

UM OLHAR SOBRE A ADAPTAÇÃO PARA UM ALUNO AUTISTA DO 5º ANO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Maria José Souza Monteiro ¹

Vanessa Sousa Barbosa ²

INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva analisar e refletir sobre as ações desenvolvidas no Estágio Supervisionado III, do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Roraima (UFRR), realizado nos anos iniciais do Ensino Fundamental no período entre março e abril de 2021, no contexto da Pandemia da COVID - 19. As observações foram feitas remotamente, visto a realidade ocasionada pela doença e a necessidade do ensino remoto, amparadas pelo Parecer n. 05/2020 do Conselho Nacional de Educação (CNE).

Nesse sentido, o corpo docente, familiares e os alunos tiveram que se reinventar e aprender a utilizar novas plataformas online, pois, tudo o que antes era mediado dentro da sala de aula, com os educandos em suas carteiras e o professor utilizando o quadro, teve que ser adaptado para o uso de aplicativos de internet, um deles no qual o professor pode interagir com a turma, os alunos com seus colegas e seu professor.

Assim, o estágio foi realizado no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Roraima no 5º ano do Ensino Fundamental com o objetivo de vivenciar a inclusão dentro da sala de aula e aprender sobre a futura atuação da profissão

O estágio foi organizado em quatro etapas, sendo elas: observação, planejamento, intervenção, e por fim, a elaboração do relatório, onde apresentamos o passo a passo de todas as atividades desenvolvidas durante o processo de estágio.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Durante a intervenção, optamos por utilizar um jogo virtual, que consistia em uma forma lúdica de aprender e compreender a acentuação das palavras. A plataforma utilizada para o desenvolvimento da atividade proposta foi o *Google meet*. Para fazer o uso do jogo em sala virtual, todos os alunos, professora e estagiarias deveriam estar logadas na sala virtual do *meet*.

¹ Universitária da Universidade Federal de Roraima- UFRR,

² Universitária da Universidade Federal de Roraima- UFRR.

O jogo era de tabuleiro no qual a professora jogava o dado que cairia em um determinado número, para a criança escolhida avançar no tabuleiro. Logo, a estagiária fazia a leitura da pergunta designada naquela casa e o aluno teria que dizer qual a acentuação presente ali. Caso acertasse o aluno continuaria no jogo e errando ele teria que retornar a casa inicial. Desta forma foi observado o quão importante é trabalhar jogos lúdicos dentro deste novo contexto de ensino.

REFERENCIAL TEÓRICO

Educação e diversidade em tempos de pandemia da covid-19 é um tema relevante para trabalharmos a inclusão e a valorização humana. Instituições mundiais buscam esse propósito uma delas é a Unesco que tem se empenhado em valorizar e reconhecer as diferenças para combater o racismo, a intolerância e o preconceito, (CARVALHO, 2012, p.18).

É um grande desafio, e quando se trata da criança com deficiência em sistema remoto é ainda mais desafiador, pois fica impossibilitado o contato direto com os colegas e professor, onde nesta fase escolar a interação social de forma mais sólida e completa é extremamente importante.

O autismo, ou Transtornos do Espectro Autista (TEA), é um transtorno do desenvolvimento, ou seja, que costuma aparecer logo nos primeiros anos de vida, comprometendo as habilidades comunicacionais e de interação social. A LDB assegura este direito a criança especial, no inciso 1º do art.58 diz o seguinte: haverá, quando necessário, serviços de apoio especializado, na escola regular, para atender às peculiaridades da clientela de educação especial (LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017, p. 40

Nossa experiência na turma do 5º ano com uma criança autista, foi muito rica, pois ela interagiu totalmente com a turma e seus colegas juntamente com ela, podemos identificar o respeito dos colegas pela aluna e de como ela se envolvia nas atividades com os colegas, a mediação da professora era fundamental para esta inclusão, pois a todo momento ela conduzia a aula com versatilidade de forma que todos se envolvessem com as atividades, e essa versatilidade é que nós professores em formação precisamos adquirir, como diz, Rodrigues, que “a profissão de professor exige imensa versatilidade, dado que se lhe pede que haja com grande autonomia e seja capaz de delinear e desenvolver planos de intervenção em condições muito diferentes”.

Mesmo com as atividades regulares adaptadas para ela como, histórias em quadrinho e muitas cores, quando optamos por uma atividade lúdica com jogo de trilha de acentuação, não fizemos nenhuma alteração conduzimos o jogo com toda a turma e ela interagiu positivamente e de forma muito ativa com o jogo e com a turma, respeitava as regras, aguardava a sua vez, prestava atenção quando a estagiária repetia a palavra para que ela pudesse identificar onde precisava de acentuação.

Isso nos mostra a importância o papel do conteúdo escolar para que esta criança se sinta parte da turma e se sentir incluída com naturalidade, o jogo possui uma ferramenta muito importante, Alain (1957, p. 19) defende o emprego do jogo na escola. Sua justificativa é de que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução do problema (KISHIMOTO, 2018).

Está é a função do jogo, não é apenas uma brincadeira aleatória, mas que possui um fim que é o aprendizado, nessa experiência as crianças se divertiram e aprenderam, pois, o jogo possibilitou a ela pensar sobre a palavra e depois responde-la, e mesmo quando erravam, não se sentiam constrangidas. Segundo Kishimoto, esse é o benefício do jogo que é estimular a busca por respostas, em não constranger quando erra (KISHIMOTO, p.21, 2018). Tivemos a oportunidade de medir esse aprendizado posteriormente com atividades que envolviam a acentuação, e na maioria das questões eles acertaram.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização do jogo foi possível observar como a aluna autista se desenvolvia e participava da atividade proposta, e como foi a interação dela com seus colegas, e de aquela forma lúdica despertou de maneira muito boa a atenção da aluna, foi de suma importância, pois ali ela despertou a sua participação, se identificou, resolvendo assim suas questões sociais.

As atividades anteriores de fixação do conteúdo foram feitas adaptações para ela, porém no jogo não, no entanto mesmo não sendo adaptada a aluna participou ativamente, se engajou dentro do jogo lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar a diversidade em contexto de pandemia foi um desafio, pois exigiu de nós uma atenção mais focada para alcançar nossos objetivos que era identificar a diversidade educacional em contexto de pandemia.

Os planejamentos foram implementados e obtivemos êxitos nos resultados, o jogo usado como metodologia de ensino foi fundamental, pois envolveu as crianças de toda a turma sem exceção, através desta interação promovemos a inclusão de uma aluna autista que se sentiu acolhida e foi participativa durante toda a aula.

Os encontros virtuais com os professores do Curso de Pedagogia, na preparação da equipe antes e durante a conclusão do estágio contribuiu para que pudéssemos colaborar com o professor do campo e lograr êxitos no desenvolvimento do aprendizado dos educandos

REFERÊNCIAS

- CARVALHO**, Elma Júlia Gonçalves, **FAUTINO**, Rosângela Célia (organizadoras).~2.ed. Maringá: Eduem, 2012.
- <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/03/23/coronavirus-faz-educacao-a-distanciasbarrar-no-desafio-do-acesso-a-internet-e-da-inexperiencia-dos-alunos.ghtml>
- <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-ludica-os-jogos-tabuleiro-modernos-como-ferramenta-pedagogica.htm>
- <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf>
- <https://novaescola.org.br/conteudo/274/vygotsky-e-o-conceito-de-aprendizagem-mediada>
- <https://www.ufr.br/ultimas-noticias/6399-escola-agrotecnica-e-colegio-de-aplicacao-da-ufr- implementam-ensino-remoto>
- MENDES**, Enicéia Gonçalves, Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-Graduação em Educação Especial, Revista Brasileira de Educação v.11 n. 33 set/dez. 2006.
- REGO**, Teresa Cristina. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação/Teresa Cristina Rego. 25. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. –(Educação e conhecimento).
- RODRIGUES**, David, Dez ideias (mal) feitas sobre educação inclusiva
- KISHIMOTO**, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil / Tizuko Morchida Kishimoto. – Ed. rev. – São Paulo, SP: Cengage Learning, 2018.

Anexos

