



PLANO DE INTERVENÇÃO ESTRATÉGICO - PIE

I - Identificação

Título: Grupo: Estrela: “Caixa de Jogos Lúdicos e Pedagógicos na Inclusão”

Identificação do grupo:

Nome	Função	Local de trabalho
Angela Cristina de Souza Avila	Professora Ensino Fundamental	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Aline Souza Bitencourte	Professora de Arte	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Ana Paula Moreira	Professora Educação Infantil	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Ester Oliveira Goularte	Professora Ensino Fundamental	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Ilda Mara dos Santos	Professora de AEE	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Fernanda Fernandes Gallo	Coordenadora Pedagógica	EMEF N. H. Getúlio Vargas
Leoncini Ileni Fischer	Professora Ensino Fundamental	EMEF Jeremias Fróes
Priscila Lazo Rodrigues	Professora de AEE	EMEIS (Itinerante)

II – Tema

A escolha do tema do projeto se deu pela necessidade de desenvolver um

trabalho pedagógico que atenda as características do aluno proposto, resgatando sua aprendizagem através da ludicidade. O Plano de Intervenção Estratégico será aplicado em uma turma de terceiro ano e segundo ano, onde encontra-se incluído um aluno e uma aluna com baixa visão. O trabalho será realizado com apoio de material disponibilizado pelo Curso de Formação paraeducadores do programa Braille Bricks e material de apoio (jogos diversos).

A escolha da turma se deu pela necessidade de realizar um trabalho que seja compartilhado pelos alunos em questão aos demais alunos com relação a aprendizagem, visto que o mesmo, por uma questão de negligência familiar, pouco frequentou a escola e hoje encontra-se com grande defasagem de conhecimentos. A menina conta com grande apoio familiar, porém tem muita dificuldade de aprendizagem também.

A realização do Projeto de Intervenção Estratégico, pretende estimular a importância da inclusão nas turmas, por meio da utilização de jogos pedagógicos, propiciando atividades lúdicas como forma de interação e aprendizagem. A brincadeira, envolvendo atividades com jogos pedagógicos, é um importante momento para desenvolver, estimular a aprendizagem e as habilidades cognitivas e visuais. O aluno com doze anos, incluído no terceiro ano do ensino fundamental, e a menina do segundo ano apresenta dificuldades de aprendizagem, dificuldade de atenção, concentração e baixa visão. Ambos os alunos estão em processo inicial de alfabetização e algumas questões de aprendizagem formal, já não são tão atrativas, devido as suas dificuldades, sendo que os jogos pedagógicos em interação com o grupo pode trazer significativos ganhos quanto a aprendizagem, interação social e inclusão, que ocorre nas trocas entre alunos com e sem deficiência.

IV. Objetivos

Objetivo geral:

Estimular a aprendizagem e a interação social, através da brincadeira e das trocas compartilhadas com jogos pedagógicos entre todos os alunos, valorizando e respeitando as diversidades na Educação Inclusiva.

Objetivos específicos:

- ▶ Possibilitar ao aluno com deficiência visual, instrumentos de aprendizagem, através de jogos lúdicos e pedagógicos;
- ▶ Desafiar o aluno a desenvolver a expressão oral e escrita, compartilhada pelos demais alunos;
- ▶ Recomendar aos professores a utilização de jogos pedagógicos para a alfabetização e interação social, oportunizando a todos (baixa visão e videntes) a participação em atividades que contribuam para a aprendizagem e socialização.

V – Conteúdo

- ▶ Exploração de sons, formas, texturas e cores;
- ▶ Exploração de relações e interações;
- ▶ Exploração da linguagem
- ▶ Exploração de objetos e brincadeiras coletivas;
- ▶ Exploração de letras, sílabas e palavras.

VI - Desenvolvimento do tema:

Após a apresentação e exploração do jogo chave Braille Bricks, serão adicionados a caixa outros jogos e recursos pedagógicos que contribuirão para aumentar as possibilidades de aprendizagem do aluno e dos demais envolvidos. Serão propiciadas situações de socialização lúdica, onde o aluno poderá interagir com os colegas, através de regras colaborativas. Os jogos utilizados como recursos pedagógicos, serão auxiliares, além do brincar, para a continuidade do processo de alfabetização e letramento do aluno com deficiência visual. Os jogos serão aplicados durante as aulas na sala de aula comum em dois encontros consecutivos. Os alunos serão desafiados a explorar os jogos, criando regras e normas para as brincadeiras. Nesta exploração, os alunos serão desafiados a criarem conceitos de respeito, compartilhamento, cooperação, relações e socialização. No encerramento da aplicação deste

projeto, haverá recomendação aos professores sobre a importância do Braille Bricks e jogos para aprendizagem.

Ao final da execução da atividade prática será colocada uma música “Palavra cantada, para parar a brincadeira”, intencionando que os alunos guardem o material disponibilizado na caixa de jogos, trabalhando também neste momento a organização da sala e do ambiente escolar para futuras atividades e sequência de trabalho.

VII - Recursos didáticos

O Plano de Intervenção Estratégico propõe a construção de uma caixa com jogos, contendo além do Braille Bricks, variados jogos e recursos pedagógicos, com o objetivo de consolidar a interação social entre o aluno com deficiência visual e os demais alunos. Jogos de quebra-cabeça, jogos de encaixe, cubos mágicos, jogo da velha, dominó tátil e outros. Serão também utilizados cartazes e vídeos de animação.

VIII – Avaliação

O Plano de Intervenção Estratégico, ao oportunizar experiências educativas que envolvam todo o pequeno grupo, estimulando a atenção, a cooperação, a criatividade e a interação, pretende resultar na aprendizagem de todos, independente de suas características. Ao brincar, os alunos estarão se desenvolvendo intelectualmente e estimulando seus sentidos remanescentes, sendo também um momento excelente para abordar conteúdos e apreender conhecimentos.

Os recursos lúdicos no brincar pode contribuir significativamente para as possibilidades de aprendizagem de todos, onde poderão se expressar, interagir, aprendendo a respeitar regras e criando vínculos de interação social. Com base nestas possibilidades, a relevância deste PIE, será positiva se a prática contribuir para a aprendizagem e inclusão escolar. O PIE será avaliado ao longo da sua execução. Conforme os objetivos forem sendo atingidos, poderão ser adicionados outros objetivos e reestruturado com outros recursos e estratégias.

IX – Cronograma

		Organização da Caixa de Jogos
01	e	Visita a sala de aula, apresentando o PIE para os alunos e a professora – Vídeomotivacional.
05/06/2023		
06/06/2013		Orientações aos alunos sobre a utilização da caixa de jogos, exploração do jogo Braille Bricks.
12	à	Aplicação dos jogos com os alunos na sala de aula agregando outros jogos:

14/06/2023	quebra-cabeça, jogos de encaixe, cubos mágicos, jogo da velha, dominó tátil e outros.
Junho Novembro	à Continuidade do Plano de Intervenção Estratégico.

X – Referências

FILGUEIRAS, L.M. **Processo ensino-aprendizagem dos alunos com necessidades educativas especiais: deficiente visual** - Rio de Janeiro: Editora UNIRIO, 2008.

GALVÃO FILHO TEÓFILO. A e DAMASCENO, Luciana. L. **Tecnologias Assistivas na Educação Especial**. Presença Pedagógica. Belo Horizonte: Dimensão, 2003.

MOANTOAN, Maria Tereza Eglér. **Caminhos Pedagógicos da inclusão**. São Paulo: Memnon, edições científicas, 2001.

SIAULYS, Mara O. de Campos. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da educação, Secretaria de educação especial, 2005.

SKLIAR, Carlos. **Educação & Exclusão: abordagens sócio-antropológicas em educação especial**. Porto Alegre: Mediação, 1997.

https://www.youtube.com/watch?v=dFdy_GmFTvQ

https://www.youtube.com/watch?v=EVrsWQqT5_E

<https://www.youtube.com/watch?v=Ep-odshiZaE>

https://www.youtube.com/watch?v=9of_uViM4OQ&t=95s

XI - Registro da execução de uma ou mais etapas

