



# APRENDA COMO INTERVIR ATRAVÉS DA NEUROPSICOPEDAGOGIA COM ATIVIDADES PARA ESTIMULAÇÃO NO TEA

Professora: **LUZIA FERRARI**

Pedagoga especialista em: Psicopedagogia, Educação Especial,  
Psicomotricidade e Distúrbios de Aprendizagem

Email: [espacopedgogicolf@gmail.com](mailto:espacopedgogicolf@gmail.com)

Siga nossas Redes Sociais





Como vc definiria  
o autismo snoopy?

a cada dia  
um desafio...  
a cada minuto  
uma conquista...

Qual é o profissional que nunca se preocupou com o isolamento de um aluno?

Qual o profissional que nunca se angustiou frente à dificuldade de aprendizado de um de seus alunos?

**Na escola, os alunos passam diariamente, horas sob o olhar de educadores treinados a acompanhar a aprendizagem e a socialização.**

**Portanto, as primeiras dúvidas sobre o desenvolvimento das crianças são levantadas pelos educadores.**



# DIFICULDADES NAS ÁREAS



COMUNICAÇÃO



COMPORTAMENTO

## INTERAÇÃO SOCIAL



NOVAS TURMAS DE  
**PÓS**  
EAD E ONLINE AO VIVO

RHEMA  
EDUCAÇÃO

O caminho para quem busca assumir o protagonismo em sua carreira

A portrait of a woman with long dark hair, wearing glasses and a teal top, smiling at the camera. Below the portrait, her name is mentioned: Mara Souza de Oliveira, Professora do Curso Mestrado Profissionalizante.

Metodologias ativas  
Certificado reconhecido pelo MEC  
Plataforma disponível 24h por dia

Completa interação

# AUTISMO - NÍVEIS DE SUPORTE

DSM V

## NÍVEL 1

Precisam de mínimo suporte nas situações do dia a dia.



## NÍVEL 2

Faixa intermediária no que se refere a gravidade dos sintomas e necessidades de suporte



## NÍVEL 3

Precisam de suporte intensos e significativos nas situações do dia a dia.



# **COMO FACILITAR A APRENDIZAGEM**

**Rotinas**

**Orientações  
Visuais**

**Previsibilidade**

**Organização  
Sensorial**

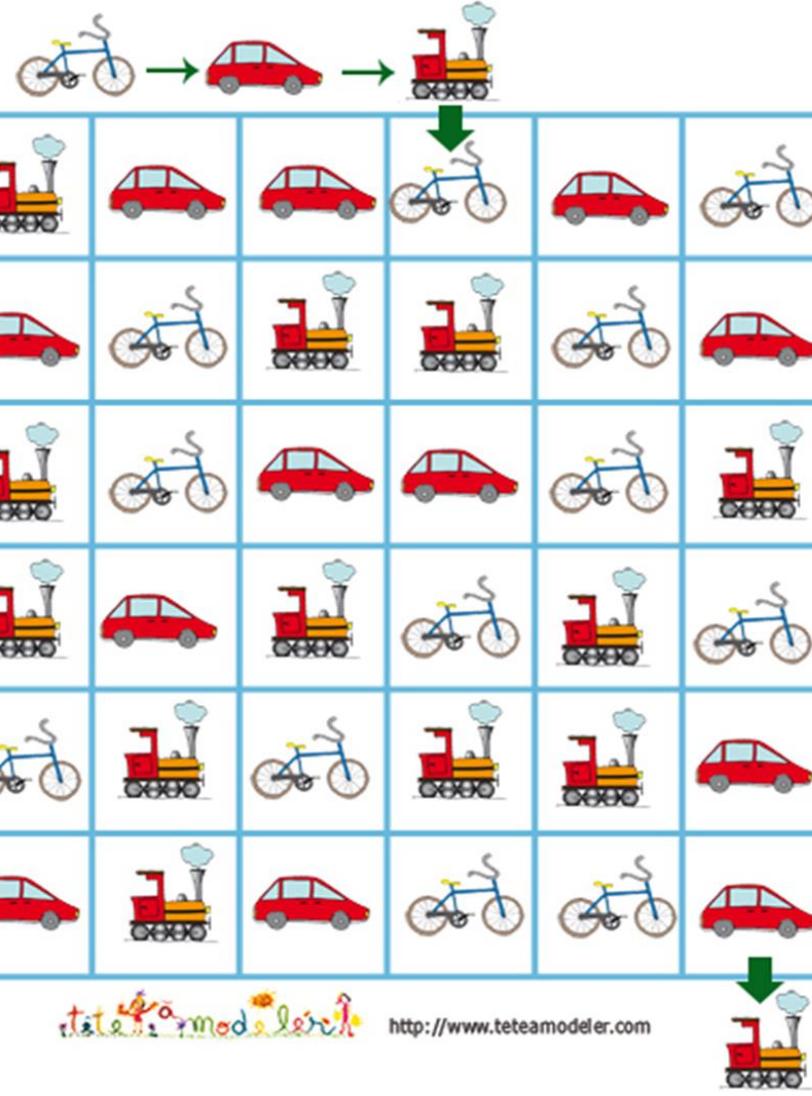
**Consistência**

**Informações  
Concretas**

**Aprendizagem  
sem erro**

# COMO DAR OS PRIMEIROS PASSOS, PARA UMA ESTIMULAÇÃO?

## LABIRINTO DOS MEIOS DE TRANSPORTE



## TAPA O CERTO



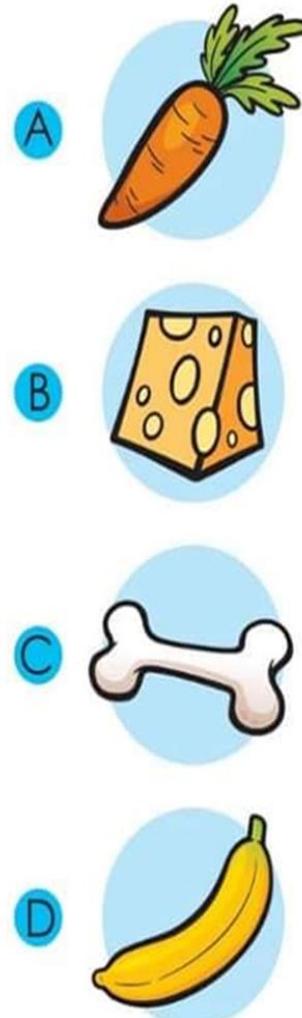
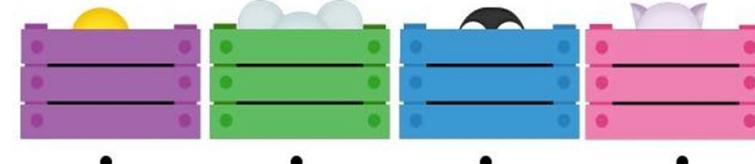
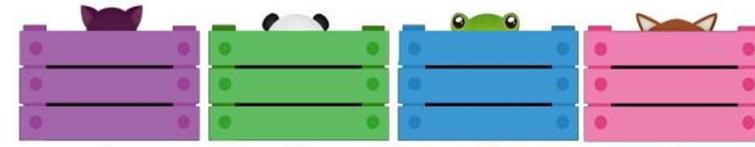
## LEITURA VISUAL E INTERPRETAÇÃO

MEU GUARDA-CHUVA É AZUL E BRANCO.	O SAPO É VERDE.	A FLOR É BRANCA COM MIOLO AMARELO.
O SOL É GRANDE E AMARELO.	ESTA JOANINHA É VERMELHA E PRETA.	A BORBOLETA É VERMELHA E LARANJA.
GANHEI UMA PIPA VERDE E AZUL.	QUE ABELHA LINDA! AS CORES SÃO AMARELO E PRETO.	O PINTINHO AMARELINHO.

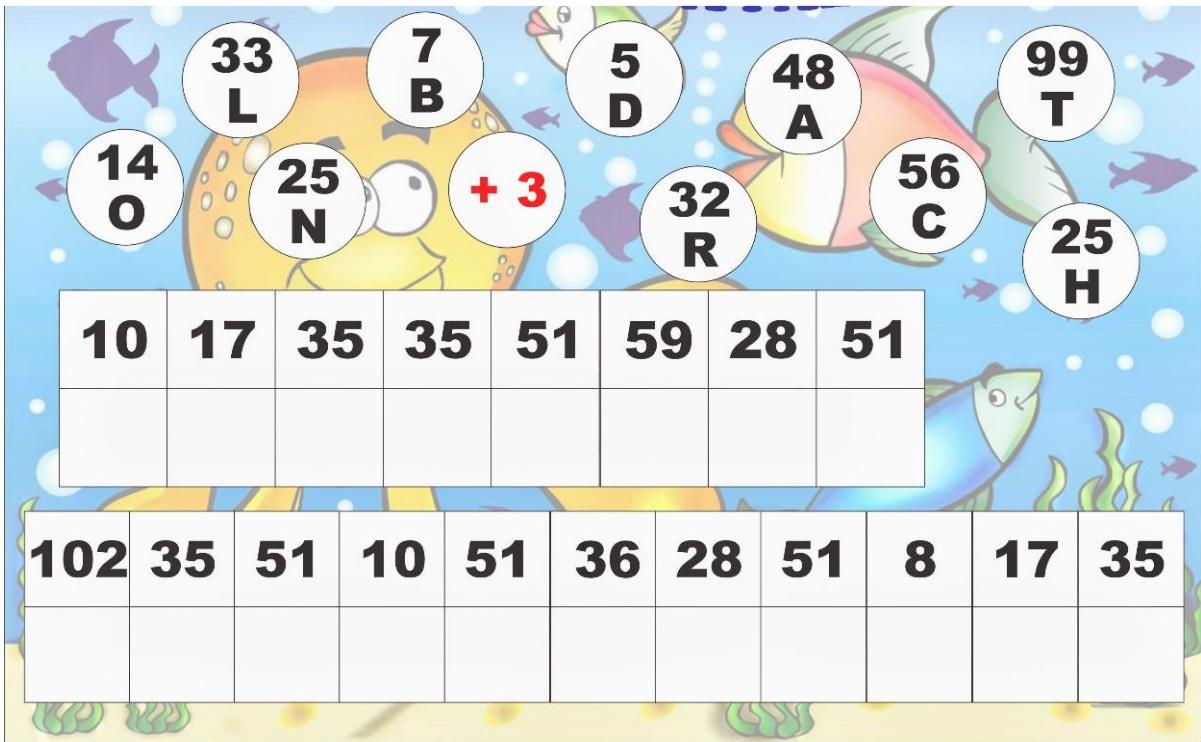
A partir das informações contidas no planejamento é possível inserir jogos e atividades lúdicas que estimulem as funções cognitivas:

## Jogos de:

- Comparação;
- Classificação;
- Seriação;
- Associação;
- Discriminativos.



# DESCUBRA A PALAVRA



# TIPOS DE ANIMAIS



## CAIXA SENSORIAL

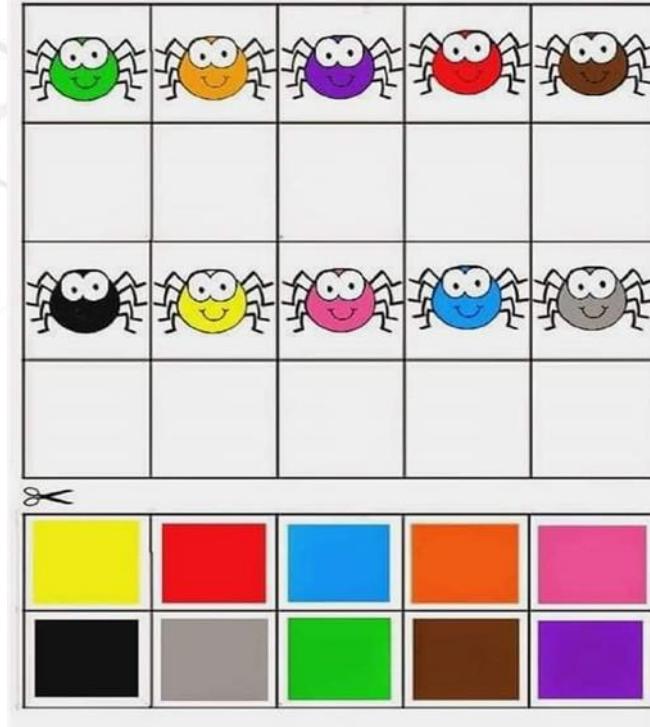


## DISCRIMINAÇÃO VISUAL



Fotos dos materiais do acervo particular da professora Luzia

## CAIXA SURPRESA



## PAREAMENTO DE CORES E FORMAS



# Brincadeiras compartilhadas

- Músicas;
- Fantoches;
- Carrinhos e animais de miniaturas;
- Boliche;
- Jogo de memória diversificados;
- Livros de história;
- Quadro imantado ( imãs ).



Jogos do acervo  
pessoal da  
professora luzia



**BOOGLE SLAM**  
**JOGO COM**  
**PALAVRAS**

# **JOGO DADO DAS AÇÕES**

**Objetivos:** participação física, comunicação, imitação, atenção.

**Material:** dado grande, confeccionado com papelão ou tecido. Cada face do dado deve conter uma ação. Exs:

**PULAR** – incentivar a criança a repetir a palavra “pular” e junto com ela executar o movimento, o mais alto que conseguir.

**RODAR** – girar em torno do próprio eixo com a criança em seu colo.

**ESCORREGAR** – puxar a criança gentilmente sobre um cobertor.

**BALANÇAR** – balançá-la em seus braços, em uma rede ou outro objeto

**APERTAR** – massagear com diferentes tipos de movimentos e intensidade de pressões em diversas partes do corpo da criança.

**PASSEAR** – levar a criança de “cavalinho” em suas costas.

**É importante incentivar a pronúncia das palavras a cada atividade.**



## BATALHA

**Material:** cartas numeradas de 0 a 10

**Objetivos:** socialização, identificação dos números, comparação.

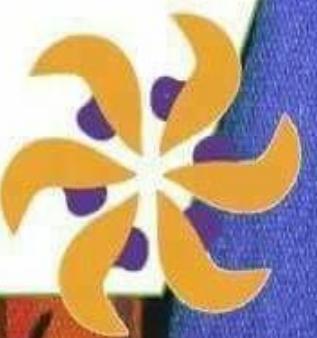
**Jogando:** Distribui-se uma carta, a cada rodada.

Na sua vez mostra a carta de seu monte, a que for mais alta pega todas as cartas apresentadas. As jogadas se repetem da mesma forma até que todas as cartas tenham sido distribuídas.

**OBS:** Se abrirem cartas iguais, os jogadores que empataram devem virar outra carta e o que tirar a maior ganha. Pode ser jogado em duplas ou pequenos grupos.

*"Criança difícil não existe. Difícil é ser criança nesse mundo de gente ocupada e cansada, sem paciência e com pressa."*

-Carla Ferro-





Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)