



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Boas Práticas

Projeto Temporal'Oca

Tronco do módulo/ R

Contactos : Barbara Chierici (educator); Fiorella Sallusti (teacher)

I .C. « Cecrope Barilli » di Montechiarugolo (PR) Italie

<http://www.icmontechiarugolo.gov.it/>



1. Contexto

Primeiro ano do 2º ciclo - I. C. «C. Barilli» - Montechiarugolo (PR).

Durante o ano letivo de 2016-2017 um aluno com autismo foi incluído na turma 1B da escola secundária 1º grau. Muito poucos dos colegas o conheciam e quase todos os alunos da turma o observaram com curiosidade e desconfiança.

Alguns meses após o início do ano letivo, surgiu a necessidade de organizar um encontro na turma, para falarem em conjunto sobre um colega “especial”. O professor da turma pediu aos outros professores para fazerem um círculo com os alunos para que estes pudessem exprimir os seus sentimentos e emoções em relação às necessidades de A., um novo amigo que precisava de apoio especialmente na interação social. O objetivo era: ouvir os receios e desconforto da turma para tranquilizar os alunos e para partilhar ideias e propostas para receber e para saber mais sobre A..

Durante o tempo dedicado ao círculo, no qual A. Não participou, os alunos fizeram várias propostas e a deusa foi inventada para criar um jogo que jogariam em conjunto.

2. Objectivos

Os objetivos deste jogo foram explicados durante um debate feito pelos próprios alunos:

- Envolver mais A. num pequeno grupo (variável) para instigar o debate;
- Tentar atrair a sua atenção num pequeno grupo (variável) para instigar o diálogo;

- Aprender a apoiá-lo e motivá-lo;
- Divertirem-se todos juntos ao realizarem um projeto e a consciencialização de que “este jogo, criado e destinado a todos nós, será certamente mais bonito do que os jogos que habitualmente compramos”.

3/ Desenvolvimento da boa prática:

As ideias preliminares dos alunos foram realizadas num jogo de tabuleiro, criado num painel.

A. não sabia de nada até ao momento da entrega da prenda.

- os alunos pensaram em inspirar-se no “Jogo do Ganso” e em usar como tema do jogo um dos receios do colega (mudanças de clima, em especial nuvens e trovões).

- os acontecimentos inesperados representados por uma nuvem e relâmpagos, referiam-se a escolher carta da secretária. Cada carta incluía uma pequena tarefa, relacionada com a comunicação verbal ou interação social (fazer perguntas a um colega, dar respostas, por exemplo: “Qual é a tua disciplina favorita?”, pergunta ao teu colega qual o seu prato preferido...”)

- os alunos envolveram-se na escolha de perguntas e pedidos curtos que podiam ser acessíveis a A. e divertidas para todos: uma oportunidade para se conhecerem melhor.

METODOLOGIA

A atividade foi levada a cabo em pequenos grupos (normalmente de 3 alunos) que saíram com o professor ou com o professor de apoio e o A. permaneceu na sala ajudado por outros alunos.

INSTRUMENTOS: cartolina, régua, tesouras, lápis de cor.



TEMPO: A concepção e construção do jogo levou 15 horas durante o segundo período do ano letivo.

AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE REALIZADA PELOS ALUNOS

Observação sistemática; avaliação do processo e do produto.

Aos alunos envolvidos neste projeto foi pedido que pusessem em prática competências lógicas, matemáticas, artísticas e linguísticas, combinando a consciencialização de terem criado algo único e especial para o grupo. A experiência confrontou-os com a exigência do trabalho em equipa: ouvir e partilhar soluções que nem sempre foram fáceis de implementar.

O jogo foi emocionante para todos: A. gostou muito e participou com o grupo, permanecendo sentado durante o jogo.



nos dias que se seguiram o jogo foi utilizado como atividade recreativa e quando as atividades didáticas o permitam.

4/ Avaliação da atividade

a importância da prática utilizada não consiste na oportunidade de aprender brincando, mas no estabelecimento de relações positivas e de apoio emocional.

Na atividade didática diária, a relação com o aluno e a dimensão afetiva representam um quadro indispensável para qualquer atividade de desenvolvimento e de aprendizagem; isto aplica-se a todos os alunos e especialmente para alunos com dificuldades.

Perante um aluno com dificuldades intelectuais ou dificuldades relacionadas com a interação social, pode acarretar muitos problemas tais com a resistência à aprendizagem, dificuldade na comunicação, problemas de comportamento: o relacionamento pode ser o ponto central da nossa ação, uma vez que a dimensão do

conhecimento e das competências só pode evoluir em paralelo com a dimensão das relações e o desenvolvimento de competências afetivas.

Assim, esta prática revela a importância dos alunos assumirem uma situação difícil e se envolverem e responsabilizarem de modo a fortalecer a esfera das relações e emoções.

A turma, liderada por adultos, deu, assim, voz aos receios e dúvidas evocadas pela presença de um colega com necessidades educativas especiais.

Enfrentar os receios e dúvidas em conjunto também será necessário no futuro para continuar a reafirmar os valores da dimensão afetiva, vistos como enriquecedores na dinâmica do processo ensino-aprendizagem.

5. Limites

A boa prática revela a sua importância mas também a sua dificuldade para ser assumida pelos alunos e pelo grau de envolvimento e responsabilidade de modo a fortalecer a relação na esfera emocional. Para melhorar a dinâmica do ensino-aprendizagem é necessário que os alunos (que devem colaborar e ajudar-se entre si em diferentes atividades) desenvolvam competências de comunicação e colaboração.

6. Perspectivas

A boa prática pode ser uma ferramenta de trabalho útil para melhorar a dinâmica de ensino-aprendizagem. A atividade pode ser facilmente reutilizada noutros contextos (outras turmas do ensino primário ou secundário com alunos com necessidades educativas especiais).