

Catálogo de Recursos Pedagógicos com **ACESSIBILIDADE** produção em Caráter Experimental

*Katiene Symone de Brito Pessoa
Jammerson Yuri da Silva
Paloma de Paula Gomes*

Catálogo de
Recursos Pedagógicos com
ACESSIBILIDADE
produção em
Caráter Experimental

Katiene Symone de Brito Pessoa

Jammerson Yuri da Silva

Paloma de Paula Gomes



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE/UFRN

Reitor

José Daniel Diniz
Melo

Vice-Reitor

Henio Ferreira de
Miranda

Pró-Reitor de Extensão

Graco Aurélio Câmara
de Melo Viana

Secretaria de Inclusão e Acessibilidade - SIA

Maria Aparecida Dias

CENTRO DE EDUCAÇÃO

Diretora

Cynara Teixeira Ribeiro

PPGEESP

Flavia Roldan Viana

PPGEd

Erika dos Reis Andrade

Coordenação Pedagogia

Jacyene Melo de Oliveira
Araújo

Produção

Jean S. de Medeiros Filho

Audiodescrição

Paloma de Paula Gomes

Projeto gráfico e diagramação

Jean S. de Medeiros Filho

Revisão da ABNT

Katiene Symone de Brito
Pessoa

Revisão da Audiodescrição

Gessé José de Araújo
Marcelino Tavares de
Oliveira

Revisão de Acessibilidade Digital

Jean S. de Medeiros Filho



COMISSÃO CIENTÍFICA:

Adriane Cenci;
Débora Deliberato;
Debora Regina De Paula
Nunes;
Eduardo José Manzini;
Elizabeth Romani;
Flávia Roldan Viana;
Géssica Fabiely Fonseca;
Jacyene Melo De Oliveira
Araujo;

Jefferson Fernandes Alves;
Katia Regina Lopes Costa
Freire;
Lisie Marlene Da Silveira Melo
Martins;
Maria Da Apresentação Barreto;
Maristela De Oliveira Mosca;
Pedro Luiz Dos Santos Filho;
Rita De Cássia Barbosa Paiva
Magalhães;
Ronny Diogenes De Menezes.

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial Moacyr de Góes - CE

Pessoa, Katiane Symone de Brito.

Catálogo de recursos pedagógicos com acessibilidade [recurso eletrônico] : produção em caráter experimental / Katiane Symone de Brito Pessoa, Jammerson Yuri da Silva, Paloma de Paula Gomes. - Dados eletrônicos (1 arquivo : 13.738 KB). - Natal: SEDIS-UFRN, 2025.

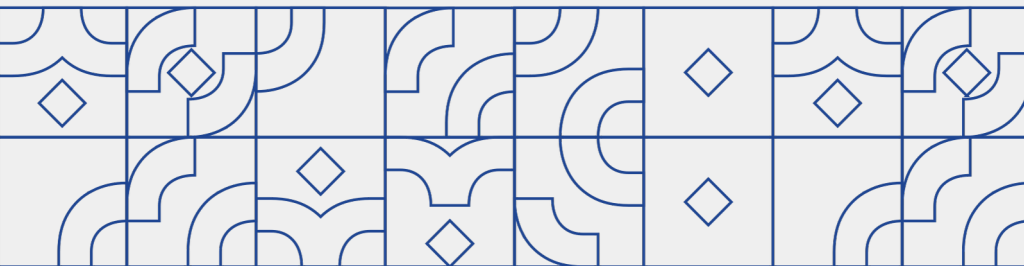
Modo de acesso: World Wide Web.
<http://repositorio.ufrn.br>
ISBN 978-65-5569-626-4

1. Educação especial. 2. Catálogo. 3. Recursos pedagógicos. 4. Acessibilidade. I. Silva, Jammerson Yuri da. II. Gomes, Paloma de Paula. III. Título.

RN/UF/Biblioteca Setorial Moacyr de Góes - CE

CDU 376

Elaborado por Jailma Santos - CRE-15/745



<u>Palavra Inicial</u>	05
-------------------------------	-----------

<u>Apresentação</u>	07
----------------------------	-----------

PARTE I – Recursos Sensoriais

<u>O Fundo do Mar: Livro Sensorial.....</u>	10
<u>Livro Sensorial: Promovendo Inclusão e Aprendizagem.....</u>	13
<u>Tapete Sensorial.....</u>	17
<u>Educação Especial em uma perspectiva Inclusiva: Tapete e Prancha Sensoriais.....</u>	20

PARTE II – Recursos Lúdicos e Jogos Pedagógicos

<u>Tabuleiro da Poesia: Recurso Pedagógico Inclusivo.....</u>	24
<u>Caixa Misteriosa: Uma Abordagem Lúdica.....</u>	29
<u>Painel de Rotina Interativo e Inclusivo: uma abordagem pedagógica para a Educação Especial.....</u>	34
<u>Carro-Bau: Brincadeiras Inclusivas e Pedagógicas.....</u>	38
<u>Expressão Humana: Jogo Matemático Inclusivo.....</u>	42
<u>Inclusão: Dominó em Braille.....</u>	47

PARTE III – Recursos Lúdicos e Jogos Pedagógicos

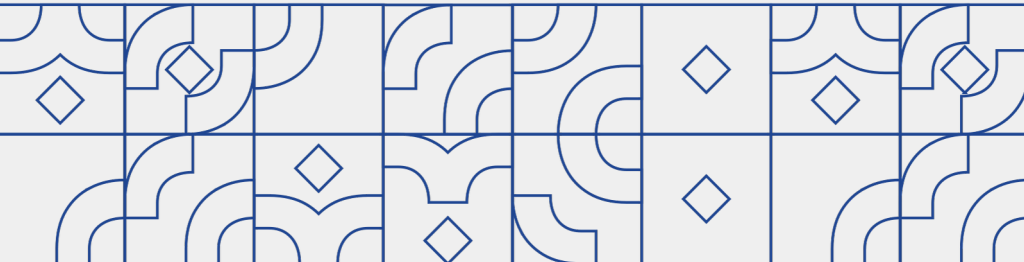
<u>O Uso da Fotografia no contexto da Educação Inclusiva.....</u>	52
<u>Diário Interativo da Emoção.....</u>	57
<u>Pranchas e Fichas de Comunicação Alternativa.....</u>	61
<u>Pulseira e Moldura de Comunicação Alternativa Aumentativa (CAA).....</u>	66

PARTE IV – Produções Literárias e Multimodais

Sinais de Esperança: Descobrindo um Mundo de Cores..... **72**

Três Produtos Pedagógicos para a Inclusão (Contação de Histórias em Libras, Jogo da Memória em Libras e Alfabeto em Braille)..... **74**

REFERÊNCIAS..... **79**



É com grande satisfação que apresentamos o **Catálogo de Recursos Pedagógicos com Acessibilidade: produção em caráter experimental**, fruto do empenho e dedicação de estudantes de graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), sob a orientação de docentes comprometidos com uma formação crítica, humanizadora e inclusiva. A organização e a curadoria deste material contaram com a valiosa colaboração do doutorando do Programa de Pós-graduação em Educação/CE, Jammerson Yuri da Silva, da mestrandia integrante do mesmo programa, Paloma de Paula Gomes, e do graduando Jean S. de Medeiros Filho, bolsista do Projeto de Extensão Acessibilidade e Inclusão. Sem essa parceria, a sistematização e a apresentação deste catálogo não teriam sido possíveis.

As propostas reunidas foram elaboradas e desenvolvidas pelos estudantes, com a supervisão de seus professores orientadores, em atividades desenvolvidas para o componente curricular Ateliê Articulador de Saberes IV, no semestre letivo de 2024.2. Este material traduz, em cada proposta pedagógica, o compromisso da universidade pública com a educação inclusiva e com a defesa do direito de todos à aprendizagem em condições de igualdade.

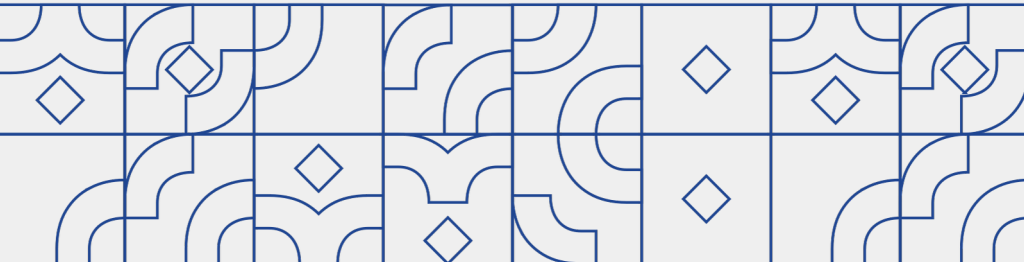
Mais do que produtos acadêmicos, os recursos aqui apresentados expressam criatividade, sensibilidade e compromisso social, fortalecendo o diálogo entre universidade, escola e comunidade.

Ao disponibilizar este catálogo, reafirmamos a missão institucional de formar profissionais éticos, competentes e socialmente engajados, capazes de contribuir para a transformação da sociedade por meio da educação.

Parabenizamos todos os estudantes e professores envolvidos e desejamos que este trabalho inspire novas práticas e projetos em favor de uma educação verdadeiramente inclusiva.

Profa Katiene Symone de Brito Pessoa

Natal, RN, 2025.



O Catálogo de Recursos Pedagógicos com Acessibilidade: produção em caráter experimental

apresenta 16 produções pedagógicas acessíveis, organizadas em quatro partes: Parte I – Recursos Sensoriais; Parte II – Recursos Lúdicos e Jogos Pedagógicos; Parte III – Recursos de Comunicação e Expressão; e Parte IV – Produções Literárias e Multimodais.

Esses materiais foram desenvolvidos por estudantes de graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), no âmbito das disciplinas Educação Especial em uma Perspectiva Inclusiva e Ateliê Articulador de Saberes IV, ambas ofertadas em 2024.2.

Este catálogo nasce do compromisso institucional de promover uma formação acadêmica que articule teoria e prática, graduação e pós-graduação, incentivando a criação de recursos didáticos acessíveis que contribuam para a efetivação do direito à educação de todos os estudantes, com ou sem deficiência.

As experiências aqui reunidas refletem não apenas o aprendizado dos graduandos, mas também o esforço coletivo em responder a desafios reais da escola inclusiva, em diálogo com estudantes, professores, gestores, famílias e a comunidade acadêmica.

Cada recurso pedagógico registrado neste catálogo foi concebido com atenção à diversidade de perfis dos estudantes — crianças e jovens — e reafirma a acessibilidade como princípio educativo e social.

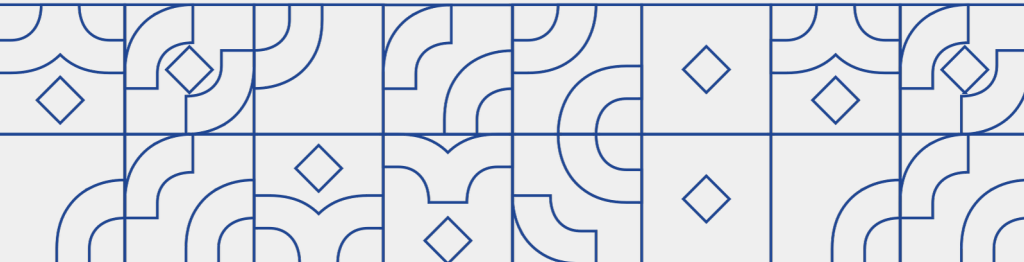
Ao sistematizar essas produções em formato de catálogo, pretende-se:

- dar visibilidade ao potencial criativo e inovador dos futuros docentes e profissionais da educação;
- compartilhar boas práticas que possam inspirar professores, pesquisadores e gestores;
- estimular a continuidade das ações de pesquisa, ensino e extensão voltadas para a construção de ambientes educacionais mais inclusivos.

Assim, este catálogo cumpre dupla função: é ao mesmo tempo registro da produção acadêmica e instrumento de disseminação de estratégias pedagógicas inclusivas. Espera-se que os materiais aqui descritos possam servir de inspiração para a prática docente e para a reflexão crítica sobre o papel da universidade na formação de sujeitos comprometidos com a transformação social.

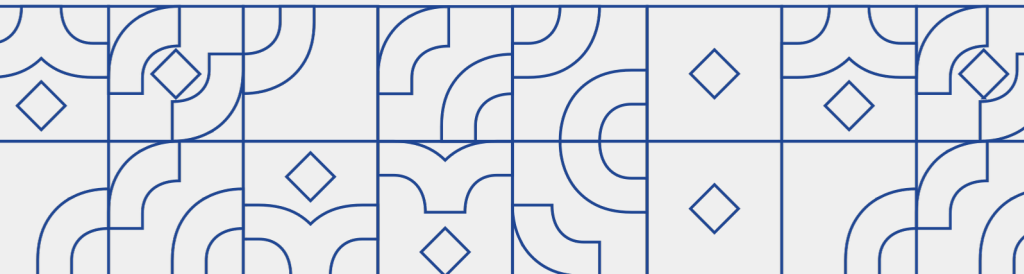
Katiene Symone de Brito Pessoa
Jammerson Yuri da Silva
Paloma de Paula Gomes

Natal, RN, 2025.



PARTE I

Recursos sensoriais



O Fundo do Mar

Livro Sensorial

Alessandra Mayara

Aline Kelly

Ana Beatriz S. Cavalcante

Ana Letícia

Brenda dos Santos

Larisse Brito

Maria Luísa

Mariana de Oliveira

Wanessa Cybelle

RESUMO

O livro sensorial com o tema "Fundo do Mar" foi cuidadosamente desenvolvido para crianças autistas, com o objetivo de transformar a leitura em uma experiência dinâmica, envolvente e interativa. Explorando diferentes elementos sensoriais, como texturas, formas e cores estrategicamente dispostas em cada página, o material busca atrair e manter a atenção da criança por meio de estímulos visuais e táteis. Além disso, a história é curta, com pouco texto e linguagem simples, facilitando a compreensão e promovendo maior engajamento durante o uso.

A ideia para o livro surgiu após uma pesquisa realizada em um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI), localizado na vila de Ponta Negra, uma área próxima à praia. Durante essa pesquisa, observou-se que as crianças estavam aprendendo sobre o tema "fundo do mar", o que inspirou a escolha temática do projeto. Durante as conversas com a equipe pedagógica, uma professora destacou a dificuldade em integrar um aluno específico com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nas atividades propostas. No entanto, ela também ressaltou que esse aluno demonstrava grande interesse por livros e atividades que envolvessem estímulos sensoriais, como materiais táteis e interativos.

Diante dessa observação, surgiu a ideia de criar um recurso que unisse esses dois elementos: o interesse por livros e a importância dos estímulos sensoriais para o desenvolvimento de crianças autistas. Assim, o livro foi projetado não apenas

para atender às necessidades específicas desse aluno, mas também para beneficiar outras crianças, promovendo uma experiência de leitura mais inclusiva e acessível. O resultado foi um material educativo que alia aprendizado, ludicidade e inclusão.

Cada página é pensada para despertar a curiosidade e estimular o desenvolvimento sensorial, permitindo que as crianças explorem diferentes aspectos do fundo do mar de forma interativa. O livro oferece uma abordagem pedagógica inovadora, criando um espaço de interação e aprendizado que atende a diferentes perfis de alunos, contribuindo para a integração escolar e incentivando o gosto pela leitura desde a infância.

Palavras-chave: livro sensorial; fundo do mar; alunos; interação; leitura.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO:

Fotografia vertical, de frente, apresenta a capa de um livro sensorial "O fundo do mar", que possui cores de alto contraste como azul e amarelo. Tem o sol em formato circular, o título escrito em EVA azul escuro, três ondas do mar feitas de TNT, um barquinho feito com palitos de dentes, duas algas marinhas

douradas no canto da página e a borda enfeitada com pérolas brancas pequenas. As dimensões dessa capa são instrumental e metodológica.

Livro Sensorial: Promovendo Inclusão e Aprendizagem

Alice Yasmim Fernandes de Lima

Gabriela Cuebas dos Santos

Guilherme Alves Leite

Maria Júlia Oliveira Vieira

Sophia de Medeiros Van Kraligen

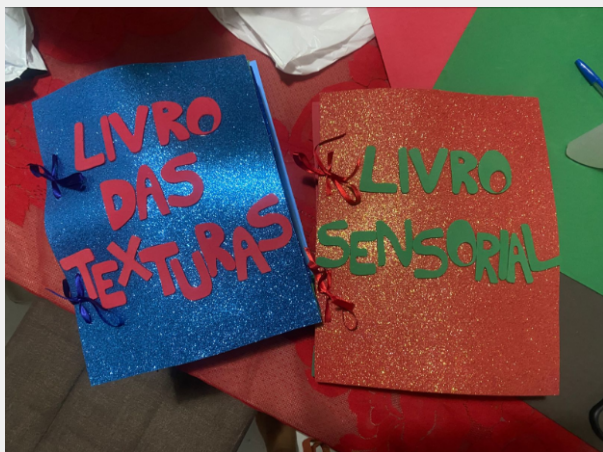
RESUMO

O presente trabalho apresenta a criação de um livro sensorial voltado para a promoção da inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e baixa visão, inseridas em uma turma de Educação Infantil, com idades entre 4 e 5 anos. O principal objetivo do produto foi proporcionar estímulos multissensoriais que apoiassem o desenvolvimento cognitivo, motor e social dessas crianças, alinhando-se ao princípio de que a inclusão é um direito fundamental, não apenas uma escolha pedagógica. A criação do livro foi guiada por uma abordagem teórico-metodológica que valoriza a diversidade e reconhece a importância de estratégias adaptativas no processo de aprendizagem.

O produto foi desenvolvido manualmente com materiais diversos, como EVA, botões, zíperes e lixas, sendo composto por elementos como texturas variadas e imagens em relevo, para estimular tanto o tato quanto a interação com o conteúdo. O resultado foi um material acessível e eficaz que atingiu os objetivos propostos e demonstrou o potencial dos recursos sensoriais dentro do contexto da Educação Infantil inclusiva. O livro reforça a importância de práticas pedagógicas respeitosas às especificidades de cada criança, ampliando possibilidades tanto de aprendizagem quanto de participação no ambiente escolar.

Palavras-chave: inclusão, livro sensorial, TEA, baixa visão, Educação Infantil.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: dois livros feitos de material EVA, um livro de capa brilhosa azul escrito "livro das texturas" em EVA vermelho; e um segundo livro de capa brilhosa vermelha com a escrita "livro sensorial" em EVA verde. As páginas de ambos livros estão unidas por uma fita de cetim, seguindo a cor das capas.



AUDIODESCRIÇÃO: na foto temos duas páginas de material em EVA; a primeira página em EVA bege tem como recurso sensorial palitos de madeira coloridos, com as cores: branco, vermelho, azul, amarelo, verde e preto; a segunda página em EVA lilás tem como recurso sensorial vários botões redondos, de tamanhos e cores variadas.



AUDIODESCRIÇÃO: mais uma página do livro sensorial, dessa vez em EVA preto e com uma atividade interativa, de um lado temos formas como: triângulo verde, quadrado azul, círculo vermelho, estrela lilás e coração rosa ligados por um barbante, o objetivo da atividade é conectar as formas geométricas ao seu contorno que estão do outro lado da página.



Tapete **Sensorial**

Danilo Estevam Soares
Maria Isabel Ribeiro

RESUMO

O tapete sensorial é um recurso pedagógico que utiliza diferentes estímulos, como texturas, cores, formas e sons, para ajudar no desenvolvimento cognitivo, motor e sensorial das crianças. Muito utilizado na educação especial, ele atende a diversas necessidades de aprendizado, contribuindo para a coordenação motora, percepção sensorial, concentração e atenção. Por meio de atividades lúdicas e interativas, as crianças são estimuladas a explorar novas sensações e desenvolver habilidades como equilíbrio e coordenação. Além disso, o tapete sensorial promove a inclusão, criando um ambiente acolhedor e adaptado para que todas as crianças possam participar. Esse recurso é uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento individual e para a socialização, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e acessível.

Palavras-chave: Tapete Sensorial, Recurso Pedagógico, Educação Especial, Estímulos Multissensoriais, Desenvolvimento Motor, Inclusão.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: A foto mostra uma sala de aula para crianças e, no chão de madeira, há o tapete sensorial com elementos coloridos de encaixe com diferentes texturas. Atrás do tapete, há uma atividade com bolinhas: um cesto alto e transparente está cheio de bolinhas coloridas, com varetas amarelas ao redor.



AUDIODESCRIÇÃO: A foto mostra um tapete sensorial grande, feito de 8 quadrados diferentes. Cada quadrado tem um tipo de textura para tocar e sentir, com materiais ásperos; materiais macios; materiais diferentes.

Educação Especial em uma Perspectiva Inclusiva: Tapete e Prancha Sensoriais

Alanna Victoria Dantas Maia Abrantes

Viviane Soares do Nascimento

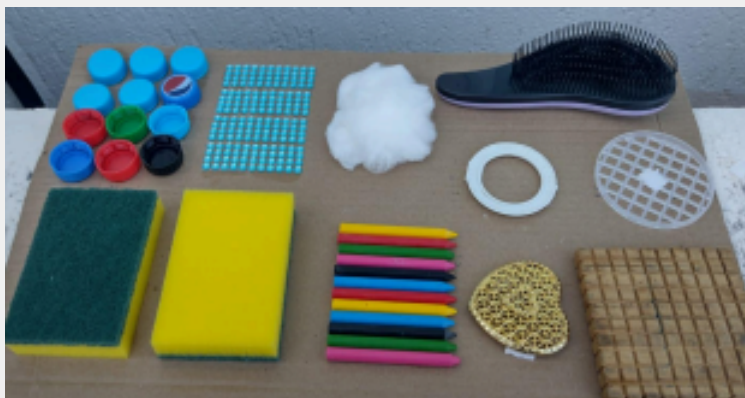
RESUMO

O tapete sensorial é uma ferramenta pedagógica versátil, voltada para diversos públicos, que visa estimular o desenvolvimento da psicomotricidade. Baseado na abordagem do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), seu objetivo é promover o aprendizado de diferentes texturas, favorecendo o desenvolvimento sensorial, cognitivo, motor e socioemocional. A criação desse recurso exige um planejamento pedagógico cuidadoso, considerando as necessidades de cada indivíduo, podendo ser explorado de maneira livre ou guiada.

No caso de pessoas com baixa visão ou cegueira, o tapete pode ser confeccionado com elementos em alto relevo, cores vibrantes e contrastantes, além de formas diferenciadas para facilitar a identificação tátil. Para pessoas com deficiência física, o tapete pode ser adaptado em tamanho e formato, utilizando materiais antideslizantes e seguros para evitar quedas, trabalhando o equilíbrio e fortalecendo também a sensibilidade tátil. A exploração de texturas desempenha um papel essencial no desenvolvimento individual e coletivo, promovendo aprendizado de forma lúdica e interativa. Esse recurso trata-se de uma ferramenta indispensável na criação de ambientes mais inclusivos e acessíveis.

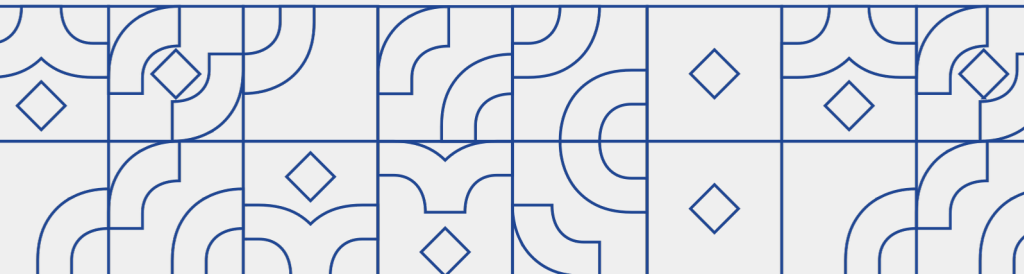
Palavras-chave: Tapete sensorial; Desenho Universal para a Aprendizagem; Psicomotricidade; Acessibilidade; Inclusão.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Fotografia horizontal tirada de cima, mostrando um tapete sensorial retangular, com base de papelão. Objetos organizados em fileiras: na primeira fileira, 12 tampinhas de garrafas plásticas coloridas dispostas com a base voltada para cima e para baixo, 1 cartela de adesivos com pequenas pedras redondas azuis brilhantes, 1 pedaço de algodão branco em formato arredondado e 1 escova de cabelo preta com cerdas finas voltadas para cima; na segunda fileira, 2 esponjas de lavar louça (uma com a camada abrasiva verde para cima e outra com a parte macia amarela voltada para cima), 12 lápis de cera coloridos, 1 coração dourado com padrão vazado, 1 círculo de plástico branco e pontudo, 1 grade circular média de plástico branco e 1 quadrado de madeira com ranhuras.

PARTE II – Recursos Lúdicos e Jogos Pedagógicos



Tabuleiro da Poesia:

recurso Pedagógico Inclusivo

Maria Silmara Oliveira da Silva

Willian da Silva Azevedo

Patricia Helena Moreira da Silva

Sandriê do Nascimento Oliveira

Alex Sanchez da Costa Rodrigues

Poliana Oliveira de Macedo

RESUMO

O Tabuleiro da Poesia é um jogo pedagógico o qual se destina a ajudar os alunos da Educação de Jovens e Adultos no processo de alfabetização. Dessa forma, o jogo comum de tabuleiro foi reconfigurado para um modo mais atrativo, utilizando poesias e a partir delas fazer todo um planejamento de atividades que promovam o desenvolvimento cognitivo e, ainda, corroboram para a alfabetização dos alunos em questão. Com a justificativa de que os jogos possuem uma enorme dimensão interativa, como também participam da construção das personalidades e interferem nos próprios modos de aprendizagem humanos, o material foi pensado para a alfabetização de forma dinâmica e inclusiva. O Tabuleiro da Poesia é um jogo que possui um tabuleiro, algumas cartas e um dado com os números em alto relevo e braille. O jogo é pensado para o trabalho de rimas, separação de sílabas e formação de novas palavras a partir de poesias de diversos autores conhecidos.

A partir das atividades propostas nas cartas durante o jogo, é possível estimular o desenvolvimento cognitivo, a consciência fonológica e promover a socialização. Destina-se às pessoas da EJA, ou seja, que não se encontram mais em idade escolar de alfabetização e continuidade dos estudos e, também, alcança os alunos da educação especial, pois é acessível a pessoas cegas e com atraso cognitivo. No entanto, ele demonstra-se inclusivo para todas as pessoas, com ou sem deficiência.

O principal objetivo do Tabuleiro da Poesia é promover a inclusão e a interação, como também ajudar no processo de alfabetização dos alunos os quais não se encontram mais na idade escolar. A aplicação do Tabuleiro da Poesia é proposta da seguinte forma: A definição de quem inicia o jogo é de acordo com o maior número tirado na primeira rodada de jogar o dado. O jogo foi elaborado para uma quantidade de 4 pessoas. Ao jogar o dado e sair um número específico, é retirada a carta correspondente ao número e feita a atividade proposta. Caso não cumpra a atividade deve permanecer na mesma casa. Se o dado cair na figura da bomba, é retirada a carta correspondente e visto quantas casas precisam retroceder. Se o dado cair na figura do coringa, é retirada a carta correspondente e visto quantas casas precisam avançar. No entanto, só irá avançar se resolver a atividade proposta na carta coringa. Ganha quem chegar primeiro na linha de chegada.

O recurso estimula o desenvolvimento cognitivo com as respectivas atividades propostas, promove a consciência fonológica, incentiva a socialização e é um jogo pensado para alcançar todas as pessoas, pois mesmo as que não sabem braille, podem participar utilizando o alto relevo das cartas.

Palavras-chave: Tabuleiro da Poesia, Acessibilidade, Educação Especial, Recursos Pedagógicos.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O jogo é composto por 3 objetos, o primeiro é o tabuleiro, que tem como cor predominante o marrom, com uma borda pontilhada em amarelo que também serve de sublinhado ao título do jogo, ao centro esta localizado as casas do numero 1 ao 23, que representam na mesma ordem saída e chegada, a trilha é de cor branca com demarcação e números em azul, além disso ainda conta com um detalhe em branco e azul com a imagem de um livro aberto, com um texto fazendo um efeito de saída deste livro, junto a algumas estrelas.

O segundo objeto são as cartas, que tem em sua parte traseira um fundo preto, com detalhes nas bordas e próximo ao centro em cor dourada, esses símbolos lembram o modelo artístico Art Nouveau, com a imagem de um arlequim ao centro, na parte frontal tem uma moldura em preto, com números em vermelho no canto superior esquerdo e inferior direito e ao centro a indicação da ação. Por último temos um dado com cada lado representando um número, este número além de estar em auto-relevo, também tem a sua escrita em braile, as duas representações coloridas.



AUDIODESCRIÇÃO: A foto mostra três grupos de cartas espalhados, sob um fundo preto, onde um grupo, na parte superior esquerda, mostra o verso das cartas, que são escuras (pretas ou marrons) com desenhos em estilo antigo; um segundo grupo, no centro, mostra a frente das cartas, que são claras (brancas ou creme); o terceiro grupo,

com números e naipes grandes, incluindo um "2" e um "5". São cartas de baralho clássicas.



AUDIODESCRIÇÃO: A foto mostra um jogo de tabuleiro simples, feito à mão, com um fundo marrom-escuro e bordas amarelas. No topo, o título diz "TABULEIRO DA POESIA" em letras amarelas. O tabuleiro tem um caminho sinuoso branco no meio, como o de um jogo de cobras e escadas e está dividido em casas numeradas em azul-

claro, com bolinhas pretas em alguns pontos. A palavra "SAÍDA" está no início do caminho (canto superior esquerdo) e "CHEGADA" está no final (canto inferior direito). Há um desenho pequeno no canto superior direito do tabuleiro, que parece ser um chapéu ou um objeto. É um jogo educativo para aulas de português ou literatura.



AUDIODESCRIÇÃO: Uma foto mostra um pedaço de papelão marrom (ou uma caixa pequena) sendo segurado por uma mão. No centro do papelão, há um número 3 feito de papel rosa. No canto inferior direito, o mesmo número 3 está representado em Braille, com pontos em relevo nas cores branca e azul-claro. É um material

simples, possivelmente um recurso educativo para aprender números com inclusão.

Caixa

Misteriosa:

Uma abordagem lúdica

Aline de Souza Monteiro

Ana Brasilina Simplício Kitayama

Maria Vitória da Silva Belos

RESUMO

A educação especial surgiu em diferentes contextos, especialmente a partir da década de noventa na Conferência Mundial de Educação Especial, e em 1994 foi proclamada a Declaração de Salamanca que passou a definir as políticas, princípios e práticas da Educação Especial. No Brasil, a educação inclusiva é assegurada pela legislação, como por exemplo: Constituição Federal de 1988, Lei Brasileira de Inclusão no 13.146/2015 e o Estatuto da Criança e do Adolescente. Este trabalho buscou proporcionar condições sociais favoráveis de aprendizagem para todas as crianças dedicarem tempo às atividades, respeitando as variações do normal da espécie humana (DINIZ, 2007).

Para tanto, adota-se como referencial teórico metodológico a abordagem lúdica, considerando a afirmação de Piaget (1971), ao afirmar que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, uma vez que ela precisa brincar para crescer. Desse modo, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para as Ciências, apresenta-se como objetivo proporcionar aos alunos a prática de investigação, despertando o interesse e criatividade, bem como a imaginação e estímulos de coordenação motora, percepção auditiva, tátil e olfato. Para tanto, o produto educacional é a caixa misterioso a ser aplicada em sala de aula do 3o ano do Ensino Fundamental I, escola pública, formada por crianças na faixa etária entre 7 e 9 anos, sendo 25, dentre elas 5 crianças com deficiência visual em condição entre a cegueira e a visão normal, ou seja, baixa visão.

Para tanto, adota-se como referencial teórico metodológico a abordagem lúdica, considerando a afirmação de Piaget (1971), ao afirmar que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, uma vez que ela precisa brincar para crescer. Desse modo, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para as Ciências, apresenta-se como objetivo proporcionar aos alunos a prática de investigação, despertando o interesse e criatividade, bem como a imaginação e estímulos de coordenação motora, percepção auditiva, tátil e olfato. Para tanto, o produto educacional é a caixa misterioso a ser aplicada em sala de aula do 3o ano do Ensino Fundamental I, escola pública, formada por crianças na faixa etária entre 7 e 9 anos, sendo 25, dentre elas 5 crianças com deficiência visual em condição entre a cegueira e a visão normal, ou seja, baixa visão.

O jogo consiste em identificar elementos da natureza, tais como: galhos de árvore, pedras, flores, folhas, água, areia seca, areia molhada, algodão e madeira, dentre outros não relacionados, como por exemplo: copo, pente, apito, apagador, pelúcia e peneira. O desenvolvimento prático pode ser realizado em 2 aulas, cada uma com 30 minutos, tendo como sequência as seguintes etapas: 1) Inicialmente todas as crianças são convidadas a explorar os objetos misteriosos distribuídos sobre suas mesas, utilizando apenas o tato, tendo os olhos encobertos por um tapa olhos; 2) Depois, desse momento investigativo, isto é, sentir a textura, tamanho, peso, cheiro e etc., são conduzidas para uma fila onde se orienta que cada pessoa deve aguardar a vez, mantendo-se

mantendo-se sem o sentido da visão e que os objetos explorados serão organizados em uma caixa misteriosa onde outros serão acrescentados e 3) Após 1 minuto de investigação com uma das mãos dentro da caixa misteriosa, três objetos associados aos elementos da natureza devem ser retirados e em até 1 minuto identificados com pelo menos 3 características.

Por fim, como resultados, foi constatado através da observação direta interesse por parte das crianças em participar e o quanto são criativas para transmitir os conhecimentos adquiridos sobre a identificação dos elementos da natureza, bem como a capacidade de coordenação motora, tanto nos deslocamentos assistidos como na manipulação dos objetos, além de demonstrar entendimento quanto a importância de desenvolver outros sentidos, de tal forma a despertar sentimentos de bem-estar e pertencimento.

Palavras-chave: Tabuleiro da Poesia, Acessibilidade, Educação Especial, Recursos Pedagógicos.

REGISTRO DO MATERIAL PRODUZIDO



Disponível em:

<<https://bloginhovania.blogspot.com/2015/10/caixa-surpresa.html>>

AUDIODESCRIÇÃO: A imagem centralizada representa uma caixa misteriosa com fundo azul claro na parte superior e inferior na cor bege. A caixa mede 23 cm de altura por 25 cm de largura. Foi produzida em formato retangular com papelão revestido com EVA, sendo na cor amarelo e nas laterais vermelho. Em cada junção das partes da caixa foi colado uma fita com fundo rosa e várias imagens de estrelas na cor azul, no final de cada ponta da fita o acabamento na cor preto no formato de semicírculos. A parte de cima, há uma abertura circular feita de EVA na cor preto com cortes para permitir a passagem de uma das mãos de cada criança.

Painel de Rotina Interativo e Inclusivo: Uma abordagem Pedagógica para a Educação Especial

Ana Luiza da Silva

Camila Eimi Hayashi

Fabrizia Rodrigues da Silva Carneiro

Gabriela Hanna Santos Souza

Larissa Cristina Rodrigues de Oliveira

Letícia Karoline Nascimento de Souza

Marla de Medeiros Moura

Yasmin Mendes Pereira

RESUMO

Esses autores destacam a relevância da mediação cultural e do uso de instrumentos simbólicos no desenvolvimento infantil. Em conjunto disso, foi incorporado o referencial de Deliberato (2017), que aborda os benefícios da Comunicação Alternativa e Ampliada (CAA) no contexto da educação infantil. O painel interativo foi projetado com foco na acessibilidade e na usabilidade, utilizando elementos visuais como figuras, cores e ícones que representam as tarefas diárias. Essa abordagem permite que as crianças reconheçam, identifiquem e se posicionem ativamente em relação à rotina escolar. A organização lógica e visual das atividades no painel não apenas favorece a percepção temporal das crianças, mas também promove sua participação, tanto coletiva quanto individual, nas dinâmicas da sala de aula.

Este estudo introduz um painel interativo e inclusivo, desenvolvido para atender crianças com idades entre 2 anos e 2 anos e 11 meses, matriculadas em uma turma de nível 1 de um Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI). O objetivo principal foi implementar uma ferramenta pedagógica que promovesse maior organização, autonomia e desenvolvimento cognitivo das crianças, além de facilitar a compreensão e o acompanhamento das sequências de atividades diárias. A metodologia adotada foi um estudo de caso, com a aplicação de uma intervenção pedagógica baseada nos princípios teóricos de Luria (1988), Vygotsky (1988) e Leontiev (1988).

A aplicação prática revelou que o uso do painel interativo contribuiu significativamente para a redução de conflitos durante as transições entre atividades. Além disso, observou-se um aumento na participação ativa das crianças em decisões simples, como a escolha da ordem de determinadas tarefas. Os resultados obtidos demonstram que o painel interativo desempenhou um papel fundamental na promoção da interação social, no desenvolvimento da linguagem e na autonomia das crianças. Também foi evidente sua contribuição para a organização pedagógica, proporcionando maior clareza e eficiência no planejamento das ações dos educadores. A experiência destacou que a utilização de recursos de Comunicação Alternativa e Ampliada, como o painel interativo, não apenas atende às necessidades educacionais específicas das crianças com TEA presentes na turma, mas também se configura como uma prática inclusiva que beneficia o grupo como um todo.

Conclui-se que a utilização de recursos de Comunicação Alternativa e Ampliada, como o painel interativo, pode ser considerada uma estratégia eficiente para desenvolvimento de práticas inclusivas e para o desenvolvimento integral da criança na primeira infância.

Palavras-chave: Comunicação alternativa, Painel Interativo, Inclusão, Educação Infantil.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Fotografia horizontal de um quadro de rotina escolar com fundo azul claro e bordas decoradas com fita azul brilhante. No topo, há o título "Nossa rotina" em letras douradas sobre nuvens brancas de E.V.A. Abaixo, cartões coloridos mostram etapas da rotina, como "Chegada", "Brinquedo", "Café da manhã", "Parque", "Roda", "Atividade", "Almoço", "Relaxamento" e "Saída". Sob os cartões, estrelas douradas indicam o cumprimento das atividades. Na parte inferior esquerda e direita do quadro, há duas divisões destacadas: uma plaquinha amarela com espaço para indicar o dia da semana (no exemplo, com "sexta-feira") e uma outra em rosa que indica o clima do dia, acompanhada de um ícone correspondente (neste caso, "ensolarado", representado por um sol sorridente). No centro inferior do quadro, há um espaço transparente para uma atividade interativa, com o texto "Desenhe o que mais gostou no dia".

Carro Baú:

Brincadeiras Inclusivas e Pedagógicas

Alana Karla Rodrigues da Silva

Debora Ellem da Silva Nunes

Edna Lais da Silva Soares

Samyr Gomes Fernandes Saraiva

RESUMO

O projeto "Carro-Baú: Brincadeiras Inclusivas e Pedagógicas" foi criado com o propósito de incentivar a interação social, a organização e o aprendizado de maneira colaborativa entre as crianças da Educação Infantil. A proposta foi aplicada na turma do Infantil II do CMEI Profa Terezinha de Jesus, composta por 22 alunos de 3 a 4 anos, incluindo uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que tem grande interesse por carros. A observação inicial revelou que a turma, em geral, possui dificuldade em manter o foco durante atividades rotineiras, apontando para a importância de estratégias pedagógicas mais inclusivas e envolventes. Como resposta a essa necessidade, foi desenvolvido o "Carro-Baú", um recurso pedagógico confeccionado com materiais simples, como papelão e EVA, no formato de um carro. O baú conta com compartimentos temáticos onde são armazenados jogos, cartões, quebra-cabeças e outros materiais.

As atividades planejadas buscam aproveitar o interesse da criança com TEA para engajar toda a turma de maneira colaborativa. Entre as dinâmicas realizadas estão tarefas de categorização, atividades sensoriais, escolha de "missões" no baú e contação de histórias com uso de comunicação alternativa. A concepção do projeto foi baseada em uma abordagem inclusiva, que valoriza as diferenças e promove a participação de todos. Elementos sensoriais, como texturas, cores vibrantes e sons suaves, foram integrados ao material, assim como adaptações nas atividades para atender às diversas habilidades das crianças.

A escolha do formato de carro, inspirado no hiperfoco do aluno com TEA, não só despertará o interesse da criança, mas também engajará os colegas, fomentando um ambiente de respeito, curiosidade e colaboração. Os resultados esperados são bastante positivos, pois esperamos que o “Carro-Baú” consiga transformar o espaço da sala de aula em um ambiente mais dinâmico e acolhedor, promovendo interação, criatividade e aprendizado coletivo. Além disso, a proposta tem como meta fortalecer os laços entre os alunos, criando oportunidades para que todos possam participar de forma ativa e significativa, independentemente de suas características individuais. Por fim, o “Carro-Baú” é mais do que um recurso didático, ele simboliza um compromisso com a inclusão e a aprendizagem significativa. A sua implementação na turma do Infantil II demonstra que é possível criar soluções acessíveis e inovadoras que favoreçam o desenvolvimento de todas as crianças.

Palavras-chave: Carro-Baú, TEA, Estratégias Pedagógicas, Educação Infantil, Interação Social.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Imagem na vertical. Nela contém um carrinho feito de papelão, ele está virado de frente para a foto, tem a cor vermelha, o que seria o seu retrovisor está pintado de branco e, na sua frente, tem dois pratos amarelos que representam o farol, mais abaixo temos um papel prata com listras pretas para representar a parte da frente de um carro. Ele possui uma abertura na sua parte de cima e está em cima de uma representação de uma rua asfaltada.

Expressão Humana: jogo matemático inclusivo

Ana Carla Máximo do Nascimento

Giovanna Vitória Miranda de Melo

Ivanaldo Paulo da Silva

Júlia Duarte de Alcântara

Maria Narhaligia Franca de Souza

Pablo de Brito Teixeira Soares

Sahvyc Sabino Moura

Suzana Danielly Costa Carvalho

RESUMO

O material didático proposto e produzido para a disciplina de “Educação Especial em uma Perspectiva Inclusiva” é um jogo educativo que utiliza o movimento e a interação física para ensinar conceitos matemáticos a crianças. Nesse jogo, os alunos são equipados com coletes e participam de uma atividade dinâmica onde são desafiados a representar números e formar equações de forma divertida e prática. A proposta visa incentivar o aprendizado das equações na área do conhecimento da matemática por meio da ludicidade, utilizando o corpo como ferramenta para compreender essas operações e o conceito de números de forma mais concreta.

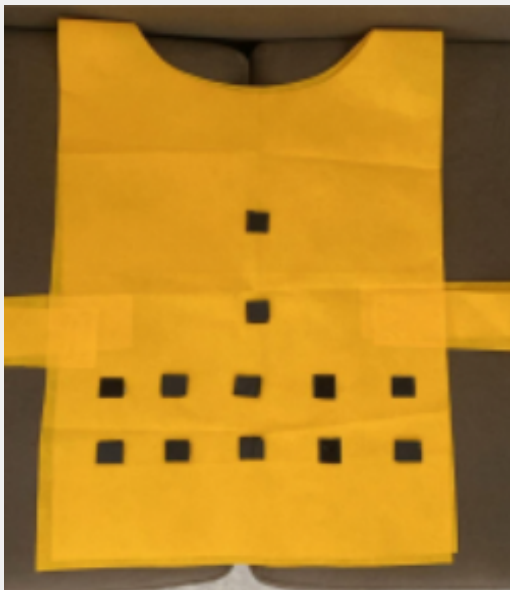
A dinâmica do jogo envolve o lançamento de dados com números representados tanto em algarismos quanto em braille e alto contraste, pensando no melhor aproveitamento para pessoas cegas e de baixa visão, e em libras, para as pessoas surdas – levando em conta o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), onde as coisas já são produzidas pensando em todos, sem a necessidade de adaptação a posteriori –, onde cada criança deve se mover e ajustar o colete do(a) colega de acordo com os números obtidos, montando as equações. Esse processo de representação numérica por meio do corpo permite que as crianças visualizem melhor a relação entre os números, o que muitas vezes pode ainda ser abstrato para elas quando apresentado apenas no formato escrito.

A escolha de produzir esse material didático se encontra a partir do que o grupo pôde perceber ao visitar a turma de uma escola onde o material será aplicado, em que cujos alunos, pelo que analisou a professora titular dessa turma de 2º ano do Ensino Fundamental, têm uma dificuldade mais específica nos conteúdos que tange à matemática. Importante ter por certo que a área do conhecimento matemático é prevista pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para ser plenamente aplicada e construída em conjunto com os alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano, alunos de 6 a 10 anos de idade), e por isso a permanência da dificuldade que os alunos têm nessa disciplina deve ser contornada, a fim de fazer valer o que outrora foi previsto na BNCC.

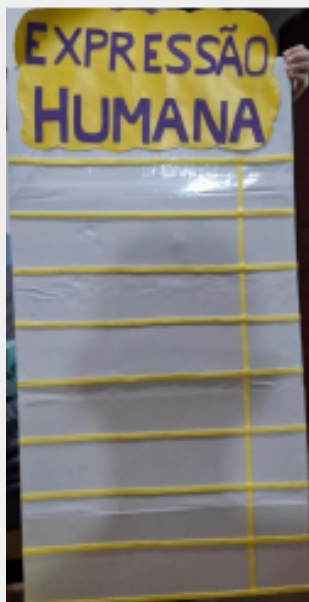
Nessa turma, faz-se importante dizer, há um aluno com laudo de Transtorno do Espectro Autista (TEA) que, coincidentemente, tem hiperfoco em matemática; nesse caso, naturalmente o jogo e o conteúdo são de interesse do aluno em questão, e por isso ele já está incluído no jogo, que foi pensado de modo a acolher a todos, e não apenas alunos com deficiência ou muito menos os alunos não-deficientes. Os resultados esperados, portanto, são de desenvolvimento do conhecimento matemático com os alunos, independente de suas particularidades, pois o jogo proposto é uma excelente estratégia para ensinar matemática de maneira interativa e divertida, estimulando a aprendizagem ativa e a cooperação entre as crianças, ao mesmo tempo em que as ajuda a entender melhor conceitos matemáticos essenciais, além de poder aplicá-los em sua vida cotidiana.

Palavras-chave: Jogo educativo, Matemática, BNCC, Desenho Universal para a Aprendizagem, Inclusão.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Fotografia, vertical tirada de cima, de um colete amarelo retangular, com quadrados pequenos de velcro colados em sua superfície, sendo dois na parte central do colete, um acima do outro e outros dez na parte de baixo, organizados em duas fileiras de cinco colunas.



AUDIODESCRIÇÃO: Fotografia, vertical tirada de frente, de uma tabela com fundo branco e linhas amarelas formando uma grade de oito linhas e uma coluna na parte direita. Com um título grande na parte de cima com a escrita “EXPRESSÃO HUMANA” em caixa alta e em letras roxas, em um fundo amarelo.



AUDIODESCRIÇÃO:

Fotografias verticais tiradas de frente, dos dados criados para o jogo. Neles, pode-se perceber a escolha em pôr os números em alto relevo com e.v.a, contrastando com a cor do dado; a representação em braille dos números; e a representação dos números em libras, com a configuração das mãos.



Inclusão: Dominó em Braille

Gabriela Cabral Toscano

Joane Américo Silva de Souza

Maria Alice Alves Dias

Nanci Vieira de Carvalho

RESUMO

Não se sabe exatamente a origem do jogo de dominó, porém acredita-se que surgiu na China, devido a menções escritas do jogo datada no século XIII. No Brasil, surgiu no século XVII com a chegada dos portugueses e logo transformou-se em entretenimento para os escravos. Geralmente, no ocidente esse jogo de tabuleiro é composto por 28 peças e conhecido por duplo-6. É um jogo destinado a todo público, visto que propicia vários benefícios, sendo uma oportuna ferramenta de aprendizagem que não só prioriza o divertimento, mas também contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

Por meio dessa ferramenta pedagógica, pode-se emergir uma série de habilidades, como apontadas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), fazendo um aprofundamento dos critérios de avaliação entre dois ciclos de aprendizagens, elencando os conteúdos conceituais e procedimentais com o objetivo que o sujeito adquira confiança e explore um diverso repertório. Diante disso, atrelou-se a desafios trabalhando alguns temas matemáticos, podendo trabalhar as habilidades numéricas, as medidas e as espaciais, entre outras, tendo em vista que esse jogo permite o desenvolvimento do trabalho em grupo, da linguagem oral e escrita, além de abranger diferentes habilidades de pensamento e o de possibilitar o estímulo ao raciocínio lógico.

Para a metodologia realizou-se uma revisão de fontes legais para a sistematização acerca do tema (Parâmetro, volume 03) permitindo uma análise de modo a contribuir, caracterizar e identificar as especificidades encontradas no domínio das políticas públicas. Também optou-se por uma descrição narrativa panorâmica recorrendo a narrativas dissertativas, ampliando-se a caracterização do título pesquisado. O ato de aprender não é só o cognitivo como cita Luckesi (1998), “os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros”, pois essas atividades lúdicas possibilitam a ampliação e a consolidação da aprendizagem, seja por exercícios, por prazer ou pelo jogo de regras.

Este jogo utilizou como recurso de acessibilidade o sistema Braille que é um código de escrita em relevo para atender as pessoas com deficiência visual. Sua estrutura é formada por seis pontos verticais, sendo dividido em duas colunas de três pontos, a leitura tátil é feita da esquerda para a direita e no total possui 64 símbolos. A leitura Braille proporciona e facilita a comunicação e a socialização entre os sujeitos com baixa visão ou cegueira congênita. Portanto, independente da limitação, o jogo não deve estar atrelado a cognição e sim ao objetivo, aos múltiplos usos com diferentes intenções, com as possibilidades desse indivíduo e o que ele pode fazer sozinho ou com apoio, assim sendo com adaptações quando necessárias.

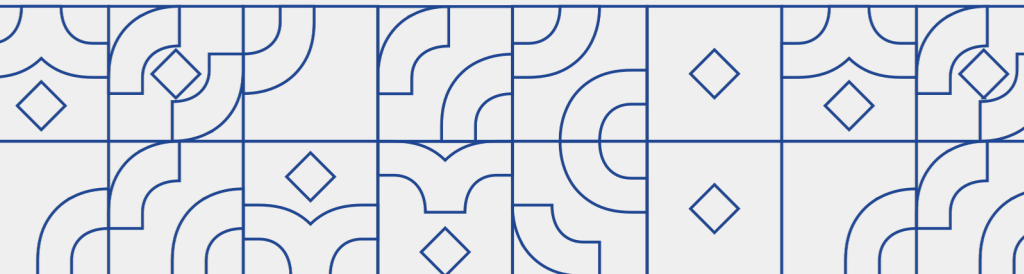
Palavras-chave: Inclusão, Braille, Dominó.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: A ferramenta educacional está numa caixa de madeira, cujas medidas são: 18 cm (c), 18 cm (l) e 8 cm (h). A parte de cima da caixa tem a cor branca e informações sobre o jogo na cor preta, como também em Braille. As peças possuem as seguintes dimensões: 6 cm (c), 2,5 (l) e 0,5 (h); elas estão com algarismos indo-arábicos na cor preta e também escritos em Braille.

PARTE III – Recursos de Comunicação e Expressão



O uso da Fotografia

no contexto da Educação Inclusiva

Andressa Taynah Silva Soares

Cyndy Thays Marques Dantas

Gabrielle Madruga Bezerra

Gabriel Lucas Ferreira Marques

Raysla Juliana Ribeiro Barbosa

Ruthy Porfírio Cruz

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver um recurso pedagógico em uma perspectiva inclusiva destinado a uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA), nesse sentido, o produto final trata-se de um portfólio educacional, o qual tem a finalidade de documentar o processo de aprendizagem individual do estudante ao longo do tempo, nesse caso, ao longo do semestre escolar. Os registros foram feitos a partir do uso da fotografia, principal recurso para elaboração deste produto. Nesse sentido, a metodologia utilizada foi a coleta de evidências, por meio do registro fotográfico das variações de atividades; a organização, através da criação de categorias utilizadas para descrever as atividades, como por exemplo, “sequência de encaixes”, “apreciação literária”, “pintura, textura e cores”, “praxia global”; e também a reflexão provocada ao docente e a comunidade escolar através do processo de ensino documentado no material.

Nessa perspectiva, o portfólio educacional serve como ferramenta para o professor, logo, o produto se destina ao docente, pois através dele é possível avaliar o desenvolvimento do aluno, por outro lado, o material também pode ser entregue aos responsáveis da criança para acompanhar a sua evolução, bem como serve para o próprio aluno, tendo em vista que pode ser planejado, previamente, com tarefas específicas para desenvolver habilidades necessárias que incentive a autonomia e os aspectos cognitivos do estudante.

Palavras-chave: inclusão, livro sensorial, TEA, baixa visão, Educação Infantil.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

A fotografia é um meio de comunicação eficaz que ultrapassa a linguagem verbal, intermediando significados entre quem a cria e quem a interpreta. Ela não só capta instantes e realidades, mas também representa de forma subjetiva a perspectiva de quem está atrás da câmera. Conforme ressaltado por Sallet e Julio (2018), a fotografia se torna eficaz, quando comunica algum significado.

Diante disso, “Quem produz imagens media o mundo entre aquilo que diz ou que quer dizer com sua foto e aquilo que o espectador realmente recebe sobre o conteúdo visual criado, sobre a representação criada por quem fotografa” (Sallet, Julio, 2018, p.38) Diante disso, essa percepção na comunicação visual faz da fotografia um instrumento crucial em vários contextos sociais, particularmente no âmbito educacional. Quando aplicada no contexto educativo, a fotografia tem o potencial de aprimorar o aprendizado de forma significativa. Ela incentiva o aprimoramento de competências como análise crítica, criatividade e expressão, além de fomentar a percepção e a empatia, possibilitando aos alunos/professores/responsáveis entender diversas visões e contextos culturais.

Assim, sugere-se o portfólio como produto educacional no contexto da educação inclusiva. Diante disso, a utilização do

portfólio como instrumento pedagógico nessa perspectiva, está totalmente em consonância com o disposto no artigo 27 da Lei Brasileira de Inclusão (LBI), que garante o direito à educação para indivíduos com deficiência, assegurando um sistema educacional inclusivo em todas as etapas e durante toda a existência. A LBI entende que os indivíduos com deficiência têm necessidades educacionais variadas, demandando, portanto, estratégias e métodos personalizados para que possam ter acesso a um aprendizado completo e relevante. Essa ferramenta se mostra eficaz para satisfazer essas demandas, uma vez que possibilita a customização do ensino, ajustando-se à realidade individual de cada estudante.

Para estudantes impossibilitados de fazer provas ou escrever, o portfólio funciona como um meio de registrar e demonstrar seu avanço nas tarefas executadas. Este instrumento, ao documentar não apenas os conteúdos acadêmicos, mas também as atividades diárias, como a higiene pessoal ou o desenvolvimento motor, demonstra um compromisso com a educação completa do aluno, considerando suas restrições e incentivando seu progresso em várias áreas.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: O produto é no formato retangular, em posição vertical, semelhante a um caderno. O portfólio possui páginas de folha A4 com moldura verde, com imagens e textos divididos em etapas, as imagens também são emolduradas. Na capa principal está a foto do aluno e informações gerais.

Diário Iterativo da Emoção

Arthur Henrique dos Santos Souza

Bianca Beatriz de Freitas Varela

Marília Regis Martins

RESUMO

O “Diário Interativo da Emoção” é uma ferramenta pedagógica inclusiva, projetada para auxiliar crianças a reconhecerem, expressarem e gerenciarem suas emoções de maneira lúdica e significativa. Desenvolvido em formatos físico e digital, o diário utiliza atividades criativas como desenhos, colagens e ferramentas interativas para promover o desenvolvimento socioemocional. Com uma abordagem acolhedora, busca incentivar a autonomia emocional das crianças, ao mesmo tempo que fortalece sua capacidade de comunicação e autorregulação.

Este recurso é destinado a crianças de 6 a 12 anos, com um enfoque especial naquelas que possuem necessidades educacionais específicas, como Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e outros desafios no aprendizado e na socialização. Sua aplicação é versátil, podendo ser utilizada individualmente ou em grupo, sob a orientação de professores, terapeutas ou familiares. Assim, o diário se adapta tanto ao ambiente escolar quanto a contextos terapêuticos ou familiares.

O principal objetivo do Diário Interativo da Emoção é fomentar o desenvolvimento de habilidades de regulação emocional, promovendo a compreensão dos próprios estados emocionais e o fortalecimento da autonomia na gestão desses sentimentos. Para alcançar esse propósito, o diário apresenta uma metodologia prática que combina expressão criativa, reflexão e atividades direcionadas. Entre seus recursos, destacam-se páginas para desenho

e colagem, que oferecem um espaço seguro para a externalização de emoções, atividades guiadas que estimulam a criatividade e o autoconhecimento, como “Escolha sua cor para o humor”, e QR codes interativos que conectam as crianças a conteúdos multimídia, como vídeos educativos e músicas relaxantes. Além disso, o diário conta com seções de autoavaliação, onde as crianças podem registrar estratégias que funcionaram para melhorar seu estado emocional, criando um repertório pessoal de soluções para desafios futuros.

A perspectiva inclusiva do diário é um de seus grandes pontos. Ele foi desenvolvido para atender às necessidades de crianças com diferentes perfis e habilidades, garantindo acessibilidade em todos os aspectos. Recursos como adesivos texturizados, que proporcionam estímulos sensoriais, páginas plastificadas reutilizáveis e uma versão digital adaptada, com narração em áudio e comandos simplificados, asseguram que o material seja amplamente acessível. Esse cuidado promove a inclusão e valoriza a diversidade das experiências infantis.

No contexto escolar, o Diário Interativo da Emoção apresenta um impacto significativo. Ele não apenas apoia o desenvolvimento de competências socioemocionais fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, como também contribui para um ambiente escolar mais harmônico e acolhedor. Crianças que compreendem e lidam melhor com suas emoções demonstram menos comportamentos disruptivos, favorecendo as interações positivas e o aprendizado coletivo. Além disso, o material

auxilia educadores a identificarem dificuldades emocionais, oferecendo subsídios para intervenções pedagógicas mais assertivas e personalizadas.

Palavras-chave: Diário Interativo, Desenvolvimento socioemocional, Educação inclusiva.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: O diário possui capa em tom de verde escuro, com o título “EMOÇÕES” colorido e estampado de forma vibrante. Cada letra do título é preenchida com uma cor distinta: “E” em roxo, “M” em verde, “O” em azul, “Ç” em laranja, “Õ” em rosa, “E” em amarelo, e “S” em verde claro. O nome se destaca pela combinação de cores vivas, criando um contraste marcante contra o fundo escuro.

Pranchas e fichas de Comunicação Alternativa

Débora Teixeira de Melo

Maria Raquel Alves Xavier

Nadja Waleska Capistrano Tavares

RESUMO

No ambiente escolar, a comunicação é essencial para que as crianças aprendam, se socializem e construam relações. No entanto, algumas enfrentam barreiras significativas na comunicação, o que pode impactar no seu aprendizado e no desenvolvimento emocional e social. O produto escolhido foi elaborado para atender as necessidades de uma criança de 7 anos com deficiência, que está no 1º ano do fundamental. A criança apresenta Transtorno do Espectro Autista (TEA) e tem dificuldade de verbalizar seus desejos e necessidades, bem como de socialização. As pranchas de comunicação e as fichas visuais são consideradas um recurso inclusivo nas instituições educacionais. As pranchas de comunicação são cartões ou tabelas com imagens, símbolos ou palavras organizadas em categorias, como “alimentação”, “atividades” ou “emoções”.

As fichas visuais são cartões ilustrados que representam objetos, ações ou sentimentos, permitindo que a criança aponte ou as organize para se expressar. Esses recursos pedagógicos são facilitadores que promovem a interação de indivíduos com dificuldades de comunicação, sejam elas temporárias ou permanentes, podendo ainda, ser utilizado por pessoas que possuem limitação na fala ou que se expressam oralmente de forma incompreensível. O objetivo do produto é facilitar o processo de ensino e aprendizagem da criança não falante e daquelas que possuem dificuldade na fala. O produto busca, ainda, promover a interação e comunicação em grupo.

As pranchas de comunicação e as fichas visuais podem ser analógicas ou virtuais. Para a criança, foi escolhido o produto analógico, por ser de fácil acesso e elaborado com materiais que podem ser encontrados facilmente. O material promove a inclusão e a participação dos estudantes na rotina diária da turma. Nesse sentido, poderá ser utilizado em várias situações, inclusive no momento da roda para que compartilhe momentos em família e as experiências como: passeios realizados no final de semana, brincadeiras, jogos em família, entre outros. Assim, ela se sentirá incluída e os demais poderão conhecer melhor o colega. A comunicação alternativa contribui para a participação ativa dos indivíduos no ambiente educativo, facilitando a comunicação e promovendo a participação de forma mais autônoma, mesmo na ausência da fala, ampliando a interação em sala de aula e criando um ambiente mais acolhedor e colaborativo.

Como ainda, auxilia no aprendizado no desenvolvimento de habilidades sociais. A criança pode através das pranchas de comunicação e das fichas visuais expressar emoções, reduzindo frustrações causadas pela dificuldade de se comunicar.

Palavras-chave: Comunicação alternativa, Pranchas de Comunicação, Fichas Visuais, TEA, Inclusão escolar.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Uma prancha de comunicação em material de folha A4 e com plastificação, contendo quatro emoções, entre elas: Alegre/Feliz, Triste, Dor, Chateado, Medo e Sono. Além disso, em cada quadrado com as palavras dos sentimentos,

há ilustrações que representam a imagem de uma criança negra demonstrando essas emoções.



AUDIODESCRIÇÃO: Na segunda imagem, o enquadramento também está na vertical e foi registrada de cima para baixo. A prancha foi pro-

duzida em material de folha A4 e com plastificação, apresenta algumas ações do cotidiano da criança por meio de ilustrações coloridas, classificadas pelas opções: “quero” e “não quero”. Entre as ações, estão: ir ao escorrega, à caixa de areia, “quero”, parque, balanço, sala de aula, “não quero” cantina, sala do diretor. Além disso, no final, o indivíduo que está utilizando a prancha também tem a opção de escolher outras emoções de uma placa adicional.

Pulseira e moldura de Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA)

Kelli Cristina M. Z. Villanueva

RESUMO

O presente projeto, visa promover acessibilidade e inclusão, através da interação entre pessoas neuro típicas, com pessoas atípicas que tenham dificuldades de comunicação verbal. A metodologia escolhida foi a CAA (comunicação alternativa aumentativa), que indica a utilização de ilustrações, símbolos e sinais como uma ferramenta auxiliar ao desenvolvimento da fala, e à comunicação quando a fala está ausente (afasia).

O produto foi projetado com uma abordagem inclusiva considerando diferentes faixas etárias e níveis de habilidade dos usuários, o que torna o material um aliado à educação, além de poder ser utilizado em ambientes diversos na rotina diária da pessoa com dificuldade de fala, sendo um conjunto de cartões, compostos por figuras representativas de objetos, ações e emoções, que pode ser mostrado e trabalhado junto aos usuários desde a mais tenra idade para o desenvolvimento da habilidade de comunicação, permitindo que expressem suas necessidades e sentimentos.

Diferente dos painéis que são difíceis e incômodos para transportar, as de cartões podem ser acessadas de forma rápida e prática, transportado como pulseira, permitindo a comunicação entre o portador do material e as pessoas ao seu redor, e uma moldura luminosa, que pode ser utilizada por estudantes da fase de alfabetização até diferentes níveis de aprendizado, pois oferece ao professor a possibilidade de fácil edição dos temas a serem abordados, e fácil modificação dos circuitos, podendo aumentar gradativamente o grau de dificuldade.

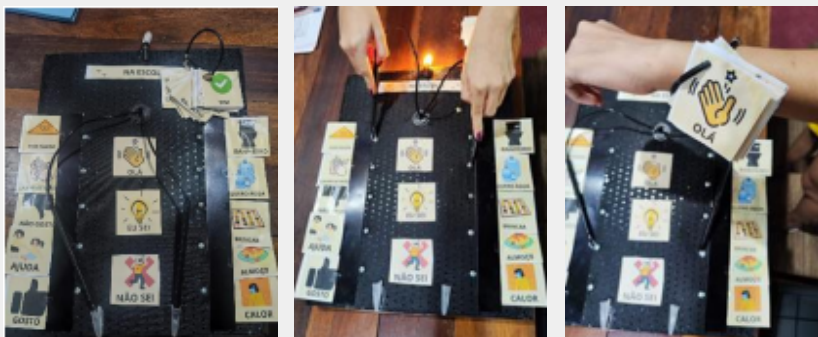
Por ser um material de baixíssimo custo, diferente dos aplicativos que necessitam a posse de tablet, computador ou celular, as pulseiras se tornam financeiramente acessíveis e poderiam ser fornecidas nas escolas, postos de saúde, instituições de apoio, hospitais públicos, comércios, farmácias populares, confeccionados por ações das administrações públicas, como Prefeituras, Governo do Estado e Governo Federal, pois além das crianças que necessitam desses meios de comunicação alternativa para a interação escolar e social, temos jovens e adultos que perdem a habilidade da fala por serem acometidos por AVC, tumores, acidentes e outros motivos temporários ou permanentes, que não conseguem se comunicar verbalmente, e poderiam ter de volta rapidamente seu acesso à comunicação, exercendo seu direito de escolha diante de cuidadores, médicos, familiares e a sociedade de modo geral, e a moldura luminosa poderia ser utilizada nas escolas como um apoio divertido ao ensino, utilizada por todos os estudantes, até mesmo como opção de jogo ou atividade avaliativa lúdica.

Sugere-se o oferecimento de oficinas de criação para pais, instituições de atendimento às pessoas com deficiência, professores, para a divulgação e criação de kits que possam atender às necessidades individuais de cada usuário em sua rotina além da escola, pois tratando-se de um material de fácil transporte, pode integrar a rotina de qualquer usuário. Para o uso geral, deve-se considerar as dimensões dos cartões e a quantidade a ser utilizada em cada kit, podendo haver conjuntos temáticos em separado, como escola, rotina,

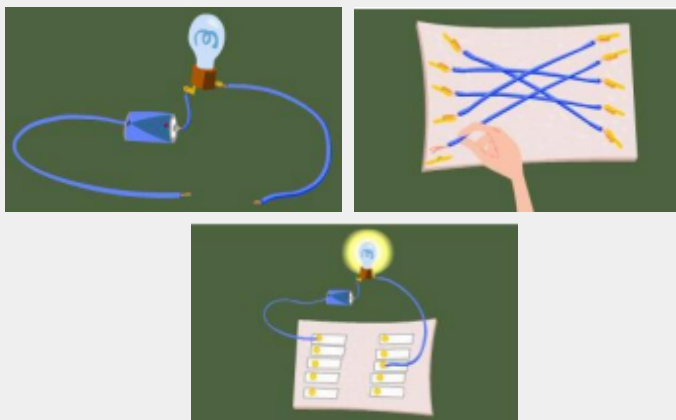
passeio, médico, igreja, e quaisquer outros temas representativos dos ambientes frequentado pelo usuário, para que o material não ofereça risco de ser engolido, de causar ferimentos ou ser incomodo ou alérgico no contato com o corpo. O material amostra, foi confeccionado com folhas A4, impressas com gravuras representativas.

Palavras-chave: Comunicação alternativa, Painei Interativo, Inclusão, Educação Infantil.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL

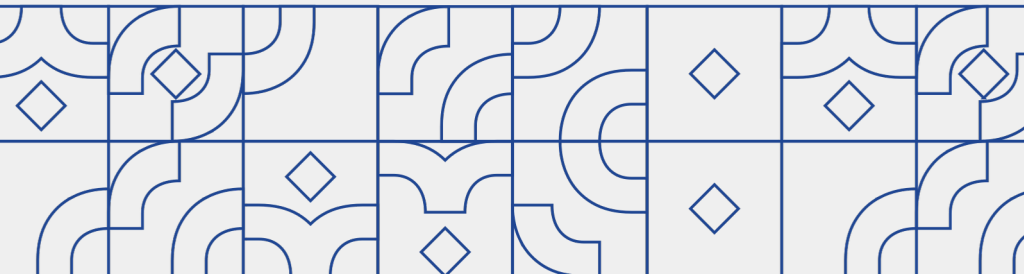


AUDIODESCRIÇÃO: Descrição das fotos acima: pulseira de comunicação alternativa aumentativa (CAA) composto por 14 cartões 2,5cox2,5cm, impressos com figuras e símbolos frente e verso com a representação das necessidades e sentimentos escritos na parte de baixo de cada figura; Um painel luminoso medindo 40cmx30cm, na cor preta, contendo dois terminais a serem pareados com o acionamento dos terminais prateados na resposta correta, que ocasionará o ascendimento da lâmpada localizada no centro superior do painel, editado com cinco cartões de comunicação do lado esquerdo, e cinco cartões do lado direito.



AUDIODESCRIÇÃO Esquema de montagem do sistema elétrico que aciona o ascendimento da lâmpada (figura 1: ligação na pilha ou bateria; figura 2: montagem dos fios na parte traseira do painel; figura 3: acionamento dos terminais que fecham o circuito).

PARTE IV – Produções Literárias e Multimodais



Sinais de Esperança: Descobrendo um Mundo de Cores

Isabele Maria Mariano da Silva

Ana Beatriz Silva Dantas

Jamilly Karla Soares Apolinario

Maria Eduarda da Silva Chacon

Samuel Duarte Cachina Cavalcanti

RESUMO

Este resumo, trata-se do livro “O Mundo Sem Cor”, que aborda a preservação ambiental de forma simples e acessível. Usando metodologias lúdicas, sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e elementos visuais coloridos, é voltado para crianças do ensino fundamental. Promove a conscientização do meio ambiente e a inclusão social, incentivando atitudes responsáveis. O livro engaja leitores ao tratar temas relevantes de maneira didática e interativa, aproximando-os da Libras e da língua escrita.

Palavras-chave: Ambiental, Criança, Libras, Livro.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Início da audiodescrição: Fotografia vertical de uma capa de cartolina verde com bordas em tecido amarelo com brilho. No centro, está escrito "O MUNDO SEM COR" com letras douradas brilhantes dispostas em arco. Na parte inferior da capa, há três ilustrações em

preto e branco, representando os sinais em libras do trecho acima: um menino sinalizando o “mundo”, um homem com expressão séria sinalizando a “falta”, e um menino sorrindo fazendo o gesto de “cor”.

3 Produtos Pedagógicos: Contação de História (“Os três porquinhos” para alunos surdos; Jogo da Memória com LIBRAS; alfabeto em Braile)

Abda Beatriz de Araujo Pinheiro

Julia vitoria botelho de Melo Santiago

Maria Clara Alves da Silva

Maria Clara Félix Soares

Maykon Galdino do Nascimento

Olga Karine Carneiro Galvão Teixeira

RESUMO

O trabalho apresentado traz três produtos pedagógicos, um livro dos três porquinhos produzido a partir de colagens em papelão de impressões com libras, EVA e palitinhos para representar o material das casas dos porquinhos, com o intuito de tornar a contação de histórias mais acessível, as páginas do livro trazem imagens de libras e relevo além de texto escrito em português, o produto tem como objetivo trabalhar a inclusão não só momento da contação de histórias, como também abrir espaço para novas aprendizagens, a metodologia tem como base a socialização entre as crianças.

Em sequência, outro material produzido foi um jogo de memória com uso de libras, o jogo consiste em um painel com imagens coladas e outras imagens que estão soltas, o jogo trabalha a memória dos alunos ao usar sinais semelhantes em libras, o jogo tem o objetivo de trazer aprendizagem e aumentar a relação de alunos surdos e ouvintes. Além disso, o último objeto apresentado produzido foi uma placa com o alfabeto em Braille, o intuito do objeto é trazer visibilidade ao Braille além de reafirmar a sua importância, esse sistema de leitura utiliza pontos em relevo.

Em resumo, esses materiais produzidos pelo grupo tem a função de trazer atenção as várias formas de comunicação, como também trabalhar a socialização e participação plena de todos os alunos, visando a inclusão e acessibilidade para todos, o público a que se destina essas ferramentas pedagógicas é não só o corpo escolar como

também a comunidade familiar, já que se faz necessário a conscientização sobre essa temática ainda pouco trabalhada na maioria das escolas.

Como principal resultado acreditamos que foi aprender a criar materiais de tecnologias assistivas como também novas visões metodológicas para desenvolver esses materiais em sala, infelizmente os materiais não foram aplicados em sala de aula. concluímos que esse trabalho nos fez questionar, aprender e desenvolver instinto criativo, pensar de forma mais ampla e empática, e pensar nas várias possibilidades de se trabalhar usando a diversidade como principal caminho para as discussões e conversas que tem papel importante para a formação de um cidadão, dessa forma, podendo gerar mudanças positivas na sociedade.

Palavras-chave: Inclusão, educação, socialização, materiais, diversidade.

REGISTRO DO PRODUTO EDUCACIONAL



AUDIODESCRIÇÃO: Livro recortado em formato circular, produzido em papelão com colagens de EVA, nas cores azul, rosa, preto e verde.



AUDIODESCRIÇÃO: Painel de fundo verde e azul com pequeno detalhe vermelho, com colagens de imagens em preto e branco, referente respectivamente a peixe, família, homem, papai noel, Neymar, galinha, rio, dois ursos se beijando para referenciar um beijo, jesus e sorriso.



AUDIODESCRIÇÃO: quadro com fundo de revistas quadrinhos da Turma da Mônica, com colagens das letras do alfabeto em material EVA amarelo e verde, e colagem de pontos de relevo para reproduzir cada letra em Braille.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei no 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão das Pessoas com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, ano 152, n. 127, 6jul. 2015b.

SALLET, Beatriz; JULIO, Alcione Machado. A fotografia como linguagem na Educação Infantil. In: FOCHI, Paulo Sergio (org). Documentação pedagógica: concepções e articulações-caderno 2. Brasília: MEC/UNESCO, 2018.

