



Atividades interativas para crianças com autismo

© Inspirados pelo Autismo – 2017

www.inspiradospeloautismo.com.br



Atividades interativas para crianças com autismo

As atividades interativas abaixo são exemplos de como procuramos elaborar atividades educacionais divertidas com o objetivo de promover o desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas de pessoas com diagnósticos do Espectro do Autismo, Transtornos Globais do Desenvolvimento, Síndrome de Asperger e características similares. Nosso objetivo é **inspirar a pessoa com dificuldades de interação e comunicação para que ela queira interagir conosco, dentro desta interação prazerosa, aprenda novas habilidades.**



Quanto mais motivadora e divertida for a interação, maior a chance da pessoa com autismo permanecer espontaneamente na atividade conosco. Ao construirmos a interação, procuramos **ajudar a pessoa com autismo a ficar altamente motivada por nossa ação.**

Oferecemos com empolgação alguma ação divertida baseada nas motivações e interesses da criança, daí o nome “ação motivadora”. Então se a criança gosta de música, por exemplo, nós podemos cantar, dançar e tocar algum instrumento musical. Se ela gosta de pular, nós podemos oferecer ajuda para ela pular na bola de fisioterapia.

Quando a criança já estiver altamente motivada por nossa ação, começamos a solicitar algo desafiador para ela. Por exemplo, o adulto faz cócegas (ação motivadora) várias vezes na criança sem pedir nada para ela. Apenas quando a criança já está altamente motivada pelas cócegas e demonstra de alguma forma querer mais, este adulto solicita algo desafiador para ela (o papel da criança na brincadeira), como falar uma palavra isolada ou uma sentença, olhar nos olhos, fazer algum gesto ou performance física específica, etc.

No momento em que a pessoa com autismo está altamente motivada por uma ação do adulto que a acompanha, ela tem a motivação como sua aliada para superar suas dificuldades e desenvolver habilidades. Ela supera suas dificuldades enquanto brinca com um outro ser humano! O prazer e a diversão na interação social levam a pessoa com autismo a querer interagir cada vez mais com outras pessoas e, conseqüentemente, aprender novas habilidades sociais, cognitivas, emocionais e motoras. **Investir na conexão amorosa e divertida com a pessoa com autismo beneficia o relacionamento e o aprendizado.**

É importante que cada atividade seja elaborada levando-se em conta **as necessidades, os interesses e o estágio de desenvolvimento de cada indivíduo**, de forma que a atividade seja motivadora, acessível e que promova com eficácia o desenvolvimento de habilidades específicas. Uma mesma atividade pode ser adaptada alterando-se: a meta educacional; o grau do desafio relacionado a uma mesma meta; a ação motivadora; o personagem ou a temática. As atividades a seguir trazem exemplos de como podemos oferecer estas variações para melhor atender às metas, aos interesses e às necessidades da criança.



Atividade: Cócegas do Personagem Favorito

Interesses:

Cócegas, suspense, vozes de personagens, máscaras, personagem favorito de sua criança (por exemplo, o Pablo do desenho animado dos Backyardigans).

Metas principais:

Comunicação verbal.

Desenvolver período de atenção compartilhada de 5min ou mais.



Ação motivadora (o papel do adulto):

O adulto veste uma máscara, age e fala como o Pablo - personagem dos Backyardigans favorito da criança - enquanto faz cócegas na criança.

Solicitação (o papel da criança):

A criança falar a palavra “Cócega” para pedir que o adulto faça cócegas nela.

Estrutura da atividade:

O adulto fantasiado informa que ele agora é o Pablo, imita a voz e os trejeitos do personagem e, com animação, anuncia que vai fazer cócegas na criança. Se a criança permitir a aproximação do adulto, ele faz cócegas nela sem pedir nada em troca, apenas faz cócegas e nomeia sua ação dizendo de forma clara e divertida a palavra “Cócega!”. O adulto estabelece uma atividade cíclica em que ele faz cócegas por alguns momentos, afasta-se fazendo suspense e, de forma previsível volta a fazer cócegas novamente, repetindo diversos ciclos sem pedir nada à criança, apenas fazendo a ação motivadora de graça, pausando por alguns segundos, fazendo a ação novamente, pausando, e assim por diante. A modelagem da palavra “Cócega” permanece durante todos os ciclos, ou seja, o adulto continua dizendo para a criança a palavra “Cócega” enquanto faz cócegas e enquanto faz cada pausa com suspense. Quando a criança encontra-se altamente motivada pela ação do adulto, demonstrando este interesse através de olhares, sorrisos, gestos, sons ou palavras, o adulto passa a solicitar durante a pausa da ação que a criança fale a palavra “Cócega”. A solicitação é um convite animado, e não uma ordem. O adulto estimula a criança a falar e responde a qualquer tentativa de fala com uma celebração e a volta da ação desejada por ela. Desta forma, o adulto mostra para a criança a função de sua comunicação verbal, o poder de seus sons e palavras. Nos próximos ciclos da brincadeira, enquanto a



criança continua altamente motivada, o adulto a estimula a falar a palavra modelada de forma a comunicar o desejo dela pela continuidade da ação.

Variações:

Podemos **ajustar o grau do desafio** desta atividade quando a criança já consegue falar “Cócega” com facilidade e constância e solicitar que ela fale uma combinação de 2 a 3 palavras, por exemplo, “Quero cócega”, ou “Faça cócega”, ou “Cócega na barriga”, ou “Cócega na perna”. Estabelecemos uma combinação de palavras de acordo com o contexto, passamos a modelar esta sentença ao oferecer a ação para a criança e, na pausa da ação, solicitamos que ela fale aquela sentença. No exemplo da atividade acima, o adulto então passa a falar “Quero cócega” enquanto faz cócega na criança e quando pausa a ação esperando que a ela fale. Pode parecer estranho, mas neste momento, estamos oferecendo um modelo para a criança da sentença exata que ela poderia falar para pedir pela ação.

Para ajudar a criança a manter-se motivada durante a interação e prolongar o tempo de duração da atividade, podemos inserir em alguns ciclos **pequenas variações** na ação motivadora, por exemplo, oferecer diferentes formas e intensidades de cócegas, cócegas em diferentes partes do corpo, o Pablo pode trazer objetos ou fantoches para que estes façam cócegas na criança, o Pablo pode andar em câmera lenta, andar em passos largos, andar em passos miudinhos, cantar, dançar, espirrar dramaticamente e até cair no chão antes de fazer cócegas na criança. Comédia pastelão costuma ser bem recebida por muitas de nossas crianças a adultos dentro do espectro do autismo.

Caso a criança não se interesse pelo personagem Pablo, podemos manter a atividade original e **modificar o personagem** de acordo com os interesses dela, por exemplo, transformando-nos em um pato ou cachorro que faz cócegas se estes forem seus animais favoritos. Se ela gosta dos personagens da animação “Carros”, da Disney, podemos ser o McQueen ou o Mate que adora andar pelo quarto “acelerando seus motores” e fazendo cócegas nela.

Se a criança se interessa por cócegas e pelo Pablo, mas desejamos trabalhar uma meta diferente da comunicação verbal como, por exemplo, ajudar a criança a participar fisicamente em uma atividade interativa, podemos manter a brincadeira das cócegas do Pablo, mas **modificar o papel da criança na atividade**. Ao invés de solicitarmos que ela fale uma palavra ou sentença para pedir por nossa ação, explicamos e mostramos a ela que ela pode tocar no botão vermelho desenhado na cartolina para que voltemos a fazer cócegas nela. Ainda na área de participação física, podemos fazer cócegas, deixar que o nosso chapéu caia no chão, e então pedirmos que a criança coloque o chapéu do Pablo em nossa cabeça para que nos transformemos no Pablo e voltemos a fazer cócegas nela.

Se nossa criança não se interessa por cócegas naquele momento, podemos manter a mesma estrutura da brincadeira das cócegas e oferecer uma **ação motivadora diferente**, como por exemplo, o Pablo fazer massagem/carinho na criança, ou o Pablo levar a criança para passear de cavalinho em suas costas.

Se a criança não gosta ou tem medo de máscaras, não utilizamos a máscara do Pablo nesta atividade. A diversão é a chave da interação e do subsequente aprendizado!



Atividade: Passeio no Super Carro

Interesses:

Brincadeiras físicas, ser puxado sobre um colchonete, rodar, cócegas, massagens, bolhas de sabão, personagens favoritos de sua criança (por exemplo, oscaros McQueen e Mate, da animação “Carros”, da Disney).

Metas principais:

Comunicação verbal.

Desenvolver período de atenção compartilhada de 10min ou mais.



Ação motivadora (o seu papel):

Levar a criança para passear pelo quarto sobre um colchonete, edredom, lençol ou lycra, com ou sem travesseiro. Você, utilizando o colchonete, representará o personagem McQueen, que levará a criança para variados tipos de passeios no quarto e estacionará em diferentes locais da cidade, como o Lava-Rápido (massagem), a Sorveteria de Pistache do Mate (cócegas) e o Trator das Bolhas (bolhas de sabão).

Solicitação (o papel da criança):

Falar a palavra “passear” para pedir por mais passeio no carro do McQueen.

Preparação da atividade:

Você pode se caracterizar de McQueen vestindo-se de vermelho e prendendo um cartaz do McQueen em sua camiseta. Se você tiver uma caixa de papelão com dimensões de cerca de 50cm X 50cm X 40cm, você pode decorar as laterais como sendo o carro McQueen, abrir o fundo para poder entrar dentro dela e “vesti-la”. Desenhe ou faça colagens com impressões da internet em 3 cartazes que representarão os diferentes locais que vocês visitarão: a figura de um lava-rápido com um carro dentro, a figura de um sorvete com o Mate ao lado, e a figura de um trator fazendo bolhas de sabão. Cole cada cartaz em uma parede diferente do quarto.



Estrutura da atividade:

Anuncie com animação que você agora é o McQueen e que gostaria de levar sua criança para passear no colchonete pelo quarto para todos estes lugares incríveis. Explique o que acontecerá no carro e nos diferentes lugares. Se a criança não se sentar ainda no colchonete mas estiver interessada em você, coloque um boneco ou fantoche no colchonete e mostre para a criança como a brincadeira funciona. Quando ela se sentar no colchonete, puxe o colchonete pelo chão do quarto e comece a modelar a palavra “passear”. Faça pausas e observe os sinais da criança demonstrando querer ou não a continuidade da brincadeira. Variar a velocidade e o trajeto do passeio pode trazer mais diversão. Ofereça passeios rápidos, lentos, com tranquinhos, com pulinhos (buracos na estrada!), curvas mais radicais, paradas inesperadas no repentino farol vermelho, fantoches e bonecos como acompanhantes no carro. Você dá várias voltas pelo quarto puxando a criança no colchonete e alterna as paradas nos diferentes locais. Ao visitar o Lava-Rápido, você oferece à criança massagem com os panos que lavam o “carro”. Na Sorveteria de Pistache do Mate, a criança ganha um sorvete de pistache que na verdade é pimenta e causa um “ataque de cócegas” que você faz nela. No Trator das Bolhas, você faz bolhas de sabão e ajuda a criança a pegar cada uma delas. Quando a criança estiver altamente motivada, solicite que ela tente falar a palavra “passear” antes de cada novo ciclo de passeio no colchonete. Celebre e imediatamente dê a ação de passear como resposta a qualquer tentativa da criança para falar a palavra, mesmo que ela ainda não consiga falar a palavra solicitada claramente.

Variações:

Se a sua criança está começando a falar em sentenças ou já fala em sentenças de 4 a 5 palavras, você pode solicitar que ela diga em uma sentença qual o tipo de passeio ou para qual local ela deseja ir. Modele e solicite uma sentença apropriada ao estágio de desenvolvimento da comunicação verbal de sua criança.

Você pode adaptar esta atividade para um adolescente ou adulto substituindo o colchonete por uma cadeira giratória com rodízios (rodinhas), e substituindo a temática da animação “Carros” por uma temática de interesse da pessoa. A cadeira pode ser um trem, um avião, um foguete, uma máquina do tempo, uma montanha russa, um portal mágico, um caminhão de bombeiros, o que for interessante para o seu parceiro de brincadeira.

Ao invés de solicitar que a criança ou adulto fale a palavra “passear”, você pode solicitar que a pessoa escolha o local que deseja ir entregando a você um dos cartões ou cartazes idênticos aos cartazes afixados na parede para representar os diferentes locais.

Observações:

Simplifique! Você não precisa confeccionar nada, não precisa ser nenhum personagem, e nem inventar diferentes estações no quarto para oferecer novas ações motivadoras durante a brincadeira. Simplesmente convide sua criança para passear no colchonete! Faça pausas animadas, solicite que ela comunique de alguma forma que quer passear de novo, e a leve para passear novamente. Divirta-se dessa maneira! Depois de algumas sessões, você pode começar a adicionar novos elementos na brincadeira. E se a sua criança ainda não apresenta uma média do período de atenção compartilhada de 5 minutos ou mais, esta versão simplificada é a mais recomendada para ela.



Atividade: O Sapo Comedor de Bolhas

Interesses:

Bolhas de sabão, movimentos corporais amplos, onomatopeias, efeitos sonoros, expressões faciais exageradas, suspense, animais.



Metas principais:

Comunicação verbal.

Contato visual.

Desenvolver período de atenção compartilhada de 5min ou mais.

Ação motivadora (o seu papel):

Fazer bolhas de sabão e, com suspense e animação, manusear o fantoche do sapo para que ele “coma” as bolhas.

Solicitação (o papel da criança):

Falar a palavra “Bolha”. Em algumas regiões brasileiras a bolha de sabão é chamada de bola de sabão. Se sua criança reside em uma destas regiões, modele e solicite que ela tente falar a palavra “Bola”.

Preparação da atividade:

Traga um potinho de fazer bolhas de sabão e um fantoche de sapo para o quarto. Se o fantoche for daqueles que abrem a boca, fica mais interessante ainda!

Estrutura da atividade:

Apresente o potinho de bolhas e comece a soprar bolhas para a criança. Se ela se interessar, faça mais bolhas. Modele a palavra com a qual a criança poderá pedir por mais bolhas de sabão: você diz “Bolhas” diversas vezes enquanto sopra as bolhas e durante a pausa de sua ação. Pegue o fantoche do sapo e diga à criança que o sapo come bolhas e que ele está com muita fome. Procure pegar cada uma das bolhas com a boca do sapo. Faça um suspense antes de soprar as bolhas e antes do sapo comê-las. Utilize movimentos amplos pelo quarto, exagere suas expressões faciais, imite o pulo



e o som (onomatopeia) do sapo. Faça um som interessante ou diga a palavra “bolha” de forma divertida no momento exato em que sapo for comer cada bolha. Essas técnicas poderão deixar a brincadeira mais divertida, darão mais motivos para a criança querer olhar para você – ao invés de olhar apenas para as bolhas – e poderão estimular uma maior qualidade e duração de atenção por parte da criança. Quando a criança estiver altamente motivada por sua ação, demonstrando querer mais de sua ação (através de gestos, olhares, sorrisos, sons) passe a solicitar durante as pausas que ela tente falar a palavra “bolha” para comunicar a você querer mais. Aguarde a resposta da criança, celebre qualquer tentativa para falar a palavra e responda aos sons oferecendo imediatamente a ação desejada por ela. Ao sermos responsivos às comunicações da criança, mostramos a função de suas comunicações e a inspiramos a querer utilizar e desenvolver cada vez mais suas habilidades de comunicação.

Variações:

Um dos movimentos favoritos de muitas das crianças que conhecemos é o movimento de pernas do “ninja” que ataca as bolhas. O adulto finge ser um ninja, posiciona-se em posição de ataque e então pula em direção à bolha alternando rapidamente o chute com as duas pernas. O movimento fica completo com o som de “Iiiiiiiááááá!”.



Atividade: A TV Musical

Interesses:

Canções infantis, gestos com os dedos para acompanhar as canções, danças, programas de TV, vídeos ou DVDs (por exemplo, o DVD educativo do Coelho Sabido, vídeos musicais da Galinha Pintadinha, etc).



Metas principais:

Contato visual.

Imitação e participação física.

Ação motivadora (o seu papel):

Ser um coelho que canta as canções infantis favoritas da criança dentro de uma tela de TV de papelão. Fazer gestos com os dedos e mãos para acompanhar a letra das canções.

Solicitação (o papel da criança):

Olhar nos olhos do adulto para demonstrar interesse na continuidade da atividade interativa.

Preparação da atividade:

Confeccione uma TV de papelão. Utilize uma caixa de papelão com dimensões de cerca de 50cm X 50cm X 40cm de forma que na tela de sua TV (buraco na caixa) caibam a sua cabeça, parte do busto e suas mãos. Você pode colar alguns círculos coloridos de papel ou E.V.A abaixo da tela representando os botões da TV de volume e de canais. Orelhas de coelho feitas de papel ou tecido ajudam a caracterizar seu personagem.

Estrutura da atividade:

Entre na TV vestido de coelho e explique que você vai cantar as canções favoritas de sua criança nesta TV muito especial. Cante a primeira canção com animação e expressividade. Experimente variar o volume, ritmo e timbre de sua voz ao cantar. Exagere suas caras e bocas dando motivos para a criança querer olhar para você. Utilize os seus dedos e mãos para fazer gestos que correspondem à mensagem da letra da música. Por exemplo, na música da “Dona Aranha”,



seus dedos sobem a parede imaginária. Se a criança imitar espontaneamente os seus gestos, ou cantar com você, a celebre por isso. Ao término da primeira canção, faça uma pequena pausa e anuncie a próxima canção. Ao término da segunda canção, pause por alguns segundos e, se a criança olhar espontaneamente para você, a agradeça pelo olhar e explique que como ela está olhando, você sabe que ela quer mais canções. Sem pedir nada, inicie a terceira canção. Quando você terminar esta canção, faça uma pausa e, caso a criança não esteja olhando para você, solicite que ela olhe para lhe informar querer mais músicas. A cada pausa, celebre o olhar espontâneo ou solicite que ela olhe para você. Quando ela olhar, celebre e responda voltando a cantar.

Variações:

Você pode estimular uma maior duração dos olhares da criança associando diretamente o seu ato de cantar com o olhar dela: quando ela olha você canta, quando ela deixa de olhar, você vai ficando sem forças (ou sem bateria!), começa a cantar e agir em câmera lenta até que você “congele” em uma posição silenciosa. A ideia seria mostrar que a TV é movida pelo olhar da criança. Quando você começar a ficar sem forças, explique para a criança que assim que ela olhar você ficará forte de novo e voltará a cantar.

Se você quiser que a principal meta da atividade seja a imitação dos seus gestos, não solicite que ela olhe em seus olhos, solicite apenas que a ela o imite utilizando as mãos e dedos durante as canções.

A criança também pode participar fisicamente tocando no círculo (botão do canal) que representa a canção desejada por ela. Cole de 3 a 5 círculos na TV, cada um de uma cor, e próximo a cada círculo cole uma figura que representa claramente cada uma das canções que você pretende cantar. Por exemplo, para a música “Brilha, Brilha Estrelinha”, cole uma estrelinha próxima ao seu “botão”. No início da brincadeira, você mesmo aperta um dos botões e canta a música correspondente. Após demonstrar em alguns ciclos os diferentes botões e suas canções, solicite que a criança escolha a canção apertando um dos botões para você cantar.

Uma outra forma da criança participar fisicamente seria através de um controle remoto de papelão confeccionado por você. O controle pode ter apenas um botão, o botão que “liga” a TV. No início, você mesmo liga a sua TV apertando o botão do controle remoto. Após alguns ciclos, você faz uma pausa entre as canções e solicita que a criança aperte o botão para ligar a TV.

Adapte a atividade de acordo com os interesses de sua criança. Se ela não se interessa por coelhos e não conhece os DVDs do Coelho Sabido, mas adora os vídeos da Galinha Pintadinha, substitua o personagem do coelho pelo personagem da galinha.



Atividade: Dado das Brincadeiras

Interesses:

Brincadeiras físicas, pular, rodar, cair, balançar, massagem com diferentes pressões, andar de cavalinho nas costas do adulto, jogar objetos para cima e vê-los cair.

Metas principais:

Desenvolver atenção compartilhada de 15 minutos ou mais.

Flexibilidade.

Participação física.



Ação motivadora (o seu papel):

Oferecer 6 diferentes ações motivadoras para a criança de acordo com a faceta sorteada de um dado gigante. A seguir algumas sugestões de ações.

- **PULAR:** Ajudar a criança a pular bem alto segurando pelo tronco, ou segurando em suas mãos enquanto ela pula em uma pequena cama elástica, ou ainda pulando sentada em cima de uma bola de Pilates ou fisioterapia.
- **RODAR:** Girar em torno do próprio eixo com a criança 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 um 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 para andar de cavalinho em suas costas.

Solicitação (o papel da criança):

Jogar o dado gigante.



Preparação da atividade:

Confeccione um cubo grande, de pelo menos 20cm de aresta. Você pode utilizar o material de uma simples caixa de papelão ou um tecido impermeável preenchido com espuma rígida. Cada faceta do dado contém afixado um cartão confeccionado por você com uma palavra e possivelmente uma figura correspondente. As palavras e figuras representam as ações motivadoras que você irá oferecer.

Estrutura da atividade:

Faça suspense, exagere sua expressividade facial, gestual e de voz ao anunciar com animação e então jogar o dado para cima. Aponte para a faceta de cima e leia a palavra sorteada. Convide a criança para brincar dessa ação. Não a manipule fisicamente sem que ela lhe dê permissão, apenas a convide para subir em seu colo ou em suas costas (de acordo com a ação a ser oferecida) e espere até que ela se aproxime de você demonstrando querer experimentar a brincadeira. Ofereça a ação de graça, sem pedir nada a ela, por pelo menos 1 minuto. Faça uma pausa, explique que você vai jogar o dado novamente para ver em qual brincadeira ele vai cair. Jogue o dado dramaticamente e a convide a brincar daquilo que foi sorteado. Após alguns ciclos, quando a criança estiver altamente motivada e tiver compreendido a estrutura da brincadeira, solicite que a criança jogue o dado para sortear cada ação. Diante de qualquer tentativa dela para jogar o dado, celebre seu esforço e participação social, e imediatamente ofereça a ação sorteada por ela.

Variações:

Se a sua criança já está começando a ler, você pode solicitar que ela leia a palavra sorteada.

Você pode substituir as ações motivadoras da atividade acima por brincadeiras com estímulos visuais e auditivos. Por exemplo, o dado pode conter figuras de animais e, para cada uma delas, você oferece uma encenação imitando os movimentos e os sons do animal, ou então uma canção ligada àquele animal. Você pode utilizar máscaras e fantasias para a caracterização de cada animal.

Se a sua criança gostar muito de uma das ações representadas no dado e não quiser mais seguir o sorteio do dado demonstrando querer brincar de apenas 1 das ações do dado, permita que ela faça essa escolha e brinque da forma que ela quiser. Brincadeira forçada não é brincadeira. Brincadeira é sinônimo de diversão. Se ela só quiser brincar de rodar em seu colo, você pode alterar a meta e solicitar que, nas pausas entre os giros, ela faça um destes papéis sugeridos: fale a palavra “rodar”; olhe em seus olhos; aponte para a palavra “rodar” no dado; escreva a palavra “rodar” no quadro; escreva a letra “R” de “rodar” no quadro enquanto você escreve o resto da palavra; etc. Estabeleça UM papel para a criança na brincadeira que seja apropriado para o atual estágio de desenvolvimento de suas habilidades, sendo este papel o próximo passo para ela adquirir em uma habilidade específica dentre as metas estabelecidas por sua equipe multidisciplinar.



Observações:

Nesta atividade do Dado de Brincadeiras, tenha em mente que aceitar a regra do sorteio da ação motivadora através do dado já é um desafio de flexibilidade para sua criança. Inicialmente, dê o controle a ela quando você apresentar este tipo de dinâmica e permita que ela explore o dado e que inclusive coloque o dado na faceta preferida.

Recomendamos também que este tipo de atividade com múltiplas ações motivadoras seja introduzido quando a criança já apresentar em média um período de atenção compartilhada mínimo de 10 minutos. Com as diversas ações motivadoras unidas por uma estrutura ainda simples do dado, este é um exemplo de atividade intermediária que utilizamos na transição entre atividades de estrutura simples e cíclica (que contam com a repetição de uma mesma ação motivadora em todos os ciclos) e atividades de estrutura complexa e fluxo contínuo (aquelas em que há múltiplas ações motivadoras e diferentes etapas unidas por uma estrutura complexa porém previsível, como por exemplo, uma caça ao tesouro ou um jogo de tabuleiro avançado).



Atividade: Fazendo a História

Interesses:

Animais, meios de transporte, efeitos sonoros e onomatopeias.

Metas principais:

Acompanhar e compreender uma sequência narrativa.

Participação física.



Ação motivadora (o seu papel):

Contar uma história para a criança utilizando a sequência narrativa de um livro caseiro personalizado. Utilizar sua expressividade facial, corporal e de voz em breves encenações para ajudar a criança a manter-se atenta e motivada durante toda a história. Oferecer opções de cartões para que a criança complete a história.

Solicitação (o papel da criança):

Escolher o cartão que completará cada trecho da história do livro.

Preparação da atividade:

Confeccione um livro personalizado utilizando papel de tamanho A3 e deixe espaços em branco no texto para que cartões possam ser encaixados de forma a completar a história. Confeccione de 2 a 4 cartões diferentes como opções para cada espaço em branco. Os cartões podem conter apenas fotos/desenhos, conter fotos/desenhos e palavras, ou apenas palavras, dependendo do estágio de desenvolvimento das habilidades cognitivas de sua criança. Plastifique tanto o livro como os cartões e cole um fita de Velcro no verso dos cartões e nos trechos em branco do livro para que os cartões possam ser encaixados desta forma. Abaixo um exemplo de história e de cartões:

“Era uma vez um...

- gato
- cavalo
- tigre
- sapo



Que morava em uma casa...

- vermelha
- amarela
- azul
- verde

Um dia, ele foi passear de...

- carro
- trem
- helicóptero
- caminhão

E ele chegou na....

- escola
- praia
- floresta
- piscina

Ali, ele encontrou seu amigo...

- pato
- leão
- macaco
- urso

E eles comeram juntos uma deliciosa e gigante...

- banana
- laranja
- melancia
- maçã”

Estrutura da atividade:

Quando você começar a contar a história, mantenha todos os cartões em uma prateleira e mostre à sua criança apenas os 2 a 4 cartões referentes à primeira página. Seja o modelo para sua criança, escolha um dos cartões e coloque você mesmo o cartão no espaço com velcro do livro, sem pedir nada à criança. Guarde na prateleira os cartões daquela página que não foram utilizados. Continue a história utilizando sua expressividade e animação, encenando, oferecendo efeitos sonoros relativos aos meios de transporte e onomatopeias para cada um dos animais. A cada espaço em branco, mostre os novos cartões e estimule a criança (caso ela esteja altamente motivada) a ajudá-lo a escolher um cartão e encaixá-lo no livro. Lembre-se que o momento em que solicitamos algo da criança também faz parte da diversão. Traga leveza e animação para este momento demonstrando sua empolgação em escolher os cartões e montar a história. A criança não precisa escolher e colocar os cartões no livro. Se ela conseguir manter-se atenta e acompanhar toda a história, isso já é fantástico para uma criança que ainda não adquiriu a habilidade de seguir sequências narrativas orais ou escritas. E se ela participar escolhendo e colocando os cartões no livro, lembre-se de celebrar muito suas participações!

**Variações:**

Se a sua criança gosta de música, você pode fazer uma história cantada. Com uma melodia conhecida, você pode confeccionar o livro escrevendo a letra original ou uma letra modificada para montar a sua história e também deixar espaços em branco para a criança completar com os cartões.

Observações:

Algumas crianças podem se beneficiar de uma história com menos espaços em branco para completar - ou até nenhum - caso os espaços em branco e os cartões a distraiam dificultando a compreensão da história narrada. Se este for o caso de sua criança, invista em livros personalizados confeccionados por você com os interesses da criança, com texto simplificado e ilustrações atraentes, para que você possa simplesmente contar a história com animação e expressividade.



Atividade: O Show das Charadas (sessão a 3)

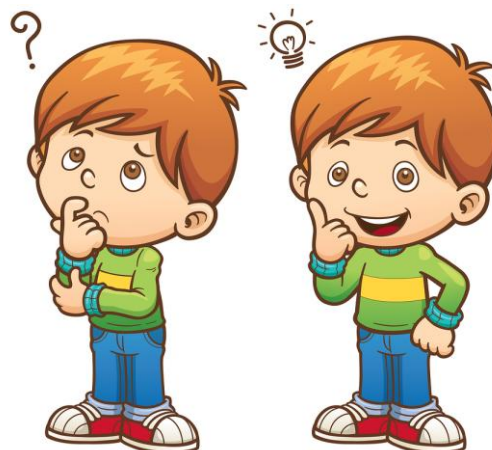
Interesses:

Personagens favoritos da criança, responder a perguntas, demonstrar seu conhecimento (ser o perito), programas de perguntas da televisão.

Metas principais:

Desenvolver interesse em informações pessoais.

Flexibilidade.



Ação motivadora (o papel do adulto coordenador):

Ser um apresentador de programa de televisão que sorteia e lê o cartão com as dicas de cada charada para os 2 participantes.

Modelo social (o papel do adulto assistente ou da 2ª criança):

Ser um dos participantes do jogo e, com animação, atender às instruções do adulto coordenador ouvindo as perguntas e tentando adivinhar a charada em sua vez, agindo como o modelo para a sua criança.

Solicitação (o papel da criança):

Ouvir as perguntas e tentar adivinhar a charada, seguir as regras do jogo, alternar a vez.

Preparação da atividade:

Confeccione uma série de cartões. Cada cartão contém 10 dicas referentes a uma pessoa ou um personagem a ser adivinhado. As pessoas podem ser personalidades do mundo, familiares, amigos ou personagens de filmes, animações, livros ou gibis. Utilize acessórios divertidos para se caracterizar como um apresentador de televisão com forte personalidade. Chapéus, óculos gigantes, gravatas, bigodes postiços e roupas coloridas podem tornar seu personagem mais atraente.



Estrutura da atividade:

Explique que você será o apresentador de um programa de TV e que cada participante terá a sua vez para ouvir até 10 dicas e tentar adivinhar quem é a pessoa da charada. Enquanto um participante tiver a sua vez para participar, o outro apenas observará e aguardará a vez. De forma animada, faça suspense para criar antecipação diante de cada cartão a ser sorteado e cada dica lida por você. Utilize grandes movimentos corporais e um sotaque diferente. Quando o participante da vez tentar adivinhar e errar, você o celebrará pela tentativa e o estimulará a tentar de novo fornecendo mais dicas. Não há um limite de tentativas, se o participante já ouviu as 10 dicas e já fez várias tentativas para adivinhar em sua vez mas não descobriu a charada, ajude oferecendo pistas mais claras. A ideia é ajudar cada participante a sentir-se curioso e a adivinhar! O esforço de todas as tentativas e de todas as descobertas serão celebrados, tanto na vez de um participante como de outro. Estimule o participante que está aguardando a vez a também celebrar o amigo em suas tentativas e descobertas. Cada vez que o participante descobrir a charada, além da celebração conjunta, os participantes podem imitar aquele personagem ou aquela pessoa em uma pequena encenação. O participante também pode ganhar o cartão contendo as dicas e a figura representativa (foto ou desenho) do personagem ou da pessoa em questão.

Variações:

As charadas podem ser sorteadas simplesmente de uma pilha de cartões ou de um saco plástico. Você também pode inserir cada cartão dentro de um envelope, colar os envelopes em um mural ou diretamente na parede, e convidar o participante da vez a arremessar uma bola em qualquer um dos envelopes para, dessa forma, sortear o cartão que trará sua charada.

As charadas podem ser usadas como tarefas dentro da estrutura de um jogo de tabuleiro. Cada vez que os participantes descobrem a charada eles movem sua pecinha no caminho do jogo.

Esta atividade também pode ter a estrutura do jogo de tabuleiro Perfil. Quanto menos dicas a pessoa precisar para adivinhar, maior será a quantidade de casas que ela andar no tabuleiro.

Observações:

A atividade pode ser divertida sem precisar do componente da competição. O suspense, as celebrações, a curiosidade para adivinhar, o prazer de tentar e o prazer de jogar junto podem ser muito divertidos sem que um precise ganhar e o outro perder, ou que um fique em primeiro lugar e o outro em segundo.

Muitas de nossas crianças, adolescentes ou adultos com diagnósticos do espectro do autismo e síndrome de Asperger tendem a se interessar por informações factuais, em detrimento de informações pessoais. Por exemplo, focam em informações sobre as bandeiras de cada nação, informações sobre geografia de cada país, fazem listas com nomes de lugares e objetos, etc. Se nesta atividade a sua meta é ajudar a criança, o adolescente ou o adulto a interessar-se por outras pessoas e aprender a observar os gostos e características pessoais de cada um, invista em perguntas que estimulem este foco. Por exemplo, no cartão sobre a “Mamãe”, escreva dicas como: “Ela gosta de comer sorvete de goiaba”; “A cor favorita desta pessoa é o azul”; “Ela adora as músicas da Marisa Monte”; “Ela gosta de jogar vôlei”; etc. Alterne charadas sobre familiares, amigos e conhecidos com charadas sobre os personagens favoritos da criança.



Atividade: A Aventura da Caça ao Tesouro

Interesses:

Suspense, comédia pastelão, encontrar objetos escondidos, tesouros, personagens favoritos da criança (por exemplo, a turma do Peter Pan).

Metas principais:

Participação física em jogo simbólico.

Flexibilidade – participação em jogo com diversas etapas, estrutura complexa e um conjunto de regras.

Desenvolver período de atenção compartilhada de 20 minutos ou mais.

Solução de problemas.

Comunicação verbal.



Preparação da atividade: Confeccione um mapa do tesouro. O mapa consiste no tracejado de um caminho que passa por cerca de 5 ou 6 lugares imaginários antes de se chegar ao esconderijo do tesouro. Cada lugar tem um nome e uma figura pictórica representativa. Numere os lugares de acordo com a sequência a ser seguida no mapa. Por exemplo, o trajeto do mapa tem o início no lugar # 1, que é casa da Wendy. O lugar # 2 pode ser a árvore oca onde os meninos perdidos moram, o lugar # 3 a aldeia dos índios, o lugar # 4 o barco do Capitão Gancho, o lugar # 5 a parte do mar onde mora o crocodilo Tique-Taque, e o lugar # 6 a gruta do tesouro.

Confeccione também, antes da sessão, 6 pistas escritas em tiras de papel ou em cartões. As pistas informarão quais as aventuras que os participantes enfrentarão a seguir (tarefas que os participantes cumprirão juntos) para conseguir chegar ao próximo lugar no mapa e receber a nova pista.

Esconda as pistas pelo quarto em meio aos acessórios que representarão cada um dos locais mencionados no mapa, como um lençol azul em um canto do chão que será o mar do crocodilo, as almofadas ou a rede que representarão o barco pirata, a caixa de papelão que será a árvore oca, etc.

Traga para o quarto duas mochilas (uma para você e uma para a criança) com acessórios para a aventura, como uma lanterna, óculos de natação, comidinhas de plástico, copos de plástico, uma corda, um lençol, kit infantil de médico para primeiros socorros, kit infantil de ferramentas, papel e caneta, meias, capas e diferentes peças de vestimentas.

Ideias para o que poderia ser o tesouro: uma capa mágica que quando vestimos nos ajuda a voar; o pó (glitter) de pirlimpimpim da Sininho também para nos ajudar a voar; a boneca ou figura da Sininho que foi presa pelo Capitão Gancho e nossa missão será salvá-la; um objeto ou um alimento favorito; um copo contendo suco imaginário mágico



que, ao beber, você fica tão forte que consegue jogar a sua criança para o alto várias vezes, rodá-la em seus braços, fazer coceguinhas, dar vários abraços, o que quer que seja motivador para sua criança.

Estrutura da atividade:

Escolham que personagens da turma do Peter Pan cada um quer ser. Vistam fantasias e pendurem nas costas suas mochilas com os acessórios. Se a criança não quiser vestir nada ou carregar uma mochila, você pode levar a mochila dela. Explique para a criança o que significa o mapa, como vocês encontrarão as pistas e que tipo de tesouro encontrarão no final. Procure considerar o que você acredita ser mais motivador para sua criança: saber desde o início qual será o tesouro ou manter-se o mistério em relação ao conteúdo dele.

Analisando o mapa juntamente com a criança, dirijam-se para o local no quarto que representará o lugar # 1 do mapa, a casa da Wendy. Lá, você encontrará a primeira pista e a lerá para a criança (ela poderá ler se já tiver adquirido essa habilidade). A pista os instruirá para que cumpram uma tarefa de forma a chegar ao próximo lugar do mapa.

Exemplos de tarefas:

- *“O seu amigo vai cair no mar. Salve o seu amigo do crocodilo Tique Taque.”* Você pula no mar (no lençol azul que está no chão) e sugere que a criança use a corda que está na mochila dela para içá-lo da água.
- *“Pergunte ao macaco onde a Sininho escondeu o pó de pirlimpimpim.”* Você é o modelo social e faz você mesmo a pergunta para o boneco do macaco, ou você ajuda a sua criança a fazer a pergunta.
- *“Vá até o barco pirata nadando, mas tome cuidado com o Tique Taque, pois ele está com fome!”* Vocês vestem os óculos de natação e nadam em cima do lençol azul, mas quando ouvem o som de tique taque da barriga do crocodilo, fogem nadando o mais rápido possível, ou fogem surfando em uma onda, ou então oferecem a ele uma comidinha de plástico que trouxeram na mochila.
- *“O seu amigo vai queimar a perna na fogueira dos índios. Faça um curativo na perna do seu amigo.”* Vocês escolhem quem machuca a perna na fogueira e o outro então usa o kit infantil de médico para fazer uma atadura, passar pomada, usar o estetoscópio, dar remédio, etc.

Celebre as participações sociais da criança, suas comunicações verbais, participações físicas, ideias que ela compartilhar para contribuir na atividade e para solucionar problemas, sua atenção, olhares, sorrisos, e sua flexibilidade para seguir as regras do jogo e aceitar as sugestões oferecidas por você. As celebrações (e a diversão) estarão presentes no decorrer de toda a atividade interativa, e não somente quando vocês cumprirem as tarefas e chegarem ao tesouro.

Variações:

Muitas das crianças, adolescentes e adultos atualmente se interessam mais pela temática da série Piratas do Caribe, da Disney, do que pela turma do Peter Pan. Se este for o caso da pessoa para quem você está confeccionando a atividade, os personagens e lugares do seu mapa estarão relacionados à turma do Jack Sparrow e seus companheiros.



Observações:

Divirta-se com o faz de conta entrando a fundo no mundo da imaginação. Ande com muito cuidado quando vocês estiverem na beira de um precipício, sinta o cheiro e o calor da fogueira, delicie-se com a maçã gigante e succulenta que vocês vão comer com os meninos perdidos, interaja com o ambiente do quarto como se todos aqueles lugares do mapa estivessem mesmo ali. Demonstre para sua criança esta interação com o ambiente imaginário exagerando os movimentos de seu corpo, as expressões em sua face e o uso de sua voz.



Atividade: O Seu Próprio Jogo de Tabuleiro

Interesses:

Conquista de objetivos, demonstrar seu conhecimento (ser o perito) em seu assunto favorito, suspense/antecipação, aventuras com os personagens favoritos (por exemplo, a turma do Batman).

Metas principais:

Flexibilidade – ajudar a criança, o adolescente ou o adulto a participar de um jogo com diversas etapas, estrutura complexa e um conjunto de regras.

Desenvolver período de atenção compartilhada de 20 minutos ou mais.

Participação física em jogo simbólico.

Comunicação verbal.



Preparação da atividade: Desenhe em uma cartolina o caminho do jogo todo dividido em casinhas nas quais os jogadores moverão suas peças. Inclua um início e um fim. Pinte as casinhas com 3 cores diferentes alternadas. Plastifique o tabuleiro para que ele fique mais resistente e para que possa ser reutilizado em outras sessões com outras temáticas. Cole figuras em alguns pontos do caminho para representar a aventura do Batman, como a Batcaverna, o Batmóvel, a Mulher Gato, o esconderijo do Charada.

Confeccione até 30 cartões divididos em 3 categorias representadas pelas mesmas cores do tabuleiro. Se você pintar as casas do tabuleiro de vermelho, azul e amarelo, pinte o verso dos cartões nessas mesmas cores, 10 de cada. Escreva nos cartões as tarefas para os jogadores que você acha que serão motivadoras para a criança, adolescente ou adulto e que podem incentivá-lo a desenvolver habilidades sociais como o contato visual, a conversação, a flexibilidade, o período de atenção compartilhada, e outras habilidades que façam parte das metas educacionais do programa de desenvolvimento desta pessoa.

Sugestões para as categorias de cartões: uma pilha de cartões pode conter tarefas que trabalhem os desafios de comunicação verbal, a outra propõe tarefas físicas (incluindo habilidades de motricidade fina e ampla), a última pode trabalhar habilidades cognitivas como a identificação de formas geométricas, leitura e matemática. Se a sua criança gosta de informações factuais de história e geografia, por exemplo, adicione perguntas sobre estas áreas de interesse. Se ela é fascinada por dinossauros ou pelos filmes do Hulk ou Batman, inclua uma categoria de cartões que fazem perguntas sobre estes temas.

Exemplos de tarefas: imitar um gorila; andar fingindo que está com o pé doendo; inventar uma sentença utilizando uma determinada palavra; contar algo que aconteceu na última viagem; fazer uma pergunta pessoal para o outro



jogador e ouvir a resposta (ex: “qual é a sua comida preferida?”); quanto é $4 + 3$; quem fica forte e verde quando fica bravo; etc.

Traga para o quarto peças que vocês moverão pelo tabuleiro (se você tiver bonequinhos da turma do Batman, melhor ainda) e um dado tradicional ou um dado gigante confeccionado por você.

Estrutura da atividade:

Convide a criança a participar do jogo de tabuleiro com você. Demonstre sua empolgação para entrar nesta aventura mencionando os detalhes que você acredita que serão motivacionais para a criança, como o momento em que vocês chegarão na Batcaverna e o momento em que vão descobrir o esconderijo do Charada e pegar de volta o Batmóvel que ele roubou.

Explique as regras do jogo e esteja aberto para negociar com sua criança novas regras sugeridas por ela.

Cada participante tem a sua vez para jogar o dado, andar o número de casinhas sorteado, retirar um cartão da pilha correspondente à cor da casinha, e cumprir a sua tarefa. Você pode ajudar sua criança a cumprir as tarefas, e pedir que ela lhe ajude também nas suas.

Para trazer ainda mais diversão e leveza, faça uma cara engraçada ou levante-se da cadeira/chão para fazer a sua “dança da sorte” antes de jogar o dado, faça uma festa animada para qualquer que seja o resultado do dado, fale com a voz de algum personagem interessante, levante-se e encene com a criança o que está acontecendo com os personagens do jogo, comemore todas as vezes que vocês cumprirem as tarefas, celebre as participações da criança na atividade.

Dê ênfase à diversão. Quando o primeiro jogador chegar ao final do tabuleiro, isso será motivo de celebração. O segundo jogador continuará jogando até que ele também chegue ao final. E será celebrado também. Retire a ênfase da competição e do ganhar ou perder. O importante não será chegar primeiro, e sim jogar junto, divertir-se e esforçar-se para chegar ao final.

Variações:

Para estimular a natureza cooperativa ao invés de competitiva do jogo, estabeleça desde o início que os dois jogadores trabalharão em parceria (em uma aliança de super-heróis!) para, por exemplo, resgatar o Batmóvel roubado pelo Charada. Somente quando os dois chegarem ao final, como um time, eles conseguirão conquistar o objetivo do jogo.

Observações:

Algumas crianças gostam de jogos que seguem à risca o enredo de um de seus filmes prediletos. Crie um jogo de tabuleiro então seguindo o roteiro do filme e, durante as tarefas, vocês terão diversas oportunidades para praticar habilidades de flexibilidade e encenar trechos originais (novos) com os personagens conhecidos.