

PROJETO INTEGRADOR VI: INCLUSÃO EM SALA DE AULA



CIOTTI, Ana Júlia
FERREIRA, Giovana Guimarães
RAMOS, Ana Flávia



PEDAGOGIA

CONDÉ, Patrícia Peluso – ORIENTADORA

INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador é uma disciplina trabalhada na Pedagogia com a finalidade de promover uma experiência única com os alunos antes da formação, enriquecendo o currículo e proporcionando aos estudantes uma pequena demonstração da realidade que se passa por dentro de uma sala de aula.

O Projeto Integrador tem como objetivo integrar, ou seja, unir todas as matérias estudadas no semestre para que em conjunto possam ser realizadas atividades que unam e coloquem em prática os conhecimentos adquiridos durante as aulas teóricas. O 6º período do curso de Pedagogia é voltado para deficiências e educação inclusiva.

Com isso, o projeto levou em consideração as deficiências estudadas e, na primeira atividade realizada no projeto, o grupo aprofundou suas pesquisas sobre o Transtorno do Espectro Autista (TEA). Segundo Oliveira e Sertié (2017), o TEA é um grupo de distúrbios do desenvolvimento neurológico, caracterizado por comprometimento das habilidades sociais e de comunicação com comportamentos estereotipados.

As atividades foram elaboradas com o intuito de promover a inclusão desses alunos nas salas de aula, fazendo com que a aprendizagem ocorra de maneira mais fácil e leve.

METODOLOGIA

Para a realização deste presente estudo executado para a disciplina Projeto Integrador, foi realizada uma pesquisa do tipo em forma de entrevista.

A entrevista representa uma técnica de coleta de dados na qual o pesquisador tem um contato mais direto com a pessoa, no sentido de se inteirar de suas opiniões acerca de um determinado assunto. Segundo Dencker (2000), as entrevistas podem ser estruturadas, constituídas de perguntas definidas; ou semiestruturadas, permitindo uma maior liberdade ao pesquisador.

Inicialmente, para a realização do projeto, foi realizado um sorteio que envolvia todas as deficiências presentes nas escolas pesquisadas, para que posteriormente fosse feito pelo grupo um jogo pedagógico no intuito de incluir e ajudar os alunos com a deficiência em questão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O grupo ficou responsável pelo Transtorno do Espectro Autista (TEA), e o processo de criação do jogo começou com uma intensa pesquisa para entender o transtorno e como as crianças que o possuem se comportam; para isso, foram lidos artigos sobre o tema.

Com a pesquisa em mãos, foi percebido que as crianças autistas possuem dificuldade em brincar de faz de conta, em se imaginar em uma realidade em que ela não está inserida. Pensando nisso, a segunda etapa foi a elaboração do jogo.

O jogo consistiu na criação de uma maquete que representasse o trânsito de um bairro. Nela estavam inseridos vários elementos que remetem à realidade do dia a dia de uma cidade, sendo eles faixa de pedestre, semáforo e placas, além das construções como escola, hospital e praça.

A maquete conta também com dois carrinhos de brinquedo que serão utilizados para que as crianças possam brincar e se imaginar naquele trânsito, levando-as a fazerem de conta e se imaginarem em uma realidade que ela não está vivenciando no momento. Além disso, o jogo também auxilia na coordenação motora para movimentar os carrinhos no pequeno espaço das ruas.

Após confeccionado, o jogo foi embalado e etiquetado com o nome das alunas responsáveis pela sua criação; além disso, foi escrita uma carta de apresentação que demonstra os objetivos e como utilizar o jogo, pois ao final ele foi doado para uma escola para que seja aproveitado por crianças que realmente precisam.

Outra atividade proposta neste semestre do projeto integrador foi a criação de duas cartilhas informativas sobre o TEA. Elas foram criadas com base nas pesquisas realizadas para a criação do jogo. Em sua elaboração, foram utilizados textos curtos e simples, sem o uso de palavras e termos complexos, para que qualquer pessoa que leia, possa entendê-las e compreender facilmente o tema tratado.

De início, os textos foram escritos e enviados para correção; após corrigidos, foi montado no aplicativo “canva” em forma de cartilha e acrescentadas imagens para que ficasse mais lúdico e atrativo. Os textos foram impressos em papel fotográfico e para a capa foi utilizado EVA com glitter.

Após finalizadas, as cartilhas foram apresentadas para os demais alunos da sala, uma cópia ficou guardada no arquivo da faculdade e a outra foi doada a outros períodos do curso de pedagogia para que todos tenham acesso às informações contidas nelas.

Figuras 1 e 2: Maquete



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Figura 3: Cartilha



Fonte: Dados da pesquisa, 2021

CONCLUSÃO

O objetivo deste projeto foi criar um jogo pedagógico para crianças portadoras de TEA, levando em consideração suas dificuldades e déficits relacionados ao transtorno.

Com isso, conclui-se que o trabalho foi de extrema importância para essas crianças, pois através dele elas podem ter um desenvolvimento pleno de suas atividades cognitivas, ocasionando momentos de lazer, ludicidade e inclusão.

Além disso, auxilia as professoras para que elas possam ter um material de apoio para trabalhar com essas crianças.

REFERÊNCIAS

DENCKER, A. F. M. **Métodos e técnicas de pesquisa em turismo**. São Paulo: Futura, 2000.

GRIESI-OLIVEIRA, Karina; SERTIÉ, Andréa Laurato. Transtornos do espectro autista: um guia atualizado para aconselhamento genético. **Einstein (São Paulo)**, v. 15, p. 233-238, 2017.