



WANESKA FERREIRA CAVALCANTE
OSILENE MARIA DE SA E SILVA DA CRUZ



GUIA PEDAGÓGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO DE DISCENTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL



WANESKA FERREIRA CAVALCANTE

ORIENTAÇÃO: OSILENE MARIA DE SA E SILVA DA CRUZ

**GUIA PEDAGÓGICO PARA A
ALFABETIZAÇÃO DE DISCENTES
COM DEFICIÊNCIA
INTELECTUAL**

2021

Este Guia Pedagógico é fruto do Mestrado Profissional em
Diversidade e Inclusão na Universidade Federal Fluminense e contou
com a contribuição das seguintes pessoas

Projeto, produção e ilustração: Waneska Ferreira Cavalcante

Orientação Osilene Maria de Sá e Silva da Cruz

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus que me permitiu chegar até aqui. Agradeço a Osilene Cruz pela oportunidade de trabalhar com ela e pela amizade que carregarei por toda a vida. Agradeço principalmente a minha família que tem me dado suporte e energia para seguir em frente. Agradeço ao meu filho Luan, que sempre muito carinhoso, enche meus dias de alegria e energia para continuar a minha jornada.

OBRIGADA!!!

SUMÁRIO

1.0	Autoria	06
2.0	Introdução	07
	Unidade 1: Apresentando o Plano de Atividades	08
3.0	Plano de Atividades	08
	Unidade 2: Elaborando a Unidade Didática	10
4.0	Unidade Didática	12
4.0.1	Fase de Apresentação	12
4.0.2	Fase de Detalhamento	15
4.0.3	Fase de Produção	18
	Considerações Finais	30
	Referências bibliográficas	32
	Anexo 1: Plano de atividades modelo (Cruz, Morais, 2020)	33

WANESKA FERREIRA CAVALCANTE

Mestranda em Diversidade e Inclusão (CMPDI/UFF) e Pós-graduada em Educação Especial Inclusiva pela Faculdade Internacional Signorelli. Sou graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e em Fisioterapia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atuo há dezesseis anos como professora regente de turmas inclusivas nas séries iniciais no município de Duque Caxias no Estado do Rio de Janeiro.

Apaixonada pela inclusão, por isso, sinto a necessidade de aprender e compartilhar saberes, em busca de uma sociedade mais inclusiva e principalmente mais humanizada.

E-mail: w_ferreiralima@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6796115053154043>



OSILENE MARIA DE SA E SILVA DA CRUZ



Graduada em Letras - Português/ Inglês (AEDB), Especialista em Atualização Pedagógica (CEPE/UFRJ), Mestra em Estudos Linguísticos/Estudos de Tradução (UFMG) e Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (PUC-SP). Atualmente, é Coordenadora da Pós-Graduação (lato e stricto sensu) do INES e professora Adjunta de Língua Portuguesa como L1 e L2 (INES), docente titular do curso de Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão (CMPDI/UFF). É líder do *Grupo de Pesquisa Compreensão e produção escrita em Língua Portuguesa como Segunda Língua: experiências, desafios e perspectivas* e do *Grupo de Pesquisa O Passado em história: representações do INES em documentos oficiais e extraoficiais à luz da Linguística Sistêmico-Funcional*. Interesses por pesquisas que envolvem ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa como L2 para alunos surdos, escrita acadêmica, análise do discurso com ênfase na Linguística Sistêmico-Funcional e Teoria de Avaliatividade. Orienta graduandos e pós-graduandos cujos temas de pesquisa estejam relacionados à educação de surdos e Educação Especial.

E-mail: osilenesacruz@gmail.com;

osilene@ines.gov.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8086836093429390>

Caro (a) professor (a),

Pensando no cotidiano do professor que recebe alunos com deficiência intelectual e na carência de materiais e estratégias direcionadas ao atendimento educacional de alunos com deficiência intelectual, elaboramos o *Guia Pedagógico para a Alfabetização de discentes com Deficiência Intelectual*, destinado a alfabetizadores de alunos com *deficiência intelectual* e, sobretudo, aos discentes que serão contemplados com o produto. O Guia Pedagógico, constituído por Plano de Atividades, Unidade Didática e Jogos, é fruto da pesquisa do Curso de Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão da Universidade Federal Fluminense.

Considerando-se que todo processo de ensino-aprendizagem precisa passar por um planejamento e amadurecimento por parte do professor ou profissional responsável pelo ensino aos alunos, adotamos os estudos de Cruz e Morais (2020), sobre produção de material didático, que desenvolveram um Plano de Atividades (PA), com o objetivo de nortear o planejamento do professor, de modo que as ações sejam organizadas, a partir de um encaminhamento pensado antes da elaboração e apresentação de conteúdos e das atividades. Esse Plano de Atividades antecede qualquer material didático-pedagógico, pois funciona como norteador do processo de ensino-aprendizagem.

Elaborada a partir dos Plano de Atividades, apresentamos a Unidade Didática, que busca contemplar o público-alvo, os objetivos, os percursos teórico-metodológicos e as ações previstas no PA, para desenvolver a temática sobre alimentação saudável com alunos com deficiência intelectual em fase de alfabetização. Faz parte do guia também um conjunto de jogos, buscando abordar de forma lúdica e progressiva os conteúdos abordados na Unidade Didática.

O Guia foi apresentado e avaliado por professores de três escolas regulares com turmas inclusivas do Município de Duque Caxias no Estado do Rio de Janeiro, a quem dedicamos muita gratidão pela atenção e pela avaliação do produto apresentado. É um ponto de partida, no qual podemos verificar um fluxo de atividades para contemplar os conteúdos propostos. Deixamos o professor ou o responsável pelas atividades livre para usar a criatividade, flexibilizar ou abordar o que considerar adequado ao seu contexto de ensino e de convivência com o aluno. Esperamos que goste e que lhe seja útil!!

Waneska Cavalcante e Osilene Cruz

Unidade 1: Apresentando o Plano de Atividades

O Plano de Atividades apresentado neste Guia foi baseado nos estudos de Cruz e Morais (2020), pesquisadoras preocupadas com produção de materiais didático-pedagógicos para fins específicos. A proposta busca desenvolver um trabalho contextualizado, baseado em gêneros textuais, de forma que o aprendiz tenha consciência do processo de ensino-aprendizagem.

O Plano de atividades é um material norteador para o professor com o objetivo de auxiliar o fazer pedagógico. Ele oferece elementos para que o professor planeje os conteúdos, dividindo-os em progressão em termos de dificuldades e desafios aos alunos.

3.0. PLANO DE ATIVIDADES (PA)

PROFESSOR(A) _____	DURAÇÃO DA ATIVIDADE 4aulas de 40 a 60 minutos cada
1. Tema: Alimentação saudável	
2. Gênero textual: Música, receita de salada de frutas, jogos didáticos	
3. Público-alvo: Pessoas com deficiência intelectual não alfabetizadas , matriculadas em nível escolar equivalente ao Ensino Fundamental (1º ao 5º)	
4. Objetivo (s): Ao final da realização da Unidade Didática, o(a) aluno(a) deverá ser capaz de: • Distinguir alimentos saudáveis; • (Re) Conhecer as frutas apresentadas nas atividades; • Identificar frutas como um tipo de alimento saudável; • Fazer uma salada de frutas; • Ampliar o repertório de letras do alfabeto; • Identificar a letra inicial das frutas trabalhadas; • Traçar as letras iniciais de palavras abordadas nas atividades.	
5. Recurso(s) Didático(s) utilizado(s): • Gênero textual: música “Pomar” do grupo Palavra Cantada (disponível no Youtube), receita de salada de frutas. • Jogos e fichas com imagens de alimentos.	
6. Metodologia utilizada: Todas as abordagens com os alunos serão realizadas, partindo de atividades concretas, podendo ser realizadas durante a merenda escolar.	

As atividades serão realizadas em três fases (RAMOS, 2004), de acordo com a organização do professor: Apresentação (pré-leitura); Detalhamento (leitura); Aplicação (produção).

7. Atividade(s) proposta(s):

Fase – Apresentação (1º dia)

Pré-leitura: Nesta etapa, o tema será apresentado por meio de música, introduzindo o assunto de forma lúdica e alegre

1. Apresentação da música Pomar (Grupo Palavra Cantada) e conversa com os alunos
2. Contextualização com os cartões dos alimentos
3. Jogo: quebra – cabeças simples

Fase – Detalhamento (e Apresentação):

Leitura (2º dia)

4. Retomada dos conteúdos apresentados na aula anterior;
5. Distinção entre Alimentação saudável X Alimentação não saudável.
 - 5.1. Atividade: Organizar Pannel dos alimentos: saudáveis e não saudáveis.
6. Apresentação da salada de frutas.
7. Escrita livre dos nomes de frutas.

3º dia

Fase – Aplicação (produção escrita)

Atividades propostas: Pós-Leitura – fase de produção

8. Retomada das atividades realizadas anteriormente
9. Atividade: Escrita do nome das frutas.
Atividade lúdica (jogos): Jogo da Memória
10. Atividades (escrita de letras iniciais, desenhos entre outras atividades).
Atividades lúdicas (jogos): quebra-cabeças simples e complexo com alimentos, jogo da memória, dominó e caixa interativa.

4º dia

11. Reapresentação dos jogos: quebra-cabeças com alimentos, jogo da memória, dominó. (retomada das atividades realizadas anteriormente).
12. Momento lúdico – música: Comer, comer, do Patati Patatá (disponível no Youtube).
13. Atividade: Produção de um desenho – o/a aluno/a e uma pessoa de quem ele/a goste muito, fazendo ou comendo uma salada de frutas

8. Avaliação A avaliação será baseada na observação do desempenho do aluno na realização das atividades e dos jogos, sendo realizada de forma processual e continua

9. Observações importantes:

Este planejamento foi elaborado tendo em vista alunos com deficiência intelectual leve a moderada, que estejam em fase de alfabetização e matriculados nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Fonte: Cruz e Moraes (2020)

Esse plano pode ser realizado contemplando uma atividade específica ou uma Unidade Didática mais ampla. Por isso, a quantidade de aulas pode variar

Unidade 2: Elaborando a Unidade Didática

Após definição e preenchimento do Plano de Atividades, o professor passa a elaborar a Unidade Didática (UD), com o intuito de prestigiar o aluno com material autêntico e que atenda suas necessidades, considerando o uso de textos adequados, atividades condizentes com a maturidade e o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Ramos (2004), pesquisadora dedicada a estudos sobre ensino para fins específicos e que defende o uso de gêneros textuais em suas produções, propõe que o ensino seja organizado em fases, as quais foram apresentadas e executadas na Unidade Didática proposta.

As fases propostas por Ramos (2004) são:

- Fase de Apresentação
- Fase de Detalhamento e
- Fase de Produção.

Fase 1: Apresentação

A fase de apresentação tem como objetivo contextualizar o assunto, trazendo para o aluno informações sobre o tema em pauta, familiarizando-o com o gênero textual abordado (RAMOS, 2004). Nessa fase, o docente deve contextualizar o assunto, conhecer o conhecimento prévio do aluno e mostrar a que público se destina esse texto/assunto. Para isso, é importante que essa apresentação seja de maneira lúdica e descontraída.

Fase 2: Detalhamento

Ao longo da fase de Detalhamento, o docente mostra recursos para que o aluno reúna mais informações sobre o gênero textual trabalhado, de modo que ele possa aprender e experimentar, na prática, o conteúdo principal (RAMOS, 2004), neste caso, alimentos saudáveis. O discente, por sua vez, tem a oportunidade de iniciar a ampliar seu conhecimento, à medida que a experiência prática proporciona o enriquecimento da aprendizagem e o leva a refletir sobre tipos de situações sociais em que esse assunto é abordado.

Fase 3: Aplicação (produção)

A fase de aplicação possibilita a retomada prática das idéias trabalhadas nos dias anteriores, de maneira a possibilitar a consolidação da aprendizagem (RAMOS, 2004). O aluno pode experienciar o que foi abordado nos dois primeiros dias e, no terceiro dia, a partir da retomada dos conteúdos anteriores, terá um painel de alimentos para verificar o que foi apresentado e refletido até aquele momento. Os alunos são levados a mostrar o que aprenderam, lendo, escrevendo, montando jogos e exibindo seus novos conhecimentos em conjunto com os já adquiridos.

4.0 UNIDADE DIDÁTICA(UD)

1º DIA

4.0.1 FASE DE APRESENTAÇÃO - PRÉ-LEITURA

Professor (a), esta fase tem como objetivo levar o aluno a

- *Aprender sobre alimentação saudável;*
- *(Re) Conhecer frutas apresentadas na Unidade;*
- *Distinguir as frutas como alimentos saudáveis;*
- *Ampliar o repertório de letras do alfabeto.*

APRESENTAÇÃO DA MÚSICA

Professor, Apresente para o aluno a música “Pomar” em vídeo e na sua versão escrita (pode ser cartaz ou folha individual). Aponte as palavras da música conforme forem cantadas e proponha aos alunos que batam palmas durante a música, se quiserem.

O vídeo “Pomar” está disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=kfinwr3A9fg>.



Figura 1: Imagem da música Pomar”. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=kfinwr3A9fg>. Acesso em 20 set 2019.

Pomar (Palavra Cantada)

Banana, bananeira
Goiaba, goiabeira

Laranja, laranjeira
Maçã, macieira
Mamão, mamoeiro
Abacate, abacateiro
Limão, limoeiro
Tomate, tomateiro
Caju, cajueiro
Umbu, umbuzeiro
Manga, mangueira
Pêra, pereira
Amora, amoreira
Pitanga, pitangueira
Figo, figueira
Mexerica, mexeriqueira
Açaí, açaizeiro
Sapoti, sapotizeiro
Mangaba, mangabeira
Uva, parreira
Coco, coqueiro
Ingá, ingazeiro
Jambo, jambeiro
Jabuticaba, jabuticabeira

Disponível em: <https://www.letras.mus.br/palavra-cantada/283411/>. Acesso em 20 set 2019.

Orientações ao professor/responsável:

Após assistir ao vídeo com os alunos, estimule os alunos a usarem os conhecimentos existentes sobre o tema com as seguintes perguntas dirigidas (Se surgirem perguntas diferentes por parte do aluno, explore seu interesse para descobrir o que ele sabe sobre o assunto):

- a) *Você gosta de frutas?*
- b) *Qual é a sua fruta preferida?*
- c) *Quais frutas da música você conhece e já comeu?*
- d) *Você acha que fruta faz bem ou mal à saúde? Por quê?*
- e) *Que alimentos você acha que fazem bem à saúde?*
- f) *Que alimentos você acha que fazem mal à saúde?*

CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA E APRESENTAÇÃO DOS ALIMENTOS SAUDÁVEIS E NÃO SAUDÁVEIS, UTILIZANDO O PAINEL DE ALIMENTOS.

Professor, este é o momento em que os alunos terão contato com as frutas que serão abordadas na Unidade Didática. Mostre as imagens dos cartões individualmente e siga montando o painel dos alimentos.



Figura 2: Painel com alimentos com cartões com alimentos saudáveis e não saudáveis.

Orientações para professor:

Apresente o cartão, mostre a imagem, pergunte ao aluno se reconhece. Aponte a escrita, leia “banana” e a letra inicial “b”. Em seguida, fixe o cartão no painel de alimentos. Faça isso com todos os cartões um a um.

Não se esqueça, professor ou responsável, da importância das provocações e dos estímulos quando estiver atuando, pois, muitas vezes, falta ao aluno o conteúdo por conta da limitada prática de leitura em sua vida escolar ou domiciliar.

Durante a demonstração, o professor pode fazer algumas perguntas, tais como:

- 1. Você reconhece esse alimento? Qual é o nome do alimento?*
- 2. Ao mostrar os cartões serão destacadas as letras. (Exemplo: Essa fruta é a “Banana”, a palavra começa com a letra “B”)*

VAMOS MONTAR OS QUEBRA-CABEÇAS?

O professor vai oferecer ao aluno, uma de cada vez, as peças do quebra-cabeça, sempre frutas. Se observar que o grau de execução é muito fácil, poderá ser utilizado no jogo mais de uma fruta, ou seja, pode trazer outras cartelas de frutas para trabalhar com o aluno. Veja os cartões elaborados para essa atividade lúdica e educativa.



Figura 3: quebra-cabeça simples com a imagem da fruta banana.

2º DIA

4.0.2 FASE DE DETALHAMENTO (E APRESENTAÇÃO) - LEITURA

Professor (a), esta fase tem como objetivo levar o aluno a:

- *Retomar os conteúdos apresentados na aula anterior,*
- *(Re) Conhecer algumas frutas;*
- *Reconhecer frutas como alimentos saudáveis;*
- *Ampliar o repertório de letras referentes às palavras apresentadas;*
- *Identificar a letra inicial das frutas trabalhadas*
- *Separar alimentos saudáveis de não saudáveis.*
- *Participar da elaboração de uma salada de frutas.*
- *Escrever nomes de frutas*

Retomada das atividades da aula ou do dia anterior. Neste momento, o professor(a) deve relembrar junto com o aluno(a) as atividades realizadas anteriormente, principalmente o painel de alimentos e o quebra cabeças.

O aluno precisa ter a oportunidade de manipular o quebra-cabeça novamente. O professor pode dar ao aluno a oportunidade de utilizar e manusear até 2 quebra-cabeças.

REAPRESENTAÇÃO DO PAINEL DE ALIMENTOS SAUDÁVEIS E NÃO SAUDÁVEIS

Nesta atividade é importante mostrar os nomes dos alimentos, identificando as letras iniciais, para que o aluno possa conhecer /reconhecer as letras trabalhadas. É uma oportunidade para o professor verificar se criança compreendeu o conteúdo da aula anterior, visto que já havia feito atividade semelhante no dia anterior.

PROPOSTA DE ATIVIDADE: ORGANIZAR O PAINEL DE ALIMENTOS, DIVIDINDO-O EM SAUDÁVEIS E NÃO SAUDÁVEIS.

O aluno terá em mãos cartões com alimentos saudáveis (cartões com imagens de frutas) e não saudáveis (cartões com imagens de pizza, sorvete, bala, pirulito) e deverá separá-los em dois grupos.



Figura 4: Imagem do painel de alimentos montado. Fonte:Arquivo pessoal

APRESENTAÇÃO E PRODUÇÃO DE UMA SALADA DE FRUTAS

Professor, veja com a equipe da cozinha da escola a possibilidade de produzir uma salada de frutas juntamente com as crianças, utilizando frutas disponíveis na escola.

É importante que tenham algumas das frutas citadas na música.

As frutas serão novamente apresentadas. Em seguida, os alunos serão levados para lavar as mãos com água e sabão para poder participar do preparo da salada de frutas.

As frutas descascadas e picadas serão colocadas em um pote maior e o aluno poderá misturá-las com uma colher. Após esse momento, os participantes poderão comer a salada de frutas.

Sugestão de texto de receita a ser apresentada ao aluno:

RECEITA - SALADA DE FRUTAS

INGREDIENTES

1 MAÇÃ

1 BANANA

1 MANGA

1 MAMÃO PEQUENO

SUCO DE 3 LARANJAS

MEL A GOSTO

MODO DE FAZER (É IMPORTANTE QUE A ATIVIDADE SEJA REALIZADA COLETIVAMENTE)

LAVE AS MÃOS COM ÁGUA E SABÃO.

LAVE AS FRUTAS COM ÁGUA;

DESCASQUE E PIQUE AS FRUTAS;

COLOQUE AS FRUTAS EM UMA VASILHA E MISTURE TUDO COM UMA COLHER.

EM SEGUIDA, ACRESCENTE MEL A GOSTO.

ATIVIDADE: ESCRITA LIVRE DO NOME DAS FRUTAS.

Ao final dessa atividade, o aluno receberá uma folha para escrever. Quatro cartões aleatórios serão novamente mostrados lentamente para que o aluno consulte e depois escreva os nomes que lembrar sem olhar os cartões.

3º DIA

4.0.3 FASE PÓS - LEITURA- FASE DE APLICAÇÃO (PRODUÇÃO)

Professor (a), esta fase tem como objetivo:

- *Ampliar o repertório de letras conhecidas;*
- *Identificar a letra inicial das frutas trabalhadas;*
- *Traçar as letras iniciais de palavras abordadas nas atividades.*
- *Levar o aluno a escrever suas hipóteses a respeito de como se escrevem os nomes, através da escrita espontânea;*
- *Utilizar seu conhecimento de mundo, juntamente com o que aprendeu para responder ao que foi solicitado, como identificar o que se pede na atividade;*
- *Identificar alimentos saudáveis e não saudáveis.*

Retomada das atividades do dia anterior:

Professor, mostre brevemente o Painel dos Alimentos que foi montado no dia anterior e utilize esse momento para relembrar junto com o aluno o que foi aprendido no dia anterior.

Professor, reproduza a atividade 7 e apresente-a ao aluno para que ele possa demonstrar seu conhecimento.

ATIVIDADES

ESCREVA O NOME DAS FRUTAS DO SEU JEITINHO:



JOGO DA MEMÓRIA: ENCONTRE AS PEÇAS IGUAIS.

O aluno terá o jogo da memória com as peças viradas para cima e deverá unir as iguais. Em seguida, o docente virará as peças ao contrário para que o aluno use a memória para encontrá-las.

Professor, sugerimos que comece com 2 ou 3 pares de peças e depois aumente a dificuldade gradativamente, de acordo com o desenvolvimento do aluno.

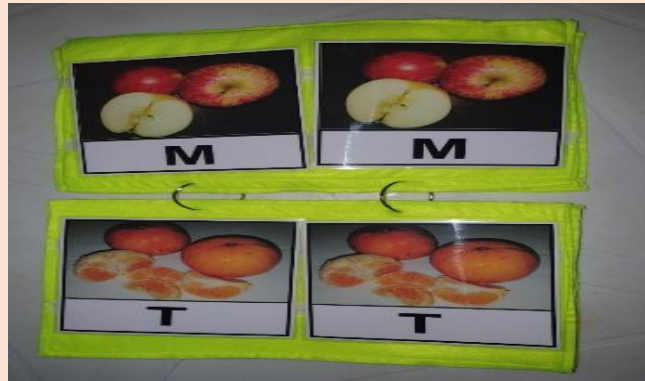


Figura 5: Jogo da memória. Fonte:Arquivo pessoal

Professor, reproduza a atividade 9 e apresente-a ao aluno para que ele possa demonstrar o que aprendeu até o momento.

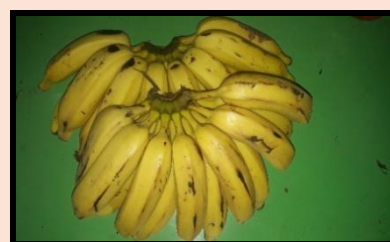
ATIVIDADES

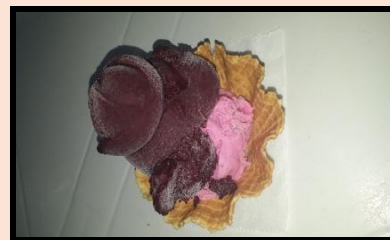
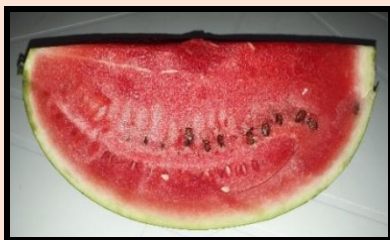
a) DESENHE UMA

BANANA



b) **CIRCULE** OS ALIMENTOS SAUDÁVEIS E **FAÇA UM X** NOS ALIMENTOS NÃO SAUDÁVEIS





c) **ESCREVA** O NOME DA FRUTA QUE VOCÊ MAIS GOSTA E FAÇA UM **DESENHO** BEM BONITO DELA.

A large, empty rectangular box with a thick black border, intended for a drawing.

d) **CIRCULE** A LETRA INICIAL DAS FRUTAS ABAIXO E DEPOIS **ESCREVA** O NOME NO ESPAÇO RESERVADO.



T M G

L B U



T M G

L B U



T M G

L B U



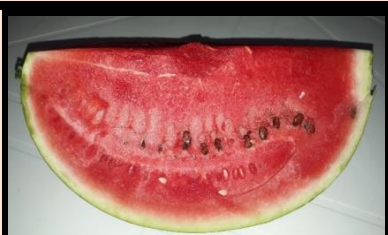
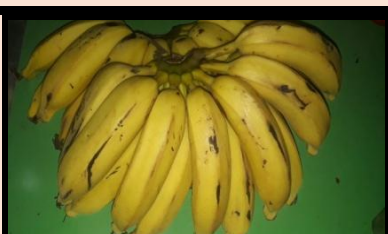
T M G

L B U



T M G

L B U

	_____	T M G L B U
	_____	T M G L B U
	_____	T M G L B U
	_____	T M G L B U

ATIVIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS: JOGOS

a) Reapresentação do quebra cabeças simples –



Figura 6: Imagem do quebra cabeças simples. Fonte:Arquivo pessoal

b) Reapresentação do jogo da memória.



Figura 7: Imagem do jogo da memória.

Fonte:Arquivo pessoal

c) Apresentação do quebra cabeça complexo.

O professor vai oferecer ao aluno, uma de cada vez, as peças do quebra-cabeça. Se observar que o grau de execução é muito fácil, poderá ser utilizado no jogo mais de uma fruta, ou seja, pode trazer outras cartelas de frutas para trabalhar com o aluno. Veja os cartões elaborados para essa atividade lúdica e educativa.



Figura 8: Quebra cabeça complexo (imagens inteiras).

Fonte:Arquivo pessoal

d) Dominó:

O professor vai oferecer ao aluno todas as peças do dominó para que ele tenha a visão do todo. O aluno deverá observar as peças e juntar a fruta a sua sílaba inicial, desta forma montando o dominó.



Figura9: Dominó (imagens inteiras). Fonte:Arquivo pessoal

e) Caixa interativa -

A caixa possui um conjunto imagens de frutas trabalhadas na neste projeto e suas letras iniciais. A caixa possui botoeiras que acendem uma luz verde. Na parte interna da caixa, que possui uma tomada para ser ligada a eletricidade, existem disjuntores de permitem desligar os botões individualmente, a fim de que somente o botão escolhido pelo docente acenda, e que este não seja um botão fixo.

Professor, a caixa interativa somente pode ser utilizada pelo aluno com a supervisão de um adulto. O aluno deverá selecionar a letra inicial do alimento mostrado e o professor poderá trocar a imagem do alimento e as iniciais presas na caixa, substituindo-as assim como achar necessário.

Atividade:

Encontre a letra inicial da figura que aparece na caixa.



Figura10: Caixa interativa

4º DIA

FASE PÓS - LEITURA- FASE DE APLICAÇÃO (PRODUÇÃO /CONTINUAÇÃO)

Professor (a), esta fase tem como objetivo:

- *Retomar os conteúdos previamente trabalhados para ajudar o aluno a internalizar o assunto trabalhado.*
- *Promover interação e consolidação da aprendizagem por meio de atividades lúdicas*

Professor ,

No início do quarto dia os jogos apresentados anteriormente funcionam como recurso para que o aluno retorne ao que foi estudado anteriormente com autonomia. Dessa maneira o aluno experimenta a possibilidade de construir o seu conhecimento de maneira, lúdica e autônoma até que ele se sinta seguro para avançar em sua aprendizagem. Por esta razão recomendo a reapresentação dos jogos apresentados anteriormente - quebra cabeças, jogo da memória, dominó e caixa interativa, utilizando um deles para alunos com alto grau de dificuldade e mais de um conforme o grau de dificuldade apresentado a cada jogo apresentado.

MOMENTO LÚDICO:

Encerramento com a música: Comer, comer, cantadas por Patati e Patatá.

Professor,

Apresente para a turma o vídeo e a letra da música para encerrar este momento de aprendizagem de forma descontraída e lúdica.



Figura 11: Imagem retirada do vídeo da música “Comer comer”. Disponível em :<
<https://www.youtube.com/watch?v=fLFacU8tKT0>>. Acesso em 27 de out.2019.

LETRA: COMER COMER

QUERO ACORDAR BEM CEDINHO
 FAZER UM LANCHINHO
 LARANJA, CAFÉ LEITE E PÃO
 QUERO TAMBEM CHOCOLATE, IOGUTE,
 ABACATE
 BISCOITO, PRESUNTO E MELÃO

QUERO COMER TODA HORA UMA
 TORTA DE AMORA
 BOLINHA DE ANIS E CAJU
 EU GOSTO MAIS DE TORRADA
 E UMA BAITA FRITADA DE CARNE DE
 COBRA E TATU

EU GOSTO MAIS DE TORRADA
 E UMA BAITA FRITADA DE CARNE DE
 COBRA E TATU
 ATÉ DE TATU? DE COBRA FAZ MAL, MAS
 QUE COMILÃO
 NHAM, NHAM, NHAM

COMER, COMER, COMER, COMER
 É O MELHOR PARA PODER CRESCER
 COMER, COMER, COMER, COMER
 É O MELHOR PARA PODER CRESCER

COMER, COMER, COMER, COMER
 COMER, COMER, COMER, COMER
 COMER, COMER, COMER, COMER
 É O MELHOR PARA PODER CRESCER

SE EU NÃO COMO, ME DÁ NÓ NAS
 TRIPAS
 ME ATACA A GRIPE, NÃO POSSO
 DORMIR
 INCHA MEUS OLHOS, EU FICO TÃO
 FRACO

QUE ATÉ UM MOSQUITO VAI ME
 DESTRUIR

SE EU NÃO COMO NÃO POSSO
 BRINCAR
 NÃO CONSIGO FALAR E COMEÇO A

COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER
COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER

QUERO COMER NO ALMOÇO UM BIFE
BEM GROSSO
POLENTA, BATATA E ARROZ
EU QUERO CARNE ASSADA, BANANA
AMASSADA
COM LEITE E SUCRILHO DEPOIS

QUERO ENSOPADO DE FRANGO,
SORVETE, MORANGO
SUSPIRO, PUDIM E MANJAR
EU VOU FICAR NUMA BOA
COMENDO LEITOA COM BROA DEPOIS
DO JANTAR

EU VOU FICAR NUMA BOA DEPOIS DO
JANTAR
DEPOIS DO JANTAR? SERÁ QUE VAI
DAR
NÃO VAI AGUENTAR
UM, DOIS, TRÊS

TREMER

EU COMO DE UMA SÓ VEZ
A COMIDA DE UM MÊS, ATÉ MINHA
BARRIGA CRESCER

EU COMO DE UMA SÓ VEZ
A COMIDA DE UM MÊS, ATÉ MINHA
BARRIGA CRESCER
COMIDA DE UM MÊS? COMENDO
OUTRA VEZ
DE UMA SÓ VEZ?
UM, DOIS, TRÊS

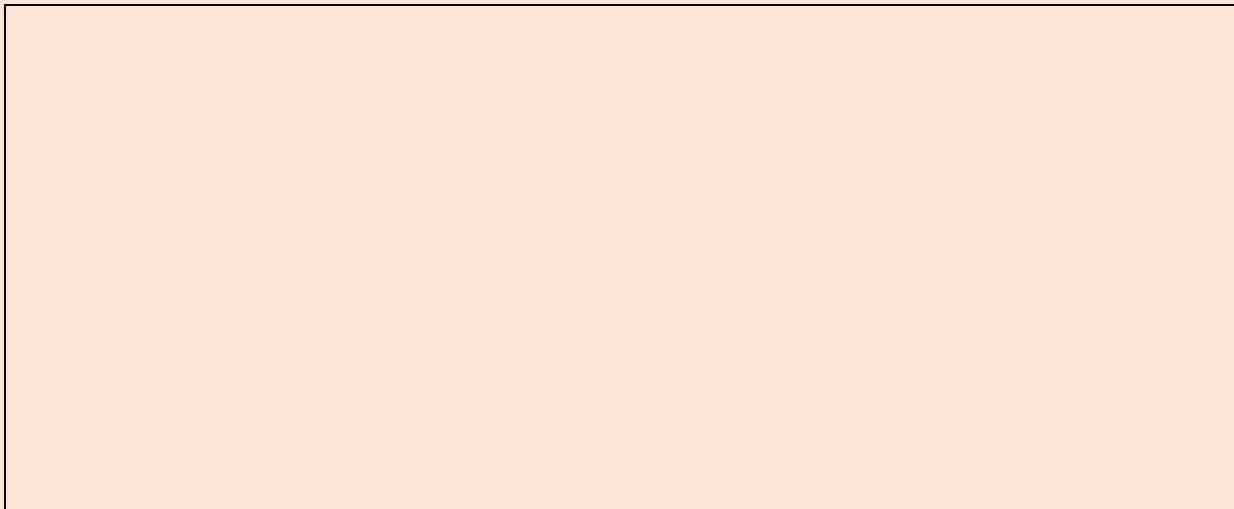
COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER
COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER

COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER
COMER, COMER, COMER, COMER
É O MELHOR PARA PODER CRESCER
NHAM, NHAM, NHAM

DISPONÍVEL EM:

<https://www.youtube.com/watch?v=fLFacU8tKT0>

Faça um desenho com você e uma pessoa que você gosta muito comendo ou fazendo uma salada de frutas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhando em escolas inclusivas, em contato com o aluno com *deficiência intelectual*, com docentes desses alunos, inclusive sendo a pesquisadora um desses docentes, percebe-se a presença de diversas barreiras no dia a dia desse estudante. Diante dos entraves encontrados e entendendo que o professor deve ser um pesquisador, desenvolvi o presente estudo, buscando formas de alcançar esse aluno, de modificar a dinâmica de sala de aula para atender a esse público-alvo.

O Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) traz dados sobre os estudantes e sua proficiência nas habilidades de leitura e escrita, os quais indicam a presença de pessoas com e sem deficiência com baixos níveis de proficiência, desde aqueles que escrevem apenas algumas palavras até aqueles que não aprenderam a ler e escrever. Na prática de sala de aula, vemos muitos alunos com *deficiência intelectual* que perpassam anos sem alcançar proficiência na leitura escrita, ficando retidos ou sendo aprovados.

O termo *deficiência intelectual* indica atrasos no funcionamento intelectual e no comportamento adaptativo. Esse termo é bem amplo, admite a relação de interação entre o indivíduo e o ambiente, assim como a utilização de suportes individualizados que fornecem meios para o indivíduo ultrapassar as barreiras que encontra.

O meio social interfere diretamente nas necessidades da pessoa com *deficiência intelectual*, por exemplo, uma pessoa com deficiência intelectual e baixa visão em um ambiente onde as letras estão com uma fonte muito pequena terá dificuldades por não conseguir identificar as letras com clareza. Uma pessoa cadeirante em espaço físico acessível, com rampas, pode frequentar o local normalmente.

Quando pensamos nas dimensões do funcionamento humano, podemos encontrar habilidades e deficits: as habilidades intelectuais, o comportamento adaptativo, a saúde, a participação social e o contexto social. A oferta de suportes especializados pressupõe que primeiro sejam identificadas as limitações do indivíduo, para que sejam pensados os tipo de suporte necessários.

Os deficits podem variar dependendo do grau de *deficiência intelectual* que pode ser leve, moderado e severo, o indivíduo pode apresentar, por exemplo,

dificuldades no pensamento abstrato, memória de curto prazo, planejamento e estabelecimento de estratégias, julgamento social imaturo, por isso, pode ser manipulado pelos pares (APA, 2014).

Temos vários marcos legais que legitimam os direitos da pessoa com deficiência, começando pela Constituição Federativa do Brasil de 1988, Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996 (LDBEN), Declaração da Salamanca (1994), dentre outros, no entanto, a prática muitas vezes é excludente. Na escola, o docente, muitas vezes, não tem formação para encontrar caminhos para atender a esse aluno.

Os recursos lúdicos são ferramentas de aprendizagem que, segundo Tassi e Batista (2016) e Beledeli, Hanseli (2016), possibilitam maior aproveitamento, se executados com organização prévia. O docente precisa garantir que o recurso lúdico possibilite divertimento e aprendizagem descontraída para o aluno. Quando o aluno encontra prazer em uma tarefa, se torna mais fácil para ele concentrar sua atenção, facilitando a memorização do conhecimento.

A capacidade do cérebro de se desenvolver em função das experiências a que o indivíduo é submetido também conhecida como neuroplasticidade, defendida por Almeida (2017), comprova que, quando estimulado, o cérebro é capaz de aprender. Pensando na capacidade de aprender do aluno e considerando os deficits que ele apresenta, o educador precisa oferecer estímulos diversos, que utilizem mais de um dos sentidos como, por exemplo, visão, audição, tato.

A aprendizagem bem-sucedida da pessoa com *deficiência intelectual* depende diretamente suporte que o docente utiliza, neste caso, referimo-nos às estratégias utilizadas no processo de ensinagem. No nosso caso, elencamos o Plano de Atividades, a Unidade Didática e jogos.

O trabalho direcionado a pessoa com deficiência tem múltiplas possibilidades, para ser bem sucedido precisa ser planejado, organizado e direcionado a clientela que ira atender.

Esse trabalho foi desenvolvido com todo carinho sempre pensando nos alunos e professores e em como tornar o seu dia a dia mais produtivo e alegre. Estamos a disposição para tirar suas dúvidas Entre em contato conosco pelo e-mail w.ferreiralima@hotmail.com.

Esperamos que goste!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, G. P. de. Plasticidade cerebral e Aprendizagem. In: **Que cérebro é esse que chegou a escola? As bases neurocientíficas da aprendizagem**. Mart Pires relvas organizadora - 3ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.

AMERICAN PSYCHITRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico de transtornos mentais:DSM-V**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento et al. 5ªed.-Porto Alegre: Artmed,2014,948p.

BELEDELI, I. F., HANSEL, A. F. A importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos com *deficiência intelectual*. In: **Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE**. Paraná: Secretaria de educação, 2016.

BRASIL. Lei nº 9.394, 20 dezembro. de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF: Ministério da Educação. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm > Acesso em: .01 ago. 2019.

BRASIL. **Relatório SAEB/ANA 2016: panorama do Brasil e dos estados**. – Brasília : Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2018. Disponível em :< <http://portal.inep.gov.br/educacao-basica/saeb/resultados> >. Acesso em: 20 jan.2020.

CAVALCANTE, W. F. **Guia Pedagógico para a Alfabetização de discentes com deficiência intelectual**. 2021. 207p. Dissertação de Mestrado (Curso de Mestrado em Diversidade e Inclusão). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2021.

MORAIS, F. B. C. de; CRUZ, O. M. de S. e S. Unidade didática e Plano de atividades: Uma prática de resistência pedagógica para o desenvolvimento de sentidos em Libras e em língua portuguesa. **Fragmentum**, Santa Maria, v. 55, p. 201-277, jan./jun. 2020.

TASSI, R. F. ,BATISTA, C. V. M. A importância dos jogos na construção da leitura e escrita do aluno da sala de recursos multifuncional.In: **Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE**. Paraná: Secretaria de educação. 2016.

ANEXO 1: Plano de atividades modelo (Cruz, Moraes, 2020)

PLANO DE ATIVIDADES MODELO- (Cruz, Moraes, 2020)

PROFESSOR(A)	DURAÇÃO DA ATIVIDADE
---------------------	-----------------------------

1. Tema:

2. Gênero textual:

1. Público-alvo:

2. Objetivo(s):

3. Recurso(s) Didático(s) utilizado(s):

4. Metodologia utilizada:

5. Atividade(s) proposta(s):

6. Avaliação:

7. Observações importantes

- Esse plano pode ser realizado contemplando uma atividade específica ou uma Unidade Didática mais ampla. Por isso, a quantidade de aulas pode variar.