

## CAPÍTULO 8

# UMA EXPERIÊNCIA PRAZEROSA, SIM SENHOR!

---

*Data de aceite: 01/11/2024*

### **Janesmare Ferreira dos Reis**

Mestra em Educação pela Une Atlântico.

Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Especialista em Educação Especial e Inclusiva - Universidade Cândido Mendes.

Professora da Secretaria Municipal de Educação de Salvador (SMED).

Salvador/Bahia

<http://lattes.cnpq.br/4105436633378704>

**RESUMO:** Este texto é um relato de experiência que ocorreu em uma sala de aula da Rede Municipal de Salvador, envolvendo os professores da sala de Atendimento Educacional Especializado e a sala regular. Aconteceu através de uma parceria entre a Secretaria Municipal de Educação e a Fundação Dorina Nowill. Descrevemos um projeto desenvolvido no campo da Língua Portuguesa. O objetivo principal foi utilizar o jogo Lego Braille Bricks como estratégia de aprendizagem prazerosa para estudantes da turma do 1<sup>a</sup> ano que estava no processo de alfabetização, com crianças videntes e deficientes visuais. Dos resultados e considerações finais percebemos que através dessa experiência

percebemos que se faz necessário abraçar a inclusão como um desafio de todos nós. Precisamos respeitar o próximo com empatia, não com limites, mitos, fazer juízo de valor, preconceitos, capacitismo, e sim com possibilidades.

**PALAVRAS-CHAVES:** Ludicidade; inclusão escolar; alfabetização.

### A PLEASANT EXPERIENCE, YES SIR!

**ABSTRACT:** This text is an experience report that took place in a classroom in the Salvador Municipal Network, involving teachers from the Specialized Educational Service classroom and the regular classroom. It happened through a partnership between the Municipal Secretary of Education and the Dorina Nowill Foundation. We describe a project developed in the field of Portuguese Language. The main objective was to use the Lego Braille Bricks game as a pleasant learning strategy for students in the 1st year class who were in the literacy process, with sighted and visually impaired children. From the results and final considerations we realize that through this experience we saw that we need to embrace inclusion as

a challenge for all of us. That we need to see others not with limits, myths, making value judgments, prejudices, but with possibilities.

**KEYWORDS:** Playfulness; school inclusion; literacy.

## 1 | INTRODUÇÃO

Essa experiência foi realizada em uma escola da Rede Municipal de Salvador. Essa escola fica localizada na Av. Joaquim Ferreira, s/n. No complexo habitacional Jardim das Margaridas, no bairro Jardim das Margaridas, Salvador/Ba. Nesse período estavam matriculados nessa escola cinco alunos com baixa visão e um com monocequeira.

Segundo, Conde (2024), o portador de visão subnormal ou baixa visão é aquele que possui acuidade visual de 6/60 e 18/60 (escala métrica) e/ou um campo visual entre 20° e 50°. Na época, a pessoa que tinha somente uma visão era classificada como monocular. No entanto, com a Lei nº 14.126/2021 ficou classificada a visão monocular como deficiência sensorial, do tipo visual. Portanto, a partir dessa data o monocular é classificado como cego.

Como educadora já vivenciei várias experiências exitosas. Neste artigo usamos o método de relato de experiência para apresentar algumas dessas experiências. Segundo Dewey (2010), “Toda experiência humana é fundamentalmente social, ou seja, envolve contato e comunicação” (p. 39) por isso decidi registrar essa experiência por ter havido contato, comunicação e transformação exitosa entre todos os envolvidos. Essa experiência ocorreu em uma turma do 1º ano B. Essa turma tinha 20 alunos, sendo 2 alunos com baixa visão.

Essa experiência foi realizada durante a parceria entre a Secretaria Municipal de Educação<sup>1</sup> e a Fundação Dorina Nowill<sup>2</sup> ocasião em que esta última nos apresentou uma proposta “Um Plano de Intervenção Estratégico Lego Braille Bricks” no processo de alfabetização de crianças videntes e deficientes visuais, oferecendo um jogo Lego Braille com 250 peças cobrindo o alfabeto completo, números de 0 a 9, símbolos matemáticos.

Desenvolvido pela Fundação Dorina Nowill em parceria com o LEGO Foundation<sup>3</sup> e grupo Lego, o objetivo das parcerias era verificar a viabilidade do jogo na sala regular e a SMED aceitou vivenciar essa experiência. E como resultado todas as escolas envolvidas ganharam o jogo.

Nossa unidade escolar aceitou o desafio e com a participação dos professores da sala de Atendimento Educacional Especializado elaborou um projeto com duração de uma semana com a professora do 1º ano B da sala regular para que usássemos esse jogo. Essa turma tinha 20 alunos, dois deles com baixa visão.

1 Fonte: Secretaria Municipal da Educação | Prefeitura de Salvador. Acesso em 14 de junho de 2024.

2 Fonte: Início. Fundação Dorina Nowill para Cegos ([fundacaodorina.org.br](http://fundacaodorina.org.br)). Acesso 14 de junho 2024.

3 Fonte: Um mundo de aprendizado brincando ([learningthroughplay.com](http://learningthroughplay.com)). Acesso em 14 de junho 2024

## 2 | INCLUINDO ATRAVÉS DO LÚDICO

A experiência que iremos compartilhar foi nosso projeto de uma semana que tinha como objetivo utilizar o jogo Lego Braille Bricks fornecido pela Fundação Dorina Nowill. Importante mencionar que a Fundação Dorina Nowill é uma organização filantrópica sem fins lucrativos que oferece, gratuitamente, serviços especializados para pessoas cegas e com baixa visão e suas famílias nas áreas de educação especial, reabilitação, clínica de visão subnormal e empregabilidade, bem como realiza cursos, capacitações, consultorias, e possui uma divisão de Soluções em Acessibilidade com enfoque na produção e distribuição de livros e revistas acessíveis nos formatos braille, falado e Daisy, treinamentos, palestras, adequação de espaços e serviços de acessibilidade na web.

Para essa turma utilizamos o jogo Lego Braille Bricks como estratégia de aprendizagem prazerosa para estudantes do 1º ano em uma escola pública da Rede Municipal de Salvador no processo de alfabetização das crianças videntes e deficientes visuais, com faixa etária de 6 anos.

Foi utilizada na carga horária do campo de conhecimento de Língua Portuguesa durante uma semana. Ainda refletindo no que aborda Dewey (2010): “uma experiência é sempre o que é por causa de uma transação acontecendo entre um indivíduo e o que, no momento, constitui seu ambiente” (p. 45). Então iremos desenvolver o que foi essa experiência durante esses 5 dias. Inicialmente iremos apresentar os objetivos do nosso projeto, o campo de conhecimento envolvido, os conteúdos e os recursos didáticos e descrevemos cada dia da experiência no desenvolvimento, depois concluiremos com outras reflexões.

Paulo Freire (2021) aborda que: “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (p. 25), e foi uma semana de aprendizado para todos os envolvidos, professores e estudantes com deficiência e sem deficiência. Percebemos também a importância desse projeto para as instituições envolvidas quando foi apresentado para o grupo. Para Mantoan (2003) essa é a verdadeira inclusão quando todos os alunos da turma se envolvem com o aprendizado usando os mesmos recursos, ou seja, de igual para igual, sem adaptações, tendo, o mesmo objetivo.

### DESENVOLVIMENTO



#### 1. Objetivos:

##### 1.1. Objetivo Geral:

- Utilizar o jogo Lego Braille Bricks como estratégia de aprendizagem prazerosa para estudantes do 1º ano B de uma escola pública no processo de alfabetização das crianças videntes e deficientes visuais.

#### 1.2. Objetivos Específicos: os estudantes devem:

- Conhecer o alfabeto da língua portuguesa e o código Braille.
- Conscientizar a família da importância do uso do Braille por todos os estudantes.
- Envolver todos os estudantes da turma no aprendizado do jogo Lego Braille Bricks.
- Vivenciar um momento de alfabetização através do jogo do Lego Braille Bricks.
- Organizar uma festa de aniversário em homenagem aos 100 anos de Dorina Nowill.

#### 2. Campo de Conhecimento:

- Língua Portuguesa e código Braille.

#### 3. Conteúdos

- O uso do LEGO Braille Bricks
- O alfabeto da Língua Portuguesa
- O código Braille
- Associação das letras do alfabeto da Língua Portuguesa com as do código Braille
- Números de zero a nove
- Nome próprio
- Quantidade de peças
- As Cores
- Texto literário: literatura infantil
- A família silábica da letra D
- Letra inicial, a letra final, a quantidade das letras da palavra
- Lista de palavras
- Quantidade de letras e sílabas
- Letra inicial e final das palavras
- Reconto da história. Oralmente e artisticamente
- Lista de frases
- Quantidade de letras, sílabas e de palavras

#### 4. Recursos didáticos

Alfabeto móvel de língua portuguesa, alfabeto Braille, kit Lego Braille Bricks, livro de história Dorina Viu bilíngue, piloto preto, lápis de cor, lápis de escrever, papel A4, decoração para festa de aniversário infantil e um bolo de aniversário.

#### 2.1 A experiência com a turma

No primeiro dia fizemos uma reunião com os pais da turma do 1º ano B e os alunos juntos.

- 1º Dia do Projeto



Figura 1 – Fonte: Própria.

Organização das crianças no colchonete, tapete e tatame, formando uma roda para disponibilização do kit Lego Braille Bricks para que, façam a exploração do material de maneira prazerosa, propiciando o conhecimento do código Braille, o reconhecimento de cores, dos números, das letras e quantidades das peças.

- 2º Dia do Projeto



Figura 2 – Fonte: Própria.

Em roda, ouviremos a história de “Dorinaviu”.

- Faremos o reconto através de inferências, reconhecimento de texturas e situações que nos levam a usar outros sentidos, que são sugeridos pelo livro.
- Vivenciaremos experiências táteis.
- Exploração do nome: Dorina (personagem da história lida), montando a palavra com o Lego Braille Bricks. Destacando a letra inicial, a letra final, a quantidade das letras e formando também a família silábica da letra D.

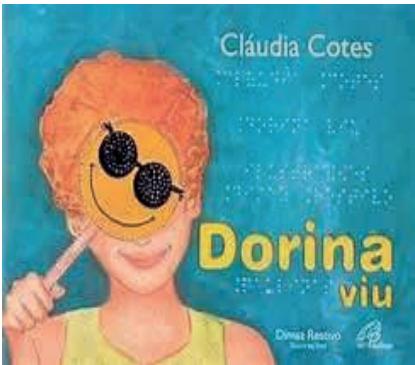


Figura 3 – Fonte: Própria.

- 3º Dia do Projeto



Figura 4 – Fonte: Própria.



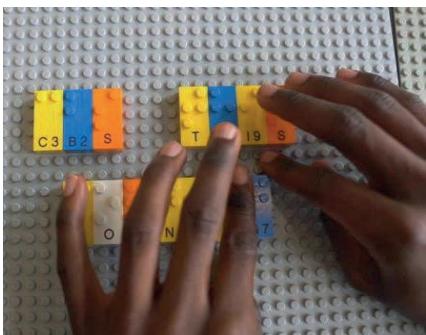
- Em roda, recontaremos a história de “Dorina viu”.
- Quiz: Qual o nome da história?
- Qual o nome da autora?
- A autora, Claudia Cotes, dedicou essa história para uma amiga, como se chama essa amiga?
- Que horas Dorina acordava?
- Quais as brincadeiras de Dorina?
- O que a criança precisa para ser feliz?
- Onde ela via: a cor amarela? O vermelho? O marrom? O azul? O branco?
- Um dia Dorina acordou e não viu mais nada. Ela reagiu fazendo o quê?
- Ela resolveu dividir essa descoberta com todo mundo. O que ela fez?

- Apresentação no data show de dados estatísticos sobre a deficiência visual no mundo, o conceito do Braille e a mostra de um vídeo sobre a importância do Lego Braille Bricks.
- Dinâmica: fazer o próprio nome em Braille usando uma ficha.
- Depois ouviremos cada uma para saber como foi vivenciar a escrita do nome de outra maneira.  
PARA CASA: Relato em casa do que aprendeu no dia.

- Roda de conversa: sobre o significado do código Braille. Faremos um quiz: Por que vocês foram convidados para essa reunião? Quem já ouviu falar do Braille? Ouviu o quê? Inclusive estudantes de outras turmas estarão conosco, por quê?

- Apresentação do projeto Lego Braille Bricks, ressaltando sobre a importância desse projeto para nossa escola e seus filhos. Durante essa semana acontecerá somente um projeto piloto para que no próximo ano possamos aumentar a quantidade de material e turmas.

- 4º Dia do Projeto



Ela ficou cega com quantos anos?

- Vivenciaremos a brincadeira de cabracega.

- Em grupo:

- As crianças montarão com o Lego Braille Bricks uma lista de palavras das brincadeiras de Dorina.

- O professor escreve as palavras retiradas da história, onde diz o que deixa uma criança feliz, na cartolina recorta e coloca em uma caixa as crianças vão tirar, ler e montar a palavra sorteada;

- As palavras formadas serão montadas com o Lego Braille Bricks.

Fonte: site: <https://www.cbsnews.com/news/lego-creates-special-bricks-to-teach-braille/?ftag=MSF0951a18>

### 5º Dia do Projeto

- Em roda, uma criança será sorteada para o reconto da história de “Dorina viu”, utilizando o livro.
- Reconto através da expressão artística. As crianças representaram através do desenho o que mais gostou da história e apresentou para o grupo sua obra de arte explicando o desenho.
- Fizemos a organização de uma festa de aniversário para Dorina Nowill, que fez 100 anos este ano de 2024.
- Usaremos o Lego Braille Bricks. Cada criança ditará uma frase para homenagear Dorina.
- A escola fez um bolo para a turma e fizemos a decoração usando cartazes

Fonte da imagem: Site: <https://shaylasvoice.com/lego-releases-braille-bricks-to-teach-blind-and-visually-impaired-children/>

A avaliação dessa atividade foi processual observando o envolvimento da turma, criatividade, participação, construção de palavras, leitura de palavras, registro de palavras usando o código Braille e registros das atividades sugeridas.

## 3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto anteriormente percebemos a importância da ludicidade na dinâmica da sala de aula para que possa envolver todos da turma. A ludicidade não depende da faixa etária ou do ano de escolaridade, o lúdico ultrapassa qualquer preconceito.

Na educação inclusiva, o estudante tem que se sentir inserido e não adaptado para que seja sujeito da sua história e não objeto. Em Freire (2021) encontramos que “Ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra” (p. 75).

Também observamos a necessidade de uma práxis pedagógica na qual se construa um hábito de refletir diante dos desafios propostos em sala de aula, principalmente em uma escola inclusiva, uma escola para todos, na verdade houve uma equipe envolvida

nesse momento de aprendizado. A professora da sala regular não estava sozinha. Além de um recurso didático atrativo, envolvente e ensinante. A escola para todos necessita que todos da escola se envolvam com a inclusão. O estudante que é público-alvo da educação especial na perspectiva inclusiva é de todos.

Durante essa experiência percebemos que necessitamos abraçar a inclusão como um desafio de todos nós. Que precisamos ver o outro não com limites, mitos, fazer juízo de valor, preconceitos e sim com possibilidades.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2019-2022/2021/Lei/L14126.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2021/Lei/L14126.htm). Acesso em: 22 maio 2024.

CONDE, Antônio João Menescal. **Definição de cegueira e baixa visão**. Disponível em: <http://antigo.ibc.gov.br/fique-por-dentro/cegueira-e-baixa-visao>. Acesso em: 22 maio 2024.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. Tradução de Renata Gaspar. Petrópolis: Rio de Janeiro, Vozes, 2010.

Freire, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 69. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

UMA EXPERIÊNCIA PRAZEROSA, SIM SENHOR! Está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0© 3 por Janesmare Ferreira dos Reis.