

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

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



INTERAÇÃO SOCIAL



NOVAS TURMAS DE

PÓS

EAD E ONLINE AO VIVO

O caminho para quem busca assumir o protagonismo em sua carreira

Metodologias ativas

Completa interação

Certificado reconhecido pelo MEC

Plataforma disponível 24h por dia

Nata Duarte de Lima
Mestre em Engenharia de Software

RHEMA
Educação

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

```
graph TD; A((COMO FACILITAR A APRENDIZAGEM)) --> B[Rotinas]; A --> C[Previsibilidade]; A --> D[Consistência]; A --> E[Informações Concretas]; A --> F[Orientações Visuais]; A --> G[Organização Sensorial]; A --> H[Aprendizagem sem erro];
```

The diagram features a central cloud-shaped node with a blue outline containing the title. Seven blue arrows radiate from this central node to seven rectangular boxes with red outlines, each containing a specific factor for facilitating learning. The boxes are arranged around the central cloud, with some on the left, some on the right, and some at the bottom.

Rotinas

Previsibilidade

Consistência

**Informações
Concretas**

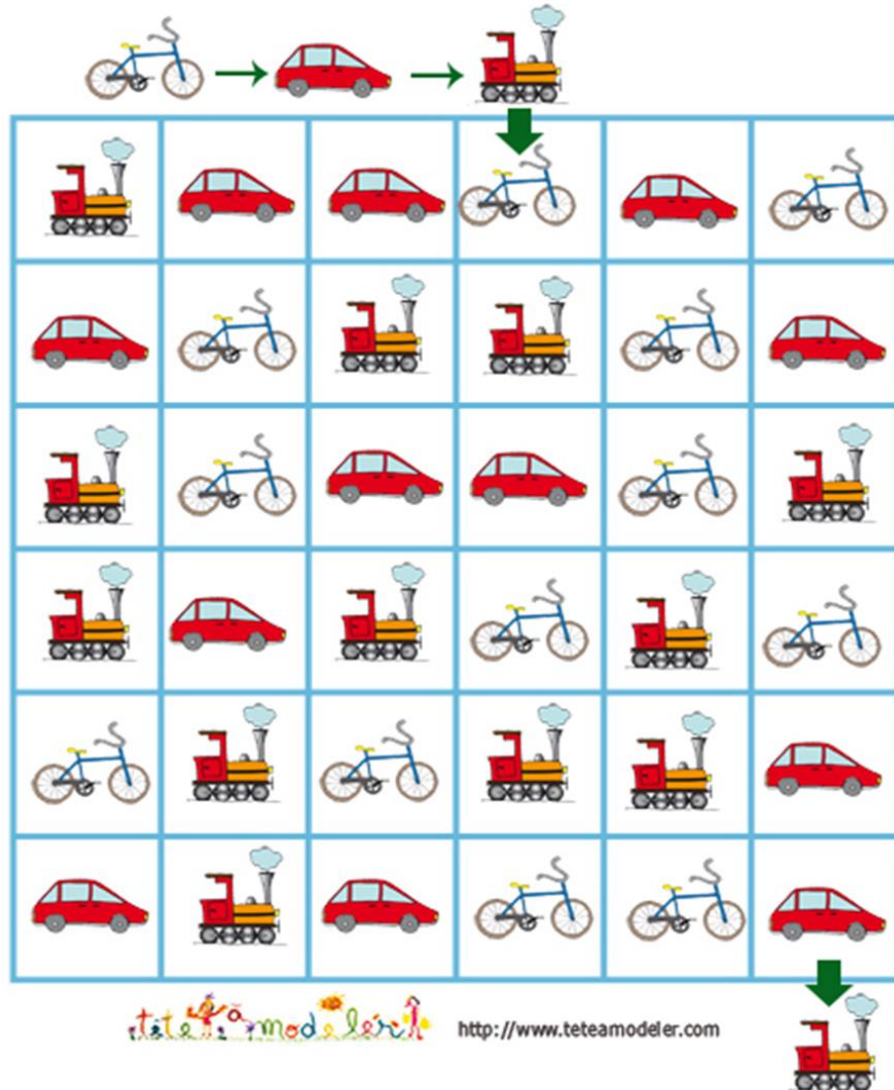
**Orientações
Visuais**

**Organização
Sensorial**

**Aprendizagem
sem erro**

COMO DAR OS PRIMEIROS PASSOS, PARA UMA ESTIMULAÇÃO?

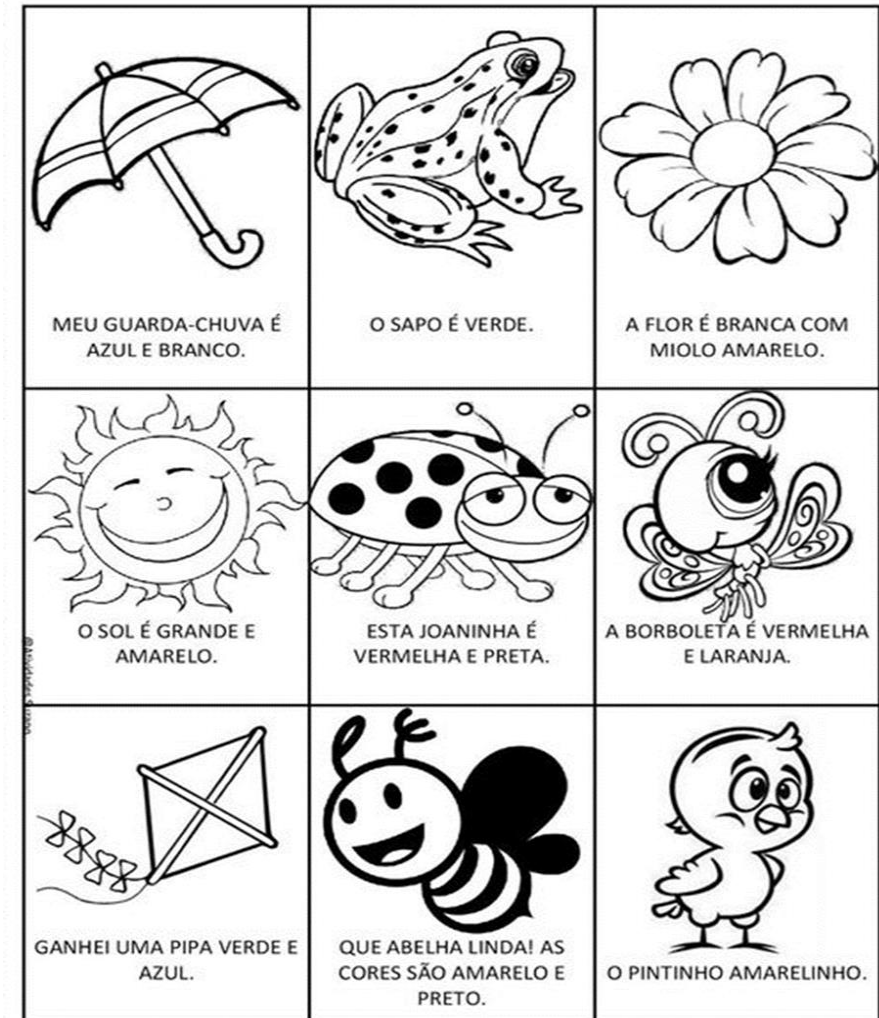
LABIRINTO DOS MEIOS DE TRANSPORTE



TAPA O CERTO



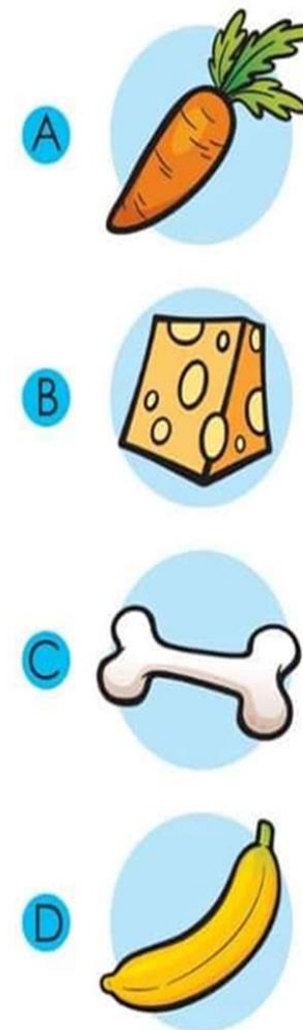
LEITURA VISUAL E INTERPRETAÇÃO



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

33
L

7
B

5
D

48
A

99
T

14
O

25
N

+ 3

32
R

56
C

25
H

10	17	35	35	51	59	28	51

102	35	51	10	51	36	28	51	8	17	35

NOVAS TURMAS DE

PÓS

EAD E ONLINE AO VIVO

O caminho para quem busca assumir o protagonismo em sua carreira

Metodologias ativas

Complexa interação

Certificado reconhecido pelo MEC

Plataforma disponível 24h por dia

Thaís Duarte de Costa

Professora do Curso de Pós-Graduação

TIPOS DE ANIMAIS



ANIMAIS VERTEBRADOS

ANIMAIS INVERTEBRADOS

CAIXA SENSORIAL

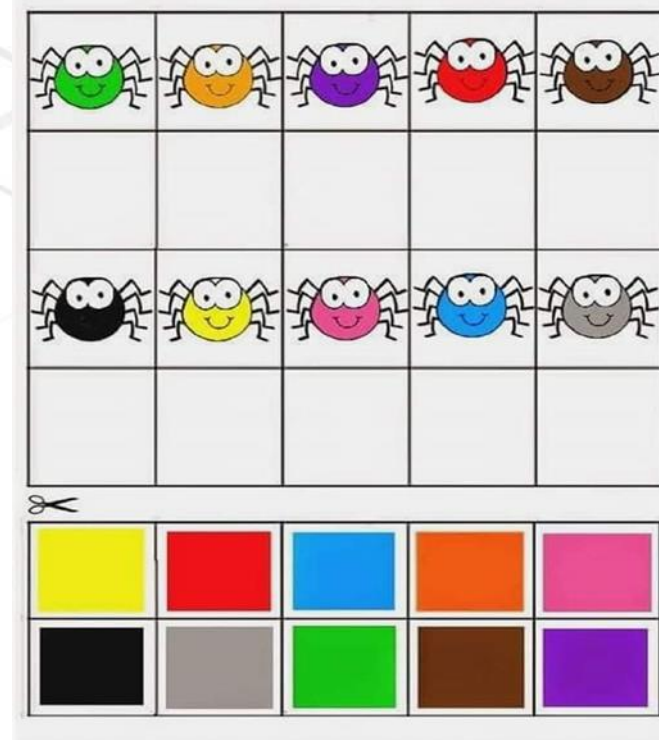


DISCRIMINAÇÃO VISUAL

CAIXA SURPRESA



Fotos dos materiais
do acervo
particular da
professora Luzia



PAREAMENTO DE CORES E FORMAS



Brincadeiras compartilhadas

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



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.

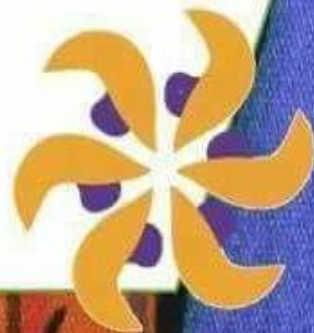
Na sua vez mostra a carta de seu monte, a que for mais alta pega todas as cartas apresentadas. As jogadas se repetem da mesma forma até que todas as cartas tenham sido distribuídas.

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-



Muito
Obrigada



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br