GUIA PARA PROFISSIONAIS
DA SAÚDE E EDUCAÇÃO

COLEÇÃO

TO BRINCANDO

JOGO PIZZARIA MALUCA

TO BRINCANDO
MOVIMENTO DOWN E CORREIOS

FICHA CATALOGRÁFICA

P381g

Pelosi, Miryam Bonadiu.
Guia para profissionais da Saúde e Educação: Jogo Pizzaria Maluca / Miryam Bonadiu Pelosi, Vera Lúcia Vieira de Souza, Danielle Abranches Brito. - Rio de Janeiro: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro e Movimento de Ação e Inovação Social/ 2013.
20 p.; (Coleção TO Brincando – Guia para profissionais da Saúde e Educação; V.4)

ISBN: 978-85-98881-29-4

1. Jogo Pizzaria Maluca 2. TO Brincando 3. Movimento Down 4. Síndrome de Down 5. Terapia Ocupacional 6. Educação 7. Saúde I. Título.

Miryam Bonadiu Pelosi
Vera Lúcia Vieira de Souza
Danielle Abranches Brito

COLEÇÃO

TO BRINCANDO

JOGO PIZZARIA MALUCA

GUIA PARA PROFISSIONAIS DA SAÚDE E EDUCAÇÃO

OBSERVATÓRIO DE FAVELAS
OF - RJ

mais
Movimento de Ação e Inovação Social

Rio de Janeiro
2013

CRÉDITOS

REALIZAÇÃO
Movimento Down | Observatório de Favelas do Rio de Janeiro
Movimento de Ação e Inovação Social - MAIS
LabAssistiva - Laboratório de Tecnologia Assistiva da UFRJ
Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

APOIO
Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal do Rio de Janeiro
Instituto de Puericultura e Pediatria Martagão Gesteira - UFRJ
ABRINQ - Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos
Brinquedos Estrela
Grow Jogos e Brinquedos

DESENVOLVIMENTO E CRIAÇÃO
Miryam Bonadiu Pelosi
Vera Lúcia Vieira de Souza
Danielle Abranches Brito

COORDENAÇÃO EDITORIAL
Maria Antônia Goulart
Simone Evangelista

COLABORAÇÃO
Ana Karoliny dos Santos Furtado
Bianca Soares Ramos
Cintia Monteiro Carvalho
Fernanda da Silva Ferreira Garcia
Jaqueline Germana da Silva Mourão
Juliana Souza Morais Gomes da Cal
Natália de Moraes Oliveira
Petra Castiglioni Muniz Puget
Vanessa Balzi Santos

BRINQUEDO UTILIZADO
Jogo Pizzaria Maluca - Grow Jogos e Brinquedos

FOTOS
Rovena Rosa | Programa Agência - Escola Imagens do Povo | Movimento Down
Flickr | CC | CeresB, Agriculturasp, Brenda Gottsabend, Steven Depolo

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
Raquel Bento Torres

ILUSTRAÇÕES, ÍCONES E PICTOGRAMAS UTILIZADOS
Flavio F. Soares
iStock | Movimento Down
All-free-download - http://all-free-download.com/
Pictogramas ARASAAC - Autor dos pictogramas: Sergio Palao - Procedência: ARASAAC (http://arasaac.org), Licença: CC (BY-NC-SA) Autor: MIryam Bonadiu Pelosi.
PCS - Picture Communication Symbols © 1980-2013 DynaVox Mayer-Johnson.
Símbolos para Alfabetização da Widgit, © 2007-2013 Widgit Software | © 2009-2013 Imagina - Cnotinfor, Lda.

SOFTWARES UTILIZADOS PARA A ELABORAÇÃO DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
AraWord: http://sourceforge.net/projects/arasuite/
Boardmaker® v.6 © 2013 DynaVox Mayer-Johnson
Comunicar com Símbolos; Versão original © 2007-2013 Widgit Software; Tradução e Adaptação para Português do Brasil © 2009-2013 Imagina - Cnotinfor, Lda.
inVento 2; Versão original © 2004-2013 Widgit Software; Tradução e Adaptação para Português do Brasil © 2004-2013 Imagina - Cnotinfor, Lda.

SOBRE O MOVIMENTO DOWN

O acesso à informação faz toda a diferença na vida de uma pessoa com síndrome de Down e de sua família desde o seu nascimento. Por meio de informações atualizadas e de qualidade, é possível compreender que, assim como as outras pessoas, quem nasce com síndrome de Down vem ao mundo cheio de potencialidades. O Movimento Down surgiu para reunir conteúdos e iniciativas que colaborem para o desenvolvimento dessas potencialidades e que contribuam para a inclusão das pessoas com síndrome de Down e deficiência intelectual em todos os espaços da sociedade.

Hoje são muitos os exemplos de pessoas com síndrome de Down que alcançam importantes e diversas conquistas, como estudar, trabalhar, participar de sua comunidade, viver sozinhas e se casar. A confiança para quebrar essas barreiras está diretamente ligada ao incentivo daqueles que acreditam na capacidade dessas pessoas.

O Movimento Down produz conteúdos diversificados para ajudar pessoas com síndrome de Down, famílias, profissionais e o público em geral a combater preconceitos e a buscar condições efetivas de inclusão. O resultado pode ser conferido gratuitamente em nosso portal e em publicações sobre temas como acolhimento, estimulação precoce e educação inclusiva.

Nossa rede de parceiros é fundamental para transformar tantos projetos em realidade. O Movimento Down conta com o apoio de empresas, organizações governamentais e não governamentais e a participação de colaboradores entre profissionais de diversas áreas, ativistas, familiares e pessoas com síndrome de Down.

PROJETO TO BRINCANDO

Este caderno foi desenvolvido por um grupo de pesquisadores do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), que coordena o Projeto TO BRINCANDO em parceria com o Movimento Down.

O TO BRINCANDO estuda a importância do brincar para crianças com deficiência. O projeto desenvolve ações como pesquisas, adaptação de brinquedos e brincadeiras, elaboração de guias para profissionais da saúde e da educação, catálogos de atividades, capacitação de profissionais e oficinas para pais sobre o brincar.

Saiba mais sobre o projeto em **www.movimentodown.org.br/tobrincando**.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O brincar é uma atividade primordial para o desenvolvimento de todas as crianças. Desde bebê, a criança aprende sobre o mundo que a cerca através dos seus sentidos. Olha, cheira, ouve, toca, pega. Ao explorar e manipular, aprende as características dos objetos como a forma, o tamanho, a cor, o peso e a textura dos materiais de que são feitos.

O adulto apresenta o mundo para a criança pelos estímulos, objetos, brincadeiras e pela forma como se relaciona com a criança e com estes elementos. O adulto desempenha ainda um papel fundamental na preparação do espaço, na organização e na oferta de materiais, brinquedos e brincadeiras. É importante que a criança tenha tempo e espaço para brincar em casa, na escola e em outros espaços como pracinhas e parques.

As brincadeiras dão prazer à criança e a estimulam a fazer mais, repetir, experimentar, tentar algo mais difícil, a aprender mais com suas experiências. Quando brinca, a criança conhece seu corpo, as relações entre os objetos e as pessoas. Os pais, responsáveis, professores e terapeutas incentivam a criança, apresentam outras maneiras de usar o brinquedo, oferecem desafios dentro das possibilidades de ação da criança e participam ativamente da brincadeira oferecendo modelos de como brincar. A imitação é uma forma importante de aprendizado. A criança aprende repetindo as ações de outras crianças e adultos.

Devido a diferentes condições motoras, visuais, auditivas, cognitivas, comunicativas, emocionais e sociais, algumas crianças podem necessitar de apoio ou de intervenções específicas para o seu desenvolvimento. Neste sentido, os terapeutas ocupacionais são

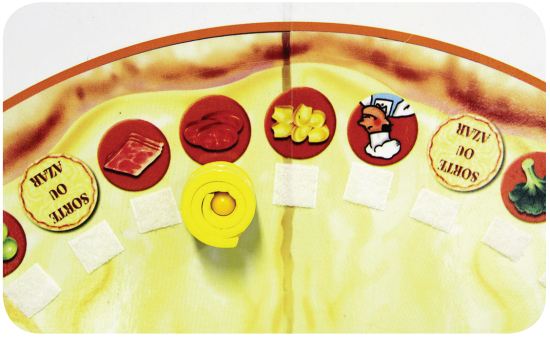
profissionais que contribuem para a participação efetiva das crianças que necessitam de suporte, para que elas possam se beneficiar das oportunidades de experimentação, aprendizado e interação durante jogos e brincadeiras.

Modificações nos brinquedos podem ser necessárias para que uma criança consiga segurar uma peça ou visualizar o caminho de um jogo. O conjunto de recursos e estratégias que ajudam o desempenho de uma pessoa em uma determinada atividade é chamado de Tecnologia Assistiva. Este guia traz várias sugestões de recursos de Tecnologia Assistiva considerando, especialmente, as necessidades motoras, visuais, cognitivas e comunicativas, com ações como: ampliação de peças e figuras; contraste entre figura e fundo; simplificação de regras e formas de jogar e uso de símbolos e pranchas de comunicação para crianças que não falam e para as que necessitam de apoio para a compreensão.

As brincadeiras favorecem a descoberta de letras, números e conceitos, que continuam nas atividades pedagógicas propostas a partir da temática dos jogos.

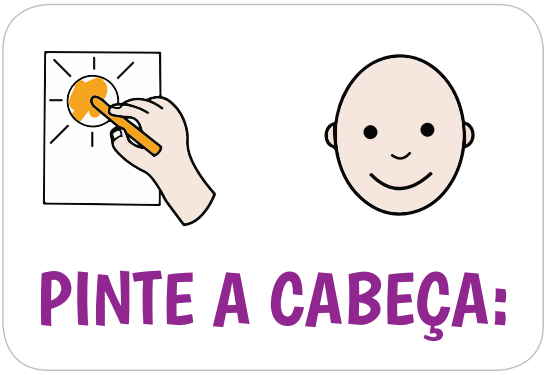
CONHECENDO O GUIA PARA PROFISSIONAIS

Aqui, você vai encontrar:



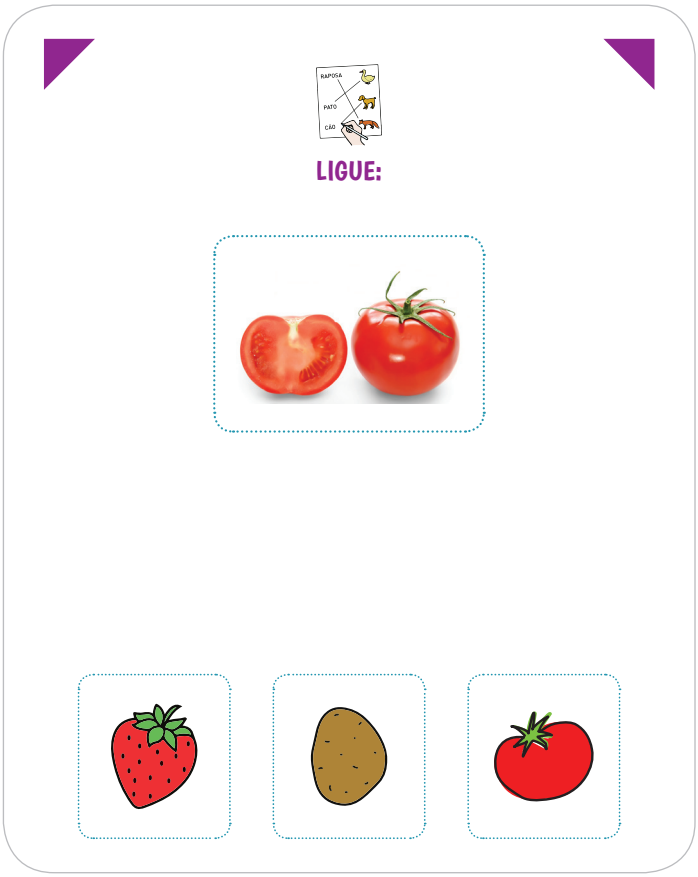
◆ Sugestões para adaptação do jogo.

◆ Dicas para o uso do jogo em atividades que auxiliam na aquisição de diversos conceitos.



◆ Adaptações das regras do jogo e enunciados de atividades com símbolos para dar autonomia a crianças que são pequenas ou não sabem ler.

CONHECENDO O GUIA PARA PROFISSIONAIS



◆ Atividades adaptadas com poucas informações em cada página, letra ampliada e em caixa alta, desenhos ampliados e espaço aumentado para as respostas.

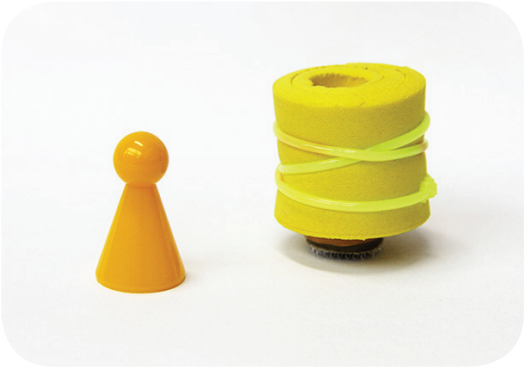
Para saber mais:

Para conhecer outras atividades desenvolvidas para o Jogo Pizzaria Maluca, acesse o site **www.movimentodown.org.br/tobrincando**. Você também encontra diversas atividades para o aprendizado de crianças e adolescentes no Portal Assistiva - **www.portalassistiva.com.br**.

DICAS PARA COMEÇAR

JOGO PIZZARIA MALUCA

O jogo Pizzaria Maluca, da Grow, permite que a criança monte a sua própria pizza com diversos ingredientes. Quem completar a fatia de pizza primeiro vence o jogo.



◆ Para crianças com dificuldades de coordenação, uma boa ideia é engrossar o pino com um material emborrachado para facilitar seu manuseio. Coloque também **velcro adesivo*** nos ingredientes e em algumas fatias para facilitar a organização da brincadeira.

◆ Para crianças com dificuldades visuais, pode ser necessário ampliar as cartas do jogo e o tabuleiro.

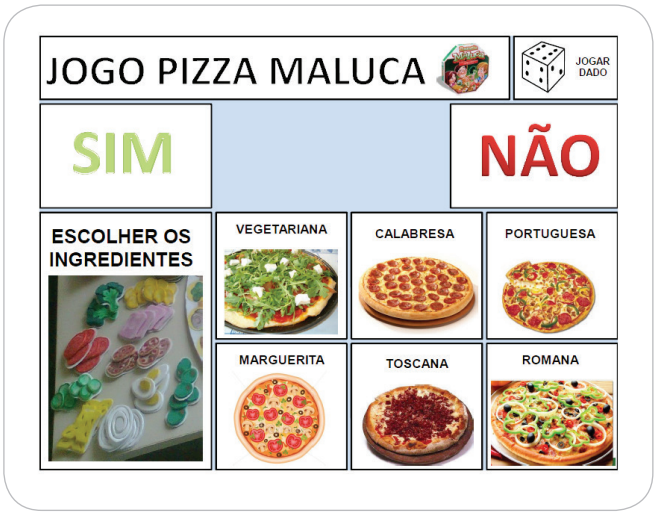
◆ Para as crianças que não conseguem lançar o dado, o **sorteador*** pode ser usado como um facilitador deste processo.

DICAS PARA BRINCAR E CONVERSAR

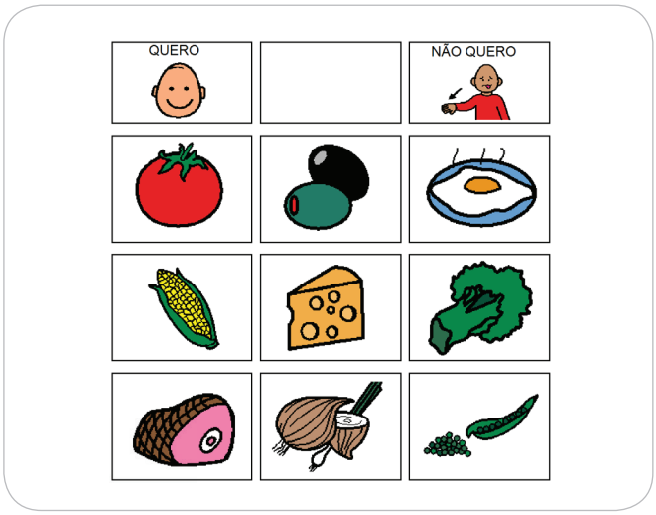
Interagir durante a brincadeira é muito importante. Quando conversamos, expressamos os nossos desejos ("quero jogar de novo"), sentimentos ("adorei esse jogo") e necessidades ("me ajuda!"). Também fazemos perguntas ("já posso jogar?") e comentários ("não demore!").

Para as crianças que apresentam alguma **dificuldade comunicativa***, as pranchas de comunicação, em papel ou acopladas a **comunicadores***, favorecem a participação na brincadeira e a interação com os amigos.

Para apontar o símbolo, a criança poderá usar as mãos ou o olhar e, se necessário, um mediador auxiliará utilizando a técnica de **varredura***.



Exemplo de uma Prancha de Comunicação Alternativa para o Jogo Pizzaria Maluca



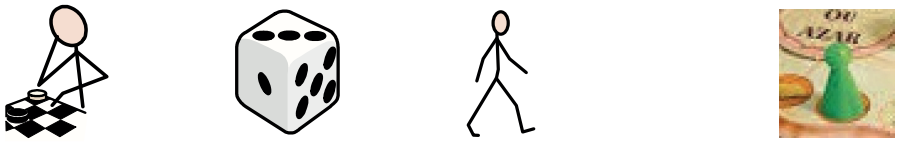
Exemplo de uma prancha de comunicação para um **comunicador***

DICAS PARA ADAPTAR A REGRA DO JOGO COM SÍMBOLOS

Todo jogo tem regras, mas em geral essas regras não são lidas pela própria criança. Crianças muito pequenas ou não alfabetizadas não são capazes de ler, mas podem descobrir como brincar tendo acesso à regra do jogo adaptada com símbolos.

PIZZARIA MALUCA

ESCOLHA UMA FATIA DE PIZZA.



JOGUE O DADO E ANDE COM O PINO.

FAÇA O QUE FOI PEDIDO AONDE PAROU.

GANHA QUEM COMPLETAR A FATIA PRIMEIRO.

DICAS PARA AMPLIAR A BRINCADEIRA

◆ Uma boa ideia é construir um plano inclinado forrado com emborrachado e com tiras de **velcro adesivo*** para auxiliar a organização dos ingredientes. Brinque de achar pares ou de classificá-los.

◆ Tenha sempre à disposição uma bandeja plástica para colocar as peças do jogo e evitar que elas caiam da mesa.

◆ Adapte as cartas de "Sorte" e "Azar" substituindo os textos por símbolos. Crianças pequenas adoram brincar de Pizzaria Maluca, mas não sabem ler. Essa adaptação permitirá que elas brinquem com mais autonomia.

◆ Outra dica é fazer uma fatia de pizza sem ingredientes para a criança criar sua própria pizza.

◆ Você também pode incluir elementos extras que não são de comer. Brinque com a criança classificando os itens que podem ser utilizados na pizza e os que não podem.

APRENDENDO COM O PIZZARIA MALUCA

A partir do jogo, podem ser propostas atividades que estimulem o grafismo, o aprendizado da leitura e escrita, o raciocínio lógico-matemático e a aquisição de conceitos.

ATIVIDADES DE PORTUGUÊS

1) COMPLETAR O QUADRO

COMPLETE COM A IMAGEM OU NOME DAS FIGURAS.

BRÓCOLIS

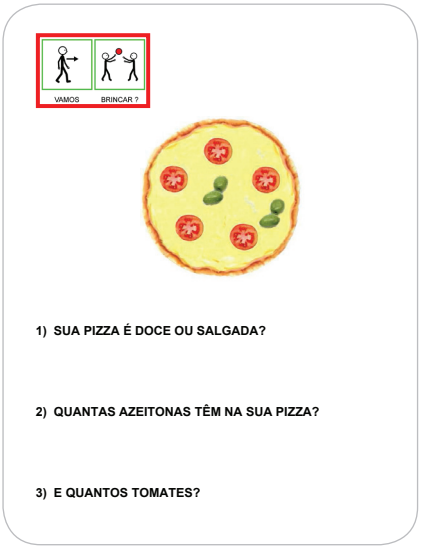
◆ Nesta atividade, a criança deve olhar o quadro e procurar o nome da figura ou uma imagem que represente o produto para completar as lacunas. Para aumentar o grau de dificuldade, você pode oferecer mais opções para a escolha da criança.

◆ O esperado na atividade é que a criança aprenda as diferentes possibilidades de apresentação dos alimentos desde a sua plantação (ou criação no caso dos de origem animal), passando pelas formas de comercialização até a chegada à mesa.

◆ As peças do jogo (ervilha, tomate, milho, brócolis e outras) podem ser utilizadas também para completar o quadro.

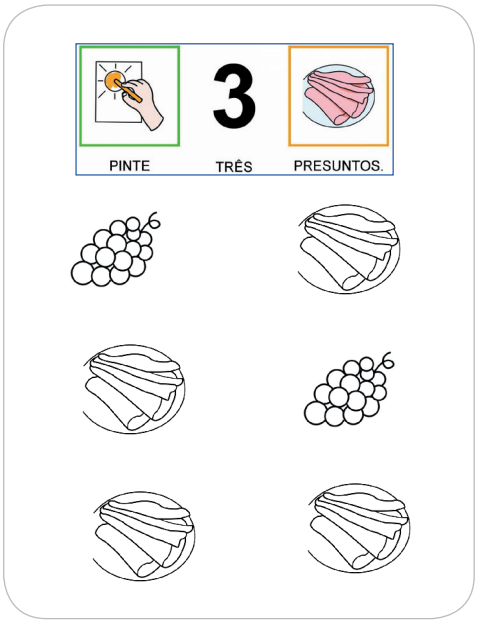
ATIVIDADES DE MATEMÁTICA

1) ATIVIDADE DE RESPONDER E CONTAR



◆ Nesta atividade, a criança deverá observar o desenho da pizza e responder de acordo com a pergunta. Para as crianças com dificuldade motora, utilize a folha complementar.

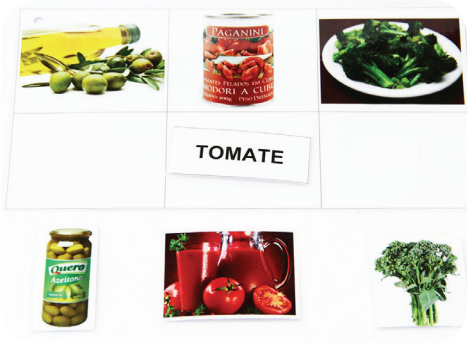
2) ATIVIDADE DE PINTAR



◆ A criança deve pintar a quantidade indicada no enunciado. Brincadeiras de contar objetos são preparatórias para esta atividade.

ATIVIDADES DE CONCEITO

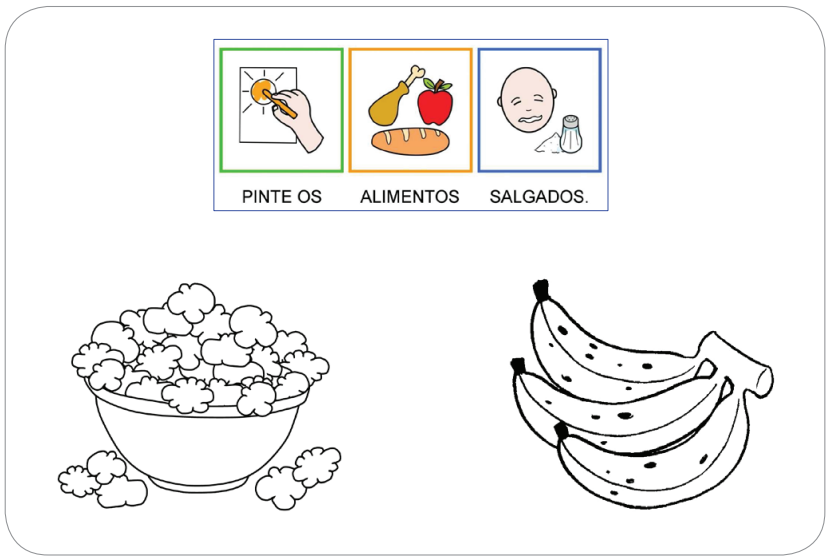
1) PRANCHA DE ORIGEM DOS ALIMENTOS



◆ Nesta atividade, o profissional utiliza as pranchas de origem dos alimentos para conversar com a criança sobre: a) de onde vem o alimento estudado; b) como ele é processado; c) sua origem animal ou vegetal; d) como é comercializado; e) as formas como aparecem nos pratos de comida.

◆ A utilização da prancha deve ser feita de acordo com o estágio de desenvolvimento da criança, com maior ou menor ênfase nos detalhes.

2) ATIVIDADE DE PINTAR



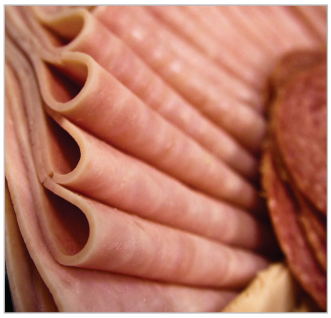
◆ A criança deve identificar os alimentos doces, salgados e os que são saudáveis. Para esta atividade, é interessante que o profissional trabalhe com frutas, biscoitos, balas e experimente com a criança para identificar os diferentes sabores. Esses alimentos podem ser classificados como doces ou salgados.

3) ATIVIDADE DE MONTAR O PRATO

COLOQUE NO PRATO:

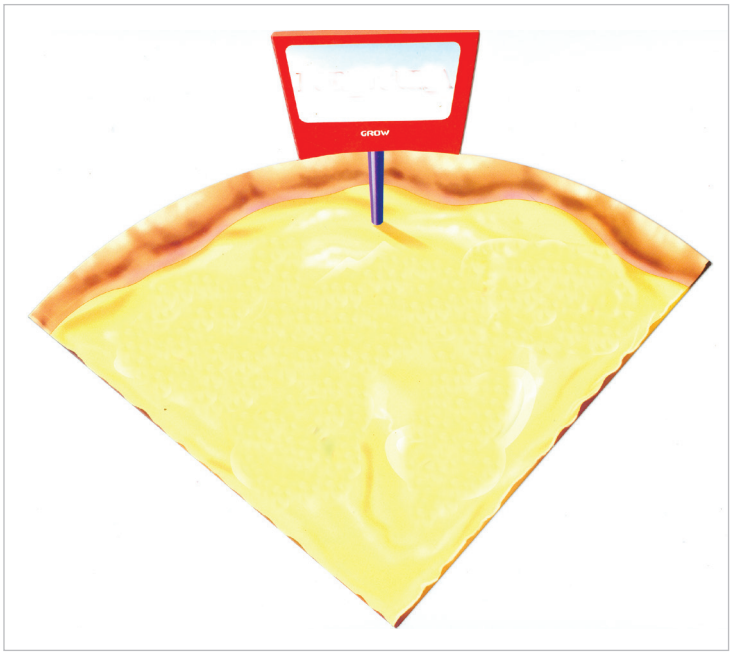
2 ALIMENTOS DE ORIGEM VEGETAL

1 ALIMENTO DE ORIGEM ANIMAL



◆ Nesta atividade, a criança deve montar o seu prato de acordo com o que está sendo pedido no enunciado. A criança trabalhará com conceitos como alimentos de origem vegetal ou animal, doces ou salgados.

4) ATIVIDADE DE MONTAR A PIZZA

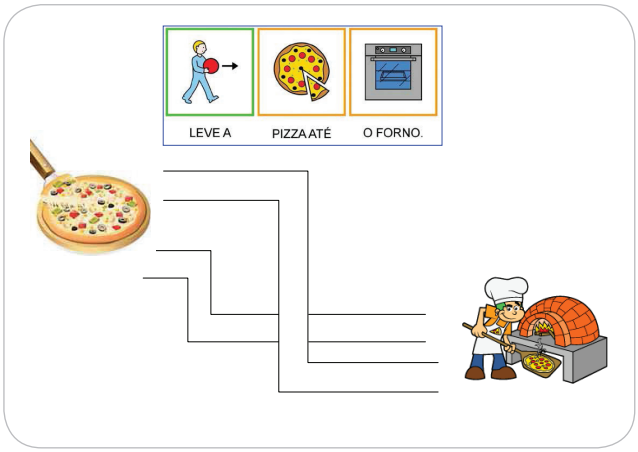


◆ Nesta atividade, a criança deve montar a sua pizza. O profissional pode sugerir várias combinações para a criança, como montar a pizza de que ela mais gosta, fazer uma pizza doce e uma pizza salgada ou não utilizar na pizza objetos que não são de comer.

5) ATIVIDADE DE CIRCULAR

◆ Se a criança apresentar dificuldades motoras, faça uma varredura nas opções para que ela possa mostrar a resposta.

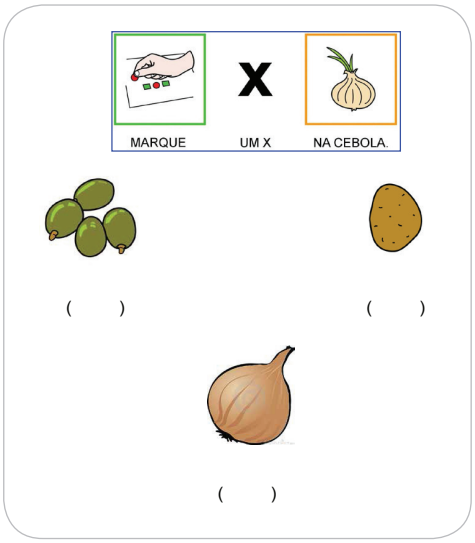
6) ATIVIDADE DE ACHAR O CAMINHO



◆ A criança deve procurar o caminho que leve a pizza até o forno. Para brincar com o tema, monte um caminho certo e outro errado utilizando corda, barbante, espumas ou bastões e ajude a criança a chegar ao objeto escolhido.

◆ Para a criança com dificuldade motora, siga cada um dos caminhos com o dedo e pergunte a ela qual o caminho certo.

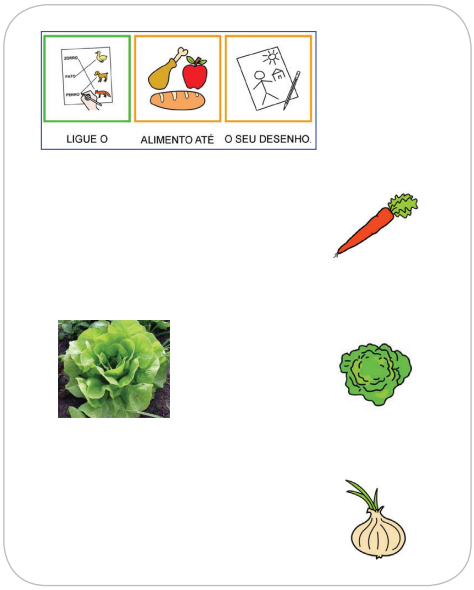
7) ATIVIDADE DE MARCAR O ALIMENTO



◆ A criança deve marcar um X no alimento que foi solicitado. Esta atividade ajudará a criança a reconhecer os alimentos no momento do jogo. Para conhecer mais sobre os alimentos, brinque de feirinha ou mercadinho com a criança. Faça várias listas para que ela escolha uma e faça compras de mentirinha durante a brincadeira.

◆ Para a criança com dificuldade motora, o profissional poderá imprimir um "X", plastificar, colocar **velcro adesivo*** e oferecer o instrumento para a criança marcar a resposta.

8) ATIVIDADE DE LIGAR A IMAGEM REAL ATÉ O DESENHO



◆ A criança deve identificar o alimento da foto e ligar até a imagem correspondente.

GLOSSÁRIO

◆ **Comunicador:** Os comunicadores são equipamentos com voz gravada que auxiliam a comunicação de pessoas que não falam ou falam poucas palavras. Há no mercado nacional e internacional uma série de modelos disponíveis que podem variar de uma única informação até mais de 30 opções. O acesso pode ser feito através do toque direto ou por **varredura automática***.

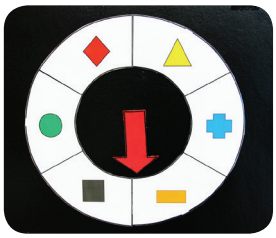
◆ **Dificuldade comunicativa:** Algumas crianças não falam ou falam poucas palavras. Essa condição pode ser ocasionada por atraso no desenvolvimento da fala ou por alguma patologia. Para essas crianças, é importante utilizar uma prancha de comunicação em papel, acoplada a um comunicador, tablet ou computador com o objetivo de auxiliá-la a se comunicar durante as brincadeiras.

◆ **Escrita alternativa:** Algumas crianças não são capazes de escrever as respostas ou de recortar e colar as opções. Para esse grupo, o material pode ser recortado previamente e organizado com **velcro adesivo***. A criança escolherá a resposta com o olhar, apontando, pegando ou através do **sistema de varredura*** e colocará no local correspondente, ou será auxiliada a fazê-lo.

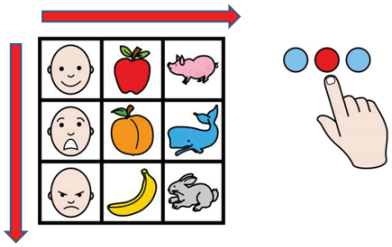
Quando a atividade não tiver material de apoio, podem ser utilizadas letras, sílabas ou palavras móveis para auxiliar a execução da tarefa.

◆ **Letras, sílabas ou palavras móveis:** A expressão compreende letras, sílabas ou palavras de madeira emborrachadas, imantadas ou feitas em papel que são disponibilizadas para a criança como recurso para a construção de palavras, frases ou textos.

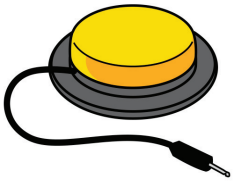
◆ **Sorteador:** O sorteador é um equipamento que parece um relógio, onde as figuras são organizadas no lugar dos números. O sorteio pode ser feito com o movimento manual da seta ou de forma automática com o auxílio de um acionador externo.



◆ **Varredura:** O acesso aos símbolos através do sistema de varredura é utilizado quando a criança ou jovem não é capaz de apontar o símbolo ou o texto desejado. O sistema é indicado para pessoas que possuem dificuldade de coordenação motora, mas necessita de um parceiro. O parceiro de comunicação vai apontar um símbolo de cada vez quando estes forem poucos. Quando o número de opções for maior do que seis itens, o mediador deve apontar a linha ou a coluna primeiro e depois os símbolos da linha ou coluna escolhida, um a um. É fundamental que as informações estejam organizadas em uma tabela.



◆ **Varredura automática:** O princípio é o mesmo da varredura manual, mas nesse caso a varredura acontece automaticamente em comunicadores, tablets e computadores, e o acesso é feito através de um acionador externo ao equipamento.



◆ **Velcro adesivo:** O velcro compreende duas fitas aderentes, uma lisa e outra com ganchos. O velcro adesivo já possui cola no verso, e é ideal para a adaptação das atividades pedagógicas. O produto é vendido em papelarias e armarinhos.

MOVIMENTO DOWN

COLEÇÃO

TO BRINCANDO

JOGO PIZZARIA MALUCA

www.movimentodown.org.br

www.facebook.com/movimentodown

REALIZAÇÃO

TERAPIA OCUPACIONAL TO UFRJ

UFRJ

APOIO

IPPMG / UFRJ

ABRINQ ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS FABRICANTES DE BRINQUEDOS

Fundada em: 02/07/85

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-98881-29-4
9 788598 881294

PATROCÍNIO

350 anos

CORREIOS

PROGRAMA PETROBRAS DESENVOLVIMENTO & CIDADANIA

BR PETROBRAS

GOVERNO FEDERAL BRASIL PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA

Faça o descarte consciente deste material.