



Revista eletrônica de  
Educação Especial

# **ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO:** significações de professores sobre as práticas pedagógicas

Renata Andrade Perão  
Virginia Mara Próspero da Cunha



Renata Andrade Perão  
Virginia Mara Próspero da Cunha

**ATENDIMENTO EDUCACIONAL  
ESPECIALIZADO:  
significações de professores sobre as  
práticas pedagógicas**



São Sebastião-SP  
2024

## Conselho Editorial

- | **Pró-reitora de Extensão:** Profa. Dra. Leticia Maria Pinto da Costa
- | **Assessor de Difusão Cultural:** Prof. Me Luzimar Goulart Gouvêa
- | **Coordenadora do Sistema Integrado de Bibliotecas:** Shirlei de Moura Righeti
- | **Representante da Pró-reitoria de Graduação:** Profa. Dra. Emari Andrade
- | **Representante da Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação:** Prof. Dr. Lourival da Cruz Galvão
- | **Área de Biociências:** Profa. Dra. Milene Sanches Galhardo
- | **Área de Exatas:** Prof. Dra. Érica Josiane Coelho Gouvêa
- | **Área de Humanas:** Prof. Dr. Mauro Castilho Gonçalves
- | **Consultora Ad hoc:** Profa. Dra. Adriana Leonidas de Oliveira

## Equipe Técnica

- | **Coordenador de Produção Editorial:** Alessandro Squarcini

## Projeto Gráfico

- | **NDG** – Núcleo de Design Gráfico da Universidade de Taubaté
- | **Capa e diagramação:** Autores
- | **Finalização:** Maurilio Augusto Pereira Puccinelli Zanquetta
- | **Revisão:** Marinilza Rocha
- | **Impressão:** Eletrônica (e-book)

## Ficha Catalográfica

- | **Bibliotecária:** Angelita S. Magalhães – CRB-8/6319

## Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBi/ UNITAU Grupo Especial de Tratamento da Informação – GETI

P426a Perão, Renata Andrade  
Atendimento educacional especializado : significações de professores sobre as práticas pedagógicas [recurso eletrônico] / Renata Andrade Perão, Virgínia Mara Prospero da Cunha. – Dados eletrônicos. – Taubaté : EdUnitau, 2024.

Formato: PDF  
Requisitos do sistema: Adobe  
Modo de acesso: world wide web

ISBN: 978-65-86914-98-6 (on-line)

1. Educação especial. 2. Atendimento educacional especializado. 3. Jogos. I. Cunha, Virgínia Mara Prospero da Cunha. II. Título.

CDD – 371.9

*Índice para Catálogo sistemático*

Educação especial – 371.9

Atendimento educacional especializado – 371.9

Jogos – 371.3078

**Copyright © by Editora da UNITAU, 2024**

Nenhuma parte desta publicação pode ser gravada, armazenada em sistema eletrônico, fotocopiada, reproduzida por meios mecânicos ou outros quaisquer sem autorização prévia do editor.



Essa revista digital é fruto de um produto técnico da dissertação de mestrado para a obtenção de título de Mestre pelo Mestrado Profissional em Educação pela Universidade Taubaté.

A pesquisa para a dissertação tem em um dos seus objetivos específicos apresentar um e-book com orientações aos professores participantes.

Os jogos aqui apresentados surgiram da sugestão de habilidades e/ou conteúdos e/ou temas para serem trabalhados com os alunos do PAEE que colaboraria para a prática desse professor especialista do AEE.

Espera-se, com essa revista, colaborar para uma reflexão sobre a formação dos profissionais atuantes no AEE e, conseqüentemente, sobre suas práticas inclusivas e estratégias adotadas para o trabalho com alunos da Educação Especial.



Profa. Editora:  
Renata Perão

Mestranda em Educação pela Universidade de Taubaté – Mestrado Profissional em Educação. Graduada em Pedagogia e Educação Física. Professora concursada e especialista no AEE da rede municipal de São Sebastião, litoral Norte Paulista. E-mail: [peraorenata@gmail.com](mailto:peraorenata@gmail.com)



Profa. Orientadora:  
Dr<sup>a</sup> Virginia Cunha

Doutora e Mestre em Educação (Psicologia da Educação) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Docente no Mestrado Profissional em Educação da Universidade de Taubaté. E-Mail: [vimaracunha@gmail.com](mailto:vimaracunha@gmail.com)



Revisora:  
Profa. Ma. Marinilza Rocha

**A Educação Especial-  
Inclusiva 07**

**O Atendimento  
Educativo  
Especializado 08**

**O jogo como recurso  
metodológico no AEE  
12**

**Indicação de jogos 14**

**Considerações 44**

**Agradecimentos 45**

**Referência  
Bibliográfica 46**

# SUMÁRIO



## **EDUCAÇÃO ESPECIAL -INCLUSIVA**

A Educação Especial é um ramo da educação que se encarrega do atendimento e da educação dos alunos com deficiência, transtorno global do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação em instituições especializadas (escolas para cegos, escolas para surdos, entre outros) ou no ensino regular. A Educação Especial oferta meios técnicos e profissionais especializados para trabalhar com esses alunos, desta forma o ensino fica mais próximo das necessidades dos alunos facilitando o aprendizado.

É uma modalidade de ensino que se destina a alunos com deficiências, que tem impedimentos de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, transtornos globais do desenvolvimento, que apresentam alterações qualitativas das interações sociais e com altas habilidades/superdotação, possuindo um potencial elevado em qualquer área (intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes), sendo de forma isolada ou combinadas.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em seu art. 58, a Educação Especial é a modalidade de educação voltada aos "educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação”.



# AEE

O AEE, Atendimento Educacional Especializado, foi criado com intuito de organizar o ensino especial, tanto que é sustentado por diversos decretos e resoluções. A formação de professores para atuar nesse atendimento requer outra estrutura, estrutura esta voltada para o trabalho com a diversidade de alunos. Todos os alunos têm o direito de se matricular no ensino regular, os alunos que possuem deficiências, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, além de estar matriculados no ensino regular, têm o direito, concomitantemente, de frequentar o AEE no contraturno.

A legislação possibilita que as diretrizes de ensino assegurem as práticas de inclusão, enquanto dispositivo vigente, pois compreende o AEE como apoio à inclusão. A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, de 2008, enfatiza:

O atendimento educacional especializado identifica, elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando as suas necessidades específicas. As atividades desenvolvidas no atendimento educacional especializado diferenciam-se daquelas realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Esse atendimento complementa e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela (BRASIL, 2008, p. 16).



Os regulamentos legais para participar do AEE são formulados e reformulados com o intuito de garantir o acesso e a permanência dos alunos com deficiência, transtorno global do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação no ensino regular, assim como garantir a sua frequência no contraturno à escolarização. O Artigo 1º das Diretrizes Operacionais para o AEE, previstas na Resolução 4/2009, especifica o público-alvo deste atendimento:

I – Alunos com deficiência: aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial;

II – Alunos com transtornos globais do desenvolvimento: aqueles que apresentam um quadro de alterações no desenvolvimento neuropsicomotor, comprometimento nas relações sociais, na comunicação ou estereotípias motoras. Incluem-se nessa definição alunos com autismo clássico, síndrome de Asperger, síndrome de Rett, transtorno desintegrativo da infância (psicoses) e transtornos invasivos sem outra especificação;

III – Alunos com altas habilidades/superdotação: aqueles que apresentam um potencial elevado e grande envolvimento com as áreas de conhecimento humano, isoladas ou combinadas: intelectual, liderança, psicomotora, artes e criatividade (BRASIL, 2009, p.1).

O encaminhamento do aluno com deficiência para o AEE precisa ser feito pelo professor da sala regular, através de um relatório que constará uma descrição detalhada de aspectos deste aluno, observados pelo próprio professor, tais como: linguagem, desenvolvimento cognitivo/aprendizagem, desenvolvimento psicomotor, sociabilidade/afetividade e meios sociais/família.

Na sala multifuncional o aluno terá à disposição os recursos pedagógicos necessários, as estratégias e orientações devidas, concomitantes aos ensinamentos da sala regular. Essas estratégias para se alcançar bons resultados são evidenciadas na legislação, quando analisamos as atribuições do educador do atendimento educacional especializado.

Art. 13. São atribuições do professor do Atendimento Educacional Especializado:

I – identificar, elaborar, produzir e organizar serviços, recursos pedagógicos, de acessibilidade e estratégias considerando as necessidades específicas dos alunos público-alvo da Educação Especial;

II – elaborar e executar plano de Atendimento Educacional Especializado, avaliando a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade;

III – organizar o tipo e o número de atendimentos aos alunos na sala de recursos multifuncionais;

IV – acompanhar a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade na sala de aula comum do ensino regular, bem como em outros ambientes da escola;

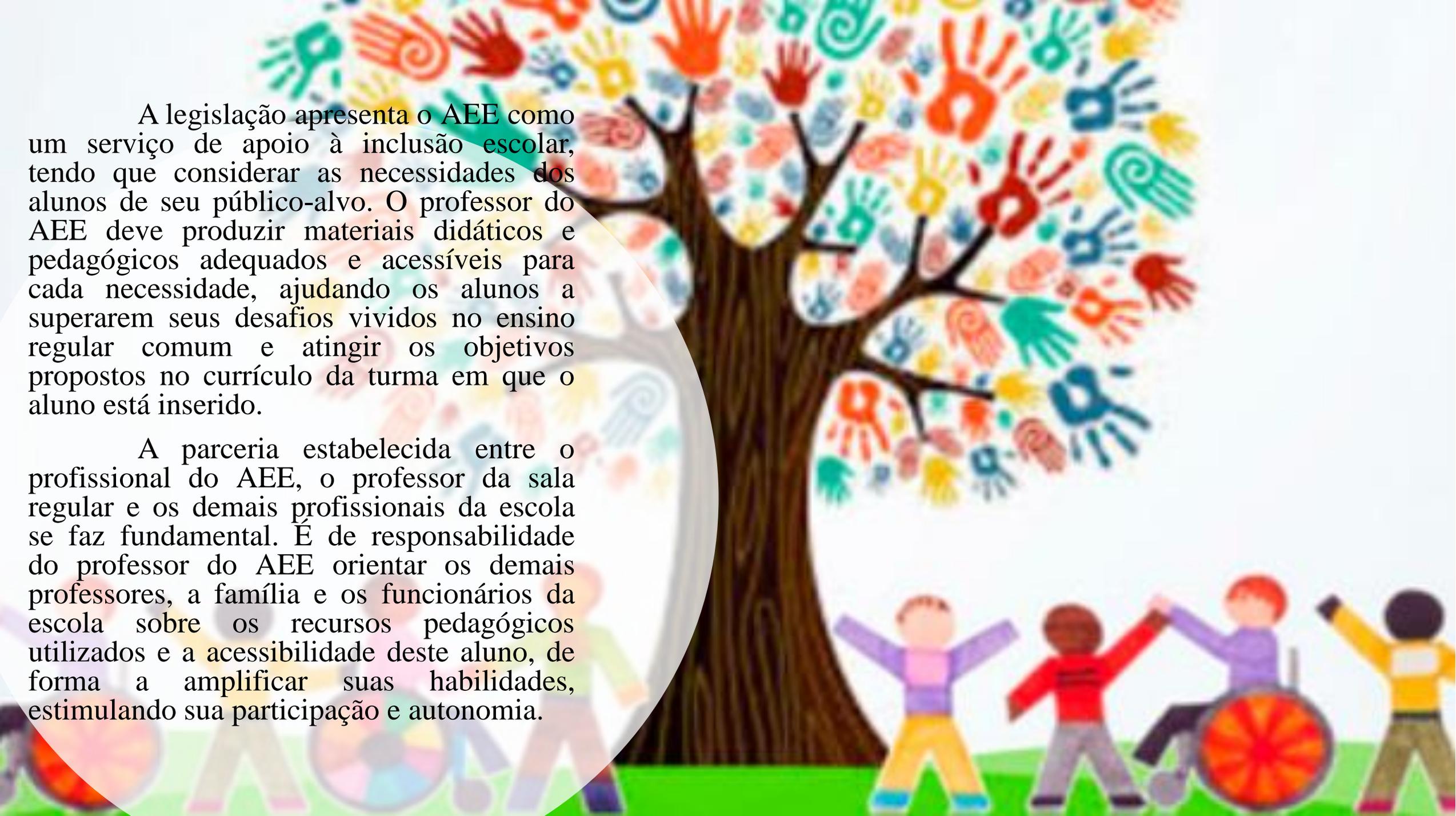
V – estabelecer parcerias com as áreas intersetoriais na elaboração de estratégias e na disponibilização de recursos de acessibilidade;

VI – orientar professores e famílias sobre os recursos pedagógicos e de acessibilidade utilizados pelo aluno;

VII – ensinar e usar a tecnologia assistiva de forma a ampliar habilidades funcionais dos alunos, promovendo autonomia e participação;

VIII – estabelecer articulação com os professores da sala de aula comum, visando à disponibilização dos serviços, dos recursos pedagógicos e de acessibilidade e das estratégias que promovem a participação dos alunos nas atividades escolares (BRASIL, 2009, p. 3).





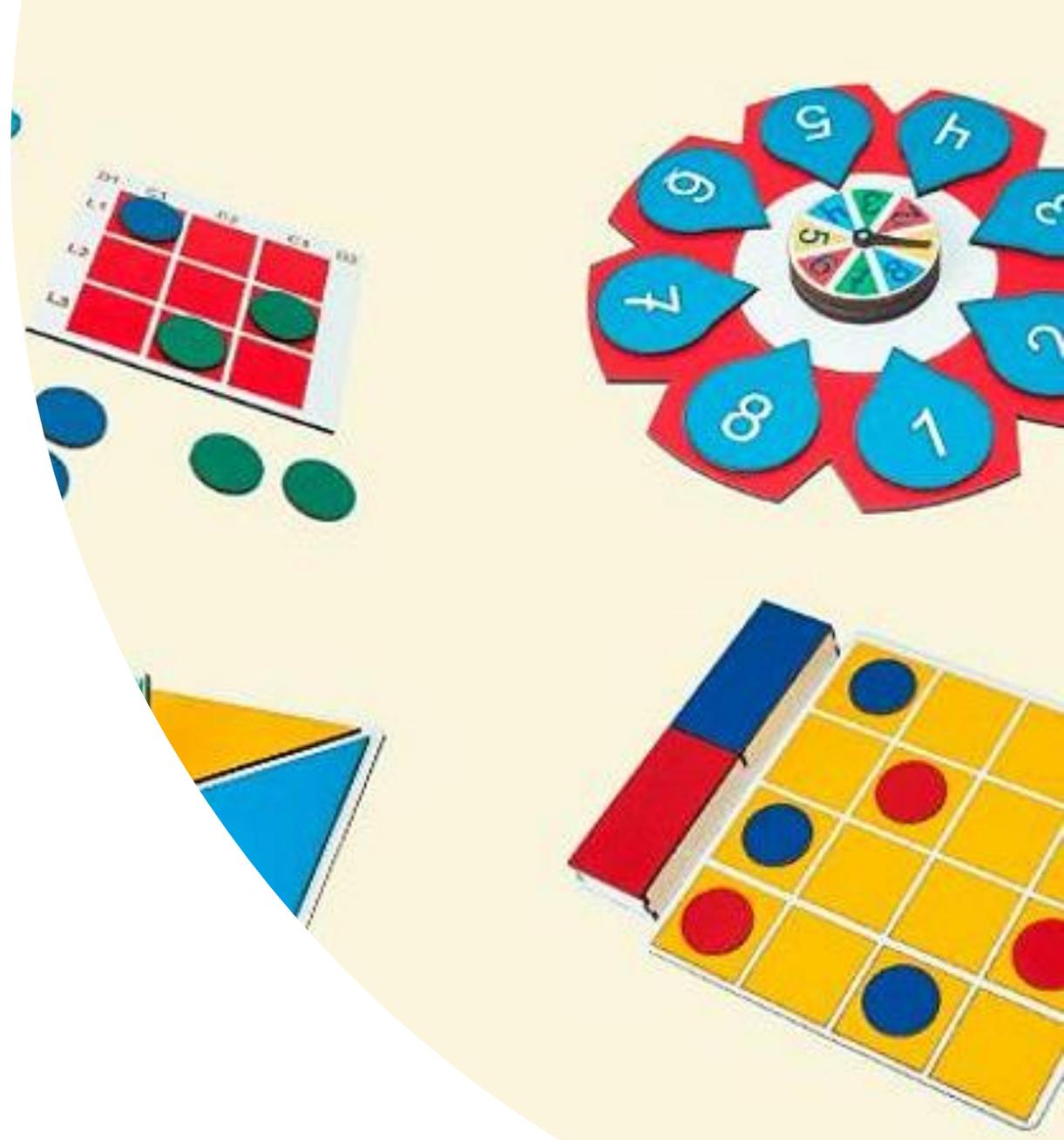
A legislação apresenta o AEE como um serviço de apoio à inclusão escolar, tendo que considerar as necessidades dos alunos de seu público-alvo. O professor do AEE deve produzir materiais didáticos e pedagógicos adequados e acessíveis para cada necessidade, ajudando os alunos a superarem seus desafios vividos no ensino regular comum e atingir os objetivos propostos no currículo da turma em que o aluno está inserido.

A parceria estabelecida entre o profissional do AEE, o professor da sala regular e os demais profissionais da escola se faz fundamental. É de responsabilidade do professor do AEE orientar os demais professores, a família e os funcionários da escola sobre os recursos pedagógicos utilizados e a acessibilidade deste aluno, de forma a amplificar suas habilidades, estimulando sua participação e autonomia.

# O jogo como recurso metodológico no AEE

O jogo é considerado fundamental para o processo de desenvolvimento intelectual, além de um excelente divertimento durante toda a vida. Jogando, conseguimos nos desenvolver física e emocionalmente, ao mesmo tempo que mantemos nossos reflexos ativos.

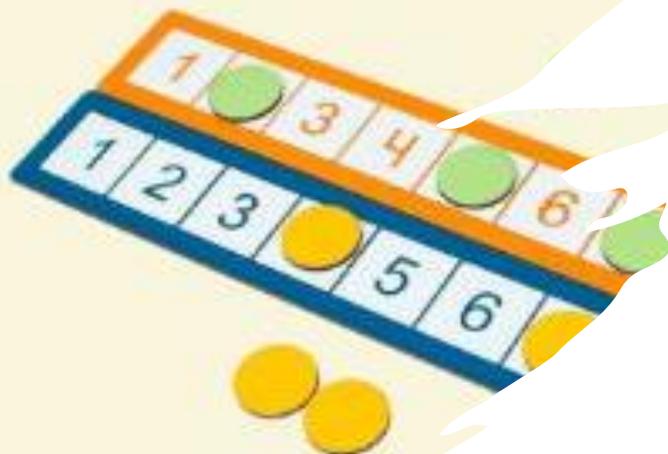
Os jogos são instrumentos utilizados em sala de aula com o intuito de proporcionar aos alunos uma maior desenvoltura em relação ao raciocínio lógico, coordenação, motora além da criatividade. É considerado para Carmo (2015, p.18) “um método que contribui no desenvolvimento psicomotor, social e afetivo para os alunos com necessidades especiais, sendo usado para estimular o aprendizado, de forma descontraída, favorecendo também em seu processo físico.”





Segundo Carmo (2015 p. 18), o jogo quando utilizado de forma pedagógica auxilia os alunos com deficiência em seu processo de ensino aprendizagem, “é por meio dele que o aluno passa a se conhecer, a explorar seus sentidos, construir suas visões, melhorar sua agilidade, trabalhar sua autoestima, aprender a viver em grupo, participar da sociedade de forma efetiva.”

Os jogos lúdicos estimulam o aluno com necessidades educacionais especiais ao uso do imaginário, ou seja, a atividade psicomotora faz que se prenda à realidade, ao que está sendo aplicado em sala de aula. Na sua imaginação, faz funcionar diversos circuitos cerebrais em que se armazenam o vocabulário, a gramática, o discurso, sem contar com as informações introduzidas na interpretação de imagens, mecanismo este de extrema importância quando se refere ao processo de aprendizagem da pessoa com deficiência (ABRANTES, 2010, p.1 *apud* CARMO, 2015, p. 18).



O jogo pode ser um material didático adequado para trabalhar com alunos com deficiências, uma vez que pode expandir a criatividade, a imaginação e a concentração, assim como o entendimento e a compreensão dos conteúdos a serem desenvolvidos.

Quando utilizado em sala de aula ou na sala multifuncional o jogo pode se tornar uma ferramenta didática que permitirá os alunos desenvolver a imaginação, criatividade e a concentração, além da compreensão dos conteúdos a serem desenvolvidos, contribuindo, assim, para um processo de ensino e aprendizagem mais significativos.

# JOGOS INDICADOS:

Os professores que participaram da pesquisa, em sua maioria, demonstraram que gostariam de receber indicações de jogos voltados para o raciocínio lógico, concentração, memória, autonomia e educação emocional.

Com base nos dados da pesquisa elaboramos o planejamento de alguns jogos.

Cada atividade sugerida possui:

- Título
- História
- Habilidades
- Objetivo
- Como jogar
- Variações
- Indicações
- Montagem
- Adaptação material
- Links sugeridos

# CAÇA-PALAVRAS

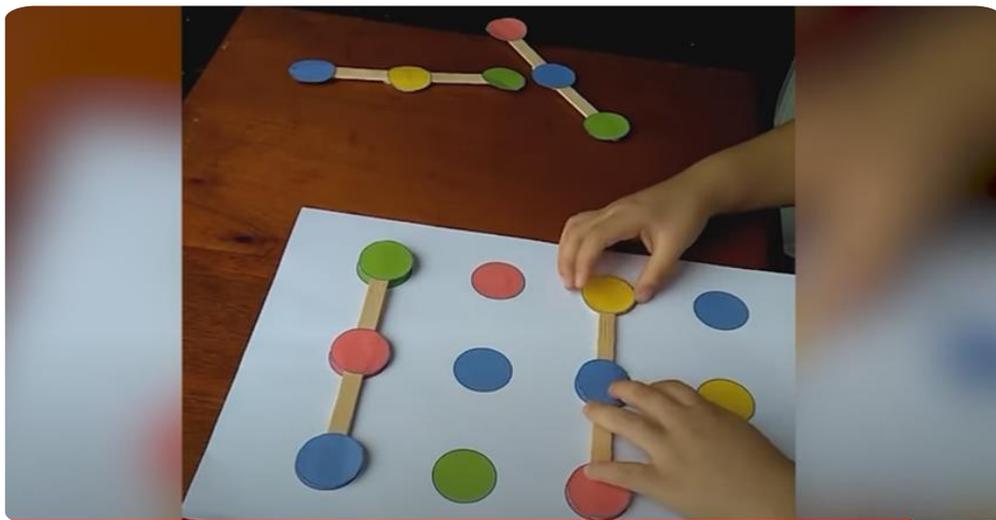
---

O jogo de **caça-palavras**, ou **sopa de letras**, consiste de letras arranjadas, aparentemente aleatórias, em uma grade quadrada ou retangular.

O objetivo do jogo é encontrar as palavras ou sequência escondidas na grade tão rapidamente quanto possível. As palavras ou sequência podem estar escondidas verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente dentro da grade.

As palavras ou sequência são arranjadas normalmente de modo que possam ser lidas da esquerda para a direita ou de cima para baixo, sendo que em passatempos de maior dificuldade também pode ocorrer o oposto. Algumas vezes uma lista de palavras ou sequência escondida é fornecida, mas os passatempos mais desafiadores podem fazer com que o jogador as descubra. A maioria dos caça-palavras tem também um tema comum a qual todas as palavras escondidas estão relacionadas.





## HABILIDADES:

- Estimular a memória;
- Fazer relações;
- Decodificar;
- Identificar fonemas e sua representação por letras;
- Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita;
- Acelerar o raciocínio;
- Percepção e concentração.

## OBJETIVO:

- Encontrar a palavra, e ou a sequência numérica ou de cores, na cartela correspondente.



## COMO JOGAR:

- Procurar no tabuleiro a palavra e ou sequência correspondente;
- Colocar a tira em cima da palavra correspondente ou da sequência achada, demarcando o lugar encontrado.

## VARIAÇÕES:

- Pode ser trabalhado: palavras de variadas quantidades de sílabas, números, sequência de cores, sequência de formas, entre outras.

## INDICAÇÕES:

- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir e de acordo com o nível de aprendizado, podem ser trabalhados com qualquer aluno independente da deficiência.

## MONTAGEM:

- 1 caixa de ovo grande ou 4 pequenas, que serão unidas, formado 1 só.
- Círculos com as sílabas, e ou algarismos e ou cores variadas (que serão recortados e colados na caixa de ovo).
- Círculos com as sílabas, e ou algarismos e ou cores que serão encontrados no tabuleiro (caixa de ovo), essa sequência deve ser colada no palito de sorvete para ficar firme.

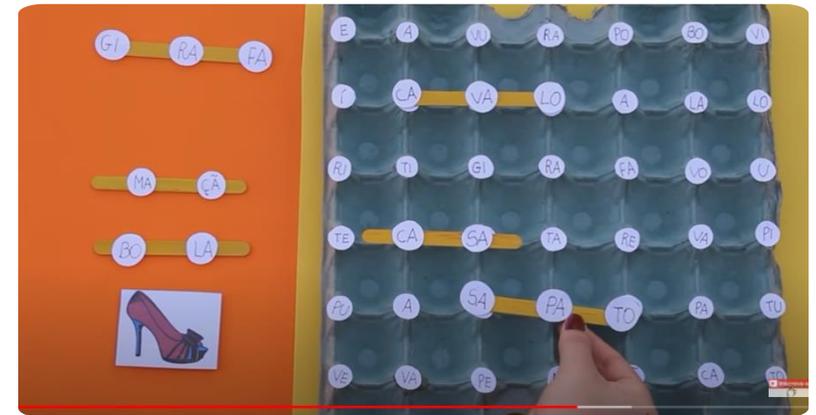
FOR	MI	GA	CO	E	LHO
MA	CA	CO	CA	ME	LO
JA	CA	RÉ	CA	VA	LO
2	5	7	3	0	9
7	1	4	4	6	8
9	9	0	2	7	1
					
					
					

- **ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:**

- Podem ser usados: cartolina, papelão, EVA grosso.
- As palavras podem ser variadas ou com algum tema específico.
- As tiras podem ser coladas no papelão.
- As sílabas e ou números e ou cores podem ser coladas na tampa de refrigerante e ou de água.

- **LINKS SUGERIDOS:**

- <https://www.youtube.com/watch?v=f9uvKlzEo7I>  
(4:23, 4:45)
- [https://www.youtube.com/watch?v=COj1g8q9\\_3k](https://www.youtube.com/watch?v=COj1g8q9_3k)  
(5:10)



# JOGO DA MEMÓRIA:

## Figura X palavra X sílabas

O **Jogo da Memória**, uma brincadeira também conhecida como, apenas, Memória. É um jogo infantil muito tradicional, é recreativo exige memória e uma grande capacidade de atenção por parte dos participantes.

### HABILIDADES:

- Desenvolve a concentração;
- Desenvolve capacidades neuropsicológicas;
- Melhora a atenção;
- Desenvolve habilidades cognitivas aprimoradas;
- Desenvolve habilidades de pensamento mais rápidas;
- Melhora o foco (atenção) aprimorado;
- Desenvolve funções cerebrais aprimoradas;
- Treina a memória visual;
- Estimula as funções motoras básicas.





### **OBJETIVO:**

Corresponder a figura ao nome e às sílabas da palavra utilizando estratégias de leitura.

### **COMO JOGAR:**

- ✓ Misturar e distribuir as tampinhas sobre uma mesa, com os desenhos, palavras e sílabas virados para baixo.
- ✓ Decidir qual participante começa o jogo.
- ✓ Cada jogador deve virar duas cartas, buscando a relação entre a figura e a palavra.
- ✓ Se o jogador consegue encontrar duas cartas relacionadas, vira mais 2 cartas para tentar dar continuidade na relação; acertando as 4 tampinhas relacionadas tem direito a jogar outra vez tentando achar mais 4 tampinhas relacionadas.
- ✓ No caso de o jogador, ao virar duas tampinhas e que os seus desenhos não se relacionam, ou, se na terceira tentativa, a tampinha também não se relacionar, passa a jogada para o seguinte participante.
- ✓ As tampinhas que formarem as correspondências devem ser retiradas do jogo e conta como ponto para o participante.
- ✓ Ganha o jogo o participante que reunir mais correspondências de tampinhas.

## VARIAÇÕES:

Pode ser trabalhado: palavras, ações, conceitos, formas, figuras, números, palavras com mais de 2 sílabas, somente figuras, figuras e sílabas, entre outras.

### INDICAÇÕES:

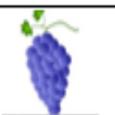
- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir, podem ser trabalhados com qualquer aluno independente da deficiência.

### LINK SUGERIDO:

<https://www.youtube.com/watch?v=mT5t0sCggL4>  
(3:25)

### MONTAGEM:

- 28 tampinhas de requeijão da mesma cor e tamanho;
- Figuras de frutas com 2 sílabas: mamão, caju, maçã, pera, manga, limão e uva;
- Nome das frutas escolhidas: MAMÃO, CAJU, MAÇÃ, PERA, MANGA, LIMÃO e UVA;
- Sílabas das frutas escolhidas: MA-MÃO, CA-JU, MA-ÇÃ, PE-RA, MAN-GA, LI-MÃO e U-VA.

	MAMÃO	MA	MÃO
	CAJU	CA	JU
	MAÇÃ	MA	ÇÃ
	PERA	PE	RA
	MANGA	MAN	GA
	LIMÃO	LI	MÃO
	UVA	U	VA

## ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:

Podem ser usados: cartolina, papelão, MDF, EVA grosso.

As figuras podem ser variadas ou com algum tema específico.

Podem ser só figuras, figuras com palavras, palavras e sílabas, entre outros.

As figuras podem ser de internet, de revistas, desenho, fotos.

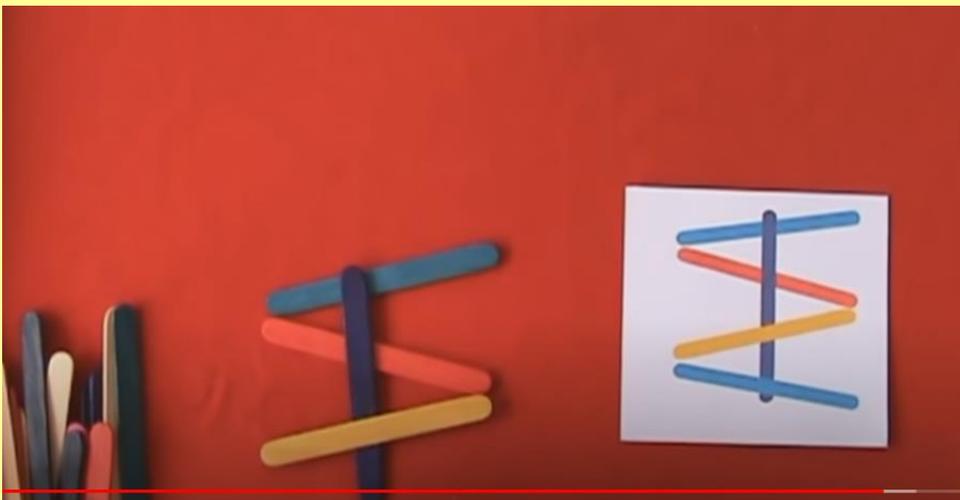
# SIGA O POSICIONAMENTO

Atualmente vivemos em um mundo de constante evolução tecnológica e essa geração da criançada adaptada ao videogame, tablet e outras opções de brinquedos cada vez mais modernos, não conhece as brincadeiras tradicionais e simples que eram usadas tempos atrás e faziam a diversão da meninada. “Siga o posicionamento” é uma delas. Dá para brincar em qualquer lugar e só vai precisar de alguns palitos, varetas ou fósforos e um local plano para jogar.



## HABILIDADES:

- Desenvolvimento da coordenação olho-mão;
- Coordenação motora fina;
- Raciocínio lógico;
- Concentração;
- Atenção.

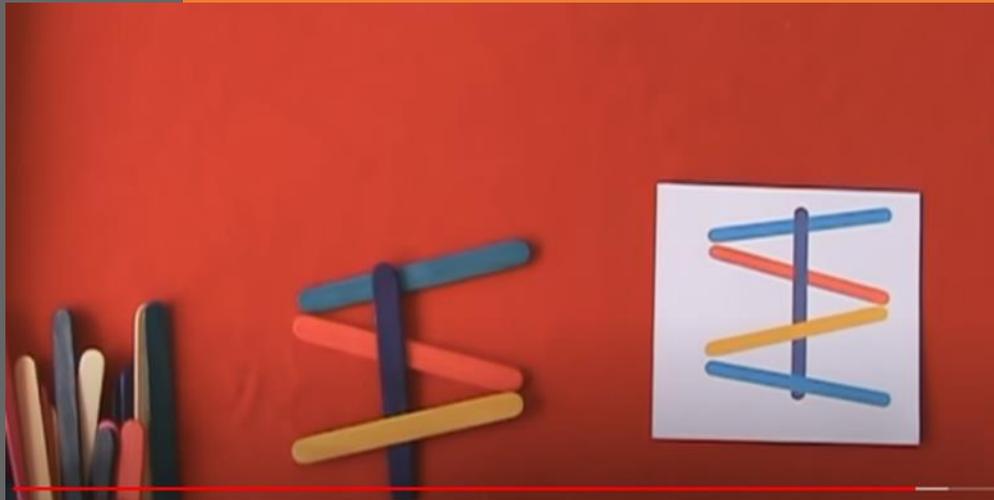


## OBJETIVO:

- Construir a sequência.

## COMO JOGAR:

- O jogo da sequência consiste em pegar os palitos de sorvete já pintados e seguir o mesmo desenho e as mesmas cores de palitos que estão impressos nas cartas do jogo.



## **VARIAÇÕES:**

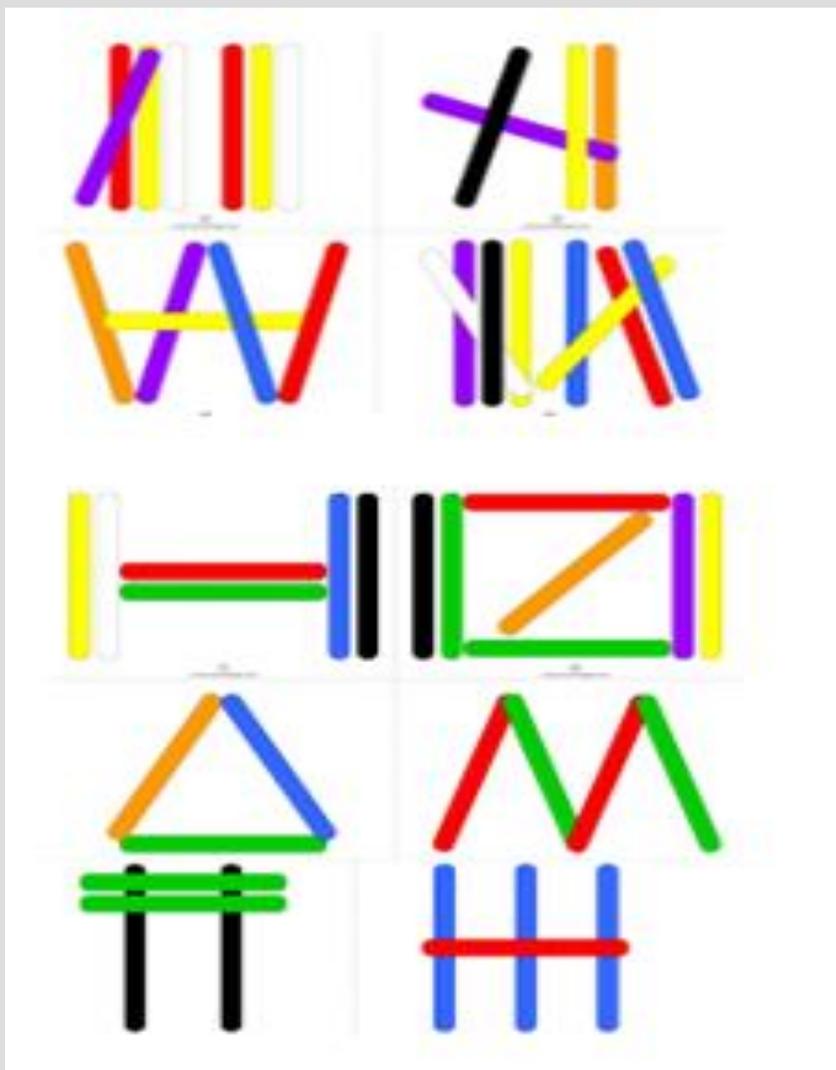
- Podem ser trabalhados: formas geométricas, desenhos, quantidades, entre outras.

## **INDICAÇÕES:**

- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir e de acordo com o nível de aprendizado, podem ser trabalhados com qualquer aluno independente da deficiência.

## **MONTAGEM:**

- Cartas com a forma/sequência desejada.
- Palito de sorvete colorido (necessário ter as cores que constam nas cartas).



## ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:

- Em vez de palitos de sorvete podem ser palitos de fósforo, canudos coloridos, lã.
- As cartas podem ser impressas ou pintadas.

## LINKS SUGERIDOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=edOOKzV57yc>  
(8:45)

# SEQUÊNCIA DE CORES



Estímulos decorrentes da presença de figuras coloridas contribuem para o aprimoramento da capacidade motora e cognitiva, raciocínio, fala, audição, entre outras funções.

Isso acontece porque a criança é completamente influenciada pelas **cores** desde a fase inicial da vida, estendendo-se por muitos anos.



### **HABILIDADES:**

- Desenvolver a percepção visual;
- Estimular o reconhecimento das **cores**;
- Estimula a concentração e a atenção;
- Aprimora a coordenação motora fina;
- Amplia vocabulário;
- Estimula o raciocínio lógico.

### **OBJETIVO:**

- Construir a sequência.

### **COMO JOGAR:**

- Mostre as fichas para a criança/ adolescente.
- O aluno deverá pegar uma placa e procurar nas fichas sua sequência para pareá-la.
- Faça isso com todas as outras fichas.
- O aplicador poderá focar nas cores, figuras ou concentração, dependendo da intencionalidade.
- Caso a criança/adolescente apresente dificuldade o aplicador poderá executar a atividade junto, dando dicas para a execução da mesma.

## VARIAÇÕES:

Podem ser trabalhados: formas geométricas, quantidades, tamanhos, entre outras.

## INDICAÇÕES:

As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir e de acordo com o nível de aprendizado. Podem ser trabalhados com qualquer aluno independente da deficiência.

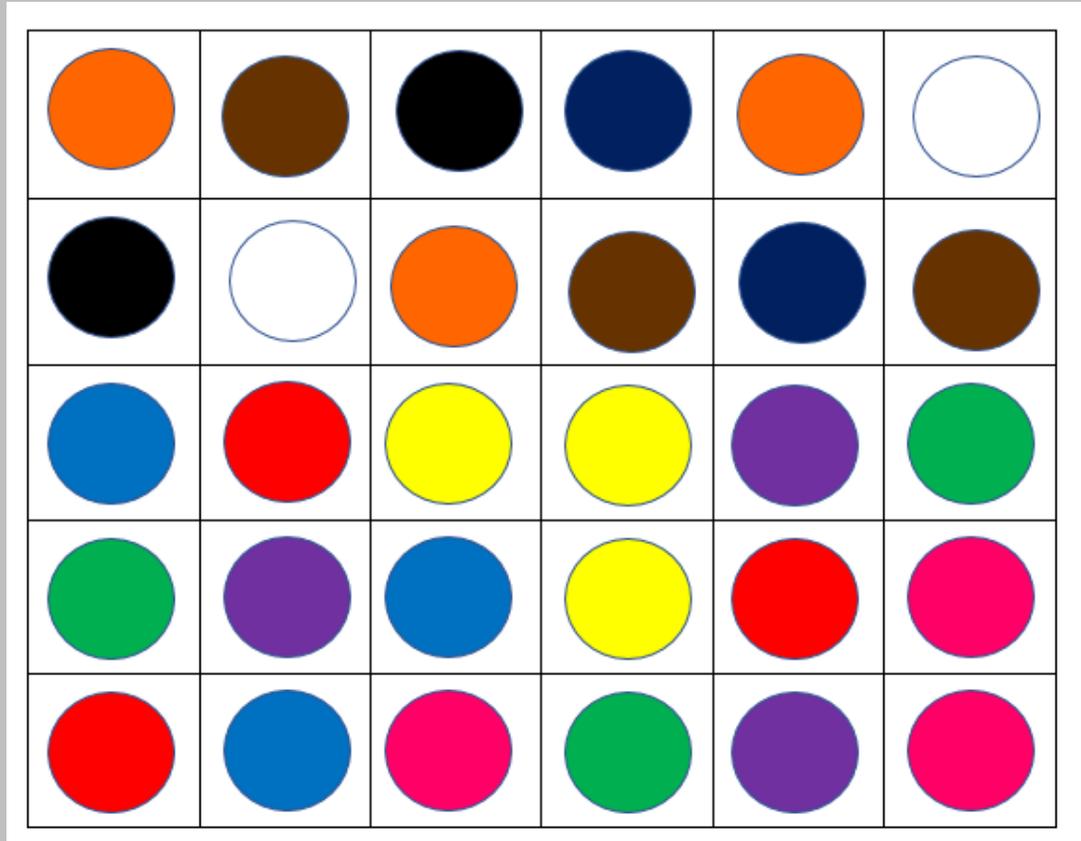


## MONTAGEM:

- Filipetas com a sequência das cores que deseja.
- Tampinhas de garrafa colocadas enfileiradas em um papelão, de acordo com a quantidade de cores na filipeta.
- Pompons coloridos (necessário ter as cores que consta na filipeta).
- Uma pinça grande.

## LINK SUGERIDO:

<https://www.youtube.com/watch?v=edOOKzV57yc>  
(3:18, 4:34 – 5:23)



## ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:

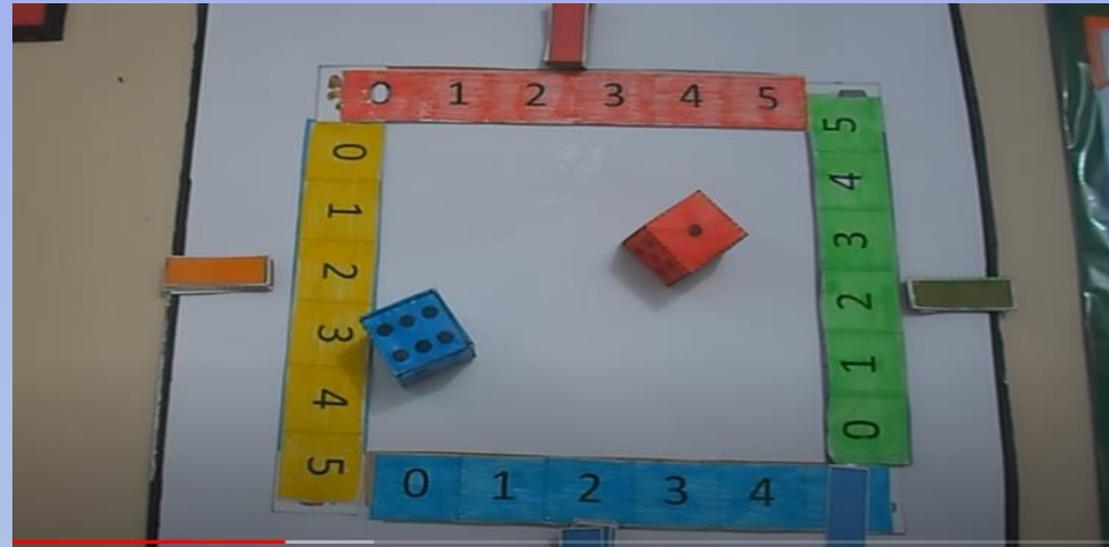
- Em vez de pompons, podem ser: bolinhas de papel crepom, bolinhas coloridas, missangas.
- Podem ser usados: cartolina, papelão, EVA grosso. No caso de missangas, podem ser utilizados lã ou canudos.
- As tampinhas de garrafas podem ser substituídas por caixinhas de fósforo, copinho de café.
- As filipetas podem ser impressas ou pintadas.
- A pinça pode ser construída com um pregador de roupa grande colado na extremidade com palito de sorvete.

# TRILHA da SUBTRAÇÃO

Trilha é um antigo jogo simples de jogar e bastante famoso no mundo todo. É para ser jogado, neste caso, com quatro jogadores.

## HABILIDADES:

- Atenção;
- Percepção;
- Cálculo mental;
- Noção de subtração.



## **OBJETIVO:**

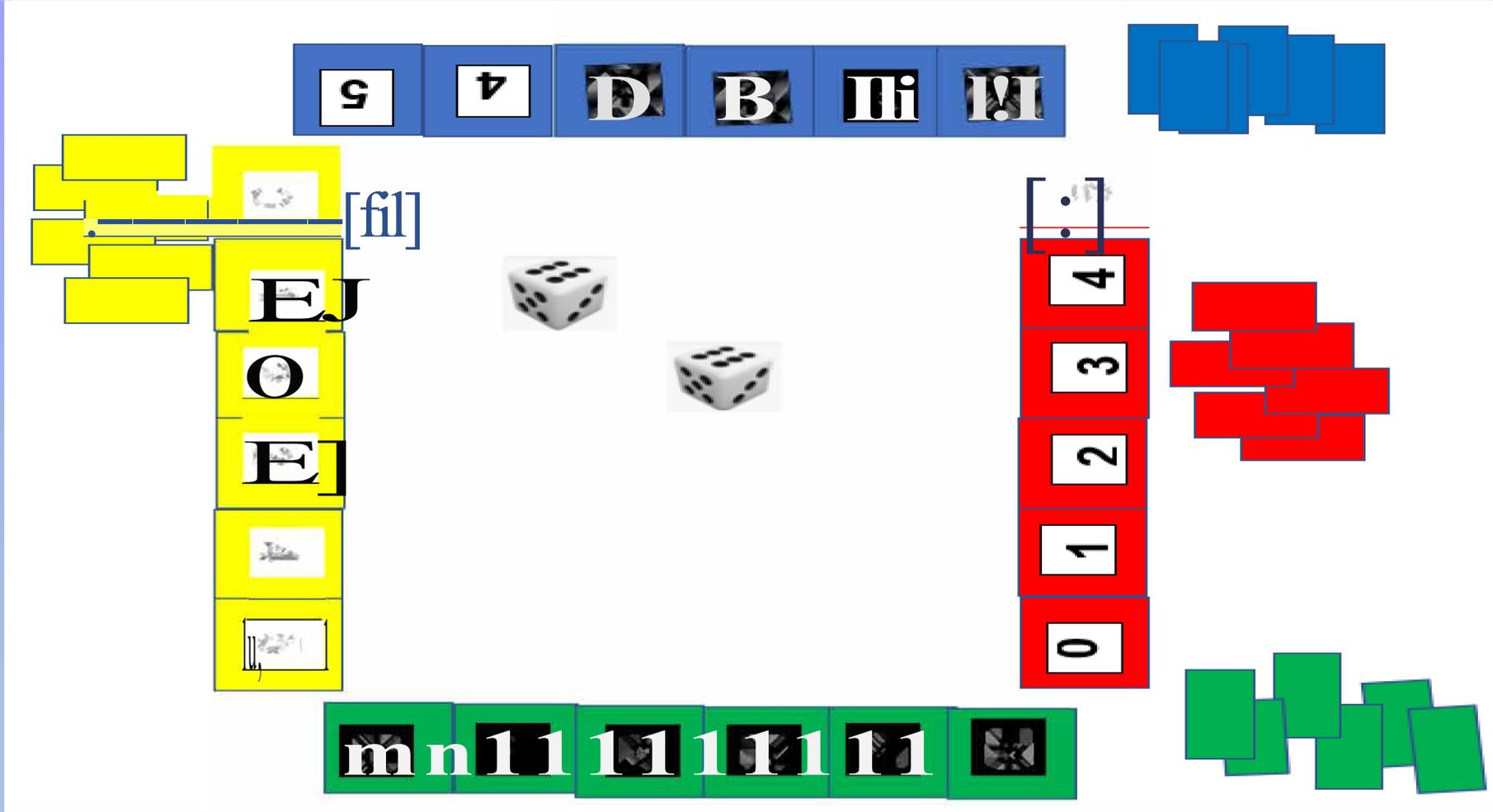
- Tentar cobrir os 6 algarismos da sua reta numérica, para isso precisa fazer o cálculo de subtração baseado nos números obtidos no dado.

## **MONTAGEM:**

- 2 dados;
- 4 cores de fichas sendo 6 fichas da mesma cor;
- 1 tabuleiro com 4 tiras coloridas (de acordo com as fichas).

## **COMO JOGAR:**

- O jogo pode ser de 2 a 4 participantes.
- Depois de escolher quem começa o jogo, o participante joga os 2 dados.
- Deve ser feito um cálculo de subtração baseado na quantidade que aparecer nos dados (Ex. em um dado aparece a quantia 6 e no outro a quantia 2, realiza o cálculo  $6 - 2 = 4$ ).
- Cobrir o resultado tirado nos dados (Ex.  $6 - 2 = 4$ , cobrir o número 4). Em casos que esse resultado aparecer novamente, o participante passa a vez.
- Ganha quem cobrir os seis algarismos da sua trilha.



## **VARIAÇÕES:**

- Pode ser trabalhado: com mais dados, pode ser trabalhado a adição, e ou a multiplicação, pode aumentar o número e valor da trilha, pode jogar mais que 2 jogares, ou até mesmo fazer duplas.

## **INDICAÇÕES:**

- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir e de acordo com o nível de aprendizado, podem ser trabalhados com qualquer aluno independente da deficiência.

## **ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:**

- Em vez de tampinha de garrafa podem ser usados: brinquedo pequeno, pino, caixinha de fósforo entre outros.
- A trilha pode ser impressa, pintada ou montada com recortes.

## **LINK SUGERIDO:**

<https://www.youtube.com/watch?v=7SivwUHn0UA>  
(2:00)

# TRILHA

Trilha é um jogo antigo, simples de jogar e bastante famoso no mundo todo. É pra ser jogado, neste caso, com dois jogadores.



## **OBJETIVO:**

Tentar sair da trilha utilizando a sorte nos dados e o cálculo mental de adição e subtração.

---

## **HABILIDADES:**

- Atenção;
- Adaptação;
- Percepção;
- Cálculo mental;
- Noção de adição e subtração.



### COMO JOGAR:

- O jogo é em dupla.
- Depois de escolher quem começa o jogo, o participante joga o dado.
- A quantidade que constar no dado é a quantidade que ele deverá movimentar a tampinha da garrafa em direção a sua saída.
- O próximo lança o dado e a quantidade que aparecer é a quantidade que o aluno terá que andar, porém em sua direção.
- Ganha quem tirar primeiro a tampinha de garrafa da trilha.

### VARIAÇÕES:

- Pode ser trabalhado: com 2 dados, com os 2 dados pode utilizar a multiplicação e ou adição, a trilha pode ter a quantidade de casas que preferir.

### INDICAÇÕES:

- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir e de acordo com o nível de aprendizado. Pode ser trabalhado com qualquer aluno independente da deficiência.

## MONTAGEM:

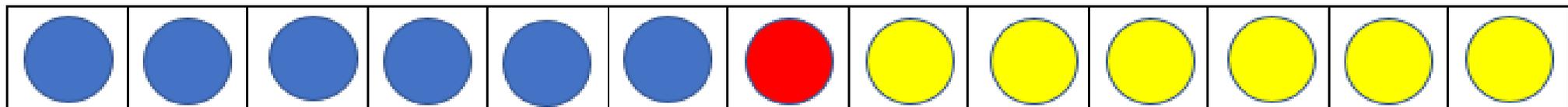
- 1 dado;
- 1 tampinha de garrafa;
- 1 tira de papelão com círculos coloridos (2 cores).

## LINK SUGERIDO:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZdDlow9BwuA>

## ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:

- Em vez de tampinha de garrafa, podem ser usados: brinquedo pequeno, pino, caixinha de fósforo entre outras.
- A trilha pode ser impressa, pintada ou montada com recortes.



# QUEBRA CABEÇA: EDUCAÇÃO EMOCIONAL

A inteligência emocional é a capacidade de entender, tomar consciência e manejar nossas emoções e as emoções de outras pessoas.

Partindo desta definição, pensemos: O que são as emoções?

A emoção é um sentimento privado, caracterizado pela expressão ou manifestação de respostas somáticas e autónomas específicas. Também podem ser consideradas um conjunto de ações para defender-se ou preparar um ataque diante de possíveis ameaças.



## **HABILIDADES:**

- Desenvolve a concentração;
- Trabalha questões de: raiva ou ira, alegria, medo, tristeza, amor, surpresa, vergonha e aversão;
- Melhora a atenção;
- Estimula o autoconhecimento.

## **OBJETIVO:**

Compreender as emoções dentro de si e também em outras pessoas.

Desenvolver a empatia e a capacidade de gerenciar as emoções.

## **COMO JOGAR:**

Sugerimos aqui o quebra-cabeça: desenhe rostos com diferentes expressões. Corte-os pela metade para que depois os alunos possam formar diferentes caras que representem as diferentes emoções, simplesmente combinando as peças. Em seguida, explicar ou falar o significa aquela figura formada.

## **VARIAÇÕES:**

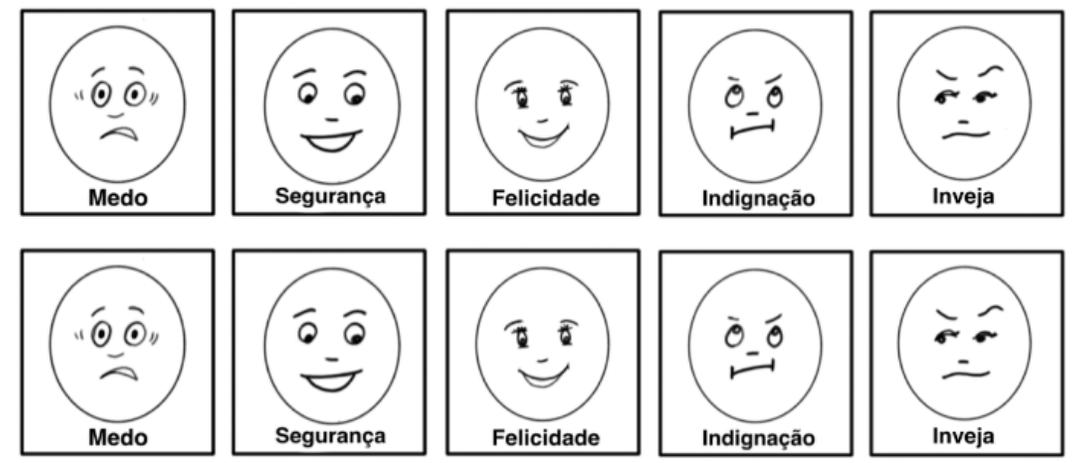
Para o trabalho com a educação emocional utilizamos alguns jogos, tais como: memória, quebra-cabeça, rosto das expressões, cards, adivinhas, teatro, entre outros. Para estes jogos segue a regra de um jogo convencional, a sugestão é adaptação desses jogos para o tema da educação emocional.

## INDICAÇÕES:

- As idades variam de acordo com a habilidade que se quer atingir. Pode ser trabalhado com qualquer aluno independente da deficiência.

## MONTAGEM:

- Imprimir o jogo em cartolina branca.
- Colorir as cartas, considerando que cada emoção deve ter a mesma cor.
- Recortar as cartas e misturar.





## ADAPTAÇÃO DE MATERIAL:

- Podem ser usados: papelão, cartolina, MDF, EVA grosso.
- As figuras podem ser variadas de acordo com quais emoções quer ser trabalhados.
- Pode ser só figuras recortadas ou desenhadas.
- As figuras podem ser de internet, de revistas, desenho, fotos.

## LINKS SUGERIDOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=iJGPRwgve4c> 5:35

<https://www.youtube.com/watch?v=1GXRN17EYKQ>

[https://www.youtube.com/watch?v=70RB9mq\\_nAc](https://www.youtube.com/watch?v=70RB9mq_nAc)

<https://www.youtube.com/watch?v=txnF6fqcpXM>

## — CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Sabemos dos benefícios dos jogos como forma facilitadora da aprendizagem, desenvolvimento cognitivo, interação, concentração, limites, construção da personalidade do aluno, além do auxílio na assimilação dos conteúdos propostos, contribuindo para tornar a criança cidadã crítica e ativa perante a sociedade.
- Ao concluir esta pesquisa, almeja-se ter colaborado não apenas para a construção de progressos nessa modalidade de atendimento, mas também para pensar quais sentidos a Educação Especial tem conquistado. Desejamos, dessa forma, que consigamos investir com paradigmas em relação a estes espaços e atendimentos procurando propiciar a inclusão escolar, desde os primeiros passos.

# Agradecimentos

Agradeço a Deus, em primeiro lugar, pois sem Ele nada seria possível. Por ter me guiado e sustentado até aqui.

A toda a minha família, namorado e amigos, pelo incentivo e apoio à realização desse projeto.

Aos colegas de curso, pelos momentos de aprendizados e trocas de experiências.

À Secretaria Municipal de Educação do município a ser estudado, assim como a todos os colegas professores que participaram do estudo e permitiram a realização do mesmo.

À professora Doutora Virginia Cunha, que me orientou e me deu todo suporte necessário para a realização desse projeto.

A todos os professores do Programa Mestrado em Educação da Universidade de Taubaté, que me auxiliaram na aquisição de novos conhecimentos.

## Referência Bibliográfica

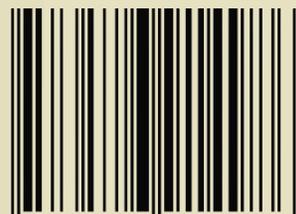
- BRASIL. Ministério da Educação. Lei 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília: MEC/SEF, dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Inclusão: Revista da educação especial, v. 4, n 1, jan./jun. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB 04/2009. Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado – AEE na Educação Básica. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília: MEC, 05 out. 2009. Disponível em: <https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=112035>. Acesso em: 21 mai. 2021.
- CARMO, E.T. A importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na escola municipal Morro Encantado em Cavalcante Goiás. 2015. 39 f. Dissertação (Especialização em desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar). PED/IP – UnB/UAB, Brasília, 2015. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/15568/1/2015\\_ElidianeTorresDoCarmo\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/15568/1/2015_ElidianeTorresDoCarmo_tcc.pdf) Acesso em: 23 ago. 2021.
- NOVOA, A. **O regresso dos professores**. Pinhais: Editora Melo, 2011.
- ROLDÃO, M. C. Função docente: natureza e construção do conhecimento profissional. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 34, p. 94-103, jan./abr. 2007.
- ROPOLI, E. A.; MANTOAN, M. T. E.; SANTOS, M. T. C. T.; MACHADO, R. A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar: **A Escola Comum Inclusiva**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; [Fortaleza]: Universidade Federal do Ceará, 2010. Disponível em: <http://emiliofigueira.com/colecao-gratuita-a-educacao-especial-na-perspectiva-da-inclusao-escolar/>. Acesso em: 6 de jan. 2021.
- TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2014.



**UNITAU**  
Universidade de Taubaté

ISBN: 978-65-86914-98-6

**CD**



9 786586 914986