

# JOGODEQUEBRA-CABEÇAEMBRAILLE:POSSIBILIDADESEINCLUSÃO

Sabryna Henriques<sup>1</sup>

Ailton Jesus Dinardi<sup>2</sup>

## Resumo:

O professor é encarregado de desenvolver a inclusão em sala de aula, compreendendo que nas relações humanas sempre pode haver o entendimento sobre a necessidade do outro, e com isso em mente ampliar o convívio, estabelecer o aprendizado em conjunto, com base no respeito e empatia entre educandos, sendo o agente principal quando tratamos de inclusão do educando com deficiência. Portanto fundamentada na lei nº 13.005, de 25 de Junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação, e estabelece que em sua vigência seja promovida a adoção do sistema Braille de leitura para cegos e surdos-cegos, surge a ideia de desenvolver a adaptação de um jogo "quebra-cabeça", como forma de promover a interação entre o educando não vidente e o vidente, utilizando-se do sistema de leitura Braille como ferramenta inclusiva. A possibilidade da construção do material foi ofertada na apresentação do seminário pedagógico pertencente ao componente curricular Diversidade Vegetal I, no Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa Campus Uruguaiiana (UNIPAMPA). Utilizando materiais como: folha impressa com conteúdo a ser desenvolvido (imagem com diferentes tipos de raízes e suas respectivas nomenclaturas), E.V.A, tesoura, bastão e pistola de cola quente e plástico transparente, a adaptação do material foi idealizada pelo grupo como uma forma de permitir a inclusão de alunos não videntes em uma atividade lúdica, isso possível através da identificação de cada peça com pequenas placas transparentes de plástico, marcadas com pontos perfurados com letra (referente a posição vertical da peça em relação ao tabuleiro), número (referente a posição horizontal da peça em relação ao tabuleiro) e nomenclatura dos diferentes tipos de raízes em suas respectivas imagens. As informações estavam dispostas em placas de plástico transparentes perfuradas na linguagem Braille, que permitem ao aluno não vidente a orientação espacial de cada peça sobre o tabuleiro, bem como a identificação do nome dos diferentes tipos de raízes. Como resultado, pode-se inferir que o quebra cabeça é um jogo lúdico pelo qual pode-se desenvolver metodologias de ensino para uma aprendizagem diferenciada e instigante, estimulando o raciocínio lógico, cognitivo, noção espacial e sensibilidade do aluno, contribuindo para desenvolver habilidades motoras refinadas e a concentração, tendo a ludicidade como ferramenta capaz de colaborar com a aprendizagem de estudantes não videntes através de sua inclusão e colocando os videntes em contato com uma nova linguagem, propondo um único jogo que possa ser utilizado em conjunto por todos.

**Palavras-chave:** lúdico, Inclusão, Braille.

**Modalidade de Participação:** Iniciação Científica

## **JOGODEQUEBRA-CABEÇAEMBRILLE:POSSIBILIDADESDEINCLUSÃO**

<sup>1</sup> Aluno de graduação. sabyhenriques@gmail.com. Autor principal

<sup>2</sup> Docente. ailtondinardi@gmail.com. Orientador

Anais do 10º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE  
Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 6 a 8 de novembro de 2018

## JOGO DE QUEBRA-CABEÇA EM BRAILLE: POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO

Alice Solimar Aria<sup>1</sup>, Sabryna Cardoso Henriques<sup>2</sup>, Sue Ellen Doleski Weber<sup>3</sup>, Waldemar Pinto Bilhalva<sup>4</sup>, Ailton Jesus Dinardi<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Acadêmica bolsista residente no Programa Residência Pedagógica Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, Uruguiana Rio Grande do Sul (alicesr.aria@gmail.com)

<sup>2</sup>Acadêmica bolsista residente no Programa Residência Pedagógica Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, Uruguiana Rio Grande do Sul (sabyhenriques@gmail.com)

<sup>3</sup>Acadêmica bolsista residente no Programa Residência Pedagógica Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, Uruguiana Rio Grande do Sul (suedkyw@gmail.com)

<sup>4</sup>Acadêmico bolsista residente no Programa Residência Pedagógica Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, Uruguiana Rio Grande do Sul (juniorbilhalva@gmail.com)

<sup>5</sup>Orientador Docente na Universidade Federal do Pampa Campus Uruguiana Rio Grande do Sul (ailtondinardi@gmail.com)

O professor é encarregado de desenvolver a inclusão em sala de aula, compreendendo que nas relações humanas sempre pode haver o entendimento sobre a necessidade do outro, e com isso em mente ampliar o convívio, estabelecer o aprendizado em conjunto, com base no respeito e empatia entre educandos, sendo o agente principal quando tratamos de inclusão do educando com deficiência. Portanto fundamentada na lei nº 13.005, de 25 de Junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação, e estabelece que em sua vigência seja promovida a adoção do sistema Braille de leitura para cegos e surdos-cegos, surge a ideia de desenvolver a adaptação de um jogo “quebra-cabeça”, como forma de promover a interação entre o educando não vidente e o vidente, utilizando-se do sistema de leitura Braille como ferramenta inclusiva. A possibilidade da construção do material foi ofertada na apresentação do seminário pedagógico pertencente ao componente curricular Diversidade Vegetal I, no Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa Campus Uruguiana (UNIPAMPA). Utilizando materiais como: folha impressa com conteúdo a ser desenvolvido (imagem com diferentes tipos de raízes e suas respectivas nomenclaturas), E.V.A, tesoura, bastão e pistola de cola quente e plástico transparente, a adaptação do material foi idealizada pelo grupo como uma forma de permitir a inclusão de alunos não videntes em uma atividade lúdica, isso possível através da identificação de cada peça com pequenas placas transparentes de plástico, marcadas com pontos perfurados com letra (referente a posição vertical da peça em relação ao tabuleiro), número (referente a posição horizontal da peça em relação ao tabuleiro) e nomenclatura dos diferentes tipos de raízes em suas respectivas imagens. As informações estavam dispostas em placas de plástico transparentes perfuradas na linguagem Braille, que permitem ao aluno não vidente a orientação espacial de cada peça sobre o tabuleiro, bem como a identificação do nome dos diferentes tipos de raízes. Como resultado, pode-se inferir que o quebra cabeça é um jogo lúdico pelo qual pode-se desenvolver metodologias de ensino para uma aprendizagem diferenciada e instigante, estimulando o raciocínio lógico, cognitivo, noção espacial e sensibilidade do aluno, contribuindo para desenvolver habilidades motoras refinadas e a concentração, tendo a ludicidade como ferramenta capaz de colaborar com a aprendizagem de estudantes não videntes através de sua inclusão e colocando os videntes em contato com uma nova linguagem, propondo um único jogo que possa ser utilizado em conjunto por todos.

Palavras-chave: Jogo lúdico, Inclusão, Braille.