

ATIVIDADES INTERATIVAS EDUCACIONAIS

As atividades abaixo são exemplos de atividades interativas criadas dentro do quarto de brincar / interagir do Programa Son-Rise®. As atividades podem ser adaptadas para a faixa etária, interesses e estágio de desenvolvimento social de cada criança ou adulto com autismo. As metas educacionais de algumas atividades também podem ser modificadas de acordo com as necessidades de cada pessoa. Por exemplo, no Pega-Pega Surpresa, a meta apresentada é o aumento do contato visual, mas poderia ser também a comunicação verbal, e o facilitador então solicitaria que a criança, ao invés fazer contato visual através dos buracos do lençol, falasse uma palavra ou uma sentença para dar continuidade ao pega-pega, de acordo com o estágio de desenvolvimento da comunicação verbal da criança.

Identifique o estágio de desenvolvimento social da criança ou adulto com autismo (ver [Modelo de Desenvolvimento do Programa Son-Rise](#)) e elabore atividades divertidas e apropriadas às necessidades de cada pessoa.

1. Caça ao Quebra-Cabeça

Meta: Inspirar um aumento do intervalo de atenção compartilhada.

Motivações / Interesses: Figuras, quebra-cabeças e passeios no colo ou de cavalinho.

Preparação: Imprima da internet ou desenhe uma versão grande de um dos personagens favoritos da criança (Barney, um dos Backyardigans, Mickey, etc.). Plastifique com papel contact (para tornar o material mais durável) e corte e pedaços para fazer um quebra-cabeça. Quando você entrar no quarto, coloque as peças do quebra-cabeça em alguns pontos da prateleira.

Início da Atividade: Quando a criança oferecer a você um “Sinal Verde para Interação”*, apresente a atividade pegando uma ou duas peças da prateleira. Explique animadamente que figura será formada quando vocês pegarem todas as peças. Diga também que a maneira de pegar mais peças é ela subir no seu colo ou costas para vocês passearem juntos pelo quarto procurando cada peça. Se a criança não subir no seu colo imediatamente, procure convidá-la outras vezes quando ela oferecer Sinais Verdes até que ela suba no seu colo.

Construção da Interação – Aumentando o Nível de Motivação: Passeie pelo quarto com a criança em seu colo (ou costas) de formas divertidas. Pegue uma peça por vez e a leve até a mesa para adicioná-la ao quebra-cabeça. Demonstre para a criança como pode ser divertido observar a figura crescer e se tornar o personagem.

Solicitação: O objetivo aqui é prolongar a duração do intervalo de atenção compartilhada da criança, portanto a única coisa a se solicitar é que a criança suba novamente em suas costas para vocês irem pegar uma nova peça. Se a criança entrar em comportamento de isolamento e repetição antes de completar o quebra-cabeça, junte-se à criança fazendo o que ela estiver fazendo. Quando ela oferecer um novo Sinal Verde, convide-a para a atividade do quebra-cabeça novamente.

*Sinal Verde para Interação: Depois de um período de isolamento, a criança demonstrará estar disponível para uma interação social através de um “Sinal Verde”. Há 3 tipos de Sinais Verdes: Contato visual; Comunicação verbal; Contato físico.

2. Pega-Pega Surpresa

Meta: Estimular um maior contato visual (olho no olho).

Motivações / Interesses: Pega-pega ou cócegas; fantasias ou chapéus.

Preparação: Providencie uma sacola cheia de fantasias, chapéus, máscaras, asas, etc. Separe um pedaço grande de papelão ou um lençol que você possa pendurar no teto para funcionar como um biombo. Corte um ou dois buracos no papelão ou lençol no nível dos olhos da criança.

Início da Atividade: Quando a criança oferecer um Sinal Verde, apresente a atividade correndo atrás da criança de forma divertida. Adapte a atividade para incluir os interesses de sua criança. Por exemplo, se ela gosta de cócegas, corra atrás dela e faça cócegas no final.

Construção da Interação – Aumentando o Nível de Motivação: Se a criança demonstrar que quer que você corra e faça cócegas de novo, corra para trás do papel ou lençol e esconda-se enquanto veste um chapéu ou uma peruca.

Apareça com a nova fantasia e corra atrás da criança. Repita esta rotina vestindo cada vez uma fantasia diferente. Você pode fingir ser um personagem diferente com cada fantasia. Cada personagem tem uma aparência, voz, jeito de falar, de correr e de fazer cócega diferente dos outros personagens. Isto trará variação, dinamismo e suspense à atividade, tornando-a ainda mais divertida para sua criança.

Solicitação: Quando você já tiver corrido com diferentes fantasias algumas vezes e a criança estiver altamente motivada para mais corridas suas, você pode começar a solicitar. Vá para trás do papelão ou lençol para trocar de fantasia e, antes de sair para mostrar a nova fantasia, coloque seus olhos no buraco do “biombo” e peça para a criança olhar para os seus olhos através do buraco. Assim que ela olhar, pule para fora do biombo e corra atrás dela. A cada vez que você se esconder atrás do biombo para trocar de fantasia, solicite que a criança olhe nos seus olhos através do buraco antes de você aparecer.

3. Pescando as Sentenças

Meta: Estimular a utilização de sentenças mais longas.

Motivações / Interesses: Atividades físicas (ex: passear de cavalinho, balançar, rodar, pular na bola grande, etc.)

Preparação: Em letras bem grandes, escreva as sentenças que descrevem atividades que você acredita que sua criança terá interesse em participar. Por exemplo: “Eu quero passear de cavalo”, “Eu quero balançar devagar”, “Eu quero pular na estrada de buracos”, “Eu quero voar de avião”, “Faça passeio de elefante”, “Faça passeio de espirro”! Seja criativo em relação aos tipos de passeios, balanços e pulos que você pode oferecer para a criança. Escreva quantas sentenças você conseguir inventar para ações que você vai oferecer. Plastifique as sentenças para que elas possam ser reutilizadas. Depois corte as sentenças em 3 partes para criar “piscinas” de palavras / frases. A 1ª piscina irá conter os inícios das sentenças (ex: “Eu quero”, “Faça”, etc). A 2ª piscina terá as ações motivadoras (ex: “o passeio”, “balançar”, etc.). A 3ª piscina terá as palavras descritivas da ação (ex: “de cavalo”, “de avião”, “de espirro”, “devagar”, etc.). Cole um clipe de metal em cada pedaço de papel. Improvise uma vara de pescar com um pequeno ímã no fim da linha. Coloque as 3 piscinas (caixas, bacias) de categorias de palavras no quarto de brincar / interagir.

Início da Atividade: Quando sua criança oferecer um Sinal Verde, corra para a 2ª piscina (verbos, ações) e pesque você mesmo um pedaço de papel com uma palavra de ação. Leia a palavra para a criança e ofereça a ação correspondente (um passeio, balanço ou pulo).

Construção da Interação – Aumentando o Nível de Motivação: Agora pesque uma palavra da 2ª e uma da 3ª piscina, e leia a combinação para a criança (ex: “pulo de elefante”). Ofereça esta ação para a criança. Faça isto várias vezes até que sua criança esteja motivada o suficiente para vir ajudá-lo a pescar uma palavra de cada piscina.

Solicitação: Quando sua criança estiver bem motivada dentro da atividade, você pode pedir para que ela leia a sentença inteira ou para que repita depois de você. E você oferece a ação motivadora. Esta atividade pode evoluir para um momento em que a criança não precise mais das palavras por escrito para ajudá-la a elaborar uma sentença completa.

4. O Incrível Repórter

Meta: Inspirar um maior interesse em outras pessoas.

Motivações / Interesses: Jogo imaginativo, troféus, prêmios, medalhas.

Preparação: Separe para o quarto todos os brinquedos e objetos que se encaixem em uma temática de expedições / safáris (ex: binóculos, telefone velho, chapéus, cordas, mochilas, comidas de plástico, figuras de animais, etc.). Faça um mapa do território que vocês irão explorar na expedição. Faça um “Caderninho de Notas do Repórter” com perguntas que você escreveu para a criança utilizar. Estas serão perguntas que a criança fará para você quando você estiver fingindo ser personagens diversos (ex: “O que você mais gosta da vida na savana africana?”)

Início da Atividade: Mostre o mapa para a criança de maneira muito animada e explique que um “jornal” local quer que vocês façam uma reportagem sobre animais exóticos, dinossauros, alienígenas, pessoas (o que quer que você acredite que seria mais interessante para a criança) que vivem naquele local do mapa. Inicie a atividade oferecendo à criança uma maneira simples e física de participar, por exemplo, segurar o mapa, dirigir o jipe, procurar girafas

através dos binóculos, etc. Avise para a criança que quando ela voltar para a redação do jornal com a reportagem ela receberá uma medalha ou troféu do mais “Incrível Repórter”.

Construção da Interação – Aumentando o Nível de Motivação: Enquanto vocês viajam pelo território que vocês criaram, utilize os seus 3E's* para ajudar sua criança a ficar ainda mais motivada pela atividade. Finja ser um dos animais (ou alienígenas, etc.) e se apresente à criança. Agindo como o personagem, conte animadamente sobre você, respondendo a todas as perguntas que estão escritas no “Caderninho de Notas do Repórter” sem que a criança precise fazer as perguntas.

Solicitação: Quando a criança estiver altamente envolvida na atividade, comece a pedir para ela fazer o papel do repórter mais ativamente. Estimule a criança a perguntar para você as perguntas escritas no caderno enquanto você finge ser os vários personagens que vocês encontram pelo caminho. Depois de fazer isto com alguns personagens, diga para a criança que o repórter que provavelmente ganhará o prêmio de “Incrível Repórter” será aquele que inventar novas perguntas para fazer. Encoraje a criança a fazer perguntas que não estão escritas no caderno.

* 3E's: *Uma técnica fundamental do Programa Son-Rise. Os 3E's são Energia, Entusiasmo e Empolgação.*

5. A Conversa com os Dados

Meta: Conversação com conteúdo social.

Motivação / Interesses: O assunto que sua criança goste de conversar (ex: carros, etc.).

Preparação: Faça dois dados gigantes (caixas quadradas embaladas em papel). Um dado será o dado das “situações”, cada face terá uma situação diferente relacionada com a área de interesse de sua criança (ex: o carro quebrando, comprando um novo carro, etc.). No outro dado, escreva em cada face nomes de pessoas que sua criança conhece (ex: membros da família, voluntários do programa, o seu nome e o nome da criança).

Início da Atividade: Explique para a criança a atividade. Neste jogo, cada um tem a sua vez para jogar ambos os dados ao mesmo tempo. A combinação entre a situação e o nome da pessoa dita então o tópico da conversa. A idéia é conversar sobre como aquela pessoa específica agiria naquela determinada situação. Queremos encorajar conversas que tenham o foco em informações pessoais ao invés de informações factuais. Se você jogar os dados e obtiver a mesma combinação uma segunda vez, jogue o dado dos nomes novamente até que você tenha um nome diferente como tópico da conversa.

Construção da Interação – Aumentando o Nível de Motivação: Você joga os dados primeiro e então descreve como você acha que aquela pessoa agiria naquela determinada situação. Descreva a situação de forma animada, divertida, e bem detalhada, como se estivesse pintando um quadro da cena. Procure adicionar na sua descrição vários interesses da criança. Por exemplo, se a criança gosta de humor tipo “pastelão”, inclua na história pessoas escorregando ou deixando coisas cair, etc. Estimule a criança a ter a vez dela. Auxilie a criança a contar a história o quanto você achar necessário, e celebre quaisquer idéias ela oferecer. Continue alternando a vez entre os jogadores.

Solicitação: Quando a criança entender bem o mecanismo do jogo e estiver altamente motivada, comece a introduzir desafios maiores. Ofereça menos auxílio, fique em silêncio e espere que a criança ofereça mais idéias espontaneamente. Se a criança oferecer uma descrição apenas factual do que poderia acontecer naquela situação, ou uma descrição geral não relacionada à pessoa em questão, celebre esta descrição e solicite que ela traga elementos mais específicos para aquela história tendo em mente como aquela pessoa em particular agiria naquele contexto. Se necessário, ofereça algumas dicas relativas à personalidade daquela pessoa específica (ex: “Você se lembra como o Beto gosta de conversar o tempo todo? O que você acha que ele faria se o carro dele quebrasse?”).

(Direitos autorais reservados ao The Option Institute and Fellowship, site www.autismtreatmentcenter.org)

15 IDÉIAS DE ATIVIDADES PARA DESENVOLVER A LINGUAGEM

Os exemplos sugeridos abaixo para atividades interativas com o objetivo de desenvolver a comunicação verbal são apenas breves descrições das atividades. No Programa Son-Rise, os facilitadores procuram construir a interação e

ajudar a pessoa com autismo a ficar altamente motivada por uma ação deste facilitador antes de solicitar algo dela. Por exemplo, o facilitador faz cócegas 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, o facilitador solicita algo que é um desafio para ela, como falar uma palavra isolada ou sentença, olhar nos olhos, fazer algum gesto ou performance física específica, etc.

No momento em que a pessoa está altamente motivada por uma ação do facilitador, ela tem a motivação como sua aliada para superar suas dificuldades e desenvolver habilidades. Ela supera suas dificuldades enquanto brinca! 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. Investir na conexão amorosa e divertida com a pessoa com autismo beneficia o relacionamento e o aprendizado social. Divirta-se com as atividades!

1. Ofereça variações divertidas dentro de uma mesma motivação (interesse) para permitir a repetição de uma mesma palavra.

Por exemplo: Torne-se uma “Máquina de Apertar”. Modele a palavra “apertar” para a pessoa, pendure um papel com a palavra “apertar” na sua camiseta, ofereça várias formas de apertar a pessoa (massagem) e, quando ela estiver altamente motivada, peça para ela falar a palavra “apertar” para a “Máquina de Apertar” funcionar. Utilizando o mesmo princípio, você pode criar uma atividade onde você é a “Máquina de Comer” (que vai “comendo o pé ou mão” da pessoa) e a palavra que a pessoa fala é “comer”. Você também pode ser a “Caixa de Música”, e a pessoa fala a palavra “música” para você começar a tocar instrumentos ou cantar.

2. Pratique sons específicos da articulação de fala em uma canção.

Por exemplo: Se a pessoa gosta da canção “Seu Lobato Tinha um Sítio”, adapte os versos para incluir sons de fala que a pessoa tem dificuldade para articular. Você pode cantar “Era ‘t-t-t’ prá cá, era ‘t-t-t’ prá lá, ia ia iou” se a pessoa tiver dificuldade em pronunciar o “T”. Você canta e convida a pessoa para cantar com você.

3. Demonstre para a pessoa que quando ela diz a palavra inteira de forma clara ela consegue mais o que quer do que quando diz aproximações da palavra.

Por exemplo: Se a pessoa tende a omitir as consoantes iniciais das palavras, prenda um papel com a letra “C” na sua mão direita e as letras “ócega” na sua mão esquerda. Se a pessoa disser “ócega”, faça cócegas nela com a mão esquerda. Quando ela disser a palavra toda, ofereça cócegas com suas duas mãos. Você pode criar o mesmo tipo de atividade com palavras como “massagem”, “carinho”, etc.

4. Seja o médico de língua! Concentre o foco nos movimentos da língua para auxiliar uma articulação de sons mais clara.

Por exemplo: Providencie um conjunto de fantoches e bonecos de pelúcia que abrem a boca. Você poderia até colar línguas de papel ou tecido em cada boca. Cada boneco tem uma dificuldade específica no movimento da língua. Peça para a pessoa com autismo para ajudar você a examinar a boca de cada boneco com um daqueles palitos (ou com a própria mão). Prescreva vários movimentos de língua para cada boneco. Depois de examinar todos os bonecos, faça com que um dos bonecos examine a pessoa com autismo e prescreva para ela um exercício específico de língua. Se a pessoa quiser, ela pode examinar você também!

5. Combine várias das motivações da pessoa para que a atividade seja ainda mais atraente.

Por exemplo: Faça um cartaz com a palavra “Música” e outro com a palavra “Correr” ou “Pegar”. Modele a brincadeira jogando uma almofada em um cartaz. Jogue na palavra “Música” e comece a tocar um instrumento ou cantar. Jogue na palavra “Pegar” e saia correndo em direção à pessoa para um “pega-pega”. Quando a pessoa estiver altamente motivada por “música” ou “pegar”, peça para ela dizer a palavra correspondente à ação que deseja.

6. A pessoa dá as instruções para você achá-la no quarto e ganha o prêmio de “Melhor Instrutor”.

Por exemplo: Entre no quarto com um grande chapéu na cabeça e anuncie que a pessoa acaba de ganhar um prêmio muito especial. Quando você estiver prestes a entregar o prêmio para ela, faça com que o seu chapéu cubra os seus olhos e estimule a pessoa a ajudar você a chegar até ela sem conseguir enxergar. No início, ela pode utilizar

comandos simples como “para frente” e “para trás”. Depois de um tempo, você pode se colocar atrás de obstáculos para encorajá-la a dizer “Passe por cima do banco”, ou “Pule sobre a almofada”.

7. Crie sentenças ao oferecer variações em cima de uma mesma motivação, demonstrando para a pessoa que ela consegue exatamente o que quer quando utiliza sentenças mais longas.

Por exemplo: Crie um cartaz com a silhueta de um corpo. Nomeie cada parte do corpo com um cartão removível. Na parte de cima do cartaz, escreva “Colorir _____”. Peça para a pessoa pegar o cartão que corresponde à parte do corpo que ela quer que seja colorida e que o coloque no espaço para completar a sentença. Quando ela estiver altamente motivada, estimule a pessoa a dizer a sentença completa. Se ela disser apenas “colorir”, responda colorindo algo fora do corpo. Se ela disser apenas “perna”, responda balançando a sua própria perna. A idéia é incentivar a pessoa a dizer “colorir perna” ou “colorir a perna” para você “entender” e colorir a perna no corpo do cartaz.

8. Escreva uma sentença em uma cartolina e a cole com fita crepe no chão. Peça para a pessoa pisar em cima e dizer cada palavra da sentença para ganhar a ação motivadora ainda mais rápido.

Por exemplo: A sentença pode ser “Eu quero uma canção”. Quando a pessoa terminar de falar a sentença, imediatamente comece a cantar a canção favorita da pessoa. Quando você terminar aquela canção, peça para a pessoa falar a sentença de novo e, quando ela completar a sentença, cante uma outra canção.

9. Construa sentenças com blocos que caem no chão.

Por exemplo: Providencie blocos bem grandes (como tijolos de papel ou espuma, ou até caixas de sapato). Cole em cada bloco uma palavra da sentença “Eu quero que os blocos caiam”. Comece a construir uma torre com o bloco que tem a palavra “Eu” no chão. Continue a construir a torre e a sentença assim por diante. Quando a pessoa disser a sentença completa, faça com que a torre desabe de forma divertida.

10. Pegue palavras para combiná-las em uma sentença e então dramatizar a ação de cada sentença.

Por exemplo: Monte um trilho de trem em volta do quarto e a cada estação ofereça para a pessoa um série de opções de cartões com uma palavra em cada um. Peça para a pessoa escolher uma das palavras e colocar o cartão como carga no trem. Quando o trem chegar ao fim da linha e tiver algumas palavras nele, ajude a pessoa a combinar as palavras e criar uma sentença para falar. Depois de criada a sentença, você dramatiza a cena correspondente. Por exemplo, a sentença é “O macaco pula na floresta” e você pula pelo quarto dançando e cantando como um macaco.

11. Invente uma canção sobre um tópico que é do interesse da pessoa e peça para ela completar com palavras ou sentenças de forma a estimular sua comunicação verbal espontânea.

Por exemplo: Invente uma canção sobre a Barbie viajando pelo mundo. Você pode utilizar a melodia de uma canção conhecida e modificar a letra. Quando a pessoa estiver altamente motivada, experimente deixar “espaços” em silêncio para ver se ela completa com alguma palavra espontânea.

12. Invente uma história engraçada e até sem sentido para estimular a fala espontânea.

Por exemplo: Faça uma pilha de cartões com uma palavra em cada um, palavras relacionadas aos interesses da pessoa. Inclua cartões que contenham apenas um ponto de interrogação. Escreva então uma história com a pessoa em uma cartolina. Escreva meia sentença e faça uma pausa. Pegue um cartão e use a palavra para completar a sentença. Se você pegar um ponto de interrogação, você ou a pessoa podem inventar qualquer palavra para escrever naquele ponto da história. Quanto mais engraçada e sem sentido a história melhor!

13. Estimule sentenças mais completas e espontâneas encorajando a pessoa a inventar histórias engraçadas.

Por exemplo: Faça duas pilhas de cartões. Uma pilha contém figuras de pessoas fazendo diferentes ações. A outra pilha contém figuras de diversos objetos. Comece pegando um cartão de cada pilha e crie uma sentença que associe uma palavra com a outra. Por exemplo, você pega um cartão de um homem cortando a grama e outro de uma escova de cabelo. Você poderia então dizer “O Beto esqueceu que ele tinha uma máquina de cortar grama e usou a escova de cabelo para cortar a grama do jardim”. Convide a pessoa para fazer uma sentença na vez dela.

14. A pessoa com autismo é o entrevistador de um programa de rádio! Encoraje a conversação através da dramatização de vários personagens.

Por exemplo: Traga um gravador para o quarto e represente os diversos personagens que serão entrevistados pela pessoa. Você pode representar o elenco de um filme ou livro favorito. Estimule a pessoa a entrevistá-lo por 3 minutos. Se ela mudar o assunto, pare de gravar e a estimule a voltar para o assunto da entrevista.

15. Jogue “Boliche de Conversa” para praticar a habilidade de alternar a vez de falar sobre um assunto.

Por exemplo: No fundo de cada pino de boliche está escrito um tópico para conversa (ex: férias, o mar, seu melhor amigo, etc.). A cada vez que você derrubar os pinos, escolha um deles e fale sobre o respectivo tema por 1 minuto. Você pode utilizar um cronômetro durante a atividade.

(Direitos autorais reservados ao The Option Institute and Fellowship © 2004, site www.autismtreatmentcenter.org)

© 2009 Inspirados pelo Autismo -- Contato: info@inspiradospeloautismo.com.br