

A LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) E O BRAILLE NA SALA DE AULA – TRABALHANDO AS HABILIDADES DE ACORDO COM A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APRENDIZAGEM COM O USO DE CARD GAMES

Viviane Vieira de Fátima

VIEIRA, Viviane de Fátima. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela UNIUBE – Universidade de Uberaba, Pós-Graduada em Libras, Pós-Graduada em Educação Especial e Neuropsicopedagogia pela UCAM - Universidade Cândido Mendes; vários cursos de capacitação e extensão e aperfeiçoamento, homenagens e prêmios de reconhecimento pelo trabalho nas áreas afim, Coordenadora e Professora do curso de Libras da empresa Superficiente, experiência como Supervisora Pedagógica Educação Fundamental e na Educação Infantil, Professora de AEE em Língua Brasileira de Sinais. E-Mail: viviane-icm@hotmail.com

Nelson Moreira da Silva Junior

Empreendedor Socioambiental especialista em Inclusão e Sustentabilidade na empresa Superficiente Acessibilidade Libras e Braille, Desenvolvedor Master do Projeto DEIS (Design de Embalagens Inclusivas e Sustentáveis), autor dos Card Games em Libras e Braille, dos Livros Ilustrados em Libras e Braille para colorir e dos Tabuleiros Libras e Braille 3D – E-Mail: nelsonjuniornj001@yahoo.com

RESUMO

Introdução: É inegável o quanto os jogos e brincadeiras são importantes, divertidos e desafiadores também no ambiente educacional, facilitando assim a aprendizagem, com o uso dos jogos conteúdos didáticos, habilidades e competências da BNCC são trabalhados de forma lúdica e prazerosa. No entanto podemos ressaltar o uso de Card Games em Libras e Braille disponíveis em uma sala de aula a qual trás momento/vivência de aprendizagem de forma inclusiva. **Objetivo:** Mostrar que o “Design para todos” (Design for All) pode estar presente em inúmeros materiais pedagógicos atendendo as necessidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) neste caso o docente pode utilizar o mesmo material para alunos com e sem deficiência, trazendo equidade, é de fundamental importância que o aluno seja o protagonista no momento do uso dos jogos. **Metodologia:** No contexto do ensino e aprendizagem por meio do uso de Card Games em Libras e Braille, o professor propõem atividades em grupo que estimulem as habilidades socioemocionais de forma cooperativa e colaborativa, estes Card Games por possuírem em seu conteúdo letras, palavras, imagens, relevo Braille, Libras (Língua Brasileira de Sinais), Escrita Tátil e Sign Writing permitem um grande trabalho de inclusão, pois; pessoas com e sem deficiência aprendem brincando com o mesmo jogo. **Resultados:** Conseguimos, desta forma, trabalhar de forma transdisciplinar, que estejam de acordo com os objetivos e habilidades propostos pelo docente, cito aqui algumas habilidades da BNCC possíveis, como por exemplo: EF01ER03MG,

Congresso Internacional Online dos Esportes da Mente VI Simpósio
"O Xadrez como Inclusão Escolar"

Etapa 3 - Congresso Científico dos Esportes da Mente

EF01ER03X, EF01LP10A, EF01LP05X, EF01LP13, EF01MA31MG, EF02CI04 e EF03CI06. **Conclusões:** Estas e outras habilidades podem ser trabalhadas de forma riquíssima, assim professores e alunos criam vínculo de ensino e aprendizagem usando o mesmo recurso pedagógico como ferramenta plausível atendendo a BNCC dentro da sala de aula, sala de recursos multifuncionais e AEE (Atendimento Educacional Especializado).

Palavras-chave: Libras; Braille; BNCC.