



Programa de Pós-Graduação
em Ensino na Temática da
Deficiência Visual



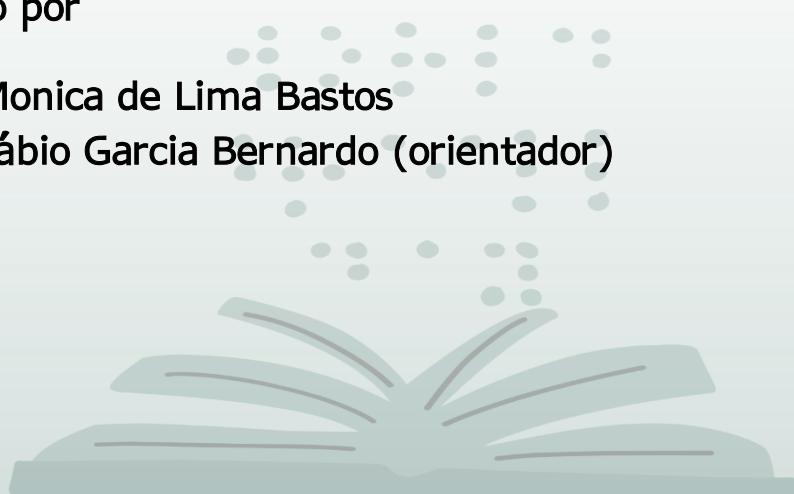
VAMOS FALAR DE ÉTICA? JOGOS DE TABULEIRO E METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA VISUAL

PRODUTO EDUCACIONAL

Organizado por

Prof. Me. Monica de Lima Bastos

Prof. Dr. Fábio Garcia Bernardo (orientador)



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO NA TEMÁTICA DA DEFICIÊNCIA VISUAL

Mestrado Profissional
Instituto Benjamin Constant – Rio de Janeiro – RJ

Autores

MONICA DE LIMA BASTOS
FÁBIO GARCIA BERNARDO (Orientador)

Projeto Gráfico e Diagramação

Isabella N. S. Bernardo

Imagens – Todas as imagens foram organizadas pelos pesquisadores e fazem parte do acervo da pesquisa. Elas possuem descrição.

Público-alvo: Professores, pesquisadores e demais profissionais que atuam na educação de pessoas com Deficiência Visual.

Banca examinadora:

Prof. DSc. Fábio Garcia Bernardo
Instituto Benjamin Constant (IBC) - Orientador/Presidente

Prof.^a DSc. Bianca Della Líbera da Silva
Instituto Benjamin Constant (IBC) - PPGEDV

Prof.^a DSc. Lúcia Virgínia Mamcasz Viginheski
Centro Universitário UniGuairacá

Prof.^a DSc. Margareth de Oliveira Olegário
Instituto Benjamin Constant (IBC)

VAMOS FALAR DE ÉTICA? JOGOS DE TABULEIRO E METODOLOGIAS
ATIVAS NA EDUCAÇÃO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA
VISUAL © 2025 por Monica de Lima Bastos e Fábio Garcia
Bernardo está licenciado sob [Creative Commons Atribuição-Não](#)

[Comercial-Sem Derivações 4.0 Internacional](#) 

B327 **BASTOS, Monica de Lima**

Vamos falar de ética? Jogos de tabuleiro e metodologias ativas na educação de estudantes com deficiência visual [recurso eletrônico] / Monica de Lima Bastos; Fábio Garcia Bernardo. – Rio de Janeiro : Instituto Benjamin Constant / PPGEDV, 2025.

PDF.; 2 MB
ISBN: 978-65-88612-42-2

1. Jogos educacionais. 2. Deficiência visual. 3. Ética. 4. Recurso pedagógico. 6. Inclusão. 7. IBC/PPGEDV. I. Título.

CDD – 790.1071

Ficha Elaborada por Edilmar Alcantara dos S. Junior. CRB/7: 6872

Sumário

SOBRE OS AUTORES	5
1 APRESENTAÇÃO	7
2 A LUDICIDADE E OS JOGOS NA ESCOLA	10
3 O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL	15
4 ACESSIBILIDADE	16
5 PRINCÍPIOS E VALORES ÉTICOS	19
6 PLANEJANDO AULAS PARA USO DOS JOGOS.....	23
6.1 As sequências didáticas (SD)	24
6.2 A metodologia ativa e o modelo de rotação por estações	25
7 O JOGO DE TABULEIRO DOMINÓ INTERATIVO	28
7.1 Como jogar o Dominó Interativo?	33
7.2 Como utilizar o jogo em sala de aula?	35
8 O JOGO DE TABULEIRO BINGO EDUCATIVO	40
8.1 Como jogar o Bingo Educativo?	42
8.2 Como usar o jogo em sala de aula.....	44
9 O JOGO DE TABULEIRO CORRIDA DO SABER.....	47
9.1 Como jogar a Corrida do Saber?	48
9.2 Como usar o jogo em sala de aula?	49
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
11 REFERÊNCIAS.....	55

SOBRE OS AUTORES



Monica de Lima Bastos – Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino na Temática da Deficiência Visual do Instituto Benjamin Constant. Pós-Graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Universidade Cândido Mendes e em História do Brasil Pós-1930 pela Universidade Federal Fluminense. Bacharel e Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Federal Fluminense e Licenciada em Pedagogia com ênfase em Educação Especial pelo Instituto Superior de Educação Ibituruna. Docente da Secretaria de Estado de Educação (SEEDUC-RJ) e do CEJA/Fundação CECIERJ.

✉ monica.bastos@ibc.gov.br

<http://lattes.cnpq.br/0136386360946948>

ID <https://orcid.org/0009-0008-6519-7779>



Fábio Garcia Bernardo - Doutor em Educação Matemática pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino e História da Matemática e da Física (PEMAT-UFRJ), Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET-RJ) e Licenciado em Matemática pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Docente do Programa de Pós-Graduação Stricto-Sensu em Ensino na Área da Deficiência Visual, do Ensino Médio Técnico profissionalizante do Instituto Benjamin Constant (IBC) e da Prefeitura Municipal de Duque de Caxias. Áreas de interesse e pesquisa: Ensino de Matemática, Educação Especial e Inclusiva, Acessibilidade pedagógica, Produção de Materiais e Recursos Didáticos acessíveis para estudantes com Deficiência Visual. Metodologias Ativas na Educação.

✉ fabiobernardo@ibc.gov.br

<http://lattes.cnpq.br/8578382473920859>

 <https://orcid.org/0000-003-3785-4184>

1 APRESENTAÇÃO

Este Produto Educacional, em formato de *E-book*, consiste no resultado de Pesquisa de Mestrado da primeira autora, Prof.^a M.Sc. Monica de Lima Bastos e de seu orientador, Prof. D.Sc. Fábio Garcia Bernardo, composto também de um Kit de Jogos Educativos de Tabuleiro que tem por finalidade trabalhar princípios e valores éticos com estudantes com deficiência visual dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Ao longo do texto você encontrará *links* que darão acesso a sites com outras publicações e guias de orientação que podem auxiliar no trabalho educacional de professores de alunos com deficiência visual, oportunizando ao leitor aprofundar sobre determinado assunto de seu interesse.

O texto foi organizado com elementos característicos da acessibilidade digital, possui texto alternativo em todas as imagens e foi confeccionado na fonte *Aphant*, recomendada para usuários com baixa visão. Apresenta espaçamento entre linhas, linguagem simples e sumário acessível de modo que qualquer um possa navegar pelas seções sem a necessidade de navegar por todo o documento.

A pesquisa foi desenvolvida e aplicada no Instituto Benjamin Constant, em uma turma do quinto ano do Ensino Fundamental por meio da metodologia ativa no modelo de rotação por estações e planejada a partir de uma sequência didática.

Os jogos denominados Dominó Interativo, Bingo Educativo e Corrida do Saber são recursos de baixa complexidade, desenvolvidos pelos autores, com os elementos de acessibilidade necessários aos estudantes com deficiência visual que, juntamente com a professora regente, colaboradora desta pesquisa, avaliaram de forma positiva todo o processo de desenvolvimento e aplicação.

Apesar da investigação ter sido realizada, aplicada e avaliada em uma escola especializada na educação de estudantes com deficiência visual, trabalhamos na perspectiva da Educação Inclusiva, pois os jogos e as estratégias aqui apresentadas foram pensadas para respeitar a diversidade presente na sala de aula dos dias atuais.

Fizemos uso da literatura infantil e da letra de uma música como forma de envolvimento e engajamento dos estudantes. Os jogos foram desenvolvidos com relevos, texturas, letras ampliadas e contrastantes e textos em braille. Possuem também *QR Codes* que possibilitam o acesso a um arquivo de áudio com as suas regras, os textos da literatura e da letra da música que utilizamos nas aulas.

Além do roteiro detalhado da aplicação da sequência didática, questões norteadoras e orientações para as discussões em torno da temática “Ética”, disponibilizamos um passo a passo para o desenvolvimento dos jogos e os arquivos transcritos para o braille, viabilizando a outros professores/profissionais realizarem a sua impressão para uso com seus alunos.

Com esse recurso didático esperamos contribuir para uma educação mais inclusiva, uma vez que o kit de jogos foi pensado e planejado para ser utilizado por todos. Já o *E-book* oferecerá informações para que professores e profissionais da educação possam construir seus próprios recursos, levando-se em conta as particularidades dos estudantes que irão utilizá-los.

Destaca-se este Produto Educacional como um recurso aberto que esperamos ser utilizado, replicado e que sirva de inspiração para a criação de outros jogos e outras sequências didáticas. Consideramos as metodologias ativas como potencializadoras de um ambiente colaborativo, participativo e que proporciona protagonismo aos estudantes, em especial aqueles com deficiência visual.

A temática “Ética”, em nosso entender, pode e deve ser trabalhada desde os primeiros anos de escolaridade não como um conteúdo teórico, em busca de conceitos e definições, mas sim de forma natural, em atividades lúdicas e criativas com a participação ativa dos estudantes, como observamos nos resultados desta pesquisa.

No mais, convidamos a todos a conhecerem este Produto Educacional e desejamos uma ótima leitura.

Os autores

2 A LUDICIDADE E OS JOGOS NA ESCOLA

O brincar é próprio da criança, que desenvolve habilidades e a cognitividade por meio de jogos e brincadeiras, desde muito pequenas. Nessas atividades lúdicas e despreocupadas, manipula objetos, desenvolve a criatividade, a linguagem, o pensar e a interação com o entorno.

Esse brincar adentra o espaço escolar envolvendo outras crianças, e as regras das brincadeiras entram em cena, organizando o pensamento, socializando as relações, construindo atitudes de respeito ao outro, na convivência e nas experiências diárias. Do brincar no recreio de forma lúdica e despreocupada para o brincar na sala de aula, de modo intencional e planejado, podemos almejar resultados positivos para a formação do estudante enquanto cidadão. Macedo, Petty e Passos (2005, p. 16) afirmam que “valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças”. Significa oferecer possibilidades de construção do seu aprendizado utilizando recursos apropriados às crianças.

Em relação aos jogos, fazer uso deles faz parte da vida de todos nós. Quem nunca brincou ou jogou na infância, sozinho ou com os colegas e a família? Quem, como adulto, não continua jogando? São muitas as opções: jogos eletrônicos, jogos esportivos, jogos de tabuleiro. Para se distrair, para relaxar, para esquecer um

aborrecimento, para socializar com os amigos, para passar o tempo.

No entanto, na sala de aula, os jogos têm outro papel. Pedagogicamente falando, são recursos utilizados de forma objetivada, com planejamento prévio, que unem o brincar, o lúdico e o aprender, de forma leve, simples e descontraída. São recursos que estimulam a participação ativa dos estudantes, envolvendo-os coletivamente, na troca de experiências, no diálogo, no aprendizado que, de forma explícita ou não está ali sendo concretizado.

Mais do que uma diversão despreocupada, o jogo coloca em prática ideias, conceitos, possibilita conexões, socialização, diálogo, tomada de decisão, ou seja, articula conhecimentos, sem que pensemos ou queiramos de forma planejada ensiná-los ou aprendê-los. A partir do estímulo proporcionado pelos jogos e brincadeiras, fica mais fácil envolver os estudantes com os assuntos, os conteúdos e os conceitos planejados para a aula. Como contribuição, recomendamos o artigo: [A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa](#)

Com o auxílio da Inteligência Artificial, trazemos algumas sugestões de atividades que exploram a ludicidade na sala de aula.

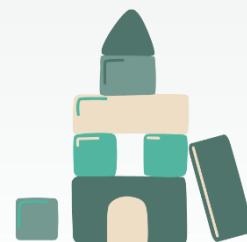
1. Jogos Pedagógicos



Jogos de tabuleiro adaptados para conteúdos específicos (Matemática, Língua Portuguesa, Ciências). Jogos de cartas e de memória para fixação de conceitos. Bingo educativo com palavras, números ou imagens.

2. Atividades Sensoriais e Interativas

Recursos tátteis, como materiais em relevo e texturas variadas para estimular diferentes formas de percepção. Manipulação de objetos concretos (como blocos lógicos, ábaco, material dourado) para aprender conceitos matemáticos. Uso de materiais recicláveis para construir representações concretas de conceitos abstratos.



3. Contação de Histórias e Dramatizações



Criar narrativas envolvendo os conteúdos trabalhados. Incentivar os estudantes a dramatizarem histórias ou situações do cotidiano relacionadas ao aprendizado. Utilizar fantoches ou teatro de sombras para representar personagens e conceitos.

4. Tecnologia e Gamificação

Uso de aplicativos educativos e jogos digitais para reforçar o aprendizado de maneira interativa. Criação de desafios e missões (como uma "caça ao tesouro" de Matemática ou de Ciências). Sistema de recompensas simbólicas para incentivar a participação e o aprendizado.



5. Música e Rimas

Composição de paródias e músicas relacionadas ao conteúdo. Uso de rimas e cantigas para memorizar regras e conceitos. Exploração de ritmos e batidas corporais para reforçar padrões matemáticos e linguísticos.

6. Artes e Expressão Criativa

Desenho, pintura e colagem para expressar ideias sobre os temas estudados. Criação de maquetes, dobraduras e esculturas para explorar conceitos espaciais e científicos. Uso de tirinhas para desenvolver a interpretação de textos e a criatividade.



PARA SABER MAIS



Disponibilizamos alguns sites, dentre eles o do próprio IBC, com materiais especializados, livros paradidáticos, jogos e contação de histórias.

1. Livros em braille (IBC)
2. Livros ampliados (IBC)
3. Livros falados (IBC)
4. Materiais didáticos especializados (IBC)
5. Revistas em braille (IBC)
6. Aprendendo de forma divertida (Governo de SP)
7. Jogos no Ensino Fundamental (UNESP)
8. História Contada & Animazoo Kids



Reiteramos aqui a necessidade de acessibilidade como uma condição para a inclusão de estudantes com deficiência visual. Assim, é necessário que o professor faça um planejamento detalhado das atividades propostas.

3 O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL



O Decreto Nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004 no Art. 5º define a deficiência visual como:

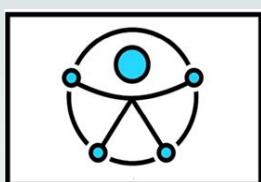
Deficiência visual: Cegueira: Acuidade visual igual ou inferior a 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica e após tratamento oftalmológico; e baixa visão: Acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica e após tratamento oftalmológico (Brasil, 2004).

→ A Portaria Nº 3.128, de 24 de dezembro de 2008 classifica no parágrafo 1º:

Baixa visão ou visão subnormal: quando o valor da acuidade visual corrigida no melhor olho é menor do que 0,3 e maior ou igual a 0,05 ou seu campo visual é menor do que 20º no melhor olho com a melhor correção óptica (categorias 1 e 2 de graus de comprometimento visual do CID 10). Cegueira: quando esses valores se encontram abaixo de 0,05 ou o campo visual menor do que 10º (categorias 3, 4 e 5 do CID 10) (Brasil, 2008).

→ A Lei Nº 14.126, de 22 de março de 2021 passa a considerar a **visão monocular** como deficiência sensorial, do tipo visual. Sobre esses aspectos, a Organização Mundial da Saúde (OMS), considera que a visão monocular é caracterizada quando a pessoa tem visão igual ou inferior a 20% em um dos olhos, enquanto no outro mantém visão preservada (Brasil, 2021).

4 ACESSIBILIDADE



Oferecer acessibilidade às crianças e aos jovens com deficiências que chegam na escola tem sido um grande desafio para educadores e profissionais da educação. Mais do que recebê-los por meio da matrícula, oferecer a educação como direito para todos tem gerado preocupação, principalmente no que se refere à acessibilidade.

→ Segundo Sassaki (2009), tornar os espaços adequados requer um conjunto de acessibilidades, tais como:

- Acessibilidade arquitetônica: tornar acessíveis os espaços físicos.
- Acessibilidade comunicacional: tornar acessível a comunicação.
- Acessibilidade metodológica: tornar acessíveis os métodos e as técnicas de educação.
- Acessibilidade instrumental: tornar acessíveis instrumentos, ferramentas, utensílios, etc.
- Acessibilidade programática: políticas públicas e legislações para a acessibilidade.
- Acessibilidade atitudinal: não ao preconceito e aos estigmas para com as pessoas com deficiência.

Esse movimento pró-acessibilidade deve envolver toda a sociedade e a escola, como o espaço público de direito de todos, conforme preceitua a Carta Magna de 1988, deve estar preparada ou se preparando para esses novos tempos.

Portanto, falar de acessibilidade é falar da oportunidade que cada um deve ter de participar da sociedade com condições e possibilidades como um direito inalienável de todos. Em sala de aula esse direito consiste na acessibilidade de aulas e recursos que possibilitem o aprendizado.

Por ser a visão um sentido que nos remete imediatamente ao conhecimento do entorno, a falta dela nos propõe um desafio: criar meios de aproximação da pessoa com deficiência com o conhecimento. Significa dizer que a mediação nesses casos precisa ser mais atenta, cuidadosa, levando-se em conta as peculiaridades dos estudantes e estimulando o uso dos demais sentidos: o tato, a audição, o olfato e o paladar.

Ainda nesse movimento de inclusão, os autores Cobo, Rodriguez e Bueno (2003) enfatizam que a pessoa com deficiência visual não tem menos capacidade de aprender que as pessoas sem deficiência, mas elas necessitam de acessibilidade. Ou seja, é preciso oferecer caminhos apropriados e recursos acessíveis para que elas possam construir seu aprendizado.

Além do ambiente escolar e da sala de aula estarem preparados para receber esses alunos, oferecendo a acessibilidade conforme mencionamos anteriormente, os seus profissionais e

professores precisam se apropriar de conhecimentos específicos para uma ação pedagógica mais humanizada e inclusiva.

PARA SABER MAIS



E foi exatamente esse nosso intuito ao desenvolver o Produto Educacional que ora apresentamos, este *E-book* e os três jogos educativos de tabuleiro.

Conheça cursos e recursos para professores e profissionais da educação em:

- Cursos - IBC
- Brincadeiras inclusivas e adaptadas para crianças com deficiência visual

→ Para mais informações, recomendamos o Produto Educacional "Acessibilidade Educacional para Inclusão de estudantes com Deficiência Visual: ambientando a escola para a promoção da equidade", que traz uma série de sugestões sobre como tornar o ambiente escolar mais acessível e inclusivo. Vale à pena conferir!



5 PRINCÍPIOS E VALORES ÉTICOS

O termo *ethica* foi criado pelo filósofo Aristóteles de Estagira que viveu entre 384-322 a.C. na Grécia Antiga a fim de tratar das questões do caráter, tendo deixado em sua obra *Ética à Nicômaco* um conjunto de postulados acerca desse tema. Desde aquele tempo até nossos dias muitos pensadores se preocuparam com a questão ética como parte da Filosofia que trata da reflexão acerca do comportamento humano.

Em nossa pesquisa nos remetemos à ética argumentativa e crítica acerca de nossa conduta na convivência em sociedade, com as outras pessoas, conosco mesmo, com a natureza e com o Planeta. Enfatizamos a relevância da educação ética para a convivência em sociedade por meio de atitudes responsáveis, de compromisso social, de respeito aos deveres e aos direitos de inclusão.

Desta forma, falar sobre ética é falar acerca de nosso comportamento na relação com o outro, que também têm direitos e deveres. É buscar entender como estamos agindo com relação às outras pessoas, ao meio ambiente e a nós mesmos. No espaço escolar, esta temática abre possibilidades para o diálogo aberto de pontos de vista que deverão ser defendidos com argumentos. Acreditamos que temos um compromisso, como professores, de possibilitar momentos de reflexão e inspirar uma consciência ética



em nossas salas de aula, independentemente da disciplina em que lecionamos.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), documento que norteia a Educação Básica nas suas três etapas - Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, apresenta em algumas das competências a serem desenvolvidas a importância da formação de atitudes e o desenvolvimento de valores éticos na relação interpessoal e com o ambiente.

Na década de 90, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Brasil, 1998) apresentaram *Ética e Cidadania* como um dos seis temas transversais, como eixo orientador da educação. A proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais é que a ética — expressa na construção dos princípios de respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade — seja uma reflexão sobre as diversas atuações humanas e que a escola considere o convívio escolar como base para sua aprendizagem, não havendo descompasso entre “o que diz” e “o que faz”.

Partindo dessa perspectiva, o tema transversal *Ética* traz a proposta de que a escola realize um trabalho que possibilite o desenvolvimento da autonomia moral, o qual depende mais de experiências de vida favoráveis do que de discursos e repressão. No convívio escolar, o aluno pode aprender a resolver conflitos em situações de diálogo, pode aprender a ser solidário ao ajudar e ao ser ajudado, pode aprender a ser democrático quando tem



oportunidade de dizer o que pensa, submeter suas ideias ao juízo dos demais e saber ouvir as ideias dos outros (Brasil, 1998).

Segundo a BNCC, os Temas Contemporâneos Transversais (TCTs), são assim denominados por não pertencerem a uma disciplina específica, mas por transpassarem e serem pertinentes a todas elas (Brasil, 2018). Desse modo, o desenvolvimento de valores e princípios éticos se insere nesse contexto de transversalidade a todas as etapas da educação.

PARA SABER MAIS



- Base Nacional Comum Curricular

Ao participar de atividades lúdicas, os estudantes vivenciam situações que exigem tomadas de decisão, trabalho em equipe e resolução de conflitos, favorecendo a construção de princípios éticos de maneira natural e significativa.

Aqui, propomos os jogos, a metodologia ativa e o uso da literatura infantil como potencializadores de discussões sobre princípios e valores éticos. Assim, consideramos que os jogos favorecem o respeito às regras, a empatia, a justiça, a honestidade, a responsabilidade, a resolução de conflitos e o trabalho em equipe. Ações e atitudes que favorecem o convívio social harmônico e o desenvolvimento de valores éticos.



Ao mediar jogos educativos com foco na ética, os professores podem enfatizar palavras e conceitos como estes:



Descrição da imagem: As palavras Respeito, Empatia, Cooperação, Justiça, Honestidade, Solidariedade, Responsabilidade, Diálogo, Compreensão, Inclusão, Fair play (jogo limpo), Compromisso, Autonomia, Confiança e Tolerância escritas nas cores verde, amarelo e roxo, em diferentes tonalidades e tamanhos. Fim da descrição.

Essas palavras podem ser inseridas durante as atividades e/ou na confecção de jogos de forma a reforçar o aprendizado ético, estimulando reflexões e debates sobre como aplicá-lo dentro e fora dos jogos.



6 PLANEJANDO AULAS PARA USO DOS JOGOS

Falar da sala de aula é falar do espaço físico e social onde o conhecimento sistematizado se dá, de forma planejada, com objetivos previamente estabelecidos e escolhidos, com metodologias apropriadas e com recursos e materiais que possam atender a todos.

Este é um momento muito importante, o de planejar para que o processo educativo aconteça sem maiores percalços. A educação não é brincadeira; são necessários amplos conhecimentos e sérias reflexões e discussões por parte dos diretamente envolvidos: os professores.

Desta forma, inserir a brincadeira e o jogo de forma pedagógica na sala de aula é coisa séria. Escolher a brincadeira, o brinquedo ou o jogo a ser utilizado, levando-se em consideração os estudantes que farão uso e suas especificidades é um passo importante, que requer do professor conhecimentos não apenas da metodologia e dos objetivos, mas também das particularidades do público a ser atendido e dos materiais e recursos a serem lançados mão para que a aprendizagem aconteça de forma significativa.

- ➡ Para mais informações sobre os jogos de tabuleiro como recurso lúdico recomendamos o artigo "[JOGOS DE TABULEIRO: RECURSO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE](#)".

6.1 As sequências didáticas (SD)

O que é sequência didática? Sequência didática pode ser definida como um conjunto organizado de atividades pedagógicas planejadas de forma sequencial e articulada com o objetivo de promover a aprendizagem dos alunos em relação a um determinado conteúdo ou habilidade (Zabala, 1998; Machado, 2021), o que também podemos chamar de planejamento.

PARA SABER MAIS



Conheça mais sobre sequência didática em:

- [Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem](#)
- [Formação de professores de Ciências com sequências didáticas: estudos, experiências e reflexões](#)

→ Para a organização de nossa SD, nos apropriamos em parte da proposta de Machado (2021) que apresentamos no Quadro 1 abaixo.

Quadro 1 - Estrutura da sequência didática segundo Machado (2021)

Tema (geral)	Apresentação da(s) temática(s) a ser (em) desenvolvida(s).
Justificativa	A importância da temática relacionando-a ao cotidiano do aluno ou ao momento vivido em um âmbito mais geral, em articulação com o(s) componente(s) curricular (es) a serem trabalhados.

Objetivo(s)	O que se pretende alcançar em termos de aprendizado do estudante.
Conteúdo(s)	Conceituais, procedimentais e atitudinais a serem trabalhados.
Descrição das atividades didáticas	Em média, quatro atividades, em que cada uma deva conter as seguintes descrições: habilidades, metodologias e critérios de avaliações.
Análise à priori	Análise de praxeologias modeladas em estudos anteriores.
Análise à posteriore	Análise das praxeologias modeladas, desenvolvida e institucionalizada.
Considerações Finais	Impressões finais sobre a SD desenvolvida e aplicada.

Fonte: Machado, 2021.

6.2 A metodologia ativa e o modelo de rotação por estações

Metodologias ativas é uma abordagem de ensino que coloca o estudante no centro do processo de aprendizagem, incentivando a sua participação ativa e o seu engajamento na construção do conhecimento. Ao invés de apenas receber informações de modo passivo, os estudantes são desafiados a explorar, questionar, discutir, investigar e aplicar o que estão aprendendo de maneira prática e significativa.

A rotação por estações de aprendizagem é um modelo de metodologia ativa em que o professor como mediador da aula divide a turma em grupos, que deverão passar por “um tipo de circuito” formado pelas estações de trabalho, desenvolvendo

atividades diferentes e independentes, mas dentro do mesmo tema, planejadas previamente e explicadas antecipadamente aos estudantes. Ao final do circuito, os alunos de todas as equipes se reúnem com o professor para avaliar as atividades desenvolvidas e os assuntos estudados.

PARA SABER MAIS



Leia mais sobre metodologias ativas e rotação por estações. Recomendamos o artigo a seguir:



- Rotação por estações: uma proposta didática para formação integral na educação de jovens e adultos

Para a organização de nossa sequência didática (SD) nos inspiramos na metodologia ativa denominada rotação por estações. Mas, o que queremos dizer com “nos inspirar”? Significa que nos apropriamos de algumas das sugestões do modelo (o ajustamos) para aplicação numa turma de alunos com deficiência visual. Que ajustes fizemos?

- Como a turma tinha apenas sete alunos, criamos duas equipes e duas estações de trabalho: estação 1, com o uso do jogo e a

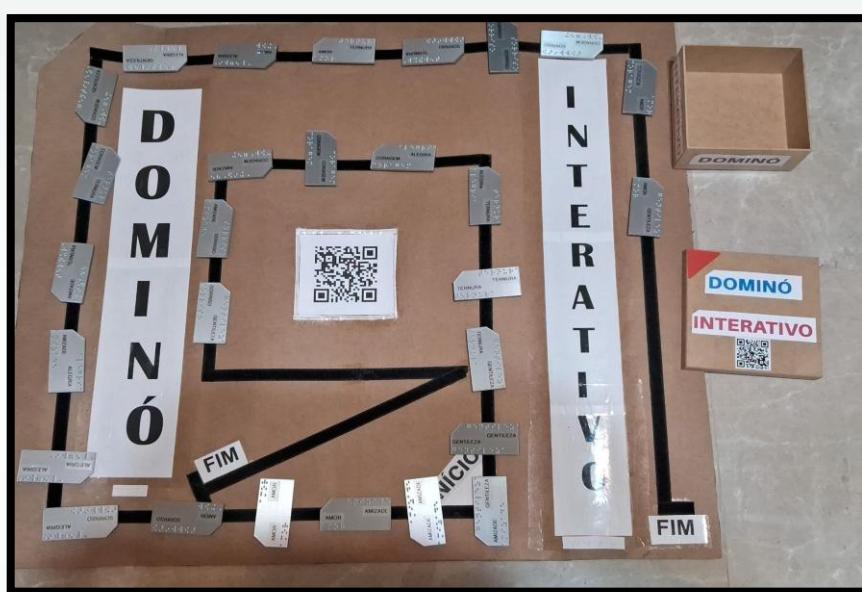
estaçao 2, com a atividade de reflexão e discussão acerca de um texto e, após, construção textual ou de desenho. Após algum tempo em uma estação, a equipe troca de atividade (estação). E ao final, todos juntos, avaliam as atividades.

- Não criamos nenhuma estação para uso de tecnologia digital (característica do modelo de rotação por estação) porque pensamos em uma proposta voltada para uma sala de aula de escola regular comum pública, onde geralmente os alunos não têm acesso ao celular nem à internet disponível.
- A mediação do professor nessa aula necessita ser mais atenta por se tratar de alunos com DV, que precisam de estímulos voltados para outros sentidos, como o tato e a audição. Isso não inviabiliza a participação ativa e autonomia dos mas requer uma compreensão das suas especificidades e uma mediação adequada.

7 O JOGO DE TABULEIRO DOMINÓ INTERATIVO

Apresentamos, a seguir, o Dominó Interativo para uso de todos os estudantes, videntes e com deficiência visual porque em sua elaboração foram utilizados materiais específicos que deram acessibilidade a ele.

Figura 1 - Dominó Interativo



Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

Descrição da imagem: Foto do jogo Dominó Interativo. Um tabuleiro grande de papel craft, com um corte perpendicular no vértice superior esquerdo, com uma trilha em velcro em seu entorno, com as palavras “início” e “fim” em tinta e em braille, demarcando onde começa e termina a trilha. Sobre ela estão presas 28 peças de alumínio com duplas de palavras escritas em tinta e em braille. Nas laterais, em sentido vertical, as palavras “dominó” e “interativo”, e abaixo delas, as mesmas palavras em braille. No centro do tabuleiro, um *QR Code* para acesso às regras do jogo em áudio, delimitado por barbante. Na parte superior direita, há uma caixa de madeira para o

acondicionamento das peças. Abaixo dela, a tampa da caixa, onde está escrito o nome do jogo nas cores azul e vermelha. No canto superior esquerdo da caixa, um triângulo vermelho demarca sua posição para leitura, mais abaixo, um *QR Code*, com as regras do jogo em áudio. Fim da descrição.

As partes que compõem o Dominó Interativo são: um tabuleiro grande retangular de papel craft; 28 placas retangulares de alumínio com duplas das palavras gentileza, ternura, alegria, sorriso, amizade, amor e coragem, em tinta e em braille (as palavras escolhidas fazem parte do livro *Gentileza*, o qual aborda a temática da aula); e uma caixa de madeira para o acondicionamento das placas.

Figura 2 - Caixa do Dominó com as peças



Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

Descrição da imagem: Foto de uma caixa de madeira aberta. Na parte superior, a tampa da caixa, com o nome do Jogo, Dominó Interativo, em tinta, nas cores azul e vermelho e em braille, e um *QR Code* para acesso às regras

do jogo em áudio. No vértice superior esquerdo, um triângulo em EVA vermelho. Na parte inferior da foto, a caixa com 28 peças retangulares de alumínio. Fim da descrição.

Para a montagem desse jogo precisamos de alguns materiais como: uma folha de papel craft para a estrutura do tabuleiro; velcro para construir o percurso; folhas de papel gramatura 120g para a escrita das palavras “dominó”, “interativo”, “início” e “fim”, em tinta ampliada e em braille, e para a impressão do *QR Code*; papel *contact*, para cobrir as palavras; cola de silicone para unir as partes; EVA vermelho, para fazer o retângulo para a tampa da caixa; uma caixa de madeira para acondicionar as peças; e as 28 peças, com as palavras em tinta e em braille, e no verso de cada uma, velcro para uni-las.

Nesta 2^a versão, as peças (placas) foram feitas na gráfica, em alumínio, com a palavra escrita em tinta e em braille, pois na construção da primeira versão do jogo utilizamos o papel craft e percebemos que elas ficaram delicadas, sendo facilmente danificadas devido ao constante manuseio.

Figura 3 - Peça da versão atual do Dominó Interativo



Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

Descrição da imagem: Foto de uma peça do Dominó Interativo no formato retangular, com um corte perpendicular em seu vértice superior esquerdo. Na parte superior direita, temos a palavra amizade, em tinta e em braille, e na parte inferior esquerda também. Fim da descrição.

Figura 4 - Peças da 1^a versão do Dominó



Fonte: Acervo da pesquisa, 2023.

Descrição da imagem: Foto de partes do Jogo Dominó Interativo 1ª versão sobre uma mesa. Na parte superior esquerda, a tampa de uma caixa de madeira, com as palavras Dominó Interativo nas cores azul e vermelha. Na parte superior direita, algumas peças dentro da caixa aberta. Na parte inferior, nove peças do jogo, confeccionadas com papel craft e papel gramatura 120g, com palavras escritas em tinta e em braille. Fim da descrição.

Para a escrita das palavras do tabuleiro e da caixa em braille usamos reglete e punção. Mas poderíamos ter utilizado a máquina de escrever em braille. Utilizamos também um computador com

impressora para a confecção do nome do jogo e do *QR Code*. Esses são recursos muito importantes e todas as escolas deveriam tê-los.

Importante aqui fazermos algumas observações pertinentes à construção do Dominó Interativo para alunos com DV.

- Como o estudante com cegueira aprende por meio de outros sentidos, é preciso estimulá-lo constantemente e utilizar materiais e recursos que dêem acesso à construção de seu conhecimento. Por isso nos preocupamos em usar o velcro (facilmente reconhecido por meio do tato) para fazer a trilha no tabuleiro e também o utilizamos atrás das peças, para mantê-las presas durante as jogadas.
- Nas peças retangulares de alumínio foi feito um corte em seu vértice superior esquerdo, permitindo ao estudante com DV identificar a sua posição correta para a leitura das palavras em braille.
- Na tampa da caixa para o acondicionamento das peças há um triângulo vermelho em EVA, colado em seu vértice superior esquerdo, a fim de informar a posição correta da tampa para leitura das informações ali expostas (em tinta ampliada e em braille).
- Ao centro do tabuleiro há um *QR Code* (código de informações) delimitado por um barbante em seu entorno

para sua fácil localização pelo tato. Ao acessar o código, por meio de um leitor no celular (aplicativo), o aluno obtém as informações acerca do jogo por áudio.

PARA SABER MAIS



Para obter maiores informações sobre o Sistema Braille e os recursos de escrita, acesse:

- [Reglete e punção](#)

Para conhecer mais sobre máquina de escrever em braille:

- [Máquina Perkins](#)

Conheça o Sistema Braille acessando:

- [O Sistema Braille](#)

7.1 Como jogar o Dominó Interativo?

As regras de uso desse jogo são semelhantes às regras do conhecido Dominó Tradicional. As instruções de como jogar estão em um *QR Code* de tamanho aumentado e acessível, impresso em tinta e afixado no centro do tabuleiro. A acessibilidade do código se dá por meio de um barbante que colamos no entorno dele, dando a possibilidade de o aluno com cegueira percebê-lo por meio do toque, conforme explicamos anteriormente.

Cada jogada poderá ter até sete participantes, que deverão receber quatro peças cada. Caso a partida tenha menos

de quatro jogadores, as peças restantes vão compor uma pilha de peças extras. O jogador que tiver a peça com a dupla de palavras gentileza/gentileza deve começar a partida, colocando-a perpendicularmente ao percurso do tabuleiro. Se nenhum jogador a tiver, iniciará aquele que tiver uma peça dupla da mesma palavra, seguindo a ordem sequencial dos jogadores, decidida no início da partida.

A partir daí os participantes deverão colocar uma peça em uma das pontas da trilha, respeitando a vez de jogar. O próximo jogador também deverá colocar no tabuleiro uma peça que tenha uma das palavras das pontas da trilha.

Caso o jogador da vez não tenha nenhuma peça com as palavras em destaque deve retirar da pilha de peças extras, caso haja. Se não tirar uma que possa ser jogada, a vez desse participante é passada para o próximo. E assim prossegue o jogo, até que todos consigam colocar todas as suas peças no tabuleiro.



Acesse aqui as regras do
Dominó Interativo em
áudio.

Veja também as regras dos jogos e os textos utilizados nas etapas da SD
para ser impresso em braille: [Regras dos Jogos e Textos em TXT.](#)

7.2 Como utilizar o jogo em sala de aula?

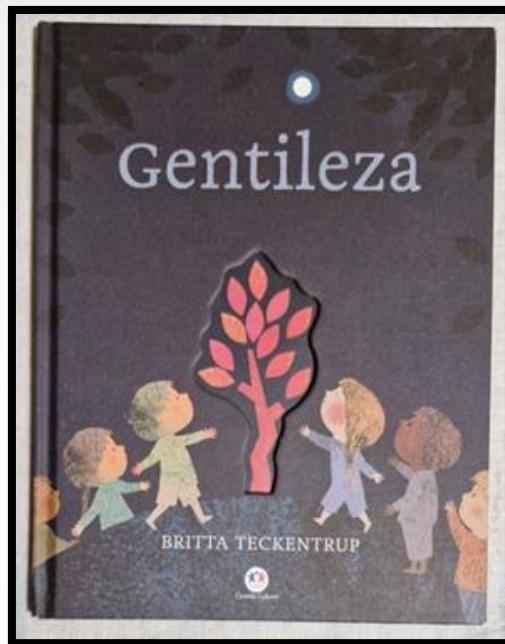
Se estamos em uma sala com alunos videntes e com alunos com deficiência visual coletivamente precisamos organizar as atividades de modo que todos utilizem o recurso e tenham acesso ao conhecimento. O recurso precisa estar acessível. Mas, para isso é preciso que nós, como professores, fiquemos atentos tanto na construção do material, respeitando as particularidades de quem irá fazer uso, quanto no planejamento da aula, no que se refere aos objetivos a serem atingidos e à metodologia a ser utilizada. Outro aspecto importante é a mediação durante o desenvolvimento das atividades a fim de que todos sejam contemplados. É um grande desafio, mas faz parte de nosso trabalho.

No caso dos jogos aqui propostos, eles foram confeccionados com materiais específicos, cores em contrastes, diferentes texturas, letras ampliadas (para alunos com baixa visão) e braille (para alunos com cegueira) e um *QR Code* com as regras de como jogar para acesso de todos.

Em nosso planejamento de pesquisa estava previsto abordarmos na SD o assunto princípios e valores éticos. Então, decidimos construir jogos que partissem de textos voltados para essa temática. No entanto, as estruturas físicas permitem que sejam utilizados com qualquer tipo de disciplina e conteúdo, necessitando apenas de ajustes.

No Dominó Interativo, o qual apresentamos nessa seção, partimos da história do livro *Gentileza*, onde utilizamos nas peças algumas de suas palavras: gentileza, ternura, alegria, sorriso, amizade, amor e coragem.

Figura 5 - Capa do Livro Gentileza



Fonte: Ciranda Cultural, 2021.

Descrição da imagem: Foto da capa do livro *Gentileza* na cor marrom, com o título centralizado no topo da foto em letras na cor cinza. Ao centro da capa, uma árvore vermelha. Em cada lado dela, há três crianças de perfil. Mais abaixo e centralizado, o nome da autora, Britta Teckentrup e da Editora Ciranda Cultural e o seu símbolo, duas crianças de frente para a foto, com uma das mãos dadas e levantadas. Fim da descrição.

"Tudo começa com uma rachadura
Que mal podemos ver.
Acontece quando gritamos com alguém
Ou quando deixamos de nos entender.
Mas com uma atitude de gentileza,
Algo bom e mágico começa a crescer
com leveza" (Teckentrup, 2021).

Assim começa a história desse livro, que traz uma linda mensagem de amizade, respeito, tolerância e gentileza nas relações, apropriado para o desenvolvimento da temática proposta para a aula - Ética nas relações, compondo parte da SD planejada. As peças do jogo foram construídas tendo como base as palavras mais representativas a serem refletidas durante a aula.

A seguir apresentamos a primeira etapa (ou primeira aula) da sequência didática (SD) na qual utilizamos o jogo Dominó Interativo como parte das atividades organizadas e aplicadas em nossa pesquisa, tendo como inspiração a metodologia ativa no modelo de rotação por estações.

Quadro 2 - Primeira etapa da sequência didática

<p>1. Tema: Gentileza nas relações.</p>
<p>2. Justificativa: Escolhemos essa temática devido à importância da vivência da gentileza/amabilidade/cordialidade na convivência humana, na relação com o ambiente e com o Planeta.</p>
<p>3. Objetivo: Refletir sobre a importância da gentileza na relação com as pessoas, com o meio ambiente e consigo mesmo.</p>
<p>4. Conteúdos trabalhados: Conceituação de gentileza, amabilidade e cordialidade. Meio ambiente e preservação.</p>
<p>5. Descrição das atividades didáticas: Metodologia: inspirada na metodologia ativa, no modelo de rotação por estações. A turma deverá ser dividida em duas equipes para desenvolver atividades diferentes e orientada para o desenvolvimento das tarefas pela professora/mediadora e por meio de roteiro em tinta com letra ampliada e em braille.</p>
<p>Estação nº 1: Manuseio das peças e uso do jogo propriamente dito.</p> <p>Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, reflexão, socialização, independência, resolução de conflitos, respeito às regras e diálogo.</p> <p>Metodologia: Atividade em equipe com o uso do jogo educativo.</p> <p>Avaliação: Participação ativa dos estudantes nas atividades sugeridas.</p>
<p>Estação nº 2: Conhecendo a história do livro por meio de áudio (<i>QR Code</i>), em tinta e em braille. Os estudantes deverão ser instigados a responderem às perguntas do roteiro: a) De que fala o livro? Qual a atitude sugerida no texto? Por quê? O que é ser gentil? O que é gentileza? Cite outros comportamentos positivos que podemos ter na relação com as pessoas? E com a natureza? E conosco mesmo? Construção textual e/ou de desenho sobre a ação de gentileza.</p> <p>Habilidades a serem desenvolvidas: Escrita, leitura, interpretação textual, desenho, reflexão, escuta ativa, criatividade e diálogo.</p> <p>Metodologia: Atividade dialogada em equipe e tarefa individual.</p> <p>Avaliação: Participação ativa dos estudantes nas tarefas.</p>

6. Considerações finais: Reunião de todos (alunos e professora) para fazerem a avaliação das atividades e a conclusão sobre o assunto estudado.

Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

8 O JOGO DE TABULEIRO BINGO EDUCATIVO

Este jogo também foi criado para uso de todos os estudantes, videntes e com deficiência visual.

Figura 6 - Bingo Educativo



Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

Descrição da imagem: Foto do jogo Bingo Educativo. No canto superior esquerdo, uma caixa de papelão, com um orifício na parte central, forrado com tecido TNT azul, com o nome do jogo em tinta azul na posição vertical dos lados direito e esquerdo da caixa. Na parte superior e inferior da mesma caixa, o nome do jogo em braille. Na parte inferior esquerda da foto, há uma caixa de madeira com o nome do jogo em letras azuis e em braille. Dentro dela, peças circulares de EVA preto com velcro. No lado direito da foto, sete tabuleiros de papelão, cada um, dividido em seis partes, em três delas com numerais em tinta e em braille. Fim da descrição.

O jogo é composto por tabuleiros retangulares de papelão

(cobertos com papel de parede e EVA, divididos em seis partes, formando seis retângulos e um círculo menor, com um numeral em tinta e em braille e um triângulo em velcro); peças circulares de EVA (na cor preta com velcro); uma caixa média de papelão (onde ficam acondicionadas as fichas); e as fichas (com as palavras água, rio, terra, Terra, sede, inundação, plantação, fertilidade, chão, Planeta, mar, chuva e gotas, em tinta e em braille).

Para confeccioná-lo utilizamos papelão, papel de parede, EVA nas cores branca e preta, velcro, cola branca, cola quente, TNT azul, papel *contact*, folhas de ofício gramatura 120 g, uma caixa de papelão e uma caixa de madeira. Utilizamos também reglete e punção para a escrita em braille e computador com impressora para a escrita e impressão das palavras em tinta.

Citamos, a seguir, alguns cuidados que devemos ter ao construir esse material:

- Como o jogo (os tabuleiros e as peças) será muito manuseado, é importante usarmos uma cola que realmente cole, que seja fácil de espalhar e com aparência incolor.
- Não use cola em abundância, o uso em excesso pode manchar. Utilize um pincel fino para espalhar a cola sobre o material. Outra dica: tenha paciência porque ela demora para secar.
 - Antes de usar a reglete e o punção para escrever as palavras, é importante aderir o papel gramatura 120g ao papel *contact*, a fim de dar maior resistência e durabilidade ao material.

8.1 Como jogar o Bingo Educativo?

O jogo lembra os tradicionais jogos de bingo e suas regras devem ser bem explicadas para todos antes do início da jogada.

Como modo de jogar, temos: cada jogador recebe um tabuleiro e algumas peças circulares de EVA. O jogo começa com o mediador da atividade (pode ser qualquer pessoa que não esteja como jogador) retirando uma cartela com um número e uma palavra da caixa e a lendo. O aluno que tiver o número na sua cartela deverá criar uma frase com a palavra. Estando sua resposta correta, o aluno deverá aderir uma bolinha em sua cartela. E assim sucessivamente prossegue o jogo, até que todos consigam marcar todos os números de seus tabuleiros.

Sugerimos que a jogada deve continuar mesmo tendo um primeiro aluno marcado todos os seus números da cartela, pois o nosso objetivo com o seu uso é por meio do lúdico atingir objetivos educacionais. Portanto, é preciso que todos tenham a oportunidade de participar da atividade até o final.

Por isso, consideramos importante que os mediadores da atividade (e professores) evitem sempre a competição entre os alunos, e incentivem a colaboração. Isso possibilita o crescimento do grupo, o entrosamento entre os alunos, a solidariedade nas relações, o respeito às limitações do outro e o aprendizado de todos.



Acesse aqui as regras do
Bingo Educativo em áudio.

Veja também as regras dos jogos e os textos utilizados nas etapas da SD para ser impresso em braille: [Regras dos jogos e textos em TXT](#).

8.2 Como usar o jogo em sala de aula?

PLANETA ÁGUA – LETRA E MÚSICA: GUILHERME ARANTES

Água que nasce na fonte serena do mundo,
E que abre um profundo grotão.
Água que faz inocente riacho e deságua,
Na corrente do ribeirão.
Águas escuras dos rios,
Que levam a fertilidade ao sertão.
Águas que banham aldeias,
E matam a sede da população.
Águas que caem das pedras,
No véu das cataratas, ronco de trovão,
E depois dormem tranquilas,
No leito dos lagos (no leito dos lagos),
No leito dos lagos,
Água dos igarapés,
Onde Iara, a mãe d'água, é misteriosa canção.
Água que o sol evapora,
Pro céu vai embora, virar nuvens de algodão.
Gotas de água da chuva,
Alegre arco-íris, sobre a plantação.
Gotas de água da chuva,
Tão tristes, são lágrimas na inundação.
Águas que movem moinhos,
São as mesmas águas que encharcam o chão.

Gotas de água da chuva,
Tão tristes, são lágrimas na inundação.
Águas que movem moinhos,
São as mesmas águas que encharcam o chão.
E sempre voltam humildes pro fundo da terra,
Pro fundo da terra.
Terra! Planeta Água.
Terra! Planeta Água.
Terra! Planeta Água.
Água que nasce na fonte serena do mundo
E que abre um profundo grotão.
Água que faz inocente riacho e deságua,
Na corrente do ribeirão.
Águas escuras dos rios,
Que levam a fertilidade ao sertão.
Águas que banham aldeias,
E matam a sede da população.
Águas que movem moinhos,
São as mesmas águas que encharcam o chão,
E sempre voltam humildes pro fundo da terra,
Pro fundo da terra.
Terra! Planeta Água.
Terra! Planeta Água.
Terra! Planeta Água.
Terra! Planeta Água.

A letra da música nos remete à importância da água e a vida no Planeta, temática rica para reflexões. Por isso a escolhemos para a segunda aula/etapa da SD, conforme explicitada a seguir, na qual também utilizamos o jogo Bingo Educativo como parte das atividades organizadas e aplicadas em nossa pesquisa, tendo como inspiração a metodologia ativa no modelo de rotação por estações.

No quadro 3, que segue abaixo, apresentamos a organização das atividades para essa aula/ etapa da SD planejada.

Quadro 3 - Segunda etapa da sequência didática

1. Tema: A importância da água nas nossas vidas
2. Justificativa: Esta temática foi escolhida porque se relaciona a uma necessidade do cotidiano de todas as pessoas.
3. Objetivo: Refletir sobre a importância da água nas nossas vidas.
4. Conteúdos: A água na natureza. Água potável. Os benefícios da água. Poluição.
5. Descrição de atividades didáticas: Metodologia: inspirada na metodologia ativa, no modelo de rotação por estações. A turma deverá ser dividida em duas equipes para desenvolver atividades diferenciadas. Os estudantes deverão ser orientados sobre como as tarefas deverão ser desenvolvidas em cada estação no início da aplicação. Deverão receber um roteiro, em tinta e em braille, orientando quanto às atividades a serem desenvolvidas.
Estação nº 1: Manuseio e uso do jogo educativo de tabuleiro Bingo Educativo. Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, respeito às regras, independência, escuta ativa e diálogo.

Metodologia: Atividade em equipe por meio de jogo educativo de tabuleiro.

Avaliação: Participação ativa dos estudantes nas atividades propostas.

Estação nº 2: A música *Planeta Água* deverá ser ouvida e sua letra conhecida por meio de texto em tinta e em braille. Os estudantes deverão seguir um roteiro com perguntas e conversarem entre eles: a) Qual a reflexão que a letra da música nos traz? b) Por que o autor diz "Terra, Planeta água"? Quais os benefícios da água? O que seria do nosso Planeta sem a água apropriada para o consumo? Atividade individual: Construção textual e/ou de desenho sobre a importância da água nas nossas vidas. Os alunos deverão apresentar seus trabalhos aos colegas de equipe.

Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, interpretação, escrita, reflexão, debate, escuta ativa, socialização, diálogo, independência e criatividade.

Metodologia: Diálogo em equipe e atividade individual.

Avaliação: Participação ativa dos estudantes nas atividades sugeridas.

6. Considerações finais: Reunião dos participantes (alunos e professor) para avaliação das atividades e conclusões do assunto estudado na aula.

Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

9 O JOGO DE TABULEIRO CORRIDA DO SABER

O jogo Corrida do Saber foi desenvolvido para uso de estudantes com e sem deficiência visual porque em sua concepção foram utilizados materiais específicos que deram acessibilidade a ele. O jogo é composto de: tabuleiros em formato retangular com seis quadrados, dispostos em sequência do tipo trilha, por onde devem percorrer os jogadores e no centro do qual há um quadrado menor, em velcro; tampinhas de garrafa plástica de diversas cores com velcro para representar os jogadores; um dado médio, numerado de 1 a 4; e uma caixa com envelopes com as perguntas (em tinta e em braile).

Figura 7 - Corrida do Saber



Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

Descrição da imagem: Descrição da imagem: Foto do jogo Corrida do Saber. Do lado esquerdo da foto, cinco tabuleiros do tipo trilha. Ao centro, na parte

superior, uma caixa de papelão entreaberta. Na tampa o nome do jogo em tinta e em braille, e dentro dela três tampas de refrigerante. Abaixo da caixa, um dado, e abaixo deste, uma caixa de madeira entreaberta. Na tampa da caixa, o nome do jogo em tinta e em braille e um *Qr Code* com as regras. Dentro dela, vários envelopes verdes com a gravura de um pé. No lado direito da foto, na parte superior, o livro *101 valores morais*. Fim da descrição.

9.1 Como jogar a Corrida do Saber?

Como instruções temos: após o sorteio de quem irá começar, o primeiro jogador deverá lançar o dado. O numeral que sair será o número de casas que ele deverá percorrer, caso responda adequadamente à pergunta. A mediadora (que poderá ser qualquer pessoa que não esteja jogando) deverá tirar uma pergunta da caixa e ler para todos e solicitar que o jogador da vez responda. Se acertar, deverá “andar” o número de casas sorteado no dado. Se errar, deverá permanecer no mesmo lugar. E assim sucessivamente cada jogador deverá proceder, até que todos cheguem ao final do tabuleiro.

As perguntas que compõem o jogo são: O que é capacitismo? Você acha que a natureza é importante para nossa vida? Por quê? Como podemos respeitar a natureza (cite um exemplo)? O que para você significa amizade? Você já se sentiu desrespeitado (ou desrespeitada)? O que é respeito? Você acha que a beleza de uma pessoa está apenas na aparência? Explique. O que você acha que

uma pessoa precisa ter para ser considerada bonita? Você já se sentiu discriminado (ou discriminada)? Conte-nos como foi. O que é preconceito? O que significa ter vaidade? Cite um exemplo de preconceito. Você sabe a diferença entre direito e dever? Explique. Você acha que ter uma boa aparência é importante? O que é diversidade?



Acesse aqui as regras da Corrida do Saber em áudio.

Veja também as regras dos jogos e os textos utilizados nas etapas da SD para ser impresso em braille: [Regras dos Jogos e Textos em TXT](#).

9.2 Como usar o jogo em sala de aula?

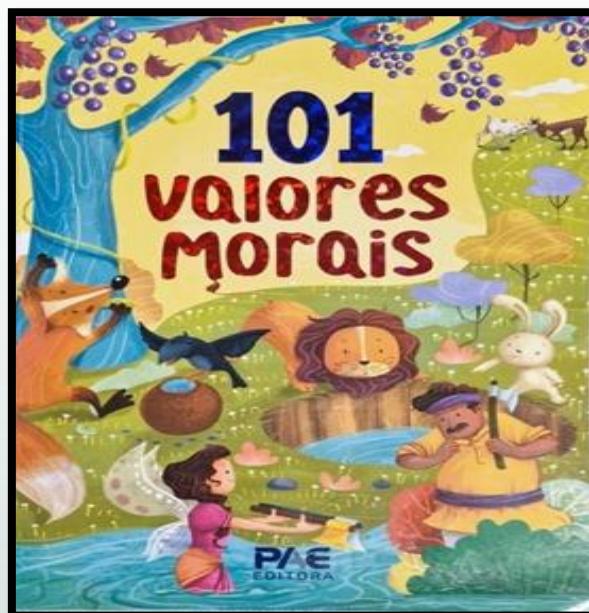
O jogo educativo de tabuleiro Corrida do Saber foi construído para ser usado conjuntamente ao texto *A rosa e o cacto*, do livro *101 Valores Morais*, da Pae Editora, mas sua estrutura permite que seja utilizado em aulas sobre qualquer assunto, precisando apenas de ajustes com relação ao conteúdo a ser trabalhado. A seguir, apresentamos o texto citado.

"Havia um jardim que abrigava uma rosa muito vaidosa. Todos admiravam a beleza, a fragrância e a suavidade da rosa. Bem ao lado da rosa havia um cacto, que não era tão bonito quanto a rosa e tinha muitos espinhos. Ninguém se atrevia a tocar no cacto. A rosa começou a tirar sarro do cacto. 'Você é tão feio! Seus espinhos machucam as pessoas. Você não tem vergonha de si mesmo?' O girassol ouviu isso e disse: 'Você não devia ser tão rude, querida rosa.' A rosa era orgulhosa demais para se importar. 'Por que não deveria? Afinal, este cacto é uma planta tão inútil!' Logo chegou o verão. Estava muito quente e a rosa começou a murchar. Ficou fraca demais para insultar o cacto, que estava saudável como sempre. A rosa viu que os pássaros e as abelhas vinham até o cacto, sugavam a água dele e saíam. Envergonhada, a rosa aprendeu a lição. Mesmo que o cacto não fosse bonito, ele desempenhava uma função importante no mundo das plantas. A rosa pediu desculpas ao cacto e eles logo se tornaram amigos."

"Moral da história: A aparência não é a única coisa importante."

A figura 8, a seguir, apresenta a capa do livro utilizado no jogo Corrida do Saber e na organização da terceira etapa da SD.

Figura 8 - Capa do livro *101 Valores Moraes*



Fonte: PAE Editora. 2022.

Descrição da imagem: Descrição da Imagem: Foto da capa do livro *101 valores morais*. Ao centro da foto, o título do livro, escrito nas cores azul e vermelha. Mais ao centro, na parte inferior, o nome da Editora, Pae, na cor azul. No canto esquerdo, uma árvore com frutos. Ao centro da foto, alguns animais, e, dentro de um lago, uma mulher, entregando dois machados para um homem que segura um machado sobre o ombro. Fim da descrição.

A seguir, apresentamos a terceira etapa da SD na qual utilizamos o jogo Corrida do Saber como parte das atividades organizadas e aplicadas em nossa pesquisa, tendo como inspiração a metodologia ativa no modelo de rotação por estações.

Quadro 4 - Terceira etapa da sequência didática

1. Tema: Diversidade e inclusão.
2- Justificativa: Temáticas importantes para a promoção de valores éticos de respeito ao outro.
3. Objetivo: Refletir sobre a riqueza da diversidade e a importância do respeito, da tolerância e da inclusão.
4. Conteúdos: Apólogo. Diversidade. Inclusão.
5. Descrição das atividades didáticas: Metodologia ativa no modelo de rotação por estações. A turma deverá ser dividida em duas equipes para desenvolverem atividades diferenciadas. Os estudantes deverão ser orientados sobre como as tarefas deverão ser desenvolvidas.
Estação nº 1: Leitura das regras do jogo (em tinta ampliada e em braille) e áudio por meio do <i>Qr Code</i> . Uso do jogo educativo de tabuleiro Corrida do Saber.
Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, escuta ativa, independência, diálogo e respeito às regras.
Metodologia: Utilização do jogo de tabuleiro educativo em equipe.
Avaliação: Participação dos estudantes nas atividades.

Estação nº 2: Apresentação do texto (em tinta e em braille) e em áudio, por meio de *QR code*. Discussões: quais os personagens da história? Vocês sabiam que esse tipo de texto se chama “apólogo”? Qual a moral dessa história? Atividade individual: Descreva como você é, ou acha que você é (características físicas e psicológicas). Cada estudante deverá fazer uma construção textual e/ou de desenho. Ao término, deverá apresentar a sua criação aos seus colegas de equipe.

Habilidades a serem desenvolvidas: Leitura, interpretação, escrita, desenho, reflexão, independência, diálogo, raciocínio e escuta ativa.

Metodologia: Diálogo e construção textual e/ou de desenho.

Avaliação: Participação ativa dos estudantes nas tarefas solicitadas.

6. Considerações finais: Reunião de todos os participantes para avaliação das atividades e conclusões sobre o assunto estudado na aula.

Fonte: Acervo da pesquisa, 2024.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De uma educação de base que envolva toda a sociedade, família e escola, no sério compromisso com a construção de uma sociedade mais humana, ética e responsável é o que precisamos nesses novos tempos para além da educação como instrução.

Assim sendo, a proposta apresentada neste Produto Educacional vem colaborar, oferecendo algumas orientações para professores e profissionais da educação que atuam com crianças em qualquer espaço escolar. A inclusão que já temos na Legislação precisa se concretizar em atitudes e ações do dia a dia por meio de todo tipo de acessibilidade, desde a entrada do estudante com deficiência visual na escola, estruturada materialmente para recebê-lo, até às atividades e recursos pedagógicos que precisam estar condizentes com suas particularidades.

Nosso objetivo com esse *E-book* é também sensibilizar e incentivar os interessados no processo educativo para o desenvolvimento de outros estudos, pesquisas, materiais e aulas no sentido de contribuírem positivamente para o enfrentamento dos desafios da educação escolar.

Para os professores que farão uso das estratégias e recursos aqui compartilhados ratificamos a valorização do processo, as atitudes positivas diante de vitórias e derrotas, avaliando o aprendizado em todas as etapas, sem se preocupar em mensurar os resultados. Após os jogos, é importante conversar sobre os

sentimentos, reforçando a importância de tentar novamente e de respeitar os outros. Encerramos com a expectativa de incentivar novas pesquisas, sobretudo com a utilização de jogos acessíveis e metodologias ativas de modo que o tema “Ética” esteja sempre presente.

Nossas contribuições apontam em direção a estratégias que possam ser utilizadas em diferentes disciplinas com a certeza de que a deficiência visual não é um impeditivo para a participação ativa dos estudantes nas aulas. Assim, esperamos contribuir para uma educação mais inclusiva e responsiva aos direitos de aprendizagem.

O processo de inclusão escolar como direito de todos depende da atuação nossa de cada dia, em nossas salas de aula. Talvez uma atuação silenciosa e solitária, mas que faz a diferença na vida de alguém. Que possamos ser essa diferença!

11 REFERÊNCIAS

A ROSA e o Cacto. *In: 101 Valores Morais.* Tradução: Marli S.S. Maciel. São Paulo: PAE Editora, 2022.

ALMEIDA, F.S.; OLIVEIRA, P.B.de; REIS, D.A. dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. *Research, Society and Development*, 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** MEC, Brasília, 2017.
https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf . Acesso em: 02 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.126.** Classifica a visão monocular como deficiência sensorial, do tipo visual. Brasília, 2021.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/L14126.htm . Acesso em 04 jan. 2024.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf . Acesso em: 02 dez. 2024.

BRASIL. **Portaria nº 3.128.** Brasília, 2008. Define que as Redes Estaduais de Atenção à Pessoa com Deficiência Visual sejam compostas por ações na atenção básica e Serviços de Reabilitação Visual. Disponível em:
https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2008/prt3128_24_12_2008.html. Acesso em: 03 fev. 2024.

COBO, A. D.; RODRIGUES, M.G.; BUENO, S. T. Aprendizagem e Deficiência Visual. *In: MARTIN, M.B.; BUENO, S. T. Deficiência Visual: aspectos psicoevolutivos e educativos.* São Paulo: Santos, 2003.

LARAMARA. **7 brincadeiras inclusivas e adaptadas para crianças com deficiência visual.** Disponível em:
<https://laramara.org.br/brincadeiras-inclusivas-e-adaptadas-para->

[criancas-com-deficiencia-visual/](#) .Acesso em: 05 dez. 2024.

MACEDO, L. de; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACHADO, V. M. Trabalho com sequência didática no processo de formação de professores de ciências: potencial para o processo de ensino e aprendizagem. In: **MACHADO, V.M.; GONDIN, Cristiane M.M.; WIZIACK, S.R. de C. (org.). Formação de professores de ciências com sequências didáticas: estudos, experiências e reflexões.** Campo Grande: MS: Ed. UFMS, 2021. Acesso em 04 jan. 2025.
Disponível em:
<https://repositorio.ufms.br/jspui/handle/123456789/4182>.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Instituto Benjamin Constant. **Cursos IBC.** Disponível em: <https://www.gov.br/ibc/pt-br/extensao/cursos>. Acesso em 05 dez. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Instituto Benjamin Constant. **O Sistema Braille.** Disponível em: <https://www.gov.br/ibc/pt-br/pesquisa-e-tecnologia/materiais-especializados-1/livros-em-braille-1/o-sistema-braille> . Acesso em 03 fev. 2025.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Instituto Benjamin Constant. **Reglete e punção.** Disponível em:<https://www.gov.br/ibc/pt-br/centrais-de-conteudos/ibc-170-anos/por-dentro-do-ibc/equipamentos/reglete-epuncao#:~:text=Sempre%20acompanhada%20da%20pun%C3%A7%C3%A3o%20a,que%20o%20acess%C3%B3rio%20seja%20colocado>. Acesso em 05 dez. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Instituto Benjamin Constant. **Máquina Perkins.** Disponível em:<https://www.gov.br/ibc/pt-br/centrais-de-conteudos/ibc-170-anos/por-dentro-do-ibc/equipamentos/maquina-perkins> Acesso em 05 dez. 2024.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Decreto nº 5.296. Regulamenta as Leis nºs 10.048 e 10.098 de 2000.Brasília, 2004. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm . Acesso em: 02 dez. 2024.

PLANETA ÁGUA. [compositor e intérprete]: Guilherme Arantes. Rio de Janeiro: Warner Music Brasil, 1981.

SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação (Reação)**, São Paulo, 2009.

SILVA, R. A.; FELÍCIO, C. M. **Rotação por estações:** Uma proposta didática para formação integral na formação integral na educação de jovens e adultos. Produto Educacional. Instituto Federal Goiano, Morrinhos, 2020.

TECKENTRUP, B. **Gentileza.** Ciranda Cultural, 2021.

UGALDE, M.C.P.; ROWEDER, C. Sequência Didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec**, 2020. 2024.
Disponível em:
<https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992>Acesso em 05 dez. 2024.

VASCONCELLOS, T.S.P.; ORLANDO, R.M. Jogos de tabuleiro: recurso lúdico na aprendizagem de crianças em situação de vulnerabilidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, 2021.

ZABALA, A. **A prática educativa – como ensinar.** Porto Alegre: Artmedi, 1998.