

PRODUTO EDUCACIONAL (LIVRO LITERÁRIO, RÉGUA REFERENCIAL, JOGO DE CARTAS, JOGO DE DOMINÓ E SOFTWARE) E APORTE TEÓRICO AO PRODUTO EDUCACIONAL



Recadinho ao Leitor

- Durante a leitura capriche na entonação de voz, na emoção e explore as ilustrações.
- Sempre que o ouvinte questionar alguma parte da história faça uma releitura e estimule a criatividade. Responda diretamente a pergunta, somente se não obtiver êxito após estimular a compreensão da história.
- Estimule a participação durante a leitura. Deixe-o folhear o livro. Mostre as ilustrações e números associados à história. Pergunte se está compreendendo.
- Converse sobre a história, tentando associar fatos da história do livro com a realidade do leitor e/ou ouvinte.
- No decorrer da história incentive o aprendiz a contar cada quantidade que representa os números.
- As atividades e jogos são indicados a serem utilizados após a leitura completa da história.
- Sempre que necessário retorne a história quando tiver utilizando as atividades e jogos.
- É indicado alternar o desenvolvimento das atividades e jogos sempre que necessário. Poderá ser em horas ou dias diferentes, respeitando a particularidade e o desenvolvimento do aprendiz.
- Dê autonomia ao aprendiz. Seja somente um orientador participante.

Joana menina pequenina que sabe encantar.
Com olhinhos puxados e rosto redondinho já
sabe se embelezar.

Se vai passear, estudar ou em casa ficar,
Joana gosta de flores encontrar.
E na hora de se vestir, Joana gosta mesmo
é de florir.

Vestido com flores faz Joana sorrir!!!



Nossa!!! Que susto Joana levou.
Quando ao abrir o guarda-roupa
nenhum vestido encontrou.

0

Mas logo Joana se acalmou.
Pois, uma mala com todos
os vestidos Joana encontrou.

1



Mamãe de Joana logo explicou:

Vamos viajar para fazenda e
duas malas devemos organizar.



2

Joana muito feliz por ir viajar, três
beijinhos na mamãe resolve dar.



3

4

E quando Joana estava a se arrumar, quatro amigos chegaram a sua casa para visitar.



Mamãe de Joana o lanche foi preparar, para as cinco crianças que estavam a brincar.

E na hora de lanchar os seis,
a mamãe e as crianças
se juntaram a mesa para
o alimento partilhar.



Para Joana ainda mais se alegrar,
sete flores a mesa mamãe
colocou a enfeitar.

7



Após terminarem de lanchar,
no jardim eles voltaram a
brincar. E lá, oito borboletas
estavam a voar.

8



Com as borboletas
nove pássaros se juntaram
a voar, para as crianças ainda
mais alegrar.

9



E após muito brincar, chegou a hora de descansar. Para suas casas os amigos voltaram, e Joana, ao se deitar, ficou a pensar: "Vou viajar e na fazenda muitas flores quero achar. Mas, feliz irei ficar se as borboletas e os pássaros vierem me encontrar..."



Fim

Régua referencial



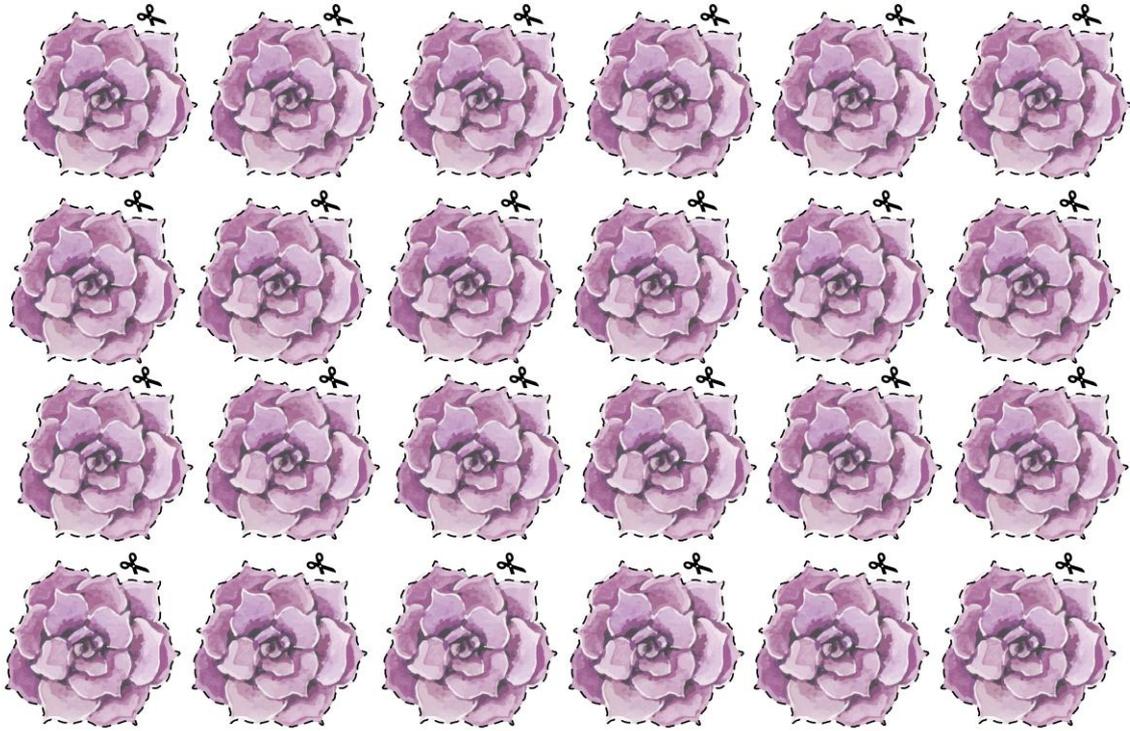
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
									



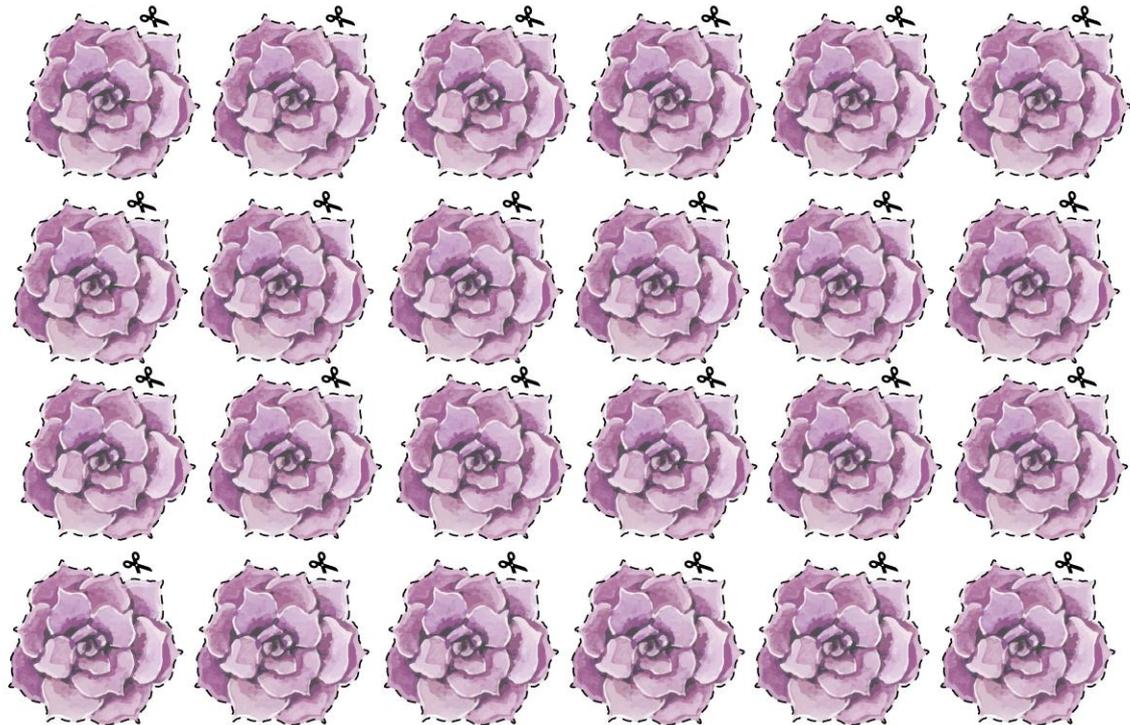
Jogos de Cartas

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

Flores para o jogo de cartas



Flores para o jogo de cartas



Dominó

✂	0		0	🌸	0	🌻
	1		1	🌸	1	🌻
	2		2	🌸	2	🌻
	3		3	🌸	3	🌻
	4		4	🌸	4	🌻
	5		5	🌸	5	🌻
	6		6	🌸	6	🌻

✂	0	🌻	0	🌸	0	🌸
	1	🌻	1	🌸	1	🌸
	2	🌻	2	🌸	2	🌸
	3	🌻	3	🌸	3	🌸
	4	🌻	4	🌸	4	🌸
	5	🌻	5	🌸	5	🌸
	6	🌻	6	🌸	6	🌸

Aporte teórico

Esse trabalho foi elaborado como produto educacional no Mestrado Profissional em Ensino de Ciências pela Universidade Estadual de Goiás, na dissertação com o Título: Ensino de números inteiros associado à literatura infantil para alunos com Síndrome de Down, a partir do interesse em contribuir com o processo de educação inclusiva. Atualmente no contexto em que a escola obrigatoriamente deve receber alunos com diversas deficiências faz-se necessário o desenvolvimento de pesquisas que possam auxiliar no processo de ensino aprendizagem, objetivando que o processo inclusivo realmente se efetive. No trabalho de pesquisa, a partir de observação e estudo de caso, desenvolvemos como produto educacional um livro literário e jogos (jogo de cartas, dominó e *software*) que podem ser utilizados por qualquer pessoa e de diversas maneiras como recurso metodológico.

Para tanto acrescentamos este aporte teórico, a fim de que você leitor (independente de quem seja o leitor: o aprendiz, o professor, os pais, ou outros) possa ter uma sugestão de utilização deste produto educacional. Sendo que todos ao utilizarem este material devem respeitar as particularidades do aprendiz e objetivar compartilhar conhecimentos.

Agradecemos pela atenção e esperamos que você leitor possa, a partir dessa leitura, não só obter uma sugestão de utilização do produto educacional, mas também se ver capaz de adequar este material a necessidade educacional do aprendiz.

Durante a utilização do livro literário: Joana, esteja atento ao seguinte:

- Durante a leitura capriche na entonação de voz, na emoção e explore as ilustrações.
- Sempre que o ouvinte questionar alguma parte da história, faça uma releitura e estimule a criatividade, respondendo diretamente a pergunta somente se não obtiver êxito após estimular a compreensão da história.
- Estimule a participação durante a leitura. Deixe-o folhear o livro. Mostre as ilustrações e os números associados à história. Pergunte se está compreendendo.
- Converse sobre a história, tentando associar fatos da história do livro com a realidade do leitor e ou ouvinte.

- O livro, além da historinha, é ilustrado com os números e quantidades de objetos associados ao número e a cena . Portanto, no decorrer da história, incentive o aprendiz a contar cada quantidade que representa os números.

- Os jogos foram elaborados associando-os com as imagens do livro literário. Por esta razão os jogos são indicados a serem utilizadas após a leitura completa da história.

- Sempre que necessário retorne para a história quando estiver utilizando as atividades e jogos.

- É indicado alternar o desenvolvimento das atividades e dos jogos sempre que necessário. Poderá ser em horas ou dias diferentes, respeitando a particularidade e o desenvolvimento do aprendiz.

- Dê autonomia ao aprendiz. Seja somente um orientador participante.

Instruções para o jogo de cartas:

O jogo de cartas objetiva a associação de quantidade de flores ao número da carta, composto por 45 desenhos de flor, uma régua referencial e dez cartas com distribuição de um número (0 a 9) em cada carta.

Neste jogo devem-se embaralhar as cartas com os números (0 a 9), e distribuí-las com o número para baixo sobre a mesa. Depois, solicita-se ao jogador que vire uma carta. Após virá-la e observar o número contido nela, o jogador deverá quantificar com as flores o respectivo número. Se o jogador acertar a quantificação o mesmo ficará com as flores que, ao final do jogo, após virar todas as cartas, quem tiver mais flores será o vencedor. Se o jogador não acertar deverá retornar a carta para a mesa, embaralhando-as e redistribuindo-as.

A régua referencial foi elaborada com objetivo de ser um material de consulta rápido do aluno, no caso de dúvida ou conferência das quantificações. O mediador poderá durante o jogo conferir as quantificações e fazer a soma de flores ao final do jogo. A quantidade de jogadores pode ser de até cinco para que cada jogador tenha ao menos duas chances de quantificar.

O jogador que conseguir acertar todas as quantificações do jogo de cartas terá mais facilidade de jogar o dominó, pois, além de envolver a quantificação, no dominó o jogador está lidando com uma quantidade maior de peças.

Instruções para o jogo de dominó:

No jogo de dominó das flores o objetivo é conseguir associar a quantidade de flores ao número que representa esta quantidade. É interessante que, antes de se iniciar o jogo, se exemplifique aos jogadores algumas associações de quantidades ao número. Os jogadores deverão virar as peças do dominó para baixo e embaralhá-las. Depois distribuir cinco peças a cada jogador. O primeiro jogador deverá virar uma peça e colocá-la sobre a mesa. Em seguida, o mesmo jogador deverá tentar encontrar uma peça dentre as suas a qual ele possa associar. Exemplo: se a primeira peça tem uma figura com três flores e o número dois, o aluno só poderá associar esta peça a uma peça que contenha uma figura com dois elementos ou a uma peça que contenha um número três. Se conseguir encontrar a peça correspondente, o jogador deverá colocar a segunda peça ao lado da primeira, respeitando a associação. Se não conseguir, o jogador deverá passar a vez para o próximo jogador. Só poderá fazer associações entre figura e número.

Os jogadores podem utilizar da régua referencial do jogo de cartas para conferir as quantificações nas peças do jogo de dominó

Link e instruções do Software

Pensando na interação dos alunos com a tecnologia eletrônica desenvolvemos o *software* que é um jogo de associação da quantidade de borboletas com o número referente à sua quantificação. Antes de iniciar o jogo aparece a tela solicitando para clicar no “Iniciar” . Após o início, conforme aparecem às borboletas, o jogador deve clicar no balão com o número de representação da quantidade. Após clicar em qualquer balão aparecerá uma mensagem parabenizando pelo acerto ou solicitando que se tente novamente, juntamente com um som diferente para o caso de acertos ou erros. Sugere-se que o mediador solicite ao jogador que faça a identificação (leitura) dos números antes de clicar no balão. Isso possibilitará ao mediador diagnosticar se o jogador sabe reconhecer os números.

O jogo é também composto por níveis de dificuldade: a quantificação até cinco refere-se ao nível um; a quantificação de cinco até nove é nível dois; depois inicia-se a soma de parcelas. O jogo é gratuito e pode ser baixado por qualquer pessoa através do *link*: <<http://www.mediafire.com/download/pqm8sd49bj494zo/SoftwareDown.apk>>.

Sobre os autores e ilustrador:*Eliane Pereira dos Santos*

Possui Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual de Goiás, Especialização em Docência Universitária pela Faculdade Católica de Anápolis e, atualmente é discente do Programa de Pós-graduação no Mestrado Profissional em Ensino de Ciências pela Universidade Estadual de Goiás na linha de pesquisa: Metodologias e recursos educacionais para o ensino de ciências. É professora efetiva da rede pública estadual de Goiás. E-mail: eliane.matematica@hotmail.com

Clodoaldo Valverde

Possui graduações em Pedagogia, Física Licenciatura e Física Bacharelado. Mestrado em Física pela Universidade Federal de Goiás(2003), Doutorado em Física Computacional pela Universidade Federal de Goiás(2012) e Pós-doutorado pela Universidade de Brasília. Foi coordenador do Curso de Licenciatura em Física da Universidade Estadual de Goiás, também coordenador do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Universidade Estadual de Goiás. É professor da Universidade Estadual de Goiás, da Universidade Paulista(UNIP), da ESUP e do Colégio santo Agostinho. Tem experiência na área de Educação Especial, Ensino de Física e de disciplinas na área de engenharia. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Especial: Interação, Prática e Inclusão – (O GEPEE desenvolve investigações na área do Ensino de Ciências para estudantes com necessidades educativas especiais. Na atualidade, o principal eixo temático do GEPEE envolve o desenvolvimento de metodologias que contemplam estudantes surdos da Educação Básica usuários da Língua Brasileira de Sinais(Libras) e alunos com Síndrome de Down). E-mail: valverde@ueg.br

Carlos Alberto de Andrade Filho

Ilustrador, Gestor de Marketing, Designer, com formação em Design Gráfico e Pós graduação em Gestão Comercial, Marketing e Vendas. E-mail: carlos777alberto@gmail.com