

PROJETO
COPIADO
DO
ORIGINAL



3. DO PLANEJAMENTO À AÇÃO: IDEIAS DE ADAPTAÇÕES PARA O COTIDIANO ESCOLAR

Para qual sonho você educa?
Bárbara Carine

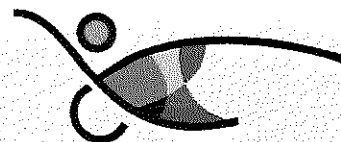
Esta seção foi construída a partir das vivências e práticas pedagógicas de docentes do AEE do município de Sorocaba e tem como objetivo compartilhar estratégias por meio de atividades lúdicas para que sejam realizadas adaptações curriculares. As propostas apresentadas são orientações flexíveis, que podem ser ajustadas às singularidades de cada estudante e servir de referência para a criação de outras possibilidades de adaptação, não constituindo, portanto, instruções fechadas, “receitas de bolo” a serem seguidas pelos docentes.

As adaptações de atividades são fundamentais para garantir a participação de todos na sala de aula comum. Quando o docente ajusta a proposta pedagógica ao ritmo, formato ou forma de apresentação dos conteúdos, amplia o acesso à aprendizagem e fortalece o senso de pertencimento dos estudantes. Essas adaptações não diminuem o desafio, mas criam caminhos possíveis para que cada um demonstre o que sabe.

O uso de materiais concretos é uma estratégia central nesse processo, pois a mediação por objetos manipuláveis favorece a passagem do pensamento concreto ao abstrato e contribui para uma aprendizagem mais significativa (Vigotski, 1998; Lorenzato, 2006). Esses materiais tornam conceitos abstratos mais compreensíveis, visíveis e manipuláveis. Para estudantes com deficiência intelectual, por exemplo, favorecem a construção do pensamento lógico; para aqueles com deficiência visual, oferecem referências táteis; e, para estudantes com TEA, podem ampliar a previsibilidade e a organização das atividades quando articulados a rotinas estruturadas e recursos visuais (Rasmussen; Silva; Neix, 2021). Assim, os materiais concretos funcionam como uma ponte entre o conteúdo escolar e a experiência sensorial do estudante.

Nessa mesma direção, os jogos pedagógicos intensificam o engajamento e favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Regras simples, desafios graduais e oportunidades de cooperação permitem adaptar os jogos a diferentes perfis e níveis de necessidade, possibilitando a participação ativa de todos. O caráter lúdico tende a reduzir a ansiedade, fortalecer a autoestima e contribuir para um ambiente de aprendizagem mais leve, acolhedor e motivador.

Desde a primeira infância, é por meio da brincadeira que o estudante se aproxima do mundo,



experimenta formas de comunicação, relação e criação. O brincar é, ao mesmo tempo, atividade cotidiana e experiência potente: nele, a criança exercita habilidades motoras, perceptivas, cognitivas e socioemocionais, enquanto encontra espaço para o prazer, a imaginação e a invenção. Estudos sobre o desenvolvimento infantil indicam que o brincar envolve estratégias sociais complexas: a criança não apenas imita o mundo adulto, mas o reinventa continuamente, combinando as informações que recebe com seus interesses, gostos e paixões.

A seguir, apresentamos diferentes formas de brincar e suas funções, extraídas do livro *Só Brincar*, de Janet R. Moyles (2002):

BRINCAR FÍSICO	BRINCAR INTELECTUAL	BRINCAR SOCIAL
Motor amplo (construção; destruição)	Linguístico (comunicação; explicação; aquisição de linguagem)	Terapêutico (regressão; relaxamento; brincar paralelo)
Motor fino (manipulação; coordenação)	Científico (exploração; investigação; resolução de problemas)	Emocional-linguístico (comunicação; interação; cooperação)
Psicomotor (aventura; movimento criativo; exploração sensorial; brincar com objetos)	Simbólico/matemático (representação; faz de conta; minimundos)	Repetitivo (domínio; controle)
	Criativo (estética; imaginação; fantasia; inovação)	Empático (simpatia; sensibilidade)
		Autoconceito (papéis; moralidade; identidade)
		Jogos (competição; jogos com regras)

Fonte: Moyles, 2002.

Estimular o brincar, desde a construção do brinquedo até a brincadeira em si, significa oferecer oportunidades de diversão, lazer, estímulo sensorial e criativo, além de interação social. As brincadeiras transmitidas de geração em geração compõem um patrimônio cultural imaterial, por meio do qual valores e saberes regionais são atualizados e ressignificados a cada nova infância.

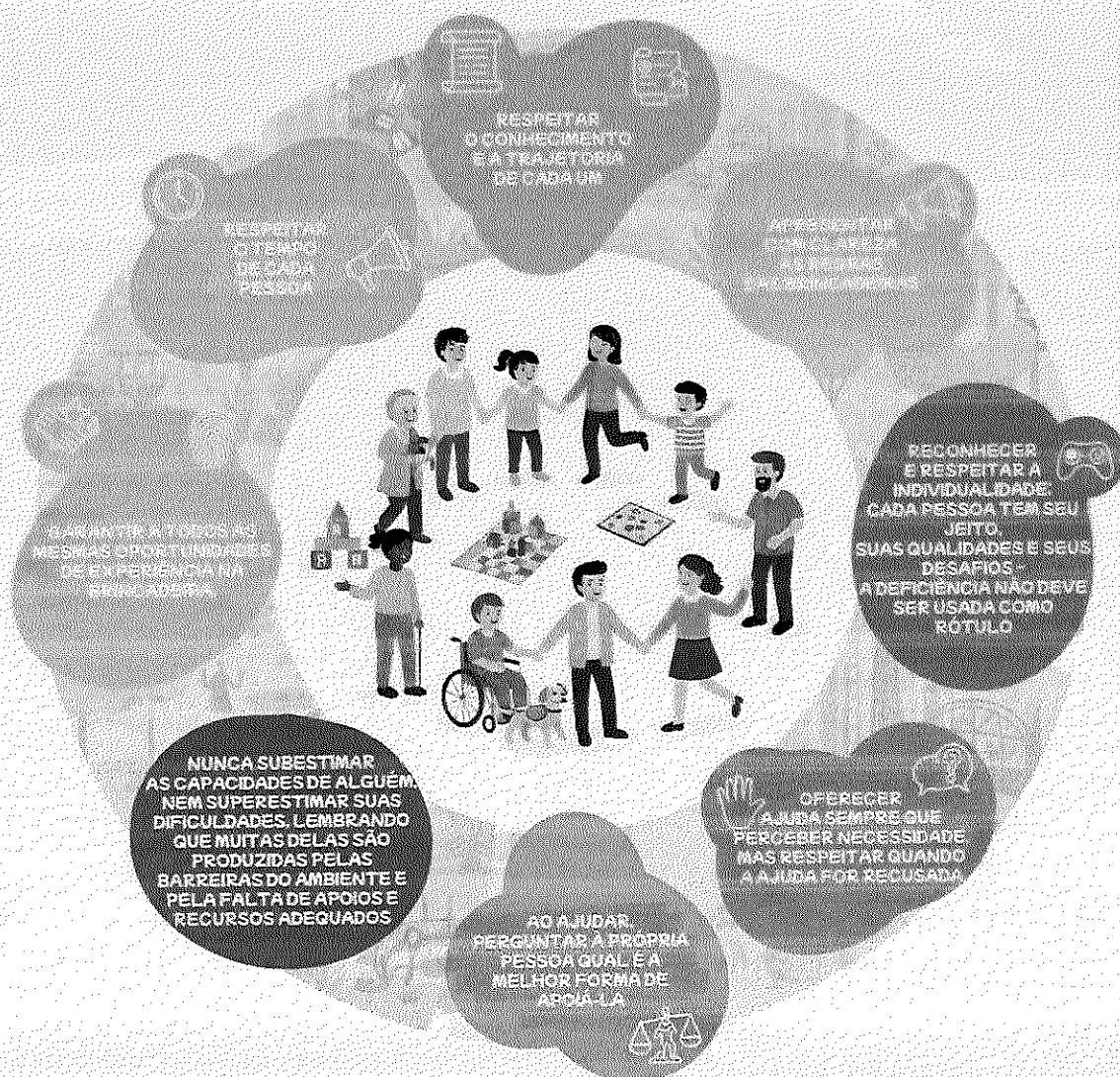
Como lembra Carlos Drummond de Andrade: ao brincar com a criança, o adulto reencontra algo de si mesmo. Sendo assim, participar das brincadeiras, e não apenas incentivá-las, é uma possibilidade de crescimento compartilhado: crianças e adultos só têm a ganhar, não há contraindicações para o ato de brincar.



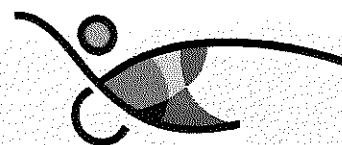
3.1 Sugestões de atividades de adaptação lúdicas sob a luz da perspectiva inclusiva

8 Os brinquedos apresentados a seguir foram planejados a partir das habilidades e competências que podem ser mobilizadas nos estudantes, mas, na prática, todos têm o mesmo propósito: favorecer o desenvolvimento integral e possibilitar múltiplas aprendizagens simultâneas.

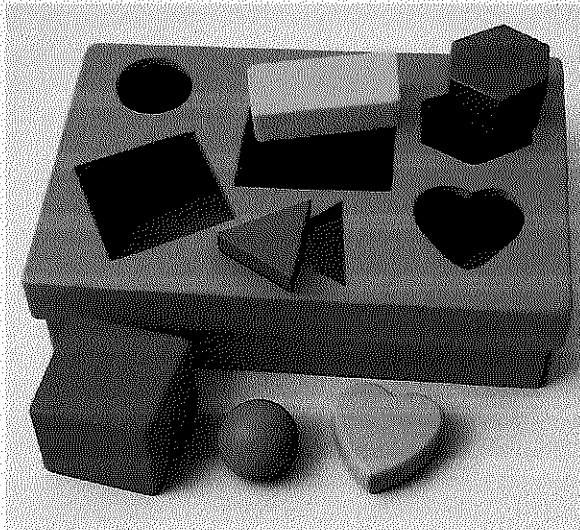
9 Cada proposta pode, e deve, ser adaptada aos materiais disponíveis, às condições de realização e às necessidades identificadas pelo educador, servindo como referência para a criação de novas formas de adaptação. Não existe, portanto, um *modus operandi* fixo garantidor de que uma brincadeira seja inclusiva ou se ajuste a todas as situações. Ainda assim, algumas premissas são fundamentais para garantir a participação e a diversão de todos:



Fonte: Elaborado pela Comissão de Educação Especial.



A organização das atividades deve partir do princípio de que todos os estudantes podem e devem participar; o foco precisa estar em encontrar diferentes caminhos para garantir o acesso ao conhecimento, de acordo com as necessidades de cada um. Com pequenos ajustes na postura dos adultos, na seleção dos materiais e no modo de conduzir as propostas, sem recorrer a práticas segregadoras, é possível construir momentos de brincadeira em que estudantes com e sem deficiência participem juntos, compartilhando espaços, regras e experiências.

JOGOS	EXEMPLOS
Caça-Formas Encontrar e organizar as formas. Ao brincar com caça-formas, o estudante ativa diversos processos cognitivos importantes para seu desenvolvimento. Primeiro, exercita a percepção visual, identificando características como tamanho, contorno, quantidade de lados e diferenças sutis entre as figuras. Ao comparar as peças e encaixá-las, fortalece a discriminação visual e a classificação, aprendendo a agrupar elementos por semelhanças e diferenças. Essa atividade também estimula o raciocínio espacial, pois o estudante precisa girar, virar e posicionar as formas para que se encaixem, desenvolvendo noções de orientação e coordenação visomotora. Além disso, o jogo ativa a função executiva, especialmente o planejamento e a resolução de problemas: ela testa hipóteses, verifica erros e tenta novamente, aprimorando o pensamento lógico. Ao nomear as figuras, amplia seu vocabulário geométrico e relaciona linguagem, percepção e ação. Assim, o caça-formas integra desenvolvimento cognitivo, motor e linguístico em uma experiência lúdica e significativa e pode ser uma brincadeira individual ou socializada.	
Cada cor em seu lugar Separar objetos da mesma cor, estimulando a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a classificação de cores, a compreensão do propósito das regras do jogo, suscitar a organização, a linguagem, a escrita e a interação social. A brincadeira desenvolve uma série de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais ao mesmo tempo. No plano cognitivo, ocorre o fortalecimento da percepção visual e da discriminação de cores, fundamentais para a organização mental e para futuras aprendizagens, como leitura e matemática, também trabalha a classificação e categorização, pois precisa agrupar objetos segundo um critério específico (a cor), o que desenvolve o pensamento lógico e a capacidade de identificar padrões. O estudante exercita atenção sustentada, memória de trabalho e controle inibitório, componentes da função executiva, ao concentrar-se na tarefa, lembrar o critério de seleção e evitar colocar uma peça em um lugar errado. No aspecto motor, há desenvolvimento da coordenação motora fina, já que manipula peças pequenas, encaixa, posiciona e organiza. No plano da linguagem, pode ampliar o vocabulário, nomeando cores e descrevendo o que faz. <i>Cada cor em seu lugar</i> pode ser uma brincadeira individual ou socializada.	