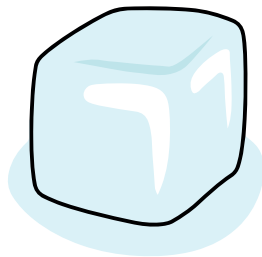
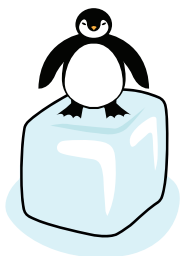
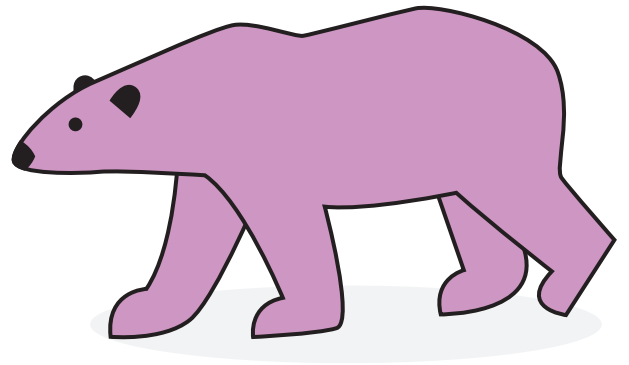
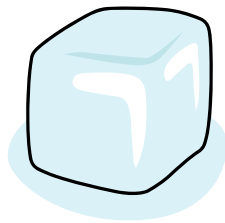
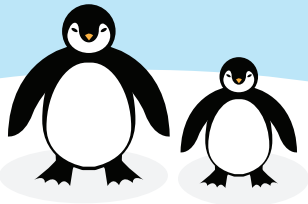


GUIA PARA PROFISSIONAIS  
DA SAÚDE E EDUCAÇÃO

COLEÇÃO

# TO BRINCANDO

JOGO QUEBRA GELO



TO BRINCANDO  
MOVIMENTO DOWN E CORREIOS

# FICHA CATALOGRÁFICA

P381g

Pelosi, Miryam Bonadiu.

Guia para profissionais da Saúde e Educação: Jogo Quebra Gelo / 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.1)

ISBN: 978-85-98881-29-4

1. Jogo Quebra Gelo 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



**GUIA PARA PROFISSIONAIS  
DA SAÚDE E EDUCAÇÃO**



OF - RJ



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 Quebra Gelo - Grow Jogos e Brinquedos

## FOTOS

Rovena Rosa | Programa Agência - Escola Imagens do Povo | Movimento Down

## 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](http://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.

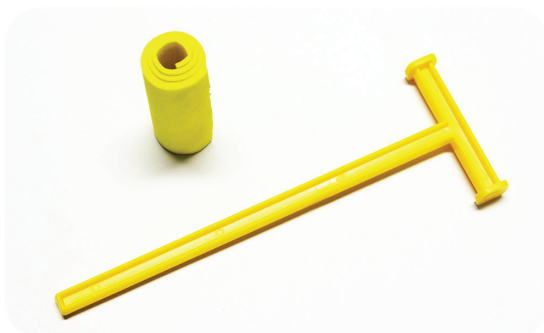
Modificações nos brinquedos podem ser necessárias para que uma criança consiga segurar uma peça ou visualizar o caminho de um jogo. O conjunto de recursos e estratégias que ajudam o desempenho de uma pessoa em uma determinada atividade é chamado de Tecnologia Assistiva. Este guia traz várias sugestões 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

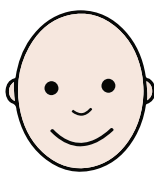
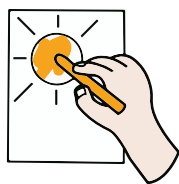
Aqui, você vai encontrar:



◆ Sugestões para adaptação do jogo.



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



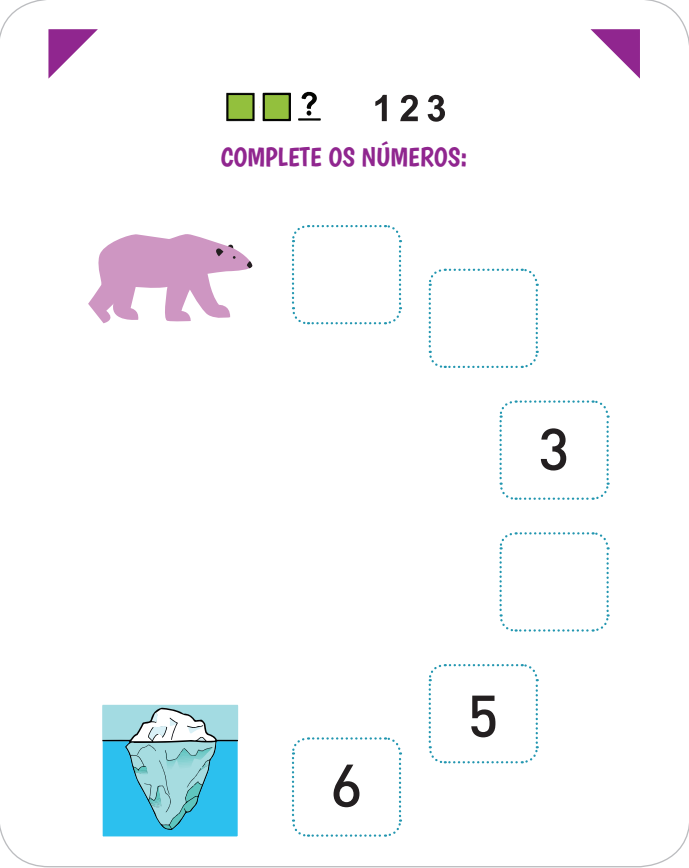
**PINTE A CABEÇA:**

◆ 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

■ ■ ? 1 2 3  
COMPLETE OS NÚMEROS:



The activity card features a purple bear and a blue iceberg. The bear is positioned above two empty dotted boxes. The iceberg is positioned above three dotted boxes, the first of which contains the number 6. To the right of the bear's boxes are two more dotted boxes, the top one containing the number 3. The card is framed by a dotted blue border and has purple triangles in the top corners.

◆ 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 Quebra Gelo, acesse o site [www.movimentodown.org.br/tobrincando](http://www.movimentodown.org.br/tobrincando). Você também encontra diversas atividades para o aprendizado de crianças e adolescentes no Portal Assistiva - [www.portalassistiva.com.br](http://www.portalassistiva.com.br).

# DICAS PARA COMEÇAR

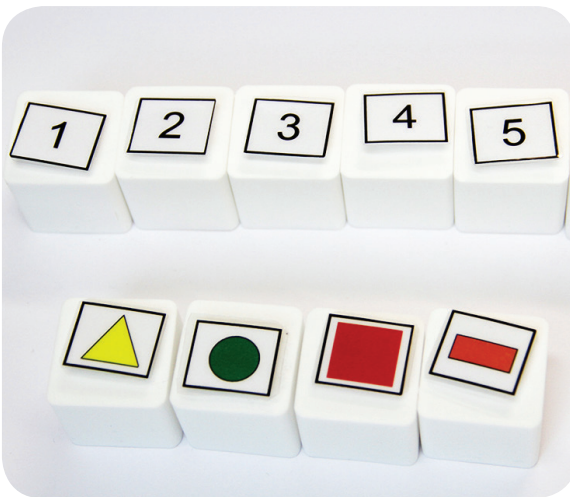
## JOGO QUEBRA GELO

O Quebra Gelo, da Grow, é um jogo divertido e muito fácil de brincar. A criança deve quebrar os cubos de gelo um a um usando o martelo, mas não pode derrubar o urso. Quanto mais cubos são quebrados, maior a chance do urso cair.

Para brincar, a criança precisa ser capaz de segurar o martelo e bater.



◆ Para crianças com dificuldades motoras, engrosse o cabo do martelo utilizando material emborrachado.



◆ Os cubos podem ser usados de muitas maneiras durante as brincadeiras. Eles são ótimos para contar, empilhar e formar conjuntos. Quando utilizamos legenda sobre sua face, podemos brincar de achar figuras iguais, organizar sequências numéricas ou alfabéticas.

# 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!”).

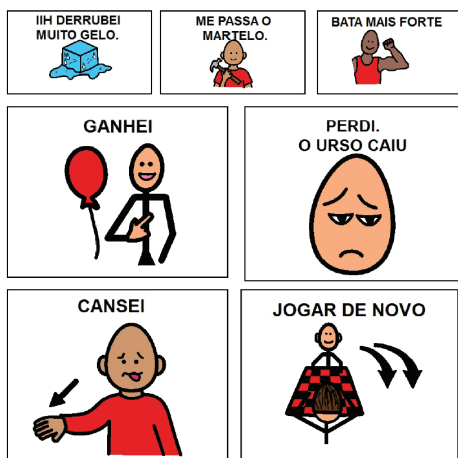
Para as crianças que apresentam alguma **dificuldade comunicativa\***, as pranchas de comunicação, em papel ou acopladas a **comunicadores\***, favorecem a participação na brincadeira e a interação com os amigos.

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

## QUEBRA GELO



Exemplo de uma Prancha de Comunicação Alternativa para o Jogo Quebra Gelo



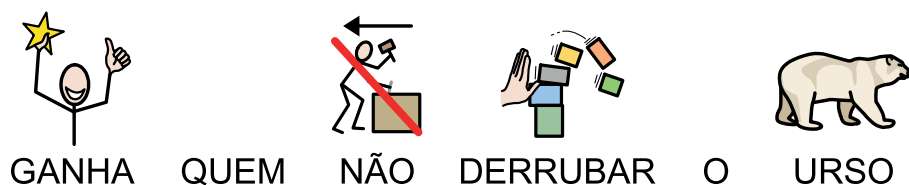
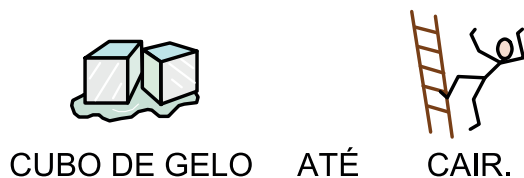
Exemplo de uma prancha de comunicação para um **comunicador\***

# DICAS PARA ADAPTAR A REGRA DO JOGO COM SÍMBOLOS

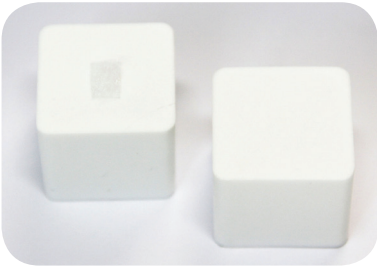
Todo jogo tem regras, mas em geral essas regras não são lidas pela própria criança. Crianças muito pequenas ou não alfabetizadas não são capazes de ler, mas podem descobrir como brincar tendo acesso à regra do jogo adaptada com símbolos.



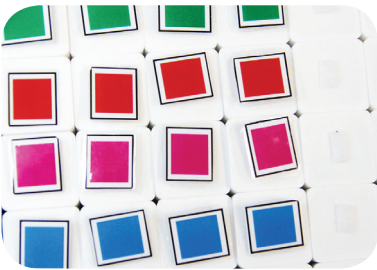
## QUEBRA GELO



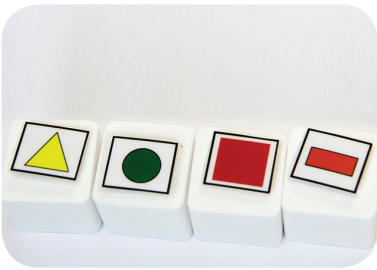
## DICAS PARA AMPLIAR A BRINCADEIRA



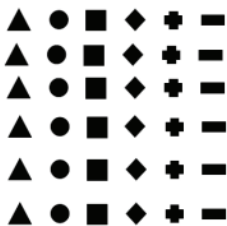
◆ Para preparar a atividade, cole um pequeno pedaço de **velcro\*** adesivo liso em cada cubo.



◆ Imprima uma folha com quadrados coloridos, do tamanho dos cubos, e cole na face do cubo com **velcro\*** adesivo áspero. Brinque de derrubar todos os quadrados de uma determinada cor.



◆ A brincadeira pode ser feita com formas.

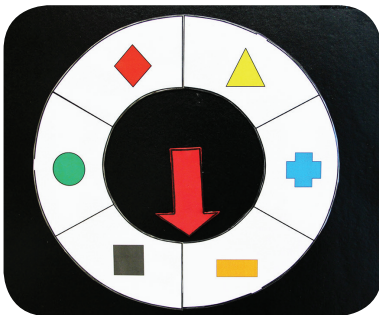


◆ Você também pode brincar com as formas e suas sombras.

## DICAS PARA AMPLIAR A BRINCADEIRA



◆ A brincadeira pode continuar com números, sílabas e letras do alfabeto. Em vez de utilizar **velcro\***, as figuras podem ser impressas em folha adesiva e coladas nas faces do cubo.



◆ Brinque de sortear a peça que será derrubada. Utilize para isso um dado adaptado com cores ou um **sorteador\***.



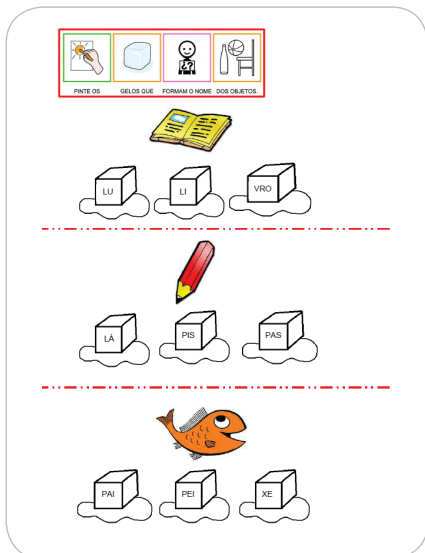
◆ Utilize um antiderrapante embaixo do brinquedo para evitar que ele deslize sobre a mesa.

# APRENDENDO COM O QUEBRA GELO

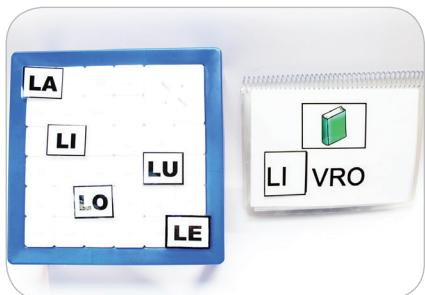
A partir do jogo Quebra Gelo, é possível realizar atividades com o objetivo de estimular o aprendizado da leitura, da escrita, o raciocínio lógico-matemático, o aprendizado de conceitos relacionados ao jogo e o desenvolvimento gráfico.

## ATIVIDADES DE PORTUGUÊS

### 1) ATIVIDADE DE FORMAR PALAVRAS



◆ A criança deve pintar os gelos para formar o nome da imagem. Para crianças com problemas de coordenação motora, use uma máscara de cartolina colorida para que elas pintem só o cubo desejado.



◆ Trabalhe com as famílias silábicas. A partir das sílabas da palavra “LI - VRO” pode-se trabalhar com a família silábica do “L” (LA - LE - LI - LO - LU) apresentando outras imagens que comecem com uma dessas sílabas. Amplie para outras sílabas.



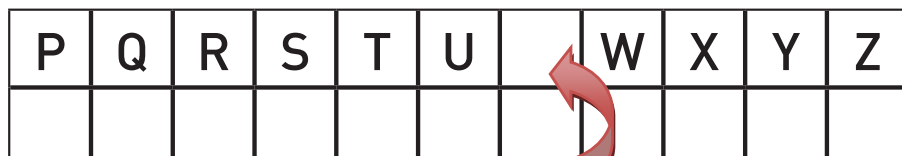
◆ Brinque com sílabas e objetos descobrindo qual a sílaba inicial do objeto mostrado.

## 2) ATIVIDADE DE COMPLETAR A RÉGUA

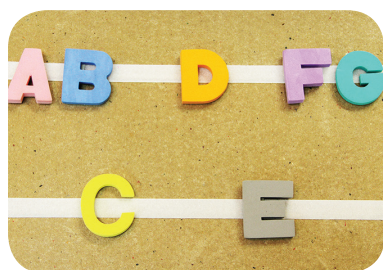


H

N



V



◆ A criança deve completar a régua com as letras do alfabeto que estão faltando. Utilize letras emborrachadas ou de madeira para a que a criança com dificuldade de coordenação motora possa realizar a atividade.



◆ Separe objetos que comecem com diferentes letras do alfabeto e brinque de descobrir com que letra começa cada objeto.



## ATIVIDADES DE MATEMÁTICA

### 1) ATIVIDADE DE COMPLETAR A RÉGUA NUMÉRICA

1	2	3	4		6	7	8	9	10		12	13	14	15

5

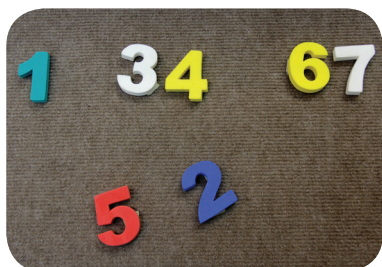
11

16	17	18	19		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

20



◆ Use números adaptados com **velcro\*** e um tapete com carpete para construir uma régua numérica.



◆ A criança deve completar a régua com os números que estão faltando. Utilize números emborrachados ou de madeira para a que a criança com dificuldade de coordenação motora possa realizar a atividade.

## 2) ATIVIDADE DE COMPLETAR O NÚMERO

COMPLETE OS NÚMEROS.

1

5

3

4

1 7

2 5

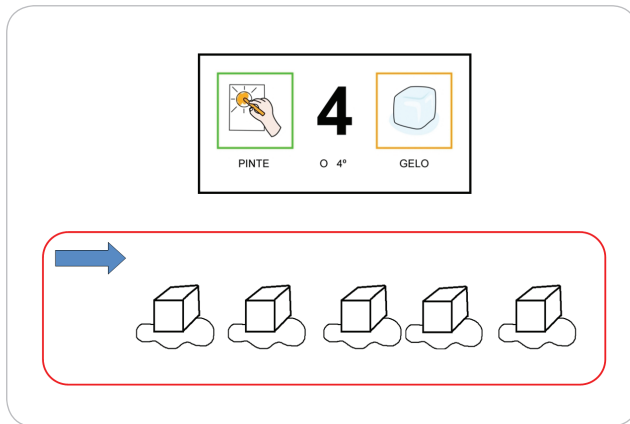
3 6

◆ A criança deve completar o caminho com os números que faltam. Para as crianças com dificuldade de coordenação motora, recorte os números que complementam a atividade.

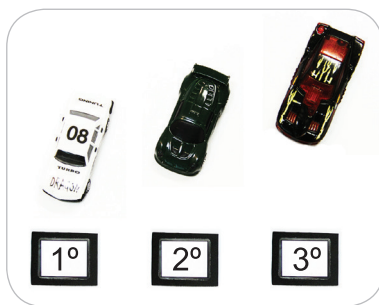


◆ Como material de apoio, prepare números soltos e cole sobre tampinhas de garrafa ou emborrachado. Esses números serão úteis para construir sequências e realizar outras atividades matemáticas.

### 3) ATIVIDADE DE PINTAR O 4º NÚMERO

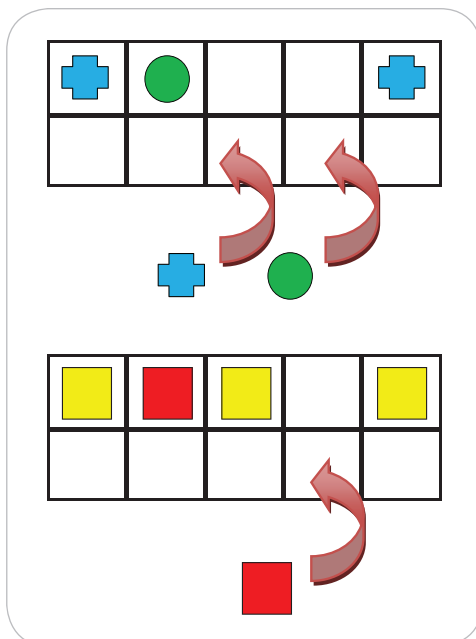


◆ A criança deve pintar o quarto número da sequência. Ajude a criança a contar se ela tiver dificuldade de fala.



◆ Brinque de fazer filas de bonecos e carrinhos e trabalhe os números ordinais 1º, 2º, 3º e o conceito de último.

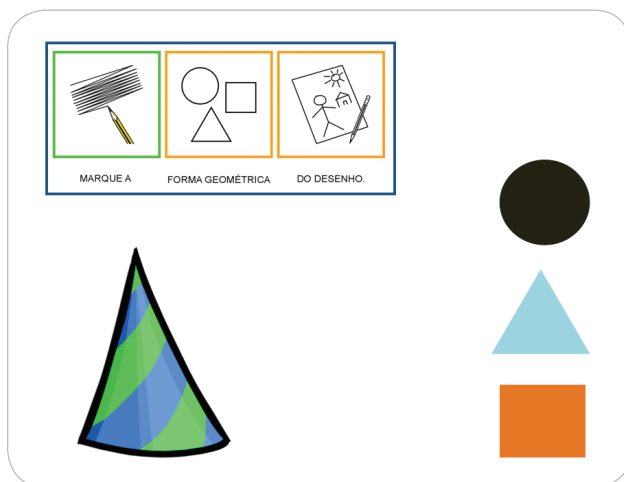
### 4) ATIVIDADE DE COMPLETAR A SEQUÊNCIA



◆ A criança deve completar a sequência com as figuras que faltam. As fichas para completar a atividade devem estar recortadas e disponíveis para a tarefa. Para a criança que ainda não possui o conceito de sequência, faça um modelo simples e peça para ela copiar no espaço abaixo.

◆ Use a base para construir outras sequências com números, animais ou letras.

## 5) ATIVIDADE DE MARCAR



◆ A criança deve marcar a forma geométrica que se assemelha à imagem. Auxilie a criança com dificuldade de coordenação motora a marcar a resposta depois que ela tiver sinalizado qual a forma correta.



◆ Organize um conjunto de objetos de formas variadas como um dado, um chapéu de festa infantil, uma bola e uma caixa. Trabalhe com a criança as formas que eles apresentam e sua representação gráfica.

## 6) ATIVIDADE DE CIRCULAR

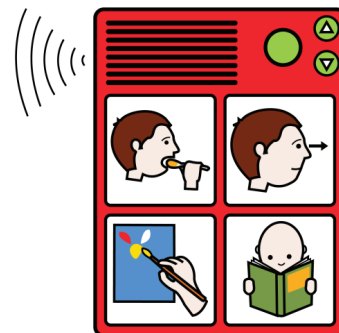


◆ A criança deve circular os objetos da cor amarela. Para a criança com dificuldade de coordenação motora e dificuldade de comunicação, faça a **varredura\*** das opções até que ela sinalize quais as opções corretas.

◆ Para trabalhar o conceito de cores, coloque dentro de uma caixa pequenos objetos de cores variadas e brinque de dizer o nome do objeto sorteado. A brincadeira pode ser realizada em grupo.

# 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\***.



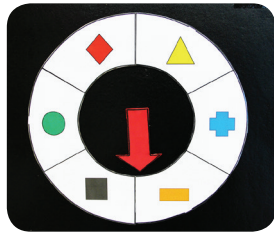
◆ **Dificuldade comunicativa:** Algumas crianças não falam ou falam poucas palavras. Essa condição pode ser ocasionada por atraso no desenvolvimento da fala ou por alguma patologia. Para essas crianças, é importante utilizar uma prancha de comunicação em papel, acoplada a um comunicador, tablet ou computador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

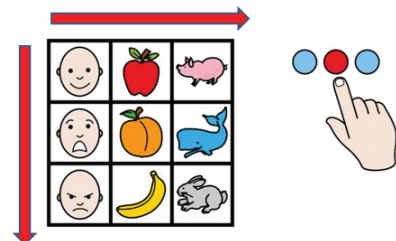
Quando a atividade não tiver material de apoio, podem ser utilizadas letras, sílabas ou palavras móveis para auxiliar a execução da tarefa.

◆ **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.

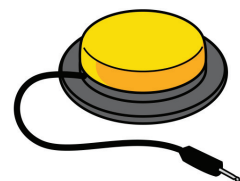
◆ **Sorteador:** O sorteador é um equipamento que parece um relógio, onde as figuras são organizadas no lugar dos números. O sorteio pode ser feito com o movimento manual da seta ou de forma automática com o auxílio de um acionador externo.



◆ **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 armazéns.



COLEÇÃO  
**TO BRINCANDO**

JOGO QUEBRA GELO

[www.movimentodown.org.br](http://www.movimentodown.org.br)

[www.facebook.com/movimentodown](http://www.facebook.com/movimentodown)

REALIZAÇÃO



APOIO



Agência Brasileira do ISBN



PATROCÍNIO

