

**Estimulação cognitiva
para idosos**

Estimulação Cognitiva para idosos

Estimulação Cognitiva para idosos

Luis Jacob



2012



Edição: RUTIS (Associação Rede de Universidades da Terceira Idade)
Rua Conde da Taipa, 42 2080-069 Almeirim / Portugal / www.rutis.pt

Titulo: Estimulação cognitiva para idosos

Autores: Luis Jacob

Direitos de autor: RUTIS

Colecção: RUTIS, nº 5

Foto da capa: RUTIS

1ª Edição, Maio de 2012

Depósito Legal: 342576/12

ISBN: 978-989-97524-1-2

Reprodução interdita, total ou parcial, sem autorização prévia e expressa do autor.

A **cópia ilegal** viola os direitos dos autores.

Os prejudicados somos todos nós.



A cópia ilegal viola os direitos dos autores.
Os prejudicados somos todos nós.

Estimulação cognitiva para idosos

Índice	4
Introdução	5
1.1 Memória	6
1.2 Tipos de memória	7
1.3 Percas de memória	8
1.4 Atenção	9
1.5 Linguagem	10
1.6 Cálculo	11
1.7 Orientação espaço-temporal	11
1.8 Coordenação motora	12
1.9 Reabilitação cognitiva	13
2 Exercícios	14
Referencias bibliográficas	119
Autor	120

1. Introdução

O processo do envelhecimento é a soma de vários processos entre si, os quais envolvem os aspectos biopsicossociais; têm como base a hereditariedade, sendo conhecido o facto de existirem famílias cujos componentes tendem á longevidade, e outras que apresentam certas patologias com muita frequência. O processo de envelhecimento pode ser acompanhado pelo declínio das capacidades tanto físicas, como cognitivas dos idosos, de acordo com suas características de vida.

O défice cognitivo é definido por uma alteração de maior capacidade mental. Pode ser um défice focal ou um défice difuso. Entende-se por défice focal quando é limitado a um isolamento mental (tal como a fala) ou um conjunto funcionalmente ou geograficamente inter-relacionados. O défice difuso afecta várias capacidades mentais de uma só vez.

Com o envelhecimento, ocorre uma redução do número de células nervosas, assim como uma diminuição na velocidade de condução do estímulo nervoso. No entanto, isto não significa, necessariamente, incapacidade, uma vez que o cérebro, suficientemente estimulado, consegue aumentar e fortalecer as ligações sinápticas existentes, independentemente da idade do indivíduo. Estas ligações criadas compensam a deterioração neuronal.

Os problemas de memória, atenção, linguagem, cálculo, orientação espaço-temporal e coordenação motora , estão frequentemente relacionados com o processo de envelhecimento normal do cérebro. Normalmente a capacidade de recuperar espontaneamente a informação é afectada por este processo de envelhecimento, mas a informação é armazenada.

1.1 Memória

A Retenção e o tornar presentes experiências anteriores, constituem capacidades fundamentais dos seres vivos (Scharfetter, 2002). No entanto, a memória não deve ser encarada como um mero reviver, mas sim como um processo de reconstrução activa a partir de alguns elementos nucleares preservados.

São as funções mnésicas que nos permitem reter aquilo que experienciamos e que nos permitem evocar. O conteúdo da informação tem grande relevo e é dele que dependerá a região cerebral envolvida (Scharfetter, 2002; Caldas, 2000).

A memória é assim, a plataforma de transferência de informação dentro do sistema e inclui a aquisição, o armazenamento e a disponibilidade da informação, sendo assim considerada como um pólo central do nosso funcionamento mental (Sim-Sim, 1998).

Para Scharfetter (2002), a memória não se trata por isso de uma função unitária, consistindo antes numa série de actividades diferenciadas como as de perceber, experimentar, exercitar, aprender, evocar, tornar presente o que passou, reconhecer, comparar, combinar e aprender de novo.

Sem as funções mnésicas não existiria assim a percepção reconhecadora nem a aprendizagem (e aprendemos mais facilmente quanto maior for o interesse que temos nalguma coisa) (Scharfetter, 2002).

A memória processa-se através de três mecanismos básicos: codificação, evocação e o reconhecimento.

A codificação diz respeito ao arranjo de informação à medida que esta entra no sistema, de forma a adequar-se à sua experiência prévia e com ela passar a interagir. Este processo pressupõe a atenção, a descodificação sensorial, a identificação do material descodificado e a sua segmentação. O hipocampo tem aqui um papel determinante como ponte de entrada e manutenção da informação

em espera à medida que se vão ativando as regiões do cérebro que têm analogias com a informação recebida e que com ela vão emparceirar. Assim, o compromisso lesional de ambos os hipocampos comprometerá irremediavelmente os processos de aquisição da memória. O processo de codificação tem assim uma forte relação com a experiência prévia, sendo por isso, mais fácil para quem sabe mais coisas guardar mais informação (Caldas, 2000).

A evocação é o processo mnésico que nos permite ir evocar a informação de que dispomos. É o contexto da situação que nos permite fazer a evocação (Caldas, 2000).

Segundo Caldas (2000), o reconhecimento consiste em confrontar um evento com a experiência prévia e considerá-lo familiar ou não. São erros no processo de reconhecimento, o fenômeno de déjà vu (que resulta normalmente do excesso de fadiga, em particular da privação de sono e diz respeito à vivência de uma situação nova como se ela fosse já familiar). A paramnésia reduplicativa (que ocorre em casos de lesões cerebrais, nas quais os pacientes reconhecem os lugares ou os eventos mas considerem-nos idênticos a experiências previamente vividas).

1.2. Tipos de memória

Existem diferentes tipos de memória, entre as quais, a memória primária vs secundária, episódica vs semântica, elaboração vs integração, representacional vs disposicional, autobiográfica vs perceptiva. Sendo que os termos mais utilizados são a memória a curto prazo e a longo prazo.

A memória a curto prazo é o sistema mnésico que nos permite reter informação por um período de alguns segundos. A memória a longo prazo é o sistema mnésico que nos permite registrar a informação, de forma organizada e permanente (Sim- Sim, 1998).

A Memória Explícita é aquela que é acessível aos processos cognitivos interativos de sujeito para sujeito, passíveis também de serem representados na

dimensão do imaginário sensorial (Caldas, 2000). Este tipo de memória pode ser semântica, a que nos permite reconhecer os objectos do mundo que nos rodeia. Poderá também ser episódica, a que nos permite registar no tempo, as nossas interações com esses mesmos objectos.

A Memória Implícita(ou memória de procedimentos) é a capacidade de realizar ações como andar ou nadar. Estes procedimentos só podem ser aprendidos mediante uma prática que implica, em geral, o sistema motor (Caldas, 2000). Esta memória pode ser de trabalho, indispensável para o procedimento de quase todas as atividades cognitivas. Articula com a experiência prévia do sistema, o resultado da informação recolhida. Poderá também ser sensorial, em que permite reter a informação não trabalhada por um curtíssimo período de tempo, enquanto são selecionados os atributos mais relevantes do estímulo. Este tipo de memória também pode ser de priming que consiste na conservação de informação em memória inconsciente de forma a condicionar o comportamento seguinte.

1.3 Perdas de Memória

Existem três termos para distinguir diferentes tipos de perdas de memória. A amnésia (perda total ou parcial da memória), a amnésia retrógrada (dificuldade ou incapacidade para recordar eventos anteriores ao início da amnésia) e amnésia anterógrada (dificuldade ou incapacidade em recordar eventos posteriores ao início da amnésia).

A amnésia total pode ser resultado de um traumatismo craniano ou de um choque emocional, sendo que neste último caso, pode haver uma recuperação logo que o paciente se sinta novamente em segurança. A amnésia parcial (esquecimento de algumas palavras) é geralmente um sinal de idade avançada, depressão ou de demência (Bevans, 1984).

1.5 Atenção

A atenção é uma condição para a diferenciação da vivência, da percepção, do pensamento, entre outros. Segundo Scharfetter (2002), a atenção é a orientação (activa e passiva) da consciência em direcção a algo experienciado. Ela exerce uma função importante no confronto do homem com o meio ambiente e em relação á percepção de si mesmo. É, portanto, uma das funções fundamentais do ser vivo em geral: a de apreender o que o rodeia e, através da apreensão, perceber-se a si mesmo de uma forma lúcida.

Considerada como parte integrante e fundamental da actividade sensorial, é indispensável para a memória uma vez que participa como um distribuidor da actividade sensorial pelos vários níveis de consciência, que em simultâneo processam a informação. Como tal, segundo Caldas (2000), não será possível reduzir o seu conceito a uma só definição nem relacioná-lo com uma única região do cérebro. No entanto, Leão (s/data), refere que o défice de atenção se caracteriza pelo envolvimento de uma disfunção de circuitos neurais frontotemporoparietais.

A atenção e a concentração têm a função de captar, todas as informações que provêm do meio ambiente ou de esfera interior de cada um, e classificá-las por ordem de importância (importante; não importante; pleno de significação; desprovido de significação, perigoso; inofensivo).

Para uma boa atenção, deve ter uma boa visibilidade e uma clareza de consciência, proporcionadas por um funcionamento cerebral e sistema sensorial intactos. A focagem de atenção e o seu rendimento são também determinados pela globalidade da experiencia vital acumulada até ao momento, pela inteligência, pela situação em causa, pela integridade e pelo humor (já que este determina, em grande parte, qual a orientação da atenção). (Scharfetter, 2002)

Segundo Scharfetter (2002), a atenção passiva, fixação ou fascinação, designa-se quando o idoso fica preso e inamovível de uma vivência. Este tipo de atenção pode atingir uma intensidade tão forte que chega a limitar o âmbito e a

flexibilidade da própria atenção (um idoso que esteja completamente absorvido pela sua vivência alucinatória já não consegue prestar qualquer atenção ao meio ambiente que o rodeia).

Desta forma, pretende-se aumentar assim a concentração, a atenção voluntária, e a imediata, cativar e desenvolver a percepção do idosos, levando o idoso a prestar mais atenção ao meio ambiente onde se encontra inserido.

1.5 Linguagem

A comunicação faz parte do nosso dia-a-dia enquanto seres integrantes de uma sociedade, sendo assim considerada como instrumento básico das relações humanas, afectando todas as vertentes do ser humano enquanto ser bio-psico-socio-cultural e espiritual.

A linguagem serve para comunicar mas não se esgota na comunicação (Sim-Sim, 1998). Ela resume o pensamento em palavras (símbolos) e está por isso colocada ao serviço da função ordenadora do pensamento. E pensar significa organizar as realidades (materiais e imateriais) relativas a nós mesmos e ao nosso mundo (Scharfetter, 2002).

Segundo Lev e Vygotsky (1971, cit. por Sim-Sim, 1998) o pensamento surge da necessidade de re-estruturar qualquer situação apresentada e a linguagem nasce assim das produções expressivas com finalidade de comunicação. No que respeita às regiões do cérebro responsáveis pelas actividades da linguagem, tal como noutras funções, também se verifica uma assimetria de representação, estando a linguagem representada na maioria das pessoas no hemisfério esquerdo (também considerado como hemisfério dominante) (Caldas, 1994).

Dentro da premissa de que a linguagem depende do pensamento, será fácil perceber de que o desenvolvimento linguístico e o desenvolvimento cognitivo são dependentes.

Com as actividades da linguagem, pretende-se maximizar as capacidades linguísticas preservadas, exercitar a linguagem automática, otimizar a expressão verbal, manter e incentivar a compreensão verbal, melhorar a capacidade de repetição, favorecer a fluidez verbal e a solicitação e exercitar a mecânica da leitura-escrita (L. Tárraga y M. Boada, ANO).

1.6 Cálculo

Segundo Leão (ANO), a alteração da função de cálculo é denominada de discalculia e diz respeito a um distúrbio caracterizado pela dificuldade em qualquer uma das actividades aritméticas básicas, tais como, quantificação e numeração ou cálculo aritmético, causada por disfunção de áreas temporoparietais. Este distúrbio compreende a dificuldade em realizar operações matemáticas normalmente associadas a problemas de revisualização de números de ideação, de cálculo e de aplicação de instruções matemáticas. Está muitas vezes associada ao distúrbio da atenção, entre outros.

Com as actividades de cálculo, pretende-se preservar o reconhecimento numérico, permitir e promover a leitura de figuras e números, reforçar o conceito numérico e as operações numéricas, promover a quantidade de discriminação, otimizar a discriminação dos números, incentivar os níveis de atenção em material não-verbal.

1.7 Orientação Espaço-temporal

A orientação espaço-temporal é entendida como o conhecimento que o sujeito possui em relação ao espaço e ao tempo em que se desenvolve, constituindo um conceito heterogéneo relacionado com as capacidades cognitivas como por exemplo a memória, a atenção, a linguagem, o cálculo, a orientação espaço-temporal e a coordenação motora .

As características típicas da desorientação temporal são: a data, o dia da semana e o mês, á excepção do ano. Na desorientação espacial, a característica típica é relativa ao local.

Os exercícios devem ser executados num ambiente descontraído, onde a comunicação gestual e oral, deve ser favorável para que ocorra contacto interpessoal. O sucesso reside na ausência de stress.

Com os exercícios de orientação espaço-temporal, pretende-se desenvolver e possibilitar a orientação espacial e temporal para mantê-la o mais tempo possível. Manter a orientação da pessoa, activar a memória pessoal e autobiográfica, exercitar a linguagem automática. Optimizar os níveis de atenção e incentivar a falar fluentemente.

1.8 Coordenação Motora

Para Bevan (1984) a motricidade diz respeito a qualquer estrutura do corpo que se relacione com o movimento. Ou seja, é a atitude e movimento.

É através da mímica, dos gestos, da atitude, dos movimentos isolados e das sequências combinadas de movimentos, que o ser humano exprime o seu modo de ser, a consciência de si mesmo, o seu estado de espírito, a sua inteligência, o seu estado de vigília, a sua orientação e a sua vontade, entre outros (Scharfetter, 2002)

No que respeita á sua localização cerebral, os fundamentos da motricidade são os sistemas motores centrais e periféricos, ou seja, das vias piramidais (motricidade voluntária), extrapiramidais (motricidade involuntária), interacção conjunta das vias nervosas aferentes e eferentes e aparelho locomotor constituído pelos ossos, articulações, tendões e músculos.

A motricidade diz respeito ao comportamento, e o comportamento é a função da experiência. Adoptamos uma atitude e actuamos. Apenas enquanto pessoas totais podemos manifestar a própria existência no nosso comportamento

repousado ou em movimentos (emoção), voluntário ou involuntário. Só de forma artificial será possível separar o comportamento motor da globalidade da existência humana (do comportamento verbal, cognitivo, gnóstico, afectivo, etc.).

A coordenação motora proporciona-nos a forma como o homem se relaciona com o seu mundo, de como se coloca perante os apelos das pessoas e coisas e a elas responde (Scharfetter, 2002), e esse conhecimento é-nos dado de forma inconsciente uma vez que grande parte da motricidade ocorre involuntariamente, sem qualquer reflexão, sem intenção, sem esforço. Adquirimos muitas habilidades pela prática e executamo-las de forma automática, sem necessidade de vigiar constantemente e com exactidão os movimentos que executamos (Scharfetter, 2002).

1.9 Reabilitação Cognitiva

Segundo Camões, Pereira, & Gonçalves (2008), a Reabilitação Cognitiva, é um processo que visa recuperar ou estimular as habilidades funcionais e cognitivas do homem. Seguindo as instruções dos especialistas, o paciente treina através de exercícios essencialmente desenvolvidos para a reabilitação da deficiência cognitiva apresentada.

A Reabilitação Cognitiva trabalha com variados tipos de desordens e deficiências, das cognitivas às psicomotricionais. Desta forma, existem, abordagens distintas para a reabilitação cognitiva, que se diferenciam a partir do critério conceptual utilizado (Camões et al., 2008).

Segundo Rizzo & Buckwalter (Rizzo & Buckwalter, 1997), a abordagem restauradora utiliza a repetição sistemática e hierárquica para obter melhoria de desempenho dos componentes cognitivos. Já as estratégias compensatórias visam trabalhar o desempenho de tarefas de reabilitação. Algumas centram-se no treino do componente do processo cognitivo, como atenção e memória, enquanto outras se focam no treino das funções executivas, como a prática de um conjunto de tarefas num trabalho rotineiro.

Assim, segundo Camões et al (2008), a exploração de uma das técnicas não exclui a utilização a outra, pois estas abordagens complementam-se e possibilitam a integração de vários aspectos essenciais para a recuperação do paciente.

Para o desenvolvimento da Reabilitação Cognitiva em pacientes com diferentes tipos de demências exploram-se estratégias semelhantes às utilizadas nos procedimentos quotidianos, tais como tarefas de treino de relacionamento simbólico, percepção simbólica, memória visual, variáveis de apoio nos procedimentos utilizados na Reabilitação Cognitiva (Bracy, 1983; 1996).

Exercícios

1. Assinalar com uma circunferência o algarismo 2 e com um triângulo o algarismo 4.

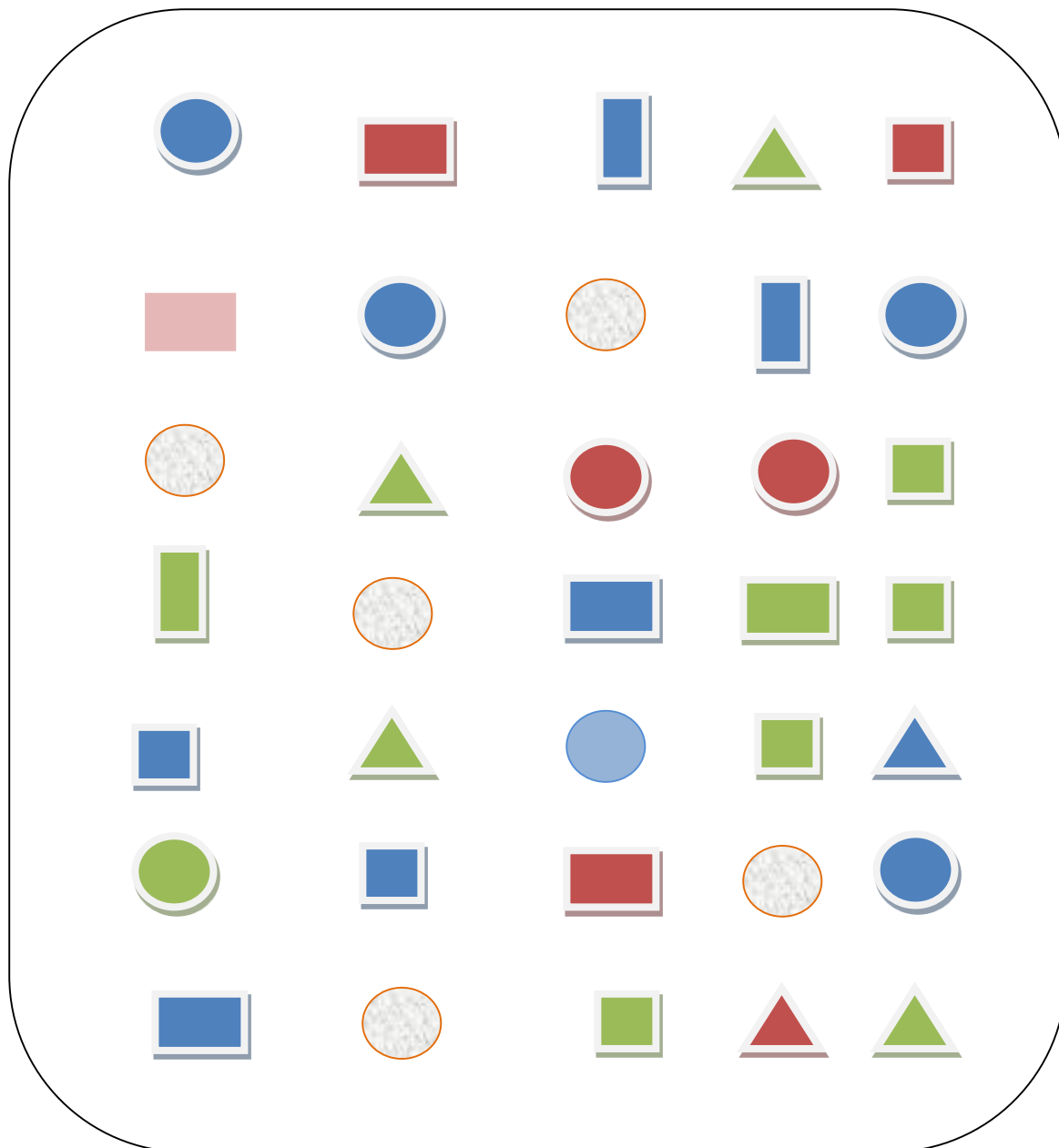
				1	2	3	4	5	6	7	3	2	6	7					
0	9	8	7	6	2	5	2	8	2	5	5	6	0	8	2	4	1	1	4
					1	2													
					2	4	5	7	9	8	7	1	4	3	2				
					8	3	6	7	8	2	1	4	0	5	7				
					4	5	6	8	1	9	0	2	5	7	4				
0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2		4	7	2	6	5	6	2	
									6	0	6	1							
					1	2	3	4	5	2	7	3	2	6	7				
0	9	8	7	6	2	5	2	8	2	5	5	6	0	8	2	4	1	1	4
									1	2									
					2	4	5	7	6	8	7	1	4	3	2				
					8	3	6	7	8	2	1	4	0	5	7				
					4	5	6	8	1	4	0	2	5	7	4				
0	9	8	4	6	5	4	3	2	1	2		4	7	2	6	5	6	2	
												6	0	6	1				

2. Assinalar as letras **A** e **C**.

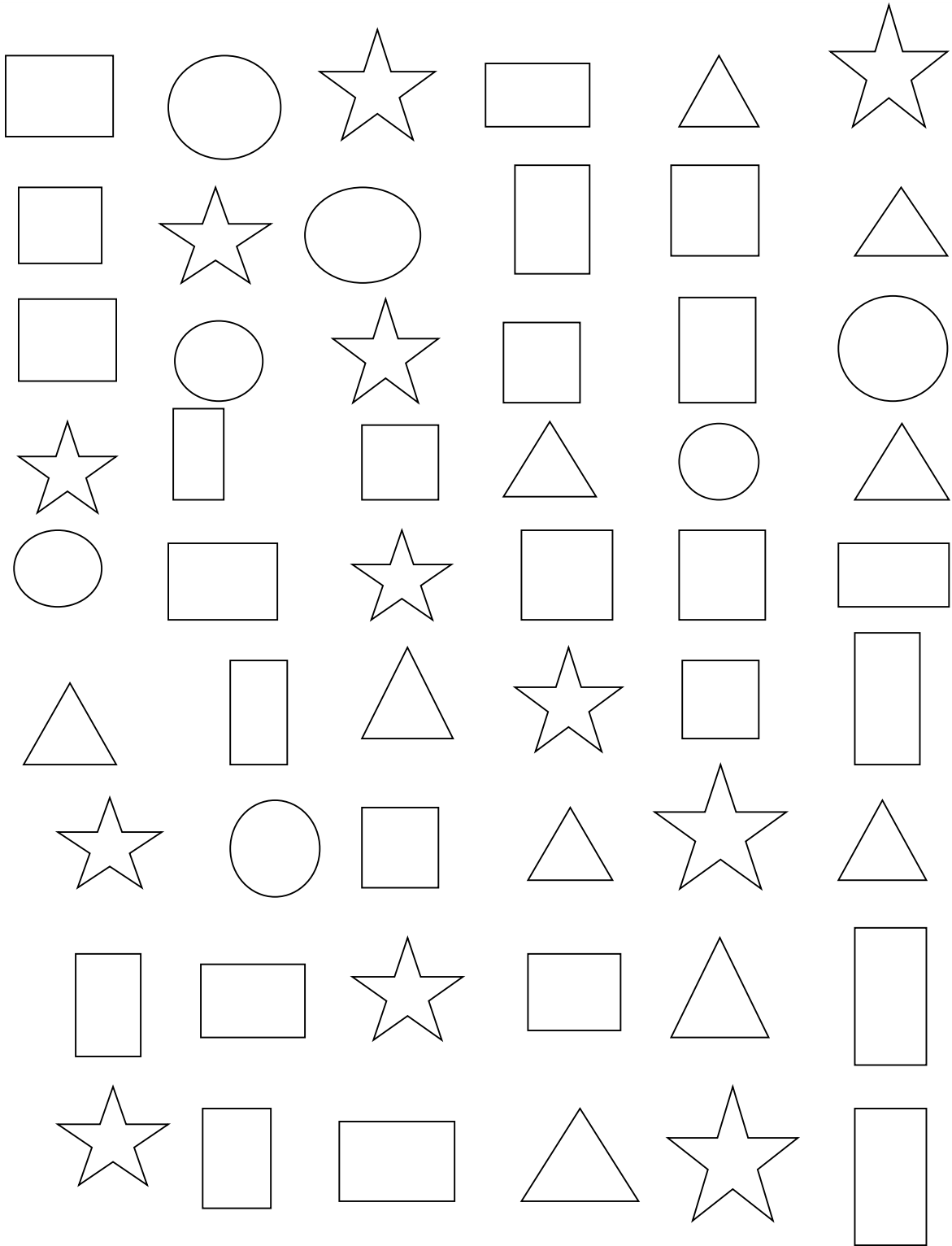
	A	E	T	F	C	Q	P	W
	R	C	B	A	W	O	N	B
	Z	A	M	C	N	V	A	C
	L	C	Ç	G	J	K	H	A
C	X	E	A	S	N	C	Ç	
O	A	D	Y	I	F	S	C	

Luis

3. Assinalar estes circulos .



4. Preencher as estrelas.



5. Procure e assinale a palavra **MAR**

A	M	A	R	F
S	O	L	I	D
F	H	Q	L	S
I	M	A	R	A
E	M	N	A	P
M	A	R	I	W
R	R	T	L	H

6. Procure assinalar as palavras **SOL** e **LUA**.

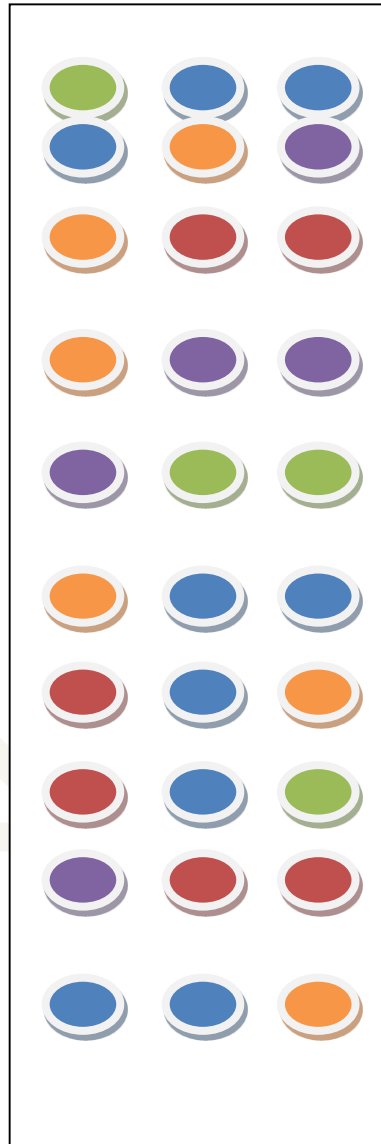
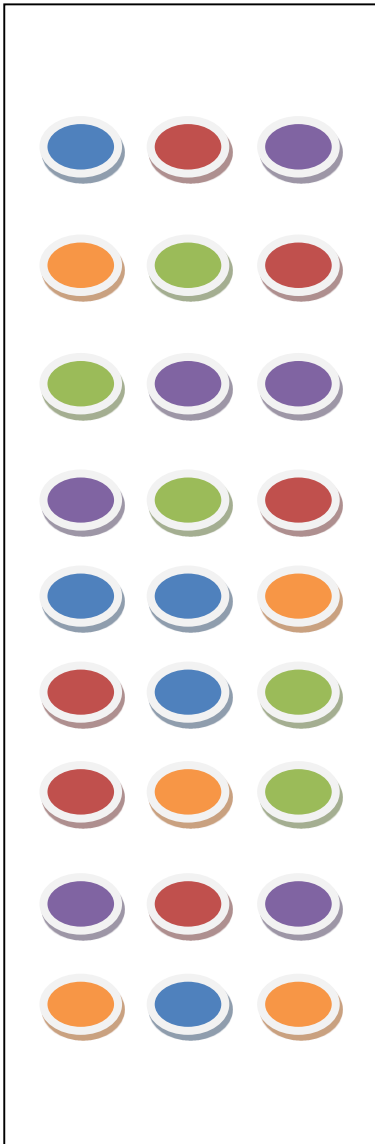
A	P	D	U	F
S	O	L	I	D
F	H	Q	L	S
I	T	L	U	A
E	M	N	Z	P
L	S	O	L	Q

7. Compare as duas colunas e assinale as diferenças na coluna da direita a.

A	C	D	P
B	T	S	W
D	P	T	B
E	B	Y	L
K	O	D	N
L	G	C	V
H	D	F	M
Z	C	R	T
Y	U	I	O
P	L	D	F
A	X	V	N
K	H	M	L

A	J	D	P
B	T	V	W
D	T	T	B
E	B	K	L
K	F	D	N
S	G	C	V
H	D	F	N
I	C	R	T
Y	U	B	O
P	V	D	F
A	X	B	N
X	H	M	L

8. Compare as duas colunas e assinale as diferenças na coluna da direita.



Compreensão de ordens

1. Execute as seguintes acções:

- ✓ Abra a boca
- ✓ Toque no cabelo
- ✓ Mostre a mão direita
- ✓ Feche os olhos
- ✓ Toque na perna direita
- ✓ Levante o braço

Luis Jacob

Compreensão de ordens

2. Dispor um lápis e uma caneca em cima da mesa e peça que:

- ✓ Aponte para o lápis
- ✓ Aponte para a caneca
- ✓ Pegue no lápis
- ✓ Pegue na caneca
- ✓ Ponha o lápis dentro da caneca
- ✓ Ponha a caneca à direita do lápis
- ✓ Ponha o lápis à esquerda da caneca

3. Pedir que identifique os seguintes objectos e dizer par que servem.



4. Pedir que diga o nome dos profissionais.

- ✓ Lavrar a terra
- ✓ Vender carne
- ✓ Levar o rebanho a pastar
- ✓ Vender peixe
- ✓ Trabalhar com madeira
- ✓ Consertar casacos
- ✓ Consertar carros
- ✓ Vender flores
- ✓ Cuidar de doentes
- ✓ Ensinar e dar aulas

5. peça que diga nomes de :

- ✓ Animais
- ✓ Alimentos
- ✓ Pessoas
- ✓ Nomes de mulheres e de homens
- ✓ Cores
- ✓ Frutas
- ✓ Cidades
- ✓ Profissões
- ✓ Legumes
- ✓ Flores

6. Peça que diga palavras começadas pelas letras:
R, P,F, Ma....

Vocabulário e léxico

1. Complete as seguintes palavras.

G_TO	PÊ_A	C_Á	SA_O
M_ÇÃ	LI_RO	LÁ_IS	LA_ANJA
C_REJA	L_ÃO	NA_S	VA_A
PÊ_SEGO	ABA_AXI	ANA_ÁS	MA_GA

2. diga a palavra contrária ou oposta a:

✓ Triste

✓ Bom

✓ Chorar

✓ Pequeno

✓ Fácil

✓ Muito

✓ Aberto

✓ Gordo

✓ Alto

✓ Bonito

✓ Lento

✓ Calmo

✓ Longe

3. Diga o feminino e o plural de:

✓ Bonito

✓ Pintor

✓ Empresário

✓ Burro

✓ Manuel

✓ Ladrão

✓ Cão

✓ Cavalo

Luis Jacob

4. Tente resolver as seguintes palavras cruzadas, utilizando as pistas dadas.

1		2	
	3		4

1. objecto para cortar; utensílio de cozinha

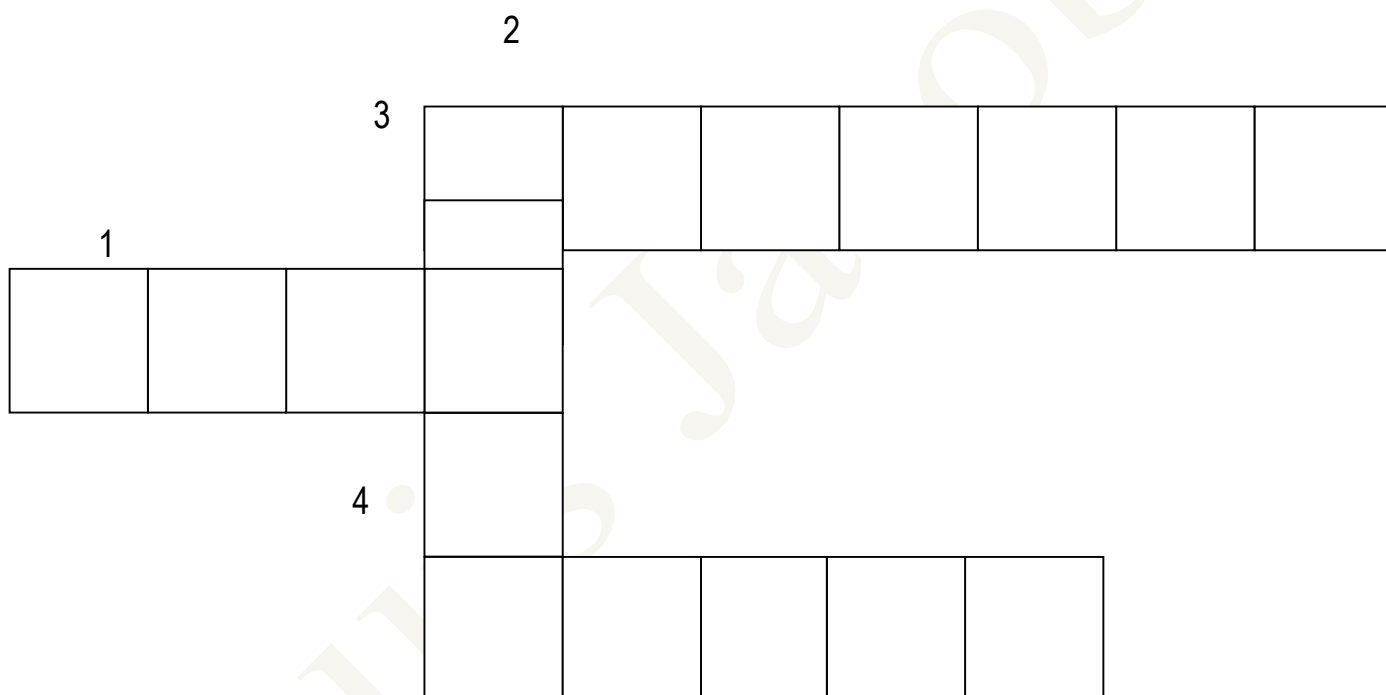
2. accao que fazemos quando temos pressa em chegar , andamento muito rápido.

3. accao que fazemos quando estamos contentes; o mesmo que dar risadas

4. nome de uma flor; nome de senhora

4. tente resolver as seguintes palavras cruzadas, utilizando as pistas dadas.

1. Horizontal: sentimento que temos por aqueles de quem gostamos; capital de Itália ao contrário
2. Vertical: capital de França; onde se localiza a Torre Eiffel e o Museu do Louvre
3. Horizontal: pessoa que se veste de forma engraçada aparece no circo
4. Horizontal: nome de senhora



Procedimento visual

1. Aponte as moedas e as notas e peça que lhe dê 1 euro, 1 euro e 20 cêntimos, 50 cêntimos...

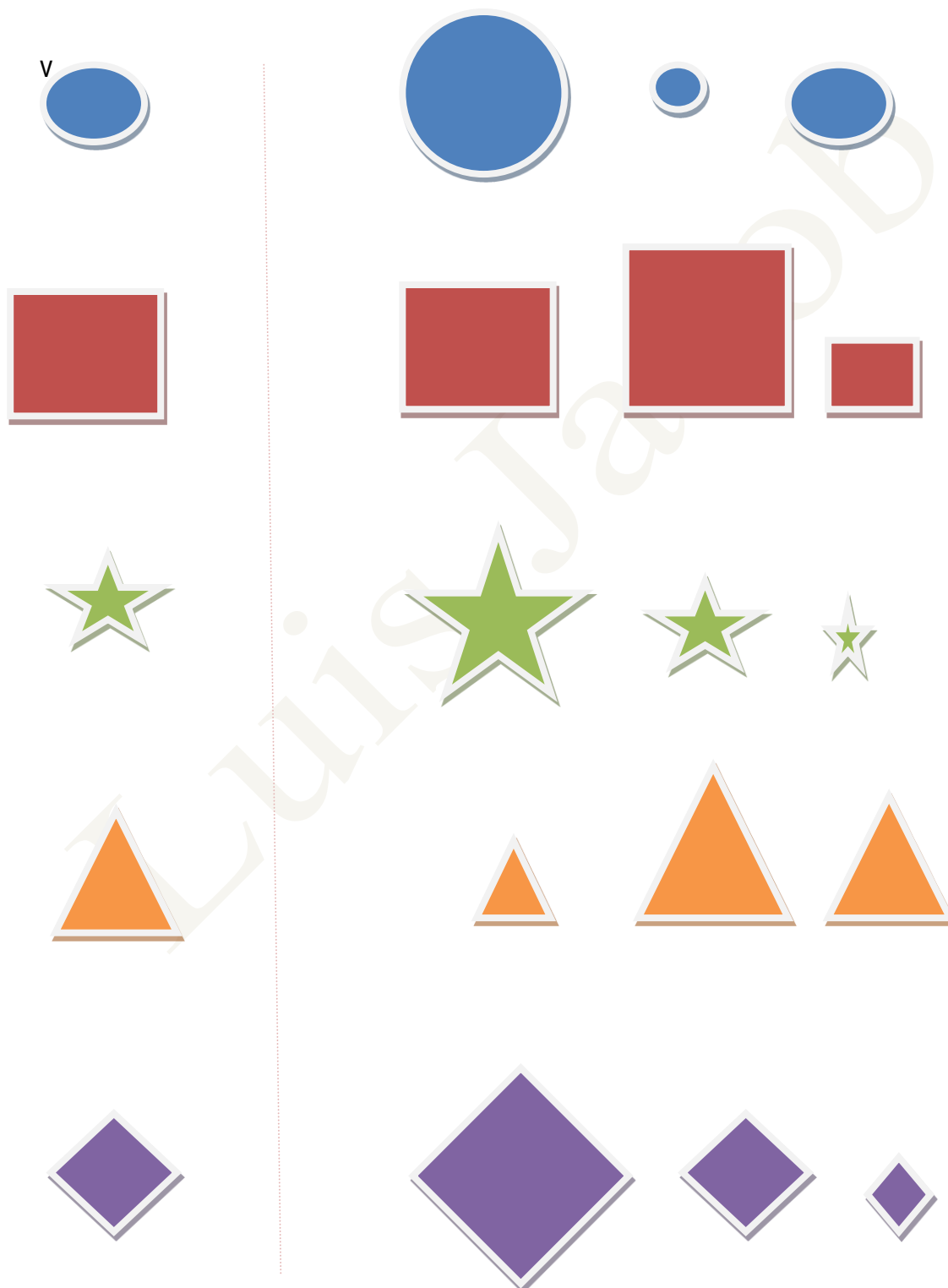


2. Identifique os diferentes animais

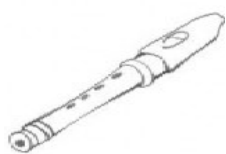
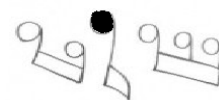
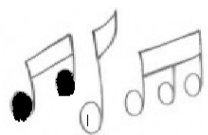


E de seguida peça que recorde os animais que viu.

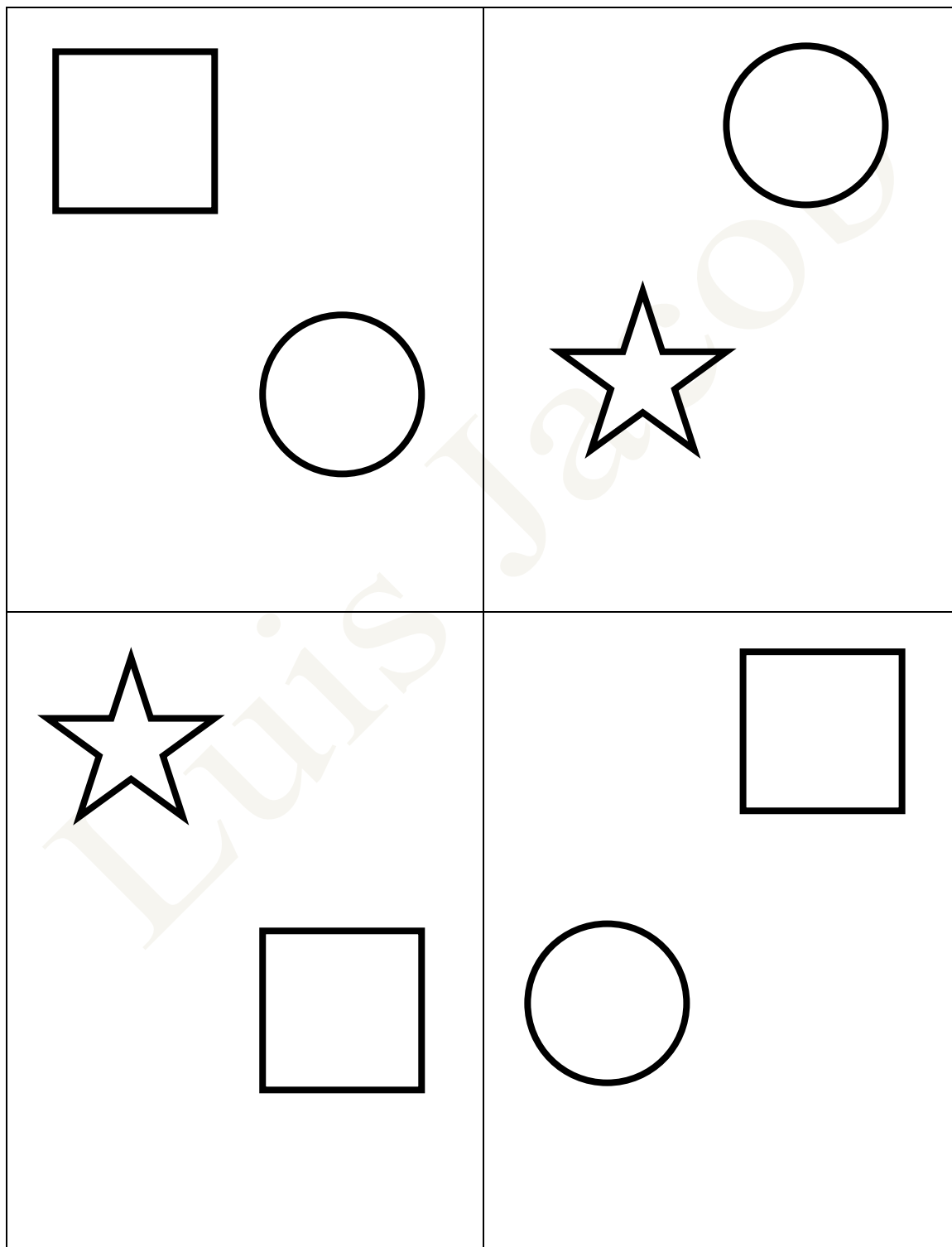
3. Assinale a direita a figura que é do mesmo tamanho que da esquerda.



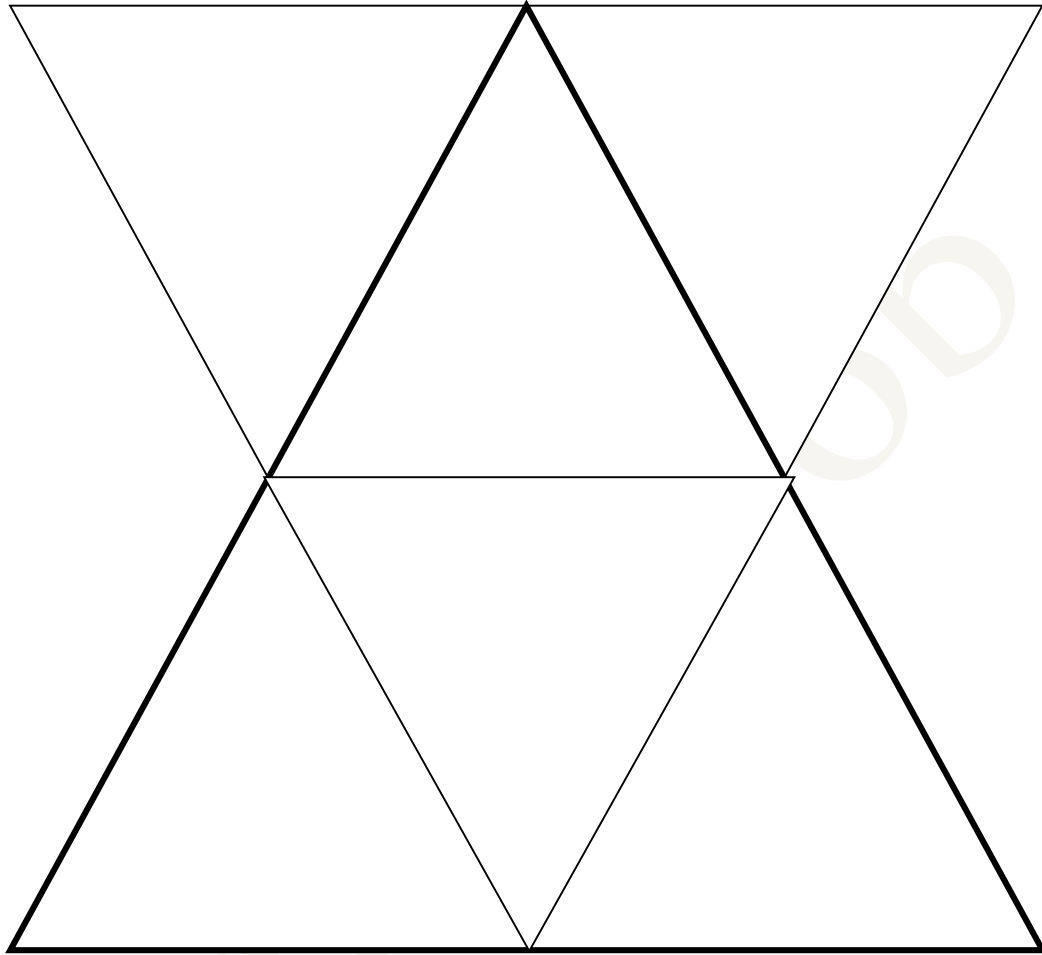
4. Assinale a direita a figura que é do mesmo tamanho que da esquerda.



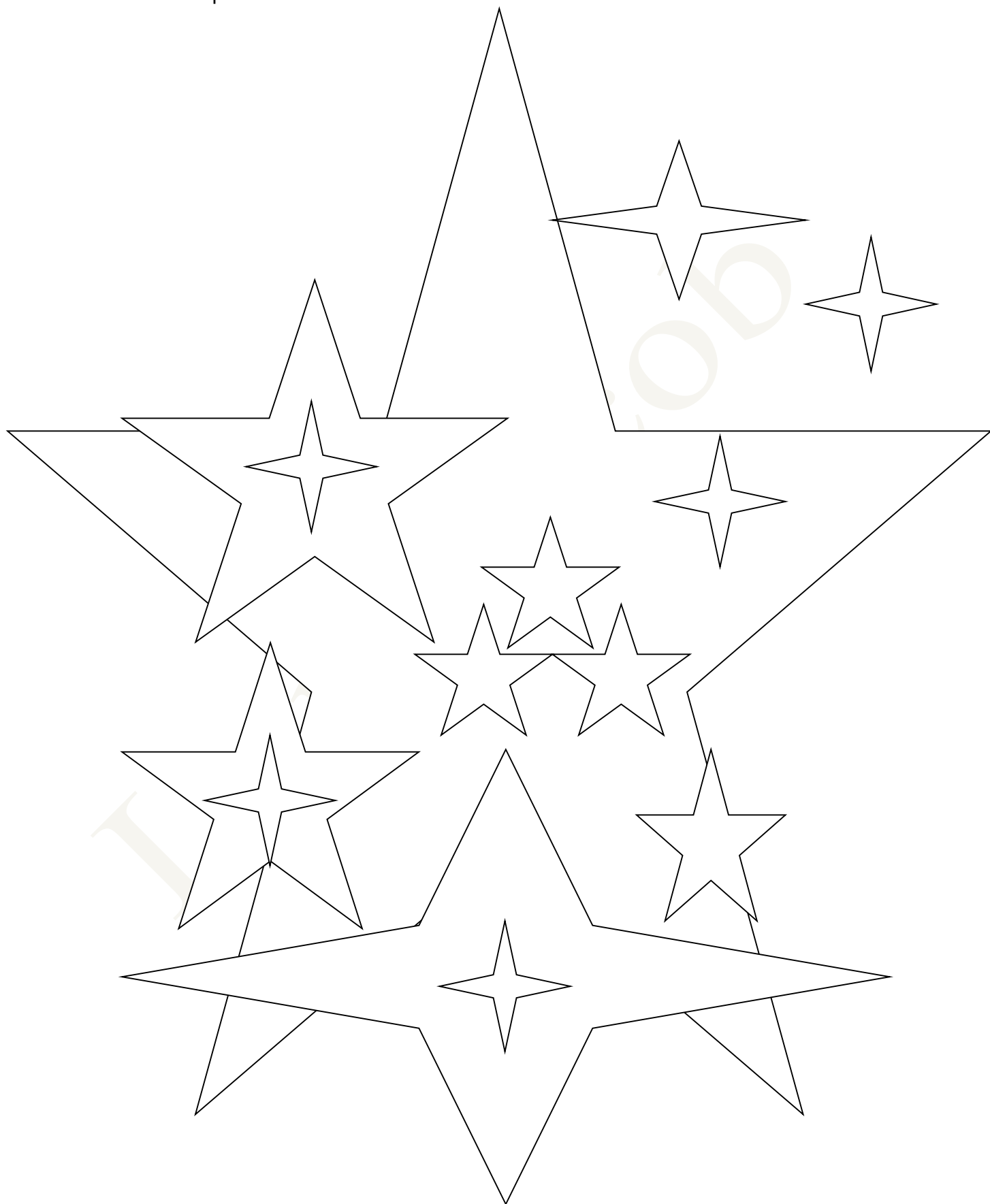
5. Aponte o quadrado de cima, depois o quadrado da direita, a estrela da esquerda e assim sucessivamente.



6. Quantos triângulos vê?



7. Contorne e preencha as diferentes estrelas de diferentes cores



Reconhecimento auditivo e tátil.

Feche os olhos e identifique os diversos objectos.

Executar diferentes sons e pedir que os identifique.

✓ Despertador

✓ Papel

✓ Moedas

✓ Prato

✓ Chaves

✓ Saco plástico

✓ Cadeira

Som de despertador

Amarrotar papel

● Abanar com as moedas na mão

Bater com a colher no prato

Bater com a mão na mesa

Bater palmas

Abanar as chaves

Bater com o pé no chão

Mexer num saco plástico

Arrastar a cadeira

Ler o seguinte texto, devagar e assegurando-se que esta atento.

O Gonçalo tem doze anos. Anda na escola e a professora diz que aprende muito bem.

De seguida, fazer-lhe as seguintes perguntas:

Lembra-se do nome do personagem do texto?

É criança ou adulto?

Que idade tem?

Aprende bem ou mal na escola?

Pedir que descreva acontecimentos recentes o que jantou no dia anterior, descreva o fim- de- semana, o dia do casamento.....

O nome.....

O nome do pai.....

O nome da mãe.....

O nome esposo/a.....

Quantos irmãos tem/teve.....

Quantos filhos tem.....

Disponha sobre a mesa diferentes objectos e tente conjuga-los logicamente.

Por exemplo:

Pente Tesoura Papel Copo Garrafa de água

- ✓ A tesoura corta o papel
- ✓ A garrafa de água enche o copo
- ✓ Com o pente penteia-se

Com os objectos:

- CINTO
- PANO
- CAIXA DE FOSFEROS
- VELA
- ENVELOPE
- PAPEL
- SAPATO COM CORDOES
- TELEFONE
- PAO
- FACA
- MANTEIGA
- GARRAFA DE AGUA
- COPO

Disponer o material em cima da mesa e pedir que:

- ✓ Ponha o cinto
- ✓ Dobre o pano
- ✓ Acenda a vela
- ✓ Ponha o papel dentro do envelope
- ✓ Calce o sapato e aperte os cordões
- ✓ Pegue no telefone e marque um número
- ✓ Ponha manteiga no pão
- ✓ Abra a garrafa e ponha água no copo
- ✓ Vista o casaco

MIMICA

Execute por mímica as seguintes acções:

- ✓ Dizer adeus
- ✓ Comer sopa
- ✓ Pentear-se
- ✓ Lavar os dentes
- ✓ Cortar pão
- ✓ Escrever
- ✓ Lavar a cabeça
- ✓ Lavar a cara
- ✓ Pôr batom
- ✓ Pôr os óculos
- ✓ Abotoar o casaco
- ✓ Benzer-se

Sequência de acção

Ler atentamente as seguintes frases e peça que as ordene para que sigam uma sequência de acção.

1. Para comprar pão

- Escolher o pão
- Pagar
- Entrar na loja

2. Para dormir

- Deitar na cama
- Vestir o pijama
- Cobrir-se com o cobertor
- Tirar a roupa

3. para fazer uma refeição

- Levar a comida a boca
- Pegar nos talheres
- Partir a comida
- Servir-se de travessa

4. Para ver televisão

- Seleccionar a canal
- Ligar a televisão
- Ver o programa
- Pegar no comando

5. para se vestir

- Calçar os sapatos
- Vestir o casaco
- Escolher a roupa
- Vestir as calças e a camisola
- Vestir a roupa interior

Sequências lógicas
 Complete a seguinte serie:

The puzzle consists of five rows of shapes and a vertical column of six empty boxes on the right. Each row shows a sequence of shapes with arrows indicating the progression.

- Row 1:** A circle, followed by a right-pointing arrow, then a circle, followed by a right-pointing arrow, then a circle.
- Row 2:** A square containing a star, followed by two overlapping circles, then a square containing a star, followed by two overlapping circles, then a square containing a star.
- Row 3:** A diamond, followed by a right-pointing arrow, then a circle with a triangle on top, followed by a right-pointing arrow, then a circle with a triangle on top, followed by a right-pointing arrow, then a diamond.
- Row 4:** A triangle, followed by a triangle, then a diamond, then a diamond, then a triangle.
- Row 5:** A circle, followed by a circle, then a star, then a circle, then a circle.

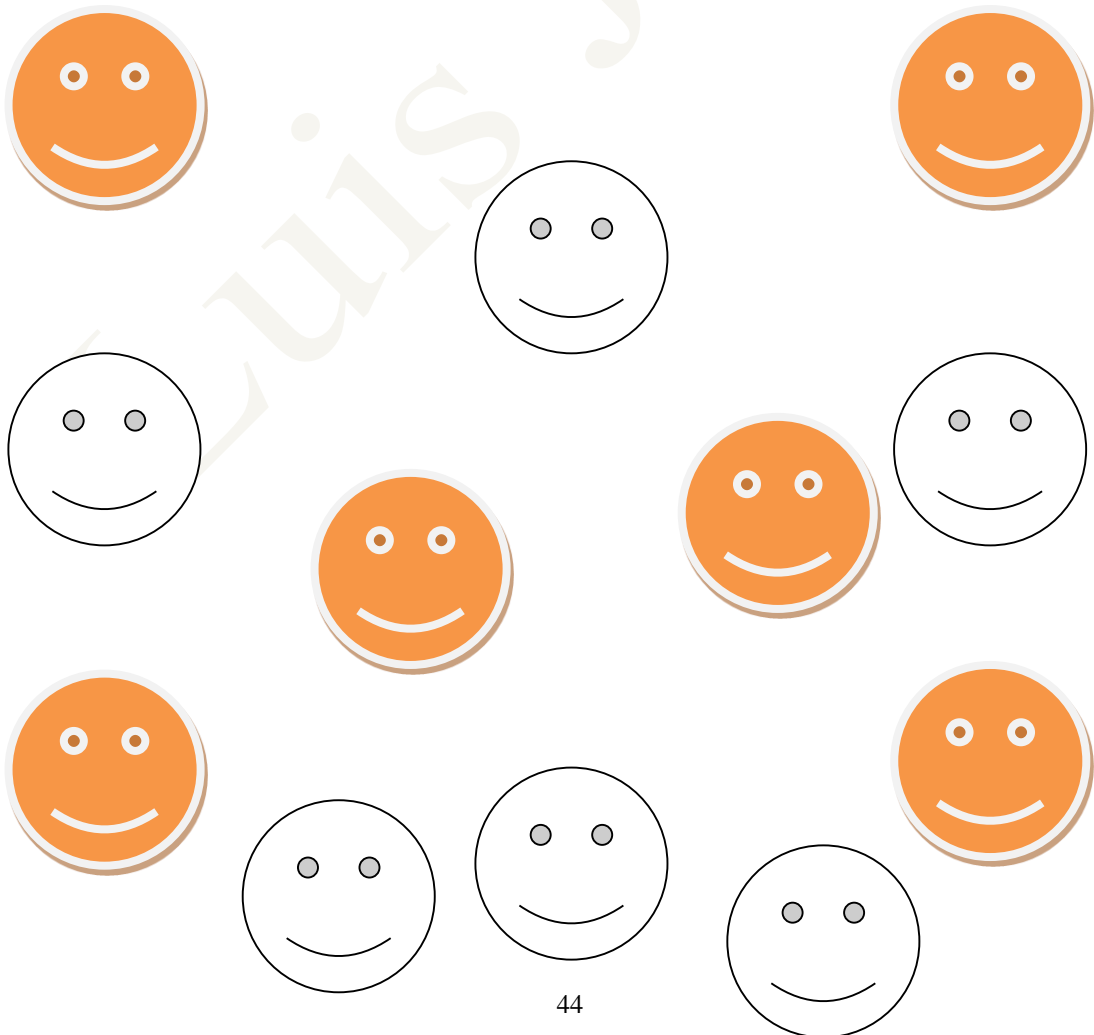
On the right side of the page, there is a vertical column of six empty rectangular boxes, intended for the student to write the missing shapes in the sequence.

Sequências lógicas
 Complete a seguinte serie:

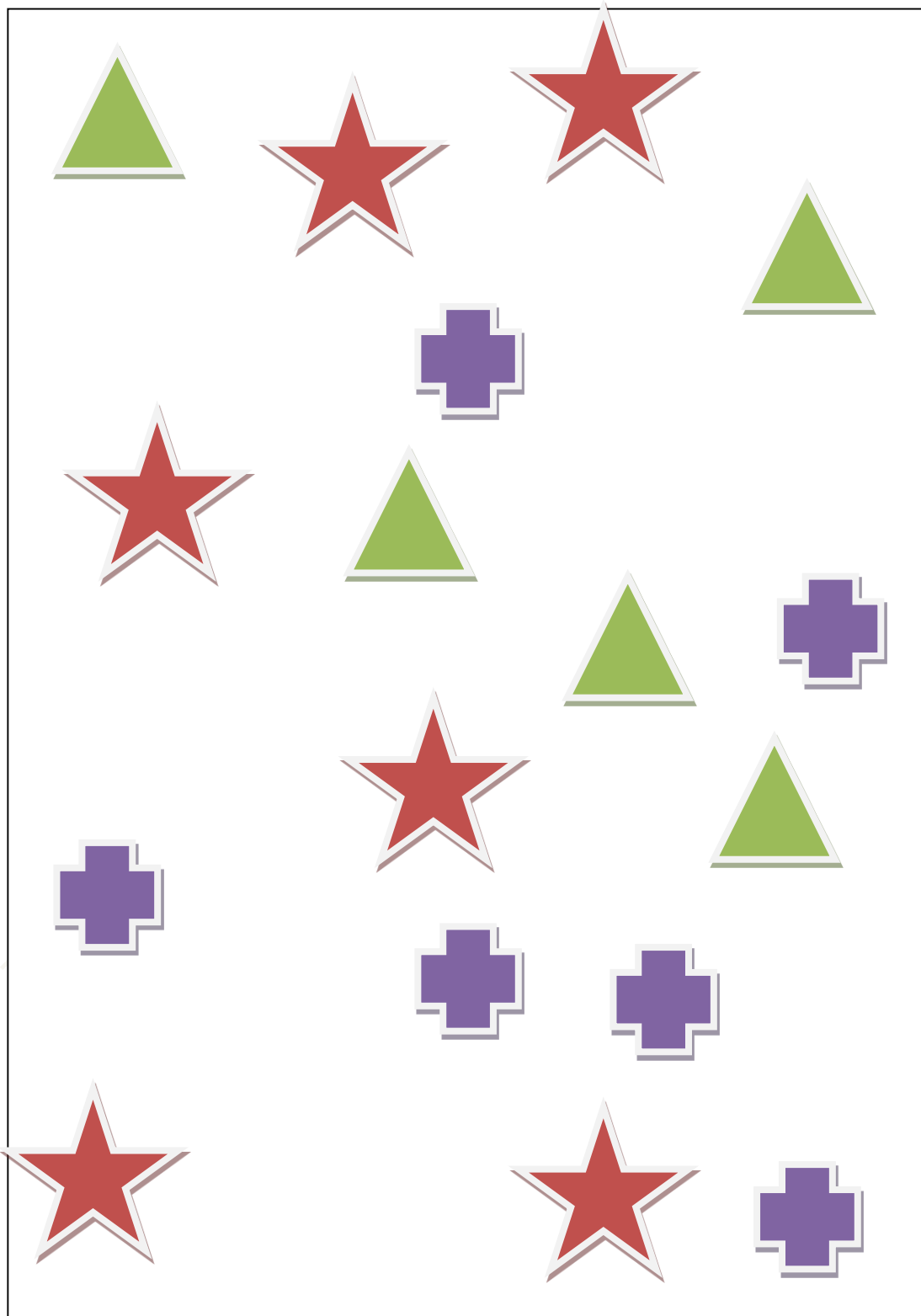
A	B	A	B	A
D	E	d	E	D
B	C	B	D	B
C	D	E	C	D
A	D	G	J	N
A	B	D	E	G

Flexibilidade

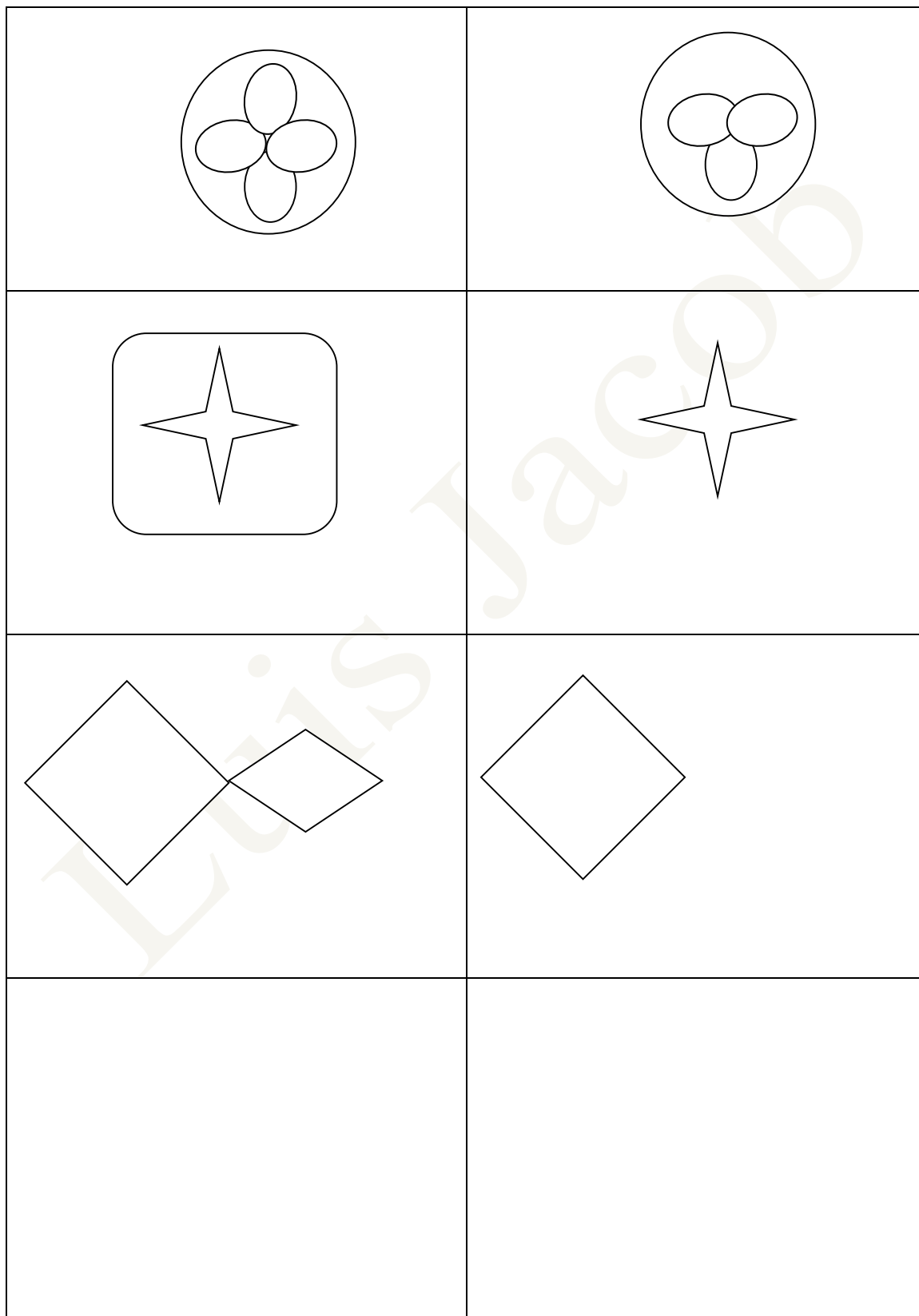
1. Una as figuras abaixo alternando a cara pintada cara branca e assim sucessivamente.



4. Una as figuras abaixo alternando as formas e seguindo a ordem.



Complete os desenhos da direita igual ao modelo da esquerda.



Descubra as 7 diferenças.



Descubra as 7 diferenças.

Procure no quadro as palavras em negrito.

Atenção, no caça-palavras as palavras estão sem acentuação.

Toda pessoa tem o direito de **brincar**

Toda pessoa tem o direito de ter uma **alimentação** saudável

Toda pessoa tem o direito de ter uma **família**

Toda pessoa tem o direito de ter **respeito**

Toda pessoa deve ter acesso à **educação**

Toda pessoa tem o direito a **vida**

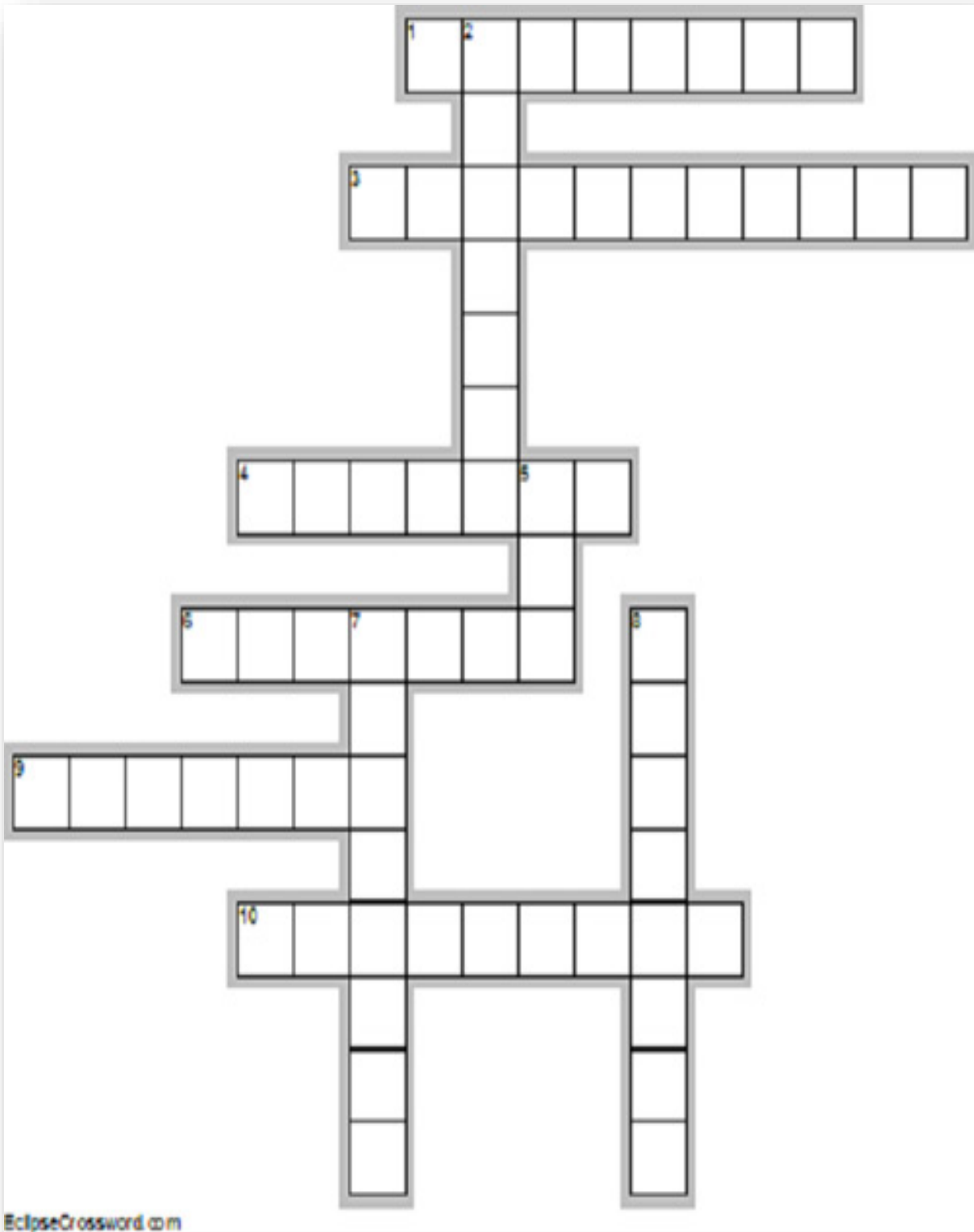
Toda pessoa tem o direito a **saúde**

Toda pessoa tem o direito a **segurança**

Toda pessoa tem o direito a **liberdade**



Palavras Cruzadas



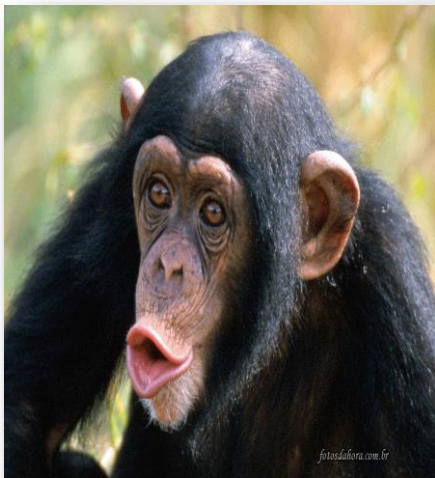
Horizontal

1. Dentre os deveres das crianças e dos adolescentes, está o de ... os pais e os mais velhos. (palavra com oito letras)
3. Júnior mora em uma casa humilde no sertão. Todo dia, sua mãe prepara para as refeições uma mistura de farinha e água. Júnior não tem garantido o seu direito a uma boa ... (palavra com 11 letras)
4. Além dos direitos, o ECA também fala sobre os ... (palavra com sete letras)
6. Toda pessoa que ainda não completou 12 anos é uma ... (palavra com sete letras)
9. Flavinho tem 11 anos e não está matriculado na escola. Flavinho não tem garantido o seu direito de ... (palavra com sete letras)
10. Além de direitos, as crianças tem deveres, como o de ... o meio ambiente. (palavra com nove letras)

Vertical

2. Aninha não tem tempo para encontrar seus amiguinhos. Ela vai à escola pela manhã e no resto do dia ajuda a mãe a recolher lixo reciclável para ajudar a família. Nesse caso, Aninha não tem garantido seu direito de ... (palavra com sete letras)
5. Os direitos infanto-juvenis são garantidos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, também conhecido pela sigla ... (palavra com três letras)
7. Paulo completará 14 anos daqui a dois meses. O menino está animado porque então poderá trabalhar como ... (palavra com oito letras)
8. O ... infantil é proibido pelo ECA. Mesmo assim, milhares de crianças são obrigadas a trabalhar para ajudar suas famílias. (palavra com oito letras)

Identifique os seguintes animais selvagens:



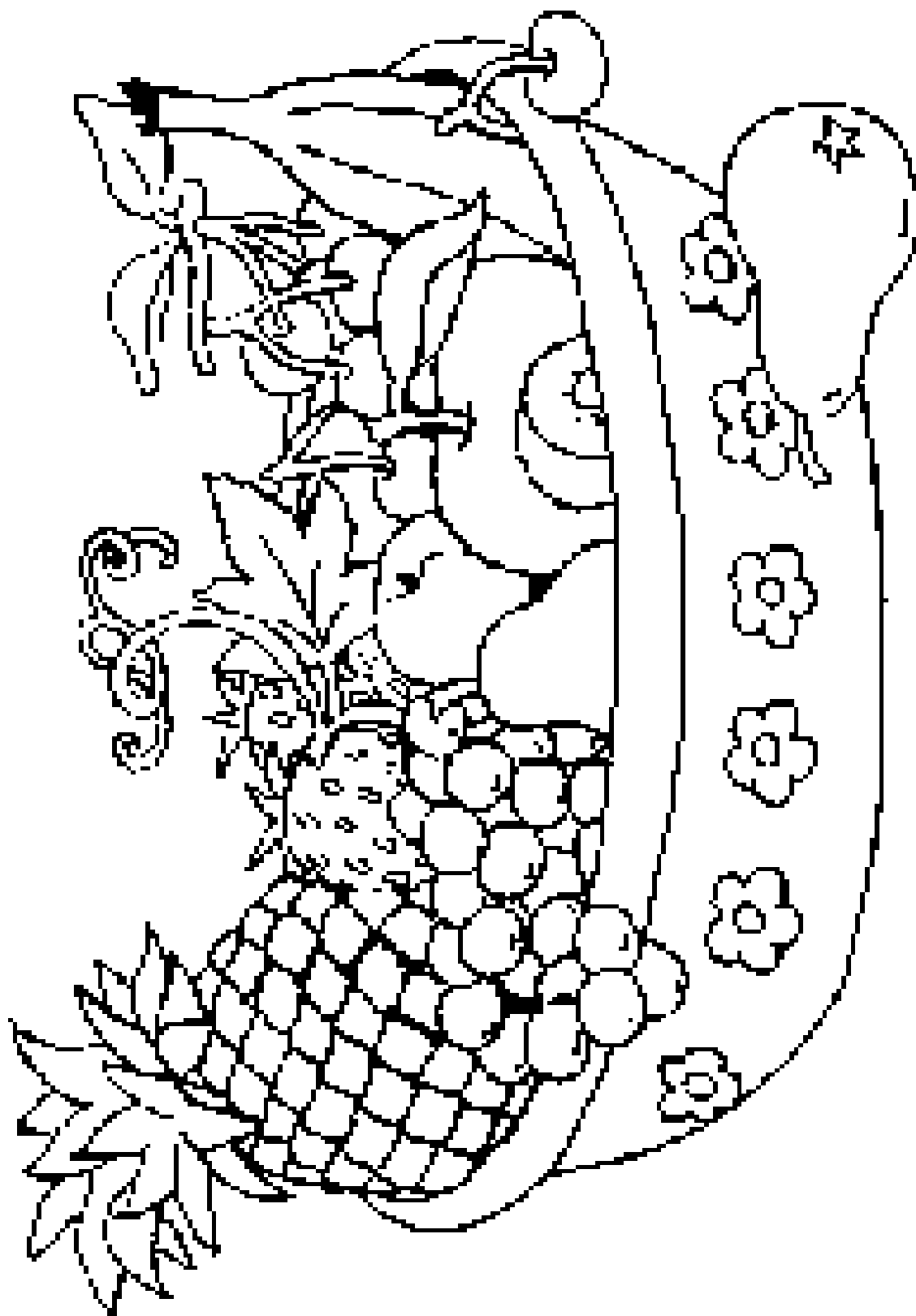
Identifique os seguintes animais domésticos:



Identifique os seguintes frutos:



Pintel!



Adivinhas....

- **O que há no meio do coração?**
Resposta: a letra “a”
- **Quem inventou a fila?**
Resposta: as formigas
- **Mantém sempre o mesmo tamanho, não importa o peso?**
Resposta: a balança
- **Por que os loucos nunca estão em casa?**
Resposta: porque vivem fora de si.
- **O que é que cai de pé e corre deitado?**
Resposta: as gotas da chuva
- **Tem cabeça, tem dente, tem barba, não é bicho nem é gente, o que é?**
Resposta: alho
- **O que é o que é, tem chapéu, mas não tem cabeça, tem boca mas não fala, tem asa mas não voa?**
Resposta: bule
- **O que a banana falou para o tomate?**
Resposta: eu que tiro a roupa e você é quem fica vermelho?
- **Por que algumas pessoas colocam o despertador do debaixo do travesseiro?**
Resposta: para acordar em cima da hora.
- **O que é que se põe na mesa, parte, reparte mas não se come?**
Resposta: baralho
- **O que é que se tem debaixo de um tapete do hospício?**
Resposta: Um doido varrido
- **Qual é o queijo que mais sofre?**
Resposta: O Queijo ralado.
- **Tem asa, tem bico, e fica em baixo da cama**
Resposta: as pessoas irão responder pinico, mas é bule! hehehe...o bule é meu eu coloco onde quiser!
- **O que é, o que é? Quando a gente fica em pé ele fica deitado e quando a gente fica deitada ele fica em pé?**
Resposta: O Pé
- **O que é, o que é? Tem coroa mas não é rei, tem espinho mas não é peixe?**
Resposta: Abacaxi
- **O Que é, uma casinha sem tranca e sem janela?**
Resposta: OVO

- **O que o chão falou para mesa?**
Resposta: Fecha as pernas que eu estou a ver tudo.
- **Na água nasci, na água me criei, mas se me jogarem na água morrerei?**
Resposta: O Sal
- **Qual o lugar em que todos podem sentar menos você?**
Resposta: O seu colo.
- **O que é que anda com os pé na cabeça?**
Resposta: O piolho!
- **O que a fechadura disse pra chave?**
Resposta: Vamos dar uma vultinha?
- **Dois vizinhos. Um não vai a casa do outro e os dois não se vêem por causa de um morrinho ? Quem são eles ???**
Resposta: Os olhos
- **O que entra na água e não se molha?**
Resposta: A sombra
- **O que mais se tira mas aumenta?**
Resposta: O buraco.
- **O cinema estava cheio de cimento, qual o nome do filme?**
Resposta: Nenhum, o cinema estava em construção.
- **O que pesa mais no mundo?**
Resposta: a balança
- **O que é, o que é? Éramos dois irmãos unidos, os dois de uma cor. Nunca fiquei sem missa, mas meu irmão já ficou. Para festas e banquetes a mim convidarão. Para festas de cozinha, convidarão meu irmão.**
Resposta: vinho e vinagre
- **O que é, o que é? Qual o céu que não possui estrelas?**
Resposta: O céu da boca
- **O que é, o que é? Que é irmã de minha tia e não é minha tia?**
Resposta: A minha mãe
- **O que é, o que é? Enche uma casa completa, mas não enche uma mão. Amarrado pelas costas, entra e sai sem ter portão.**
Resposta: O Botão
- **O que é, o que é? De dia tem quatro pés e de noite tem seis?**
Resposta: A cama
- **O que é, o que é? Anda deitado e dorme em pé?**
Resposta: O Pé
- **Um pato vai subindo uma ladeira e põe um ovo. O ovo desce ou sobre?**
Resposta: O pato não põe ovo, quem põe ovo é a pata!
- **O que é, o que é? Que é meu, mas meus amigos usam mais do que eu?**
Resposta: O meu nome

- **O que é que quanto mais rugas tem mais novo é?**
Resposta: O Pneu.
- **O gafanhoto traz na frente e a pulga traz atrás?**
Resposta: A sílaba "ga"
- **O Que é o que é?**
Estou no início da rua, e no fim do mar e no meio da cara?
Resposta: A letra " r"
- **De leite é feito, muito bom e nutritivo**
Se nome rima com beijo.
Resposta: Queijo
- **Todas as mães têm.**
Sem ele não tem pão.
Some no inverno
Aparece no verão.
Resposta: O ti l~
- **Trabalha tempo dobrado.**
Sempre de noite e de dia
Se teima em ficar parado, só com uma corda andaria
Resposta: O Relógio
- **Em um aquário tem 10 peixes 5 morreram afogados.Quantos sobraram?**
Resposta: Peixe não morre afogado
- **O que é o que é? O que é, o que é, que fica cheio de boca para baixo e vazio de boca para cima?**
Resposta: O Chapéu
- **Eu tenho uma enxada uma pá e uma foice.Quantas ferramentas eu tenho?**
Resposta: Duas,porque uma foi-se
- **O que é o que é: Quando parte uma partem as duas, quando chega uma chegam as duas?**
Resposta: Pernas
- **O que é que nós matamos quando está nos matando?**
Resposta: A Fome
- **O que é que correr pela casa toda e depois dorme num canto?**
Resposta: A vassoura
- **O que é que quanto mais se perde, mais se tem?**
Resposta: O Sono
- **O que é que faz virar a cabeça d eum homem?**
Resposta: O Pescoço

O QUE É QUE CORRE EM VOLTA DO PASTO INTEIRO SEM SE MEXER?

Resposta: A CERCA.

- **O QUE É QUE NUNCA PASSA, E SEMPRE ESTÁ NA FRENTE?**

Resposta: O FUTURO.

- **QUAIS AS CAPITAIS BRASILEIRAS MAIS FALADAS NO MÊS DE DEZEMBRO?**

Resposta: NATAL, BELÉM E SALVADOR.

- **O QUE É QUE PODE PASSAR DIANTE DO SOL SEM FAZER SOMBRA?**

Resposta: O VENTO.

- **O que o zero disse para o oito?**

Resposta: Que cinto porreiro!

- **Quatro pés, em cima de quatro pés, esperando quatro pés chegar. Quatro pés não vieram, quatro pés foi embora, quatro pés ficou. O que é o que é?**

Resposta: O gato em cima da mesa esperando o rato chegar, o rato não veio, o gato foi embora e a mesa ficou.

- **O que a zebra disse para a mosca?**

Resposta: Você está na minha lista negra

- **O Que o nadador faz para bater o recorde?**

Resposta: Nada.

- **TODO MUNDO PRECISA,
TODO MUNDO PEDE,
TODO MUNDO DÁ,
MAS NINGUÉM SEGUE?**

Resposta: CONSELHO.

- **O que é o que é? Subindo o sol Vai se encurtando descendo o sol vai se alongando?**

Resposta: A Sombra

- **Tem coroa, mas não é rei, tem raiz, mas não é planta?**

Resposta: O Dente

- **O que é, o que é: De dia fica no céu e à noite fica na água?**

Resposta: A dentadura

- **O QUE É O QUE É NÃO TEM PÉ E CORRE, TEM LEITO E NÃO DORME, QUANDO PÁRA, MORRE?**

Resposta: O rio

- **O QUE É O QUE É: É VERDE E NÃO É PLANTA, FALA E NÃO É GENTE?**

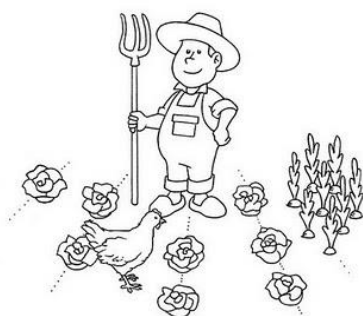
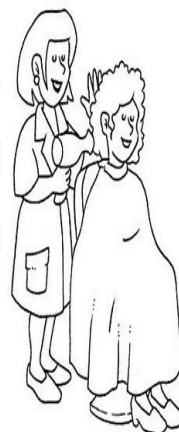
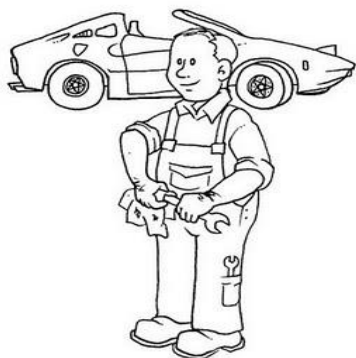
Resposta: Papagaio

- **ESTÁ NO MEIO DO OVO?**

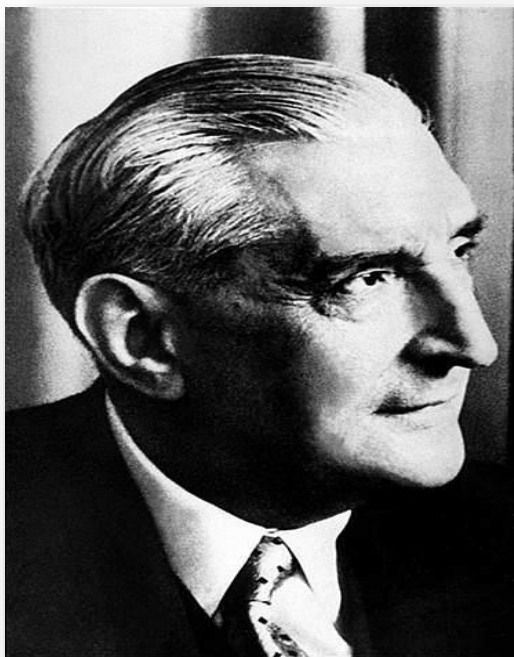
Resposta: A LETRA V.

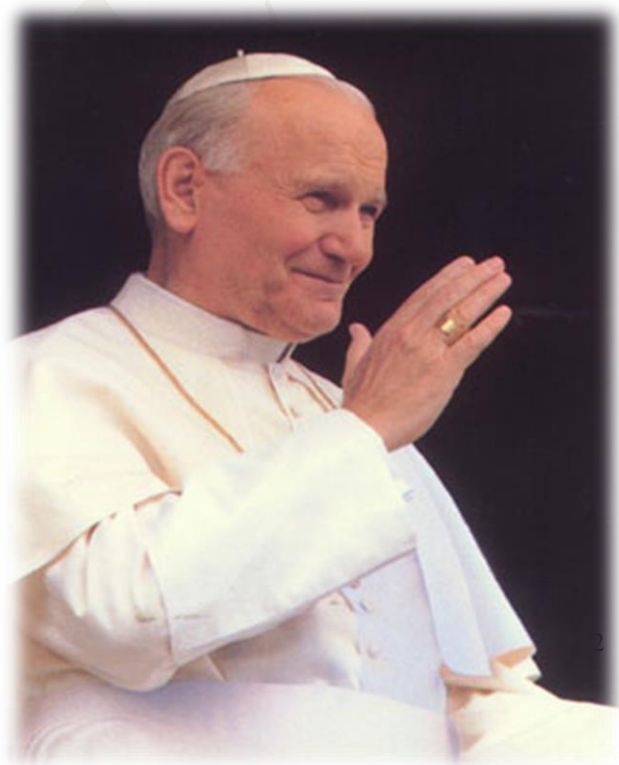
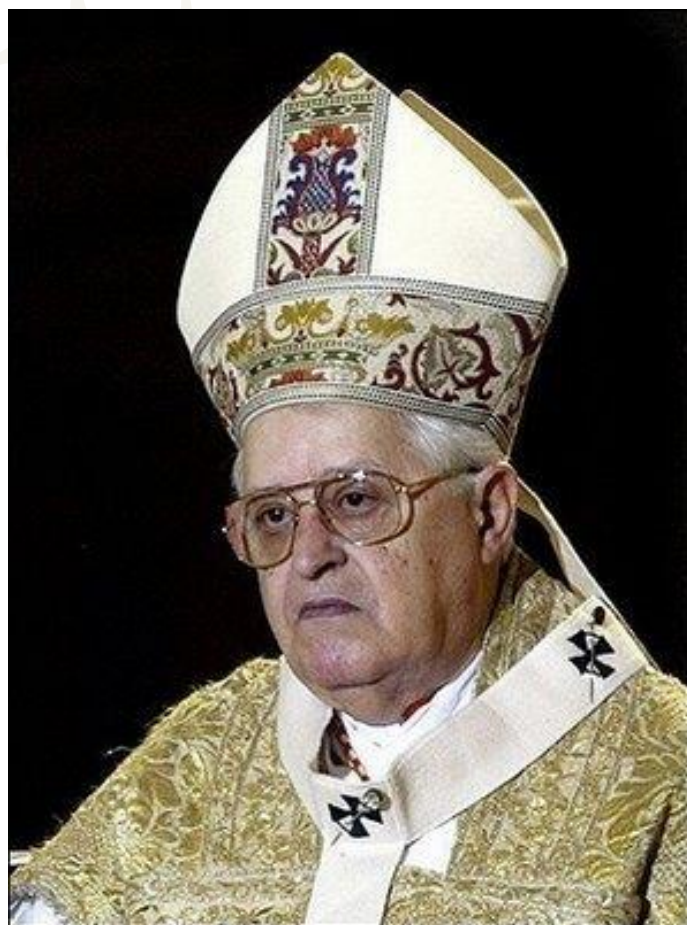
- **O QUE É QUE É QUE NUNCA VOLTA, EMBORA NUNCA TENHA IDO?**
Resposta: O PASSADO.
- **O que é, o que é?**
É verde e não é capim.
É branco e não é algodão.
É vermelho e não é sangue
É preto e não é carvão
Resposta: Melancia
- **O que é, o que é?**
Que não se come,
mas é bom para se comer?
Resposta: Talher
- **O que é, o que é?**
Que mesmo atravessando
o rio consegue não se molhar? ponte
Resposta: A Ponte
- **O que é, o que é?**
Me diga se for capaz.
Me diga quem é aquele
que num instante se quebra
- **se alguém diz o nome dele?**
Resposta: O Silêncio
- **Por que o louco toma banho com o chuveiro desligado?**
Resposta: Porque comprou xampu para cabelos secos
- **Qual a maior injustiça do Natal?**
Resposta: O Peru morre e a missa é do Galo
- **O que é o que é: Destrói tudo com três letras?**
Resposta: Fim
- **O que é o que é: Quanto mais eu tiro mais eu tenho?**
Resposta: fotografias.
- **O que é o que é: Tem 5 dedos, mas não tem unha?**
Resposta: A luva
- **O que é o que é: Que quanto mais cresce menos se vê?**
Resposta: A escuridão
- **Tem cabeça e não é gente, tem dente e não é pente?**
Resposta: alho.
- **Ao todo são 3 irmãos: o mais velho já se foi o do meio está connosco e o caçula não nasceu?**
Resposta: Passado, presente e futuro.
- **Onde é que o boi consegue passar, mas o mosquito fica preso?**
Resposta: Na teia de aranha.

1. Ver atentamente as seguintes imagens e peça que as identifique.



1. identifique as personagens, diga o nome a profissão e o que tem em comum.



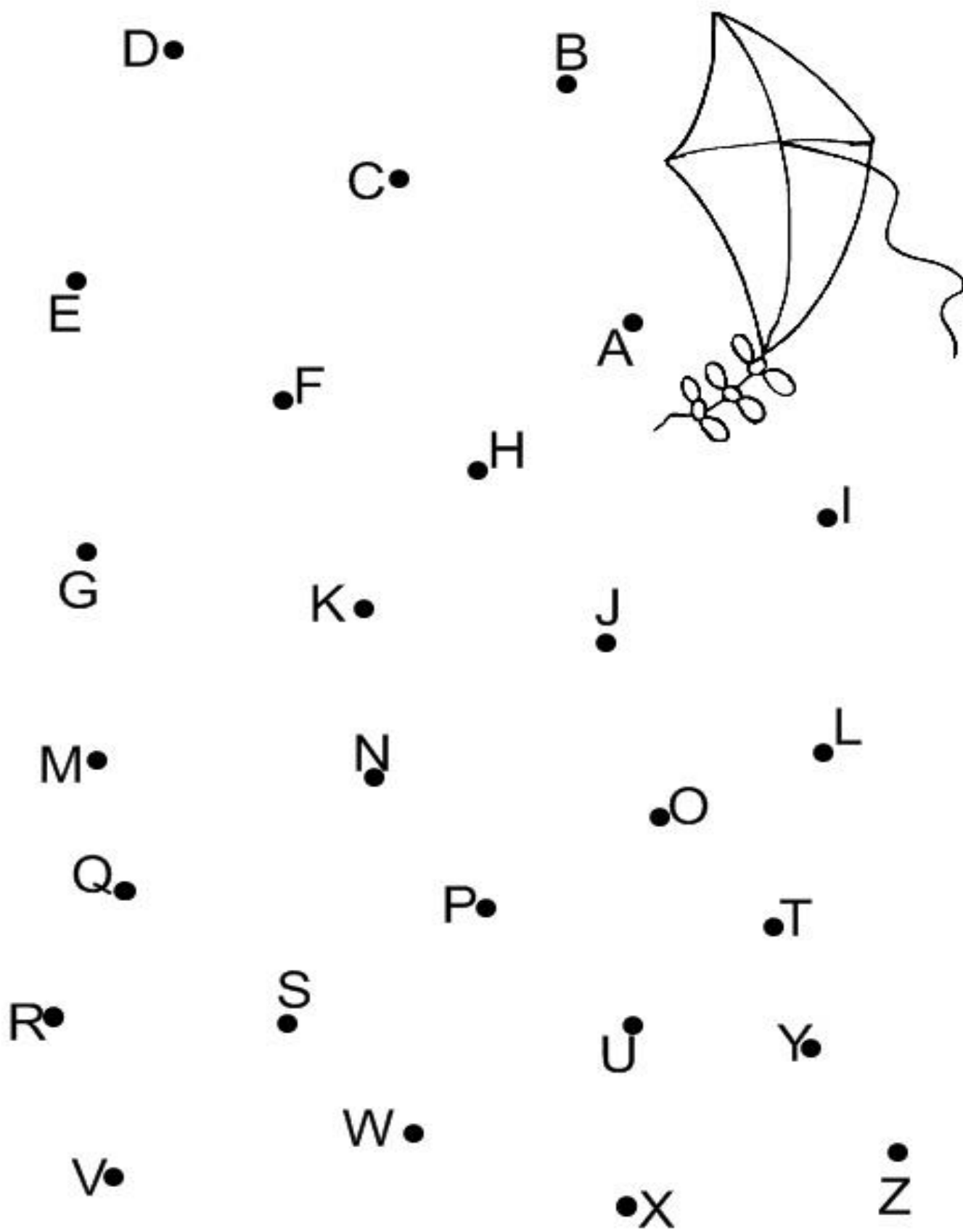








1. ligar as letras do alfabeto formando a linha da pipa.



1. Ajude a galinha a encontrar o seu amigo galo, ligando os números na sequência numérica crescente



0

2

1

4

3

5

7

10

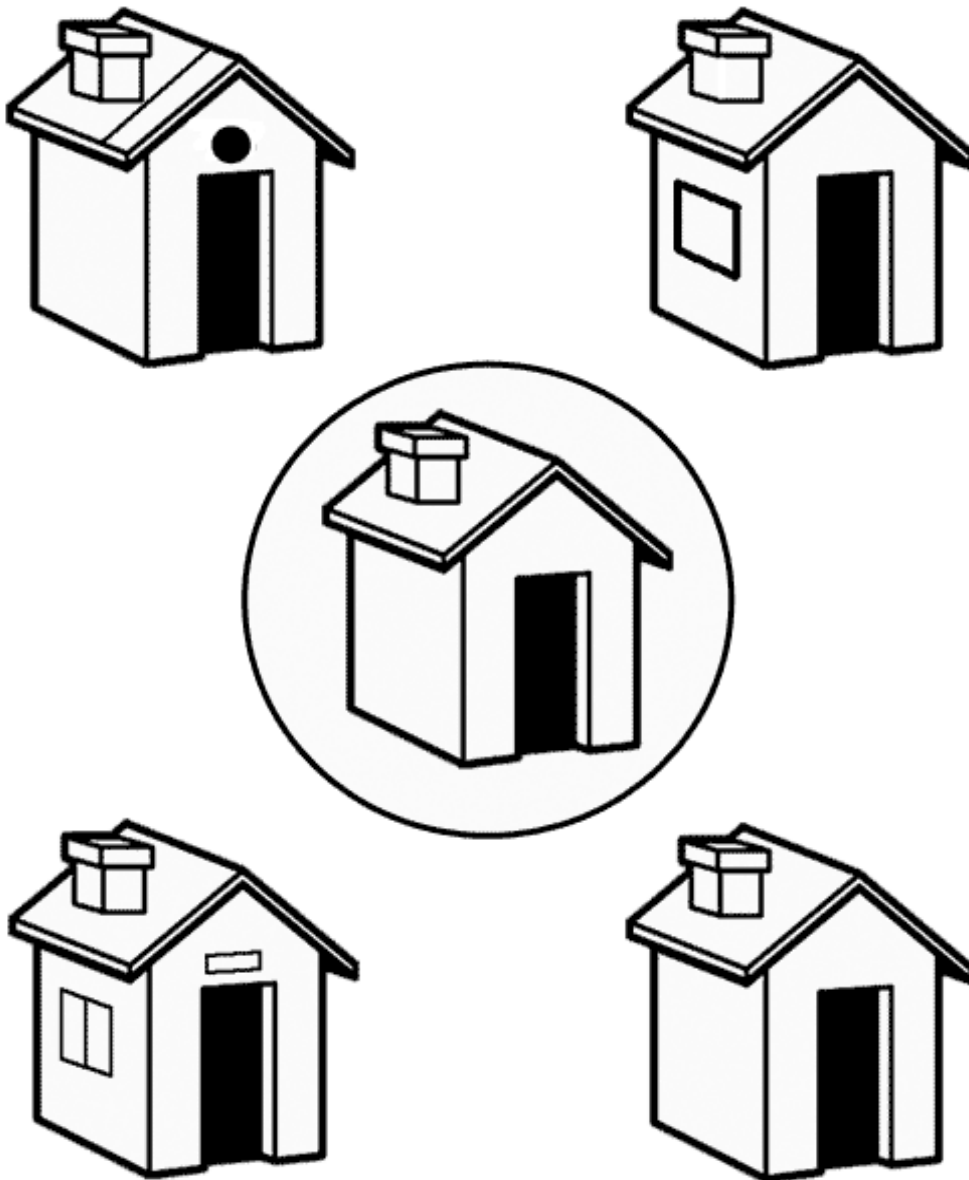
8

6

9



Faça um círculo em volta da figura igual a do centro. Depois encontre as diferenças que existem nas outras.



Nome: _____

Existem 12 diferenças
entre as duas ilustrações



©Copyright 1997 - 2008 - <http://www.sitededicas.com.br>

Nome: _____

NOME: _____

ENCONTRE NO QUADRO DE LETRAS EMBARALHADAS OS NOMES DAS 8 FIGURAS ABAIXO.
PROCURE NA HORIZONTAL E VERTICAL, PARA TRÁS OU PARA FRENTE.



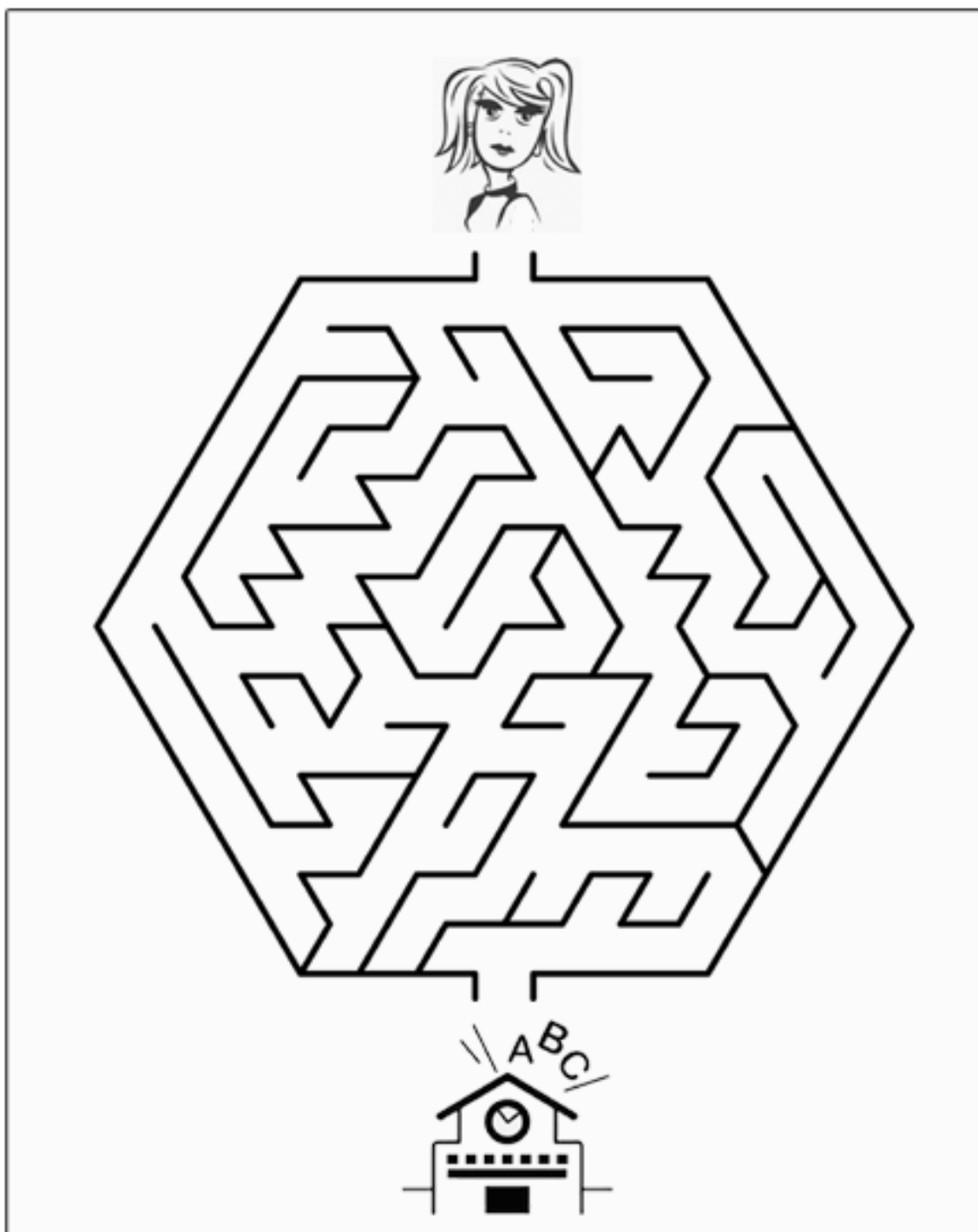
OEAÓGATAC SOMOAMSECM
AÍJCURSOAVOCLEOSNOA
RNALAO TAPASGAARJGTU
UDQDEOLREÍUEVRAAOÉA
OIUSORVOOLETANRXPN
SOEETACL LAITCUGFBAA
EATABMOFLTRNXAOEOHB
TNASBISCOITOECNIDET
TUVAEVRESÇBZAPREEAO

Nome de animais - As palavras ocultas podem ser encontradas no sentido: Horizontal, Vertical ou Diagonal

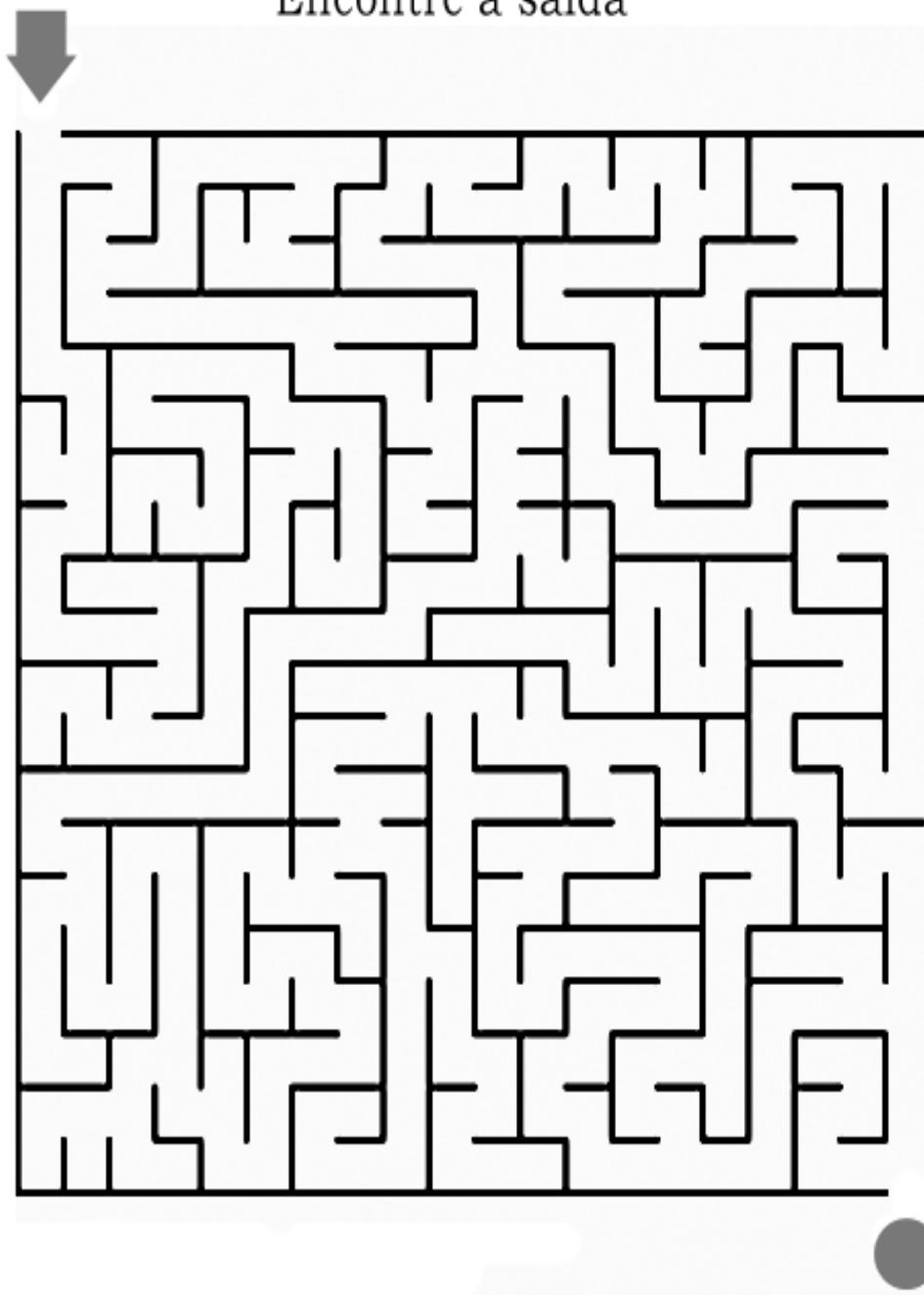
U	V	Z	G	O	R	X	F	Q	Z	AVE
A	R	M	O	R	C	E	G	O	P	BODE
S	O	E	O	V	N	T	O	A	B	COELHO
I	L	V	P	H	I	Q	T	J	C	GALINHA
B	I	P	R	G	L	O	A	Q	M	GALO
T	R	T	R	A	X	E	G	V	P	GATO
E	G	E	W	K	T	U	O	K	E	GIRAFÁ
Y	V	G	X	V	I	O	Z	C	I	GRILLO
I	T	A	H	L	E	V	O	K	X	MACACO
J	G	L	E	B	T	D	J	N	E	MORCEGO
B	U	I	G	I	R	A	F	A	D	OVELHA
E	Q	N	Z	W	X	X	G	X	O	PATO
R	G	H	I	Q	H	A	B	E	B	PEIXE
S	U	A	F	O	L	L	R	N	P	PERU
F	H	Q	Q	O	C	A	C	A	M	

©Copyright 1997 - 2008 - <http://www.sitededicas.com.br>

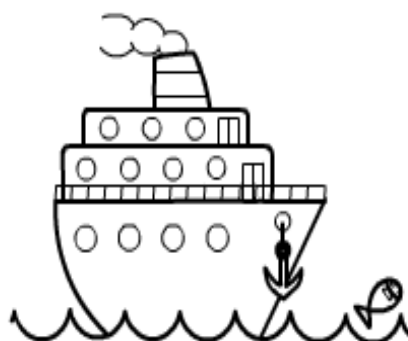
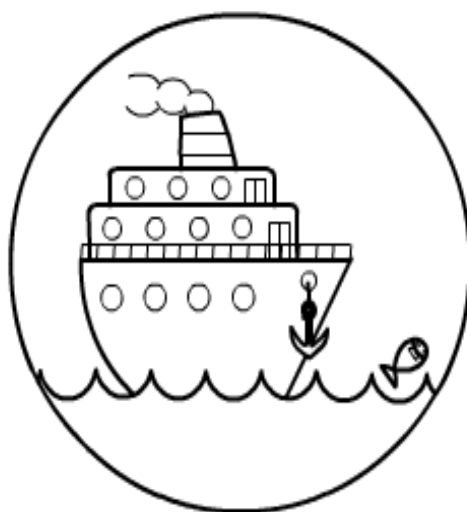
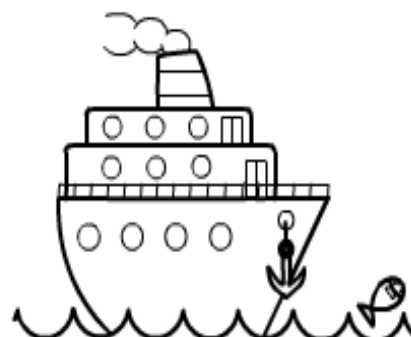
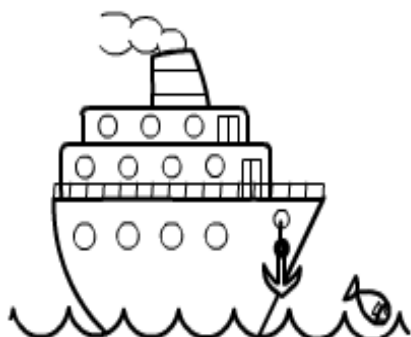
Ajude a menina a encontrar o caminho
para a escola



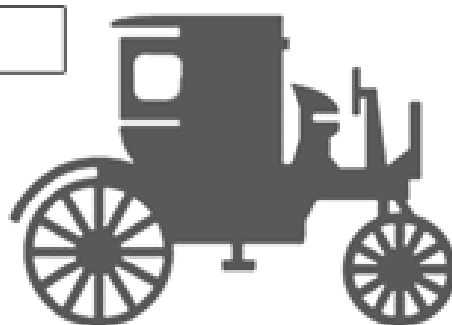
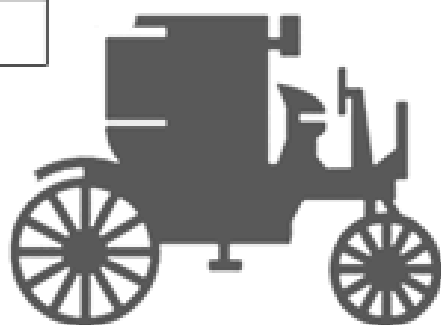
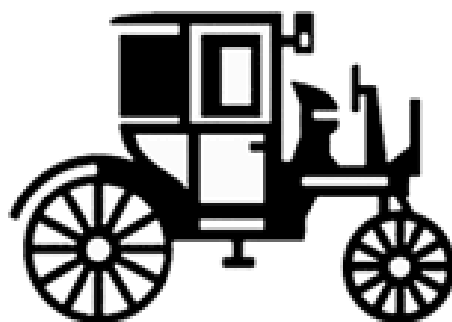
Encontre a saída



Faça um círculo em volta da figura igual a do centro. Depois encontre as diferenças que existem nas outras.



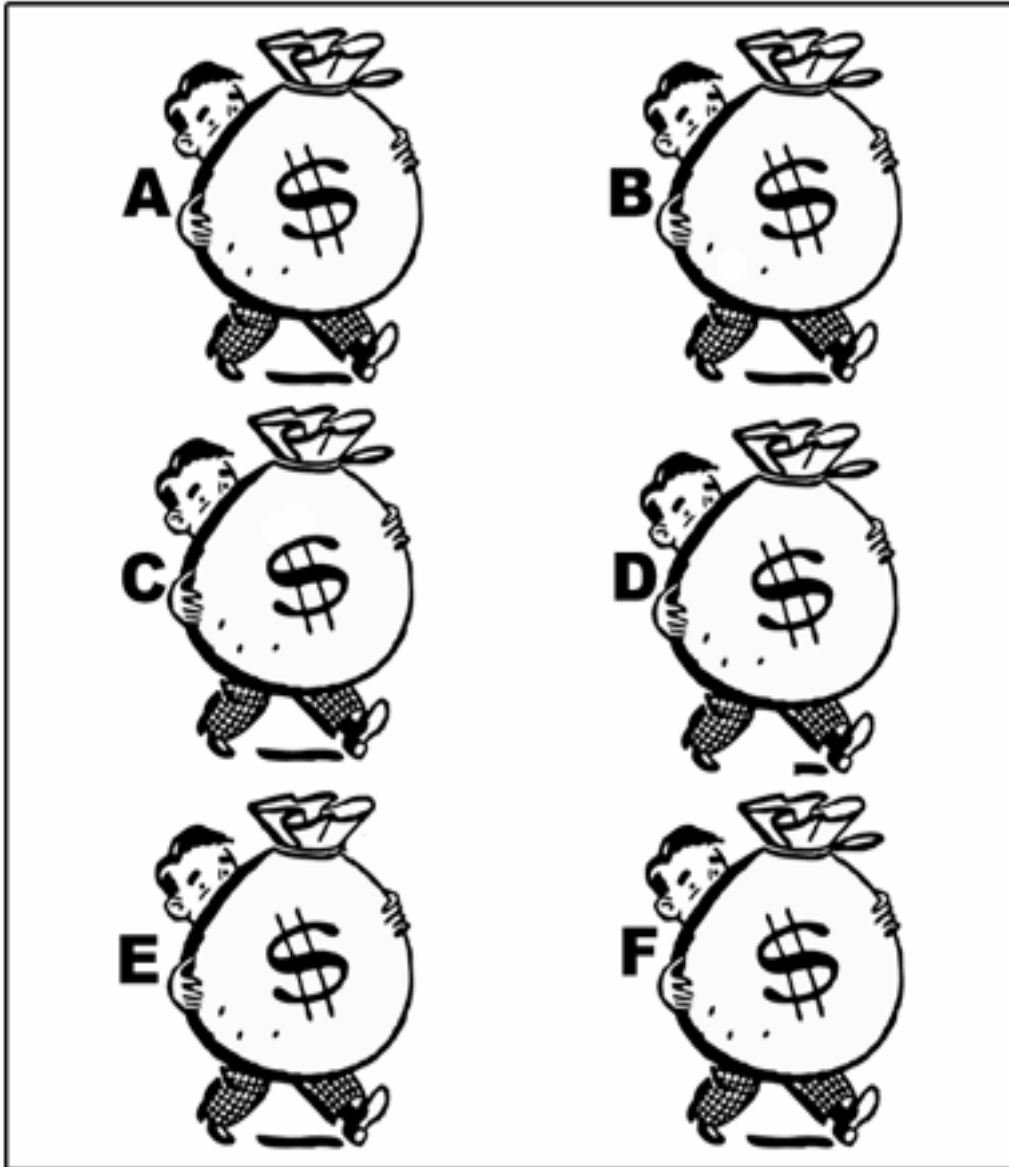
Encontre a sombra correta



Encontre a sombra correta

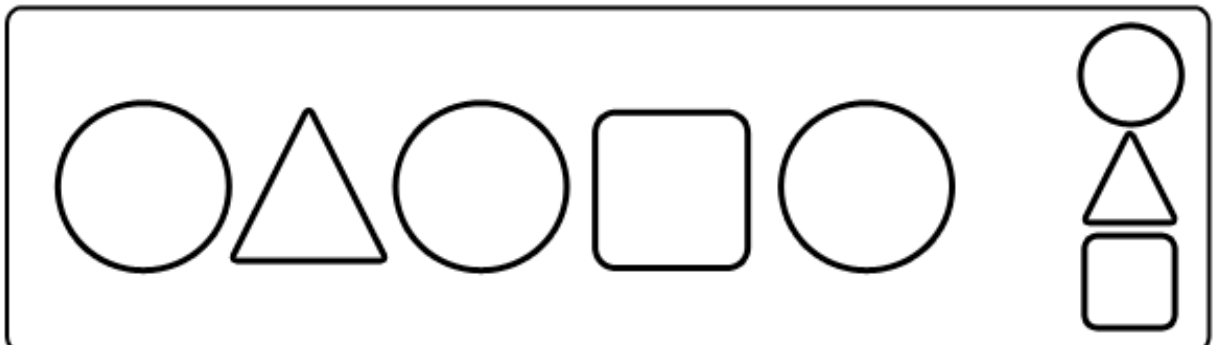
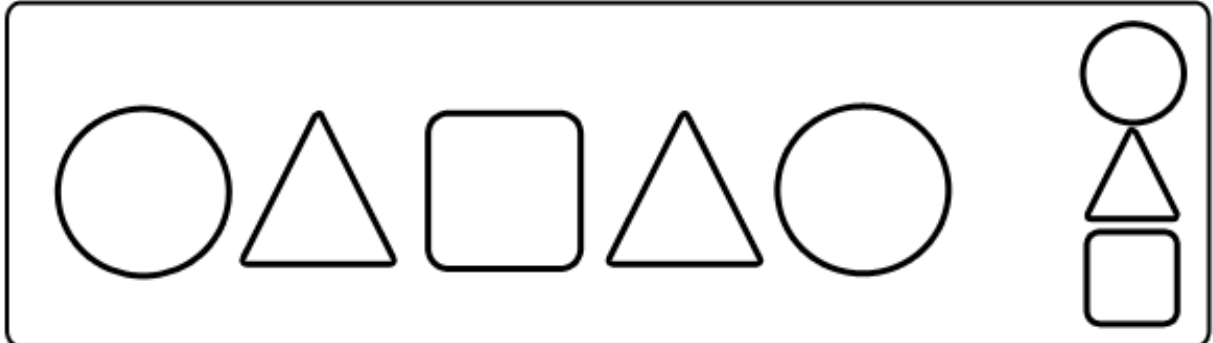
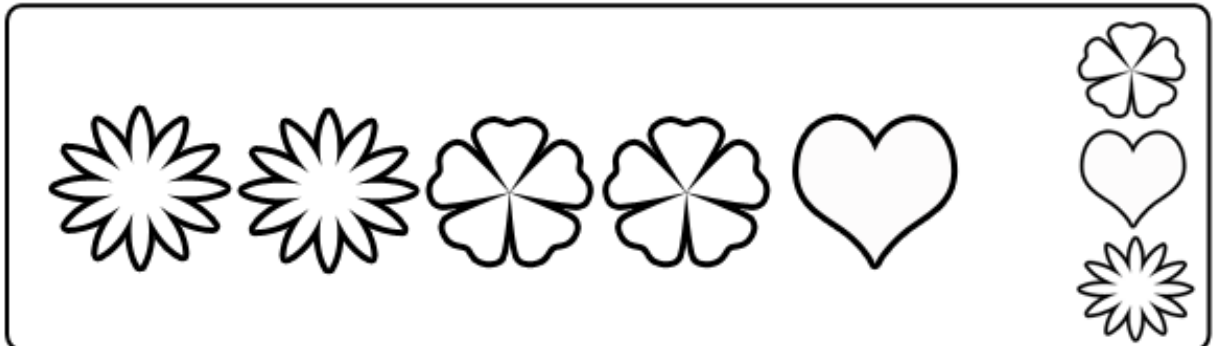
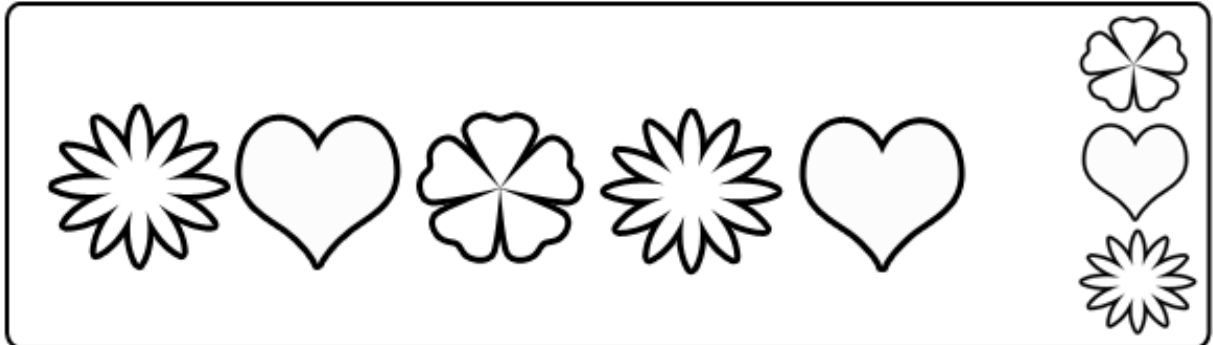


Duas dessas figuras são iguais

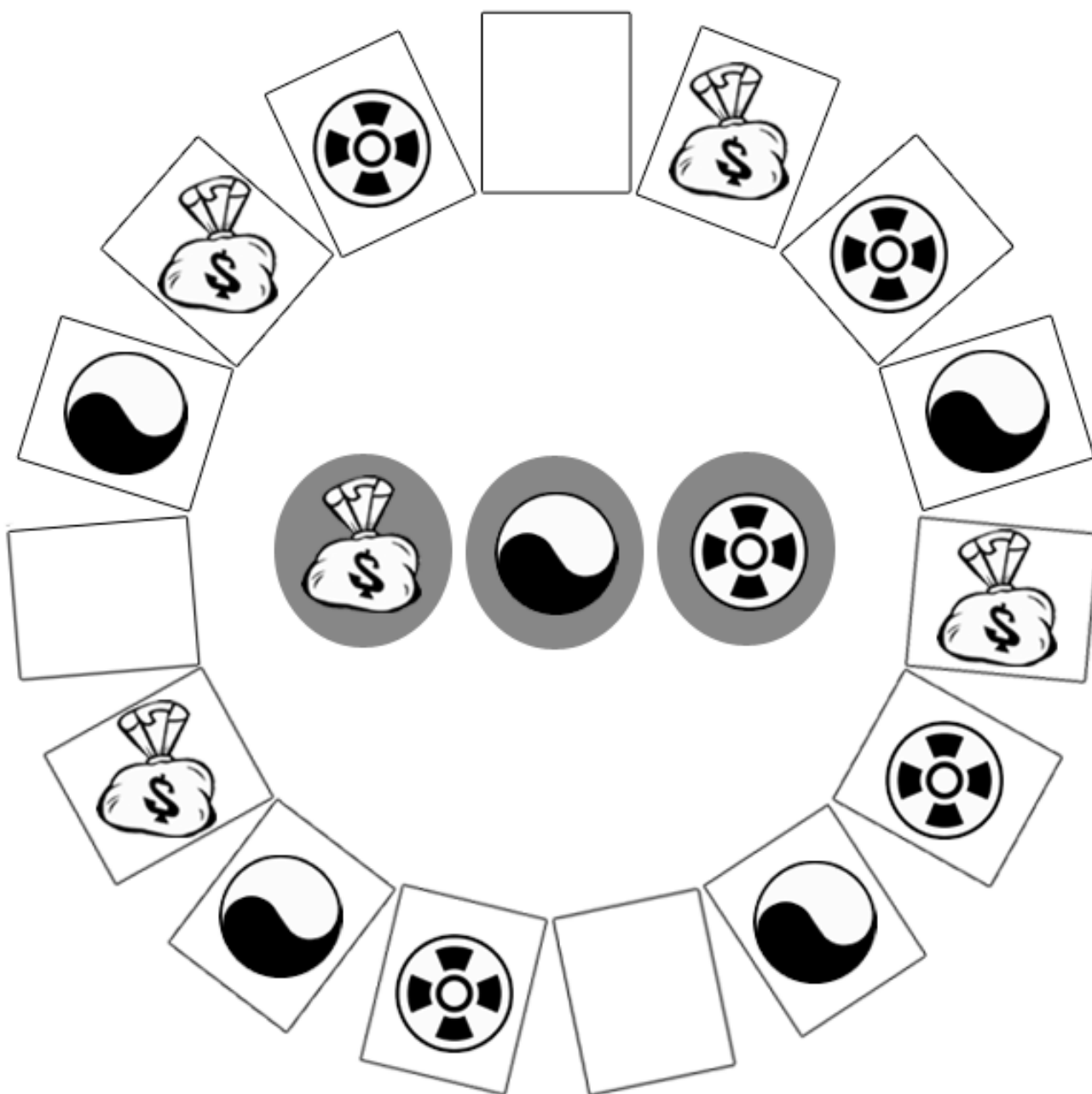


Resposta: ____ e ____

Complete com uma das figuras à direita, aquela que completa a sequência



Observe o padrão abaixo
Preencha os espaços livres com uma das figuras do centro
Faça um traço ligando a figura ao espaço correspondente



Complete com uma das figuras
à direita, aquela que completa a sequência

a	c	e	g	i
				h
				d

2	4	6	8	9
				10
				12

9	7	5	3	4
				2
				1

G	H	J	K	M
				N
				L

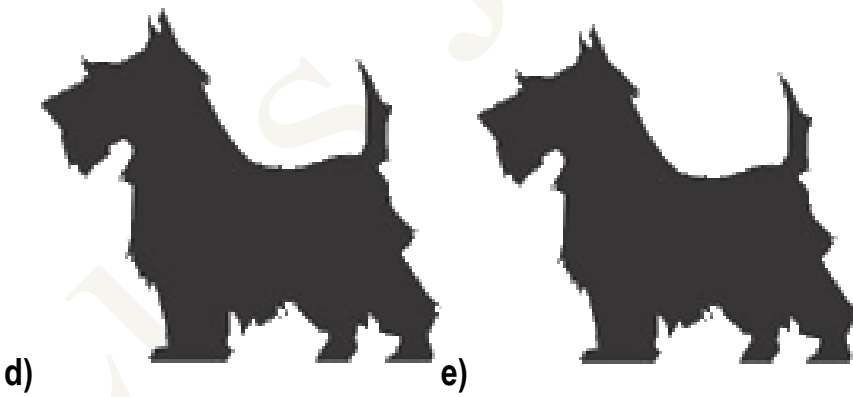
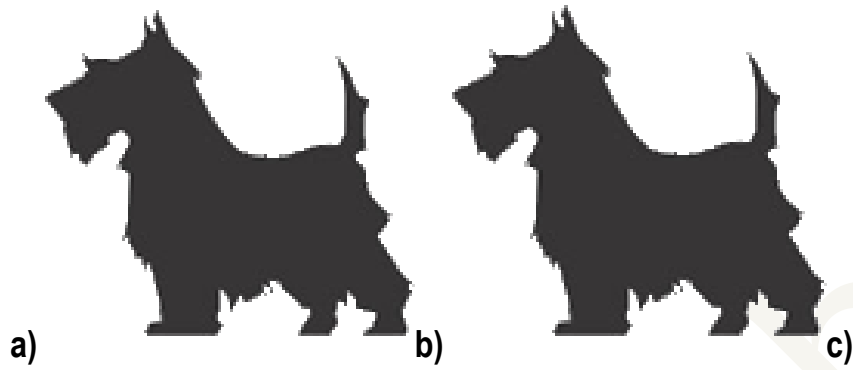
Tema: Geral - Encontre as Diferenças conforme as orientações

Encontre os pares das figuras



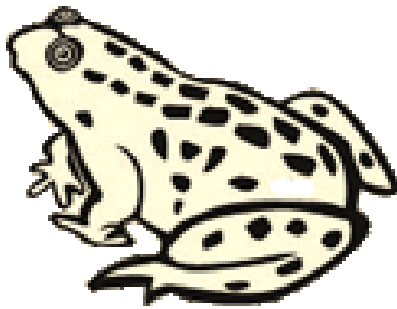
Questão 1

Qual das cinco figuras é diferente das outras quatro?

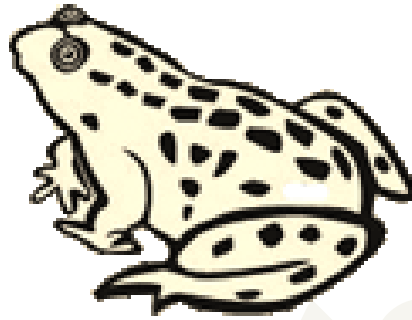


Questão 2

Qual das cinco figuras é diferente das outras quatro?

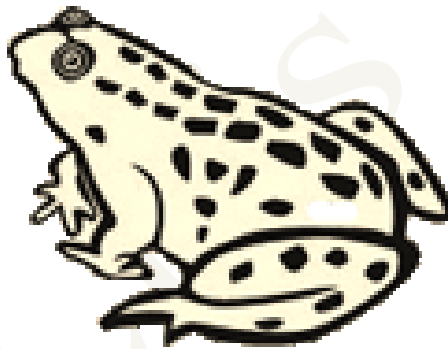
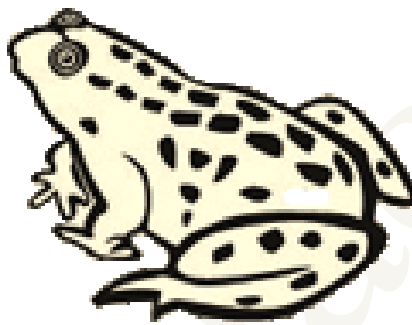


a)

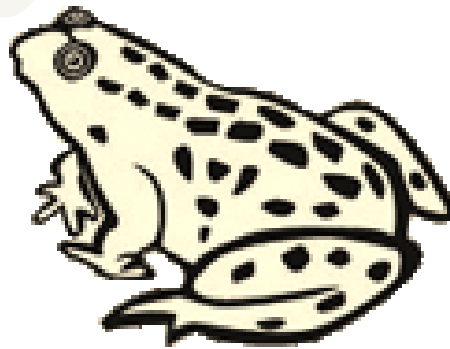


b)

c)



d)



e)

Questão 3

Qual das cinco figuras é diferente das outras quatro?



a)



b)

c)



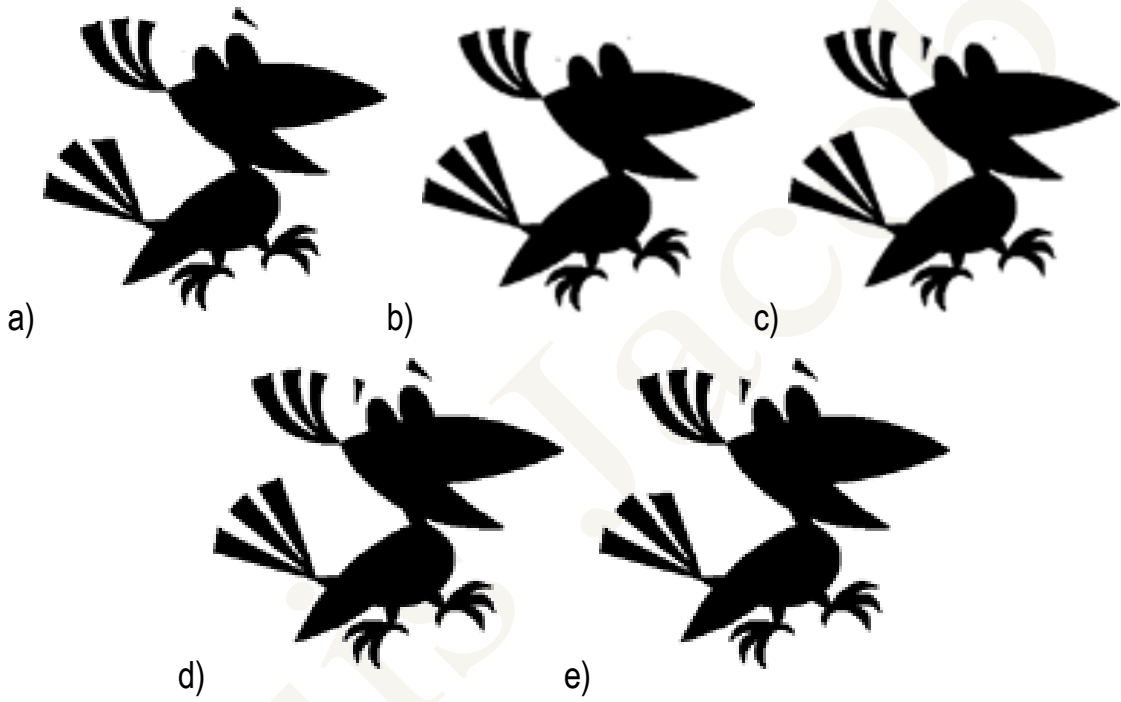
d)



e)

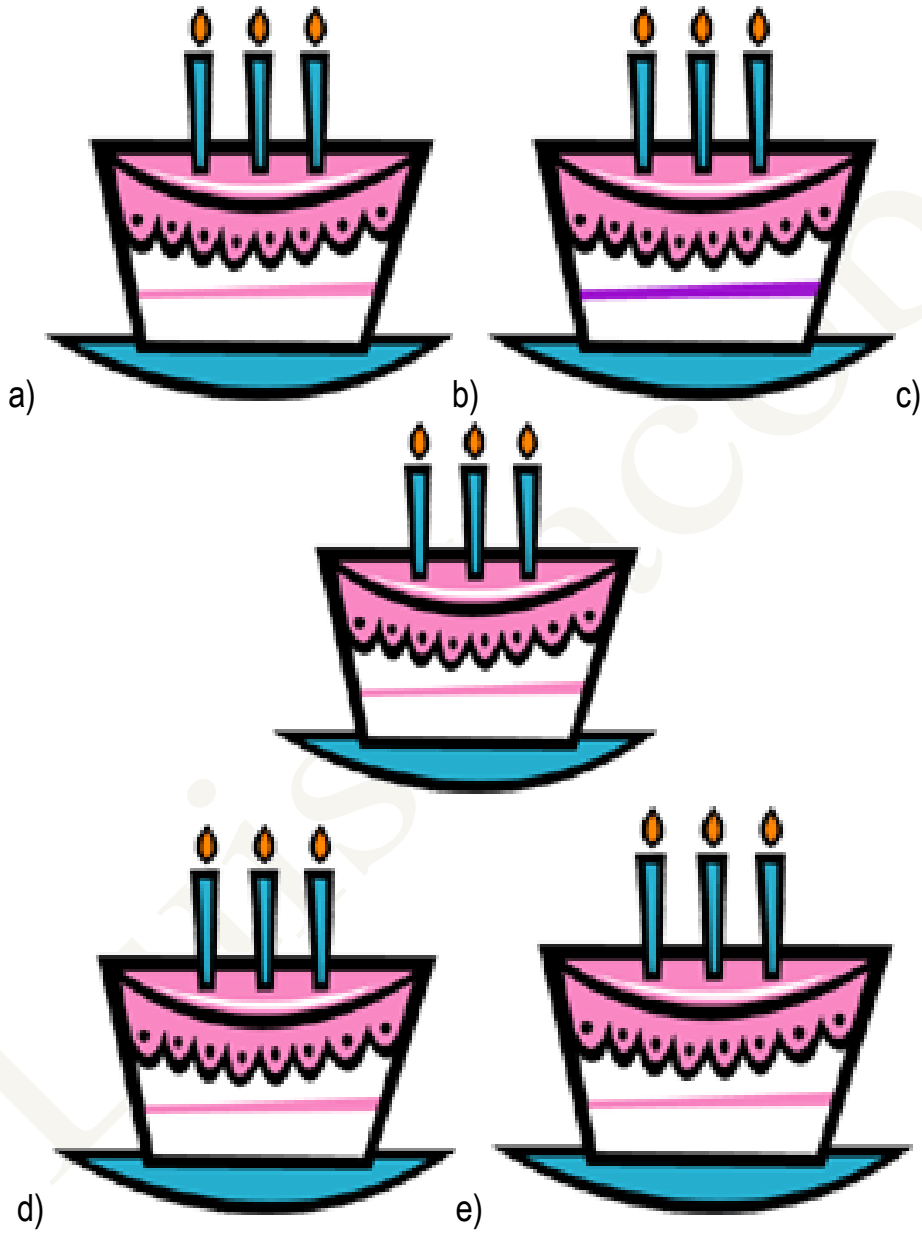
Questão 1

Apenas uma das sombras abaixo é igual ao desenho.



Questão 2

Qual das cinco figuras é diferente das outras quatro?



Questão 3
Apenas uma das figuras abaixo é igual ao desenho.

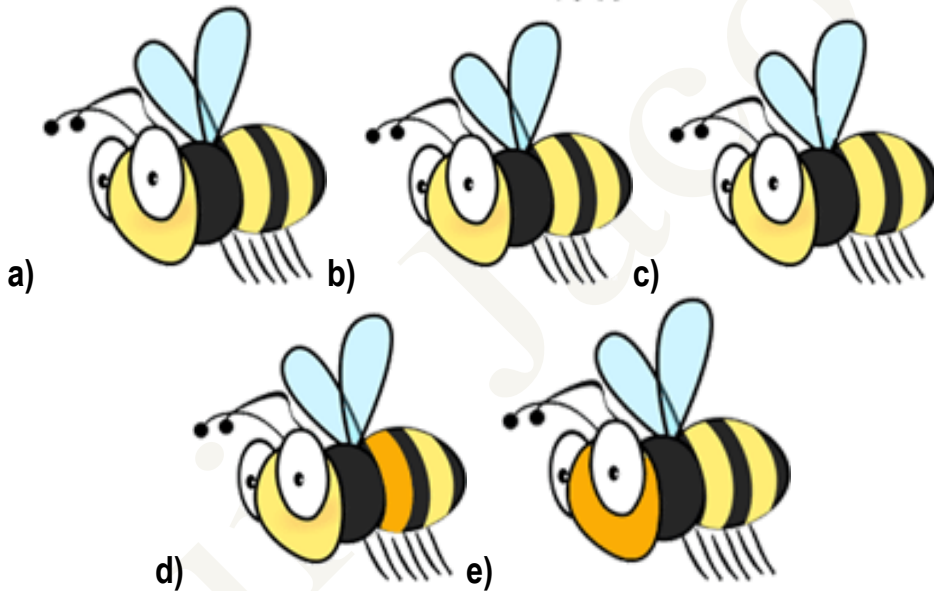


- a) Option a shows a pig with its tongue sticking straight up, which is different from the original.
- b) Option b shows a pig with its tongue sticking straight down, which is different from the original.
- c) Option c shows a pig with its tongue sticking straight up, which is different from the original.
- d) Option d shows a pig with its tongue sticking straight down, which is different from the original.
- e) Option e shows a pig with its tongue sticking straight up, which is different from the original.
-

Tema: Geral - Encontre as Diferenças conforme as orientações

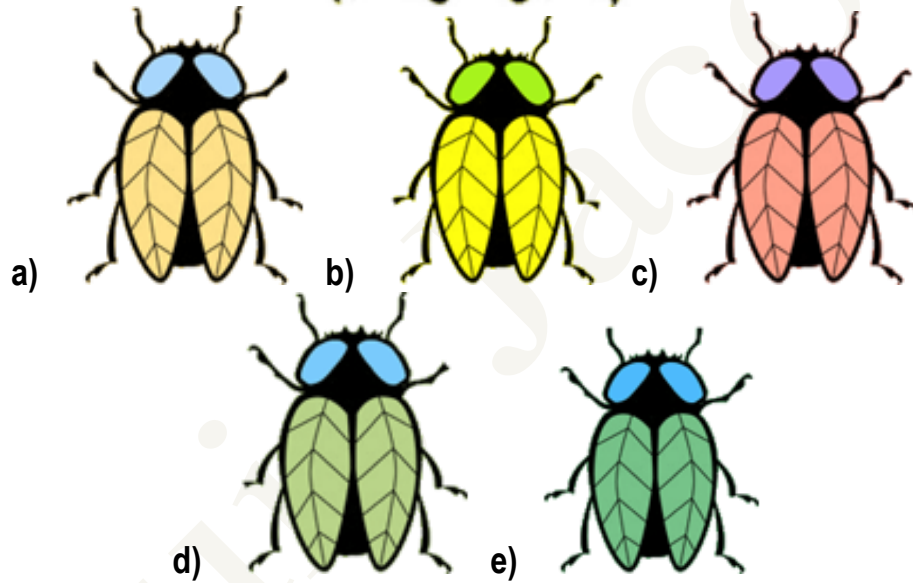
Questão 1

Apenas uma das figuras abaixo é igual ao desenho.



Questão 2

Sem considerar a cor, apenas uma das figuras abaixo é igual ao desenho.



Questão 3

Apenas uma das figuras abaixo é igual ao desenho.



MEMORIA REMOTA:

Em que ano estamos?
Em que mês estamos?
Em que dia do mês estamos?
Em que dia da semana?
Em que estação do ano estamos?
Em que país estamos?
Em que localidade vive?
Onde mora?
Onde dorme?
Onde come?
Qual o espaço em que nos encontramos?

Dificuldade fácil

Observe as imagens e identifique a que época do ano correspondem.

Dificuldade média

Observe a grelha seguinte e descubra de acordo com as coordenadas as palavras que se encontram escondidas.

	1	2	3	4	5	6
A	A	P	D	I	H	A
B	O	F	C	D	R	R
C	Q	M	B	H	M	O
D	N	R	E	Z	Z	S
E	G	R	P	C	G	V
F	T	L	A	G	A	E

B3

A1

D6

F3

D6

E4

F5

B5

B6

B1

E5

A6

E2

B2

C6

5	5	4	9	0
---	---	---	---	---

Dificuldade fácil

Nas palavras seguintes notará a falta de uma ou mais letras, que deve escolher entre as que apresentamos no seguinte quadro:

SS	LH	Z	IVA
----	----	---	-----

Bi____exto
 V____cidade
 Fraca____ar
 Coe____o
 Capu__

Dificuldade média

Complete os seguintes provérbios populares com a palavra que falta.

- Dobrado tem o perigo quem foge do _____.
- Quem de deita sem _____ toda a noite rabeia.
- Se queres bom conselheiro, consulta o _____.
- Quem canta seus males _____.
- Quem mais alto subir, do mais alto vai _____.
- Homem _____ vale por dois.
- A _____ dado não se olha o dente.
- Quando a esmola é grande, o _____ desconfia.
- Mais vale cair em _____, do que ser engraçado.
- Quem conta com a panela _____, arrisca-se a ficar sem ceia.

alheia

graça

94
ceia

abrigo

santo

cavalo

travesseiro

6	5	8	7	8
0	6	1	0	2
7	8	2	8	4

1- Assinale o algarismo 8

2- Assinale os algarismos 0 e 8

5	5	4	9	0
6	7	8	7	8
0	6	1	0	2
7	8	2	8	4
0	8	5	2	9

3- Assinale os algarismos 2 e 5

5	5	4	9	0
6	7	8	7	8
0	6	1	0	2
8	6	5	4	0
8	0	2	4	2
9	2	6	7	5
7	8	2	8	4
0	8	5	2	9

4- Assinale os algarismos 3 e 4

8	3	8	0	1	3	9	3	1	4	6
6	7	9	0	4	5	0	4	4	5	7
1	3	8	9	0	4	1	5	7	8	3
6	4	3	5	7	6	9	5	6	3	1
6	2	0	9	7	3	7	0	8	5	2
3	0	4	6	3	7	2	8	5	5	3
6	1	0	7	5	4	1	9	3	4	2
5	5	2	8	4	5	2	0	9	9	8
3	6	4	5	9	6	0	6	0	0	7
9	4	4	2	5	0	3	4	6	7	8

A	M	T	I	P
	D	A	I	A
G	I	D	H	H

5- Assinale a letra A

6- Assinale a letra A e B

G	A	R	B	A
A	D	B	T	Q
D	G	H	F	E
L	K	N	D	D
A	P	H	G	L

7- Assinale a letra T e P





























































G	H	J	T	H	J	P	G	L	A	K
T	A	X	Ç	S	V	J	K	P	J	T
L	I	B	I	T	I	L	M	T	W	B
G	J	N	L	L	P	O	H	Q	G	H
P	H	M	J	K	O	I	T	S	L	P
F	T	O	E	Ç	L	H	P	B	P	F
S	H	L	F	F	K	R	F	M	T	H
P	E	F	A	R	J	F	W	C	J	P
T	S	L	Q	W	H	E	A	B	Y	A
J	P	H	S	P	A	Q	P	I	F	E

8- Assinale a figura



Luis

9- Assinale as figuras  e 

10- Assinale a palavra MAR

A	A	G	I	A	T	D	Q	L	G
J	M	A	R	K	Y	A	G	F	G
G	F	J	A	L	R	G	J	N	S
E	H	L	E	P	E	N	M	E	D

11- Assinale as palavras Sol e Lua

S	D	O	S	E	R
D	G	I	O	B	H
G	H	J	L	I	A
P	J	L	H	U	S
F	L	U	A	J	I
A	A	Q	T	P	L

12- Assinale as palavras casaco, cinema, casa e colar

S	R	C	A	S	A	C	O	I	L
D	T	D	A	P	O	U	J	F	C
F	G	S	G	D	S	A	G	T	A
C	I	C	I	N	E	M	A	E	S
O	O	A	E	J	L	P	O	T	A
L	L	S	D	A	S	D	P	R	H
A	L	A	F	S	A	F	H	U	L
R	P	V	B	N	M	J	J	P	O

Luis

13- Assinale as palavras: idoso, luz, vida e noite

S	F	S	Z	T	N	J	U	N	B
A	A	L	I	M	G	H	I	B	T
D	S	P	R	H	G	J	O	M	V
D	L	U	Z	G	G	H	L	M	R
F	L	N	E	R	F	H	V	U	D
I	H	O	G	P	N	O	I	T	E
D	U	I	J	E	R	O	D	E	A
O	R	T	H	S	E	P	A	R	I
S	R	E	L	D	Y	P	F	P	U
O	E	A	O	U	T	P	L	L	O
L	D	D	F	L	J	G	A	A	B
A	R	T	U	I	O	P	L	K	M

14- Leia as seguintes palavras:

Pêlo	Garagem
Folhas	Moreno
Leque	Padaria
Bicicleta	Cenouras
Moda	Amigos
Rainha	Tempo
Panela	Família
Janela	Cartolina
Casaca	Fiambre
Fita	Pão
Óculos	Pintar

15- Leia este artigo de jornal ou de revista.

- De seguida deve se perguntar ao cliente de que falava o artigo anteriormente.

16- Leia as seguintes frases

Hoje está um dia de Sol.
Gosto de ir ao jardim apanhar flores.
Prefiro revistas com fotografias a jornais.
Fui à mercearia comprar duas latas de sardinhas.
O livro de histórias não traz desenhos coloridos.
Não gosto de sair de casa sem dinheiro.
A chuva faz falta para regar os campos.
Eu gosto muitas das flores.

17- Identifique os seguintes objectos:

- Chave, copo, relógio, caneta, óculos, escova de dentes, pente, garfo, colher, etc.

18- Qual a utilidade dos seguintes objectos:

- Cama, chaves, mesa, cobertor, guarda-chuva, óculos, etc.

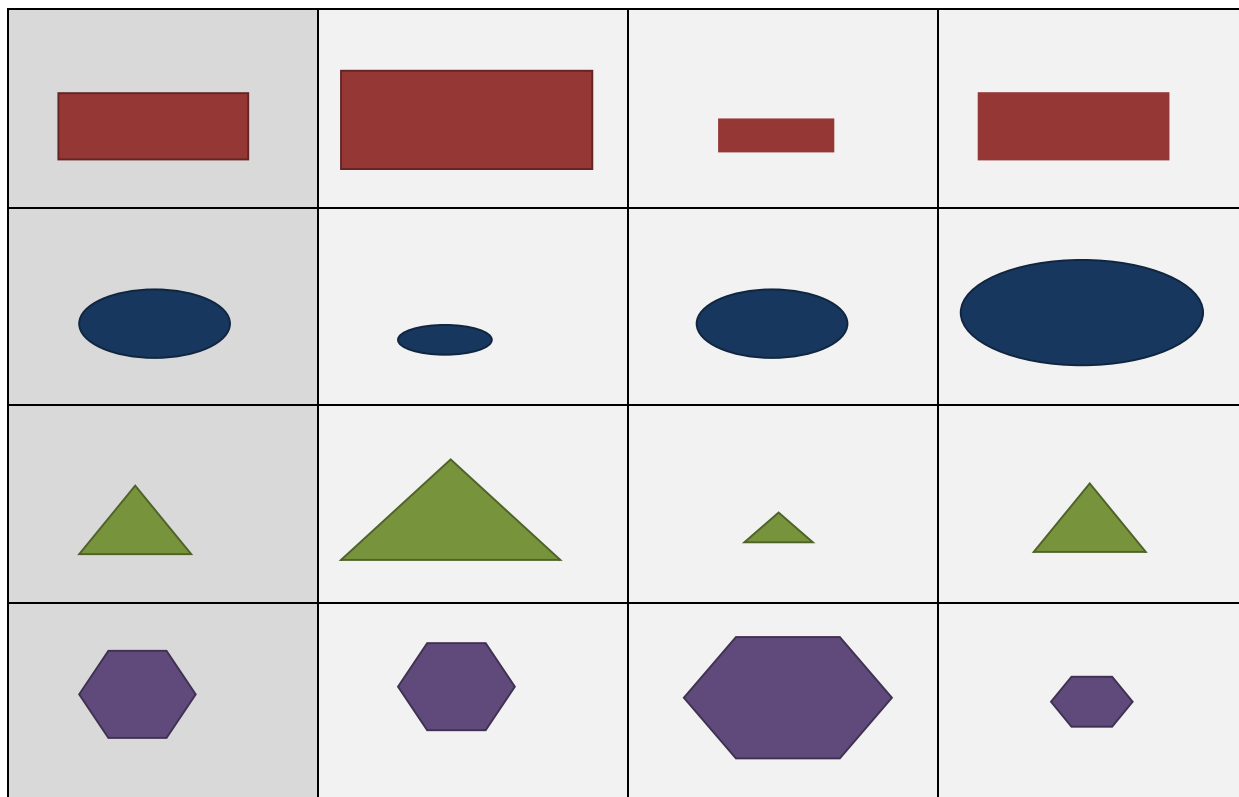
19- Responda às seguintes perguntas:

Onde se compra o pão?
Onde se compra os medicamentos?
Onde se compra a carne?
Onde se corta o cabelo?
Onde compra as flores?
Onde se compra o peixe?
Quem faz a roupa?

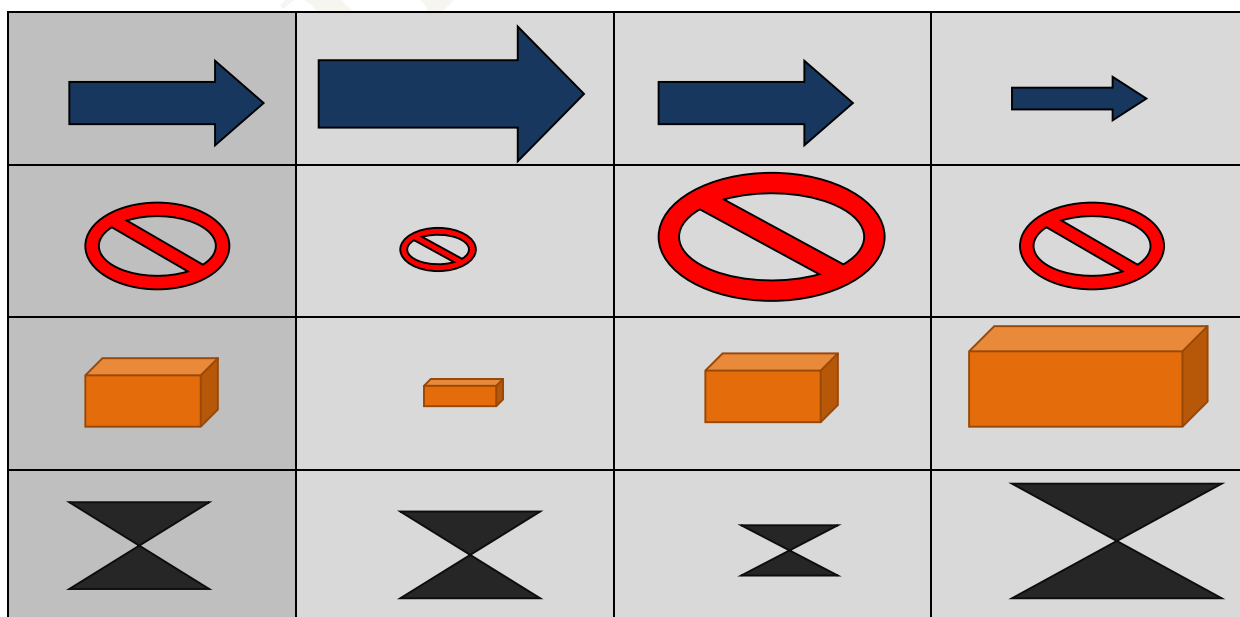
20- Qual a utilidade dos seguintes objectos:

O que se usa para pentear?
Onde se vê as horas?
Onde cozinhamos?
Com que se corta a carne?
O que se utiliza para varrer?
Onde vamos à missa?
Onde dormimos à noite?
Com que lavamos os dentes?

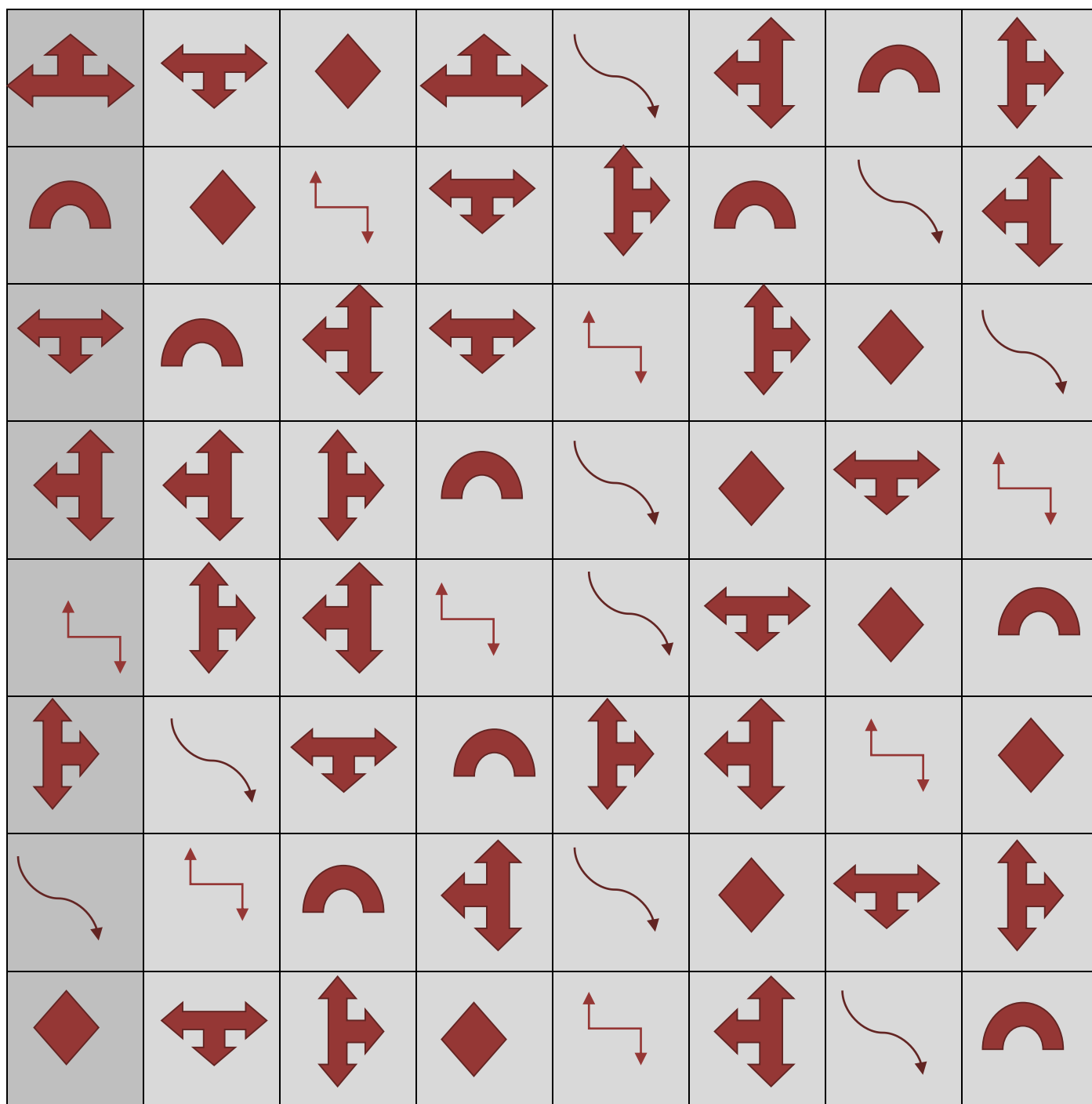
21 – Identifique a imagem igual:



22- Identifique a imagem igual:



23- Identifique a imagem igual:



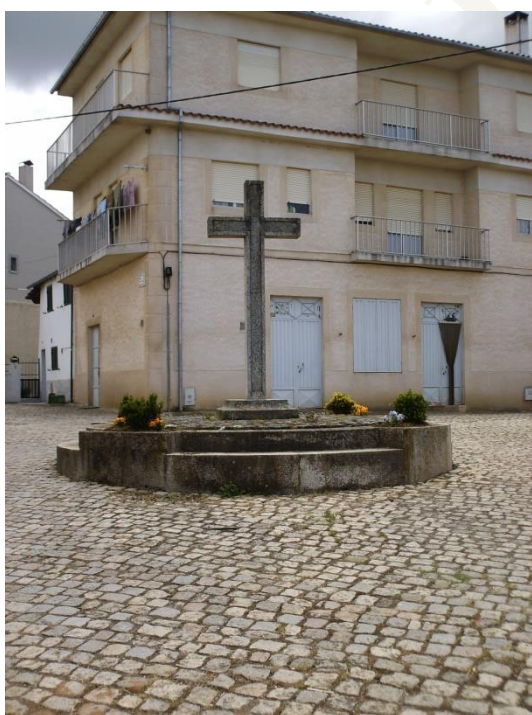
24- Identifique a seguinte cor:

- Azul, amarelo, verde, vermelho, preto, branco, etc.

25- Identifique o gato e o porco:



26- Identifique os seguintes locais:





27-Memorize o código e de seguida preencha a grelha:

1 = A	4 = N
2 = D	5 = O
3 = M	6 = R

Código	Palavra Correspondente
145	
316	
4125	
5421	
45251	
25316	

28-Leia o texto e de seguida responda às perguntas:

O Gonçalo tem doze anos. Anda na escola e a professora diz que aprende

- Qual o nome da personagem?
- É uma criança ou um adulto?
- Que idade tem?
- Aprende bem ou mal na escola?

29- Leia o texto e de seguida responda às perguntas:

O João e a Teresa decidiram celebrar as suas bodas de ouro e vão organizar um jantar para a sua família. O jantar vai ser besugo no forno. Para a sobremesa, encomendaram uma torta de chocolate e nozes com cinquenta velas. Os convidados chegam a partir das nove da noite com os presentes para o João e a Teresa.

- O que vão celebrar?
- Como vão celebrar?
- Que é que convidarão?
- Qual é o menu?
- A que horas chegam os convidados?

30- Relembrar o cliente de acontecimentos recentes:

- Descrever o jantar do dia anterior;
- Descrever o seu fim - de semana;
- Descrever factos do filme;

31- Relembrar o cliente de acontecimentos remotos:

- Qual o seu nome;
- Números de filhos;
- Nome dos filhos;
- Falar da sua profissão;

32 – Resolva os seguintes cálculos:

$2+2=$	$78-3=$	$79*8=$
$4+8=$	$89-9=$	$6:3=$
$13+5=$	$45-10=$	$12:6=$
$30+5=$	$2*2=$	$16:8=$
$65+3=$	$3*8=$	$54:27=$
$87+9=$	$8*5=$	$115:23=$
$76-7=$	$7*8=$	$168:14=$
$56-8=$	$8*8=$	$432:12=$

32- Resolva os seguintes problemas:

O Sr. João comprou 6 maçãs e 8 peras. Quantas peças de fruta comprou no total?

A D. Ana tinha 24 pratos e partiu 5. Com quantos ficou?

Tina 2 euros e 50 cêntimos na carteira. Gastou 1 euro e 20 cêntimos na mercearia. Com quanto ficou?

O Sr. João pinta 6 vasos com 3 latas de tinta. Quantas latas precisa para pintar 8 vasos?

A d. Celeste pagou 4 euros e 80 cêntimos por 18 rosas. Quanto pagaria se apenas quisesse comprar 6 rosas?

O Sr. Manuel fuma 1 cigarro de 2 em 2 horas. Quantos cigarros fuma por dia?

Numa paragem de autocarro saíram 16 pessoas e entraram 32. No total ficaram 67 pessoas. Quantas pessoas viajavam antes da paragem?

Memoria Remota:

Nome:
Nome do pai:
Nome da mãe:
Tem irmãos:
Nomes:
Onde moravam:
Frequentou a escola:
Casou:
Nome da esposa/esposo
Profissão:
Teve filhos:
Nome dos filhos:
Onde moram:
Tem netos:

Dificuldade fácil

Exercite a sua memória, observe as seguintes palavras durante 1 minuto e depois tente as dizer.

Calças Camisola Vestidos Pulôver

Gravata Meias Mala Collatns

Camisa de dormir Santola Fato-de-macaco

Pijama Cuecas Pochete Boina

Técnica para melhorar a memória

Arquiteto	Pepino	Diretor	Barco
Cão	Sofá	Carro	Alface
Enfermeiro	Atum	Helicóptero	Lâmpada
Cadeira	Autocarro	Bacalhau	Mesas

Profissões	Animais	Alimento	Objectos	Meios de Transportes

Dificuldade fácil

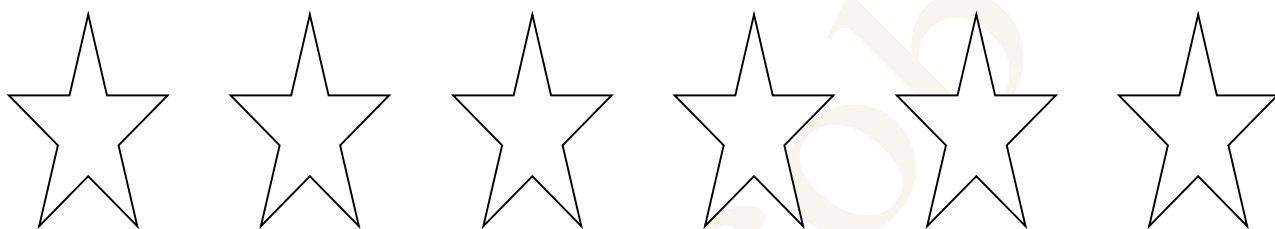
Desenhe os elementos que faltam:

$$\begin{array}{ccccccc} \triangle & \triangle & \triangle & + & \underline{\hspace{2cm}} & = & \underline{\hspace{2cm}} \\ 3 & & & + & 2 & = & 5 \end{array}$$

$$\triangle \triangle \triangle + \triangle \triangle = \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle$$

Dificuldade média

Pinte três estrelas.



Faça as contas

$2+2=$
$7+3=$
$5+5=$
$3+2=$
$4+5=$
$5+2=$
$6-4=$
$9-4=$
$8-5=$
$2-2=$
$7-3=$
$5-4=$

Referências Bibliográficas

- Bevan, James (1984) - Enciclopédia Médica da Família – Guia da Saúde, Círculo de Leitura
- Camões, C., Pereira, F., & Gonçalves, M. (2008). *Reabilitação Cognitiva na Doença de Alzheimer*. Consultado em 5 de Março de 2012, em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0244.pdf>
- Castro Caldas, Alexandre (2000) - A Herança de Franz Joseph Gall – O cérebro ao serviço do comportamento humano, Editora McGraw-Hill
- Leão, Fabiana Cunha (s/data) - Avaliação em Voz, Fala e Linguagem, Grupo Dina Livro
- Rizzo, A.A., & Buckwalter, J.G. Virtual reality and cognitive assessment and rehabilitation: the state of the art. *Studies in Health Technology and Informatics* 44(1997), 23-45.
- Scharfetter, Christian (2002)- Introdução á psicopatologia geral, 2ª edição, Climepsi Editores, Lisboa
- Sim-Sim, Inês (1998) - Desenvolvimento da Linguagem, Universidade Aberta

Autor:

Luis M. Jacob J., Professor na Escola Superior de Saúde de Bragança, Especialista em Gerontologia, Doutorando na Faculdade de Ciências de Educação e Psicologia da Universidade de Coimbra, Mestre em Políticas de Recursos Humanos pelo ISCTE e Licenciado em Educação Social. Presidente fundador da Rede de Universidades da Terceira Idade e sócio-gerente da Socialgest, Consultadoria em Economia Social.

Luis Jacob