

A produção e uso de um dominó adaptado para o ensino de alunos com necessidades especiais: promovendo a inclusão com materiais concretos.

Ester Ribeiro de ALMEIDA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)
Rio de Janeiro, Brasil

Resumo. Este relato teve como **objetivo** apresentar a criação, aplicação e análise de um jogo de dominó adaptado, desenvolvido para uma turma do 1º ano do ensino fundamental que contava com um aluno com deficiência visual. A **metodologia** baseou-se na confecção artesanal de peças de dominó utilizando tampinhas de garrafa PET e materiais com diferentes texturas — como algodão, lã, EVA, TNT e tule —, de modo que cada elemento pudesse ser identificado tanto pelo tato quanto pela visão. A atividade foi realizada em etapas, contemplando a exploração sensorial, a explicação das regras e a vivência coletiva do jogo, sob mediação da professora, garantindo a interação e o engajamento do grupo. A **fundamentação teórica** foi sustentada pelas ideias de Vygotsky (1987), que ressalta a importância da mediação pedagógica e das interações sociais no processo de aprendizagem, além das diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), que asseguram o direito à educação inclusiva e equitativa. Os **resultados** evidenciaram avanços significativos na compreensão das cores, no desenvolvimento da sensibilidade tátil, na socialização e na cooperação entre os alunos. Em **conclusão**, a experiência confirmou que o uso de jogos adaptados é uma prática pedagógica eficaz e transformadora, capaz de integrar, motivar e favorecer o aprendizado de todos, contribuindo para a construção de uma escola verdadeiramente inclusiva.

Palavras-chave: Educação inclusiva; Materiais adaptados; Jogos; Materiais concretos.

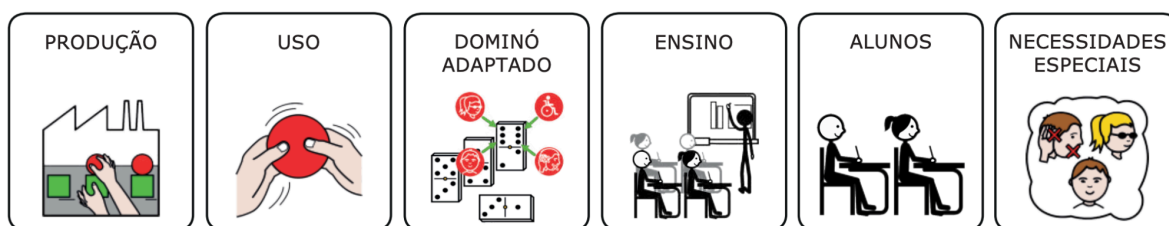
Resumo em Libras

(clique na janela abaixo para acessar o vídeo completo):



Resumo em CAA - Comunicação Aumentativa e Alternativa

(clique na imagem abaixo para acessar o arquivo completo):



A Produção e uso de um Dominó Adaptado para o ensino de alunos com necessidades especiais:

Introdução

A inclusão de alunos com deficiência no ambiente escolar regular tem sido um desafio crescente para educadores e gestores, sobretudo quando se trata de promover uma educação de qualidade que atenda às necessidades de todos. No contexto da educação especial, a utilização de materiais adaptados torna-se imprescindível para garantir que os alunos com deficiências, especialmente a deficiência visual, possam acessar e compreender os conteúdos propostos. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é dever da escola assegurar que todos os alunos, independentemente de suas condições físicas ou cognitivas, tenham acesso às ferramentas pedagógicas necessárias para o pleno desenvolvimento.

Neste relato de experiência, aborda-se a produção e a aplicação de um jogo de dominó adaptado para uma turma inclusiva de ensino regular no 1º ano do ensino fundamental. O jogo foi confeccionado com tampinhas de garrafa e materiais de diferentes texturas e cores, de forma a atender tanto às demandas pedagógicas quanto às sensoriais dos alunos, facilitando o aprendizado das cores e promovendo a sensibilidade tátil. A proposta partiu da necessidade de criar um recurso pedagógico acessível e lúdico, que pudesse engajar os alunos de forma significativa, e ao mesmo tempo, promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sensoriais.

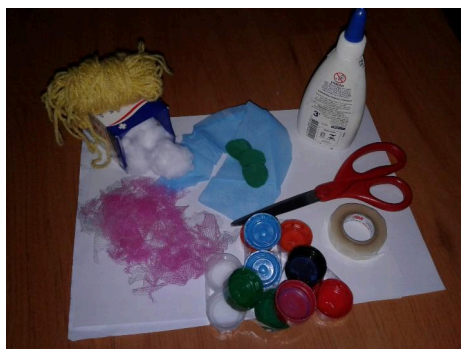
Segundo Vygotsky (1987), o aprendizado ocorre por meio da interação social e do uso de ferramentas concretas que ajudam a mediar o conhecimento. Neste sentido, o dominó adaptado foi pensado como uma ferramenta de mediação, permitindo que os alunos com deficiência visual pudessem não só brincar, mas também aprender sobre cores, texturas e formas, elementos importantes no seu desenvolvimento integral.

Descrição do caso

A turma na qual a atividade foi realizada era composta por 15 alunos, dos quais um possuía deficiência visual. O desafio era integrar esse aluno nas atividades de forma que ele pudesse participar e aprender junto com os colegas, sem que se sentisse excluído. Durante as primeiras semanas de aula, foi verificado que os materiais e métodos convencionais, como livros ilustrados e atividades de desenho, não eram adequados para esse aluno. Foi então que surgiu a ideia de adaptar o jogo de dominó, utilizando materiais que pudessem ser percebidos não apenas pela visão, mas também pelo tato. O dominó adaptado foi elaborado utilizando

tampinhas de garrafa PET como base para as peças. Dentro de cada tampinha, foram colados materiais de diferentes texturas: algodão, lã, EVA, TNT e tule. Esses materiais foram escolhidos por sua variedade tátil, permitindo que alunos cegos pudessem distinguir as peças através do toque.

Figura 1: Materiais utilizados na confecção do dominó adaptado.



Fonte: elaborado pela autora

Figura 2: Revestimento das peças do dominó.



Fonte: elaborado pela autora

Além disso, as cores dos materiais foram estrategicamente selecionadas para ajudar os alunos videntes a relacionarem as texturas às cores, promovendo a inclusão de todos no mesmo jogo.

Figura 3: Peças prontas para serem utilizadas.



Fonte: elaborado pela autora

Figura 4: Jogo em andamento.



Fonte: elaborado pela autora

A atividade foi desenvolvida em várias etapas. Na primeira, os alunos foram apresentados ao dominó e às diferentes texturas. Os alunos cegos puderam explorar as peças livremente, enquanto os demais foram incentivados a reconhecer as cores e as texturas, criando uma interação inclusiva entre todos.

Na segunda etapa, foi realizado uma série de partidas do dominó, permitindo que os alunos jogassem em duplas, formando combinações com base nas cores e texturas. A mediação da professora foi essencial para garantir que todos pudessem participar de forma equitativa.

Metodologia

A metodologia aplicada seguiu uma abordagem baseada no conceito de pedagogia inclusiva, que visa a adaptação de materiais e práticas pedagógicas para atender às necessidades específicas dos alunos com deficiência. Como destaca o "Documento Norteador para Implementação do Plano de Acessibilidade Básica - PAB" (2024), a acessibilidade é um direito fundamental que deve ser garantido por meio de adaptações que promovam o acesso igualitário ao conhecimento.

O processo de elaboração do jogo de dominó envolveu a escolha de materiais que permitissem uma experiência sensorial rica para os alunos cegos. Seguindo as diretrizes da BNCC, que enfatiza a importância de proporcionar uma educação que respeite as individualidades e promova a inclusão, o jogo foi pensado para ser simples, mas eficaz. Cada material foi selecionado com base em sua textura e contraste com os outros, de forma que as diferenças fossem claramente perceptíveis ao toque.

As etapas da atividade seguiram uma sequência didática. Primeiramente, os alunos foram introduzidos ao conceito do jogo e incentivados a explorar as peças táteis. Esta fase inicial foi importante para familiarizá-los com os materiais e promover o engajamento. Na sequência, foram organizadas partidas do jogo, em que todos os alunos puderam participar, sendo incentivados a trabalhar em equipe e a trocar informações sobre as texturas e cores.

A mediação constante da professora foi fundamental para garantir que as regras fossem seguidas e que o aluno cego tivesse o mesmo nível de participação que os demais. Assim, o resultado foi da atividade foi extremamente positivo, visto que todos os alunos participaram da brincadeira, alcançando os objetivos de aprendizagem esperados e colaborando uns com os outros enquanto se divertiam.

Análise Literária

Essa abordagem metodológica está alinhada com as teorias de Vygotsky (1987), que afirma que o uso de ferramentas concretas auxilia no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a percepção e a memória, promovendo a internalização de conceitos por meio da interação com objetos e pessoas. Neste sentido, entende-se que o uso dos jogos, como o dominó, pode ser uma excelente ferramenta para que os alunos desenvolvam seu aprendizado de forma ativa, uma vez que,

Os jogos didáticos têm grande importância no desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois atuam no processo de apropriação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências, o desenvolvimento espontâneo e criativo, além de estimular capacidades de comunicação e expressão, no âmbito das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe. (BARROS, COSTA, MIRANDA, 2019).

Os jogos, neste contexto, são ferramentas poderosas para a educação inclusiva, pois permitem que os alunos aprendam de forma lúdica e prática, explorando conceitos abstratos de maneira concreta. O dominó adaptado é um exemplo claro de como os jogos podem ser utilizados para promover a inclusão e o desenvolvimento cognitivo em alunos com necessidades especiais.

É importante destacar, ainda, que para uma educação verdadeiramente inclusiva, é imprescindível que o currículo escolar, o espaço físico, o método pedagógico, bem como os materiais didáticos utilizados sejam adaptados para atender as necessidades especiais de todos os alunos. Garantir esse direito às pessoas com deficiências é um dever da escola, previsto, sobretudo, no artigo 59, inciso I, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) ou Lei nº 9.394/1996.

Conclusão

A experiência com o dominó adaptado demonstrou que a inclusão de alunos com deficiência visual pode ser promovida de forma eficaz por meio da adaptação de materiais pedagógicos. O jogo permitiu que todos os alunos, independentemente de suas capacidades visuais, pudessem participar de uma atividade lúdica e educativa, promovendo tanto o aprendizado das cores e texturas quanto o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Além disso, a atividade reforçou a importância de práticas pedagógicas inclusivas e do uso de materiais concretos no processo de ensino-aprendizagem. Conforme Vygotsky (1987) explica, o desenvolvimento de funções como o raciocínio e a percepção, é mediado pelas interações sociais e pelo uso de instrumentos culturais, como os jogos. Nesse contexto, o dominó adaptado atuou como uma ferramenta de mediação que permitiu aos alunos construir conhecimento a partir da interação com os colegas e com o material concreto.

Quanto ao uso de jogos didáticos, como destaca Barros, Costa e Miranda (2019), essa é uma estratégia pedagógica eficaz em diversos contextos educacionais, pois promove um ambiente de aprendizagem mais interativo e colaborativo. Ao integrar atividades lúdicas ao

processo de ensino-aprendizagem, o professor pode estimular o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos, criando oportunidades para que eles internalizem os conceitos de maneira significativa e prazerosa. Essa abordagem, voltada tanto para o ensino regular quanto para a educação especial, potencializa o envolvimento dos estudantes e facilita a compreensão de conteúdos complexos.

Por fim, através dessa experiência, foi possível concluir que a adaptação de materiais para alunos com deficiência não deve ser vista como um obstáculo, mas como uma oportunidade para promover uma educação mais inclusiva e acessível. Experiências como essa são fundamentais para transformar o ambiente escolar em um espaço genuinamente democrático, onde todos têm a oportunidade de aprender e se desenvolver.

Referências Bibliográficas

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 20, out. de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº 9.394 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/96). Diário Oficial da União. Brasília: nº 248, 23 de dezembro, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2017.

DUTRA, Flávia Barbosa S.; DI BLASI, Felipe; RAMOS, Midiã Moreira Oliveira, et al. Documento Norteador para Implementação do Plano de Acessibilidade Básica - PAB: Primeiros Passos. Ponta Grossa - PR: Atena, 2024.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.