



INTRODUÇÃO

O principal objetivo do Projeto Integrador é transformar a teoria em prática. Em outras palavras, nessa disciplina os alunos utilizam as teorias aprendidas e estudadas nas outras disciplinas e as colocam em determinadas situações. Desse modo, os estudantes percebem como aquilo que foi visto nas aulas pode ser verdadeiramente utilizado na vida real.

Ao longo desse semestre procuramos, durante as aulas de Projeto Integrador, colocar em prática os fundamentos teóricos das disciplinas de Educação Inclusiva, Libras, Gestão das ferramentas digitais na perspectiva do educador e Psicopedagogia. A finalidade pretendida foi elaborar estratégias didáticas para ensinar alunos com necessidades especiais.

Por causa disso, no decorrer desse período letivo, pensamos, pesquisamos e analisamos formas de realmente implantar a inclusão na educação escolar. Devido a isso, ao longo das aulas dessa disciplina procuramos produzimos recursos lúdicos para auxiliar na educação de estudantes com necessidades especiais.

DESENVOLVIMENTO

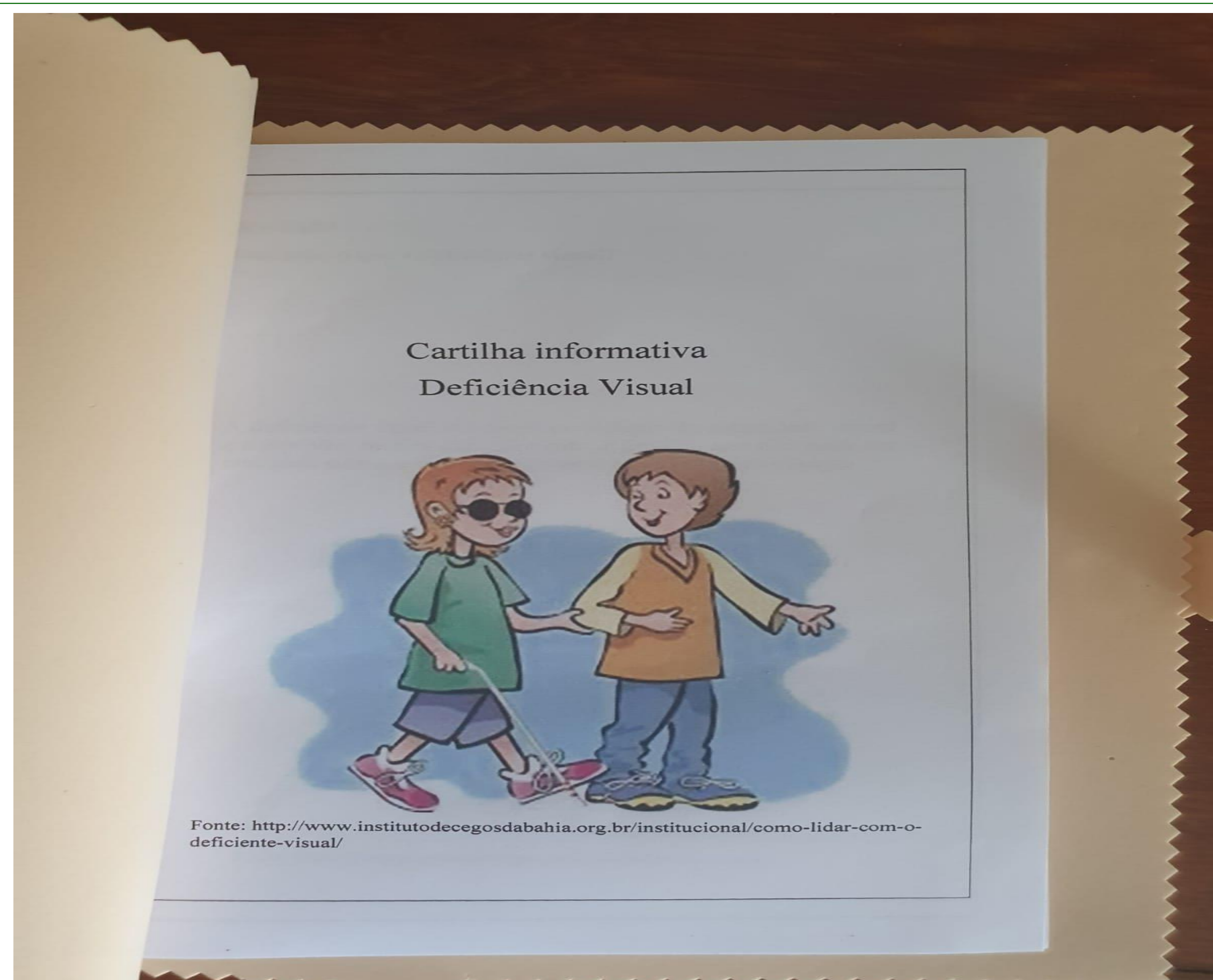
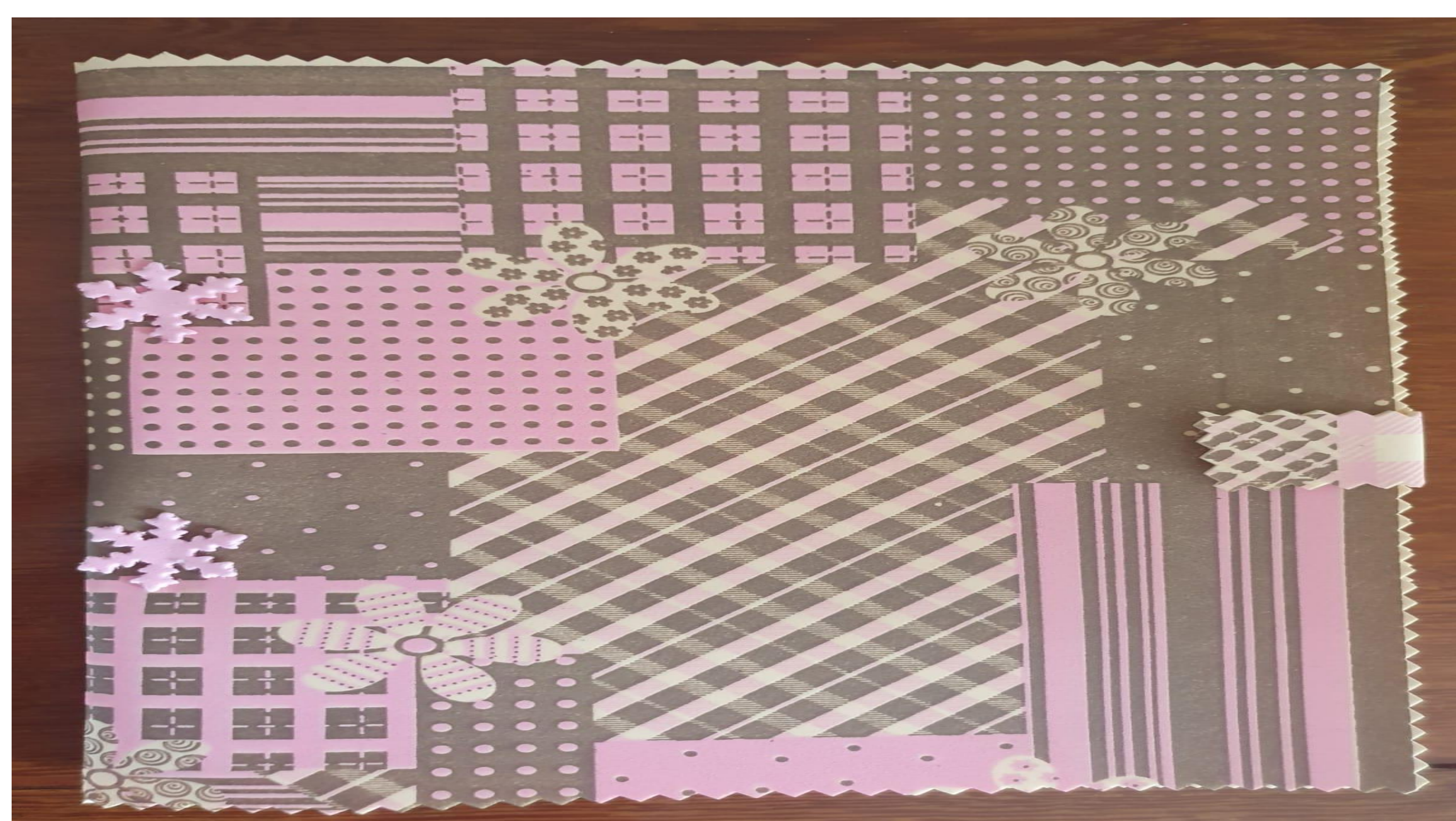
Nosso grupo foi incumbido de desenvolver uma atividade lúdica para estudantes portadores de baixa visão (os quais se diferenciam dos discentes portadores de cegueira). Para isso, investigamos os desafios e as capacidades dos estudantes com essa característica. Após pesquisar e analisar criticamente o conteúdo obtido nessas pesquisas, construímos um jogo para alunos com baixa visão.

O jogo foi pensado para que os alunos portadores de baixa visão empregassem o tato, possibilitando uma maior assimilação das informações. Então, fizemos um jogo da memória, no qual cada par é de uma textura diferente.

Para isso, utilizamos areia, bucha de cozinha, arroz, lixa, canjiquinha, feijão, macarrão tipo gravatinha para construir o jogo. Cada um desses materiais foi colado em um pedaço de E.V.A. Outro detalhe é que cada par receber uma cor de E.V.A diferente para ser mais um auxílio, isto é, o aluno também poderá fazer a associação pela cor. Mas, obviamente, o objetivo fundamental do jogo é encontrar o par mediante o emprego do tato e, assim, assimilar texturas e objetos. Depois de pronto, realizamos um breve vídeo com a finalidade de explicá-lo.

Em seguida, construímos uma cartilha onde procuramos explicar as características das crianças com baixa visão. Além disso, buscamos informar sobre os métodos possíveis de serem empregados para uma real inclusão desses alunos. Também incluímos na cartilha alguns recursos que podem ser empregados no decorrer das aulas de forma a auxiliar o processo de aprendizagem dos alunos portadores de baixa visão.

Essa cartilha foi feita usando o Microsoft Word para colocar as partes escritas e iconográficas, além de um pequeno caça-palavras e uma cruzadinha. Com o documento finalizado, imprimimos em alta qualidade, em formato de livro. Depois, com E.V.A e velcro, fizemos a capa.



RESULTADOS

Ao longo do nosso trabalho, descobrimos que existe diferença entre cegueira congênita e cegueira adventícia. Também pudemos perceber alguns mitos em relação à educação dos indivíduos com deficiência visual ao ler a Lei nº 7853189. Conforme mencionado anteriormente, colocamos na cartilha alguns recursos para que a inclusão seja de fato realizada. Esses recursos são Caneta maluca (caneta com fio no lugar da carga para uso em pranchas de velcro), Pesca-palavras (caixa com cartelas com palavras em braile imantadas podendo ser pescadas com palito de churrasco com ímã na ponta), Caixa de vocabulário (caixa com miniaturas coladas em cartões, tendo o nome em braile e em tinta), Soroban (ábaco japonês com cinco contas em cada eixo e borracha compressora para fixar as conta). Um dado importante é que desde 11 de maio de 2006 o soroban é reconhecido como recurso didático para a aprendizagem de cálculos e operações.

Outra descoberta foi que os alunos com deficiência visual têm o mesmo potencial de desenvolvimento que os outros. Dessa forma, o fato de serem deficientes visuais não os impede de se desenvolverem cognitivamente. Então, ao desenvolver a cartilha, percebemos que o aluno com baixa visão deve participar de todas as atividades, adaptadas conforme a necessidade, e ter contato com as outras crianças e adolescentes.

CONCLUSÃO

No decorrer das aulas de Projeto Integrador, colocamos em prática aquilo que estudamos e discutimos nas aulas das outras disciplinas, principalmente nas de Psicopedagogia e Educação Inclusiva.

Assim, notamos que é possível realizar uma educação realmente inclusiva, com as modificações necessárias. E que é possível pensar em estratégias e recursos para que alunos com baixa visão possam entender e assimilar os conteúdos ensinados e se desenvolverem. Por fim, notamos que um aluno com essa característica pode ter uma educação de boa qualidade.

REFERÊNCIAS

DOMINGUES, Celma dos Anjos. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: os alunos com deficiência visual: baixa visão e cegueira (Coleção A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar, v. 3). Secretaria de Educação Especial; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

IARAMARA. **O que é soroban para cegos?** Disponível em <https://iaramara.org.br/o-que-e-soroban-para-cegos/>. Acesso 10 out 2021.