

Professor

Costureira



**Serviço de
Produção de
Material
Pedagógico
Adaptado**

Pedagogo

APRESENTAÇÃO DO SERVIÇO

As informações incorporadas neste caderno técnico fazem parte de estudos e investigações conduzidas por profissionais da equipe de pesquisa do Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento as Pessoas Deficientes Visuais - CAP da Fundação Catarinense de Educação Especial, com sede no município de São José/ Santa Catarina.

O material pedagógico adaptado, que serve como auxiliar da ação docente na busca de resultados em relação à aprendizagem de conceitos e ao desenvolvimento de habilidades desempenha um papel nuclear em programas direcionados a atender as necessidades especiais dos educandos, percebendo estes em toda a sua singularidade.

É fato que as relações entre o material pedagógico, a criança e a educação têm merecido uma constante atenção dos educadores quando se discute temas referentes ao processo de ensino-aprendizagem.

A escola como instituição integrante deste processo, tem o papel de promover a apropriação do conhecimento, cabendo a ela transformar-se para a conquista da melhoria da qualidade de vida da coletividade de forma abrangente.

Pautada nesta perspectiva, entende-se que a escola deve estar voltada em atender as diferentes necessidades educativas dos educandos com necessidades educacionais especiais, garantindo-lhes possibilidade de inclusão, através do acesso a recursos adaptados. Tal intenção fica explícita, quando nos remetemos ao trabalho desenvolvido em sala de aula, onde as estratégias de ensino neste espaço devem atender a diversidade, focalizando a atenção nas relações ali estabelecidas.

Neste sentido, a FCEE através do Serviço de Material Pedagógico Adaptado do Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento as Pessoas Deficientes Visuais - CAP vem mantendo uma prática de investigação e produção de recursos pedagógicos adaptados para educandos com necessidades educacionais especiais, que freqüentam a educação infantil e ensino fundamental no sistema regular e especial de ensino no Estado de Santa Catarina.

1. TRAJETÓRIA HISTÓRICA

Do ponto de vista histórico, a identificação e análise dos fatos que contextualizaram a trajetória do Serviço de Material Pedagógico Adaptado, são feitas a partir das primeiras iniciativas, fruto de ações marcadamente centralizadas na área da deficiência auditiva.

No período de 1994/1995, no Centro Tecnológico já havia iniciativas, de desenvolver trabalhos em arte e comunicação, no que diz respeito à confecção de painéis para eventos, o livro "Despertar de Felipe", Kit Lingüístico, Alfabeto Digital e algumas ações referentes à confecção de jogos pedagógicos. A falta de recursos humanos para o cultivo dessas iniciativas e a forma assistemática que essas ações ocorreram não garantiram uma continuidade de criação e produção de recursos pedagógicos para atender os educandos com necessidades educacionais especiais nos diversos segmentos da FCEE.

A partir das solicitações dos diferentes serviços existentes na FCEE, em atender as necessidades dos seus alunos na área da Educação Infantil, a equipe de pesquisa do Centro, estrutura o Projeto "Recursos Pedagógicos Adaptados" integrando ao Programa de Desenvolvimento de Pesquisas e Tecnologias Adaptadas. Tal Projeto tem como propósito adaptar recursos pedagógicos possibilitadores do processo de apropriação e produção do conhecimento do educando com necessidades educacionais especiais.

Sem dúvida, a experiência de estruturação do Serviço, foi pautada em algumas prerrogativas resultantes de inúmeros estudos que orientaram estas definições que se transformaram em situações concretas.

Para tanto, foram desenvolvidas as seguintes ações:

- Levantamento das necessidades dos programas para posterior priorização das produções.

- Estruturação de equipe.

- Aquisição de materiais para adaptação e confecção de recursos pedagógicos.

- Adaptação e confecção de kits estimulação essencial.

- Produção de manuais de orientação para a utilização dos kits de estimulação global.

- Acompanhamento e avaliação das utilizações dos materiais produzidos.

- Impressão em "Off-Set" dos manuais produzidos.

Num primeiro momento, a equipe constituía-se por uma pedagoga de 40 horas, uma pedagoga de 20 horas e 2 professoras de 20 horas semanais, cuja coordenação e orientação dos trabalhos desenvolvidos por este Serviço estava sob a responsabilidade de um técnico da equipe de pesquisa do Centro.

Inicialmente, contava-se com uma máquina de costura reta industrial, para a realização das primeiras produções de materiais adaptados por esta equipe.

Com o aumento e diversificação da produção, resultados do amadurecimento profissionais da equipe que compõe este serviço, foram viabilizados a implementação, nos diversos âmbitos, deste trabalho, atrelada as necessidades que se apresentaram na prática.

Atualmente o Serviço dispõe dos seguintes equipamentos: duas máquinas Owerlock (sendo uma por doação) duas máquinas do tipo industrial (uma de cobertura e outra de costura reta), cinco máquinas de costura elétrica Zig-Zag (sendo uma por doação), uma máquina de pressão de ilhós, oito tesouras "Mundial" e uma tesoura elétrica.

Hoje a equipe está constituída por 01 professora com formação, em nível de 3º grau, em Artes de 20 horas, 01 professora de 20 horas e 02 professoras de 40 horas semanais e 01 pedagoga responsável técnica pelo Serviço de 20 horas.

Num movimento dialético, onde a importância de se refletir, analisar e interpretar a prática, para daí estabelecer objetivos que nortearão as ações futuras, procura-se através de reuniões semanais organizar programas de ações; estabelecer objetivos do diagnóstico - identificando as necessidades, replanejando às atividades.

Encaminhar a produção das atividades deste Serviço, não é uma tarefa isolada e solitária de criação, ao contrário, ela demanda a compreensão e atuação sobre as múltiplas determinações das diferentes realidades a nós apresentadas.

Orientados pelas necessidades, cabe destacar que, acrescida às produções deste Serviço, está o trabalho desenvolvido pelo Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento as Pessoas Deficientes Visuais - CAP, na criação de novos símbolos gráficos e pictográficos para a confecção de recursos que irão auxiliar no processo de produção dos materiais adaptados.

Neste documento apresentaremos, de forma sucinta, alguns fatos e informações, que nortearam a trajetória histórica deste Serviço, sempre fundamentada numa construção partilhada de conhecimentos.

2. FUNDAMENTANDO OS PRINCÍPIOS ESSENCIAIS E ELEMENTARES DO SERVIÇO

Este capítulo é uma seleção de alguns pontos pinçados da literatura da área, somada ao crescente interesse, decorrente das necessidades afloradas em sala de aula, por parte dos educadores que desenvolvem atividades junto aos educandos com necessidades educacionais especiais.

Centro de Apoio Pedagógico e Atendimento as Pessoas Deficientes Visuais - CAP, que tem por objetivo adaptar e produzir recursos pedagógicos facilitadores no processo de aquisição do conhecimento dos educandos com necessidades educacionais especiais.

O Serviço de Material Pedagógico Adaptado vem redimensionar as práticas educativas, resgatando os fundamentos teóricos e metodológicos que configuram no espaço escolar, situações significativas que complementem o processo educativo, favorecendo a ampliação das potencialidades cognitivas, ao mesmo tempo em que proporciona maiores possibilidades de interação social.

Cabe, portanto, destacar que, o trabalho realizado por este Serviço, tem como propósito à ... *busca da igualdade de todos na ocupação do tempo e do espaço interativo, na expressão individual, na negociação de regras de funcionamento do grupo...* , assinalando assim, um importante papel no processo de formação do indivíduo frente a apropriação da cultura, característica essencial do processo educativo. O conceito de trabalho educativo aqui adotado situa-se numa perspectiva de relação direta e intencional entre educador e educando.

Apoiados no pressuposto de que, a escola deve promover a apropriação do conhecimento, ressaltamos a necessária transformação da escola na busca da consolidação, da melhoria da qualidade de vida da comunidade de maneira igualitária e democrática.

Partindo deste princípio, acredita-se que a unidade escolar deve estar voltada a atender as diferentes necessidades educativas, proporcionando oportunidades aos educandos

com necessidades educacionais especiais de empreender o seu processo de aprendizagem em igualdade de condições.

Permeados por esta idéia, entende-se que, uma questão fundamental que deva ser examinada para a efetivação de uma educação inclusiva, é o oferecimento de recursos adaptados capazes de darem suporte ao processo de apropriação do conhecimento do educando com necessidades educacionais especiais.

Cumprindo observar que, entre a grande variedade de recursos existentes, destaca-se o material pedagógico adaptado que contribui significativamente para o enriquecimento das *"... experiências de aprendizagem mais diversificadas, constituídas de sentidos e significados"* (SANTA CATARINA, 1995:37).

Calculados em elementos teórico-práticos define-se material pedagógico adaptado como um recurso capaz de acolher a singularidade dos educandos com necessidades educacionais especiais que freqüentam o sistema regular ou especial de ensino, possibilitando ao educador e ao educando, condições necessárias e mecanismos, que favoreçam uma construção rica do processo educativo, no tocante as mediações realizadas em sala de aula, contribuindo desta forma para a ampliação das possibilidades de organização da estrutura de ensino e de interação social, destes indivíduos.

Segundo este entendimento os materiais pedagógicos, constituem-se em recursos concretos, cujo propósito dialético-pedagógico do professor, determinam um significativo ponto de inflexão teórica e metodológica *... cabendo a ele definir seus objetivos e procedimentos de ensino, num ambiente que favoreça o maior aproveitamento dos recursos disponíveis...*, valendo-se deles com notável eficácia.

Em suas diferentes manifestações, os brinquedos, as brincadeiras, os jogos, surgem e integram períodos históricos sendo, seus papéis, aparentemente modificados pelo processo de desenvolvimento dos povos.

A construção dos materiais pedagógicos que, intencionalmente subsidiam o trabalho do educador, não ocorre fortuitamente, mas sim, com um propósito determinado e necessário a funcionalidade específica do processo de construção da organização sócio-econômico-cultural e do desenvolvimento tecnológico e científico do grupo social em questão.

O manuseio com os materiais pedagógicos possibilita ao indivíduo trabalhar com imagens e movimentos, que promovem uma maior flexibilidade de reflexão, maior abrangência e possibilidade distintamente diferenciada de constituir e ampliar o processo de exploração conceitual desenvolvido em sala de aula.

É consensual, que na prática educativa, muitas vezes nos deparamos com a escassez ou mesmo a falta de materiais adaptados capazes de auxiliar no cumprimento dos propósitos programados pelo professor.

Ao refletir sobre esta realidade, verificamos a necessária, criação e adaptação de materiais pedagógicos, observando, entretanto, de maneira criteriosa, a qualidade das adaptações procurando avaliar sua aplicabilidade no que se refere à função, durabilidade, praticidade, visibilidade, textura, peso e tamanho, considerando as particularidades de cada indivíduo tendo como perspectiva sua utilização de forma individual e/ou coletiva.

Para a viabilização da ampliação das possibilidades de atendimento das diferentes necessidades educativas, entendemos que, a produção dos recursos deva ser operacionalizada mediante estudo sistemático oportunizando, desta maneira, a investigação de alternativas que subsidiem o processo de construção e readaptação destes recursos.

Para tanto, é necessário rever as estratégias que venham auxiliar na efetiva melhoria de ensino e na ampliação de oportunidades do exercício pleno da cidadania dos educandos com necessidades educacionais especiais.

Com o objetivo de consolidar tais idéias a equipe de profissionais do Serviço de Material Pedagógico Adaptado da FCEE, tem dinamizado sua prática, observando a constância das trocas de informações técnicas junto aos professores que desenvolvem atividades com estes educandos.

Este fazer, que se origina na prática em sala de aula, abre grandes possibilidades para construção de recursos adaptados que contribuem significativamente para o desenvolvimento do processo de aquisição do conhecimento.



3. OBJETIVOS

3.1 GERAL

O Serviço de Material Pedagógico Adaptado tem como propósito a criação e produção de materiais pedagógicos adaptados a fim de proporcionar a ampliação de possibilidades de inserção social, dos educandos com necessidades educacionais especiais no sistema regular e especial de ensino, através da utilização destes recursos.



3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✦ Oferecer maior número de instrumentos mediadores, aos educandos com necessidades educacionais especiais que frequentam o sistema regular de ensino;
- ✦ Adquirir equipamentos e materiais necessários para a confecção dos recursos pedagógicos adaptados;
- ✦ Investigar, criar e produzir recursos pedagógicos adaptados, atendendo as necessidades específicas dos educandos com necessidades educacionais especiais;

✦ Ampliar a produção dos recursos pedagógicos adaptados, atendendo a grande demanda do Estado;

✦ Divulgar o trabalho desenvolvido pelo Serviço de Material Pedagógico Adaptado, para que as demais Instituições Estaduais e Unidades Federais tenham conhecimento dos recursos e, que possa utilizar-se de intercâmbio na socialização de experiências e técnicas na área de produção dos materiais;

✦ Conceder recursos para as Salas de Recursos do Estado de Santa Catarina e Serviços da FCEE;

- ♦ Criar e produzir recursos adaptados, para comercialização.



4. DINÂMICA DE TRABALHO

- Levantamento das necessidades junto às equipes técnicas dos Centros.
- Estudo sistemático da equipe do Serviço para a criação do recurso e a avaliação da sua aplicabilidade quanto à função, durabilidade, praticidade, visibilidade, contraste, manuseio, como forma de atender as necessidades específicas do aluno com necessidades educacionais especiais.
- Produção e distribuição dos materiais pedagógicos no Campus da FCEE.
- Avaliação com as equipes técnicas dos serviços da FCEE, quanto à função e o objetivo pedagógico que o material proporciona nas atividades do ensino e reabilitação.
- Confeccção e distribuição, em maior escala, de materiais para as salas de recursos no Estado e nos Centros da FCEE.



TAPETE MULTIUSO

Objetivo

✦ Propiciar ao professor o desenvolvimento de atividades em sala de aula, para a construção e ampliação de conceitos nas diferentes áreas do conhecimento.

Componentes

✦ 01 tapete medindo 1,30 x 1,30, sendo que de um lado de tecido de nylon para-queda de cor fluorescente e o outro lado com contraste de cor.

Utilização

✦ O tapete multiuso, antes produzido separadamente nas formas de tapete sonoro e simbólico, tapete geométrico e tapete família, hoje no seu padrão único, condensa os objetivos destes três tapetes.

✦ O tapete deve ser utilizado usando os materiais dos kits: sonoro, simbólico, geométrico e família, constituindo-se como excelente recurso didático pedagógico.



KIT SONORO

Objetivo

✦ Desenvolver a capacidade de percepção, classificação de sons e a criatividade.

Componentes

- ✦ caixas tridimensionais com som
- ✦ brinquedos sonoros
- ✦ instrumentos musicais



Utilização

Com o kit sonoro, o professor poderá trabalhar a classificação de sons pela intensidade, associação de movimentos e sons, dramatizações. Proporcionar o reconhecimento de ruídos ambientais, sons instrumentais e sons da fala.



KIT SIMBÓLICO

Objetivo

✦ Adquirir conceitos de cores, formas, quantidades, texturas, jogo: faz de conta, uso e função dos objetos.

Componentes

- ✦ 04 caixas tridimensionais sem som
- ✦ 01 boneca plástica
- ✦ 01 copo plástico
- ✦ 01 garfo
- ✦ 01 prato plástico
- ✦ 01 colher
- ✦ 01 faca
- ✦ 01 toalha de pano
- ✦ 01 escova de dente
- ✦ 01 pente plástico
- ✦ 01 sabonete
- ✦ 01 creme dental
- ✦ bolas diversas
- ✦ louças plásticas
- ✦ bichos plásticos



Utilização

Com o kit simbólico, o professor poderá criar situações onde o educando faça pareamento por cores, formas, texturas, quantidade. Trabalhar conceitos de igual, diferente, maior, menor, associação dos objetos do kit no seu cotidiano.



KIT GEOMÉTRICO

Objetivo

✦ Estimular a discriminação de formas geométricas quanto ao tamanho, formas e cores.

Componentes

✦ 15 formas geométricas em espuma, revestidas de tecido em diferentes tamanhos e cores.

Utilização

Com o kit geométrico, poderá ser feito pareamento por cor e tamanho, perceber semelhanças e diferenças em formas de objetos, chamando a atenção do educando para cantos, curvas, retas, linhas, trabalhando as figuras geométricas nomeando-as e relacionando-as com outros objetos.



KIT FAMÍLIA

Objetivo

- ✦ Estabelecer relações entre objetos, a fim de que o educando possa identificar, comparar, classificar os conceitos implícitos no kit, como: tipos de vestuários estabelecendo relações com estações do ano, texturas (malha, linha, lã, etc...) e cores, bem como, a trabalhar a sexualidade e o ciclo gestacional, conhecimento do próprio corpo, atividades de vida diária.
- ✦ Estimular o desenvolvimento lingüístico.
- ✦ Facilitar o processo de aproximação da a sua realidade familiar e social.
- ✦ Valorizar os sentimentos, desejos e manifestações da vida afetiva da criança. A afetividade (facilmente confundida com afeto) é o combustível das ações. *"Ao provocar a curiosidade se estimula a afetividade, que é a modificação para o conhecimento!"*. (Telma Vinha)

Componentes

- ✦ 02 bonecos de tecido em malha
- ✦ 02 bebês de tecido em malha
- ✦ 02 pares de sapato
- ✦ 01 **sacolinha de tecido**
- ✦ 01 coeiro em tecido
- ✦ 02 fraldas
- ✦ 01 calcinha para bebê
- ✦ 01 camisa
- ✦ 01 agasalho
- ✦ 01 tip-top
- ✦ 01 vestido
- ✦ 01 camisola
- ✦ 01 conjunto saia e blusa
- ✦ 01 calcinha
- ✦ 01 pijama
- ✦ 01 cueca
- ✦ 01 casaco em lã
- ✦ 01 calça



Utilização

- ✦ Com o kit família, o professor pode usar a brincadeira do faz-de-conta para que o educando possa imitar situações e papéis como de pai, mãe, filho; trabalhar atividades de vida diária como: lavar roupas, passar peças do vestuário, higiene pessoal, vestir, despir assim como trabalhar a sexualidade e o ciclo gestacional.

BOLA DE ESTIMULAÇÃO VISUAL (Com Contraste)

Objetivo

- ✦ Desenvolver a percepção visual, táctil e coordenação viso-motora.

Componentes

- ✦ Bola em tecido com cores em alto padrão em contraste, com enchimento de fibra.

Utilização

- ✦ É um material que auxilia o educando com baixa visão a localizar a bola através do alto contraste, descobrindo diferentes maneiras de usá-la (jogar, rolar, chutar, etc.), passar por obstáculos, arrastar, engatinhar e andar.



BOLA DE ESTIMULAÇÃO AUDITIVA E TÁCTIL

Objetivo

- ✦ Desenvolver a percepção auditiva e viso-motora.

Componentes

- ✦ Bola em tecido com cores e texturas diferentes, com guiso dentro da bola e, enchimento de fibra.

Utilização

- ✦ É um material que possibilita o aluno, localizar a bola através do som, identificar e discriminar as várias texturas.
- ✦ Realizar atividades que permitam a criança, a descoberta do mundo sonoro, através da atenção. Estas atividades de percepção visual, viso-motora e auditiva, integram o processo de aprendizagem da criança e sua socialização.



LUVAS DE FANTOCHE

Objetivo

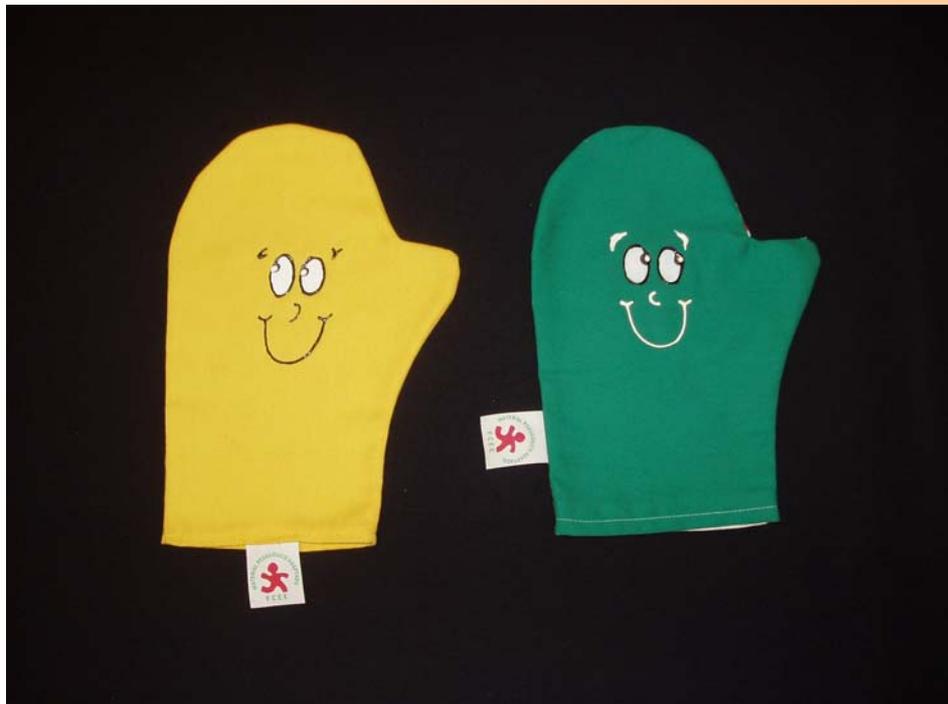
✦ Desenvolver a criatividade, pensamento lógico, habilidade lingüística, bem como, estimular os movimentos dígito-manuais e exploração visual e táctil.

Componentes

✦ Luvas em tecido com contraste de cor.

Utilização

✦ O professor e o aluno podem usar de sua imaginação para criar um cenário e trabalhar com a luva de fantoche, explorando a criatividade, linguagem, representação e atenção.



CUBO DE ATIVIDADES DE VIDA DIÁRIA

Objetivo

✦ Desenvolvimento da coordenação viso-motora, apreensão e compreensão dos meios e fins para independência pessoal.

Componentes

✦ Cubo revestido em tecido de 0,15 m X 0,15 m contendo os seguintes acessórios: zíper, cadarço de sapato, botões de pressão, fivela, gancho e botões.

Utilização

✦ Trabalhar os conceitos de abrir e fechar, colocar - retirar, dentro - fora, acima - abaixo, abotoar - desabotoar.
✦ Identificar objetos por seu nome, observar detalhes e diferença, através da exploração visual e táctil.



CAPA DE MAMADEIRA

Objetivo

- ✦ Organizar, fixar e desenvolver o seguimento visual, bem como, estimular a preensão e a coordenação viso-motora.

Componentes

- ✦ Capa de tecido com listras em alto contraste na posição vertical ou horizontal.



Utilização

- ✦ A criança poderá ser estimulada a segurar a mamadeira levando suas mãos à linha média do corpo e a acompanhar o objeto com o olhar.



JOGO DOS BICHOS

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

- ✦ Ampliar o conceito de cor/forma.
- ✦ Estabelecer relação cor/forma.

Componentes

- ✦ 01 tabuleiro em E.V.A. com formas geométricas.
- ✦ 04 animais de plástico.
- ✦ 01 dado de cores/formas em E.V.A.

Utilização

- ✦ 2 a 4 participantes.
- ✦ Estabelecer a seqüência dos jogadores.
- ✦ O jogador nº 1 inicia jogando o dado, relacionando a cor com a cor ou a forma com a forma, leva o animal a sua correspondência (forma/cor).

Obs: Crie regras que facilitem ou dificultem para seu aluno.



ÁRVORE MATEMÁTICA

Objetivo

- ✦ Ampliar e estimular o conceito de número.
- ✦ Estimular o raciocínio lógico matemático.
- ✦ Explorar operações matemáticas de: adição e subtração.

Componentes

- ✦ 01 panô com aplicação de uma árvore, ao lado seis tiras de velcro.
- ✦ 12 frutas em E.V.A.
- ✦ 30 números de 0 a 9 em E.V.A.
- ✦ 09 sinais matemáticos em E.V.A.

Utilização

- ✦ O número de participantes fica a critério do professor (individual, dupla ou grupo).
- ✦ O professor apresenta todo o material para o aluno; sugerindo as operações realizadas (adição ou subtração). As operações poderão ser realizadas utilizando os números ou os símbolos (frutas).
- ✦ As quatro primeiras tiras de velcro serão utilizadas para afixar os números e sinais. As duas linhas subsequentes serão utilizadas para realização de operações matemáticas a critério ou não do professor.



Obs. : Este jogo permite ao professor e ao aluno várias possibilidades de utilização para o alcance dos objetivos apresentados.

CUBO MÁGICO

Objetivo

- ✦ Desenvolver a percepção tátil.
- ✦ Ampliar o vocabulário.
- ✦ Trabalhar conceitos de acordo com as necessidades apresentadas em sala de aula.

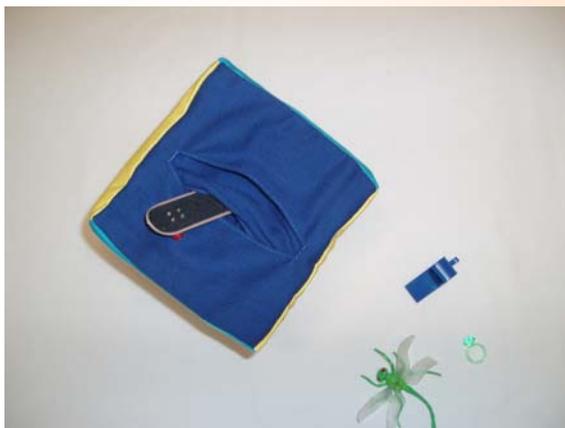
Componentes

- ✦ 01 cubo de esponja revestido em tecido
- ✦ 04 objetos pequenos de plástico.

Utilização

- ✦ O número de participantes fica a critério do professor (individual, duplas ou grupos).
- ✦ O professor solicita ao aluno que coloque a mão dentro do cubo, pegue um objeto e identifique-o.

Obs.: A diversidade na utilização deste recurso pelo professor vai depender das necessidades que se apresentarem em sala de aula.



JOGO DOS INSETOS

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

✦ A utilização deste jogo propicia trabalhar os seguintes conceitos: formas geométricas, cores, texturas, seqüência numérica, números ordinais e formação de regras de grupo.

Componentes

- ✦ 01 tabuleiro em E.V.A. com padrão de alto contraste.
- ✦ 04 insetos de plástico com velcro para aderência na superfície do jogo.
- ✦ 01 recipiente com alça para o dado.
- ✦ 01 dado de madeira contendo em suas 6 faces texturas correspondentes aos símbolos distribuídos no tabuleiro.

Utilização

- ✦ O jogo inicia a partir da escolha dos insetos da preferência de cada jogador ou pelo critério de sorteio.
- ✦ Inicialmente o primeiro jogador joga o dado, o qual indicará a textura que o mesmo deverá seguir.
- ✦ Neste momento é possível fazer a mediação referente à cor, forma e textura da casa a qual o inseto dirigiu-se. Será vencedor o participante que ultrapassar a linha de chegada.



BRINCANDO COM VOGAIS

Objetivos

- ✦ Possibilitar a identificação das vogais em português em alfabeto manual e em Braille.
- ✦ Estabelecer relações das vogais com os objetos correspondentes colocados nas sacolas de cada uma das letras.
- ✦ Desenvolver a percepção visual e tátil.

Componentes

- ✦ 01 panô de tecido,
- ✦ 05 sacolas de tecido afixadas as vogais em E.V.A,
- ✦ 05 cartelas em E.V.A. com as vogais em alfabeto manual
- ✦ 05 cartelas em E.V.A. com as vogais em alfabeto em Braille
- ✦ 05 objetos de plástico referentes as vogais.

Utilização

- ✦ Inicialmente, sugere-se que o professor explore as 3 formas de grafemas e fonemas dispostos no material.
- ✦ Com este recurso o professor poderá desenvolver atividades que explore a relação grafemas e fonemas com o objeto.
- ✦ Conceitos dos objetos relacionados as vogais (através de itens: classificação, seriação).



CINCO MARIAS

Objetivo

- ✦ Regras de grupo
- ✦ Interação social
- ✦ Habilidade manual
- ✦ Destreza nos reflexos
- ✦ Quantidade
- ✦ Criatividade

É indicado para crianças a partir dos 6 anos de idade, favorecendo um espaço significativo de interação entre criança-criança e criança-adulto, através da ludicidade que este recurso oferece.

Componentes

- ✦ Cinco peças confeccionadas em tecido de brim, com enchimento em areia, caracterizando no seu formato a idéia de 5 meninas (Maria) ou 5 meninos (João).

Utilização

- ✦ Inicialmente todas as peças são jogadas no chão, sendo que, a criança pegará uma para ser jogada para cima e as demais serão pegas conforme segue o esquema.



CUBO NUMÉRICO

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

- ✦ Estabelecer relação do numeral com a quantidade de objetos
- ✦ Elaboração do conceito numérico
- ✦ Apropriação da escrita do numeral através dos diferentes símbolos, representada por significante convencional (signo)
- ✦ Operações matemáticas.

Componentes

- ✦ 01 cubo de esponja, revestido em tecido de brim.
- ✦ 10 fichas em E.V.A. contendo numerais de 1 a 10.
- ✦ 10 fichas em E.V.A. contendo diferentes figuras em cada uma, na quantidade de 1 a 10.

Utilização

Cada aluno joga o cubo que indicará o número o qual o aluno deverá relacionar à quantidade. As fichas que representam as quantidades de objetos ficarão dispostas ao lado do cubo numérico. Após jogar, o aluno irá fazer a contagem e registrar no seu caderno os resultados obtidos.



FITA MÉTRICA ADAPTADA EM RELEVO

Objetivo

✦ Proporcionar ao educando cego a identificação e a relação das unidades de medidas.

Componentes

✦ 01 fita métrica com centímetros em relevo.

Utilização

✦ Possibilita a tomada de medidas corporais.

Obs.: Sugerimos que a fita métrica seja manipulada e guardada de forma a preservar os pontos em relevo.



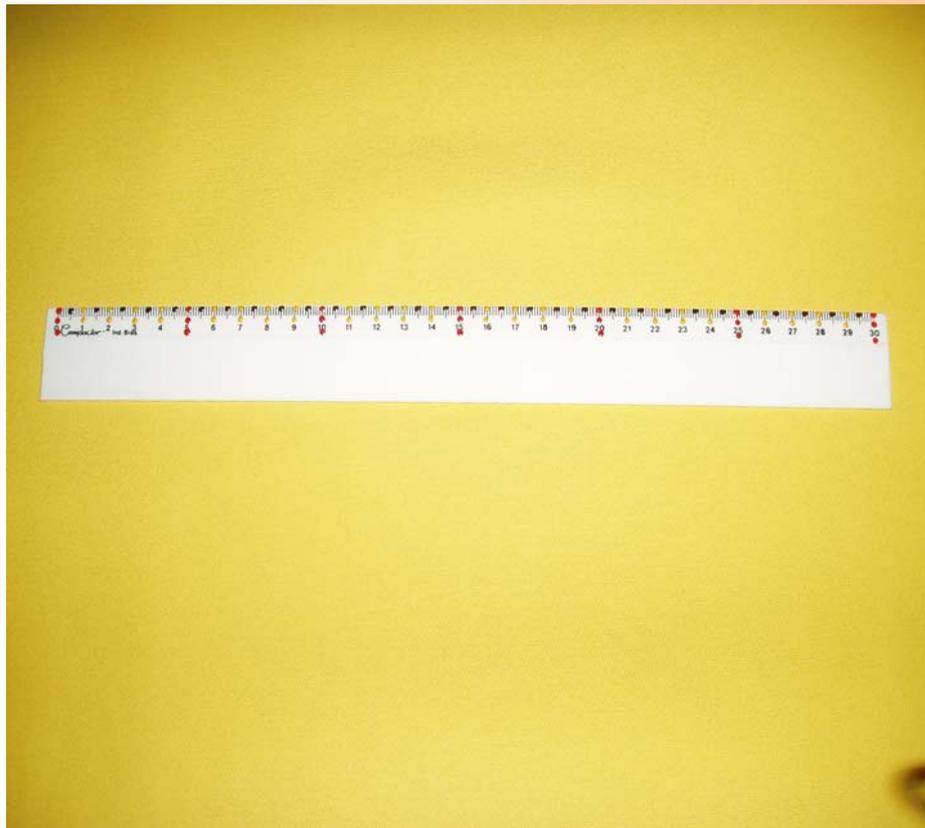
RÉGUA ADAPTADA EM RELEVO

Objetivo

- ✦ Facilitar ao educando cego a identificação do sistema de medidas.

Componentes

- ✦ Régua de madeira ou plástico de 30 cm ou 50 cm adaptada com pontos em tinta de auto-relevo.



RÉGUA BRAILLE

Objetivo

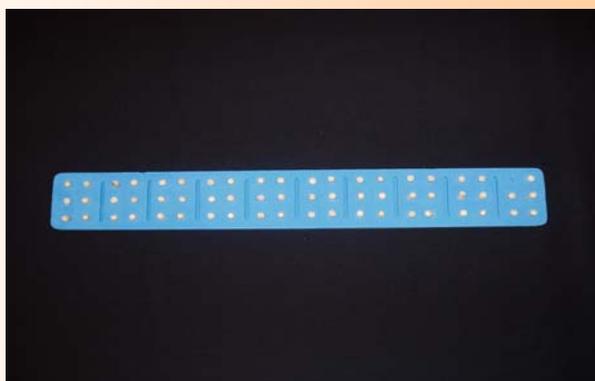
✦ Oportunizar ao educando cego, o contato e o conhecimento das letras do alfabeto Braille, estimulando o tato, a coordenação viso-motora e a organização espacial, através deste material.

Componentes

- ✦ 01 régua em E.V.A. (emborrachado) com 10 celas.
- ✦ 60 pinos de madeira.

Utilização

- ✦ O professor deve, em princípio, conduzir a atividade no sentido de levar o educando explorar a régua, manuseando e conhecendo o material.
- ✦ Explicar que a posição do corte da cela deve estar sempre direcionada para o lado superior esquerdo do educando na posição vertical.
- ✦ **É importante expor para o educando que cada ponto corresponde a um número certo. Começando em cima do lado esquerdo e indo para baixo: 1, 2, 3**



Agora, em cima do lado direito: 4, 5, 6.

Coloque seu dedo e conte: 1 4
 2 5
 3 6

- ✦ Seguindo a atividade, cabe ao professor, ajudar o educando com a familiarização dos pontos e das letras em Braille quando do encaixe dos pinos.

SAPATEIRA ALFABÉTICA

Objetivo

- ✦ Este recurso pedagógico possibilita ao professor desenvolver atividades que busquem a correspondência e diferenças entre as grafias e os sons; o aumento do vocabulário; a construção de sílabas, palavras e frases num progressivo processo de construção do conhecimento.

Componentes

- ✦ Panô confeccionado em tecido de brim preto, com 26 bolsos, neles estão representados as letras maiúsculas e minúsculas do alfabeto convencional, em texturas e alfabeto Braille e alfabeto manual (E.V.A.), contemplando a representação em relevo e padrão de alto contraste.

Utilização

- ✦ Este material pedagógico está adaptado para atender a diversidade no processo de ensino-aprendizagem possibilitando a identificação das letras do alfabeto, e a conseqüente construção das estruturas realizadas pela leitura e escrita das grafias e sons.



QUADRO DE DESENHO EM RELEVO COM CANETA ADAPTADA

Objetivo

✦ Proporcionar ao educando cego, a representação da escrita convencional e desenho em relevo.

Componentes

- ✦ 01 caneta adaptada com lã,
- ✦ 01 quadro emborrachado, revestido com velcro preto e no verso tela.

Utilização

- ✦ Este recurso deve ser utilizado nas atividades pedagógicas quando trabalhado a noção da escrita convencional (em tinta).
- ✦ Quando o professor for desenvolver atividades com desenho, este material adaptado é um recurso para que o educando se aproprie de conceitos, como por exemplo, as diferentes formas geométricas.



CORRIDA DOS RATINHOS

Objetivo

Tem como propósito estimular a colaboração dos participantes, pois **todos os ratinhos** participam do jogo, independentemente do número de educandos envolvidos. Conforme se pode observar na foto abaixo, é possível desenvolver atividades que facilitam a apropriação de conceitos como: cores, seqüência, numerais ordinais, sucessão alternativa de objetos.

Componentes

- ✦ 01 tabuleiro de feltro com triângulos coloridos.
- ✦ 06 ratinhos de feltro, com as cores dos triângulos fixados no tabuleiro.
- ✦ 01 dado com as cores correspondentes dos triângulos.
- ✦ 01 informe orientador do jogo.

Utilização

- ✦ Este jogo pode ser desenvolvido com 2 a 6 participantes, sendo que cada um correspondente a uma cor.
- ✦ Após a colocação do tabuleiro na mesa, enfileirar os ratinhos no início da pista, cada um na frente da respectiva cor.
- ✦ Estipula-se a seqüência que cada educando jogará o dado antes do início do jogo.
- ✦ Em seguida, a segunda criança da seqüência pré-estabelecida, joga o dado e sorteia uma cor. Se a cor sorteada for novamente à vermelha, deve-se mover o sapinho vermelho mais uma casa.
- ✦ O jogo segue até que o ratinho chegue ao final da pista. Neste jogo não há vencedor ou perdedor.
- ✦ Quem ganha é o ratinho que chegar ao final da pista em primeiro lugar.



TAMPINHAS COM TEXTURAS

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

✦ Oportunizar ao educando cego, o contato e o conhecimento da cela Braille, através deste material. Estimulando desta forma o tato, a coordenação visomotora, a estruturação e a organização espacial.

Componentes

- ✦ 01 cela em E.V.A (emborrachada) com seis pontos em texturas diferentes representando a cela Braille com corte na parte superior lado direito, indicando a posição dos pontos.
- ✦ 06 tampas de garrafa, em alumínio, tendo na sua base superior diferente textura correspondente aos pontos da cela.

Utilização

✦ O professor deve em princípio conduzir a atividade no sentido de que o aluno explore a cela com as diferentes texturas manuseando e conhecendo o material, educando e refinando o sentido do tato.

Deve-se fazer com que o aluno movimente e identifique os pontos em relevo, ensinando-o desde as posturas mais simples até as mais complexas de utilização do objeto, como por exemplo:

Explicar para o aluno que a posição do corte da cela deve estar sempre direcionada para o lado superior direito do educando em posição vertical.

Explore as formas geométricas que o material apresenta (retângulo e círculo).

Contar as tampinhas na medida em que for colocando ou retirando da cela, explorando, também, a relação das texturas sobre a cela e as texturas das tampinhas. Observando, portanto, que as tampinhas devem ser colocadas sobre o ponto que for igual a ela.

O professor deve expor para o aluno a informação de que cada tampinha e ponto correspondem a um número certo.

diminuindo, etc.



MEIA COM POMPOM

Objetivo

✦ Desenvolver a percepção auditiva e visual, orientação espacial, estimular os movimentos do corpo, brincar de faz-de-conta, exploração tátil, exploração das cores e da linguagem.

Componentes

- ✦ 01 meia pequena com cores fortes.
- ✦ 01 pompom de lã.
- ✦ 03 guizos (simbolizando os olhos e a boca).

Utilização

- ✦ O professor pode utilizar este recurso colocando a meia na sua mão, balançando-a e movimentando-a próximo ao rosto da criança para que possa ver as cores e escutar o som.
- ✦ Procure movimentar lentamente sua mão para a direita e para a esquerda, para cima e para baixo.
- ✦ Utilize atividades de faz-de-conta para estimular a criança desenvolver sua linguagem, aumentando o seu vocabulário.
- ✦ Coloque a meia no rosto e no pé da criança para que ela possa encontrá-la e brincar



BRINCANDO COM NÚMEROS

Objetivos

- ✦ Possibilitar a identificação dos números em alfabeto manual e em Braille.
- ✦ Estabelecer relações dos números com a quantidade correspondente dos objetos colocados nas sacolas de cada número.
- ✦ Desenvolver a percepção visual e tátil através deste material associado a outros objetos que poderão ser inseridos na sacola, conforme os conteúdos trabalhados em sala de aula.
- ✦ Trabalhar seqüência numérica, etc.

Componentes

- ✦ 01 panô de tecido
- ✦ 10 sacolas de tecido afixadas, números em E.V.A., contendo correspondentes aos números
- ✦ 10 cartelas em E.V.A. em Braille, correspondentes aos números
- ✦ 10 cartelas em E.V.A. do alfabeto manual correspondentes aos números.

Utilização

- ✦ Inicialmente, sugere-se que o professor explore as três formas de grafemas e fonemas correspondentes dispostos no material.
- ✦ Com este recurso é possível o professor desenvolver atividade que explore a relação dos grafemas e fonemas com os objetos correspondentes.
- ✦ Trabalhar o conceito de quantidade, classificação dos objetos relacionados aos números.



JOGO DE MEMÓRIA EM LIBRAS

Objetivos

- ✦ Desenvolver atenção, percepção visual, atividade motora e estímulo à memória.
- ✦ Possibilitar ao educando o exercício da comparação do número com a respectiva quantidade.

Componentes

- ✦ 10 cartelas em E.V.A. com números de 0 a 09 acompanhadas de LIBRAS.
- ✦ 10 cartelas em E.V.A. com números figurativos indicando quantidade.

Utilização

- ✦ As fichas são embaralhadas e colocadas sobre a mesa com a face para baixo no formato de um retângulo.
- ✦ O primeiro jogador vira duas fichas para que todos vejam as figuras. Se as figuras forem diferentes, o jogador vira-as na posição anterior e será a vez do próximo jogador.
- ✦ No decorrer do jogo todos os participantes usam sua percepção e memória para lembrar-se das figuras que forem, temporariamente, descobertas.
- ✦ Quando um jogador descobrir duas fichas iguais retira-se para si; além disso, terá o direito de jogar mais uma vez. Se ele descobrir outro par ele o mantém, e sede a vez para outro jogador. O último par que ficar na mesa não tem o valor, portanto, não deve ser retirado. O vencedor do jogo será aquele que no final tiver em seu poder o maior número de pares.



JOGO DA VELHA

Objetivos

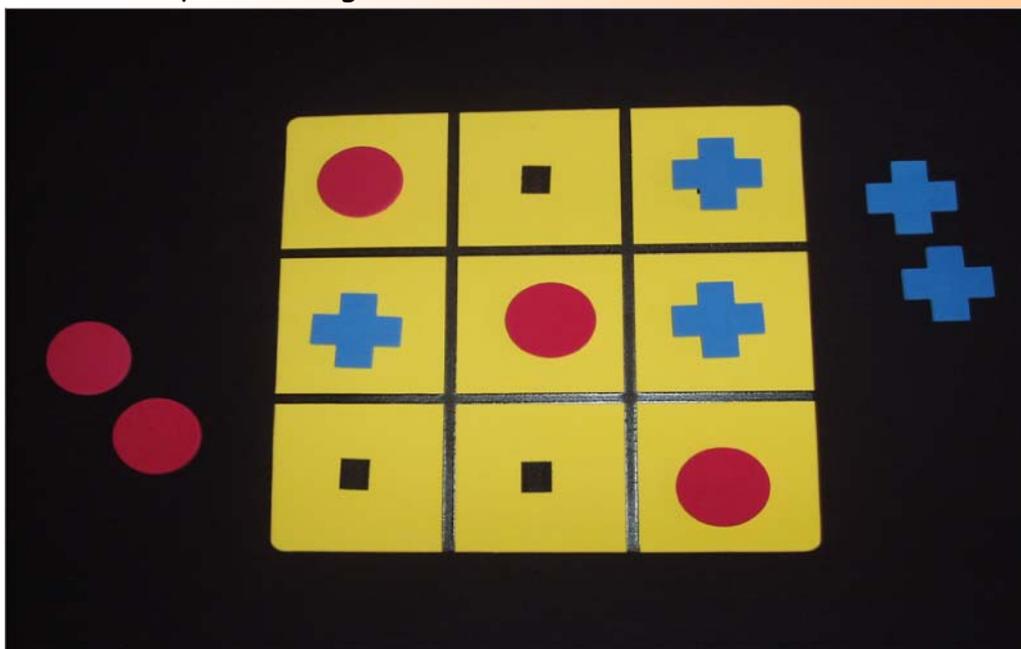
- ✦ Proporcionar ao educando cego, a habilidade tátil.
- ✦ Trabalhar com o sentido de busca e direção. Estimular a memória imediata e raciocínio lógico.
- ✦ Discriminar posição, estabelecer comparação, utilizar os planos verticais, horizontais e os eixos cartesianos;
- ✦ Formular estratégias.

Componentes

- ✦ 01 tabuleiro em E.V.A, com diagrama traçado em relevo, cujas quatro linhas cruzadas formam nove espaços, sendo que, no centro desses espaços contém velcro para fixar as peças.
- ✦ 05 peças em forma de cruz em E.V.A, com velcro na base.
- ✦ 05 peças em forma de círculo em E.V.A, com velcro na base.

Utilização

- ✦ Este jogo serve para dois jogadores.
- ✦ Os jogadores, naturalmente, tratam de dispor suas peças por eles escolhidas, de modo a impedir o parceiro a ocupação de três espaços próximos, tanto horizontal, vertical ou diagonal.
- ✦ Vencerá quem conseguir formar a linha.



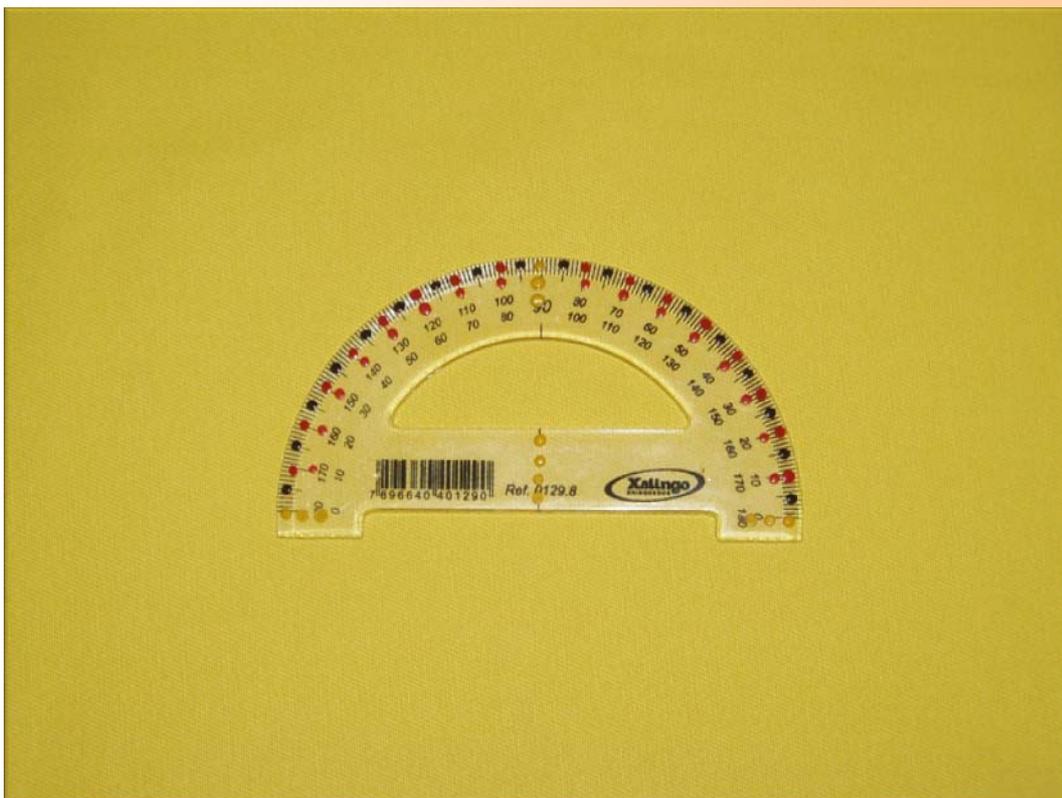
TRANSFERIDOR ADAPTADO EM RELEVO

Objetivo

- ✦ Proporcionar ao educando cego um instrumento para medir ou traçar ângulos.

Componentes

- ✦ Transferidor de plástico adaptado com pontos em tinta em alto relevo, com arco de 180°.



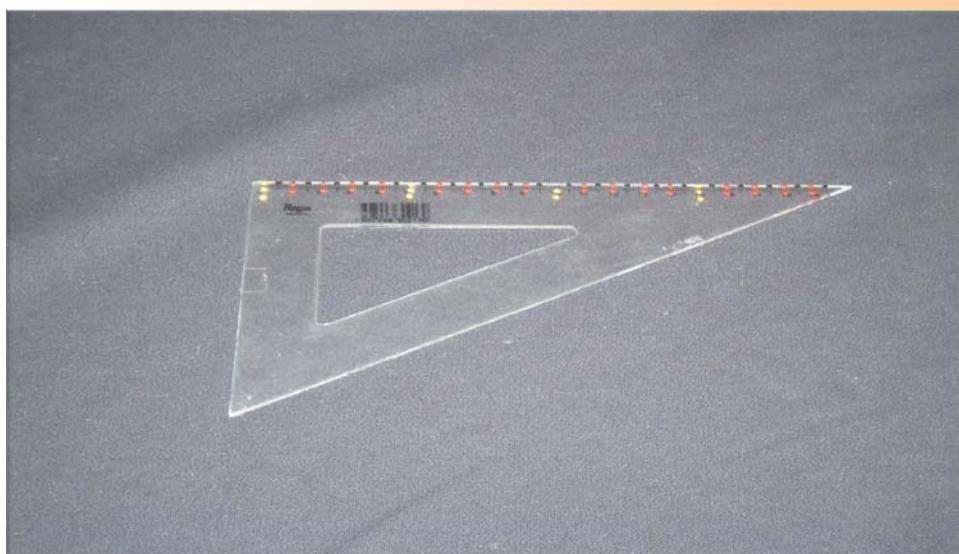
ESQUADRO ADAPTADO EM RELEVO

Objetivo

✦ É um instrumento que auxiliar o educando cego na aprendizagem da medição de ângulos retos e linhas perpendiculares.

Componentes

✦ Esquadro de plástico adaptado com pontos em tinta de alto relevo.



SOME E VIRE

Objetivos

- ✦ Melhorar a coordenação motora.
- ✦ Desenvolver a habilidade tátil para o reconhecimento de números (em tinta e em Braille).
- ✦ Adquirir noção de classificação e conceito de número e quantidade.
- ✦ Aprender a escrita dos números em Braille e em tinta.
- ✦ Iniciar o aprendizado de operações matemáticas.
- ✦ Desenvolver o jogo simbólico, a brincadeira e o faz de conta.

Componentes

- ✦ 09 fichas confeccionadas em tecido, medindo cada uma 15 cm x 10 cm, sendo que na superfície de cada ficha está contido um número em talagarça de cor branca contrastando com o fundo da ficha de cor preta. É importante ressaltar que, cada ficha contém além do número de 01 a 09 a representação do mesmo em Braille no canto inferior.
- ✦ 02 dados de madeira, medindo 3 cm x 3 cm. Os símbolos numéricos contidos nas faces dos dados estão representados por pontos em relevo.
- ✦ 100 palitos de madeira (tipo picolé).

Utilização

✦ Antes de iniciar o jogo deixar que os jogadores manuseiem as peças para o reconhecimento, pelo tato, da sua forma. Comentar sobre os materiais utilizados no jogo dando especial atenção para as texturas e os contrastes.

✦ Após a apresentação do material deverá ser escolhido o jogador que iniciará a partida, utilizando os dados.

✦ A seguir as fichas deverão ser distribuídas em uma mesa em ordem crescente.

✦ O jogador deverá jogar os 2 dados. A somatória da representação numérica dos dados poderá ser feita também com os palitos. É importante que estas operações sejam registradas em uma folha (exemplo: $5 + 1 = 6$).

Em seguida o jogador deverá virar 1 ou 2 fichas correspondentes a soma dos dados. Quando não der mais para virar as fichas, soma-se o valor correspondente das fichas que sobraram, registrando o resultado. O próximo jogador fará o mesmo. Vence o jogo quem fizer o menor número de pontos.



Obs.: Se o professor usar o jogo com maior número de alunos deverá providenciar mais palitos.

DOMINÓ DE TEXTURA

Objetivos

- ✦ Desenvolver a discriminação tátil de texturas em qualquer idade.
- ✦ Estabelecer e/ou manter o hábito de realizar atividades em grupo.
- ✦ Desenvolver e estimular a curiosidade.
- ✦ Estabelecer o conceito de alcançar, pegar, sentir, buscar e direcionar.

Componentes

- ✦ Dominós com texturas em um lado e, no outro, tecido de brim liso.
- ✦ 12 peças em tecido com texturas variadas.
- ✦ O lado da textura possui numa extremidade 1 botão de massa e na outra extremidade um casa para que possa ser feita a junção das texturas.

Utilização

- ✦ O professor deverá fazer, em princípio, o reconhecimento do material explorando as texturas.
- ✦ Cada jogador deverá fazer reconhecimento e a junção das texturas que recebeu (06 peças p/ cada jogador), para posteriormente emparelhar texturas iguais.
- ✦ É importante que cada jogador seja motivado a elaborar estratégias para ser o primeiro a colocar todas as peças na mesa, e assim, ganhar o jogo.

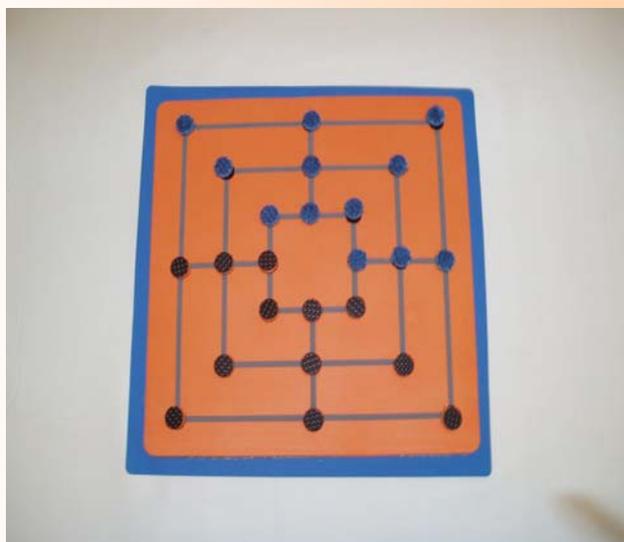


JOGO DE TRILHA (Moinho)

(SOMENTE MODELO)

Objetivos

- ✦ Desenvolver a capacidade de previsão de resultados e fazer uso da discriminação de formas e texturas e desenvolver a orientação espacial, estimulando o raciocínio.
- ✦ Ajudar o jogador a desenvolver sua concentração, sua capacidade de observação e a formulação de estratégias.
- ✦ Trabalhar questões como limites, regras e tempo de espera.
- ✦ Facilitar a socialização através da recreação, onde os jogadores possam interagir com seus colegas de modo rápido e fácil.



Utilização

- ✦ Cada jogador recebe 12 peças de uma textura e cor.
- ✦ É necessário um sorteio para ver qual dos jogadores deverá iniciar a colocação das pedras.
- ✦ Os jogadores vão colocando uma peça por vez, posicionando-as alternadamente nos pontos de intercessão das linhas, até que todas tenham sido posicionadas no tabuleiro. Então, cada jogador move na sua vez uma de suas peças ao longo de uma linha, deslocando-a de um ponto até um outro, que esteja vazio.
- ✦ As peças devem ser colocadas nos 24 pontos das linhas, isto é, nos cantos e cruzamentos procurando fazer trilhas e evitar que o adversário os faça.
- ✦ Cada vez que um jogador fizer uma trilha, retirará (comerá) uma peça do adversário. Qualquer peça da trilha pode ser mudada para a defesa ou formação de uma nova trilha e, na jogada seguinte poderá ser recolocada se o lugar continuar aberto. Isto se conta como nova trilha.
- ✦ Ganha o jogador que conseguir primeiro colocar três peças sobre uma mesma linha reta do tabuleiro (fazer uma *trilha*), ou melhor, o jogador que conseguir comer todas as peças do adversário, ou conseguindo imobilizá-las, mesma linha reta do tabuleiro (fazer uma *trilha*), ou melhor, o jogador que conseguir comer todas as peças do adversário, ou conseguindo imobilizá-las.

CARAS E CARETAS

Objetivos

- ✦ Trabalhar de forma lúdica a tonicidade orofacial, exercitando o aprendizado de diferentes expressões faciais.
- ✦ Desenvolver o sistema sensorio motor oral: lábios, língua, musculatura oral e das funções de mastigação, deglutição e respiração.

Obs.: Esse brinquedo não é recomendável para menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas



Componentes

- ✦ Painel feito em tecido, com dupla face medindo 50 cm x 30 cm, sendo uma face em brim e a outra em orlom, com diferentes elementos fixados (olhos, nariz, bocas, orelhas e perucas de cores variadas). Os elementos feitos de tecido macio, colorido com preenchimento de fibra siliconizada agradáveis ao tato.
- ✦ Os cabelos são feitos de cores e tipos diferentes.
- ✦ Cabeça com 70 cm de diâmetro, feita de tecido orlom para facilitar a fixação dos elementos. Seu preenchimento é de fibra siliconizada. Possui uma alça na extremidade superior para melhor afixação.

Utilização

- ✦ A cabeça deve ser colocada numa posição que facilite o manuseio da(s) criança(s).
- ✦ O mediador deverá solicitar que as crianças examinem os materiais, sintam a forma, a cor e textura das quais o material é feito.
- ✦ O mediador deverá apontar e nomear os elementos, observando os detalhes e a posição que devem ocupar na cabeça (em cima, embaixo, a direita, a esquerda, curto e comprido), fazendo a comparação com o próprio corpo da criança.
- ✦ Depois da cabeça montada exercitar as emoções ali representadas.



Obs.: É importante destacar que, durante a brincadeira com as crianças o mediador deverá trabalhar a oralização.

BONECO ARTICULADO

Objetivos

- ✦ Fortalecer o esquema corporal, nomeando-os e correlacionando as funções, explorando cores, formas e texturas.
- ✦ Viabilizar atividades que enfatizem para a criança que seu corpo comunica.
- ✦ Desenvolver atividades para combater a rigidez no comportamento corporal.
- ✦ Trabalhar a conscientização corporal da criança favorecendo sua auto-transformação levando-a a reconhecer as diferentes dimensões da sua corporeidade.

A imagem corporal é, pois, uma reconstrução constante do que o indivíduo percebe de si e das determinações inconscientes que ele traz de seu diálogo com o mundo. (Freitas, 1999)

Utilização

- ✦ Este recurso pode ser explorado através de atividades individuais ou em grupo com ou sem o auxílio do professor.
- ✦ Desenvolver atividades lúdicas, executando cambalhotas, rolamentos, dobrando as articulações, imitação de marionetes, robôs, soldados, etc., e outras improvisações que possam surgir do improviso infantil.

Componentes

- ✦ 02 bonecos (masculino / feminino) em tecido coloridos com enchimento de fibra.



Obs.: As partes do corpo estão ligadas por pressões plásticas.

LABIRINTO

Objetivos

- ✦ O objetivo do jogo é achar o caminho de saída do labirinto;
- ✦ Esta atividade é excelente para desenvolver a percepção visual e tátil e a coordenação motora fina;
- ✦ Desenvolver a capacidade de resolver problemas e ajudar a trabalhar o raciocínio lógico.

Componentes

- ✦ Placa de MDF (40cm x 30cm) revestida de tecido em nylon paraquedas.
 - ✦ Na superfície possui um caminho em forma de labirinto bordado a máquina.
 - ✦ Na parte superior da placa está escrito o nome do jogo (LABIRINTO) em caixa alta e em Braille, assim como, os marcos (SAÍDA e CHEGADA).



Utilização

- ✦ Antes de dar início à atividade, o professor deve apresentar o material para que o aluno possa explorá-lo, fazendo com que ele observe os caminhos, os obstáculos e as margens que os delimitam.
- ✦ Apresentar a escrita em caixa alta e em Braille trabalhando os conceitos de chegada e de saída contextualizando com o seu dia a dia.
- ✦ Trabalhar a orientação espacial: direita e esquerda, para frente e para trás.
- ✦ É importante que o professor informe ao aluno que o caminho a ser percorrido é feito através da condução de uma bolinha de chumbo que se encontra no interior da placa.



LIVRO DAS SOMBRAS

(SOMENTE MODELO)

Objetivos

- ✦ O livro didático infantil vem se destacando como um importante suporte para trabalhar a imagem visual no cotidiano dos sujeitos através de um conjunto de reflexões.
- ✦ O uso de imagens deve evidenciar pontos de sua contextualização servindo como catalisador de informações sobre a construção de uma realidade estabelecendo correlações, descrição, permitindo assim, a construção de um conjunto de significados.
- ✦ O objetivo pedagógico no uso da imagem deve propiciar o enriquecimento do vocabulário e das expressões no processo de ensino-aprendizagem.



PAREANDO

Objetivo

- ✦ Desenvolver a concentração, capacidade de observação, fazer correlação e memorização de imagens.

Componentes

- ✦ Almofada medindo 45cm x 45cm de tecido nylon paraquedas com preenchimento de fibra siliconizada.

Na sua superfície possui botões de diversas formas, tamanhos, cores e texturas.



Utilização

- ✦ É uma atividade formada por peças que apresentam formas, tamanhos, texturas e cores diferentes. Cada peça se repete formando os pares.
- ✦ Para começar a atividade o professor deverá explorar todas as peças (formas, tamanhos, texturas e cores).
- ✦ O educando motivado pelo professor deverá encontrar as peças iguais.

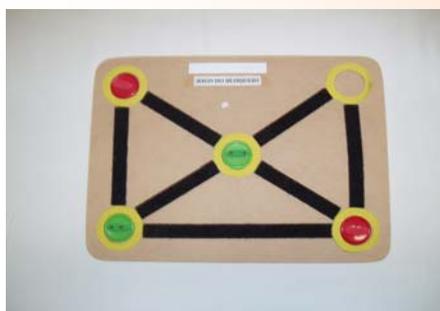
Obs. : É importante que durante o jogo o professor possa interagir com o aluno aprofundando os conceitos mencionados, de forma que o educando possa fazer as correlações, comparações com o seu cotidiano.

JOGO DO BLOQUEIO

(SOMENTE MODELO)

Objetivos

✦ Neste jogo o professor deve procurar incentivar nas crianças a competição, mas de uma maneira saudável, de forma a ensinar a necessidade de se seguir regras e de se aprender que, na vida, nem sempre se ganha. Nesta atividade é possível trabalhar, também, a habilidade manual, a habilidade espacial e a paciência (tempo de espera). Este jogo oportuniza o desenvolvimento do raciocínio lógico e a memória imediata.



Componentes

- ✦ 01 tabuleiro de MDF, medindo 30cm x 40 cm, contendo 5 casas em forma de círculo em E.V.A.;
- ✦ Os caminhos, de um círculo ao outro no tabuleiro, são de velcro;
- ✦ Possui 04 botões de plástico com pegador em E.V.A. demarcados por texturas em relevo.
- ✦ Na parte superior central do tabuleiro está escrito o nome do jogo (Jogo do Bloqueio), em Braille e em caixa alta.

Utilização

- ✦ O jogo deve ser dinamizado por 02 participantes;
- ✦ Cada participante recebe dois botões iguais que são colocados no tabuleiro na horizontal.
- ✦ Cada jogador, na sua vez, move um dos seus botões para o espaço vazio do tabuleiro, seguindo um dos caminhos.
- ✦ Ganha aquele que conseguir bloquear os dois botões do adversário não deixando mais ele se mover.



CONSTRUINDO AS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

(SOMENTE MODELO)

Objetivos

- ✦ Estabelecer relação do numeral com a quantidade de objetos;
- ✦ Elaboração do conceito numérico;
- ✦ Apropriação da escrita do numeral através dos diferentes símbolos, representada por significante convencional (signo);
- ✦ Trabalhar as quatro (4) operações matemáticas.



Componentes

- ✦ 02 dados de madeira, em cores diferentes com os pontos em relevo.
- ✦ 10 fichas em E.V.A. contendo numerais de 1 a 10.
- ✦ 10 fichas em E.V.A. contendo diferentes figuras em cada uma, na quantidade de 1 a 10.

Utilização

Cada aluno joga os dados, e a soma dos dados indicará o número o qual o aluno deverá relacionar à quantidade. As fichas que representam as quantidades de objetos e números ficarão dispostas de forma aleatória sobre a mesa. Após jogar, o aluno irá fazer a contagem e registrar, sob a mediação do professor, os resultados obtidos.

Obs. : Este recurso pode ser utilizado de várias formas, possibilitando que o professor explore-o nos diferentes momentos das atividades pedagógicas.

MINHOCANDO

Objetivos

- ✦ O minhocando é um material facilitador para trabalhar atividades motoras, através de brincadeiras.
- ✦ O uso deste recurso permite que a criança evolua seu pensamento e ações, canalizando suas emoções para tudo que realiza e de qualquer forma de expressão. Pois é na construção da aprendizagem individual que aparece em diversas representações da linguagem, a criança vai se desenvolvendo e compartilhando o outro suas conquistas;
- ✦ Essa estimulação tem um efeito surpreendente, pois permite o desenvolvimento da percepção, movimentação-ação, atenção, memória, fala e pensamento.

Componentes

- ✦ Minhoca de tecido com enchimento em fibra siliconizada;
- ✦ Na parte de baixo do corpo, a minhoca possui 2 alças do mesmo tecido e na parte de cima estão afixados, em velcro, 3 carinhas de texturas diferentes, também com enchimento em fibra siliconizada;
- ✦ O olhos são 2 guizos revestidos de tecido, na boca os dentes são em alto relevo e a língua no mesmo tecido.

Utilização

- ✦ Após explorar o recurso com a criança (reconhecimento do material, textura, som, cor e categoria [animal]) o mediador poderá trabalhar atividades que fortaleçam áreas como pescoço, ombro, membros superiores e inferiores.
- ✦ As atividades de relaxamento e respiração, tão importantes para a harmonização dos movimentos corporais pode ser explorada pelo mediador colocando a minhoca nas costas da criança impulsionando-a para frente e para trás, acompanhados de cantigas. Esta atividade pode variar sendo colocada nos pés e braços.
- ✦ Com o propósito de trabalhar a linguagem expressiva da criança, o mediador poderá utilizar as carinhas grudadas, por velcro, na parte superior da minhoca explorando as texturas, cores.



ATIVIDADE DE VIDA PRÁTICA -AVP

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

✦ Este recurso pedagógico tem como objetivo trabalhar as Atividades da Vida Diária como: Vestuário e Comunicação que podem ser desenvolvidas individualmente ou em grupo para que o aluno torne-se o mais independente possível.

✦ Com este material o professor pode criar atividades que estimulem o desenvolvimento da coordenação motora global, motora fina, viso-motora, motora fina (preensão).



Componentes

✦ Material em forma de livro em Tecido nylon paraquedas, contendo 09 páginas (30cm x 30cm)

perfuradas com ilhós e unidas, no lado esquerdo, por cadarço.

✦ Contém 2 capas com o título do livro (Atividades de Vida Prática) sendo uma escrita em tinta e a outra de papel brailon (auto-relevo e em Braille).

✦ Cada página possui uma peça, sendo que na página anterior a peça, estão afixados os acessórios em tamanho maior.

✦ Contém: zíper, cadarço de sapato, botão de pressão, fivela, gancho, velcro e botão.



Utilização

- ✦ O professor pode trabalhar junto com seu aluno conceitos de abrir-fechar, colocar-retirar, dentro-fora, acima-abaixo, abotoar-desabotoar.
- ✦ Com este material o professor poderá desenvolver atividades que possibilitem ao aluno identificar os objetos por seu nome, observar detalhes e diferenças através da exploração visual e tátil.

ABRINDO E FECHANDO

(SOMENTE MODELO)

Objetivo

- ✦ Percepção de cores;
- ✦ Possibilita a exploração da atenção e a concentração;
- ✦ Trabalhar a lateralidade e orientação espacial;
- ✦ Explorar conceitos como: maior-menor, largo-fino, direita-esquerda, encima-embaixo;
- ✦ Explorar a coordenação motora fina (abrir e fechar as tampas) e a espessura das tampas.

Componentes

- ✦ 1 tabuleiros de MDF medindo 30cm x 40cm com as bordas arredondadas.
- ✦ Contém 06 tampas de plástico de diferentes tamanhos, formatos e cores com movimento de abrir e fechar fixadas na tabuleiro com durepox.

Utilização

- ✦ O professor poderá encontrar maneiras diferentes para explorar este material junto com o aluno, como: abrindo todas as tampas para que o aluno possa identificar qual se encaixa nas bases afixadas no tabuleiro;
- ✦ O professor deve explorar ao máximo as palavras e os termos descritivos em suas "conversas" com o aluno;
- ✦ Trabalhar os diversos tipos de movimentos de abrir e fechar, as cores as espessuras;
- ✦ Todos esses exercícios ajudarão o aluno a fortalecer a motricidade fina com a exploração do movimento dos dedos, assim como a orientação espacial, a atenção e concentração e os conceitos citados nos objetivos.



JOÃO ARGOLA

Objetivo:

Este material é ideal para a criança desenvolver sua motricidade levando-a a descobrir um mundo cheio de cores e magia.

Importante recurso para ajudar a aprimorar sua capacidade de observação e concentração permitindo o uso de movimentos de complexidade, empilhando as argolas da maior à pequena para então finalizar com chapéu na cabeça do boneco. Nesta atividade de associação das partes do boneco é possível trabalhar conceitos de tamanho, forma e correspondência. É importante dar destaque a atividades que trabalhem o esquema corporal da criança.

Componentes:

Possui uma estrutura central de tecido (27cm de altura) com enchimento de fibra siliconizada. Nesta base central possui dois pés. Encaixam-se nesta estrutura três argolas de cores diferentes, também enchidas com fibra siliconizada, sendo que na menor argola encontram-se as mãos do boneco. Acompanha o boneco uma gravata em tecido com um recurso sonoro e um chapéu para encaixe de cores variadas. Na parte alta da estrutura central está definido o rosto do boneco com olhos, boca e nariz em feltro, dando assim, a possibilidade do mediador trabalhar texturas diferenciadas.



Utilizando:

O mediador deverá iniciar a atividade com o boneco desmontado para que a criança explore sua imaginação.

Nas atividades desenvolvidas com este recurso pedagógico é possível trabalhar, individual ou em grupo, conceitos de: cores, estrutura corporal, formas, divisão de partes, seqüência, encaixe, classificação.

Durante as brincadeiras, o mediador deverá estimular as crianças na brincadeira do *faz de conta* dando ao boneco nome, criando sua história, etc.

A HISTÓRIA DA BORBOLETA

Objetivo:

Este brinquedo de estilo colorido e formato tão inusitado, auxilia no desenvolvimento da criança estimulando-a a explorar a emoção e a aventura, usando sua imaginação criando e recriando situações. O mediador, ao simular diferentes histórias ajudará a criança a desenvolver, também, seu senso de organização e a compreender as diferentes interações do meio ambiente.

Ótimo para enriquecer a manipulação da motricidade fina e a observação de detalhes do desenvolvimento biológico da borboleta.

Essa técnica relacionada à construção e ilustração de livros infantis individuais com temas diversos tem o objetivo de destacar a importância da literatura não apenas na prática pedagógica, mas, sobretudo, no desenvolvimento da criança e seu relacionamento com o meio ambiente que vive.

Componentes:

Borboleta confeccionada em tecido, de texturas diferentes e detalhes coloridos.

Possui no verso da primeira página uma folha em feltro e uma lagarta em malha. Na última página um casulo com uma borboleta em feltro.

No seu interior, possui bordadas frutas e legumes todos com um orifício redondo para passar a lagarta.

Utilizando:

O mediador deverá mergulhar no mundo mágico do *era uma vez* através da arte de contar e criar histórias, sensibilizando as crianças com relação a este universo 'fantástico'. O mergulho no mundo de faz de conta deve privilegiar o processo de construção de vários tipos e situações criando possibilidades de se estabelecer diálogos e trocas de experiências e informações entre o grupo.



CUBO MULTIFUNCIONAL

Objetivo:

Indicado para desenvolver a motricidade fina e aprender a reconhecer formas, cores e texturas diferentes. As atividades de manipulação representam uma parte importante nos jogos e nas atividades lúdicas estimulando à concentração. Recurso importante para ajudar as crianças a reconhecerem os números e a quantidade correspondente, trabalhando a associação de cores, formas, números e quantidades. Podem ser desenvolvidas atividades de soma, subtração, multiplicação e divisão dando ênfase a seriação e a classificação dos números. Este cubo permite desenvolver a criatividade da criança, pois dispõe de ricos estímulos visuais e táteis.

Componentes:

Cubo em tecido de diversas cores com enchimento de fibra siliconizada. Cada lado do cubo possui um número (de 01 a 06) representado no concreto por contas em um fio fixadas por 02 flores nas extremidades. Cada aba do cubo (fixada por botões) possui aplicações referentes ao numeral daquele lado com representações em figuras.

Dimensões: 20cm X 20cm.

Utilizando:

Com este material o mediador poderá desenvolver atividades diversas, em grupo ou individual, que contribuam para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos da criança. É importante que o mediador trabalhe com atividades que oportunizem a melhoria nos processos de comunicação e, principalmente, ações que incentivem a criatividade e descobrir o prazer de brincar junto com outras crianças. As atividades em grupo podem ajudar as crianças a desenvolverem ações que possam proporcionar reflexões, descobertas e partilhamento (troca) do conhecimento. O mediador deve estar atento às diferenças individuais das crianças quando da escolha de atividades, devido à diferença de interesse e ao ritmo de amadurecimento.



COBRINHA MÃE

Objetivo:

- Adequado para coordenação motora
- Desenvolver habilidades de concentração e observação.
- Desenvolver a imaginação, criatividade e percepção.
- O uso deste recurso permite que a criança evolua seu pensamento, ações e o raciocínio lógico.
- Importante recurso para oportunizar a criança desenvolver sua linguagem e comunicação.

Componentes:

- Material confeccionado em tecido de cores e texturas diversas com enchimento em fibra siliconizada. Dois botões definem os olhos da cobrinha.
- Acompanham a cobrinha mãe, três filhotes (em tecido com enchimento em fibra siliconizada) no ovo dentro de sua barriga.

Utilização:

- O mediador deverá iniciar a atividade com o material para que a criança possa explorar sua criatividade e imaginação.

- Após explorar o recurso com a criança (reconhecimento do material, textura, tamanho, cor e categoria animal) o mediador poderá trabalhar atividades que fortaleçam os objetivos acima pontuados.



CUBO DOS CONCEITOS

Objetivo:

A lateralidade, embora seja estruturada neurologicamente, pode ser influenciada pelos hábitos sociais que se constitui, também, em um elemento importante da adaptação psicomotora, pois as experiências dos movimentos vividos pela criança são, significativamente, importantes. Segundo Le Bouch (1982), a lateralidade da criança, inicia-se a partir dos dois anos de idade, contudo, porém, a lateralidade só pode ser definida na criança, após os cinco anos de idade.

Componentes:

Casinha de espuma revestida em tecido de diferentes cores e texturas, medindo 15cm x 15cm. Possui telhado de igual característica. Possui uma abertura (porta) que vai da frente da casa até a parte de trás formando um pequeno túnel. Acompanha o material uma pequena bola de fibra siliconizada revestida de tecido de diferentes cores e texturas.

Utilizando:

Neste sentido, o mediador ao desenvolver as atividades pedagógicas pode utilizar-se de jogos, brinquedos e outros recursos para investigar a lateralidade da criança.

Ao propor tarefas com recursos pedagógicos adaptados como instrumentos para trabalhar os conteúdos em sala de aula, o mediador deve ter como propósito a dinamização de ações que possibilitem a aprendizagem.



É importante desenvolver atividades que explorem a lógica da criança partindo da sua percepção de si mesma, seu nome, sua história, seu esquema corporal.

Trabalhar a lateralidade tomando por base o próprio corpo do aluno.

É necessário que o mediador saiba a importância das atividades corporais como facilitadores do processo de alfabetização, pois este trabalho ajudará a criança no entendimento das noções de posição as quais serão necessárias para o perfeito domínio das posições gráficas da escrita.

EQUIPE DE PROFISSIONAIS DO SERVIÇO DE MATERIAL PEDAGÓGICO ADAPTADO

PEDAGOGA

- ✓ Profissional responsável pelos encaminhamentos dos trabalhos elaborados pela equipe do Serviço de Material Pedagógico Adaptado;
- ✓ Orientar pedagogicamente e tecnicamente a equipe do Serviço de Produção de Material Pedagógico Adaptado;
- ✓ Organizar o plano de distribuição dos recursos e materiais para os Serviços de Atendimento Educacional Especializado - DAEDE/DV e Escolas Especiais do Estado;
- ✓ Orientar e assessorar tecnicamente a elaboração do planejamento e relatório anual do Serviço;
- ✓ Elaborar e acompanhar a execução do Plano de Trabalho Anual do CAP;
- ✓ Viabilizar as condições de trabalho junto coordenação para a execução das atividades do Serviço;
- ✓ Coordenar os grupos e as comissões de trabalhos e estudos;
- ✓ Encaminhar para a equipe administrativa a planilha de solicitação de compras de materiais;
- ✓ Organizar a equipe para receber as visitas e expor materiais do Serviço de Material Pedagógico Adaptado;

PROFESSOR

- ✓ Criar, adaptar, confeccionar os materiais pedagógicos adaptados;
- ✓ Avaliar (testar) os materiais confeccionados para posterior produção;
- ✓ Pesquisar novos materiais pedagógicos;
- ✓ Capacitar outros profissionais na área da educação;
- ✓ Controlar a distribuição de materiais;
- ✓ Pesquisar novos tipos e recursos do mercado para elaboração de novos materiais;
- ✓ Confeccionar o material pedagógicos adaptados conforme critérios estabelecidos pela equipe;
- ✓ Organizar a equipe para receber as visitas e expor materiais do Serviço de Material Pedagógico Adaptado;

COSTUREIRA

- ✓ Cortar e costurar todos os materiais pedagógicos adaptados;
- ✓ Criar, adaptar, confeccionar os materiais pedagógicos adaptados;
- ✓ Avaliar (testar) os materiais confeccionados para posterior produção;
- ✓ Pesquisar novos materiais pedagógicos;
- ✓ Capacitar outros profissionais na área da educação;

- ✓ Pesquisar novos tipos e recursos do mercado para elaboração de novos materiais;
- ✓ Confeccionar o material pedagógicos adaptados conforme critérios estabelecidos pela equipe;
- ✓ Organizar a equipe para receber as visitas e expor materiais do Serviço de Material Pedagógico Adaptado;

REFERÊNCIAS

GERALDI, Corinta Maria Grisolia. *O cotidiano da escola: para além das aparências*. In Revista de Educação. PUC-Campinas v. 3, nº 5 p. 7-13 nov/1998.

Zilberman, R. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global. 1985.

Allué, J.M. *O grande livro dos jogos*. Belo Horizonte: Editora Leitura. 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Tradicionais Infantis*. 8 volumes. São Paulo: Fapesp/Feusp. 1992.

_____. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. *Escolarização e brincadeira na educação infantil*. In. SOUZA, Cynthia Pereira de (org.) *História da Educação. Processos:práticas e saberes*. São Paulo: Editora Escrituras, 1998a. p. 123-138.