

Título: Lego Braille Quiz

Resumo

A presente proposta teve como objetivo o trabalho com o recurso Lego Braille na exploração de diferentes linguagens durante a aplicação de um Quiz Multidisciplinar na perspectiva colaborativa baseada no desenho universal da aprendizagem de modo a contemplar as diferentes habilidades, competências e níveis de ensino. Para isso, elaborou-se questões multidisciplinares envolvendo os temas de português, matemática, ciências, cinema e esportes e uma dinâmica de respostas que contemplasse o recurso do desenho, da escrita a tinta e da escrita em braille com o Lego Braille. A proposta ocorreu em duas etapas, nos anos de 2022 e 2023 com crianças de duas turmas (4º e 5º ano) de uma escola pública municipal. Para contextualizar o trabalho, as turmas foram apresentadas ao funcionamento do sistema braille, às personalidades de Dorina Nowill e Louis Braille, à Fundação Dorina Nowill e também à criação do Lego Braille para que após esses esclarecimentos o Quiz pudesse acontecer. As salas foram divididas em equipes que receberam, cada uma, um kit Lego Braille, papel e canetas para representação dos três tipos de respostas citadas no início. A turma de 2023 contou com a participação dos estudantes do ano anterior, inclusive da estudante cega que partilhou seus saberes e experiências com o grupo. Avaliou-se em reunião entre as professoras e roda de conversa com os estudantes das duas turmas envolvidas nas duas etapas, que os objetivos de proporcionar uma experiência que explorasse a ludicidade, a retomada de conteúdos pertinentes aos grupos em questão (também a consolidação da alfabetização e do letramento dos estudantes que ainda estão concluindo esse processo) e a exploração das diferentes linguagens e habilidades foram alcançados de forma bastante significativa, tendo essa proposta passado a integrar as atividades permanentes realizadas em sala de aula no ano de 2023. As crianças avaliaram de forma positiva o acesso a esse recurso diferenciado e também a dinâmica de trabalho envolvendo um jogo de perguntas e respostas no processo de aprendizagem coletivo.

Proposta

A criação do planejamento de uma proposta de trabalho pedagógica pode levar em consideração alguns aspectos, como: as características da turma, as condições estruturais e de materiais disponíveis e também os documentos que norteiam o trabalho pedagógico desenvolvido pela rede ou unidade educacional em questão.

Iniciando pelos documentos, as Diretrizes Curriculares Nacionais da educação infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009) 29, em seu Artigo 4º, definem a criança como “sujeito histórico e de direitos, que interage, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”.

A condição natural ou biológica da criança ao nascer não é suficiente para que ela se desenvolva. A criança torna-se humana a partir das experiências na vida social, transformando-se de ser biológico em ser cultural. Assim, a relação natureza-cultura deve estar vinculada a essa concepção de história.

Portanto, é na relação com membros mais experientes da cultura que os membros das novas gerações têm oportunidade de reconstruir internamente os significados das experiências vividas e de singularizar-se enquanto indivíduos. Assim sendo, o desenvolvimento se baseia na conversão das relações sociais em funções psíquicas superiores (Vygotski 1997).

Neste sentido, Nascimento, Araújo e Miguéis (2009) esclarecem que a brincadeira é a atividade que “melhor realiza a relação criança/mundo, no sentido de permitir a máxima apropriação das produções culturais historicamente elaboradas” (p.296). É na e pela brincadeira que a criança consegue se apropriar das relações humanas, situar-se cada vez mais adequadamente no mundo, ou seja, humanizar-se. Na brincadeira, as ações permitem ainda à criança romper com os limites do real percebido, experimentando, no plano imaginativo, personagens e ações que não fazem parte de sua vivência atual efetiva e ocupando espaços que lhe seriam vetados na vida real.

As práticas pedagógicas incluem desde planejar e sistematizar a dinâmica dos processos de aprendizagem até direcionar no meio de processos que ocorrem para além dela, de forma a garantir o ensino de conteúdos que são considerados fundamentais para aquele nível de aprendizagem do aluno (FRANCO, 2012).

Segundo Franco (2015, p. 605) uma aula só se torna prática pedagógica quando ela se organiza em torno:

de intencionalidades, de práticas que dão sentido às intencionalidades; de reflexão contínua para avaliar se a intencionalidade está atingindo todos; de acertos contínuos de rota e de meios para se atingir os fins propostos pelas intencionalidades. Configura-se sempre como uma ação consciente e participativa. (FRANCO, p. 605, 2015)

Nesta perspectiva, O Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), pode ser definido como uma ferramenta que tem por objetivo a acessibilidade ao conhecimento para todos, uma vez que pressupõe que todos os indivíduos são diferentes e possuem estilos e maneiras variadas de aprender.

Além disso, consiste num suporte para os professores e outros profissionais especializados na elaboração de práticas e estratégias que visem à acessibilidade, tanto em termos físicos quanto em termos de serviços, produtos ou soluções educacionais para que todos possam aprender sem barreiras (CAST, 2013). Dessa forma, essa abordagem favorece a execução de uma educação inclusiva, buscando contemplar a todos.

Ao longo da prática no ambiente escolar é perceptível que a educação consiste no ensino e aprendizagem de forma horizontal, portanto é necessário aprender como o sujeito aprende e ensinar de forma que o todo seja beneficiado. Imagine um estudante com dificuldades no processo de alfabetização com deficiência visual, a utilização de diferentes recursos concretos como o Leggo Braille auxilia não somente o aluno alvo mas sim toda a turma através da construção de palavras evidenciando o brincar baseado no jogo atrativo motivando o processo. Além disso, é necessária a avaliação contínua do ensino, da aprendizagem e dos serviços de apoio necessários para cada estudante, podendo ser reformulado e alterado a forma com que se oferece aquele recurso.

Segundo Zerbato (2018), o DUA consiste em um conjunto de princípios baseados na pesquisa e constitui um modelo prático que objetiva maximizar as oportunidades de

aprendizagem para todos os estudantes, dessa forma o aluno apresenta suas demandas fazendo com que o professor mapeie as dificuldades, potencialidades e diversidades de sua turma e ofereça diferentes formas para se adquirir a mesma habilidade respeitando a especificidade de cada aluno dentro do todo

Nesse seguimento, Nelson (2014) discorre que o DUA possui três princípios norteadores, sendo o primeiro o **engajamento**, o segundo a **representação**, e por último a **ação e expressão**. De acordo com os três princípios orientadores do DUA, Silva et al (2013) apontam a importância de se pensar na “diversidade do processo de aprendizagem” (p.9) quando se projeta um ensino para todos, pois, se a forma de aprender de cada estudante não for respeitada, corre-se o risco de dar continuidade a um ensino tradicional, homogêneo e excludente.

Dessa forma, o propósito do DUA vem ao encontro dos princípios de educação inclusiva, fazendo com que o protagonista de seus aprendizado seja o próprio aluno, tendo suas individualidades respeitadas e potencialidades evidenciadas, não minimizando o seu potencial de aprendizagem mas sim oferecendo condições para que o acesso seja pleno e suas habilidades sejam descobertas e estimuladas.

A criança, ao aprender, desenvolve-se e, ao se desenvolver, aprende. VIGOTSKI (2000) salientou, nessa perspectiva, que o desenvolvimento segue passo a passo atrás da aprendizagem, como sombra atrás do objeto projetado. VIGOTSKI (2001), afirma que:

[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não-naturais, mas formadas historicamente. (VIGOTSKI, p. 115, 2001)

Sua defesa evidencia que a aprendizagem não pode ir atrás do desenvolvimento, como postula a abordagem idealista; nem só passo a passo com ele, como defendem os associacionistas, mas pode superar o desenvolvimento, projetando-o para a frente e provocando nele novas formações. É com base neste pressuposto que VIGOTSKI (2001) elabora sua principal tese que considera que a boa aprendizagem é aquela que se adianta e conduz o desenvolvimento.

Desta forma, além de valorizar a aprendizagem como promotora do desenvolvimento humano, delega à educação e ao ensino um importante papel nesse processo. Este pressuposto é de fundamental importância para a educação escolar por colocá-la em um grau de extrema relevância na constituição do desenvolvimento humano. Isto ocorre porque, de acordo com a perspectiva vigotskiana, a aprendizagem sai do contexto da mecanização e do treinamento de habilidades que, na maioria das vezes, ficam restritas às funções elementares e, conseqüentemente, pouco influenciam as funções psicológicas superiores (memória, atenção, pensamento, consciência).

Tais funções não só se distinguem por estruturas mais complexas, como auxiliam a formação de outras absolutamente novas, possibilitando a formação de sistemas funcionais complexos.

Segundo Mittler (2003), a inclusão envolve um processo de reforma e de reestruturação das escolas como um todo, com o objetivo de assegurar que todos os alunos possam ter acesso a todas as oportunidades educacionais e sociais oferecidas pela escola. Isso inclui o currículo corrente, a avaliação, a pedagogia e as práticas de sala de aula. Esse conceito se une à diversidade, que passa a ser contemplada, atendendo às necessidades dos alunos.

A elaboração do plano de ensino das turmas alvo dessa prática, tiveram como norte alguns documentos oficiais, como as Diretrizes Curriculares e os Quadros de Conteúdos. Observando o que propõe as Diretrizes Curriculares para a Educação Básica para o Ensino Fundamental (2012) a escola é compreendida como um espaço de convivência e de aprendizagem, que busca concretizar a sua função social através do que ela tem de mais específico: seu trabalho com o conhecimento e a construção de relações. Logo, essa atividade objetiva não somente a retomada de aprendizagens e conteúdos vistos, mas também a construção de um ser crítico, autônomo e solidário, que percebe o outro, suas necessidades e limites, conforme preconizam as Diretrizes Curriculares da Educação Básica para o Ensino Fundamental e as competências gerais da BNCC.

Nossa perspectiva é de uma formação humana ampla e crítica, uma formação que possibilite a apropriação dos saberes produzidos historicamente e socialmente e que promova novos conhecimentos pelos e para os estudantes e educadores. Uma escola que leve o aluno a compreender a sua própria realidade, situar-se nela, interpretá-la e contribuir para sua transformação; que tenha a intenção de formar homens, mulheres, meninos e meninas comprometidos com a construção de uma nova sociedade – mais justa, democrática e igualitária. (Diretrizes Curriculares da Educação Básica para o Ensino Fundamental, 2012, p.11)

9. Empatia e cooperação - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, suas identidades, suas culturas e suas potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Responsabilidade e cidadania - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

A percepção da heterogeneidade do grupo é sempre fundamental para o planejamento e a condução do trabalho e também para a compreensão de que como aponta Janiáke e França (2016, p.34) a única coisa que temos igual é que somos todos diferentes. “Não aprendemos da mesma forma, não lidamos emocionalmente da mesma maneira com um mesmo problema, não temos as mesmas preferências e habilidades”.

A valorização e o cultivo do respeito à diversidade formam o alicerce de uma constituição pessoal e relacional inclusiva, isto é, da formação de pessoas que se reconhecem e reconhecem o outro em sua autenticidade. Ao nos reconhecermos em nossa unicidade e acolhermos o outro como ele é, estabelecemos relações de florescimento e fortalecimento das inúmeras qualidades que temos e das infinitas possibilidades de criações e construções coletivas.

Além de proporcionar experiências pedagógicas significativas, afetivas, efetivas e proveitosas, buscou-se partir do pressuposto de que a cidadania e a participação social é construída principalmente a partir de como vivenciamos o espaço que dividimos e de que forma nos relacionamos nesse espaço, então foram privilegiadas ações/atividades que,

embora também corroborem para a aquisição e consolidação do Sistema de Escrita Alfabético e os diferentes conteúdos correspondentes a cada componente curricular, também possibilitem experimentar a percepção com relação ao outro e a resolução de conflitos através do diálogo e do respeito às opiniões alheias. Possibilitando assim, a percepção de que estando todos convivendo em sociedade, se faz necessário entender a importância de exercer o nosso papel nela com empatia, respeito, compromisso, ética e responsabilidade.

Não é possível respeito aos educandos à sua dignidade, a seu ser formando-se, à sua identidade fazendo-se, se não se levem em consideração as condições em que eles vêm existindo, se não se reconhece a importância dos “conhecimentos de experiência” feitos com que chegam à escola. (FREIRE, p.64, 2016)

Para o desenvolvimento da criança é essencial o brincar. Em qualquer espaço e momento o brincar pode e deve estar presente, não somente nos espaços da casa, na rua, no parque, mas principalmente na escola. É importante proporcionar atividades intencionais, não só em gastar energia, mas com o propósito da busca de novas descobertas e para a construção de novos conhecimentos. Os alunos conheceram o kit LEGO BRAILLE, sendo um recurso que oferece não somente o brincar como forma de distração, mas que oferece várias possibilidades de aprendizados, cores, formas e movimentos, desenvolve o pensamento lógico e o raciocínio matemático, estimula o desenvolvimento cognitivo e motor e auxilia no processo de alfabetização e letramento.

Devido ao momento traumático e caótico ocasionado pela pandemia, na qual crianças e adolescentes foram privados do convívio social, estabelecimento de vínculos, ausência do brincar coletivo, falta de tempos de lazer em família e dificuldades econômicas que ocasionaram sequelas nas habilidades sociais, intelectuais deixando a infância e adolescência com maiores desafios do que já tinham. A iniciativa da criação do lego também traz o benefício nas relações interpessoais nos momentos de executar atividades em grupo aprimora a criatividade, a ludicidade e o pensamento simbólico, tentando proporcionar diferentes formas de aprendizagem com o objetivo de tornar o ensino mais atrativo e divertido.

No ano de 2022, foi realizado o curso do Programa Braille Bricks Brasil oferecido pela Fundação Dorina Nowill, afim de oferecer à professores que atuam com alunos com deficiência visual conhecimento sobre a área, apresentação de estratégias e recursos que ajudam a garantir o acesso e permanência dos alunos com Deficiência visual no contexto de inclusão escolar. Ainda, durante o curso foi implementado práticas utilizando o Lego Braille como instrumento para a aprendizagem dos estudantes.

A unidade escolar que foi alvo da aplicação do plano é da rede pública da rede municipal de Campinas, localizada no distrito de Sousas atendendo estudantes do 1º ao 9º e EJA, divididos em três turnos, sendo manhã ciclo 3 e 4 (Ensino fundamental II) e tarde ciclo 1 e 2 (ensino fundamental I) e noite EJA, num total de 261 estudantes, sendo 15 estudantes público alvo da educação especial. A escola conta na equipe gestora com 1 diretor, 2 vices diretoras e 1 orientadora pedagógica. Na secretaria 2 Assistentes administrativos, 5 profissionais de auxiliar de limpeza, 3 profissionais da Cozinha, 2 zeladores, 1 vigilante, 18 professores, 3 cuidadoras e 2 estagiários.

A proposta foi desenvolvida em dois momentos, com turmas compostas por estudantes do 4º e 5º ano de uma escola municipal. A aplicação foi realizada em anos

diferentes, em busca de utilizar o recurso do Lego braille para auxiliar estudantes no processo de alfabetização. A proposta tiveram os seguintes objetivos:

- Proporcionar ensino através do brincar;
- Identificar qualitativamente os conteúdos aprendido ou não pelos estudantes;
- Desempenhar habilidade de compreensão e interpretação das perguntas;
- Propor diferentes estratégias de demonstrar o aprendizado do conteúdo;
- Construir um trabalho em equipe através da socialização;
- Formular diferentes formas de registro da atividade;
- Proporcionar momentos em que as crianças possam exercitar a empatia, a colaboração, a responsabilidade e a cidadania.

Devido a diversidade encontrada nas turmas, foi planejado em colaboração entre professora de sala e professora de educação especial uma proposta envolvendo diferentes linguagens, utilizando o jogo como ferramenta de aprendizagem na consolidação dos processos de alfabetização e letramento, buscando oferecer um ambiente de aprendizagem inclusivo, valorizando as interações e o potencial do brincar como aspecto motivador dos processos de aprendizagem.

A proposta consistiu em um Quiz que foram planejadas de acordo com nível e conteúdos já trabalhados em sala de aula. As categorias foram: Português, Matemática, Ciências, Esportes e Cinema. Para a condução, as crianças se organizaram em seis equipes e cada equipe recebeu um kit do Lego Braille, blocos de papel e canetas coloridas, cujo objetivo era responder às perguntas utilizando o recurso do **desenho**, da **escrita a tinta** e da **escrita em braille com o lego**.

Foi desenvolvida primeiramente em um 5º ano, composto por 27 estudantes, entre eles uma estudante cega, estudantes com deficiência intelectual e alguns alunos em momentos de aprendizagem diferentes (não alfabetizados). Diante desse cenário, e buscando contemplar a diversidade de estudantes presentes na sala, objetivou-se a apreciação de conteúdos multidisciplinares e habilidades desenvolvidas ou em construção por todos os alunos.

O planejamento foi feito buscando atender todos os alunos. A resposta utilizando a linguagem do Desenho, contemplavam os alunos que estavam em processos anteriores ao da escrita e que possuíam apenas o desenho como resposta, para os grupos que não tinham esse público no seu grupo, o desenho era um complemento, e para além, possibilitou que todos pudessem ler à sua forma a resposta do outro grupo.

A resposta utilizando a escrita com o Lego Braille e à tinta eram feitas por pessoas diferentes do grupo, porém utilizando dois recursos para o mesmo fim, porém a estudante cega poderia acessar as respostas de todos de forma autônoma. A importância de valorizar e garantir o acesso de todas as pessoas de forma digna e autônoma, oportunizando meios e formas de se ler e identificar o que está à sua volta, tendo como foco o pertencimento ao grupo gerando o sentimento de respeito e contemplação.

Antes dos alunos iniciarem o Quiz propriamente dito, houve a exploração do recurso e a explicação da construção do código braille e a distribuição dos pontos na cela formando o alfabeto. Os estudantes brincaram com o Lego montando estruturas, formas e padrões estabelecidos por eles durante suas interações. Após isso, algumas regras foram estabelecidas para o Jogo do quiz que consistiam em:

- Os participantes deverão seguir as divisões dos grupos conforme pré definido pela professora;
- Cada grupo contará com: 1 kit lego, bloco para desenho e diversos materiais para compor o desenho e escrita, bloco para escrita;
- Para iniciar o jogo um membro de cada equipe deve lançar um dado e o participante que tirar o maior número inicia o jogo;
- Após definida a sequência de equipes, as categorias serão sorteadas por uma roleta virtual;
- Após sorteada a categoria todas as equipes ouvirão a pergunta e terão 2 minutos para elaborarem as respostas contemplando todas as linguagens propostas (desenho, escrita em braille com o kit lego e escrita em tinta);
- Pontuará o grupo que terminar corretamente antes dos demais;
- Em caso de empate os grupos pontuarão.
- Vence o grupo com maior pontuação.

Na segunda etapa, desenvolvida em 2023, alguns estudantes que participaram no ano anterior, avaliaram a atividade, revisaram as perguntas, se organizaram para a condução da em parceria com as professoras e também na explicação do funcionamento do Braille para a nova turma. A estudante cega, preparou material explicativo sobre o Braille, inclusive um alfabeto para cada criança da turma, os demais estudantes conduziram a proposta em parceria com as professoras. A sala se organizou em 4 equipes que receberam os mesmos recursos (Lego Braille, papel e canetas).

Num primeiro momento, as crianças do 4º ano (24 estudantes) realizaram o primeiro contato com o material, com objetivo exploratório. Cada um dos grupos recebeu um kit e explorou livremente, criando desenhos, construções, palavras ou até mesmo representando o próprio alfabeto contido na capa da caixa que armazena o kit. A empolgação por conta do material Lego que por si só já impulsiona a criatividade e a imaginação das crianças foi notória e as curiosidades acerca do material começaram a surgir: O que significa letra e número na mesma peça? A letra vale o número? Escreve com isso?

Após esse primeiro contato, as crianças foram apresentadas ao Braille pela estudante cega e professoras, que contextualizaram a história do braille, quem foi Louis Braille, o funcionamento e organização da escrita, assistiram vídeos, viram exemplos de construção da escrita, conheceram a máquina braille, sua invenção, conheceram também a reglete e experimentaram a escrita em braille sob supervisão da estudante e professoras. Cada criança também recebeu um alfabeto escrito pela estudante e ficaram encantados com a descoberta.

Após o esclarecimento das dúvidas sobre o sistema braille, as crianças foram oficialmente apresentadas ao brinquedo Lego Braille. Primeiramente conheceram a história de Dorina Nowill, sua relevância para esse cenário, o trabalho da fundação para depois compreenderem a importância da criação deste brinquedo na alfabetização de crianças cegas, em parceria com a LEGO.

Num terceiro momento, as crianças foram organizadas em grupos e o Quiz aconteceu em um formato parecido com o do ano anterior.

A avaliação das crianças foi um ponto fundamental do processo, e para isso fizemos uma roda de conversa sobre a experiência vivenciada com o Lego Braille. Alguns pontos se destacaram no olhar das crianças: o quão "legal" é o recurso Lego por si só, algumas destacaram a impossibilidade de brincar de Lego em outros espaços, por isso a exploração livre inicial recebeu muitos elogios. Destacaram também que gostaram de conhecer a história da Dorina Nowill e do Louis Braille, e principalmente conhecer o funcionamento do Sistema braille e também a estudante cega que apresentou as informações.

O quiz como momento de aprendizagem também apareceu na fala das crianças, como um momento divertido em que eles "estudaram" conteúdos importantes. A atividade em grupo foi um momento de interação muito importante, que possibilitou a articulação de estratégias de trabalho coletivo e também o exercício de diferentes habilidades, os estudantes puderam trabalhar essas habilidades, ganhar confiança, experimentar ações desafiadoras de uma forma prazerosa, como se arriscar a escrever palavras enquanto ainda consolidam seus conhecimentos acerca do Sistema de escrita alfabético e também receber apoio e incentivo dos colegas. Cabe ressaltar que a conversa inicial e a condução de atividades anteriores colaboraram para que a atividade tivesse um aspecto de fato colaborativo e não competitivo. Tanto que, por sugestão das crianças o "prêmio" sugerido pelo grupo foi a inserção do Lego Braille como atividade permanente na rotina semanal da sala.

A sala de aula é um espaço que se constrói diariamente a muitas mãos, vivências e sentimentos compartilhados. Toda experiência que contribui de forma respeitosa com a aprendizagem das crianças, com a construção de conhecimento e principalmente de memórias afetivas e amorosas são muito bem vindas e assim foi com a experiência do Lego Braille. Nós professoras pudemos retomar nossas concepções teóricas acerca da educação, de escola, do processo educativo, da inclusão e de tantos outros temas que permeiam o nosso fazer pedagógico. As crianças, enquanto sujeitos ativos do processo educativo, puderam compartilhar essa experiência conosco, qualificando o nosso olhar, a nossa proposta e planejamento inicial.

Referências

CORTELLA, Mario Sérgio. filósofo, professor da PUC-SP e autor de A Escola e o Conhecimento: Fundamentos Epistemológicos e Políticos. São Paulo: Cortez/IPF, 2017.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº. 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, DF, 2009.

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf
Acesso em 04 de julho de 2019

_____, Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 1999
CAMPINAS, Diretrizes Curriculares da Educação Básica para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Um processo Contínuo de Reflexão e Ação : Prefeitura Municipal de Campinas, Secretaria Municipal de Educação, Departamento Pedagógico / organização e coordenação: Heliton Leite de Godoy. – Campinas, SP, 2012.

_____, Resolução SME Nº 001, 16 DE JANEIRO DE 2020, publicada no DOM na data de 17/01/2020. ONU.

CAST, UDL Book Builder. Massachusetts Department of Elementary & Secondary Education, NEC Foundation of America. The John W. Alden Trust, and the Pinkerton Foundation, 2013. Disponível em: <<http://bookbuilder.cast.org/>

JANIAKE, Etienne e FRANCO, Patrícia. Tranquilizando a sala de aula - como criar um ambiente educacional mais produtivo, pacífico e feliz. São Carlos: Dakini, 2016.

FRANCO, M. A. S. Práticas pedagógicas nas múltiplas redes educativas. In: ALVEZ, N.; LIBÂNEO, J. C. (Org.). Temas de Pedagogia: diálogos entre didática e currículo. São Paulo: Ed. Cortez, p. 169-188, 2012.

FRANCO, M. A. S. Práticas pedagógicas de ensinar-aprender: por entre resistências e resignações. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 41, n. 3, p. 601-614, jul./set, 2015.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Editora Ática, 1996.

MITTLER, P. Educação Inclusiva: contextos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Nascimento, C. P., Araujo, E.S., & Miguei, M.R. (2009) O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico - cultural . Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, 13 (2), 293 - 302.

NELSON, L. L. Design and deliver: planning and teaching using universal design for learning. Paul. H. Brookes Publishing Co. 2014. 151p.

SILVA, S. C.; BOCK, G. L. K.; BECHE, R. C. E.; GOEDERT, L. Ambiente virtual de aprendizagem Moodle: Acessibilidade nos processos de aprendizagem na Educação a Distância/CEAD/UDESC. Anais. Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância. Belém PA. 2013.

VYGOSTSKY, L. S. Obras escogidas: fundamentos da defectologia. Madrid: Visor, 1997.

_____. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 7. ed. São Paulo: Ícone. p. 103-119. 2001.

ZERBATO, A. P. Desenho universal para aprendizagem na perspectiva da inclusão escolar: potencialidades e limites de uma formação colaborativa. 298 folhas. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação Especial. Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2018.