

Baixa Visão: Aprendendo a Matemática através do Lúdico

Luan da Silva Carrelo¹, Maria Eduarda dos Santos Vernochi¹, Tatiane Candia Mendes¹, Graciane Cecilia dos Passos¹

¹Escola Municipal Nelson Mangabeira – Ladário -MS

candiataty@yahoo.com.br, gracecilia@bol.com.br

Resumo

O projeto se justifica no intuito de mostrar a importância do lúdico no processo de aquisição de aprendizagem da pessoa com baixa visão. Através de estudos sobre jogos e brincadeiras específicas para a criança com deficiência visual, sabe-se que são excelentes recursos pedagógicos para o desenvolvimento comportamental, cognitivo, emocional e social. O trabalho apresenta recursos básicos e essenciais que possibilitem práticas pedagógicas inclusivas e adequadas, destinadas ao ensino para alunos com baixa visão, incluídos nas escolas regulares, o projeto foi realizado em três etapas: levantamento do problema, construção do projeto e a aplicação dos jogos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Deficiência Visual. Lúdico.

Introdução

Esse trabalho tem como objetivo apresentar recursos básicos e essenciais que possibilitem práticas pedagógicas inclusivas e adequadas, destinadas ao ensino para alunos com baixa visão, incluídos nas escolas regulares. Propõe-se, também, incentivar a produção de material adaptado de baixo custo, com a utilização de materiais reaproveitáveis, para que todos possam ter acesso. Nesse sentido, a estimulação dos demais órgãos sensoriais do aluno com deficiência visual implica em uma reorganização da percepção, da memória e da atenção para que ele possa interagir sem grandes dificuldades no mundo em que o rodeia^[1]. Mais do que o prazer na utilização do lúdico, o jogo permite uma proximidade maior entre o professor e o aluno, e aluno e seus colegas.

Metodologia

A primeira etapa consistiu no planejamento do projeto, realizado com a professora de matemática, a equipe pedagógica e o aluno com baixa visão do 7º ano do ensino fundamental. Buscando entender quais as necessidades desse aluno, quais atividades ele deixou de fazer por causa da sua deficiência, tendo em vista que o aluno veio perdendo a visão aos poucos. Diante disso foram realizadas várias atividades de matemática com a utilização de números feitos de E.V.A (Etil, Vinil e Acetato). Para se trabalhar o lúdico foram utilizados alguns jogos como: o jogo de damas, jogo da velha, jogo da memória. Todos os jogos foram feitos com materiais reaproveitáveis como: palitos de espeto, folhas de E.V.A para a diferenciação de textura, tampinhas de garrafas pet e pedaços de madeira em MDF (Medium Density

Fiberboard) (figura 1), e adaptada em alto relevo para a percepção tátil do aluno.



Figura 1: Jogo de damas em alto relevo para percepção tátil do aluno com baixa visão.

Resultados e Discussão

Durante todo esse processo de adaptação do aluno com o novo, observou-se o quanto o lúdico é importante para o desenvolvimento do aluno com baixa visão e com deficiência visual. Os números feitos em E.V.A (figura 2) na forma ampliada, foi de grande ajuda para a professora de matemática e para o aluno, pois o mesmo vem se tornando, cada vez mais, independente na hora de fazer suas atividades, não deixando de fazer da maneira que aprendeu antes de perder uma grande porcentagem de sua visão.



Figura 2: Os números feitos em E.V.A

Considerações Finais

Os jogos adaptados para alunos com baixa visão contribuíram para ampliar a abrangência dos objetivos do projeto e melhorando a relação ensino-aprendizagem.

Referências

1. BLANCO, C.S.S.M; A **Contribuição Dos Jogos Didáticos De Tabuleiro No Desenvolvimento Cognitivo Dos Alunos Com Deficiência Visual** <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cader_nospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edespecial_pdp_carla_simone_soares_monte_blanco.pdf> acesso em 1 de jun. de 2018.