Parque da Mônica

PROJETO DE INCLUSÃO

Guia SENSORIAL

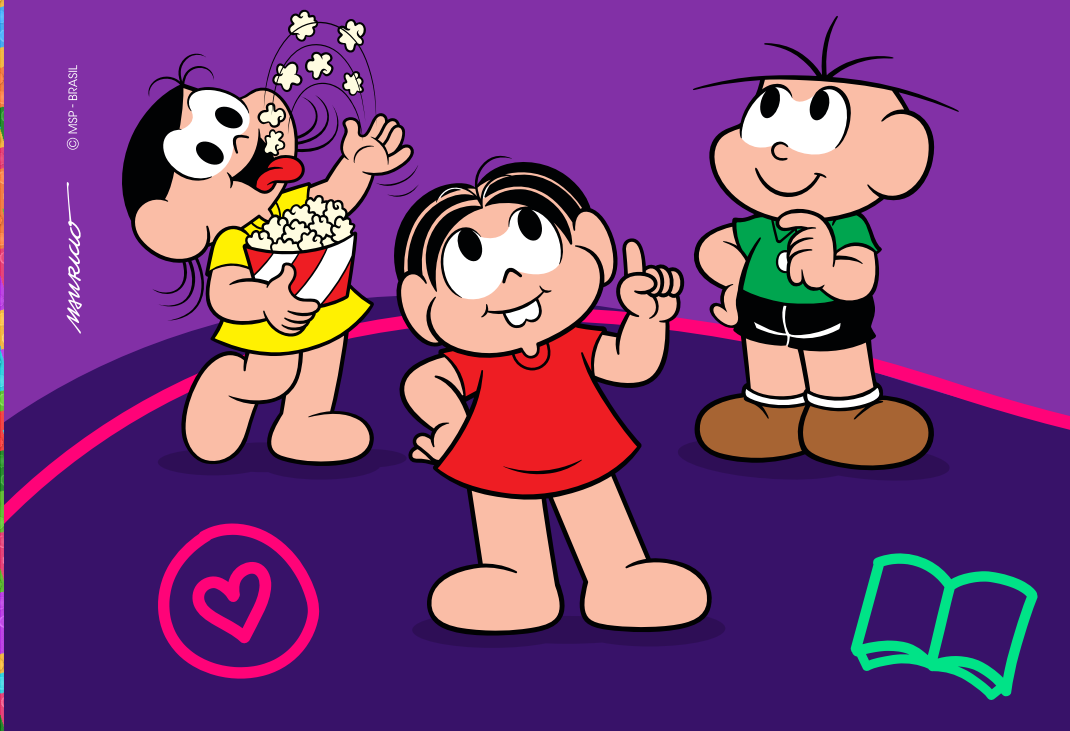
PARQUE DA MÔNICA • PROJETO DE INCLUSÃO •

© MSP - BRASIL

Mauricio

ÍNDICE

Guia Sensorial do Parque da Mônica	4
SAV - Serviço de Atendimento ao Visitante	4
Área de Baixo Estímulo Sensorial - Sala do Silêncio	5
Acessibilidade	5
Os Oito Sistemas Sensoriais	6
Piscina de Bolinhas do Cascão	7
Atelier da Marina	8
Casa da Mônica	9
Brinquedão do Chico Bento	10
Posto do Bidu	11
Montanha-Russa do Astronauta	12
Horacic Park	13



Brinquedinho da Turma	14
Trombada do Louco	15
Escalada do Piteco	16
Engenheiros do Parque	17
Cozinha da Magali	18
Teatro	19
Simulador Coelhada nas Estrelas 4-D	20
Missão Fundo do Mar	21
Ce-bolinhas	22
Carrossel da Mata	23

GUIA SENSORIAL DO PARQUE DA MÔNICA

O objetivo deste Guia Sensorial é facilitar a visita das famílias e de pessoas com transtorno do processamento sensorial, disfunção de integração sensorial, autismo, deficiência intelectual, entre outras necessidades específicas.

No Parque da Mônica, o nosso objetivo é oferecer uma visita memorável a todas as famílias e estamos orgulhosos em oferecer serviços especializados para visitantes com autismo, outras deficiências ou necessidades específicas.

Nossa equipe recebe treinamento aplicável em uma variedade de áreas para ajudar a atender as necessidades dos visitantes com autismo, incluindo:

- Consciência sensorial
- Habilidades motoras
- Informações gerais sobre autismo
- Desenvolvimento de programas
- Habilidades sociais
- Comunicação
- Ambiente
- Consciência emocional

Serviço de Atendimento ao Visitante

A equipe de atendimento ao visitante do Parque da Mônica é preparada para ajudar você com diversos serviços, que podem ser consultados no balcão de atendimento que está localizado ao lado da atração Coelhadas nas Estrelas 4-D.

- Registro em nosso programa de acessibilidade
- Informações sobre os serviços do parque
- Solicitações de achados & perdidos
- Informação sensorial do parque

Área de Baixo Estímulo Sensorial - Sala do Silêncio

Os visitantes que precisarem de uma área menos estimulante no Parque podem ir à Sala do Silêncio, localizada próximo à entrada. Esse cômodo tem dois sofás confortáveis na cor azul-escuro, um nicho colorido com alguns brinquedos. A sala possui isolamento de ruído para uma melhor experiência.

Acessibilidade

O Parque da Mônica possui estrutura e equipe totalmente preparadas para receber, orientar e atender crianças e adultos com deficiências e está em conformidade com as normas técnicas para parques de diversões ABNT NBR 15926. O principal objetivo é que todos se divirtam com total conforto e segurança e que levem para casa ótimas lembranças de um dia inesquecível.

© MSP - BRASIL

OS OITO SISTEMAS SENSORIAIS

1. TATO: localiza-se na nossa pele e é a fronteira entre o nosso corpo e o mundo à nossa volta. O tato nos dá a capacidade de sentir e discriminar o que percebemos com a pele, como a temperatura, a textura e a forma.

2. PALADAR: encontra-se na boca, especificamente na língua. O paladar nos dá a sensação dos sabores.

3. AUDIÇÃO: a habilidade de perceber sons, detectando vibrações, com diferentes frequências e volumes.

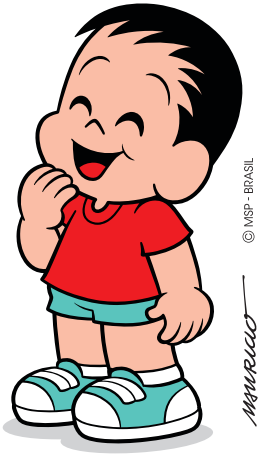
4. OLFATO: é a nossa habilidade de detectar aromas e cheiros.

5. VISÃO: é a capacidade dos olhos focarem e detectarem imagens formadas pela luz visível e gerar impulsos nervosos elétricos para a variedade de cores, tons e luminosidade.

6. VESTIBULAR: explica a percepção de nosso corpo em relação à gravidade, movimento e equilíbrio. O sistema vestibular mede aceleração, movimentos do corpo e a posição da cabeça, controle dos movimentos dos olhos e organização espacial.

7. PROPRIOCEPÇÃO: é o sentido da posição do corpo e intensidade do esforço a ser colocado em movimento. Este sentido é muito importante, pois ele nos permite saber exatamente onde as partes do nosso corpo estão, como estamos posicionados no espaço e nos ajudam a planejar nossos movimentos.

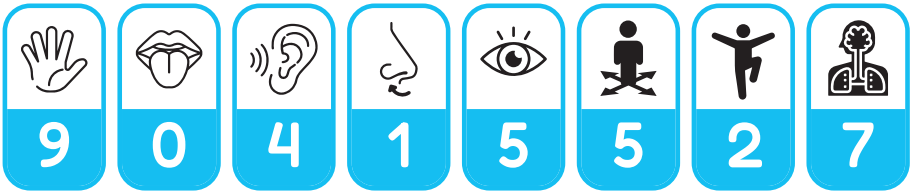
8. INTEROCEPÇÃO: é o sensor interno que temos sobre as sensações de dentro de nosso corpo, como fome, sede, cansaço, taquicardia etc.



PISCINA DE BOLINHAS DO CASCÃO

Nesta atração, você pode brincar com o Capitão Feio e os seres do esgoto, jogando bolinhas neles e em suas lixeiras coloridas. É uma farra só! A brincadeira é dividida por idade em dois espaços separados.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 9

• Bolinhas sobre o corpo.

• Espaço com diversas possibilidades de brincadeira. Ficar somente deitado nas bolinhas, jogar nos amigos, nos personagens ou na parede.

• Bolinhas batendo no corpo quando outra criança joga.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 4

• Possibilidade de barulhos das bolinhas na parede e de outras crianças falando.

OLFATO: 1

• Cheiro sutil plástico.

VISÃO: 5

• Cores intensas coloridas (azul, vermelho, amarelo e verde)

• A piscina pode ficar cheia com outros visitantes.

VESTIBULAR: 5

• Escada para entrar na brincadeira.

• Mover-se entre as bolinhas.

PROPRIOCEPÇÃO: 2

• Necessário ter controle postural para se manter estável na atração.

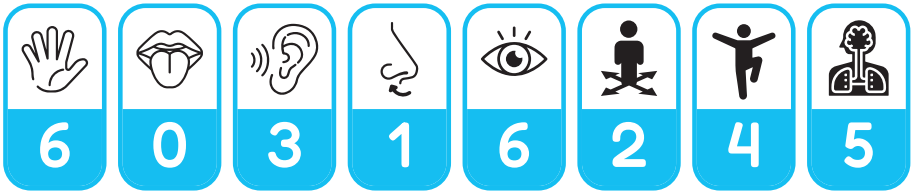
INTEROCEPÇÃO: 7

• Pode provocar sensação de alegria.

ATELIER DA MARINA

A criançada vai se divertir nas atividades artísticas, desenhando e colorindo ilustrações da Turminha. É um ambiente que estimula a criatividade e a coordenação motora dos pequenos visitantes.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 6

• Pegar os lápis de cor, giz de cera e folha e sentar-se sem apoio na coluna.

• Brincar na mesa interativa.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 3

• Música baixa de fundo e pessoas falando.

OLFATO: 1

VISÃO: 6

• Cores intensas.

• Atividades virtuais e interativas.

VESTIBULAR: 2

• Caminhada pela sala.

PROPRIOCEPÇÃO: 4

• Necessário ter controle postural para se manter sentado.

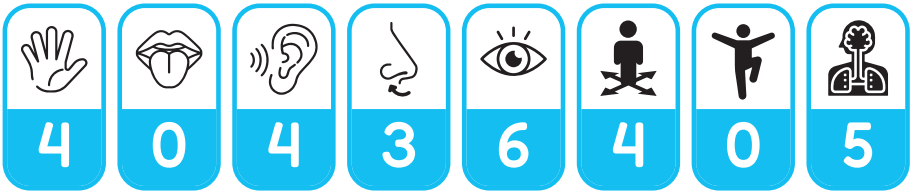
INTEROCEPÇÃO: 5

• Sensação de lugar fechado.

CASA DA MÔNICA

A casa tem detalhes com as características da Mônica. A criança pode sentir como é o espaço no qual a personagem vive.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 4

- Temperatura mais baixa.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 4

- Música com o tema da Mônica em volume baixo.
- Pessoas falando.

OLFATO: 3

- Cheiro sutil de perfume doce.

VISÃO: 6

- Cores intensas nas paredes e móveis da casa.
- O número de visitantes é limitado por tempo de permanência.

VESTIBULAR: 4

- Movimentação do corpo ao passear pela casa.

PROPRIOCEPÇÃO : 0

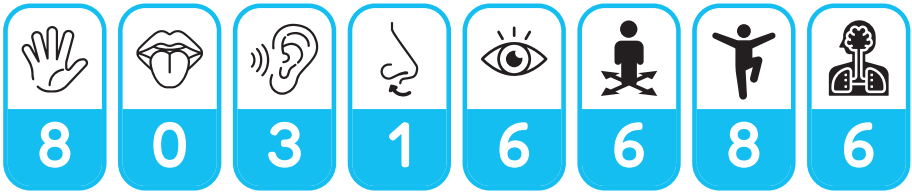
INTEROCEPÇÃO: 5

- Sensação de lugar fechado.

BRINQUEDÃO DO CHICO BENTO

Um passeio na roça do Chico Bento com diversos desafios como obstáculos, labirintos, túneis e um emocionante escorregador, tornando essa aventura inesquecível.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 8
- Pegar em diferentes texturas ao subir a rampa e passear pelos labirintos (paredes e rolos almofadados, chão de EVA, escorregador de plástico, túnel de plástico rígido.
- Espaço com diversas atrações, rampas íngremes, labirintos, túnel reto, escorregador fechado.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 3
- Barulho dos brinquedos ao lado e outros visitantes.

OLFATO: 1
- Cheiro sutil de água do brinquedo ao lado.

VISÃO: 6
- Cores escuras e vibrantes.
- Escolher o caminho para passar pelos obstáculos.

VESTIBULAR: 6
- Sensação de movimento quando realiza o percurso.
- Muitos lugares para subir e descer.
- Deslizamento rápido no escorregador.

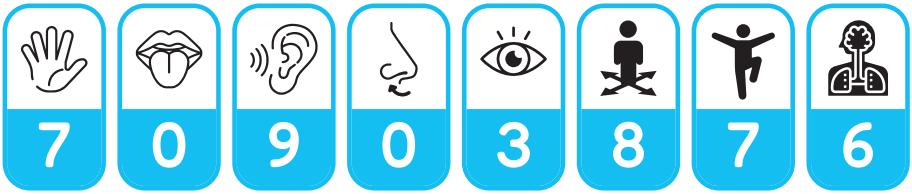
PROPRIOCEPÇÃO: 8
- Necessário ter controle postural para subir a rampa e os obstáculos do brinquedo.
- Conseguir passar abaixado com quatro apoios no túnel.

INTEROCEPÇÃO: 6
- Sensação de lugar fechado.
- Frio na barriga ao descer no escorregador e entrar no labirinto.
- Felicidade ao conseguir cumprir todo o percurso.
- Pode provocar respiração ofegante.

POSTO DO BIDU

É um divertido posto de gasolina no qual as crianças podem brincar de abastecer seus carrinhos e aproveitar para dar umas voltinhas.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 7

• Sentir o *skate* gelado e metalizado ao sentar.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 9

• Buzina com som muito alto ao iniciar e encerrar a brincadeira.

• Volume de 90 decibéis.

OLFATO: 0

VISÃO: 3

• Cores claras sem muito estímulo visual.

VESTIBULAR: 8

Possibilidade de movimentação no *skate*.

• Deslizamento rápido no *skate*.

• Brinquedos que estimulam o movimento linear.

PROPRIOCEPÇÃO: 7

•A criança deve permanecer sem esforço para manter a postura sentada sobre o *skate*.

INTEROCEPÇÃO: 6

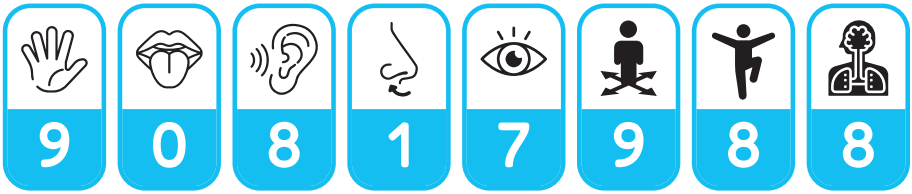
• Pode provocar respiração ofegante.

• Pode causar a sensação de frio na barriga.

MONTANHA-RUSSA DO ASTRONAUTA

Uma aventura em alta velocidade no passeio da Montanha-Russa do Astronauta! Muita diversão com a temática espacial em um caminho cheio de surpresas.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 9
- Sentar em carrinhos rígidos com bancos em couro.
- Utilizar cinto de segurança.
- Trava de seguranca em metal levemente gelado.
- Crianças menores utilizam um borrachão sobre a trava de segurança.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 8
- Possibilidade de barulhos de outros visitantes.
- Música durante a atração.
- Um locutor falando durante a atração com volume alto.

OLFATO: 1

VISÃO: 7
- O brinquedo é em meia-luz.
- Durante o percurso, luzes piscando.
- Flash de fotos.

VESTIBULAR: 9
- Movimentação de subir e descer.
- Velocidade rápida.
- O brinquedo não para imediatamente, caso seja necessário.
- Vento no rosto.

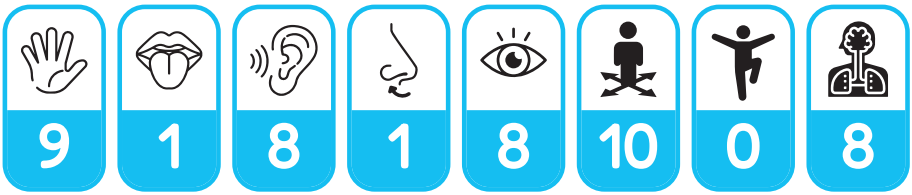
PROPRIOCEPÇÃO: 8
- É necessário controle postural para se manter sentado.
- Existe a possibilidade de usar cadeirinha estabilizadora para quem não tem controle postural. Porém, ela deverá ser posicionada que seja no último carrinho.
- Vento no rosto.

INTEROCEPÇÃO: 8
- Pode provocar frio na barriga na subida e na descida.
- Pode provocar medo.

HORACIC PARK

Horácio e sua turma levam você para uma aventura a bordo de barquinhos que percorrem o ambiente pré-histórico com muita emoção. Ao final do passeio, prepare-se para uma queda refrescante!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 9
- Respingos de água no corpo.
- Possibilidade de se molhar, principalmente se sentar nos carrinhos da frente.
- Sentar em um carrinho com trava de metal.
- Temperatura da água gelada.

PALADAR: 1
- Possibilidade de ingestão mínima de água.

AUDIÇÃO: 8
- Barulho de outros visitantes, pode ter gritos.
- Barulho da água e do *splash* de outros carrinhos.

OLFATO: 1
- Odor característico de áreas de piscinas.

VISÃO: 8
- Movimento rápido da vista do parque.
- Luz baixa no início da atração.
- Flash de fotos.
- Luzes brilhantes no meio da atraçao.
- Cores vibrantes.

VESTIBULAR: 10
- Curvas.
- Deslizamento rápido.

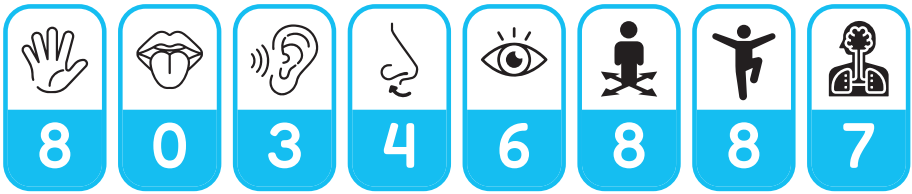
PROPRIOCEPÇÃO: 0
- Precisa de controle postural para manter-se no equipamento.
- O visitante deve ter condição de se manter sentado.
- O brinquedo não para rápido, caso seja necessário.

INTEROCEPÇÃO: 8
- Pode provocar respiração ofegante.
- Pode provocar sensação de frio na barriga.

BRINQUEDINHO DA TURMA

Piscinas de bolinhas, túneis, passarelas e muita diversão esperam por você no Brinquedinho da Turma!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 8

• Pegar em diferentes texturas ao subir a rampa e passar pelos labirintos (paredes e rolos almofadados, chão de EVA, escorregador de plástico, túnel de plástico rígido).

• Espaço com diversas atrações, rampas íngremes, labirintos, túnel reto, escorregador fechado.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 3

• Barulho dos brinquedos ao lado e outros visitantes.

OLFATO: 4

• Cheiro sutil de EVA e plástico.

VISÃO: 6

• Cores escuras e vibrantes.

• Escolher o caminho que irá passear pelos obstáculos.

VESTIBULAR: 8

• Sensação de movimento ao realizar o percurso.

• Muitos lugares para subir e descer.

• Deslizamento rápido no escorregador.

PROPRIOCEPÇÃO: 8

• Necessário ter controle postural para subir a rampa e passar pelos obstáculos do brinquedo.

• Conseguir passar abaixado com quatro apoios no túnel.

INTEROCEPÇÃO: 7

• Sensação de lugar fechado.

• Frio na barriga ao descer no escorregador e entrar no labirinto.

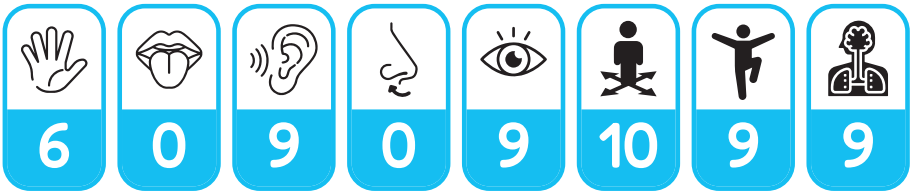
• Felicidade ao conseguir cumprir todo o percurso.

• Pode provocar respiração ofegante.

TROMBADA DO LOUCO

Escolha seu carrinho favorito e entre nessa brincadeira muito louca e divertida!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 6

- Sentar em um carrinho com cinto de segurança sobre o ombro.
- Trava de metal.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 9

- Barulho de outros visitantes, podem ter gritos quando os carrinhos trombam.
- Pessoa falando ao fundo.
- Buzina ao iniciar e ao encerrar.

OLFATO: 0

VISÃO: 9

- Movimentos rápidos.
- Luz baixa no início da atração.
- Luzes brilhantes no meio da atração.
- Cores vibrantes dos carrinhos.

VESTIBULAR: 10

- Movimentos rotatórios com os carrinhos.
- Solavanco do corpo para a frente.

PROPRIOCEPÇÃO: 9

- É necessário controle postural para manter-se no equipamento.
- Trombadas bruscas com os carrinhos.
- Existe a possibilidade de utilizar a cadeirinha estabilizadora, caso necessário.

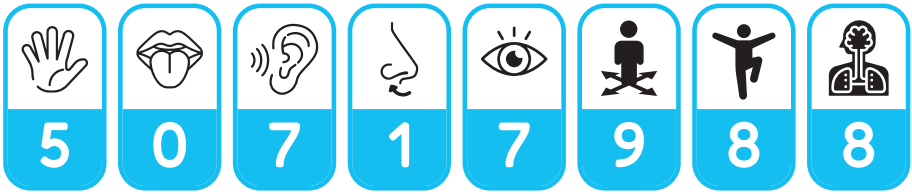
INTEROCEPÇÃO: 9

- Pode provocar respiração ofegante.
- Pode provocar sensação de frio na barriga e medo.

ESCALADA DO PITECO

A turma toda poderá brincar de escalar pedras e vulcões que remetem à pré-história ao lado da Turma do Piteco. Força de vontade e concentração são essenciais para subir até o topo!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 5
- Agarras texturizadas.
- Equipamento de segurança no corpo.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 7
- Possibilidade de barulhos de outros visitantes.
- Buzina alta da atração ao lado.

OLFATO: 1

VISÃO: 7
- Luz baixa.
- Agarras coloridas.
- Luzes ao chegar ao topo e ao apertar o botão.

VESTIBULAR: 9
- Movimento de subida e descida.
- Equilíbrio.
- Coordenação motora e consciência corporal.
- Noção espacial.

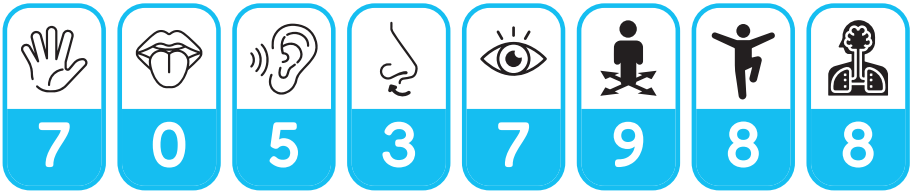
PROPRIOCEPÇÃO: 8
- Apresentar coordenação motora global, para subir na parede.
- Controle de tronco.

INTEROCEPÇÃO: 8
- Pode provocar frio na barriga ao subir e descer.
- Medo de cair.

ENGENHEIROS DO PARQUE

Aqui, as crianças podem soltar a imaginação e utilizar tijolos e outros elementos da construção civil feitos de material macio e seguro. Elas podem brincar de construir prédios, casas e pontes... São inúmeras as possibilidades!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 7
- Os visitantes usam um colete de lona durante a atração.
- Os tijolos são de EVA.
- O chão é revestido com um emborrachado texturizado para segurança.
- Texturas diversificadas no briquedo.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 5
- Possibilidade de barulho das crianças e da atração ao lado.

OLFATO: 3
- Leve cheiro de EVA.

VISÃO: 7
- Cores intensas.

VESTIBULAR: 9
- Movimento de subida e descida.
- Realização de movimentos de puxar e empurrar.
- Possibilidade de brincar olhando ou explorando as texturas diversificadas.

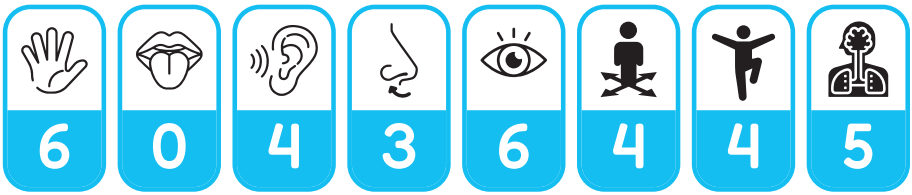
PROPRIOCEPÇÃO: 8
- Manter-se em equilíbrio, parado ou em movimento para explorar os brinquedos da atração.
- Conseguir ficar agachado com quatro apoios para subir no brinquedo.

INTEROCEPÇÃO: 8
- Pode provocar frio na barriga ao subir e descer.

COZINHA DA MAGALI

A casa tem detalhes com as características da Magali. A criança pode sentir como é o espaço no qual a personagem vive e brincar com um quebra-cabeça de frutas.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 6

• Temperatura mais baixa.

• Mesa e cadeira com formatos de frutas e baixas para as crianças se sentarem.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 4

• Música com o tema da Magali em volume baixo.

OLFATO: 3

• Cheiro sutil de perfume doce.

VISÃO: 6

• Cores intensas nas paredes e móveis da casa.

• O número de visitantes é limitado por tempo de permanência.

VESTIBULAR: 4

• Movimentar o corpo ao passear pela casa

PROPRIOCEPÇÃO: 4

• Sentar na cadeira ou somente observar os atrativos da casa.

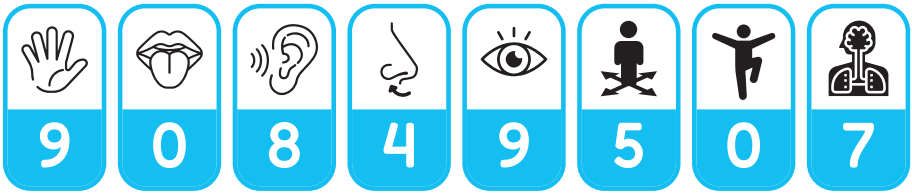
INTEROCEPÇÃO: 5

• Sensação de lugar fechado.

TEATRO

Local no qual acontecem as apresentações musicais da Turma da Mônica para divertir e encantar toda a família.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 9

- Sentar em cadeira macia de couro.
- Chuva metalizada no final.
- Temperatura gelada: ar-condicionado.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 8

- Música muito alta: 96 decibéis.
- Buzina para começar.
- Crianças cantando e interagindo.
- Área reservada para pessoas com deficiência, próxima à caixa de som.

OLFATO: 4

- Cheiro sutil de perfume doce.

VISÃO: 9

- Ambiente de meia-luz até o *show* começar.
- Cores intensas nas paredes e móveis da casa.
- O número de visitantes é limitado por tempo de permanência.

VESTIBULAR: 5

- Manter-se sentado na poltrona.

PROPRIOCEPÇÃO: 0

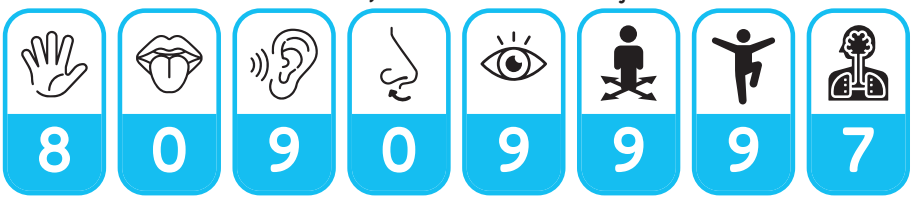
INTEROCEPÇÃO: 7

- Sensação de lugar fechado.
- Emoção ao ver os personagens.

SIMULADOR COELHADA NAS ESTRELAS 4-D

Que tal embarcar com a Mônica e sua Turma em uma missão sideral? Um supersimulador 4-D que vai levar toda a família em uma viagem no espaço cheia de surpresas... Coelhada nas Estrelas, essa aventura vai mexer com você!

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 8

• Entrar em um ambiente fechado e com escadas, se apoiar em barras de ferro para subir os degraus.
• Utilizar óculos 4-D.
• Sentar um uma poltrona almofadada e utilizar um cinto de segurança e barra de ferro para segurança.
Em alguns momentos, a temperatura cai, de acordo com a história contada.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 9

• Volume alto em todos os ambientes.
• No segundo ambiente, o volume pode aumentar de acordo com a história.
• Barulho de outras crianças falando ou gritando.

OLFATO: 0

VISÃO: 9

• Cores intensas de neon 4-D.
• Luzes piscando.
• Durante a apresentação, sensação de que os objetos se aproximam (4-D).

VESTIBULAR: 9

• Sensação de movimento, quando a história está sendo contada, pois a cadeira se move.
• Ter a capacidade de permanecer em locais que se movimentam.

PROPRIOCEPÇÃO: 9

• É necessário ter controle postural para se manter sentado na poltrona.
• Existe a opção de se utilizar a própria cadeira de rodas, caso necessário. Porém, é preciso ter um acompanhante ao lado.
• Equilíbrio para se manter estável quando as cadeiras estão em movimentos.

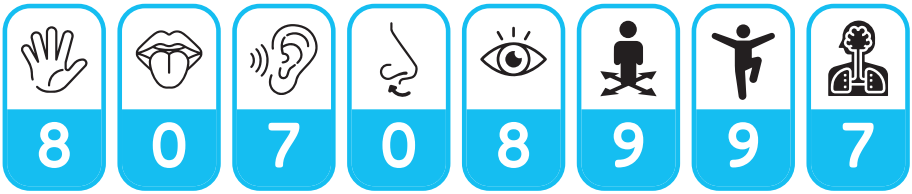
INTEROCEPÇÃO: 7

• Sensação de frio na barriga ao subir e descer.
• Sensação de medo, quando a poltrona se movimenta.

Missão Fundo do Mar

Uma aventura interativa no fundo do mar. Que tal mergulhar nessa missão com a Turma da Mônica?

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 8
- Entrar em um ambiente fechado.
- Bolhas de sabão.
- Fumaça.
- Ambiente interativo.
- Sentar em uma mesa baixa, com bancos de couro, sem apoio na coluna.
- Em alguns momentos, a temperatura cai, de acordo com a história contada.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 7
- Locutor contando uma história. Barulho de outras crianças falando.

OLFATO: 0
- Cheiro sutil área molhada e bolhas de sabão.

VISÃO: 8
- Ambiente interativo.
- Luzes piscando e fluorescente.
- Espelho no teto.

VESTIBULAR: 9
- Sensação de movimento, quando a história está sendo contada.
- Ter a capacidade de permanecer em locais que tenham atividades interativas.

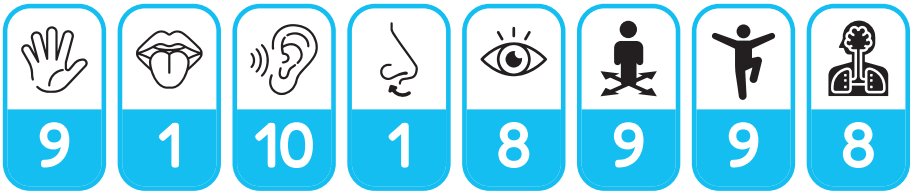
PROPRIOCEPÇÃO: 9
- É necessário ter controle postural para se manter sentado na cadeira.

INTEROCEPÇÃO: 7
- Sensação de alegria por estar interagindo.

CE-BOLINHAS

Propõe um grande desafio: ser bom na mira e se divertir, brincando de atirar bolinhas macias e coloridas.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES



1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 9
- Bolinhas de espuma e saco de pano para carregar.
- Possibilidade de bolinhas baterem no corpo .
- Vento muito forte.
- Colocar as bolinhas em uma máquina de ferro gelada.

PALADAR: 1

AUDIÇÃO: 10
- Barulho muito alto de bolinhas sendo atiradas.
- Barulho muito alto de vento da máquina de bolinhas.
- Barulho de pessoas gritando.

OLFATO: 1
- Cheiro sutil de espuma.

VISÃO: 8
- Luz baixa no início da atração.
- Bolinhas coloridas.
- Mira para acertar no outro.

VESTIBULAR: 9
- Conseguir abaixar e levantar para pegar as bolinhas.
- Conseguir subir a rampa até o ambiente de cima.
- Deslizamento rápido.

PROPRIOCEPÇÃO: 9
- É necessário controle postural para manter-se em pé.
- Ter condições de subir a rampa e colocar as bolinhas na máquina para atirar.

INTEROCEPÇÃO: 8
- Pode provocar respiração ofegante ao atirar as bolas e para subir a rampa.
- Pode provocar sensação de frio na barriga na disputa para acertar o outro.

CARROSEL DA MATA

Carrosel com bichos da mata com músicas e luzes. Os animais sobem e descem em movimento circular. O brinquedo roda e as pessoas permanecem no mesmo lugar.

SENTIDOS, NOTAS E SENSAÇÕES

6	0	9	0	9	8	7	7

1 = baixo estímulo sensorial 10 = alto estímulo sensorial

TATO: 6

• Sentar sobre os animais de fibra e/ou cadeiras rígidas.

• Cinto de segurança.

PALADAR: 0

AUDIÇÃO: 9

• Barulho intenso de buzina quando inicia e termina a atração.

• Música tocando durante todo o percurso.

• Barulho de outras crianças falando.

OLFATO: 0

VISÃO: 9

• Cores intensas.

• Luzes piscando.

• Espelhos na parte interna do brinquedo.

VESTIBULAR: 8

• Sensação de movimento, quando os animais sobem e descem e no girar do carrossel.

• Degrau para subir no carrossel.

PROPRIOCEPÇÃO: 7

• É necessário ter controle postural para se manter sentado no animal.

• Existe a opção de se utilizar cadeirinha adaptada, caso necessário. Porém, é preciso ter um acompanhante.

INTEROCEPÇÃO: 7

• Sensação de frio na barriga ao subir e descer.

Este trabalho foi produzido pela Incluir Treinamentos

Profissional Carolina de Carlo Meza Felisberto - CREFITO3 8820/T.O Terapeuta Ocupacional graduada na PUC Campinas, em 2004. Certificação Internacional em Integração Sensorial pela University of Southern. California Division of Occupational Science and Occupational Therapy, 2019. Com 18 anos de experiência clínica no atendimento de crianças com Disfunção de Integração Sensorial, Transtorno do Espectro Autista, entre outros transtornos do neurodesenvolvimento. Terapeuta Ocupacional especialista em desenvolvimento infantil.

Av. das Nações Unidas, 22.540 | Jurubatuba | São Paulo - SP | 04795 000 | ☎ Informações: 11 5693-2200
parquedamonica.com.br | parquedamonica | parquedamonica

Alvará Nº 6068.2023/0004192-2 válido até 29/06/2024 - conforme disposto no § 2º do Artigo 16 da Lei 17.340/2020
AVCB Nº 654838 Válido até: 21/06/2026 - Documentos sujeitos à renovação.