



2023

Roteiro para elaboração do Plano de Intervenção Estratégico (PIE)

PARTE A

I - Identificação

Título: Jogo do Stop

Identificação do grupo

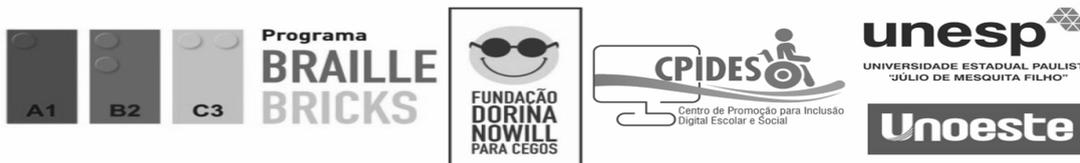
Nome	Função	Local de trabalho
Ana Paula de Bairros Lima Mehl	Professora	E. M. Almir Ferraz (SRM)
Andreia Marcia Licéski	Diretora	CEMAEE Anne Sullivan
Sandra Patrício	Professora	E.M Padre José de Anchieta
Sylvia Soares Taques Ziliotto	Professora	E.M Padre José de Anchieta

II - Análise e Descrição Contextual

O desenvolvimento do presente plano é para uma Escola Municipal situada no município de São José dos Pinhais - Paraná, uma cidade de médio porte, com 329 mil habitantes. Possui uma economia influenciada pela presença do Aeroporto Internacional Afonso Pena, e de grandes fábricas de autopeças. Localizada na região metropolitana de Curitiba/PR, o município de São José possui um comércio autônomo, como também um mercado agrícola destaque, sendo um dos municípios mais ricos do Paraná, com a terceira maior arrecadação e a segunda colocação no ranking de exportações, dentre os 399 municípios do estado.

O plano será desenvolvido para a Sala de Recursos Multifuncionais, a qual faz parte do atendimento educacional especializado, da Escola Municipal A, localizada no bairro Rio Pequeno, que atende o ensino fundamental 1, com estudantes, em sua maioria, de 6 a 12 anos de idade.

O bairro Rio Pequeno está situado a 5,1 km do centro de São José dos Pinhais e possui uma extensão territorial de aproximadamente 5,5 km². Com relação



à situação de ocupação de trabalho, segundo a amostra do censo, 4.406 moradores do Rio Pequeno possuem ocupação remunerada, dos quais 60% eram empregados com carteira assinada; 18,5% trabalhavam por conta própria; 14,8% não possuíam carteira de trabalho assinada; 2,7% eram regidos pelo regime jurídico dos funcionários públicos; 2,8% eram empregadores; 0,2% eram militares; e 1% não eram remunerados. O bairro Rio pequeno possui unidade de saúde, ginásio de esportes, além de uma escola estadual e uma municipal.

Diante de tais estatísticas do IBGE, pode-se perceber que a região é carente, e o público atendido demonstra muitas dificuldades no âmbito educacional e social.

A escola possui uma comunidade heterogênea, com baixo poder aquisitivo e convivência sócio-cultural diversa. Com vistas à melhoria desta realidade, isto é, diminuir os problemas de aprendizagem e oferecer novas perspectivas de sucesso e permanência na escola, propõe-se a construção de uma prática pedagógica inclusiva.

A participação dos pais e comunidade é prejudicada devido às condições de vida da população (falta de recursos, horário de trabalho, desemprego, comércio de drogas). Os pais valorizam a educação, mas a maioria possui expectativas baixas quanto a vida acadêmica dos filhos.

A unidade de ensino possui propostas educacionais inclusivas, para atender de forma qualitativa aos educandos, público alvo da Educação Especial, no entanto tem sido um desafio para os educadores, pois considera-se que, apesar dos avanços já conquistados, tem-se muito o que produzir e sistematizar para a continuidade de uma proposta na perspectiva inclusiva.

Os estudantes que participam do plano frequentam o 4º ano do ensino fundamental no período regular, e somente um deles a sala de recursos no contraturno escolar. Todos na faixa etária dos nove anos, e um com laudo de baixa visão.

A abordagem pedagógica da escola escolhida para o desenvolvimento do presente plano é baseada na inclusão e no respeito à diversidade, buscando atender às necessidades individuais de cada aluno.

III - Tema

O tema escolhido para ser desenvolvido neste projeto é o jogo do Stop. A escolha deste tema se justifica pelos seguintes motivos: o jogo do Stop é um jogo popular entre crianças. Possibilidade de adaptação: o jogo do Stop pode ser facilmente adaptado para atender às necessidades dos estudantes com deficiência visual, por meio da utilização de recursos como o lego braille bricks. Isso permite que os demais estudantes possam participar do jogo de forma inclusiva.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



IV. Objetivos

Objetivo Geral: Escrever palavras em determinadas categorias separadas por colunas, e iniciadas com uma letra sorteada. O jogo do Stop envolve habilidades como raciocínio lógico, memória, atenção e criatividade, que são importantes para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Além disso, o jogo pode ser utilizado para trabalhar conceitos de diversas áreas do conhecimento, como matemática, língua portuguesa e ciências.

Objetivos Específicos:

Despertar a memória, a atenção e o raciocínio;

- Ampliar o vocabulário de palavras;
- Reconhecer a letra inicial;
- Comparar a pontuação de cada grupo.

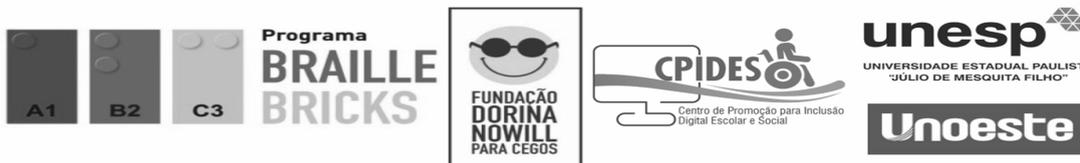
V – Conteúdo

1. Alfabetização:

identificação e o reconhecimento das letras do alfabeto;
escrita e a pronúncia correta das palavras.

2. Vocabulário:

ampliar o vocabulário dos estudantes,
categorias específicas
relacionar palavras a essas categorias.



PARTE B

VI - Desenvolvimento do tema

Será iniciado explorando com a turma os diversos tema/categorias que irão compor a brincadeira. Ex: animais, nomes próprios, frutas, objetos, flores, profissões, entre outros. Nesse momento é importante proporcionar ao deficiência visual e demais estudantes o manuseio de objetos, desenhos com texturas e/ou alto relevo, brinquedos, impressões 3D, explorando o tato e olfato a fim de explorar e contextualizar todas as possibilidades de categorias e palavras a serem criadas durante a brincadeira. A professora iniciará o jogo conversando com os estudantes e estabelecendo quais categorias irão utilizar, ex: frutas, profissões, nomes...etc.

Nesse momento é importante a professora explorar as categorias já trabalhadas e exploradas. Em seguida será explicado as regras e a definição da letra inicial a ser utilizada. Cada um dos três estudantes receberá os materiais necessários como o braille Bricks, papel, caneta e fichas com o alfabeto em braille e tinta, caso não tenha o braille Bricks para todos. Ao sinal da professora todos deverão construir as palavras de acordo com as categorias bem como registrá-las, é importante que o estudante com deficiência visual tenha a reglete ou máquina braille para o seu registro. O número de “rodadas” também será previamente definido, neste caso serão 1h 30min, portanto estipula-se cinco rodadas.

VII - Recursos didáticos

- Lego braille Bricks
- Máquina braille
- Fichas com letras do alfabeto em tinta e em braille
- Papel
- Caneta



VIII - Avaliação

A avaliação será formativa e diagnóstica, ou seja, durante o percurso do processo. O aluno estará aprendendo e sendo avaliado por seus conhecimentos prévios e detectando possíveis dificuldades de aprendizado. Toda observação feita pelo professor, todo feedback dos estudantes, todas as interações, trocas, discussões, questionamentos, comportamentos, envolvimento, respostas, entre outros, serão instrumentos do processo avaliativo. O professor irá verificar o desenvolvimento e participação do estudante identificando se os objetivos foram alcançados.

IX- Cronograma

A aplicação das atividades ocorreram de 23 a 27 de outubro de 2023, nos atendimentos da Sala de Recursos. O desenvolvimento será todo aplicado em uma aula. Sendo, em outras aulas com categorias diferentes, elencadas pelos estudantes.

X – Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial (SEESP). **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducoespecial.pdf>. Acesso em 13 de out. 2023.

FLEURY, I. (org.). **Programa Lego Bricks Brasil Manual de uso** - Fundação Dorina Nowill- Disponível em: https://drive.google.com/file/d/14tQitUw2KJYRWwWHHNQQ4ooW_BOuKurA/view?pli=1. Acesso em 13 out. de 2023.

XI - Registro da execução de uma ou mais etapas



Começamos pela distribuição das placas para cada participante e das peças do LEGO que ficaram no centro. O estudante com baixa visão e a professora realizaram a apresentação das peças LEGO BRILLE BRICKS, bem como a explicação do jogo. Após sorteio das categorias (animais e países) e da peça do LEGO, deu-se início à brincadeira.

Os alunos puderam explorar e interagir positivamente com o material, e antes de começar a realmente a jogar realizaram a escrita do nome sobre a placa.

A peça de LEGO sorteada pela professora foi “M”, e a primeira categoria foi a dos animais, nesse momento a procura das peças foi mais lenta. Quanto à categoria países, a procura foi mais rápida, pois os estudantes utilizaram a estratégia da observação das cores das peças, para realizar a montagem.

Imagem 1

(Para Cego Ver) Dois estudantes, realizando a exploração com as peças LEGO BRICKS BRILLE dispostas sobre uma mesa ampla. O estudante à esquerda está com uma camiseta de manga longa na cor vermelha, a frente das suas mãos estão a placa e diversas peças nas cores azul e amarela. O estudante à direita está vestido com uma camisa xadrez nos tons preto e vermelho, ele tem em suas mãos apenas duas peças na cor azul e três na cor verde.

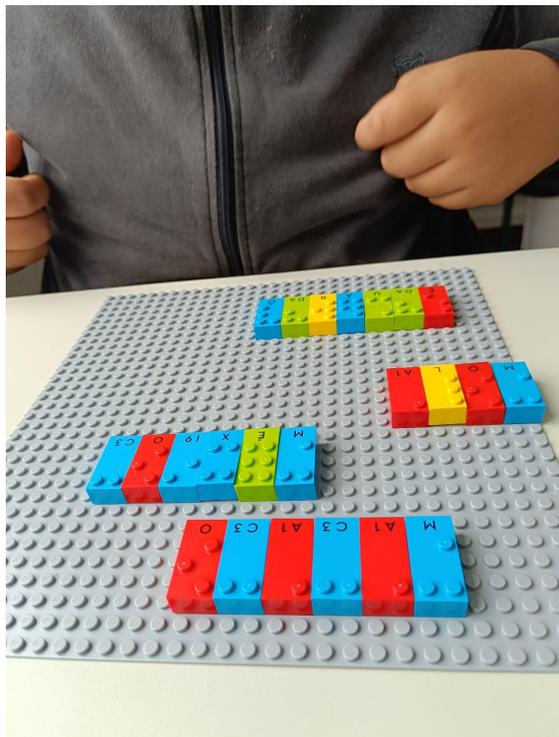


IMAGEM 2

Imagem 2

(Para Cego Ver): Placa sobreposta na mesa com quatro palavras montadas com a peças do LEGO BRICKS BRAILLE. Primeira palavra montada utilizando as peças M, A1, C3, A1, C3, O, segunda palavra montada com as peças M, É, X, I9, O, C3, a terceira palavra montada na placa com as peças M, O, L, A1 ; finalizando com as peças dispostas: E, D4, U, Á,R,D4, Ó.

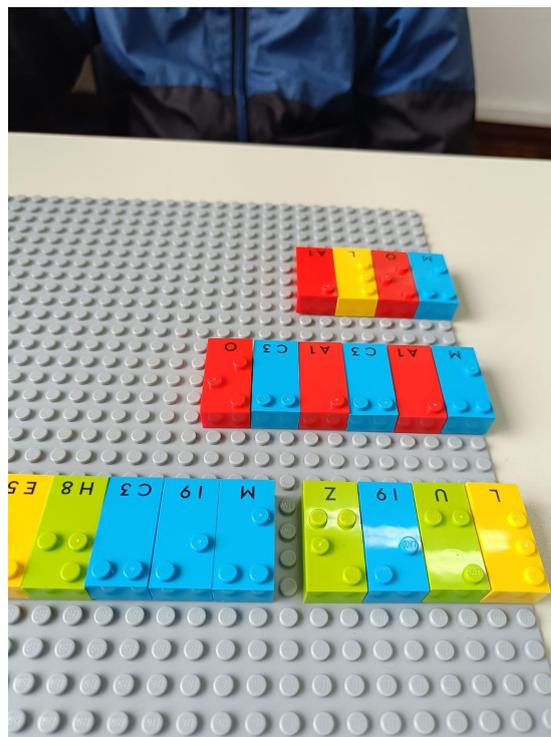


IMAGEM 3

Imagem 3

(Para Cego Ver) Placa sobreposta na mesa com quatro palavras montadas com a peças do LEGO BRICKS BRAILLE. Primeira palavra montada utilizando as peças L, U,19,Z espaço continuando com as peças M, I9,C3,H8,E5, L. A segunda palavra montada na placa utilizou as peças M, A1, C3, A1, C3, O. A terceira e última palavra montada na placa foi M, O, L, A1.



Mesmo observando as cores, a montagem das palavras foi necessária para a correção, pois no primeiro momento os estudantes não atentaram para os sinais gráficos que diferenciam a correta pronúncia das palavras. O estudante com baixa visão exemplificou tal situação utilizando a cela Braille .

Imagem 4

(Para Cego Ver): Estudante de camiseta vermelha sentado, à sua frente Cella Braille feita de material reciclado (embalagem de bombons), pompons para marcar a numeração correspondente a letra (T), e uma folha com escrita das palavras em braille.

Após o término das jogadas, os estudantes perguntaram se poderiam realizar a montagem do seu personagem favorito utilizando as peças disponíveis sobre a mesa. Os estudantes puderam desmontar e montar livremente utilizando a imaginação e criatividade na montagem dos seus personagens e paisagem preferidos.

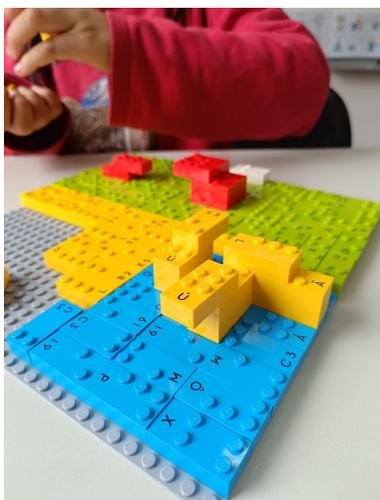


Imagem 5 (Para Cego Ver): Montagem sobre a metade da placa com as peças na cor azul repetidamente por quatro linhas no formato de um quadrado, representando um lago. Blocos sobrepostos com as peças amarelas, representando patos sobre a água. Quinta fileira as peças amarelas repetidamente por quatro linhas no formato de um quadrado representando a areia do lago. Na outra metade da placa as peças verdes repetidamente representam o gramado, finalizando com as peças de cor vermelha sobrepostas representando capivaras.



Imagem 6 (Para Cego Ver): Montagem sobre a placa centralizada, primeira fileira três peças na cor azul Segunda fileira canto esquerdo uma peça amarela, espaço peça azul na vertical, espaço duas peças brancas na horizontal representando os olhos, espaço uma peça na cor azul. Terceira fileira canto esquerdo uma peça na vertical azul, espaço peça azul na vertical, espaço na horizontal uma peça vermelha representando os lábios, espaço finalizando linha com a peça azul. Quarta fileira seis peças azuis para finalizar um rosto e o braço levantado. Centralizando da quinta a décima coluna, com duas peças cada na cor azul representando os membros inferiores. A



última linha é composta por sete peças representando o solo.

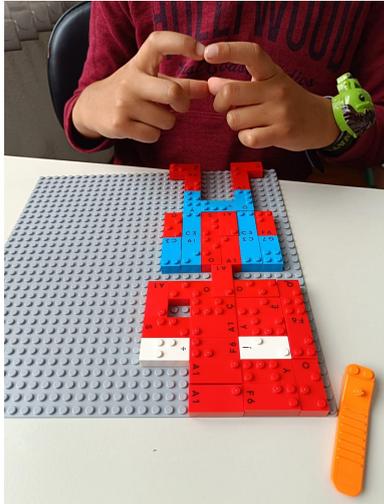


Imagem 7 (Para Cego Ver): Montagem sobre a placa no canto direito, composto por um quadrado com sete fileiras de quatro peças cada, na cor vermelha representando uma cabeça, no centro do quadrado duas peças na cor branca representando os olhos. Na oitava fileira uma peça representando o pescoço. Nona e décima fileiras formando um quadrado nas cores azul e vermelha representando os membros superiores. Da décima primeira a décima terceira fileira peças nas cores vermelha e azul representando os membros inferiores.