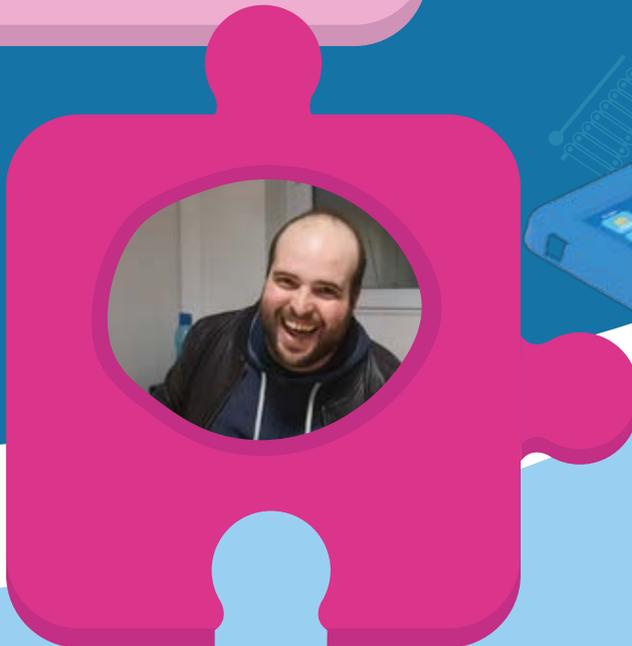




The missing piece

Desenvolver competências

através do brincar



PARA QUE SERVE ESTE GUIA??



O nosso guia de atividades foi criado para **despertar a curiosidade e melhorar os momentos de brincadeira das crianças**. Oferece orientação, estrutura e diversas atividades que respondem às necessidades individuais, promovendo o crescimento pessoal e a ligação entre adultos e crianças.

As nossas atividades **combinam a diversão e a aprendizagem**, promovendo ligações mais profundas e criando memórias para toda a vida. Mergulhe neste mundo de atividades incríveis, preparando o caminho para o desenvolvimento geral da sua criança, através de brincadeiras cheias de alegria!



B



COMPETÊNCIAS

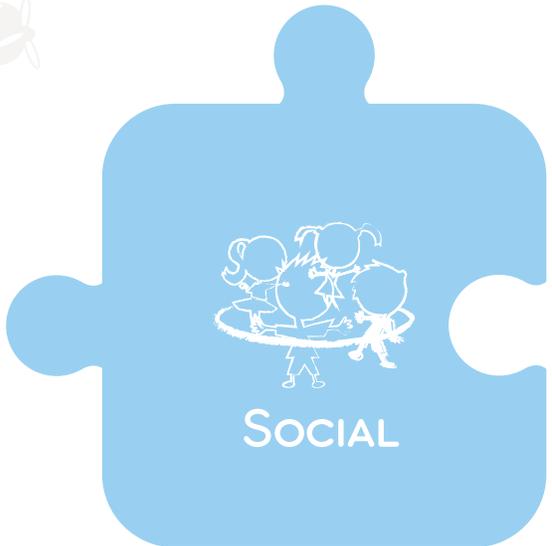
”
 Ajudamos crianças com necessidades especiais a descobrir o seu potencial e a celebrar os seus pontos fortes, fornecendo-lhes a orientação necessária e capacitando-as para ultrapassar desafios.
 “

As nossas atividades ajudam a melhorar as competências essenciais para o desenvolvimento das crianças.



1 2 3
 INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Ajuda as crianças a resolver problemas e a compreender conceitos matemáticos, a ter pensamento crítico e capacidades de raciocínio lógico.



SOCIAL

Promove oportunidades para as crianças fazerem amigos e criarem ligações sociais, facilitando atividades lúdicas inclusivas num ambiente de apoio.



Estimula e envolve a exploração tátil, ajudando as crianças a diferenciar texturas e formas, identificando e respeitando as preferências sensoriais.

@edunkates



Fornecer orientação no desenvolvimento de competências de comunicação social, incluindo a compreensão de sinais não verbais, incentivando as crianças a expressarem-se de diferentes formas.



Promove a independência em tarefas, como vestir-se, e atividades de autocuidado, encorajando-as a usar as mãos.





Melhora as capacidades de processamento visual, aumentando a capacidade de manter a atenção, compreender o seu ambiente, a consciência espacial e o desenvolvimento cognitivo.



Melhora o controlo motor, o controlo visual e a coordenação geral, permitindo que as crianças participem em diferentes atividades de forma mais eficaz.





10 Orientações para brincar com crianças com necessidades especiais.

- 1 Ser paciente e dar tempo extra
 - 2 Mostrar empatia e compreender as suas emoções
 - 3 Utilizar uma linguagem positiva e encorajar os seus esforços
 - 4 Ser inclusivo e envolve-lo em atividades de grupo
 - 5 Adaptar as atividades às suas necessidades e capacidades
 - 6 Escutar ativamente e mostrar interesse genuíno
 - 7 Respeitar os limites e o espaço pessoais
 - 8 Oferecer ajuda ao mesmo tempo que se motiva a independência
 - 9 Promover o trabalho em equipa e a cooperação
 - 10 Divertir-se e adotar uma atitude lúdica
- 



Cada criança é única e especial



*Não esquecer de antecipar e explicar as regras de cada atividade.

Combinar Imagens:



1. As peças devem ser colocadas dentro do copo, peça a peça, e devem ser retiradas de forma a corresponder à imagem correspondente na base.
2. À medida que as peças são retiradas, o adulto deve dizer verbalmente uma palavra em voz alta, por exemplo "Avião!" (desenho) e relacioná-lo com a imagem real do avião.
3. Em seguida, o adulto cria uma frase, por exemplo, "O avião voa para Paris".

Encontrar o Objeto:

1. Para aumentar a complexidade da atividade, podem ser colocadas duas bases em simultâneo sobre a mesa.
2. As peças devem ser colocadas dentro do copo.
3. A criança, de forma autónoma ou com a ajuda de um adulto, deve retirar uma das peças e colocá-la o mais rapidamente possível sobre a imagem correspondente. [O adulto não pode esquecer-se de verbalizar a palavra em voz alta]



"A repetição constante de palavras é importante para as crianças com necessidades especiais, pois ajuda na sua aprendizagem e a recordar o vocabulário, para além de que reforça a ligação entre palavras e conceitos. Este tipo de atividades permite uma melhor compreensão de conceitos abstratos de uma forma mais concreta."



* Não esquecer de antecipar e explicar as regras de cada atividade.

Super Bingo

O objetivo desta atividade é introduzir e facilitar a interação entre as crianças.

1. Cada participante [adulto/criança] deve ter a sua própria base de jogo.
2. As peças devem ser colocadas dentro do copo.
3. O adulto pegará uma peça de cada vez e diz verbalmente em voz alta a palavra que ela representa.
4. Os restantes participantes verificam as suas bases de jogo, para confirmar se têm o objeto correspondente e cobrem com a peça do jogo.
5. O primeiro participante a cobrir toda a base vence.

“Lembrem-se de celebrar as pequenas conquistas das crianças, pois são os primeiros passos para os seus grandes sucessos”



*Não esquecer de antecipar e explicar as regras de cada atividade.

Jogo das Sílabas:

As crianças devem adivinhar objetos com base em pistas usando a primeira sílaba.

1. As peças devem ser colocadas dentro do copo.
2. O adulto pegará uma peça de cada vez e começa por dar uma pista sobre o objeto que têm de adivinhar, usando a primeira sílaba do nome. Por exemplo, se o objeto for uma Melancia, você pode dizer "A primeira sílaba é "Me"".
3. Deve haver incentivo para as crianças adivinharem o objeto utilizando a pista fornecida e para darem as suas próprias respostas.
4. O adulto deve adaptar as pistas ou a forma como são comunicadas de acordo com as necessidades de cada criança, por exemplo, permitindo respostas não verbais como apontar para o objeto.



Jogo de Rimas:

1. As peças devem ser colocadas dentro do copo.
2. As crianças, juntamente com um adulto, selecionam uma peça de um objeto e dizem uma palavra que rime com esse objeto. Por exemplo, se escolherem uma imagem de um gato, podem dizer "gato" e depois mencionar uma palavra que rime, como "pato".
3. As crianças são incentivadas a repetir as duas palavras depois do adulto, e até mesmo fazer gestos, sons ou movimentos relacionados com os objetos, para tornar o jogo mais interativo e agradável.
4. Este processo é repetido com diferentes objetos e palavras que rimam.



Jogo da Adivinha:

O objetivo é descrever os objetos e adivinhar sua identidade.

1. As peças devem ser colocadas dentro do copo.
2. O adulto pegará uma peça de cada vez e começa por descrevê-la detalhadamente para a criança.
3. Em seguida, faz perguntas para adivinhar o objeto que está a descrever. (Deve fornecer pistas adicionais, se necessário, e elogiar os seus esforços)
4. Este processo vai repetir-se com objetos diferentes, ajustando o nível de dificuldade de acordo com as capacidades da criança.

*De lembrar que se deve ser paciente e de prestar apoio adicional sempre que necessário.

Agrupar objetos:

1. Nesta atividade, apenas são usadas as peças dos três jogos, sendo colocadas aleatoriamente na mesa.
2. O adulto, conhecendo as categorias, colocará uma peça representativa de cada categoria, como referência, num dos lados da mesa. Por exemplo, se as categorias forem "Transportes", "Instrumentos Musicais" e "Profissões", o adulto colocará uma peça de barco, uma peça de instrumento musical e uma peça de uma profissão.
3. A criança classifica as restantes peças uma a uma, colocando cada peça na categoria correspondente, com base no seu julgamento, comparando-as com as referências. (O adulto não pode esquecer-se de verbalizar a palavra em voz alta)



"As rotinas proporcionam estabilidade às crianças com necessidades especiais, promovendo competências de adaptação, estabilidade emocional, independência e autoconfiança"

As Minhas Rotinas:

Usando o jogo Ações 1, é possível realizar a seguinte atividade:

1. Começar por criar uma conversa com a criança, fazendo perguntas como "O que é que precisas para lavar os dentes?", que a vai ajudar a reconhecer a ação associada ao objeto.

Enquanto discutem as respostas, o adulto tem de cobrir cada imagem com a peça correspondente, enquanto adapta as pistas ou a forma como são comunicadas de acordo com as necessidades de cada criança, por exemplo, permitindo respostas não verbais, como apontar para o objeto.

2. Em seguida, o adulto escreve numa folha de papel os números de 1 a 9.

3. Já tendo uma folha com os números de 1 a 9, a criança tem de posicionar as peças na ordem da sua preferência, criando uma rotina personalizada.

[O adulto não pode esquecer-se de verbalizar a palavra em voz alta]



"As emoções são um dos temas mais importantes a trabalhar e a utilização de imagens proporciona uma ferramenta visual e concreta para ajudar as crianças com necessidades especiais a compreender, expressar e regular as suas emoções. Estas imagens podem ser uma forma eficaz de facilitar a comunicação, estimular a empatia e promover um maior bem-estar emocional!"

Eu Compreendo:

1. Nesta atividade, os participantes vão trabalhar em conjunto para identificar cada uma das emoções representadas nas ilustrações, estabelecendo ligações com situações da vida real.
2. Será gerada uma conversa em torno das peças das emoções, fazendo perguntas como se está a sentir ou como imagina que se sentiria em situações diferentes, explorando as razões por detrás dessas emoções.
3. Além disso, a atividade inclui explorar se a criança já sentiu essa emoção e discutir os fatores que estiveram por trás dela. O objetivo é promover a compreensão e a expressão emocional, bem como a empatia e a reflexão pessoal num ambiente envolvente e enriquecedor.



diferentes e Iguais:

1. Para esta atividade, as peças dos três jogos devem ser colocadas no copo e retiradas uma a uma.
2. O objetivo deste jogo é descobrir e definir imagens que se associam umas às outras, encorajando a criança a encontrar ligações e associações entre elas.

Por exemplo, se for mostrada a imagem de um cone de gelado e de um pinguim, a criança pode descrever e associar características como a cor branca, a forma redonda e a sensação de frio. Isto contribuirá para alargar o seu vocabulário e desenvolver competências de pensamento associativo.

"É divertido encontrar coisas que são parecidas, apesar de serem diferentes"



Imprimível:

Esta é uma atividade extra para imprimir, que requer um dado ou o nosso jogo com peças de números, colocando-as no copo e tirando uma a uma. Para além disso, é ainda necessário algo que represente cada participante. Seja criativo!

1. Um jogador começa por lançar o dado (ou por tirar do copo uma peça com um número) e move a sua peça de jogo o número de casas indicado.
2. Em cada casa de emoção, a criança deve exprimir essa emoção e pode ser-lhe perguntado quando é que sentiu essa emoção, dando-lhe opções se necessário.
3. O primeiro jogador a chegar à meta será o vencedor.





1. Apenas as peças dos três jogos vão ser usadas, sendo colocadas aleatoriamente numa mesa.
2. Em seguida, a criança seleciona um determinado número de peças de diferentes categorias. Pode escolher as peças que lhe chamam a atenção ou utilizar uma estratégia de comunicação, como apontar ou indicar a peça desejada.
3. O adulto ajuda a criança a organizar as peças selecionadas na ordem desejada para a história.
4. À medida que a criança interage com as peças, deve encorajá-la a contar uma história utilizando métodos de comunicação verbais ou não verbais, como gestos, expressões faciais, apontar ou utilizar recursos visuais.
5. O adulto deve ir observando e mostrando interesse pelo que a criança está a comunicar, dando-lhe um sentimento de apoio e validação. Opcionalmente, se a criança mostrar interesse ou capacidade para desenhar, o adulto pode criar ilustrações simples num quadro branco ou num papel para acompanhar a história. Isto pode reforçar a compreensão e proporcionar uma representação visual da narrativa criada.

B

"Era um dia de sol, o urso estava a passear, quando de repente começou a chover. A rainha viu-o e convidou-o, muito gentilmente, para beber um café"





Motricidade Fina:

Nesta atividade, coloque as peças e o copo numa superfície plana.

1. A criança começa por explorar as peças, sentindo suas formas.
2. Em seguida, ela coloca as peças uma em cima da outra ou dentro do copo.
3. A criança é incentivada a experimentar e variar a maneira como coloca as peças, promovendo a criatividade e a exploração livre.
4. À medida que a criança vai fazendo a atividade, podem ser introduzidas mais peças e copos mais difíceis.

*Durante a atividade, as conquistas da criança são celebradas e reforçadas positivamente para a motivar e criar um ambiente de apoio.



Sequências:

1. Devem ser escolhidas duas categorias em função das preferências e das capacidades da criança.
2. As sequências são apresentadas mostrando à criança séries, por exemplo: **Cor** - **Número** - **Cor** - **Número**.
3. A criança é encorajada a explorar visualmente as imagens e a discutir a sequência, sendo incentivada a apontar ou a nomear as imagens pela ordem correta. Perguntas como "O que acontece primeiro?" e "Que imagem vem a seguir?" são utilizadas para promover a participação.
4. Em seguida, a criança reconstrói a sequência, reorganizando as imagens misturadas na ordem correta, com apoio visual ou verbal, se necessário.
5. À medida que a criança se sente confortável com a atividade, é incentivada a criar e a memorizar as suas próprias sequências utilizando as peças.



Cor - **Número** - **Cor** - **Número**.



Fora do contexto:

Para esta atividade, serão utilizadas todas as peças dos três jogos e devem ser colocadas sobre a mesa.

1. O adulto agrupa as peças que pertencem à mesma categoria e acrescenta uma peça que não pertença. Por exemplo, pode agrupar: Abóbora, kiwi, cebola, uvas e depois acrescenta uma peça que apresente um Elefante
2. É importante nomear os objetos em voz alta.
3. O adulto vai perguntando à criança qual é a peça que está fora do contexto.



“O Elefante está fora de contexto”





"Valorizamos a diversidade como um mundo de possibilidades infinitas, tal como as nossas atividades. Com os nossos jogos, pretendemos descobrir o potencial máximo das crianças, encorajando a liberdade de brincar à sua maneira. Não há limites nem regras rígidas, porque acreditamos na singularidade de cada indivíduo."

A sua opinião é importante para nós.
Partilhe connosco a sua experiência!





The missing piece



Todas as crianças merecem um adulto que nunca desista delas, que compreenda o poder da ligação e insista para que se tornem no melhor que podem ser.

