

“CADÊ O PAR?” – JOGO DE INCLUSÃO

Eixo: Práticas para Educação Especial

SILVA, Geovana de Deus da ¹
VIDA, Giselle Marina Rinaldi Vida ²
KNAUT, Michelle Souza Julio ³

Assim como no Ensino Regular, na Educação Especial o processo educacional é uma fase fundamental na vida do indivíduo, e que certamente irá refletir no seu comportamento futuro. No ambiente escolar, aprendemos a lidar com as dificuldades, obstáculos, limitações e diferenças.

O processo de inclusão implica em uma série de mudanças na escola, tanto físicas quanto referente a adaptações da infraestrutura e equipamentos, como didático-pedagógicos pela parte dos educadores. De fato, a inclusão não é apenas inserir o aluno com necessidades especiais em uma sala de aula, mas também proporcionar a eles um acompanhamento específico, ou seja, esses alunos necessitam de professores capacitados e interessados em aprender novas técnicas, visando sempre obter o maior aproveitamento em sala de aula. Não é uma tarefa fácil, mas exige principalmente dos educadores: formação, pesquisa e experiência.

A inclusão é efetivada quando há a integração do indivíduo na sua totalidade, no contexto escolar e social.

integrar significa abrir as portas da participação social a todos os indivíduos indistintamente, quer na educação regular, quer no mercado de trabalho, nas atividades de lazer, na cultura, na política, assim como em todos os setores da vida social. (MARQUES,2000,p.32)

Este plano de aula tem como finalidade, envolver os alunos em um jogo de inclusão, chamado “Cadê o par?”. Este jogo possibilita diversão, interação entre

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

³ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

participantes deficientes visuais ou não, promove a percepção de diferentes texturas, aguça a memória e a coordenação motora e possibilita a inclusão do aluno com necessidades especiais.

1 JUSTIFICATIVA

A inclusão precisa acontecer em todos os momentos, na sociedade, na escola em nossas vidas.

Trabalhar as diferenças e as habilidades dos alunos não acontece de forma rápida de um dia para o outro, é um processo contínuo que envolve todos os indivíduos no ambiente escolar.

Em sala de aula o professor precisa desenvolver atividades lúdicas que podem ajudar o aluno com necessidades especiais a participar em grupo e aprender conteúdos com maior facilidade, pois os materiais podem ser manipulados possibilitando maior experiência e trocas.

2 OBJETIVO GERAL

Aguçar a memória e a coordenação motora do aluno com necessidades especiais através do jogo “Cadê o par?”.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Possibilitar a interação entre deficientes visuais e pessoas com outras necessidades especiais.
- Desenvolver a percepção de diferentes texturas.
- Estimular a memória, a imaginação e a criatividade.

- Compreender que todos os portadores de necessidades especiais possuem suas limitações, podendo ser maiores ou menores do que outras.

5 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

No primeiro momento, o professor irá organizar a sala, dividindo a turma em duplas.

No segundo momento, o professor explicará que a turma irá aprender a jogar um jogo diferente e divertido, chamado “Cadê o par?”. O professor seguirá explicando que esse jogo é um jogo da memória, mas adaptado para os colegas que não conseguem enxergar, onde ao invés de conter imagens, as cartas possuem texturas diferentes, como: macarrão, tampa de garrafa pet, barbante e algodão.

No terceiro momento, o professor irá escolher uma dupla para iniciar o jogo e o restante da turma irá esperar a sua vez, pois os alunos precisam de auxílio e suporte individual na realização dessa atividade. Após a escolha da dupla, as cartas serão dispostas lado a lado e, por meio do tato, cada aluno terá uma chance por vez para encontrar o par com texturas iguais. Quem encontrar mais pares vence o jogo. Os alunos que possuem visão normal devem ser vendados, tornando o jogo justo e inclusivo.

No último momento, o professor fará a contagem de quem juntou mais pares e explicará que esse jogo é um momento de diversão e aprendizagem, onde todos aprenderam a amar e respeitar as diferenças dos outros.

6 RECURSOS UTILIZADOS

Papelão (para fazer as cartas); Macarrão, tampa de garrafa pet, barbante e algodão (para criar a textura); cola quente para colar as texturas no papelão; TNT (para vender os olhos).

7 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá por meio de:

- Envolvimento e participação dos (as) alunos (as) durante a atividade.
- Pela concentração em memorizar as cartas.
- Pelo processo de conseguir relacionar uma textura com a outra.

8 PESQUISA DE CONTEÚDO

O direito do aluno com necessidades educativas especiais e de todos os cidadãos à educação é um direito constitucional. A garantia de uma educação de qualidade para todos implica, dentre outros fatores, um redimensionamento da escola no que consiste não somente na aceitação, mas também na valorização das diferenças. Esta valorização se efetua pelo resgate dos valores culturais, os que fortalecem identidade individual e coletiva, bem como pelo respeito ao ato de aprender e construir.

É importante que o próprio aluno com necessidades especiais se aceite como é e se sinta incluso no ambiente social que frequenta, sentindo-se amado e respeitado. Segundo Sasaki (1997):

A inclusão social, portanto, é um processo que contribui para a construção de um novo tipo de sociedade através de transformações, pequenas e grandes, no ambiente físico (espaços internos e externos, equipamentos, aparelhos e utensílios, mobiliário e meios de transporte) e na mentalidade de todas as pessoas, portanto do próprio portador de necessidades especiais. (p.42)

9 REFERÊNCIAS

MARQUES, L. P. Educação Infantil inclusiva: um desafio possível. **Temas sobre Desenvolvimento**, v. 8, n. 48, p. 32, 2000.

SASSAKI, Romeu. Kazumi. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos**. Rio de Janeiro: WVA, p. 42, 1997.

