

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA
GROSSA SETOR DE CIÊNCIAS
HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

DESAFIO ANIMAL

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA

ALEXSANDRA RAIMUNDO DE OLIVEIRA RUPPEL
VERA LUCIA MARTINIÁK

DESAFIO ANIMAL

Recurso Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – PROFEI, da Universidade Estadual Ponta Grossa – UEPG, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Inclusiva.

Ponta Grossa - PR
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

R946 Ruppel, Alexandra Raimundo de Oliveira
Desafio animal / Alexandra Raimundo de Oliveira Ruppel. Ponta Grossa,
2025.
28 f.; il.

Produto da dissertação A ludicidade como possibilidade de aprendizagem no Atendimento Educacional Especializado - AEE (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional - Área de Concentração: Educação Inclusiva), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientadora: Profa. Dra. Vera Lúcia Martiniak.

1. Atendimento Educacional Especializado - AEE. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I. Martiniak, Vera Lúcia. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa. Educação Inclusiva. IV.T.

CDD: 370.115

Membros da Banca:

Profa. Dra. Vera Lucia Martiniak – UEPG
Presidente

Profa. Dra. Elsa Midori Shimazaki – UNOESTE 
Titular Externo

Documento assinado digitalmente

ELSA MIDORI SHIMAZAKI

Data: 07/07/2025 13:59:19-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Karen Ribeiro - UEPG
Titular Interno

Profa. Dra. Rita de Cassia da Silva Oliveira – UEPG
Suplente Interno



Documento assinado eletronicamente por **Vera Lucia Martiniak, Professor(a)**, em 27/06/2025, às 09:44, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Karen Ribeiro, Professor(a)**, em 27/06/2025, às 09:47, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.uepg.br/autenticidade> informando o código verificador **2494706** e o código CRC **13F93220**.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	06
PÚBLICO ALVO.....	08
INTRODUÇÃO.....	09
APRESENTAÇÃO DO MATERIAL.....	11
ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	14
1. ATIVIDADE.....	14
2. ATIVIDADE.....	16
3. ATIVIDADE.....	18
4. ATIVIDADE.....	20
5. ATIVIDADE.....	21
6. ATIVIDADE.....	22
CONCLUSÃO.....	24
ANEXOS.....	25
1. CARTAS COM GATOS.....	25
2. CARTAS COM CACHORROS.....	26
3. PISTAS VISUAIS COM DESENHOS.....	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28

APRESENTAÇÃO

Este recurso educacional foi elaborado a partir da pesquisa realizada no curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Esta proposta pedagógica foi elaborada para utilização com alunos do Atendimento Educacional Especializado – AEE, de uma escola do campo do Município de Palmeira, no Paraná. Inicialmente, foi elaborada por meio de sugestões para comporem o planejamento educacional, com a participação efetiva dos alunos. A partir das observações da pesquisa o jogo foi sendo construído, pensado e aprimorado com o auxílio dos alunos.

Este material poderá ser utilizado por todas as turmas do ensino fundamental I, para estimular o raciocínio lógico e a flexibilidade cognitiva, intervindo em diversos enfoques.

O recurso consiste em uma unidade temática, com oito “cartas” que possuem imagens de gatos e cachorros, que foram sendo criadas e aprimoradas pelos alunos do AEE, classificadas e organizadas para serem utilizadas em duplas, trios e em grupos, tendo o professor como mediador ou até mesmo outro aluno, dependendo da proposta pedagógica, organizada por níveis de atividades desafiadoras e diferentes.

As orientações acerca de sua utilização, foram organizadas em seis atividades, que partem dos critérios de classificação pensados pelos próprios alunos durante as aulas, denominadas por “brincadeiras” que surgiram por meio da intervenção pedagógica.

Considerando-se a ludicidade como parte do processo educativo, ela promove o desenvolvimento integral do aluno, incluindo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos, tornando o aprendizado interessante e envolvente, aumentando a motivação e o engajamento entre os alunos. Adaptar o ensino às necessidades e limites individuais, através do lúdico, promovem a inclusão, permitindo que cada criança aprenda no seu próprio ritmo e estilo, estimulando a

criatividade e a inovação tanto dos alunos quanto dos professores, encorajando novas abordagens e soluções para os desafios educacionais. Intervenções baseadas na ludicidade melhoram a qualidade do aprendizado escolar, através do significado que determinada atividade tem para o aluno, analisando o pensamento, sabe-se através dos estudos de Vygotsky, que muitas conexões são realizadas e atreladas, despertando a vontade de aprender no aluno e, conseqüentemente, melhorando a sua qualidade de vida e sua autoestima, pontos esses observados no cotidiano do AEE.

PÚBLICO ALVO

O público alvo das atividades são os alunos do Atendimento Educacional Especializado – AEE (alunos com TDAH, transtorno específico de aprendizagem, deficiência intelectual e TEA) de uma escola do campo do Ensino Fundamental I que apresentavam rigidez cognitiva e dificuldades no raciocínio lógico.

Este material pode ser trabalhado com alunos de outros anos de escolaridade, alfabetizados ou não, podendo ser adaptado para as atividades de acordo com a faixa etária dos alunos, levando-os a pensar de diferentes maneiras.

Objetivo Geral: Estimular o desenvolvimento das habilidades cognitivas das crianças por meio da observação, comparação e classificação de imagens, promovendo a interação e a construção do conhecimento de forma lúdica.

INTRODUÇÃO

Desafio animal é uma abordagem educativa que foi criada com embasamento teórico pautado nas obras do pensador soviético Lev Semionovitch Vygotsky, da teoria histórico-cultural. Sabe-se que o desenvolvimento cognitivo das crianças é profundamente influenciado pelas interações sociais e culturais, nesse sentido, o aprendizado não é um processo isolado, mas uma construção coletiva, mediada por essas interações e pelo contexto cultural no qual o aluno está inserido.

As atividades apresentadas neste material, foram organizadas em seis atividades lúdicas que iniciam com pensamentos simples e seguem até os mais abstratos, desempenhando um papel crucial na mediação do aprendizado, facilitando o desenvolvimento do raciocínio lógico dentre outras habilidades de flexibilidade cognitivas.

Quando se integra a ludicidade como parte central do processo educacional, o aprendizado torna-se significativo para os alunos, as atividades lúdicas, não apenas desenvolvem o raciocínio, mas também contribuem para a construção de habilidades sociais, emocionais e culturais. Destaca-se a importância deste trabalho principalmente no Atendimento Educacional Especializado – AEE, quando o aluno se torna ativo na construção do seu conhecimento, especialmente em contextos que envolvem o brincar, que é uma das formas mais naturais de interação e aprendizagem entre as crianças, percebidas no cotidiano das práticas escolares. A centralidade da ludicidade, como aponta a autora Zoia Prestes (2010), permite que as crianças internalizem conceitos de forma mais eficaz, transformando a aprendizagem em uma experiência dinâmica e envolvente. Isso ocorre porque as atividades lúdicas proporcionam um ambiente seguro e estimulante para que a criança experimente, resolva problemas e desenvolva o pensamento crítico. Assim, o uso deste recurso educacional, como ferramenta educativa, baseado nesses referenciais teóricos, não só promove o raciocínio lógico, como também valoriza a interação social e a cultura no processo de aprendizagem, o que é fundamental na abordagem sócio-histórico.

Os alunos, que já estão em processo de alfabetização, terão a oportunidade de desenvolver a compreensão leitora e aprimorar suas habilidades de escrita, com fichas com o desafio escrito. Os alunos, que não estão em processo de alfabetização, terão a oportunidade de desenvolver a compreensão leitora e aprimorar suas habilidades de leitura de imagens, com fichas com o desafio com símbolos, terão o professor e ou colega, como mediador.

Conforme o material vai sendo explorado, os alunos são incentivados a participar ativamente de situações que buscam estimular o raciocínio lógico e a flexibilidade cognitiva de forma integrada e contextualizada, contribuindo com o desenvolvimento de sua autonomia. Com a utilização de um tema central que desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, quando poderão expressar suas ideias, compartilhar conhecimentos e construir seus próprios conceitos, superando os desafios propostos.

Na proposta deste recurso educacional, Desafio Animal, o aluno é levado a pensar, analisando as diferenças e semelhanças existentes nas imagens, comparando as cartas, observando os seus detalhes, estimulando o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas por meio da observação, comparação e classificação das imagens, promovendo a interação e a construção do conhecimento de forma lúdica.

Assim, espera-se contribuir, por meio da ludicidade, para a elaboração de um planejamento pedagógico que esteja permeado com atividades desafiadoras e ao mesmo, que despertem nos alunos o significado de aprender brincando.

APRESENTAÇÃO DO MATERIAL

Esta atividade pedagógica é composta por oito cartas com imagens de gatos e oito cartas com imagens de cachorros, retiradas do site de domínio público da web. Apresentadas aos alunos para a sua utilização e comparação prévia em sala de aula, observando suas diferenças e semelhanças. Com o andamento das atividades e do interesse dos alunos a atividade vai sendo aprimorada, e as regras e critérios estipulados pelos mesmos. A versão inicial passou por alterações por meio de um profissional de design gráfico que foi aperfeiçoando as cartas e, elas foram sendo reestruturadas até que se chegasse a versão final, aqui apresentada.

Na etapa inicial os alunos realizam a comparação do material observando todos os detalhes, sendo direcionados a pensar em critérios que correspondem uma classificação sempre de quatro em quatro elementos, que pode ser realizada com pista escrita ou falada, com limitadores para que facilitassem visualmente a comparação, podendo ser mediada pelo professor ou pelos próprios alunos como parte da atividade.

Quando os alunos realizam comparações estão desenvolvendo diversas habilidades de atenção, percepção visual e categorização de forma lúdica e estruturada. Essa experiência se torna acessível e envolvente para alunos com TDAH, Transtorno com prejuízo na leitura/escrita, deficiência intelectual (DI) e Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Como sugestão para deixar a atividade ainda mais acessível, com o foco em cada uma dessas especificidades, pode-se: permitir que as instruções sejam dadas oralmente até que os alunos consigam ler as imagens compreendendo-as, com dicas escritas ou figuras, dos seguintes critérios: cor dos animais, cinza/marrom, cor do chão verde/ amarelo, flor no chão, nuvens, lua no céu, posição do cachorro sentado/em pé, cor amarelo nas orelhas, bochechas rosadas, olhos abertos, língua, coleira, osso, rabo, pés, sobancelha, bigodes, objetos e peixe.

Foi possível utilizar um roteiro visual com um passo a passo para cada etapa

da atividade, o trabalho em pares ou pequenos grupos para estimular a interação e aprendizado colaborativo foi decisivo entre os alunos.

As cartas também podem ser adaptadas para outros alunos com deficiências, como por exemplo disponibilizar impresso em material tátil como EVA, plástico com relevo ou papel com textura diferenciada, usar imãs ou velcro para agrupar as cartas nos conjuntos, para estimular os alunos com dificuldades sensoriais, colocar limitadores como borrachas, fitas nos conjuntos para facilitar a comparação visual, quando o aluno não lê utilizar ícones como pistas visuais como um ícone de nuvem para indicar "com nuvem", uma lua, uma flor.

Para desafiar os alunos as atividades podem iniciar com as separação das cartas dos gatos das cartas com os cachorros; primeiro observar apenas a cor do gato, depois o chão, e assim por diante. O professor também deve permitir que os alunos manipulem fisicamente as cartas para manter o engajamento, incluir palavras junto às imagens para ajudar na compreensão dos critérios de categorização, criar desafios como "quem encontra primeiro um gato com bochechas rosadas? E ainda, usar um cronômetro para aumentar a motivação. São abordagens diferenciadas que são organizadas de acordo com a especificidade do aluno.

Quando está familiarizado com o material, pode-se realizar com as cartas, o jogo do Mico, o jogo da memória, entre outras brincadeiras que estimulem o seu pensamento. Diversos conteúdos podem ser aliados por meio desta brincadeira como por exemplo no componente curricular de matemática quando o aluno realiza a comparação das imagens, observando os detalhes dela, a conservação das quantidades que mudam de conjunto e permanecem sempre a mesma quantidade, a classificação pois elas são separadas de quatro em quatro/ de oito em oito, quando os animais das cartinhas são nomeados e recebem substantivos próprios, adjetivos, frases, aliamos o material ao componente curricular de português, ampliando os desafios.

Essa é uma experiência na qual o aluno aprende com auxílio, realizando o seu desenvolvimento potencial indicando o que pode alcançar, requerendo a mediação com professores, ou seus próprios pares (colegas).

Este recurso educacional está organizado em seis atividades distintas que exigem desde pensamentos simples, até os mais abstratos, estimulando o

desenvolvimento cognitivo. A medida em que o aluno avança, o professor reduz o apoio, permitindo que levante suas próprias hipóteses e desenvolva a sua independência.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

1. Atividade: Comparando e classificando as cartas com os gatos. (De 2 a 6 alunos o ideal é até 4 alunos)

Materiais: Cartas com as imagens de gatos, espaço plano para dispor as cartas (mesa ou chão).

Descrição da Atividade: Os alunos terão acesso a um conjunto de cartas ilustradas com imagens de gatos, cada uma contendo diferentes características.

Como realizar: A atividade consiste em comparar e classificar as cartas com base em 15 critérios distintos, sempre organizando-as em grupos de quatro, as cartas nunca se repetem. A classificação pode ser realizada com o auxílio de pistas em desenhos/escritas ou faladas pelo professor ou por um colega mediador.

Critérios de Comparação (utilizando fichas escritas ou desenhos como pista visual): Cor do gato (branco ou cinza), Cor do chão na paisagem (amarelo ou verde), presença de flor no chão (sim ou não), Presença de nuvens no céu (sim ou não), presença da lua no céu (sim ou não), posição do gato (em pé ou sentado), cor das orelhas (amarelo ou rosa), bochechas rosadas (sim ou não), olhos abertos ou fechados, língua aparecendo (sim ou não), usando bigodes (sim ou não), gato segurando objetos (sim ou não), posição do rabo (esquerda ou direita), solas dos pés visíveis (sim ou não), presença de peixes na imagem (sim ou não).

Metodologia: distribuir as cartas entre os alunos e orientá-los a observá-las atentamente comparando-as, propor desafios de classificação com base nos critérios acima. Durante a atividade o professor pode incentivar a verbalização do raciocínio utilizado, permitir que os alunos organizem as cartas em grupos de quatro, respeitando os critérios estabelecidos, encorajar a discussão entre os alunos sobre as classificações realizadas, promovendo a troca de ideias. Reforçar

a relação entre a atividade e o desenvolvimento cognitivo, explicando como a observação, comparação e classificação contribuem para o aprendizado.

Adaptação da atividade para alunos com deficiência intelectual:

Utilização de pistas visuais e táteis para facilitar a identificação das características das cartas, mediação intensificada para alunos com dificuldades na observação e classificação, possibilidade de reduzir o número de critérios para alunos que necessitem de um nível de complexidade menor.

2. Atividade: Comparando e classificando as cartas com os cachorros. (De 2 a 6 alunos o ideal é até 4 alunos)

Materiais: Cartas com as imagens de cachorros , espaço plano para dispor as cartas (mesa ou chão).

Descrição da Atividade: Os alunos terão acesso a um conjunto de cartas ilustradas com imagens de cachorros, cada uma contendo diferentes características.

Como realizar: A atividade consiste em comparar e classificar as cartas com base em 15 critérios distintos, sempre organizando-as em grupos de quatro, as cartas nunca se repetem. A classificação pode ser realizada com o auxílio de pistas escritas/desenhos ou faladas pelo professor ou por um colega mediador.

Critérios de Comparação(utilizando fichas escritas ou desenhos como pista visual): Cor do cachorro(branco ou cinza), Cor do chão na paisagem (amarelo ou verde), presença de flor no chão (sim ou não), Presença de nuvens no céu (sim ou não), presença da lua no céu (sim ou não), posição do cachorro (em pé ou sentado), cor das orelhas (amarelo ou marrom), bochechas rosadas (sim ou não), olhos abertos ou fechados, língua aparecendo (sim ou não), usando coleira (sim ou não), quando aparece osso (sim ou não), posição do rabo (esquerda ou direita), solas dos pés visíveis (sim ou não), sobrancelha branca (sim ou não).

Metodologia: Distribuir as cartas entre os alunos e orientá-los a observá-las atentamente, propor desafios de comparação, classificação com base nos critérios acima, incentivar a verbalização do raciocínio utilizado, permitir que os alunos organizem as cartas em grupos de quatro, respeitando os critérios estabelecidos, encorajar a discussão entre os alunos sobre as classificações realizadas, promovendo a troca de ideias. Reforçar a relação entre a atividade e o desenvolvimento cognitivo, explicando como a observação, comparação e classificação contribuem para o aprendizado.

Adaptação da atividade para alunos com deficiência intelectual: utilizar de pistas visuais e táteis para facilitar a identificação das características das cartas, mediação intensificada para alunos com dificuldades na observação e classificação, possibilidade de reduzir o número de critérios para alunos que

necessitem de um nível de complexidade menor.

3. Atividade: Comparando e Classificando as 16 cartas com todos os animais, gatos e cachorros. (De 2 a 6 alunos o ideal é até 4 alunos)

Materiais: Cartas com as imagens dos animais gatos e cachorros , espaço plano para dispor as cartas (mesa ou chão).

Descrição da Atividade: Os alunos terão acesso a um conjunto de cartas ilustradas com imagens de gatos e cachorros, cada uma contendo diferentes características.

Descrição da Atividade: Os alunos terão acesso aos dois grupos de cartas, com as imagens de gatos e cachorros. Nesta etapa todas as cartas estarão misturadas, cada uma contendo diferentes características.

A atividade consiste em comparar e classificar as cartas com base em 13 critérios distintos, de cada animal, sempre organizando-as em grupos de oito em oito, as cartas nunca se repetem. A classificação pode ser realizada com o auxílio de pistas escritas/desenhos ou faladas, mediadas pelo professor ou por um colega, intensificando a atividade inicialmente com cada animal em separado.

Critérios de Comparação (utilizando fichas escritas ou desenhos como pista visual): Como são todos animais a classificação será com o grupo dos gatos e o grupo dos cachorros, Cor dos animais (branco ou cinza), Cor do chão na paisagem (amarelo ou verde), presença de flor no chão (sim ou não), presença de nuvens no céu (sim ou não), presença da lua no céu (sim ou não), posição dos animais (em pé ou sentado), cor amarela das orelhas (sim ou não), bochechas rosadas (sim ou não), olhos abertos ou fechados, língua aparecendo

(sim ou não), posição do rabo (esquerda ou direita), solas dos pés visíveis (sim ou não).

Metodologia: Distribuir as cartas entre os alunos e orientá-los a observá-las atentamente, propor desafios de classificação com base nos critérios acima. O professor poderá incentivar a verbalização do raciocínio utilizado, permitir que os alunos organizem as cartas em grupos de quatro, respeitando os critérios estabelecidos. Encorajar a discussão entre os alunos sobre as classificações realizadas, promovendo a troca de ideias, explicar como a observação, comparação e classificação contribuem para o aprendizado.

Adaptação da atividade para alunos com deficiência intelectual: Utilização de pistas visuais e táteis para facilitar a identificação das características das cartas, mediação intensificada para alunos com dificuldades na observação e classificação. Possibilidade de reduzir o número de critérios para alunos que necessitem de um nível de complexidade menor.

4. Atividade: Memória dos Animais (De 2 a 6 alunos o ideal é até 4 alunos)

Materiais: Cartas com as imagens duplicadas de gatos e cachorros (duas de cada tipo). Espaço plano para dispor as cartas (mesa ou chão),

Descrição da Atividade: Os alunos precisarão de uma superfície plana, para distribuir as cartas, uma por uma, com a face virada para a mesa. Não faz diferença se as cartas são dispostas em linhas ou em colunas organizadas de forma aleatória. Essa é uma ótima atividade para estimular a memória, a atenção e a associação visual dos alunos.

Como realizar: Explorando os pares, espalhe todas as cartinhas viradas para cima, o aluno deve observar e encontrar os pares iguais. Sempre que encontrar um par, ele poderá separá-lo do restante, quando os alunos tiverem compeendido esta etapa pode-se aumentar o desafio. Depois de apreendido as regras, as cartas podem ser embaralhas e posicionadas viradas para baixo. O aluno deve virar duas cartas por vez, tentando encontrar os pares. Se acertar, mantém o par de fora. Se errar, vira novamente para baixo e tenta lembrar onde ela estava, a brincadeira continua até que todos os pares sejam encontrados.

Adaptação da atividade para alunos com deficiência intelectual: para os alunos que precisam de maior suporte, reduza a quantidade de pares no início. A sugestão é não misturar os cachorros com os gatos, deixe que eles escolham qual cartas eles querem jogar primeiro. Após encontrar os pares, incentive o aluno a nomear os animais e imitar seus sons para reforçar a aprendizagem.

Variação: acrescente fichinhas com nomes escritos nas cartas para associar imagem e palavra. (substantivos próprios e adjetivos que os alunos amam criar)

5. Atividade: Brincadeira do mico (De 2 a 6 alunos o ideal é até 4)

Materiais: Cartas com as imagens de gatos e cachorros duplicadas, espaço plano para dispor as cartas (mesa ou chão).

Como jogar: Misture todas as cartas e depois retire uma sem que ninguém a veja e guarde-a, distribua 5 cartas para cada aluno.

Formação de pares iniciais: cada aluno verifica suas cartas e descarta os seus pares em cima da mesa. O primeiro aluno pega uma carta do monte, se ele conseguir formar um par de cartinhas iguais, descarta-o à sua frente, caso contrário, passa a vez ao próximo aluno. O jogo segue até que todas as cartas do monte acabem.

Pegando as cartas do adversário: Quando as cartas que estiverem na mesa acabarem, os alunos podem escolher as cartas do colega ao lado, sem ver quais são elas. Após pegar uma carta, verifica se pode formar um par e poderá descartá-lo, se não puder, o aluno mantém a carta e passa a vez. A brincadeira termina quando restar apenas uma carta na mão de um jogador. Essa carta é aquela cujo par foi retirado no início da brincadeira, o aluno que ficar com essa carta perde a rodada e "paga o mico"!

Adaptação da atividade para alunos com deficiência intelectual: Para os alunos que precisam de maior suporte, reduza a quantidade de pares no início, não misture as cartas que têm a figura dos cachorros com os gatos, deixe que eles escolham qual das cartinhas eles querem brincar primeiro.

Variação divertida: antes de começar, os alunos podem decidir um "mico" (castigo leve e ou divertido), como imitar um animal, cantar uma música ou contar uma piada.

6. Atividade: Descubra qual é!

Descubra qual é (trabalhando os substantivos próprios) trata-se de uma frase com letra em caixa alta que foi selecionada para um grupo de alunos em específico. Quando o aluno não lê pode ser realizada a leitura tanto pelo professor como por um colega, partindo sempre de uma frase que descreve algumas características do animal de cada cartinha, como por exemplo:

"TOM É UM GATO ENVERGONHADO, QUE GOSTA MUITO DE ANDAR NO GRAMADO E DE IR PARA A ESCOLA, CARREGA SEMPRE UMA BOLSA E SEU CRACHÁ".

Qual dos gatos é o Tom? Nesta frase descartamos as cartas dos cachorros pois trata-se de um gato, o aluno vai procurar as características do gato, identificado ou descartando as que não se encaixam nesta descrição, até que se chegue a uma carta em específico e se faça a correspondência entre a frase e a carta que foi descoberta. Sugestões de frases, considerando primeiramente as cartas com os gatos:

MARIE É UMA GATA BRANCA, QUE TEM O MESMO NOME DA PERSONAGEM DO FILME DE DESENHO ANIMADO ARISTOGATAS, POSSUE DETALHES NAS BOCHECHAS, NAS SOLAS DE SUAS PATAS E NAS SUAS ORELHAS COM A COR ROSA, ESTÁ SEMPRE SORRIDENTE.

FÍGARO TEM O MESMO NOME DO GATO DA MINNIE, É MUITO DIFERENTE DELE PORQUE É BRANCO E TEM MUITA FOME, ANDA SEMPRE ABRAÇADO COM UM PEIXE.

MINGAU É O GATO DE ESTIMAÇÃO DA MAGALI, DA TURMA DA MÔNICA RECEBEU ESSE NOME PORQUE GOSTA DE TOMAR MINGAU NA TAÇA.

GARFIELD TEM O MESMO NOME DE UM PERSONAGEM DE DESENHO ANIMADO ELE ESTÁ SEMPRE CORRENDO, QUANDO PASSA O SEU BRINCO BALANÇA FAZENDO UM BARULHO.

FELÍCIA É UMA GATA QUE ESTÁ SEMPRE FELIZ, GOSTA DE CUMPRIMENTAR AS PESSOAS ACENANDO COM A MÃO E GOSTA DE USAR COLAR.

MIMI É UMA GATA QUE GOSTA DE COMER RAÇÃO E BRINCAR COM SEU AMIGO PEIXE QUE MORA EM UM AQUÁRIO.

FRAJOLA É UM GATO QUE GOSTA DE PROCURAR FLORES NO CAMPO ELE SEMPRE ACABA ENCONTRANDO UMA PARA PRESENTEAR FELÍCIA.

TOM É UM GATO ENVERGONHADO, QUE GOSTA MUITO DE ANDAR NO GRAMADO E DE IR PARA A ESCOLA, CARREGA SEMPRE UMA BOLSA E SEU CRACHÁ

Sugestões de frases, considerando as cartas com a figura de cachorros:

SNOOPY É UM CACHORRO QUE GOSTA DE FICAR SENTADO E TOMAR SUCO DE MORANGO, ESTÁ SEMPRE SEGURANDO O SEU OSSO COM A MÃO ESQUERDA.

ZUMA É UM CACHORRO QUE SABE NADAR, SEMPRE QUE MERGULHA SAI COM UM OSSO EM SUA BOCA.

MARSHALL É UM CACHORRO QUE SONHA EM SER BOMBEIRO ELE AJUDA A APAGAR INCÊNDIO E SEMPRE FAZ UM CORAÇÃOZINHO JUNTANDO AS MÃOS.

ROCKY É UM CACHORRO ECOLÓGICO, AMA CAVAR E PLANTAR FLORES, SEMPRE APARECE COM UMA PLANTA NA BOCA.

SKYE É UMA CADELA QUE SONHA EM UM DIA VOAR, ELA SEMPRE ESTÁ COM OS BRAÇOS ERGUIDOS VOANDO EM SUA IMAGINAÇÃO, USA COLEIRA COM PINGENTE .

PLUTO É UM CACHORRO ESTILOSO USA COLEIRA COM PINGENTE DE OSSO, TÊM AS SOBRANCELHAS BRANCAS.

SCOOBY-DOO É UM CACHORRO QUE GOSTA DE DANÇAR POR ISSO ESTÁ SEMPRE COM OS OLHOS FECHADOS SE MEXENDO NAS BALADAS DE SUA IMAGINAÇÃO.

BIDU É UM CACHORRO ESTILISTA GOSTA DE ACRESCENTAR EM SEU LOOK UM LENÇO VERMELHO COMO COLEIRA, POSSUI AS BOCHECHAS ROSADAS.

CONCLUSÃO

Esse recurso educacional, foi organizado em atividades, proporciona um ambiente de aprendizado significativo e inclusivo, incentivando o desenvolvimento cognitivo de forma lúdica e acessível a todos os alunos que pode ser adaptado respeitando o desenvolvimento e a individualidade de cada aluno.

À medida que os alunos avançam, podem ser realizados desafios mais complexas, utilizando o material em diferentes formas lúdicas, promovendo a flexibilidade no pensamento, favorecendo as suas potencialidades, interferindo na aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento de sua autonomia. variedade de estratégias para adaptar as cartas às necessidades de alunos com deficiências, incluindo materiais táteis, ícones visuais e limitadores para facilitar a comparação. Além disso, você destacou a importância de permitir que os alunos manipulem fisicamente as cartas e incluam palavras junto às imagens para ajudar na compreensão.

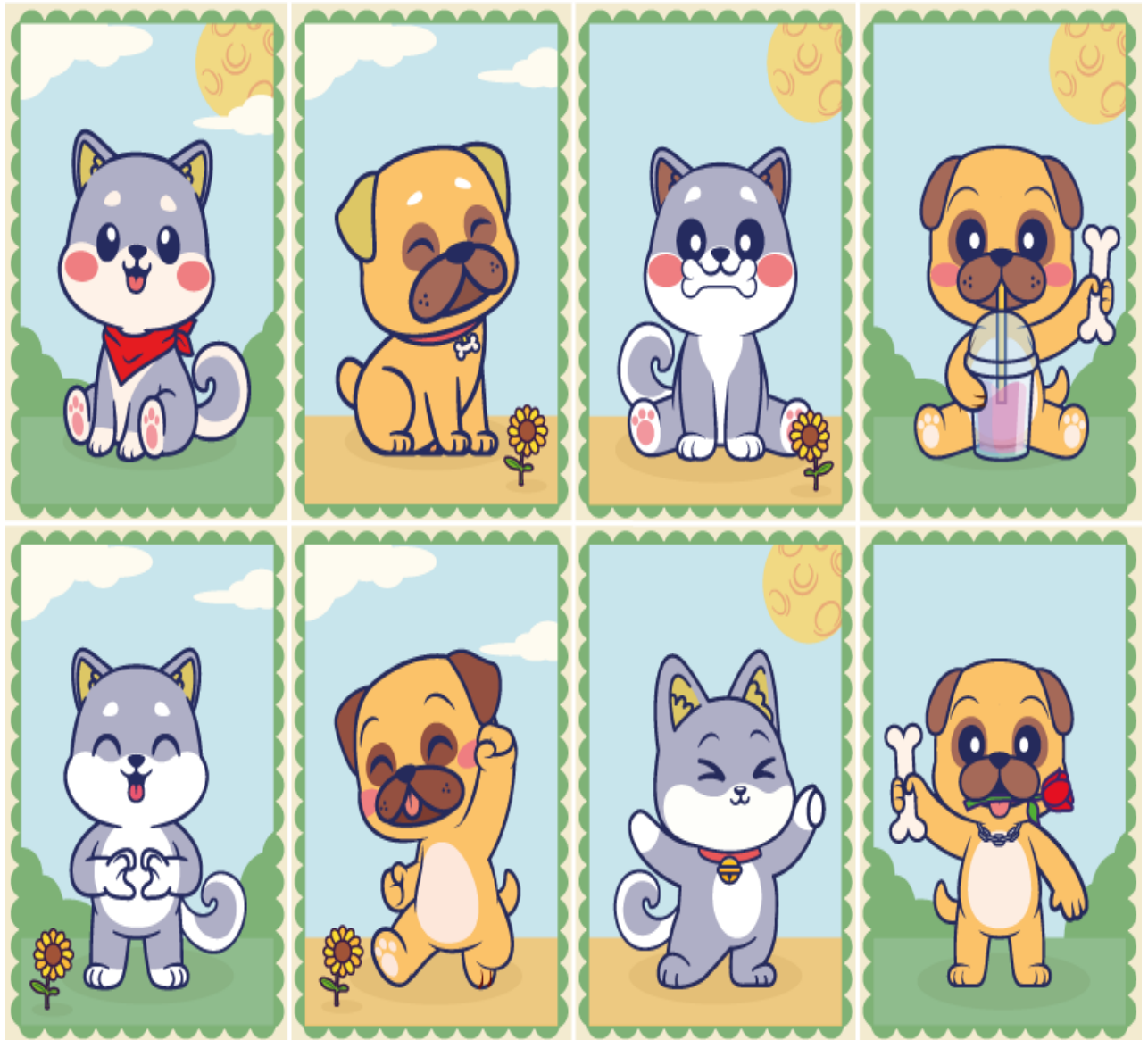
A ideia de criar desafios progressivos, como separar as cartas por cor, chão, entre outros critérios, a sugestão de usar o material para abordar diferentes componentes curriculares, como matemática e português, enfatiza a importância da mediação e do apoio para que os alunos alcancem seu potencial, o que é fundamental para o desenvolvimento cognitivo. Essa abordagem estruturada e adaptável para trabalhar com os alunos, quando organizadas e implementadas em sala de aula, favorecem e enriquecem a aprendizagem.

ANEXOS

1. CARTAS COM GATOS



2. CARTAS COM CACHORROS



3. PISTAS VISUAIS COM DESENHOS DOS CRITÉRIOS MENCIONADOS



REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

FÁVERO, E. A. G., PANTOJA, L. M. P.; MONTOAN, M. T. E. **Atendimento Educacional Especializado**. Aspectos Legais e Orientação Pedagógica. 60p. Formação Continuada a distância de professores para o Atendimento Educacional Especializado. São Paulo: MEC/SEESP, 2007. Disponível em: file:///C:/Users/psico/Downloads/FAVERO.%20PANTOJA.%20MONTANO.%20Atendimento%20Educacional%20Especializado.pdf. Acesso em : 15 set. 2023.

FREITAS, M.T.A. **O pensamento de Vygotsky e Bakhtin no Brasil**. 1, ed. São Paulo: Papirus, 1994. Coleção magistério, formação e trabalho pedagógico.

GLAT, R., & Blanco, L. de M. V. Educação Especial no contexto de uma Educação Inclusiva. In R. Glat (Org.). **Educação Inclusiva: Cultura e cotidiano escolar** (2a ed., pp. 15-3). Rio de Janeiro: Sette Letras, 2015.

PEREIRA, M. M. R. L. **Atendimento educacional especializado: o fazer pedagógico na sala de recurso multifuncional**. Dissertação de mestrado profissional. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br>. Acesso em jul. 2023.

PRESTES, Zoia Ribeiro. **Quando não é quase a mesma coisa**: análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil, representações no campo educacional. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação, Universidade de Brasília. Brasília, 2010. Anexo 11, p. 263-283. Disponível em: GRÁFICAS/01 Vigotski - 1933 - Sobre a análise pedagógica do processo pedagógico ZONA DESENVOLVIMENTO EMINENTE.pdf. Acesso em: 15 set. 2023.

SILVA, A.M. **Educação Especial e Inclusão Escolar história e fundamentos**. 1 ed. Curitiba: InterSaberes, 2012. Série Inclusão Escolar.

VIANNA, M. M.; PLETSCHE, M. D. & MASCARO, C. A. A. A escolarização de alunos com deficiência intelectual: um estudo sobre o Plano de Desenvolvimento Psicoeducacional Individualizado. In: **Anais** do Congresso Brasileiro Multidisciplinar de Educação Especial, Londrina, 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/congressomultidisciplinar/pages/arquivos/anais/2011/NOVAS_TECNOLOGIAS/291-2011.pdf>. Acesso em 27 jul. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Fundamentos de defectologia**. Tradução do Programa de

Ações Relativas Às Pessoas Com Necessidades Especiais (PEE). Cascavel, PR: EDUNIOESTE, 2022. Disponível em: https://editora.unioeste.br/index.php?route=product/product&product_id=186. Acesso em: 09 jun. 23.