

JOGOS VOCÁLICOS

Eixo: Práticas para Educação Especial

FERREIRA, Giane Da Silva Siqueira¹

SILVA, Karlem Depizol²

VIDA, Giselle M. Rinaldi³

KNAUT, Michelle Souza Julio⁴

BORGES, Vanusa Emilia⁵

O aumento na população escolar ampliou as diferenças no ritmo de aprendizagem dos alunos, não que elas passaram a existir desde então, mas com salas de aula mais cheias as diferenças são mais gritantes devido à grande diversidade entre os alunos, e cada vez mais o trabalho de inclusão que cresce a todo ano.

Há muitas dificuldades de aprendizagem apresentadas pelas crianças no desempenho escolar. Segundo Guerra (2002) tais dificuldades podem acontecer devido à falta de oportunidade, ensino fraco ou fatores culturais, um prejuízo visual ou auditivo, porém com alunos em educação especial, temos o fator de sua especificidade, que cada um com sua maneira, sua dificuldade e momento tendem a cada um desenvolver suas habilidades cada um à sua maneira.

O objetivo maior da Educação Especial é proporcionar às pessoas com deficiência, o desenvolvimento de seu potencial e o objetivo do movimento de inclusão educacional, deve assegurar à pessoa com deficiência, o direito de usufruir todo e qualquer serviço social, bem como a participação em sociedade e o devido respeito enquanto cidadão.

Podemos dizer que a vida social de uma pessoa se inicia na escola, quando são vivenciadas as primeiras experiências sociais. Sendo a escola, em sua essência, um lugar de encontro de gente com gente, pode-se dizer que esta é sem dúvida o melhor lugar para se aprender e crescer intelectualmente.

1 JUSTIFICATIVA

Trabalhar com jogos pode ser pensado para etapas iniciais da educação básica, a área de educação tem buscado, já há algumas décadas, a ajuda de jogos variados, quando a tarefa docente é ensinar aos principiantes o sistema de escrita alfabética, principalmente quando se trata da educação especial.

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

³ Mestranda em Ciências da Educação, Especialista em Educação Especial, Arte Educadora, Psicóloga, Supervisora de Estágio da UNIOPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

⁴ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Curso de Pedagogia do Centro Universitário OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

⁵ Mestre em educação, Pedagoga, Coordenado de Estágios dos Cursos EAD do Centro Universitário UniOpet.

Os jogos e brincadeiras são recursos lúdicos que fazem parte de nossa cultura popular. Vários professores tem buscado abandonar os velhos métodos, que tratavam, e ainda tratam o aprendizado da escrita alfabética como uma atividade mecânica e repetitiva, limitada à cópia e a memorização, buscando assim o uso de outros recursos de maior interesse de seus alunos.

Isso é, a aprender refletindo, compreendendo como nosso alfabeto funciona e se apropriando, de modo consciente, de suas convenções letra-som.

Sendo assim os jogos na alfabetização e escrita podem ser classificados em dois grupos. Por um lado, estão aqueles que se adequam, principalmente, para ajudar quem ainda está precisando compreender as propriedades do sistema alfabético, e outros como no caso desse planejamento o uso deste recurso para trabalhar com alunos de baixa visão.

2 OBJETIVO GERAL

Estimular a construção de palavras através de jogos e atividades lúdicas, identificar imagens e tentativas de escrita.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver a oralidade e escrita;
- Estimular o uso da percepção e reconhecimento de imagens;
- Coordenação motora fina e grossa;
- Atenção e concentração;
- Expressão oral e estimulação para leitura.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No primeiro momento o professor, explicará que a aula será um pouco diferente, pois iremos trabalhar um jogo de palavras, a professora trouxe algumas latas bem decoradas e dentro algumas imagens, como personagens, imagens de espaços, parques da cidade, casas, campo, ruas, carros e imagens de tempo, como verão, inverno outono primavera, uma lata para cada coisa, uma somente para personagem outra para o espaço e outra para tempo. A professora mostrará todas as cartas e colocará dentro da lata novamente.

A explicação para os alunos será a seguinte:

De acordo com a imagem sorteada em cada lata o aluno deve criar uma história e para cada uma utilizar da pontuação adequada para construção do texto.

Para o aluno com deficiência visual a mesma atividade, porém a professora ampliará as imagens e pedirá que as cartas que forem sorteadas para este aluno, ele primeiro descreva oralmente identificando-as para facilitar a escrita posteriormente. E a professora distribui folhas sulfite para os alunos e para o aluno com baixa equidade folha sulfite com linhas para facilitar a escrita.

Após cada um ter a sua história no papel é hora de fazer a leitura para toda a turma.

Este planejamento poderá ser desenvolvido tranquilamente com alunos com deficiência visual, com deficiência intelectual, Síndrome de Down e outras deficiências. Porém, é muito importante respeitar o ritmo de cada criança, suas limitações e potencialidades.

5 RECURSOS UTILIZADOS

Lata, EVA, papel sulfite.

6 AVALIAÇÃO

As crianças serão avaliadas através da observação, registros, sondagens, participação e estímulos principalmente a escrita, avaliando se está correto e se houve a participação de todos por igual.

7 REFERÊNCIAS

BRASIL, **Manual Didático de Jogos para a Alfabetização**. Pernambuco: Editora Universitária, 2009.

GUERRA, Leonor B. **A criança com dificuldades de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Enelivros, 2002.

KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.