

A APRENDIZAGEM TRANSDISCIPLINAR E INCLUSIVA DAS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DA BNCC (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA INCLUSIVO EM SALA DE AULA

Viviane Vieira de Fátima

Graduada pela UNIUBE, Pós-Graduada em Libras, Educação Especial e Neuro psicopedagogia pela UCAM, Coordenadora e Professora do curso de Libras da empresa Superficiente, Professora de apoio em Língua Brasileira de Sinais na rede municipal e Supervisora Pedagógica da Educação Infantil e Fundamental na rede municipal de ensino. E-Mail: viviane-icm@hotmail.com

Nelson Moreira da Silva Junior

Empreendedor Socioambiental especialista em Inclusão e Sustentabilidade na empresa Superficiente Acessibilidade Libras e Braille, Desenvolvedor Master do Projeto DEIS (Design de Embalagens Inclusivas e Sustentáveis), autor dos Card Games em Libras e Braille, dos Livros Ilustrados em Libras e Braille para colorir e dos Tabuleiros Libras e Braille 3D – E-Mail: nelsonjuniornj001@yahoo.com

RESUMO

Introdução: Para que uma escola seja inclusiva ela precisa de estruturas arquitetônicas adequadas e capacitar os docentes em relação aos conteúdos pedagógicos necessários à inclusão, pois a frequência e participação das pessoas com deficiência nas escolas tornou-se comum em todas regiões do Brasil e com isso é necessário que existam recursos pedagógicos inclusivos disponíveis nas salas de aula para que o professor possa criar o planejamento estratégico adequado para o ensino das habilidades e competências da BNCC. **Objetivo:** Apresentar algumas habilidades e competências que os docentes possam criar soluções viáveis, adequadas e eficazes com o jogo de tabuleiro de geometria colorida para que pessoas com e sem deficiência aprendam brincando sobre geometria plana, círculo cromático e as competências e habilidades da BNCC. **Metodologia:** Por meio do uso do Tabuleiro de Geometria Colorida podemos aplicar várias atividades de pareamento, memorização, correlação e sequência lógica além de trazer a mecânica do jogo como elemento desafiador para a aprendizagem de várias habilidades e competências da BNCC, tanto de forma competitiva como de forma cooperativa. **Resultados:** Detectamos que com base no uso das peças e o uso tabuleiro de geometria colorida que foi construído, desenvolvido e inspirado no Xadrez, podemos ensinar, por exemplo, as competências 9 e 10 da BNCC, as habilidades: EF02MA14, EF02MA15, EF02MA16, EF03MA13, EF03MA14 e EF03MA15 facilmente em uma "hora-aula" cada. **Conclusões:** O aprendizado referenciando-se as habilidades e competências da BNCC é possível com o uso de jogos de tabuleiro classificados como Esportes da Mente, principalmente com aqueles jogos milenares como o Xadrez e os atuais como o Tabuleiro de Geometria Colorida que foi desenvolvido e inspirado no Xadrez permitindo que o professor possa referenciar quais as

Congresso Internacional Online dos Esportes da Mente VI Simpósio
"O Xadrez como Inclusão Escolar"

Etapa 3 - Congresso Científico dos Esportes da Mente

habilidades e competências serão estudadas em sala de aula e com isso atender às solicitações dos supervisores pedagógicos.

Palavras-chave: Tabuleiro; Geometria; Cores.