



CORES E FORMAS

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**DE SOUZA, Vicente Pinheiro; DUDAR, Mateus; PEDRON, Lucitânia A;
ANÉAS, Cassia S.C.**

Instituição participante: ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO MÉDIO RUY BARBOSA

INTRODUÇÃO

Este relato vem apresentar um projeto de trabalho desenvolvido com dois alunos, tendo um deles diagnóstico de Deficiência Intelectual¹ e frequentando a Sala de Recurso² onde acontece o AEE-Atendimento Educacional Especializado³, e um colega colaborador da sala de aula regular. Eles estão matriculados no 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Ruy Barbosa.

Estamos diariamente em contato com cores e formas. Desde que acordamos até ir dormir após um dia corrido de trabalho ou estudo, estivemos certamente visualizando e em contato com diferentes formatos e cores. Seja com a forma da capa de nossos cadernos, do prato em que comemos, na cama em que dormimos, nas portas e janelas de nossa casa, enfim, se pararmos para observar de forma atenta, as formas geométricas estão por toda parte. Você já observou isso?

O referido projeto teve como ponto de partida a escuta sensível, pautada na curiosidade e criatividade dos alunos, entendendo que através dos jogos e brincadeiras a aprendizagem acontece de forma prazerosa e significativa. Esse trabalho foi construído de forma colaborativa, com o objetivo de valorizar de forma igualitária, todos os envolvidos neste processo, professora/aluno como sujeitos aprendentes, estimulando as capacidades cognitivas e oportunizando a percepção e a compreensão do quanto a matemática pode ser prazerosa e está presente no nosso cotidiano. Ou seja, desenvolver a matemática em situações de

¹ Aluno com deficiência intelectual, segundo a Associação Americana de Retardo Mental (AAMR), é caracterizado por “[...] limitações significativas no funcionamento intelectual global, acompanhadas por dificuldades acentuadas no comportamento adaptativo, manifestadas antes dos dezoito anos de idade” (BRAUN; FONTES; GLAT; PLESCH, 2013, p. 82). Envolve, segundo a AAMR, as dimensões das habilidades intelectuais



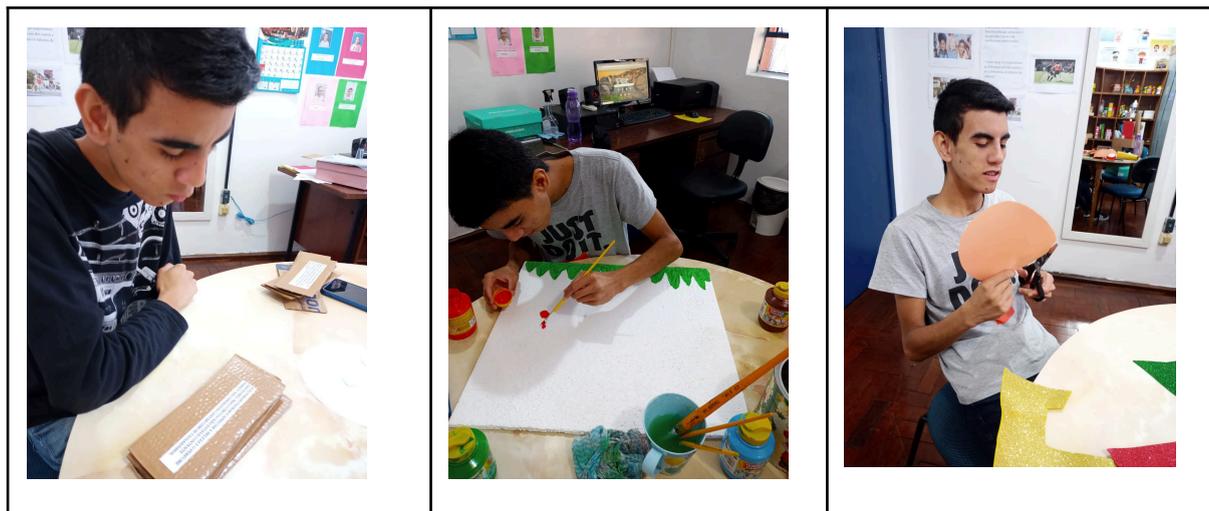
² As salas de recursos multifuncionais estão vinculadas ao Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais, instituído pela Portaria Ministerial n. 13, de 24 de abril de 2007, sendo dotadas de equipamentos, mobiliários e materiais didáticos e pedagógicos para o trabalho junto ao público-alvo da Educação Especial

³ O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.

aprendizagens significativas, para a vida. Este trabalho foi intitulado pelos alunos “Cores e formas.”

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partimos da ideia de que gostaríamos de trabalhar com as figuras geométricas em nosso dia a dia de forma lúdica e criativa. Então buscamos vídeos no Youtube que pudessem nos dar sugestões de histórias relacionadas a essas formas e a partir dali pensar e criar ou recriar jogos didáticos para serem utilizados em sala de aula principalmente na Educação Infantil ou Anos Iniciais. Foi nessa procura que encontramos a história “O Palhaço Geométrico”. Após assistir o vídeo, transformamos ele em um livrinho usando materiais alternativos (papelão e retalho de barbante) para ser lido enquanto os espectadores montam a imagem (com retalhos de EVA) em uma base confeccionada com restos de isopor, tinta e um cenário de jardim.





Posteriormente lançamo-nos ao desafio de pensar alguns jogos utilizando as formas geométricas como referência. Então optamos por Jogo de Memória e Bingo. Para a confecção utilizamos materiais de fácil manuseio e baixo custo, como papelão, tinta, cola e tesoura.



Ampudia (2011) defende a seguinte tese;

Pessoas com deficiência intelectual ou cognitiva costumam apresentar dificuldades para resolver problemas, compreender ideias abstratas (como as metáforas, a noção de tempo e os valores monetários), estabelecer relações sociais, compreender e obedecer a regras, e realizar atividades cotidianas - como, por exemplo, as ações de autocuidado. (AMPUDIA, 2011, p.1).

Gomes et al (2010), salientam:



[...] o ensino da matemática para os alunos que apresentam deficiência intelectual apela unicamente para os aprendizados mecânicos e fundamentados na repetição e na memorização. O sentido que o aluno imprime às suas ações e o significado que dá aos signos linguísticos e matemáticos que manipulam nas atividades escolares são determinantes para o processo de aprendizagem deles (GOMES et al, 2010, p. 14).

A atividade com jogo da memória estimula o cérebro de diversas maneiras, incluindo a memória de curto prazo, o raciocínio lógico, a coordenação motora e a agilidade mental. À medida que os jogadores desafiam suas mentes, estão contribuindo para o fortalecimento de redes neurais e para um desenvolvimento cognitivo mais completo.

Segundo o autor Starepravo(2009, p.19):

Os jogos exercem um papel importante na construção de conceitos matemáticos por se constituírem em desafios aos alunos por colocar as crianças constantemente diante de situações-problema, os jogos favorecem as (re) elaborações pessoais a partir de seus conhecimentos prévios na solução dos problemas apresentados pelos jogos, os alunos, levantam hipóteses, testam sua validade, modificam seus esquemas de conhecimento e avançam cognitivamente.

Casagrande (2013) salienta: “Os jogos de Bingo exercem um papel importante para a aquisição de conhecimentos, conceitos, estimulam a imaginação, promovem o raciocínio lógico, contribuem para a organização do pensamento, exigindo atenção e concentração dos alunos”. Ele ainda envolve diversão, surpresa, torcida. Provoca risadas, descontração e ligações afetivas entre as pessoas. No meio de tantos momentos prazerosos, ainda promove benefícios para a saúde física e mental dos participantes.

CONCLUSÕES

Este trabalho realizado de forma lúdica e experimental, considerando os interesses dos alunos, possibilitou sem dúvida, a descoberta de aliar o conhecimento empírico com o científico e, ao mesmo tempo, aplicando esses saberes no seu cotidiano, percebendo grande relevância no âmbito familiar e escolar, contribuindo para uma aprendizagem eficaz. Neste sentido, Vygotsky (1987, p. 101), salienta: “O aprendizado adequadamente organizado resulta em



desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer”.

Por isso é possível perceber que brincar é também uma forma de aprender! E o universo dos jogos se relaciona profundamente com a experiência da brincadeira, tanto livre como mediada. Para aprender brincando, os jogos são ótimos recursos! Até alguns que não foram criados com fim educativo podem ser adaptados com intencionalidade pedagógica para estimular o aprendizado na escola, desenvolvendo habilidades ainda não consolidadas pelos educandos .

REFERÊNCIAS

AMPUDIA, R. **O que é deficiência intelectual?** Revista nova escola, v.1, agosto de 2011. Disponível em: . Acesso Set. 2024.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática.** Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEB, 1997.

GOMES, Adriana Lima. et al. **Atendimento Educacional Especializado: Deficiência Mental.** Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEE, 2010.

STAREPRAVO, Ana Ruth. **Jogando com a matemática: números e operações.** Curitiba: Aymarâ, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo, Martins Fontes, 1987.

Trabalho desenvolvido na modalidade da Educação Especial, com alunos da EEEM RUY BARBOSA, acompanhados no espaço da Sala de Recursos, onde acontece o Atendimento Educacional Especializado.



Dados para contato:

Expositores: Mateus Dudar

Vicente Pinheiro Souza

Professores Orientador: Lucitânia Pedron e-mail: lucitania-apedron@educar.rs.gov.br

Professor Co-orientador: Cassia Anéas e-mail: cassia-saneas@educar.rs.gov.br