



FUNDAÇÃO
DORINA
NOWILL
PARA CEGOS



Braille
Bricks

unesp



Unoeste

Roteiro para elaboração do Plano de Intervenção Estratégico (PIE)

1 – Identificação do Grupo

Nome	Função no local de trabalho	Local de trabalho
Elisa Ariotti	Professora de matemática - anos finais	EMEF Professor Agostino Brun
Tatiane Augusta Cristofoli	Professora - anos iniciais	EMEF General Rondon

Função de cada membro do grupo na elaboração e/ou execução do PIE:

Elisa Ariotti - Responsável pelo planejamento, aplicação das atividades na EMEF General Rondon em Bento Gonçalves/RS, registros, acompanhamento dos estudantes e escrita do PIE

Tatiane Augusta Cristofoli - Responsável pelo planejamento, aplicação das atividades na EMEF General Rondon em Bento Gonçalves/RS, registros, acompanhamento dos estudantes e escrita do PIE.

2 – Título do PIE:

Educação financeira e Braille: pequenas mãos, grandes aprendizagens

3 - Descrição do Contexto

O presente Plano de Intervenção Estratégico (PIE) será desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental General Rondon situada no bairro Barracão em Bento Gonçalves/RS, com uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental, composta por 17 estudantes com idades entre 6 e 7 anos, que se encontram em processo inicial de alfabetização, que estudam no turno da manhã. As crianças apresentam diferentes ritmos de aprendizagem, elevada curiosidade e grande interesse por atividades lúdicas, concretas e interativas. Nessa turma encontram-se três alunos com TEA (Transtorno do Espectro Autista), 2 alunos verbais e 1 não-verbal. Embora a turma não conte com estudantes com deficiência

CC BY-NC 4.0: O trabalho: **Plano de Intervenção Estratégico** da [Formação de Educadores para o Uso do LEGO® Braille Bricks](#) está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](#).



visual, observa-se a importância de ampliar experiências sensoriais, promover o respeito às diferenças e estimular habilidades relacionadas à atenção, concentração, autonomia e organização. Além disso, considerando que muitos alunos ainda não possuem noções consolidadas sobre o uso do dinheiro e das relações de consumo, evidencia-se a necessidade de desenvolver propostas voltadas à educação financeira desde os primeiros anos escolares.

A escola em que o projeto será aplicado é uma instituição pública que atende crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pautando seu trabalho pedagógico na formação integral, na aprendizagem significativa, no respeito à diversidade e na valorização das múltiplas linguagens. A instituição organiza-se de forma participativa e democrática, fundamentada nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96), buscando formar estudantes críticos, criativos, autônomos, solidários e participativos.

A infraestrutura escolar compreende salas de aula equipadas com televisores, sala da direção, espaço compartilhado entre biblioteca e sala dos professores, cozinha, refeitório, depósito/lavanderia e banheiros masculino e feminino. A escola dispõe ainda de recursos pedagógicos diversificados, como livros de leitura e pesquisa, revistas, jogos pedagógicos, microscópio, caixas de som, impressoras, notebooks e datashow, possibilitando práticas pedagógicas concretas, inclusivas e interativas. Na área externa, os estudantes contam com parquinho, caixa de areia, horta escolar, pequena área coberta e amplo gramado, espaços que favorecem momentos de lazer, socialização e desenvolvimento de atividades pedagógicas ao ar livre. As turmas do 2º ano do Ensino Fundamental são atendidas em regime de cessão de uso na Escola Estadual de Ensino Fundamental Nossa Senhora da Salette, localizada no mesmo bairro.

A instituição está inserida em uma comunidade urbana composta por famílias provenientes das localidades de Barracão, Eucaliptos e Vila Nova II e alunos da zona rural de Santo Antoninho, São Pedro, Sertorina, Gruta do Salgado e São Miguel. A comunidade escolar caracteriza-se pela diversidade sociocultural, contando predominantemente com famílias gaúchas, além de famílias oriundas de



outros estados e, em menor número, imigrantes, o que enriquece o ambiente escolar por meio da pluralidade cultural. A maioria das famílias possui acesso à internet e às tecnologias digitais, participa ativamente da rotina escolar e deposita na escola expectativas relacionadas à formação humana, ética e acadêmica de seus filhos. O envolvimento familiar ocorre por meio de reuniões, eventos, momentos de integração e diálogo constante com a equipe escolar, fortalecendo os vínculos entre escola, família e comunidade.

A escola valoriza o trabalho coletivo, a inclusão e o protagonismo infantil, promovendo práticas pedagógicas que favorecem a investigação, a experimentação, a autonomia e a participação ativa das crianças. O corpo docente demonstra comprometimento com a formação continuada e com o desenvolvimento de estratégias que considerem as singularidades e os ritmos de aprendizagem de cada estudante. A instituição também atende crianças com deficiência, assegurando acessibilidade, participação plena e acompanhamento pedagógico por meio do Plano Educacional Individualizado (PEI), elaborado em parceria entre professores, equipe diretiva e famílias.

No cotidiano escolar, as crianças convivem em um ambiente acolhedor, no qual são incentivadas à autonomia, à cooperação e ao respeito mútuo. Os momentos de recreação e alimentação também são compreendidos como espaços educativos, favorecendo a socialização e o desenvolvimento de hábitos de convivência. Quando necessário, os responsáveis são convidados a dialogar com a equipe escolar acerca do desenvolvimento e da aprendizagem dos estudantes, fortalecendo a parceria entre escola e família.

Nesse contexto, o desenvolvimento deste Plano de Intervenção Estratégico justifica-se pela necessidade de integrar propostas de educação financeira ao conhecimento do sistema Braille, proporcionando experiências significativas, inclusivas e contextualizadas. A proposta busca ampliar as possibilidades de aprendizagem, promover o respeito à diversidade, estimular diferentes formas de percepção e contribuir para a formação integral dos estudantes, em consonância com os princípios, missão, visão e valores da instituição escolar. Para isso, sua



implementação será realizada por duas professoras: uma docente da própria escola onde o projeto foi desenvolvido e outra docente de uma escola diferente.

4 - Tema

O tema “Educação financeira e conhecimento do sistema Braille no 1º ano do Ensino Fundamental” foi escolhido com base na necessidade de proporcionar aos estudantes uma aprendizagem que seja, ao mesmo tempo, significativa, contextualizada e participativa. A proposta busca integrar conteúdos importantes do cotidiano, como o uso do dinheiro, com o contato com diferentes formas de leitura e escrita, assim como a exploração do jogo “Piquenique” do IBS (Instituto Brasil Solidário) ampliando as experiências de aprendizagem dos alunos.

A educação financeira é um tema importante desde os primeiros anos escolares, pois ajuda as crianças a compreenderem o valor do dinheiro, a importância de economizar e a fazer escolhas mais conscientes no dia a dia. Trabalhar esse tema contribui para a formação de hábitos responsáveis desde cedo, de forma simples e adequada à idade, oportunizando a compreensão do valor do dinheiro, a importância de economizar e a fazer escolhas mais conscientes no dia a dia.

Sob a perspectiva construcionista, o tema permite que os estudantes sejam protagonistas do próprio aprendizado, participando ativamente de atividades práticas, como simulações de compra e venda, organização de pequeno “mercadinho”, elaboração de lista de compras e planejamento doméstico usando e explorando materiais em Braille. Dessa forma, os alunos não apenas recebem informações, mas constroem o conhecimento a partir da experimentação, da interação e da resolução de situações próximas à sua realidade.

No que se refere ao princípio da aprendizagem significativa, o tema dialoga diretamente com o cotidiano das crianças, já que o dinheiro está presente em diversas situações vivenciadas por elas e suas famílias. Ao relacionar esses conhecimentos prévios com novas aprendizagens, como a noção de valor, troca e economia, os alunos conseguem atribuir sentido ao que estão aprendendo. Além



disso, o contato com o sistema Braille possibilita que os alunos conheçam uma forma diferente de leitura e escrita, ampliando suas experiências de aprendizagem. Mesmo sem a presença de alunos com deficiência visual, é importante que as crianças tenham acesso a esse conhecimento, desenvolvendo a curiosidade, o respeito e a valorização das diferentes formas de comunicação. Assim, o projeto promove equidade ao proporcionar oportunidades de aprendizagem diversificadas, atendendo às diferentes formas de aprender e estimulando a participação de todos.

A contextualização do tema também se faz presente, considerando que a escola está inserida em uma comunidade onde os alunos têm contato com práticas de consumo no dia a dia. O uso de materiais concretos, recursos simples e atividades lúdicas torna o projeto viável e adequado à realidade escolar, aproveitando os recursos disponíveis e favorecendo a participação de todos os estudantes.

5 - Objetivos

5.1 - Objetivo geral:

Desenvolver noções básicas de educação financeira, ao mesmo tempo em que os alunos conhecem o sistema Braille como uma forma alternativa de leitura e escrita, ampliando suas formas de aprendizagem e percepção.

5.2 - Objetivos específicos:

- Compreender o que é dinheiro e sua importância no cotidiano.
- Identificar e reconhecer moedas e cédulas (ou representações).
- Desenvolver noções simples de compra, venda e economia.
- Estimular o pensamento sobre consumo consciente.
- Conhecer o sistema Braille como outra forma de leitura e escrita.
- Explorar o sentido do tato em atividades práticas.
- Relacionar números e valores com a representação em Braille.

6. Habilidades e Competências da BNCC

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade.



- (EF01MA03) Comparar quantidades (mais, menos, igual).
- (EF01MA06) Resolver situações-problema envolvendo adição e subtração.
- (EF01MA17) Reconhecer cédulas e moedas do sistema monetário brasileiro.
- (EF01LP01) Reconhecer o sistema de escrita alfabética.
- (EF01LP04) Identificar letras e seus sons.
- (EF01LP10) Participar de situações de leitura e escrita.

7 – Conteúdo Programático

Contagem oral e correspondência entre número e quantidade.

Comparação de quantidades (mais, menos, igual).

Noções básicas de adição e subtração em situações simples.

Reconhecimento de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro.

Noção de valor (caro/barato, maior/menor valor).

Situações de compra, venda, troca e economia.

Conhecimento do sistema Braille como forma de leitura e escrita.

Identificação de pontos do Braille (cela braille).

Exploração tátil de letras e números em Braille.

Associação entre letras/números e sua representação em Braille.

Desenvolvimento da percepção tátil.

Participação em atividades lúdicas (como jogos e mercadinho).

Interação e cooperação em atividades em grupo.

Valorização de diferentes formas de comunicação e aprendizagem.

8 - Recursos didáticos

Para o desenvolvimento deste Plano de Intervenção Estratégico (PIE), serão utilizados recursos pedagógicos variados, com destaque para o uso do LEGO® Braille Bricks, que consiste em um material lúdico e inclusivo composto por peças que representam letras, números e símbolos em Braille. Essas peças possuem relevo correspondente ao sistema Braille e também a representação visual das



letras e números, permitindo que todos os alunos participem das atividades de forma conjunta. Esse recurso favorece a aprendizagem por meio do tato e do brincar, tornando o processo mais significativo e interativo .

Além do LEGO® Braille Bricks, será utilizado o jogo Piquenique, desenvolvido pelo IBS (Instituto Brasil Solidário), o qual é

um jogo de tabuleiro que promove reflexão sobre decisões de consumo, nutrição, gentileza, sustentabilidade e finanças pessoais, de forma lúdica, abordando movimento financeiro e poupança (em dimensão pessoal). A ideia central do jogo é poupar, com tomada de decisões e análise de riscos e oportunidades! (Instituto Brasil Solidário)

As casas do tabuleiro do jogo Piquenique, bem como a identificação das cartas, serão adaptadas com texturas, a fim de possibilitar a identificação tátil dos elementos do jogo, promovendo a acessibilidade, a inclusão e a participação autônoma de estudantes com deficiência visual durante as atividades lúdicas e educativas (mesmo não possuindo esse público alvo da educação na escola onde será aplicado o plano de intervenção).

Será utilizado também, outros materiais de apoio, como:

- Dados táteis;
- Folha de desenho;
- Televisão para reproduzir vídeo educativo;
- Gira Braille;
- Quadro, papel, lápis e materiais escolares de uso cotidiano.

9 - Desenvolvimento do PIE - Atividades

O desenvolvimento deste Plano de Intervenção Estratégico (PIE) será realizado por meio de atividades práticas, lúdicas e participativas, nas quais os estudantes terão papel ativo na construção do conhecimento. As propostas serão organizadas de forma sequencial, partindo de conhecimentos prévios dos alunos até a ampliação de novas aprendizagens, respeitando os princípios da abordagem construcionista, contextualizada e significativa.

Inicialmente, as professoras se apresentarão para a turma. Será iniciada uma conversa/questionamento sobre algumas formas de comunicação, por exemplo:



como os surdos conversam e como os cegos leem. Após, será apresentado o dado tátil e o gira braille, onde os alunos poderão manusear. Em seguida, será apresentado o vídeo da Turma da Mônica sobre o tema inclusão de pessoas com deficiências, onde os alunos poderão fazer comentários sobre o que entenderam.

Na sequência, os alunos receberão orientações sobre o uso do material LEGO® Braille Bricks, especialmente sobre o cuidado com os recursos e a importância de explorar o tato. Serão incentivados a utilizar as mãos para perceber texturas e relevos, compreendendo que existem diferentes formas de leitura e escrita. Será oportunizado que os alunos explorem livremente as peças, observando e tocando seus formatos. Em seguida, serão propostas atividades orientadas, como a identificação de letras e números, associação com o sistema de escrita convencional e construção de palavras simples (próprio nome) numa folha de desenho, a qual no final da aula, farão um desenho representando seu aprendizado. Esse momento favorece o aprendizado ativo, a experimentação e o desenvolvimento sensorial.

Será realizado o preparo do ambiente, organizando a sala de aula de forma que as classes formem uma grande mesa do centro da sala de aula, (serão utilizadas 6 classes posicionadas de frente uma para outra) com espaço amplo para circulação. Os materiais serão dispostos de maneira organizada e ao alcance dos alunos, evitando obstáculos e favorecendo a autonomia, conforme princípios básicos de orientação e mobilidade.

Os estudantes serão organizados em duplas, promovendo a interação, a cooperação e a troca de experiências. As professoras apresentarão o jogo Piquenique adaptado com textura no tabuleiro, onde serão repassadas as regras do jogo e explicando que a moeda de compra dos produtos serão as peças do LEGO® Braille Bricks, onde o valor de A\$1 corresponderá a peça A1, o valor A\$2 corresponderá a peça B2 e o valor A\$3 corresponderá a peça C3.

Cada dupla receberá no início do jogo A\$10, ou seja, 3 peças A1, 2 peças B2 e 1 peça C3. Após, farão a compra de 4 produtos para levar ao Piquenique (simulação de compra no “mercadinho”). Os produtos do “mercadinho” estarão separados e com etiquetas em Braille dos valores.



Inicia-se o jogo Piquenique jogando os dados táteis e avançando a quantidade de casas correspondente ao que lançarem nos dados. Caso a dupla caia em uma casa branca (textura de bolinha), o jogador não realiza nenhuma ação. Caso a dupla caia em uma casa amarela (textura da parte “macia” da esponja), o jogador retira uma carta amarela do baralho de “Ganhos e gastos” e realiza a ação correspondente da carta. Caso a dupla caia em uma casa vermelha (textura da parte “áspera” da esponja), o jogador retira uma carta vermelha do baralho de “Tomada de decisões” e realiza a ação correspondente da carta.

OBSERVAÇÃO: para a adaptação dessas cartas para cegos, pode-se utilizar a textura em cada carta do baralho e a escrita das ações para o sistema Braille. Também, para que possam mover os peões sem derrubá-los no tabuleiro, pode-se utilizar velcro na base dos peões e no tabuleiro (o velcro pode ser de 3 texturas diferentes já identificando as casas do tabuleiro), ou ainda, o tabuleiro pode ser feito com os encaixes de peças do LEGO® Braille Bricks e a base dos peões ter o formato do encaixe do LEGO®. Para a identificação dos peões, estes podem ser produzidos com diferentes formatos.

Após todas as duplas finalizarem o jogo, farão o pagamento dos produtos que levaram no Piquenique. A dupla que sobrar mais dinheiro após esse pagamento, será a vencedora.

Para finalizar, será feita a socialização das aprendizagens e reflexão sobre o que foi aprendido e os alunos terão que expressar esse aprendizado em forma de desenho abaixo do próprio nome escrito com as peças LEGO® Braille Bricks.

Durante todo o processo, serão valorizados os princípios da aprendizagem lúdica: atividades alegres, que despertem o interesse dos alunos; significativas, conectadas ao cotidiano; que promovam o engajamento ativo; que permitam a experimentação e repetição (iteração); e que incentivem a interação social;

A equipe responsável pela execução do PIE será composta pelas professoras que elaboraram este PIE, que atuarão como mediadoras das atividades, organizando os espaços, orientando os alunos e conduzindo as propostas pedagógicas. Caso haja apoio de outros profissionais, estes poderão



auxiliar na organização dos materiais, acompanhamento dos grupos e suporte aos estudantes com necessidades específicas durante as atividades.

Dessa forma, a metodologia busca garantir um ambiente de aprendizagem dinâmico, inclusivo e participativo, no qual os alunos aprendem fazendo, explorando e interagindo.

10 - Avaliação

A avaliação deste Plano de Intervenção Estratégico será realizada de forma contínua e diversificada, contemplando as modalidades diagnóstica e formativa, com o objetivo de acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e verificar a eficácia das estratégias propostas.

A avaliação diagnóstica ocorrerá no início do projeto, por meio de conversas, perguntas orais e atividades simples, com a finalidade de identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre as diferentes formas de comunicação, o uso do dinheiro, noções de quantidade e possíveis experiências com diferentes formas de leitura. Esse momento permitirá às professoras adequar as atividades conforme as necessidades da turma.

A avaliação formativa será realizada ao longo de todo o desenvolvimento do PIE, por meio da observação das atividades, participação dos alunos, interação em grupo e realização das propostas práticas. As professoras acompanharão o progresso dos estudantes durante o uso dos materiais, como o LEGO® Braille Bricks e do jogo Piquenique, verificando o desenvolvimento de habilidades como:

- reconhecimento de números e quantidades;
- compreensão de noções básicas de educação financeira;
- capacidade de associação entre letras/números e sua representação em Braille;
- exploração do tato como forma de aprendizagem;
- participação, cooperação e interesse nas atividades.

Essa avaliação permitirá ajustes nas estratégias sempre que necessário, garantindo que todos os alunos avancem em seu processo de aprendizagem.



No papel do professor, a eficácia das ações será medida a partir da observação do desenvolvimento das competências previstas, especialmente a compreensão das diferentes formas de comunicação e conceitos matemáticos básicos, o uso do dinheiro em situações simples e o contato com o sistema Braille. Serão utilizados critérios como participação, autonomia, capacidade de resolução de problemas e envolvimento nas atividades propostas.

Dessa forma, a avaliação será compreendida como um processo contínuo e essencial para garantir a qualidade das ações desenvolvidas e o alcance dos objetivos propostos.

11 - Cronograma

Duração: 2 aulas (2 períodos de 50 minutos cada)

1º momento – Avaliação diagnóstica e introdução ao tema

- Conversa inicial sobre formas de comunicação (Libras e Braille) com questionamentos aos alunos como por exemplo: De que forma os surdos conversam?; Os cegos conseguem ler?;
- Exploração dos dados táteis como recurso para os cegos jogarem;
- Vídeo turma da Mônica cego: inclusão da pessoa com deficiência;
- Apresentação das peças LEGO® Braille Bricks e exploração tátil das peças e do manual, onde contém a escrita Braille;
- Escrever seu nome numa folha de desenho com as peças LEGO® Braille Bricks (Atividade de pareamento e reconhecimento do próprio nome);
- Conversa sobre o dinheiro (o que sabem, para que serve);
- Apresentação do jogo Piquenique adaptado com textura;
- Atividades de contagem e comparação de valores com as peças do LEGO® Braille Bricks (servirá como a moeda do jogo Piquenique).

2º momento – Atividade prática: “Mercadinho” (avaliação final)

- Momento de jogar o Piquenique;
- Observação da aprendizagem e participação dos alunos.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



- Fazer um desenho do seu aprendizado na folha de desenho que contém o nome em Braille.

12 – Referências

Instituto Brasil Solidário. **Piquenique: informações gerais.** Disponível em: <<https://www.vamosjogareaprender.com.br/wp-content/uploads/IBS-Piquenique.pdf>>. Acesso em: 05 jun. 2026.

Vídeo Turma da Mônica cego. Disponível em:

<[CC BY-NC 4.0: O trabalho: Plano de Intervenção Estratégico da \[Formação de Educadores para o Uso do LEGO® Braille Bricks\]\(#\) está licenciado com uma Licença \[Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional\]\(#\).](https://www.google.com/search?hl=pt-BR&client=ms-android-samsung-ss&hs=muMV&sca_esv=1854e814657ac426&q=turma+da+m%C3%B4nica+cego&docid=XkXda7riC8IzDM&ibp=video&shem=ivsp,rimspwouoe,rimspwouohe&shndl=41&shmd=H4slAAAAAAAA_3VYTY8ctxFFEOQyPyGX0BAQJEFrNLJIGxZgCGutYAildhXtxIBOAafJmeG6m2yRzcZqT7rm7KuDJCDYAM6ybn4luk_Eih_JO-R3fOxqwgQpj_IYtWvV6-qd_Lvjyar8-hrKY6leNL_ZE0pxWNbVjH0_3RCSfUh-CkKF0tjvXCikb_0ZZGilsttlyZD5tuNWlhwEJ1sM6M1n797aptm3D_zh1tS_-yabW63c7tbLoMrWxNOcXWO6aWSx0evPgSb-4fnagvvi6fVTN5fvTHE_P10fO_3vPfxO6zq-r57adP7j7_CzOjk8e2U-_und83J6eX9Xdsz_9Nnx5d_aH_zmG1f2P4qHzq50qYUTR1b5_ocHiMgHZ3FMLY5ia3A448woqB0KtyRf1m64aD8Qcl4hYDylZmcVRrZBiweTlbvQokvOiE4aQJk88qJ1Cht1pcN0MnlUi49ns08K4Tbrxa0po2tE09k9MASmdDizMUgN-tK2v6Niwho78gcWyFiLZbSu9bYIROD34VopJdila9wJi5b_aF4p-JRpYXEe_gWYbuSovGm1gZ7O30lrBRedzAI23zlagfHrKwK8f7V9zfge__qO_FnOFabZUzeHJuF9tq2-v2rv08Hh0UL3w2eeZBHA4vQ6LJ_C_oQmO0bid9QkINO1M620hNg37_ttAniRdRzL2-Xcq77N5JYblGrdD33wApLmKMBEJ7TMjdBGQuALaCyzoJ6QFvxX2oeGBkMFmV4FN7JcjClqGW1jHZntxDS7dKLXF1HpRBL7WVVEwaxdNhTizqaNuUXsQ6bDRfAAzf3h9yyRIWbrQlwdcGk1FoZIQ5pXAhmbircKvoqSpAVIIBbQazgYf_OGwC0WZ_171llo_K0ZMDRiWwI7yvpU0cgL09SPyU2d1xDW9p6TMBcD4nnAAjM4Vn1HBAGaQ1VvQt0O_RUv-GaHfaz2WVZIYBSxPAKRYMoZsoEb7Rifdko2eVPFyBJulrQrVZ24MQBQJ4EaXy9A2eEGoXiUMwtaI4iZl0PpXRnp1is0aMHbIM5QJx4ZE8XIAyqmT34ZeChdW_LXg0eXXNbe70_8fqtaX7QB9icqwbB86rnLuaBdTkkxbOcF9I5tq3cuD1oXdcAoYhL9nBa0kAx0kupgN1pq2x8EwunSeJxIXryDgewapKjNsizuK0yEtAviETKGOSWm_WSy9ZIKJfH56VQ2apvU5bTafpUYCmDPUxhU6lp1Qu1BRUC3uTmGWIWGb_4R1ACbJbK6iA8FAwK2H6NWBnNR3y1M1E40EN9qtKDFRxZEwWCH2BkpBznySicZ66kYT0kLhqX1dAbZYdALGDFJ04sTD1IDHYD98Ugr-h66NsgJCx9QcRb9bPHJi8dOLcS8qfLIIKI7h4Kk4xdnKxZgFLET44z7mnLwaKrHESvwmM8gKVAjQM3SbKPKIG04Wj0fgxyFY6r1yi4ug6OhXYQtNYi__xUpMmsoHIK3OFMJOX7HjaeoPrJlqAk5oCXyEv1TdbdGxuCEAMstK4WBlwJlEx39uDCIb2Rayy4nw8u_tfQd-wktDheIXCTV0ENMrpYj-b8-QxSeQMifezMo6Z36xvZuOpdyoiwf9Cbxane9kglgSyTPxOg0HUWdPFapnZ8PsUchL2VBR5DECQBU173ejVwBOhL0G-cUJKopR1jnYXMiTxNsFVcmwEQzh47wHRKYrRo_Mmh84NSvSg0w29FYxnj2qh7UPHsUlpXSkr1hb5mBu8E0v0jYwoRxCdErRZEzrsy5uvS7hCdX9QwxUk1sb-LTKYh2ROd4xvHJvXXg9N4ad2M2aS7aFjU_Oa4wWV4gl6oTROSPItssyyy36M6N-triplPfZHNdnI28S0pl30vds8kxTJ6zKjO0yEKOD2rB22CS3UjoQIZL5NX6qBRkuC4HUgmdOeqmOWUIB_d7MqMGbLiiegFmms1CktuEcXQHFFHUKYsMUPPH-aCJotiTjMPITjZ3ZBUFNdRsfrrRV1JjIX4zGVqchU2_mKjZ5GLpvKpKnB7on7_ks1MOTdFVOzcD7jv83kVvlogJr></p></div><div data-bbox=)

MI9RkUqzWpFOacm5On8X42qX6DDeGnrQtsCuF_Ihn2v4d1awCo2vswAwz73-oU4
 GPRIjHrePM82S7leBSz4kmSICz0eL4yyHMqe3lg34Y8-gATsNcwUEpiZ0Ez1cgms2P
 MXYUIAGywnsBgmF8JuiBvX1wZREt5-X-tDpuIWkZD0a3R7mzgp5SBmmrak4kckA
 kkVG8PcS2_iVkbXzuuEttRHMP7M0ieVRMGQlvzcrRJfXpvtPcD-XclQtd7M-Ffk7riLIW
 BdJzDg75G-EZD9Hie8Wlp1EohbaYHJBvSfHG4cCZ0LKlcaECNg4yGHkSUiIpv95Dp
 a5lo2XW5aIjMlenNEM8ScvHxeUA5SoEkxwwS0osDaRHfdpd80gajf24ZT_LHAhD0rk
 Qf836sOQQ5dS2r_udAWW41t1-PCqB77DKltXcnL902-y-6zdvx6EenILZYHeOvyOex
 23Tsbvyu2FsQv4bdK2_ESqWLVud19B-HZ3Ybxs6YfkaIOvir3LsHf9cvyKRQia69fts1d
 OD61-Z61VcjX87LkVUMOABJhufc_f-Do1sPFu6GeHtyz_CqfEhMveNhmVaU0nJ_j3
 EELfaiXmL8Vje7Zy7f3xTwXICG5I00wbFO-0MvbbO385P0Px6cv__urVL_7xy_8BMF
 dfzMQQAAA&shmds=v1_ATWGeePKo5INX5Do17jeHNsAaYQYINwe-CcEwQWcvT
 XdjiKj1w&source=sh/x/vid/m1/2&kgs=3e2518d5f97efa80&utm_source=ivsp,le,rimspw
 ouoe,rimspwouohe,sh/x/vid/m1/2#fpstate=ive&vld=cid:4e781f51,vid:fRubY4WdO4I,s
 t:0>. Acesso em: 07 jun. 2026.

13 - Registro da execução de uma ou mais etapas

Após uma conversa inicial sobre como as pessoas cegas realizam a leitura e a escrita, foram apresentados aos alunos os dados táteis e o Gira Braille, permitindo que os explorassem livremente por meio do manuseio e da observação de suas características. Durante a atividade, os estudantes tiveram a oportunidade de conhecer o sistema Braille de forma prática e lúdica, identificando os pontos que compõem letras e números, realizando pequenas atividades de reconhecimento e experimentando a formação de caracteres.

Na sequência, foi exibido um vídeo da Turma da Mônica abordando o tema da deficiência visual, complementando os conhecimentos trabalhados e promovendo reflexões sobre inclusão e acessibilidade. O recurso audiovisual contribuiu para ampliar a compreensão dos alunos sobre as vivências das pessoas cegas e a importância de recursos adaptados para garantir a participação de todos nos diferentes espaços da sociedade.

Além de despertar a curiosidade e o interesse pelo sistema Braille, a atividade favoreceu o desenvolvimento da percepção tátil, da empatia e do respeito às diferenças, contribuindo para a compreensão de diferentes formas de comunicação, aprendizagem e interação com o mundo.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Uma professora apresenta uma atividade com LEGO Braille Bricks para duas crianças sentadas à sua frente. Elas observam e tocam a folha com peças coloridas e símbolos, enquanto interagem com curiosidade e atenção.



Audiodescrição: A imagem mostra duas crianças sentadas à mesa explorando um recurso tátil de cor branca. Com as duas mãos, ela segura e manipula o material, observando atentamente seus detalhes. Na primeira imagem a criança está explorando o gira braille e na segunda imagem um dado tátil



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Sala de aula com crianças sentadas em carteiras, vistas de costas, enquanto uma professora está à frente, próxima ao quadro branco. Ela segura um gira braille nas mãos e explica algo, olhando para os alunos. Ao fundo, há cartazes coloridos na parede com calendário e atividades escolares. O ambiente é organizado e típico de uma aula em andamento.



Audiodescrição: Na imagem, crianças estão sentadas em uma sala de aula assistindo atentamente a um vídeo exibido em uma televisão. A animação mostra um personagem com os olhos vendados, sugerindo uma atividade relacionada à percepção sensorial e à inclusão. O ambiente é organizado com mesas, cadeiras e prateleiras contendo diversos materiais pedagógicos. As crianças observam a tela com interesse, participando de um momento coletivo de aprendizagem.

Para dar continuidade à proposta, foi apresentado aos alunos o LEGO® Braille Bricks. Em um primeiro momento, os estudantes tiveram a oportunidade de manusear livremente as peças, explorando suas características e familiarizando-se com a representação das letras em Braille. Em seguida, de forma coletiva, foi construída a palavra MERCADO utilizando as peças do LEGO® Braille Bricks, possibilitando a compreensão da correspondência entre as letras do alfabeto convencional e sua representação no sistema Braille.

Após essa atividade inicial, os alunos foram desafiados a localizar, entre as peças disponíveis, as letras correspondentes aos seus próprios nomes. Na sequência, receberam uma folha de desenho e foram orientados a contornar as peças selecionadas, registrando sua forma e disposição. Por fim, reproduziram seus nomes utilizando as peças do alfabeto Braille, consolidando os conhecimentos trabalhados de maneira prática, lúdica e significativa. A atividade favoreceu o reconhecimento das letras, o desenvolvimento da coordenação motora e a compreensão da importância dos recursos de acessibilidade para a comunicação e a inclusão.



Audiodescrição: A imagem mostra três crianças ao redor de uma mesa, manipulando peças coloridas de montar LEGO Braille Bricks. Elas estão concentradas na atividade, organizando e encaixando os blocos. Sobre a mesa há uma caixa com mais peças e uma folha com a palavra "MERCADO", indicando uma proposta educativa. Ao fundo, parte de um adulto aparece acompanhando o momento. O ambiente é uma sala de aula organizada e iluminada.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Imagem de uma mesa com materiais pedagógicos. Há uma folha com a palavra “MERCADO” e peças coloridas do LEGO Braille Bricks organizadas em sequência formando a palavra “Mercado”. Em frente, há pequenos objetos táteis sobre a mesa.



Audiodescrição: Imagem 1: Vista superior de uma mesa escolar onde quatro estudantes estão reunidos manipulando peças coloridas do LEGO Braille Bricks. As peças, nas cores azul, verde, amarelo, vermelho e branco, estão espalhadas sobre a mesa enquanto os alunos selecionam e organizam os blocos em uma atividade colaborativa em sala de aula. Imagem 2: Em uma sala de aula, uma professora está ao lado de um estudante sentado, orientando uma atividade com peças do LEGO Braille Bricks coloridas dispostas sobre a mesa. O aluno segura uma peça enquanto acompanha as instruções, em um momento de interação e aprendizagem.

Dando continuidade à atividade, foi apresentado aos alunos o jogo Piquenique, adaptado com diferentes texturas nas casas do tabuleiro, de modo a possibilitar a orientação e a participação de pessoas com deficiência visual ou cegas. As adaptações foram explicadas aos estudantes, destacando a importância da acessibilidade e da inclusão no desenvolvimento de materiais pedagógicos e lúdicos.

OBSERVAÇÃO: As cartas do jogo também poderiam ser adaptadas para a leitura em Braille, uma vez que foram confeccionadas em papel de maior gramatura, adequado para a impressão em relevo. Contudo, essa adaptação não foi realizada nesta versão do material, pois não havia, no momento da aplicação, alunos com deficiência visual ou cegos participantes da atividade. Ainda assim, o jogo pode ser planejado de forma a permitir futuras adequações, ampliando seu potencial inclusivo.



Audiodescrição: Imagem 1: Em uma sala de aula, uma professora está em frente aos estudantes apresentando um tabuleiro colorido do jogo “Piquenique”. Os alunos permanecem sentados em suas carteiras observando a explicação. Ao fundo, há um quadro branco e materiais pedagógicos expostos na parede. Imagem 2: Close em um tabuleiro do jogo “Piquenique” sobre uma mesa. Um estudante explora o percurso com as mãos, tocando as casas adaptadas com diferentes texturas, favorecendo a interação tátil durante a atividade.



Para iniciar o jogo, as mesas foram organizadas no centro da sala de aula, e os alunos posicionaram-se em pé ao seu redor, favorecendo a interação e a participação de todos. Como estavam presentes dez estudantes, foram formadas cinco duplas. Em seguida, foi explicado que cada produto alimentício possuía um valor específico e que esse valor seria representado pelas peças do LEGO® Braille Bricks. Por exemplo, a água custava A\$ 1 e era representada pela peça A1; o iogurte custava A\$ 2 e era representado pela peça B2; e o sanduíche custava A\$ 3, sendo representado pela peça C3.

Após compreenderem a relação entre os produtos, seus valores e as peças correspondentes, cada dupla recebeu um total de A\$ 10, representados por três peças A1, duas peças B2 e uma peça C3. Os alunos foram orientados a organizar essas peças na tabela do LEGO® Braille Bricks, simulando a quantia disponível para as compras.

Na sequência, cada dupla foi desafiada a escolher quatro produtos para levar ao piquenique, sem exceder o valor recebido. Durante a atividade, os estudantes precisaram analisar os preços, realizar cálculos simples e tomar decisões em conjunto, exercitando conceitos de educação financeira, planejamento de gastos e trabalho colaborativo de forma lúdica e inclusiva.



Programa
**BRAILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Imagem 1: Vista superior de uma sala de aula. Uma professora está ao redor de um conjunto de mesas organizadas em formato de grupo, acompanhando uma atividade com dez estudantes. No centro das mesas encontra-se o tabuleiro colorido do jogo “Piquenique”, enquanto os alunos observam atentamente as orientações. O ambiente possui carteiras, materiais escolares e janelas ao fundo, evidenciando um momento de aprendizagem colaborativa. Imagem 2: Em uma sala de aula, uma professora está em pé ao lado de duas crianças sentadas em mesas escolares. Ela segura peças coloridas de montar (LEGO Braille Bricks) e as mostra para um menino que veste um moletom azul com o símbolo do Superman. Ao lado, uma menina de casaco azul observa a atividade. Sobre a mesa, há um tabuleiro colorido de jogo educativo com cartas e peões. Ao fundo, aparecem cartazes pedagógicos, números, letras e materiais didáticos fixados nas paredes.



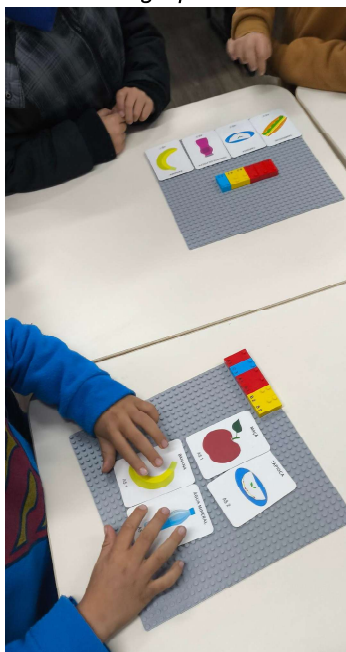
Audiodescrição: Em uma sala de aula, mesas organizadas exibem materiais de uma atividade educativa. Sobre as mesas há cartões ilustrados distribuídos em grupos, identificações numéricas impressas e braille, peças do LEGO Braille Bricks coloridas e dados táteis. À direita, destaca-se a caixa do jogo Piquenique atrás de uma placa com a palavra “Mercado”. Ao fundo, as prateleiras armazenam diversos jogos pedagógicos, compondo um ambiente voltado à aprendizagem inclusiva e lúdica.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Na imagem, um grupo de crianças participa de uma atividade de educação financeira em um mercadinho pedagógico adaptado. Em pé, ao redor das mesas, elas observam e selecionam cartões com imagens de produtos organizados em diferentes estações de compra. Cada produto possui um valor identificado em números e em braille, promovendo o contato com recursos de acessibilidade. Durante a atividade, as crianças comparam preços, escolhem itens e simulam situações de compra, desenvolvendo conceitos matemáticos, autonomia, inclusão e convivência em grupo.



Audiodescrição: Em uma mesa branca, crianças participam de uma atividade educativa utilizando placas do LEGO Braille Bricks e cartões ilustrados. Em primeiro plano, uma criança toca cartões com imagens e palavras, como banana, maçã, água mineral e tapioca, organizados sobre uma base cinza. Próximo aos cartões, peças coloridas de LEGO formam uma sequência. Ao fundo, outra dupla de estudantes realiza atividade semelhante com diferentes cartões. A cena destaca a exploração tátil e visual de conceitos relacionados à alimentação e à organização de informações.

Iniciou-se então o jogo, no qual os alunos lançavam os dados táteis e avançavam o número correspondente de casas no tabuleiro. Ao parar em uma casa branca (com textura de bolinha), a dupla permanecia no jogo sem realizar nenhuma ação adicional. Quando a parada ocorria em uma casa amarela (textura da parte “macia” da esponja), os participantes retiravam uma carta amarela do baralho e executavam a ação proposta. Já ao parar em uma casa vermelha (textura da parte “áspera” da esponja), a dupla retirava uma carta vermelha e, de forma colaborativa, discutia e tomava uma decisão em conjunto sobre a situação apresentada. Dessa maneira, o jogo estimulou não apenas o reconhecimento tátil e a familiarização com o sistema Braille, mas também o diálogo, a cooperação e a reflexão sobre as escolhas realizadas.



Audiodescrição: Vista superior de uma mesa escolar onde várias crianças participam de uma atividade educativa. Sobre a mesa há um tabuleiro colorido do jogo “Piquenique”, cartas ilustradas e placas de montagem cinzas. As crianças manipulam peças de encaixe coloridas do LEGO Braille Bricks. Em primeiro plano, uma criança de casaco preto monta uma estrutura com peças vermelhas, enquanto outras observam ou realizam a mesma atividade ao redor da mesa. O ambiente é de aprendizagem colaborativa e lúdica.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Audiodescrição: Vista superior de uma sala de aula onde uma professora e oito crianças participam de uma atividade em grupo. No centro das mesas unidas está o jogo de tabuleiro Piquenique, com percurso colorido, cartas e peões. A professora aponta para uma casa do tabuleiro enquanto os estudantes observam e interagem com o jogo. Sobre as mesas também há placas de LEGO e cartas ilustradas, utilizadas como apoio à atividade educativa. O ambiente é organizado e favorece a participação colaborativa dos alunos.



Audiodescrição: Em uma sala de aula, três crianças estão reunidas ao redor de uma mesa observando um jogo de tabuleiro colorido chamado Piquenique. O tabuleiro apresenta um percurso sinuoso com casas em diferentes cores, peões e cartas distribuídas sobre a mesa. Uma das crianças segura uma carta enquanto os demais acompanham atentamente a partida. Ao lado do jogo, há uma placa do LEGO Braille Bricks com peças coloridas.

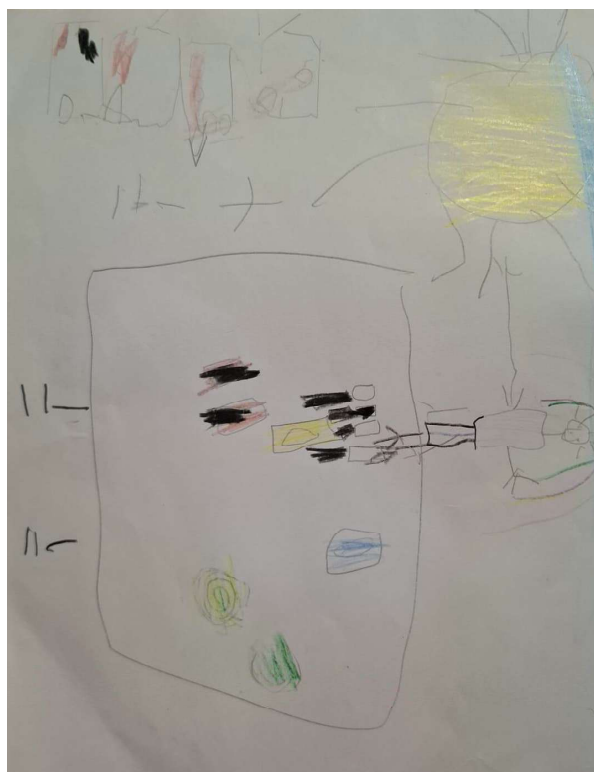
Para finalizar a atividade, os alunos foram convidados a registrar, por meio de desenhos, os conhecimentos e as experiências adquiridas ao longo da proposta. Os registros foram realizados abaixo de seus nomes, permitindo que expressassem de forma criativa aquilo que mais lhes chamou a atenção e o que aprenderam sobre o sistema Braille, a acessibilidade e os recursos táteis explorados durante a atividade.



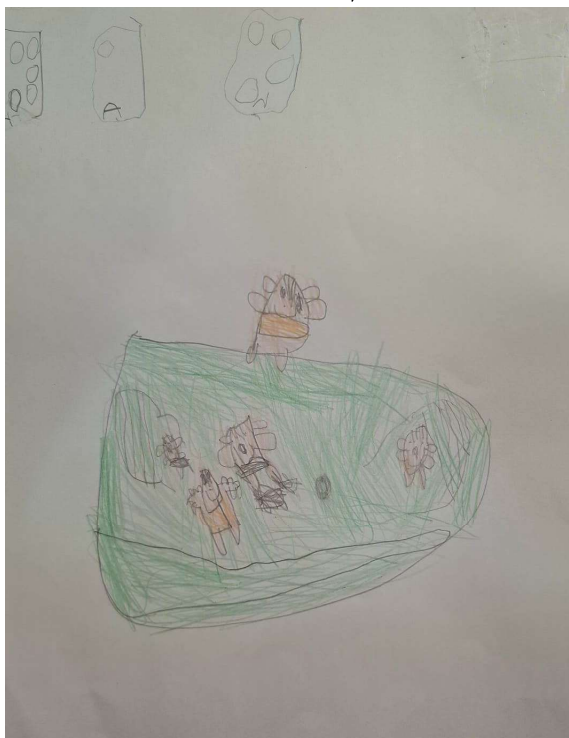
Programa
**BRaille
BRICKS**



Desenho do aluno Israel, 6 anos.



Desenho do aluno Davi, 6 anos, TEA.



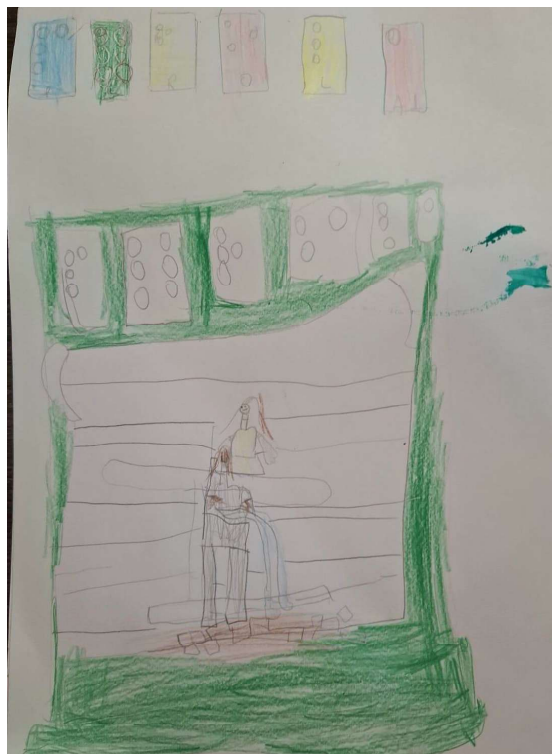
Desenho do aluno Yan, 6 anos, TEA.



Desenho do aluno Davi, 6 anos.



Programa
**BRILLE
BRICKS**



Desenho da aluna Pérola, 6 anos

Os depoimentos a seguir, compartilhados pela professora titular da turma e por alguns alunos, evidenciam as percepções sobre o projeto desenvolvido:

- “A proposta do uso do LEGO® Braille Bricks com alunos sem a baixa visão teve bastante participação da turma. Achei muito válido as propostas executadas, é uma forma de trabalho onde se pode aliar a alfabetização com o uso de um material diferente. É importante mostrar aos alunos como pessoas com baixa visão ou cegos fazem para se comunicar. A proposta do jogo Piquenique de uma forma adaptada proporcionou a interação da turma e a compreensão por parte deles, como seria a forma que alunos cegos conseguiriam jogar.” (Depoimento da Professora titular da turma Ana Paula Todeschini Romanato)
- “A aula foi LEGO® foi muito legal, dá pra saber as nossas letras e dos cegos.” (Depoimento de Miguel, 7 anos)



- “Eu gostei de jogar o piquenique de novo, achei muito legal o dado que dá pra sentir os números.” (Depoimento de Leonardo, 7 anos)
- “Eu gostei do LEGO® Braille Bricks, de aprender as letras e de como os cegos conseguem ler.” (Depoimento de Pérola, 6 anos)

Por fim, acredita-se que a implementação das intervenções propostas contribuiu para a construção de um ambiente educacional mais inclusivo, participativo e significativo, promovendo melhores oportunidades de aprendizagem para todos os estudantes.