

**RHEMA**  
*Educação* 



**SUGESTÕES DE ATIVIDADES**  
*para a educação especial*  
**E TEA**

Profª Maria Eduvirges



# SUMÁRIO

- 04 CONCEITO
- 04 ESCOLA ESPECIAL/TEA
- 05 PRÁTICA EDUCATIVA/TEA
- 06 PRÁTICA PEDAGÓGICA
- 08 CONHECER PARA TRABALHAR
- 11 EXEMPLIFICANDO UMA SITUAÇÃO DE JOGO
- 14 BRINCAR
- 14 O BRINQUEDO... (COGNITIVO)
- 15 OS BRINQUEDOS NO CONTEXTO DA INFÂNCIA
- 17 JOGOS E BRINCADEIRAS
- 22 E NA ESCOLA, COMO PODEMOS TRABALHAR COM O ALUNO COM TEA?
- 33 ASPECTOS ESSENCIAIS PARA INTRODUÇÃO DE UMA ATIVIDADE
- 34 CARACTERÍSTICA DO MEDIADOR
- 37 ATIVIDADES PRÁTICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA
- 41 DICAS DE ATIVIDADES
- 42 QUAL É A SOMBRA?
- 44 LETRA SÍLABA
- 48 ATIVIDADE MATERIAL CONCRETO
- 50 ATIVIDADES COM O NOME
- 58 TREINAR O TRAÇADO DOS NUMERAIS
- 60 QUERO SABER MAIS
- 61 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



# CONCEITO

## CONCEITO

Escola Inclusiva é aquela que garante a qualidade de ensino educacional, a cada um de seus alunos, reconhecendo e respeitando a diversidade, e respondendo a cada um de acordo com seu potencial e sua necessidade.

**ESCOLA ESPECIAL/TEA:** Necessitam, portanto, de **MAIOR TEMPO DE PERMANÊNCIA** em cada etapa ou ciclo, comparado a outros educandos de sua idade, para aprender, principalmente as convenções de leitura, escrita, cálculos matemáticos, regras e convivências sociais.



**PRÁTICA EDUCATIVA/TEA:** “A prática educativa, tem como finalidade identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos considerando suas necessidades específicas. As atividades desenvolvidas no atendimento educacional especializado diferenciam-se daquelas realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Esse atendimento complementa e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela”

(BRASIL, 2007)



## PRÁTICA PEDAGÓGICA

- » A Prática Pedagógica quando pautada em situações lúdicas trazem enormes prazeres e alegrias aos alunos, promovendo com isso o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico.
- » O lúdico usado no processo ensino aprendizagem, objetiva o desenvolvimento no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, o desenvolvimento da linguagem, a atenção e as regras.



# CONHECER PARA TRABALHAR

## CONHECER PARA TRABALHAR

De acordo com o dicionário Larousse da Língua Portuguesa (2004):

**Brincadeira:** Ato ou efeito de brincar; Folgança; Gracejo, Zombaria: Fazer brincadeira; Estar de brincadeira; Jogo ou divertimento popular, adulto ou infantil.

**Brinquedo:** Objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira, folguedo, divertimento.

**Jogo:** Divertimento público composto de exercícios esportivos. Exercício ou divertimento sujeito a regras determinadas, com ou sem apostas. Objeto(s) com que se praticam tais atividades. (...) Conjunto de objetos que executam a mesma função. Brincadeira, folguedo, divertimento. Ato ou efeito de jogar; Balanço (...).

**Lúdico:** Relativo a jogo, brinquedo, diversão.

A criança aprende por meio das mediações dos adultos e de outras crianças.

Por esta razão é necessário a mediação da criança com diversos jogos, para que esta explore e manipule os diferentes instrumentos e compreenda as regras sociais.

(Vigotski, 2001).



# JOGOS

## EXEMPLIFICANDO UMA SITUAÇÃO DE JOGO:

Em uma atividade de jogar bola , por exemplo:

A criança deve ser instigada e mediada pelo professor com vários questionamentos e valores como:

- » Quais são os parceiros do jogo (**diversidade**);
- » Quais são as regras do jogo;
- » Tomar consciência do **sucesso e do fracasso**;
- » Respeitar o erro e o acerto dos parceiros;
- » Respeitar honestamente as regras do jogo.

- » Vivenciar as situações proporcionando diferentes situações, espaços diferenciados, diversidade e interações dos sujeitos relacionando a variedade de informações;
- » O jogo não pode ser desenvolvido e planejado somente com objetivo de uma habilidade motora e sim de considerar as limitações e possibilidades de todos os envolvidos.

(motora e atenção)



**BRINCAR**

## | BRINCAR

O brincar é uma representação e interpretação do real e deve ser prazerosa, motivadora, alegre e divertida.

O brincar é um instrumento de estimulação prática utilizado em qualquer etapa do desenvolvimento infantil e para todas as crianças.

Ao nascer a criança possui bilhões de neurônios que são desenvolvidos durante a primeira infância, se forem estimulados com afeto e interações por meio de atividades que envolvem o brincar e outras manifestações lúdicas.

## | O BRINQUEDO... (COGNITIVO)

São materiais que facilitam o desenvolvimento cognitivo da criança, mas, é necessário a mediação do professor.

## OS BRINQUEDOS NO CONTEXTO DA INFÂNCIA

O brinquedo é uma necessidade em todo desenvolvimento da criança e um recurso para auxiliar e **ampliar a capacidade da criança em entender a situação**, gerar ideias, identificar as representações e fixando conceitos necessários ao processo de aprendizagem.

Diversos pesquisadores no campo da educação e da comunicação como: Bazalgette, Gonet, Rivoltella e Belloni; enfatizam a necessidade que a educação deve recuperar seu **aspecto lúdico, simbólico, o corpo em movimento, o contato com a natureza, as mídias** (fotografia, imagens, redes sociais), pois essas atividades possibilitam que a intervenção educativa passe da experiência para a reorganização dos saberes.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## JOGOS E BRINCADEIRAS

» Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica, transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há **motivação, disciplina e interesse** pelo que está sendo ensinado. Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.



» A prática pedagógica pautada em situações lúdicas traz enorme prazer e alegria às crianças, promovendo assim, o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico do educando.

No entanto, o professor deve definir, previamente, seus objetivos e o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem também ser providenciados previamente. Esses são requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico.



» **SEGUNDO KISHIMOTO(2008)**, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa.

**Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino/aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.**



» O lúdico possibilita que a criança com TEA se torne cada vez mais autônoma, melhorando a autoestima e a consciência corporal.

**Pelo jogo, a criança:**

- » aprende,
- » verbaliza,
- » comunica-se com as pessoas,
- » internaliza novos comportamentos e,
- » se desenvolve.



# E NA ESCOLA, COMO PODEMOS TRABALHAR COM O ALUNO COM TEA?

## E NA ESCOLA, COMO PODEMOS TRABALHAR COM O ALUNO COM TEA?

» Devemos considerar fundamental importância a independência do aluno, para isto, devemos seguir alguns princípios:

- **Flexibilidade:** cabe ao mediador aprender os ritmos naturais da crianças e as preferências especiais, atuando de forma responsiva.
- **Segurança:** estabelecimento de limites seguros que devem ser passados a criança, para que esta explore o mundo.
- **Receptividade:** fazer o possível para tornar o espaço da criança, em casa e na escola o mais receptível possível, cheio de objetos diferentes, para que ela possa manusear.
- **Compreensão:** evitar qualquer tipo de punição física porque esta, jamais funciona.

- **Persistência:** reforçar sempre o comportamento essencial da criança e as medidas necessárias, não contaminando a criança com mudanças em seu estado de humor. Aguardar sempre alguns momentos antes de repetir um pedido, quando este não obedecido corretamente.
- **Paciência:** evitar interromper o que a criança esta fazendo, a não ser que seja absolutamente necessários.
- **Diversidade:** propor sempre alternativas, oferecendo opções, como exemplo: “você prefere uma maçã ou um suco” ; “Já era de parar de brincar, vamos fazer um lindo passeio?”
- **Alegria:** Acompanhe as solicitações da criança com disposição e sorrisos, Acompanhe as solicitações da criança com disposição e sorrisos, para melhoria do seu desenvolvimento emocional.

» Brincar: é a expressão do desejo do sujeito. Com crianças pequenas poderemos introduzir os jogos de borda: “janela, janelinha”, jogo do “cadê, achou”, desenho do contorno das mãos, jogos de cair: descer do escorregador, caminhar no meio fio, saltar.



» Jogos que permitam trabalhar os medos das crianças: “vamos brincar na floresta, enquanto seu lobo não vem”.



» Brincadeiras com fantoches: o fantoche faz a mediação entre o aluno e o outro, uma vez que esse outro é invasivo com sua voz, seu olhar e sua presença. É o fantoche que fala, não o professor.



» Jogos que permitam uma identificação: brincar de bonecas, de casinha.



» Jogos de se esconder para aqueles alunos que já possuem uma constituição de eu e do outro; brincadeiras como minhocão; dentro de caixas de papelão.



» Dramatizações a partir da leitura de livros infantis (retalhos de tecido de vários tamanhos, fantasias).



- » Materiais como a massa de modelar ou argila permite unificar a fragmentação da imagem corporal dos alunos com problemas no desenvolvimento.



» Bonecas de pano que podem ser cortadas e recosturadas também proporciona a unificação. Linha e barbante usados nas brincadeiras ajudam a “amarrar” e simbolizar esse corpo que parece não se adequar ao ambiente.

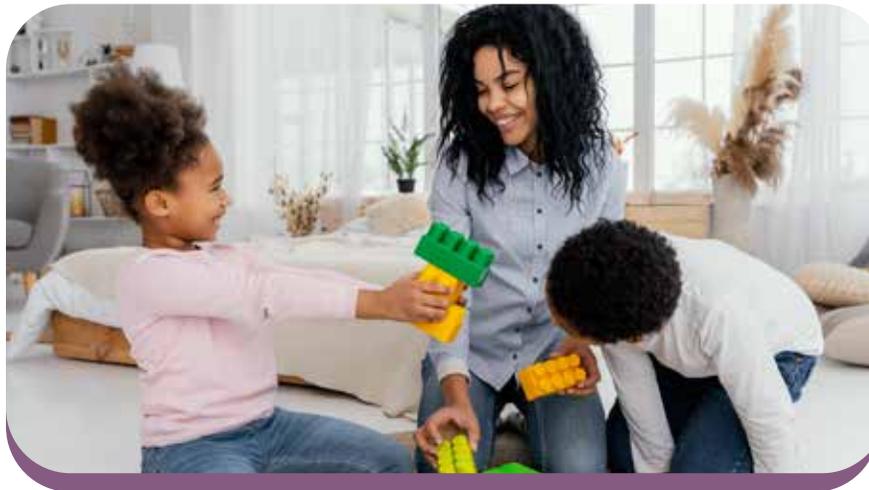


# ASPECTOS ESSENCIAIS PARA INTRODUÇÃO DE UMA ATIVIDADE

## ASPECTOS ESSENCIAIS PARA INTRODUÇÃO DE UMA ATIVIDADE

» O sucesso em despertar interesse de uma atividade depende de como você desenvolve. Por exemplo: apresentação de uma sacolinha, de um palhaço, de uma cadeira, aproveitando para tornar o objeto interessante e motivador;

- Escolha do material (do interesse da criança e contextual);
- Atitudes de afetividade com a atividade e a criança.



## CARACTERÍSTICA DO MEDIADOR:

- » Não desanimar diante da recusa da criança;
- » Competência do mediador: experiências facilitadoras para favorecer a interação social;
- » Vivenciar todas as atividades de forma concreta e visual;
- » Dar atividades relacionadas à vida real dos alunos, trabalhando as habilidades que o aluno possui;
- » As atividades devem ser explicadas de forma lenta e tranquila repetindo quantas vezes forem necessárias;
- » Propor trabalhos e atividades que possam auxiliar o desenvolvimento da aprendizagem e habilidades adaptativas: sociais , de comunicação, cuidados pessoais e autonomia;
- » Utilizar cartazes de referências de orientações: calendário, presença, rotina, números, letras, etc.

- » A mediação deve ser uma experiência pedagógica que explora a sensibilidade, os significados e seus símbolos;
- » Intervindo em suas possibilidades para melhoria de sua interação;
- » O trabalho educativo necessita de interação, sensibilidade e experiência do outro. Com isso, o mediador deve resgatar as experiências do aluno para melhoria do processo educacional.



# ATIVIDADES PRÁTICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA

## ATIVIDADES PRÁTICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA

» **Escrita:** Surge concomitantemente com a constituição da imagem corporal. Brincadeiras de pintar e bordejar o corpo são prelúdios da escrita. De um rosto lambuzado com tintas as cores e os rabiscos “escorregam” para o papel.



» **Chamada:** Podemos escrever no quadro ou num cartaz o nome do aluno. Ao lado o sujeito “assinará” seu nome. “Pedro, coloca aí tua marca”.



» Quando o aluno escreve tem que fazer um intervalo, há uma linha após a outra, uma palavra após a outra. Isso dá um ordenamento e acalma o sujeito.



» Fornecer para a criança instrumentos como a leitura e a escrita, dentro de suas possibilidades subjetivas e cognitivas, fazendo-se uma aposta de que esses instrumentos poderão ser úteis tanto para organizar e ordenar o campo simbólico como para lidar com as angústias e conflitos. (BASTOS,2012,p.150).

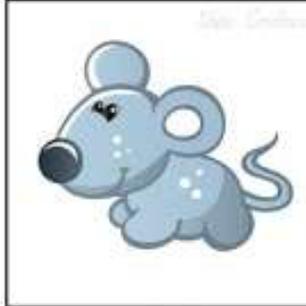
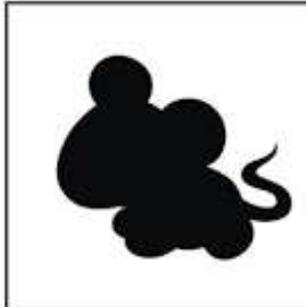
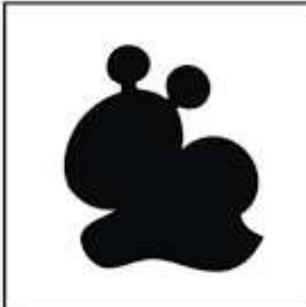


# DICAS DE ATIVIDADES

## QUAL É A SOMBRA?

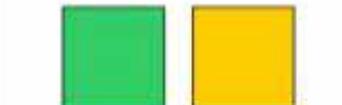
Você pode trabalhar a temática animais com a leitura de seus nomes e qual é a sombra. Pode utilizar como jogo da memória e jogo do MICO.



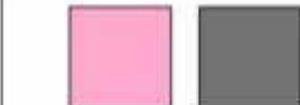
				
				
LEÃO leão	COELHO coelho	LEÃO leão	CARACOL caracol	VACA vaca

## LETRA SÍLABA

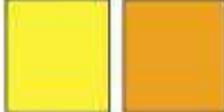
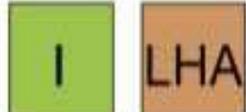
A criança pode associar a sílaba à cor correspondente em cada cartela.

	A VI
 AVIÃO	ÃO
	BO LA
 BOLA	
	CA SA
 CASA	

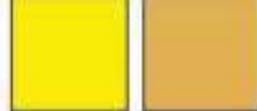
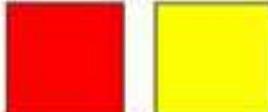
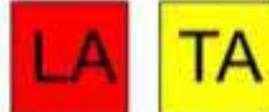
www.IDEIACRIATIVA.org

	DA DO
 DADO	
	ES TRE
 ESTRELA	LA
	FO CA
 FOCA	

www.IDEIACRIATIVA.org  
www.IDEIASCRIATIVAS.org

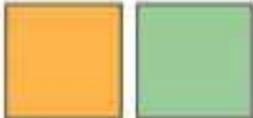
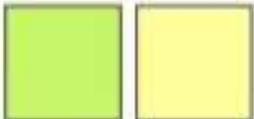
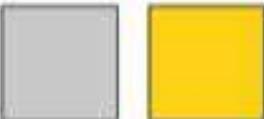
		GA TO
	GATO	
		HAR PA
	HARPA	
		I LHA
	ILHA	

www.IDEIACRIATIVA.org

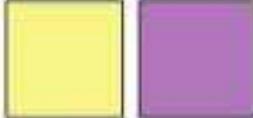
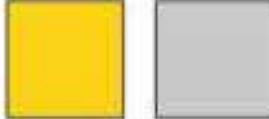
		JA CA
	JACA	
		KI WI
	KIWI	
		LA TA
	LATA	

www.IDEIACRIATIVA.org

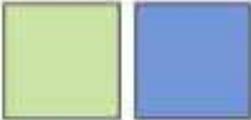
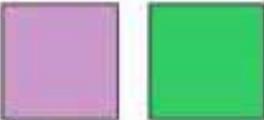
www.IDEIASCRIATIVAS.org

		MA	LA
	MALA		
		NU	VEM
	NUVEM		
		O	VO
	OVO		

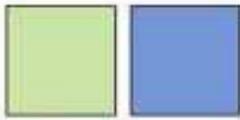
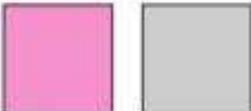
www.IDEIACRIATIVA.org

		PA	TO
	PATO		
		QUA	DRO
	QUADRO		
		RA	TO
	RATO		

www.IDEIASCRIATIVAS.org

		SA PO
	SAPO	
		TA TU
	TATU	
		U VA
	UVA	

www.IDEIACRIATIVA.org

		WAL TER
	WALTER	
		XÍ CA
	XÍCARA	RA
		YL DA
	YLDA	

www.IDEIACRIATIVA.org

www.IDEIASCRIATIVAS.org

## ATIVIDADE MATERIAL CONCRETO

O objetivo desta atividade é trabalhar com as crianças a associação do som da letra em destaque com som da letra inicial de cada figura.

A		B	
			
C		D	
			
<a href="http://www.IDEIACRIATIVA.org">www.IDEIACRIATIVA.org</a>			
E		F	
			

G		H	
			
I		J	
			
<a href="http://www.IDEIACRIATIVA.org">www.IDEIACRIATIVA.org</a>			
K		L	
			

[www.IDEIASCRIATIVAS.org](http://www.IDEIASCRIATIVAS.org)

M		N	
			
O		P	
			
<a href="http://www.IDEIACRIATIVA.org">www.IDEIACRIATIVA.org</a>			
Q		R	
			

S		T	
			
U		V	
			
<a href="http://www.IDEIACRIATIVA.org">www.IDEIACRIATIVA.org</a>			
W		X	
			

[www.IDEIASCRIATIVAS.org](http://www.IDEIASCRIATIVAS.org)

## ATIVIDADES COM O NOME

**CONTEÚDO:** Nome próprio (foco na alfabetização).

**ATIVIDADES:** Jogos concretos e por fichas, exercícios de organização/pareamento, estimulação dos sentidos, valorização dos movimentos.

**OBJETIVOS:** Proporcionar o reconhecimento do nome próprio e das letras do alfabeto; estimular e incentivar a escrita de diferentes formas; propiciar a comunicação (verbal e não verbal).



**1)** Escreva o nome da criança e faça uma plaquinha (informação visual). A plaquinha pode ser colocada junto com uma foto da mesma. Use o material dentro de sala de aula para consulta, fixado no mural ou com o crachá. Você ainda pode expor a plaquinha em locais que a criança costuma frequentar além da sala de aula, por exemplo, um aluno que tem mais dificuldade de atenção e gosta ir ao balanço do parque da escola durante as atividades, pode ter a sua plaquinha lá exposta com o estímulo, memorização e associação do seu nome. Dica: é importante aproveitar o material que se tem para ressignificar certos comportamentos da criança.



**2)** Faça uma brincadeira! Cole no chão da sala de aula ou em outro lugar que preferir (quadra, parque) diversos nomes, inclusive o da criança em questão. O jogo consiste em deixar a criança correr e pular sobre o seu nome quando o encontrar. Você poderá adicionar uma foto ou não. Isso dependerá do desafio que se quer proporcionar ao aluno (atividade que proporciona a informação visual + o movimento/corpo).



**3)** Explore o tato: toque e ensine o seu aluno a tocar em pessoas e objetos. Para ensinar o nome, por exemplo, você pode utilizar letras com texturas em lixa, pode dizer "VOCÊ É O JOÃO!" e sinalize com o dedo tocando-o.



4) Cante músicas envolvendo o nome das crianças. A música do "roubou pão" é uma boa alternativa.



**5)** Valorize movimentos repetitivos! Alguns alunos com autismo costumam balançar as mãos ou o corpo com bastante frequência. Ofereça estímulos sonoros associando as letras do nome/alfabeto.

Exemplo: garrafas sensoriais com as letras do nome coladas ou potinhos com areia dentro seguindo a mesma proposta. Assim, a criança explora o objeto realizando seus movimentos repetitivos, sendo despertada por algo novo, com significado.



6) Explorar diferentes jogos concretos que possam trabalhar com o nome próprio. Letras móveis de madeira e fichas plastificadas são excelentes opções, já que possuem maior durabilidade correndo poucos riscos de ser danificado. Use e abuse de fichas ou cartões com figuras, letras e palavras.

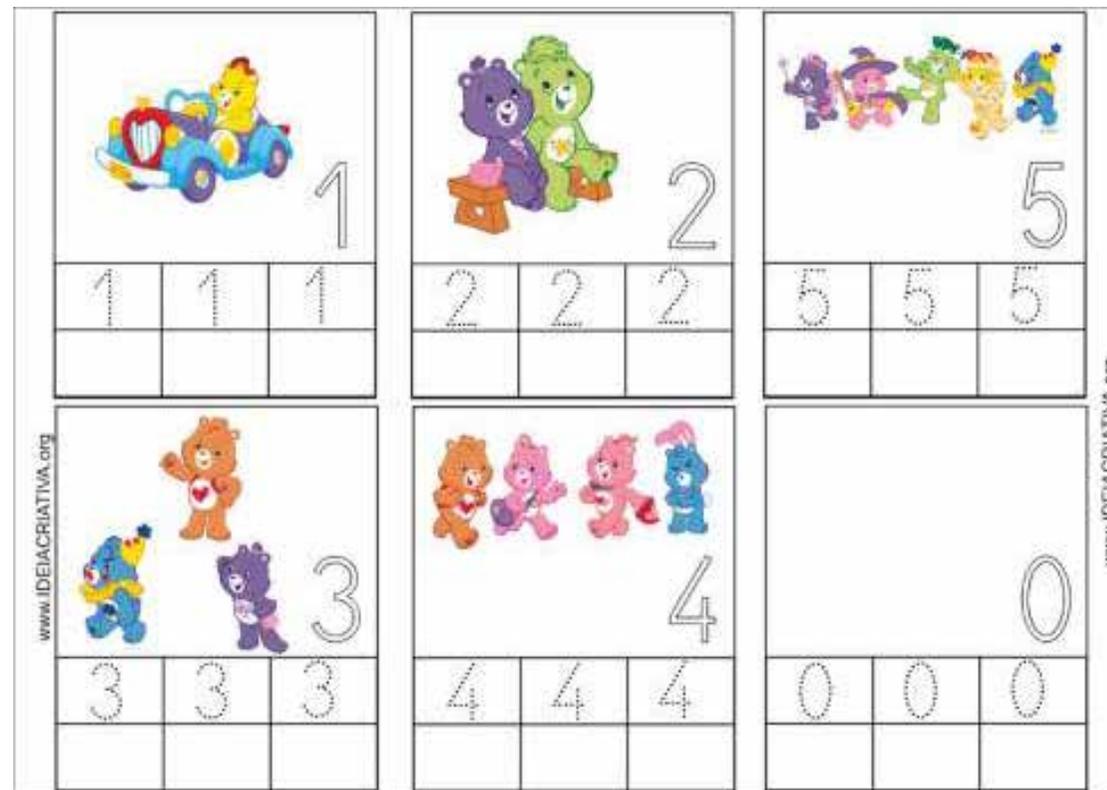


7) Aproveite os recursos da estimulação sensorial para incentivar a escrita/registro (areia do parque, massinha, tinta, entre outros materiais).



## TREINAR O TRAÇADO DOS NUMERAIS

É bem simples de montar. Basta imprimir, colar em papelão e plastificar com fita adesiva, ou imprimir em papel cartão e mandar plastificar na gráfica.



www.IDEIASCRIATIVAS.org

www.IDEIASCRIATIVA.org		1
	1	1
	1	1
	1	1
	1	1
	1	1
www.IDEIASCRIATIVA.org		2
	2	2
	2	2
	2	2
	2	2
	2	2
www.IDEIASCRIATIVA.org		5
	5	5
	5	5
	5	5
	5	5
	5	5
www.IDEIASCRIATIVA.org		3
	3	3
	3	3
	3	3
	3	3
	3	3
www.IDEIASCRIATIVA.org		4
	4	4
	4	4
	4	4
	4	4
	4	4
www.IDEIASCRIATIVA.org		0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0

www.IDEIASCRIATIVAS.org

# Gostou do conteúdo?

Quer saber mais?



**QUERO SABER MAIS DE PÓS ONLINE AO VIVO**



**QUERO PARTICIPAR DAS AULAS EXPERIMENTAIS**



**Clique para interagir**

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAHIA. GI BARBOSA. . **Atividades Pedagógicas**. Disponível em: <<http://www.ideiacriativa.org/>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

- BRASIL. **Ministério da Educação e Cultura. Material pedagógico: manual de utilização**. Rio de Janeiro: MEC / CENESP / FENAME / APAE de São Paulo, 1980. Laboratório de Educação Especial “Prof. Ernani Vidon”, Unesp, Marília.
- DUQUE, Luciana Fernandes. **Atividades para o apoio do aluno com autismo**. 2015
- DRUMOND, Simone Helen Ischkanian. **Psicomotricidade e autismo: trabalhando o corpo, através da estimulação sensorial para a melhor qualidade de vida**. Disponível em: <http://www.simonehelendrumond.blogspot.com>. Acesso em: 03 outubro de 2014.
- ORRÚ, Sílvia Ester. **Autismo, linguagem e educação: interação social no cotidiano escolar**. 3. ed. – Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.
- PEREIRA, Thais Caroline. **Autismo: o que fazer? Dicas e orientações**/Claudia Maria Cabral Moro Barra: Thais Caroline Pereira; ilustrado por Luana Maria de Castro. Curitiba: Máquina de Escrever, 2015.
- RIVIERE, **Angel. Modificación de Conducta em el Autismo Infantil**. Revista Espanõla de Pedagogia, v. XLII, p. 164-5, 1984.
- SOUZA, Karlen Pagel de Oliveira. **TEA – Acomodações Sensoriais na escola**.

Gostou do  
conteúdo?  
**Compartilhe!**



**Siga nossa Redes Sociais**

