



FUNDAÇÃO
DORINA
NOWILL
PARA CEGOS



Braille
Bricks

unesp



Unoeste

Roteiro para elaboração do Plano de Intervenção Estratégico (PIE)

1. IDENTIFICAÇÃO DO GRUPO

Nome	Função	Trabalho executado no PIE
Anita Carvalho de Souza	Auxiliar de Classe	Pesquisa e elaboração do PIE Confecção da Cella Braille Aplicação do PIE
Lilian Pires	Professora Titular	Pesquisa e elaboração do PIE Digitação de parte do trabalho Fundamentação teórica e organização técnica (ABNT)
Luciane Mara Costa	Professora Titular	Pesquisa e elaboração do PIE Digitação de parte do trabalho Fundamentação teórica e organização técnica (ABNT)
Pamela Emiko Gonçalves de Oliveira	Auxiliar de Classe	Pesquisa e elaboração do PIE Digitação de parte do trabalho Fundamentação teórica e organização técnica (ABNT)

Tabela 1 – Divisão de tarefas na elaboração do PIE Fonte: Elaboração própria (2026).



2. LEGO BRAILLE BRICKS E JOGO DA VELHA: desenvolvendo o raciocínio lógico, a alfabetização em Braille e a cooperação

3 DESCRIÇÃO DO CONTEXTO

O presente Plano de Intervenção Educacional (PIE) tem como objetivo apresentar, de forma introdutória, o sistema Braille para estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, utilizando o jogo da velha como estratégia para promover a aprendizagem, o raciocínio lógico, a atenção, a estratégia e a interação entre os estudantes, por meio das peças do LEGO Braille Bricks.

No desenvolvimento do projeto de intervenção, propõe-se uma atividade em que os alunos, com idades em torno de 9 anos, busquem, nas peças do LEGO Braille Bricks, as letras “O” e “X” para utilizá-las no jogo da velha. Após a identificação das peças, haverá um tempo de exploração livre, no qual as crianças poderão manipular, sentir o formato e explorar as possibilidades de combinação das peças. Essa etapa é fundamental, pois permite a familiarização com o tato e com o sistema Braille, além de preparar as crianças para a dinâmica do jogo, reforçando a alfabetização e o raciocínio lógico em um ambiente inclusivo.

A proposta “Jogo da Velha: desenvolvendo o raciocínio lógico, a alfabetização e a cooperação” foi elaborada para estudantes com deficiência visual, utilizando o LEGO Braille Bricks como recurso pedagógico acessível e lúdico. Por meio da exploração tátil e da dinâmica do jogo, busca-se estimular o raciocínio lógico, favorecer a alfabetização em Braille, ampliar habilidades de linguagem, fortalecer a orientação espacial e incentivar a cooperação, a interação social e o respeito às regras. Dessa forma, promove-se uma aprendizagem significativa, inclusiva e participativa, valorizando as potencialidades do estudante e seu protagonismo no processo de aprendizagem.

O PIE — “Lego Braille Bricks e o Jogo da Velha: desenvolvendo o raciocínio lógico, a alfabetização em Braille e a cooperação” — contempla, ainda, o



desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento estratégico por meio do jogo da velha; a aprendizagem e o reconhecimento das letras em Braille utilizando as peças do LEGO Braille Bricks; o estímulo à percepção tátil, à atenção, à concentração e à coordenação motora fina; o fortalecimento da cooperação, da comunicação, do respeito às regras e do trabalho em equipe; a promoção da educação inclusiva, incentivando a participação de todos os estudantes, com ou sem deficiência visual, em uma mesma atividade; e o desenvolvimento da autonomia, da socialização e da resolução de problemas de forma lúdica e significativa.

Assim, o projeto contempla uma prática pedagógica inclusiva que utiliza o brincar como estratégia para favorecer a aprendizagem, a interação entre os estudantes e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, estimulando também o pensamento computacional, social e linguístico.

As atividades foram planejadas de forma progressiva, favorecendo o desenvolvimento gradual das habilidades. Inicialmente, as crianças exploram as peças do LEGO Braille Bricks, reconhecendo as letras em Braille e familiarizando-se com o tato. Em seguida, são introduzidas ao jogo da velha, aplicando o raciocínio lógico e a alfabetização em Braille. Por fim, as atividades são realizadas em conjunto, reforçando a cooperação, o diálogo e o trabalho em equipe, permitindo que cada criança contribua de forma ativa e inclusiva.

A atividade foi desenvolvida com 344 peças de LEGO Braille Bricks, que contêm as tábuas necessárias para a realização das atividades propostas. As peças são coloridas, em alto-relevo, representando a cela Braille.

3.1 Perfil dos estudantes

Em Jardim Ísis, o projeto será aplicado no 4º ano do período da manhã, com 23 alunos, sendo três deles autistas.

3.2 Descrição da comunidade

A comunidade está localizada em área urbana no município de Cotia e atende, principalmente, o bairro Jardim Ísis e seus arredores.



3.3 Perfil da escola

A escola atende à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental I e possui como linha pedagógica uma abordagem construtivista sociointeracionista, alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Compreende a aprendizagem como um processo ativo, mediado por interações e experiências significativas, com foco no desenvolvimento integral, na equidade, na inclusão e na garantia da aprendizagem de todos.

A ideia central é promover uma educação de qualidade social, que assegure o acesso, a permanência, a participação e a aprendizagem de todos os estudantes, respeitando as singularidades, eliminando barreiras educacionais e enfrentando desigualdades.

Sua missão é garantir uma educação emancipadora, inclusiva e comprometida com o desenvolvimento cognitivo, socioemocional, ético e cidadão de todos os estudantes.

A escola conta com 12 professores no Ensino Fundamental e na Educação Infantil, atendendo aproximadamente 300 alunos. O funcionamento ocorre nos períodos da manhã (das 7h00 às 11h00) e da tarde (das 13h00 às 17h40).

4 DESENVOLVIMENTO DO PIE (EQUIPE RESPONSÁVEL)

O Plano de Intervenção Educacional (PIE) foi desenvolvido colaborativamente por duas professoras e uma auxiliar de classe, todas servidoras públicas do município de Cotia. Participaram da elaboração do trabalho: Anita Carvalho de Souza (Auxiliar de Classe na E. M. Jardim Ísis), Lilian Pires (Professora de Educação Infantil no Centro Educacional Prof.^a Yveth Nader Cavalcante), Luciane Mara Costa (Professora de Educação Infantil na E. M. Clodoaldo de Jesus Domingues) e Pâmela Emiko Gonçalves de Oliveira (Auxiliar de Classe na E. M. Francisco Nunes de Oliveira).



As integrantes participaram, em conjunto, da pesquisa, do planejamento e da elaboração da proposta pedagógica. Considerando que as profissionais atuantes nos Centros Educacionais Prof.^a Yveth Nader Cavalcante, E. M. Clodoaldo de Jesus Domingues e E. M. Francisco Nunes de Oliveira não desenvolvem suas atividades com turmas pertencentes à faixa etária prevista para a aplicação da proposta, a execução do PIE ocorreu na turma do Ensino Fundamental em que a Auxiliar de Classe Anita atua, na E. M. Jardim Ísis.

Isso possibilitou a aplicação prática das atividades planejadas de forma colaborativa entre as integrantes, desde a escolha do tema, construção da proposta, até sua execução prática.

5 TEMA

O tema do PIE — “Lego Braille Bricks e Jogo da Velha: desenvolvendo o raciocínio lógico, a alfabetização em Braille e a cooperação” — foi desenvolvido com base na abordagem construcionista, contextualizada e significativa, visando promover a aprendizagem ativa, a participação, a autonomia e o protagonismo dos estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental.

A proposta busca aproximar os estudantes do sistema Braille de forma lúdica, despertando o interesse pela aprendizagem por meio da manipulação das peças do LEGO Braille Bricks e da participação no jogo da velha. Além disso, proporciona o desenvolvimento do raciocínio lógico, da percepção tátil, da atenção, da concentração, da resolução de problemas e da alfabetização em Braille, favorecendo também a cooperação, a interação social, o respeito às regras e a inclusão de todos os estudantes em um ambiente de aprendizagem colaborativo e significativo.

Mesmo não havendo estudantes com deficiência visual na turma de amostragem, o trabalho com inclusão torna-se essencial para o desenvolvimento da empatia, do respeito às diferenças e da consciência social.

A escolha do tema fundamenta-se na promoção de uma aprendizagem lúdica, inclusiva e significativa, utilizando o LEGO Braille Bricks e o jogo da velha como



recursos pedagógicos. A proposta vai além da alfabetização tátil, pois desenvolve o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a cooperação, a atenção e a interação entre os estudantes, favorecendo uma aprendizagem ativa e a participação de todos, utilizando predominantemente o próprio LEGO BRAILLE BRICKS.

6 OBJETIVOS

6.1 Objetivo geral

Promover a aprendizagem do sistema Braille, o raciocínio lógico, a atenção, a estratégia e a interação entre os estudantes por meio do jogo da velha, utilizando as peças do LEGO Braille Bricks.

6.2 Objetivos específicos

- Reconhecer letras e caracteres em Braille utilizando as peças do LEGO Braille Bricks;
- Desenvolver o raciocínio lógico e o planejamento de estratégias durante o jogo;
- Estimular a cooperação, o respeito às regras e o trabalho em equipe;
- Favorecer a inclusão, promovendo a participação conjunta de estudantes com e sem deficiência visual;
- Fortalecer a autonomia, a concentração e a percepção tátil durante as atividades.

7 HABILIDADES E COMPETÊNCIAS DA BNCC

7.1 Habilidades (Língua Portuguesa – 4º ano)

- EF04LP01 – Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares diretas e contextuais;
- EF04LP03 – Localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais adequado ao contexto;



- EF04LP12 – Planejar e produzir tutoriais ou instruções sobre jogos e brincadeiras, em áudio ou vídeo (essa habilidade pode ser adaptada para que os alunos expliquem as regras do jogo da velha);
- EF04LP13 – Identificar e produzir textos instrucionais, como regras de jogos, utilizando linguagem adequada;
- EF15LP10 – Escutar com atenção, formular perguntas e participar das interações orais;
- EF15LP11 – Respeitar os turnos de fala e participar das conversas de forma colaborativa;
- EF35LP20 – Expor ideias e apresentar trabalhos com clareza e organização.

7.2 Competências gerais

- Desenvolver o pensamento crítico, considerando que o jogo da velha exige estratégias e planejamento;
- Valorizar a diversidade, promovendo a inclusão de estudantes com e sem deficiência visual;
- Desenvolver autonomia e responsabilidade, ao envolver os alunos na construção do conhecimento;
- Estimular a cooperação, uma vez que o trabalho em equipe é essencial tanto no uso das peças quanto na prática da alfabetização em Braille.

8 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Conhecimento da célula Braille: estrutura de seis pontos, numeração e organização espacial;
- Identificação e exploração tátil da célula Braille;



- Reconhecimento e identificação das letras “O” e “X” em Braille, relacionando-as ao jogo da velha;
- Exploração livre das demais letras do alfabeto em Braille por meio das peças LEGO Braille Bricks;
- Formação de letras, palavras simples e associação entre letra, som e representação em Braille;
- Jogos e desafios de raciocínio lógico utilizando o jogo da velha;
- Desenvolvimento de estratégias, antecipação de jogadas e resolução de problemas;
- Coordenação motora fina e percepção tátil na manipulação das peças;
- Orientação espacial: linhas, colunas, posições e lateralidade;
- Cooperação, respeito às regras, trabalho em equipe, comunicação e resolução de conflitos durante os jogos;
- Inclusão, empatia e valorização da diversidade por meio de atividades colaborativas entre crianças com e sem deficiência visual;
- Ampliação da autonomia, da concentração, da atenção e da criatividade por meio de atividades lúdicas com o LEGO Braille Bricks;
- Introdução ao sistema Braille: célula Braille, organização e identificação das letras (O e X).

9 RECURSOS DIDÁTICOS

- LEGO Braille Bricks;
- Célula Braille;
- Alfabeto em Braille.



10 DESENVOLVIMENTO DO PIE

No desenvolvimento do PIE com LEGO Braille Bricks e o jogo da velha, o foco é um percurso ativo e colaborativo. Inicialmente, realiza-se uma sensibilização ao Braille, utilizando as peças como introdução tátil. Em seguida, são propostos desafios lógicos no jogo da velha, nos quais as letras em Braille são associadas às estratégias do jogo.

As crianças passam a explorar livremente as letras, formando palavras e resolvendo problemas, trabalhando em pequenos grupos. Ao longo do processo, há momentos de reflexão coletiva, nos quais os estudantes compartilham estratégias, ajustam suas ações e fortalecem a cooperação.

A proposta será desenvolvida com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental e tem como objetivo promover conhecimentos sobre inclusão, acessibilidade e sistema Braille, oportunizando o contato com outro sistema de escrita, além de ampliar atitudes de respeito às diferenças.

11 PREPARAÇÃO DO AMBIENTE E ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO

A atividade teve início com uma roda de conversa, abordando o curso, o LEGO Braille Bricks, suas funções, o público direcionado e as formas de utilização.

Como havia poucos alunos presentes, estes foram organizados em duplas. Observou-se que os alunos com TEA demonstraram preferência por manusear as peças individualmente.

12 ORIENTAÇÕES INICIAIS E SENSIBILIZAÇÃO

A aula inicia-se com uma roda de conversa, com o objetivo de levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre inclusão, acessibilidade e deficiência visual. Nesse momento, o professor promove um diálogo por meio de perguntas que estimulem a reflexão e a participação dos alunos, tais como:

- O que significa inclusão?



- O que é acessibilidade?
- Existem outras formas de leitura e escrita além da que utilizamos no dia a dia?
- As pessoas aprendem todas da mesma maneira? Por quê?
- Como vocês acham que uma pessoa com deficiência visual aprende a ler e a escrever?
- Vocês conhecem o sistema Braille? Para que ele serve?
- Que recursos podem facilitar a aprendizagem de pessoas com deficiência visual?
- Quais exemplos de acessibilidade vocês conhecem na escola ou em outros espaços?

Considerando que a turma não possui estudantes com deficiência visual, a proposta assume caráter sensibilizador e educativo, buscando desenvolver empatia, respeito às diferenças e compreensão sobre acessibilidade.

12.1 Introdução dos conteúdos e recursos pedagógicos

Após a roda de conversa e a troca de vivências, será apresentado o sistema Braille, destacando sua importância como forma de leitura e escrita utilizada por pessoas com deficiência visual. Os estudantes observarão o alfabeto em Braille, conhecerão a organização da célula Braille e compreenderão que existem diferentes formas de leitura, escrita e comunicação, reconhecendo o Braille como recurso fundamental para o acesso à informação e à aprendizagem.

Em seguida, os conhecimentos construídos serão vivenciados de forma lúdica por meio da proposta do jogo da velha com LEGO Braille Bricks. Durante a atividade, os estudantes explorarão as peças para identificar letras e símbolos em Braille, desenvolvendo o raciocínio lógico, a percepção tátil, a cooperação, o respeito às regras, a interação entre os colegas e a resolução de problemas. Assim, o jogo favorece uma aprendizagem significativa, inclusiva e participativa.

12.2 Organização dos estudantes

Por se tratar de final de bimestre e de um período frio, houve grande número de faltas. Dessa forma, foi possível organizar os alunos em duplas, favorecendo maior tempo de manipulação das peças e melhor aproveitamento da atividade.

12.3 Sequência das atividades

- Apresentação do sistema Braille e exploração da célula Braille;
- Demonstração do uso das peças;
- Exploração livre do LEGO Braille Bricks;
- Propostas do aplicador;
- Orientações sobre o cuidado com os materiais;
- Organização das duplas;
- Entrega do material;
- Socialização das produções;
- Prática;
- Roda de conversa final.

As atividades são desenvolvidas com base em quatro características essenciais da aprendizagem lúdica:

- **Ludicidade:** utilização de elementos lúdicos para engajar e motivar;
- **Cooperação:** incentivo ao trabalho em grupo e à troca de experiências;
- **Experimentação:** estímulo à exploração e construção ativa do conhecimento;
- **Contextualização:** relação das atividades com o universo dos estudantes.



13 HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Alfabetização em Braille;
- Raciocínio lógico;
- Cooperação;
- Empatia e inclusão;
- Conhecimento introdutório do sistema Braille.

14 FUNÇÃO DA EQUIPE RESPONSÁVEL

As professoras e auxiliares de classe serão responsáveis pelo planejamento, elaboração dos recursos pedagógicos, mediações e organização das atividades. Entretanto, a aplicação do jogo será de responsabilidade da auxiliar de classe Anita, garantindo uma condução mais próxima durante a execução.

A auxiliar de classe atuará na organização dos materiais, apoio durante as atividades e acompanhamento dos estudantes.

A gestão escolar será responsável pela requisição e recebimento dos materiais, considerando que a escola não possui alunos com deficiência visual nem polo de AEE (Atendimento Educacional Especializado). O material foi obtido por empréstimo para a realização da prática.

Dessa forma, o desenvolvimento do PIE promove práticas pedagógicas inclusivas, lúdicas e colaborativas, com mediação pedagógica adequada, respeitando o ritmo e as potencialidades de cada estudante.



15 AVALIAÇÃO

15.1 Avaliação diagnóstica

O LEGO foi recebido pelos alunos com entusiasmo e satisfação. Apesar de a proposta parecer simples inicialmente, revelou diferentes níveis de complexidade conforme a experiência de cada criança.

Os alunos iniciaram montando as colunas do jogo da velha e tiveram liberdade para escolher cores e estratégias. Cada dupla adotou uma forma de organização, demonstrando capacidade de planejamento e tomada de decisão. Após o jogo, exploraram os materiais livremente, criando construções e formando palavras.

15.2 Avaliação formativa

A avaliação formativa ocorre de maneira contínua ao longo do processo, observando o engajamento dos estudantes, o desenvolvimento da leitura e escrita em Braille e a cooperação em grupo.

São realizados registros, feedbacks e observações sistemáticas, permitindo ajustes no processo de ensino e intervenções pedagógicas quando necessário.

15.3 Avaliação somativa

A avaliação somativa ocorre ao final do projeto, podendo incluir atividades estruturadas, como a realização completa do jogo da velha em Braille ou atividades de reconhecimento e leitura.

Os resultados são comparados aos objetivos propostos, permitindo verificar o desenvolvimento das competências e o alcance das metas estabelecidas.

15.4 Avaliação do professor

A atividade contribui significativamente para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da linguagem escrita. O uso das peças com letras, números e alto-relevo estimulou a curiosidade e a formação espontânea de palavras.



Embora não tenha apresentado alto nível de dificuldade, a atividade proporcionou o desenvolvimento de diversas habilidades, evidenciando o potencial de aprendizagem dos estudantes.

16 ACOMPANHAMENTO INSTITUCIONAL

O acompanhamento institucional pode incluir reuniões regulares para monitoramento do projeto, análise de resultados e feedbacks. Também envolve apoio na adequação de recursos, formação continuada dos professores e articulação com as famílias.

Além disso, a gestão garante o alinhamento do projeto ao currículo escolar e assegura o uso adequado dos recursos, visando à efetividade das ações propostas.

17 CRONOGRAMA

ETAPA 1 – DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES (4 HORAS)

Etapas	Atividades	Carga horária	Responsáveis
1	Planejamento do projeto e definição do tema	0h30	Equipe
2	Organização dos materiais e recursos didáticos	0h30	Equipe e gestão
3	Preparação do ambiente e sensibilização inicial	0h30	Professora e auxiliar
4	Apresentação do sistema Braille	0h30	Professora
5	Exploração das peças LEGO Braille Bricks	0h30	Estudantes com mediação
6	Aplicação do jogo da velha	0h30	Auxiliar de classe
7	Desenvolvimento das atividades práticas em grupo	0h30	Estudantes e equipe
8	Socialização das atividades	0h30	Professora e estudantes
9	Roda de conversa e encerramento das atividades	1h	Professora e estudantes

Tabela 2 – Cronograma para o Plano de Intervenção Estratégica.

ETAPA 2 – AVALIAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO (5 HORAS)

Etapas	Atividades	Carga horária	Responsáveis
10	Avaliação diagnóstica e formativa	2h	Professora e auxiliar
11	Avaliação final (somativa)	1h	Professora
12	Registro e análise dos resultados	1h	Equipe
13	Elaboração do relatório final do PIE	1h	Equipe

Tabela 3 – Cronograma de avaliação.

Tabela 2 – Cronograma para o Plano de Intervenção Estratégica.

18 REGISTRO DA EXECUÇÃO DAS ETAPAS

A aplicação do PIE foi realizada pela auxiliar de classe Anita, em uma turma do 4º ano, ao longo de duas aulas, em colaboração com outros membros da equipe.

As atividades foram desenvolvidas de forma progressiva, respeitando o tempo de exploração e construção do conhecimento dos estudantes. Inicialmente, foi realizada uma roda de conversa sobre inclusão e acessibilidade. Em seguida, apresentou-se o alfabeto Braille e os materiais didáticos, culminando nas atividades práticas com LEGO Braille Bricks.

A experiência revelou-se significativa, participativa e enriquecedora, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e inclusivas.



Imagem 1 - Demonstração da atividade e materiais pela auxiliar Anita.

Audiodescrição: foto em ambiente escolar com a Auxiliar Anita demonstrando com a placa Lego como realizar a atividade, ao fundo uma lousa verde, com jogo da velha desenhado, ao lado a mesa da professora, e os alunos sentados observando a explicação, Anita veste uma blusa na cor vinho, calça preta, camiseta azul, possui pele branca e cabelos castanhos na altura dos ombros.



Imagem 2 – Alunos colocando em prática a experiência tátil.

Audiodescrição: nesta imagem focamos apenas nas mãos dos alunos que estão montando as colunas, as peças em cores verde, amarela, branca e azul estão espalhadas sob a mesa de cor cinza com bordas vermelhas com divisórias em vermelho.

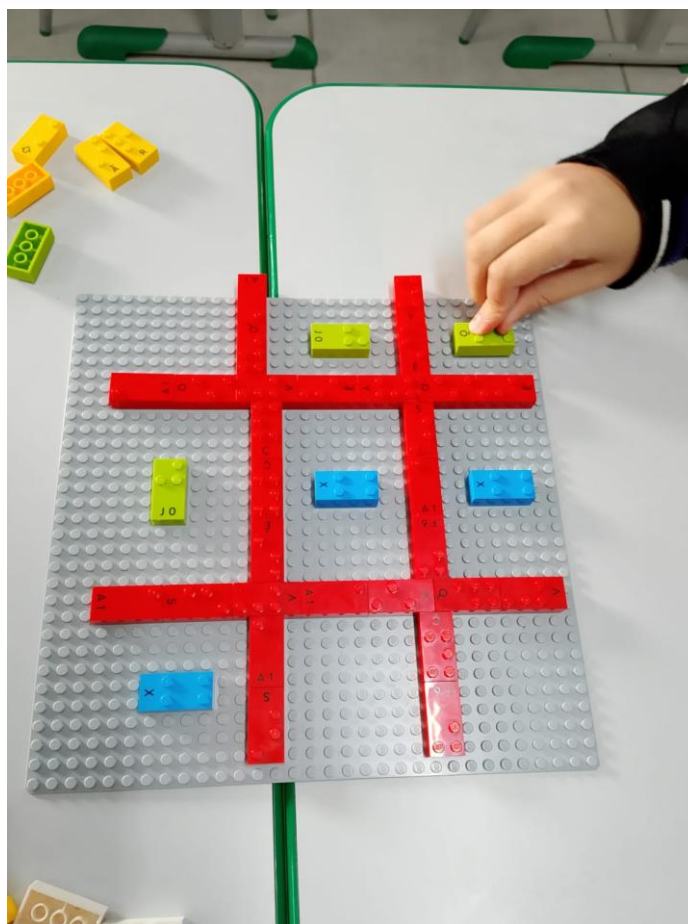


Imagem 3 - O Jogo foi iniciado , a imagem a seguir demonstra o jogo, sendo realizado pelos alunos.

Audiodescrição: Novamente o foco da imagem está na atividade mostrando a mão do aluno durante o jogo, utilizando formas retangulares azuis e amarelas dentro do tabuleiro de fundo cinza e com divisórias na cor vermelha.



Imagem 4 - Alunos explorando Lego Braille de forma livre.

Audiodescrição: a imagem mostra alunos explorando livremente as peças do Lego Braille. Na imagem um dos alunos monta uma piscina com bordas amarelas e peças azuis representando a água, enquanto na outra metade o colega montou em formato de edifício com várias peças nas cores, vermelho, amarelo, verde, branco, azul claro e azul escuro, ambos utilizando uma base na cor cinza.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar*. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018.

FUNDAÇÃO DORINA NOWILL PARA CEGOS. *Programa LEGO® Braille Bricks*. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, [s.d.]. Disponível em: <<https://fundacaodorina.org.br/braille-bricks/>>. Acesso em: 26 maio 2026.

FUNDAÇÃO DORINA NOWILL PARA CEGOS. *Apostila de audiodescrição*. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, 2020. Disponível em: <<https://trocandosaberes.com.br/wp-content/uploads/2022/03/02-Apostila-de-Audiodescricao.pdf>>. Acesso em: 1 jun. 2026.

SCHLÜNZEN JUNIOR, Klaus; LOPES, Marina Regina; OLIVEIRA, Regina Fátima de; SOUSA, Telma de; RODRIGUES, Valéria. *Manual de uso LEGO® Braille Bricks*. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, [s.d.].

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Instituto de Informática; CIAR; Media Lab. *BrailleÉcran: material didático*. Goiânia, 2019.



ANEXOS

ANEXO A – Exemplo de aprendizagem com ludicidade (tirinha)

Imagine dois amigos, Maria e Enzo, sentados à mesa com um tabuleiro de jogo da velha. Maria coloca um símbolo em Braille no primeiro quadrado, e Enzo pergunta: “O que significa essa letra?”. Maria responde: “É a letra A!”.

Na sequência, os dois passam a formar uma palavra, como “SOL”. Ao final, a tirinha apresenta os dois sorrindo, indicando que conseguiram compreender a mensagem proposta. Dessa forma, o jogo e a leitura se conectam de maneira lúdica e significativa.