



A PLATAFORMA CURRÍCULO + A FAVOR DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Jefferson Heleno Tsuchiya - PCNP de Tecnologia¹
Elisabete Evangelista - PCNP de Educação Especial²

Resumo

Este trabalho foi realizado em conjunto com os professores Jefferson Heleno Tsuchiya e Elisabete Evangelista, Professores Coordenadores do Núcleo Pedagógico de Tecnologia e Educação Especial, respectivamente. A ação teve o objetivo de auxiliar os professores das salas de recursos para trabalhar com os conteúdos da plataforma Currículo Mais, com as adaptações necessárias para cada aluno público-alvo da Educação Especial. Os professores participaram de orientações técnicas e realizaram atividades em suas Unidades Escolares para, ao final, compartilhar suas vivências.

Palavras-chave: Currículo. Tecnologia. Educação Especial.

Introdução

Considerando-se que a criança com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas e para facilitar a construção do conhecimento. Os jogos e brincadeiras são estratégias metodológicas que apresentam características distintas das aulas ministradas atualmente com a lousa e o giz. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor.

Partindo dessa concepção, esta ação aborda as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem propostas por Piaget e Vygotsky, destacando a contribuição do jogo para esse desenvolvimento, segundo a opinião desses dois pesquisadores.

¹ Graduado em Física e pós graduando em Tecnologias na Aprendizagem – Sul 1

² Graduada em Pedagogia e pós graduanda em Educação Especial (Deficiência Intelectual) – Sul 1



O trabalho realizado pelos professores das salas de recursos é de suma importância para auxiliar os alunos público-alvo da Educação Especial a superar suas dificuldades e acompanhar o desenvolvimento de habilidades e competências. Este trabalho também auxilia os professores das classes regulares para conhecer as dificuldades destes estudantes e para que possam elaborar adaptações curriculares adequadas para cada tipo de aluno.

A Plataforma Currículo + apresenta conteúdos digitais que podem complementar as atividades das salas de recursos e potencializar a aprendizagem do estudante. A plataforma possui jogos, vídeos, animações e outrem, que chamam a atenção dos alunos e transformam o conteúdo que o aluno vê no papel para um conteúdo digital interage constantemente. Todos os objetos encontrados na plataforma possuem relação com o currículo oficial do Estado de São Paulo de todos os componentes curriculares desde o Ensino Fundamental dos Anos Iniciais até o Ensino Médio.

Ao unir a tecnologia e Educação Especial, tem-se diversas possibilidades de atuação dos profissionais que trabalham neste segmento. A ideia de utilizar a tecnologia na mediação do conteúdo para alunos público-alvo da Educação Especial já é uma realidade nas escolas públicas e permite aos professores das salas de recursos diversificar suas aulas, tornando-as mais atrativas e eficazes para uma melhor aprendizagem.

Os professores responsáveis pelas Salas de Recursos da Diretoria de Ensino – Região Sul 1 realizam ações utilizando os recursos digitais da Plataforma Currículo+, pertencente ao Programa Novas Tecnologias, Novas Possibilidades, da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

Desenvolvimento

Os professores das salas de recursos participaram no dia 24.06.2015 da Orientação Técnica “Currículo + a favor do conhecimento do aluno público-alvo da Educação Especial”, que teve como objetivos apresentar a plataforma interativa, assim



como perceber a importância das novas tecnologias para mediar os conhecimentos dos alunos. A orientação técnica foi realizada pela Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico de Educação Especial Elisabete Evangelista e o Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico de Tecnologia Educacional Jefferson Heleno Tsuchiya. Nesta formação os professores elaboraram um plano de aula partindo de um objeto digital de aprendizagem e estruturaram o plano de aula com as dificuldades apresentadas pelos alunos público-alvo da Educação Especial que atuam em suas Unidades Escolares.

A partir da formação, os professores desenvolveram estratégias diferenciadas utilizando os jogos da plataforma. As professoras Isabel Fátima Natal Oliveira, da EE Prof. Arthur Wolff Neto e a professora Hatsuko Itocazu, da EE Paulo Eiró utilizaram na sala do Programa ACESSA Escola o jogo interativo "Feche a caixa", integrante da plataforma Currículo+, que aborda conteúdos e habilidades dos temas Campo Aditivo e Números e Operações.

Esta atividade foi realizada em duplas, o que auxilia na cooperação, colaboração e socialização de todos os alunos. Após a atividade no computador, as professoras também construíram o jogo em tabuleiro para que os alunos pudessem manuseá-lo.

Na EE Manuel Borba Gato, a professora Rosilene H. Lopes, utilizou o “Jogo do castelo”. O objeto digital é um jogo, com até cinco jogadores por partida, onde os alunos têm que completar cinco ou dez números que faltam no quadro numérico, trabalhando os temas Números e Operações e as Sequências Numéricas.

Na mesma unidade escolar, a professora Fernanda Papa utilizou de forma lúdica e divertida, o jogo Contando de 5 em 5 para ensinar seus alunos a contagem e a sequência numérica.

Em outra atividade, a professora Roseli Maria de Carvalho, da EE Prof. Zenaide Lopes de Oliveira Godoy disponibilizou para os alunos, na sala de recurso, brinquedos de cores variadas e durante a brincadeira livre introduziu o tema cores, chamando a atenção para as diferentes cores dos objetos. Em um segundo momento na sala de informática utilizou o jogo “Lousa legal” da plataforma currículo +, abordando o tema iniciado na sala de recurso. Pintar figuras, escolher letras com determinada cor, adicionar figuras, escolher e trocar a cor de fundo da lousa, paisagens de cores

diferentes eram os desafios que o objeto digital proporciona, além de auxiliar no sistema de escrita.

Já a professora Leiliane Fontene relatou ao utilizar o Jogo das Cores, integrante da plataforma digital: “No primeiro momento por meio do currículo + meu objetivo em relação à atividade “Jogo das cores”, era que o aluno aprendesse, identificasse e reconhecesse as diferentes cores, desenvolvendo o raciocínio lógico. O aluno gostou muito do jogo e ficava encantado ao ver as bisnagas com as tintas de diferentes cores e o pincel movimentando-se e mudando a cor dos desenhos. Cada cor utilizada na atividade era dita para o aluno e o mesmo repetia as cores informadas pela professora, já que o aluno não reconhece as cores.”

Os professores das salas de recurso estão utilizando as ferramentas da plataforma currículo+ e compartilhando suas boas práticas, como ocorreu na orientação técnica “A importância dos jogos lúdicos na Educação Especial”, mediada pela professora Elisabete Evangelista em que os professores puderam relatar suas vivências com a tecnologia e compartilhar seus planos de aula conectando a Educação Especial e a Plataforma Currículo+.



As professoras Isabel F. N. Oliveira e Hatsuko Itocazu compartilhando suas atividades

Considerações finais

“No início o aluno apresentou dificuldade em digitar o número que faltava na sequência e assim, repetiu o número anterior ao que faltava, percebeu que não ficou correta a sequência, o que o levou a repensar e corrigir o número repetido para o número posterior. Ao jogar novamente apresentou melhor desenvoltura na utilização do teclado, mouse e identificação do número a ser completado.”



Professora Rosilene H. Lopes



O relato acima da professora Rosilene é um dos vários relatos compartilhados pelas professoras das salas de recurso após a utilização da Plataforma Currículo+ direcionado a alunos público-alvo da Educação Especial.

Ainda há educadores que relutam na utilização de recursos digitais para a aprendizagem, mas é necessário incentivar o uso desses recursos e inserir o professor nesta era digital. A formação desses professores ao utilizar a plataforma teve como foco o manuseio do computador e as formas de acessar jogos, animações e vídeos, pois os professores apresentam insegurança ao navegar na internet e acessar objetos digitais de aprendizagem. Ao final da ação os professores se sentiram animados em utilizar a plataforma com seus alunos, pois elaboraram planos de aula específicos para os alunos que frequentam a sala de recursos.

A maioria dos professores têm dificuldades em lidar tanto com a tecnologia quanto com os alunos público-alvo da Educação Especial. São necessárias formações constantes para que a tecnologia se torne uma prática comum a todos os professores e auxilie cada vez mais os alunos, independente da dificuldade apresentada. Por meio desta ação, os professores conseguiram refletir sobre a importância da tecnologia no aprendizado e conseguiram aplicar suas ideias para auxiliar seus alunos no desenvolvimento dos conteúdos curriculares relacionados com competências e habilidades necessárias para a educação básica.

REFERENCIAS:

BRASIL. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL. **Escola Viva: garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola: alunos com necessidades educacionais especiais.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2000.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA. **O uso pedagógico dos recursos de Tecnologia Assistiva: módulo II.** (Arquivo word.doc).



MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento Da Criança Deficiente Intelectual**, São Paulo: SE, 2008.

SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo do Estado de São Paulo: Ciências da Natureza e suas tecnologias**. Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Luis Carlos de Menezes. São Paulo: SE, 2012. 152 p.

SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo do Estado de São Paulo: Ciências da Natureza e suas tecnologias**. Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Paulo Miceli. São Paulo: SE, 2012. 152 p.

SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. 2. ed. São Paulo: SE, 2012. 260 p.

SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo do Estado de São Paulo: Matemática e suas tecnologias**. Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Nilson José Machado. São Paulo: SE, 2012. 72 p.

SÃO PAULO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Matrizes de referência para a avaliação Saesp**: documento básico/Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo: SEE, 2009.

Site: CURRICULO + <http://curriculomais.educacao.sp.gov.br/>