Guia Prático de Atividades Inclusivas para o AEE: do Planejamento à Aplicação



Este e-book é um Recurso Educacional desenvolvido pela mestre em Educação Inclusiva Gisele Mendonça, com orientação da doutora Eliana Lúcia Ferreira, com foco no uso de materiais lúdicos personalizados para apoiar práticas inclusivas no Atendimento Educacional Especializado (AEE).

As atividades e imagens aqui apresentadas foram produzidas a partir da experiência da autora na Educação Especial, como professora e pesquisadora, evidenciando práticas pedagógicas intencionais e sensíveis às necessidades dos estudantes. Além das atividades analisadas na dissertação de mestrado, este e-book reúne outras propostas pedagógicas elaboradas pela autora, ampliando o repertório de recursos lúdicos disponibilizados aos professores para utilização no Atendimento Educacional Especializado (AEE). As imagens foram produzidas a partir de fotografias autorais, posteriormente reelaboradas com o uso de ferramenta de inteligência artificial (Dola AI).



Sistema de geração automática de fichas catalográficas

Mendonça, Gisele Cristina Fernandes
Materiais lúdicos personalizados para práticas de ensino na perspectiva inclusiva: uma proposta pedagógica. [recurso eletrônico] / Gisele Cristina Fernandes Mendonça. — Presidente Prudente, 2026.
113 p. ; PDF ; 7,48 MB : il. color.

Recurso educacional derivado de dissertação de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Orientado por Eliana Lúcia Ferreira.
ISBN https://guiapraticoparaoaee.com.br

1. Materiais Lúdicos 2. Educação Inclusiva 3. Práticas Pedagógicas 4. Salas de Recursos Multifuncionais 5. Ludicidade e Inclusão

SUMÁRIO

Introdução 6

Neste e-book você vai encontrar 7

Orientações para uso do material..... 8

O que são recursos lúdicos? 9

Recursos Lúdicos..... 12

Pareamento: Figura na Lata..... 12

Pareamento: Figuras geométricas..... 15

Pareamento de cores: Bolinhas..... 17

Pareamento de cores: Picolé 21

Pareamento visual com lápis colorido 25

Pareamento de cores no palito 29

Porquinho da formas..... 33

Árvore da coordenação.....36

Varal da coordenação..... 40

Torre das formas 43

Jogo do palhaço: Sequência das cores 47

Jogo a pescaria..... 51

Vamos contar?..... 55

Sequência e números..... 58

Blocos numéricos..... 62

Joaninha da adição..... 66

Luneta..... 70

Alfabeto ilustrado com tampinhas..... 74

Montando palavras com lego..... 78

Caderno Mágico de escrita 82

Branca de Neve me disse..... 86

Bolinhas coloridas..... 90

Árvore da adição..... 94

Pintinho com prendedor..... 97

PECS (Comunicação por troca de figuras) 100

Rotinas 106

Cartões:Comunicação portátil 109

Considerações Finais..... 112

Referências 113

INTRODUÇÃO

A Educação Inclusiva demanda práticas pedagógicas que assegurem participação, desenvolvimento e pertencimento a todos os estudantes. No Atendimento Educacional Especializado (AEE), essas ações devem ser planejadas e ajustadas às necessidades específicas de cada criança, valorizando suas formas próprias de aprender.

Este Recurso Educacional foi desenvolvido a partir de experiências na Sala de Recursos Multifuncionais e consolidado durante a pesquisa de mestrado, que possibilitou a reflexão crítica e o aprofundamento teórico sobre as práticas pedagógicas inclusivas, reunindo atividades lúdicas simples, acessíveis e facilmente adaptáveis. Os materiais apresentados demonstram que a inclusão pode ser efetivada com criatividade e intencionalidade pedagógica, mesmo com recursos de baixo custo.

As imagens utilizadas são autorais e foram ajustadas com o uso de ferramentas digitais (Dola AI). Para ampliar a acessibilidade, este e-book conta com QR Codes que direcionam para descrições detalhadas das imagens apresentadas.

Este e-book busca apoiar professores do AEE no planejamento de intervenções significativas, humanizadas e centradas no brincar, fortalecendo práticas inclusivas que promovem autonomia e participação.

NESTE E-BOOK, VOCÊ VAI ENCONTRAR:

- Materiais lúdicos simples, acessíveis e fáceis de criar.
- Atividades inclusivas no Atendimento Educacional Especializado (AEE).
- Cada material de acordo com diferentes tipos de deficiência.
- Intervenções pedagógicas mais intencionais, criativas e significativas.
- Habilidades cognitivas, motoras, socioemocionais e comunicativas.
- Engajamento dos estudantes por meio das atividades lúdicas.
- Estratégias práticas que favoreçam autonomia, participação e pertencimento.
- Materiais reais construídos na prática pedagógica e entender como utilizá-los com seus alunos.

ORIENTAÇÕES PARA USO DO MATERIAL

Este material foi elaborado para ser utilizado por professores que atuam no Atendimento Educacional Especializado (AEE), no contexto das Salas de Recursos Multifuncionais.

As atividades podem ser aplicadas de forma flexível, considerando as necessidades, interesses e ritmos de aprendizagem dos estudantes, com o objetivo de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, comunicacionais, motoras e socioemocionais.

Recomenda-se que o professor realize adaptações sempre que necessário, respeitando as especificidades de cada aluno, de modo a favorecer a participação, a autonomia e a aprendizagem significativa.

Destaca-se que o uso dos materiais deve estar associado à mediação pedagógica do professor, sendo este fundamental para o alcance dos objetivos propostos neste material.

O QUE SÃO RECURSOS LÚDICOS?

Os recursos lúdicos são materiais, jogos, brincadeiras e estratégias pedagógicas que utilizam o brincar como eixo central do processo de ensino e aprendizagem. Fundamentados na ludicidade, esses recursos favorecem a construção do conhecimento de forma significativa, prazerosa e contextualizada, respeitando o ritmo, as características e as necessidades de cada estudante.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar constitui-se como uma prática social e cultural fundamental para o desenvolvimento infantil, sendo um importante mediador da aprendizagem. Nessa perspectiva, os recursos lúdicos permitem que a criança aprenda de forma ativa, exploratória e participativa, estabelecendo relações entre o conteúdo escolar e suas experiências cotidianas.

No contexto educacional, especialmente na Educação Infantil e no Atendimento Educacional Especializado (AEE), os recursos lúdicos desempenham um papel essencial no desenvolvimento integral da criança. Por meio do brincar, a criança explora o ambiente, formula hipóteses, comunica-se, interage socialmente e desenvolve habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais (VYGOTSKY, 2007).

É importante destacar que os recursos lúdicos não se limitam ao caráter recreativo. Conforme Brougère (2008), o jogo, quando inserido no contexto educativo, assume uma função pedagógica

intencional, sendo necessário planejamento e mediação por parte do professor. Dessa forma, jogos pedagógicos, materiais manipuláveis, rotinas visuais e recursos de comunicação alternativa tornam-se instrumentos mediadores do processo de ensino e aprendizagem.

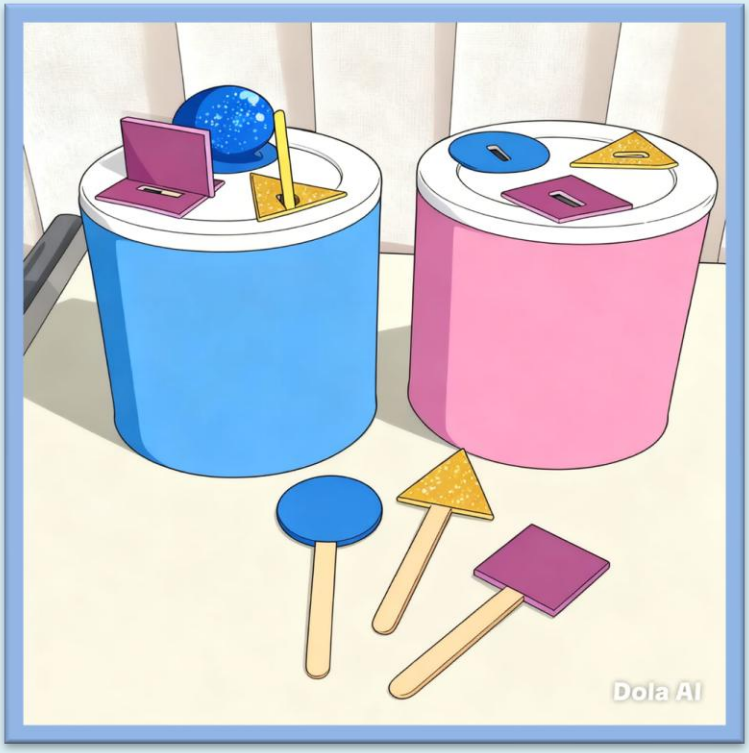
Na perspectiva da Educação Inclusiva, os recursos lúdicos assumem um papel ainda mais relevante, pois possibilitam a flexibilização das estratégias pedagógicas, a adaptação de conteúdos e a redução de barreiras à aprendizagem e à participação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça o brincar como um direito da criança e como um eixo estruturante das práticas pedagógicas na Educação Infantil, destacando sua importância para o desenvolvimento integral e para a construção de aprendizagens significativas (BRASIL, 2018).

Além disso, o uso de materiais simples, acessíveis e, muitas vezes, confeccionados com sucata ou materiais recicláveis, evidencia que a qualidade pedagógica está relacionada à intencionalidade, à criatividade e ao conhecimento docente, e não exclusivamente à disponibilidade de recursos financeiros. Assim, os recursos lúdicos configuram-se como potentes aliados da prática pedagógica inclusiva, promovendo aprendizagens significativas, relações mais humanizadas e o reconhecimento do brincar como um caminho legítimo para aprender, incluir e transformar.

Na perspectiva da Inclusão, o uso de recursos lúdicos contribui significativamente para a redução de barreiras à aprendizagem e à participação, promovendo equidade no processo educativo. Conforme destaca Romeu Kazumi Sassaki (1997), a inclusão pressupõe mudanças não apenas nas práticas pedagógicas, mas também nas atitudes e na organização da sociedade, garantindo oportunidades para todos.

RECURSOS LÚDICOS

PAREAMENTO: FIGURAS NA LATA



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.

- Percepção visual e atenção concentrada.

- Reconhecimento e classificação de formas e cores.

- Organização espacial.

- Memória visual.

Descrição do material:

Este recurso foi confeccionado a partir de uma lata de leite em pó, revestida com EVA. Sobre a tampa, foram coladas figuras geométricas de cores variadas. Cada figura recebeu um pequeno corte, permitindo o encaixe de palitos de sorvete que contêm as mesmas figuras, respeitando cores e formatos.

Aplicação da atividade:

Durante a aplicação, o professor oferece a lata tampada com as três figuras e apresenta ao aluno os palitos para que ele realize a correspondência. O nível de dificuldade pode ser ajustado alterando as cores, formatos ou tamanhos das peças. A atividade pode ser realizada individualmente ou em dupla, estimulando a interação social, a cooperação e a resolução de problemas.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio no reconhecimento de formas, cores e na coordenação motora fina.

Sugestões de adaptação:

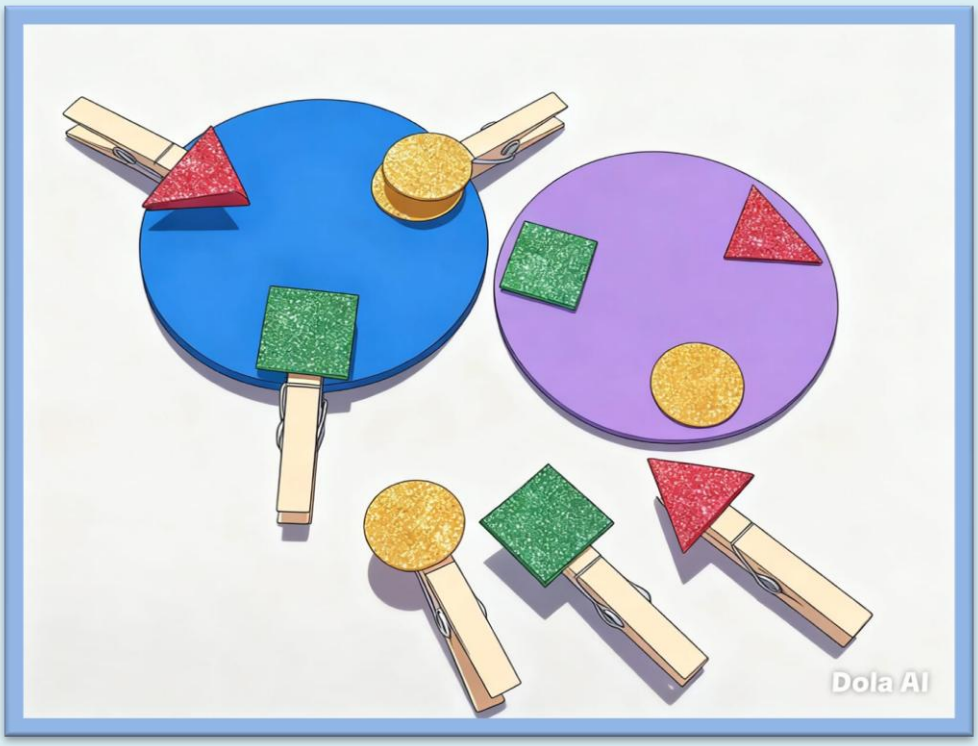
Deficiência Visual (cegueira) e baixa visão: Utilizar figuras em relevo (EVA com texturas distintas), cores contrastantes e peças ampliadas.

Deficiência Intelectual: Utilizar formas simples e fornecer pistas visuais ou verbais.

TEA: Apresentar a atividade em ambiente com poucos estímulos visuais e auditivos; oferecer reforço positivo a cada acerto.

Deficiência Motora: Ampliar o corte de encaixe na tampa e utilizar palitos mais grossos ou adaptados para facilitar a pegada.

PAREAMENTO: FIGURAS GEOMÉTRICAS



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.

- Percepção visual e atenção concentrada.

- Reconhecimento e classificação de formas e cores.

- Organização espacial.

- Memória visual.

Descrição do material:

A atividade foi confeccionada utilizando CDs como base, revestidos com EVA, cada um contendo três figuras geométricas (círculo,

quadrado e triângulo) recortadas em EVA com glitter para maior atratividade visual. Em pregadores de madeira, foram coladas as mesmas figuras geométricas, respeitando as cores e formatos.

Aplicação da atividade:

O aluno deve prender cada pregador na figura correspondente, realizando o pareamento correto. O recurso é simples, portátil e permite ajustes no nível de dificuldade, como variar o número de figuras ou incluir novas formas e cores. Pode ser realizado individualmente ou em dupla, estimulando interação social e cooperação.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio no reconhecimento de formas, cores e na coordenação motora fina.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (cegueira) e baixa visão: Utilizar figuras em relevo (EVA com diferentes texturas), cores contrastantes e peças ampliadas(pregador grande ou com apoio para facilitar a pega).

Transtorno do Espectro Autista - TEA: Apresentar a atividade em ambiente com poucos estímulos visuais e auditivos, oferecendo reforço positivo a cada acerto.

PAREAMENTO DE CORES: BOLINHAS



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.

- Percepção visual e atenção concentrada.

- Reconhecimento e classificação de cores.

- Organização espacial.

- Coordenação olho/ mão.

Descrição do material:

A atividade foi confeccionada utilizando uma base de papelão revestido em EVA, com seis círculos coloridos colados em

tampinhas de leite em pó, representando as cores das bolinhas de plástico.

Aplicação da atividade:

O aluno deve colocar cada bolinha na cavidade ou espaço correspondente à sua cor na base, realizando o pareamento correto.

O recurso é visualmente atrativo, de fácil manuseio e permite variação de dificuldade, como aumentar o número de cores ou utilizar tons próximos para estimular a discriminação visual. Pode ser realizado individualmente ou em dupla, incentivando a interação e o trabalho cooperativo.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio no reconhecimento de cores e na coordenação motora.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (cegueira) e baixa visão:

Utilizar diferentes texturas para cada cor.

Ampliar o tamanho das peças e usar cores com alto contraste (por exemplo: amarelo e preto, azul e branco).

Incluir identificação tátil (pontos, linhas ou formas em relevo) para diferenciar cada cor pelo tato.

Usar etiquetas em braille para nomear as cores.

Deficiência Intelectual:

Reduzir a quantidade de cores no início, aumentando gradativamente conforme a evolução do aluno.

Utilizar cores bem distintas entre si para facilitar a percepção.

Trabalhar a nomeação oral das cores paralelamente à atividade de pareamento.

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Apresentar a atividade em ambiente com baixo nível de estímulos visuais e auditivos.

Utilizar reforço positivo imediato a cada acerto (elogios, fichas de recompensa ou itens de interesse).

Manter uma rotina de uso da atividade, reforçando previsibilidade.

Iniciar com menor número de cores e aumentar gradualmente.

Trabalhar também a interação social realizando a atividade em dupla ou grupo pequeno.

Deficiência Motora:

Ampliar as cavidades da base para facilitar o encaixe das bolinhas.

Utilizar bolas maiores, mais leves e com textura antiderrapante para facilitar a pegada.

Fixar a base em uma superfície antiderrapante ou usar velcro para evitar que ela se mova durante a execução.

Disponibilizar suportes adaptados ou ganchos que auxiliem no manuseio das bolas.

PAREAMENTO DE CORES: PICOLÉ



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.
- Percepção visual e atenção concentrada.
- Reconhecimento e classificação de cores.
- Organização espacial.
- Coordenação olho/ mão.

Descrição do material:

A atividade consiste em sorvetes coloridos confeccionados em EVA fixados em palitos de sorvete. A base para o pareamento é

feita a partir de uma placa de ovo, na qual foram coladas peças de EVA nas cores correspondentes aos sorvetes.

Aplicação da atividade:

O aluno deve realizar o pareamento, colocando cada sorvete na cavidade ou espaço com a cor correspondente na base.

A atividade estimula a discriminação visual, coordenação motora e atenção, sendo visualmente atrativa e de fácil manuseio.

Pode ser realizada individualmente ou em grupos pequenos, promovendo também a interação social.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio no reconhecimento de cores e na coordenação motora.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (cegueira) e baixa visão:

Utilizar EVA com texturas diferentes para cada cor dos sorvetes e na base.

Ampliar o tamanho dos sorvetes e usar cores de alto contraste na base.

Aplicar identificação tátil, para facilitar o reconhecimento pelo tato.

Inserir etiquetas em braille para nomeação das cores.

Deficiência Intelectual:

Iniciar com poucas cores e aumentar gradativamente conforme evolução.

Utilizar cores bem distintas para facilitar a percepção.

Trabalhar a nomeação oral das cores paralelamente.

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Realizar a atividade em ambiente com poucos estímulos para melhor concentração.

Aplicar reforço positivo imediato em cada acerto.

Manter rotina previsível para uso da atividade.

Começar com número reduzido de cores e aumentar gradualmente.

Estimular a interação social fazendo a atividade em dupla ou pequeno grupo.

Deficiência Motora:

Ampliar os espaços na base para facilitar o encaixe dos sorvetes.

Utilizar palitos maiores e mais leves com textura antiderrapante.

Fixar a base para evitar movimento durante a execução.

Disponibilizar suportes adaptados para auxiliar no manuseio.

Deficiência Auditiva:

Usar instruções visuais claras e demonstrações práticas da atividade.

Utilizar comunicação alternativa, como linguagem de sinais ou imagens sequenciais.

Garantir que o ambiente permita a leitura labial e contato visual.

Transtornos de Aprendizagem (dislexia, TDAH, etc):

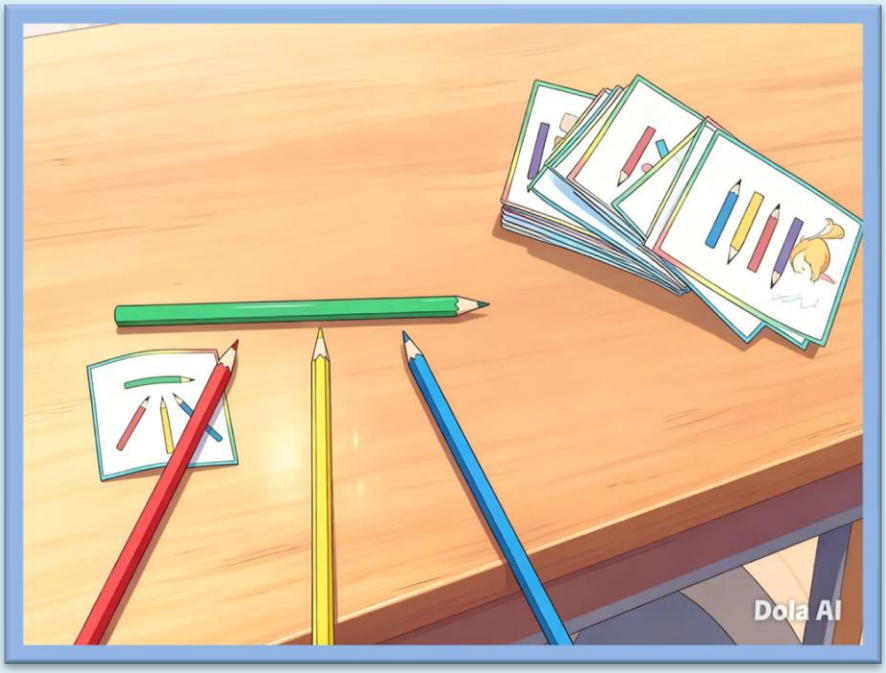
Dividir a atividade em etapas curtas e claras para facilitar o foco.

Usar reforço positivo para cada etapa concluída.

Fornecer pausas regulares para evitar sobrecarga.

Adaptar a complexidade das cores e do pareamento conforme a necessidade.

PAREAMENTO VISUAL COM LÁPIS COLORIDO



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.

- Coordenação olho/ mão.

- Percepção visual e atenção concentrada.

- Organização espacial.

- Reconhecimento e classificação de cores.

- Memória visual.

Descrição do material:

A atividade consiste em cartões ilustrados com a disposição de lápis coloridos.

Aplicação da atividade:

A criança deve observar o modelo apresentado no cartão e reproduzi-lo utilizando os lápis reais, posicionando-os de acordo com a ordem, cor e direção representadas.

O recurso estimula a percepção visual, a atenção, a coordenação motora fina e a discriminação de cores. É de fácil aplicação, pode ser realizado individualmente ou em pequenos grupos e favorece o raciocínio lógico e a concentração.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio as habilidades desenvolvidas.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (cegueira) e baixa visão:

Utilizar lápis com texturas diferentes para cada cor.

Ampliar o tamanho dos cartões e utilizar alto contraste nas ilustrações.

Inserir marcações táteis para indicar a posição.

Acrescentar etiquetas em braille para nomeação das cores.

Deficiência Intelectual:

Iniciar com cartões simples (menos lápis e cores bem distintas).

Aumentar gradativamente o nível de dificuldade.

Oferecer pistas visuais ou verbais durante a execução.

Trabalhar paralelamente a nomeação oral das cores.

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Realizar a atividade em ambiente organizado, com poucos estímulos externos.

Oferecer reforço positivo imediato a cada acerto.

Manter rotina previsível de execução.

Estimular a interação social realizando a atividade em dupla ou pequenos grupos.

Deficiência Motora:

Fixar os cartões e os lápis sobre a mesa para evitar deslizamento.

Usar suportes ou adaptadores para facilitar a pega dos lápis.

Ampliar o espaço entre os lápis no cartão para melhor visualização.

Permitir que a reprodução seja feita também com figuras móveis de EVA ou madeira.

Deficiência Auditiva:

Fornecer instruções visuais claras e usar demonstração prática.

Utilizar imagens sequenciais para orientar a execução.

Disponibilizar comunicação alternativa (como Libras, se necessário).

Garantir contato visual durante a explicação.

Transtornos de Aprendizagem (dislexia, TDAH, etc):

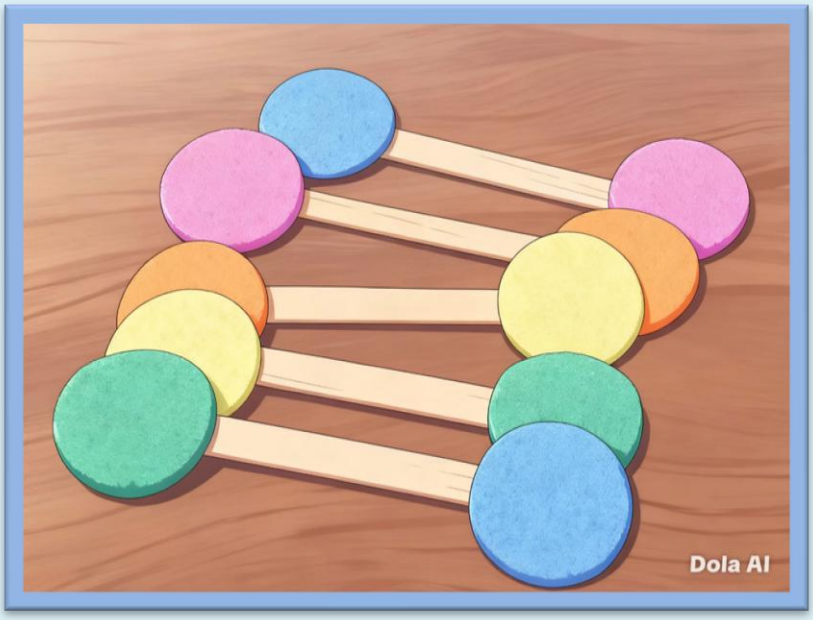
Dividir a tarefa em etapas curtas e bem definidas.

Reforçar positivamente cada acerto.

Oferecer pausas regulares para manter a atenção.

Ajustar a complexidade dos cartões conforme a necessidade individual.

PAREAMENTO CORES NO PALITO



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina e controle de movimentos.

- Percepção visual e discriminação de cores.

- Organização espacial e pareamento.

- Atenção e concentração.

- Estímulo à criatividade e ao raciocínio lógico.

Descrição do material:

A atividade é composta por palitos de madeira com círculos de EVA coloridos fixados em suas extremidades.

Aplicação da atividade:

O objetivo é que a criança realize o pareamento das cores, aproximando e unindo os palitos de acordo com as combinações apresentadas.

Esse recurso possibilita diferentes formas de exploração: pode ser utilizado para identificar e classificar cores, formar sequências e até criar figuras. Além disso, é atrativo visualmente, de fácil manipulação e favorece a aprendizagem por meio do brincar.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio no reconhecimento de cores, coordenação motora e organização espacial.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (cegueira e baixa visão):

Produzir os círculos de EVA em texturas variadas para cada cor.

Aumentar o tamanho dos círculos e utilizar cores de alto contraste.

Adicionar elementos em relevo ou marcações táteis para facilitar o reconhecimento.

Inserir etiquetas em braille para a identificação das cores.

Deficiência Intelectual:

Iniciar a atividade com poucas cores, aumentando gradualmente a variedade.

Oferecer combinações simples e evoluir para sequências mais complexas.

Utilizar pistas visuais ou verbais durante a execução.

Incentivar a nomeação das cores em voz alta.

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Realizar em ambiente calmo e organizado, reduzindo estímulos externos.

Oferecer reforço positivo imediato a cada pareamento correto.

Inserir a atividade em uma rotina estruturada.

Iniciar com menos palitos e cores, aumentando conforme a evolução.

Estimular interação social em duplas ou pequenos grupos.

Deficiência Motora:

Ampliar os círculos para facilitar a pega e manipulação.

Usar palitos mais leves e resistentes, com textura antiderrapante.

Fixar a atividade em superfície estável para evitar deslocamento.

Disponibilizar suportes adaptados para segurar os palitos.

Deficiência Auditiva:

Utilizar instruções visuais claras e demonstrações práticas.

Disponibilizar imagens sequenciais para guiar o pareamento.

Usar Libras ou outros recursos visuais de apoio quando necessário.

Garantir contato visual direto durante a explicação.

Transtornos de Aprendizagem (dislexia, TDAH, etc):

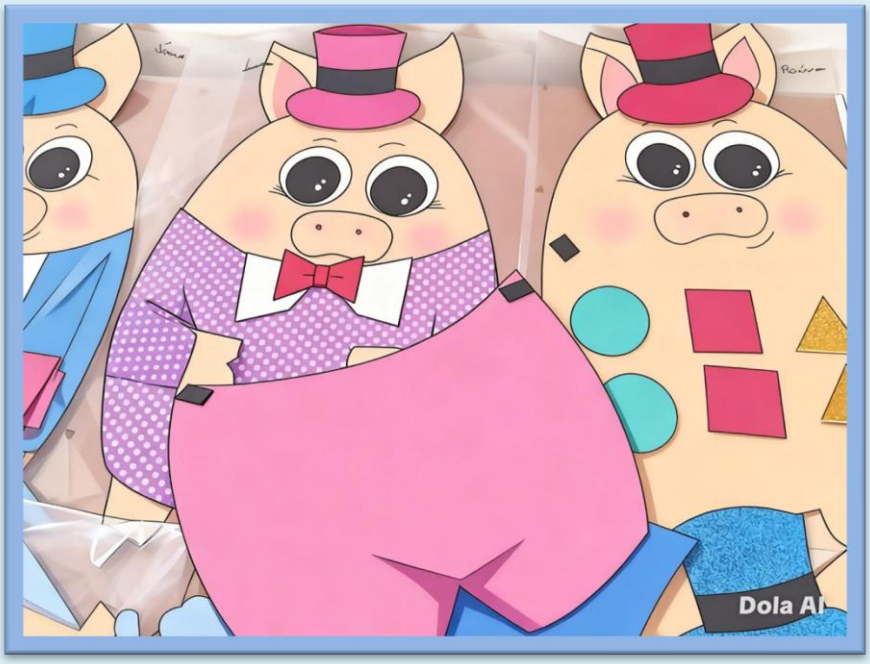
Dividir a atividade em etapas curtas e bem delimitadas.

Fazer uso de reforço positivo em cada etapa concluída.

Oferecer pausas curtas entre as repetições para evitar sobrecarga.

Adaptar a complexidade das cores e sequências de acordo com a necessidade do aluno.

PORQUINHO DAS FORMAS



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento de cores e formas geométricas.

-Trabalhar sequência.

- Coordenação motora fina (fixar as roupas /peças com imã ou velcro).

- Atenção e percepção visual.

- Organização espacial.

- Comunicação e interação em grupo.

Descrição do material:

A atividade consiste em um porquinho confeccionado em EVA, decorado com chapéu e gravata, que possui áreas destacáveis para fixação de formas geométricas coloridas.

Aplicação da atividade:

As crianças são convidadas a vestir o porquinho e completar seu corpo com as peças, associando cores, formas e criando combinações divertidas. O recurso é visual, tátil e manipulativo, despertando a curiosidade e promovendo a aprendizagem por meio do brincar. Podemos também, organizar sequências lógicas (círculo–quadrado–círculo) e associar quantidade às peças: “coloque 3 triângulos amarelos”.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse da criança.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio maior nas habilidades citadas anteriormente.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Dividir a tarefa em etapas curtas (“primeiro escolha a cor”, depois “escolha a forma”).

Usar instruções simples, claras e repetitivas.

Reforçar com elogios imediatos a cada conquista.

Deficiência Visual:

Produzir peças em EVA com texturas diferentes (liso, glitter, lixa, feltro).

Contornar as formas com cola relevo ou barbante para facilitar a identificação tátil.

Explorar verbalmente: “esta é redonda como uma bola”, “esta tem três pontas”.

Deficiência Auditiva:

Utilizar cartões visuais com a forma e cor solicitada.

Incentivar gestos e Libras para nomear as figuras.

Explorar a atividade em pares, para favorecer a comunicação visual entre colegas.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Antecipar a atividade com imagens ou uma rotina visual.

Trabalhar com poucas peças por vez para reduzir sobrecarga sensorial.

Permitir pausas e retomadas, respeitando o tempo de atenção da criança.

Reforçar o uso da atividade como meio de comunicação (mostrar, trocar cartões).

ÁRVORE DA COORDENAÇÃO



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina (uso do prendedor de roupa/pinça).

- Coordenação visomotora (olho/ mão).

- Atenção e concentração.

- Organização espacial.

- Noção de causa e efeito.

Descrição do material:

Estrutura em formato de árvore (ou suporte vertical) com pequenos copinhos fixados nos galhos.
Pompons ou outros materiais leves (botões grandes, tampinhas, bolinhas de papel). Pinças, prendedores de roupa ou pegadores adaptados conforme a necessidade da criança.

Aplicação da atividade:

A atividade consiste em inserir pompons nos recipientes fixados em uma estrutura em formato de árvore (ou suporte com copinhos).

A criança deve utilizar um prendedor de roupa ou pinça para transportar o pompom até o local desejado. Esse movimento fortalece a motricidade fina, importante para o desenvolvimento da escrita e da autonomia em tarefas cotidianas. Podemos propor desafios de tempo: “Quantos pompons você consegue colocar em 1 minuto?”.

Trabalhar cores: cada galho da árvore recebe uma cor específica de pompom.

Estimular contagem: colocar determinado número em cada copinho.

Usar em dupla ou grupo para estimular turnos e cooperação.

Variar os objetos (botões grandes, bolinhas de papel, tampinhas).

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse da criança.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores que necessitem de apoio na coordenação motora fina, percepção visual e organização espacial.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Simplificar a tarefa oferecendo menos pompons por vez.

Dar instruções curtas e visuais (“coloque 1 pompom aqui”).

Reforço positivo imediato.

Deficiência Visual:

Usar pompons com texturas diferentes (liso, áspero, peludinho).

Diferenciar copinhos com fitas em relevo ou etiquetas em braile.

Dar instruções auditivas claras.

Deficiência Auditiva:

Apresentar instruções com apoio visual (cartaz, demonstração prática).

Incentivar comunicação por gestos ou Libras.

Trabalhar em dupla para favorecer observação e interação.

Deficiência Motora:

Adaptar pinças/prendedores/ pegador de macarrão maiores ou de fácil pressão Permitir pegar com a mão, caso não consiga usar a pinça.

Colocar o suporte maiores em altura acessível e estável.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Trabalhar com poucas cores por vez para evitar sobrecarga sensorial.

Oferecer instruções visuais (cartão com a cor/quantidade a ser usada).

Respeitar o tempo de execução e permitir pausas.

Altas Habilidades/Superdotação:

Propor variações mais complexas: sequência de cores e desafios com tempo.

Estimular que crie novas regras para o jogo.

VARAL DA COORDENAÇÃO



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina (abrir e fechar pregadores).

- Coordenação visomotora (olho/ mão).

- Atenção e concentração.

- Reconhecimento de cores, formas e pares.

- Organização espacial e noção de sequência.

- Autonomia em atividades da vida diária (referência ao ato de pendurar roupas).

Descrição do material:

A atividade é composta por um suporte de madeira com fios que simulam um varal e pares de meias para serem pendurados.

Aplicação da atividade:

As crianças devem pendurar as meias coloridas utilizando pregadores. O desafio pode envolver formar pares, identificar cores iguais ou simplesmente treinar o movimento de abrir e fechar os pregadores, fortalecendo a musculatura das mãos e preparando para a escrita. Podemos propor desafios de cores: “pendure todas as meias roxas”. Sequência lógica: Pendurar as meias em ordem (ex.: amarelo, azul, amarelo). Contagem: Quantas meias há no varal? Quantas estão no chão? Competição saudável: Quem consegue pendurar mais pares em 1 minuto. Explorar como faz parte do cotidiano: “Ajudando a mamãe/papai a estender roupas”.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção e interesse do estudante.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, podendo ser adaptado para estudantes maiores de acordo com suas dificuldades.

Sugestões de Adaptação:

Deficiência Intelectual:

Trabalhar com menos meias e pregadores por vez.

Usar instruções simples (“pegue a meia azul e pendure aqui”).

Reforço positivo imediato a cada conquista.

Deficiência Visual:

Colar texturas diferentes nas meias para diferenciação (lixa, feltro, EVA com glitter).

Utilizar pregadores maiores e mais fáceis de manusear.

Dar instruções auditivas claras sobre a posição da meia.

Deficiência Auditiva:

Usar imagens de referência para indicar cor/par de meia.

Explicar por demonstração visual ou Libras.

Trabalhar em dupla para estimular observação do colega.

Deficiência Motora:

Adaptar pregadores com abertura mais leve.

Permitir que a criança apenas encaixe a meia no fio, caso não consiga usar o pregador.

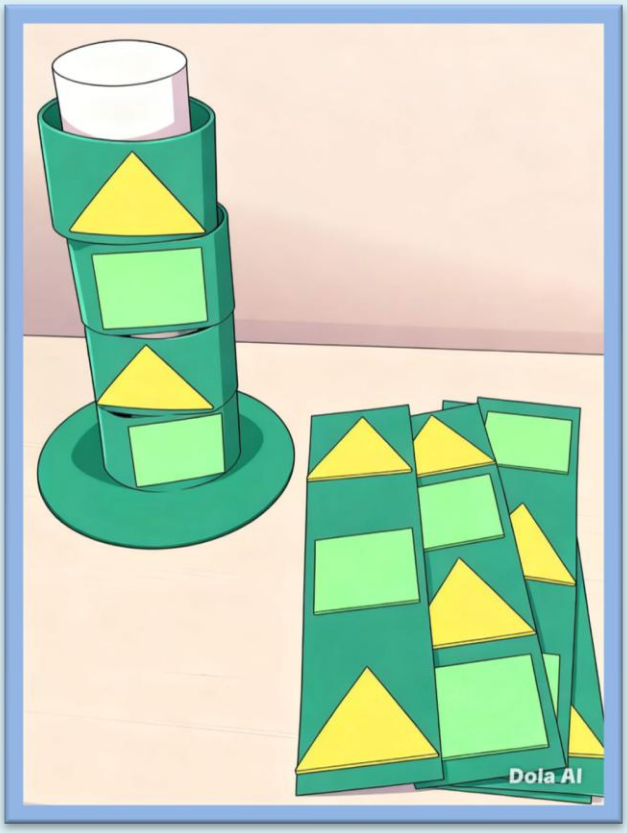
Ajustar a altura do varal para cadeira de rodas ou mesa.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Antecipar a atividade com cartões visuais (imagem do varal e das meias).

Transformar em jogo simbólico (“hoje vamos brincar de estender roupas”).

TORRE DAS FORMAS



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento de formas geométricas (quadrado e triângulo).

- Coordenação motora fina e coordenação visomotora.

- Organização espacial (encaixe correto das peças na torre).

- Atenção e concentração.

- Memória de trabalho e raciocínio lógico.

Descrição do material:

A atividade consiste em uma torre confeccionada com base circular (CD) revestida em EVA sobre o qual são fixados tubos de papel alumínio encapados com contact.

Para o uso, há fichas de cores e figuras geométricas, coladas em EVA, além de pulseiras grossas feitas com tira de EVA, contendo as figuras geométricas.

Aplicação da atividade:

As crianças devem inserir as fichas correspondentes, encaixando-as na torre de forma vertical seguindo a sequência indicada na ficha. A proposta possibilita trabalhar percepção visual, classificação de formas e noções de encaixe de maneira lúdica e interativa.

Tempo de duração sugerido: 5 a 12 minutos, dependendo da complexidade da sequência e do ritmo da criança.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, com possibilidade de uso por crianças maiores que necessitem reforçar habilidades como: coordenação visomotora, coordenação motora fina, reconhecimento e classificação de formas, organização espacial, atenção, concentração, memória de trabalho e raciocínio lógico.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Utilizar instruções simples e curtas.

Reforço positivo imediato após cada encaixe correto.

Deficiência Visual:

Revestir as peças com texturas diferentes (EVA liso para quadrado e glitter para triângulo).

Contornar as bordas das peças com cola relevo para facilitar identificação tátil.

Reforçar instruções verbais sobre a posição e formato da peça.

Deficiência Auditiva:

Explicar a atividade com demonstração prática e cartões visuais das formas.

Utilizar Libras, gestos ou imagens para indicar a próxima peça.

Incentivar interação entre colegas para observação e imitação.

Deficiência Motora:

Ampliar o tamanho das peças para facilitar a preensão.

Utilizar aberturas maiores para facilitar o encaixe.

Permitir apoio físico para guiar o movimento da mão, se necessário.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Antecipar a atividade com apoio visual (imagem da torre completa).

Trabalhar a previsibilidade, alternando encaixes de forma sequencial.

Respeitar pausas e permitir repetição conforme o interesse da criança.

Altas Habilidades/Superdotação:

Propor desafios mais complexos: criar sequências longas e memorizá-las antes de encaixar.

Trabalhar com tempo cronometrado para montar a torre.

JOGO DO PALHAÇO: SEQUÊNCIA DE CORES



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento e nomeação das cores.

- Memória visual e atenção.

- Coordenação motora fina (encaixar ou colar as peças coloridas).

- Organização espacial e raciocínio lógico.

- Seguir instruções e desenvolver noção de sequência.

Descrição do material:

A atividade consiste em um painel ilustrado com a figura de um palhaço, no qual há espaços circulares para encaixe das cores correspondentes.

Acompanha o material um conjunto de círculos de EVA com glitter nas cores vermelho, azul, verde, amarelo e roxo, além de cartões contendo diferentes sequências coloridas para serem reproduzidas pelas crianças.

Aplicação da atividade:

As crianças recebem cartões com sequências coloridas e devem reproduzi-las no painel, posicionando os círculos de EVA com glitter nas cores indicadas (vermelho, azul, verde, amarelo e roxo). A proposta estimula a memória, a associação visual e o aprendizado por meio da ludicidade.

Podemos reproduzir a sequência apresentada no cartão, criar novas sequências e pedir que o colega as copie. Trabalhar nomeação das cores oralmente durante a atividade. Propor desafio de tempo: Quem completa a sequência mais rápido? Inserir contagem: Quantas cores diferentes tem na sequência?

Tempo de duração sugerido: 6 a 10 minutos, podendo ser ampliado conforme o interesse, ritmo e desafio proposto à turma.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizada também com crianças maiores que necessitem reforçar habilidades que não foram desenvolvidas na atividade proposta.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Usar instruções simples e demonstração prática.

Reforço positivo a cada acerto.

Deficiência Visual:

Produzir círculos com texturas diferentes para cada cor (EVA liso, glitter, feltro, lixa).

Ampliar o tamanho das peças.

Deficiência Auditiva:

Usar cartões visuais para mostrar a ordem da sequência.

Explicar por meio de Libras, gestos ou demonstração.

Incentivar jogos em dupla para observação da execução.

Deficiência Motora:

Utilizar círculos maiores para facilitar a preensão.

Se necessário, colar velcro no painel para facilitar o encaixe.

Permitir que a criança aponte a cor, caso não consiga manipular as peças.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Apresentar a sequência em etapas (2 cores, depois 3, aumentando gradualmente).

Reforçar com rotina visual (cartões mostrando o passo a passo).

Respeitar o tempo individual de cada criança.

Altas Habilidades/Superdotação:

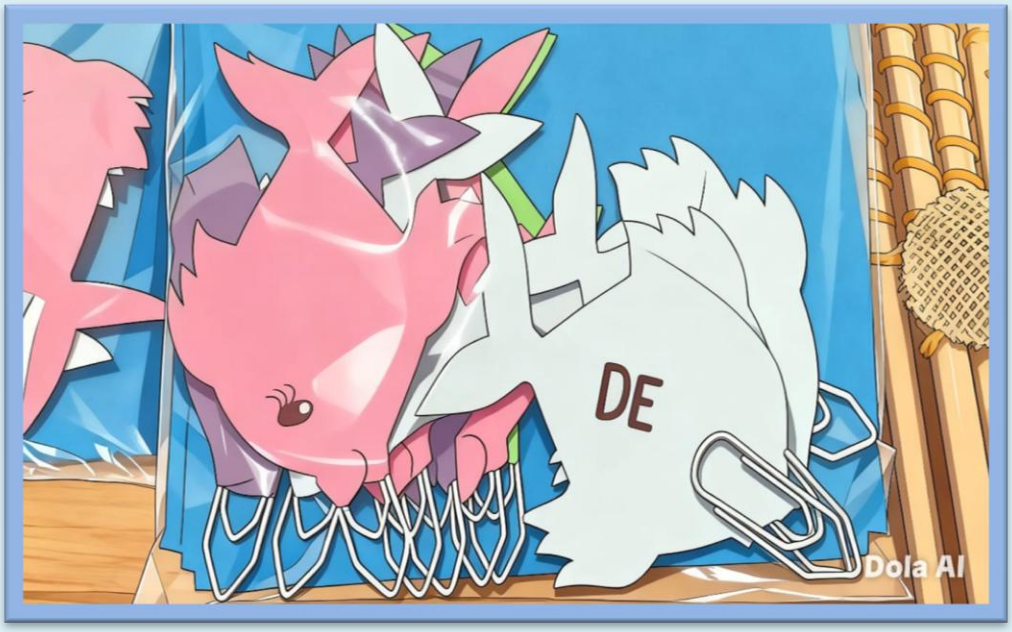
Criar sequências mais longas e complexas.

Trabalhar memória: mostrar a sequência por alguns segundos e pedir que a criança reproduza de memória.

Incentivar a criação de novas sequências para os colegas.

JOGO DA PESCARIA





Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento e nomeação de cores.

- Identificação de letras e números.

- Consciência fonológica.

- Coordenação motora (uso da vara de pescar).

- Atenção, concentração e memória.

- Interação social e respeito às regras**.**

- Noções de quantidade, contagem e classificação.

Descriçãodo material:

O jogo é composto por um “lago”, de tecido azul (TNT), onde ficam os peixinhos confeccionados em EVA ou cartolina plastificada. Cada peixe possui um clipe metálico preso à boca, permitindo que seja capturado por uma vara de pescar magnética.
Os peixes podem conter: Cores, Números, Letras,Formas geométricas e Sílabas.

As peças são leves, resistentes, de fácil manipulação e altamente atrativas visualmente, favorecendo o engajamento da criança.

Aplicação da atividade:

A criança utiliza a vara magnética para pescar os peixinhos no lago. Após pescar um peixe, deve identificar o que está escrito ou representado nele (cor, número, letra ou sílaba).

Podemos pescar apenas peixes de uma cor. Identificar as letras pescadas e relacionar com palavras. Formar palavras com as sílabas pescadas. Contar quantos peixes foram pescados de cada cor. Criar desafios coletivos e jogos em dupla.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, podendo variar conforme o nível de atenção, interesse e objetivo trabalhado desenvolvido.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser adaptado para crianças maiores que necessitem reforçar habilidades como reconhecimento de cores, letras e números, consciência fonológica, coordenação motora, atenção, organização espacial, classificação e sequência lógica.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Reduzir a quantidade de peixes no início.

Dar instruções simples, com exemplos práticos.

Utilizar reforço positivo a cada conquista.

Deficiência Visual:

Colocar texturas diferentes nos peixes (EVA, lixa, feltro).

Ampliar o tamanho dos peixes e usar cores contrastantes.

Utilizar escrita ampliada ou em braille nos peixes.

Permitir que a criança identifique a forma pelo tato.

Deficiência Auditiva:

Usar cartões ilustrativos com a cor/números/ letras/ sílabas a ser pescada.

Demonstrar a ação de forma visual.

Incentivar interação em pares.

Deficiência Motora:

Vara adaptada com cabo mais grosso para melhor pega.

Ímãs maiores para facilitar a pescaria.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Reduzir a quantidade de estímulos (menos peixes no lago de cada vez).

Regras claras e sequenciais (ex.: “primeiro pescar a cor vermelha, depois azul”).

Utilizar apoios visuais para indicar a ordem da pescaria.

Evitar competição direta, priorizando desafios individuais.

VAMOS CONTAR?



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento dos números e contagem.

- Coordenação motora fina (manuseio das tampinhas e massinha).

- Relação quantidade x numeral.

- Organização espacial.

-Atenção e concentração.

Descrição do material:

A atividade foi confeccionada em papel cartão, com os numerais dispostos em linhas. As tampinhas foram coladas no papel duro para indicar os espaços de cada número.

Aplicação da atividade:

A criança deve posicionar bolinhas de massinha de modelar sobre as tampinhas fixadas, representando a quantidade correspondente a cada numeral. Dessa forma, a proposta une percepção visual, contagem e atividade sensorial com a massinha.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, variando conforme o ritmo e o interesse da criança.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizada também com crianças maiores que estejam consolidando a contagem e a relação número–quantidade.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual:

Colocar números em braille junto ao numeral.

Utilizar tampinhas revestidas com texturas diferentes (lixa, EVA, tecido).

Trabalhar com massinha de cores fortes para maior contraste.

Deficiência Auditiva:

Apoiar com imagens de referência (cartões com a quantidade de objetos).

Estimular a criança a sinalizar os números em Libras.

Manter reforço visual em todos os passos.

Deficiência Física (com limitações motoras):

Adaptar as bolinhas de massinha para tamanhos maiores ou mais rígidos.

Oferecer pinças adaptadas para facilitar o manuseio.

Se necessário, usar cartões removíveis em vez de massinha.

TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade):

Dividir a atividade em pequenas etapas

Oferecer pausas curtas.

Reforçar com elogios imediatos a cada acerto.

SEQUÊNCIA DOS NÚMEROS



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento e ordenação dos números de 1 a 10.

- Organização espacial.

- Atenção e concentração.

- Coordenação motora fina (manuseio das tampinhas).

- Raciocínio lógico-matemático.

Descrição do material:

A atividade foi confeccionada em papel cartão resistente, apresentando o desenho de uma centopeia com círculos numerados de 1 a 10 organizados em sequência. As tampinhas utilizadas possuem os numerais correspondentes, fixados na parte superior para facilitar a identificação visual e o manuseio. Cada tampinha deve ser posicionada sobre o círculo com o número equivalente, permitindo à criança trabalhar a ordenação numérica

Aplicação da atividade:

A criança deve observar a sequência de números impressa no corpo da centopeia e completar os espaços posicionando as tampinhas sobre os círculos correspondentes. Podemos ainda propor:

Organizar a centopeia começando apenas pelos números pares ou ímpares.

Pedir que a criança nomeie oralmente cada número enquanto coloca a tampinha.

Misturar as tampinhas e solicitar que a criança encontre rapidamente o numeral indicado.

Criar desafios: “Qual número vem antes do 7?” ou “Qual vem depois do 3?”.

A atividade estimula a atenção, a organização mental da sequência numérica e o pensamento lógico de forma lúdica e acessível.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizada com crianças maiores que estejam reforçando a ordenação numérica e o raciocínio lógico-matemático.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, variando conforme o nível de familiaridade da criança com a sequência numérica.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Trabalhar inicialmente apenas do 1 ao 5, ampliando gradualmente o pareamento.

Usar cores diferentes para cada número (1 vermelho, 2 azul, 3 verde, etc.).

Deficiência Visual**:**

Colar números em braille nas tampinhas.

Usar círculos com texturas diferentes para facilitar a percepção.

Realizar a atividade em alto contraste (fundo preto e números brancos).

Deficiência Auditiva:

Utilizar apoio visual com imagens de referência (ex.: 3 bolinhas para o número 3).

Incentivar o uso da Libras para nomear os números.

Deficiência Física (limitações motoras):

Adaptar tampinhas para tamanhos maiores.

Utilizar velcro ou ímãs para facilitar o encaixe.

Possibilitar a participação com auxílio de um colega.

TDAH:

Realizar a atividade em etapas curtas, com pequenas pausas.

Reforçar positivamente a cada número corretamente posicionado.

Variar a ordem do jogo para manter o interesse.

BLOCOS NUMÉRICOS



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento e associação dos números.
- Sequência lógica numérica.
- Coordenação motora fina.
- Atenção e concentração.
- Associação de cor e número.

Descrição do material:

A atividade utiliza blocos de montar (tipo encaixe), coloridos e numerados, permitindo manipulação simples e segura. Cada bloco apresenta um numeral visível e pode ser organizado em sequência

crescente, decrescente ou por associação entre números iguais. O recurso é resistente, lúdico e possibilita diferentes formas de exploração matemática, favorecendo a aprendizagem ativa.

Aplicação da atividade:

A criança deve organizar os blocos de acordo com a sequência numérica proposta, como montar do 1 ao 10, agrupar números iguais ou identificar qual bloco vem antes e depois de determinado numeral.
Também é possível propor variações:

Montar torres com números pares, ímpares ou apenas múltiplos de 2, 3 ou 5 (conforme o nível da turma).

Solicitar que a criança encontre rapidamente um número específico entre os blocos misturados.

Criar desafios do tipo “Quem monta mais rápido do 1 ao 5?”.

Trabalhar associação quantidade x numeral usando cartões com quantidades (ex.: cartão com 4 figuras → bloco número 4).

A atividade favorece a compreensão da sequência numérica de maneira lúdica, visual e manipulativa, permitindo que a criança construa conceitos matemáticos de forma concreta e prazerosa.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizada com crianças maiores que estejam reforçando a sequência numérica, a

associação número–quantidade ou necessitem de atividades manipulativas.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, podendo variar conforme o nível de autonomia da criança e o tipo de desafio proposto.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual:

Numerar os blocos também em braille.

Diferenciar as superfícies com texturas (lixa, EVA, velcro).

Deficiência Auditiva:

Apoiar a contagem com imagens de quantidades correspondentes (1 bola, 2 carrinhos, 3 flores etc.).

Usar Libras para nomear os números durante a atividade.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Oferecer a sequência em etapas curtas.

Usar pistas visuais (setas ou cartões-guia).

Permitir a repetição da atividade várias vezes para gerar previsibilidade.

Deficiência Física (limitações motoras):

Utilizar blocos maiores e leves, de fácil encaixe.

Fixar os blocos em uma base com velcro ou ímãs para facilitar o manuseio.

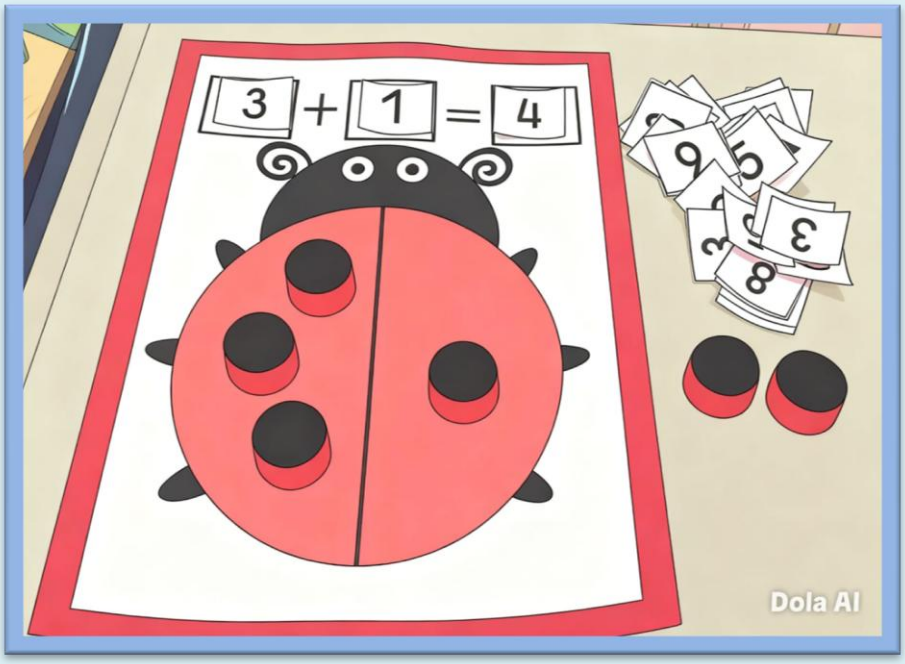
TDAH**:**

Propor pequenos desafios rápidos (montar apenas até o 3).

Variar a ordem da sequência para manter o interesse.

Reforçar cada conquista com elogios imediatos.

JOANINHA DA ADIÇÃO



Habilidades desenvolvidas:

- Raciocínio lógico-matemático.

-Associação número e quantidade.

- Coordenação motora fina (manipulação das peças).

- Atenção e concentração.

- Reconhecimento visual de números.

- Resolução de problemas simples.

Descrição do material:

O recurso é composto por uma joaninha confeccionada em papel cartão ou cartolina, dividida em duas asas. Cada asa possui espaços circulares onde a criança deve posicionar tampinhas,

bolinhas de EVA, massinha ou outros marcadores representando as quantidades da operação. Também acompanha fichas numéricas plastificadas, que serão utilizadas para montar a adição (ex.: 3 + 1 = 4).
O material é colorido, atrativo e de fácil manuseio, permitindo múltiplas combinações de números e quantidades.

Aplicação da atividade:

A criança escolhe ou recebe uma operação simples (ex.: 2 + 3). Em seguida:

Coloca nas asas da joaninha a quantidade correspondente a cada parcela da adição.

Conta o total de pintinhas para descobrir o resultado.

Seleciona as fichas numéricas e monta a operação completa no espaço indicado.

A atividade pode ser realizada individualmente, em dupla ou em pequenos grupos. A ampliação da dificuldade pode incluir adições até 10 ou até 20, conforme o desenvolvimento da turma.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, com possibilidade de ampliação para crianças maiores que estejam reforçando adição simples ou trabalhando raciocínio lógico.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, podendo aumentar quando a atividade for realizada em grupo ou com diferentes operações.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual:

Substituir as tampinhas por peças em alto-relevo ou com textura (velcro, lixa, EVA rugoso).

Usar fichas numéricas em braille ou em relevo.

Orientação verbal durante o processo.

Deficiência Auditiva:

Uso de imagens ilustrativas para reforçar a quantidade.

Sinalização por Libras, caso necessário.

Instruções escritas passo a passo visíveis.

Deficiência Física:

Se houver dificuldade motora, utilizar peças maiores.

Oferecer suporte para segurar fichas (velcro ou ímã na base).

Auxílio de colegas em regime de colaboração.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Trabalhar em etapas curtas e bem estruturadas.

Oferecer apoio visual claro (cartões coloridos para cada número).

Usar reforço positivo (elogios, fichas de recompensa).

TDAH:

Apresentar a atividade de forma dinâmica, com tempo reduzido.

Alternar a atividade com momentos de movimento (levantar para pegar fichas, por exemplo).

LUNETA



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento de letras do alfabeto.

- Consciência fonológica (associação letra e som).

- Atenção e concentração.

- Coordenação viso-motora.

- Estímulo à curiosidade e à exploração lúdica.

Descrição do material:

O recurso é confeccionado a partir de um rolo de papelão (tipo rolo de papel-toalha ou rolo de fita), que funciona como uma luneta.

Na extremidade do rolo, fixa-se uma letra recortada em cartolina, EVA ou papel cartão, de modo que forme um molde quando exposta à luz. É um material simples, leve, de baixo custo e altamente atrativo para atividades de alfabetização inicial.

Aplicação da atividade:

A atividade consiste em projetar letras na parede por meio de uma luneta feita com um rolo de papelão. A criança segura a luneta e direciona sua extremidade, onde a letra está fixada para uma fonte de luz, como lanterna, luminária ou luz natural. Ao fazer isso, a letra aparece projetada na parede em forma de sombra, chamando a atenção pela imagem ampliada.

A partir dessa projeção, a criança é convidada a identificar qual letra está vendo, dizer o som inicial correspondente e relacionar com palavras que começam com essa letra. A proposta pode ser realizada individualmente ou em grupo, funcionando como um jogo de adivinhação, apresentação de novas letras ou atividade de reforço da consciência fonológica. Também pode ser integrada a rodas de conversa, caça-letras ou desafios de descoberta, mantendo o aspecto lúdico e estimulando a participação ativa dos estudantes.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizada com crianças maiores em fase inicial de alfabetização ou reforço da consciência fonológica.

Tempo de duração sugerido: Entre 5 e 10 minutos por letra, podendo estender para jogos coletivos ou atividades de caça-letras.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Trabalhar poucas letras por vez.

Usar cores fortes para diferenciar as letras.

Repetir a mesma letra em diferentes momentos.

Baixa visão:

Projetar em fundo escuro e aumentar o tamanho da letra.

Utilizar letras em relevo na extremidade do rolo para que a criança explore pelo tato antes da projeção.

Deficiência Auditiva:

Complementar com apoio visual (cartaz com a letra impressa e imagens de palavras iniciadas por ela).

Se necessário, usar Libras para reforçar a associação.

Deficiência Física:

Caso haja dificuldade para segurar a luneta, adaptar o rolo em um suporte ou fixá-lo em um tripé.

Oferecer letras móveis para manipulação, caso o manuseio direto seja limitado.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Realizar a atividade em ambiente calmo e previsível.

Utilizar rotina visual (passo a passo com imagens: segurar luneta → apontar luz → ver letra).

Reforço positivo a cada acerto.

TDAH:

Dinamizar a atividade com um “caça-letras” (achar rapidamente a letra projetada na parede).

Intercalar momentos de movimento (buscar a letra que corresponde ao som dado pelo professor).

Usar cronômetro para estimular foco em pequenos intervalos.

ALFABETO ILUSTRADO COM TAMPINHAS



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento das letras do alfabeto.

-Consciência fonológica (associação som–letra–imagem).

- Atenção, memória e concentração.

- Coordenação motora fina (manuseio das tampinhas).

- Ampliação de vocabulário.

Descrição do material:

O jogo é composto por um tabuleiro ilustrado com figuras (animais, objetos, alimentos, roupas, etc.) e por tampinhas coloridas contendo letras do alfabeto.

Aplicação da atividade:

A criança observa as figuras presentes no tabuleiro e identifica o som inicial de cada palavra representada. Em seguida, escolhe a tampinha que contém a letra correspondente e a posiciona sobre a imagem correta. Durante o processo, o professor pode incentivar que a criança fale o nome do objeto, destaque o som inicial e repita a letra para reforçar a consciência fonológica.

O jogo pode ser realizado individualmente ou em pequenos grupos, promovendo interação, troca de ideias e apoio entre pares. Também é possível transformar a proposta em desafios, como encontrar o maior número de letras em um tempo determinado, completar o tabuleiro inteiro ou formar pequenas listas de palavras que começam com as letras trabalhadas. A atividade contribui tanto para a familiarização com o alfabeto quanto para a ampliação do vocabulário e o fortalecimento da associação entre letra, som e imagem.

Faixa etária recomendada: 4 a 7 anos, podendo ser utilizado com crianças maiores que estejam reforçando a associação entre som/ letra/ imagem e ampliando o vocabulário.

Tempo de duração sugerido: Entre 10 e 15 minutos, podendo variar conforme o interesse, a complexidade da atividade e o nível de familiaridade da criança com as letras do alfabeto/ som e a atividade proposta.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Reduzir o número de imagens no tabuleiro.

Reforçar a associação usando cartões de apoio com a letra impressa.

Trabalhar com repetições frequentes.

Deficiência Visual (baixa visão):

Usar figuras com alto contraste e cores fortes.

Letras em tamanho ampliado e, se possível, em relevo nas tampinhas.

Associar som e tato (explorar a palavra com ajuda do professor).

Escrita em braille.

Deficiência Auditiva:

Apoio com leitura labial ou Libras para explicar a associação letra–palavra.

Mostrar também a palavra escrita para reforçar o aprendizado.

Deficiência Física:

Se houver limitação motora fina, usar tampinhas maiores.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Estabelecer rotina visual (passo a passo com imagens).

Trabalhar letras de interesse da criança (iniciais do nome, por exemplo).

Oferecer reforços positivos a cada acerto.

TDAH:

Transformar em desafio com tempo.

Alternar as figuras entre rodadas para manter o interesse.

Estimular movimentos (ex.: buscar as tampinhas em outro espaço e trazê-las até o tabuleiro).

MONTANDO PALAVRAS COM LEGO



Habilidades desenvolvidas:

- Reconhecimento e leitura de sílabas.

- Formação de palavras simples.

- Consciência fonológica (segmentação e junção silábica).

- Atenção, memória e concentração.

-Coordenação motora fina (encaixe dos blocos).

- Ampliação de vocabulário.

Descrição do material:

O jogo é formado por blocos de montar (tipo LEGO) identificados com sílabas e por cartões ilustrados com imagens de palavras correspondentes.

Aplicação da atividade:
A criança deve montar os blocos na ordem correta para formar a palavra que representa a figura.

Exemplo: cartão com desenho de uma formiga → blocos FOR + MI + GA.

Pode ser jogado de forma individual ou coletiva, em rodadas de formação de palavras.

Faixa etária recomendada: 5 a 8 anos, podendo ser utilizado com crianças maiores que estejam consolidando a consciência fonológica, a leitura de sílabas e a formação de palavras simples.

Tempo de duração sugerido: Entre 10 e 15 minutos, podendo variar conforme o nível de familiaridade da criança com sílabas e com o processo de montagem das palavras.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Trabalhar primeiro com palavras curtas (2 sílabas).

Oferecer cartões de apoio com a palavra escrita para auxiliar.

Repetir várias vezes com as mesmas palavras antes de ampliar.

Deficiência Visual (baixa visão):

Sílabas escritas em letras grandes e com marcadores de cor forte.

Possibilidade de usar etiquetas em braile nos blocos.

Uso de figuras com contornos grossos e cores contrastantes.

Deficiência Auditiva:

Apoiar com a palavra escrita junto à figura.

Utilizar Libras ou gestos para reforçar o significado.

Incentivar a leitura labial e a associação visual.

Deficiência Física:

Adaptar blocos maiores ou mais fáceis de encaixar.

Se necessário, permitir que o aluno apenas organize as sílabas sem encaixe físico.

Usar suporte estável para os blocos.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Começar com palavras do interesse da criança (animais, brinquedos, alimentos).

Reforçar cada conquista com elogios ou recompensas combinadas.

Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD):

Propor a criação de frases curtas a partir das palavras montadas.

Criar desafios de tempo ou de número de palavras montadas em cada rodada.

Estimular que a criança crie novas combinações de blocos para ampliar o vocabulário.

CADERNO MÁGICO DE ESCRITA



Habilidades desenvolvidas:

- Consciência fonológica (identificação e organização das sílabas).

- Reconhecimento de letras e sílabas simples e complexas.

- Formação e escrita de palavras.

- Coordenação motora fina (uso do canetão).

- Atenção e memória visual.

- Autonomia e autocorreção (possibilidade de apagar e tentar novamente).

Descrição do material:

O recurso consiste em uma prancheta plastificada ou caderno apagável com ilustrações (frutas, animais, objetos etc.), acompanhadas de espaços para escrever as palavras correspondentes e apoio de um banco de sílabas quando necessário.
A criança utiliza canetão de lousa branca para escrever ou completar as palavras, podendo apagar e refazer quantas vezes quiser.

Pode ser utilizado de forma individual ou em pequenos grupos, em atividades de leitura e escrita.

Aplicação da atividade:

A atividade pode começar com a apresentação do “Caderno Mágico”, explicando que ele permite apagar e reescrever, incentivando a experimentação sem medo de errar.
O professor(a) mostra algumas imagens e solicita que a criança identifique o objeto representado, fale seu nome e depois tente escrever a palavra, com ou sem apoio do banco de sílabas, conforme o nível de desenvolvimento do discente.

Durante a escrita, o adulto pode apoiar fazendo perguntas como:

“Qual som você escuta primeiro?”

“Como podemos separar essa palavra em sílabas?”

“Você quer tentar de novo para ver se fica melhor?”

Após a tentativa, a criança pode apagar e reescrever, treinando a consciência fonológica e a coordenação motora fina. Para grupos, cada criança pode escrever uma palavra e depois trocar o caderno com o colega para “conferir” e complementar, promovendo interação.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo variar conforme o interesse, a necessidade de apoio e o nível de atenção da criança. Para estudantes com deficiência, o tempo pode ser ampliado, respeitando seu ritmo individual.

Faixa etária recomendada: 5 a 8 anos, podendo ser ampliada para crianças maiores que estejam em processo de alfabetização ou que necessitem reforçar habilidades como: reconhecimento de letras; leitura e escrita de sílabas simples e complexas; formação de palavras; coordenação motora fina; consciência fonológica; atenção e memória visual; autonomia e autocorreção.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Intelectual:

Utilizar palavras curtas (2 sílabas) e ampliar gradualmente.

Oferecer apoio visual (palavra escrita em tamanho menor como referência).

Repetição de exercícios com as mesmas imagens para consolidar.

Deficiência Visual (baixa visão):

Usar letras grandes, grossas e contrastantes.

Disponibilizar canetão de cor forte.

Para cegueira, adaptar com cartões em braile acoplados à atividade.

Deficiência Auditiva:

Associar a escrita com sinais em Libras (imagem + palavra + sinal).

Trabalhar leitura labial junto com as figuras.

Usar palavras do cotidiano da criança para facilitar compreensão.

Deficiência Física:

Adaptar o canetão com engrossador ou suporte de pega.

Oferecer prancheta inclinada para facilitar o movimento da escrita.

Se houver limitação de movimento, o aluno pode escolher as sílabas oralmente enquanto um colega escreve.

Transtorno do Espectro Autista (TEA):

Utilizar palavras de interesse (nomes de personagens, animais favoritos, brinquedos).

Oferecer rotina visual da atividade.

Trabalhar em sequência simples: “observar → escrever → apagar → recomeçar”.

BRANCA DE NEVE ME DISSE...



Habilidades desenvolvidas:

- Desenvolver o raciocínio lógico e a autonomia para resolver problema.

- Ler e interpretar ordens ou comandos.

- Ampliar vocabulário e a capacidade de seguir instruções.

- Identificar e responder a perguntas sobre diferentes conteúdos escolares.

- Relacionar conteúdos com situações do dia a dia.

- Trabalhar em grupo.

- Esperar a vez e respeitar regras.

- Desenvolver atenção, memória e coordenação (ao manusear os cartões).

Descrição do material:

Latas temáticas decoradas com personagens (Branca de Neve).

Contêm cartões com ordens e desafios de diversos conteúdos escolares.

Cada lata pode representar uma disciplina ou tema (ex: matemática, ciências, leitura).

O elemento surpresa (tirar um cartão da lata) reforça o engajamento e a motivação.

Aplicação da atividade:

A professora apresenta a lata temática e explica que os cartões trazem desafios que deverão ser realizados um de cada vez. As crianças, individualmente ou em pequenos grupos, tiram um cartão da lata e leem (ou escutam) a instrução.
Em seguida, precisam executar o comando, que pode envolver responder a uma pergunta, realizar uma ação, identificar um conteúdo, resolver um problema, relacionar imagem e palavra, classificar objetos ou participar de uma brincadeira curta relacionada ao conteúdo.

A atividade pode ocorrer em roda, mesa ou cantinho pedagógico. Após cada desafio, a criança devolve o cartão à lata ou coloca em um local indicado pelo professor.
O objetivo principal é promover aprendizagem por meio do lúdico, da surpresa e da participação ativa.

Tempo de duração sugerido: 10 a 15 minutos, podendo ser ampliado conforme o interesse do grupo e a quantidade de cartões escolhidos.

Faixa etária recomendada: 5 a 10 anos, com flexibilidade para crianças maiores que apresentem dificuldades de leitura e compreensão de comandos; necessidade de reforço em vocabulário, atenção e funções executivas.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual:

Cartões com textos em braille ou fonte grande e contraste (ex: branco no preto).

Incluir áudio com os comandos, gravado pelo professor(a).

Substituir imagens por figuras em alto relevo ou texturizadas.

Deficiência Auditiva:

Escrever os comandos com clareza.

Incluir símbolos/pictogramas para apoio visual.

Se possível, usar vídeos com Libras como complemento para alguns temas.

Deficiência Intelectual:

Simplificar os comandos com frases curtas e claras.

Incluir imagens que ajudem a compreender a ordem.

Oferecer opções de resposta com apoio visual ou verbal (ex: “A resposta é essa ou essa?”).

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Trabalhar a antecipação: mostrar que irá tirar um cartão e seguir uma regra.

Utilizar rotinas visuais e cartões previsíveis (pode usar cores por temas).

Permitir o uso individual da lata para evitar sobrecarga sensorial.

Deficiência Física/Motora:

Adaptar o recipiente (pode ser caixa com abertura maior).

Colocar os cartões em suporte digital (tablet, notebook com leitor de tela).

Oferecer ajuda física ou uso de ponteiras para retirar o cartão.

BOLAS COLORIDAS



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.

- Atenção e concentração.

- Raciocínio lógico.

- Reconhecer e nomear as cores.

Descrição do material:

Atividade lúdica com bolas coloridas (verde e azul) e um tubo em formato de cotovelo de PVC, decorado com uma maçã vermelha brilhante (possível referência à Branca de Neve).

Aplicação da atividade:

A professora apresenta às crianças as bolas coloridas (verde e azul) e o tubo em formato de cotovelo de PVC. Em seguida, explica qual cor deverá ser utilizada em cada rodada, podendo usar cartões coloridos, demonstração ou indicação verbal.

A criança deve identificar a cor solicitada, selecionar a bola correspondente e inseri-la no tubo, observando o pareamento correto. Após a bola atravessar o tubo, o professor reforça a cor trabalhada e pode propor variações, como aumentar a velocidade, alternar cores ou criar pequenos desafios.

A atividade pode ser realizada de forma individual, em dupla ou em pequenos grupos, favorecendo a observação, a troca entre pares e o desenvolvimento motor e cognitivo**.**

Tempo de duração sugerido: 5 minutos, podendo ser ampliado de acordo com o interesse da criança e seus objetivos pedagógicos.

Faixa etária recomendada: 3 a 7 anos, com possibilidade de uso por crianças maiores que necessitem reforçar habilidades como:

reconhecimento e nomeação de cores, coordenação motora fina e ampla, atenção e concentração, pareamento e associação visual.

Sugestões de adaptações:

Deficiência Visual:

Inclua elementos sonoros nas bolas (guizo ou chocalho dentro).

Dê orientações verbais precisas: A bola com bolinhas é a verde. Pegue à sua direita.

Oriente a posição do tubo com referência tátil (corda, linha no chão, superfície rugosa).

Deficiência Auditiva:

Utilize cartazes com figuras e cores representadas visualmente.

Combine instrução oral com gestos ou Libras, se possível.

Mostre demonstrações visuais claras de como fazer.

Permita que colegas ajudem com modelagem da tarefa.

Deficiência Intelectual:

Use instruções curtas, claras e repetitivas.

Dê modelagem: faça a atividade junto com a criança no início.

Reforce os acertos com elogios visuais e verbais.

Trabalhe com poucas cores por vez (ex: só azul, depois só verde).

Use materiais táteis para facilitar o reconhecimento das bolas.

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Antecipe a atividade com um cronograma visual (rotina com imagens).

Utilize comandos previsíveis e repetitivos.

Diminua estímulos visuais e sonoros no ambiente.

Se necessário, permita o uso de fones abafadores ou outra ferramenta de regulação sensorial.

Use reforço positivo conforme o perfil da criança (adesivo, elogio, tempo de pausa etc.).

Deficiência Física/Motora:

Posicione o tubo em altura acessível (mesas baixas, cavaletes).

Utilize bolas leves e grandes, com superfície aderente (EVA, tecido, borracha texturizada).

Permita que o aluno utilize suportes ou ajudas técnicas, como cadeira de rodas ou talas.

Se necessário, o adulto pode auxiliar fisicamente, mas sempre estimulando a participação ativa do aluno.

ÁRVORE DA ADIÇÃO



Habilidades desenvolvidas:

- Desenvolver o conceito de adição.

- Compreender que diferentes somas podem resultar no mesmo número.

- Identificar números de 1 a 10.

- Relacionar uma operação com seu resultado correto.

- Manusear tampinhas e palitos com precisão.

- Focar no desafio proposto e associar corretamente cada item.

Descrição do material:

Painel com desenho de uma árvore, com maçãs contendo operações de adição.

Aplicação da atividade:

O aluno usa tampinhas numeradas com os resultados para cobrir ou encaixar na operação correta.

Palitos de picolé (para contar ou ajudar visualmente no cálculo).

Atividade simples, visual e manipulativa.

Tempo de duração sugerido: 5 a 10 minutos, podendo ser ampliado de acordo com o interesse das crianças e com os objetivos pedagógicos.

Faixa etária recomendada: 4 a 8 anos, com possibilidade de uso por crianças maiores que necessitem reforçar habilidades desenvolvidas com o material.

Sugestões de adaptação:

Deficiência Visual (baixa visão ou cegueira):

Substituir as tampinhas por peças em alto relevo ou com números em braille.

Fazer a árvore com texturas diferenciadas (tronco áspero, maçãs lisas).

Utilizar materiais sonoros ou com áudio-descrição dos desafios.

Deficiência Auditiva:

A atividade já é essencialmente visual, o que facilita.

Instruções devem ser escritas com clareza.

Se for realizada em grupo, garantir mediação com Libras, se necessário.

Deficiência Intelectual:

Oferecer apoio visual adicional com desenhos (ex: usar 3 maçãs desenhadas para ilustrar 2+1).

Trabalhar com modelagem e repetição (fazer junto com o aluno primeiro).

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Criar rotina previsível da atividade (ex: passo 1: pegue uma tampinha; passo 2: resolva).

Evitar excesso de estímulos visuais e sonoros.

Permitir que a criança escolha a ordem das operações para manter o foco.

Deficiência Física/Motora:

Garantir que as peças sejam grandes e fáceis de segurar.

Usar velcro ou imã para facilitar o encaixe das tampinhas no painel.

Oferecer ajudas técnicas (pranchas, ponteiras, apoio de colegas ou professores).

PINTINHO COM PRENDEDOR



Habilidades desenvolvidas:

- Coordenação motora fina.
- Movimento de pinça (preparação para escrita).
- Força e controle dos dedos.
- Coordenação óculo-manual.
- Atenção e concentração.
- Percepção visual e discriminação de cores.

Descrição do material:

Painel com um pintinho confeccionado em EVA colorido.

As tiras de EVA coloridas e barbante ficam na mesa. A criança utiliza um prendedor de roupa como se fosse o bico do pintinho para pegar as tiras.

O material é colorido, atrativo,manipulável,de fácil confecção e reutilizável.

Aplicação da atividade:

Entregar o prendedor à criança.

Orientar que ela “alimente o pintinho”, pegando as tiras de EVA com o prendedor.

Estimular o uso da pinça correta (polegar + indicador).

Propor desafios como: Separar por cores, pegar apenas uma cor específica, contar quantas peças conseguiu pegar e trabalhar lateralidade (mão direita/ esquerda).

Sugestões de adaptação:

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

- Organizar as cores em sequência visual.
- Utilizar comando simples e direto.
- Estabelecer início e fim da atividade.

Deficiência Intelectual:

- Utilizar menos cores inicialmente.
- Trabalhar uma instrução por vez.
- Prendedores maiores para facilitar o manuseio.
- Apoio físico leve se necessário.

Deficiência Auditiva:

- Demonstrar visualmente o movimento.
- Utilizar instruções escritas simples.
- Se necessário, complementar com apoio em Língua Brasileira de Sinais.

PECS – COMUNICAÇÃO POR TROCA DE FIGURAS





Habilidades desenvolvidas:

- Favorece o uso funcional da linguagem.

- Nomear e identificar partes do corpo.
- Associar imagem à palavra correspondente.
- Estimular a fala ou a comunicação alternativa.
- Reconhecimento do próprio corpo e do outro.
- Associar imagem ao nome escrito.
- Reconhecer palavras e sons.
- Utilizar os cartões para comunicar necessidades.

Descrição do material:

O PECS (Picture Exchange Communication System) é um sistema de comunicação alternativa que utiliza figuras (imagens) para ajudar crianças e adultos com dificuldades de fala e linguagem a se comunicarem de forma funcional. É muito utilizado com crianças com autismo, apraxia de fala, deficiência intelectual ou outras condições que afetam a linguagem verbal. Caderno ou pasta de comunicação com cartões destacáveis em velcro.

Através da troca de figuras, a criança vai avançando de uma troca simples (uma figura) até a construção de frases, permitindo nomear desejos, necessidades ou sentimentos. É um recurso fundamental na educação especial, pois favorece a autonomia, a inclusão e o desenvolvimento da linguagem funcional.

Pode ser utilizado de forma interativa, permitindo a montagem de frases ou identificação por apontamento.

A pasta é feita em material resistente (como EVA ou fichário de plástico) e contém, velcro na parte externa(para formar frases e facilitar o acesso rápido). Divisórias internas com cartões organizados por categorias (Comidas, brinquedos, atividades, pessoas, locais, ações, emoções, etc). Cartões com figuras e palavras escritas (imagem + legenda), representando objetos, desejos, necessidades ou ações.

Uma faixa de frase (tira com velcro) onde a criança cola as imagens para montar a frase que deseja expressar.

Aplicação da atividade:

FASE 1: Troca Simples (1 figura)

A criança entrega uma única figura (ex:  "maçã") para obter o item desejado.

Exemplo: Ela quer suco → pega a figura do suco e entrega ao adulto → o adulto entrega o suco imediatamente.

FASE 2: Iniciar a comunicação espontaneamente

Incentiva-se a criança a ir até a pasta, pegar a figura e levar até o adulto, mesmo à distância.

FASE 3: Discriminação entre figuras

A criança aprende a escolher entre duas ou mais figuras (ex: “maçã” e “banana”) e escolher a correta conforme o que deseja.

FASE 4: Construção de frases simples

A criança aprende a usar a faixa de frase e constrói estruturas simples como:

"Eu quero" + [objeto]

Exemplo: "Eu quero 🍌 banana"

A criança cola a figura “Eu quero” e depois a do item desejado.

FASE 5: Responder a perguntas

A criança é ensinada a responder perguntas como:

“O que você quer?”

Ela então monta a frase na faixa: "Eu quero 🍪 biscoito"

FASE 6: Fazer comentários

Mais avançado: a criança pode usar estruturas como:

"Eu vejo 🐶 cachorro"

"Está chovendo ☔"

"Eu gosto de 🧃 suco"

Faixa etária recomendada: A partir de 2 anos, ajustando conforme a necessidade. O PECS é utilizado desde a primeira infância até faixas etárias maiores, conforme o nível de comunicação da criança.

Tempo de Duração Sugerido: De 10 a 20 minutos. O tempo pode variar conforme o número de figuras trabalhadas, a fase em que a criança se encontra e o ritmo individual de comunicação.

Sugestões de adaptação:

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Recurso ideal para comunicação alternativa (CAA).

Pode ser usado para nomear, pedir, expressar sensações (ex: “machucado”, “coçando”).

Incluir cartões complementares com ações (ex: “coçar”, “tocar”, “doendo”).

Deficiência Intelectual:

Trabalhar o conteúdo com repetição e associação (apontar a parte no próprio corpo).

Atividades de colagem ou jogo da memória com os cartões.

Deficiência Auditiva:

Excelente apoio para desenvolvimento de leitura e vocabulário.

Pode ser combinado com sinais em Libras.

Deficiência física - mobilidade reduzida:

Posicionar os cartões em altura e local acessível.

Se a criança tiver mobilidade reduzida, usar ponteira ou tabuleiro de escolha.

Cartões maiores (mínimo 6x6 cm) facilitam o agarre.

Adicione alças, puxadores ou EVA nas bordas para facilitar a pega e retirada dos cartões.

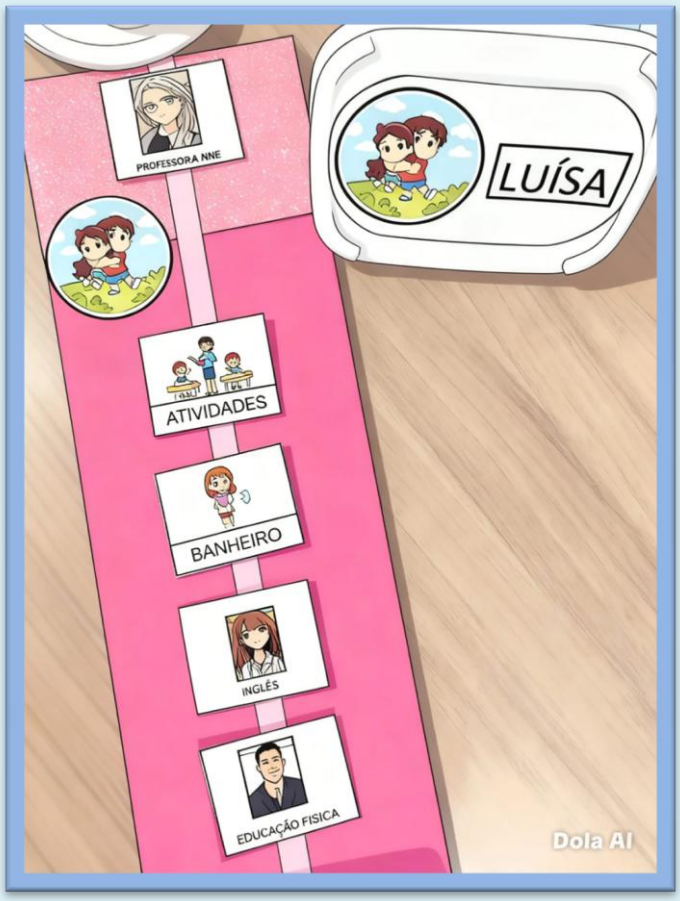
Uma criança com paralisia cerebral que não consegue pegar os cartões, mas consegue olhar fixamente para a opção desejada. O adulto oferece duas figuras (uma de cada lado) e diz:

“Você quer água (mostra à esquerda) ou suco (mostra à direita)?”

A criança olha fixamente para o lado do suco.

O adulto confirma: “Você escolheu suco? Muito bem!”

ROTINAS (IMAGENS)



Habilidades desenvolvidas:

- Ajudar a criança a entender o que vai acontecer durante o dia.

- Reduz a ansiedade e favorece o foco.

- Desenvolve o entendimento de ordem e passagem do tempo (início, meio e fim das atividades).

Descrição do material:

Painel de rotina com fundo rosa, decorado com EVA brilhante no topo.

Imagens laminadas e fixadas com velcro, representando situações do dia a dia da criança. Recurso visual portátil e adaptável para organização e previsibilidade da rotina do discente.

Aplicação da atividade:

A professora apresenta o painel de rotina para a criança no início do período, explicando de forma simples e objetiva quais atividades acontecerão ao longo do dia. Em seguida, a criança observa as imagens e ajuda a organizar a sequência, escolhendo a ordem indicada pela professora ou montando junto com ela. Cada vez que uma atividade é concluída, a criança retira a imagem correspondente e a coloca na “caixinha do concluído”. Esse processo facilita a compreensão do que já foi feito e do que ainda vai acontecer, além de promover autonomia na organização do tempo.

O recurso pode ser usado como:

- Rotina diária (entrada, lanche, atividades, intervalo, saída).
- Sequência de atividades escolares (roda de conversa → atividade de mesa → recreação → história).
- Organizador semanal para alunos com mais autonomia.

Essa aplicação favorece a antecipação, diminui a ansiedade e aumenta o engajamento, especialmente para crianças que precisam de maior previsibilidade para se organizar.

Faixa etária recomendada: A partir de 2 anos, ajustando conforme a necessidade. A rotina é utilizada desde a primeira infância até faixas etárias maiores, conforme a necessidade do aluno.

Tempo de Duração Sugerido: 5 a 10 minutos no início do período para organização da rotina. 1 a 2 minutos ao longo do dia para retirar e guardar cada imagem após a conclusão das atividades.

Sugestões de adaptação:

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Esse recurso já é altamente indicado para alunos com TEA.

Pode-se acrescentar tempo estimado (com relógio visual ou cronômetro).

Deficiência Intelectual:

Manter as imagens simples e com poucos elementos.

Adicionar códigos de cores (ex: azul = atividades individuais, verde = em grupo).

Incluir áudio explicativo (pode ser gravado com voz da professora).

Deficiência Auditiva:

Garantir que as imagens tenham clareza e contexto visual.

Se houver explicações adicionais, usar escrita simples ou apoio com Libras.

CARTÕES: COMUNICAÇÃO PORTÁTIL



Habilidades desenvolvidas:

- Estimula a comunicação funcional.
- Promove autonomia na expressão de necessidades.
- Reduz comportamentos de frustração.
- Desenvolve leitura de palavras associadas a imagens.
- Fortalece a organização e o uso de recursos visuais.

Descrição do material:

Conjunto de cartões laminados, organizados em argola metálica e presos a um cordão (tipo crachá), permitindo que o aluno utilize pendurado no pescoço ou mantenha próximo a si.

Aplicação da atividade:

A professora apresenta ao aluno o conjunto de cartões e demonstra como utilizá-los para comunicar necessidades, desejos ou sensações. No início, utiliza-se apenas um pequeno grupo de cartões essenciais (ex.: “banheiro”, “água”, “ajuda”), evitando excesso de estímulos.

O aluno é incentivado a entregar ou apontar o cartão correspondente sempre que precisar algo. A professora realiza modelagem, mostrando como selecionar o cartão correto e reforçando positivamente cada tentativa de comunicação funcional.

Os cartões devem permanecer acessíveis durante todo o período escolar: pendurados no pescoço do aluno, presos à mochila ou na mesa. Aos poucos, novos cartões são inseridos conforme a evolução da comunicação.

Esse recurso promove autonomia, reduz comportamentos de frustração e facilita a interação entre aluno, professor e colegas, sendo especialmente útil para estudantes que dependem de comunicação alternativa.

Tempo de duração sugerido: 3 a 5 minutos por solicitação ou necessidade comunicada. O uso ocorre de forma contínua ao longo do dia, sempre que o aluno precisar expressar algo.

Faixa etária recomendada: A partir de 2 anos. Esses cartões são utilizado desde a primeira infância até faixas etárias maiores, conforme a necessidade do aluno.

Sugestões de adaptação:

TEA (Transtorno do Espectro Autista):

Recurso altamente indicado.

- Pode incluir cartões de regulação emocional (ex: “estou nervoso”, “preciso de pausa”).
- Usar velcro caso o aluno se beneficie de troca em painel.
- Associar a rotinas estruturadas.

Deficiência Intelectual:

- Utilizar imagens maiores e com menos elementos.
- Trabalhar uma necessidade por vez até consolidar o uso.
- Usar cores diferentes para categorias (ex: necessidades físicas, ajuda pedagógica).

Deficiência Auditiva:

Recurso muito funcional.

- Garantir imagem clara e objetiva.
- Incluir escrita simples.
- Pode acrescentar QR code com vídeo explicativo em Língua Brasileira de Sinais.

Considerações Finais

O Recurso Educacional buscou contribuir com a prática pedagógica no Atendimento Educacional Especializado, por meio da apresentação de materiais lúdicos acessíveis, adaptáveis e fundamentados na perspectiva da Educação Inclusiva.

Espera-se que as propostas apresentadas possam auxiliar professores na construção de práticas mais inclusivas, significativas e humanizadas, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes público da Educação Especial.

Utilizando em sua maioria materiais reaproveitados e de baixo custo, reforça-se a ideia de que o ensino inclusivo pode e deve ser acessível, sustentável e cheio de significado.

Mais do que apresentar jogos e rotinas, este e-book tem como missão inspirar outros educadores a criar, adaptar e transformar seus próprios espaços e práticas. A simplicidade dos materiais evidencia que, com intencionalidade, afeto e criatividade, é possível construir experiências educativas ricas, engajadoras e verdadeiramente inclusivas.

E que o brincar continue sendo um caminho potente para aprender, incluir e transformar.

Que este material seja inspiração para criar novos caminhos, adaptar com empatia e ensinar com o coração.

Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

DOLA IA. Aplicativo de inteligência artificial para edição de imagens. Aplicativo móvel. Acesso em: 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2011.

LUVVOICE. *Logo da marca LuvVoice*. Disponível em: https://luvvoice.com/br#google_vignette. Acesso em: 06 abr. 2026.

MENDONÇA, Gisele Cristina Fernandes. Imagens autorais produzidas para fins pedagógicos. 2026.

ME-QR. Create a QR Code for a URL: Turn Link Into QR Code FREE. Disponível em: https://share.google/sA3ejRAeXdeyHHpZk. Acesso em: 05 abr. 2026.

SASSAKI, Romeu Kazumi. *Inclusão: construindo uma sociedade para todos*. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.