



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO
CÂMPUS CUBATÃO
COORD CURSO LICENCIATURA EM MATEMÁTICA

OFÍCIO Nº 16/2023 - LMA-CBT/DAC-CBT/DEN-CBT/DRG/CBT/IFSP

Edital nº 316 de 24 de maio de 2023

SUBMISSÃO DE PROJETOS DE ENSINO EDUCAÇÃO ESPECIAL/ INCLUSIVA

ANEXO I

Proposta de Projeto de Ensino

Identificação
Título do Projeto: CRIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PEDAGÓGICOS PARA APOIO AOS ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA NO CAMPUS CUBATÃO
Categoria: <input type="checkbox"/> - Categoria I (projetos que abordem a temática da Educação Especial/Inclusiva) <input checked="" type="checkbox"/> - Categoria II (projetos que contemplem estudantes bolsistas público-alvo da Educação Especial)
Carga horária: <input type="checkbox"/> 15 horas semanais <input checked="" type="checkbox"/> 20 horas semanais
Responsável pelo projeto: Maria Jeanna Sousa dos Santos Oliveira Cargo: Professora e Membro ativo do NAPNE Câmpus: Cubatão E-mail institucional: jeanna.oliveira@ifsp.edu.br Telefone: (13) 98111-4808
Colaborador(a): Waldísia Rodrigues de Lima Cargo: Pedagoga da CSP e membro do GT de Inclusão Câmpus: Cubatão E-mail institucional: waldisiarl@ifsp.edu.br

Projeto de Ensino

Justificativa:

Atualmente, devido ao número crescente de matrículas de alunos com deficiência no Campus, percebe-se a necessidade da criação de materiais concretos (jogos didáticos e pedagógicos) para a compreensão mais efetiva dos conteúdos das diversas disciplinas e das inter-relações entre elas no processo ensino e aprendizagem.

Objetivos do projeto:

Objetivo geral:

- Levantar as necessidades de materiais didáticos e pedagógicos para apoio aos estudantes

público-alvo da Educação Especial;

- Elaborar jogos didáticos e pedagógicos numa perspectiva multidisciplinar e interdisciplinar;
- Criar um laboratório de jogos didáticos e pedagógicos inclusivos, a partir dos jogos elaborados nesse projeto, disponibilizando o acervo para o uso permanente dos estudantes público-alvo da Educação Especial.

Objetivo específico:

- Estruturar com a comunidade docente e discente as demandas/ necessidades pedagógicas dos estudantes com deficiência, transtornos do desenvolvimento, altas habilidades/superdotação quanto a criação de jogos didáticos e pedagógicos inclusivos;
- Oferecer os jogos didáticos e pedagógicos para uso dos estudantes como apoio ao processo ensino e aprendizagem.

Fundamentação teórica:

A defesa da inclusão de estudantes público-alvo da Educação Especial nas redes de ensino tem sido a pauta efetiva da Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva Inclusiva implantada no Brasil em 2008, e desde então, alunos com deficiência, transtornos do desenvolvimento, altas habilidades/superdotação, tem sido incluídos em todos os sistemas de ensino, e a instituições federais como o Câmpus Cubatão, fazem parte desse processo inclusivo, atendendo uma demanda crescente de novos estudantes e da necessidade de apoio igualitário ao processo ensino e aprendizagem a todos os estudantes, ano a ano, com diferentes tipos de deficiência - intelectual, física, visual e auditiva, transtornos do espectro do autismo, altas habilidades/ superdotação). Dessa forma, o trabalho inclusivo vêm obtendo cada vez mais espaço dentro e fora do espaço acadêmico, auxiliando para a quebra das barreiras atitudinais, comportamentais, físicas, arquitetônicas, de comunicação e informação , que tanto geram a exclusão social (BRASIL, 1996, BRASIL, 2008, BRASIL, 2012, BRASIL, 2015).

Entende-se que a comunidade escolar, por meio de projetos inclusivos, podem contribuir significativamente para a inclusão plena desses estudantes, logo, um dos objetivos do ensino é de prover aos educandos a capacidade de aprender de forma flexível, eficaz e autônoma (Poza, 2003), além de desenvolver o raciocínio estratégico, diversificado e capaz de superar obstáculos (Pedroso, 2009).

Associado a Educação Inclusiva, o jogo pode ser bem-visto como uma possibilidade de desenvolvimento dos estudantes com deficiência, pois através deles, os estudantes praticam o controle de seus movimentos, se organizam, examinam objetos, ativam sua imaginação, criatividade, concentração e o convívio social.

As atividades lúdicas são descritas na literatura como uma excelente metodologia no processo de ensino e aprendizagem por muitos autores (e.g. Antunes, 1998; Kishimoto, 2006). Todos esses trabalhos mostram que a metodologia, quando bem elaborada e bem aplicada, é eficiente para promover a construção do conhecimento de forma estimulante e disciplinar.

Os autores Rizzi e Haydt (1997), acreditam que os jogos de regras podem e devem ser usados como recurso pedagógico, pois ajudam a criança a ordenar o tempo, o espaço e seus movimentos, desenvolvendo as áreas cognitivas, afetivas e motoras, ajudando também no desenvolvimento da autonomia e da socialização.

Santos (2000) alerta para a qualidade das atividades com jogos que o professor deve organizar, pesquisando e selecionando jogos que estejam adequados as capacidades dos alunos. A preocupação do professor não deve estar na seleção ou confecção de jogos em grande quantidade, mas sim no planejamento de jogos que realmente favoreçam a construção do conhecimento. A utilização de jogos pode se tornar um poderoso recurso pedagógico desde que seja cuidadosamente planejada, trazendo resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem.

Os estudantes público-alvo da Educação Especial tem o direito ao desenvolvimento integral de todas suas capacidades, habilidades e potencialidades, e para tanto, acreditamos ser de suma importância a aplicabilidade de materiais concretos, como a criação de jogos didáticos e pedagógicos contribuindo no seu processo ensino-aprendizagem.

Metodologia:

A criação de jogos didáticos e pedagógicos para apoiar estudantes com deficiência é uma iniciativa valiosa e importante para promover a inclusão e o acesso igualitário à educação. Esses jogos didáticos e pedagógicos oferecem oportunidades para que os alunos com deficiência possam aprender de forma mais interativa, envolvente e personalizada, levando em consideração suas necessidades individuais. Nesse contexto, utilizaremos as Metodologias Experimental e, Educação especial e inclusiva, a fim de avaliar a eficácia e o impacto da criação e utilização dos jogos didáticos pedagógicos, principalmente no processo de aprendizagem dos alunos com deficiência, bem como a integração entre os estudantes, independente das suas especificidades.

Descrição das atividades:

Sabendo da importância de criar jogos didáticos e pedagógicos de acordo com as necessidades específicas de cada aluno com deficiência, garantindo que eles possam participar ativamente e obter os benefícios educacionais fornecidos pelos jogos, será feito um levantamento das deficiências apresentadas pelos estudantes do campus.

Exemplos:

- Jogos de quebra-cabeça: Jogos que envolvem a montagem de quebra-cabeças podem ser adaptados para estudantes com deficiência visual, fornecendo peças táteis ou utilizando recursos de áudio para descrever as imagens.
- Jogos de memória: Os jogos de memória podem ser adaptados para alunos com deficiência visual, cegueira, utilizando texturas ou Braille para identificar as cartas, ou mesmo utilizando palavras associadas a descrição de imagens.
- Jogos de tabuleiro adaptados: Jogos de tabuleiro tradicionais podem ser adaptados para estudantes com deficiência, com o uso de peças e tabuleiros táteis, símbolos em Braille, Libras ou instruções em áudio.
- Jogos de lógica: Jogos que envolvem desafios lógicos, como quebra-cabeças, enigmas e jogos de estratégia, podem ser adaptados para atender às necessidades dos alunos com deficiência, fornecendo suporte visual, tátil ou sonoro.

A confecção e adaptação desses e/ou de outros jogos será proporcional à necessidade dos estudantes para a compreensão dos conhecimentos e atendendo a levantamento de necessidades dos estudantes.

Materiais e recursos a serem utilizados :

Para a execução das ações citadas, será necessário a disponibilidade semanal de um laboratório de informática do Campus (monitor, computador, quadro branco, acesso a internet, pincel para quadro branco, apagador e papel), além de outros materiais para a confecção dos jogos didáticos pedagógicos.

Resultados esperados:

Almeja-se com esse projeto criar jogos didáticos e pedagógicos voltados à realidade escolar com vista atender as demandas educacionais dos estudantes com deficiência, ampliando seus repertórios, além de criar um Laboratório de Pesquisa Inclusiva em jogos didáticos e pedagógicos – LAPIN, algo inexistente em nosso câmpus. Esse laboratório de pesquisa terá a finalidade primordial, de ser um espaço de uso permanente dos equipamentos criados para apoio aos estudantes com deficiência no desenvolvimento integral de sua aprendizagem, nas diversas áreas do conhecimento, com o caráter multidisciplinar e interdisciplinar, mantendo-o sempre atualizado.

Levantar dados com os estudantes e docentes sobre o uso dos jogos didáticos no processo de ensino, ou seja, se houve benefícios para o desenvolvimento acadêmico, psicocognitivo, etc.

O bolsista passará por várias experiências dentre outras como, pesquisar, planejar, criar, confeccionar e interagir com os jogos didáticos e pedagógicos criados.

Durante o ano letivo de 2023, o bolsista trabalhará em conjunto com educadores para garantir a evolução dos jogos às necessidades dos alunos público-alvo da Educação Especial. (BRASIL, 2008)

Referências:

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 04 jun. 2023.

_____. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008):** Portaria Ministerial nº 555, de 5 de junho de 2007, prorrogada pela Portaria nº 948, de 09 de outubro de 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducuespecial.pdf>>. Acesso em: 04 jun. 2023.

_____. **Lei nº 12.764/2012, de 27 de dezembro de 2012.** Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/12764.htm>. Acesso em: 04 jun. 2023.

_____. **Lei n. 13.146, de 06 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com

Deficiência). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 04 jun. 2023.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6ª edição. São Paulo: Atlas, 2007.

PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Curitiba-PR. p. 1-9, 2009.

POZO, J. I. **Aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de capacidades no Ensino Médio**. In: COLL, César et al. *Psicologia da aprendizagem no Ensino Médio*. Rio de Janeiro: Editora. 2003.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

Cronograma de execução

Este cronograma pode variar dependendo da complexidade do jogo, dos recursos disponíveis e das necessidades específicas dos estudantes.

Atividades	ago	set	out	nov	dez
	Identificar as necessidades e características dos alunos com deficiência.	X			
Definir os objetivos de aprendizagem específicos que serão vistos pelos jogos.	X	X			
Pesquisar e selecionar as melhores estratégias e recursos para criar jogos inclusivos.		X	X	X	
Confecção e aplicabilidade dos jogos selecionados.		X	X	X	X

Assinaturas:

Maria Jeanna S. S. Oliveira

Elifas Levi da Silva

Docente responsável

Coordenador de curso/área

Maria das Neves F. D. Bergamaschi

Diretora Adjunto Educacional

Assinado eletronicamente,

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Jeanna Sousa dos Santos Oliveira**, PROF DO ENSINO BASICO TEC TECNOLOGICO, em 07/06/2023 16:26:39.
- **Maria das Neves Farias Dantas Bergamaschi**, COORDENADOR(A) - FG1 - CSP-CBT, em 07/06/2023 16:40:56.
- **Elifas Levi da Silva**, COORDENADOR(A) - FUC1 - LMA-CBT, em 07/06/2023 17:05:41.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 07/06/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsp.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 563072
Código de Autenticação: e5fca233ff



OFÍCIO Nº 16/2023 - LMA-CBT/DAC-CBT/DEN-CBT/DRG/CBT/IFSP

RUA MARIA CRISTINA, 50, JARDIM CASQUEIRO, CUBATÃO / SP, CEP 11533-160