

## JOGO DO POEMA NUMERADO

Eixo: Práticas para Educação Especial

BONATO, Uliana Garcia<sup>1</sup>  
BUENO, Luciana de Oliveira<sup>2</sup>  
LEITE, Luciane Bezerra<sup>3</sup>  
SILVEIRA, Juliane Cantuário da<sup>4</sup>  
VIDA, Giselle M. Rinaldi<sup>5</sup>  
KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>6</sup>

Os jogos são considerados um recurso muito importante no processo de ensino aprendizagem, pois viabilizam a participação ativa dos estudantes aguçando a sua curiosidade.

Neste sentido, o jogo matemático pode ser utilizado como instrumento de aprendizagem para os alunos com necessidades educacionais especiais, porque auxiliarão na significação de atividades que exigem memorização, socialização dos saberes, consolidação das aprendizagens e dimensão reflexiva sobre conceitos. (BRASIL, 2011).

Através de materiais concretos manipuláveis e de atividades práticas, o aluno especial conquista com mais vivacidade suas experiências.

Kishimoto (2007, p. 37-38) afirma que:

O jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Com base na citação de Kishimoto, ressaltamos a importância de trabalhar jogos matemáticos com alunos especiais. Isto porque em uma atividade prática de jogo os alunos serão motivados a se expressar e trocar ações com os sujeitos e com

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

<sup>4</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

<sup>5</sup> Mestranda em Educação, Especialista em Educação Especial, Supervisora de Estágio da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>6</sup> 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.

os objetos de conhecimentos, que são fundamentais para as interações e o desenvolvimento da linguagem.

Esta relação é expressa também por Vygotsky (1979), pois para o desenvolvimento intelectual ter maior aprendizagem para a criança, a significação acontece no momento em que a fala e a atividade prática que estão em duas linhas de desenvolvimento independentes se convergem.

Portanto, o projeto subsequente auxiliará as professoras a desenvolverem uma atividade prática, através de um jogo matemático, que proporcionará possibilidades de dialogia, de interação pessoal e verbal, de expressão do pensamento pela linguagem, de manipulação de materiais e de diversão para os alunos com necessidades educacionais especiais.

## 1 JUSTIFICATIVA

O brincar é uma ação típica do universo infantil e não é um privilégio do tempo moderno. As brincadeiras são atividades que sempre fizeram parte do cotidiano das crianças e que contribuíram e contribuem para as suas bagagens sociais e intelectuais.

Partindo desse raciocínio, o jogo se torna um instrumento para a aprendizagem e, por meio da atividade lúdica, os alunos com necessidades educativas especiais serão orientados a buscar o desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades.

Dessa forma o jogo se apresenta como um recurso eficaz de construção de conceitos e conhecimento, conforme destacado a seguir:

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (KISHIMOTO, 2010, p. 106).

## 2 OBJETIVO GERAL

Promover o conhecimento dos números de 0 (zero) a 10 (dez), relacionando-os com as cores por intermédio da construção de um poema.

### 3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver a oralidade.
- Identificar números e cores.
- Estimular a socialização.
- Desenvolver a coordenação motora.

### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No primeiro momento as professoras, farão uma roda de conversa e perguntarão algumas questões relacionadas aos números, por exemplo: Quantos alunos têm na sala? Quantos alunos são meninas? Quantos alunos são meninos? O que temos mais, meninos ou meninas? Conforme os alunos forem respondendo, as professoras farão a mediação, esclarecendo as dúvidas que forem surgindo. No caso de crianças com dificuldades intelectuais, a atividade será a mesma, porém as professoras deverão instigar mais vezes o aluno a participar, mas respeitando suas limitações.

Num segundo momento, as professoras montarão num papel Kraft, juntamente com os alunos, o poema “A Galinha do Vizinho” (anexo 01) que relacionará “os ovos da galinha” com as quantidades referentes aos números de 0 (zero) a 10 (dez). Então, as professoras iniciarão a leitura do poema e para cada número, que se refere às quantidades de ovos botados pela galinha, escolherão um aluno para colar os ovos. Este momento será importante, pois auxiliará na percepção do número escrito com a sua determinada quantidade.

No terceiro momento, os alunos colocarão em prática, através de um jogo, a relação de número e quantidade que foi trabalhado na atividade anterior. Para isso, as professoras sentarão com os alunos no chão, em círculo, para jogar o “Jogo do Poema Numerado”. Um aluno deverá jogar dois dados e, a quantidade que sair nos dados, deverá ser marcada, com uma tampinha de garrafa no tabuleiro.

Os alunos decidirão quem iniciará o jogo, em seguida este aluno pegará os dados e jogará no tabuleiro, ele escolherá um amigo para fazer a contagem das bolinhas dos dados, quando este aluno escolhido contar a quantidade de bolinhas que saíram, deverá pegar uma tampinha de garrafa e colocar em cima do seu número correspondente.

Para facilitar a compreensão dos alunos, as bolinhas do dado e o número correspondente estarão grifados com a mesma cor.

Durante todo o momento da atividade as professoras deverão instigar os alunos a verificar se a contagem dos números está de acordo com o número escolhido pelo colega para colocar a tampinha.

O jogo será finalizado assim que todos os alunos participarem da atividade e, depois que todos os números forem sorteados. Lembrando que haverá a possibilidade de saírem números repetidos.

Este projeto poderá ser desenvolvido com alunos que apresentam dificuldades intelectuais, Síndrome de Down e outras deficiências. Porém, é muito importante que os professores compreendam o ritmo de cada aluno, suas limitações e potencialidades.

Os jogos educativos podem despertar no aluno a curiosidade e principalmente o interesse em aprender, além de melhorar sua autoconfiança. Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizagem.

## 5 RECURSOS UTILIZADOS

Papel Kraft, cartolinas coloridas, EVA, canetas hidrocor, cola, tampinhas de garrafa e cola quente.

## 6 AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados através da observação, registros, sondagens, participação e estímulos.

## 7 REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Básica/ Instituto Natura. **Projeto Trilhas. Caderno de Orientações: jogos**. Brasília: MEC, SEB, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf)> Acesso em: 24 de março de 2018.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.

## **ANEXOS**

### **1. POEMA**

**A galinha do vizinho**

**Bota ovo amarelinho.**

**Bota zero, bota um, bota dois, bota três,**

**Bota quatro, bota cinco, bota seis,**

**Bota sete, bota oito, bota nove,**

**Bota dez!**