



PREFEITURA MUNICIPAL DE CABO FRIO  
Região dos Lagos – Estado do Rio de Janeiro  
Secretaria Municipal de Educação  
Serviço de Orientação Pedagógica à Educação Especial  
Coordenação de Deficiências e Transtornos Globais do Desenvolvimento

# Autismo

O **autismo** é uma disfunção global do desenvolvimento. É uma alteração que afeta a capacidade de comunicação do indivíduo, de socialização (estabelecer relacionamentos) e de comportamento (responder apropriadamente ao ambiente — segundo as normas que regulam essas respostas). Esta desordem faz parte de um grupo de síndromes chamada transtorno global do desenvolvimento (TGD).

O autismo apresenta comprometimento em três principais eixos:

- Interações sociais

Alheios ao ambiente social,

Baixa incidência de interações com crianças da mesma idade,

Falhas em apresentar comportamentos de atenção conjunta, como apontar e rastrear o olhar, compartilhando a atenção com o adulto.

- Comportamentos estereotipados, repetitivos e restrição de interesses

Adesão à rotinas ou rituais incomuns;

Padrões repetitivos de comportamentos, tais como movimentos pendulares do corpo, postura não usual dos dedos, agito frequente das mãos;

Preocupação persistente com partes de objetos;

- Comprometimentos qualitativos na comunicação e na linguagem

Atraso ou ausência completa de linguagem falada

Quando presente, a fala pode ser idiossincrática e ocorrer completamente fora de contexto, também pode apresentar inabilidade em iniciar e manter conversação

## Dicas de Como Ensinar Crianças com Autismo

- Muitos autistas são pensadores visuais, não pensam através da linguagem. Geralmente, substantivos são as palavras mais fáceis de aprender, pois em sua mente ele pode relacionar a palavra a uma figura. Para ensinar substantivos a criança precisa escutar você falar a palavra, ver a figura e a palavra escrita simultaneamente. O mesmo deve acontecer quando for ensinar um verbo: segure um cartão que diz “pular” e você fala “pular” enquanto executa o ato de pular.
- Crianças não-verbais terão mais facilidade em associar palavras às figuras se visualizarem a palavra escrita e a figura em um cartão. Alguns não entendem desenhos e, por isto, é recomendável trabalhar-se primeiramente com objetos reais e fotos.
- Alguns conceitos tornam-se difíceis de serem apreendidos pela criança autista se não for demonstrado de forma concreta. Por exemplo: ao ensinar o conceito de para cima / para baixo. Utiliza-se um avião de brinquedo e diz “para cima” enquanto faz o movimento de decolagem e “para baixo”, enquanto faz o

movimento de aterrissagem, dessa forma, a criança autista terá maior facilidade para compreender tais conceitos.

- Muitas crianças autistas são boas em desenho, artes e na utilização de computadores e se fixam num assunto específico. A melhor maneira de lidar com esta fixação é usá-las para motivar os trabalhos da escola. Se a criança gosta de trens, leia um livro sobre trens e faça exercícios de matemática usando trens.
- Use métodos visuais concretos para ensinar conceitos numéricos.
- Algumas crianças não-verbais não conseguem, ao mesmo tempo, processar estímulo verbal e visual. Eles são “mono-canal” (conseguem aprender melhor utilizando apenas um tipo de estímulo) e apresentam muita dificuldade para receber informações de forma visual e auditiva.
- Muitas vezes, crianças mais velhas e não-verbais, conseguem aprender melhor através do toque. Pode ser ensinado o significado das letras, permitindo que as crianças toquem letras de plástico. Eles podem aprender a rotina diária, sentindo alguns objetos, minutos antes da atividade ser executada. Por exemplo: quinze minutos antes do almoço, dê uma colher para eles segurarem.
- Alguns autistas apresentam processamento visual deficiente e acham mais fácil ler letras impressas na cor preta sobre papel colorido, para diminuir o contraste. Tente papel bege claro, azul claro, cinza ou verde claro. Experimente com cores diferentes. Evite amarelo brilhante que pode incomodar os olhos dos autistas.

## Sugestões de Jogos

Os jogos constituem um recurso privilegiado para a aprendizagem e, quando bem utilizados, ampliam possibilidades de compreensão através de experiências significativas. Além disso, os jogos por seu caráter coletivo, permitem que alunos autistas troquem informações, façam perguntas e explicitem suas idéias e estratégias avançando em seu processo de aprendizagem e comunicação.

### **Batalha**

material: cartas do baralho – de Ás a 10

conteúdo: leitura de números, comparação

A meta é ganhar mais cartas. Um dos jogadores distribui as cartas: uma para cada participante a cada rodada. Na sua vez, cada jogador abre a primeira carta de seu monte. Aquele que virar a carta mais alta pega todas as cartas apresentadas. Todas as jogadas se repetem da mesma forma até que todas as cartas já tenham sido distribuídas. Se abrirem cartas iguais, os jogadores que empataram devem virar outra carta e aquele que tirar a maior ganha. Pode ser jogado em duplas ou pequenos grupos.

### **7 cobras**

material: 2 dados, lápis e papel

conteúdo: soma de dados, leitura e grafia de números

Escreve-se a seqüência numérica na folha de papel (2 a 12). Na sua vez de jogar, o jogador soma os dados e marca com um X o número sorteado. Se a soma der 7, o jogador desenha uma cobra no seu papel. Quem marcar todos os números primeiro, com o menor número de cobras é o vencedor. Quem obter 7 cobras sai do jogo.

### **Nunca 10**

material: tampinhas de garrafa de cores diferentes ou palitos de sorvete

coloridos (2, 3 ou 4 cores), 1 ou 2 dados

conteúdo: soma, noção de unidade, dezena, centena e milhar

Cada jogador, na sua vez, jogará o dado, soma-se a quantidade e pega-se a quantidade de palitos sorteadas. Iniciando com uma cor que representará as unidades(verde, por exemplo). Ao se obter 10 palitos verdes (10 unidades) troca-se por 1 palito de cor que represente a dezena (azul, por exemplo). A centena é vermelha e o milhar amarelo. No final das rodadas combinadas efetua-se a soma para saber qual o vencedor.

### **Jogos diversos: A partir de agora a professora trabalha 2 ou mais conceitos juntos.**

material: cartelas de cor, forma, espessura e tamanho

conteúdo: noção de cor, forma, tamanho, espessura, contagem, quantidade.

A professora agora levantará 2, 3 ou 4 cartelas e a criança deve procurar o bloco correspondente. Ex: a professora pega 3 cartelas: círculo, fino, grande, o aluno deverá encontrar a forma correspondente as características apresentadas.

**Jogos de mímica:** (Imagem e Ação, por exemplo): Ao transmitir sem palavras sentimentos ou situações, a criança organiza seu pensamento lógico e busca compreender causas e conseqüências para melhor se expressar.

**Jogo Can Can / Uno:** Atua no raciocínio lógico-matemático, reversibilidade de pensamento, trabalhando também sentimentos de intolerância à frustração.

**Jogo Banco Imobiliário:** Neste jogo, assim como é na vida real, a sorte é aliada às decisões corretas. Trabalha raciocínio, atenção, pensamento lógico...

**Jogos de vitória ao acaso** (roleta, dados, trilha, pistas a percorrer...): Nestes jogos o ganhar e o perder são aleatórios, não dependendo da eficiência dos jogadores. São muito úteis para crianças que não aceitam perder.

**Jogos de estratégia** (damas, trilha, xadrez, gamão, contra-ataque, lig-4, Einsten, Senha...). Nestes jogos, é preciso que a criança planeje a jogada, faça antecipações de suas próprias jogadas e as do adversário.

**Quebra-cabeça:** Desenvolve a observação, concentração, percepção visual e raciocínio.

## **Sugestões de Atividades Interativas**

Atividades Interativas servem para auxiliar crianças e adultos com autismo a interagir e desenvolver suas habilidades sociais.

As metas educacionais de algumas atividades 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.

*\*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.*

## **1. Caça ao Quebra-Cabeça**

**Meta:** Inspirar um aumento do intervalo de atenção compartilhada.

**Motivações / Interesses:** Figuras, quebra-cabeças e passeios pela sala /escola.

**Preparação:** Imprima da internet ou desenhe uma versão grande de um dos personagens favoritos da criança (Barney, Backyardigans, Mickey, etc.). Plastifique com papel contact (para tornar o material mais durável) e corte em pedaços para fazer um quebra-cabeça.

**Início da Atividade:** Quando a criança oferecer a você um “Sinal Verde para Interação”, apresente a atividade pegando uma ou duas peças do quebra cabeça. Explique animadamente que figura será formada quando vocês pegarem todas as peças. Diga também que a maneira de pegar mais peça será ela ir passear pela sala ou pelas dependências da escola com você. Aproveite esse momento para lhe apresentar os colegas de classe e pessoas da escola.

Passeie com a criança pela sala e pegue uma peça por vez, e a leve até a mesa para juntar a peça ao quebra cabeça. Se a criança não quiser passear com você, procure convidá-la outras vezes quando ela oferecer Sinais Verdes até que ela aceite passear. Demonstre para a criança como pode ser divertido observar a figura crescer e se tornar o personagem.

## **2. 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 no pátio”, “Eu quero ir à sala de leitura”, “Eu quero pular amarelinha”, “Eu brincar com avião”. Escreva quantas sentenças você conseguir inventar para ações que você vai oferecer. Plastifique as sentenças para que elas possam ser reutilizadas.

**Início da Atividade:** Quando sua criança oferecer um Sinal Verde, “pescue” uma atividade, leia para ela e a convide para realizá-la juntos. 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.

### **3. 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. 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, amigos da escola, professora e o nome da criança).

Início da Atividade: Explique para a criança que 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 ditará o assunto da conversa. A idéia é conversar sobre como aquela pessoa agiria naquela determinada situação. Queremos encorajar conversas que tenham o foco em informações pessoais. 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 para iniciar a conversa.

Descreva a situação de forma animada, divertida, e bem detalhada. 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. 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 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?”).

### **4. Invente uma história engraçada para estimular a fala espontânea.**

Faça uma pilha de cartões com uma palavra ou desenho em cada um, as palavras devem estar relacionadas aos interesses do aluno autista. Inclua nas fichas, uma que tenha o ponto de interrogação. Inicie então uma história utilizando uma cartolina. Inicie a frase e faça uma pausa, pegue um cartão e use a palavra para completar a frase. 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!

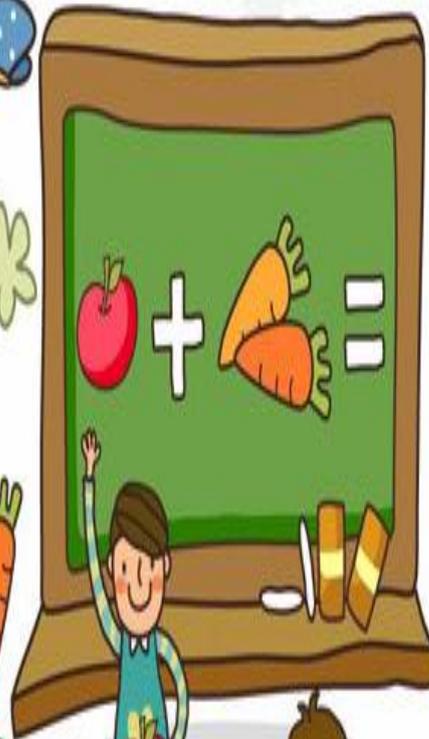
### **5. O entrevistador!**

#### **Encorajar a conversação através da dramatização de vários personagens.**

Leve um gravador para a sala, o aluno deverá entrevistar os diversos personagens do desenho ou livro escolhido. Estimule o aluno a entrevistá-lo por 3 minutos.



# ATIVIDADE



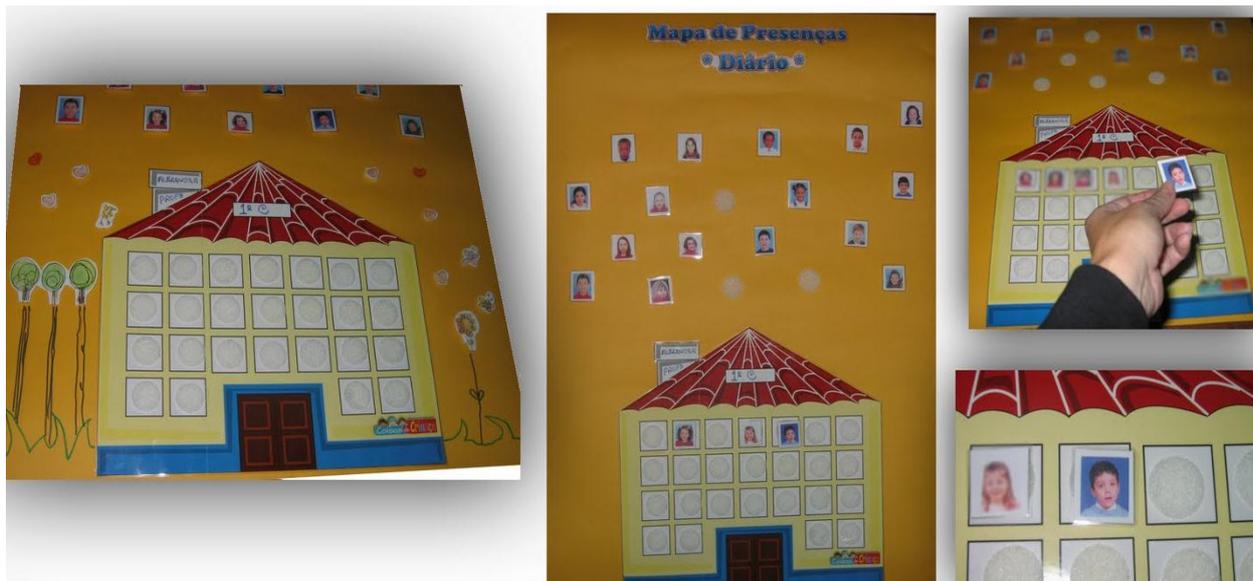
"Educautismo: por um mundo onde todas as pessoas possam ser igualmente especiais."

Frases de autoria da minha amiga Jaqueline Batista.

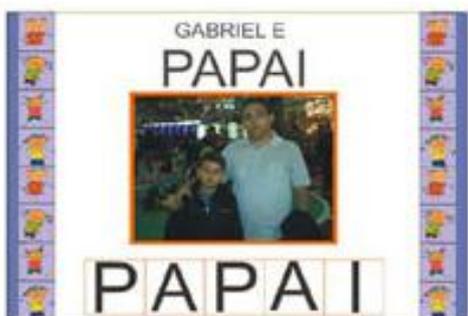
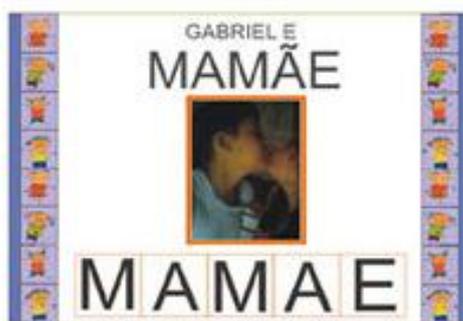
# Sugestões de Recursos e Atividades

## TRABALHAR SOCIALIZAÇÃO E ORALIDADE

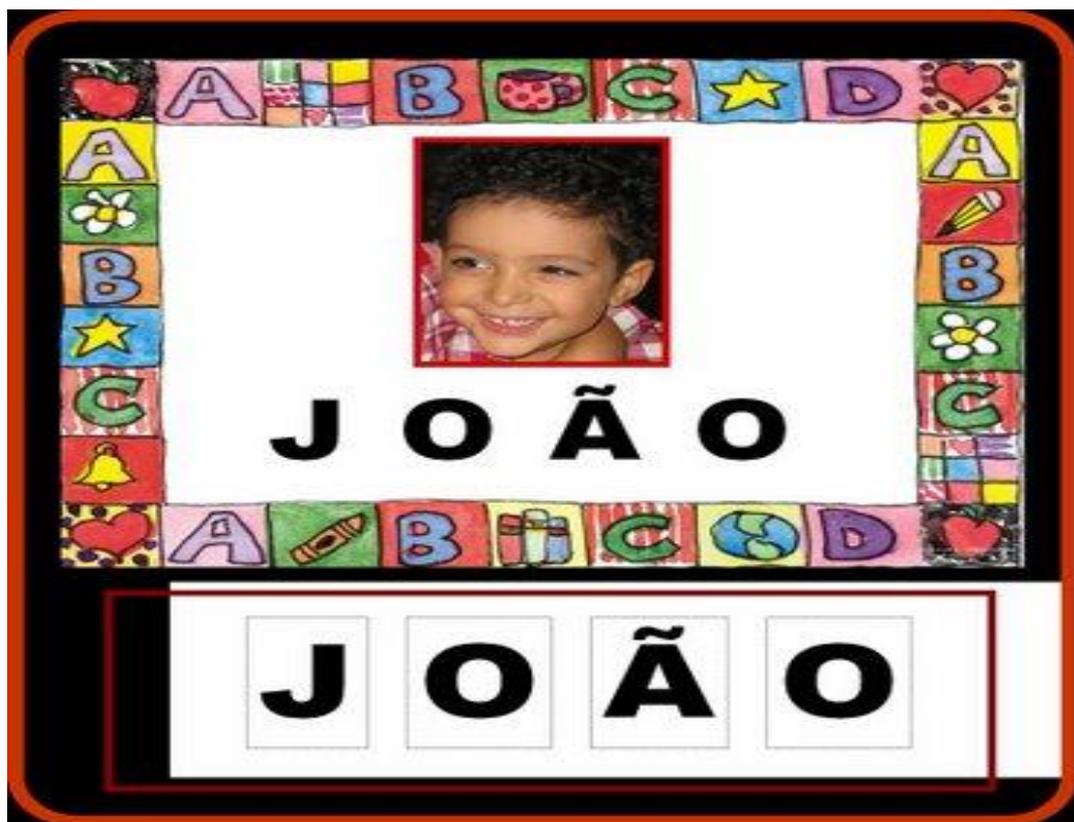
Para trabalhar o nome dos colegas da sala, pode-se utilizar esse tipo de chamada. O aluno autista coloca a foto dos colegas que estão presentes, nomeia-os e realiza a contagem dos presentes. É uma maneira lúdica e que geralmente surte efeito na aprendizagem e socialização do aluno.



Para trabalhar o nome dos familiares e o parentesco, pode-se utilizar vários tipos de recursos lúdicos. O aluno autista, coloca a foto do familiar e nomeia-o ou coloca-se frases sobre o que está fazendo na foto.



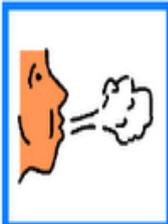
TRABALHANDO O NOME



# TRABALHAR REGRAS E SOCIALIZAÇÃO

Utilizar fichas com figuras ou pranchas de comunicação para que o aluno autista consiga entender e observar o passo a passo da regra / assunto trabalhado

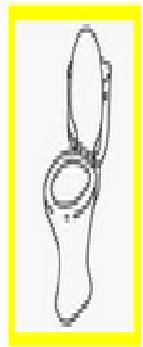
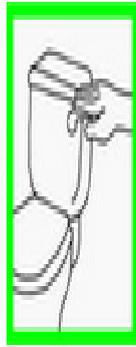
**OS 03 PASSOS PARA ACALMAR**

 **RESPIRAR FUNDO**

 **CONTAR ATÉ 5**

 **SENTAR NA CADEIRA**

 →  →  → 

<p>NÃO ATRAVESSAR SEM OLHAR</p> 	<p>NÃO POSSO CHORAR</p> 	<p>NÃO SE MORDER</p> 
<p>NÃO GRITAR</p> 	<p>NÃO SE BATER</p> 	<p>NÃO BATER NA PAREDE</p> 
<p>NÃO SE MORDER</p> 	<p>NÃO MORDER OS OUTROS</p> 	

# NA ESCOLA

MATÉRIA SOCIAL



TODOS OS DIAS EU VOU À ESCOLA



TODOS OS DIAS TEM RECREIO NA MINHA ESCOLA



QUANDO TOCA O SINAL



VAMOS TODOS PARA O RECREIO



RECREIO É ONDE EU E MEU AMIGOS  
PODEMOS:

• LANCHAR



• BRINCAR



• DESCANSAR



NO RECREIO VEJO MEUS AMIGOS  
FAZEREM MUITAS COISAS



SE EU FALAR



COM OS MEUS AMIGOS

ELES



FIÇARÃO FELIZES



E IRÃO ME CHAMAR PARA BRINCAR



E PARA EU BRINCAR COM ELAS NÃO POSSO:



• BATER



NEM

• EMPURRAR



SE EU BATER



OU

EMPURRAR



MEU AMIGOS

ELES FICARÃO TRISTES



E NÃO VÃO QUERER BRINCAR

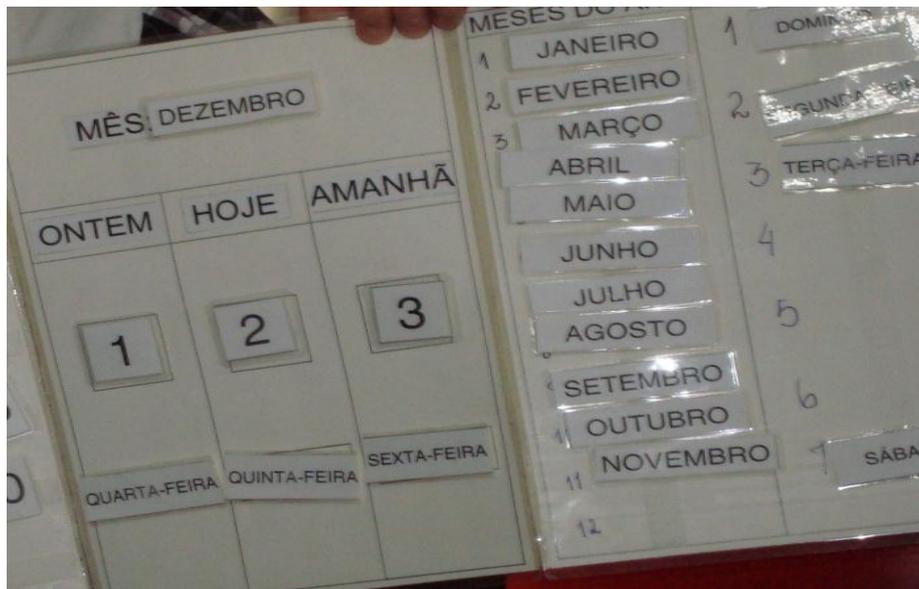


COMIGO.

## TRABALHANDO A ROTINA

Uma característica do aluno autista é a necessidade de ter segurança em sua rotina diária, para auxiliar nessa necessidade podemos montar a rotina semanal utilizando fichas / cartaz organizando a rotina diária/semanal do aluno Autista. Utilizar o sistema baseado em figuras ou fotos selecionadas de acordo com as necessidades e/ou interesses individuais. Quando o autista estabelece a associação entre a atividade e o símbolo facilita tanto a comunicação quanto à compreensão.





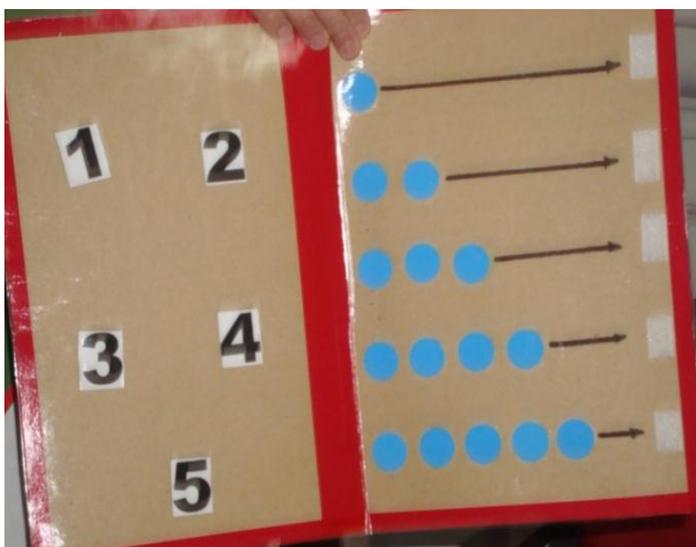
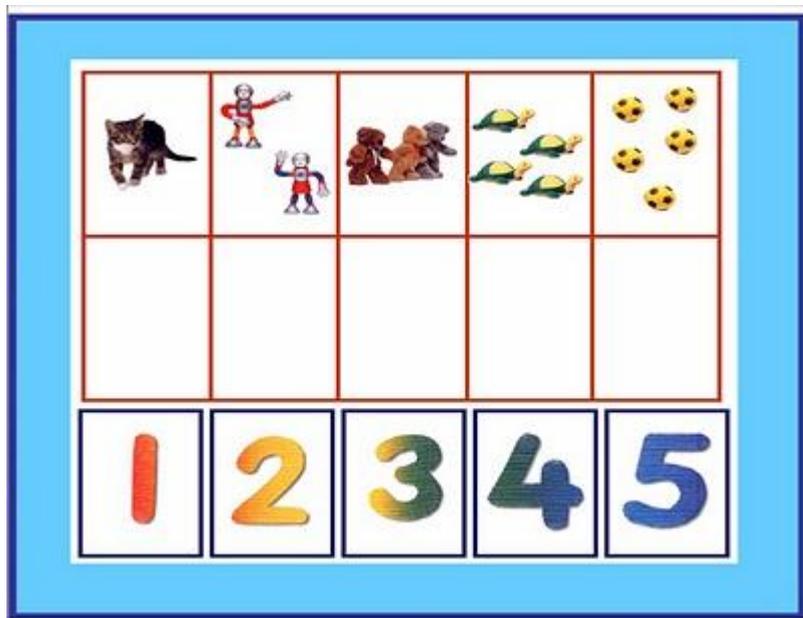
Organizar o ambiente físico da sala de aula a partir de placas que tenham desenhos para indicar coisas básicas como: Ir ao banheiro, comer, beber água, um brinquedo específico, sair de sala, etc. Essas placas devem ser trabalhadas com o aluno autista e esse com o tempo poderá se comunicar com a professora e os colegas mostrando o que quer.



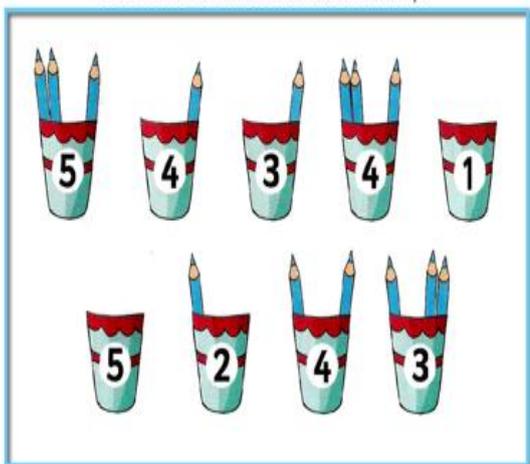
# TRABALHAR CONTEÚDOS ESPECÍFICOS

Utilizar material concreto e lúdico facilita na aprendizagem do aluno autista

Trabalhando relação número/quantidade



Desenha os lápis que faltam,  
de acordo com o número indicado em cada copo.



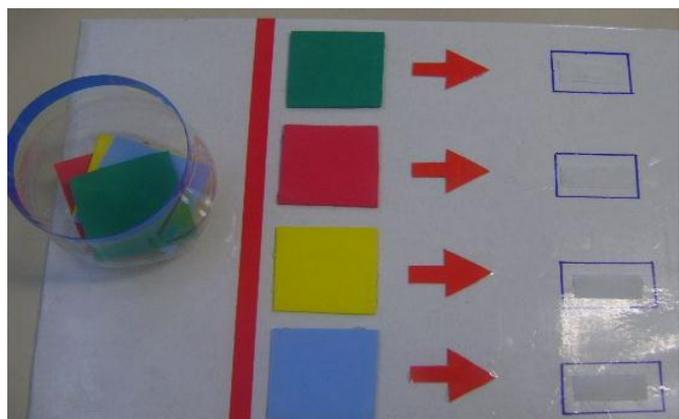


Atividade para relacionar a imagem da nota com o seu valor, tendo um apoio visual como suporte.

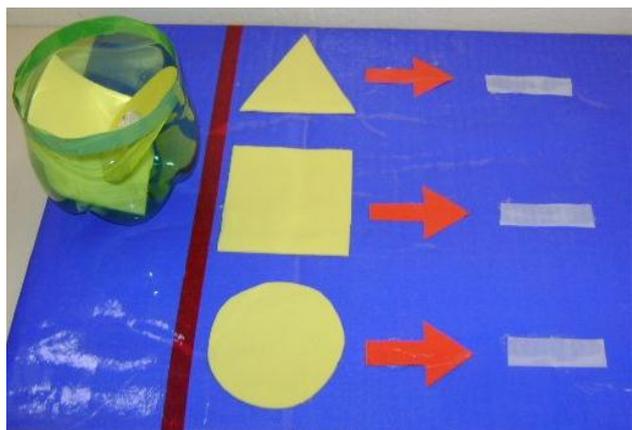
Trabalhando adição simples



Agrupamento por cor



### Trabalhando as figuras geométricas e formas



### Trabalhando as texturas / sensações



### Relação Objeto / Ficha

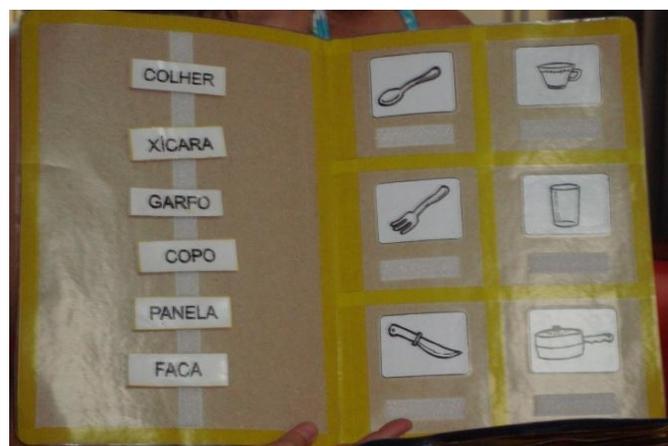
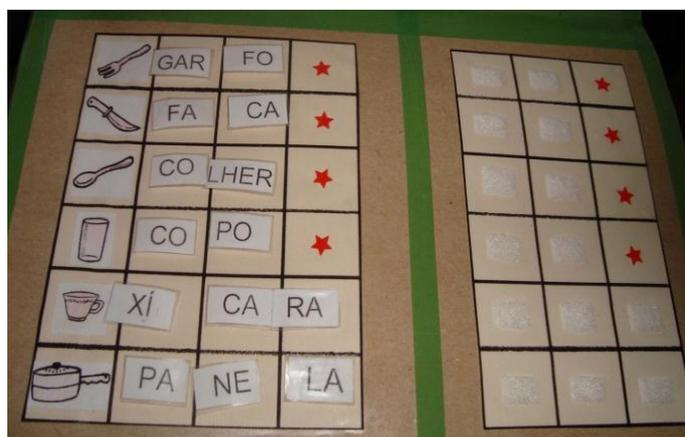


## Relacionando o desenho com a escrita



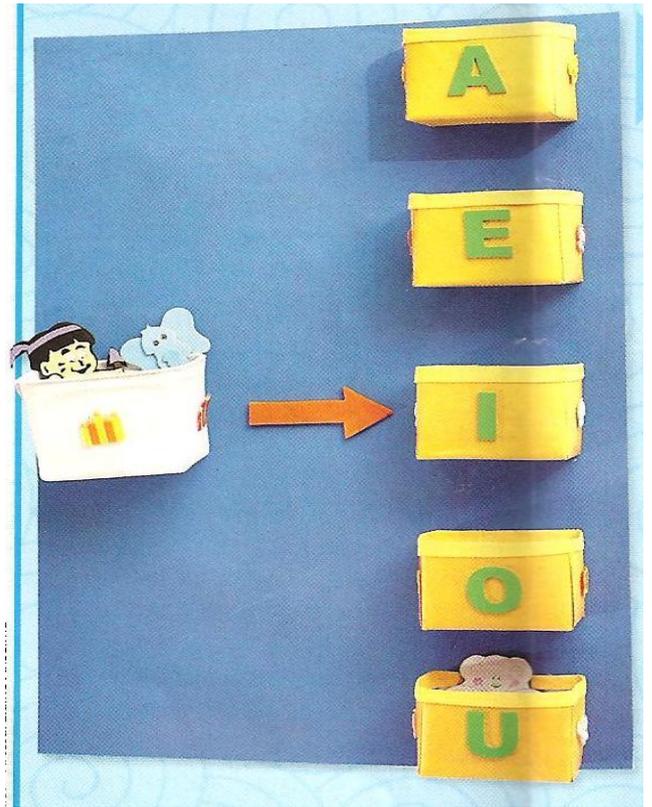
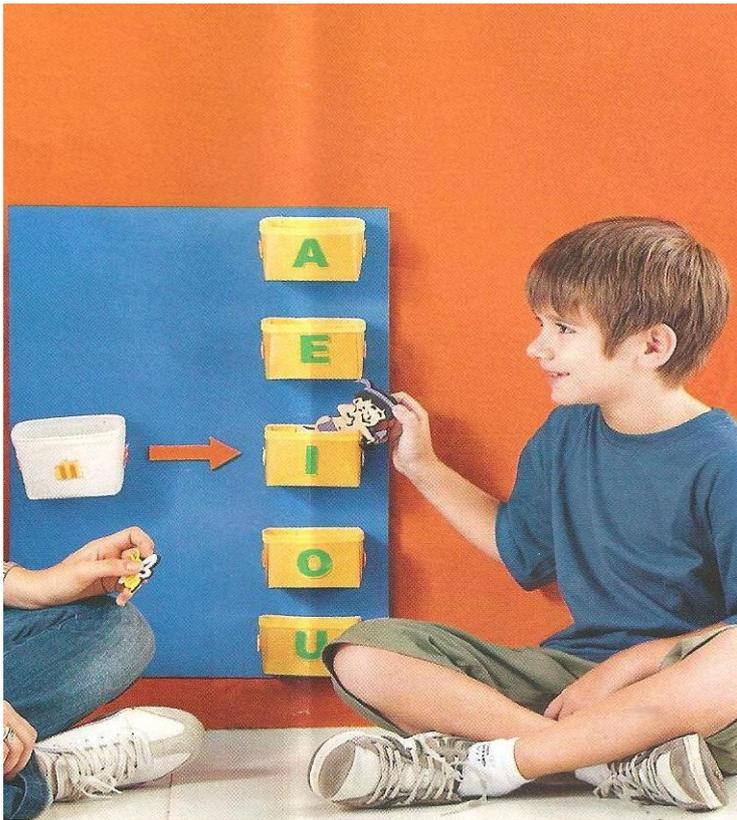
Pegar o desenho de alguns animais, que comecem com aquelas letras, realizar a análise sonora / gráfica, ensinando o aluno a associar o desenho com a letra inicial

## Trabalhando a escrita da palavra / sílaba

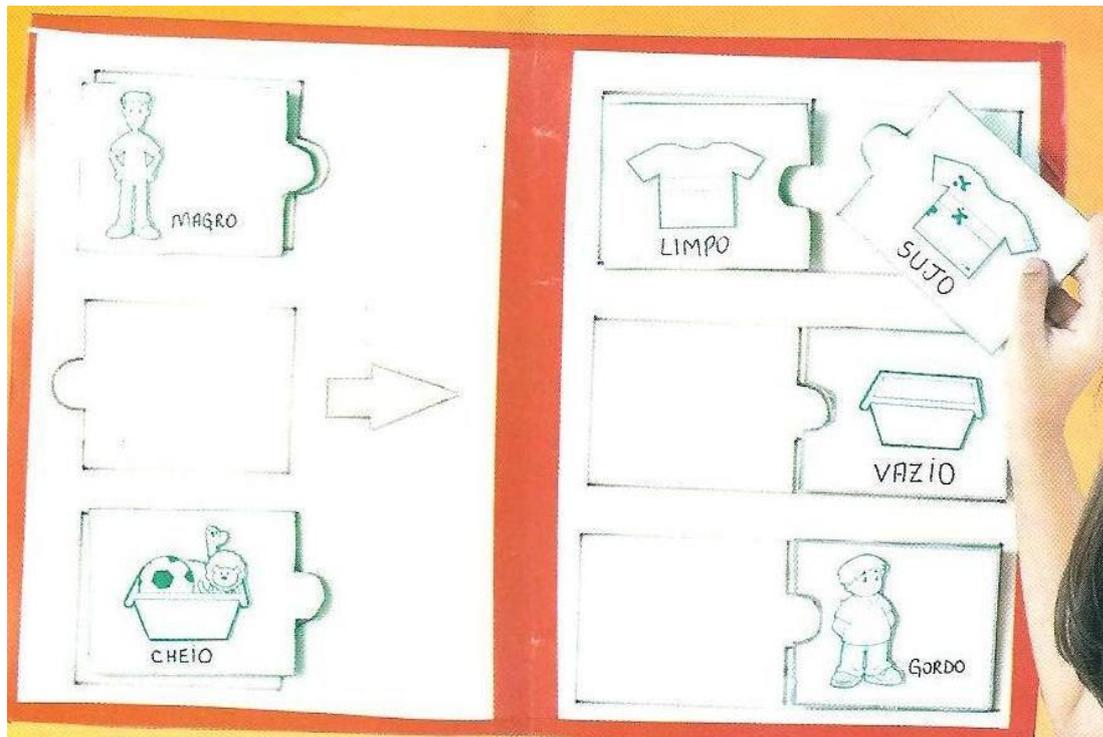


## Trabalhando a letra inicial





### Trabalhando Antônimos

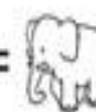
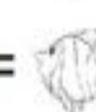


Relacionar figuras diversas sobre um mesmo tema



 =   
 =    
 =    
 =   
 = \_\_\_\_\_



 =   
 =   
 =   
 = \_\_\_\_\_  
 =  

Trabalhando a Escrita de palavras com material de apoio

ELEFANTE

PEIXE

 ANDA NO TELHADO.  
**GATO**  
 \_\_\_\_\_  
  MORA NO MAR.  
 \_\_\_\_\_  
  É GRANDE..  
 \_\_\_\_\_



GATO   
 PEIXE   
 MACACO \_\_\_\_\_  
 ELEFANTE \_\_\_\_\_  
 CACHORRO \_\_\_\_\_

Complete as palavras com as vogais

A	A	O
O	E	A
I	A	O
A	I	A

P__ R__
G__ _ _ B__
D__ D__
M__ Ç__
L__ VR__

Ache a palavra de cada sílaba

BOLA	BA
BALDE	BO
CADEIRA	CA
CORAÇÃO	CO
DADO	DA

Coloque o nome de cada figura

PÊRA	
DADO	
LEÃO	
BOLA	
CADEIRA	

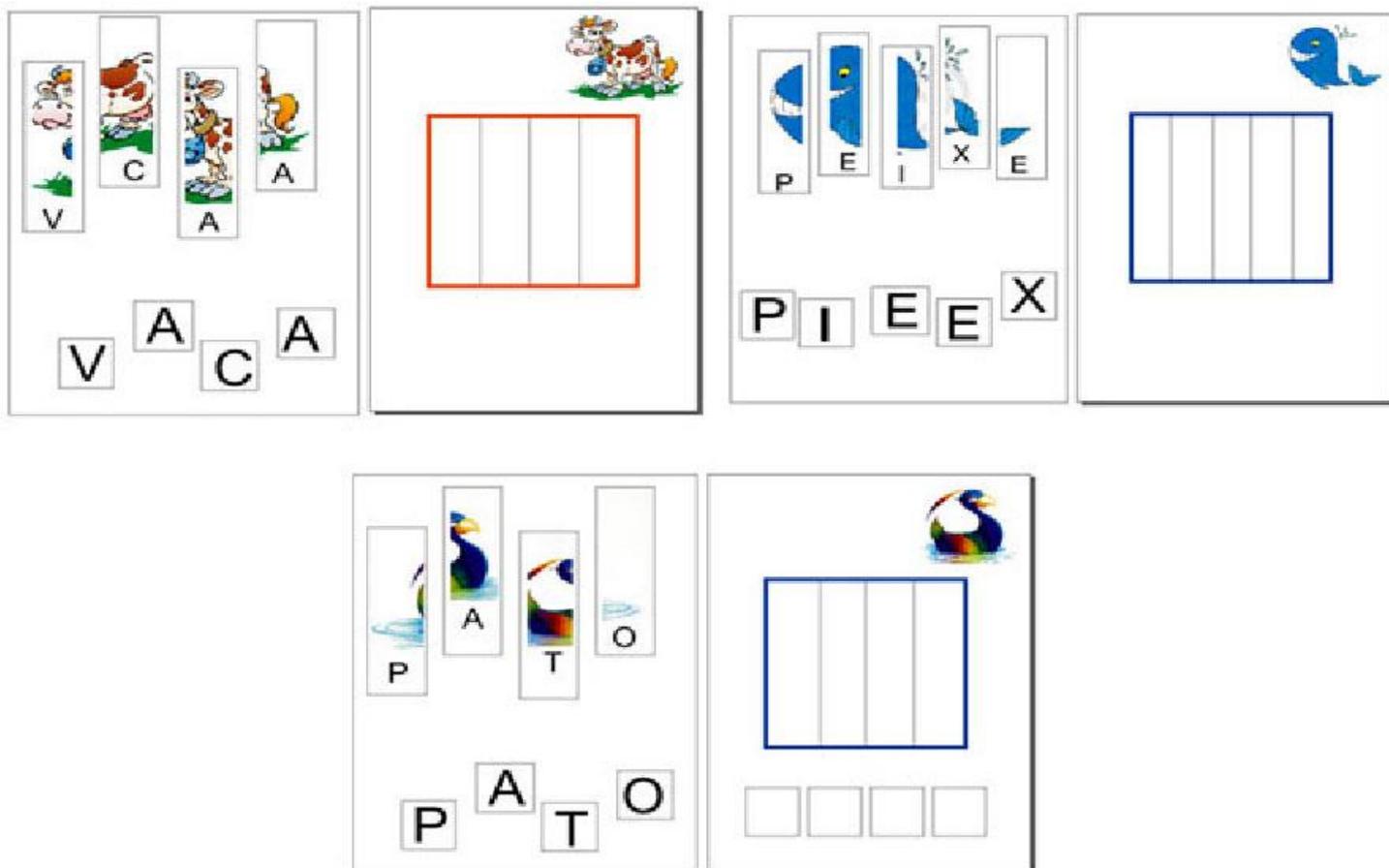
Ache o nome de cada imagem

	DADO =
	LIVRO =
	ABELHA =
	MAÇÃ =
	BANANA =
	GOIABA =

Utilizando Quebra Cabeça para trabalhar reconhecimento da escrita e alimentação



## Utilizando quebra cabeça formação do desenho e da palavra



## Elaborar Atividades Utilizando Material Concreto

### Trabalhando as partes das plantas



## Trabalhando os sintomas da Gripe



## Trabalhando as partes do corpo humano



## Livro de Atividades

Nesse livro de atividades podem ser trabalhadas todas as disciplinas. O nome do livro é “Meu livro mágico”, pois ele terá o conteúdo que seu dono preferir e também sempre que for usado terá uma nova cara.

1- Disponha o livro para que o aluno possa explorá-lo. Logo na capa tem um local onde o aluno gruda seu nome. Se ele já souber escrever, o mesmo escreverá no papel já pronto para grudar no local indicado.



### Materiais Usados:

- EVA de qualquer cor;
- Feltro, velcro, cola bastão;
- Figuras de personagens, alimentos, animais, números, letras, etc (que podem ser adquiridas em revista, encarte de lojas de brinquedos / mercado e internet).

Abrindo o livro o aluno verá que ele estará em branco, ou seja, terá só os velcros colados no mesmo. A idéia é que intuitivamente ele seja levado a querer grudar as figuras oferecidas, ou as que ele escolha, pois deverá ter coleções de figuras separadas por temas (animais, filmes, alimentos, etc.), de acordo com as preferências do aluno. Desta forma ele estará personalizando a atividade, sendo este o principal segredo do sucesso da mesma.



## Cada número no seu quadrado

### O objetivo é trabalhar:

- Cores;
- Números;
- Seqüência numérica;
- Identificação dos personagens

### Os materiais usados:

- Papel cartão nas cores vermelha, azul, amarelo, verde e branco;
- Figuras de personagens (que podem ser adquiridas em revista, encarte de lojas de brinquedos e internet);
- Bolas nas quatro cores primárias (essas bolas podem ser feitas com jornal amassado e coberto com fita colorida)
- Velcro



1-Recorte o papel cartão branco no tamanho 50cm x 50cm, essa vai ser a base (se preferir use papelão);

2-Cada quadrado que compõe a atividade tem 2cm de altura e 7cm x 7cm de tamanho, distribuídos nas quatro cores.

3-No fundo do quadrado cole as figuras distribuindo-as de forma que elas possam se repetir. Foi usadas figuras do Pica-pau, shrek, Xuxa, Ben 10, Era do gelo, Bob Esponja, e carros.

4-No centro de cada quadrado na parte superior cole um pedaço de velcro, onde vão ser grudados os números.

5-Recorte o papel cartão branco no tamanho de 2cm x 3cm, cole no verso, pedaço de velcro e na frente numere de 1 a 20.

6-No centro do tabuleiro vai ficar um quadrado maior de 14cm x 14cm onde serão dispostos os números, bolas e tampas de pet.

### Desenvolvimento:

1- Disponha a atividade para que os alunos possam explorar, visualizando-a e ao mesmo tempo chamando a atenção para a atividade.

2- Peça para identificarem os personagens e se o aluno não verbaliza, neste momento aponte e fale o nome de cada personagem.

3- Peça para colocar uma bola no quadrado de mesma cor, também pode pedir para colocar em um quadrado de um personagem específico.

4- Com os números peça para o aluno grudá-los nos quadrados de forma ordenada. Explore a atividade conforme o nível do aluno. Se o mesmo não conhece os números, entregue cada número na mão dele pedindo para grudar no local indicado por você e vai identificando cada um.

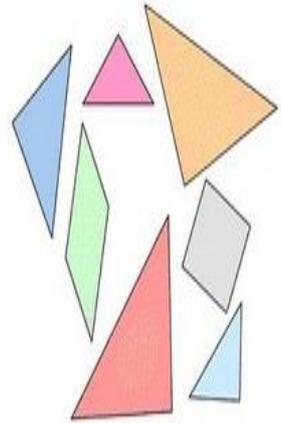
Também se preferir pode usar tampas de pet para usar nos quadrados pedindo ao aluno para significar ou relacionar o número com a quantidade.



## Utilizando o Tangran

A filosofia do tangram é que um todo é divisível em partes, as quais podem ser reorganizadas num todo, como a própria concepção de Malba Tahan sobre a matemática. Podemos dizer que o autismo também se assemelha com esta regra do tangram, que devemos conhecer todas as particularidades (partes) da pessoa com autismo, para entendê-lo como um todo seguindo a regra do respeito.

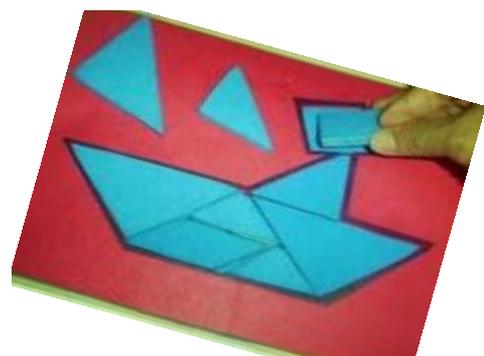
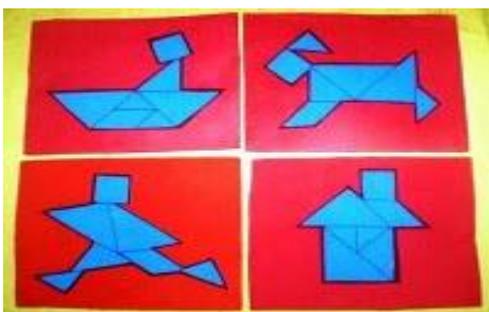
O Tangram é extremamente eficiente para o desenvolvimento do raciocínio lógico e geométrico, principalmente no que se refere às relações espaciais. Também desenvolve a coordenação motora fina.



Para auxiliar o nosso aluno autista a desenvolver tais competências, pode-se confeccionar o tangram utilizando E.V.A. e papelão, faz-se os moldes com papelão e cola-se o E.V.A. nos dois lados, conforme imagem ao lado.

Essas peças vão ser usadas como encaixe de uma base também feita com Eva para cada figura (ver figuras abaixo). Como você pode observar foi usado só duas cores para evitar desatenção.

Este modelo de atividade com encaixes facilita muito o trabalho, principalmente para quem tem dificuldades na coordenação motora. Dentro do molde tem o lugar identificado para cada peça. Para cada nível de aprendizagem do aluno use o grau de dificuldade adequado.



## Trabalhando o Corpo Humano



Atividade de ciências pode se tornar lúdica ao usar o corpo da criança como molde. Usa-se se necessário, duas folhas de papel madeira para ficar do tamanho da criança.

Na frente do espelho, a criança olha o reflexo do próprio corpo e compara com o corpo desenhado no papel. Durante a atividade a professora explica sobre o corpo humano, o que é, pra que serve... Depois, pode-se buscar na Internet um esqueleto, aumentando-o para o tamanho real da criança.

Novamente, a professora explica sobre o esqueleto, o que é, qual a finalidade... A criança recorta todos os ossos e cola em seus respectivos lugares. Cada osso que a criança colar, ele deve tocar nos ossos de um colega e nomear o osso.

Posteriormente, pode-se acrescentar outras partes como: pulmão, coração, cérebro, etc, até chegar nas partes externas, cabelo, pele, unha. Mas lembrando: sempre devemos nomear e explicar cada coisa., pois o que é comum acontecer com muitos autistas é ele falar muitas coisas que

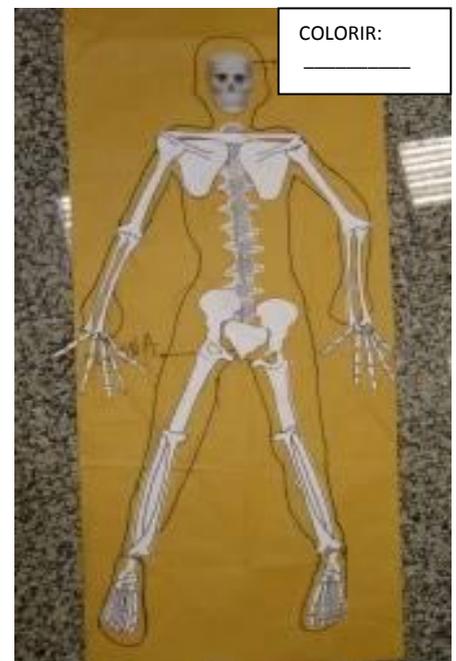
não sabe o que significa, ler textos sem entender o que está lendo, etc...

Variação da atividade:

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 criança autista 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.



## Trabalhando o Número Telefônico

Este exercício trabalha o número do telefone. Que pode ser muito útil. Observe que primeiro há a pergunta: Qual o número do telefone de sua casa? (treinamos tanto a pergunta verbalmente como por escrito.) Então, o aluno escreve os números do telefone nas linhas pontilhadas. Depois no desenho grande do telefone, ele simula a digitação dos números no papel como se estivesse usando o aparelho de verdade.



## Trabalhando a Leitura e a Escrita



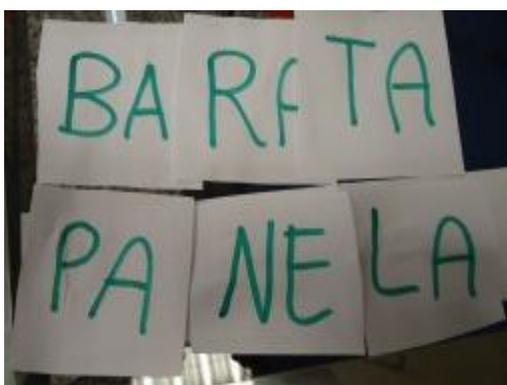
Alguns autistas, mais comprometidos, não conseguirão soletrar as sílabas das palavras, mas todos podem ler algumas palavras globalmente, é só ensinar as palavras mais importantes.

Apresentar sempre a figura com a palavra escrita, para que ele leia a ficha globalmente. Trabalhar poucas fichas por vez, depois que ele conseguir ler globalmente as fichas já trabalhadas, ir incluindo outras.

Exercícios:

Decompor a palavra barata e separar as sílabas nos quadrados acima do desenho.

Identificar as sílabas da palavra panela que estavam misturadas dentro de uma bandeja. O aluno retira sílaba por sílaba e cola na ordem compondo a palavra no papel e cola alimentos dentro da panela. O aluno deve pesquisar em revistas os alimentos para por na panela, recortar e depois colar. Quando chegar na hora do almoço, pode-se levar o aluno para a cozinha para ele observar o preparo de alimentos, ou enviar tal observação como dever de casa. Observar a mãe preparando o jantar, por exemplo.



Outra sugestão para se trabalhar a composição da palavra partindo de sílabas misturadas.

## Jogos Interativos



Site under construction. Please submit any bugs on our [forum](#)

WhizKidGames é um portal de jogos que tem como objetivo ajudar as crianças autistas. Um portal onde desenvolveram 16 jogos focados às ações do dia a dia, como vestir, ir à escola, etc. Apenas temos que selecionar o jogo e começará automaticamente, sem distrações de nenhum tipo.

<http://www.whizkidgames.com/>

Planet Nemo é um portal que apresenta jogos que desenvolvem a linguagem, a inteligência lógico-matemática e o pensamento crítico.

<http://www.planetnemo.fr/int/Brasil/NEMO.HTM>



## Outras Sugestões

COMO TRABALHAR COM A CRIANÇA AUTISTA	
Dificuldade	Solução
Não Prestam atenção a instruções verbais/ tem baixa compreensão da linguagem falada.	Pistas visuais, estruturação do ambiente, rotina previsível, apoio concreto nas regras e informações importantes.
Baixa resistência a frustração (desiste facilmente e pode ficar agressivo se não consegue realizar determinada atividade).	Estruturação de jogos e atividades (visualização de seu início, meio e fim), aprendizagem com níveis de ajuda, inclusão de pausas com atividades do interesse da criança.
Distração	Controle dos estímulos distrativos, estruturação da rotina, atenção individual.
Insistência em realizar atividades restritas e de seu próprio interesse / baixa socialização	Conduzir a rotina abrindo espaço para as atividades de interesse em momento oportuno (após a realização das atividades coletivas).
Dificuldade de organização	Estruturação do ambiente e das atividades; pistas visuais, ordenação entre atividades e pausas.

## Bibliografia

A matemática na Educação Infantil – A teoria da Inteligências múltiplas na prática escolar -  
Kátia S. Smole – Ed. Artes Médicas

As cem linguagens das crianças – Gandino e Forman – Editora Artmed

Fórum Bimestral conversando sobre a inclusão – Prefeitura de Niterói

Programa Son-Rise®.

<http://www.inspiradospeloautismo.com.br/Programa/Programa.html>

Revista Ciranda da Educação – Autismo

Revista Guia Escolar – Ano 01 – nº01/2011

Revista Inclusão – Ano 03 – nº 05/2011

TCC Autismo: Desafio na Alfabetização e no Convívio Escolar -

<http://www.crda.com.br/tccdoc/22.pdf>

<http://www.autismonoamazonas.com/2010/11/material-didatico-para-autistas-jogo-de.html>

Elaborado por Karla Maria da Silva Medeiros  
Coordenação das Deficiências e Transtornos Globais do Desenvolvimento  
Serviço de Orientação Pedagógica à Educação Especial  
Divisão de Supervisão Escolar  
Departamento Técnico Pedagógico – DETEP