

Papo normal

Bia Willcox

O que é mais importante para a duração e qualidade de um casamento ou relacionamento mais sério? Enumere os itens abaixo do mais importante para o menos:

- (.) afinidade/gostos parecidos
- (.) fidelidade sexual
- (.) lealdade/respeito
- (.) bom sexo
- (.) parceria/cumplicidade
- (.) admiração

Como você numeraria os itens acima se essa questão caísse pra você? O que te vem à cabeça imediatamente?

Sei que a ordem de importância é avaliação subjetiva que depende de gênero, idade e

O ranking do bom casamento

cultura. E sei que cada um tem razões próprias e únicas para ordená-las. Permitam-me compartilhar com vocês as minhas considerações.

1) **Afinidade.** Acho bem importante, principalmente no início do casamento. Pólos opostos se atraem? Tem que ter pelo menos 50% de gostos e interesses comuns. Caso contrário, não vai rolar bem por muito tempo. A solidão a dois vai chegar mais rápido, como possivelmente chegou com Eduardo e Mônica (que eram nada parecidos).

2) **Fidelidade sexual.** É bem difícil avaliar isso aqui. Não há quem não diga que é fundamental. Só os muito cabeça aberta, maduros, moderninhos e afins abrem mão. Na real, mulheres não aceitam bem porque em sua maioria nem entendem que sexo pode ser descolado do amor. E homens em geral apesar de saberem descolar muito bem os dois, não seguram a onda da infidelidade sexual. Nem pensar. Portanto, pra muitos,

esse item é essencial

3) **Lealdade.** É um quase número 1. Lealdade é transparência e respeito. É proteger os parceiros de qualquer exposição. É top.

4) **Bom sexo.** Sexo bom no início do casamento é mole! O desafio de mantê-lo bom aumenta com o passar dos anos. Sexo tem que ser bom, mas bom mesmo é a busca do casal ao longo do tempo pra mantê-lo bom, e quem sabe, espetacular, por muito tempo. É esforço e dedicação de ambas as partes. Envolve prazer, mas também é o melhor exercício de carinho que pode haver no cotidiano. Nota 10.

5) **Parceria.** Ser cúmplice. Sacar o que o outro quer. Estar lado a lado na chatice nossa de todo o dia. Batalhar, completar, rir, chorar, dormir, acordar, conseguir. É a filosofia prática do tamojuntão. É o número 1 na minha opinião.

6) **Admiração.** Ah! É o bônus, o conto de fadas, o eterno encantamento. A agulha no palheiro. Esse é aquele vale-brinde do cereal. Nem dou nota!

E você? Qual é o seu ranking?

Bia Willcox é empresária que dá aulas de inglês, advogada que dirige uma editora e uma curiosa que escreve em seus blogs, além de mulher, mãe e dona de casa. biawillcox@gmail.com
www.facebook.com/papodenormal - curtam

FÁBRICA DE IDEIAS

Jogos ajudam crianças com deficiência visual

Brincadeira permite a quebra das limitações do mundo real, auxilia no aprendizado e na qualidade de vida

WELLYNGTON SOUZA
ESPECIAL PARA A GAZETA

Buscando levar inclusão, diversão e educação as crianças com deficiência visual, a coordenadora Silvia Maria Davies juntamente com estudantes do curso de Alimentos do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), campi de Sorriso (420 km ao Norte de Cuiabá), desenvolveram um baú contendo vários jogos táteis produzidos com EVA e MDF - um tipo de madeira compensada.

A ideia do projeto de inovação 'Baú de Jogos Táteis' surgiu por de visitas realizadas na Sala de Recursos da Escola Municipal Ivete Lourdes Arenhardt, do município. Por meio de conversas com professores notou-se a carência de materiais lúdicos e específicos para crianças especiais. "Por meio dessa necessidade, tivemos a intenção de juntar conhecimentos sobre artes plásticas e desenvolver materiais didáticos para os alunos com problemas de visão", destacou a coordenadora.

Conforme Silvia, a educação inclusiva tem enormes desafios que envolvem desde a formação dos professores, até a superação da carência de materiais pedagógicos



Os objetos do baú além de divertir, são úteis também como recursos didáticos, aumentando as possibilidades de aprendizagem

voltados a esses estudantes. "Procuramos por meio da utilização dos jogos táteis, fazer a integração da criança, de modo que a

mesma consiga fazer, sentir, criar, extravasar se relacionar de maneira interativa e saudável, utilizando a ludicidade como estratégia pedagógica. Além do mais, a proposta incentiva a socialização".

Trilha dos pontos ache e encaixe, dominó tátil, quebra-cabeça maluco e círculos divertidos são alguns dos brinquedos feitos pelo projeto de pesquisa. Os objetos, elaborados com texturas, relevos e materiais diferenciados, são úteis também como recursos didáticos, aumentando as possibilidades de aprendizagem. "Eles são acessíveis para todas as crianças, sejam elas deficientes visuais ou com baixa visão, fazendo a integração social e desenvolvendo o conhecimento cultural", frisou Silvia.

Segundo a estudante Bianca de Oliveira, 17, o projeto é interessante, uma oportunidade que espera poder participar outras vezes. "É importante e bem divertido poder criar brinquedos para quem precisa. Trabalhar com crianças é uma lição de vida".

Antes mesmo que finalizar o projeto, Bianca contou que ansiedade estava a mil. "O trabalho foi feito com diversos materiais, pintamos e fizemos vários modelos. Ver as crianças se divertindo e interagindo com os

brinquedos, foi só uma alegria. Não existem limites para quem faz certo. Nos empenhamos completamente para dar o melhor de si e percebemos que cada esforço valeu à pena".

Para a estudante Amanda Souza, 19, a participação no trabalho trouxe experiências que levará para a vida toda. "É sempre gratificante poder ajudar a quem precisa. A criança ao brincar com esses materiais vai fazendo descobertas, hesita em começar, mas aos poucos experimenta, descobre, exercita, inventa e desenvolve várias habilidades. Não saímos deste projeto apenas com mais uma realização de vida, saímos mais humanos".

O projeto do baú levou o primeiro lugar na categoria diversos na exposição Workshop de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFMT, o WorkIF, realizado em outubro de 2014. "Diante de tantos trabalhos bons na exposição, foi uma surpresa para nós. Não imaginava que levaríamos para casa o troféu. Foi uma injeção de ânimo para continuarmos investindo na ideia e ampliarmos nosso trabalho", finalizou Amanda.



Estudantes destacam a importância dos jogos táteis para as crianças com deficiência visual