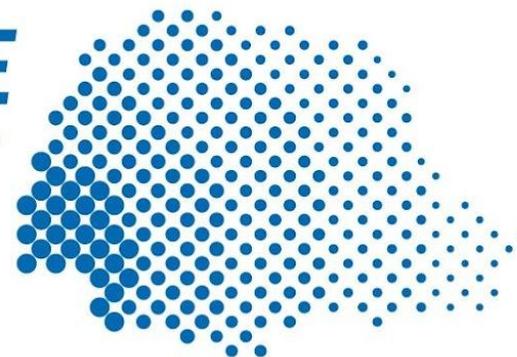


CONGRESSO DE  
**FORMADORES**  
21-23 DE SETEMBRO DE 2022



**FOZ DO IGUAÇU**

# Educação Especial : Práticas inclusivas no ensino de linhas imaginárias e coordenadas geográficas

**Patrícia Ayako Hironaka Lopes**  
**Formadora: Márcia Cristina Nunes**

ESCOLA ESTADUAL DR. WALDEMIRO PEDROSO ENSINO  
JAGUAPITÃ - NRE LONDRINA  
6º ANO

**Objetivo:** Auxiliar estudantes com deficiência intelectual e TEA , no entendimento da linguagem cartográfica, através da compreensão das linhas imaginárias.

**Desenvolvimento metodológico:** Sequência didática sobre representações cartográficas e coordenadas geográficas, desenvolvida em aula expositiva dialogada, uso de imagens e desenhos, mapa e globo terrestre e uma adaptação do jogo Among Us.

**Período de implementação:** 2 Aulas ( Aulas 09 e 10 do Material RCO +Aulas )

# Descrição da implementação

## Contexto:

- A sala de aula conta com o estudante Gabriel de 11 anos, diagnosticado com a Deficiência Intelectual e TEA, matriculado no 6º B do Ensino Fundamental - Anos Finais, no período matutino, na Escola Estadual Dr. Waldemiro Pedroso, situada no município de Jaguapitã, PR;
- Gabriel consegue identificar e escrever seu primeiro nome. Encontra-se na fase pré silábica. Realiza a leitura da maioria das letras do alfabeto, algumas famílias silábicas, figuras, imagens e desenhos. Frequenta de forma regular a SRM em contraturno duas vezes por semana;

# Descrição da implementação

## Contexto:

- É bastante observador e demonstra dificuldades em manifestar suas emoções e limitações. Gosta de desenhar e colorir. Apresenta dificuldade em falar oralmente, faz trocas e omissões
- Através dos conteúdos foi possível observar que o aluno consegue localizar-se a partir de um ponto de referência no trajeto casa e escola, diferenciando o meio rural do urbano. É curioso e sempre faz perguntas relacionadas ao tema estudado.

- Devido ao contexto, se fazem necessárias adaptações curriculares. Nesse sentido, optou-se pela gamificação a partir de **jogos adaptados** enquanto estratégia de ensino;
- Desenvolvimento da adaptação do jogo **Among Us**,
- Tornar o ensino de linhas imaginárias e das coordenadas geográficas mais dinâmico e divertido ;

## Atividade localização nos meridianos

ATIVIDADE DE LOCALIZAÇÃO EM MERIDIANOS

O diagrama mostra uma linha horizontal representando o equador, com 11 linhas verticais representando meridianos. Acima da linha horizontal, os meridianos são rotulados com os valores 50, 40, 30, 20, 10, 0, 10, 20, 30, 40, 50. Abaixo da linha horizontal, os meridianos são rotulados com os valores 50, 40, 30, 20, 10, 0, 10, 20, 30, 40, 50. Os personagens Among Us são posicionados nos seguintes meridianos: um personagem marrom no 40º meridiano oeste, um personagem rosa no 20º meridiano oeste, um personagem amarelo no 30º meridiano leste, um personagem verde no 50º meridiano oeste, um personagem azul no 10º meridiano leste, um personagem branco no 20º meridiano leste, e um personagem vermelho no 40º meridiano leste. Abaixo do diagrama, há duas caixas rotuladas 'Hemisfério' com linhas para a resposta.

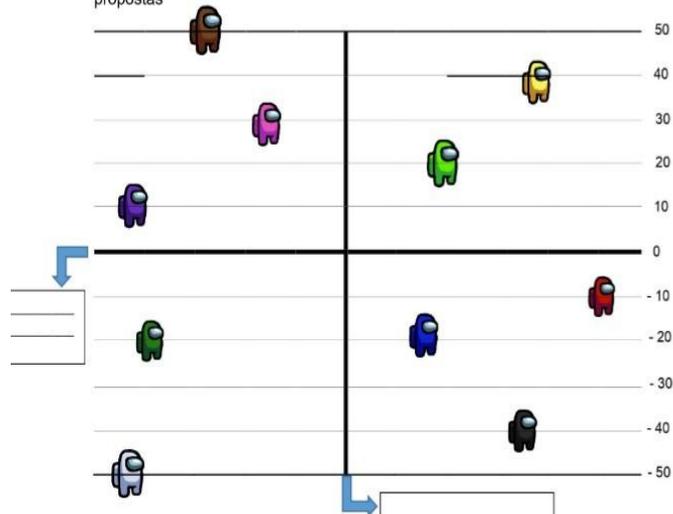
OBSERVE A IMAGEM ACIMA E ESCREVA QUAL É A LOCALIZAÇÃO EM GRAUS DE CADA UM DOS PERSONAGENS

OBSERVE A LOCALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS E DESCUBRA QUEM É O IMPOSTOR

Jogo original desenvolvido pela  
GeoHíbrida

## Atividade localização nos Paralelos

Atividades sobre paralelos observe a imagem abaixo e responda as questões propostas



Atividades

- 1 – Identifique na imagem a Linha do Equador
- 2- Identifique na imagem o Meridiano de Greenwich
- 3 – Quantos personagens estão no hemisfério sul ?
- 4- Observe os personagens abaixo e identifique em qual paralelo eles se encontram.



Observe a imagem lá em cima e descubra quem é o impostor



40° N    20° N    - 30° S    - 50° S    -20°    50° N

- Explicação do conteúdo por meio de animação “COORDENADAS GEOGRAFICAS - entenda o que são” (<https://youtu.be/wjsFXxntRs>), do canal Geo Ilustrada;
- Explicação com o uso de mapas e imagens existente no livro didático de Geografia adotado pela rede estadual de ensino do Paraná;
- Implementação do jogo adaptado por todos os estudantes, a atividade impressa foi desenvolvida individualmente.





# Resultados

- Alunos ficaram entusiasmados, se divertiram e aprenderam com a utilização do instrumento de ensino adaptado.
- A partir do relato do aluno Gabriel e de seus colegas de classe, foi possível notar que além de terem apreciado a atividade, também conseguiram compreender o conteúdo.
- O aprendizado foi contado nos excelentes resultados no processo avaliativo aplicado em momento posterior ao desenvolvimento das atividades propostas.



# Evidências



Para uma prática pedagógica inclusiva são necessários recursos, mas principalmente conhecimento e a busca incessante por estratégias de ensino que possam promover a aprendizagem de todos os estudantes, já que cada um é único e possui um nível de desenvolvimento diferente.



## Referências bibliográficas :

BLOOM, B. S. **Taxonomia** de objetivos educacionais – domínio cognitivo. Rio Grande do Sul: Ed Globo, 1973.

Geografia Ilustrada, 2022. Disponível em : <https://youtu.be/wjsFXxntRs>

Loja de atividades Geohirida, 2022. Disponível em <  
<https://shop.wati.io/eedd93b4-a67e-4d59-9f80-3b98594bee96#QR%20COD>

SILVA, Vanussa Sampaio Dias da. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental. *Revista Educação Pública*, v. 20, nº 20, 2 de junho de 2020. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>

SONZA, Andréa Poletto; SALTON, Bruna Poletto; DALL Agnol, Anderson. **Reflexões sobre o currículo inclusivo**. – Bento Gonçalves, RS : Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, 2018. 176 p.