

LISTA DE ATIVIDADES, SUGERIDAS POR SCHOPLER, PARA SE TRABALHAR COM AS CRIANÇAS:

Autor: Eric Schopler e Outros
Traduzido e Adaptado por Vera Juhlin

Áreas de Desenvolvimento do Aprendizado:

- **IMITAÇÃO**

- SUGESTÃO DE ATIVIDADES DE IMITAÇÃO, POR NÍVEIS

1. Imitar batidas | Desenv. motor fino: 0 a 1 ano; percepção visual: 0 a 1 ano

- Providencie duas colheres e uma panela.
- Sente-se diante do aluno e chame a sua atenção, com uma colher no seu campo de visão. Bata na mesa com a colher num tipo de ritmo.
- Coloque a outra colher na mão do aluno, segure a mão dele e bata na mesa, no mesmo ritmo. Diminua, gradualmente, o controle das mãos dele, para ver se ele bate na mesa, sem a sua ajuda.
- Quando ele já souber bater na mesa, sem a sua ajuda, bata numa panela, depois na mesa. Depois, alterne as batidas (mesa-panela) e veja se ele consegue fazer o mesmo. Ajude-o segurando em sua mão e soltando, gradualmente. Continue, até que ele imite as batidas, na mesa e na panela.

2. **Imitar som - vocal inicial** | Imitação vocal: 0 a 1 ano; cognição verbal, articulação: 0 a 1 ano

- Assim que o aluno emitir um som espontâneo, imite o som e veja se ele responde com o mesmo som. Tente manter uma "conversação" com ele, intercalando o som dele e o seu. Quando ele repetir o seu som, mostre a sua alegria, abraçando-o ou mostrando, de alguma forma, a sua alegria.
- Repita o seu som, algumas vezes, para ver se ele repete, novamente, se continua a imitar o som. Depois disso, procure, aos poucos, mudar para outro som, bem simples, para que ele imite.

3. **Imitar som** | Imitação vocal: 0 a 1 ano; cognição verbal, articulação: 0 a 1 ano;

Interação capacidade social!: 0 a 1 ano.

- Sente-se em uma cadeira, coloque a criança sentada em seus joelhos e segure suas mãos. Jogue o seu joelho para cima, quatro vezes, enquanto diz "bom, bom, bom, bom". b) Ainda sentada em seus joelhos e segurando em suas mãos, deite o tronco da criança para trás, em direção ao chão, e depois a traga de volta, e diga "Oi". Repita essa atividade, algumas vezes, e então pare com a criança sentada no seu joelho.
- Aguarde para ver se ela faz algum movimento que indique que deseja repetir a brincadeira. Se a criança emitir algum som, como "oi", continue com a brincadeira.
- Se ela não o fizer, espere até que ela faça algo que indique que quer continuar. Se ela não disser nada, diga você "oi", até que ela entenda que é esse o sinal que faz com que a brincadeira comece.

4. **Imitar ações para produzir um som** | Imitação vocal, 0 a 1 ano; imitação verbal, articulação: 0 a 1 ano. Objetivo é, além de incentivar a imitação do som, aumentar a atenção visual para a ação de outra pessoa.

- a) Sugestões: Coloque os dedos na boca e assobie; diga "chiiii", fazendo bico; bata na boca como índio e diga "u u u u"; com movimentos exagerados, estale os lábios, como quem beija, e estale a língua; encha boca de ar e bata na bochecha, fazendo barulho.
- b) Escolha uma ação, por vez, demonstre e ajude o aluno a imitar você. Vá diminuindo a sua ajuda, à medida que ele aprende o som. Repita muitas vezes, um som, antes de passar para outro tipo de som.

5. Imitar tocar as partes do corpo Imitação, desenvolvimento motor: 1 a 2 anos;

integração viso-motora, controle: 0 a 1 ano I

- a) Chame a atenção do aluno e peça-lhe que aponte para o próprio nariz. Por sua vez, aponte, para o seu.
- b) Se ele não fizer nada, pegue a mão dele, aponte para o nariz dele e diga "Aponte o seu nariz". E deixe a mão dele livre para que o faça, enquanto você aponta para o seu nariz. Recompense-o, imediatamente, rindo, elogiando, dando algo, se ele fizer.
- c) Se ele apontar para o nariz, 90% das vezes que você pedir, peça-lhe que aponte para outra parte do corpo, até que ele acerte 90% das vezes. Daí, peça-lhe para que aponte outra parte, e assim por diante.

6. Imitar bater palmas I Imitação, desenvolv.motor 1 a 2 anos I Objetivo: desenvolver a capacidade de imitar os movimentos da professora.

- a) Chame a atenção do aluno, diga "Olha", bata palmas e espere até que ele próprio bata palmas. Pegue as mãos dele, incentivando-o a fazer o mesmo. Recompense, imediatamente, se ele bater palmas, por si mesmo. Esteja certa de que o aluno esteja vendo o que você faz.

7. Imitar os movimentos dos braços Imitação, desenvolvimento motor: 1 a 2 anos; cognição, desenvolvimento não verbal, fala receptiva: 2 a 3 anos I Objetivo: Compreender os comandos "para cima", " para fora" e "para baixo".

- a) Fique na frente do aluno e levante os braços. Peça para ele fazer o mesmo.
- b) Se ele não o fizer, pegue os braços dele e os levante. Repita isso, até que entenda o que você quer que ele faça e imite seu gesto, por si só. Certifique-se de que ele compreendeu, mesmo, o que fez.

8. Imitar o uso de objetos sonoros I Imitação, motricidade: 1 a 2 anos; coordenação motora fina, uso de objetos de 1 a 2 anos I Objetivo: Aumento de atenção para o uso dos objetos

- a) Providencie pares de objetos dos quais se tire som (dois apitos, dois sinos, dois objetos que emitam som, quando apertados, etc) e uma caixa com a palavra "PRONTO" escrita. Sente-se diante do aluno, coloque os objetos de lado, distribuídos dois a dois.
- b) Pegue um par. Dê um dos objetos para o aluno, fique com o outro. Diga-lhe "Olha", para que preste atenção em você, e tire som do objeto (sobre o apito/toque o sino/aperte a buzina/ agite o chocalho, bata no tambor, uma ou x vezes, com certo ritmo, etc). Repita várias vezes e depois peça para que ele faça o mesmo.
- c) Quando ele imitar o que você fez, dê, imediatamente, um reforço, e coloque o par de objetos na caixa de "Pronto". Repita o mesmo processo, com outro par de objetos.

9. Imitar os movimentos dos lábios I Imitação e motricidade: 1 a 2 anos I Objetivo: desenvolver os movimentos dos lábios preparando para o desenvolvimento da fala.

a) Incentive o aluno a imitar o que você faz. Demonstre e incentive, quantas vezes for preciso. Reforce imediatamente, quando ele der a resposta esperada. Sugestões: Aperte os lábios, com força, e abra depois; faça um bico com os lábios, forçando-os para frente, o mais que der; faça um bico e depois abra um grande sorriso; cubra o lábio superior com o lábio inferior; cubra o lábio inferior com o superior; use canudinho para suga"r; use objetos de soprar.

10. Rabiscar como imitação | Imitação, motricidade: 1 a 2 anos; integração mão-olho, desenhar: 1 a 2 anos; motora fina e manipular objetos: 1 a 2 anos

[Há quatro níveis de rabiscção: 1. rabisca ao acaso e nem olha o que faz (pode ser bem fraquinho); 2. rabisca, consciente" olha para os rabiscos, mas, ainda sem controle das mãos, pode sair do papel; 3. rabisco com controle da mão, para cima para baixo e para os lados; 4. rabiscos com muitos movimentos enrolados até descobrir o círculo. Neste estágio, aparecem pontinhos e pequenos borrões que são o embrião para o começo do desenho. As crianças até contam histórias com esses borrões.]

a) Providencie papel e giz de cêra ou pincel atômico. Mostre para a criança como você rabisca. Pegue na mão dela e rabisque com ela. Faça assim, **até ela rabiscar por si só.**

11. Imitar atividades diárias comuns | Varia de 1 a 3 anos, dependendo das atividades

(Estas são as primeiras atividades de imitação. Ajude o aluno a imitar). Providencie pente, toalha, escova de dente. Pegue o pente e diga "Penteie o cabelo" e penteie o seu cabelo. Daí, dê o pente ao aluno e lhe diga para pentear o cabelo. Sela pegar o pente e se pentear, elogie. Se não o fizer, pegue na sua mão e penteie o cabelo dele. Faça assim, até ele fazer por si só. Faça o mesmo com a escova de dente (imite escovar os dentes, imite enxugar a boca com a toalha).

12. Imitar com objetos | Imitação, motricidade: 1 a 2 anos

a) Providencie um saco ou uma caixa com cinco objetos conhecidos e apreciados pela criança. Se a criança tem dificuldade de prestar atenção, use uma caixa em que ela possa ver os objetos.

b) Pegue um objeto, por exemplo, uma bola, e diga "Bola". Faça algo com ela (role, faça a bola pular, etc). Peça para o aluno fazer a mesma coisa. Ajude-o a segurar na bola e fazer o que você pediu. Repita a ação até o aluno fazer sozinho. Elogie-o, cada vez que ele fizer algo parecido com o que você pediu, até ele acertar. Faça o mesmo com os outros objetos.

13. Imitar os sons dos objetos | Imitação vocal: 1 a 2 anos; conhecimento verbal, articulação: 1 a 2 anos

a) Pegue três objetos conhecidos do Aluno e os coloque num canto da mesa.

b) Pegue um objeto, diga o nome, faça o ruído característico daquele objeto. Veja se o aluno está olhando.

c) Dê o objeto ao aluno e peça para ele repetir o ruído. Ex. Relógio, fale "Tic, tac"; Carro, "Bruuuum"; sino, "Blem-blem; campainha", Ding-dong", etc.

d) Ajude-o e elogie os acertos, até que ele faça sozinho o ruído.

14. Imitar outra pessoa - fazendo traço reto na horizontal | Imitação, motricidade: 1 a 2 anos; integração mão-olho: 1 a 2 anos

a) Providencie duas caixas: do seu lado direito, uma caixa com papel e lápis, do lado esquerdo, uma caixa vazia, com a palavra "PRONTO" escrita.

b) Pegue o papel e o lápis da caixa, faça um traço horizontal e diga "zip", acompanhando o movimento. Em seguida, coloque o papel e o lápis na mão do aluno (cuide para que ele não

rabisque) e peça-lhe para que faça o traço e repita o som "zip".

d) Assim que ele fizer um traço, elogie, coloque na caixa de "PRONTO" e pegue outro papel. Faça assim, até ele não precisar de sua ajuda para pegar o papel e fazer o traço.

15. Imitar movimentos das mãos | Imitação, motricidade: 2 a 3 anos; motora ampla, braços: 1 a 2 anos; integração olho-mão, controle: 2 a 3 anos

Se o aluno gostar, por exemplo, de enfiar contas num suporte ou fio, faça assim:

a) Dê ao aluno um fio e apenas uma conta ou pérola, e o deixe enfiá-la. Guarde, consigo, as outras contas.

b) Quando ele pedir outra conta, bata palmas e peça que ele a imite. Se ela o fizer, dê a outra conta para ele.

c) Seguindo esse modelo, proponha situações similares (sempre envolvendo algo que criança goste muito de fazer), em que o aluno precise imitar seus movimentos da mão (bater na mesa, dar tchau, etc), para que possa dar continuidade ou receber o que deseja.

16. Imitar formas diversas, com massa de modelar | Coordenação motora fina, manipulação de objetos, 2 a 3 anos

a) Previdencie massa de modelar. Fique com uma porção e dê outra ao aluno. Comece a enrolar, incentivando-o a fazer o mesmo. Se ele não o fizer, pegue na mão dele e ensine como se faz. Elogie, até que faça sozinho.

b) Continue propondo: por exemplo, faça uma panqueca com a massa (bata na massa com as mãos, e peça para o aluno fazer o mesmo).

17. Imitar gestos e movimentos - usando partes do corpo | 2 a 3 anos

a) Sente-se em frente da criança, coloque uma mão na cabeça, exagerando o movimento. Peça para a criança fazer o mesmo. Coloque, depois a mão na barriga e peça para ela imitar.

b) Ajude a criança pegando na mão dela. Se ela não fizer o movimento, diga o nome das partes do corpo, repita até que ela faça sozinha.

18. Imitar movimentos com os maxilares | 2 a 3 anos

a) Peça ao aluno que imite esses movimentos: abra e feche a boca fazendo um barulho com os dentes, para chamar a atenção do aluno. Peça para ele imitar. Ajude, elogie.

b) Outros: Firme a cabeça e empurre o queixo para o lado direito e para o lado esquerdo. Exagere, como se estivesse mastigando; estique a língua para fora, para os lados, brinque com a língua para ela imitar.

e) Dê um caramelo, de reforço. É bom para sentir os dentes.

19. Imitar como se usa um objeto | Imitação e motricidade: 2 a 3 anos

a) Providencie quatro objetos (por ex.: uma bola, uma panela, uma colher, uma massa de modelar) e os disponha sobre a mesa. Chame a atenção, pegue um dos objetos e demonstre como se faz com ele. Peça, em seguida, para ele fazer a mesma coisa. Ajude-o se precisar, pegue na sua mão. Repita a ação até que ele imite. Faça assim com os quatro objetos até a criança saber como fazer.

b) Em seguida, coloque os quatro objetos em uma sequência e faça o movimento com cada um, depois peça para a criança fazer o mesmo. Veja se o aluno não usa o mesmo movimento do objeto anterior. Cada vez que você fizer algo com um objeto, coloque de novo na sequência em que estava, sobre a mesa.

20. Imitar durante a brincadeira com boneca | Imitação, motricidade: 2 a 3 anos; capacidade social, interação: 1 a 2 anos

- a) Providencie: duas bonecas ou bichinhos de pelúcia, dois pedaços de pano, dois papéis de assoar nariz, duas colherinhas, dois copinhos, duas caixas.
- b) Dê ao aluno um de cada objeto; os outros são para você.
- c) Coloque a boneca na sua frente e estimule a criança a fazer as mesmas coisa. Coloque um tecido na caixa para parecer uma cama e deite a boneca. Limpe o nariz da boneca com o papel, alimente-a com a colher, dê de beber com o copo.
- d) Ajude-o, se ficar confuso. Repita até que ele imite.

21. Imitar o som dos animais | Imitação vocal, articulação: 2 a 3 anos

- a) Escolha quatro bichos de pelúcia, da preferência do conhecimento do aluno, e ensine as vozes dos animais, um de cada vez.
- b) Coloque os animais sobre a mesa. Pegue um animal, faça seu ruído, exagere com os movimentos da boca, pegue a mão do aluno e passe na sua boca. Em seguida, dê o animal para o aluno e peça para ele fazer o mesmo ruído.
- c) Quando ele conseguir, faça o mesmo com os outros animais, um por vez. Por fim, pegue-os, todos, e faça, na seqüência, os sons respectivos, para ele ver a diferença.

22. Imitar através de brincadeiras cantadas | Imitação, motricidade: 3 a 4 anos; movimentos de mãos, motora fina: 3 a 4 anos

- a) Escolha uma música bem conhecida (por exemplo: Palma, palma, palma/Pé, pé, pé/ Roda, roda, roda/ Carangueijo peixe é). Faça os movimentos e peça para o aluno imitar. Elogie.

23. Imitação mais avançada, com massa de modelar | Imitação, motricidade: 3 a 4 anos; motora fina, percepção visual, imitação vocal: 3 a 4 anos

- a) Pegue três porções de massa de modelar, para você, e três para o aluno.
- b) Modelem, com sua porção de massa, algo (ex.: 2 rolinhos e depois cruze-os, formando a cruz) e peça para o aluno imitar.
- c) Faça outras figuras: uma pulseira, um pirulito, um vaso, etc.

24. Imitar os movimentos dos animais | Imitação, movimentos motores amplos: 4 a 5 anos; movimentos do corpo: 4 a 5 anos

Providencie três bichinhos de pelúcia ou três figuras de animais. Coloque-os num lugar bem visível, para o aluno saber quantos animais vai imitar.

- a) Pegue, por exemplo, uma figura' de pássaro ou bichinho de pelúcia e diga "Olha o passarinho, ele voa".
- b) Bata os braços como asas e diga novamente "O passarinho voa" e estimule o aluno a "voar". Pegue nos braços dela, se for preciso. Faça a mesma coisa com outros animais. b) Quando o aluno já fizer os movimentos, sozinho, mostre o animal ou a figurado animal, para ver se ele imita os movimentos.

25. Imitar posições e gestos - Brincadeira de estátua | Imitação, motricidade: 4 a 5 anos; movimentos do corpo: 4 a 5 anos

- a) Mostre uma figura de uma pessoa fazendo um movimento (levantando os braços sobre a cabeça) e faça, voce mesma, o movimento. Peça para o aluno fazer o mesmo. Ajude-o, se ele não

conseguir.

b) Faça outros movimentos, sem sair do lugar.

26. Imitar ações em duas etapas | Imitação, motricidade: 4 a 5 anos; motores amplos, movimentos do corpo: 2 a 3 anos; cognição não verbal, sequência de palavras: 1 a 2 anos

a) Dê comandos que envolvam duas ações: "Fecha a porta e senta na sua cadeira"; "Acende a luz e depois bate na porta"; "Bate na mesa e depois bate na porta".

b) Ajude o aluno e o reforce, como se sugere, nos outros exercícios.

27. Imitar sons - copiando sequência e ritmo | Imitação, motricidade: 4 a 5 anos; Percepção auditiva: 3 a 4 anos; motora fina, manipulação de material: 0 a 1 ano

a) Pegue duas latas e duas colheres, uma para você e outra para o aluno.

b) Bata na lata, num certo ritmo, para ele imitar. Ajude-o, pouco, desta vez. O aluno precisa ouvir e depois tentar imitar.

c) Se ele não conseguir, bata no mesmo ritmo em que ele toca, para ver se ele compreende o que é para ser feito - que vem a ser: bater no mesmo ritmo que ouvir (copiando a sequência). Se, ainda assim, ele não compreender, faça assim: enquanto você bate, na sua frequência, ajude-o, com a sua mão livre conduzindo a mão dele.

• PERCEPÇÃO VISUAL (+ DESENVOLVIMENTO MOTOR FINO)

SUGESTÕES DE ATIVIDADES, POR NÍVEIS

[28]. **Procurar objeto escondido - I** | Percepção visual de 0 a 1 ano

O aluno vê um objeto interessante, que depois é coberto com um tecido. Ele deverá procurar e pegar o objeto retirando o tecido (Permanência do objeto, segundo Piaget).

[29]. **Procurar objeto escondido - II** | Percepção visual de 0 a 1 ano

a) Disponha três cuias ou potes, 15 cm distantes um do outro.

b) Pegue algo que o aluno goste de comer, mostre para ele e depois coloque embaixo de um dos potes. Certifique-se de que ele viu o que você fez, pergunte onde está o objeto. Se ele não reagir, pegue a mão dele e tire o objeto. Repita a atividade, observando se o aluno vê a sua mão esconder o objeto. Ele deverá aprender a procurar e pegar.

[30]. **Achar objeto que caiu** | Percepção visual 0 a 1 ano; motora fina de 1 a 2 anos; motora ampla dos braços de 1 a 2 anos.

a) Pegue cinco cubos de diferentes cores e um pote transparente (para que o aluno veja o cubo dentro do pote, quando colocado lá dentro).

b) Deixe os cubos, um a um, na mesa, em frente a ele, e peça para que o pegue e o coloque dentro do pote; repita, até que ele consiga colocar todos os cubos dentro do pote.

c) Recompense com um sorriso ou um "muito bem!".

[31]. **Procurar um objeto embaixo de um pote** | Percepção visual de 0 a 1 ano

a) Mostre algo que o aluno goste. Depois de se certificar de que ele vê o que você faz,

coloque, devagar, embaixo do pote.

b) Pegue na mão dele e retire o pote para que veja o que está embaixo. Deixe-o pegar e até mesmo comer o petisco.

c) Novamente, esconda o petisco, para ver se ele pega, por iniciativa própria. Repita até que faça sozinho.

d) Quando ele já souber procurar, coloque um objeto de que ele goste muito, para ver se ele procura embaixo do pote.

[32]. **Perceber ruídos conhecidos** | Percepção auditiva de 0 a 1 ano

Este exercício é para fazer o aluno parar o que está fazendo, olhar para a direção do som e, em seguida, dirigir-se para um adulto. Por exemplo: tocar um sino, antes de alguma atividade: 1) na hora de comer, toque o sino, diga "Comer" e espera a reação do aluno. Observe se ele associou o som à atividade. A criança deverá olhar em direção do som e se voltar para o adulto, fazendo algum movimento que revele que "agora, vou fazer tal coisa"; 2) em casa, quando for tomar banho, o sino pode ser tocado e dita a palavra "banho".

[33]. **Praticar associação auditiva** | Percepção visual de 0 a 1 ano

Para associar dois sons, dos quais o aluno goste, com dois movimentos divertidos. Sugestão: bater as mãos e dizer "bang"; cantar "serra, serra, serrador" e fazer os movimentos. Observe se ele reconhece a brincadeira, associando-a com o som. Com o tempo, ao fazer o ruído, espera-se que ele possa prever o que vai acontecer, se for feito o som.

[34]. **Encontrar objetos desejados** | Percepção visual de 1 a 2 anos; cognição não verbal, emparelhamento de 1 a 2 anos; fala receptiva de 1 a 2 anos

a) Escolha três pares de objetos (um par de sapatos, dois copos iguais, duas bolas iguais, etc) e espalhe um objeto de cada par, numa sala, em locais bem visíveis, e mantenha os outros consigo.

b) Pegue um dos objetos (que está com você), mostre para o aluno e lhe diga para buscar o outro (o que forma par com este, espalhado na sala), nomeando o objeto. Assim: (com um sapato na mão) diga "Vai buscar o sapato". Se ele tiver dificuldade de achar, aponte com o dedo em direção do objeto, até que ele busque. Se ainda for difícil, pegue a mão dele, vá até o objeto, pegue-o e volte para sua posição de origem, colocando-o dentro de uma caixa. Faça assim, até ele encontrar todos os objetos. Repita até que ele busque, sem ajuda, só com o comando da fala.

[35]. **Trabalhar com a memória** | Percepção visual de 1 a 2 anos

a) Providencie três potes de formas diferentes (por exemplo: um pote quadrado, um pote grande, um pote pequeno).

b) Mostre algo de que o aluno goste muito (chame a atenção para a sua mão, de modo que ele, de fato, veja o que tem nela) e o coloque embaixo de um dos potes. Não mova os potes, não os troque de lugar.

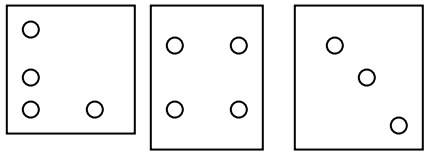
c) Peça-lhe para pegar o objeto. Aponte para o pote, no qual o objeto está. se o aluno ficar confuso, pegue a mão dele e levante o pote. Finja surpresa, quando o objeto aparecer, e elogie-o, por ter virado o pote.

d) Quando o aluno já souber procurar o objeto escondido entre os três potes, faça uma variação do exercício: use apenas dois potes, porém, após esconder o objeto num deles, troque o pote de lugar. Faça o aluno olhar, enquanto você colocar o objeto escondido e quando trocar o pote de lugar.

065: Se usar uma guloseima (bolacha, uva passa, etc), ela servirá de recompensa.

[36]. **Colocar cubos sobre suas formas** | Percepção visual de 1 a 2 anos; integração mão-olho

de 1 a 2 anos



a) Providencie cartões com formas desenhadas dispostas de modos diferentes.

b) Coloque um cartão na frente do aluno e dê cubos para ele colocar sobre os desenhos. Diga para ele "Coloque aqui" e aponte para o desenho no papel. Se ele não o fizer, pegue a mão dele e faça com ele. Repita isso, até que ele entenda e faça sozinho. Reforce, cada vez que ele colocar, mesmo que

tenha sido com a sua ajuda.

[37]. **Discriminar figuras I** Percepção visual de 1 a 2 anos; cognição não verbal, emparelhar de 2 a 3 anos.

- (Para melhorar a capacidade visual e aumentar a prontidão para fazer emparelhamentos). Use cartões quadrados - pode aproveitar o papelão de caixas de sapato. Com um pincel atômico, em cada dois cartões, desenhe uma figura (faça figuras do tipo **X O I T**, abstratas, mas com linhas retas, bem grossas), de modo que se formem pares, assim: **XXOOIITT**.
- No início, disponha três cartões sobre a mesa, diferentes, entre si, diante do aluno, para que ele os veja; os outros, mantenha consigo, longe da vista dele.
- Pegue um dos cartões que está com você e peça-lhe para pegar um igual (entre os três que estão sobre a mesa) para lhe dar. Se ele não o fizer, segure a mão dele, conduza-a até o cartão com a figura igual e o pegue. Faça isto até que ele faça por si mesmo.
- Cada vez que ele acertar, diga "Igual" e então deixe o par formado de lado. Siga trabalhando c/ as outras até que ela aprenda quais são as iguais.

[38]. **Fazer distinção entre sons I** Percepção auditiva de 2 a 3 anos

- Providencie pares de instrumentos de som ou objetos dos quais você possa obter sons diversos (duas castanholas, dois apitos, dois sinos, dois chocalhos, duas latas de cerveja com feijão, duas tampinhas de garrafas em um fio de arame, dois molhos de chaves velhas, etc).
- Coloque dois instrumentos diferentes diante do aluno. Em seguida, coloque, na sua frente, dois instrumentos iguais aos que a criança tem.
- Faça um som com um dos instrumentos e peça para o aluno fazer o mesmo com o instrumento que está diante dele. Se ele não o fizer, pegue na sua mão e faça com ele, até que aprenda.
- Faça isso com os demais outros instrumentos. O objetivo é o aluno fazer, sem ajuda, o emparelhamento com o som que você fizer.
- Quando ele já distinguir todos os sons e de que instrumentos são obtidos, faça da seguinte forma: pegue dois instrumentos e coloque diante dele - os outros, você os guarda em uma caixa, que ficará atrás de você, longe da vista do aluno. Pegue, da caixa, um instrumento similar ao que ele tem, diante dele, sem que ele veja que instrumento é, e faça o som. Peça para ele fazer o mesmo som, com o instrumento dele.
- Prossiga fazendo assim, variando os instrumentos e aumentando o repertório de coisas p/ ele discriminar

[39]. **Caixa de formas diferentes I** Percepção visual de 2 a 3 anos, conhecimento não verbal, integração mão-olho, e coordenação motora fina de 2 a 3 anos

- Pegue uma caixa de sapatos, faça aberturas de formas diferentes, círculo, quadrado, retangular, por onde passem objetos com essas formas.
- Pegue esses objetos (que serão de madeira ou plástico), mostre para o aluno como essas objetos

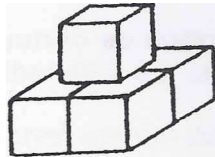
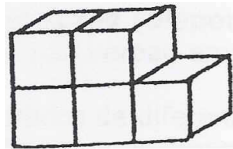
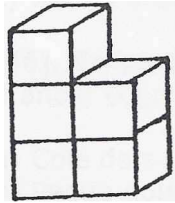
podem passar. Diga "Sim", se ele procurar o buraco certo, e "Não", se for errado. Ajude-o a achar o buraco certo; faça isto até que ele aprenda.

c) Quando ele já tiver aprendido a procurar o buraco, de acordo com a peça, trabalhe com formas mais complexas, sofisticadas.

[40]. **Copiar modelos, com cubos I** Percepção visual de 3 a 4 anos; imitação motora 2 a 3 anos; controle e Integração olho-mão de 2 a 3 anos

a) Pegue cinco cubos para si e dê para o aluno outros cinco, da mesma cor que os seus.

b) A cada vez, disponha os seus cubos de diferentes modos e peça para ele fazer o mesmo.



c) Se ele não o fizer, pegue na mão dele e o ajude. Faça isso, até que ele disponha os cubos da mesma forma que você fez com os seus.

d) Estimule, sempre, com palavras, e diga "Muito bem", quando ele acertar.

[41]. **Classificar de acordo com a forma I** Percepção visual de 3 a 4 anos; conhecimento não verbal e emparelhar de 3 a 4 anos

a) Recorte vários triângulos, quadrados, círculos, retângulos, do mesmo tamanho e da mesma cor, e coloque uma figura de cada, na frente do aluno, e fique com o restante. b) Pegue as que estão com você, uma de cada vez, e dê para ele colocá-la sobre a figura igual, formando pilhas/montes. Se ele ficar indeciso, pegue a mão dele e diga "Igual" e o ajude a colocar na pilha certo;

c) Dê o nome correto para cada figura, até que ele aprenda.

d) Para aluno trabalhar sozinho, depois que aprender a dispor as figuras segundo a forma, faça uma caixa com 4 divisões, cole uma figura geométrica em cada divisão e deixe-o colocar cada uma delas no lugar apropriado.

e) Você pode, também, fazer uma prancha com as figuras coladas no fundo, para que ele disponha sobre elas as figuras certas.

[42]. **Dispor segundo a forma e o tamanho** Percepção visual de 3 a 4 anos; conhecimento verbal e emparelhar de 2 a 3 anos

a) Numa caixa de sapato, faz-se, na tampa, buracos, na forma de círculo, triângulo, quadrado, retângulo.

b) Ao lado da caixa, são colocadas as mesmas formas (recortadas em papelão) para que o aluno as coloque nas aberturas corretas. Obs.: Este exercício difere do de número 39.

[43]. **Quebra-cabeça - I I** Percepção visual 3 a 4 anos; controle e integração mão-olho de 2 a 3 anos (Neste primeiro exercício, o importante é o aluno ver/ entender onde é o lugar da peça)

a) Comece o exercício, pegando cada peça com a mão do aluno e colocando-as no lugar certo. Inicialmente, use uma figura cortada em 3 partes, somente.

b) Ajude o aluno a montar o quebra-cabeça, chamando a sua atenção para os detalhes da figura e do lugar em que elas se encaixam. vá aumentando o número de partes, gradativamente.

c) Recompense o aluno, cada vez que ele colocar uma parte certa. Faça isso, até que ele ganhe confiança e queira fazer sozinho.

[44]. **Quebra-cabeça - 11** Percepção Visual de 3 a 4 anos; integração mão-olho de 2 a 3 anos

Aqui, espera-se que o aluno veja a peça e tente colocá-la no lugar certo - você deve apenas ajudá-lo a completar a tarefa.

[45]. **Diferenciar cores** | Percepção visual de 3 a 4 anos; cognição não verbal e emparelhar de 3 a 4 anos; parte motora fina, segurar de 1 a 2 anos

- Selecione oito objetos, dois de cada cor, e 4 caixas de papel, cada uma delas identificada por uma marca colorida (as cores das marcas são as mesmas dos objetos).
- Dê um objeto de certa cor para o aluno (sem dizer o nome da cor) e peça para que o coloque na caixa. Ajude-o, se ele não souber, e o elogie cada vez que acertar.
- Repita o exercício, até que ele faça a classificação correta e sozinha.

[46]. **Emparelhar cores (dispor segundo as cores iguais)** | Percepção visual de 3 a 4 anos; cognitivo, não verbal, emparelhar de 2 a 3 anos

- Cole dois quadrados de diferentes cores, em um papel branco.
- Pegue dois cubos com as mesmas cores dos quadrados, dê para a criança e peça para ela colocar sobre os quadrados de cor correspondente.
- Pegue a mão do aluno e o ajude, se ele não souber o que fazer. Diga "não", se ele fizer errado, e "bom", se ele acertar.
- Aumente o número dos quadrados e cubos, quando ele já tiver entendido a tarefa.

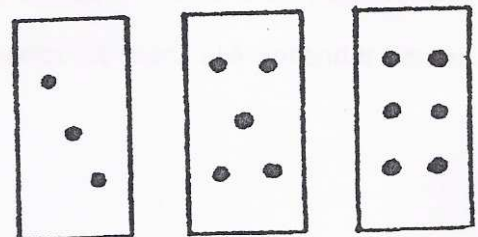
[47]. **Compreender e repetir a mesma quantidade de batidas** | Percepção auditiva de 3 a 4 anos; imitação motora de 4 a 5 anos; coordenação motora fina, segurar objetos de 1 a 2 anos

- O objetivo é treinar a percepção auditiva. Sente-se, diante do aluno, e bata na mesa, com a mão, duas vezes. Repita, após um tempo, a mesma coisa e certifique-se de que ele ouviu e entendeu. Diga para ele fazer a mesma coisa. Não deixe que ele bata mais que duas vezes.
- Se ele não conseguir, pegue a mão dele e bata na mesa. Faça isso, até ele entender e fazer. Reforce, sempre que ele fizer correto.
- Quando ele já entender e fizer duas vezes correto, bata três vezes. Quando o aluno já souber bater duas e três vezes, bata uma vez. No final, bata quantas vezes você decidir e veja se ele faz o que você fizer.
- Quando ele souber imitar suas batidas, BATA, POR BAIXO DA MESA, para ver se ele OUVE o som; e repete a atividade

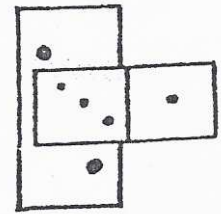
[48]. **Jogo de dominó** | Percepção visual de 4 a 5 anos | Capacidade social e interação de 3 a 4 anos

O objetivo do exercício é colocar quantidades iguais emparelhadas. O dominó é feito de cartão. As peças são iguais a pedras de dominó, exceto que algumas não têm a divisão que há no meio das pedras de dominó (veja a figura), apresenta apenas um único conjunto de bolinhas ocupando toda a peça (01 peça sem bolinhas, 01 com uma bolinha, 01 com duas bolinhas, 01 com três bolinhas, 01 com quatro bolinhas, 01 com cinco bolinhas e 1 com seis bolinhas). As demais peças têm divisão no meio (veja a próxima figura), tal qual é no jogo de dominó, que conhecemos, onde, em cada metade, há um conjunto de bolinhas (1-0, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6; 2-0, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6; 3-0, 3-4, 3-5, 3-6; 4-0, 4-5, 4-6; 5-0, 5-6; 6-0).

- No começo, use somente as peças que tenham quantidades até três. Aumente, quando o

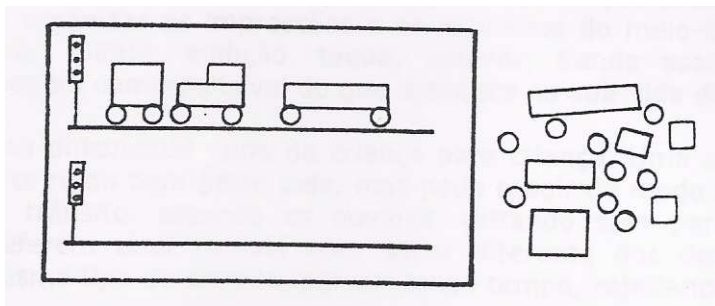


aluno já for capaz de perceber até três 3, apenas visualmente, sem precisar contar, b) Dê a peça que começa o jogo (a vazia) para um aluno. Coloque à sua disposição, as demais peças de modo que ele possa ver aquela de que precisa. A proposta é a mesma do jogo do dominó que conhecemos (achar, entre as peças que se tem, a peça com igual quantidade de bolinhas e colocá-la), mas o aluno deve fazer isso SEM contar, apenas com uma visão do todo: 1) deve olhar a quantidade que há na peça que está mesa, 2) buscar, entre as peças que tem à disposição, uma peça com a mesma quantidade de bolinhas, 3) comparar as quantidades, 4) e, então, colocá-la. Não complique o jogo. Ajude-o a encontrar a peça. Quando ele se tornar seguro no jogo, deverá escolher e colocar a peça sozinho, sem ajuda.



e) No começo, o jogo se dá com dois participantes (professor e aluno ou dois alunos). Coloque as peças em uma bandeja, viradas para cima para que eles possam ver as quantidades. Passe a bandeja para cada aluno escolher a peça de que precisa.

[49]. **Copiar seqüências I** Percepção visual de 4 a 5 anos; motora fina e manipulação de material de 4 a 5 anos; cognição verbal e vocabulário de 3 a 4 anos



a) Dar ao aluno recortes de papel, em forma de triângulo, círculo, retângulo, de cores e tamanho diferentes (veja figura).
b) Mostrar três figuras do mesmo assunto, mas diferentes uma das outras (por exemplo, 3 carros). As três figuras compõem uma outra figura, que ele deverá fazer igual, usando os recortes de papel, iguais e nas mesmas cores (veja figura).

c) Faça o aluno começar, sempre, da

esquerda para a direita, na direção da escrita.

d) Veja se ele consegue seguir a mesma seqüência que você estabeleceu (exemplo: primeiro, o carro vermelho, depois, o azul e, por último, o vagão verde);

e) Depois que ele colocar os recortes certos, ele deve colá-los.

f) No outro dia, peça para fazer outra seqüência, com figuras de outro assunto (por exemplo: pirulito grande vermelho, pirulito médio amarelo, pirulito pequeno verde). g) Faça isso, até que se mostre que ele compreendeu fazer seqüências numa certa

forma.

[50]. **Ler palavras chaves I** Percepção visual de 5 a 6 anos; conhecimento verbal, vocabulário de 2 a 3 anos

a) Monte vários cartões com figuras de objetos e seus respectivos nomes escritos (MESA, CADEIRA, BOLA, NOME DOS ALUNOS, BRINQUEDOS, etc). Para cada objeto, faça cinco cartões (figura e nome escrito).

b) Primeiro, faça emparelhamentos de cartões, para o aluno ver as palavras/nomes que são iguais.

c) Depois, peça para o aluno procurar os objetos com o mesmo nome e emparelhá-los. Diga o nome e ele deve fazer o mesmo.

d) Peça para o aluno colocar etiquetas nos objetos, todos os dias, até aprender a ler os nomes.