USO DO JOGO DE MEMÓRIA PARA ALUNOS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL APLICADO AO CONHECIMENTO GEOGRÁFICO

Apresentação: Relato de Experiência

Ludmilla Nunes F. Vitorino¹; Clézia Aquino de Braga²; Marcelo Ricardo B. de Miranda³

Introdução

O presente relato resulta das reflexões acerca das experiências vivenciadas nas disciplinas Estágio Curricular Supervisionado I e II, do curso superior de Licenciatura em Geografia, na modalidade presencial, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco-IFPE. As experiências apresentadas através de pesquisa-ação foram vividas pela autora na Escola Municipal Padre Antônio Henrique, lotada na cidade do Recife/PE, que se caracteriza por ter uma proposta pedagógica de educação inclusiva, atendendo a estudantes ouvintes, surdos e com outras deficiências físicas e/ou intelectuais. O objetivo deste relato é propor uma discussão a respeito da realidade vivenciada por uma escola que atende a Alunos com Necessidades Educacionais Especiais-ANEE. Para isso valemo-nos da abordagem de Sales *et al.* (2007, p.2) que trata da eficácia de materiais com elementos visuais como 'facilitador do pensamento e da criatividade' dos estudantes surdos, possibilitando a evolução das funções simbólicas trazidas pelos jogos de memória.

Relato de Experiência

O trabalho realizado na Sala Multifuncional da Escola Municipal Padre Antônio Henrique foi de cunho pedagógico, objetivando avanços na dimensão cognitiva, afetiva e social dos ANEE, integrantes de duas turmas bilíngues⁴ do 5º e 6º ano do Ensino Fundamental, do período da tarde. A

1 Estudante do 6º período do Curso de Graduação de Licenciatura em Geografia do IFPE. ludmillanfvtorino@gmail.com

2 Especialista em Mídias em Educação pela UFPE. Mestranda pelo Departamento de Pós Graduação em Geografia; Linha de Pesquisa Educação, política na produção contemporânea do espaço. Vinculada ao Departamento de Geografia do IFPE. cleziabraga@gmail.com

3 Mestre em Geografia Física pela UFPE; Especialista em Educação Especial de Surdos pela Faculdade Santa Helena; Professor efetivo vinculado ao Departamento de Geografia do IFPE. marcelorbmiranda@gmail.com

4 As turmas de ensino bilíngue têm o compromisso com o ensino de Língua Brasileira de Sinais-Libras como língua principal, seguido pela compreensão da língua portuguesa escrita.

aplicação do jogo de memória voltado para a vida e a obra do Mestre Vitalino, com o auxílio de uma mediadora formada em Pedagogia, possibilitou um trabalho interdisciplinar que envolveu professores de Geografia, de Artes e de História. Foram distribuídas cartelas com imagens ilustrando as obras do Mestre Vitalino, para que cada aluno as recortasse; em seguida deveriam formar duplas e jogar o clássico jogo de memória. A partir daí cada estudante escolheu a imagem que mais lhe despertou atenção e reproduziu-a numa folha em branco, de acordo com sua percepção, identificando-a com o nome da obra escolhida; como a imagem do cangaceiro vinculada ao nome de Lampião. Neste momento o trabalho das professoras passou a ser de contextualização; a professora de Geografia, por exemplo, iniciou localizando no mapa o estado de Pernambuco- berço do Mestre Vitalino e também de Lampião- questionando as turmas sobre o que eles sabiam sobre Caruaru, por exemplo; alguns estudantes citaram a fama da Feira de Caruaru, outros mencionaram as vaquejadas. A aula seguiu intercalando os respectivos sinais em Libras e a escrita em Português.

Imagem 1: Material didático.Fonte: Própria

Considerações

De acordo com as professoras este foi o primeiro de uma série de encontros mediados que seria realizado com essas turmas. A proposta é trabalhar com ícones da cultura popular do estado de Pernambuco através do jogar, indo além do passatempo, sendo “essencial para que o estudante manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral”(TEZANI, 2006, p. 1). Nesse encontro inicial os estudantes tiveram a oportunidade de expor seu conhecimento prévio sobre o assunto e, a partir das questões levantadas por eles as professoras desencadeavam uma sequência na abordagem dos assuntos, sem fugir da temática.

Referências

SALES ,Elielson et al. **O ambiente logo como elemento facilitador na releitura de significados em uma atividade de ciências com alunos surdos**.Disponível em<http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2007/trabalhos/humanas/inic/INICG00863_01O.pdf>.Acesso em: 11 Out. 2015.

TEZANI,Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**.Educação em Revista,Marília, 2006.