

O JOGO DE PEÇAS GEOMÉTRICAS COMO ESTÍMULO À PERCEPÇÃO VISUAL E MOTORA DE CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Eixo: Práticas para Educação Especial

DAVID, Mônica Cristiane¹
KNAUT, Michelle Souza Julio²
NAGAISHI, Maria do Socorro Queiroz³
OLSEMANN, Beatriz de França⁴
SANTOS, Mayara Cristina Prado dos⁵
SILVA, Rosely Aparecida do Patrocínio da⁶

O quinto princípio da Declaração dos Direitos das Crianças da UNICEF diz que “a criança física ou mentalmente deficiente ou aquela que sofre de algum impedimento social deve receber o tratamento, a educação e os cuidados especiais que requeira o seu caso particular”.

Diante do exposto, é importante que a escola reveja pensamentos e práticas ultrapassadas, permitindo inovação metodológica e flexibilização dos conteúdos, para trabalhar o processo de ensino de forma adequada, sustentando as pessoas que apresentem dificuldades educativas especiais.

A criança com necessidades especiais precisa de desafios para sentir-se motivada e o jogo é um recurso que estimula o desenvolvimento de habilidades globais.

Para Ide (2008):

O jogo possibilita à criança deficiente aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado a satisfação e ao êxito, sendo este a origem da auto estima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente com os seus coetâneos normais e com o mediador. (IDE, 2008, p.90)

Assim, diante das dificuldades em assimilar o processo de aprendizagem, o jogo é um instrumento metodológico através do qual os educadores de crianças com

¹ Mestre em Educação, Especialista em Organização do Trabalho Pedagógico e em EaD, Professora de Graduação e Pós -Graduação das Faculdades OPET, FAEL e SION, Supervisora de Estágio na Faculdade Opet.

² Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

⁵ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

⁶ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

necessidades educativas especiais podem estimular o desenvolvimento cognitivo, como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

1 JUSTIFICATIVA

O fato de uma criança ou adolescente apresentar necessidades educativas especiais, não o exclui do processo de aprendizagem. A proposta de utilização do jogo, envolvendo peças geométricas, auxilia na estimulação de aprendizagens diárias, tendo em vista que as tarefas que parecem mais simples podem ser as mais complexas para essas crianças.

Embora a criança com necessidades especiais apresente atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia e o jogo de peças geométricas vem estimular a percepção das formas geométricas, números e cores.

Os jogos pedagógicos despertam curiosidade e interesse nas crianças, então o jogo de peças geométricas não pode ser visto apenas como entretenimento, mas como uma prática pedagógica diferenciada, com novas metodologias que possam atuar de forma significativa na educação dessas crianças.

A medida que a criança se utiliza dos jogos para a aquisição da autonomia, esta passa a fazer sentido e, conseqüentemente, contribui para que a criança perceba e identifique diferentes formatos de peças, cores e números.

Por esse motivo investiu-se na presente atividade, pois além de contribuir para a percepção visual e motora da criança com necessidades educativas especiais, auxilia na realização das atividades estimulando o processo de aprendizagem de forma significativa.

Para trabalhar com jogos educativos é necessário que haja finalidade e meios a serem oferecidos para que essas crianças possam desenvolver suas capacidades de criar e aprender.

Para Kishimoto (1993) um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia espontânea, divertida e recreativa. O jogo age, também, como forma de comunicação da criança, tornando a aprendizagem de acordo com o seu modo de ver o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios.

Dentro desta perspectiva, faz-se necessário uma aula que proporcione à criança com necessidades educativas especiais, desafios para sentir-se estimulada a aprender.

2 OBJETIVO GERAL

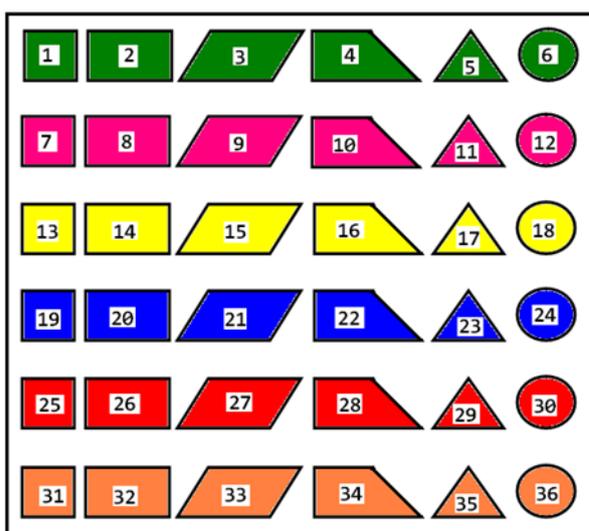
Propiciar a utilização do jogo de peças geométricas como recurso metodológico, para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança com necessidades educativas especiais, visando facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular a percepção visual;
- Instigar a noção de cor e quantidade;
- Favorecer o processo de identificação de figuras geométricas;
- Proporcionar uma forma lúdica de aprendizagem;
- Estimular a atenção e a motricidade;
- Desenvolver a reprodução de modelos.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A proposta da atividade inicia-se com o professor mostrando aos alunos o jogo de peças geométricas.



Em seguida, o professor deverá explicar aos alunos, de forma detalhada, as formas geométricas do jogo: quadrado, retângulo, paralelogramo, trapézio, triângulo e círculo; expondo no quadro as peças, mostrando cores e números. Paralelamente, deverá perguntar aos alunos, se na sala de aula ou em outro lugar existem esses formatos de peças, cores e números.

Posteriormente, dá-se o prosseguimento permitindo o manuseio das peças pelos alunos. Neste primeiro momento, o professor deverá solicitar que os alunos escolham uma peça e façam, em uma folha de papel sulfite, o desenho da peça escolhida e também escrevam seu respectivo número.

Após desenvolver do desenho da peça, os alunos deverão pintar com a cor da peça escolhida.

Este trabalho poderá auxiliar os alunos em relação a memorização das formas geométricas, cores e contagem numérica, bem como poderá contribuir para o desenvolvimento das potencialidades e o aumento das possibilidades de aprendizagens.

5 RECURSOS UTILIZADOS

Jogo de peças geométricas feito em EVA, Papel sulfite, Canetinhas, Lápis de cor e Giz de cera.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação se dará de forma individual, durante todo o processo, de conformidade com o desempenho de cada um, da assimilação e habilidades. Cabe ao professor apoiar e valorizar os avanços pessoais obtidos.

7 REFERÊNCIAS

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis – O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.