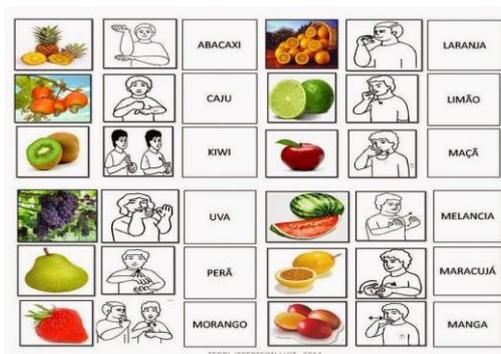


Plano de Aula para Deficiência Auditiva



Jogo: memória

Série: 5º Ano

Material utilizado: folha de sulfite e E.V.A.

1- Introdução:

O jogo da memória de frutas em libras consiste em fichas com fotos de frutas e suas respectivas fichas com os nomes das frutas em libras.

1.1 - Objetivos:

- Desenvolver a atenção, percepção visual e estímulo da memória;
- Possibilitar ao educando o exercício de comparação do sinal em libras com as respectivas figuras correspondentes.

1.2 - Justificativa:

Por meio do jogo da memória, a criança aprende a fazer a comparação entre as figuras e os sinais que a representam, assim desta forma, interiorizando o sinal de acordo com as figuras que elas veem.

1.2 - Metodologia:

As fichas são embaralhadas e colocadas sobre a mesa com a face para baixo, na forma de um retângulo. O primeiro jogador vira duas fichas, para que todos vejam as fichas. Se as fichas não forem correspondentes, 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 foram temporariamente descobertas. Quando um jogador descobrir duas fichas correspondentes, retira-as para si. Além disso, terá o direito de jogar novamente. O vencedor é o jogador que no final tiver o maior número de pares de fichas.

2.2 - Avaliação:

A avaliação será feita por meio de observação durante o jogo; como os alunos encaram a proposta, e quais as estratégias usadas para recordar as fichas que foram viradas temporariamente.

A avaliação também deve levar em conta o desempenho que aluno apresentou na língua brasileira de sinais, em relação à respectiva imagem correspondente do jogo da memória.