

***O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS
CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA/TRANSTORNO GLOBAL
DO DESENVOLVIMENTO***



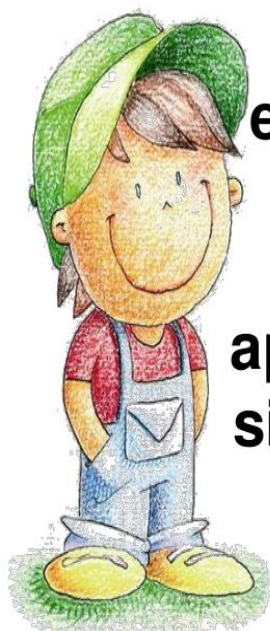
Simone Helen Drumond Ischkanian

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian¹

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais
<http://autismosimonehelendrumond.blogspot.com>

As atividades com jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas no cotidiano da criança com Transtorno do Espectro Autista é muito importante devido à influência que os mesmos exercem frente às motivações das crianças TEA/TGD, quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de desenvolvimento de habilidades, voltadas para o ensino e aprendizagem. O foco do Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais é demonstrar a inserção do lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras e revelar que em qualquer contexto voltado para aprendizagem das crianças TEA/TGD é uma proposta educacional prática de vivência transformadora que pode ser mediada eficazmente, dentro dos lares, das escolas, clínicas e demais espaços educacionais.



**O jogo na
educação de
um autista
torna a
aprendizagem
significativa e
bastante
dinâmica.**

O lúdico na construção do processo de aprendizagem da criança com TEA/TGD é o exercício do aprender, através do desenvolvimento de atividades com brincadeiras, jogos e brinquedos, a partir dos aspectos experimentais contidos no DCNEI. O desenvolvimento de habilidades da criança com TEA/TGD e seu conseqüente aprendizado por meio do lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem, ocorrem quando ela participa ativamente

de sua aprendizagem. É de extrema importância que os pais, educadores e terapeutas proponham desafios e incentivem a participação da criança nas atividades.

¹Graduada em pedagogia pela UFAM. Especialização em Educação Infantil pela UFAM. Especialização em Coordenação Pedagógica e Especialização em Supervisão Escolar pela Universidade Gama do Rio de Janeiro. Cursando Neuropsicopedagogia pela UCAMPROMINAS MG. Cursando pós-graduação em Inclusão e em Educação na Perspectiva do Ensino Estruturado para Autistas da abordagem TEACCH. Formadora pedagógica em plataformas EAD nos contextos educacionais para inclusão escolar. Autora do Projeto: Autismo e Educação, método de portfólios educacionais para pessoas com o TGD/TEA, mestrado em Ciências da Educação na Universidad San Carlos.

Na escola a intervenção dos educadores é um fator primordial no processo do ensino e aprendizagem, além da interação social das crianças com TEA/TGD. O lúdico: jogos,



Os jogos e as brincadeiras ainda são as melhores técnicas que pais, educadores e terapeutas, podem utilizar para aproximar os autistas de uma interação com o outro.

brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem são aspectos indispensáveis para o desenvolvimento do conhecimento da criança com TEA/TGD e os educadores são mediadores fundamentais nesse processo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23): Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis

de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

No Projeto: Autismo e Educação, por meio das atividades propostas no método de Portfólios Educacionais para crianças com Transtorno do Espectro Autista, educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda a compreender e desenvolver as habilidades da criança com TEA/TGD. Como podemos perceber os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Os significados dos jogos e das brincadeiras para a formação humana permitem o desenvolvimento e a aprendizagem da criança com TEA/TGD. “A introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano da criança com TEA/TGD é muito importante devido à influência que os mesmos exercem frente às mesmas, pois quando elas estão envolvidas emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino-aprendizagem. O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, quando usado de maneira correta, poderão oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagem em múltiplos aspectos. ISCHKANIAN, (2013, p.05)”.

A formação humana, o desenvolvimento e a aprendizagem da criança com TEA/TGD, se tornam relevantes, a partir do momento em que os jogos e as brincadeiras vão surgindo

gradativamente na vida da criança. Desde os mais funcionais até os de regra, os jogos e as brincadeiras proporcionam experiências, possibilitando a conquista e a formação da identidade infantil. Em casa, na escola, nas clínicas e nos espaços educacionais, educar uma criança com o TEA/TGD não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas mediar os saberes necessários, para que a criança com TEA/TGD possa obter consciência de si e do seu entorno. Educar também é oferecer diversas possibilidades para que a criança com TEA/TGD possa escolher caminhos compatíveis com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

Para uma aprendizagem eficaz é preciso que a criança com TEA/TGD construa o conhecimento e assimile os conteúdos, neste sentido, o método de portfólios do Projeto: Autismo e Educação de Simone Helen Drumond Ischkanian, que para cada atividade, uma caminhada de progressão pessoal revela o desenvolvimento de habilidades. O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem da criança com TEA/TGD, é uma perspectiva educacional excelente. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, são recursos para facilitar a aprendizagem, essa perspectiva deve ser mediada de maneira lúdica, para a criança com TEA/TGD. Adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento de suas habilidades, já que ela se modifica de ato puramente transmissor ao ato transformador, em ludicidade, denotando-se, portanto em jogos e brincadeiras.



**O jogo na
educação de
um autista
permite que ele
possa aprender
divertindo-se,
além de
interagir com
o outro.**

Por meio do universo lúdico, a criança com TEA/TGD começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e da sua forma, discordar de opiniões, exercendo sua liderança, sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, a criança com TEA/TGD acaba evitando expressar seus pensamentos e sentimentos, e realizar qualquer outra atitude com a incerteza de uma educação fincada em objetivos abstratos, ninguém desenvolve habilidades coesas.

Como educadora especialista nas perspectivas educacionais para inclusão, exponho que é possível, qualquer pai, mãe, educador ou profissional, constatar que por meio de uma holística embasada na pedagogia do amor e das fundamentações teóricas voltadas para inclusão e das técnicas e metodologias para o TEA/TGD, que a criança com TEA/TGD brinca daquilo que vive. Ela extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças com TEA/TGD, que tem a oportunidade de brincar e jogar, estão mais dispostas para obter melhores resultados no desenvolvimento de suas habilidades. A ação do “jogar e do brincar” leva a criança com TEA/TGD a experimentar, descobrir, inventar, aprender e desenvolver o pensamento e a concentração, além da satisfação de brincar com objetos criados especialmente para elas. “*Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. BOMTEMPO, (2000, pg.61)*”. O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem da criança com o TEA/TGD são tão importantes quanto à alimentação, higiene e saúde, que são vitais para o desenvolvimento do ser humano, pois estes constroem a base, que auxiliará o desenvolvimento de habilidades para projeção de perspectivas educacionais.



Simone Helen Drumond Ischkanian

O manuseio dos materiais e o auxílio das pistas visuais dos jogos escolhidos mantém a atenção dos autistas sobre o que lhes está sendo apresentado

Se houver recusa ou desinteresse, não deve haver continuidade daquele jogo. Pode ser apresentado novamente em outra ocasião.

Eles demonstram alegria quando vencem um desafio.

Eles solicitam ajuda do adulto, muitas vezes com o olhar, demonstrando fazer compartilhamento e saber que aquele adulto pode lhes auxiliar (confiança).

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

As crianças com TEA/TGD aprendem de forma particular, dentro desta perspectiva é necessário observar e compreender os mecanismos de repetição, imitação e exploração sensorial.

ITÉM	OBSERVAÇÕES:
REPETIÇÃO	
IMITAÇÃO	
EXPLORAÇÃO SENSORIAL	

Registro pessoal da criança TEA/TGD:

ATIVIDADES LÚDICAS MOTORES	HABILIDADES DESENVOLVIDAS

ATIVIDADES LÚDICAS COGNITIVAS	HABILIDADES DESENVOLVIDAS

ATIVIDADES LÚDICAS DE COMUNICAÇÃO	HABILIDADES DESENVOLVIDAS

ATIVIDADES LÚDICAS DE LINGUAGEM ORAL	HABILIDADES DESENVOLVIDAS

ATIVIDADES LÚDICAS COGNITIVAS	HABILIDADES DESENVOLVIDAS

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Jogo: Dado das ações motivadoras para a criança com TEA/TGD

PULAR: Ajudar a criança com TEA/TGD a pular bem alto a segurando pelo tronco, ou segurando em suas mãos enquanto ela pula em uma pequena na cama elástica, ou ainda pulando sentada em cima de uma bola.

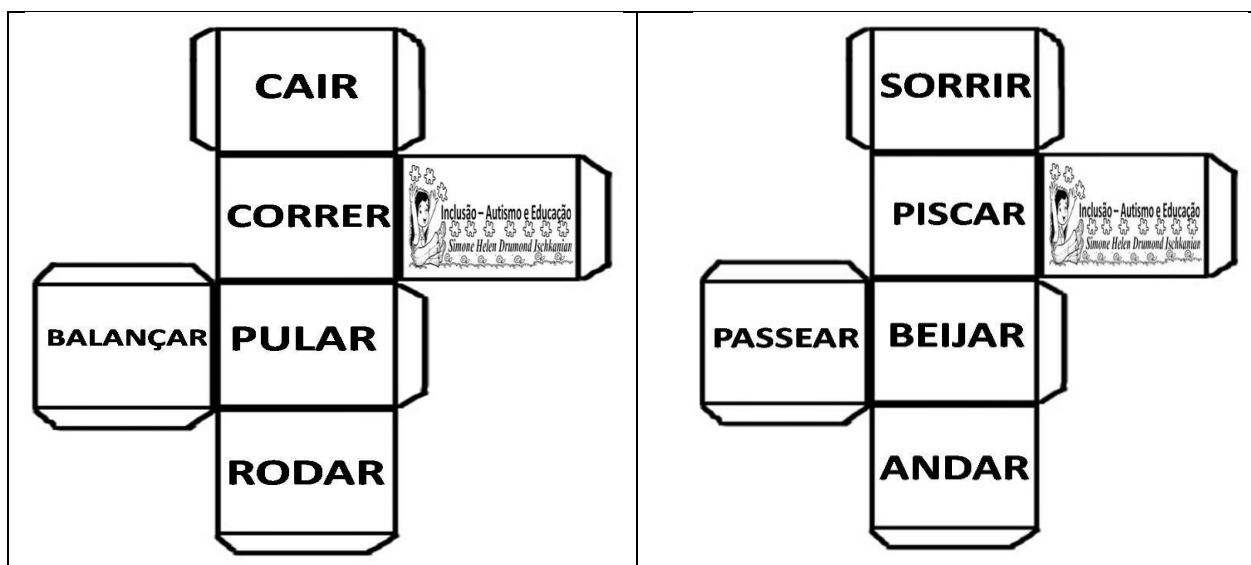
RODAR: Girar em torno do próprio eixo com a criança com TEA/TGD em seu colo.

CAIR: Levantar a criança e gentilmente deixá-la cair em segurança sobre um conjunto de almofadas, pufes ou colchões.

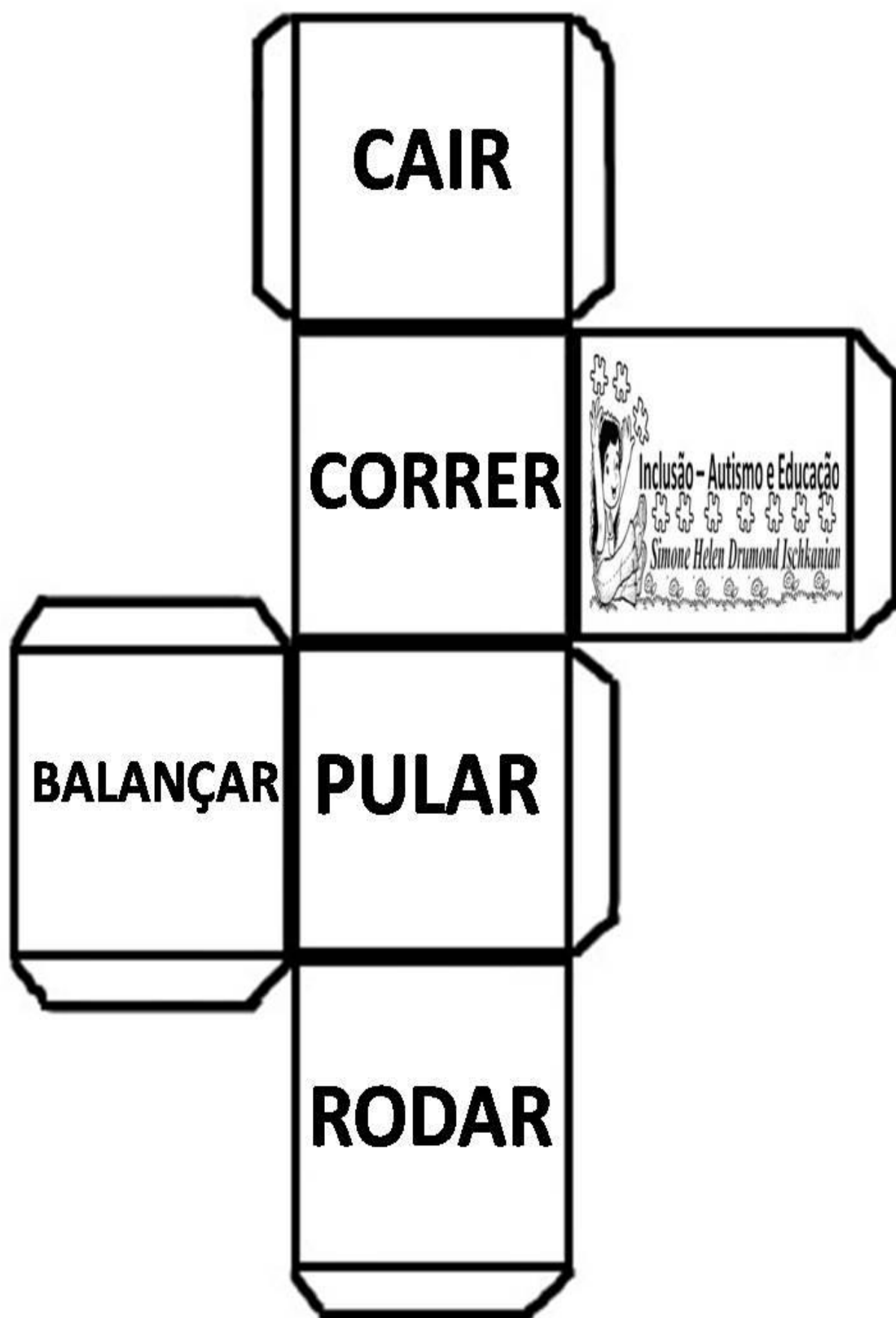
BALANÇAR: Balançá-la em seus braços para uma lado e para outro, ou balançá-la para frente e para trás em seu colo enquanto vocês estão sentados em uma bola de fisioterapia, ou ainda balançá-la em uma rede no quarto.

APERTAR: Oferecer massagens com diferentes tipos de movimentos e intensidades de pressão nas diversas partes do corpo da criança.

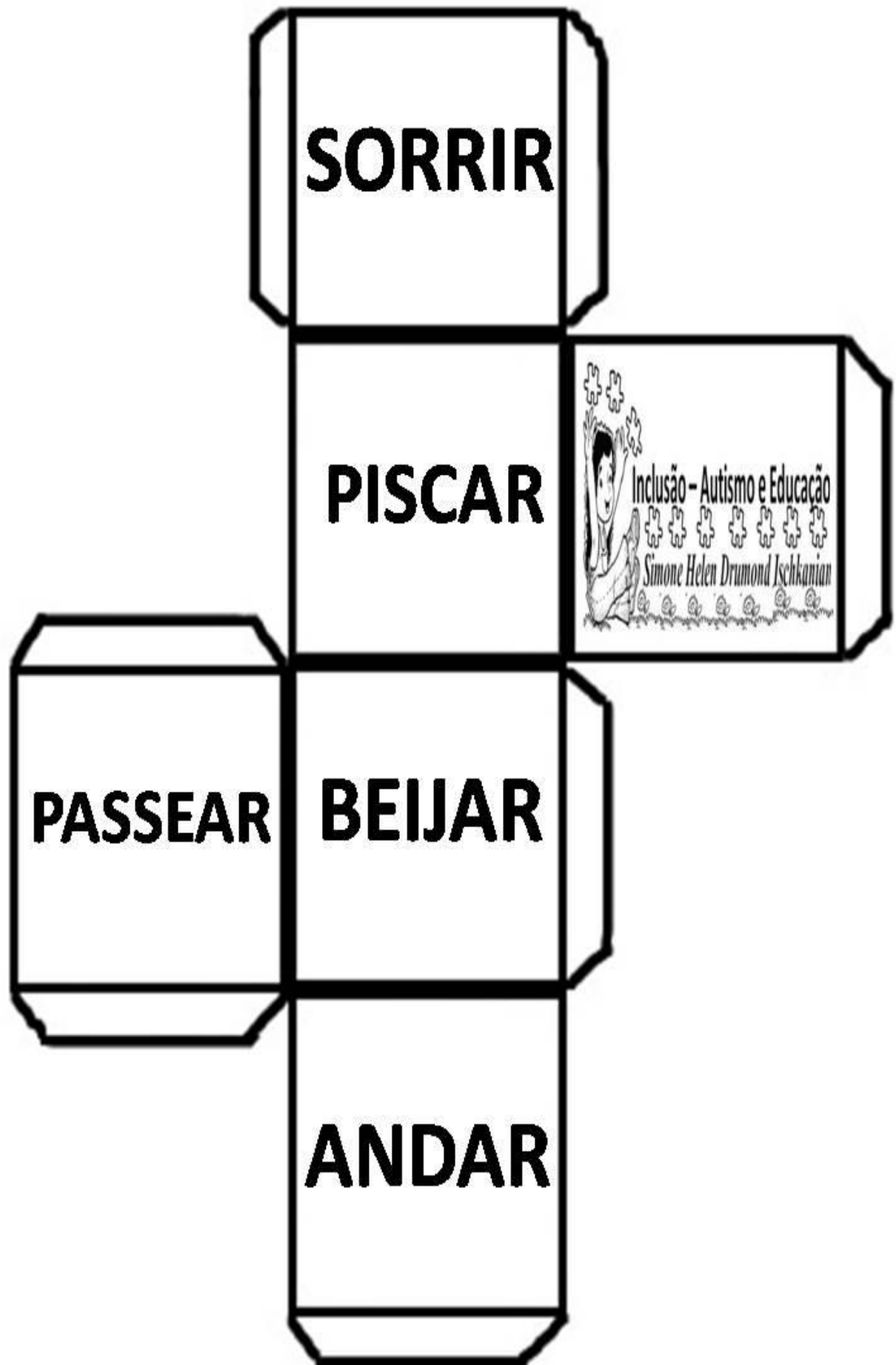
CAVALO (ou PASSEAR): Levar a criança com TEA/TGD para andar de cavalinho em suas costas.



Jogo: Dado das ações motivadoras para a criança com TEA/TGD



Jogo: Dado das ações motivadoras para a criança com TEA/TGD



**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Simone Helen Drumond Ischkanian
Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

**No início, é necessário garantir marcos
básicos do desenvolvimento:**

Nome: _____

Atividade: _____

Objetivo: _____

ITEM	OBSERVAÇÃO
Busca (interação e propósito.)	
Representação mental (imagem e conceito)	
Constância perceptiva e objeto permanente (tempo e espaço)	
Relação bidimensional ou tridimensional (volume e planos)	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**


Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Conteúdo: _____

Datas das aplicações desses conteúdos:

Data/...../..... Data/...../..... Data/...../..... Data/...../.....

ITEM	OBSERVAÇÃO
Busca (interação e propósito)	
Representação mental (imagem e conceito)	
Constância perceptiva e objeto permanente (tempo e espaço)	
Relação bidimensional ou tridimensional (volume e planos)	
Outras observações: 	

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

PLANEJAMENTO DE ATIVIDADE LÚDICAS

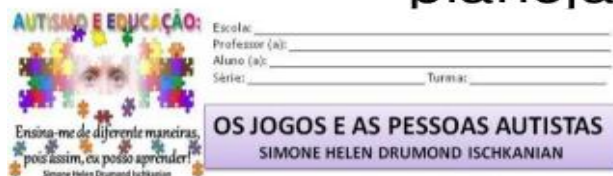
DATA	CONTEÚDO	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
	Esconde-esconde	Consciência corporal	
	Pega-pega	Consciência corporal	
	Boliche	Intencionalidade de ação.	
	Bola no cesto	Intencionalidade de ação	
	Disco	Funcionalidade manual	
	Túnel	Compreensão de instrução	
	Encaixes	Funcionalidade manual	
	Montagens	Funcionalidade manual	
	Pescaria	Funcionalidade manual	
	Bolas	Início de compreensão de regras	

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

A partir das intervenções contidas no planejamento.



É possível inserir jogos que estimulem as operações mentais.

PLANEJAMENTO DE ATIVIDADE LÚDICAS

DATA	CONTEÚDO	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
	Esconde-esconde	Consciência corporal	
	Pega-pegas	Consciência corporal	
	Bolichinho	Intencionalidade de ação.	
	Bola no cesto	Intencionalidade de ação	
	Disco	Funcionalidade manual	
	Túnel	Compreensão de instrução	
	Encaixes	Funcionalidade manual	
	Montagens	Funcionalidade manual	
	Pescaria	Funcionalidade manual	
	Bolas	Início de compreensão de regras	

Jogos de comparação;

Jogos de classificação;

Jogos de seriação;

Jogos de associação;

Jogos discriminativos.

Imagem 4 – ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond, 2014. p. 13. Publicado em: <http://pt.slideshare.net/SimoneHelenDrumond/75-jogos-e-brincadeiras-na-aprendizagem-do-autista-por-simone-helen-drumond>

Na educação de uma criança com TEA/TGD, o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem das crianças com TEA/TGD, é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o desenvolvimento de habilidades, além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Entretanto, compreender a relevância do brincar possibilita aos pais, educadores e especialistas, intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se.

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Simone Helen Drumond Ischkanian
Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

**PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES COM AMPLA
CAPACIDADE VISUAL**

Objetivo: Desenvolver o raciocínio.

DATA	CONTEÚDO	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
		Desenvolver o raciocínio, por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, onde os desafios desenvolvam-se gradativamente.	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Simone Helen Drumond Ischkanian
Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

**PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES COM AMPLA
CAPACIDADE VISUAL**

Objetivo: Desenvolver o o poder de decisão.

DATA	CONTEÚDO	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
		Permitir a compreensão do contexto lúdico trabalhado, para valer-se do seu poder de decisão para expressar seus saberes no contexto da atividade.	

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS COM APRENDIZAGEM:



DATA	CONTEÚDO	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
	Tangram Sugestão de leitura: Livro de Ingrid Bellinghausen	Realizar atividades de exploração livre (formas, texturas, tamanhos) Construir diferentes e diversas figuras Identificar e construir formas geométricas.	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Nome: _____

CONTEÚDO (S)	Serra, serra, serrador,
OBJETIVO (S)	<input type="checkbox"/> Perceber e expressar sensações, sentimentos e pensamentos por meio do contexto lúdico.. <input type="checkbox"/> Outro (s)
PROCEDIMENTO METODOLOGICO	Brincar no colo de serra, serra, serrador, a partir da posição semi sentada, frente a frente com o/a educador (a).
RECURSOS	<input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/> Cadeira <input type="checkbox"/> Outro (s)
AVALIANDO A ATIVIDADE	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Nome: _____

CONTEÚDO (S)	Rolando a bola,
OBJETIVO (S)	<input type="checkbox"/> Perceber e expressar sensações, sentimentos e pensamentos por meio do contexto lúdico.. <input type="checkbox"/> Outro (s)
PROCEDIMENTO METODOLOGICO	A partir da posição lateral, favorecer o rolar, fazendo a criança seguir um objeto (bola)
RECURSOS	<input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/> Bolas <input type="checkbox"/> Outro (s)
AVALIANDO A ATIVIDADE	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Nome: _____

CONTEÚDO (S)	Nadando no seco,
OBJETIVO (S)	<input type="checkbox"/> Perceber e expressar sensações, sentimentos e pensamentos por meio do contexto lúdico.. <input type="checkbox"/> Outro (s)
PROCEDIMENTO METODOLOGICO	Favorecer o “ nadar a seco”, de barriga para baixo. Orientar a criança quanto ao movimento de braços e pernas.
RECURSOS	<input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/> Colchonete <input type="checkbox"/> Outro (s)
AVALIANDO A ATIVIDADE	

**O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO**

Nome: _____

CONTEÚDO (S)	Arremessando brinquedos,
OBJETIVO (S)	<input type="checkbox"/> Perceber e expressar sensações, sentimentos e pensamentos por meio do contexto lúdico.. <input type="checkbox"/> Outro (s)
PROCEDIMENTO METODOLOGICO	Sentar no bebê conforto, e ofertar brinquedos para a criança arremessar no chão. Orientar a criança quanto a atividade desejada, por meio da aprendizagem por modelagem.
RECURSOS	<input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/> Bebê conforto <input type="checkbox"/> Brinquedos <input type="checkbox"/> Cadeirinha <input type="checkbox"/> Outro (s)
AVALIANDO A ATIVIDADE	

Jogo do carrinho das letras do alfabeto



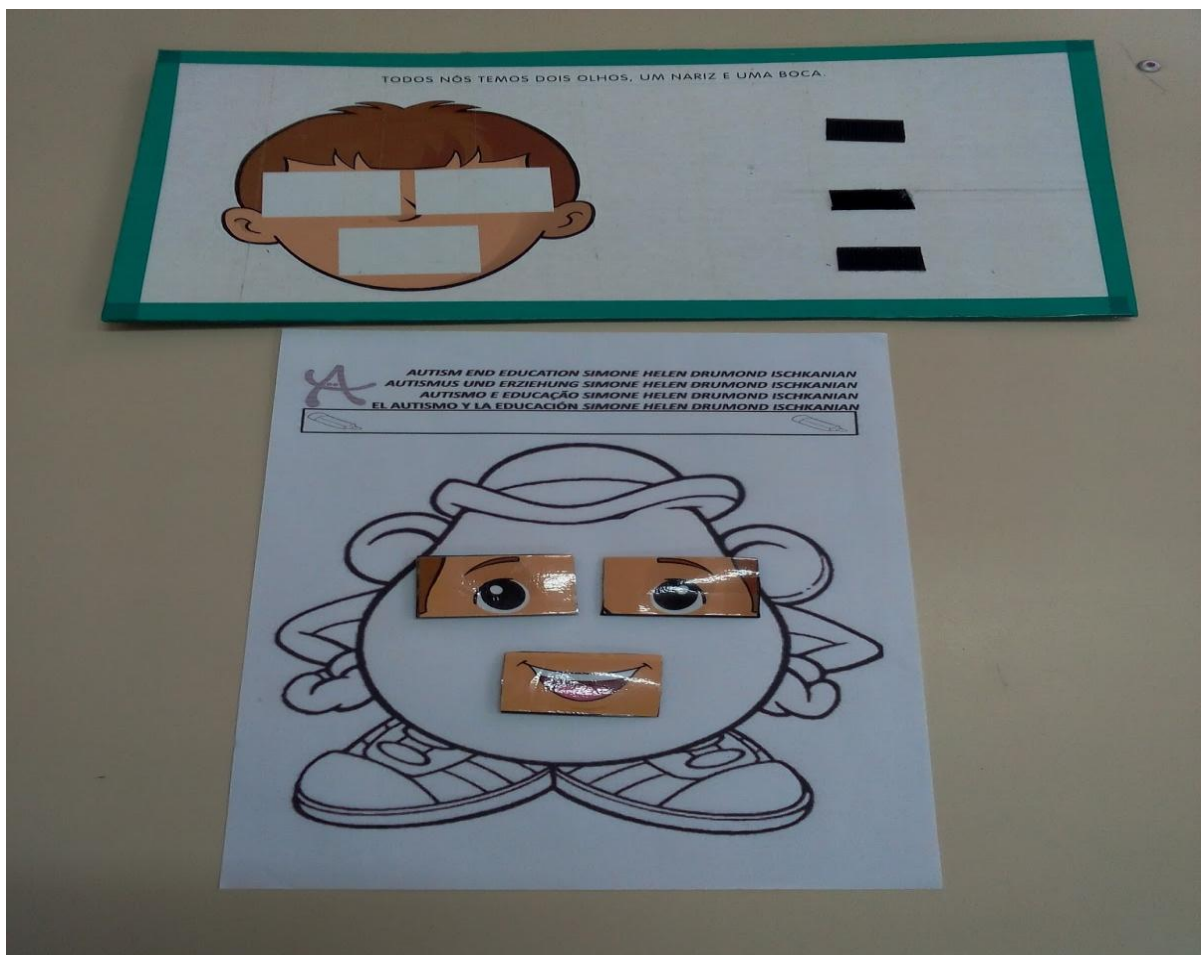
Jogo do alfabeto do ratinho (dobradura e coordenação motora com rastreamento)



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

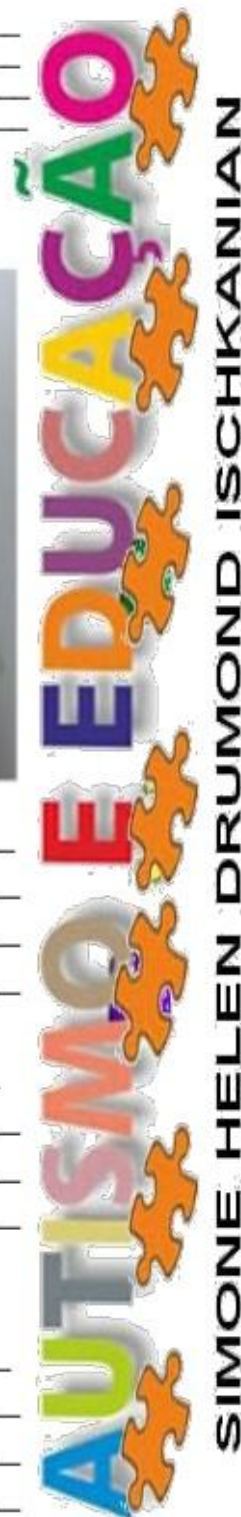
LIVRO DOS NÚMEROS



DESEMPENHO: _____

PARTICIPAÇÃO: _____

OBSERVAÇÕES: _____



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

CAIXINHAS DOS NÚMEROS



Material:

10 caixas de fósforos iguais, coloridas ou encapas. Na tampa de cada caixa, encontra-se um número de 1 a 10 em relevo. No interior de cada caixa a leitura no número escrito em caixa alta.

Coloque objetos exatamente iguais entre si, em quantidade correspondente ao número inscrito na tampa.

SEQUÊNCIA DE NÚMEROS



Ótimo para trabalhar:

- * Sequência numérica,
- * Antecessor e sucessor

AUTISMO E EDUCAÇÃO
SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

JOGO DAS CORES



Material

Quadrinhos de EVA de 6 cores diferentes

1 dado com números

1 dado de cores (as mesmas cores dos quadrinhos)

Como se joga:

- * Formar equipes de 6 ou mais jogadores;
 - * Escolhe-se quem vai iniciar o jogo;
 - * O aluno joga os dois dados: O de número representa a quantidade de peças que irá pegar e o de cores indica a cor dos quadrinhos;
 - * Quando encerrar a partida, cada aluno conta suas peças e registra no caderno ou numa tabela de pontos da turma;
- Pode registrar o total ou registrar por cores e depois fazer a somatória das peças.

Variação: Pode-se estipular um valor para cada cor e no final do jogo calcular os pontos obtidos.



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

RELAÇÃO NÚMERO E NUMERAL ATÉ 10



Objetivos:

- Desenvolver a atenção e percepção;
- Estabelecer relação número x quantidade;
- Contar e conhecer os números até 10;
- Desenvolver a coordenação motora.

O jogo pode ser jogado individual ou em dupla.

A criança deverá encaixar a pétala na flor de acordo com o algarismo correspondente a quantidade.

Fonte: <http://pt.slideshare.net/SimoneHelenDrumond/318-planejamento-para-autistas-simone-helen-drumond-ischkanian>

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

DOMINÓ DAS CORES



O dominó reciclado é um jogo muito bom porque trabalha regras, facilita a nomeação das cores, discriminação visual, coordenação, concentração e a correspondência um a um.

Material:

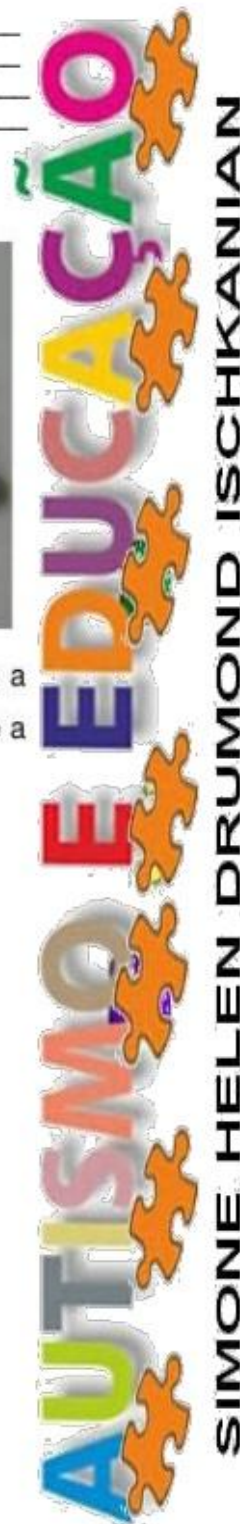
- 56 tampinhas de refrigerante, coladas de duas em duas;
- 7 pedaços de EVA de cores diferentes
- 8 círculos de cada cor do EVA colados na tampinha.

Número de jogadores:

4 crianças

Como jogar:

O jogo segue as regras do dominó tradicional.



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

RESTA UM



Material

- 1 Bandeja de ovos (30 ovos)
- 29 bolinhas de desodorante rollon

Objetivo

Deixar apenas uma bolinha no tabuleiro.

Como se joga:

Para eliminar uma bolinha, você precisa "pular" sobre ela, sempre na horizontal ou na vertical, terminando em um espaço vazio. A peça que foi "saltada" é retirada do tabuleiro.

É um quebra-cabeça no qual o objetivo é, através de movimentos válidos, deixar apenas uma peça no tabuleiro.

O jogo acaba quando não é possível fazer nenhum movimento. Nesta ocasião, o jogador ganha se restar apenas uma peça no tabuleiro.



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
 Aluno (a): _____
 Professora: _____
 Série: _____ Idade: _____

PIZZA



Para trabalhar noção de fração e adição e subtração com denominadores iguais.

COMPLETE OS NÚMEROS



Cartelas plastificadas para trabalhar número e numeral.

O aluno deverá preencher os quadrinhos com o número correspondente usando caneta para quadro branco.

Fonte: <http://pt.slideshare.net/SimoneHelenDrumond/318-planejamento-para-autistas-simone-helen-drumond-ischkanian>



AUTISMO E EDUCAÇÃO

SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

SELEÇÃO CORES E FORMAS



Materiais:

- Prendedores de roupas
- Quadrados
- Círculos
- Triângulos

Trabalha:

Classificação, discriminação visual, coordenação viso-motora, atenção e concentração.

Sugestões para trabalhar:

- * Separar os objetos por cor;
- * Separar os objetos por formas.
- * Misturar os objetos e pedir a criança que classifique, colocando o prendedor de acordo com a cor da forma geométrica.



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

JOGO: CAÇA BICHOS



Material:

- 1 tabuleiro com 19 imagens de animais
- 19 tampinhas de Nescau com o nome dos animais em letra maiúscula e letra minúscula.

Como jogar:

As tampinhas de Nescau, com os nomes dos animais, devem ficar espalhadas sobre a mesa e viradas para baixo. A criança escolhe uma tampinha, lê o nome do animal e procura no tabuleiro o animal correspondente. Se acertar, cobre o animal com sua tampinha. Se errar, coloca a tampinha de volta na mesa.



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

CARTELAS E ALFABETO MÓVEL IMANTADO



Cartelas plastificadas e com imã colado na parte de trás. A criança pode escrever as palavras usando pincel para quadro branco ou usando o alfabeto móvel com imã no plano inclinado imantado.

JOGO: SÍLABAS DE ENCAIXE



AUTISMO E EDUCAÇÃO
SIMONE HELEN DRUMOND ISCHKANIAN

O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

IMAGEM/PALAVRA

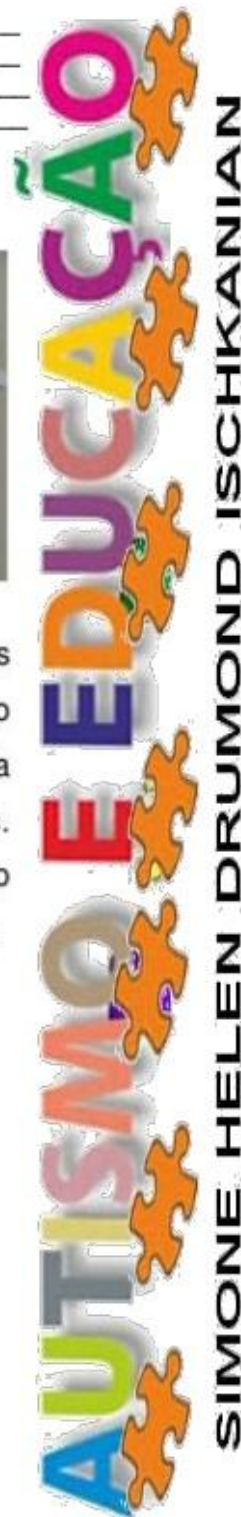


Fichas de encaixe recortadas com figuras do lado esquerdo e palavras do lado direito. Cada parte com imã colado atrás. Todas as palavras são formadas com sílabas simples

LUVAS



Luvas para contação de histórias



O LÚDICO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA/ TRANSTORNO GLOBAL DO DESENVOLVIMENTO

Simone Helen Drumond Ischkanian

Projeto: Autismo e Educação – Método de Portfólios Educacionais

Escola: _____
Aluno (a): _____
Professora: _____
Série: _____ Idade: _____

JOGO VIRA-SÍLABAS



O jogo trabalha: seleção de cores, contagem, formação de palavras, leituras e cálculos envolvendo dinheiro.

Materiais

- * Pequenos círculos feitos de cabo de pá coloridos
- * sílabas coladas de um lado dos círculos.
- * Cédulas pequenas (de 2, 5, 10, 20, 50, 100 REAIS)



Como jogar:

O jogador que começa a partida, lança o dado e vira os círculos de acordo com a quantidade sorteada. Se o aluno conseguir formar uma ou mais palavras com as sílabas viradas, deverá ler a palavra, anotá-la na tabela de palavras e receberá R\$ 2,00 por cada sílaba da palavra. À medida que o aluno for acumulando notas de R\$ 2,00, ele deverá trocá-las por notas de valores maiores.



REFERÊNCIAS:

BOMTEMPO, Edda. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Organizadora). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 4ª. Edição. Editora Cortez. 2000. São Paulo. SP.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**/Secretaria de Educação Básica-Brasília: MEC, SEB, 2010.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução de Guido Almeida. Edição Summs. 1987. São Paulo. SP.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond. **O Significado do Jogo, Brincadeira e do Brinquedo no Desenvolvimento e Formação da criança na Educação Infantil**. (2013) Acesso em 12/10/2016. Disponível em. www.google.com.br/?gfe_rd=cr&ei=MhoHVur3K5Td8gfX-KKABQ&gws_rd=ssl#q=O+SIGNIFICADO+DO+JOGO%2C+BRINCADEIRA+E+DO+BRIQUEDO+NO+DESENVOLVIMENTO+E+FORMA%C3%87%C3%83O+DA+CRIAN%C3%87A+NA+EDUCA%C3%87%C3%83O+INFANTIL

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond. **318 Planejamento para Autista - Adaptação Curricular e Inclusão**. (2015). Acesso em 12/10/2016. Disponível em. <http://pt.slideshare.net/SimoneHelenDrumond/318-planejamento-para-autistas-simone-helen-drumond-ischkanian>

WALLON, Henry. **A Evolução Psicológica da criança**. Tradução Cláudia Berliner. Revisão Técnica Izabel Galvão. Martins Fontes, 2007. São Paulo. SP.