



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO



DESENVOLVIMENTO EM
EDUCAÇÃO DIGITAL
NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Recife FTP GT2



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO



Este grupo tem como objetivo inicial pesquisar e desenvolver jogos da memória acessíveis que abordam a arte às pessoas com deficiência visual, e que proporcione integração entre todos os jogadores. A ideia é promover inclusão e acessibilidade no universo dos jogos

PROJETO INTEGRADOR : VISÃO E MEMÓRIAS: JOGANDO COM ARTE

DADOS DA EQUIPE:

- **Nome: Beatriz Cristina Elias dos Santos**
- Telefone: 81 988154391
- E-mail: beatriz.santos@prof.educ.rec.br
- Lotação: UTEC JARDIM BOTÂNICO
- Função que ocupa na educação: Gestão

- **Nome: Luciana Silva de Lira**
- Telefone: 81 986218173
- E-mail: luciana.lira@educ.rec.br
- Lotação: Escola Municipal em Tempo Integral Dom Bosco
- Função que ocupa na educação: Coordenação Pedagógica

- **Nome: Silvania Maria de Lira**
- Telefone: 81 986218173
- E-mail: silvania.lira@prof.educ.rec.br
- Lotação: UTEC JARDIM BOTÂNICO
- Função que ocupa na educação: Professora Multiplicadora



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO



DESENVOLVIMENTO EM
EDUCAÇÃO DIGITAL
NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA

PREFEITURA CIDADE DO RECIFE

PROJETO INTEGRADOR : VISÃO E MEMÓRIAS: JOGANDO COM ARTE

BEATRIZ CRISTINA ELIAS DOS SANTOS

LUCIANA SILVA DE LIRA

SILVANIA MARIA DE LIRA

Projeto de conclusão do curso de extensão **Desenvolvimento em Educação Digital na Perspectiva da Educação Inclusiva** do Departamento de expressão gráfica da Universidade Federal de Pernambuco.

Professor / orientador: Sadi da Silva Seabra Filho

RECIFE, JUNHO DE 2025.

ÍNDICE

I. INTRODUÇÃO

II. OS CAMINHOS DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E O CURRÍCULO

A DEFICIÊNCIA VISUAL -TECNOLOGIAS ASSISTIVAS E METODOLOGIAS
ADAPTADAS

III. O RECURSO DIDÁTICO ADAPTADO E A METODOLOGIA ATIVA

IV. CONCLUSÃO

V. CRONOGRAMA

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VII ANEXOS

I- REGRAS DE JOGO DA MEMÓRIA

II- CARTAS AUTODESCRIÇÃO

III- REGISTRO EM IMAGENS

IV - COPARTILHAMENTO DOS PROJETOS - LINKS

"Visão e Memórias: Jogando com Arte"

Beatriz Cristina Elias dos Santos

Luciana Lira

Silvania Maria de Lira

I. Introdução

O projeto **"Visão e Memórias: Jogando com Arte"** propõe uma abordagem lúdica para o desenvolvimento de jogos da memória acessíveis a pessoas com deficiência visual, inspirado nas obras que retratam brincadeiras infantis do artista Cândido Portinari. A ideia central é integrar arte e tecnologia na criação de um jogo tridimensional, utilizando elementos táteis e sonoros. Com o objetivo de desenvolver um jogo da memória em 3D que une arte e acessibilidade, permitindo que pessoas com deficiência visual e sem deficiência visual interajam de forma sensorial e criativa com equidade.

Inicialmente, será realizado um levantamento bibliográfico sobre jogos acessíveis voltados para pessoas com deficiência visual. Serão investigados estudos acadêmicos, artigos, livros e iniciativas já existentes que exploram o uso de estímulos táteis e sonoros na interação lúdica. Além disso, serão analisados conceitos de arte tátil e sua aplicação como ferramenta de inclusão, permitindo que os usuários experimentem diferentes formas de expressão artística sem depender exclusivamente da visão. Estudos sobre estratégias de fortalecimento da memória sensorial também serão incorporados, a fim de embasar as escolhas de design do jogo. No desenvolvimento do Jogo com base na pesquisa teórica, será iniciada a modelagem das peças do jogo em ambiente 3D. Os elementos do jogo serão projetados para proporcionar uma experiência sensorial, considerando texturas

diferenciadas, relevos e formatos que possam ser facilmente reconhecidos pelo tato. Além da parte física, será incorporada uma dimensão sonora, onde o jogo de forma complementar terá audiodescrição com informações da temática.

A construção do jogo será realizada utilizando softwares de modelagem 3D e impressão em materiais acessíveis, garantindo a viabilidade do projeto. Pretende-se ter momento de testagem e adaptação após o desenvolvimento do protótipo inicial, o jogo será testado por grupos de usuários com deficiência visual, permitindo uma avaliação prática de sua usabilidade e eficiência no estímulo cognitivo. Durante essa fase, serão coletados feedbacks detalhados por meio de entrevistas e observação das interações, identificando pontos a serem aprimorados. Com base nas respostas dos participantes, ajustes serão realizados tanto na estrutura das peças quanto nos elementos sonoros, para melhorar a acessibilidade e otimizar o impacto educacional do jogo. A aplicação com a versão final do jogo desenvolvida e validada pelos usuários, o projeto será inserido em espaços educacionais e culturais, como escolas e instituições voltadas para inclusão de pessoas com deficiência visual. Além da implementação prática, serão realizados workshops e palestras para apresentar os resultados da pesquisa e incentivar a criação de novas iniciativas similares.

A divulgação do projeto também será feita por meio de publicações acadêmicas e digitais, ampliando o impacto da abordagem interdisciplinar entre arte, tecnologia e acessibilidade. Com esse plano detalhado, o projeto **"Visão e Memórias Jogando com Arte"** busca promover inovação e inclusão, garantindo que pessoas com deficiência visual possam participar de experiências lúdicas enriquecedoras.

II. Os caminhos da educação inclusiva e o Currículo

A inclusão e a acessibilidade são fundamentais para garantir que todas as pessoas tenham autonomia e qualidade de vida e a educação é um direito básico. A Educação Inclusiva é um conceito construído ao longo de décadas. A legislação no Brasil, ganhou força, especialmente, após a promulgação da Constituição Federal de 1988, que estabeleceu os princípios de igualdade e não discriminação, além de trazer a previsão do atendimento educacional especializado para pessoas com deficiência.

As principais leis que retratam esses direitos são:

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei nº 9.394/1996 orienta o sistema educacional brasileiro, incluindo diretrizes para a educação especial e inclusiva, estabelecendo a educação especial como modalidade transversal a todos os níveis de ensino.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei nº 8.069/1990. Protege os direitos das crianças e dos adolescentes, garantindo acesso à educação de qualidade e inclusiva. Reforça a importância de condições adequadas para que os estudantes com deficiência frequentem a escola e recebam o apoio necessário, fortalecendo a inclusão desde os primeiros anos de vida escolar.

Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI) - Lei nº 13.146/2015 Detalha os direitos das pessoas com deficiência, incluindo a acessibilidade e a adaptação razoável.

Essa última lei conta com um capítulo exclusivo sobre o direito de pessoas com deficiência à educação. Além da BNCC que é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) um documento que define as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas

nas escolas brasileiras de toda a Educação Básica, da Educação Infantil até o Ensino Médio. Ela tem como objetivo garantir o direito à aprendizagem e o desenvolvimento pleno de todos os estudantes. Trabalhado de forma a promover a equidade, sem esquecer de respeitar as especificidades de cada estudante, lembrando ainda que para uma educação inclusiva, o currículo deve ser trabalhado numa perspectiva de aproximar o estudante da habilidade a ser desenvolvida de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Observando ainda, se necessário a adaptação do currículo, assim como os recursos didáticos utilizados visando o melhor aproveitamento e interação do estudante com o conteúdo e os demais estudantes da turma.

A Deficiência Visual -Tecnologias Assistivas e Metodologias Adaptadas

A deficiência visual é uma condição que afeta a capacidade de enxergar total ou parcialmente. Ela pode variar desde dificuldades leves na visão até a cegueira completa. Essa deficiência pode ser congênita, ou seja, desde o nascimento, ou adquirida ao longo da vida devido a doenças, lesões ou envelhecimento. Existem diferentes tipos de deficiência visual:

- Baixa visão: Quando a pessoa tem dificuldade significativa para enxergar, mesmo com o uso de óculos ou lentes de contato.
- Cegueira parcial: Quando há alguma percepção de luz, mas não há uma visão funcional.
- Cegueira total: Ausência completa de percepção visual.

A inclusão educacional de estudantes com deficiência visual tem avançado significativamente com o desenvolvimento de tecnologias assistivas e metodologias adaptadas.

As tecnologias assistivas tem diversos recursos tecnológicos oferecendo soluções para leitura, escrita, mobilidade e acesso à informação. Esses recursos permitem que os alunos desenvolvam autonomia e participem plenamente das atividades escolares, que contribuem para o aprendizado de pessoas com deficiência visual. Entre os principais, destacam-se:

Leitores de tela: Softwares como o NVDA e o JAWS permitem que os usuários naveguem em computadores e dispositivos móveis por meio de comandos de voz. Impressoras e livros em braille: O sistema braille continua sendo essencial para a alfabetização de pessoas cegas, permitindo leitura tátil. Tiras táteis e mapas em relevo: Facilitam a orientação espacial e a compreensão de conteúdos geográficos. Aplicativos de audiodescrição: Ferramentas como o Be My Eyes conectam usuários cegos a voluntários que descrevem imagens e situações do cotidiano. Lupas eletrônicas: Dispositivos que ampliam textos e imagens, auxiliando pessoas com baixa visão.

As Metodologias Educacionais além das tecnologias, a adaptação pedagógica é fundamental para a inclusão efetiva. Alguns métodos incluem:

- Uso de materiais acessíveis: Livros digitais, audiolivros e recursos didáticos em formatos acessíveis.
- Professores capacitados: A formação docente em educação inclusiva é essencial para atender às necessidades específicas dos alunos com deficiência visual.
- Aulas com audiodescrição: Explicações detalhadas sobre imagens, gráficos e conteúdos visuais ajudam na compreensão.
- Ambientes acessíveis: Escolas devem contar com sinalização tátil, corredores

amplos e mobiliário adaptado para garantir a autonomia dos estudantes.

Diante das Tecnologias Assistivas e as Metodologias Educacionais a realidade nas salas de aula em nossas escolas existe pesquisa, estudo e um apelo educacional e social para inclusão, o que amplia a pesquisa para produção de recursos didáticos que auxiliem a aprendizagem curricular de uma maneira que o deficiente visual façam suas leituras de mundo de forma funcional.

Visando apresentar um material didático lúdico inclusivo e que possa ser utilizado por qualquer estudante, sendo ele deficiente visual ou não, este projeto contempla a adaptação de um Jogo da Memória, para pessoas cegas no curso de Extensão: Desenvolvimento em Educação Digital na Perspectiva da Educação Inclusiva Da Universidade Federal de Pernambuco. Sendo esse modelos dotados de características pensadas para serem identificadas através do tato

III. O RECURSO DIDÁTICO ADAPTADO E A METODOLOGIA ATIVA



Visando apresentar um material didático lúdico inclusivo e que possa ser utilizado por qualquer estudante, sendo ele deficiente visual ou não, este projeto contempla a adaptação de um **Jogo da Memória**, para pessoas cegas sendo esse modelos dotados de características pensadas para serem identificadas através do tato através da temática da ARTE com o trabalho multidisciplinar.

O uso desse recurso didático concreto, irá possibilitar ao educando uma maior autonomia na construção dos conhecimentos através dos conteúdos trabalhados em sala de aula pelo discente, uma vez que o estudante pode ser o protagonista nessa construção, independentemente de enxergar ou não o jogo, que é utilizado como recurso didático. Pois tal artefato, favorece o sentido tátil, que em geral é bem desenvolvido pelo deficiente visual, assim tal recurso didático será mais um instrumento que o professor pode utilizar em suas aulas, a fim de garantir a promoção do processo de ensino e aprendizagem.

A proposta desse projeto integrador é trazer a tecnologia de software de modelagem 3D (TINKERCAD), a impressão de modelos 3D (utilizando impressora 3D com filamento PLA) e o tema específico da disciplina desejada, em nosso caso específico escolhido como projeto piloto, a disciplina de Artes com o tema das obras de Cândido Portinari que retrata o cotidiano infantil, através das brincadeiras daquela época. Assim, elaboramos peças para o jogo: **Visão e Memórias: jogando com Arte**, utilizando as tecnologias anteriormente citadas, o jogo é composto por 12 peças, também estamos propondo um recurso auditivo explicando sobre as regras e forma de jogar. Deste modo, esperamos que o recurso possa ser utilizado de modo a promover a equidade na utilização do mesmo.

Ao utilizar o jogo, o estudante consegue além de estabelecer relação com o conteúdo e o recurso didático juntamente com questões socioemocionais que a participação em um jogo com outros colegas da turma pode promover, como por exemplo: interação, escuta, cooperação, reconhecimento das diferenças, respeito, entre outros aspectos. Compreender o jogo como um momento prazeroso e motivador estimulando assim a frequência do estudante no ambiente educacional e evitando a evasão escolar.

A adaptação da metodologia ativa para estudantes com deficiência visual envolve estratégias que promovem autonomia, participação ativa e acessibilidade no aprendizado. Aqui estão algumas abordagens propostas para as atividades com o **Jogo da Memória Jogando com Arte**.

Tecnologia Assistiva	A exploração tátil e gráficos em relevo para compreensão das obras
----------------------	--

	usamos aplicativos de audiodescrição para interpretação de imagens.
Aula Invertida:	Disponibilizar conteúdos em áudio ou braille para estudo prévio.
A Gamificação	A Gamificação com o Jogo da Memória Tátil, onde os alunos identificam pares por relevo e uso de desafios auditivos para estimular a participação ativa.
Aprendizagem Colaborativa	Trabalho em duplas ou grupos, promovendo a troca de conhecimentos entre alunos com e sem deficiência visual. Incentivo à comunicação oral e ao uso de descrições detalhadas.

IV - HABILIDADES E CONTEÚDOS INTERDISCIPLINARES UMA PROPOSTA

A implementação desse recurso na educação inclusiva fortalece a autonomia dos estudantes com deficiência visual, ao utilizar as peças tridimensionais o aprendizado se torna mais acessível e significativo.

Habilidades Desenvolvidas

- **Memória e atenção:** O jogo exige que os participantes memorizem a posição das peças e suas características táteis, fortalecendo a capacidade de retenção de informações. A concentração é estimulada ao longo das partidas, pois os jogadores precisam focar nos detalhes das peças para encontrar os pares corretos.



-**Percepção Tátil e**

Coordenação Motora: O reconhecimento de texturas e formas tridimensionais aprimora a percepção tátil, essencial para a leitura em braille e a exploração de ambientes. A manipulação das peças desenvolve a coordenação motora fina, facilitando atividades como escrita e uso de dispositivos tecnológicos adaptados.

- **Raciocínio Lógico e Estratégia:** Os jogadores aprendem a criar estratégias para lembrar a posição das peças e otimizar suas jogadas. O jogo estimula o pensamento lógico ao associar características táteis semelhantes e formar pares.

- **Socialização e Trabalho em Equipe:** A interação entre os participantes promove habilidades sociais, como comunicação, respeito às regras e colaboração. O jogo pode ser utilizado em atividades coletivas, incentivando a troca de experiências e o aprendizado conjunto.

Correspondência com Conteúdos Educacionais

O Jogo pode ser integrado a diversas disciplinas, reforçando conceitos de forma lúdica e acessível em :

- **Artes:** Estímulo à criatividade por meio do reconhecimento de diferentes formas, relevos e texturas, promovendo a experimentação sensorial. Os alunos podem criar suas próprias peças utilizando materiais como argila, papel-machê ou elementos naturais, incentivando a expressão artística e a valorização das percepções táteis na arte.

- **Educação Física:** Vivências das brincadeiras das peças do jogo.

- **Língua Portuguesa:** Desenvolvimento da leitura tátil e associação de palavras em braille.

- **Matemática:** Identificação de formas geométricas

- **Ciências:** Exploração de texturas naturais e conceitos de biologia sensorial.

- **Geografia:** Uso de mapas táteis para reconhecimento de territórios e relevos.

- **História:** Associação de figuras históricas e eventos por meio de peças táteis.

V- CONCLUSÃO

A inclusão educacional de estudantes com deficiência visual é um processo fundamental para garantir igualdade de oportunidades e promover um ambiente de aprendizagem acessível. A aplicação de metodologias ativas nesse contexto fortalece a autonomia dos alunos, permitindo uma participação mais significativa no ensino. Como discutido, estratégias como aprendizagem baseada em projetos, gamificação e ensino colaborativo favorecem o protagonismo dos estudantes, tornando-os agentes ativos do próprio aprendizado.

A integração de recursos como jogos táteis, audiodescrição e tecnologia assistiva demonstra a importância de ferramentas inovadoras no ensino inclusivo. O **Jogo da Memória visão e artes** para cegos, por exemplo, não apenas estimula habilidades cognitivas, motoras e sociais, mas também permite a correspondência entre áreas do conhecimento, como matemática, história, geografia, ciências e artes. Dessa forma, ele se torna um instrumento pedagógico lúdico na construção do conhecimento de forma sensorial e interativa.

Além disso, a abordagem interdisciplinar proposta fortalece a formação educacional, permitindo que os alunos desenvolvam competências essenciais por meio da experimentação e da colaboração. A adaptação de conteúdos e metodologias, somada à capacitação docente e à implementação de políticas públicas inclusivas, é essencial para consolidar a educação acessível como um direito e uma realidade efetiva.

Diante desse cenário, conclui-se que o investimento em práticas inclusivas e metodologias ativas é um caminho indispensável para uma educação equitativa e de qualidade. A ampliação do acesso a recursos adaptados, aliados a estratégias

pedagógicas inovadoras, contribui para uma sociedade mais democrática, em que todas as pessoas, independentemente de suas condições sensoriais, possam aprender e se desenvolver plenamente.

Cronograma

Etapa	Tarefa	Responsável	Data de entrega	Chek list
Geração de alternativa	Tempestade de ideias	Grupo	28/04	√ Material Pesquisa
Desenvolvimento da alternativa	Esboço inicial Jogo de Memória Alfabetização Sonora de Memória	Grupo	29/04 a 23/05	Lista de Obras para Impressão Selecionar
Desenvolvimento da alternativa	Pesquisa e impressões	Grupo	29/04 a 23/05	
Desenvolvimento da alternativa	Pesquisa e impressões	Grupo	12/05	
Revisão da alternativa	Reunião de avaliação	Grupo	20/05 26/05	Material de Teste
Ajustes na alternativa	Ajustes práticos do material e testagem	Grupo	26 a 30 /05	Material de Teste
Entrega do Projeto	Apresentação		09/06	

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Lei Brasileira de Inclusão (LBI) – Estatuto da Pessoa com Deficiência.

Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm.

MEC – Ministério da Educação. Diretrizes da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf>.

KASSAR, M. C. M. Educação Inclusiva: Diferentes Perspectivas. Campinas: Autores Associados, 2014.

MANTOAN, M. T. Inclusão Escolar: O Que é? Por quê? Como Fazer?. São Paulo: Summus, 2003.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PIAGET, J. A Psicologia da Inteligência. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

[Vista do Metodologias Ativas no Contexto da Educação Inclusiva](#)

<https://www.scielo.br/j/rbee/a/mHq5bmhnW9TFTSjV9KWsskx/>

<https://www.museucasadeportinari.org.br/>

<https://muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

[Deficiencia Visual.indd](#)

ANEXOS

ANEXO 01

REGRAS DE JOGO DA MEMÓRIA:

Objetivo

O objetivo do jogo é encontrar o maior número possível de pares de cartas iguais, exercitando a memória e a concentração.

Materiais

- Um conjunto de cartas com imagens ou palavras, sempre em pares idênticos.
- Uma superfície plana para distribuir as cartas.

Regras do Jogo

1. **Preparação:** Misture todas as cartas e distribua-as viradas para baixo, formando uma grade.
2. **Turnos:** Cada jogador, na sua vez, pode virar duas cartas.
3. **Verificação:** Se as cartas forem iguais, o jogador as retira do jogo e ganha um ponto. Caso sejam diferentes, ele deve virá-las novamente para baixo e passar a vez.
4. **Memorização:** Os jogadores devem tentar lembrar a posição das cartas para formar pares nas próximas rodadas.
5. **Fim do jogo:** O jogo termina quando todas as cartas forem combinadas. O vencedor é quem tiver mais pares.

Esse jogo pode ser adaptado para diferentes idades e temas, como números, animais ou palavras em outros idiomas.

ANEXOS 02 - CARTAS AUDIODESCRIÇÃO (colocar a imagem)

Brincadeira de Roda

Pintura com várias crianças de mãos dadas, formando uma roda. Elas estão em movimento, girando alegremente. As roupas são simples e coloridas. No fundo, um céu azul claro e uma paisagem rural com árvores e casas pequenas. Os rostos mostram alegria e união.



Bola de Sabão

Duas crianças estão de pé, lado a lado, soprando bolhas de sabão com delicadeza. As bolhas flutuam no ar, refletindo tons suaves e transparentes. As crianças usam roupas simples e têm expressões serenas, concentradas na brincadeira. A cena é ao ar livre, com chão de terra e uma parede clara ao fundo, transmitindo leveza e poesia da infância.



Pipa

Um menino segura uma pipa colorida, erguida no alto. Ele está de pé num terreno amplo, de chão seco. Ao fundo, outras crianças também brincam. O céu é claro e ocupa boa parte da tela, transmitindo leveza. A pipa parece dançar com o vento.



Gangorra

Duas crianças brincam em uma gangorra de madeira simples, feita com uma tábua apoiada em um tronco. Uma criança está mais alta que a outra. Elas sorriem, com roupas simples e pés descalços. O fundo mostra um terreno rural e céu limpo.



Pula Carniça

A obra mostra duas crianças em plena brincadeira de pular carniça. Uma está agachada, com as mãos nos joelhos, fazendo o apoio. A outra está no ar, no momento do salto, com o corpo curvado para passar por cima. Ambas têm roupas simples e pés descalços. O chão é de terra e o fundo é limpo, sugerindo um espaço aberto e rural.



Plantar Bananeira

Uma criança está de cabeça para baixo, apoiada nas mãos, com as pernas esticadas para cima. Outras crianças observam ou brincam ao redor. Todas estão em ambiente externo, com chão de terra e céu azul. A pintura mostra equilíbrio e espontaneidade.



Audiodescrição - Projeto Jogo da Memória com Obras de Portinari

Brincadeira de Roda

Pintura com várias crianças de mãos dadas, formando uma roda. Elas estão em movimento, girando alegremente. As roupas são simples e coloridas. No fundo, um céu azul claro e uma paisagem rural com árvores e casas pequenas. Os rostos mostram alegria e união.

Bola de Sabão

Duas crianças estão de pé, lado a lado, soprando bolhas de sabão com delicadeza. As bolhas flutuam no ar, refletindo tons suaves e transparentes. As crianças usam roupas simples e têm expressões serenas, concentradas na brincadeira. A cena é ao ar livre, com chão de terra e uma parede clara ao fundo, transmitindo leveza e poesia da infância.

Pipa

Um menino segura uma pipa colorida, erguida no alto. Ele está de pé num terreno amplo, de chão seco. Ao fundo, outras crianças também brincam. O céu é claro e ocupa boa parte da tela, transmitindo leveza. A pipa parece dançar com o vento.

Gangorra

Duas crianças brincam em uma gangorra de madeira simples, feita com uma tábua apoiada em um tronco. Uma criança está mais alta que a outra. Elas sorriem, com roupas simples e pés descalços. O fundo mostra um terreno rural e céu limpo.

Pula Carniça

A obra mostra duas crianças em plena brincadeira de pular carniça. Uma está agachada, com as mãos nos joelhos, fazendo o apoio. A outra está no ar, no momento do salto, com o corpo curvado para passar por cima. Ambas têm roupas simples e pés

descalços. O chão é de terra e o fundo é limpo, sugerindo um espaço aberto e rural.

Plantar Bananeira

Uma criança está de cabeça para baixo, apoiada nas mãos, com as pernas esticadas para cima. Outras crianças observam ou brincam ao redor. Todas estão em ambiente externo, com chão de terra e céu azul. A pintura mostra equilíbrio e espontaneidade.

ANEXO -03

APRESENTAÇÃO DO PROJETO A COORDENAÇÃO SECADI



**AS PROFESSORAS BEATRIZ SANTOS, LUCIANA LIRA E SILVANIA LIRA
DESENVOLVEDORA DO PROJETOS**

ANEXO 04-

COPARTILHAMENTO DOS PROJETOS - LINKS

Protótipo

<https://www.tinkercad.com/things/kYtGpTZMWtH-jogo-da-memoria>

Produto final

<https://www.tinkercad.com/things/funpW1aJkH8-visao-e-memoria-peca-1>

<https://www.tinkercad.com/things/dzNXRQMVIYR-memoria-peca-2>

<https://www.tinkercad.com/things/6RUU544mU5E-memoria-peca-3>

<https://www.tinkercad.com/things/6CpZAiUQP5P-memoria-e-visao-peca-4>

<https://www.tinkercad.com/things/cfW1kD8CUcX-memoria-e-visao-peca-5>

<https://www.tinkercad.com/things/iKL5OfdEaoG-memoria-peca-6>