

Ana Tavares, Daniela Brandão, Ignacio Martín, Inês Mouro e Sofia Nunes



Investigação e Desenvolvimento em Equipamentos Gerontológicos (I&D)  
na Unidade de Investigação e Formação sobre Adultos e Idosos (UNIFAI)

---

Ficha Técnica

Edição: Autor

Impressão: Ebook

Autores: Brandão /Daniela; Martín /Ignacio; Mouro /Inês;

Nunes /Sofia; Tavares /Ana

Depósito:

ISBN: 978-989-97246-0-0

Unifai - Unidade de Investigação e Formação sobre Adultos e Idosos  
Largo Prof. Abel Salazar, 2  
4099-003 Porto - Portugal

Tel: +351 222 062 200 | Ext. 274  
jmartin@ua.pt



Intervenção Gerontológica com Montessori

# Manual Terapêutico do Método de Montessori para pessoas com Demência

Ana Tavares, Daniela Brandão, Ignacio Martín, Inês Mouro, Sofia Nunes

“Quando era novo tinha a esperança  
De encontrar um velho que se deixasse ensinar.  
Quando for velho, espero  
Que se encontre um moço e eu  
Me deixe ensinar.”  
**Bertold Brecht**

## Índice

<b>I.</b>	Projecto de Intervenção Gerontológica com Método de Montessori em Doentes de Alzheimer (IGM-DA) .....	05
<b>II.</b>	Método de Montessori .....	06
<b>i.</b>	Princípios do Método de Montessori .....	08
<b>III.</b>	Operacionalização do Método .....	09
<b>i.</b>	Técnicas de Comunicação .....	10
<b>ii.</b>	Regras para com o idoso .....	11
<b>iii.</b>	As Sessões .....	12
<b>IV.</b>	O Gerontólogo no desenvolvimento de actividades terapêuticas .....	15
<b>V.</b>	O manual de Actividades .....	16
<b>VI.</b>	Considerações finais .....	56
	Bibliografia .....	57

## I. Projecto de Intervenção Gerontológica com Método de Montessori em Doentes de Alzheimer (IGM-DA)

Tendo sido implementado o projecto “Intervenção Gerontológica com Montessori em Doentes de Alzheimer” (IGM-DA), surgiu a necessidade de elaborar um Manual Terapêutico que descrevesse os aspectos fundamentais de aplicação desta técnica, bem como a exploração de actividades baseadas nos princípios de *Montessori*.

O Projecto IGM-DA encontra-se direccionado para a população idosa com diagnóstico provável de Doença de Alzheimer, visando a estimulação cognitiva através de uma metodologia não-farmacológica. Na realidade, as terapias não-farmacológicas têm-se evidenciado cada vez mais na intervenção junto desta população, surgindo como complemento ao tratamento farmacológico.

A concepção deste *Manual Terapêutico do Método de Montessori para Pessoas com Demência* tem como principal objectivo apresentar um conjunto de directrizes para a aplicação desta técnica terapêutica que é o método de *Montessori*, tendo em conta a especificidade da população em questão.

O manual descreve as trinta e uma actividades desenvolvidas, nas quais estão incutidas estratégias de intervenção neuropsicológica, cujo objectivo fulcral é a estimulação dos processos cognitivos, como a memória, a linguagem, o raciocínio, a orientação, entre outros. Mais, cada actividade pretende promover a interacção dos indivíduos com o seu meio ambiente, bem como melhorar o envolvimento (*engagement*) em cada sessão.

A miríade de actividades apresentada fundamenta-se nos princípios de *Montessori* e tem por base cinco áreas fundamentais, sendo elas: i) sensorial; ii) linguagem; iii) matemática e raciocínio iv) actividades de vida diária e v) ciências. Desta forma, torna-se pertinente identificar os principais objectivos de cada actividade, bem como elucidar acerca da forma como estas deverão ser desenvolvidas.

Na descrição das actividades serão referenciadas algumas notas pertinentes, de forma a ajudar o técnico, que acompanha o indivíduo, a orientar cada actividade, aumentando o seu grau de complexidade, consoante o interesse do idoso ao realizar as tarefas.

Acredita-se que esta iniciativa possa ser uma mais valia como contributo para uma melhoria da qualidade de vida da população com demência, bem como para os técnicos, que desenvolvem o método, intervindo de forma estruturada.

## II. Método de Montessori

O Método de *Montessori* foi criado por Maria Montessori (1870-1953), primeira mulher em Itália a formar-se em medicina. Ao longo da sua vida, demonstrou um forte interesse por crianças com deficiência, com dificuldades em aprender segundo o método convencional, e detectou a necessidade de alterações nos métodos pedagógicos. Neste sentido, criou esta técnica que respeita o processo natural de aprendizagem, no qual o conhecimento é um processo que decorre da experiência com o ambiente, desenvolvendo-se espontaneamente nos seres humanos.

As actividades baseadas neste método devem ter em consideração a interacção entre o funcionamento cognitivo de cada indivíduo, envolvendo as dimensões cognitiva, funcional e relacional. Assim, a operacionalização deste método engloba um conjunto de actividades que exploram cinco áreas distintas, sendo estas: actividades de vida diária, experiências sensoriais, matemática e raciocínio, linguagem e ciências.

O material utilizado tem um papel preponderante na sua aplicação, uma vez que constitui o mediador através do qual o indivíduo interage e compreende a realidade, tendo como função estimular e desenvolver a capacidade intelectual (*Camp et al., 1997*).

O recurso à técnica em questão constitui uma ferramenta importante na intervenção terapêutica de indivíduos com diagnóstico provável de demência de tipo Alzheimer. Apesar do comprometimento cognitivo verificado nesta demência, existem diversas capacidades que de acordo com o estágio em que se encontra a patologia, se podem encontrar preservadas, sendo fundamental a estimulação activa do indivíduo. De facto, nos diversos estudos realizados (*Vance & Porter, 2000; Orsilic-Jeras, Judge e Camp, 2000*) esta técnica demonstra benefícios ao nível das competências cognitivas, estados de afectividade, prazer, interacção social e envolvimento (*engagement*).

Avaliando as actividades existentes para pessoas idosas, com demência verifica-se que existe uma lacuna, sendo que a maioria tem como objectivo o entretenimento, ou seja, fundamentam-se segundo uma perspectiva lúdica.

Deste modo, surge a integração do método de *Montessori* nas actividades com estes indivíduos, o qual confere objectivos terapêuticos às actividades. O facto deste método assentar numa base científica e teórica, faz com que se distinga um claro carácter terapêutico de estimulação cognitiva e de programação individualizada.

O nível de evidência do método não se destaca do de outras técnicas. No entanto, existem alguns aspectos que privilegiam este método, tais como a utilização de materiais

concretos e significativos para o idoso, que contribuem para o motivar na realização das actividades.

De facto, a prática da técnica em questão tem como objectivos melhorar o estado psico-afectivo do indivíduo, retardar o processo de deterioração e potenciar as capacidades cognitivas, funcionais e sociais do mesmo. Assim, é importante motivar o indivíduo e fomentar a autonomia pessoal, restaurando a sua auto-estima e dignidade (adaptado de Camp *et al.*, 2006).



## i. Princípios do método de Montessori

Para a efectivação do método *Montessori* deve ser considerado um conjunto de princípios que garantem um amplo espectro de aplicação desta prática. Os princípios são:

1. Utilizar materiais da vida real e esteticamente agradáveis;
2. Desenvolver actividades do simples para o complexo;
3. Progredir do concreto para o abstracto;
4. Estruturar os materiais e os procedimentos para os participantes trabalharem da esquerda para a direita e de cima para baixo;
5. Colocar os materiais do maior para o mais pequeno e do mais para o menos;
6. Permitir o progresso da aprendizagem e sequência (observação, reconhecimento, recordação/demonstração);
7. Fazer pausas nas actividades e praticar uma tarefa de cada vez;
8. Assegurar que os participantes têm capacidade física e cognitiva para manipular materiais e para compreender o que é necessário para completar a tarefa. É importante para minimizar o risco de falha e aumentar as hipóteses de sucesso;
9. Utilizar o menos possível a vocalização quando são apresentadas as actividades;
10. Adequar a velocidade dos movimentos à velocidade dos participantes. Quase sempre utilizar movimentos lentos e ponderados, especialmente no momento da demonstração da actividade;
11. Utilizar materiais e actividades autocorrigidas;
12. Utilizar, sempre que possível, material criado pelo indivíduo;
13. Adaptar o ambiente às necessidades dos participantes;
14. Possibilitar a escolha das actividades por parte dos participantes;
15. Adaptar os rótulos/letreros aos problemas sensoriais que se possam verificar.

(Adaptado de Camp *et al*, 2006)

## I. Operacionalização do Método

Na intervenção com a população alvo devem ser seleccionadas actividades que correspondam aos interesses individuais do idoso e que despertem sentimentos de prazer e motivação, para que o mesmo seja capaz de as realizar com êxito. Mais, o técnico deve sempre privilegiar e promover a participação do idoso na escolha de actividades, devendo também promover liberdade ao nível da manipulação dos materiais.

Além disso, os erros não devem ser destacados, nem deve ser pedido ao idoso que os identifique, pois pretende-se criar um ambiente de confiança e segurança, para minimizar o sentimento de frustração.

Seguidamente, apresentam-se algumas considerações a ter em conta na concretização desta prática.

## i. Técnicas de Comunicação

Ao interagirmos com o idoso devem ser aplicadas técnicas que favoreçam a comunicação e que motivem a participação e execução das tarefas de cada actividade.

Atendendo ao facto de a intervenção estar direccionada para pessoas idosas com comprometimento cognitivo, a linguagem deve ser adequada, facilitando ao máximo a compreensão por parte do idoso. Assim, aconselha-se o uso de frases curtas, pronunciadas de forma clara e lenta, dando tempo para que o idoso consiga assimilar a informação que lhe foi dada e solicitar ao idoso que repita a mensagem.

Contudo, a interacção interpessoal engloba uma comunicação não verbal, sendo emitidas informações não só através da voz, mas também dos gestos e das expressões faciais e corporais. De facto, mesmo com comprometimento cognitivo, o idoso consegue captar este tipo de informação, sendo necessário o controle e adequação da comunicação não verbal.

Assim, deve ser mantido um bom contacto visual com o idoso, conjugando com expressões faciais serenas e com um tom de voz amável. Também deve ser mantida uma distância entre o técnico e o idoso, que deve ser próxima, mas sem nunca invadir o espaço do último. Ao longo de cada actividade, o técnico deverá movimentar a cabeça em sinal de consentimento, evitando movimentos bruscos e inesperados que possam assustar ou inibir o idoso.

## ii. Regras para com o idoso

Durante cada sessão terapêutica devem ser respeitadas algumas regras, de forma a contribuir para uma conduta correcta.

Primeiramente, é fundamental reconhecer a heterogeneidade que a população idosa detém. Cada indivíduo possui uma história de vida que deve ser respeitada e explorada de forma a maximizar a intervenção do técnico. É importante que se estabeleça uma relação de empatia entre o técnico e o idoso, pois desta forma a relação será fortalecida através da confiança. Estabelecida esta relação poder-se-á verificar uma diminuição da inquietude no idoso com demência.

O comportamento do idoso com demência depende de trocas físicas, sociais e psicológicas que são estabelecidas e apresentam sempre um significado específico, pelo que devemos estar atentos a todos os seus actos. De facto, devemos sempre aceitar a condição do indivíduo, o que significa que não podemos impor uma mudança de comportamento.

Cada actividade é constituída por tarefas cujo grau de complexidade vai aumentando. O técnico deverá proceder com prudência, respeitando o tempo de resposta do idoso, de forma a não criar situações de frustração. Mais, o técnico deve ainda estar particularmente atento a todas as expressões, postura e reacções do idoso perante uma determinada tarefa, uma vez que constituem uma fonte de informação importante.

### iii. As Sessões

Para a execução das actividades deve ser seleccionado um espaço com iluminação natural, que não provoque o encadeamento, que esteja livre de objectos e de cores excessivas, e outros estímulos externos, que distraiam o idoso e o impeçam de se concentrar na realização de cada tarefa. Ainda por este mesmo motivo, o espaço deve ser escolhido de forma a estar disponível durante o período em que se realizam as actividades, certificando de que não haverá interrupções.

Ao programar as sessões deve ser estipulado um determinado tempo para a duração das mesmas. Na realidade, não existe nenhuma especificação sobre este aspecto, embora seja aconselhada uma duração mínima de quinze minutos, podendo prolongar-se até um máximo de cinquenta minutos (*Camp et al, 2006*). Contudo, a duração de cada sessão deve ter em conta a severidade da deterioração cognitiva do indivíduo, bem como a predisposição do mesmo em realizar as actividades.

No que diz respeito à frequência das intervenções, estas devem ser diárias, mas na impossibilidade para tal, poder-se-á definir uma periodicidade mínima de três sessões por semana (*Camp et al., 2006*).

- **Sessões Individuais**

De acordo com alguns investigadores (*Camp et al, 2006*), os idosos, em estados mais avançados da demência, beneficiam mais com *Montessori* em sessões individuais.

Para se proceder ao planeamento e definição do programa, deve ser tido em conta a informação sócio-demográfica do indivíduo, bem como outras informações relevantes no que diz respeito ao seu estado emocional, a sua personalidade e aptidões para estabelecer uma boa relação social. Tal permite identificar o grau de escolaridade do indivíduo, actividades que tenha desenvolvido profissionalmente, quais os seus gostos e interesses, bem como a sua propensão à frustração e depressão. Mais, é também importante identificar quais os processos cognitivos que se mantêm preservados, os que se encontram alterados e os que já se perderam.

- **Sessões em grupo**

Tendo em conta as dificuldades frequentemente sentidas nos equipamentos sociais em intervir de forma individual, podem ser definidos grupos terapêuticos.

Para se delinear os grupos terapêuticos é fundamental que se tenha em conta alguns factores que se consideram imprescindíveis a este procedimento. De facto, o técnico que

põe em prática as sessões deve prover-se de competências que o ajudem a controlar o ambiente em grupo, eliminando possíveis momentos competitivos e frustrações, assim como minimizando sentimentos de vergonha e de incapacidade que se possam verificar nos idosos.

Deste modo, devem ser agrupados os indivíduos segundo o seu grau de deterioração cognitiva e que partilhem outras características comuns, de forma a constituir grupos que sejam o mais homogéneos possível, ou seja, nos quais não sejam evidenciadas diferenças e/ou limitações.

No que diz respeito ao número de participantes, aconselha-se a inclusão de quatro idosos, no máximo, desde que se possibilite a execução de tarefas individualmente, como algumas actividades assim o exigem.

O método de *Montessori* pode ainda ser aplicado através de programas intergeracionais e intrageracionais. Estes programas baseiam-se na atribuição do papel de mediador a idosos num estágio inicial de demência, implicando um treino adequado. Desta forma, nos programas intergeracionais o idoso com demência lidera sessões com crianças em idade pré-escolar, sendo que nos intrageracionais as sessões envolvem grupo de idosos num estágio mais avançado de demência (Camp & Srajner, 2004).

## Materiais

A escolha dos materiais deve ter em consideração o respeito pelos princípios de *Montessori*: i) utilizar materiais da vida real e esteticamente agradáveis; ii) permitir desenvolver actividades que progridam do simples para o complexo; iii) utilização de materiais significativos para o utente e; iv) familiaridade dos materiais.

Além disso, quando se pretende intervir com a população idosa, deve-se ter em conta a sua especificidade. Deste modo, devem ser utilizadas cores contrastantes e atractivas, que captem a atenção do indivíduo, e as dimensões dos objectos devem ser adequadas às possíveis limitações físicas do idoso.

As actividades devem também ser estruturadas de forma a se adaptarem aos défices cognitivos, recorrendo ao uso de materiais claros e intuitivos e, sempre que possível, que os mesmos constituam objectos próximos da realidade.

### III. O Gerontólogo no desenvolvimento de actividades terapêuticas

O método de *Montessori* deve ser orientado por profissionais especializados na área, embora as sessões possam ser conduzidas por outros profissionais, desde que estejam providos de qualificações para a avaliação dos idosos e para orientação das actividades terapêuticas.

No que concerne às diversas competências dos profissionais de Gerontologia, pode-se destacar a realização e supervisão de actividades terapêuticas como um dos possíveis alvos de actuação por parte dos mesmos.

De facto, o Gerontólogo possui competências fundamentais à implementação de programas de intervenção na demência. Este profissional procede a uma avaliação detalhada do indivíduo, que, através da gestão dos dados obtidos, permitirá a execução de um plano individual específico para o mesmo. Neste plano, o Gerontólogo avalia e determina quais as actividades que deverão ser integradas na intervenção, tendo sempre em vista objectivos de aplicabilidade terapêutica.

Desta forma, será possível a avaliação dos resultados obtidos através da execução do plano estabelecido, que determinará, ou não, a necessidade de reformulação e adequação desse mesmo plano, de forma a acompanhar a manifestação da demência.



## IV. O manual de Actividades

As actividades apresentadas no presente manual encontram-se divididas conforme as cinco áreas definidas pelo método de *Montessori*, sendo elas a Sensorial, a de Linguagem, a de Matemática e Raciocínio, a de Actividades de Vida Diária e, por fim, a área das Ciências. De forma a clarificar cada uma destas áreas, seguem os primordiais objectivos de cada uma.

- Área Sensorial:  
Relativamente à área Sensorial foram definidas dez actividades que pretendem envolver os sentidos.  
Desta forma, são definidos os seguintes objectivos específicos:
  - i) Exercitar a discriminação;
  - ii) Exercitar a percepção auditiva, visual e táctil;
  - iii) Favorecer a organização visuo-espacial.
  
- Área de Linguagem:  
A nível da linguagem desenvolveram-se quatro actividades que pretendem estimular a capacidade de focar e discriminar sons, bem como classificar e organizar a linguagem.  
Como objectivos específicos é possível exercitar:
  - i) A expressão linguística;
  - ii) A fluidez verbal;
  - iii) A linguagem automática;
  - iv) A leitura e a escrita;
  - v) Outras funções através da linguagem, como raciocínio lógico e abstracto, juízo crítico e memória semântica.
  
- Área de Matemática e Raciocínio  
Na área em questão, são apresentadas dez actividades de matemática e raciocínio. Estas pretendem incentivar o indivíduo a trabalhar conceitos concretos e abstractos, promovendo a sequenciação e ordenação do raciocínio. As referidas actividades envolvem números, sistema decimal e geometria, abrangendo os conceitos de soma, subtracção, divisão e multiplicação.

É possível enunciar os seguintes objectivos específicos:

- i) Favorecer a capacidade de concentração;
  - ii) Manter o conceito de número;
  - iii) Exercitar a capacidade de cálculo simples e aritmético;
  - iv) Exercitar a função executiva através do cálculo, raciocínio e resolução de problemas;
  - v) Desenvolver a capacidade de utilizar a Matemática na interpretação e intervenção na realidade;
- Área de Actividades de Vida Diária:  
A área de Actividades de Vida Diária encontra-se representada em cinco actividades. Estas foram desenvolvidas com o intuito de proporcionar a manipulação e interacção do indivíduo com o seu meio, estimulando a coordenação e a independência. Assim, são realçados os seguintes objectivos:
    - i) Exercitar a capacidade de planificação;
    - ii) Exercitar tarefas do quotidiano;
    - iii) Exercitar a capacidade de sequenciação e inibição de comportamentos inadequados.
  - Área das Ciências:  
No que concerne à área das Ciências verificam-se cinco actividades que têm como objectivo sensibilizar o indivíduo para aspectos da cultura, sociedade e natureza, entre outros. As referidas actividades têm os seguintes objectivos específicos:
    - i) Favorecer a orientação espaço-temporal;
    - ii) Favorecer o enriquecimento de cultura geral;
    - iii) Exercitar raciocínio lógico e abstracto;
    - iv) Favorecer e manter conceitos da realidade;
    - v) Evocar conhecimentos prévios.

## Índice de Actividades

Actividades Sensoriais .....	19
Actividade 1: <b>“Caixa Táctil”</b> .....	20
Actividade 2: <b>“Cubo Colorido”</b> .....	21
Actividade 3: <b>“Cubo Trinomial”</b> .....	22
Actividade 4: <b>“Puzzle 3 tamanhos”</b> .....	23
Actividade 5: <b>“Texturex”</b> .....	24
Actividade 6: <b>“Sequência de cores”</b> .....	25
Actividade 7: <b>“Balanceamento”</b> .....	26
Actividade 8: <b>“Sonoridades”</b> .....	27
Actividade 9: <b>“Organizar do mais claro para o mais escuro”</b> .....	28
Actividade 10: <b>“Organizar do mais novo para o mais velho”</b> .....	29
Actividades de Linguagem .....	30
Actividade 1: <b>“O Abecedário”</b> .....	31
Actividade 2: <b>“Caixa histórica”</b> .....	32
Actividade 3: <b>“Discriminação das letras”</b> .....	33
Actividade 4: <b>“Provérbio Incompleto”</b> .....	34
Actividades de Matemática e Raciocínio .....	35
Actividade 1: <b>“Correspondência numérica”</b> .....	36
Actividade 2: <b>“Operações Matemáticas”</b> .....	37
Actividade 3: <b>“Formas geométricas”</b> .....	38
Actividade 4: <b>“Série”</b> .....	39
Actividade 5: <b>“Conjuntos de bolas”</b> .....	40
Actividade 6: <b>“Listas de compras”</b> .....	41
Actividade 7: <b>“Cartas”</b> .....	43
Actividades de Vida Diária .....	44
Actividade 1: <b>“Combinações de Moda”</b> .....	45
Actividade 2: <b>“Porcas &amp; Parafusos”</b> .....	46
Actividade 3: <b>“Relógio dinâmico”</b> .....	47
Actividade 4: <b>“Aloquetes”</b> .....	48
Actividade 5: <b>“A Camisa”</b> .....	49
Actividades de Ciências .....	50
Actividade 1: <b>“Intruso”</b> .....	51
Actividade 2: <b>“Portugal Regional”</b> .....	52
Actividade 3: <b>“Sequência de Acção”</b> .....	53
Actividade 4: <b>“Animalia”</b> .....	54
Actividade 5: <b>“Habitáculo”</b> .....	55

# Actividades de Montessori

Actividades Sensoriais

## Actividade I: “Caixa Táctil”

### Material:

- 1 Caixa;
- 1 Moeda;
- 1 Chave;
- 1 Colher;
- 1 Bola;
- Esferovite.



### Objectivos:

- Estimular o reconhecimento táctil de padrões tridimensionais;
- Exercitar a discriminação táctil;
- Exercitar a capacidade de permanência de objecto.

### Descrição:

Após terem sido apresentados todos os objectos ao idoso, este terá que colocar uma das suas mãos no interior da caixa e, através do seu tacto, deverá identificar quais os objectos que se encontram no seu interior, certificando-se dos mesmos ao retirá-los da caixa.

### Nota:

De forma a aumentar o grau de dificuldade da tarefa o técnico poderá incluir uma bola, definindo-a como o objecto a ser retirado da caixa. Quando todos os objectos se encontrarem no seu interior, o idoso terá que tentar encontrar a bola alva, através do seu tacto. Para assim conseguir terá que a distinguir dos restantes objectos que compõem a actividade.

Ainda, poder-se-á não proceder à apresentação dos objectos, nomeando-os apenas como existentes na caixa.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 2: “Cubo Colorido”

### Material:

- 1 Cubo Trinominal;
- 1 Disco Amarelo;
- 1 Disco Vermelho;
- 1 Disco Azul;
- 1 Disco Verde;
- 1 Disco Branco;
- 1 Disco Laranja.

### Objectivos:

- Exercitar a discriminação visual;
- Desenvolver o raciocínio lógico.

### Descrição:

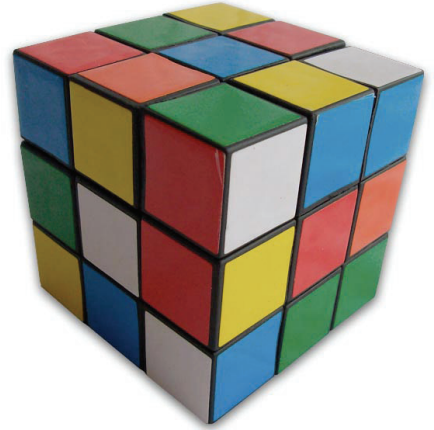
O idoso deverá manusear o cubo de forma a poder estabelecer uma correspondência entre a cor de uma das faces com um dos discos.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

### Actividade 3: “Cubo Trinomial”

Material:

- 1 Cubo Trinomial (cada face deverá ter uma determinada sequência que corresponderá a cada um dos cartões “Face Trino”);
- 6 cartões “Face Trino” – cartões com as cores exactas de uma face do cubo.



Objectivos:

- Exercitar a discriminação visual;
- Favorecer a organização visuo-espacial;
- Exercitar a capacidade de reconhecer e perceber esquemas.

Descrição:

O idoso deverá identificar qual face corresponderá a cada cartão “Face Trino” apresentado.

Nota:

- Dever-se-á apresentar um único cartão “Face Trino” para que o idoso possa manusear o cubo de forma a encontrar qual a face correspondente.
- Para aumentar o grau de dificuldade poder-se-á disponibilizar mais do que um cartão, para que o idoso possa, ele próprio, orientar a sua tarefa, de acordo com as correspondências que vai encontrando, bem como ao seu próprio ritmo, visto que este constitui um dos principais objectivos de qualquer actividade *Montessori*.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 4: “Puzzle 3 tamanhos”

Material:

- Puzzle Pequeno;
- Puzzle Médio;
- Puzzle Grande.

Nota: os puzzles têm a mesma imagem, a diferença é precisamente no tamanho das peças do respectivo puzzle (pequenas, médias, grandes).

Objectivos:

- Exercitar o reconhecimento táctil e visual de padrões tridimensionais;
- Favorecer a organização visuo-espacial;
- Fomentar o raciocínio lógico.

Descrição:

Após ter sido dada uma imagem para o idoso visualizar, deverão ser colocadas ao seu dispor as peças correspondentes ao puzzle pequeno, que constituem essa mesma imagem. Através das mesmas, o idoso terá que as unir, de forma a reproduzir a imagem inicialmente visualizada.

Nota:

- Para aumentar o grau de complexidade da tarefa, dever-se-á dar ao idoso os restantes dois puzzles (puzzle médio e puzzle grande), visto que são compostos por mais peças.
- Quando finalizados os três puzzles, ainda se poderá pedir ao idoso que os organize de forma crescente e decrescente.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.



## Actividade 5: “Texturex”

### Material:

- Cubo com 6 texturas;
- Placa de identificação das 6 texturas.

### Objectivos:

- Exercitar o reconhecimento de padrões de texturas;
- Exercitar a discriminação táctil.

### Descrição:

O idoso deverá experimentar as texturas de cada face, bem como as existentes na placa, de forma a estabelecer uma associação entre ambos.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 6: “Sequência de cores”

### Material:

- 1 Cilindro verde;
- 1 Prisma triangular vermelho;
- 1 Prisma quadrangular amarelo;
- 1 Prisma pentagonal azul;
- 1 Base com circunferência verde, triângulo vermelho, quadrado amarelo e pentágono azul.

### Objectivos:

- Estimular o reconhecimento de cores e formas geométricas;
- Exercitar a discriminação e percepção visual;
- Estimular o raciocínio lógico.

### Descrição:

O idoso deverá observar a cor de cada sólido geométrico e de cada figura geométrica da base, ordenando os sólidos na sequência apresentada na base.

### Nota:

- No caso de se verificar que existe alguma dificuldade na execução da tarefa por parte do idoso, aceitar a possibilidade de encaixar cada sólido na base correspondente.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 7: “Balanceamento”

### Material:

- Peso 1 (0g);
- Peso 2 (25g);
- Peso 3 (75g);
- Peso 4 (100g).



### Objectivos:

- Exercitar a discriminação de pesos;
- Desenvolver a capacidade de seriação.

### Descrição:

Com esta actividade pretende-se que o idoso experimente todos os objectos, para que possa avaliar o peso de cada um, ordenando-os do mais leve para o mais pesado e vice-versa.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 8: “Sonoridades”

### Material:

- 1 Aparelhagem de som;
- 1 CD;
- 1 guia com as diferentes sonoridades a serem apresentadas.

### Objectivos:

- Estimular a percepção e discriminação auditiva;
- Estimular o reconhecimento de diferentes sons;
- Exercitar a memória, nomeadamente auditiva.

### Descrição:

Com esta actividade pretende-se que o idoso ouça um som e identifique a sua origem. Como alternativa podemos confeccionar cartões que correspondem aos sons e pedir ao idoso para realizar a correspondência.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 9: “Organizar do mais claro para o mais escuro”

Material:

- 4 cartões “Degradé Laranja”;
- 4 cartões “Degradé Vermelho”;
- 4 cartões “Degradé Verde”;
- 4 cartões “Degradé Azul”.

Objectivos:

- Estimular a percepção e discriminação visual;
- Exercitar a capacidade de seriação.

Descrição:

O idoso deverá agrupar os cartões segundo a cor, ordenando-os do mais escuro para o mais claro, e vice-versa.

Nota:

- Para dar início à actividade, o idoso poderá escolher uma cor para posteriormente ordenar os cartões respectivos.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 10: “Organizar do mais novo para o mais velho”

### Material:

- Fotografia bebé;
- Fotografia criança;
- Fotografia adolescente;
- Fotografia adulto jovem;
- Fotografia adulto meia-idade;
- Fotografia idoso.



### Objectivos:

- Estimular a percepção visual e discriminação visual;
- Exercitar a capacidade de seriação.

### Descrição:

Cada fotografia deverá ser apresentada ao idoso, para que este possa perceber e descrever o que cada uma contém. Quando analisado o seu conteúdo, todas as fotografias deverão ser colocadas na sua frente de forma desordenada, para que possa ordená-las do mais novo para o mais velho e vice-versa.

### Nota:

- Para aumentar o grau de complexidade da tarefa, pedir ao idoso que identifique quais as idades que são compreendidas para cada faixa etária de cada fotografia.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

# Actividades de Montessori

Actividades de Linguagem

## Actividade I: “O Abecedário”

Material:

- 46 Imagens de objectos ou animais reais que comecem com as letras do abecedário;
- 23 Letras do abecedário.

Exemplo:

A	Abelha	B	Bola	C	Cão
D	Dado	E	Elefante	F	Faca
G	Gato	H	Hipopótamo	I	Índio
J	Jóia	L	Limão	M	Macaco
N	Nariz	O	Olho	P	Pião
Q	Quinta	R	Raia	S	Sapo
T	Tapete	U	Uva	V	Vaca
X	Xadrez	Z	Zebra		



Objectivos:

- Exercitar a expressão linguística e a fluidez verbal;
- Exercitar capacidades de leitura e escrita;
- Estimular a evocação de elementos linguísticos.

Descrição:

Colocar todas as peças existentes em cima da mesa, constituindo dois grupos, o das letras e o das imagens. Estas devem ficar dispostas de forma a que o idoso consiga visualizá-las na sua totalidade.

Assim que as peças estiverem todas organizadas, dever-se-á pedir ao idoso que estabeleça a correspondência entre uma letra e a imagem cuja palavra tenha como inicial essa mesma letra.

Exemplo: Letra A – Imagem Abelha

Nota:

- Deve ter em conta a atitude do indivíduo no momento da actividade. Deste modo, deve-se aumentar a dificuldade do exercício ao longo da sessão.

Exemplo:

- 1) Iniciar este exercício colocando somente as vogais.
- 2) Aumentar o número de correspondências ao longo da sessão.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.



## Actividade 2: “Caixa histórica”

### Material:

- 101 Imagens do quotidiano (ex: pessoas, animais, objectos, acções, etc.).

### Objectivos:

- Fomentar a evocação de vocabulário;
- Exercitar a expressão linguística e a fluidez verbal;
- Exercitar a representação mental.

### Descrição:

O técnico deverá retirar 5 peças da caixa e elaborar uma história a partir das imagens dessas mesmas peças. Posteriormente, será dada a oportunidade de o idoso poder fazer a mesma tarefa, embora retirando novos cartões.

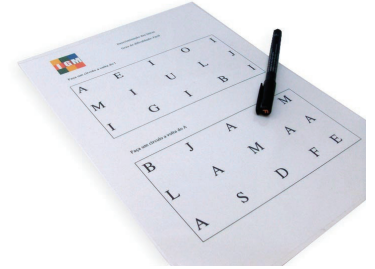


Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

### Actividade 3: “Discriminação das letras”

Material:

- 3 placas com quadros para fazer a discriminação;
- 1 caneta;
- Os quadros devem ser fotocopiados para fazer esta actividade, uma vez que vão ser riscados.



Objectivos:

- Exercitar a capacidade de discriminação;
- Fomentar a evocação de elementos linguísticos.

Descrição:

Dever-se-á colocar um cartão à frente do idoso e pedir-lhe que seleccione uma determinada letra no mesmo.

Exemplo:

- Grau de Dificuldade: Fácil
- Fazer um círculo na letra O

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

A R K C O W O S Q O  
 D E M R T O O E O O  
 A C Q T O F O A X T

## Actividade 4: “Provérbio Incompleto”

Material:

- 10 cartões “Provérbio Incompleto” (com espaços em branco);
- 10 cartões “Palavra Certa”;
- 20 cartões “Palavra Alternativa”.

Objectivos:

- Fomentar a evocação de vocabulário;
- Exercitar a expressão linguística e a fluidez verbal;
- Exercitar a representação mental.

Descrição:

Colocar na mesa um provérbio incompleto, bem como as três hipóteses de palavras a serem colocadas nos espaços em branco.

Provérbio Incompleto	Palavra Certa	Palavra Alternativa
“Água mole em pedra dura, tanto bate até que .....	fura	molha magoa
“Quem semeia ventos colhe .....	tempestades	sementes batatas
“Mais vale um pássaro na mão que dois a .....	voar	cantar piar
“Cada macaco no seu .....	galho	espaço canto
“De grão a grão enche a galinha o .....	papo	bico bolso
“Nem tudo o que luz é .....	ouro	sol brilhante
“Quem ri por último, ri .....	melhor	pior muito
“Cão que ladra não .....	morde	come rosna
“Zangam-se as comadres, descobrem-se as .....	verdades	mentiras noras
“Casa roubada, trancas às .....	portas	janelas chaves

Nota:

- No caso de se verificar que o idoso apresenta o interesse de participar na actividade, esta poderá evoluir tornando-se cada vez mais complexa.
- Assim, poder-se-á iniciar a actividade de forma mais simples, mostrando ao idoso as três hipóteses de palavras que fazem parte do provérbio, para que ele próprio possa colocá-las nos espaços livres.
- Para aumentar o grau de complexidade, o técnico poderá apresentar dois provérbios com as respectivas hipóteses de palavras a serem colocadas nos espaços.
- Continuar-se-á a aumentar o número de provérbios a serem apresentados consoante o interesse e participação do idoso.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

# Actividades de Montessori

Actividades de Matemática e  
Raciocínio

## Actividade I: “Correspondência numérica”

### Material:

- Cartão com os pontos correspondentes ao número de 0 a 9;
- Cartão numérico de 0 a 9.

### Objectivos:

- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto;
- Exercitar a representação mental;
- Manter o conceito de número.

### Descrição:

Esta actividade é, maioritariamente, orientada pelo técnico presente. Deverão ser apresentados todos os cartões numéricos.

De seguida, o técnico deverá colocar os cartões à frente do idoso, que deverá fazer a correspondência com os cartões dos pontos.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 2: “Operações Matemáticas”

Material:

- 5 exemplares de cada número;
- 4 exemplares de cada símbolo de operações matemáticas ( + , - , ÷ , × ).

Objectivos:

- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto;
- Exercitar a capacidade de representação mental.

Descrição:

Nesta actividade, o técnico deverá fornecer um número ao idoso, a partir do qual este terá que conjugar os números existentes com uma operação matemática para atingir um resultado que corresponda precisamente ao número dado inicialmente.

Nota:

- Iniciar as operações matemáticas com números simples e aumentar a complexidade ao longo da actividade.
- Poder-se-á ainda optar por conjugar os números e determinar uma operação matemática para que o idoso apresente qual o seu resultado.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

### Actividade 3: “Formas geométricas”

Material:

- 2 puzzles constituídos por formas geométricas;
- Sólidos Geométricos.

Objectivos:

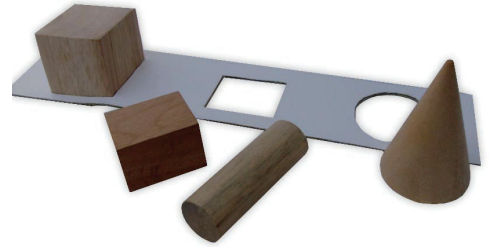
- Estimular o reconhecimento de formas geométricas e padrões tridimensionais;
- Estimular a percepção e discriminação visual;
- Exercitar o raciocínio lógico.

Descrição:

Nesta actividade o idoso deverá manusear as diferentes peças que constituem cada puzzle, de forma a concluí-los. Terminada esta tarefa, o idoso deverá analisar cada sólido geométrico, estabelecendo uma correspondência entre o formato da base de cada um com as peças de formato geométrico que constituem os puzzles.

Nota:

Como substituto do puzzle podemos construir placas de cartão onde os sólidos encaixam.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 4: “Série”

Material:

- 5 conjuntos de 4 cartões “Série”.

Categoria	Série			
Flor	Flor sem pétalas	Flor com 1 pétala	Flor com 5 pétalas	Flor com pétalas
Bilha de leite	Bilha vazia	Bilha com $\frac{1}{4}$ leite	Bilha com $\frac{1}{2}$ leite	Bilha cheia
Batatas	1 batata	5 batatas	15 batatas	Saco de batatas
Pesos	250g	500g	1 kg	3kg
Dinheiro	0,05€	1,00€	2,00€	5,00€

Objectivos:

- Exercitar a capacidade de discriminação;
- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto;
- Estimular a capacidade de seriação.

Descrição:

Dever-se-á pedir ao idoso que coloque as imagens de cada conjunto ordenadamente, ou seja, colocá-las de forma crescente ou decrescente.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.



## Actividade 5: “Conjuntos de bolas”

### Material:

- 5 bolas amarelas;
- 5 bolas vermelhas;
- 5 bolas verdes;
- 5 bolas azuis.

### Objectivos:

- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto;
- Manter o conceito de número.

### Descrição:

Nesta actividade o idoso deverá formar grupos de bolas, constituídos por um determinado número ou cor.

### Nota:

- Começar a actividade pedindo ao idoso que disponha um determinado número de bolas consoante uma cor.
- Para tornar a tarefa mais complexa, dever-se-á pedir ao idoso que forme um grupo com bolas de duas cores previamente definidas, mas de forma a constituir cada grupo com o número de bolas estabelecido inicialmente.
- Ainda se poderá pedir que a constituição dos grupos se faça com as bolas de cada conjunto de cores, que neste caso são 4.

### Exemplo:

- Grupo de 3 bolas verdes
- Grupo de 10 bolas (com duas cores previamente estabelecidas, como amarelo e azul)

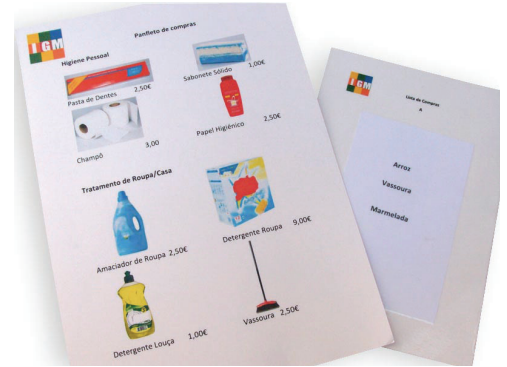


Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 6: “Listas de compras”

Material:

- 1 Folheto informativo com produtos e respectivos preços;
- 1 Lista de compras.



Categoria	Produtos	Preço
Higiene Pessoal	Pasta de Dentes	2,50 €
	Sabonete Sólido	1,00 €
	Champô	3,00 €
	Papel Higiénico	2,50 €
Lacticínios	Leite do Dia	1,00 €
	Pack 4 logurtes	1,00 €
	Manteiga Magra	1,50 €
	Queijo flamengo bola	6,00 €
Tratamento de Roupa/Casa	Amaciador de Roupa	2,50 €
	Detergente Roupa	9,00 €
	Detergente Louça	1,00 €
	Vassoura	2,50 €
Frescos	10 pães	1,50 €
	Laranjas	0,50 €
	Carapau	1,50 €
	Frango	3,50 €
Mercearia	Marmelada	1,50 €
	Bolachas (água e sal)	0,50 €
	Arroz	1,00 €
	Azeite	2,50 €

- 3 Listas de compras

Lista de Compras A	Lista de Compras B	Lista de Compras C
Pão	Manteiga	Vassoura

Objectivos:

- Exercitar a capacidade de planear uma tarefa;
- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto.

Descrição:

Esta actividade é composta por duas fases:

Numa primeira fase, pretende-se que o idoso identifique quais os produtos que poderá adquirir com uma determinada quantia de dinheiro.

Na fase seguinte da actividade, se o idoso se mostrar motivado para a realização da mesma, poder-se-á disponibilizar a lista de compras pré-definida, para que o idoso tenha que avaliar que quantidade de dinheiro necessitará para a concretização da compra dos

productos referidos.

Nota:

A primeira fase da actividade deverá ser iniciada com uma quantia de dinheiro pequena, aumentando de seguida de forma gradual, para que a quantidade de produtos a serem seleccionados também aumente.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar.  
Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse.  
Em *Montessori* não existe erro.  
Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 7: “Cartas”

Material:

- 1 baralho de cartas cortadas a metade.

Objectivos:

- Manter o conceito de número;
- Favorecer a organização visuo-espacial;
- Exercitar a capacidade de reconhecer e perceber esquemas.

Descrição:

O idoso deverá observar as cartas que lhe são disponibilizadas e encontrar a metade correspondente de cada uma.

Nota:

- Dever-se-á iniciar a actividade com um número reduzido de cartas. À medida que a actividade vai decorrendo, e tendo em conta o interesse do idoso na actividade, poder-se-ão incluir mais cartas, aumentando o grau de dificuldade da tarefa.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

# Actividades de Montessori

Actividades de Vida Diária

## Actividade I: “Combinações de Moda”

Material:

- 10 cartões “Carteira”;
- 10 cartões “Calçado”;
- 10 cartões “Cinto”.

Calçado	Carteira	Cinto
Botas Amarelas	Carteira Amarela	Cinto Amarelo
Botas Castanhas	Carteira Castanha	Cinto Castanho
Sapatilhas Pretas	Carteira Preta	Cinto Preto
Saltos Altos Rosa	Mala Rosa	Cinto Rosa
Sabrinhas Brancas	Carteira Branca	Cinto Branco
Sabrinhas Vermelhas	Carteira Vermelha	Cinto Vermelho
Sabrinhas Caqui	Carteira Caqui	Cinto Caqui
Sabrinhas Verdes	Carteira Verde	Cinto Verde
Chinelos Laranja	Carteira Laranja	Cinto Laranja

Objectivos:

- Promover a capacidade de discriminação;
- Exercitar o raciocínio lógico.

Descrição:

O técnico deverá colocar um cartão correspondente à categoria “Sapato” em frente do participante.

Escolher dois cartões com imagens de carteiras e perguntar se considera que alguma delas combina com o sapato.

Repetir o passo 2, até que o participante escolha uma das imagens.

Após uma resposta positiva, colocar em frente do participante outra imagem de um sapato e repetir o procedimento.

Nota:

- Não há respostas certas ou erradas, a combinação proposta pelo participante pode não ser da mesma cor.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 2: “Porcas & Parafusos”

Material:

- 4 parafusos (diferentes tamanhos);
- 4 porcas (dos parafusos).

Objectivos:

- Estimular a memória processual;
- Estimular a capacidade de discriminação e seriação;
- Exercitar a capacidade de planear uma tarefa.

Descrição:

Colocar as porcas e os parafusos em frente ao idoso e exemplificar a actividade através da colocação de uma das porcas no respectivo parafuso. Posteriormente, pedir ao idoso para realizar a tarefa, procedendo a várias tentativas de encaixe entre os objectos.

Nota:

- Propor ao idoso que coloque os parafusos por ordem de tamanho.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

### Actividade 3: “Relógio dinâmico”

Material:

- 1 relógio de parede;
- 20 cartões “Dia-a-dia”.

Objectivos:

- Promover orientação temporal e espacial;
- Exercitar a capacidade de representação mental.

Descrição:

Nesta actividade dever-se-á colocar o relógio em frente do participante, disponibilizando ao mesmo tempo os cartões “dia-a-dia” do seu lado.

Pretende-se que o idoso identifique o momento representado em cada cartão, associando-o a uma determinada hora no relógio.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.



## Actividade 4: “Aloquetes”

### Material:

- 4 aloquetes (com cores diferentes);
- 4 chaves (cada uma correspondente a um aloquete).

### Objectivos:

- Estimular a memória processual;
- Exercitar a capacidade de discriminação visual;
- Exercitar a capacidade de planear uma tarefa.



### Descrição:

Colocar os aloquetes na mesa em frente do idoso, colocando as respectivas chaves ao lado. O idoso deverá estabelecer uma correspondência entre cada aloquete e cada chave que abre o primeiro, estabelecendo ainda uma relação entre as cores. Para confirmar que se trata do par correcto, o aloquete deverá ser aberto.

### Nota:

- Para aumentar a dificuldade da actividade, poder-se-á retirar as cores das chaves e dos aloquetes para que o idoso não tenha qualquer indício que disponibilize a resposta.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

## Actividade 5: “A Camisa”

### Material:

- 1 camisa com botões de diferentes tamanhos, 1 fecho éclair, 2 bolsos e uma fita de velcro.

### Objectivos:

- Estimular a memória processual;
- Exercitar a capacidade de planear uma tarefa.

### Descrição:

Para a realização desta tarefa, o técnico deverá encorajar o idoso a abrir/fechar cada uma das secções das camisas.

### Nota:

- Os botões deverão ser de diversos tamanhos, para que o participante seja capaz de abotoar pelo menos alguns.
- A patilha do fecho éclair deverá ter uma superfície considerável, de forma a que o idoso consiga agarrar facilmente.



Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.

# Actividades de Montessori

Actividades de Ciências

## Actividade I: “Intruso”

Material:

- 15 cartões “Objecto”;
- 5 cartões “Intruso”.

Categoria	Objectos			Intruso
Bebida	Água	Sumo	Vinho	Pão
Bijutaria	Anel	Colar	Pulseira	Batom
Calçado	Sapatilhas	Salto alto	Chinelo	Meia
Frutos	Banana	Laranja	Maçã	Couve
Faqueiro	Garfo	Faca	Colher	Copo

Objectivos:

- Estimular a capacidade de discriminação e categorização;
- Exercitar o raciocínio lógico.

Descrição:

Nesta actividade pretende-se que o idoso identifique qual o objecto intruso para cada categoria. Assim, o técnico deverá colocar os cartões “Objecto” de cada categoria, assim como o cartão “Intruso” correspondente, que deverá ser então identificado pelo idoso.

Nota:

- O técnico poderá escolher incluir mais do que um cartão “Intruso” na actividade, aumentando assim a complexidade da mesma.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em Montessori não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o engagement na actividade.

## Actividade 2: “Portugal Regional”

Material:

- 1 mapa de Portugal (dividido por região e cidade);
- 9 cartões “Característica Regional”;
- 9 cartões “Palavra Regional”.

Região		Palavra Regional
Norte	Barcelos	Galo de Barcelos
	Porto	Vinho do Porto
	Aveiro	Barco Molicheiro
Centro	Coimbra	Estudante Universitário
	Santarém	Cavalos
	Lisboa	Pastel de Belém
Sul	Évora	Templo de Diana
	Barrancos	Tourada
	Faro	Chaminés Típicas



Objectivos:

- Promover a orientação espacial;
- Exercitar a discriminação;
- Estimular a representação mental.

Descrição:

Para se dar início à actividade, dever-se-á colocar o mapa de Portugal em frente do idoso, bem como os cartões “Característica Regional” ao lado. O idoso deverá colocar cada cartão no local respectivo do mapa, fazendo assim uma associação entre uma determinada localidade e a sua característica regional.

Nota:

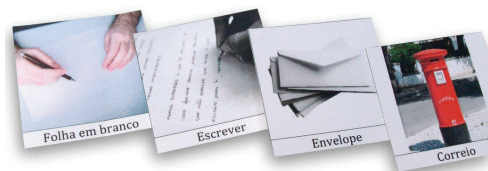
- O idoso poderá realizar a actividade por fases, isto é, estabelecendo primeiramente as correspondências pretendidas para a região Norte, de seguida apenas para a região Centro e, por último, para a região Sul.
- Se o idoso ainda mostrar interesse na actividade, poder-se-á repetir a mesma tarefa mas englobando as três regiões simultaneamente.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em Montessori não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o engagement na actividade.

### Actividade 3: “Sequência de Acção”

Material:

- 32 cartões “Acção”.



Acção	Sequência			
Semear	Semente na terra	Rega	Caulo	Planta
Fases Dia	Amanhecer	Tarde	Anoitecer	Noite
Calçar	Pé	Meia	Sapato	Altar
Carta	Papel branco	Papel escrito	Envelope	Envelope com selo
Cozer o ovo	Ovo	Panela com água	Ovo em água a ferver	Ovo cozido
Aquecer leite	Leite do Frigorífico	Leite do púcaro	Leite a ferver	Leite no copo
Vindima	Cachos de Uvas	Pisar Uvas	Fermentação	Garrafa de vinho

Objectivos:

- Favorecer a orientação espacial e temporal;
- Exercitar o raciocínio lógico e abstracto;
- Exercitar a capacidade de seriação e discriminação;
- Favorecer a representação mental.

Descrição:

O técnico deverá apresentar os cartões “Acção” ao idoso, colocando-os à sua disposição na mesa. O idoso terá então que os organizar de forma a obter uma sequência lógica entre eles, diferenciando-os em grupos de acordo o seu contexto.

Nota:

- Para que a actividade seja iniciada de forma mais simples poder-se-á apresentar as acções, uma de cada vez. Posteriormente, dever-se-á disponibilizar um maior número de cartões respeitantes a diferentes acções, desde que este procedimento decorra de forma progressiva.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em Montessori não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o engagement na actividade.

## Actividade 4: “Animalia”

Material:

- 20 cartões “Animalia” (cada um com uma imagem de um determinado animal);
- 4 cartões “Classe”.



Classe	Mamíferos	Peixes	Aves	Anfíbios/Repteis
Animal	Homem	Sardinha	Pato	Sapo
	Urso	Bacalhau	Passarinho	Cobra/Minhoca
	Leão	Tubarão	Galo	Tartaruga
	Lobo	Raia	Papagaio	Corcodilo
	Gato	Lampreia	Avestruz	Lagarto

Objectivos:

- Estimular as capacidades de discriminação e categorização;
- Exercitar a capacidade de representação mental.

Descrição:

Colocar os cartões “Classe” na mesa juntamente com os cartões “Animalia”, para que o idoso possa estabelecer uma correspondência entre ambos, isto é, deverá seleccionar quais os animais que constituem cada uma das classes apresentadas.

Nota:

- O técnico poderá controlar o grau de complexidade da tarefa apresentando apenas uma classe e um número de cartões “Animalia” mais restrito. De seguida, poderá então aumentar progressivamente a sua quantidade, à medida que vai incluindo uma classe, até que estas se encontrem todas representadas.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em Montessori não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o engagement na actividade.

## Actividade 5: “Habitáculo”

Material:

- 1 cartão “Habitáculo”, dividido em 5 divisões habitacionais (sala, cozinha, casa de banho, quarto e jardim);
- 15 cartões “Acessório Habitacional”.

Acessório Habitacional	Divisão Habitacional				
	Sala	Cozinha	Quarto	Casa de Banho	Jardim
Cadeira	●				
Televisão	●				
Sofá	●				
Frigorífico		●			
Fogão		●			
Panela		●			
Cama			●		
Cómoda			●		
Candeeiro			●		
Banheira				●	
Lavatório				●	
Sanita				●	
Árvore					●
Ancinho					●
Poço					●

Objectivos:

- Promover as capacidades de discriminação e categorização;
- Favorecer a orientação espacial;
- Exercitar a capacidade de representação mental.

Descrição:

Dever-se-á dispor os cartões em frente do idoso e alertá-lo de que, nos mesmos, existem imagens que estão relacionadas. O idoso terá então a tarefa de agrupar os cartões que representem um determinado contexto.

Nota:

- O técnico deverá ter em atenção que deve exemplificar a tarefa que irá ser executada.
- Devendo a actividade ser iniciada de forma mais simples, o técnico poderá seleccionar um cartão que represente um determinado contexto e apresentar alguns cartões que estejam relacionados com o mesmo, incluindo dois ou três que se considerem “intrusos”, ou seja, que não se enquadrem na categoria apresentada.
- Para aumentar o grau de complexidade, poder-se-á aumentar o número de cartões “intrusos” e ainda incluir outros cartões que representem outras categorias.

Questionar sempre o idoso sobre o que pensa sobre a actividade e se pretende participar. Terminar a actividade assim que o idoso mostre desinteresse. Em *Montessori* não existe erro. Dever-se-á valorizar o raciocínio e o *engagement* na actividade.



## I. Considerações finais

O *Manual Terapêutico do Método de Montessori para Pessoas com Demência* desenvolveu-se de forma a constituir um elemento fundamental à prática dos profissionais e cuidadores.

Este manual segue um conjunto de directrizes para a efectivação do método de *Montessori*, estando dotado de diversas instruções e orientações, que devem ser consideradas aquando da aplicação da técnica em questão. Assim, o Manual permite, não só, informar, como também faz referência a condutas a ter em atenção por parte do técnico. Desta forma, o técnico fica mais preparado para a resolução de situações e/ou problemas que possam surgir na prática. Mais, o mesmo disponibiliza uma panóplia de actividades, que podem ser posteriormente adequadas e adaptadas a cada situação em que se intervém com o idoso.

As trinta e uma actividades descritas ao longo do Manual são baseadas no método de *Montessori*, sendo complementadas com as respectivas instruções. Assim, o técnico que ponha em prática o método poderá identificar o presente manual como uma ferramenta de apoio no desenvolvimento da actividade, facilitando o cumprimento dos princípios do método em questão. Destaca-se ainda a identificação dos principais objectivos inerentes a cada actividade. Este aspecto constitui um factor positivo uma vez que facilita a selecção da actividade de acordo com os objectivos pretendidos.

Todas as actividades constituem apenas um exemplo da vasta possibilidade de actividades que podem ser delineadas no âmbito deste método, sendo pertinente a criação de novos dinamismos baseados nos princípios do mesmo.

Sem deixar de referir que o Manual evidencia a potencialidade do método de *Montessori* ao nível da intervenção na demência de tipo Alzheimer, que inclui os fundamentais objectivos terapêuticos.

O *Manual Terapêutico do Método de Montessori para Pessoas com Demência* pretende, assim, sensibilizar profissionais e cuidadores para uma nova técnica de intervenção, ainda muito pouco divulgada em Portugal. Devido ao seu carácter estruturado, individualizado e específico, o método de *Montessori* pode ser adequado a indivíduos com diagnóstico provável de Doença de Alzheimer, considerando-se pertinente a expansão desta prática nos equipamentos sociais direccionados a esta população.

## Bibliografia

Camp, C.J., Judge, K.S., Bye, C.A., Fox, K.M.; Bowman, J., Bell, M., Valencia, K., Mattern, J.M. (1997). An intergenerational program for persons with dementia using Montessori methods. *The Gerontologist*, 37(5):688-692.

Camp, C.J., Scheneider, N., Orsulic-Jeras, S., Mattern, J., McGowan, A., Antenucci, V.M.; ML., Gorzelle, G.J. (2006). *Montessori-based activities for persons with dementia*. Beachwood, OH; Menorah Park Center for Senior Living.

Camp, C.J., Skrajner, M.J.(2004). Resident-assisted Montessori programming (RAMP): training persons with dementia to serve as group activity leaders. *The Gerontologist*, 44(3):426-431.

Orsulic-Jeras, S., Judge, K.S., Camp, C.J.(2000). Montessori-based activities for long-term care residents with advanced dementia: effects on engagement and affect. *The Gerontologist*, 40(1):107-111.

Vance, DE & Porter, R.J. (2000). Montessori methods yield cognitive gains in Alzheimer's day cares. *Aging*, 24(3):1-22.

