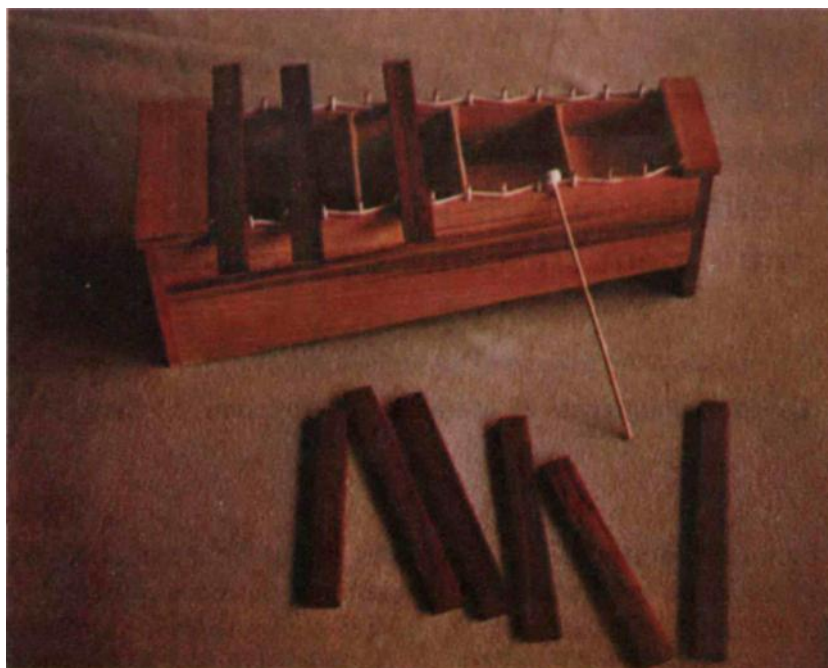
- Atenção;
- Concentração;
- Autodominio.-



10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.17 Execução de sons melódicos isolados



NOME DO JOGO:

Xilofone Pequeno (soprano) — Código: 219.

FABRICANTE:

Jog.

COMPONENTES:

Caixa de madeira com placas removíveis, também em madeira e 2 baquetas com pontas redondas.

UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumento introduzindo as placas, uma a uma, desenvolvendo a entonação (cantar as notas, à medida que vai executando: do — ré — mi — fá — sol — lá — si — dó). ESTIMULAÇÕES

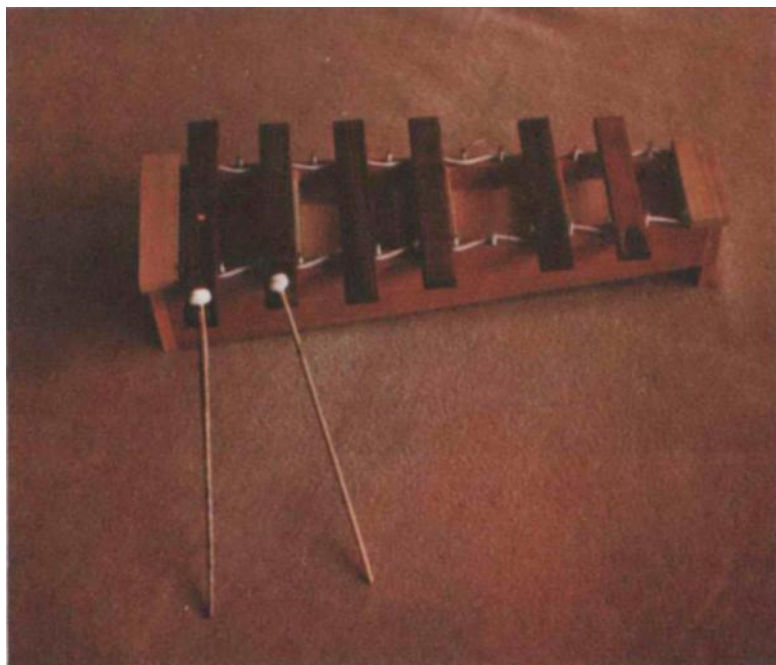
CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Orientação espacial;
- Força e destreza muscular;
- Preensão;
- Musicalidade.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.18 Execução de sons melódicos simultâneos



NOME DO JOGO:

Xilofone Grande (Contralto) — Código: 217.

FABRICANTE:

Jog.

COMPONENTES:

Caixa de madeira, com placas removíveis, também em madeira e 2 baquetas.

UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumento introduzindo as placas, 2 a 2, desenvolvendo a harmonização: 1) sons próximos: (dó — mi), (ré — fá), (mi — sol), (fá — lá), (sol — si), (lá — dó), (si — ré); 2) sons distantes: (dó — fá), (ré — sol), (mi — lá), (fá — si), (sol — dó), (lá — ré), (si — mi).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Orientação espacial;
- Força e destreza;
- Preensão;
- Musicalidade.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.19 Estimulação à execução musical



NOME DO JOGO:

Família Tra-la-lá — Código: PR-88.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

Corpo plástico, composto de uma parte com 8 teclas afinadas em Dó que, acionadas, movimentam 8 bonecos coloridos. Funciona a pilha e vem acompanhado de um folheto ilustrativo.

UTILIZAÇÃO:

- Executar o instrumento, girando o botão para a direita e acionando as teclas;

- Cada tecla corresponde a um membro da família que ao ser impulsionado movimentar-se, emitindo o som correspondente, abrindo a boca;
- A execução poderá ser livre ou acompanhando as melodias contidas no folheto ilustrativo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Percepção temporal;
- Digitação;
- Atenção;
- Concentração;
- Musicalidade.

10 Educação musical

10.1 Percepção auditiva

10.1.20 Execução de pequenos trechos musicais



NOME DO JOGO:

Mini Órgão — Código: PR-600.

FABRICANTE:

Hering.

COMPONENTES:

Corpo de material plástico, com 26 teclas, escala cromática. Acompanha método musical.

UTILIZAÇÃO:

- De acordo com o manual, executar as canções nele contidas, observando as posições corretas dos dedos nas teclas correspondentes;
- Contém trechos melódicos simples de canções infantis.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Percepção visual;
- Digitação;
- Musicalidade.

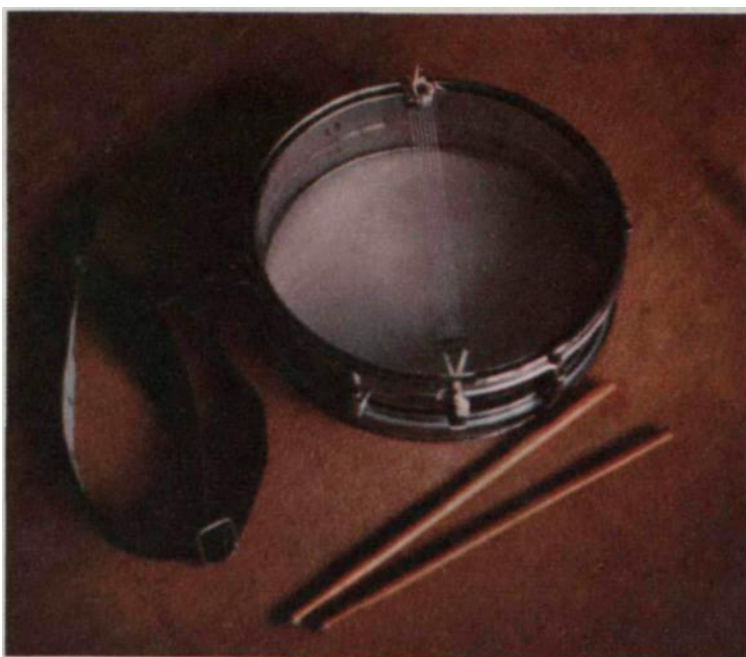
OUTRO FABRICANTE:

- Atma.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.1 Exploração da sensibilidade rítmica



NOME DO JOGO:

Caixa de Repique — Código: 313.

FABRICANTE:

Weingrill.

COMPONENTES:

Corpo cilíndrico de inox ou de madeira, com pele animal ou plástica, dos dois lados, e 2 baquetas, sustentado por um talabarte de couro ou um tripé de metal.

UTILIZAÇÃO:

Acompanhar, espontaneamente o ritmo sonoro de uma melodia marcial e bem cadenciada, percutindo o instrumento com as 2 baquetas ao mesmo tempo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção visual;
- Coordenação motora;
- Preensão;
- Força e destreza muscular;
- Expressão corporal.

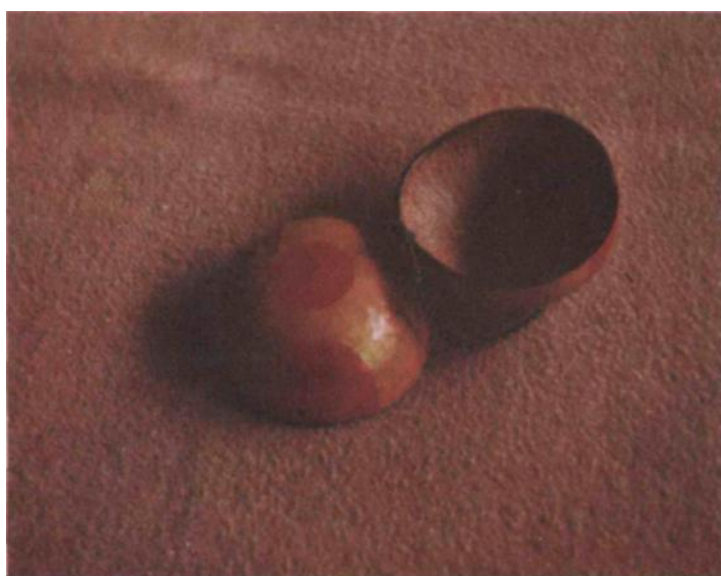
OUTROS FABRICANTES:

- Weril;
- G ope;
- Contemporânea;
- Galasso;
- Caramuru.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.2 Exploração do ritmo através de atividades naturais



NOME DO JOGO:

Conguê.

PICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

Instrumento composto de 2 metades de coco, presas por um cordel.

UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumento, acompanhando o ritmo ao caminhar, marchar, correr, saltar, etc.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção cinestésica;
- Percepção tátil;
- Preensão;
- Força e destreza muscular;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.3 Exploração do elemento rítmico: "pulsação"



NOME DO JOGO:

Sino.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

Corpo em metal aluminizado, preso a um cabo de madeira e contendo uma peça móvel central (o badalo).

UTILIZAÇÃO:

- Imitar o tique-taque do relógio e acompanhar o movimento, executando o instrumental;
- Imitar a marcha normal (nem lenta e nem rápida) de um trem; tchú-tchú-tchú e acompanhar o movimento executando o instrumental.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção tátil;
- Preensão;
- Força e destreza muscular;
- Controle motor;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.4 Exploração do ritmo em palavras

NOME DO JOGO:

1) Castanholas; 2) Triângulo Médio.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

1) Corpo de madeira, com 2 placas de madeira, acopladas; 2) Corpo triangular em metal e uma baqueta.

UTILIZAÇÃO:

Pronúncia
própria ins



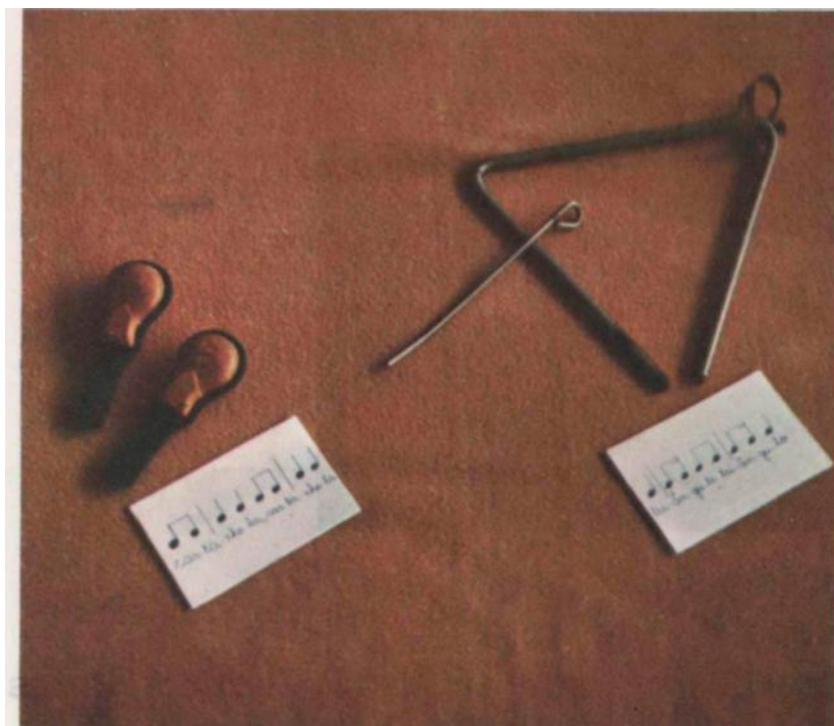
ndo o

ESTIMULAÇÕES

CONCOMIT

ANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção tátil;
- Preensão;
- Força e destreza muscular.



10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.5 Exploração do elemento rítmico: acento

NOME DO JOGO:

Reco-Reco de Taquara.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

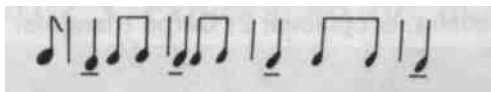
COMPONENTES:

Instrumento em meia taquara, com sulcos e uma baqueta em ferro.

UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumental, acompanhando todas as palavras integrantes da frase.

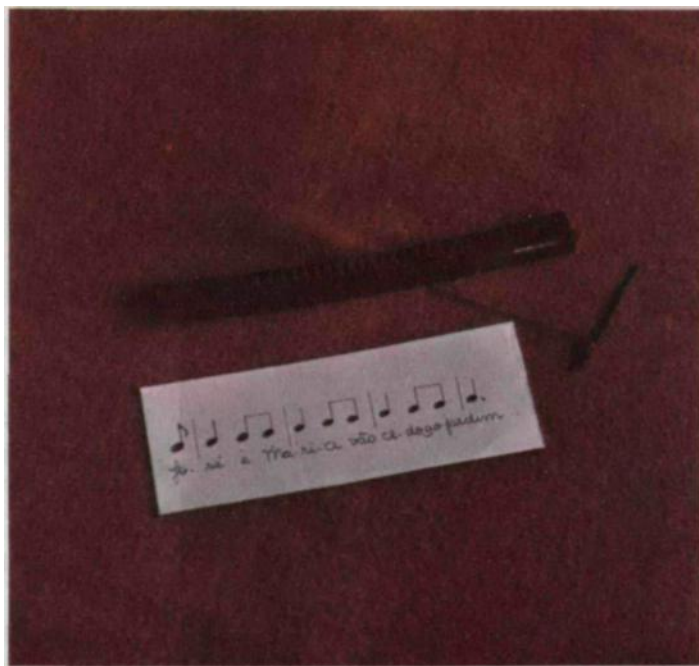
Exemplo: José e Maria vão cedo ao jardim,



acentuando as sílabas: sé — ri — ce — dim.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção visual;
- Percepção tátil;
- Força e destreza muscular.



10 Educação musical 10.2

Percepção temporal

10.2.6 Percepção e reprodução dos tempos fortes e fracos

NOME DO JOGO:

Frigirim — Código: 5384.

FABRICANTE:

Weril.

COMPONENTES:

Um tamborim e uma frigideira acoplados.

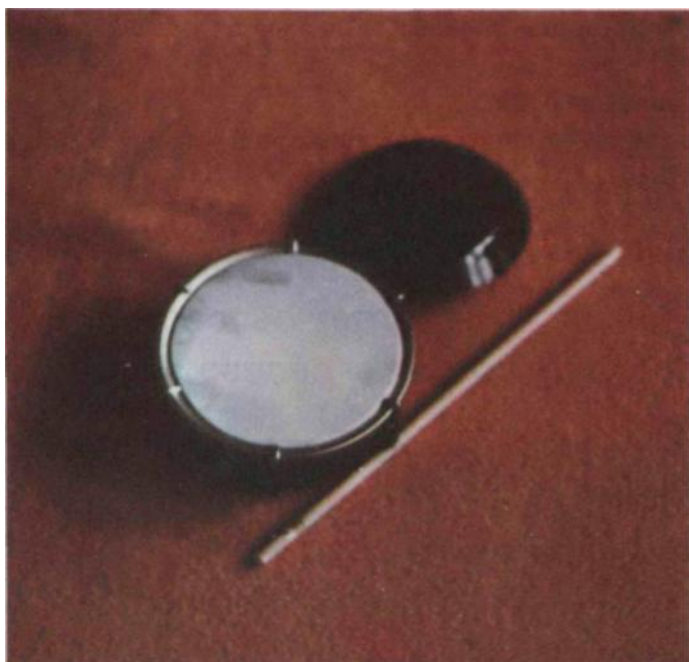
UTILIZAÇÃO:

Executar o instrumento percutindo o tamborim no tempo forte e a frigideira nos tempos fracos. ESTIMULAÇÕES

CONCOMITANTES:

- Percepção visual;

- Percepção tátil;
- Prensão fina e grossa;
- Força e destreza muscular;
- Coordenação motora.



10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.7 Percepção e execução dos tempos fortes



NOME DO JOGO:
Pandeiro Pastoril.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

Instrumento composto de um aro de madeira com 6 pares de pratinelas.

UTILIZAÇÃO:

Executar, o instrumento, ão som de urna melodia ou canção bem cadenciada, marcando tempos mais fortes.

Exemplo: Marcha, soldado, cabeça de papel.

Executar as batidas, somente nas sílabas: mar — da — be — pel.

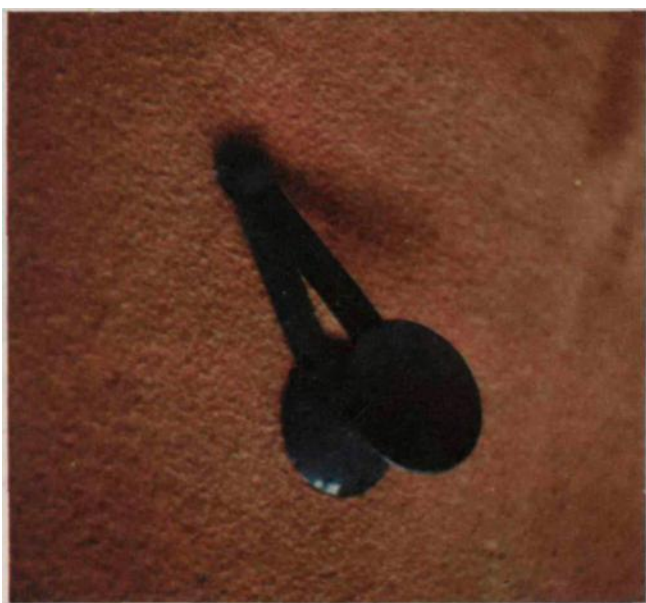
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção tátil;
- Controle motor;
- Força e destreza muscular.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.8 Interiorização de ritmos simples



NOME DO JOGO:

Black-Black.

FABRICANTE:

Musical Oliveira.

COMPONENTES:

Duas placas de ferro, acopladas nas pontas de uma haste de ferro dobrada.

UTILIZAÇÃO:

Executar e interromper, alternadamente, frases de uma melodia cantada, bem conhecida e vivenciada pelo grupo.

Exemplos: 1) Atirei o pau no gato-to (executa e canta); 2) Mas o gato-to (interrompe a execução e o canto); 3) Não morreu-rreu-rreu (executa e canta); 4) Dona Chica-ca-ca (interrompe); 5) Admirou-se-se (executa); 6) Do berro, do berro (interrompe); 7) Que o gato deu — Miau! (executa).

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Concentração;
- Percepção sonora;
- Expressão verbal.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

TO.2.9 Percepção e reprodução de variações de andamento



NOME DO JOGO:

Bombo —Código: 706.

FABRICANTE:

Contemporânea.

COMPONENTES:

Instrumento em inox, 20 x 60, pele animal, com bacuetas, bolas de diversos tamanhos.

UTILIZAÇÃO:

As bolas são de diversos tamanhos permitindo a exploração dos vários andamentos, desde os mais lentos (maiores) aos mais rápidos (menores).

Trabalhar inicialmente com as maiores e, gradativamente, ir introduzindo as menores. Jogar a bola sobre a pele do instrumento e apanhá-la de volta, inúmeras vezes. ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção visual;
- Força e destreza muscular;
- Coordenação motora.

OUTROS FABRICANTES:

- Weingrill;
- Weril;
- Bugobot;
- Gope;
- Galasso.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.10 Percepção e reprodução de variações rítmicas



NOME DO JOGO:

Frigideira — Código: 26.

FABRICANTE:

Contemporânea.

COMPONENTES:

Corpo de metal com furos nas laterais e um cabo de madeira.

UTILIZAÇÃO:

Acompanhar com o instrumento uma série de ritmos propostos através de: a) Discos; b) Gravações; c) Execuções instrumentais (piano, órgão, acordeão, etc).

Ritmos: Marcha — Valsa — Samba — Frevo — Baião, etc.

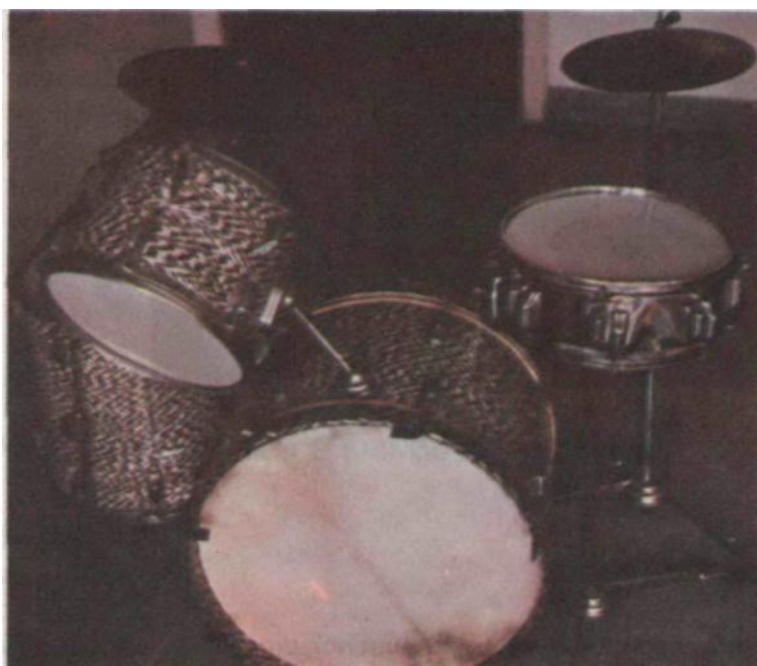
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção sonora;
- Destreza manual;
- Percepção visual;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.11 Execução rítmica de vários instrumentos



NOME DO JOGO:

Mini-Batería.

FABRICANTE:

Saema.

COMPONENTES:

1) Um bombo com pedaleira e um surdo acoplado; 2) Um surdo mor, uma caixa de repique com tripé; 3) Um prato acoplado a um pé de metal; 4) Um par de pratos acoplados a um pé de metal e acionados por uma pedaleira.

UTILIZAÇÃO:

Iniciar a execução com a peça central, o bombo e o surdo acoplados, aos poucos ir acrescentando: o surdo mor, a caixa de repique, o prato simples e o par de pratos, enriquecendo, assim, a execução rítmica.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção temporal;
- Orientação espacial;
- Percepção visual;
- Força e destreza manual;
- Coordenação motora;
- Expressão corporal.

10 Educação musical

10.2 Percepção temporal

10.2.12 Execução rítmica através de linhas melódicas



NOME DO JOGO:

Tabuleiro Musical.

FABRICANTE:

Tranquillo Giannini.

COMPONENTES:

Corpo retangular em madeira, contendo na parte superior um painel elétrico e um alto-falante. Funciona a pilha e vem acompanhado de várias cartelas perfuradas e um lápis.

UTILIZAÇÃO:

- Ligar o botão lateral;
- Colocar a cartela no painel;
- Introduzir o estilete nos orifícios, seguindo a linha melódica.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção auditiva;
- Percepção visual;
- Coordenação motora;
- Musicalidade.

INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 — Bombo | 19 — Ganzá |
| 2 — Surdo Gigante | 20 — Chocalho |
| 3 — Surdão Mini | 21 — Reco-Reco com Mola |
| 4 — Surdo | 22 — Reco-Reco de Taquara |
| 5 — Surdinho | 23 — Campanelas |
| 6 — Tambor Grande | 24 — Conguê |
| 7 — Tambor Médio | 25 — Claves de Rumba |
| 8 — Tambor Pequeno | 26 — Maracas |
| 9 — Tamborim | 27 — Agogô |
| 10 — Caixa de Repique | 28 — Afoché |
| 11 — Atabaque | 29 — Sino |
| 12 — Pratos Grandes | 30 — Black-Black |
| 13 — Pratos Médios | 31 — Pandeiro Pastoril |
| 14 — Pratos Pequenos | 32 — Frigirim |
| 15 — Mini Bateria | 33 — Caxixi |
| 16 — Pandeiros | 34 — Pratinelas |
| 17 — Triângulos | 35 — Frigideira |
| 18 — Castanholas | |

INSTRUMENTOS MELÓDICOS E BRINQUEDOS MUSICAIS

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 — Xilofone | 1 — Saxofone |
| 2 — Metalofone | 2 — Caracol Musical |
| 3 — Clarina | 3 — Violão |
| 4 — Flautonete | 4 — Sanfona |
| 5 — Xilocromático | 5 — Pianeta |
| 6 — Piston Júnior | 6 — Tambor |
| | 7 — Banana |
| | 8 — Gaita |
| | 9 — Piano |
| | 10 — Xilofone |
| | 11 — Cometa |
| | 12 — Sambolino |
| | 13 — Família Tra-la-lá |
| | 14 — Tabuleiro Musical |

FABRICANTE DE INSTRUMENTOS E BRINQUEDOS MUSICAIS

- 1 — Armando Weingrill Cia. Ltda.
Rua Victor Hugo, 358 CEP
03031 —Brás São Paulo
— SP Tel.: 227-0631
- 2 — Bugolot — Indústria e Comércio de Instrumentos Musicais Ltda.
—Rua Crasso, 58 Vila Romana — Lapa — São
Paulo — SP Tel.: 65-8133
- 3 — Caramuru — Instrumentos Musicais
Praça Carlos Gomes, 67 Liberdade
— São Paulo — SP Tel.: 34-1454
- 4 — Casa Manon — Indústria e Instrumentos
Rua 24 de Maio, 246 Centro —
São Paulo — SP
- 5 — Contemporânea — Músicas e Instrumentos Ltda.
Rua General Osório, 40
CEP 01213 — Luz — São Paulo — SP
Caixa Postal 829
Tel.: 220-1701/222-4356
- 6 — Gope — Instrumentos Musicais Ltda.
Avenida Celso Garcia, 1338
Belém — São Paulo — SP
Tels.: 291-1840/291-1903/292-2020/292-1315
- 7 — Hering, Brinquedos e Instrumentos Musicais
Largo Coronel Fedderson, s/n°
Caixa Postal 115 Blumenau — SC
- 8 — Indústria Brasileira de Instrumentos Musicais Weril Ltda.
Largo do Arouche, 438
CEP 01219 — São Paulo — SP
Caixa Postal 480
Tels.: 220-6341/221-7114
- 9 — Indústria de Instrumentos Musicais Jog (José Guilherme)
Avenida 13, 1093 Rio
Claro — SP
- 10 — Indústria Irmãos Galasso Ltda.
Rua Castro Alves, 373
Liberdade — São Paulo — SP
Tel.: 278-0284
- 11 — Jofer S.A. Indústria e Comércio
Avenida Antonieta, 211/220/250
Guarulhos —SP Tel.: PABX 209-
3966

- 12 — Musical Oliveira
Travessa Bom Jesus, 122 Água
Rasa — Sao Paulo — SP Tel.:
271-3032
- 13 — Saema — Instrumentos Musicais
São João da Boa Vista — SP
- 14 — Tranquilo Giannini S/A — Indústria de Instrumentos de Cordas
Rua Weber, 184
Vila Leopoldina — Sao Paulo — SP

REVENDEDORES DE INSTRUMENTOS E BRINQUEDOS MUSICAIS

BAHIA

- 1 — Angela Maria de Almeida
Rua Beco de Maria Paz, 74 Edifício
Bandeirantes, 1º Andar Salvador —
BA
- 2 — José Rivas & Cia. Ltda.
Rua Guedes de Brito, 2
Salvador — BA

CEARÁ

- 1 — Organização Eládio Bedê Ltda.
Rua Pedro Pereira, 464/468/472
Fortaleza — CE

DISTRITO FEDERAL

- 1 — Distribuidora Musilar
Avenida W3 — Quadra 512 — Bloco A — Loja 9 Brasília
— DF

MATO GROSSO

- 1 — A Primorosa Ltda.
Rua 14 de Julho, 2362
Campo Grande — MT
- 2 — Colonizadora Sinop S.A.
Rua General Melo, 28
Cuiabá — MT

MINAS GERAIS

- 1 — A Musical Ltda.
Galeria Constança Valadares, 28 Juiz
de Fora — MG
- 2 — A Sentinela Ltda.
Rua Olegario Maciel, 286
Caratinga — MG
- 3 — A Serenata Ltda.
Rua Tupinambá, 1020 Belo
Horizonte — MG

PARÁ

- 1 — Abílio da Fonseca & Cia.
Travessa 7 de setembro, 192
Belém — PA
- 2 — Agência Belman Ltda.
Rua Gaspar Viana, 152
Belém — PA

PARANÁ

- 1 — Abujamra Baruf Ltda.
Edifício Centro Comercial, sala 119
Maringá — PR
- 2 — R. Satório & Cia. Ltda.
Rua Marechal Deodoro, 160
Curitiba — PR

PERNAMBUCO

- 1 — Casa Marajá Ltda.
Rua da Concórdia, 321
Recife — PE
- 2 — O Violão de Ouro
Rua Santa Cruz, 84
Recife — PE

RIO DE JANEIRO

- 1 — A Guitarra de Prata — Instrumentos Musicais Ltda.
Rua da Carioca, 37 Rio
de Janeiro — RJ
- 2 — Ao Bandolim de Ouro de Caxias Ltda.
Shop Center de Caxias — Loja 88-A
Duque de Caxias — RJ
- 3 — Delfim Maurício S.A.
Avenida Getúlio de Moura, 459
Nilópolis — RJ
- 4 — Dexter — Brinquedos Educacionais
Avenida Atlântica, 4240
Shopping Cassino Atlântico — Loja 317
Rio de Janeiro — RJ

RIO GRANDE DO NORTE

- 1 — Sucar & Massud Ltda.
Rua Amaro Barreto, 1249
Natal — RN

RIO GRANDE DO SUL

- 1 — Arnaldo de Souza Santos
Porto Alegre — RS
- 2 — Cangeri & Irmãos Ltda.
Avenida Júlio de Castilho, 64 Porto
Alegre — RS

SANTA CATARINA

- 1 — Alfonso M. Flesch & Cia. Ltda.
Rua Ângelo Dias, 57
Blumenau — SC
- 2 — G. H. Bach & Cia. Ltda.
Rua 7 de Setembro. 486
Porto União — SC

SÃO PAULO

- 1 — Abran Sznifer
Rua Bandeirantes, 78 São
Paulo —SP
- 2 — Casa Anglo Brasileira S.A. — Mappin
 - a) Praça Ramos de Azevedo, 131
 - b) Avenida São João, 1086
 - c) Rua Barão de Itapetininga,
São Paulo — SP
- 3 — Casa Manon — Indústria e Instrumentos
Rua 24 de Maio, 246 São
Paulo —SP
- 4 — David Vitturi
Rua Pernambuco, 1847
Avaré — SP
- 5 — Dexter — Brinquedos Educativos
 - a) Avenida Pedroso de Morais, 670
CEP 05420 — São Paulo — SP
 - b) Alameda Ministro Rocha Azevedo, 942
CEP 01410 —Jardim Europa — São Paulo — SP
- 6 — Indústria Brasileira de Instrumentos Musicais Weril Ltda.
Largo do Arouche, 438
CEP 01219 — São Paulo — SP
Caixa Postal 480
- 7 — Irmãos Vitale
Rua Direita, 115
Centro — São Paulo — SP
- 8 — Minueto — Comércio de Instrumentos Musicais
Rua Coriolano, 53 São Paulo —SP
- 9 — OTrenzinho — Brinquedos Educativos
 - a) Rua Iguatemi, 232
Cidade Jardim
 - b) Rua Fradique Coutinho, 184
Pinheiros
São Paulo —SP
- 10 — Papai Noel Indústria e Comércio Ltda.
Rua Cunha Gago, 88 Pinheiros
— São Paulo — SP
- 11 — Putz Son Ltda.
Rua 13 de Maio, 470
Campinas — SP

11 RECREAÇÃO

Embora existam no mercado centenas de jogos interessantes o bastante para atrair a atenção da maioria das crianças, grande parte deles não pode ser utilizada por deficientes mentais, pois requerem compreensão, conhecimentos e habilidades acima de suas possibilidades.

O jogo é uma atividade muito rica em estimulações; se for interessante, pode conter o desafio necessário para provocar uma determinada aprendizagem ou liberar um potencial bloqueado.

Entretanto, convém lembrar que a situação competitiva exige muito cuidado: não deve ressaltar as diferenças individuais e sim estimular a entreaajuda.

Isto só será possível nas competições entre grupos, pois, desta maneira, os mais fracos poderão ter a satisfação de vencer e os mais fortes serão levados a ajudar os menos capazes.

Através da recreação pode ser elevado o nível e maturidade social. Participando do jogo o aluno esforça-se para compreender ordens, espera a vez de jogar respeitando o direito dos outros, segue normas e regras, acostuma-se a ganhar e a perder, convive interagindo e participando da dinâmica grupai enquanto é desafiado a superar-se para vencer.

A recreação proposta para os deficientes mentais deve ser cuidadosamente selecionada levando-se em conta: nível de compreensão; nível de maturidade sociale bagagem de conhecimentos necessários à adequada participação no jogo.

O planejamento das atividades recreativas não deve ser rígido a ponto de prejudicar o clima de espontaneidade e alegria do grupo, sem o qual, na realidade, não haverá recreação. A **recreação orientada** precisa ser compreendida apenas como uma atividade previamente preparada. Não pode ser dirigida a ponto de prejudicara espontaneidade e a alegria dos participantes.

Neste Manual procuramos apresentar jogos cuja dinâmica permitisse uma adequação às possibilidades dos deficientes mentais educáveis. Por esta razão, as instruções para sua utilização foram freqüentemente alteradas.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Fantasia.

FABRICANTE:

Novos Brinquedos.

COMPONENTES:

Fantasia de pano representando animais.

UTILIZAÇÃO:

A escolha do personagem é feita pela própria criança. Pode-se utilizar discos com músicas infantis, cujas letras sugerem a movimentação a ser executada.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Expressão corporal;
- Criatividade.

11 Recreação

NOME DO JOGO:

Fantoches de Vinil — Código: 4003.

FABRICANTE:

Nalle.

COMPONENTES:

Animais e pessoas com rosto de vinil e corpo de pano.

UTILIZAÇÃO:

A professora manipulará o fantoche estimulando diálogos com os alunos.

- As crianças poderão manipulá-los colocando o indicador dentro da cabeça, e o polegar e o dedo médio nos braços;
- Deverão ter liberdade de escolher e inventar histórias.

OBSERVAÇÃO: A utilização do "teatrinho" proporciona a identificação com o fantoche e não com a pessoa que o manipula.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Expressão verbal;
- Sociabilidade;
- Criatividade;
- Coordenação manual;
- Orientação espacial.



11 Recreação



NOME DO JOGO:

Mímica — Código: 113-V.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

Um saco plástico, 52 fichas de papelão com figuras.

UTILIZAÇÃO:

Número indeterminado de jogadores.

- Separar as crianças em duas equipes, chamar alternadamente uma criança de cada equipe para sortear uma figura e representá-la, para que sua equipe adivinhe qual é, dentro de um tempo determinado;
- Cada acerto valerá um ponto e vencerá a equipe que fizer maior número de pontos.

OBSERVAÇÃO: Para facilitar a identificação posterior, o professor poderá mostrar todas as figuras antes do início do jogo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Comunicação gestural;
- Expressão corporal;
- Criatividade;
- Observação;
- Pensamento lógico.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Quarteto: Animais de Todo o Mundo — Código: 3204.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES: 32 cartas plastificadas, numeradas com figuras de animais.

UTILIZAÇÃO:

Até 8 jogadores.

- Baralhar as cartas e distribuí-las pelos 8 jogadores colocados em círculo, que jogarão uma a uma seguindo o ordem preestabelecida. O primeiro jogará uma carta de livre escolha, e, seguindo a ordem, quem tiver a carta correspondente jogará também, até que se forme o quarteto na mesa. Se o jogador tiver mais de uma carta do mesmo quarteto, poderá jogá-las de uma única vez. O vencedor será quem terminar as cartas em primeiro lugar, mas o jogo continuará até o término do baralho.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação visual;
- Atenção e concentração;
- Vocabulário;
- Conhecimentos sobre animais.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Loto das Frutas — Código: 1223.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

4 cartelas com 6 quadros; 24 fichas destacáveis.

UTILIZAÇÃO:

- Distribuir as cartelas e colocar as fichas misturadas em uma caixa ou sacola;
- Nomear um coordenador, entre os jogadores, que irá sortear uma ficha, comunicando o nome da fruta aos demais participantes;
- Quem primeiro preencher a cartela será o vencedor.

VARIAÇÕES: Cada criança a sua vez sorteará uma figura. Se a sua cartela tiver outra igual ela ganha a figura, caso contrário, perde a vez;

- A professora nomeia a figura (no caso, o nome da fruta) para que a criança procure identificá-la em sua cartela;
- Ao invés de nomear, a professora descreve as características da fruta para que o aluno 'deduza qual é. Exemplo: ... é uma fruta vermelha, arredondada e que tem caroço. Que fruta é?;
- A professora diz a primeira sílaba do nome da fruta e a criança deverá completar esse nome para ganhar a figura;
- A professora diz o nome da árvore de onde a fruta vem.

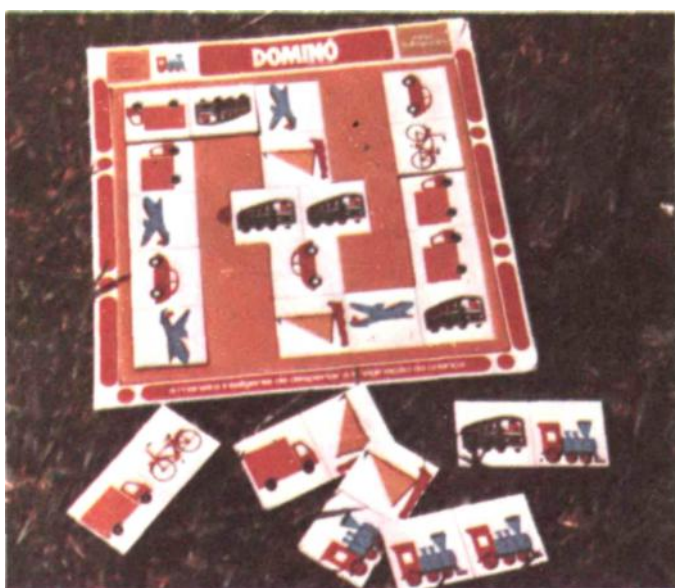
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário.
- Percepção visual;
- Atenção e concentração;
- Pensamento lógico.

TROS JOGOS PARA A MESMA FINALIDADE:

- Loto dos Animais Selvagens — Coluna;
- Loto das Aves — Coluna;
- Loto dos Cães e Gatos — Coluna.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Dominó "Meus Transportes".

FABRICANTE:

Apoio/Dexter.

COMPONENTES:

28 dominós com figuras.

UTILIZAÇÃO:

Para 2 a 4 jogadores:

- Distribuir 4 peças para cada jogador e separar as restantes, com as figuras voltadas para baixo;

- O primeiro jogador coloca uma peça; se o seguinte não tiver uma outra com figura igual para colocar ao lado, deverá "comprar", ou seja, retirar uma das peças separadas. Se esta ainda não tiver a figura necessária, perderá a vez de jogar;
- Vencerá o jogo quem conseguir colocar todas as suas peças antes.

VARIAÇÕES: Distribuir todas as peças, deixando uma na mesa.

- 1º) Formar uma fila com as figuras seguindo critério estabelecido, por exemplo: se for transporte terrestre, o próximo será aéreo (avião) e depois, o aquático (barco). Ganhará quem conseguir colocar todas as suas peças antes; 2º)

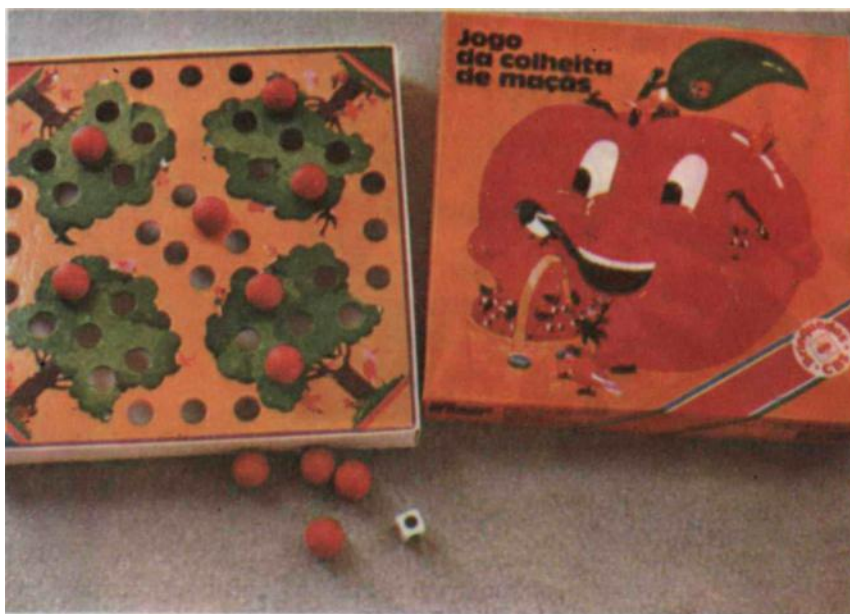
Colocar todas as peças na mesa:

- Formar duas equipes e pedir-lhes que contem quantos caminhões e quantas bicicletas existem no jogo;
- Vencerá o grupo que der o resultado certo primeiro;
- 3º) Proceder como na utilização original, porém, as figuras a serem emparelhadas obedecerão à seqüência: ao transporte que está se dirigindo para a direita, seguirá um que vai para a esquerda, e assim por diante.
- Ganhará quem colocar todas as suas peças antes.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Percepção visual;
- Atenção e concentração;
- Orientação espacial;
- Pensamento lógico.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Jogo da .Colheita de Maçãs.

FABRICANTE:

CBS.

COMPONENTES:

1 tabuleiro; 1 dado de cores; 16 maçãs.

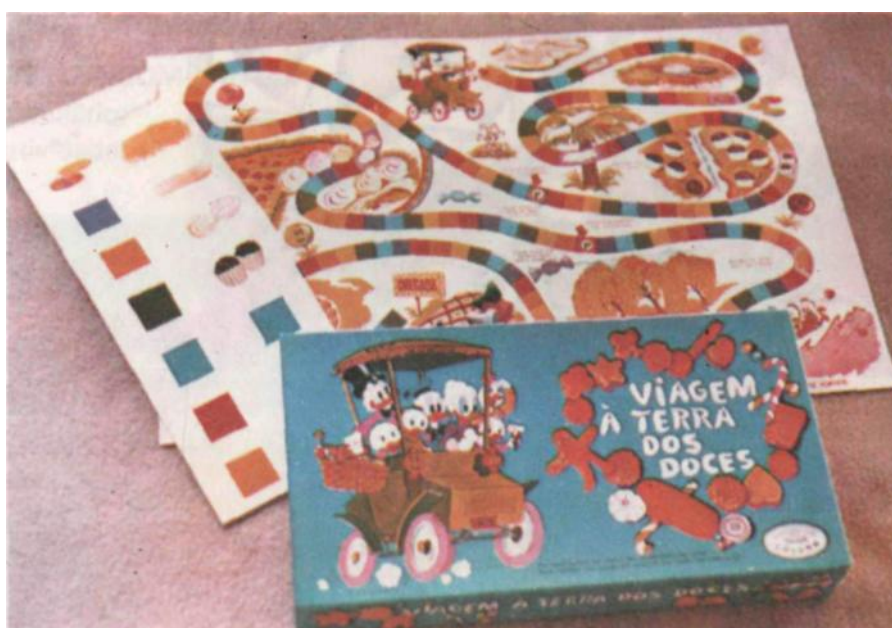
UTILIZAÇÃO:

Cada participante escolhe uma árvore, que corresponde a uma cor (vermelha, amarela, azul e verde). A cada cor, correspondem certas regras do jogo;

- Sortear uma cor, no dado;
- Se a cor sorteada corresponder à cor de sua árvore, o participante movimentará uma das maçãs para fora de sua árvore;
- Essa movimentação dá-se **sempre** pelo lado esquerdo;
- Vencerá o jogo aquele participante que primeiro retirar todas as maçãs de sua árvore;

OBSERVAÇÃO: Convém notar que as cores dos dados correspondem a determinadas regras a serem vistas na própria instrução do jogo.

11 Recreação



NOME DO JOGO: Viagem à Terra dos Doces. FABRICANTE: Coluna.

COMPONENTES:

Tabuleiro, cartões com 1 ou 2 quadrados coloridos, cartões com figuras de doces, 4 peões coloridos.

UTILIZAÇÃO:

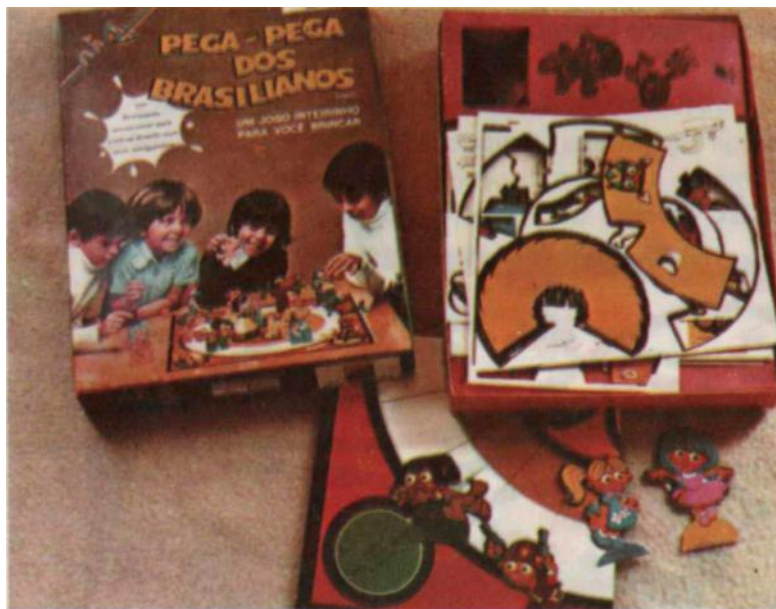
2 a 4 jogadores.

- Sortear um cartão e caminhar com o peão conforme for indicado. Exemplo: Sorteado o cartão com dois quadrinhos vermelhos, procurar no tabuleiro os quadros vermelhos e colocar o peão sobre o segundo. Quando sorteado um doce, colocar o peão sobre a figura correspondente no tabuleiro, mesmo que seja necessário voltar. Se um peão parar na extremidade inicial do Riacho do Refresco ou Trilha do Arco-íris, passa para a outra extremidade e continua a jogar dali. Se a pilha de cartões terminar antes do fim do jogo, os cartões usados serão misturados e empilhados novamente. Ganha o peão que atingir primeiro a linha de chegada.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Discriminação de cores e figuras;
- Discriminação de quantidades;
- Coordenação manual.

11 Recreação



NOME DO JOGO:

Pega-Pega dos Brasileiros.

FABRICANTE:

Nig.

COMPONENTES:

20 figuras; 1 tabuleiro.

UTILIZAÇÃO:

- Montar as figuras;
- Distribuir as peças aos participantes; cada participante tem direito a um **refúgio**, a um **perigo** que ataca personagens contrários e a um grupo de 3 personagens;
- Colocar as peças nos seus respectivos lugares (refúgio, perigo . . .);
- Iniciar o jogo lançando o dado, verificando quantas casas o personagem terá que andar (não importa a pista);
- No encontro de 2 personagens opostos, prossegue a caminhada o que "atacou" a casa do vizinho;
- Caso um personagem se encontre no seu refúgio, ele deverá se recolher.

11 Recreação

NOME DO JOGO:

Sabe Tudo.

FABRICANTE:

Grow.

COMPONENTES:

1 ampulheta; 72 cartões de perguntas com números; 48 estrelas; 6 peças coloridas; 1 tabuleiro; 1 dado.

UTILIZAÇÃO:

- Separar os cartões por número, com as perguntas voltadas para a mesa;
- Colocar uma peça colorida no ponto zero do tabuleiro;
- Virar a ampulheta;
- Lançar o dado e pegar um cartão com o número correspondente ao sorteado no dado;
- Ler a pergunta do cartão e dar tantas respostas quantas possíveis, até que termine de cair a areia da ampulheta;

OBSERVAÇÃO: Caso a criança não "domine" todos os assuntos abordados, é conveniente a professora fazer uma **seleção** de cartões;

- Pode-se ainda jogar somente com os cartões que tratem de assuntos, no momento, de interesse da professora e da criança.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Vocabulário;
- Criatividade.



11 Recreação

NOME DO JOGO:

Super Bingo — Código: 149.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

9 cartelas; 27 cartas numeradas; 80 cartões bingo; 100 notas de 1.000.

UTILIZAÇÃO:

- Distribuir uma cartela para cada participante;
- Misturar as cartas numeradas;
- Sortear uma carta numerada e comunicar o número a todos os participantes;
- Colocar sobre o número sorteado um cartão bingo;
- Quem primeiro preencher a cartela, gritará BINGO e será o vencedor.

VARIAÇÕES: Ao iniciar o jogo, pode-se determinar qual a figura que deve ser formada sobre a cartela, ou seja, quais os quadros que devem ser cobertos (ver Instruções no verso da caixa).

OBSERVAÇÃO: Na descrição da utilização desse jogo omitimos propositalmente o uso das "notas de 1.000", por julgarmos que não seria adequado levar o educando a associar o uso de dinheiro ao jogo.



11 Recreação

NOME DO JOGO:

Troca — Código: 16.30.07.

FABRICANTE:

Estrela.

COMPONENTES:

1 tabuleiro de jogo; 20 fichas vermelhas; 20 fichas verdes; 20 fichas brancas; 20 fichas amarelas; 20 fichas azuis; 1 dado colorido; 45 cartas; 10 cartões de cotação; 1 bloco para anotações de pontos.

UTILIZAÇÃO:

(Dificuldade graduada)

- Colocar a caixa no centro da mesa;

- Distribuir uma cartela para cada criança e pedir que reproduza a seqüência das fichas contidas em sua cartela;
- Quem primeiro realizar a tarefa, será o vencedor;
- Distribuir uma carteira para cada criança;
- Cada jogador, a sua vez, jogará o dado e poderá comprar uma ficha da cor sorteada;
- Quem primeiro completar a cartela, será o vencedor;
- Segundo a utilização descrita no jogo.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção e concentração;
- Orientação espacial.



11 Recreação

NOME DO JOGO:

Spill —Código: 1428.

FABRICANTE: Coluna.

COMPONENTES:

5 dados; tabela de pontos; copo de lançamentos.

UTILIZAÇÃO:

- Formar 2 grupos;
- Lançar todos os dados e verificar qual o grupo que consegue **mais** números repetidos;
- Lançar os dados e verificar qual grupo conseguiu formar uma seqüência;
- Lançar os dados e observar se a soma dos números resultou em um **número ímpar**;
- Lançar os dados e observar se a soma dos números resultou em um **número par**;

OBSERVAÇÃO: Cabe aos grupos a decisão de quantos lançamentos de dados poderão ser feitos até que cada grupo atinja um resultado satisfatório;

- É decisão do grupo também, a quantidade de dados que poderá ser lançada novamente.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Cálculo;
- Sociabilidade.



11 Recreação



NOME DO JOGO:

Letra-Pal (palavras cruzadas) — Código: 1427.

FABRICANTE:

Coluna.

COMPONENTES:

14 dados com letras; copo de lançamentos.

UTILIZAÇÃO:

- 2 ou mais participantes. O primeiro jogador colocará todos os dados no copo de lançamentos, jogando-os a seguir sobre a mesa;
- Formar palavra ou palavras, **somente** com as letras dos dados que ficaram voltadas para cima, dentro de um prazo determinado;
- Contar os pontos;
- Em seguida será a vez do outro jogador. Ganhará quem fizer maior número de pontos numa quantidade de rodadas predeterminadas.

OBSERVAÇÃO: O coringa conservará o som que recebeu, em todas as palavras da mesma jogada.

VARIAÇÕES: Formar palavras que iniciem com uma letra previamente estabelecida (palavras com a letra M, por exemplo);

- Formar só nomes de frutas;
- Formar só nomes de animais;
- Estabelecer entre os participantes "regras próprias" de jogo, como o tempo de cada participante para formar palavras; tipo de palavras que **não** podem ser formadas. E assim por diante.

ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Criatividade;
- Reversibilidade;
- Ortografia;
- Atenção e concentração.

11 Recreação

NOME DO JOGO:

Jogo da Astucia.

FABRICANTE:

CBS

COMPONENTES:

1 tabuleiro quadriculado, numerado de 0 a 60; 1 baralho com 60 cartas, numeradas de 1 a 60; 70 palitos.

UTILIZAÇÃO:

- 2 ou mais jogadores;
- Distribuir 6 cartas para cada participante; o restante deixar de lado;
- O 1º jogador colocará 1 palito no centro do tabuleiro, no ponto 0 (zero) em qualquer direção;
- Os outros jogadores, um de cada vez, deverão colocar seus palitos enfileirados na direção do número que lhes convier. Ao atingir um número do tabuleiro, o jogador que tiver a carta correspondente poderá descartá-la e pegar outra do monte para completar as da mão;

Se o jogador não gostar das próprias cartas, poderá trocá-las logo após a sua jogada;

- VENCERÁ QUEM CONSEGUIR DESCARTAR TODAS AS CARTAS.
ESTIMULAÇÕES CONCOMITANTES:

- Atenção;
- Pensamento lógico;
- Coordenação motora;
- Orientação espacial.



O MATERIAL MONTESSORI



Os materiais que fazem parte do Sistema Montessoriano são agrupados de acordo com a seguinte classificação:

- Materiais para as "Atividades da Vida Prática";
- Materiais sensoriais de desenvolvimento;
- Materiais para aquisição de conhecimentos gerais:
 - Linguagem;
 - Matemática.

MATERIAIS PARA ATIVIDADES DE VIDA PRÁTICA

Estes materiais são especialmente preparados para destacar atividades e definir os movimentos, a fim de que a criança possa ser independente nos atos de vestir-se, despir-se sozinha, de maneira correta e coordenada; são os "Quadros de Vida Prática":

- 1 — Quadro de botões grandes;
- 2 — Quadro de botões pequenos;
- 3 — Quadro de laços;

- 4 — Quadro de iheros;
- 5 — Quadro de fivelas de pano;
- 6 — Quadro de fivelas de couro;
- 7 — Quadro de colchetes;
- 8 — Quadro de fecho-éclair simples;
- 9 — Quadro de fecho-éclair de blusão;
- 10 — Quadro de pressões;
- 11 — Quadro de pressão automática.

MATERIAL SENSORIAL DE DESENVOLVIMENTO

O material sensorial Montessori objetiva levar a criança a distinguir o essencial do acidental, por ordem e dar clareza às experiências que já acumulou.

Ele é construído de acordo com certas especificações que condicionam a efetividade do mesmo.

Suas características fundamentais são:

- isolar uma qualidade única;
- possuir o controle do erro;
- ser graduado em seus elementos;
- ser limitado;
- ser estético.

Este material destina-se às classes de Maternal 1 e 2, Infantil 1 e 2 e Pré-Escolar; a faixa etária das crianças é de 2 a 6 anos.

Visa a Educação dos Sentidos Visual, Tátil, Auditivo, Gustativo, Olfativo e Estereognóstico.

Ele desenvolve a observação, atenção, coordenação motora.

MATERIAL SENSORIAL

1 — Material que se destina à educação do sentido tátil:

- áspero e liso;
- áspero e liso alternado;
- áspero e liso em graduação;
- tábuas de pareamento;
- 1^a caixa de fazenda (fazendas coloridas) 2^a
caixa de fazenda (fazendas brancas)

2 — Material que se destina à educação do sentido estereognóstico:

- 1^o saquinho de reconhecimento;
- 2^o saquinho de pareamento;
- sólidos geométricos, grandes;
- sólidos geométricos, pequenos.

3 — Material que se destina à educação do sentido bórico:

- tábuas de pareamento.

4 — Material que se destina à educação do sentido olfativo:

- potinhos de diferentes odores (ervas);
- garrafinhas de odores (líquidos).

- 5 — Material que se destina à educação do sentido gustativo:
 - vasilhas com diferentes sabores.
- 6 — Material que se destina à educação do sentido visual.
 - Quanto às formas:
 - encaixes sólidos;
 - cilindros coloridos;
 - triângulos construtores;
 - encaixes planos;
 - as tábuas dos encaixes planos.
 - Quanto às cores:
 - 1^a caixa de cores;
 - 2^a caixa de cores;
 - 3^a caixa de cores;
 - 4^a caixa de cores.
- 7 — Material que se destina à educação do sentido térmico:
 - vasilhas de água;
 - materiais que conduzem diferentes calores.

MATERIAIS PARA AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS GERAIS

Materiais para Linguagem:

- alfabeto em lixa;
- alfabeto móvel;
- alfabeto em letras recortadas;
- ditado mudo.

Materiais para Matemática:

- encaixes sólidos;
- cilindros coloridos;
- escada marrom;
- torre rosa;
- barras vermelhas;
- barras azuis e vermelhas;
- numerais de lixa;
- quadros murais;
- fusos;
- tentos;
- semi-simbólicos;
- dourado;
- visão de conjunto;
- tábuas de Séguin;
- simbólico;
- tabuleiros de operações;
- tábuas de frações.

O material Montessori faz parte da Metodologia Montessoriana que por sua vez tem fundamentação científica e se baseia numa filosofia que envolve toda a aplicação do método.

Desta forma, sua utilização requer uma preparação específica que é dada nos cursos de formação de "monitoras montessorianas", realizados pelas Associações Montessorianas.

Assim, não poderíamos descrever a utilização destes materiais sem ferir os princípios da metodologia que os inspirou e que restringe o seu manuseio às monitoras montessorianas.

Para maiores informações relacionamos a seguir as Associações Montessorianas e Fabricantes de Material Montessori.

ASSOCIAÇÃO MONTESSORI DO BRASIL Rua
João Antônio de Oliveira, 59 CEP 03111 —
Moóca São Paulo —SP

Fabricantes especializados:
ARTEFATOS CHUEIRI Rua
Marquês de Valença, 244 CEP
03182 — São Paulo — SP

EXPLORAÇÃO CRIATIVA DE UM CONJUNTO DE TAMPAS



MATERIAL UTILIZADO:

- Tampas de plástico colorido.
- Tampas de pasta dental, de vidros de remédio, de desodorante, de xampu, de potes de creme e de **spray** em geral.

UTILIZAÇÕES:

- 1 — Discriminação de cores: Agrupar as tampas por cores, formando conjuntos de tampas vermelhas, amarelas, azuis, etc.
- 2 — Discriminação de formas: Agrupar as tampas segundo sua forma.
- 3 — Discriminação de tamanho: Agrupar as tampas por tamanho, começando da menor para a maior.
- 4 — Ordenar as tampas por tamanho começando da menor para a maior.
- 5 — Empilhar as tampas, formando uma torre da maior até a menor.
- 6 — Encaixar tampas menores em tampas maiores.
- 7 — Agrupar as tampas iguais formando conjuntos.
- 8 — Ordenar os conjuntos de tampas, segundo a quantidade de seus elementos.
- 9 — Colocar vários pares de tampas dentro de um saco, pedir à criança que, com as duas mãos dentro do mesmo, encontre, através do tato, duas tampas iguais.
- 10 — Organizar uma fila de tampas e pedir à criança que faça uma seqüência igual.
- 11 — Observar o que está faltando: Mostrar um conjunto de tampas para a criança e sem que ela veja, retirar uma delas e perguntar qual está faltando.

- 12 — Mostrar dois conjuntos de tampas com quantidades diferentes e perguntar à criança quantas tampas faltam para que ambos os conjuntos tenham a mesma quantidade.
- 13 — Observar o que está errado: Agrupar as tampas com as mesmas características (mesma cor, forma, tamanho) e entre elas colocar uma tampa diferente e perguntar à criança o que está errado.
- 14 — Memória: Colocar várias tampas diferentes, viradas para baixo, sobre a mesa; embaixo de uma delas colocar um pequeno objeto. Modificar a posição inicial das tampas e perguntar à criança onde está o objeto.
- 15 — Memória espacial: Colocar 12 tampas, de preferência iguais, enfileiradas 4 a 4, paralelamente. Colocar uma moeda embaixo de uma tampa, mandar a criança dar uma volta e depois dizer onde está a moeda.
- 16 — Mostrar inicialmente uma tampa para a criança e pedir que ela ache outra quase igual, ou seja, parecida. Perguntar à criança por que a tampa é parecida com a outra e por que não é parecida.
- 17 — Apresentar uma tampa e pedir que a criança coloque todas as tampas maiores à **direita** dela e as menores à **esquerda**.
- 18 — Apresentar uma tampa e pedir que a criança coloque todas as tampas maiores **atrás** dela e as menores **na frente** dela.
- 19 — Pedir à criança que descreva a tampa.
- 20 — Pedir à criança que descreva a tampa por atributos negativos, ou melhor, que diga tudo o que a tampa não é.
- 21 — Organizar uma fila de tampas que tenham um atributo comum de uma para outra, podendo variar a cor, forma e tamanho.
- 22 — Formar 3 fileiras de tampas paralelas. Apontar uma tampa e pedir à criança que descreva a sua posição. Exemplo: Essa tampa está na frente da tampa azul, atrás da amarela, etc.
- 23 — Organizar uma fila de tampas, seguindo um determinado critério e pedir à criança que descubra qual o critério. Exemplo: uma grande, uma pequena ou então uma vermelha, uma branca. Qual a forma da professora se referir ao critério?
- 24 — Jogar "Escravos de Jó" com tampas de **spray**.
- 25 — Jogo: "O maior ganha". Distribuem-se as tampas entre os jogadores. Iniciado o jogo com uma tampa, o primeiro a jogar ganhará a tampa se apresentar uma outra maior do que aquela e assim por diante. Vencerá quem ficar com maior número de tampas.
- 26 — Tampa ao Cesto: Colocar um cesto a 2m de distância. Distribuir as tampas entre as crianças. As crianças na sua vez deverão tentar lançadas dentro do cesto. Ganhará aquele que conseguir encestar maior número de tampas.

OBSERVAÇÃO: Para facilitar a contagem dos pontos, a professora pode dar a cada jogador, tampas de uma só cor.

- 27 — Dominó por cor: Joga-se da maneira tradicional, sendo que a cada jogada, o jogador usará 2 tampas: A 1ª que combine com a tampa da mesa (mesma cor) e a segunda tem que ser diferente, para dar prosseguimento ao jogo.
- 28 — Dominó por semelhança das tampas: Também joga-se da forma tradicional, sendo que, entre uma tampa e outra, tem que haver pelo menos um fator em comum (cor, forma, tamanho).

- 29 — Jogo da Torre: A professora coloca a tampa maior no centro da mesa. As crianças deverão ir colocando, uma tampa sobre a outra para formar uma torre. Perderá aquele que não puder contribuir na construção da torre ou aquele que derrubá-la.
- 30 — Jogo da tampa escondida: A professora distribui as tampas entre os participantes que as esconderão. Cada jogador pede ao companheiro da esquerda uma tampa com um atributo qualquer, que ele suponha que o vizinho tenha. Caso o companheiro não a tenha, ele perderá uma tampa para o vizinho. Se acertar ganhará uma tampa. Vencerá o jogo quem possuir o maior número de tampas.

0 MATERIAL PEDAGÓGICO NA ESCOLA

Em relação à utilização de material pedagógico nas escolas podem ser observados os seguintes aspectos:

- ausência de material;
- pouca variedade;
- aproveitamento pobre;
- desperdício de materiais por falta de conservação;
- desconhecimento da maneira adequada de utilizá-lo;
- número insuficiente para possibilitar atividades em grupo;
- negligência na seleção dos estímulos mais significativos na confecção dos materiais.

Resumindo, observa-se ausência de planejamento que valorize a utilização deste tipo de recurso, por desconhecimento não só dos materiais em si mas principalmente, da utilidade de sua aplicação.

Esta situação é agravada pela dificuldade em se saber **o que e onde** comprar.

Muitas vezes somos levados, por circunstâncias diversas, a adquirir jogos prioritariamente dirigidos a um aspecto do programa esquecendo outras áreas que também devem ser atendidas.

A oferta dos fabricantes de brinquedos não está baseada em uma distribuição harmoniosa de estímulos às diversas áreas do desenvolvimento infantil. Por uma ou outra pressão, que não chega a ser percebida, vão se fazendo aquisições, que nem sempre são as mais prioritárias e adequadas para o cumprimento do programa do professor.

Partindo do planejamento para cada classe e levando em conta as dificuldades específicas dos alunos, pode-se organizar uma tabela de análise dos materiais, para possibilitar uma distribuição mais adequada às reais necessidades da classe e da Escola.

Nas linhas verticais são colocados os objetivos que se pretende alcançar e nas horizontais o nome do material. Assinalar-se-á o objetivo básico a que se destina o jogo.

Após haver preenchido esta tabela com as informações sobre os materiais disponíveis, pode-se, através da observação das colunas verticais, verificar que objetivos não estão sendo atendidos e aqueles para os quais já existe material suficiente.

DISTRIBUIÇÃO DOS MATERIAIS NAS SALAS DE AULA

O tempo de concentração da atenção da criança, particularmente de um deficiente mental, é limitado demais para que o desperdicemos. O excesso de estimulação pode encurtá-lo mais ainda, provocando dispersão.

É importante que seja feita uma seleção dos estímulos que oferecemos para que sejam mais bem aproveitados. Uma sala de aula repleta de enfeites, cartazes e brinquedos, certamente não será lugar propício a uma situação de ensino-aprendizagem. No momento em que desejamos que a criança se concentre, não podemos, paralelamente, proporcionar-lhe distração com qualquer outro estímulo que esteja no ambiente.

Por outro lado, se o material já estiver ao alcance do aluno antes do momento em que vai ser explorado, pode não mais despertar-lhe interesse.

Assim, julgamos aconselhável que a sala de aula seja um ambiente neutro e que os materiais sejam apresentados no momento oportuno.

Após haver sido explorado como recurso pedagógico poderá então permanecer ao alcance da criança por mais algum tempo, permitindo-lhe manuseá-lo se tiver vontade.

SISTEMA DE RODÍZIO DE MATERIAIS

Para melhor aproveitamento do material existente numa escola, recomenda-se a adoção do sistema de rodízio.

Este sistema fundamenta-se na centralização dos recursos pedagógicos em um local determinado, com a organização e funcionamento semelhantes aos de uma biblioteca circulante. Seria uma ludoteca, já referida.

Desta maneira serão obtidas as seguintes vantagens:

- O material não pertencendo à classe poderá ser usado por todos rotativamente;
- O material chegará no momento oportuno constituindo novidade para o aluno;
- É o próprio professor que seleciona o material que irá utilizar, o que o motivará mais para aplicá-lo;
- A necessidade de devolução assegura a preservação do material;
- O controle da utilização dos materiais permite orientar as aquisições e, por outro lado, o levantamento dos jogos que não são solicitados, permite observações sobre aspectos negativos que podem ser corrigidos.

O sistema de rodízio leva o professor a valorizar o material como recurso pedagógico.

A CONSERVAÇÃO DOS MATERIAIS

Podemos levar os alunos a adquirir bons hábitos ou a desenvolver certos padrões estéticos, lhes oferecendo material limpo e agradável tanto ao tato como aos olhos.

A **embalagem** é de tal importância que, em certos casos, chega a ser a base de toda a atividade.

como já referimos anteriormente, o ato de guardar o jogo ao final da atividade poderá evitar frustração ao aluno que não alcançou sucesso em sua execução.

As caixas apropriadas, sejam de madeira, plástico ou papelão duro, oferecem essa oportunidade, além de possibilitarem uma maior durabilidade do material.

As tampas das caixas dão um certo mistério ao jogo, valorizando o seu conteúdo e tirando da vista do aluno o material que deve ficar esquecido para ser novidade numa próxima vez.

Levar a criança a lidar com carinho com o material, propicia um clima afetivo dentro do qual ela trabalhará com mais entusiasmo.

O carinho que o professor demonstrar ao material permitirá, provavelmente, a interação afetiva brinquedo-aluno em benefício da motivação para a atividade programada, com reflexos na conservação do material.

UTILIZAÇÃO DO MATERIAL PEDAGÓGICA POR DEFICIENTES FÍSICOS

INTRODUÇÃO

Na elaboração deste trabalho, foi nosso propósito inicial alertar o professor par os aspectos mais freqüentemente presentes no deficiente físico e que, direta o indiretamente, poderão interferir no seu rendimento escolar.

Em seguida, procurou-se levantar as características mais marcantes do materia na tentativa de ajudar o professor a selecionar, modificar ou criar condições de torna compatível o quadro físico do aluno com o seu objetivo educacional.

Tendo em vista a dificuldade que o deficiente físico encontra na execução da» tarefas escolares, foram sugeridas adaptações que visam não só a uma utilização mais adequada do material, como também a facilitar a função do professor.

Finalmente, foi feita uma listagem onde é descrito, com detalhes, o material de ilustração.

A conduta adotada seguiu a diretriz que rege o trabalho desenvolvido no Lar Escola São Francisco.

CONTEÚDO

I - FATORES QUE INTERFEREM NA UTILIZAÇÃO DO MATERIAL

- A — Fatores de ordem emocionai e social
- B — Fatores de ordem física
- C — Fatores de ordem intelectual
- D — Fatores de ordem sensório-perceptiva

II - CUIDADOS A SEREM OBSERVADOS

- A — Resistência
- B — Tamanho e peso
- C — Quantidade
- D — Forma e mobilidade
- E — Modificações

III - ADAPTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO MATERIAL ESCOLAR

- Papel
- Lápis
- Giz e pincel
- Tinta
- Borracha
- Régua
- Apontador
- Compasso
- Tesoura
- Merenda escolar

IV - LISTA DESCRITIVA DO MATERIAL DE ILUSTRAÇÃO

O DEFICIENTE FÍSICO

O material utilizado pelo Deficiente Físico é, na realidade, o mesmo usado pela criança normal, cabendo ao professor selecioná-lo e adaptá-lo de acordo com as necessidades da sua criança incapacitada.

Entretanto, para que atinja os objetivos a que se propõe, algumas recomendações deverão ser observadas pelo professor, principalmente no que se refere:

- I — aos fatores que interferem na utilização do material; II — aos cuidados a serem observados na escolha do material; III — às adaptações que irão facilitar a utilização do material escolar.

I — FATORES QUE INTERFEREM NA UTILIZAÇÃO DO MATERIAL

Dentre os vários fatores que, direta ou indiretamente, interferem na execução das tarefas escolares, podemos citar os de ordem:

- A — Emocional e social
- B — Física
- C — Intelectual
- D — Sensorio-perceptiva

A — Fatores de ordem emocional e social

Muitos pensam que as deficiências físicas são as únicas responsáveis pelo aparecimento de problemas emocionais tais como agressividade, irritabilidade, desatenção e desinteresse, que habitualmente interferem no processo de aprendizagem. Na realidade, porém, esses problemas surgem como reação a atitudes sociais de preconceito e rejeição.

No deficiente físico grave, por exemplo, a dificuldade de se comunicar adequadamente e de realizar atividades comuns pode causar nas pessoas normais uma reação negativa que tende a aumentar seu sentimento de inadequação, de inferioridade e de frustração e, conseqüentemente, seu desajustamento.

Na verdade, as emoções, desejos e valores do indivíduo incapacitado não são diferentes das das pessoas normais, assim como sua necessidade de participar do meio ambiente, de se auto-afirmar e de se tornar independente, embora possa ter consciência de suas limitações.

Cabe ao professor a habilidade de considerar as necessidades de cada criança deficiente física, procurando tratá-la com dedicação sem superprotegê-la, desenvolvendo sua auto-imagem, valorizando-a e auxiliando-a a tornar-se o mais útil possível dentro de sua comunidade.

B — Fatores de ordem física

No desempenho das atividades escolares, a **funcionalidade dos membros superiores** tem um papel de grande destaque, representado especialmente pela **preensão** e pela **coordenação**.

As causas que mais comumente prejudicam a função dos membros superiores estão relacionadas com alterações da força muscular, da amplitude de movimentos da sensibilidade, a presença de movimentos involuntários e de reações associadas,* e a ausência de parte ou de todo o membro superior.

Entretanto, não é o bastante dar função a braços e mãos. É necessário, também, que a **postura global** seja observada e corrigida, notadamente no que diz respeito ao **controle de cabeça e de tronco**. A falta de controle de cabeça, isto é, a impossibilidade de sustentar a cabeça na linha mediana do corpo, vai afetar a fala, prejudicar a fixação do olhar, dificultar a habilidade de obter coordenação olho-mão, e impedirá a manutenção da atenção. Por sua vez, a incapacidade de manter o tronco em posição correta e funcional vai influir na postura básica usada na sala de aula, ou seja, sentada, interferindo indiretamente na capacidade de realização da criança.

* Reações associadas: movimento involuntário que comumente aparece na boca, mão ou pé, enquanto a criança realiza uma atividade que exige muito esforço ou coordenação.

Tendo em vista a problemática acima levantada, e sendo relativamente grande o tempo de permanência da criança na sala de aula, certas regras deverão ser observadas durante a realização das tarefas, principalmente no que se refere a:

1. Manutenção da postura — As posturas contra-indicadas poderão agravar os problemas físicos, podendo ser responsáveis, inclusive, por atitudes viciosas e deformidades. como exemplo, podemos citar o que acontece com a criança que tem só um lado do corpo normal (hemiplégico), e que permanece sentada com o tronco caído para o lado lesado. A permanência contínua nessa posição poderá levar ao aparecimento de um problema de coluna — a escoliose.

2. Adaptação às incapacidades — A criança desenvolve grande capacidade de adaptação às suas limitações físicas, para se ajustar às situações de momento; entretanto, a frequência desses ajustamentos poderá prejudicar seriamente seu desempenho futuro.

uma criança, por exemplo, no desejo de usar o lápis, poderá fazê-lo virando o punho para dentro e levantando o braço. A constância dessa atitude poderá levar a uma rigidez de punho que vai dificultar outras atividades.

3. Desuso de partes lesadas — É comum o deficiente físico ignorar as partes lesadas do seu corpo, cabendo ao professor encontrar meios de favorecer e estimular o uso dessas partes. As crianças, por exemplo, que têm dificuldade em usar uma das mãos, poderão ser solicitadas a auxiliar no transporte de objetos grandes e leves, onde o uso de ambas as mãos se faz necessário; usar **sempre** o braço lesado como auxiliar, seja segurando ou apenas como apoio; mesmo no caso de não ter funcionalidade nenhuma, **manter sempre** o braço lesado apoiado sobre a mesa, com o cotovelo estendido, e se possível, a mão aberta; sentar na sala de aula com o lado bom voltado para a parede, sendo assim obrigada a virar a cabeça para o lado lesado, para acompanhar as atividades de classe.

O professor não deverá permitir o uso de outras partes do corpo, boca por exemplo, como substituto do membro lesado, se a criança puder, mesmo com dificuldade, executar atividades bimanuais.

4. Necessidade de adaptações — Para que possa realizar as tarefas escolares, algumas crianças vão necessitar de providências adicionais ou de material especialmente adaptado às suas deficiências. Sugestões do que o professor poderá fazer serão dadas mais adiante.

5. Contra-indicação de atividades — As atividades que exigem muito esforço ou movimentos precisos deverão ser evitadas, a não ser que sua realização seja muito importante para a criança, no sentido de se identificar com seus companheiros de classe. Recorte com tesoura, por exemplo, é uma atividade que exige esforço e precisão, sendo seu uso contra-indicado para crianças que apresentam reações associadas, pois atividades desse tipo vão atrasar o desenvolvimento funcional da mão auxiliar.

OBSERVAÇÃO: No caso específico de crianças portadoras de Distrofia Muscular Progressiva, **atividade nenhuma que exige esforço é permitida**, pois essas crianças apresentam grande enfraquecimento muscular, que tende a aumentar progressivamente.

6. Duração da atividade — A criança demora mais tempo para realizar as atividades, e precisa despender maior dose de energia; vai necessitar, portanto, de motivação constante e de intervalos para repouso. Se uma criança, por exemplo, apresentar incoordenação excessiva, deverá suspender a atividade, colocar os braços esticados à frente sobre a mesa e baixar a cabeça levemente. Depois de alguns minutos poderá, provavelmente, reiniciar a atividade já com melhor controle.

C — Fatores de ordem intelectual

É sempre oportuno lembrar que **uma incapacidade física não indica necessariamente um retardo mental**. Muitos são levados a assim pensar em virtude de, em alguns casos, a lesão provocar um grau tão grande de invalidez que a criança apresenta um aspecto de deficiente mental. Em outros casos, a **deficiência mental aparente** é devida à falta de oportunidade para o desenvolvimento intelectual. Por outro lado, não são raros os casos de deficientes físicos portadores de uma **deficiência mental associada**. Deve o professor, portanto, procurar identificar as limitações reais de seu aluno, para não exigir dele tarefas que não tenha condições de executar.

Para as crianças fisicamente deficientes, mas com **inteligência normal**, a aprendizagem em si não deverá apresentar problemas. Essas crianças deverão aprender a **fazer uso das suas capacidades intelectuais** mais do que de suas habilidades motoras, necessitando, às vezes, de um atendimento mais individualizado, de métodos e equipamentos adaptados às suas deficiências.

D — Fatores de ordem sensório-perceptiva

Nos deficientes físicos não é raro encontrarem-se alterações sensoriais e perceptivas, mormente nas deficiências causadas por lesões do sistema nervoso central.

Dentre as **alterações visuais** mais incapacitantes, citamos o estrabismo e o nistagmo,** que podem impedir e distorcer seriamente a recepção visual. Já os **problemas auditivos** aparecem com menos freqüência, encontrando-se, todavia, dificuldades para ouvir certos sons e reproduzir ritmos. As **dificuldades de fala**, sejam pela privação trazida pela perda de experiências anteriores, sejam por incoordenação dos órgãos fonarticulatórios traduzem-se basicamente pela impossibilidade de transmitir o pensamento e a vontade, dificultando a comunicação entre professor e aluno. A perda ou a diminuição da **sensação tátil**, dolorosa ou térmica, do reconhecimento de texturas e de formas, são as alterações mais freqüentes encontradas nos deficientes físicos, e que podem ser notadas especialmente no membro afetado, impedindo seriamente o seu uso funcional.

II — CUIDADOS A SEREM OBSERVADOS

Para aumentar as possibilidades de o aluno deficiente físico aproveitar ao máximo as atividades de um programa escolar, assim como facilitar a tarefa do professor, alguns cuidados especiais deverão ser observados na escolha do material, com relação a:

- A — Resistência
- B — Tamanho e peso
- C — Quantidade
- D — Forma e mobilidade
- E — Modificações que se fizerem necessárias

A — **Resistência:** O material mais forte permite o manejo mais espontâneo e livra a criança da frustração de quebrá-lo com facilidade. Os objetos de madeira, por exemplo, são bastante indicados para as crianças que apresentam incoordenação excessiva, pois além de resistentes, apresentam um peso relativo que os tornam mais estáveis, independentemente de sua forma ou tamanho (fotos 1 e 2).

** Nistagmo: movimentos rápidos e involuntários do globo ocular.



Foto 1

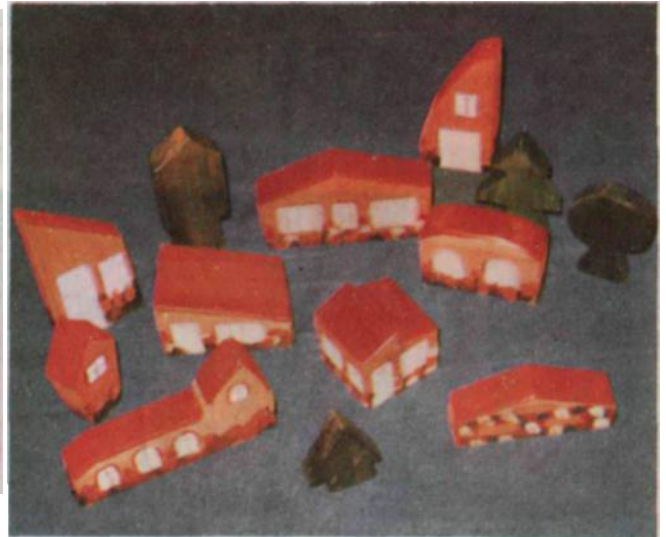


Foto 2

Objetos como os confeccionados com metal poderão aliar a resistência à maleabilidade, como é o caso de vários fios de metal, encapados ou não (fotos 3 e 4). Entretanto, a espessura e as pontas devem ser observadas, para evitar que a criança se machuque.

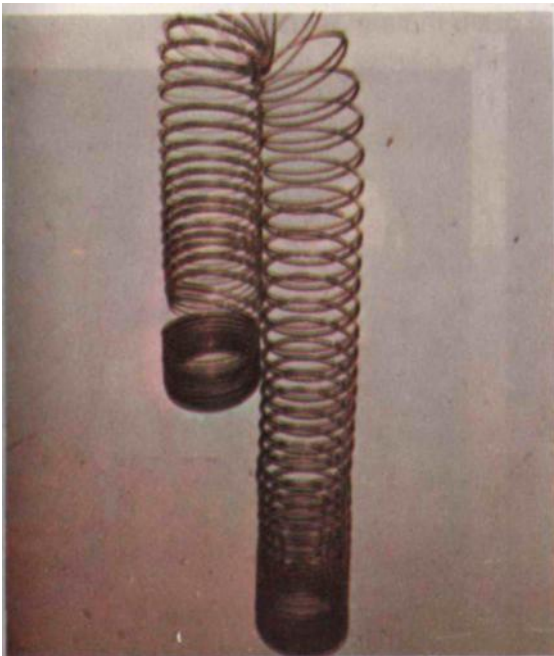


Foto 3

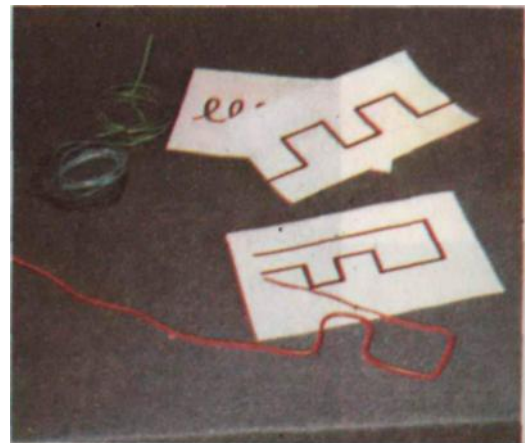


Foto 4

Por sua vez, a borracha e o plástico, nas diferentes modalidades em que se apresentam, prestam-se à confecção de objetos os mais variados, são laváveis, práticos e leves (fotos 5 a 8).



Foto 5

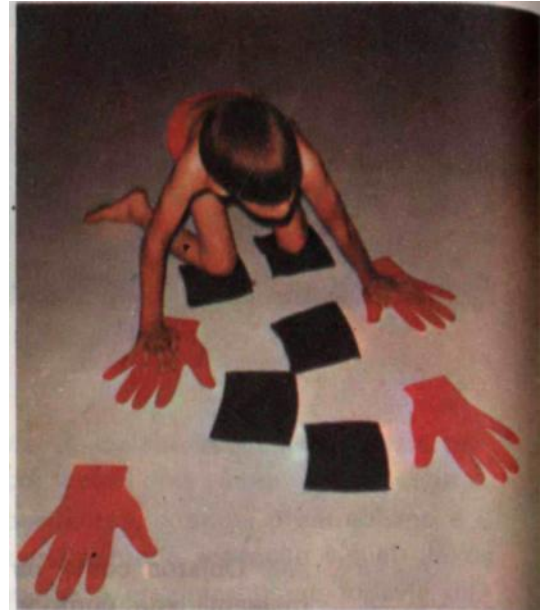


Foto 6



Foto 7

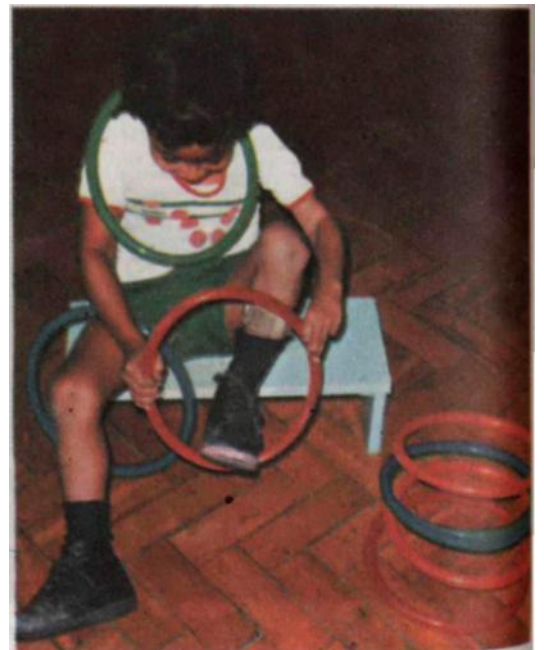


Foto 8

Já os plásticos adesivos, transparentes, como Contact e Magiplast, são muito úteis para preservar qualquer material feito com papel, e especialmente indicados quando a criança não apresenta controle de baba, pois podem ser limpos facilmente. Vários jogos e exercícios em papel já impermeabilizado, assim como em acrílico, encontram-se à venda em lojas de brinquedos e papelarias, mas o professor poderá revestir qualquer tipo de cartelas e fichas (fotos 9 e 10).



Foto 9



Foto 10

Os objetos feitos com tecido ou espuma, além de resistentes, são fáceis de conservar, e além disso o manuseio é facilitado, pois a criança pode utilizar qualquer tipo de preensão. Outra vantagem é a variedade de texturas que a criança pode experimentar (fotos 11 a 15).

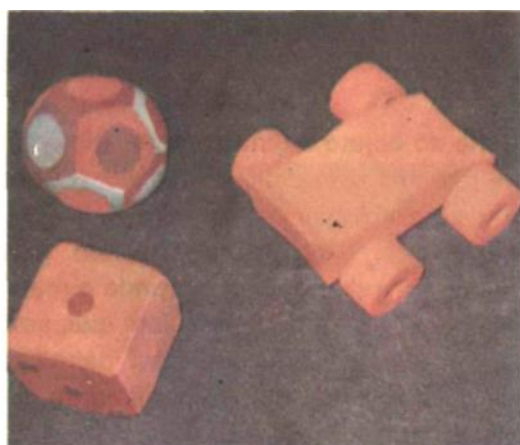


Foto 11



Foto 12

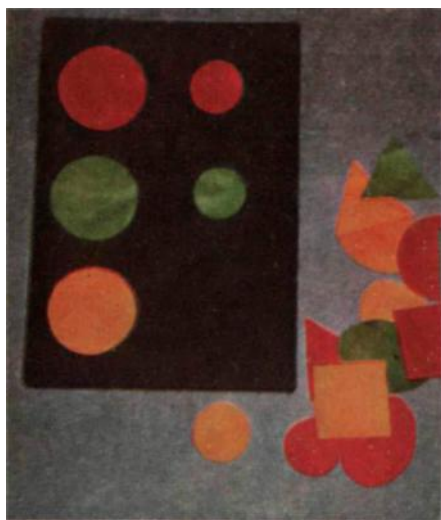


Foto 13



Foto 14



Foto 15

B — Tamanho e peso: O tamanho do objeto é uma característica muito importante a ser levada em conta quando se trabalha com deficientes físicos. Contudo, pelo fato de ser uma medida diretamente proporcional ao tamanho e à força de quem o manuseia, nem sempre é fácil classificar o objeto como sendo grande, médio ou pequeno. Para efeito deste trabalho, entendemos como grande o material que geralmente é apreendido com as duas mãos; como médio o objeto que, embora possa ser seguro com uma só mão, exige uma preensão onde tanto a palma como os dedos são utilizados; e como pequeno o objeto que requer um movimento delicado e preciso, geralmente executado com as pontas dos dedos.

Estabelecido este ponto, podemos dizer que os objetos grandes e médios normalmente exigem um grau menor de coordenação, e não necessitam de preensão muito delicada, sendo assim mais fáceis de segurar. São, portanto, melhor indicados para a criança que apresenta qualquer problema de membro superior.

uma observação, porém, deve ser feita: dependendo do material com que foi confeccionado, um objeto grande poderá também ser mais pesado, e vai requerer, então, uma força nem sempre encontrada nos deficientes físicos; dessa forma, o professor deverá escolher quais os objetos mais adequados para o seu aluno comprometido (fotos 16 a 22).



Foto 16

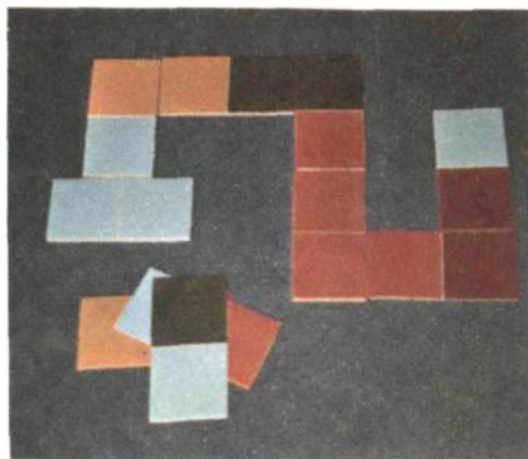


Foto 17

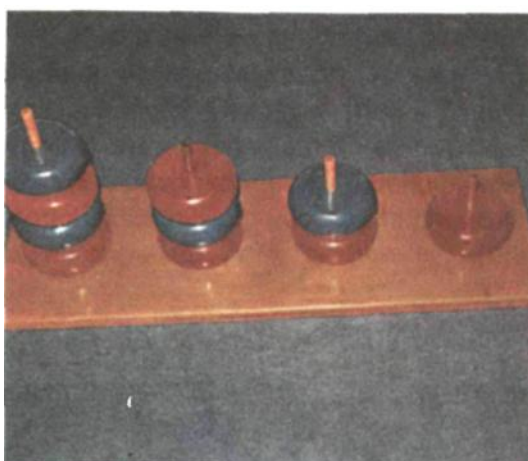


Foto 18

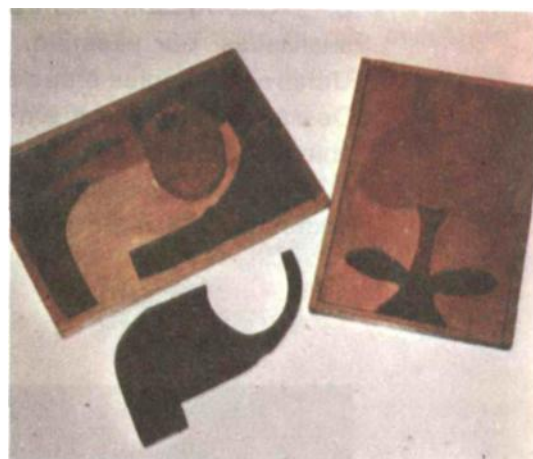


Foto 19

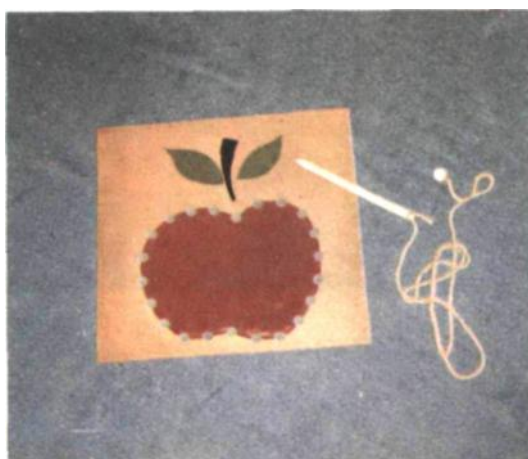


Foto 20



Foto 21



Foto 22

C — Quantidade: Além das peculiaridades já levantadas, outras ainda precisam ser analisadas, por exemplo, a quantidade dos objetos oferecidos para manipulação. uma regra simples é que é sempre mais fácil lidar com poucos objetos de cada vez. Dessa forma, mesmo um brinquedo de muitas peças poderá ser bem utilizado se colocado dentro de uma caixa baixa, ou se na mesa houver um anteparo que evite que as peças se espalhem ou caiam ao chão. Também dar poucas peças de cada vez poderá ser suficiente para permitir uma manipulação mais adequada (fotos 23 a 25).

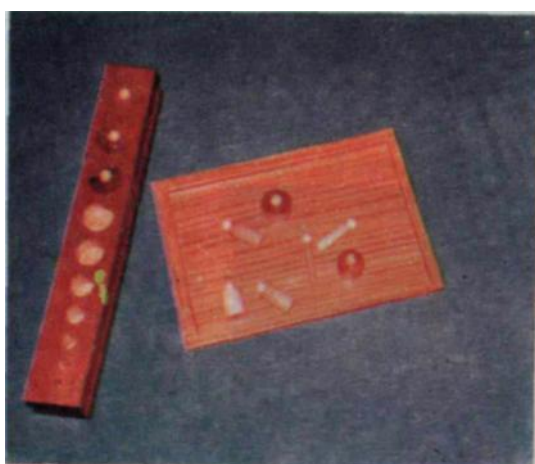


Foto 23



Foto 24

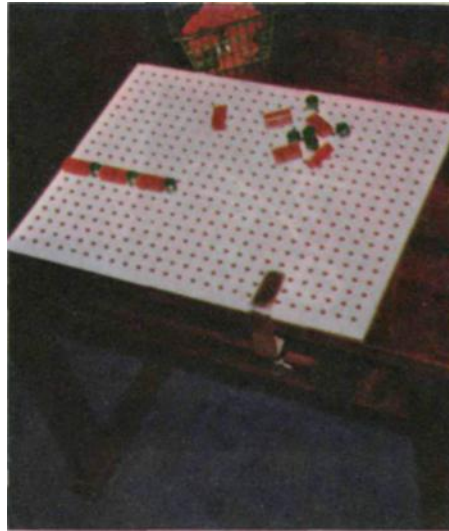


Foto 25

D — Forma e mobilidade: Outro aspecto a se ter em mente é a forma e mobilidade dos objetos. É sabido que as formas arredondadas oferecem pouca estabilidade. uma providência prática é a retirada de certas partes, como as rodas de um carrinho, por exemplo, que anula sua movimentação (foto 26), pois pode ser muito difícil para certas crianças pegar objetos em movimento, ou lidar com eles se não estiverem fixos ou se forem escorregadios. Assim, para que um determinado material seja utilizado, poderá ser necessário fixá-lo à mesa com um grampo de marceneiro (foto 27), ou forrar a mesa com um material áspero como espuma, carpete, borracha, etc. (foto 28). Ou então forrar o objeto liso com lixa ou qualquer outro material antideslizante (fotos 29 a 31). uma última sugestão é o uso de material imantado, geralmente eficiente nos casos de grande incoordenação motora (foto 32).



Foto 26



Foto 27

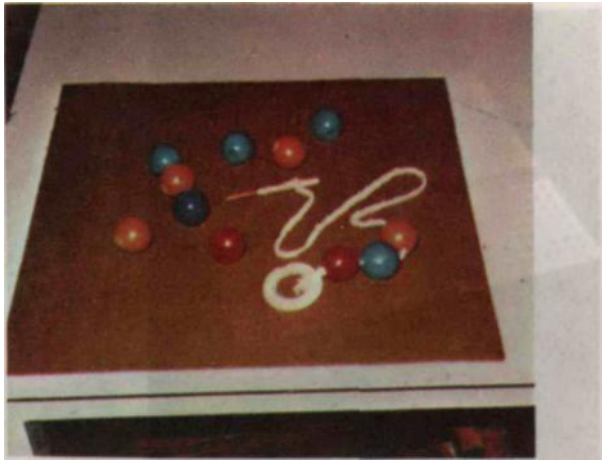


Foto 28

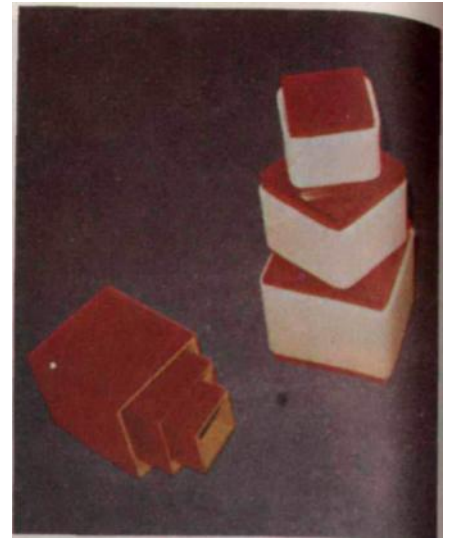


Foto 29

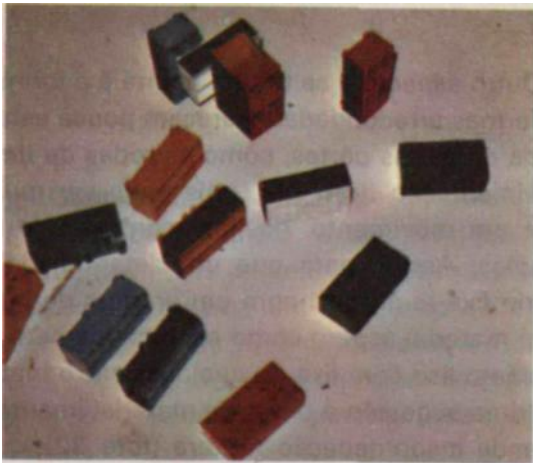


Foto 30

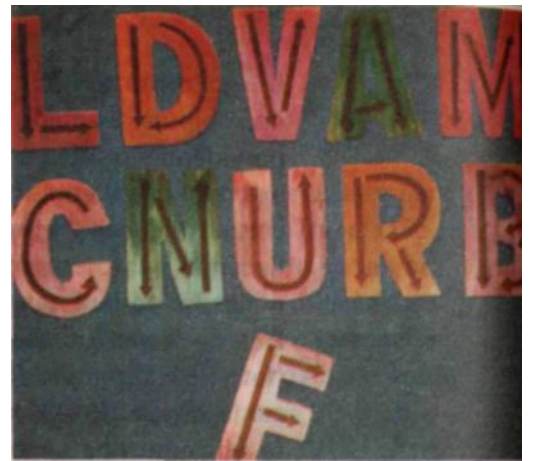


Foto 31



Foto 32

E — Modificações: Muitas vezes uma pequena modificação é o bastante para que um material, utilizado por toda a classe, possa ser usado também pela criança deficiente física. É o caso, por exemplo, daquele material em que pinos ou cabos são colocados ou substituídos por outros mais grossos (fotos 33 a 36).



Foto 33



Foto 34

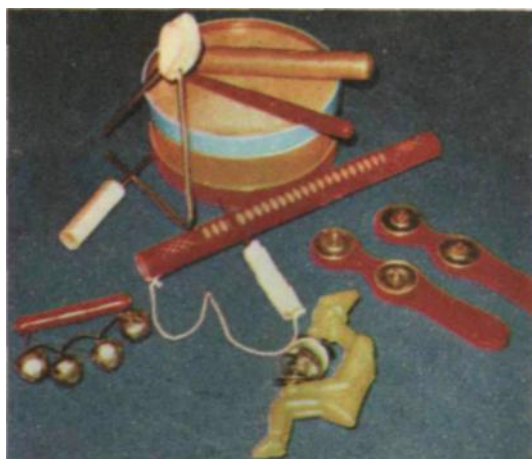


Foto 35

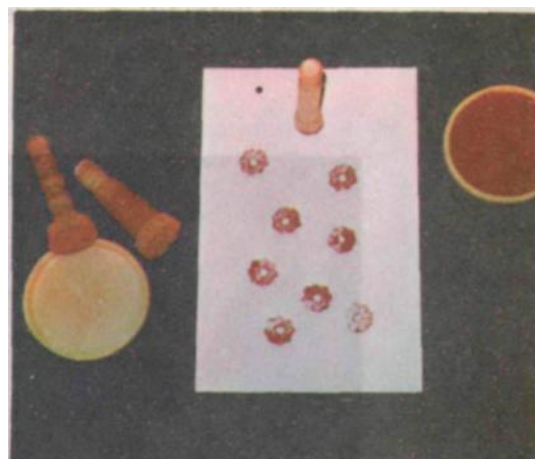


Foto 36

Outras vezes, porém, o material precisará sofrer modificações maiores, ou mesmo ser substituído por outro, para ser ajustado às limitações da criança. As cartelas e fichas, por exemplo, podem ser coladas em caixas de fósforos ou mesmo em caixas

maiores (foto 37); as pranchas de feltro com recortes grandes devem substituir figuras diminutas (foto 38), e assim por diante.



Foto 37



Da mesma forma, muitos jogos e brincadeiras podem sofrer algumas alterações de modo a permitir que todos os alunos possam atuar em conjunto. O pega-varetas em tamanho grande (foto 39) e o dominó gigante de feltro (foto 40), por exemplo, tornam-se muito mais fáceis de jogar, assim como o futebol (foto 41) e o "cabo de guerra" (foto 42), que podem ser jogados mesmo por crianças que não conseguem se manter de pé.



Foto 39

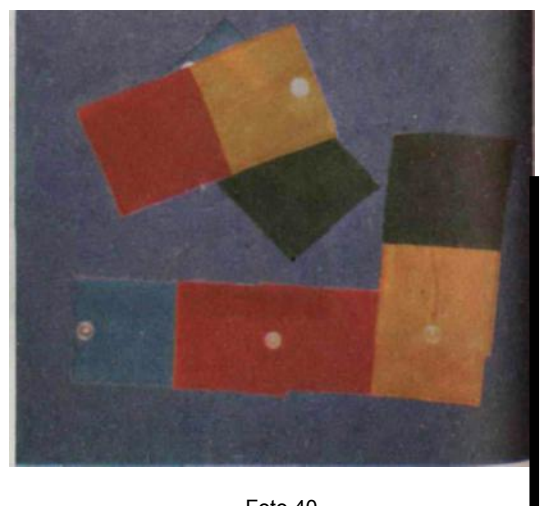


Foto 40

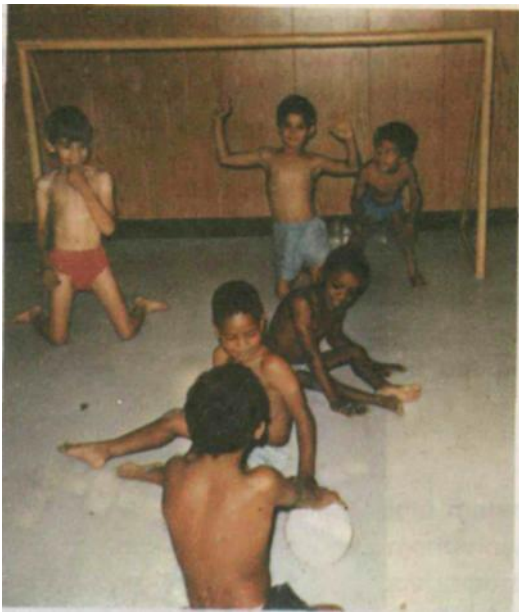


Foto 41



Foto 42

Em outras ocasiões, ainda, o professor precisará criar realmente um material que atenda às necessidades individuais do seu aluno deficiente físico. É o caso, por exemplo, da prancha de zíper largo, com argola grande (foto 43), que foi idealizada para substituir exercícios gráficos de coordenação visomotora.

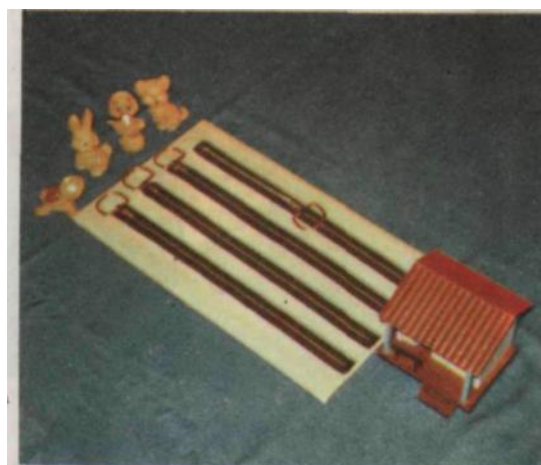


Foto 43

Outro exemplo é o jogo feito com tampas de vidros de conserva, de fundo móvel (foto 44), que não requer nenhuma apreensão, bastando um dedo para girar a figura para qualquer lado; ao passo que o dominó com ímã (foto 45) poderá ser jogado com o auxílio de uma pulseira própria, colocada no pulso da criança.



Foto 44

Foto 45

E finalmente, a bola e luvas revestidas com velcro, permitem o uso de apenas uma das mãos (foto 46).



Foto 46

III — ADAPTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO MATERIAL ESCOLAR

Na sala de aula, as atividades básicas são desenvolvidas com lápis e papel, auxiliadas freqüentemente pelo uso de outros materiais escolares, como borracha, régua, etc, que exigem movimentos delicados e precisos. Essas tarefas poderão ser extremamente penosas para o deficiente físico, que apresenta, na maioria das vezes, problemas de preensão e coordenação. Daí a necessidade de pensarmos nas adaptações que poderão ser feitas nesse material escolar, para facilitar sua utilização.

Algumas sugestões de adaptações, que poderão ser modificadas para atender às necessidades individuais de cada aluno, são feitas ao professor que tem a difícil missão de desenvolver um programa escolar com o portador de uma deficiência física.

Papel

Usar o papel como material básico de tarefas gráficas parece ser simples, dispensando outros comentários. Não obstante, seu uso pelo deficiente físico pode envolver considerações importantes que devem ser cuidadosamente analisadas.

uma delas é o tamanho, seja o tamanho absoluto da folha a ser usada, seja o tamanho relativo de pautas, margens ou quaisquer espaços delimitados. Crianças com graves problemas de incoordenação necessitam de grandes espaços, que serão diminuídos gradativamente através de treino constante. Outra consideração é a fixação do papel que, se ineficiente, poderá impedir a boa realização de qualquer modalidade de escrita.

O caderno pautado comum deverá ser usado sempre que possível. Entretanto, algumas crianças poderão necessitar de cadernos de folhas maiores, com pautas mais largas, riscadas pelo professor.

Se a criança não tiver condições de usar caderno, a solução é usar folhas soltas, que podem ser fixadas facilmente com fita crepe ou fita adesiva, ou através de pranchas (fotos 47 a 49).

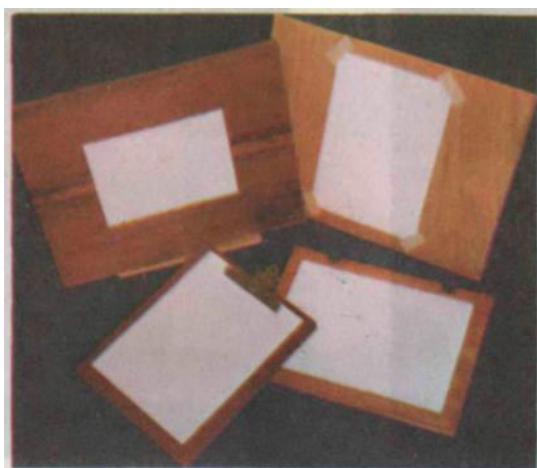


Foto 47

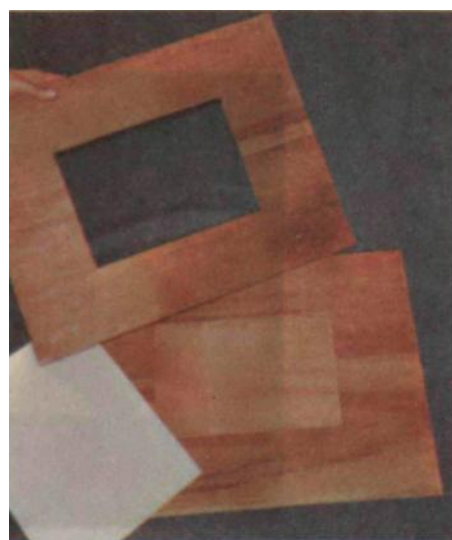


Foto 48

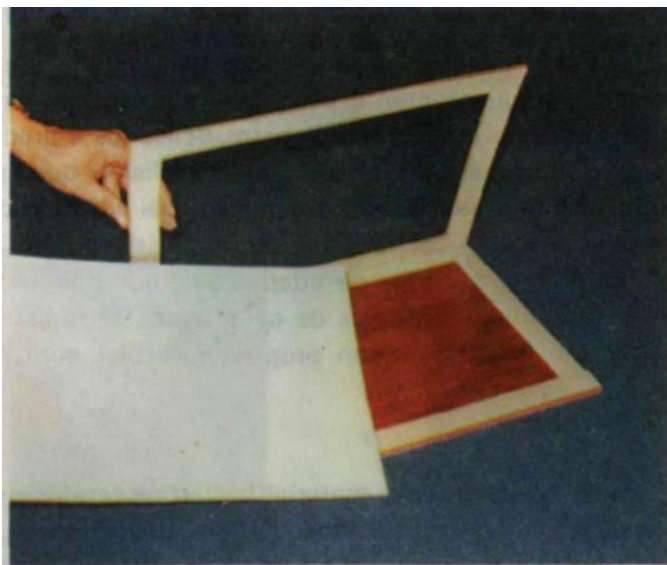


Foto 49

Ao usar o caderno, uma sugestão para torná-lo menos escorregadio é revestir a capa com espuma bem fina (foto 50). Poderá, também, ser confeccionada uma prancha de madeira fina, de metal ou de plástico duro, com uma fenda por onde entram as capas do caderno (fotos 51 e 52): essa prancha pode ser usada tanto por dextros como por canhotos. Também poderá, eventualmente, ser fixada à mesa com grampo de marceneiro.

Outra providência simples, mas muito eficiente, é costurar o caderno, para que suas folhas não se soltem com facilidade (foto 52) e usar um cartão duro ou plástico entre a folha que está sendo usada e a folha anterior ou seguinte, preso por um clipe, se a criança acalcar demais o lápis. O clipe servirá para dar maior fixação à folha que está sendo usada.

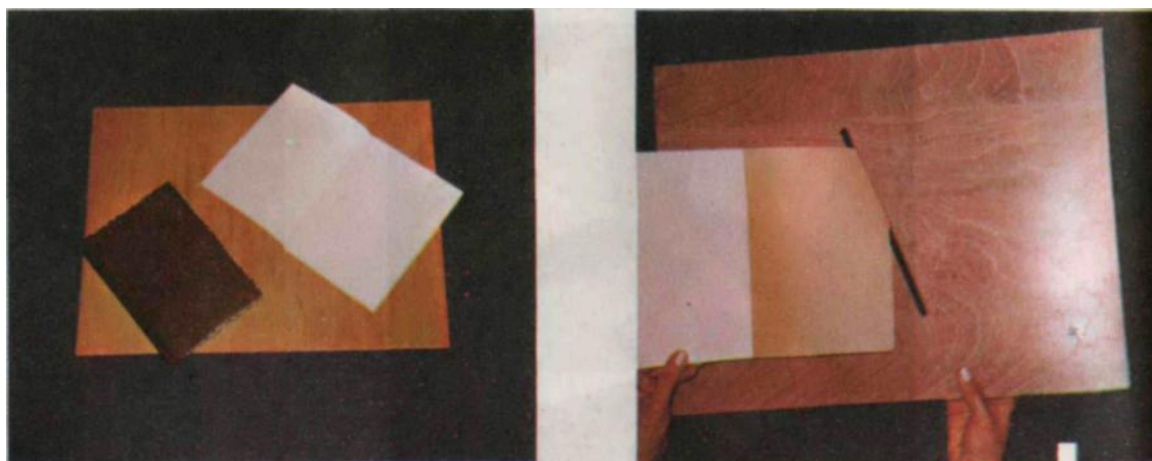


Foto 50

Foto 51

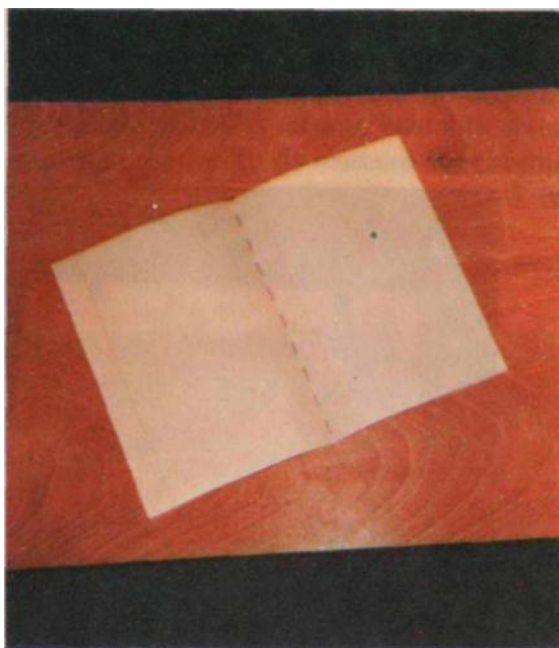


Foto 52

Quanto à confecção de mapas, de bandeiras, de formas geométricas, ou outras figuras, isto poderá ser possível ou facilitado pelo processo que denominamos estêncil (foto 53). Consta de duas pranchas de madeira sobrepostas: a parte de cima é formada por uma moldura, e uma parte central removível que funciona como matriz, na qual é recortada a figura desejada. A parte de baixo é a base, que se articula com a parte superior através de duas dobradiças ou tiras de couro ou velcro. Entre as duas partes é colocado o papel, que poderá ser fixado com fita crepe. Depois da prancha montada, a criança contorna a figura vazada. uma prancha poderá ter várias matrizes. Poderá também ser feita com papelão grosso.

429



Foto 53

Para as crianças que necessitam de treino constante de coordenação visomotora, uma idéia é o uso de prancha com pautas de elástico, que delimitam o traçado, sem restringir a ação do movimento (foto 54).

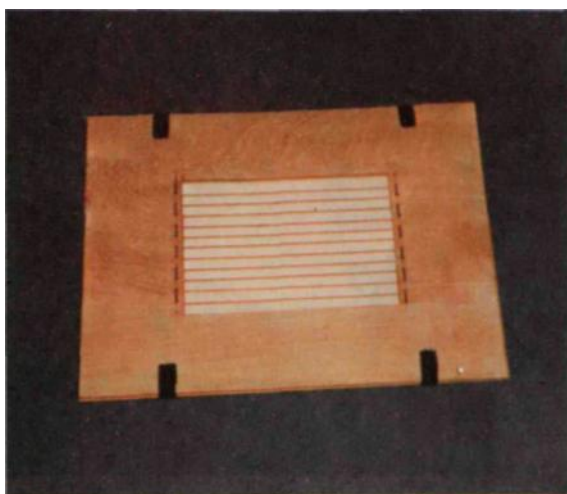


Foto 54

Algumas crianças apresentam movimentação involuntária e global, e têm muita dificuldade em controlar todo o corpo enquanto escrevem. Esses movimentos globais tendem a aumentar e a se acentuar quanto maior esforço for dispendido. Nos casos em que uma criança não consiga, por exemplo, manter um braço descansado sobre a mesa enquanto a outra mão escreve, uma sugestão é usar um dos tipos de "fixador de mão" (foto 55). Para casos mais leves, um contorno de sua própria mão num pedaço de cartolina pode ser motivação suficiente para a criança manter sua mão aberta sobre a mesa. Para casos mais graves, a criança pode segurar uma ripa com pino grosso fixada à mesa por grampo de marceneiro, ou um desentupidor de pia, que é prático e pode ser usado sobre qualquer superfície.



Foto 55

Já que estamos discorrendo sobre papel e seu uso, vamos considerar também o **livro**.

Virar páginas uma a uma pode ser tarefa impossível para algumas crianças que não possuem preensão fina. Um recurso bastante simples é o "virador de páginas", que nada mais é que uma vareta de madeira com borracha na extremidade. Também a borracha de apagar, que acompanha alguns tipos de lápis, pode ser usada para esse fim (foto 56).



Foto 56

Um outro recurso que poderá ajudar nas tarefas de leitura e cópia é o suporte para livros. Também útil é usar pregadores de roupa para manter o livro aberto (fotos 57 e 58).

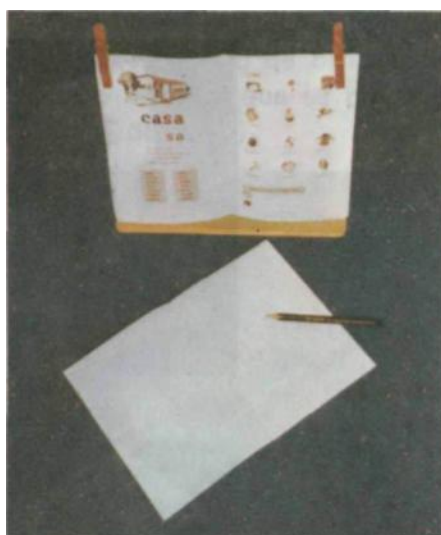


Foto 57

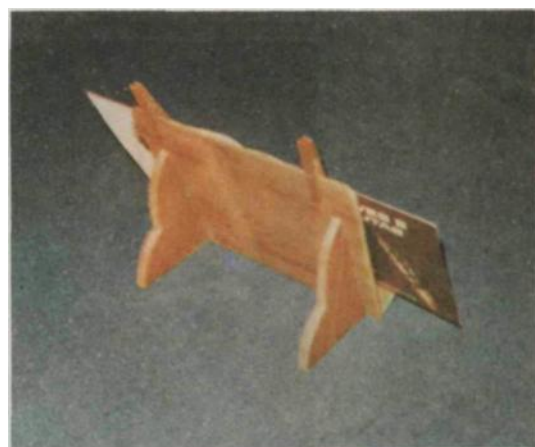


Foto 58

com frequência o professor se utiliza de cartazes, fichas e cartelas para ilustrar suas aulas. Um recurso que poderá ser usado por toda a classe é o "varal", que mostramos abaixo (foto 59). Para o deficiente físico, esse recurso é particularmente útil se colocado sobre sua carteira, pois funciona como limitador de campo, nos casos de grande dispersividade, e como elemento auxiliar na estimulação visual. O "varal" pode ser usado também para crianças com dificuldade de fala, pois a colocação das figuras à sua frente facilita uma resposta gestual.



Foto 59

Outros suportes para fichas e cartelas são o de forma de escada com sulcos nos degraus (foto 60), a prancha dupla inclinada (foto 61) e o suporte circular, encontrado em casas especializadas em jogos, que pode ser utilizado com ou sem base de sustentação (fotos 62 e 63).



Foto 60



Foto 61



Foto 62



Foto 63

Lápis

A característica mais marcante de um bom lápis é que forneça uma linha bem definida e forte com leve pressão. O lápis mais macio, assim como lápis cera e **crayon**, são indicados para aquelas crianças que apresentam traços muito débeis. Ao contrário, as que pressionam com muita força o lápis, quebram a ponta com facilidade, e para elas recomenda-se o lápis grosso, que é mais resistente, ou lápis cera encapado.

Se a criança tem dificuldade para segurar o lápis comum, os lápis sextavados são indicados por permitirem melhor preensão, assim como os lápis grossos ou engrossados, com ou sem adaptações, conforme o caso. Quando a preensão é muito deficiente ou está ausente, outras soluções precisam ser encontradas.

Dentre os recursos simples mais freqüentemente usados pelo deficiente físico na sala de aula, podemos citar: lápis grosso como o n° 2 fabricado pela Johann Faber, ou lápis de propaganda, ou lápis de marceneiro (foto 64). Lápis conrrum encapado com triângulo de plástico, que facilita a colocação correta dos dedos. Pode ser feita com sucata de caneta esferográfica triangular, como Durepoxi, com massa de modelagem ou argila (foto 65). Lápis engrossado com madeira, bambu, tubo de papelão, guidão de bicicleta, mangueira de borracha ou de plástico, ou qualquer outro material que se preste para aumentar seu diâmetro, facilitando a preensão (fotos 66 e 67).

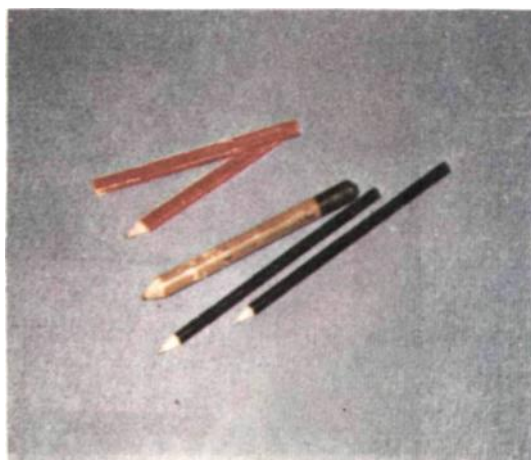


Foto 64

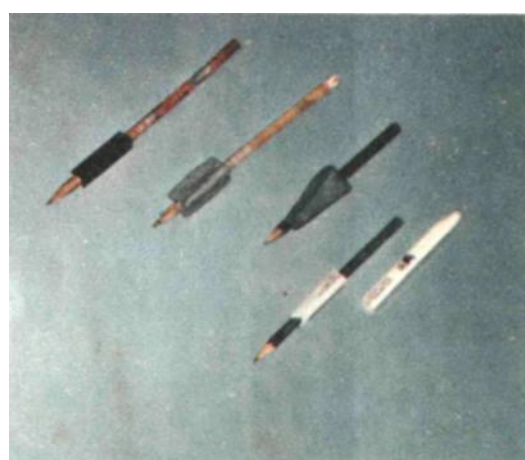


Foto 65



Foto 66

Foto 67

Também algumas adaptações, especialmente indicadas para as crianças que apresentam preensão nula ou muito débil, podem ser utilizadas, tais como as alças, feitas com elástico, couro ou alumínio, que prendem o lápis à mão da criança (fotos 68 a 71).

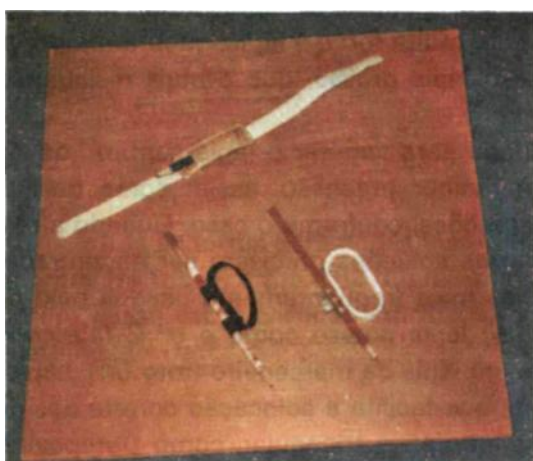


Foto 68

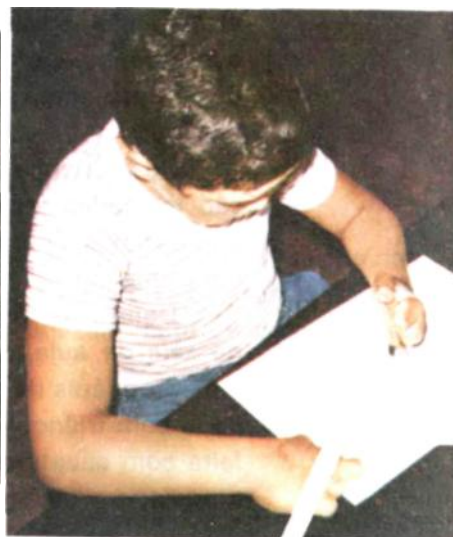


Foto 69

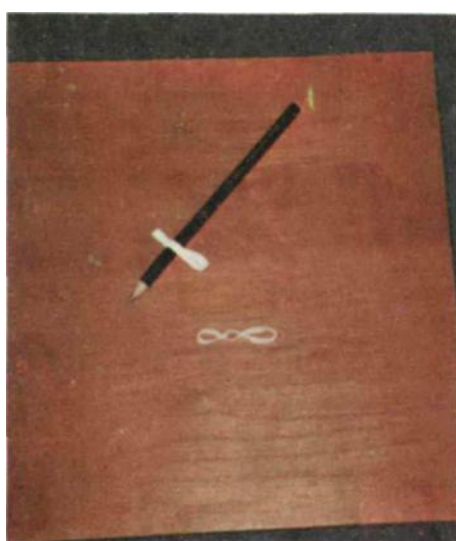


Foto 70



Foto 71

Entretanto, algumas crianças poderão necessitar de adaptações especiais. Nesses casos, o professor deverá solicitar o auxílio de profissionais especializados (fotos 72 a 74).

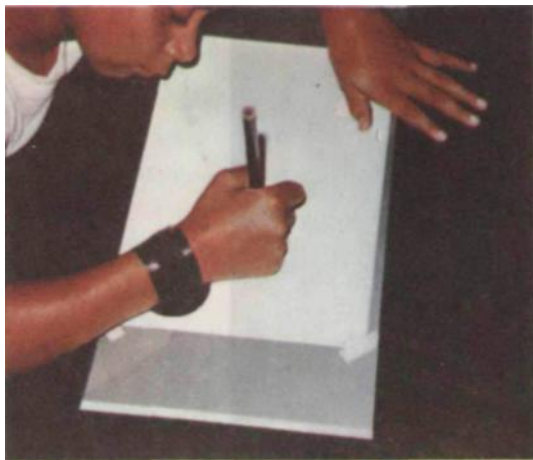


Foto 72

Foto 73

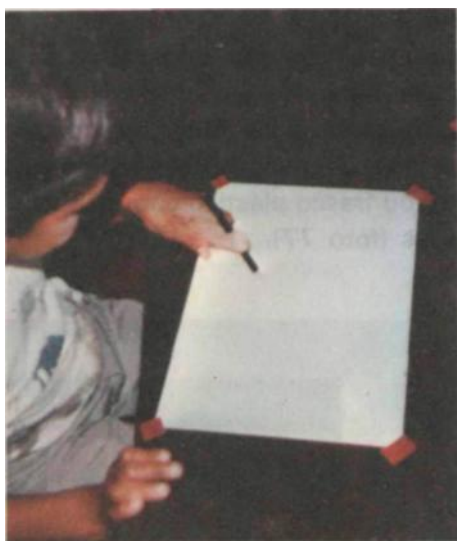
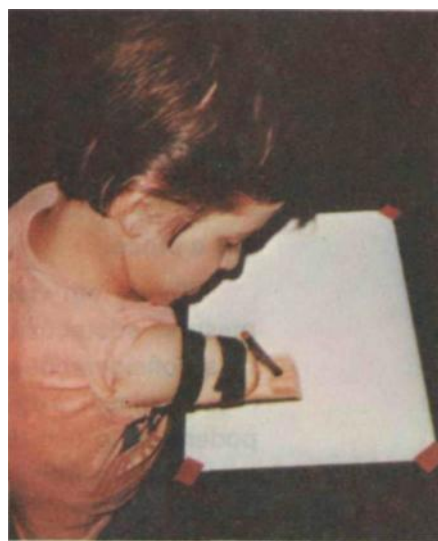


Foto 74

Para lápis cera e **crayon**, que se partem com facilidade, uma boa proteção pode ser conseguida envolvendo-os com fita crepe, fita adesiva ou esparadrapo, ou colocando-os dentro de um pedaço de mangueira de borracha ou plástico (foto 75).



Foto 75

Giz e pincel

Tendo em vista que o giz e o pincel guardam estreita relação com o lápis, as mesmas adaptações já sugeridas poderão ser utilizadas. Entretanto, cabem aqui algumas considerações adicionais.

O pincel exige menos força muscular, mas maior coordenação. uma opção poderá ser o uso da brocha, ou uma vareta com espuma enrolada na ponta, que se transformam em "pincéis" menos delicados. Outra sugestão, eficiente, é o uso de canetas hidrográficas grossas ou ainda o frasco de tinta de pintar sapatos (Nugget), cujo funcionamento é basicamente o mesmo, quando contendo tinta guache (foto 76). Também o uso de bombinha de laquê ou frasco plástico com pequena abertura, são sugestões que podem ser aproveitadas (foto 77).



Foto 76



Foto 77

Quanto ao giz, deverá ser revestido com material que, ao mesmo tempo, favoreça a apreensão e impeça que se quebre com facilidade, como bambu ou pedaço de mangueira (foto 78). O giz poderá ser usado por crianças que apresentam traços muito débeis, como substituto do lápis de cor ou lápis cera. Se molhado em água ou goma-arábica, sua cor se tornará mais viva, facilitando sua utilização.



Foto 78

Tinta

Para as crianças que apresentam muita dificuldade em segurar o pincel, mesmo com adaptação, a melhor solução é a pintura a dedo, que pode ser feita sobre a mesa ou numa prancha inclinada, permitindo maior amplitude nos movimentos (fotos 79 e 80).



Foto 79



Foto 80

Um dos problemas mais freqüentes no uso da tinta é manter o frasco bem fixado, mas ao alcance da criança. O uso de recipientes de plástico ou metal, baixos e de boca larga, facilita muito a tarefa de pintar.

uma sugestão bem prática é usar a vasilha de fazer gelo, especialmente quando forem usadas tintas de várias cores. Quanto à fixação, pode ser conseguida por um suporte de madeira pesada com encaixe, ou usando massa de modelagem como "cimento" (foto 81).



Foto 81

Borracha

O ato de apagar não é tão preciso como o de escrever, mas apresenta desvantagens em relação à escrita, uma das quais o tamanho da borracha, usualmente pequeno, que dificulta a preensão. Outra desvantagem é a pressão que a borracha deve exercer sobre o papel, requerendo, conseqüentemente, maior dose de força muscular. Além disso, o papel deverá estar muito bem fixado, para impedir que seja amassado ou rasgado.

A borracha grande, com ou sem protetor de plástico, a borracha fixada na extremidade superior do lápis, um pedaço de bambu ou de mangueira de plástico onde a borracha é fixada (foto 82) são algumas das sugestões que o professor poderá utilizar. As adaptações podem ser curtas nos casos em que a criança consiga preensão com a ponta dos dedos, ou compridas, se apresentar preensão usando também a palma da mão.



Foto 82

Régua

Riscar com régua é uma atividade muito difícil mesmo para crianças normais, pois envolve não só a coordenação no uso do lápis (posição do lápis, localização do lápis junto à borda da régua, comprimento do traço), como a fixação da régua (ponto de fixação e extensão do apoio), como ainda a localização da régua em relação ao papel, e fixação deste. As mesmas considerações devem ser observadas quanto ao uso do esquadro e do transferidor.

A régua comum pode ser fixada com fita crepe ou esparadrapo. A escala triangular, encontrável em casas de material de desenho e um prisma triangular de madeira, assim como as régua com cabo, poderão ser úteis em alguns casos, pois permitem melhor prensão (foto 83). Para maior estabilidade, poderá ser colada uma tira de papel camurça, lixa ou qualquer outro material antideslizante na base da régua.

uma régua imantada, usada sobre uma prancha de metal, pode auxiliar as crianças com grande incoordenação motora.

Lembramos que, se o objetivo ao usar a régua for apenas o de riscar, e não o de medir, a régua propriamente dita poderá ser abolida.

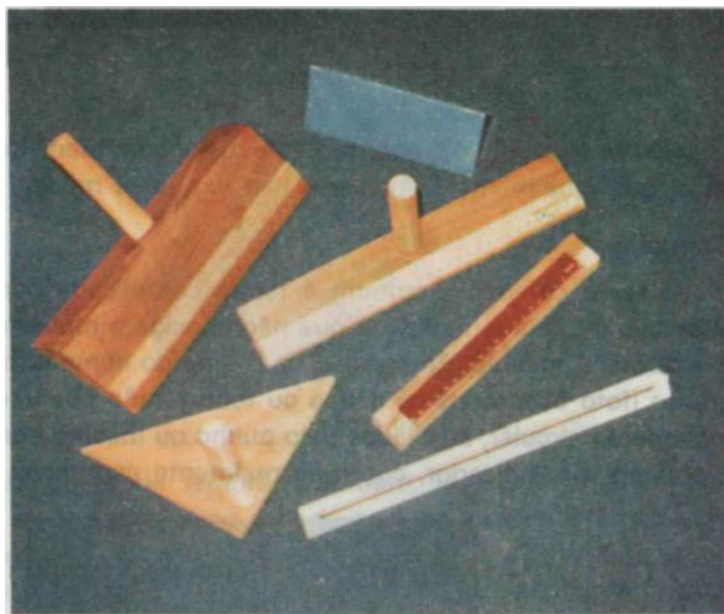


Foto 83

Apontador

Mesmo que o uso do apontador seja dispensável como atividade de classe a ser realizada pela criança, é importante que ela tenha oportunidade de usá-lo para se sentir o mais independente possível. Entretanto, o ato de apontar o lápis requer prensão bimanual e força suficiente para segurar o apontador e virar o lápis com uma certa pressão.

O apontador com tambor, que pode ser revestido com espuma para se tornar menos escorregadio, tem um tamanho mais adequado às crianças com preensão bimanual deficiente. O apontador de metal, colado em ripa ou encaixe de madeira, permite o uso de apenas uma das mãos (foto 84). Essas adaptações podem ser feitas também com apontador de plástico, mas são menos resistentes.



Foto 84

Outra sugestão é o apontador de mesa com manivela e dispositivo de fixação do lápis, que igualmente dispensa o uso das duas mãos.

Compasso

Usar o compasso comum é tarefa complicada para crianças que apresentam alteração de coordenação, ou que não consigam mover os dedos sobre um eixo que gira sobre si mesmo. Entretanto, se o pino do compasso for encaixado em um cabo grosso (foto 85), todos os dedos ou toda a mão poderão ser utilizados para fazer o movimento circular, auxiliados pelo punho ou mesmo por todo o braço, e não usando o polegar e o indicador, como normalmente acontece.



Foto 85

Outra dificuldade encontrada é a fixação da ponteira do compasso sobre o papel. Um artifício comumente usado é colocar um pedaço de espuma ou feltro sobre o papel, no ponto onde a ponteira é fincada, para aumentar a profundidade de fixação.

Tesoura

Muitas vezes esquecemo-nos que cortar com tesoura pode ser uma atividade muito difícil, especialmente para as crianças que, por motivos variados, apresentam algum problema de preensão ou coordenação.

com efeito, para o ato de cortar, é necessário não somente segurar o material a ser cortado na posição correta e com estabilidade, como também manter a tesoura em posição funcional.

Existem certas tesouras que têm seu uso facilitado por não exigirem a colocação adequada dos dedos. É o caso, por exemplo, das tesouras que funcionam com simples pressão (foto 86).



Foto 86

Gostaríamos de lembrar, também, que uma criança normal, mas canhota, encontra alguns problemas quando começa a aprender a usar uma tesoura, porque a colocação das lâminas fica invertida. Entretanto, a grande maioria dessas crianças consegue se adaptar a essa situação, superando o problema. Já para as crianças que apresentam uma deficiência física, esse mesmo problema poderá se tornar muito maior. Sugerimos, portanto, as tesouras para mão esquerda (foto 87).



Foto 87

Para aquelas crianças que têm possibilidade de usar tesoura comum, mas apresentam grande dificuldade em aprender a usá-la, uma sugestão é a colocação de dois aros adicionais, que servirão para os dedos do professor; o movimento de abrir e fechar a tesoura será feito ao mesmo tempo pelo professor e pela criança (foto 88).

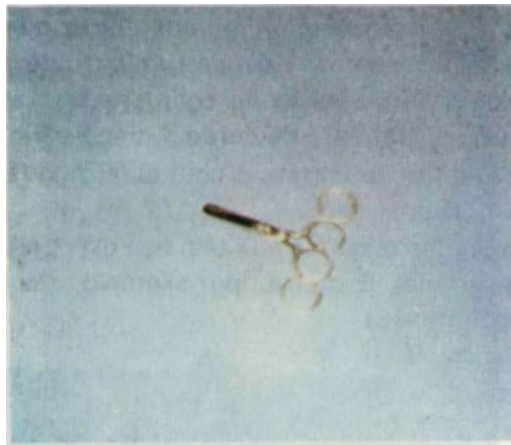


Foto 88

Para crianças com dificuldades motoras muito acentuadas, recomendamos o uso da tesoura a pilha (foto 89) que, além de permitir uma boa preensão, funciona com uma simples pressão sobre o interruptor. Contudo, esse artigo é estrangeiro, e só encontrável em casas de importação.

A tesoura pode ainda ser substituída por outros artigos. Um estilete de cabo grosso serve para picotar o material a ser recortado, sendo depois destacado com o auxílio dos dedos (foto 90).



Foto 89



Foto 90

uma faquinha com lâmina curta, usada sobre placa de couro ou borracha, serve para recortar figuras. É também muito útil quando usada em conjunto com o suporte para fitas adesivas (foto 91).

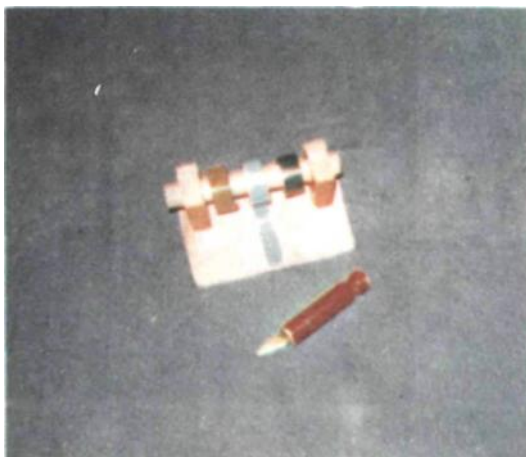


Foto 91

Merenda escolar

Já que a merenda é uma atividade integrante do programa escolar, julgamos oportuno dar aqui algumas sugestões simples de adaptações que poderão facilitar o trabalho do professor, permitindo, ao mesmo tempo, maior independência e auto-suficiência ao aluno deficiente físico.

uma das grandes dificuldades que surgem na alimentação é a fixação dos pratos para ingestão de sopas e mingaus. A fixação pode ser conseguida através de pranchas vazadas de madeira, onde o fundo do prato é encaixado; ou com tapete de borracha onde se adapta um suporte também de borracha, formando o encaixe para o prato; ou ainda o uso de ventosas colocadas na parte de baixo do prato. Outro tipo é o prato térmico, próprio para bebês, que funciona com o mesmo sistema de fixação (fotos 92 a 94).



Foto 92



Foto 93



Foto 94

Um outro problema é a dificuldade em conseguir pegar o alimento contido no prato, com a colher, sem deixá-lo escorrer pelas bordas. Isto pode ser conseguido através de um anteparo ajustado ao prato por ganchos de metal (foto 95).

com relação à colher, a regra mais simples é engrossar o cabo ou usar outra adaptação qualquer, da forma anteriormente descrita nos itens que tratam de lápis e pincéis.

Chamamos a atenção para o fato de que algumas crianças poderão ser mais habilidosas se usarem colheres "tortas". Algumas colheres desse tipo são encontradas à venda, mas colheres comuns podem ser entortadas para um ou outro lado, ajustando-se à lateralidade da criança (foto 96).



Foto 95



Foto 96

Quanto aos líquidos, algumas crianças poderão necessitar de canecas com alças largas, de um ou dos dois lados, que facilitam a preensão. Um outro recurso é a adaptação de metal com alça, onde o copo é encaixado. Outras crianças poderão precisar de canecas com tampa provida de fendas ou furos, pois sua incoordenação global não permite que bebam sem derramar. Poderá ser útil, também, o uso de copo com canudo, por onde a criança suga o líquido sem necessitar incliná-lo. Para crianças muito comprometidas, que não conseguem manter o copo nas mãos ou levá-lo à boca, pode-se utilizar a prancha vazada de fixação. Neste caso, a criança levará sua boca até ele (fotos 97 e 98).

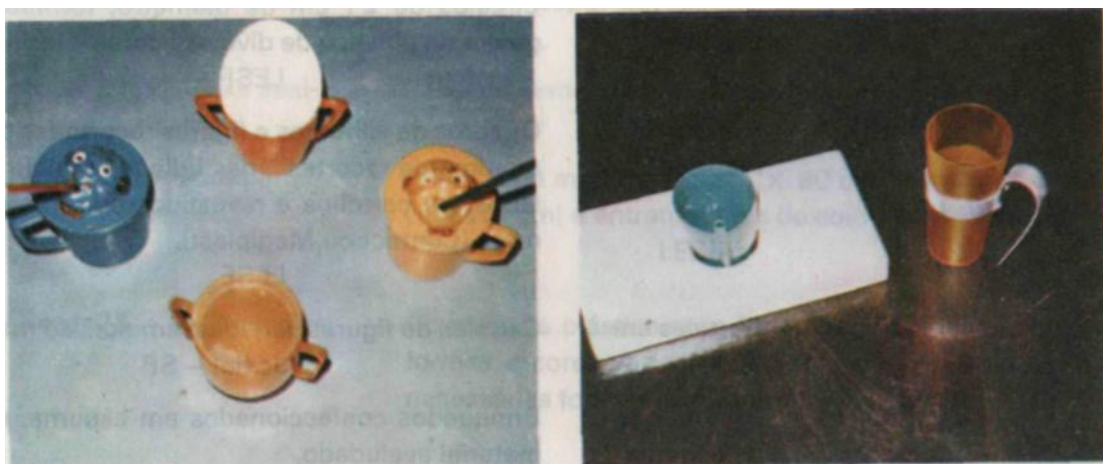


Foto 97

Foto 98

IV - LISTA DESCRITIVA DO MATERIAL DE ILUSTRAÇÃO

Foto 1 — Super-block's	Sólidos geométricos em madeira maciça, na cor natural. Saxônica - SC
Foto 2 - Cidade de madeira	Blocos de madeira pesada, recortados e pintados no formato de casas e árvores.
Foto 3 - Mola Mágica	Pica-pau — SP
Foto 4 — Arame	Mola de fio de metal, de grande extensibilidade. Expansão do Livro — SP
Foto 5 — Pés de borracha	Cartelas com desenhos de linhas ou figuras; fio elétrico, grosso e flexível. LESFC)
	Pés gigantes estilizados, recortados em borracha pesada e antiderrapante. (A borracha é encontrada à venda em casas especializadas). LESF

(*) LESF-LAR ESCOLA SAO FRANCISCO — Centro de Reabilitação (SP).

Foto 6 — Mãos e placas de borracha	Mãos em tamanho grande, recortadas em borracha recoberta por tecido aveludado (passadeira Ermitage).
Foto 7 — Prancha de pregos	Quadros de borracha ou de material semelhante. (A borracha é encontrada em casas especializadas.) LESF
Foto 8 — Argolas de plástico	Prancha de madeira (20 cm x 30 cm), quadriculada por pregos; elásticos de escritório de cores variadas. LESF
Foto 9 — Quadro de recortes	Círculos de 21 cm de diâmetro, formados por mangueira de plástico de diversas cores. LESF
Foto 10 — Cartelas em acrílico	Quadros de silhuetas e figuras recortadas do livro "Colar quadros de recortes", das Edições Melhoramentos, colados em cartolina e revestidos com material transparente (Contact ou Magiplast). LESF
Foto 11 — Brinquedos de espuma	Cartelas de figuras variadas, em acrílico maleável. Jovial - SP
Foto 12 — Brinquedos para abotoar	Brinquedos confeccionados em espuma, revestidos de material aveludado. Carrinho de espuma
Foto 13 — Quadro de feltro	Dexter; Atma - SP
Foto 14 — Números em borracha aveludada	Quadros de papelão grosso (25 cm x 35 cm), encapados por feltro; as figuras, formadas por partes, fixam--se através de botões. Objetos de feltro, acolchoados, contendo casas e botões.
Foto 15 — Livro de pano	LESF; Dexter-SP
Foto 16 — Formas gigantes	Quadro de compensado ou papelão grosso, recoberto com feltro (25 cm x 35 cm); figuras geométricas em diversos tamanhos, em feltro de várias cores. LESF
Foto 17 — Dominó gigante	Números e círculos recortados em borracha recoberta com tecido aveludado (passadeira Ermitage). (A borracha é encontrada em casas especializadas.) LESF
Foto 18 - Blocos de encaixe	Coleção de livros de pano, com figuras diversas. Jovial-SP
	Formas geométricas de mangueira de plástico. LESF
	Dominó de cores (20 cm x 10 cm), em madeira. Trenzinho — SP
	Prancha de madeira (60 cm x 20 cm), com pinos de alturas variadas; blocos pesados em azul e vermelho. LESF

Foto 19 — Quebra-cabeça	Quebra-cabeça de madeira espessa (2 cm) e peças grandes.
Foto 20 — Prancha de alinhavo	Pica-pau — SP
Foto 21 - Cilindro de plástico	Prancha de Duratex (30 cm x 30 cm), com furos de 1,2 cm de diâmetro contornando a figura; agulha de pau de 17 cm de comprimento; cordão grosso. LESF
Foto 22 - Blocos de isopor	Cilindro de plástico inflável (1 m x 20 cm).
Foto 23 — Caixa auxiliar	Casas de artigos de plástico
	Tijolos de isopor com encaixes. Q.I.-SP
Foto 24 — Anteparo	Caixa de madeira com laterais baixas (2 cm) LESF
Foto 25	Prancha de madeira (70 cm x 60 cm), com bordas elevadas (4 cm) e entrante; tiras de couro com fivela. LESF
	Prancha de plástico com furos; peças de encaixe com formas e cores variadas. (Da totalidade das peças, as necessárias foram separadas em recipiente à parte.)
— Mil quadros	Glasslite-SP
Foto 26 — Carrinhos de encaixe	Carrinhos de encaixe de pinos grossos; rodas removíveis.
Foto 27 — Mosaico	Pica-pau — SP
Foto 28 - Coiarde contas grandes	Mosaico de madeira com peças grandes e cores variadas.
Foto 29 — Jogo de caixas	Grampo de marceneiro para fixação.
Foto 30 - Poli	Acrilú - SP
	Lojas de ferragens
	Contas grandes (5 cm de diâmetro); agulha de pau (12 cm); cordão grosso. Pedaco de tapete ou carpete. LESF
	Conjunto de caixas de Duratex, em tamanho crescente.
	Caixas revestidas com espuma fina.
	Artema - SP
	Adaptação LESF
	Jogo de encaixe em plástico colorido; tamanho grande. Dois lados são revestidos com lixa.
	Hering-Rasti - SC
	Adaptação LESF

Foto 31 — Letras	Letras grandes (15 cm de altura), recortadas em compensado; tiras de lixa de água, em forma de flechas, coladas sobre as letras.
Foto 32 — Jogo com ímã	LESF
Foto 33 — Tabuleiro de encaixe	Placa de metal, com moldura de madeira; formas variadas com ímãs.
Foto 34 — Jogo de encaixes	Q.I.-SP
Foto 35 — Instrumentos musicais adaptados	Tabuleiro de madeira (30 cm x 12 cm), para encaixe de figuras geométricas simples, com pinos grossos. Tabuleiro de madeira para encaixe de figura humana, com pinos grossos.
Foto 36 — Carimbos	LESF
Foto 37 — Jogo de memória	Tabuleiros de madeira para encaixe de figuras variadas; pinos originais substituídos por pinos grossos.
Foto 38 — Quadro de feltro	Estrela - SP
Foto 39 — Pega-varetas	Adaptação LESF
Foto 40 — Dominó de feltro	Conjunto de instrumentos de percussão.
Foto 41 — Trave	Lojas de artigos musicais. Adaptações LESF
Foto 42 - "Cabo de guerra"	Carimbos de cortiça; cabos grossos adaptados. Grandes papelarias Adaptação LESF
	Figuras variadas, aos pares, coladas em caixas de fósforos.
	LESF
	Quadro de compensado ou papelão grosso, recoberto com feltro (25 cm x 35 cm); figuras diversas recortadas em feltro em tamanho grande. LESF
	Varetas de madeira (35 cm x 0,5 cm), com pontas afiladas, em cores variadas. LESF
	16 retângulos de feltro (12 cm x 24 cm), formados por quadros coloridos combinados entre si, forrados com feltro de cor neutra e providos de casas e botões. LESF
	Trave desmontável de madeira (2 m x 1,5 m). LESF
	Assento de madeira (40 cm x 50 cm x 10 cm), com rampa lateral; parte inferior revestida com borracha; corda grossa.
	LESF

Foto 43 — Prancha com zíper

Foto 44 — "Jogo das tampas"

Foto 45 — Dominó com ímã

Foto 46 — Bola e luva

Foto 47 — Pranchas de fixação de papel

Foto 48 — Prancha de Fixação de papel

Foto 49 — Prancha de fixação de papel

Foto 50 — Caderno encapado

Fotos 51 — Prancha de e
52 fixação de
caderno

Prancha de madeira (60 cm x 30 cm), recoberta com lona; zíperes costurados no tecido, com argolas grandes. **LESF**

Tampas de vidros de conservas, de fundo móvel, coladas em prancha de madeira (40 cm x 20 cm); conjuntos de cartelas circulares com figuras variadas; pedaços de velcro colados nas tampas e no verso das cartelas, permitem múltiplas variações. **LESF**

Dominó de plástico com verso rebaixado e ímãs colados; pulseira de couro fechada por velcro, com ímã no centro. Impar- SP

Adaptações **LESF**

Bola de plástico e luva com tiras de velcro. (O velcro é um material aderente, encontrado em casas de armarinhos.)

LESF

Pranchas de madeira:

— pranchas de madeira (50 cm x 40 cm x 0,5 cm); fita crepe.

— prancha de madeira (40 cm x 30 cm x 0,5 cm); prendedor de papel, de metal.

Detalhes das outras duas, nas fotos 48 e 49. **LESF**

Base em compensado (50 cm x 38 cm), com parte central fixa e em relevo (26 cm x 18 cm); moldura (50 cm x 38 cm) para encaixe na base; a espessura da moldura e do relevo devem ser iguais. **LESF**

Base de compensado (40 cm x 30 cm), contornada por tira de borracha macia (3 cm); moldura em compensado (3 cm), forrada com borracha, fixada à base por "dobradiças" de couro. **LESF**

Caderno encapado com espuma; clipe de papel.

LESF

Prancha em compensado (50 cm x 38 cm), com fenda central de 70 graus de inclinação, para a direita ou esquerda, dependendo da lateralidade da criança. **LESF**

Foto 53 — Prancha estêncil
Foto 54 — Prancha com elástico
Foto 55 — "Fixador de mão"
Foto 56 — "Virador de páginas"
Fotos 57 — Suporte pa-e 58 ra livros
Foto 59 - "Varal"
Foto 60 — Suporte para fichas
Foto 61 — Suporte para fichas
Fotos 62 — Suporte pa-e 63 ra fichas
Fotos 64 — Adaptações 65, 66 e para lápis 67

Base em compensado (40 cm x 30 cm); moldura em compensado (7 cm), fixada à base por "dobradiças" de couro; parte central móvel (26 cm x 16 cm), com figuras e linhas recortadas.

LESF

Base em compensado (50 cm x 38 cm); moldura em compensado (10 cm), fixada à base por tiras de velcro; laterais internas da moldura com furos; elástico roliço preto para as linhas.

LESF

Desentupidor de pia.

Molde da mão desenhada em cartolina.

Ripa de madeira (20 cm x 8 cm) com pedaço de cabo de vassoura adaptado (10 cm); grampo de marceneiro para fixação.

LESF

Pino de madeira com ponteira de borracha; pedaço de bambu com borracha adaptada. **LESF**

Prancha de madeira (30 cm x 20 cm), com anteparo na base (4 cm); parte posterior com apoios inclinados; prendedores de roupa.

LESF

Suporte desmontável de madeira (55 cm x 45 cm), com base sólida; prendedores de papel. **LESF**

Bloco de madeira (25 cm x 9 cm x 9 cm), com degraus recortados; sulcos centrais na extensão dos degraus para encaixe das fichas. **LESF**

Duas pranchas de madeira (35 cm x 25 cm), unidas na parte superior por dobradiças; tira de couro interna controla abertura; ripas (0,5 cm) colocadas horizontalmente, como anteparo. **LESF**

Suporte circular de plástico, revestido internamente por feltro (usado para cartas de baralho). Base de madeira com sulco na parte superior.

Cartogard - SP

Adaptação LESF

Veja texto.

Adaptações LESF

Fotos 68 — Adaptações e 69 para lápis	Pedaço de couro duplo, com fenda para encaixe do lápis; pulseira de velcro.
Fotos 70 — Adaptação e 71 para lápis	Tira de elástico chato (1,5 cm), com 2 alças para encaixe do lápis.
Fotos 72 — Adaptações 73 e 74 especiais para lápis	Tira de PVC com dispositivo de metal para encaixe do lápis. LESF
Foto 75 — Proteção para <i>crayon</i>	Tira de elástico chato (1 cm), formando 3 alças: alça central para encaixe do lápis e alças laterais para encaixe dos dedos. LESF
Fotos 76 — Pincéis e 77 adaptados	Veja texto. Adaptações LESF
Foto 78 - Proteção para giz	Veja texto: LESF
Fotos 79 — Prancha pa-e 80 ra pintura a dedo	Veja texto: LESF
Foto 81 — Suporte para vasilha de tinta	Veja texto: LESF
Foto 82 — Adaptações para borracha	Caixa de madeira (50 cm x 38 cm); parte interna com moldura serve para suporte; ripa denteada gradua a inclinação.
Foto 83 — Adaptações para régua	Prato fixado com massa de modelagem. LESF Prancha de madeira pesada (25 cm x 12 cm), com furo central. LESF Pedaço de mangueira de plástico preenchido de um lado por um cilindro de madeira de difícil penetração; uma parte desse cilindro fica para fora e o espaço correspondente do outro lado é preenchido pela borracha; quando esta se gastar, empurra-se o cilindro. Pedaço de bambu afilado na ponta, com nó próximo ao encaixe da borracha, onde esta se fixa com cimento, Durepoxi, etc; quando a borracha se gastar, aponta-se o bambu.) Borracha com protetor plástico. Adaptações LESF Prisma triangular de madeira pesada, com e sem cabo, no qual poderá ser colada uma régua comum. Ripa de madeira com e sem cabo vertical, com régua comum adaptada. Esquadro de plástico colado sobre base de madeira; cabo vertical. Régua triangular (Escala). Adaptações LESF

Foto 84 — Adaptações para apontador	Apontador com tambor, com e sem revestimento de espuma.
Foto 85 — Adaptações para compasso	Apontador de metal, fixado em ripa de madeira (12 cm x 4 cm); grampo de marceneiro.
Foto 86 — Tesoura de pressão	Encaixe de madeira (10 cm x 5 cm), com abertura igual ao tampo da mesa.
Foto 87 — Tesouras para canhoto	Adaptações LESF
Foto 88 — Tesouras especiais	Compassos com cabos adaptados (5 cm e 12 cm). Adaptações LESF
Foto 89 — Tesouras especiais	Tesoura japonesa. Tesoura para tecelão; aro original retirado. Tesoura sem aros. Lojas de artigos orientais; Mundial; Mangisnips Adaptação LESF
Foto 90 - Estiletes Foto 91	Conjunto de tesouras para mão esquerda. Mundial — Irmãos de Meo — SP
— Faca	Tesoura comum, com aros de metal anexados. Adaptação LESF Tesoura a pilha. Fretin - SP
Foto 92 — Suporte para prato	Pedaços de arame grosso com extremidade afilada, pregos ou agulhas, adaptados a um cabo grosso de madeira. LESF
Foto 93 — Suporte para prato	Faca de lâmina curta, de cabo grosso.
Foto 94 — Suporte para prato	Suporte para fitas adesivas, apoiado em sola grossa; grampo de marceneiro. LESF
	Prancha de madeira (40 cm x 30 cm x 4 cm), revestida de fórmica, com recorte de 16 cm de diâmetro para o encaixe do prato; poderá ou não ter encaixes para copos. LESF
	Tapete de borracha grossa e pesada, com um supone central também de borracha para o encaixe do prato; no exemplo, foi adaptado um pneu de triciclo, cuja parte interna, desgastada, permite bom apoio. LESF
	Ventosas de borracha ou PVC coladas no fundo de prato plástico, encontradas em casas especializadas em artigos de borracha; outro tipo de ventosa é o porta-sabão, que dispensa a cola e pode ser usado também com pratos de louça.

Prato térmico, provido de ventosa e encontrado em grandes magazines.

LESF; Marwil - SP

Foto 95 — Anteparo de prato

Dispositivo confeccionado com polietilene) ou outro material rígido e lavável, ajusta-se às bordas do prato através de ganchos de metal. LESF

Foto 96 - Colheres adaptadas

Colheres com cabos engrossados com madeira, bambu, mangueira de plástico, espuma manopla de bicicleta, ou qualquer outro material lavável. Veja também as adaptações para lápis.

LESF

Foto 97 — Canecas especiais

Canecas de plástico, com uma ou duas alças e providas de tampas; as tampas possuem furos ou fendas; encontradas em casas de artigos para bebês. Marwil-SP

Foto 98 — Suportes para copos

Prancha de madeira (25 cm x 13 cm x 3 cm), revestida de fórmica, com recorte de cerca de 6 cm de diâmetro para o encaixe do copo canudo. Dispositivo de metal provido de alça para o encaixe da mão.

LESF

ÍNDICE ANALÍTICO

Animais	Móveis da casa
Aves	Objetos
Casas	Profissões
Cozinha	Recursos da comunidade
Família	Relógio
Flores	Trânsito
Frutas	Transportes
Horas	Vegetais
Insetos	Vestuário
Mar	

FÁBRICA	NOME DO JOGO
ANIMAIS	
C.B.S.	Os Amiguinhos Felizes Os Acróbatas 4 Super Quebra-Cabeças
COLUNA	Combinando — Os Animais e suas Casas Combinando — Os Animais e seus Filhotes Dominó dos Animais Sítio Alegre
ESTRELA	Descubra o Bichinho (Q.C.) Mini Quebra-Cabeça — Bichinhos Os 3 Peraltas (Q.C.) Um Dia na Fazenda (Q.C.)
GULLIVER	Animais na Fazenda (Miniaturas) Bichos na Selva (Miniaturas)
GROW	Fauna Puzzle ABC Mini Zôo Primeiras Palavras — Floresta Quartetos — Animais de todo Mundo Quartetos — Filhotes de Animais

FÁBRICA	NOME DO JOGO
HERING-RASTI	Animais — Cód. 110 (Mini-Rasti)
JOFER	Zoológico (Miniaturas)
JOVIAL	Animais N° 12
	Animais N°43
	Animais e Cores N° 31
	Coelhos e Cenoura N° 56
	Gatos e Bolas N°19
	Gatos e Ratos N° 63
	Macaco N° 48
	Pato N° 67
MIMO	Fazendinha
NIG	Zôo — Animais da Selva
Q.I.	Lotinho de Animais Domésticos
	Lotinho de Animais Selvagens
	Quadrinhos
SAXÔNIA	Vacasax (Q.C.)
ÚKI-ÚKI	Quebra-Cabeça Horizontal
	Quebra-Cabeça Vertical
	Zoológico

AVES

ACRILÚ	Borboletas com Pinos (Q.C.)
	Galo (Q.C.)
C.B.S.	O Divertido Jogo do Pingüim
COLUNA	Loto das Aves
GROW	Bingo das Abelhas Fauna Puzzle ABC
	Primeiras Palavras — Aves Quartetos
	(O Colorido Mundo Animal)
	Gatos e Bolas N°19
JOVIAL	Ovo e Pintinho N° 4
	Passarinho N° 49
	Papagaio N° 53
	Patos e Gatos N° 17
	Pomba N° 22
	Pombas e o Ninho

"As características dos jogos acima citados (número de peças, material, etc.) são encontradas na *Tabela de caracterização dos materiais.*"

	FÁBRICA	NOME DO JOGO	
CASA	ACRILÚ	A Casa (Q.C.) Casa das Cores	
	COLUNA	Combinando — Animais e suas Casas Dominó — Povos e suas Casas Minha Casa Querida	
	ESTRELA	Casa das Chaves	
	GROW	A Casa	
	JOVIAL	Casas N° 50 Casinhas N° 9	
	Q.I.	Loto da Casa Sobrado	
COZINHA	ACRILÚ	Utensílios Domésticos com Pinos (Q.C.) Xícara (Q.C.)	
	ATMA	Batedeira Bateria com Fogão Conjunto para Cozinha Cozinha Doceira É Hora do Chá Forninho Atma Jogo Colorex Jogo de Chá Robin Hood Kit Coisas Ki-Cozinha	
	COLUNA	Minha Casa Querida	
	ELKA	Copa-Cozinha Elka Copa Elka Cozinha Elka	
	ESTRELA	Bate-Bolo Chazinho Disney Disney Chá para 2 Disney Chá para 4 Mini Batedeira Mini Fogão Mini Liqüidificador	
	GROW	A Casa	
	JOVIAL	Conjunto de Chá N° 18	

FÁBRICA	NOME DO JOGO
MUELLER	A Pequena Copeira Batedeira de Bolo Batedeira de Cozinha Batedeira Mirim Cozinha Moderna Choco-Chic (Conjunto de Café) Faqueiro de Luxo Fogão a Gás Jogo de Talheres Jogo para Refresco Liqüidificador "Pig-Lig"
ROSITA	Conjunto" Mini-Cozinheira Fogão N°s 3 e 4 Fogão Pequeno Jogo de Cozinha Jogo de Cozinha Completo Jogo de Mantimentos Jogo de Panelas Utensílios para Cozinha
TROL	A Pequena Cozinha Café para 2 Café para 4 Café para 6 Chá das 5 Conjunto Metalizado para café
FAMÍLIA	Família (Q.C.) Família Polly Fantoches
ACRILÚ	
ESTRELA	
JOVIAL	Dominó Jardim Quartetos - Flores (Código: 3203)
FLORES	Abelhas e Flores Dominó Flores Flores
GROW	Vaso de Flores Jogo de Germinação (encaixe)
JOVIAL	
Q.I. ÚKI- ÚKI	

FÁBRICA	NOME DO JOGO
FRUTAS	
ACRILÚ	Frutas com pinos
COLUNA	Loto das Frutas
GROW	Flora - Puzzle ABC Primeiras Letras — Frutas
JOVIAL	Frutas N° 59 Frutas e Cores N°31
Q.I.	Quebra-Cabeça (N° 069)
ÚKI-ÚKI	Tabuleiros de Encaixe
MIMO	Dominó Frutinha
HORAS (VER RELÓGIO)	
C.B.S.	Loto de Horas
COLUNA	Dominó das Horas Jogo dos Relógios
INSETOS	
COLUNA	Bingo das Borboletas
GROW	Achei-Perdi Bingo das Abelhas Primeiras Palavras- Insetos
JOVIAL	Borboletas N° 7 Dominó Borboleta N° 47 Insetos N°27 Menino e a Borboleta N° 37 O Caracol N° 40
MÀDIDA Q.I.	Borboleta — Alinhavo Borboletas
MAR	
COLUNA	Maravilhas do Mar
GROW	Pescadores Intrépidos Primeiras Palavras — Mar
JOVIAL	Menino Pescador N° 57 Peixes N° 34
NIG	Batalha Naval

FÁBRICA	NOME DO JOGO
MÓVEIS DA CASA	
ACRILÚ	Guarda-Roupa Decorado Guarda-Louça Decorado Cômada Decorada Cadeira Decorada Berço Decorado
ATMA	Dormitório Salinha Dormitório Elka
ELKA	Salinha da Miudinha
ESTRELA	Mobília Sala Mobília
Q.I.	Dormitório
SAXÔNIA	Dormitório
ÚKI-ÚKI	Mobílias de Encaixe
OBJETOS	
COLUNA	Dominó de Correspondência — Figuras Correlatas Dominó dos Objetos Loto Mundo Variado Memória Luxo Do A ao Z Lince
GROW	O queé . . . O que é . . . Jogo de Habilidades — Tato
NIG	
PROFISSÕES	
COLUNA	0 Homem e suas Profissões Maletinha do Doutor
ESTRELA	As Profissões
GROW	Primeiras Palavras — Profissões Conjunto Toucador Doutorzinho
MUELLER	O Pequeno Dentista Salão de Barbeiro Meus Amigos e suas Tarefas
NIG	Seqüência Lógica — Profissões
Q.I.	

FÁBRICA	NOME DO JOGO
RELÓGIO (VER HORAS)	
ACRILÚ	Relógio
ATMA	Telefone Educativo
ESTRELA	Ponteirinho
GROW	Que Horas São?
HERING-RASTI	Clock
MÀDIDA	Relógio Didático
ÚKI-ÚKI	Relógio de Pinos Relógio em Pé

TRÂNSITO

ACRILÚ	Sinais de Trânsito Dominó de
C.B.S.	Trânsito Tráfego Autorizado
GROW	Seqüência Lógica — Trânsito
Q.I.	Dominó de Trânsito
SAXÔNIA	

TRANSPORTES

ACRILÚ	Alinhavo — Barco Locomotiva (Q.C.) Meios de Transporte com Pinos
ATMA	Navio Mississippi / Lancha
COLUNA	Loto Transporte Dominó dos Automóveis
EDITORA ABRIL	Transfer — Corrida de Barcos
ELKA	Auto-Socorro Caminhão Basculante
ESTRELA	Motociclo (para Pedalar) Motoreta
GLASSLITE	Carros para Montar Maria Fumaça (Locomotivas) Papa terra (Trator) Zum Zum (Helicóptero)
GROW	 Trunfos GROW

FÁBRICA	NOME DOJOGO					
TRANSPORTES						
HERING-RASTI	Automóveis Aviões Caminhões Helicóptero Tratores					
JOFER	Caminhões (de Plástico) Carros (de Plástico)					
JOVIAL	Transportes N° 5					
MÀDIDA	Alinhavo — Navio					
MUELLER	Barcos Desmontáveis <table border="0"> <tr> <td rowspan="4">Veículos }</td> <td>Aviões</td> </tr> <tr> <td>Barcos</td> </tr> <tr> <td>Caminhões</td> </tr> <tr> <td>Jamantas</td> </tr> </table>	Veículos }	Aviões	Barcos	Caminhões	Jamantas
Veículos }	Aviões					
	Barcos					
	Caminhões					
	Jamantas					
Q.I.	Lotinho Transportes					
ROSITA	Aviões Carros, Caminhões Navios					
TROL	Carros, Caminhões Locomotivas Motokas Navios Navio Rebocador					
VEGETAIS						
ACRILÚ	Árvore (Q.C.) Cidade (Blocos e Árvores)					
GROW	Dominó Jardim Flora Puzzle ABC					
VESTUÁRIO						
APOIO/DEXTER	Dominó — Meu Vestuário Série					
GROW JOVIAL	Autopista Chapéus N° 13					
ÚKI-ÚKI	Tabuleiros de Encaixe N° 212					

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Abacus	Q.I.	46	X					X			030
ABC-Grande	Coluna	60	X				X				5202
ABC - Médio	Coluna	30	X				X				5201
A Bola Perdida	Q.I.	6	X						X		045
Abordagem	Grow	18		X				X			119-V
A Casa	Grow	12			X			X			109
Acerte os Números	Estrela	1		X					X		202308
Adição	Q.I.	36	X						X		043
A Evolução Temporal	Jovial	9		X					X		38
A Família Polly	Estrela	51		X					X		202730
Aldeia	Q.I.	58	X				X				058
Alfabeto	Q.I.	23	X					X			076
Alfabeto	Trol	127									35160
Alfabeto	Jovial	122		X				X			
Alfabeto Caligrafia	Mådida	36	X					X			
Alfabeto em Letras Recortadas	Chueiri	240	X						X		
Alfabeto Impresso	Mådida	36	X						X		
Alfabeto Vazado c/Lixa	Úki-Úki	23	X						X		11
Alinhavos: — Barco	Acrilú		X						X		220
- Boneca	Acrilú		X						X		220
— Borboleta	Mådida		X						X		109 e
- Casa	Acrilú		X						X		220
- Coelho	Acrilú		X						X		220
— Figura Geométrica	Mådida		X						X		109 e
- Navio	Mådida		X						X		109 c
- Sem Figura	Mådida		X						X		109 f
Alvinho	Q.I.	6	X					X			070
A Menina e a Bola	Q.I.	13	X					X			
A Menina e as Frutas	Jovial	4		X					X		33

A

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L				E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex MADEIRA	ex. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS CÓDIGO
A Menina e o Cachorro	Jovial	3		X				X		45
Animais	Jovial	7		X				X		12
Animais da Fazenda	Gulliver	6		X				X		5800
Animais da Seiva	Estrela	6		X				X		208011
Animais de todo Mundo	Grow	32			X		X			3204
Animais Domésticos	Jovial	7		X				X		43
Animais e Cores	Jovial	8		X				X		31
Animais Selvagens	Jovial			X				X		
A Palavração...	Estrela	1		X					X	202310
A Pequena Copeira	Müeller	13		X				X		SP. 242
Aprenda Brincando	Mueller			X			X			392
Armário-Cama	Saxônia	4	X				X			M-915
Aquaplay	Estrela	1		X			X			202373
Aquaplay basquete	Estrela	1		X			X			202376
Aquarela	Jovial	7		X				X		54
Aqui e Ali	Mitroplast	21		X			X			321
Arco e Flecha	Estrela	2		X				X		182509
Argolas Trocadas	Q.I.	7	X						X	046
Berço Boa Noite	Estrela	1		X			X			181978
Berço Boa Noite	Estrela	1		X			X			181976
Berço c/Suporte - Grande	Saxônia	1	X				X			L-813
Berço c/Suporte - Pequeno	Saxônia	1	X				X			L-814
Berço Cômoda	Saxônia	1	X				X			L-815
Berço de Balanço	Úki-Úki	5	X						X	504
Berço Decorado	Acrilú	1	X				X			590
Berço de Grade	Saxônia	1	X				X			L-816
Berço do Gatinho - Grande	Saxônia	1	X				x			L-812

B

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	MATERIAL					EMBALAGEM				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	ex MADEIRA	ex. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Berço do Gatinho - Pequeno	Saxônia	1	X					X			L-811
Berço Fixo	Úki-Úki	5	X						X		505
Bichos da África	Gulliver	6		X					X		3081
Bichos Desenhos	Mueller	8		X					X		SP-206
Bichos Sortidos	Mueller	5		X					X		SP-415
Bienal - 24	Trol	24		X				X			35000
Bienal - 48	Trol	48		X				X			3501C
Big Boliche	Rosita	8		X					X		160
Bijuterias	Coluna			X				X			1601
Bingo das Abelhas	Grow	72			X			X			53
Bingo das Borboletas	Coluna	42			X			X			230
Blocos Hanna Barbera	Coluna	5			X				X		1129
Blocos Maurício de Souza	Coluna	5			X				X		1118
Blocks	Q.I.	20	X					X			007
Arte de Costurar p/ Bonecas	Fupe	7		X	X	X		X			
Arlequim	Grow	1			X			X			68
As Abelhas e a Flor	Jovial	6		X					X		55
As Profissões	Grow	24			X			X			110
— B —											
Balança Doméstica	Bender	1				Metal		X			
Balança Mágica	Coluna	15		X				X			1335
Balões Coloridos	Coluna	29			X			X			222
Bancada Marceneiro	Acrilú		X					X			240
Banheiro de Boneca	Müller	5		X				X			SP-345
Banheiro de Luxo	Mueller	6		X				X			SP-421
Bankada	Q.I.	15	X					X			039
Baralhinho SIDEPE	Criação Editorial	54			X				X		

B

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

1- NOME DO JOGO	FABRICANTE	MATE R I A L					EMB ALAGE M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Barricas	Coluna	6		X					X		1124
Bat-Bat	Q.I.	9	X					X			017
Bate Bola	Grow	5	X					X			5005
Batencaixe	Mueller	10		X				X			SP-393
Bate Pinos Bancada	Acrilú		X							X	230
Bate Pinos c7 Mola	Coluna	11	X					X			5318
Bate Pinos	Q.I.	9	X					X			010
Bate Prego	Úki-Úki	70	X							X	24
Bateria de Cozinha	Mueller	8		X				X			SP-81
Bola Metalizada	Trol			X					X		20024
Bola Dente de Leite	Estrela			X					X		122620
Bola Pelé	Estrela			X					X		122642
Bola Cintilante	Estrela			X					X		120221
Bola Gigante	Lidide			X					X		466
Bolas de Cores	Jovial	7		X						X	70
Bolichão	Rosita	8		X					X		195
Boliche Grande	Trol	12		X					X		36211
Boliche Palhaço	Elka	11		X					X		56
Boneca-Arlequim	Mådida	1				Feltro				X	110
Boneca-Menina	Mådida	1				Idem				X	112
Boneco-Menino	Mådida	1				Idem				X	111
Borboletas	Q.I.	13	X						X		055
Borboletas	Jovial	7		X					X		7
Bordando e/ Monica	Coluna	12				Pano		X			4008
Bordar em Tala- garça: - Cebolinha	Coluna	6				X		X			4012
— Monica	Coluna	6				X		X			4013
- Pato Donald	Coluna	6				X		XX			4011
- Pluto	Coluna					X					4010
Brincando em Conjunto	Úki-Úki	48	X								214

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Buggy	CBS	18		X				X			750022
Blocos Coloridos	Coluna	24	X						X		5325
Blocos Criativos	Saxônia	43	X					X			E-431
Blocos Criativos	Trol	24		X				X			35071
Blocos de Construção	Acrlú		X					X			280
Bloco de Costura	Acrlú	1	X							X	270
Blocos de Pressão	Dexter	15	X							X	
Blocos Gigantes	Coluna	24	X				X				5331
Blocos Lógicos	Chueiri	48	X					X			
Blocos Lógicos	Q.I.	48	X				X				022
Blocos Lógicos	E.P.U.	48		X				X			
Blocos Lógicos c/ Caixa	Úki-Úki	48	X				X				202
Blocos Lógicos s/ Caixa	Úki-Úki	48	X							X	203
Blocos para Montagem	Atma	17		X				X			60374100
Bolas de Borracha — Tamanho 2	Nogan					Borracha			X		2
- Tamanho 3	Nogan					Idem			X		3
— Tamanho 4	Nogan					Idem			X		4
— Tamanho 6	Nogan					Idem			X		6
— Tamanho 8	Nogan					Idem			X		8
- Tamanho 10	Nogan					Idem			X		10
— Tamanho 12	Nogan					Idem			X		12
Bolas de Plástico Bola Oficial- Futebol	Trol			X					X		20030
Bola Oficial- Volei	Trol			X					X		20032
-C -											
Cabra-Cega	Coluna	6			X			X			337
Cabra-Cega	CBS	70			X			X			750024
Cadê?	Q.I.	28	X					X			094

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E			M	
		Nº DF PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Cadeira Decorada	Acrilú	1	X							X	580
Cadeira de Balanço	Úki-Úki	4	X							X	508
Cadeira de Balanço - Pequena	Úki-Úki	4	X							X	509
Caixa de Brinquedos	Q.I.	10	X							X	074
Cama de Casal	Úki-Úki	5	X							X	506
Cambalhota	Q.I.	6	X					X			081
Caminhões c/ Cargas Diversas	Müeller	28		X						X	SP-368
Caminhão Desmontável	Saxônia	27	X					X			A-016
Canapé	Úki-Úki	5	X					X			510
Car-Blocos	Coluna	16	X				X				5320
Carimbos: — Apuros do Horacio	Coluna	7				X		X			317
— As Aventuras do Pinocchio	Coluna	7				X		X			316
— Branca de Neve	Coluna	13				X		X			110
— Concurso de Pagaio	Coluna	7				X		X			320
— Flintstones	Coluna	7				X		X			327
- Mandachuva	Coluna	7				X		X			326
- Monica no Parque	Coluna	7				X		X			319
- Rancho Alegre	Coluna	7				X		X			313
Carro de Pinose Bolas	Pica-Pau		X							X	
Carrossel	Coluna	53	X					X			5357
Cartilha Alegre	Coluna	1			X			X			147
Casa das Chaves	Estrela	13		X				X			208070
Casa de Cores	Acrilú	21	X							X	310
Casas	Jovial	5		X					X		50
Casinhas	Jovial	18		X					X		9
Cataventos	Jovial	7		X					X		8
Chá das Cinco	Trol	34		X				X			30302

C

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Chapéus	Jovial	9		X				X		13	
Chenil Toys	Chenil Magic					X		X			
Choco-Chic	Mueller	17		X			X			SP-403	
Clock	Hering Rasti	50		X			X				
Có-có-ró-có	Q.I.	6	X				X			079	
Cogumelos	Mådida	10	X				X				
Colar de Bolas	Rosita	24		X				X		503	
Combinando: - Animais e suas Casas	Coluna	20			X		X			1603	
- O Homem e suas Profissões	Coluna	20			X		X			1604	
Cômada Decorada	Acrilú	1	X						X	560	
Conheça os Números	Brimai	20	X					X		203	
Conjunto de Toucador	Mueller	18		X			X			SP-395	
Conjunto para Cozinha	Atma	8		X			X			60372800	
Contas Coloridas	Dexter	12	X-					X			
Contas e Cubos p/ passar	Dexter	16	X						X	Dex-3007	
CopaElka	Elka	7		X			X			195	
Copa-Cozinha	Elka	9		X			X			200	
Corda	Jot Play	1				X		X		27-P	
Corda de Pular	Coluna	1				X		X		5412	
Corda com Guizo	Dexter	1				X			X	Dex-1607	
Cozinha	Atma	4		X			X			60377300	
Cozinha Elka	Elka	6		X			X			199	
Cozinha Moderna	Mueller	11		X			X			394	
Cré com Cré	Q.I.		X				X			100	
Criatividade	Brimai	13	X					X			
Criatrol	Trol	280 32		X			xx			35202	
Cri-Crá	Coluna				X					1621	
Crivo de Eratóstenes	Chuelri	100	X						X		
Cubos Coloridos	Úki-Úki	16	X					X		27	
Cubóse/ Letras	Brimai	20	X					X			

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Cubo de Atividade	Dexter	1				Pano				X	Dex-3004
Cubo de Encaixe	Acrilú	7	X							X	320
Cubos de Encaixe	Úki-Úki	8	X							X	15
Cubos Disneylandia	Estrela	5			X					X	161603
- D -											
Dança -D-10	Q.I.	13	X					X			054
Dado	Ás de Ouro	1		X						X	
Descubra o que é	Grow	46			X			X			112-V
Destaqueo Brinquedo	Editora Abril	1			X					X	
Determinando Causas e Efeitos	Jovial	8		X					X		39
Dez Canecas	Coluna	10		X				X			1125
Diábolo	Coluna	101	X					X			150
Didácta 10	Mådida	30	X					X			210
Diferix	Coluna	41			X			X			1623
Disney-Chá p/4	Estrela	26		X				X			203361
Do A ao Z	Grow	69			X			X			96
Dominó	Nig	28			X			X			10506
Dominó Cebolinha	Coluna	28			X			X			1619
Dominó com Pinos	Chueiri	28	X							X	
Dominó Correspondencia	Coluna	28			X			X			1607
Dominó das Associações de Idéias	Coluna	28			X			X			1204
Dominó de Joanhina	Úki-Úki	28	X					X			19
Dominó da Monica	Coluna	28			X			X			1101
Dominó das Horas	Coluna	28			X			X			1207
Dominó das Borboletas	Jovial	28		X					X		47
Dominó de Brinquedos	Jovial	28		X					X		15
Dominó das Cores	Mådida	28	X					X			
Dominó das Cores	Q.I.	28	X					X			019

D

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Dominó das Cores	Coluna	28			X			X			1202
Dominó de Figuras	Acrilú	28	X					X			330
Dominó de Figuras Geométricas	Jovial	28		X					X		16
Dominó Figuras Correlatas	Coluna	28			X			X			1607
Dominó Flinstones	Coluna	28			X			X			1130
Dominó Geométrico	Mimo	28		X				X			530100
Dominó Geométrico Plano	CBS	28			X			X			750040
Dominó Geométrico Volume	CBS	28			X			X			750041
Dominó Jardim	Grow	28			X			X			139
Dominó Já Sei Contar	Grow	28			X			X			140
Dominó Joaninha	Coluna	28			X			X			1611
Dominó Mickey	Coluna	28			X			X			1104
Dominó Numerose Numerais	Coluna	28			X			X			1610
Dominó Os Brasileiros	Nig	28			X			X			10506
Dominó Popeye	Coluna	28			X			X			1102
Dominó Puzzle do 1ao25	Grow	25			X			X			127
Dominó Quem Adivinha	Coluna	28			X			X			1205
Dominó Sprint	Grow	28			X			X			141
Dominó Tabuada	Coluna	28			X			X			5355
Dominó Tio Patinhas	Coluna	28			X			X			1111
Dominó Viagens	Grow	28			X			X			138
Dominó Walt Disney	Coluna	28			X			X			1616
Dormitório	Atma	6		X				X			60377200
Dormitório	Elka	8		X				X			206
Dominó de Figuras Geométricas	Coluna	28	X					X			5354
Dominó de Flores	Jovial	28		X					X		10

D-E

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	.OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Dominó de Formas	Q.I.	28	X					X			016
Dominó de Formas Geométricas Complexas	Jovial	28		X					X		29
Dominó de Frutas	Mimo	28		X				X			
Dominó de Frutas e Cores	Jovial	28		X				X			30
Dominó de Trânsito	CBS	28			X			X			750004
Dominó dos Animais	Coluna	28			X			X			1201
Dominó dos Insetos	Jovial	28			X				X		27
Dominó dos Inventos	CBS	28			X			X			750005
Dominó dos Objetos	Coluna	28			X			X			1206
Dominó Educativo: - Meu Vestuário	Apoio/ Dexter	28	X					X			7019
— Meus Brinquedos	Apoio/ Dexter	28	X					X			7020
— Meus Transportes	Apoio/ Dexter	28	X					X			7021
- Meus Utensílios	Apoio/ Dexter	28	X					X			7018
- Minha Casa	Apoio/ Dexter	28	X					X			7017
— Minhas Frutas	Apoio/ Dexter	28	X					X			7022
Dominó Fauna	Grow	28			X			X			137
Do 1 ao 9	Q.I.	18	X					X			117
Duol	Q.I.	16			X			X			089
Duoli	Q.I.	16			X			X			090
Duolll	Q.I.	16			X			X			091
Duo IV	Q.I.	16			X			X			092
Duplo	Grow	18			X			X			116
- E -											
É Hora do Chá	Atma	27		X				X			60352000
Elasticubo	Q.I.	10	X					X			008
Elasticubo	Gepeto	27	X					X			
Encaixe de Formas Diversas	Chueiri		X							X	

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	ex. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Encaixe de Formas Irani	Úki-Úki	6	X							X	7
Encaixe de Linhas	Úki-Úki	8	X							X	6
Encaixe mão Direita	Chueiri	1	X							X	
Encaixe mão Esquerda	Chueiri	1	X							X	
Encaixe de Numeral e Quantidade	Úki-Úki	10	X							X	205
Escada de Bolas	Acrilú	16	X							X	340
Escala	Q.I.	198	X					X			047
- F -											
Fantasia	Novos Brinquedos	.5				Pano			X		
Fantoches de Dedo	Novos Brinquedos	10				Pano			X		
Fantoches de Vinil	Nalle			X					X		
Faz de Conta	Q.I.	8				Feltro			X		101
Fazendinha	Mimo	152		X					X		
Feltrim-Circo	Grow	110				Feltro		X			71
Feltrim-Fantasia	Grow	110				Feltro		X			66
Feltrim-Selva	Grow	110				Feltro		X			70
Fig. Geométricas	Jovial	7		X					X		14
Fig. Geométricas de Encaixe	Acrilú		X							X	360
Fig. Geométricas de Pirâmide	Acrilú		X							X	370
Finesse	CBS	e			X			X			750017
Fix Trol Bombeiro	Trol	29		X				X			17611
Fix Trol Guincho	Trol	29		X				X			17621
Fix Trol Transportes	Trol	29		X				X			17631
Flores	Jovial	7		X					X		6
Fogão n' 3	Rosita	9		X					X		196
Fogão n' 4	Rosita	10		X					X		201
Fogão Pequeno	Rosita	5		X					X		090

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L				E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	EX. MADEIRA	EX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS
Formas e Cores	Grow	9			X		X			126-V
Formas Geométricas Combinadas	Jovial	7		X				X		25
Formas Geométricas Complexas	Jovial	7		X				X		26
Formacor	Novos Brinquedos	5		X			X			
Frota Mirim	Jofer	8		X				X		6903
Frutas	Jovial	6		X				X		59
- G -										
Gato	Jovial	5		X				X		23
Gatos e Ratos	Jovial	6		X				X		63
Geladeira	Saxônia	1	X				X			L-817
Gincana de Pesca	Coluna	14			X		X			117
Ginástica-D. 9	Q.I.	13	X					X		053
Gravatinha	Q.I.	6	X				X			082
Guarda-Louça Decorado	Acrilú	1	X						X	
Guarda-Lousa Decorado	Acrilú	1	X						X	
-H-										
Hula-Hula c/Espeelho	Glasslite			X				X		500306
Hula-Hula Grande	Glasslite			X				X		500206
Hula-Hula Pequeno	Glasslite			X				X		500106
-1-										
Instrutor Otto: - Treinador Aritmético	Bender	50		X			X			IO
- Jogo de Fichas	Bender	54		X			X			IOF
- Treinador de Quantidade	Bender	54		X			X			10-13
Isomorfos: — Animais	Gepeto		X				X			
— Árvores	Gepeto		X				X			
- Casas	Gepeto		X				X			

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Kalkitos	Paper Mate	2				Papel				X	
Ki-Cozinha	Atma	22		X				X			60368000
Kit	Hering Rasti	157		X				X			
Kit Bol	Q.I.	14	X					X			006
Kit-Koisas	Atma	27		X				X			60353300
Kuby	Q.I.	20	X					X			020
-J-											
Jardim das Bonecas	Estrela	6		X				X			181960
Jarras	Jovial	7		X					X		10
Jogo da Astucia	CBS	59			X			X			750016
Jogo de Classificação	Dexter	10	X							X	Dex-8019
Jogo de Argolas	Mueller	4		X					X		SP. 307
Jogo das Bolinhas	Mådida	10	X					X			118-A
Jogo das Colheitas da Maças	CBS	18			X			X			750023
Jogo das Ferraduras	Atma	6		X							60376500
Jogo de Argolas	Acrilú		X					X			380
Jogo de Argolas	Atma	15		X				X			60375200
Jogo de Associação de Idéias	Úki-Úki	9	X							X	29
Jogo de Atenção	Acrilú		X					X			390
Jogo de Barbear	Müeller	7		X				X			SP-408
Jogo de Café -Sirva-se	Mueller	28		X				X			SP-411
Jogo de Círculos	Úki-Úki	3	X							X	8
Jogo de Cores c/Dado	Chueiri		X							X	
Jogo de Cozinha Completo	Rosita	20		X					X		152
Jogo de Ferramentas	Trol	6		X				X			59311
Jogo de Ferramentas	Trol	5		X				X			59321
Jogo de Fisionomias	Úki-Úki	24	X							X	18

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Jogo de Formas Geométricas Agrupadas	Acrilú		X						X		
Jogo de Frações	Úki-Úki	10	X						X	207	
Jogo de Painelas	Rosita	4		X				X		151	
Jogo de Pescaria	Úki-Úki	15	X						X	21	
Jogo do Top-Top	Atma	13		X			X			603760	
Jogo dos Relógios	Coluna	40			X		X			330	
Jogo de Painelas	Kaplast	4		X				X		563	
Jogo para Refrescos	Müeller	13		X			X			SP-381	
Jogo de Mantimento	Rosita	4		X				X		31	
Jogo Izabel	Úki-Úki	11	X							23	
-L-											
Lé com Lé	QI.	36	X				X			099	
Letra-Pal	Coluna	16	X				X			1427	
Letrinha (carro)	Q.I.	8	X			X				066	
Letrinha (sacola)	Q.I.	8	X					X		068	
Limites c/Pinos	Úki-Úki	1	X							9	
Lince	Grow	202			X		X			120	
Linea	Coluna	140			X		X			229	
Linha Numérica	Úki-Úki	10	X							204	
Link	Q.I.	96	X				X			084	
Loqoform Loios: - Lotinho de Animais Selvagens	Mådida	9	X				X			063	
- Lotinho de Transportes	Q I QI.	9	X				X			062	
- Loto Colorido (Quimba)	Coluna	149			X		X			227	
- Loto da Casa	Q.I.	16	X				X			056	
— Loto da Cidade	Q.I.	16	X				X			059	
— Loto das Aves	Coluna	28			X		X			121	
— Loto das Frutas	Coluna	28			X		X			1223	
— Loto das Horas	CBS	60			X		X			750011	

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX MADEIRA	EX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
- Loto de Cores e Formas	CBS	60			X			X			750012
- Loto dos Animais Domésticos	Q.I.	10	X					X			064
- Loto dos Animais Selvagens	Coluna	28			X			X			1220
— Loto dos Cães e Gatos	Coluna	28			X			X			1222
— Loto dos Transportes	Q.I.	10	X					X			062
- Loto Mundo Variado	Coluna	40			X			X			1615
- Loto Transportes	Coluna	40			X			X			1614
Lousas: - Lousa Escolar Infantil	Bandeirantes	1	X							X	
- Lousa Verde p/ Mesa	Coluna	1	X							X	5225
- Lousa Verde p/ Mesa c/ Suporte	Coluna	1	X							X	5230
- Lousa	Estrela	1	X							X	181127
- Lousa	Estrela	1	X							X	180940
- M -											
Macaco	Jovial	5		X					X		48
Madiform	Mådida	20	X					X			200
Magneto	Q.I.	24	X					X			004
Mais Um	Coluna	41		X				X			604
Maleta de Coordenação	Acrilú	1	X								420
Maletinhado Doutor	Estrela	7		X				X			208034
Marmita	Kaplast	5		X					X		502
Mão-Cabeça-Pé	Jovial	4		X					X		61
Mãos Esquerda e Direita	Centro de Habilitação Mercedes Stresser	2	X							X	
Máquina de Costurar	Fupe	1		X		X		X			1630
Máquina de Costurar	Müeller	1		X				X			SP. 407

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		NDE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	ex CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Maravilhas do Mar	Coluna	40			X			X			329
Material Cousi- naire	Úki-Úki	55	X					X			215
Material de En- fiagem	Úki-Úki	24	X						X		17
Material de En- rolagem	Úki-Úki	6	X						X		12
Material de Es- tamparia	Úki-Úki	2	X						X		25
Memo Lotinho	Mådida	10	X					X			201
Memória: — Desafio à Memó- ria	Nig	60			X			X			10100
- Desafio à Memória	Nig	120			X			X			10101
— Jogo da Memória	Nig	50			X			X			10139
— Memória	Coluna	112			X			X			808
- Memória - W.O.	Coluna	60			X			X			1114
- Memória	Coluna	72	X					X			1115
— Memória	Coluna	112			X			X			806
- Memória —M.S.	Coluna	112			X			X			809
Menina e Triciclo	Jovial	3		X					X		65
Menino	Centro de Habilitação Mercedes Stresser	1	X							X	
Menino e Borbole- tas	Jovial	6		X					X		37
Meninos Brincando	Jovial	6		X					X		32
Meninos e Brin- quedos	Jovial	6		X					X		58
Meninos e Macaco	Jovial	3		X					X		66
Meninos Jogando Bola	Jovial	5		X					X		64
Mesa com 2 Cadei- ras	Estrela	3		X				X			181743
Mesa Decorada	Acrilú	1	X							X	570
Metrónomo		1	X					X			
Meus Adornos Pre- diletos	Coluna			X				X			309

M

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	MATERIAL					EMBALAGEM				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Mil Nomes	Grow	21			X			X			144
Mil Quadros	Glasslite	180		X				X			500101
Mímica	Grow	56			X			X			133
Minha Casa Querida	Coluna	44			X			X			224
Mini Aviões	Rosita	12		X					X		093
Mini Banheiro	Atma	5		X				X			60372900
Mini Bichinhos	Rosita	12		X					X		169
Mini Carros	Rosita	12		X					X		082
Mini Dormitório	Atma	6		X				X			60373100
Mini Lanchinhas	Rosita	12		X					X		104
Mini Sala	Atma	8		X				X			60373000
Mini Zoo	Grow	22			X			X			124
Mix Max	Coluna	15			X			X			225
Mobília-Banheiro	Q.I.		X					X			036
Mobília-Cozinha	Q.I.		X					X			038
Mobília de Encaixe: - Banco	Úki-Úki	5	X							X	503
- Berço de Balanço	Úki-Úki	5	X							X	504
— Berço Fixo	Úki-Úki	5	X							X	505
— Cadeira de Balanço	Úki-Úki	4	X							X	508
- Cadeira de Balanço-Grande	Úki-Úki	4	X							X	509
- Cama de Casal	Úki-Úki	5	X							X	506
- Canapé	Úki-Úki	5	X							X	510
— Mesa com 4 Cadeiras	Úki-Úki	15	X							X	502
- Prateleira	Úki-Úki	5	X							X	511
- Sofá	Úki-Úki	5	X							X	507
Mobília Dormitório	Q.I.		X					X			037
Mobília Sala	Q.I.		X					X			035
Modelos Modulares	Apoio	190		X				X			
Momentos de 1 Dia	Jovial	4		X					X		

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Monica e a Cartilha Mágica	Coluna	1			X			X			129
Monta Figura	Úki-Úki	60	X							X	300
Monta Tudo	Elka	96		X				X			224
Montar Numerais	Acrilú	9	X							X	
Montec	Montee										
Mosaico	Coluna	90		X				X			157
Mosaico	Chueiri		X				X				
Multiformas Plug Jr.	Trol			X				X			35090
Múltipla	Q.I.	36	X					X			044
Multi Pinos	Müeller	1000		X				X			SP. 389
-N-											
Nibus	Saxônia	13	X					X			D-301
Ninhus	Q.I.	7	X					X			069
Numerais com Pinos	Úki-Úki	10	X							X	206
Numerais Vazados c/ Lixa	Úki-Úki	9	X							X	10
Números	Q.I.	10	X					X			065
Numerose/Pinos	Chueiri	54	X					X			
Números de Encaixes	Acrilú	18	X					X			450
Números e Numerais	Úki-Úki	10	X							X	1108
Números Grandes	Mådida	10	X						X		
Números Ordinais	Acrilú	10	X					X			440
Números Pequenos	Mådida	10	X	<				X			
-0-											
0 Alegre Mundo dos Números	Coluna	40			X			X			331
0 Cachorro e o Osso	Jovial	3		X					X		46
0 Caracol	Jovial	4		X					X		40
Oficina 5	Jot-Play	11				X		X			
0 Futuro Engenheiro	Coluna	49	X				X				5305-A
0 Jovem Construtor	Coluna	35	X					X			5364

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L				E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA.	PLASTICO	. CARTÃO	OUTROS.	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS
0 Menino e o Cachorro	Jovial	3		X				X		45
0 Menino e o Pescador	Jovial	5		X				X		57
Onibus de Pinos Desiguais	Pica-Pau	10	X						X	
ônibus de Pinos iguais	Pica-Pau	10	X						X	
0 Ovo e o Pintinho	Jovial	4		X				X		4
0 Palhacinho e o Chapéu	Q.I.	6	X				X			078
0 Reloginho Contador	Mådida	1	X				X			
0 Relógio Infantil	Fupe	1		X			X			1200
0 Rato e o Queijo	Jovial	7		X				X		24
Os Coelhos e a Cenoura	Jovial	6		X				X		56
Os Passarinhos	Jovial	7		X				X		49
-P-										
Pack	Q.I.	1	X				X			031
Pacotes	Jovial	7		X				X		20
Palavras Cruzadas	Coluna		X				X			
Palhacinhos	Coluna				X		X			221
Palhaço de Sopro	Úki-Úki	1	X						X	28
Palhaço Narigão	Estrela	9		X			X			208098
Palhaços	Mådida	93	X				X			
Panelas Decoradas	Elka	7		X			X			208
Pantógrafo	Prod. Carly	1		X			X			
Pantógrafo	Atma	1		X			X			
Parafusando	Coluna	9		X			X			
Passa-Passa	Acrilú		X				X			480
Passa-Sete	Q.I.	8	X				X			001
Patos e Gatos	Jovial	18		X				X		17
Peças de Construção	Pestallozi		X				X			6608

P

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E I R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Peg-Jog	Atma										
Pega-Pega dos Brasileiros	Nig	28			X			X			10508
Pega-Varetas	Coluna	37	X					X			1138
Peixes - Flores-Ninhos	Jovial	4		X					X		62
Pescadores Intrépidos	Grow	104			X			X			118-V
Pianinho — 12 teclas	Hering	1	X					X			
Piano-12 teclas	Estrela	1		X				X			
Pica-Pau	Glasslite	17		X				X			500703
Pic-Pic	Estrela	1		X						X	
Pimpa	Q.I.	1	X					X			072
Pinos Mágicos	Elka	310	X	X				X			160
Pinus	Q.I.	25						X			042
Pipa	Q.I.	9	X					X			025
Pirâmide	Dexter		X							X	
Pirâmide de Anéis	Coluna	8		X				X			1120
Pirâmide de Encaixe	Úki-Úki		X							X	13-1
Pirâmide de Encaixe	Úki-Úki		X							X	13-2
Pirâmide de Encaixe	Úki-Úki		X							X	13-3
Pirâmide Colorida - Círculos	Chueiri		X				X				
Pirâmide Colorida - Quadrados	Chueiri		X				X				
Pirâmide Colorida - Retângulos	Chueiri		X				X				
Pirâmide Multiforma	Coluna		X					X			1121
Piuii-0 Trenzinho	Atma					X		X			603500
Play-Mobil System	Trol	68		X				X			23400
Ploft	Estrela	3				X		X			200400

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M P A C A L E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Plugs Jr.	Trol			X				X			
Poliformas-50	Q.I.	50		XX				XX			015
Poliformas-100	Q.I.	100									016
Polly	Estrela	50		X					X		202708
Pomba	Jovial	5		X					X		22
Pombas e Ninhos	Jovial	7		X					X		36
Ponteirinho	Estrela	1		X				X			208060
Potte	CBS	85			X			X			750027
Preparemos as malas	Coluna				X			X			1624
Primeiras Frases: - 1 -	Grow	6			X			X			92-V
-2-	Grow	6			X			X			9>V
-3-	Grow	6			X			X			94-V
-4-	Grow	6			X			X			95-V
Primeiras Letras: -1 -	Grow	12			X			X			84
-2-	Grow	12			X			X			85
-3-	Grow	12			X			X			86
-4-	Grow	12			X			X			87
-5-	Grow	12			X			X			88
-6-	Grow	12			X			X			89
-7-	Grow	12			X			X			90
-8-	Grow	12			X			X			91
Primeiras Palavras: - Aves	Grow	12			X			X			80
- Circo	Grow	12			X			X			83
- Figuras Geométricas	Grow	12			X			X			79
— Florestas	Grow	12			X			X			77
- Insetos	Grow	12			X			X			81
- Mar	Grow	12			X			X			76
- Profissões	Grow	12			X			X			82

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E I R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	ex. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
- Sítio	Grow	12			X			X			78
Puff - O Rebocador	Atma					X		X			60354600
Puppy- O Cãozinho	Atma					X		X			60354400
- Q -											
Quadros - Abotoação: - Botões	Mådida		X						X		
- Botões de pressão	Mådida		X						X		
- Fitas	Mådida		X						X		
- Ganchos	Mådida		X						X		
- Zíper	Mådida		X						X		
Quantidade - Números e Decimal	Acrilú	10	X							X	
Que Horas São	Grow										
Quem-Quem	Q.I.										
Quebra-Cabeças: (Parte do Todo-Bandeja) - Alto - Baixo -Gordo - Magro	Q.I.	5	X							X	069
— Arvore	Acrilú		X							X	10
- Arvore e Pássaros	Q.I.	5	X							X	069
- Avião	Q.I.	4	X							X	069
— Boneco Articulado	Úki-Úki	15	X							X	
- Borboleta c/Pinos	Acrilú	5	X							X	20
- Burrinhos	Acrilú	7	X							X	21
- Carro	QI-	3	X							X	069
- Casa	Q.I.	3	X							X	069
— Casa c/Pinos	Acrilú	4	X							X	40
— Coelho	Acrilú	7	X							X	60
- Caminhão	Q.I.	3	X							X	069
— Compras c/Pinos	Acrilú	5	X							X	50
- Circo	Q.I.	3	X							X	069
- Cisnes	Q.I.	4	X							X	069

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		N<DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO.	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
- Encaixe de rosto	Úki-Úki	5	X							X	104
- Esquema Corporal	Acrilú	10	X							X	70
- Esquilo	Acrilú	5	X							X	80
- Flor	Q.I.	9	X							X	069
- Galo	Acrilú		X							X	110
- João e Maria	Úki-Úki	8	X							X	101
— Locomotiva	Acrilú	5	X							X	120
- Maçã	Q.I.	3	X							X	069
- Menina	Q.I.	7	X							X	069
- Menino	Q.I.	7	X							X	069
— Navio	Q.I.		X							X	069
- Ninhus	Q.I.	6	X							X	069
- Ovo	Acrilú		X							X	150
- Paulo e Lúcia	Úki-Úki	6	X							X	100
— Peixes	Q.I.	3	X							X	069
— Pera	Q.I.	4	X							X	069
- Pomba	Q.I.	3	X							X	069
- Quadrinhos: - Cobra	Q.I.	4	X					X			061
— Coelho	Q.I.	4	X					X			061
- Foca	Q.I.	4	X					X			061
— Tartaruga	Q.I.	4	X					X			061
- Quadrinhos: — Arara	Q.I.	4	X					X			060
- Macaco	Q.I.	4	X					X			060
- Porco	Q.I.	4	X					X			060
— Jacaré	Q.I.	4	X					X			060
- Sentidos com Pinos	Acrilú	6	X							X	160
(Partes do Todo Corte Irregular) - Boneco Articulado em Pé	Úki-Úki	15	X							X	102
- Vertical	Úki-Úki		X							X	2

Q

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	ex. MADEIRA	ex. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
(Todo Bandeja) - Família	Acrilú	5	X						X	90	
— Frutas com Pinos	Acrilú	5	X						X	100	
— Mãos e Dedos	Úki-Úki	7									
— Mãos e Pés	Mercedes Stresser	2	X						X		
— Meios de Transportes c/Pinos	Acrilú	5	X						X	130	
- Pés e Dedos	Úki-Úki	7	X						X		
- Tabuleiro de Encaixe	Úki-Úki		X						X		
- Tabuleiro de Encaixe	Úki-Úki		X						X	221	
— Tabuleiro de Encaixe	Úki-Úki		X						X	212	
- Utensílios	Acrilú	5	X						X		
(Corte Irregular - com Bandeja) — Aristogatos	Coluna	30		X			X			1003/6	
— Fantasia 1	Grow	6 12 14		X			X			58	
- Fantasia 2	Grow	8 12 14		X			X			59	
- Puzzle Descoberta - Os Brasileiros	Grow	15		X			X			122	
- Puzzle - Descoberta	Grow	15		X			X			123	
- Quebra-Cabeça	Coluna	24		X			X			1007/10	
— Zôo	Grow	9 12 14		X			X			60	
(Corte Irregular — Partes do Todo - Papelão) - Animais Selvagens	Grow	45		X			X			4004	
- A Banda de Rock	Grow	40		X			X			4007	
- A Pescaria do Cebolinha	Coluna			X			X			217	
— A Turminhada Quintal	Estrela	12		X			X			161426	
- Burricos	Grow	45		X			X			4003	

Q

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX MADEIRA	CX CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
— Capitão América	Nig	15		X				X			10150
- Descobrimento do Brasil	Coluna			X				X			614
— Dimensão	Grow	24		X				X			4008
- Direção	Grow	24		X				X			4009
- Família Disney	Estrela	6		X				X			161431
— Fantasma	Nig	15		X				X			10151
- Filhotes	Grow	25		X				X			4001
- Filhotes na Selva	Grow	25		X				X			4002
- Fittipaldi — Fórmula 1	Estrela	12		X				X			161428
- Fundação de São Paulo	Coluna			X				X			616
- Fundação de São Vicente	Coluna			X				X			615
- Grito do Ipiranga	Coluna				X			X			617
- Guerpado	Coluna				X			X			1420
- KiAsno	Coluna				X			X			1403
- Meus Bichinhos	Estrela	12			X			X			161427
- Monica e a Sua Turma	Coluna				X			X			218
- Mini Quebra-Cabeça: Bichinhos	Estrela	24			X			X			161460
- MilniQuebra-Cabeça: Disney	Estrela	24			X			X			161461
— Nossos Amigos	Grow	120			X			X			4301
- O Circo Chegou	Grow	30			X			X			97-V
- O Mágico do Arco-Iris	Grow	40			X			X			4005
— Os Acróbatas	CBS	48			X			X			750002
- Os Amiguinhos Felizes	CBS	48			X			X			750003
- Os Brasileiros	Grow	30			X			X			99-V
- Os Brasileiros - Festa na Praia	Grow	30			X			X			98-V
- Os Três Peraltas	Estrela	12			X			X			161420

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS.	CÓDIGO
- O Pato Donald	Coluna	30			X			X			207
- Pelezinho	Estrela	12			X			X			161430
- Pluto	Coluna				X			X			211
- Popeye	Nig	15			X			X			10147
- PuffAbelhudo	Coluna				X			X			1408
— Puros Sangue	Grow	120			X			X			4302
- Puzzle Estória - João e o Pé de Feijão	Grow	45			X			X			135
- Puzzle Estória - Pinóquio	Grow	45			X			X			134
- Quatro Quebra-Cabeças: Monica	Coluna	40			X			X			142-4
— Quebra-Cabeça: Gigante	CBS	28			X			X			750007
- Quebra-Cabeça: Pica-Pau	Estrela	12			X			X			161433
— Quebra-Cabeças	Coluna	30			X			X			141
- Seis Quebra-Cabeças Geográficos	Coluna				X			X			145
- Surf	Coluna	28			X			X			4020
- Thor	Nig	15			X			X			10149
- Tio Patinhas	Coluna				X			X			210
- Toboga	Coluna	28			X			X			4021
- Um Dia na Fazenda	Estrela	12			X			X			161429
- Zeca, o Artista	Grow	40			X			X			4006
— Zôo	Nig	15			X			X			10148
(Blocos de Madeira) — Descubra o Bichinho	Estrela	36	X					X			161450
- Disney Blocos	Estrela	36	X					X			161451
- Monte Disney	Estrela	36	X					X			161452
-R-											
Rally dos Caracóis	CBS	8			X			X			70028
Raket Uumm	Atma	3		X				X			

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Registradora Mirim	Fupe	1		X				X			
Relógios: - Clock	Hering-Rasti	50		X				X			
- Relógio	Mãdida		X							X	
- Relógio	Chueiri		X							X	
- Relógio de Pinos	Úki-Úki	13	X							X	200
- Relógio em Pé	Úki-Úki	3	X							X	201
- Relógio Infantil	Fupe	1		X				X			1200
Resta 1	Xalingo	33		X				X			704
Risk	Grow	12		X				X			07
Rola Bola	Estrela	56		X				X			167016
Rostos	Jovial	7		X					X		60
-S-											
Sabe Tudo	Grow	117			X			X			129
Saci, Espantalho e Cia.	Grow	26			X			X			125
Saco de Batatas	Dexter	•30	X							X	Dex2020
Sacola SIDEPE: - Arame Chenil	Criação Editorial	9				X			X		
- Baralhinho	Criação Editorial	54			X				X		
- Folhas Coloridas com Formas Geométricas: Destacáveis	Criação Editorial	192			X				X		
- Modelos	Criação Editorial	13				X			X		
- Pinos Coloridos: Azuis e Amarelos	Criação Editorial	24		X					X		
- Placa Perfurada	Criação Editorial	1		X					X		
Salade Jantar	Estrela	4		X				X			181945
Salade Visitas	Rosita	4		X				X			123
Saleta Elka	Elka	5		X				X			169
Salinha	Atma	7		X				X			60377100
Salinhada Miudinha	Estrela	7		X				X			189008

S-T

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Seis Cálices	Coluna	6		X				X			1126
Seqüências Lógicas: - A Galinha e o Ovo	Q.I.	4	X					X			051
- A Semente e a Flor	Q.I.	4	X					X			051
- A Vela Acesa	Q.I.	4	X					X			051
- O Farol e o Barco	Q.I.	4	X					X			051
Seqüências Lógicas: - Antes de Ir para a Escola	Q.I.	8	X					X			052
— O Menino e a Borboleta	Q.I.	4	X					X			052
— O Menino — o Osso — o Cão	Q.I.	4	X					X			052
Seqüências Lógicas	Acrilú		X					X			490
Série Autopista: — Descubra o Que É	Grow	38			X			X			112
— Era uma Vez	Grow	65			X			X			115
- Mil Nomes	Grow	17			X			X			114
— Mímica	Grow	65			X			X			113
Silhuetas	Jovial	7		X					X		44
Silhuetas	Jovial	7		X					X		69
Sinais de Trânsito	Acrilú		X							X	500
Sítio Alegre	Coluna	25	X					X			
Sobra Um	Mueller	23		X				X			10142
Sois	Jovial	6		X					X		35
Spiel	Coluna	7				X		X			1428
Super Magneto	Q.I.	34	X					X			029
Suporte de Formas Geométricas	Úki-Úki		X							X	23
Suporte de Formas Geométricas	Acrilú		X							X	370
-T-											
Tábua e Costura	Acrilú	1	X							X	510
Tabuada de 1 ao 9	Madida	100	X					X			

TABELA DE CARACTERIZAÇÃO DE MATERIAIS

NOME DO IOGC	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLASTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLASTICO	OUTROS	CÓDIGO
Tabuleiro de Conceitos	Dexter	7	X						X		Dex8008
Tambor	Estrela	1				X		X			
Tambor	Herling	1				X		X			
Tato	Nig	26			X			X			10102
Tear	Q.I.	5	X					X			093
Teatro de Fantoches	Acrilú		X					X			
Telefone	Atma			X				X			603650
Telefone	Rosita			X				X			088
Telefone Acústico	Jofer			X				X			6500
Telefonee/ Campanha	Elka			X				X			210
Telefone Teletrim	Atma										603564
Teste de Atenção	Acrilú	24	X							X	530
Teste Visual	Chueiri	2	XX							X	002
								X			
Toi, o Cara de Pau	Q.I.	1	X					X			026
Toma Jeito	Atma	30		X				X			60373600
Tonkati, com Martelo	Q.I.	57	X					X			012
Toquinho	Q.I.		X					X			011
Torre Multicor	Úki-Úki	10	X							X	16
Tráfego Autorizado	Grow				X			X			113
Transfer	Abril	2				X				X	
Transparencias	Jovial			X				X			
Didáticas											
Transportes	Jovial	5		X				X			5
Trenzinho	Q.I.	25	X					X			014
Trenzinhocom Pinos	Brimai		X					X			
Três Hélices	Coluna	4		X				X			1116
Trenzoca	Saxônia		X					X			
Tri-Arcos	Coluna		X					X			5317

NOME DO JOGO	FABRICANTE	M A T E R I A L					E M B A L A G E M				
		Nº DE PEÇAS	MADEIRA	PLÁSTICO	CARTÃO	OUTROS	CX. MADEIRA	CX. CARTÃO	SACO PLÁSTICO	OUTROS	CÓDIGO
Trilho com Base	Q.I.	3	X					X			048
Trilho c/Placa	Q.I.	3	X					X			049
Triminó	Q.I.	57		X				X			028
Trinca 1	Grow				X			X			74
Trinca 2	Grow				X			X			75
Thus	Grow				X			X			52
Troca	Estrela	158			X			X			163007
-U-											
Unidex	Dexter	110		X					X		Dex1101
-V-											
Vazadode Figuras Geométricas	Úki-Úki	16	X							X	209
Vazado de Figuras Variadas	Úki-Úki	4	X							X	210
Vazado de Linhas	Úki-Úki	11	X							X	5
Vaso de Flores	Q.I.	5	X					X			080
Vamos Cozinhar	Elka	11		X				X			207
Viagem à Terra dos Doces	Coluna	40		X				X			412
Vila Coluna	Coluna	54	X					X			5315
Vira Mundo	Grow	28		X				X			108
-Z-											
Zarabatana	Atma	21		X				X			
Zoológico	Úki-Úki										20
Zoológico	Gulliver										
Zoológico	Rosita										

ENDEREÇOS DE FÁBRICAS

ESTADO DE SÃO PAULO

Abril S.A. Cultural e Industrial

Rua do Cortume, 571 — 1º andar

CEP-05065 — São Paulo

Acrilú Indústria e Comércio de Materiais Didáticos

Rua Carneiro da Cunha, 870

CEP-04144 — São Paulo

Apoio S.A. Indústria e Comércio de Materiais Didáticos

Rua Martiniano de Carvalho, 43

CEP-01321 — São Paulo

Artefatos de Madeira Chueiri

Rua Marques de Valença, 244

CEP-03182 — São Paulo

Atma Paulista S.A. Indústria e Comércio

Rua do Cortume, 392

CEP-05065 — São Paulo

Bedama, Brinquedos Educativos e Artefatos de Madeira

Rua Catulo da Paixão Cearense, 583

CEP-04145 — São Paulo

Bender, Equipamentos Didáticos e Científicos

Av. Faustino Ramalho, 150/170

CEP-07000 — São Paulo

Brinquedos Rosita

Avenida Washington Luis, 1065

C.B.S. Indústria e Comércio Ltda.

Rua Sande, 559

CEP-05312 — São Paulo

Chenil Toys — Artesanal Indústria e Comércio Ltda.

Rua Eng. Mq. Sampaio, 32/8

CEP-04537 — São Paulo

Coluna S.A. Gráfica, Jogos e Brinquedos

Rua Rodolfo Miranda, 54

CEP-01121 — São Paulo

Dexter, Brinquedos Educacionais

Av. Pedroso de Moraes, 670

CEP-05420 — São Paulo

E.P.U. Editora Pedagógica e Universitária Ltda.

Praça Dom José Gaspar, 106 — 3º Andar

CEP-01047 — São Paulo

Fupe, Metalúrgica e Plásticos Ltda.

Estrada da Riveira, 482-A

CEP-04937 — São Paulo

Glasslite, Indústria de Plásticos Ltda.

Rua Cuiabá, 989

CEP-03183 — São Paulo

Grow, Produtos para Recreação Ltda.

Avenida Moinho Fabrini, 1101/1131

CEP-09600 — São Bernardo do Campo —

São Paulo

Gulliver S.A. Manufatura de Brinquedos

Avenida Senador Roberto Simonsen, 1000

CEP-09500 — São Caetano do Sul —

São Paulo

Indústria de Brinquedos Nalle Ltda.

Estrada de Itapeirica da Serra, 3035

CEP-06800 — São Paulo

Indústria Kappaz S.A.

Avenida Dr. Zuquim, 106

Indústria de Plásticos Elka

Avenida Casa Verde, 472

CEP-02520 — São Paulo

Jofer S.A. Indústria e Comércio

Avenida Antonieta, 211

CEP-07000 — Guarulhos — São Paulo

Jovial Comércio, Importação e Exportação

Alameda dos Tupiniquins, 522

CEP-04077 — São Paulo

Lidice S.A. Indústria e Comércio de Plásticos

Rua Guaranézia, 1059

CEP-02112 — São Paulo

Manufatura de Artigos de Borracha Nogán S.A.

Rua Madre Cabrini, 364

CEP-04020 — São Paulo

Manufatura de Brinquedos Estrela S.A.

Rua Joaquim Carlos, 633

CEP-03019 — São Paulo

Manufatura de Material Didático Pica-Pau Ltda.

Rua Amaro Guerra, 337

CEP-04711 — São Paulo

Montee (Ver Bedama)

Nig, Jogos, Brinquedos, Edições

Avenida Conselheiro Antonio Prado, 101

CEP-09500 — São Caetano do Sul —

São Paulo

Novos Brinquedos Ltda.

Rua Iguatemi, 232

CEP-01451 — São Paulo

Plásticos Mimo S.A.

Rua Cavalheiro Basilio Jafet, 38

CEP-01022 — São Paulo

Plásticos Müller S.A. Indústria e Comércio

Avenida Prof. Francisco Morato, 4340

CEP-05520 — São Paulo

Q.I. Brinquedos Inteligentes Ltda.
Av. Marechal Castelo Branco, 590 P. Laguna
— Taboão da Serra — SP. CEP-06750 —
Tel.: 491-5991 **Trol S.A. Indústria e
Comércio**

Rua Tocantinia, 149 CEP-
01000 —São Paulo

ESTADO DE MINAS GERAIS

Úki-Úki, Criações Pedagógicas Ltda.
Rua Platina, 711
CEP-30000 — Belo Horizonte — Minas Gerais

ESTADO DO PARANÁ

Escola Especializada Mercedes Stresser
Rua Augusto Stefeld, 1190 CEP-80000
— Curitiba — Paraná

ESTADO DE PERNAMBUCO

Stelco do Brasil S.A.
Rua do Lima, 391
CEP-50000 — Recife — Pernambuco

ESTADO DO RIO DE JANEIRO

**Mitroplast Indústria e Comércio de
Plásticos Ltda.**
Caixa Postal 2603
CEP-28600 — Nova Friburgo — Rio de Janeiro
Sociedade Pestalozzi do Brasil
Oficinas Pedagógicas da SPB Rua
Visconde de Niterói, 1450

CEP-20000 — Rio de Janeiro

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL **Gepeto
Indústria e Comércio** Rua Walter Kauffman,
80/92 CEP-90000 — Porto Alegre — Rio
Grande do Sui

Xalingo S.A. Indústria e Comércio CEP-96800
— Santa Cruz do Sui — Rio Grande do Sui

ESTADO DE SANTA CATARINA

Brimai Brinquedos Educativos Ltda.
Rua Dr. Getúlio Vargas, 1546
CEP-89140 — Ibirama — Santa Catarina

Glopress Educacional S.A.

Rua 2 de Setembro, 3025
Caixa Postal 1301

Blumenau — Santa Catarina

Hering-Rasti

Rua Itajaí, 102Q

CEP-89100 — Blumenau — Santa Catarina

**Materiais e Brinquedos Didáticos Mådida
Ltda.**

Rua Nereu Ramos, 882

CEP-89110 — Gaspar — Santa Catarina

Saxônia Cia. Industrial

Rua Dr. Nereu Ramos, 94

Caixa Postal 68

CEP-89140 — Ibirina

LISTA DE LOJAS POR ESTADO

BAHIA — CEP-40000

Aide Brinquedos — R. Barão de Sergipe, 176 — Box 10 — Barra — Salvador
Brink Bem — Shopping Center Iguatemi, 3º Pavimento — Salvador
Pica-Pau — Brinquedos Educativos — R. Santa Rita de Cássia, 102 — Salvador

CEARÁ — CEP-60000

Casa Parente — R. Guilherme Rocha, 203 — Fortaleza

DISTRITO FEDERAL — CEP-70000

Consermaq — CLN 102 — Bloco D — Loja 02 — Brasília
D.M.C. Gonsalves — Super Center Venâncio 2000 — Loja J6 — Brasília
Rosaut — CLS 209 — Bloco B — Loja 17 — Brasília

ESPÍRITO SANTO — CEP-29000

Snoopy — R. Alverto Oliveira, 40 — Vitória

GOIÁS

Casa Grande — R. Dito, 62 — Goiânia

MINAS GERAIS — CEP-30000

Brinque — O Príncipe dos Brinquedos — Av. do Contorno, 7103 — Fone:
223-4221 — Belo Horizonte João Ternura — R.
Pirapetinga, 400 — Belo Horizonte

PARÁ — CEP-66000

Casa do Bambino — Praça Júsló Chermont, 1223 — Loja 10 — Belém

PARANÁ — CEP-80000

Brincalhão — R. Comendador Araújo, 95 — Fones: 24-8622/32-7711 — Curitiba Escola
Especializada Mercedes Stresser — R. Augusto Stefeld, 1190 — Fone:
24-9626 — Curitiba Roily Polly — R. 7 de Abril, 736 — Fones: 22-61
58/33-9073 — Curitiba Titá — R. Alferes Poli, 503 — Fone: 32-2906 — Curitiba

PERNAMBUCO — CEP-50000

Arde Ltda. — R. Prof. Othon Paraíso, 299 — Recife Circo
Artigos Infantis — Av. Rui Barbosa, 633 — Recife Ludus Brinq
— Av. Bruno Veloso, 268 — Loja 6 — Recife

RIO GRANDE DO NORTE — CEP-59000

Loja da Criança — R. Coronel Cascudo, 225 — Natal

RIO GRANDE DO SUL — CEP-90000

Casa do Gramado — R. dos Andradas, 1426 — Porto Alegre
Hobby — R. dos Andradas, 1765 — Porto Alegre
Pipo — R. Cel. Corte Real, 695 — CP. 1182 — Fone: 91 -4833 — Porto Alegre
Uni-Duni-Tê — Av. Protásio Alves, 2924 — Fone: 31 -9316 — Porto Alegre

RIO DE JANEIRO — CEP-20000

Bazar Holandês — R. Acre, 86

Brinquedos Modernos — R. Visconde de Pirajá, 592-D

Clic-Brinquedos Criativos — R. Constante Ramos, 115 — Fone: 257-6622 — Copacabana

Dexter — Av. Atlântica, 4240 — Shopping Cassino Atlântico — Loja 317 — Fone:
267-6397

Dom Pixote — R. Santa Clara, 91 — Copacabana

Pica-Pau — Largo do Machado, 29 — Loja 205 — Flamengo

Tato Brinquedos — R. Gavião Peixoto, 182 — Niterói

Tia Dália — R. Toneleros, 316-E — Copacabana

Y.S. Derme — R. Visconde de Pirajá, 580 — Ipanema

SANTA CATARINA — CEP-89200

Raio de Sol — Av. Ercílio Luz, 129 — Loja 3 — Florianópolis Shirley

King — R. Mario Lobo, 211 — Joinville

LOJAS DE SAO PAULO — CEP-01000

CAPITAL

A Miniatura — R. Nova Barão, 15 — Av. Ibirapuera, 3103 — Loja 46

Arandá — R. Simão Alvares, 841 — Pinheiros

Artema — R. Barão do Triunfo, 376 — Brooklin — Fone: 240-7768

Brinquedos Ibirapuera — Av. Ibirapuera, 2920 — Fone: 543-2575

BM — Brinquedos Modernos — R. Augusta, 1894 — Fone: 280-4222

Brinquebem Brinquedos Ltda. — R. Piracuama, 21 — Sumaré — Fone: 65-4794

Casa das Três Meninas Ltda. — Av. Ibirapuera, 2794 — Fone: 543-2467

Dexter — Av. Pedroso de Moraes, 664/670 — Fone: 210-8402 — Al. Ministro

Rocha Azevedo, 942 — Fone: 282-4401 Era uma Vez — R. Cubatão, 30 —

Paraíso Game's Store — R. Renato Paes de Barros, 397 — Itaim Jardinzinho — R.

Huayacuhy, 76 (Travessa da R. Padre Carvalho) — Pinheiros Laranjinha Brinquedos

Educativos — R. Pensilvânia, 10 — c/2 — Brooklin Pia Brinquedos — R. Augusta, 2931

— Fone: 852-1241 Tijolinho — R. Cardoso de Almeida, 316 — Perdizes Trenzinho —

R. Fradique Coutinho, 184 — R. Iguatemi, 232

CAMPINAS

Amarelinha Brinquedos Pedagógicos Ltda. — R. General Osório, 1969

Castelinho — R. Paulo Afonso Proença Passarinho, 136

SANTO ANDRÉ

Era uma Vez — R. Albuquerque Lins, 112

SAO JOSÉ DO RIO PRETO

Plic-Plac — R. Rubião Jr., 3068

OSASCO

Fantoche — R. Manoel Saraiva, 281

BIBLIOGRAFIA

- ABBOTT, P.** — *Play and Toys; Children's Play Activities — Abbott* — London, 1966.
- ANDERSON, Marian H.; ELLIOT, Margaret; CA BERGE, Jeanne — *Play with a Purpose* — New York, Harper & Row Publishers.
- BECK, Jean — *Torne seu Filho mais Inteligente* — Ibrasa, São Paulo, 1ª edição, 1971.
- BUCHER, Huguette** — *Troubles Psycho-Moteurs chez l'Enfant* — Editora Masson, Paris, 1970.
- CARLSON and GINGLEND** — *Play Activities for the Retarded Child.*
- CHERNER, N.** — *How to Build Children's Toys and Furniture* — McGraw-Hill Book Company, Inc.
- COMPAGNON, Germaine; DALCROZE, Jacques — *Educación del Sentido Ritmico* — Editora Kapelusz — Buenos Aires, 1960.
- COMPAGNON, Germaine; DALCROZE, Jacques — *Educación por el Movimiento* — Editora Paidós — Buenos Aires, 1969. CRATTY, Bryant J. — *A Inteligência pelo Movimento* — Difel, Rio de Janeiro, 1ª edição, 1975. **CUNHA, M.A.V.** — *Didática Fundamental na Teoria de Piaget* — Editora Forense, Rio de Janeiro, 1ª edição, 1972. **CUNHA, Nylse Helena S.; CASTRO, Iacy Correa** — *Sistema de Estimulação Pré-Escolar* — Criação Editorial — São Paulo. Enciclopédia Prática pre-Escolar — Editorial Latina — Buenos Aires. **FLOREY, L.** — *An Approach to Play and Play Development* — American Association of Occupational Therapists. **FROSTIG, Marianna; HORNE, David; MILLER, Ann-Marie** — *Figuras y Formas* — Editorial Médica Panamericana. **GROSSMAN, J.A.; LeSHAN, E.** — *How Children Play — for Fun and Learning* — Science Research Associates — Chicago. **GUILMAIN, G.** — *L'Activité Psycho-Motrice de l'Enfant* — Editora En Dépôt, Paris. **HARTLEY, R.E.** — *Growing through Play; Experiences of Teddy and Bud* — Columbia University Press, 1952. **HURLOCK, Elizabeth** — *Child Development.*
- KEPLER, H.C.** — *The Child and his Play* — Funk & Wagnalls Company. **KOTHE, S.** — *Pensar é Divertido* — Editora Pedagógica e Universitária Ltda. **LE BOULCH, J.** — *La Educación por el Movimiento* — Editorial Paidós, Buenos Aires, 1ª edição, 1969. **LINDQUIST, Ivonny** — *Therapy through Play* — Arlington Books — Clifford Street Mayfair — London. **MAZZO, Paolo; SOUBIRAN, Giselle** — *La Readaptation Scolaire pour la Reeducação* — *Psicomotrice* — Editora Doin, Paris — 1ª edição, 1975. **METTERSON** — *Play with a Purpose for the Under Sevens* — Penguin Handbooks — Harmondsworth.
- NEWSON, Elizabeth** — *Why Toys?* — Toys Libraries Association — Toynbee Hall, 28 — London.

- PETERSON, Daniel — *Functional Mathematics for the Mentally Retarded* — Charles E. Merrill Publishing Company — Columbia, Ohio.
- PIAGET, Jean — *Para onde Vai a Educação?* — Editora José Olímpio, Rio de Janeiro, 1ª edição, 1970.
- PINES, Maya — *Técnicas Revolucionárias de Ensino Pré-Escolar* — Ibrasa, São Paulo, 1ª edição, 1969.
- VAYER, Pierre — *El Dialogo Corporal* — Editorial Científico-Médica, Barcelona, 1ª edição, 1972.
- WILLEMS, Edgar — *L'Oreille Musicale* — I e II Tomos — Editora — Pro Música — Bienne — 3ª edição, 1970.

ÍNDICE GERAL

VOLUME 1

1. MOTRICIDADE.....	15
1.1 Coordenação de movimentos amplos.....	17
1.1.1 Equilíbrio.....	17
1.1.2 Salvamento.....	18
1.1.3 Arremesso	19
Arremesso (com as mãos)	20
Arremesso (com os pés)	21
1.1.4 Rebatimento	22
1.1.5 Recebimento.....	23
1.2 Coordenação manual	24
1.2.1 Abertura e fechamento	24
1.2.2 Abotoação	26
1.2.3 Alinhavo	27
1.2.4 Amarração, abotoação, etc	29
1.2.5 Amassamento.....	31
1.2.6 Batimento.....	32
1.2.7 Carimbagem	35
1.2.8 Costura	36
1.2.9 Destacamento	39
1.2.10 Digitação	40
1.2.11 Empilhagem	43
1.2.12 Encaixe.....	44
1.2.13 Enfiagem	58
1.2.14 Montagem	62
1.2.15 Perfuração _____	64
1.2.16 Pesca	65
1.2.17 Pinçamento.....	67
1.2.18 Pregagem.....	68
1.2.19 Pressionamento	69
1.2.20 Rosqueamento; pregagem.....	72
1.2.21 Tecelagem	74
1.2.22 Aplicação das habilidades desenvolvidas.....	75
1.3 Coordenação viso-motora	76
1.3.1 Atingir alvos.....	76
1.3.2 Decalque	79
1.3.3 Traçado	80
1.3.4 Contorno.....	82

4.3.3	Identificação de formas complexas.....	146
4.3.4	Identificação de formas iguais em tamanho, cores e posições diferentes	149
4.3.5	Identificação de formas geométricas superpostas.....	150
	Identificação de formas geométricas (dupla superposição)	152
4.3.6	Identificação de formas geométricas agrupadas	153
4.3.7	Identificação de formas geométricas combinadas.....	154
4.3.8	Identificação de partes da figura geométrica	155
4.3.9	Identificação da representação tridimensional	156
4.3.10	Identificação de formas em meio a muitos detalhes	157
4.4	Reconhecimento de tamanhos	158
4.4.1	Identificação dos tamanhos grande e pequeno, maior e menor	158
4.4.2	Identificação de tamanho médio.....	159
4.4.3	Identificação de tamanhos intermediários em formas iguais	160
4.4.4	Identificação de tamanhos intermediários em formas diferentes ...	162
4.4.5	Associação de tamanhos	163
4.4.6	Identificação de tamanhos diferentes em meio a muitos detalhes .	164
4.5	Percepção de figura — fundo	165
4.5.1	Identificação de linhas entrelaçadas.....	165
4.5.2	Identificação de figuras geométricas vazadas	165
4.5.3	Identificação de figuras vazadas superpostas (planas).....	166
4.5.4	Identificação de figuras através de contornos superpostos .	169
4.5.5	Identificação de figura e fundo num campo visual com poucos detalhes	170
4.5.6	Identificação de figura e fundo num campo visual com muitos detalhes.....	171
4.6	Orientação espacial	
4.6.1	Identificação das posições: horizontal, vertical e inclinada	172
4.6.2	Identificação das posições: para baixo, para cima, para os lados, para trás, para frente	173
4.6.3	Identificação das posições: em cima, embaixo, à direita, à esquerda, em frente, atrás	174
	Identificação, das posições: em cima, embaixo, à direita, à esquerda, em frente, atrás, dentro e fora	175
4.6.4	Identificação de distâncias: perto e longe	176
4.6.5	Identificação de posições e direções através de silhuetas .	176
4.6.6	Identificação de posições e direções através do detalhe cor	177
4.6.7	Identificação de posições e direções através de linhas e cores.....	179
4.6.8	Identificação de posições e direções através de linhas, cores e formas	180
4.6.9	Identificação de posições através de figuras variadas.....	181
5	ESQUEMA CORPORAL	183
5.1	Figura humana	184

5.1.1	Representação	184
5.1.2	Tipos Físicos.....	184
5.2	O corpo.....	188
5.2.1	PARTES DO CORPO	188
5.2.2	Mãos e pés	194
5.2.3	Dedos	195
5.2.4	Frente e costas	196
5.2.5	Posturas	197
5.3	O rosto	202
5.3.1	Partes do rosto.....	202
5.4	Lateralidade	205
5.4.1	Simetria	205
6 .	ESTRUTURA TEMPORESPIACIAL	206
6.1	Orientação temporal	207
6.1.1	Duração	207
6.1.2	Sucessão	209
6.1.3	Divisão conceitual de tempo.....	211
6.2	Orientação espacial	213
6.2.1	Posição.....	213
6.2.2	Localização	217
6.2.3	Simetria	222
6.2.4	Transposição espacial	223
7 .	PENSAMENTO	228
7.1	Atenção e concentração	229
7.2	Memória	230
7.3	Criatividade.....	234
7.4	Pensamento lógico.....	240
VOLUMEN		
8 .	MATEMÁTICA	266
8.1	Conceituação	268
8.1.1	Noção de tamanho	
Grande-pequeno	268
Alto-baixo	269
Maior-menor.....		270
Grosso-fino		272
Largo-estreito; comprido-curto.....		273
Médio		274
8.1.2	Noção de quantidade	276
Muito-pouco		276
Mais-menos.....		276
Vários-nenhum		276
Todos-alguns.....		276

Cheio-vazio	276
8.1.3 Conjuntos	277
8.1.4 Verificação do Aprendizado de conceitos.....	278
8.2 Sistema de Numeração	281
8.2.1 Manipulação de quantidades até 5.....	281
8.2.2 Identificação de quantidades 1 a 5	282
8.2.3 Manipulação de quantidades até 10	284
8.2.4 Manipulação de quantidades até 5 e até 10.....	285
8.2.5 Identificação de quantidades iguais e diferentes.....	287
8.2.6 Identificação de símbolos numéricos.....	288
8.2.7 Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 5	290
Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 10	291
Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 9	292
Associação de quantidades a símbolos numéricos de 1 a 10	294
8.2.8 Números vizinhos.....	299
8.2.9 Número par e ímpar (Contagem de 2 em 2, 3 em 3, 5 em 5, etc.)	300
8.2.10 Unidade, dezena e centena.....	301
8.2.11 Identificação de dúzia e meia dúzia.....	302
8.2.12 Números ordinais (Do 1º ao 10º)	303
8.3 Operações Matemáticas	304
8.3.1 Fase preparatória (Introdução de sinais)	304
8.3.2 Adição e Subtração (Introdução dos sinais + , — e =).....	306
8.3.3 Adição.....	307
8.3.3 Adição, subtração, multiplicação (Sem reserva).....	308
8.3.4 Adição e subtração (com reserva)	309
8.3.5 Adição (Em coluna)	310
8.3.6 Multiplicação Tabuada.....	311
8.3.7 Multiplicação (Em coluna)	312
8.3.8 Conceito de inteiro e metade	312
8.3.9 Noção de fração: (1/2 a 1/10).....	313
8.4 Instrumentos de Medida	314
8.4.1 Noção de tempo (Horas inteiras, meia hora)	314
Noção de tempo (Horas inteiras, meia hora, minutos)	315
8.4.2 Uso da Balança (1 quilo, 1/2 quilo, 1/4 quilo)	317
8.4.3 Noção de medida linear (Metro, meio metro)	318
Noção de medida linear (Centímetro)	315
8.4.4 Capacidade (Litro, meio litro, 1/4 de litro)	320
8.5 Métodos Específicos.....	321
8.5.1 Dienes — Blocos lógicos	321
8.5.2 Apresentação do material didático p/ o método "Cuisinaire"	323
8.5.3 Apresentação do material específico de Instrutor OTTO Treinador de quantidades.....	324
9. LINGUAGEM VERBAL.....	327
9.1 Vocabulário	328
9.1.1 Nome de profissões	328

9.1.2	Nome de objetos da vida diária	329
9.1.3	Nome de peças do vestuário	330
9.2	Gramática	331
9.2.1	Emprego dos artigos definidos ou indefinidos	331
9.2.2	Flexão de gênero dos substantivos e adjetivos	333
9.2.3	Flexão de número dos substantivos e adjetivos	334
9.3	Fluência verbal	334
9.3.1	Descrição de gravura	334
9.3.2	Elaboração de frases, períodos e pequenas histórias	335
9.3.3	Elaboração de diálogos	336
9.3.4	Conversação	337
9.4	Alfabetização	338
9.4.1	Reconhecimento das letras do alfabeto	338
9.4.2	Associação da letra inicial ao nome da figura	343
9.4.3	Reconhecimento e associação de palavras	344
9.4.4	Formação de sílabas, palavras e frases	344
9.4.5	Formação de palavras	345
9.4.6	Ortografia	347
9.4.7	Compreensão da leitura	348
10.	EDUCAÇÃO MUSICAL	350
10.1	Percepção auditiva	351
10.1.1	Exploração do som de instrumentos musicais	351
10.1.2	Exploração de sons naturais.....	353
10.1.3	Reconhecimento de sons isolados	354
10.1.4	Identificação de fontes sonoras	355
10.1.5	Identificação de uma trilha.....	355
10.1.6	Identificação de um percurso sonoro.....	356
10.1.7	Discriminação de sons associados.....	357
10.1.8	Discriminação de sons percutidos e glissados.....	358
10.1.9	Reprodução de sons discriminados.....	359
10.1.10	Associação de sons imitativos	360
10.1.11	Associação de movimentos a sons instrumentais.....	361
10.1.12	Associação de sons a pequenas encenações	361
10.1.13	Classificação de sons pela sua propriedade: altura	362
10.1.14	Classificação de sons pela sua propriedade: intensidade	363
10.1.15	Seriação de sons pela sua altura em ordem ascendente ou descendente.....	364
10.1.16	Seriação de sons pela intensidade, em ordem crescente ou decrescente	365
10.1.17	Execução de sons melódicos isolados	366
10.1.18	Execução de sons metódicos simultâneos.....	367
10.1.19	Estimulação à execução musical	368
10.1.20	Execução de pequenos trechos musicais	369
10.2	Percepção Temporal.....	370
10.2.1	Exploração da sensibilidade rítmica	370
10.2.2	Exploração do ritmo através de atividades naturais	371

10.2.3	Exploração do elemento rítmico: "pulsação"	372
10.2.4	Exploração do ritmo em palavras	372
10.2.5	Exploração do elemento rítmico: acento	373
10.2.6	Percepção e reprodução dos tempos fortes e fracos ..	374
10.2.7	Percepção e execução dos tempos fortes	375
10.2.8	Interiorização de ritmo simples	376
10.2.9	Percepção e reprodução de variações de andamento ..	377
10.2.10	Percepção e reprodução de variações rítmicas	378
10.2.11	Execução rítmica de vários instrumentos.....	379
10.2.12	Execução rítmica através de linhas melódicas	380
—	Instrumentos de percussão	381
—	Instrumentos melódicos e brinquedos musicais	381
—	Fabricantes de instrumentos e brinquedos musicais	382
—	Revendedores de instrumentos e brinquedos musicais.....	383
11.	RECREAÇÃO	387
—	O material Montessori.....	401
	Materiais para atividades de vida prática	401
	Material sensorial de desenvolvimento	402
—	Exploração criativa de um conjunto de tampas.....	405
—	O material pedagógico na escola	407
—	Tabela para avaliação de materiais	408
—	Distribuição dos materiais nas salas de aula	409
—	Sistema de rodízio de materiais	409
—	A conservação dos materiais.....	409
—	Utilização do material pedagógico por deficientes físicos	410
—	Introdução	410
0	deficiente físico	411
I.	Fatores que interferem na utilização do material.....	412
A	— Ordem emocional e social	412
B	— Ordem física	412
C	— Ordem intelectual	414
D	— Ordem sensorio-perceptiva	414
II	. Cuidados a serem observados	414
A	— Resistência	414
B	— Tamanho e peso	418
C	— Quantidade	420
D	— Forma e mobilidade	421
E	— Modificações	423
III	. Adaptações para a utilização do material escolar	427
Papel	427	
Lápis	433	
Giz e pincel.....	436	
Tinta.....	437	
Borracha .."	438	
Régua	439	
Apontador	439	
Compasso	440	

Tesoura	441
Merenda escolar	443
IV . Lista descritiva do material de ilustração	445
Lista de fabricação de jogos p/assuntos	454
Tabelas de caracterização de materiais	462
Listas de endereços de lojas e fábricas	492
Bibliografia	496

Esta obra foi editada pela FENAME — Fundação Nacional de
Material Escolar

Direção do Departamento de Produção: Pedro Paulo Machado
Coordenação editorial: Suetônio Soares Valença

Equipe editorial

Divisão de Material Didático: Maria Regina Fernandes de Souza

Seção de Elaboração e Avaliação Pedagógica: José Tedin Pinto

Catálogo na fonte: Eugenia Vendrameto Peres

Seção de Revisão: Norma de Magalhães C. Vasconcellos

Revisão de originais: Terezinha de Jesus Moreira

Revisão tipográfica: Terezinha de Jesus Moreira

Divisão de Apoio à Produção: Marilene dos Santos Andrade

Seção de Artes Gráficas: Gioietta Timoteo Lana

Produção gráfica: Aimojara Xavier da Silva

Capa e diagramação: Aimojara e Gioietta

Esta obra foi impressa pela
AGGS Indústrias Gráficas S.A.
Rua Luis Câmara, 535 — Olaria — Rio de Janeiro — RJ
para a
FENAME — Fundação Nacional de Material Escolar
Rua Miguel Ângelo, 96 — Maria da Graça — Rio de Janeiro — RJ
República Federativa do Brasil

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)