

PROPOSTA 4º PRÊMIO BRAILLE BRICKS

BRINCAR PARA INCLUIR: RESGATE DAS BRINCADEIRAS DE INFÂNCIA COM LEGO® BRAILLE BRICKS

1. IDENTIFICAÇÃO DO CANDIDATO E DA INSTITUIÇÃO

Nome do Candidato:	Tulia Cristina da Assunção Freitas Branco e Fernandes Neves
Escola ou Instituição:	CEMAEE – Centro Municipal de Atendimento Educacional Especializado
Endereço:	Rod. Amaral Peixoto, 3578 - Bosque da Praia, Rio das Ostras - RJ, 28893-160
E-mail Pessoal:	fernandestulia03@gmail.com
Telefone Pessoal:	(22) 99813-0148

2. RESUMO DA PROPOSTA

O projeto “Brincar para Incluir: Resgate das Brincadeiras de Infância com LEGO® Braille Bricks” nasce da premissa fundamental de que o brincar é um direito humano inalienável e o principal vetor do desenvolvimento cognitivo, social, emocional, motor e linguístico na infância. Na práxis educacional cotidiana, observa-se uma acentuada visuocentralidade, na qual o acervo de jogos e dinâmicas tradicionais brasileiras ancora-se quase exclusivamente em estímulos visuais. Essa característica cria barreiras atitudinais, de comunicação e de participação para estudantes com deficiência visual, mantendo-os frequentemente na posição de espectadores passivos ou receptores de adaptações simplificadas.

Desenvolvido no Centro Municipal de Atendimento Educacional Especializado (CEMAEE), em Rio das Ostras – RJ, este projeto utilizou o recurso estruturante LEGO® Braille Bricks (LBB) como dispositivo pedagógico e mediador simbólico para ressignificar brincadeiras populares e tradicionais do repertório cultural infantil. A proposta converteu dinâmicas originalmente visuais em vivências multissensoriais profundas, englobando as dimensões tátil, auditiva, cinestésica, espacial, linguística e socioafetiva.

Realizado de 03 de março a 07 de julho de 2026, o projeto foi estruturado em 16 encontros semanais de 50 minutos, somando 13 horas e 20 minutos de atendimento individual direto por aluno e acumulando 120 horas de vivências pedagógicas inclusivas. Atendeu 9 estudantes do Atendimento Educacional Especializado (AEE): 1 com

cegueira, 7 com baixa visão e 1 com deficiência associada (múltipla). A heterogeneidade do grupo atuou como catalisadora de aprendizagens cooperativas e trocas interpares.

As brincadeiras tradicionais foram recriadas com a incorporação progressiva de desafios de discriminação tátil, leitura e escrita em Braille, orientação espacial, coordenação motora fina, atenção sustentada, memória operacional e raciocínio lógico. Destacam-se as dinâmicas: “Qual é a peça que passou?”, “Cobra-Cega das Palavras”, “O Mistério das Peças Coloridas”, “Caça às Peças” e “Construindo Brincadeiras”.

A trajetória culminou no “Dia do Brincar Inclusivo”, evento no qual os próprios estudantes com deficiência visual atuaram como mediadores e mestres do jogo para colegas videntes, familiares e educadores. A avaliação formativa, processual e contínua indicou saltos expressivos na autonomia, no domínio do sistema Braille, no refinamento da exploração háptica, no acompanhamento autônomo de regras e na consolidação da autoimagem positiva dos estudantes, comprovando que a inclusão autêntica se consolida quando o Desenho Universal para a Aprendizagem é aplicado à cultura do brincar.

3. DETALHAMENTO DA PROPOSTA

3.1 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS DA PROPOSTA

Objetivo Geral: Promover vivências pedagógicas e lúdicas acessíveis e inclusivas por meio do resgate de brincadeiras tradicionais brasileiras mediadas pelo recurso LEGO® Braille Bricks, favorecendo o desenvolvimento global, a autonomia, a socialização, o letramento em Braille, a discriminação tátil-cinestésica e a resolução criativa de problemas em estudantes atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE) no CEMAEE.

Objetivos Específicos:

- **Preservar e Resgatar o Patrimônio Cultural Imaterial:** Valorizar o acervo das brincadeiras tradicionais da infância brasileira (como passa-anel, cobra-cega, caça ao tesouro e jogos de memória), recriando-as sob a ótica da acessibilidade multissensorial e do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA).
- **Potencializar a Alfabetização e o Letramento em Braille:** Oferecer oportunidades contínuas, contextualizadas e prazerosas de identificação das celas Braille, reconhecimento de caracteres (letras, numerais, pontuações) e formação progressiva de palavras e frases com significado funcional.
- **Aprimorar a Discriminação e Percepção Tátil-Háptica:** Desenvolver a sensibilidade tátil fina, o rastreamento ordenado e sistemático (direção esquerda-direita, cima-baixo) e a exploração consciente de superfícies tridimensionais, essenciais para a leitura tátil ágil.

- **Desenvolver a Motricidade Fina e a Coordenação Bimanual:** Estimular a preensão digital em pinça, o tônus e a força muscular das mãos e dos dedos, a agilidade manual e a precisão no alinhamento e encaixe de peças.
- **Estimular Funções Executivas e Cognitivas:** Fomentar a atenção sustentada, a memória de trabalho tátil e auditiva, o planejamento motor e estratégico, o controle inibitório, a flexibilidade cognitiva e a resolução de problemas.
- **Proporcionar Estruturação e Orientação Espacial:** Trabalhar conceitos formais de direção, vizinhança, alinhamento, lateralidade, topo, base, direita, esquerda, acima, abaixo e matrizes (linhas e colunas) no tabuleiro (baseplate) e no espaço físico da sala.
- **Fomentar a Comunicação, Linguagem e Interação Social:** Estimular a expressão oral, a escuta atenta, a empatia, o trabalho em equipe, o respeito aos turnos de fala, a negociação de regras e a cooperação entre pares.
- **Promover Autonomia, Autoestima e Autoria Pedagógica:** Garantir que os estudantes com deficiência visual superem a condição de meros executores de instruções adaptadas e assumam a posição de criadores, inventores, regentes e mediadores das suas próprias propostas lúdicas.
- **Construir um Modelo Metodológico Replicável:** Documentar minuciosamente as estratégias pedagógicas e os planos de sessão para permitir a sua multiplicação em salas de recursos multifuncionais e salas de aula regulares da rede pública.

3.2 PERFIL DOS ESTUDANTES

- **Total de estudantes na turma:** 9 estudantes
- **Número de crianças com deficiência visual (cegueira):** 1 estudante (Apresentando necessidade de alfabetização e consolidação do sistema Braille, além de refinamento do rastreamento tátil bimanual).
- **Número de crianças com deficiência visual (baixa visão):** 7 estudantes (Apresentando acuidade e campos visuais reduzidos em diferentes níveis, demandando estímulo ao resíduo visual associado à exploração tátil e recursos de alto contraste e ampliação).
- **Número de crianças com deficiência visual (surdocegueira):** 0 estudantes
- **Outras deficiências, quais:** 1 estudante com Deficiência Associada / Múltipla (Apresentando demandas específicas de comunicação alternativa, mediação motora aproximada e adequação do tempo pedagógico de resposta).

3.3 FREQUÊNCIA DE USO DO LEGO® BRAILLE BRICKS

O recurso pedagógico LEGO® Braille Bricks (LBB) foi utilizado com alta intencionalidade pedagógica e periodicidade regular ao longo de todo o projeto, executado de 03 de março a 07 de julho de 2026.

A intervenção foi estruturada em 16 encontros semanais, com duração de 50 minutos por sessão individual ou em pequenos grupos. Essa organização garantiu 13 horas e 20 minutos de atendimento direto por estudante e um impacto acumulado de 120 horas de vivências lúdicas e pedagógicas para o grupo. O kit de LBB permaneceu à disposição dos alunos tanto nas dinâmicas dirigidas de alfabetização e raciocínio quanto em momentos de livre criação e modelagem ao início e final dos atendimentos.

4. METODOLOGIA

Fundamentação Teórica e Conceitual

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada e de intervenção, com abordagem qualitativa, vinculada à práxis pedagógica do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Segundo Minayo (2014), a pesquisa qualitativa é essencial para o campo educacional, pois permite aprofundar-se no universo dos significados, motivos e atitudes dos sujeitos, fatores indissociáveis do processo de ensino-aprendizagem. Por ser uma pesquisa que visa intervir na realidade para transformá-la, a metodologia alinha-se aos preceitos da pesquisa-ação, que pressupõe o engajamento ativo dos pesquisadores e participantes na resolução de problemas reais (GIL, 2008).

O projeto fundamentou-se nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que, conforme Zerbato e Mendes (2018), atua como uma estratégia pedagógica focada em minimizar barreiras curriculares e maximizar a aprendizagem de todos os estudantes, respeitando suas singularidades. A pesquisa teve como campo empírico o Centro Municipal de Atendimento Educacional Especializado (CEMAEE), no município de Rio das Ostras – RJ. A amostra, selecionada por conveniência e intencionalidade, foi composta por nove estudantes atendidos pelo AEE, caracterizando-se por sua heterogeneidade funcional: um estudante com cegueira, sete com baixa visão e um com deficiência múltipla associada. Vygotsky (1998) postula que a heterogeneidade e a interação social são matrizes do desenvolvimento cognitivo, o que justificou a utilização da diversidade do grupo como catalisadora de aprendizagens cooperativas e trocas interpares ao longo da intervenção.

A intervenção pedagógica foi realizada no período de 03 de março a 07 de julho de 2026, estruturada em 16 encontros semanais de 50 minutos. Essa organização totalizou 13 horas e 20 minutos de atendimento individual direto por aluno, acumulando 120 horas de vivências pedagógicas inclusivas. O recurso estruturante e dispositivo mediador simbólico escolhido foi o LEGO® Braille Bricks (LBB). Kishimoto (2011) destaca que o brinquedo e o jogo são elementos culturais essenciais que atuam no desenvolvimento global da criança. Assim, o LBB foi empregado como Tecnologia Assistiva (BERSCH, 2017) para romper a visuocentralidade das dinâmicas tradicionais brasileiras,

convertendo-as em vivências multissensoriais que englobaram as dimensões tátil, auditiva, cinestésica, espacial, linguística e socioafetiva.

Os procedimentos de execução dividiram-se em etapas progressivas de redesenho multissensorial de brincadeiras. Foram desenvolvidas dinâmicas adaptadas, tais como: “Qual é a peça que passou?”, “Cobra-Cega das Palavras”, “O Mistério das Peças Coloridas”, “Caça às Peças” e “Construindo Brincadeiras”. Essas atividades visaram a incorporação progressiva de desafios de discriminação tátil, exploração háptica, leitura e escrita no sistema Braille, além da mobilização da memória operacional e do raciocínio lógico.

A trajetória culminou no evento “Dia do Brincar Inclusivo”, momento de protagonismo no qual os estudantes com deficiência visual atuaram como mediadores e mestres do jogo para colegas videntes, familiares e educadores. A coleta de dados e a avaliação ocorreram de forma formativa, processual e contínua (HOFFMANN, 2014), baseadas na observação participante e em registros de campo. A análise qualitativa dos dados centrou-se em indicadores como o salto na autonomia, o domínio do sistema Braille, o acompanhamento das regras dos jogos e a consolidação de uma autoimagem positiva, verificando a eficácia da aplicação do DUA à cultura do brincar autêntico e inclusivo.

O projeto se dará em 3 etapas conforme descrito a seguir:

ETAPA 1 – Sensibilização, Vínculo e Exploração Multissensorial (Encontros 01 a 03)

O objetivo desta fase inicial foi construir o vínculo afetivo, realizar o diagnóstico qualitativo das competências tátil-motoras e linguísticas dos estudantes e promover o primeiro contato com o kit de LBB.

- **Roda de Memórias e Resgate Cultural:** Realização de rodas de conversa mediadas nas quais as crianças compartilharam suas brincadeiras preferidas e conversaram sobre como seus pais e avós brincavam na infância. O resgate da oralidade fortaleceu o repertório de cantigas e adivinhas tradicionais.
- **Exploração Livre e Desestruturada:** Momento não diretivo em que os estudantes manusearam livremente as peças do LBB. Foram incentivados a derramar as peças sobre a mesa, sentir a textura, o peso, comparar dimensões, escutar o som das peças chocalhando e explorar encaixes livres.
- **Exploração Orientada e Rastreamento Tátil:** Introdução gradual do conceito de cela Braille tridimensional. A educadora orientou o posicionamento correto da peça na placa de base (baseplate), garantindo que a margem lisa ou o logotipo LEGO® ficassem na orientação adequada. Trabalhou-se a identificação sistemática dos 6

pontos (1, 2, 3 à esquerda; 4, 5, 6 à direita) e a técnica de varredura tátil leve com as gemas dos dedos indicadores.

- **Sensibilização Sensorial e Inversão de Papéis:** Dinâmicas com uso voluntário de vendas nos olhos para alunos com baixa visão ou colegas videntes, destacando o tato, a audição e a propriocepção como canais eficientes para a construção de aprendizagens.

ETAPA 2 – Oficina de Brincadeiras Inclusivas com LEGO® Braille Bricks (Encontros 04 a 14)

Esta etapa constituiu o núcleo operacional do projeto. Cinco brincadeiras populares do folclore e do cotidiano infantil brasileiro foram reestruturadas e integradas ao LBB, organizadas em ordem crescente de complexidade pedagógica:

Jogo 1 – “Qual é a peça que passou?” (Inspirado no Passa-Anel): Dispostos em roda, os alunos passavam uma peça de LBB oculta entre as mãos espalmadas ao som de uma cantiga tradicional (“Passa, passa, passará...”). Ao término da canção, o estudante que recebia a peça tinha de 15 a 30 segundos para explorar taticamente o bloco e descobrir qual caractere Braille estava gravado.

- **Variações Avançadas:** Uma sequência de 5 peças era fixada no tabuleiro. Enquanto um estudante fechava os olhos, uma peça era removida ou alterada. O aluno devia tatear a linha e identificar qual letra/número havia desaparecido.
- **Desafio Braille e Tátil:** Discriminação háptica rápida e precisa sob a pressão lúdica da brincadeira, reconhecendo celas isoladas ou a ausência da letra inicial do próprio nome.
- **Habilidades Mobilizadas:** Percepção e discriminação tátil fina, agilidade de rastreamento, memória de trabalho tátil, atenção sustentada, paciência e controle inibitório.

Jogo 2 – “Cobra-Cega das Palavras” (Inspirado na Cobra-Cega): Um estudante por vez assumia o papel da “Cobra-Cega”. Guiado unicamente por pistas auditivas e comandos direcionais dos colegas (“Dê dois passos longos para a direita, estenda o braço...”), o aluno navegava pela sala até encontrar estações de peças.

- **Desafio Braille e Tátil:** Ao alcançar a estação, o aluno recebia o desafio auditivo de uma palavra-alvo (ex.: “BOLA”). Precisava tatear a caixa de peças, selecionar as letras correspondentes aos fonemas ouvidos e fixá-las corretamente na sua placa de base portátil.
- **Habilidades Mobilizadas:** Orientação e mobilidade espacial, esquema corporal, escuta ativa, comunicação oral descritiva, cooperação em equipe, consciência fonológica e síntese grafonêmica.

Jogo 3 – “O Mistério das Peças Coloridas” (Inspirado no Jogo da Memória / “O Que É, O Que É?”): Múltiplas peças do LBB eram distribuídas no tabuleiro. A educadora ou

um aluno formulava enigmas e charadas conceituais (“Sou a letra inicial da fruta Maçã”, “Sou o numeral que corresponde ao número de dias do final de semana”).

- **Desafio Braille e Tátil:** Varredura tátil sistemática para encontrar a resposta correta. Para os estudantes com baixa visão, explorava-se o contraste da cor da peça associado à leitura do caractere em relevo.
- **Habilidades Mobilizadas:** Memória operacional, raciocínio lógico-dedutivo, discriminação de caracteres simétricos, associação símbolo-conceito, expansão do vocabulário e integração sensorial.

Jogo 4 – “Caça às Peças” (Inspirado na Caça ao Tesouro): Os estudantes recebiam cartões em papel com pistas escritas em Braille (para os cegos) e em texto ampliado de alto contraste (para os alunos com baixa visão). Cada pista decodificada indicava um local da sala onde estava escondida uma peça específica do LBB.

- **Desafio Braille e Tátil:** Após encontrarem todas as peças do circuito, a equipe reunia-se na mesa central para ler individualmente as letras coletadas e organizá-las sequencialmente no tabuleiro, formando uma mensagem coletiva ou frase-enigma (“O BRINCAR NOS UNIU”), respeitando os espaços em branco.
- **Habilidades Mobilizadas:** Leitura e escrita tátil contextualizada, coordenação motora ampla e fina, resolução colaborativa de problemas, planejamento e estruturação sintática.

Jogo 5 – “Construindo Brincadeiras” (Autoria, Maquetes e Modelagem): Na etapa avançada, os alunos deixaram a posição de executores para se tornarem arquitetos e autores. Utilizando as peças do LBB e placas de base, construíram maquetes tridimensionais representando cenários de brincadeiras: o parque da cidade, a quadra da escola ou a sua própria casa.

- **Atividades Especiais de Modelagem Espacial:** Em uma das sessões, trabalhou-se a transposição de formas e dobras do origami para construções tridimensionais com blocos. Em outra, os alunos organizaram as peças do LBB no tabuleiro simulando exatamente o layout físico das seis teclas da máquina de escrever Braille (pontos 1, 2, 3 à esquerda e 4, 5, 6 à direita), correlacionando o espaço tátil concreto ao manuseio da tecnologia assistiva.
- **Desafio Braille e Tátil:** Criação e fixação de etiquetas em Braille para etiquetar os cômodos e elementos das maquetes (“PORTÃO”, “BALANÇO”, “MESA”), unindo letramento e representação tridimensional.
- **Habilidades Mobilizadas:** Criatividade, planejamento arquitetônico-espacial, visão tridimensional, representação simbólica abstrata, autonomia de projeto e expressão artística.

ETAPA 3 – Protagonismo, Avaliação e Culminância (Encontros 15 e 16)

- **Encontro 15 (Planejamento Coletivo da Culminância):** Os estudantes revisitaram o percurso percorrido, selecionaram os jogos que mais apreciaram e planejaram a forma como receberiam a comunidade escolar. Redigiram convites em Braille e texto ampliado, além de montarem as placas de sinalização dos jogos com o LBB.
- **Encontro 16 (Culminância – Dia do Brincar Inclusivo):** Realização do evento festivo e pedagógico no CEMAEE. Os 9 estudantes do projeto atuaram diretamente como mediadores e instrutores. Receberam colegas videntes das turmas regulares, professores, gestores e familiares.
- **A Inversão dos Papéis Socialmente Estabelecidos:** Durante o evento, os visitantes videntes foram convidados a colocar vendas nos olhos para experimentar as brincadeiras “Qual é a peça que passou?” e “Cobra-Cega das Palavras” guiados pelos alunos cegos e com baixa visão. Os estudantes com deficiência visual assumiram com maestria a tutoria das atividades, ensinando os videntes a tatear o LBB e reconhecer os caracteres. Essa dinâmica dissolveu preconceitos atitudinais, demonstrando na prática o poder da inclusão e do Desenho Universal.

5. RESULTADOS ALCANÇADOS

A avaliação do projeto foi conduzida sob uma perspectiva qualitativa, processual, formativa e contínua, afastando-se de classificações punitivas ou padronizadas e concentrando-se nos avanços individuais de cada estudante a partir do seu ponto de partida.

Instrumentos de Coleta e Acompanhamento Pedagógico

- **1. Fichas de Observação Sistemática:** Registros quinzenais sobre o nível de atenção, iniciativa, tempo de concentração e autonomia na execução das propostas.
- **2. Checklist de Habilidades Tátil-Motoras e Linguísticas:** Mapeamento do domínio do código Braille, velocidade e precisão de varredura háptica, coordenação bimanual e preensão em pinça.
- **3. Diário de Bordo da Educadora:** Anotações qualitativas contendo episódios significativos, falas dos estudantes, superação de frustrações e mediações bem-sucedidas.
- **4. Acervo Fotográfico e Audiovisual:** Documentação detalhada dos processos de construção, posturas motoras e dinâmicas de interação entre os pares.

Quadro Comparativo de Indicadores e Evidências Qualitativas de Evolução

Indicador Pedagógico		Situação Inicial (Março/2026)	Evidências Qualitativas de Evolução (Julho/2026)
Engajamento e Participação	e	Passividade acentuada; necessidade de incentivo constante e mediação verbal intensa para iniciar qualquer tarefa.	Engajamento espontâneo e entusiástico; os alunos assumiam a iniciativa das brincadeiras e propunham ativamente variações de regras.
Exploração e Sensibilidade Tátil		Tato hesitante, restrito às pontas dos dedos, com pouca pressão e receio ao manusear materiais tridimensionais desconhecidos.	Rastreamento tátil ordenado (bimanual), exploração háptica sistemática e alta discriminação de detalhes minuciosos em relevo.
Manipulação e Motricidade (LBB)		Dificuldade no alinhamento e no encaixe das peças na placa de base; ocorrência de fadiga muscular rápida nas mãos.	Agilidade no encaixe e desencaixe das peças, melhora visível no tônus muscular das mãos e consolidação da preensão em pinça precisa.
Apropriação do Sistema Braille		Hesitação na identificação dos pinos da cela Braille; confusão constante entre caracteres simétricos (ex.: e/i, f/j).	Reconhecimento ágil das letras e números no LBB; ampliação do repertório de leitura tátil e escrita autônoma de palavras e frases.
Orientação e Organização Espacial		Dificuldade em situar objetos em matrizes/tabuleiros e em aplicar conceitos de linha, coluna, topo e base.	Domínio completo da organização no tabuleiro do LBB; excelente noção de alinhamento, espaçamento sintático e espacialidade.
Interação Social e Cooperação	e	Tendência ao brincar isolado ou egocêntrico; baixa comunicação	Trabalho colaborativo fluido, trocas constantes de dicas de leitura tátil entre os alunos e

	espontânea com os pares durante as tarefas.	forte sentimento de pertencimento ao grupo.
Compreensão e Respeito a Regras	Impaciência na espera do seu turno de jogar; frustração acentuada diante de erros ou derrotas momentâneas no jogo.	Cumprimento autônomo das regras combinadas, escuta respeitosa do tempo de leitura do colega e mediação pacífica de conflitos.
Autonomia e Resolução de Problemas	Solicitação imediata do auxílio do adulto diante do primeiro obstáculo ou dúvida na leitura tátil.	Formulação de hipóteses próprias, testes autônomos de erro-acerto e busca de apoio cooperativo diretamente com os colegas.

Múltiplas Dimensões de Uso do LEGO® Braille Bricks

O diferencial pedagógico e a inovação do projeto manifestaram-se na articulação das seis dimensões funcionais do LBB no AEE:

- **1. Recurso de Exploração Tátil-Sensorial:** Estímulo contínuo à propriocepção, à sensibilidade háptica e ao desenvolvimento do tônus e da motricidade fina.
- **2. Instrumento de Acesso ao Código Braille:** Promoção do letramento tátil de forma concreta, lúdica, reversível e significativa.
- **3. Material de Construção Tridimensional:** Estímulo à visão espacial, noções de arquitetura, equilíbrio, plano cartesiano e modelagem concreta.
- **4. Mediador de Comunicação e Linguagem:** Dispositivo disparador para contação de histórias, elaboração de pistas enigmáticas, jograis e cantigas de roda.
- **5. Ferramenta de Raciocínio Lógico e Matemática:** Exploração de matrizes (linhas/colunas), seriação, ordenação, contagem, probabilidade e geometria no tabuleiro.
- **6. Plataforma de Criação e Autoria:** Suporte aberto para que as crianças inventem seus próprios jogos, regras, maquetes e narrativas.

Impactos Educacionais, Sociais e Replicabilidade

- **1. Impacto no Desenvolvimento dos Estudantes:** Para os estudantes com deficiência visual, a maior conquista ocorreu no campo da identidade e da autoimagem. Historicamente colocados na posição de dependentes de ajuda, eles ascenderam à condição de jogadores habilidosos, construtores e mediadores. O medo de errar na leitura Braille foi substituído pelo entusiasmo do encaixe lúdico. Verificaram-se avanços notáveis na postura corporal, na agilidade das mãos e na comunicação oral assertiva.

- **2. Impacto nos Educadores e na Rede Municipal:** O projeto funcionou como um polo de formação em serviço para os profissionais do CEMAEE e professores das salas regulares de Rio das Ostras. A iniciativa desmistificou o ensino do sistema Braille, demonstrando que a alfabetização tátil não precisa ser mecânica ou repetitiva, mas pode ser integrada com leveza e rigor ao currículo e ao brincar.
- **3. Impacto nas Famílias e na Comunidade:** Os familiares relataram transformações no cotidiano doméstico: aumento do interesse espontâneo por livros e histórias, maior autonomia nas atividades de vida diária (como vestir-se e manusear talheres) e o entusiasmo dos estudantes em ensinar as brincadeiras do LBB para irmãos e amigos videntes no bairro.
- **4. Replicabilidade e Sustentabilidade Pedagógica:** O projeto possui alta replicabilidade e sustentabilidade pedagógica:
 - Flexibilidade Metodológica: A estrutura dos 5 jogos pode ser adaptada para diferentes faixas etárias (da Educação Infantil ao Ensino Fundamental) e níveis de comprometimento visual ou motor.
 - Diversidade de Ambientes: As dinâmicas podem ser desenvolvidas em salas de recursos multifuncionais, salas regulares inclusivas, bibliotecas e brinquedotecas.
 - Sustentabilidade do Recurso: O kit LEGO® Braille Bricks é um material altamente durável, higienizável e reutilizável por longos períodos. O acervo de planos de sessão e matrizes pedagógicas permanece incorporado ao Projeto Político-Pedagógico do CEMAEE como tecnologia social multiplicável.

6. EVIDÊNCIAS

Tipo de Evidência	Hiperlink de Acesso e Detalhamento
Vídeo de até 5 minutos:	https://drive.google.com/file/d/1sXQLyDS-S-SNG0HBwUJUjNIXe2sTJxqWH/view?usp=sharing
Até 10 fotos com Audiodescrição:	Jhoni: https://canva.link/mh4qi8k6zcrmc70 Yan: https://canva.link/b5ge4lhixm1zj05 Miguel: https://canva.link/j91tt7x9b53xny2 João Lukas: https://canva.link/coy76uwhlb579yq Théo: https://canva.link/etigpq1gvc6f4ez Amelie: https://canva.link/1r4s0kc597nxxqm

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERSCH, R. Introdução à tecnologia assistiva. Porto Alegre: CEDI, 2017. Disponível em: <https://www.assistiva.com.br>. Acesso em: 14 ago. 2026.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HOFFMANN, J. Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade. 33. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MINAYO, M. C. S. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZERBATO, A. P.; MENDES, E. G. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. Educação Unisinos, São Leopoldo, v. 22, n. 2, p. 147-155, 2018.