

# O ensino de ética por meio de um jogo de tabuleiro

*Monica de Lima Bastos<sup>1</sup>*

*Fábio Garcia Bernardo<sup>2</sup>*

## RESUMO

O artigo apresenta uma pesquisa sobre o ensino de ética por meio de um jogo de tabuleiro, desenvolvido para estudantes com Deficiência Visual, em consonância com uma educação democrática, inclusiva e participativa. Inspirada na pesquisa-ação colaborativa, a investigação contou com a participação da professora regente e dos estudantes, que avaliaram o jogo "Dominó Interativo" e teve como suporte pedagógico um livro paradidático e a Metodologia Ativa Rotação por Estações, planejada por uma Sequência Didática. A pesquisa destaca a importância do uso de recursos de Tecnologia Assistiva, promovendo acessibilidade e o protagonismo estudantil. Os resultados indicam que o jogo favoreceu o aprendizado dos estudantes, possibilitando a participação, o sentimento de pertencimento e a valorização da autoestima. Além disso, compreende-se que o desenvolvimento de valores e princípios éticos se expressam de forma natural quando trabalhados com intencionalidade pedagógica e devem ser incentivados desde os primeiros anos de escolaridade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Especial; Educação Inclusiva; Deficiência Visual; Acessibilidade.

---

<sup>1</sup> Mestre, Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-6519-7779>. E-mail: [monica.bastos@ibc.gov.br](mailto:monica.bastos@ibc.gov.br).

<sup>2</sup> Doutor, Instituto Benjamin Constant, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3785-4184>. E-mail: [fabiobernardo@ibc.gov.br](mailto:fabiobernardo@ibc.gov.br).

## *Teaching ethics through a board game*

### **ABSTRACT**

The article presents research on teaching ethics through a board game developed for students with Visual Impairments, aligned with a democratic, inclusive, and participatory education. Inspired by collaborative action research, the study involved the participation of the classroom teacher and students, who evaluated the "Interactive Domino" game. The game was supported by a complementary children's book and the Active Methodology Rotation by Stations, designed within a Didactic Sequence. The research highlights the importance of using Assistive Technology resources to promote accessibility and student protagonism. The results indicate that the game enhanced students' learning, fostering participation, a sense of belonging, and self-esteem. Furthermore, the study shows that the development of ethical values and principles emerges naturally when approached with pedagogical intentionality and should be encouraged from the early years of schooling.

**KEYWORDS:** Special Education; Inclusive Education; Visual Impairments; Accessibility.

## *La enseñanza de la ética a través de un juego de mesa*

### **RESUMEN**

El artículo presenta una investigación sobre la enseñanza de la ética a través de un juego de mesa desarrollado para estudiantes con discapacidad visual, en consonancia con una educación democrática, inclusiva y participativa. Inspirada en la investigación-acción colaborativa, el estudio contó con la participación activa de la docente titular y de los estudiantes, quienes evaluaron el juego "Dominó Interactivo". Como apoyo pedagógico, se utilizó un libro infantil complementario y la Metodología Activa de Rotación por Estaciones, diseñada dentro de una Secuencia Didáctica. La investigación destaca la importancia del uso de recursos de Tecnología Asistiva para promover la accesibilidad y el protagonismo estudiantil. Los resultados indican que las Metodologías Activas favorecen el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad visual, posibilitando la participación, el sentido de pertenencia y la valoración de la autoestima. Además, se

comprende que el desarrollo de valores y principios éticos surge de manera natural cuando se trabaja con intencionalidad pedagógica y debe fomentarse desde los primeros años de escolarización.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Especial; Educación Inclusiva; Discapacidad Visual; Accesibilidad.

\* \* \*

## Introdução

Apesar da importância do desenvolvimento político e econômico de um país e das políticas educacionais implementadas para esse fim, muitos outros desafios se mostram presentes na escola, como o papel social que esta precisa cumprir. Para alguns estudiosos, implica em sua completa transformação, reestruturação e na necessidade de reflexão por parte dos professores sobre sua missão e lugar na sociedade (Moran, 2018; Nóvoa, 2022).

Neste relato de pesquisa, não recorreremos à educação que confere o lugar em que cada indivíduo deve estar economicamente falando, da educação meritocrática, de aferição de notas, conservadora, que contraria a equidade humana. Falaremos, aqui, da educação que oportuniza possibilidades para todos, pautada na reflexão, no respeito às singularidades, na construção da fraternidade, na justiça, no direito, no dever, na cooperação e na liberdade.

Estaremos nos referindo, não à educação nas letras e nos números somente, o que chamamos também de instrução, mas a uma educação mais ampla, que harmonize a convivência, o respeito, a fraternidade, a solidariedade, enfim, a ética nas relações humanas, com o outro, consigo mesmo, como alicerce na qual está assentada a sociedade. Estamos falando aqui da educação como formação do ser integral, que atravessa a outra educação, a instrutiva. Assim, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), documento que norteia a educação no âmbito nacional, concordamos que, educar e aprender envolvem todas as dimensões do ser humano.

Desde a década de 90, com os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998), vem-se consolidando a proposta de uma educação voltada para a cidadania como princípio norteador de aprendizagens. Essa proposta orientou a inserção de questões sociais como objeto de aprendizagem e reflexão dos alunos. Nesse sentido, falar da escola é falar da aproximação dos estudantes ao conhecimento. Não um conhecimento estático, teórico, sem sentido, desumanizado, mas um conhecimento vivo, do cotidiano, que está em constante transformação, assim como nós mesmos e a sociedade.

Assim nos aproximamos do que diz Freire (1996), quando afirma que, apesar das dificuldades e desafios que encontramos em nossa ação no mundo, no sentido de buscar as transformações sociais necessárias para o respeito aos direitos, essas limitações não vão durar para sempre. Por isso, a importância da prática reflexiva e da reflexão na ação, a fim de possibilitar aos professores reconhecerem que seu trabalho é relevante na conquista dos direitos e da cidadania, e que apesar dos obstáculos, é preciso buscar alternativas em prol da educação democrática e equitativa.

Ainda em conformidade com Freire (1996), a nossa movimentação pelo mundo precisa ser ética, porque é uma construção nossa de cada dia. E a escola não fica fora disso; por ser de nossa responsabilidade enquanto professores, nossas ações pedagógicas precisam ser pensadas, refletidas, analisadas, a partir das peculiaridades do público a ser atendido.

Nessa direção, este trabalho, recorte de uma pesquisa de Mestrado, se propõe a apresentar um jogo de tabuleiro, desenvolvido para introduzir o conteúdo de ética, com estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental (EF), em uma escola especializada na educação de pessoas com Deficiência Visual (DV). Além disso, discute-se a importância da acessibilidade em suas diferentes dimensões (Sassaki, 2009) e a necessidade de se utilizar diferentes recursos pedagógicos e de Tecnologia Assistiva (Bernardo, Garcez, Santos, 2019) quando se considera uma educação libertadora e inclusiva e a escola como um espaço de diversidade.

É uma pesquisa qualitativa, inspirada na pesquisa ação-colaborativa, uma vez que contou com a cooperação da professora regente da turma, que

participou ativamente do desenvolvimento do trabalho, bem como dos estudantes, que não só contribuíram ricamente para as nossas discussões e reflexões, mas também enquanto avaliadores do Jogo e da proposta didática.

Além do Jogo, intitulado Dominó Interativo, fizemos uso de uma Literatura Infantil, o livro *Gentileza* (Teckentrup, 2021) como forma de promover envolvimento e engajamento. O jogo e o livro foram trabalhados com os estudantes por meio de uma Metodologia Ativa denominada Rotação por Estações, planejada a partir de uma Sequência Didática.

Como parte de uma pesquisa mais ampla e em função das limitações desse texto, optamos por discutir aqui as nuances que envolveram a aplicação de um dos Jogos elaborados e as discussões que promovemos em torno do desenvolvimento de valores e princípios éticos, tema que acreditamos ser importante desde os primeiros anos na escola.

Aqui nos remetemos à ética argumentativa e crítica acerca de nossa conduta na convivência em sociedade, com as outras pessoas, com a natureza, e com o Planeta. Enfatizamos a relevância da educação ética para a convivência em sociedade, por meio de atitudes responsáveis, de compromisso social, de respeito aos deveres e aos direitos de inclusão.

Na seções que seguem, apresentamos as referências que nortearam os caminhos da pesquisa, o percurso metodológico, as discussões e as análises que nos levaram a algumas considerações importantes, das quais destacamos (i) o processo de inclusão escolar atravessa o desafio de se oferecer acessibilidade em suas múltiplas dimensões; (ii) a DV não é impeditivo para a utilização de jogos nas aulas; (iii) as Metodologias Ativas são um caminho profícuo na educação de estudantes com DV, pois possibilitam protagonismo, melhoria da autoestima e o sentimento de pertencimento.

Sabemos das limitações desse estudo, mas esperamos, principalmente, mobilizar novas pesquisas e trabalhos com o objetivo de contemplar aulas mais inclusivas, em que estejam presentes os alunos com DV e os videntes, e que todos, coletiva e solidariamente, possam aprender de forma dinâmica, ativa e participativa, em respeito aos seus direitos de aprendizagem.

## A Educação de estudantes com Deficiência Visual

O Decreto nº 5.296 (Brasil, 2004), em seu Artigo 5º, Parágrafo 1º, Alínea C, classifica a Deficiência Visual em cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho e baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, ambos com a melhor correção óptica. E ainda, nos casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60º ou a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores.

Em 2007, a Secretaria de Educação Especial e a Secretaria de Educação a Distância, do Ministério da Educação, promoveram o Projeto de Aperfeiçoamento de Professores do Programa Educação Inclusiva, direito à diversidade, em Atendimento Educacional Especializado, e lançaram o livro *Atendimento Educacional Especializado – Deficiência Visual*, que traz um conjunto de orientações importantes acerca dessa temática, e os conhecimentos necessários no atendimento ao seu público (Sá; Campos; Silva, 2007).

Dentre esses conhecimentos, as autoras destacam ser essencial que os professores saibam identificar as necessidades apresentadas por cada estudante com DV, a fim de planejar estratégias, adaptar currículos e organizar atividades que sejam pertinentes ao seu desenvolvimento. A cegueira é uma alteração grave de uma ou mais das funções elementares da visão que afeta a capacidade de perceber cor, tamanho, distância, forma, posição ou movimento em um campo mais ou menos abrangente (Sá; Campos; Silva, 2007). Já em relação à baixa visão, as autoras apontam que esta apresenta grande complexidade de fatores e características, o que permite dizer que cada pessoa com baixa visão enxerga de forma diferente da outra (Sá; Campos; Silva, 2007), sugerindo a utilização de formas diversificadas de intervenção e de uso de recursos de Tecnologia Assistiva.

Segundo Bernardo; Garcez; Santos (2019), a Tecnologia Assistiva (TA), uma área do conhecimento, é um termo recente e utilizado para identificar “todo o arsenal de recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência e,

consequentemente, promover vida independente e inclusão” (p. 26). Os autores destacam os principais recursos de TA utilizados na educação de estudantes com DV, dos quais elencamos: *softwares* de leitura de tela de computador e de celular, materiais concretos, materiais grafotáteis (com diferentes texturas e textos em braille e em tinta com letra ampliada) e o soroban, para registro e realização de cálculos. Além desses, são considerados indispensáveis as condições adequadas para a leitura e a escrita no Sistema Braille, sendo este o recurso que possibilita o acesso à Literatura, à cultura, às informações e ao conhecimento científico (Bernardo; Garcez; Santos, 2019). Em outras palavras, os autores apontam o uso de recursos de TA como condição para promover acessibilidade, sendo esta a condição que melhor possibilita ao estudante com DV uma participação mais ativa na escola.

### **Acessibilidade em suas múltiplas dimensões**

A inclusão é um processo que vem se constituindo, e se consolida, ao longo dos últimos anos, como o paradigma que sustenta a educação. Compreendendo esse processo como a possibilidade de estar junto, de ter acesso a, defendemos a remoção de barreiras e a transformação da sociedade, em busca de se promover acessibilidade em suas múltiplas dimensões (Sassaki, 2009), como uma condição premente para esse processo.

Em complemento a isso, Sassaki (2009) vem afirmando também a importância da organização, não apenas da escola, mas da sociedade, segundo os princípios do desenho universal (DU), a fim de possibilitar a participação de todas as pessoas nos espaços sociais. Assim, ele nos diz que a acessibilidade “é uma qualidade, uma facilidade que desejamos ver e ter em todos os contextos e aspectos da atividade humana. Se a acessibilidade for (ou tiver sido) projetada sob os princípios do DU, ela beneficia todas as pessoas” (Sassaki, 2009, p.2).

Nesse contexto, acessibilidade é a palavra que nos move, quando pensamos em inclusão escolar das pessoas com DV. Não cabe ao estudante se adaptar à escola, e sim, a escola se adaptar às transformações que a

sociedade vem passando nos últimos anos, sobretudo no que se refere à diversidade. Para isso, é importante a presença de profissionais com formação em Educação Especial, com conhecimentos acerca das especificidades da DV e salas de recursos multifuncionais que garantam a complementação e/ou a suplementação das atividades propostas na sala regular comum (Bernardo; Garcez; Santos, 2019).

Muitos desses fatores se encontram na dimensão política da educação, e não dependem da escolha ou ação dos professores. Mas, apesar disso, não podemos fugir ao compromisso que assumimos enquanto profissionais da educação, fazendo o que for possível dentro da realidade de cada escola, para atender aos nossos estudantes, pois à educação inclusiva é um direito.

Ainda nesse movimento da inclusão, Cobo, Rodríguez e Bueno (2003), destacam que a pessoa com DV não tem menos capacidade de aprender que as pessoas sem deficiência, mas elas precisam de acessibilidade. Ou seja, é preciso que lhes sejam oferecidos caminhos apropriados por meio da motivação ao uso dos outros sentidos, seja com metodologias ou com recursos acessíveis. Os estudantes com DV precisam ser reconhecidos em suas habilidades, potencialidades, e não a partir do que lhes falta. Sassaki (2009) define então seis dimensões de acessibilidade que, segundo ele, são essenciais para o processo de inclusão escolar: 1) Arquitetônica - sem barreiras físicas. 2) Comunicacional - sem barreiras na comunicação. 3) Metodológica - sem barreiras nos métodos e técnicas, no trabalho, na educação etc. 4) Instrumental - sem barreiras nos instrumentos, ferramentas, utensílios etc. 5) Programática - sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc. 6) Atitudinal - sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade.

Em síntese, promover acessibilidade significa dar a cada um a oportunidade de participar da sociedade, com condições e possibilidades de inclusão com equidade, como um direito inalienável de todas as pessoas.



## A educação em valores éticos

O termo *ethica* foi criado pelo filósofo Aristóteles de Estagira, que viveu entre 384-322 a.C., na Grécia Antiga, a fim de tratar das questões do caráter, tendo deixado em sua obra, *Ética à Nicômaco*, um conjunto de postulados acerca desse tema. Desde àquele tempo até nossos dias, muitos pensadores se preocuparam com a questão ética, como parte da Filosofia que trata da reflexão acerca do comportamento humano.

Para Morin (2005) a ética é uma exigência moral imposta por cada pessoa a si mesma, por meio de três vias: a consciência interna, a cultura social (fator externo) e o fator biológico/genético. Dessa forma, o ato ético vai além da realidade objetiva, pois liga o indivíduo, de forma transcendental, à sociedade e à espécie humana, como um dever moral para com tudo e todos, rumo à solidariedade (Morin, 2005).

Já Freire (1996), afirma que como seres histórico-sociais que somos, tornamo-nos seres éticos por sermos capazes de fazer escolhas. Assim sendo, a prática educativa deve ir além do “treinamento técnico”, do ensino dos conteúdos. A educação precisa ter seu sentido formador e na prática educativa deve haver “decência” e “pureza”, como a vivência da ética e da estética.

É importante considerar que, independentemente da abordagem da gênese da ética, a reflexão crítica e a construção de valores quanto ao nosso agir no mundo e nas relações sociais e com a natureza, é demanda necessária e urgente na convivência social para a dignificação da vida. Daí a importância da educação escolar, para nos lembrar do dever que nos une como pessoas e como sociedade, apesar das diferenças que nos enriquece e singulariza.

Diante da constatação da urgência da adoção de uma responsabilidade universal de uns para com os outros e com o Planeta, em 1992, no Rio de Janeiro, foi realizada a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento, ou Rio 92. Durante o evento, foi elaborada a primeira versão da Carta da Terra (Brasil, 1994), ratificada mais tarde, no ano 2000, pela Unesco, com a adesão de mais de 4.500 organizações do mundo.

A Carta da Terra consiste em uma declaração de princípios éticos fundamentais para a construção de uma sociedade global justa, sustentável e pacífica. Busca inspirar os povos a um novo sentido de interdependência global e de responsabilidade compartilhada, voltado para o bem-estar de todos, e das gerações futuras. Como diz na própria Carta, esta é uma adversidade que cabe a todas as pessoas (Brasil, 1994).

Assim, devemos somar forças para gerar uma sociedade sustentável, global, baseada no respeito pela natureza, nos direitos humanos universais, na justiça econômica e numa cultura de paz. Para chegar a esse propósito, é imperativo que nós, os povos da Terra, declaremos nossa responsabilidade uns para com os outros, com a grande comunidade da vida e com as futuras gerações (Brasil, 1994).

Apesar de o Movimento ter se iniciado há mais de 30 anos, há muito o que fazer quanto à conscientização e à postura diante da causa em prol do Planeta e de nós mesmos. Seguindo nessa linha de raciocínio é que a abordagem da Sequência Didática apresentada nessa pesquisa foi planejada, a fim de contribuir para o desenvolvimento dessa filosofia, baseada na formação integral do ser voltada para uma educação humanística, reflexiva, crítica e responsável.

Dessa forma, falar sobre ética é falar do nosso comportamento na relação com o outro, que também têm direitos e deveres. É buscar entender como estamos agindo com relação às outras pessoas, ao meio ambiente e a nós mesmos. No espaço escolar, esta temática abre possibilidades para o diálogo aberto de pontos de vista, que deverão ser defendidos com argumentos.

Acreditamos que, como professores, temos um compromisso de possibilitar momentos de reflexão e inspirar uma consciência ética em nossas salas de aula, independentemente da disciplina em que lecionamos. É importante considerar que, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), documento que norteia a Educação Básica, apresenta a ética como um tema transversal e presente em algumas das competências a serem desenvolvidas pelos estudantes. A BNCC destaca a importância da formação de atitudes e o desenvolvimento

de valores éticos na relação interpessoal, na relação consigo mesmo e com o ambiente. Segundo o documento Temas Contemporâneos Transversais na BNCC – Proposta de práticas de implementação (Brasil, 2019), sua abordagem “é uma ferramenta valiosa para a superação da fragmentação do conhecimento e formação integral do ser humano com o desenvolvimento de uma visão ampla de mundo” (p.24).

Anteriormente, nos anos 90, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Brasil, 1998), apresentavam como um dos seis temas transversais, a Ética e a Cidadania, como eixo orientador da educação. A proposta dos PCNs é que a ética — expressa na construção dos princípios de respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade — seja uma reflexão sobre as diversas atuações humanas e que a escola considere o convívio escolar como base para sua aprendizagem, não havendo descompasso entre “o que diz” e “o que faz”. Partindo dessa perspectiva, o tema transversal Ética traz a proposta de que a escola realize um trabalho que possibilite o desenvolvimento da autonomia moral, o qual depende mais de experiências de vida favoráveis do que de discursos e repressão. No convívio escolar, o aluno pode aprender a resolver conflitos em situações de diálogo, pode aprender a ser solidário ao ajudar e ao ser ajudado, pode aprender a ser democrático quando tem oportunidade de dizer o que pensa, submeter suas ideias ao juízo dos demais e saber ouvir as ideias dos outros (Brasil, 1998, p.5).

Diante do exposto, observa-se que há uma preocupação e um interesse global quanto a uma formação de atitudes e posturas éticas para o bem geral. Nessa direção, considera-se que os valores éticos são extremamente relevantes para o desenvolvimento de uma educação de base, em conformidade com o que anteriormente mencionamos. A proposta aqui apresentada é a de desenvolver aulas em que o tema “Ética” esteja sempre presente, de modo a formar cidadãos conscientes de suas ações na sociedade.

## Percurso metodológico

A pesquisa, de natureza qualitativa, alinha-se com a pesquisa-ação colaborativa, proposta que possibilita ao pesquisador, juntamente com os participantes, buscarem soluções para “problemas” que os afeta na prática, e esses serem ouvidos, tornando possíveis ações transformadoras da realidade (Thiollent, 1986). Segundo Jesus *et al.* (2014), a pesquisa-ação colaborativa envolve pesquisadores e outros colaboradores, como participantes ou parceiros. A colaboração começa com um problema ou questão que precisa ser tratado/investigado envolvendo um pesquisador interessado. O objetivo é produzir novos conhecimentos e ferramentas úteis para os envolvidos.

Os autores argumentam ainda que a colaboração tem sido elemento desencadeador de formação e mudança participativa, pois insere os professores no processo de forma a mudar sua posição de investigado para investigador. E foi nesse contexto que se inseriu a professora regente da turma investigada, que revelou desconhecer as Metodologias Ativas e que fez uso dos jogos como ferramentas pedagógicas apenas em aulas de Matemática. Jesus *et al.* (2014) mencionam que essa metodologia mescla investigação, ação-reflexão-ação, movimentos e atitudes coletivas diante do vivido que pode criar uma possibilidade de o pesquisador compreender a realidade e, simultaneamente, produzir novos-outros conhecimentos, bem como constituir espaços de formação com os sujeitos envolvidos no estudo.

A colaboração se estabeleceu na busca por estratégias que possibilitassem a discussão e a reflexão do tema transversal Ética, com estudantes do quinto ano de escolaridade. De acordo com a professora, não é uma temática que faz parte de seu planejamento, embora atitudes éticas, e valores sociais coletivos sempre foram explorados em suas aulas.

O trabalho com jogos foi apresentado à professora regente, que se interessou pela temática, e se dispôs a participar da investigação, no que se refere à aplicação junto aos estudantes e avaliação. Assim, nosso problema de pesquisa se assenta nas reflexões e discussões sobre princípios e valores éticos, com aporte de uma

Literatura Infantil, por meio de um jogo acessível. Embora também procuremos avaliar na pesquisa as contribuições de uma Metodologia Ativa, em nosso caso, a Rotação por Estações, não focalizaremos nossa atenção nessas análises.

A pesquisa foi submetida e aprovada por Comitê de Ética e Pesquisa da Plataforma Brasil (CAAD: xxx), e se deu em uma escola especializada na educação de estudantes com DV, em uma turma do quinto ano do EF. A escolha se deu por considerarmos importante que os estudantes estivessem alfabetizados ou em processo de alfabetização, serem usuários do Sistema Braille e em idade favorável aos estímulos e oportunidades oferecidas pelos jogos e as discussões acerca do assunto “Ética”. Ademais, nesta fase escolar, estão mais preparados para fornecer *feedback* para possíveis ajustes e redirecionamentos nos jogos.

O Jogo foi desenvolvido pela pesquisadora, com materiais de baixa complexidade, de modo a serem reproduzidos por outros professores e profissionais da educação. A turma foi dividida em dois grupos, intitulados Estação 1 e Estação 2 e contou com a colaboração de uma assistente de pesquisa, denominada **Respeito**, que nos auxiliou na gravação dos áudios e o registro fotográfico de alguns momentos específicos. Além da assistente, esteve presente a professora regente da turma, que chamamos de **Coragem**, a pesquisadora, e cinco estudantes, os quais chamamos de **Modéstia**, **Verdade**, **Compaixão**, **Senso de Justiça** e **Paz**, com os seguintes perfis:

**QUADRO 1:** Perfil dos estudantes da pesquisa

Estudantes	Idade / Condição Visual	Descrição
Paz	11 anos, baixa visão	Alfabetizado
Compaixão	11 anos, cega	Alfabetizada
Verdade	12 anos, cega	Alfabetizada
Modéstia	11 anos, baixa visão	Não alfabetizado
Senso de Justiça	13 anos, baixa visão	Alfabetizada

**Fonte:** Acervo da pesquisa, 2024.

As atividades foram organizadas em um Sequência Didática, apresentada de forma resumida no Quadro 2, a seguir:

**QUADRO 1:** Sequência Didática para o desenvolvimento da aula

1. <b>Tema:</b> Gentileza nas relações
2. <b>Justificativa:</b> Escolhemos essa temática devido à importância da vivência da gentileza/amabilidade/cordialidade na convivência humana e com o Planeta.
3. <b>Objetivo:</b> Refletir sobre a importância da gentileza na relação com as pessoas, com o meio ambiente e consigo mesmo.
4. <b>Conteúdos trabalhados:</b> Conceituação de gentileza, respeito, empatia, amabilidade e cordialidade.
5. <b>Descrição das atividades didáticas:</b> Inspirada na Metodologia Ativa, no modelo Rotação por Estações, a turma será dividida em duas Estações para desenvolver atividades propostas.
6. <b>Estratégia metodológica:</b> Atividades colaborativas e individuais.
<b>Estação nº 1:</b> Manuseio e uso do jogo educativo de tabuleiro Dominó Interativo.
<b>Estação nº 2:</b> Conhecendo a história do livro “Gentileza”. Discussões incentivadas pelos seguintes questionamentos a) De que fala o livro? Qual a atitude sugerida no texto? Por quê? O que é ser gentil? O que é gentileza? Cite outros comportamentos positivos que podemos ter na relação com as pessoas? E com a natureza? E conosco mesmo?
7. <b>Habilidades a serem desenvolvidas:</b> Leitura, reflexão, socialização, autonomia, resolução de conflitos, respeito às regras e diálogo. Leitura, interpretação textual, construção textual e de desenho, reflexão, escuta ativa, criatividade e diálogo.
8. <b>Avaliação:</b> processual, em todas as etapas, observando a participação e o envolvimento
9. <b>Considerações finais:</b> Reunião de todos os participantes para fazerem a avaliação das atividades e as considerações sobre o assunto estudado nessa primeira etapa.

**Fonte:** Acervo da pesquisa, 2024.

Os dados foram coletados por meio de diário de bordo, além dos registros de áudio e do registro fotográfico das atividades. Além disso, a professora regente respondeu a um questionário e os estudantes participaram de um Grupo Focal, na presença da professora. Essas duas últimas etapas foram audiogravadas e transcritas para que pudessem ser tratadas com inspiração na Análise Temática que se estrutura nos seguintes estágios: 1) Familiarização com os dados; 2) Gerando códigos iniciais; 3) Escolha inicial dos temas; 4) Revisão os temas versus objetivos; 5) Refinamento e escolha final dos temas em consonância com as questões de investigação; 6) Produção escrita do relatório de pesquisa (Braun; Clarke, 2006).

## O Jogo de Tabuleiro Dominó Interativo

O Jogo foi desenvolvido com materiais de baixa complexidade e baixo custo, a partir de palavras do livro *Gentileza* (Teckentrup, 2021). As partes que o compõe são: um tabuleiro grande, retangular, feito com papel Craft, papel ofício gramatura 120 g e velcro; e 28 peças retangulares, com duplas de palavras (em tinta, com letra ampliada e em braille). As palavras que usamos no Jogo foram: gentileza, ternura, alegria, sorriso, amizade, amor e coragem. O tabuleiro possui informações textuais em tinta (com letra ampliada) e em braille, com cores contrastantes e relevo. Disponibilizamos as regras do jogo, tanto em tinta e em braille, quanto em áudio, a partir de um *QR Code*, disponibilizado no tabuleiro do jogo, possibilitando, assim, o seu acesso em diferentes formatos. A Figura 1, a seguir apresenta o Dominó Interativo.

**FIGURA 1:** Jogo Dominó Interativo



**Fonte:** Acervo da pesquisa, 2024.

As regras se assemelham as do conhecido jogo de dominó tradicional e em cada jogada poderá ter até sete participantes, que deverão receber quatro peças cada. Caso a partida tenha menos de quatro jogadores, as peças restantes vão compor uma pilha de peças extras. O jogador que tiver a peça com a dupla de palavras *gentileza/gentileza* deve começar a partida, colocando-a perpendicularmente ao percurso do tabuleiro. Se nenhum jogador a tiver, iniciará



o jogo aquele que tiver uma peça com a mesma palavra duas vezes, seguindo a ordem sequencial dos jogadores, decidida no início da partida.

A partir daí, cada participante deverá colocar uma peça em uma das pontas da trilha, respeitando sua vez de jogar. E assim sucessivamente, o próximo jogador também deverá colocar no tabuleiro uma peça que tenha uma das palavras das pontas da trilha. Caso o jogador da vez não tenha nenhuma com as palavras em destaque, deve retirar da pilha de peças extras. Se não tirar uma peça que possa ser jogada, a vez desse participante é passada para o próximo. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem colocado todas as suas peças no tabuleiro.

## Resultados e Discussões

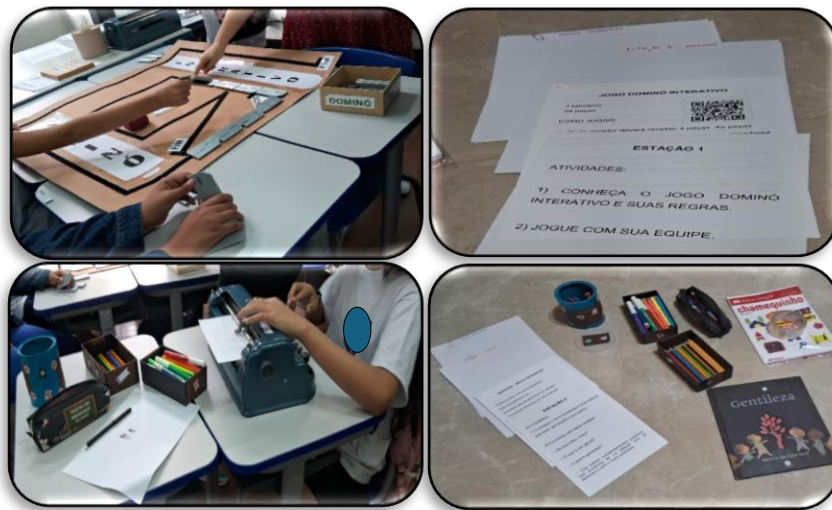
Para melhor contextualizar as análises e os resultados, apresentamos brevemente alguns aspectos do desenvolvimento das atividades propostas. Inicialmente, me apresentei e fiz minha autodescrição, movimento sempre importante quando se atua com estudante/pessoas com DV. Explicamos os detalhes da pesquisa, o Dominó Interativo e a ideia de dividi-los em dois grupos, que chamaríamos de Estações. Em seguida, pedimos para que cada um se apresentasse e contassem se já havia jogado antes. Bastante tímidos, disseram que já tinham jogado dominó e UNO (acessíveis a pessoas com DV) na sala de aula; em casa não jogavam porque não possuíam jogos.

Uma das Estações ficou com três estudantes, **Verdade**, **Paz** e **Amizade**, desenvolvendo a atividade com o Jogo, e na segunda Estação ficaram os estudantes **Modéstia** e **Compaixão**, com a atividade proposta a partir da leitura do livro *Gentileza*. O livro foi disponibilizado em tinta com letra ampliada, em braille e por meio de áudio, acessado por um *QR Code*, conforme nos orienta Sassaki (2009), Bernardo, Garcez, Santos (2018), quando apontam a acessibilidade e o respeito às necessidades dos estudantes como estratégias essenciais para a participação nas aulas.



Na Estação 2, o trabalho deveria ser conhecer o texto e desenvolver as questões do roteiro de atividades recebido como orientação, o que se deu com o auxílio e mediação da professora regente, evidenciando a importância da pesquisa ação colaborativa (Jesus et al, 2014). A Figura 2, a seguir, apresenta uma imagem dos estudantes realizando as atividades nas duas estações.

**FIGURA 2:** Estudantes realizando as atividades propostas



**Fonte:** Acervo da pesquisa, 2024.

Após cerca de 30 minutos, invertemos as Estações nas equipes e trocamos de lugar o Jogo e os materiais a serem utilizados, de modo que os estudantes continuassem sentados, evitando problemas na movimentação pela sala em função da condição visual de cada um. As atividades se encerraram e seguimos para o terceiro momento, de compartilhamento coletivo das impressões sobre as atividades realizadas, incentivando os estudantes a responderem alguns questionamentos: Como ser gentil conosco mesmo? Como ser gentil em nossa casa? Na sala de aula? Com a natureza? Após as discussões e reflexões, tínhamos como planejamento solicitar que elaborassem um desenho ou escrevessem um texto, sintetizando o que aprenderam sobre as discussões.

Para a realização dessa atividade de produção textual e/ou desenho, foram disponibilizados aos estudantes lápis 6B, folhas de ofício gramatura

120 g, uma caixa com lápis de cor, uma caixa com hidrocor, uma lata com giz de cera, além do kit de reglete e punção e a máquina de escrever em braille, atendendo assim as necessidades de todos.

Mesmo separados em dois grupos, propomos um trabalho coletivo nas duas estações, pois a partir do (re)conhecimento dos estudantes, seus conhecimentos prévios, apontados pela professora regente em nosso planejamento, sabíamos que estavam em diferentes estágios no desenvolvimento escolar. Assim, ao escolher com cuidado os dois grupos, e possibilitar que se expressassem a seu modo, falando, escrevendo ou desenhando, seguimos em direção ao desenvolvimento da Competência 10 da BNCC (Brasil, 2018), quando esta diz que é importante a escola contribuir para o desenvolvimento do “agir de forma pessoal e coletiva, com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, aprendendo a tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários” ( p. 10). Tais aspectos puderam ser potencializados pelo Jogo que propomos, pois, as regras precisaram ser lidas, compreendidas e respeitadas. Além disso, o ganhar e perder ajudaram o desenvolvimento do equilíbrio emocional e favorecendo ainda o pensar e agir no grupo.

Tínhamos um grupo heterogêneo, o que também é uma realidade de grande parte de nossas escolas. Assim, o planejamento procurou respeitar os as diferenças individuais, colocando uma estudante alfabetizada (**Compaixão**) com outro ainda em processo (**Modéstia**). Isso reforça atenção para as necessidades individuais e coletivas dos estudantes.

O trabalho colaborativo e as estratégias que colocam os estudantes em uma posição mais ativa nas atividades propostas é um caminho para que eles possam aprender uns com os outros. Os *QR Codes*, tanto para acesso às regras do Jogo, quanto para o áudio do livro foram essenciais. Eles foram acessados pelo celular da professora **Coragem** e pelo da pesquisadora, quando estas mediavam as atividades nas estações. Embora alguns estudantes possuíssem celular, optamos por não incentivar a utilização naquele momento.

O respeito às diferenças impõe desafios ao professor. De acordo com Sá; Campos; Silva, (2007), além de conhecimentos acerca da deficiência em si, os autores argumentam ser essencial que os professores saibam identificar as particularidades apresentadas por cada estudante com DV, a fim de planejar estratégias, adaptar currículos e organizar atividades que sejam pertinentes ao desenvolvimento de sua aprendizagem. Os estudantes apresentaram certa dificuldade e resistência em fazer a leitura de textos (extensos, por sinal), o que já havia sido previsto em nosso planejamento. “*Eu fiquei com preguiça e não li*” (**Verdade**) e “*a gente ouviu como usava, aí até que foi fácil*” (**Compaixão**). Mas a leitura também era uma ação intencional, pois deseja-se incentivar que todos (alfabetizados e em processo) pudessem compartilhar desse momento coletivamente. A utilização do Sistema Braille, das letras ampliadas e a disponibilização do áudio são exemplos de ações em direção à remoção de barreiras, e consequente promoção da acessibilidade nas dimensões pedagógica e instrumental (Sassaki, 2009, Bernardo; Garcez; Santos, 2019).

Em relação às palavras constantes nas peças do Jogo: gentileza, ternura, alegria, sorriso, amizade, amor e coragem, todas foram retiradas do livro *Gentileza* (Teckentrup, 2021), de modo que as duas Estações, ainda que com atividades independentes, estivessem alinhadas em função de se apresentar valores e princípios que norteiam o tema “Ética”. Assim, nas duas estações, provocamos os estudantes a pensarem e se manifestarem sobre gentileza, cordialidade nas relações, empatia, amizade e respeito, que são valores e princípios importantes para se desenvolver atitudes éticas. No momento de compartilhamento das experiências vivenciadas nas aulas, sobre o tema gentileza nas relações, alguns alunos se posicionaram. **Verdade:** “*Sobre conscientizar as pessoas do que é gentileza, e o que não é. Ajudar o amigo, sendo amigo ou não. Ajudar e ser legal*”. **Compaixão:** “*Isso é tipo ser legal com o amigo*”.

Outras palavras e sentimentos emergiram das discussões e do texto do livro *Gentileza*, que, em síntese, utiliza o termo rachadura como metáfora, para simbolizar os danos causados às relações por atitudes negativas, como

brigas, egoísmo e palavras maldosas. Também aborda termos como coragem e cuidado, que podem fortalecer as amizades, enquanto palavras ruins ou mal escolhidas que podem magoar e afastar. Segundo o texto, um simples gesto gentil, como um sorriso, pode transformar situações e reparar “rachaduras”.

As falas dos estudantes vão ao encontro do desenvolvimento de diferentes competências e habilidades, pois demonstram a importância da formação de atitudes e o desenvolvimento de valores éticos na relação interpessoal, na relação consigo mesmo e com o ambiente. Além disso, os PCNS (Brasil, 1998) também indicavam que o desenvolvimento de valores éticos se expressa na construção dos princípios de respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade com o próximo, o que se observou nas duas Estações.

Os jogos, em todas as idades, despertam a competitividade, que em certa medida afetam o emocional de quem joga. Trabalhamos a ideia de colaboração nas duas Estações pois, diferente da competição, a colaboração possibilita o crescimento do grupo, o entrosamento, a solidariedade nas relações, o respeito às limitações do outro e o aprendizado de todos.

Mas ainda assim, a competitividade, o ganhar e o perder se revelam como um exercício importante, sobretudo porque auxiliam no controle emocional e a lidar com a frustração e euforia. Perder ensina que os erros e contratempos fazem parte da vida, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades para enfrentar desafios futuros e a se tornarem éticos frente à adversidade. Além disso, é um momento importante para o professor trabalhar atitudes de empatia e humildade, pois ganhar com respeito aos outros promove a compreensão dos sentimentos alheios e o respeito pelo esforço dos colegas. A seguir, apresentamos algumas falas com relação a esse assunto. **Senso de Justiça:** *Eu só fiquei triste porque perdi, mas ganhei em 2º lugar.* **Compaixão:** “Eu também gostei” (dos jogos). “*Pior é que cheguei por último. Eu só não gostei porque Paz ganhou. Ele ganhou quatro vezes seguidas*”. **Verdade:** “*Você é muito competitiva*” (Falando com Compaixão).

Eles foram incentivados a não serem competitivos entre si. Por exemplo, mesmo que um jogador conseguisse terminar suas peças, o jogo

continuava acontecendo até que todos conseguissem também chegar ao fim, demonstrando a importância de o grupo estar unido, colaborando uns com os outros, para que o aprendizado fosse possível para todos. O respeito ao tempo de cada um também foi incentivado constantemente. Apesar de não termos incentivado a competição, as duas alunas, registraram suas “insatisfações” pelo fato de não terem concluído as jogadas antes dos demais colegas.

Os conflitos fazem parte do processo e precisam ser mediados em busca do equilíbrio nas ações, mas acima de tudo, com respeito aos colegas. Quando questionados sobre a importância de estudar as temáticas proposta na aula, a aluna **Verdade** contribuiu de modo positivo as nossas ações: *“Foi útil porque eu aprendi algumas coisas que estavam sendo colocadas ali sobre amor, gratidão, amizade. Tem coisas que se não tivesse aqui a gente não vai seguir e se atentar a isso. Isso é ensino”* e *“Mas se colocar no lugar do outro é considerado ética?”*

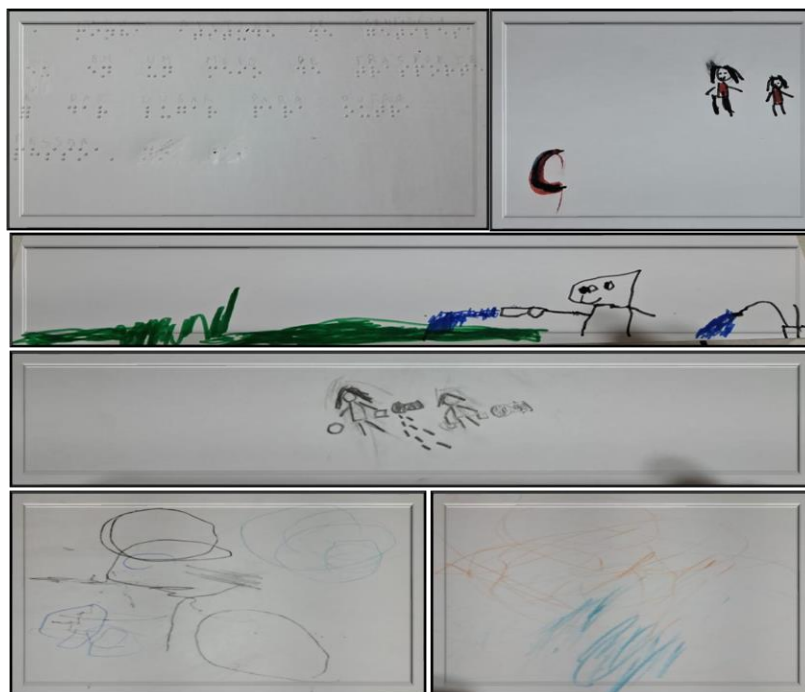
A dúvida apontada pela estudante demonstra que nossos objetivos foram compreendidos por ela e, em certa medida, alcançados. Segundo Freire (1996), a ética é a teoria ou ciência do comportamento moral dos homens em sociedade. Ou seja, estuda os atos humanos, enquanto estão relacionados com o bem e o mal e está relacionada à reflexão crítica sobre as bases que sustentam nossas ações, decisões e relacionamentos na sociedade. Ao falar sobre amor, gratidão e amizade, a estudante demonstra ter compreendido elementos fundamentais na construção de relações humanas justas e respeitadas. Segundo Freire (1996), no campo educacional, a ética deve ser orientada pela responsabilidade com o outro e, segundo uma prática que exige ação e reflexão, indo além de conceitos abstratos, e estando diretamente conectada à transformação social e à luta por igualdade.

**Coragem**, a professora regente, quando questionada sobre o conteúdo de ética, se foi adequado, e sobre o que pode ser aprimorado respondeu: *“Difícil avaliar o conteúdo porque seria avaliar os objetivos da pesquisa, então não faz sentido. Mas acredito que está tudo de acordo, não vem nada a minha cabeça que me faça avaliar de outra forma que não seja positiva”*.

Não tínhamos como finalidade definir explicitamente o conceito de ética ou atuar no sentido de “transmissão” de conhecimento pois, segundo Freire (1996), a prática educativa deve ir além do “treinamento técnico”, do ensino dos conteúdos e precisa ter seu sentido formador. Nesse sentido, estamos certos de que diferentes valores éticos foram explorados pelos estudantes em diferentes momentos de nossa proposta.

As temáticas abordadas durante a SD, gerou reflexões, instigou debates, mobilizou sentimentos. Era o que pretendíamos em nosso objetivo geral de pesquisa: refletir sobre princípios e valores éticos com estudantes com DV dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A Figura 3, a seguir, apresenta alguns registros textuais e imagéticos dos estudantes sobre o que compreenderam sobre as discussões propostas.

**FIGURA 3:** Produção textual e imagética dos alunos e estudantes



**Fonte:** Acervo da pesquisa, 2024.

Da esquerda para a direita, de cima para baixo, **Compaixão:** “Minha atitude de gentileza em um meio de transporte é dar o lugar para outra pessoa.” (texto em braille na figura). **Modéstia:** caminhando em direção à



escola com uma amiga. Na segunda linha, na parte superior, segundo **Paz**, o desenho representa um menino regando as plantas. Na parte inferior, o desenho apresenta duas meninas regando as flores. Na última linha, à esquerda, **Igualdade** disse ter desenhado a água suja e água limpa, e **Amizade**, à direita, segundo ela, desenhou o mar.

A pureza e a delicadeza das representações dos estudantes denotam que o desenvolvimento de valores e princípios éticos se estabelecem nas relações, nos cuidados com o Planeta e com meio ambiente, em diferentes ações e se deu de forma natural, a partir de nossa mediação. O Quadro 3, a seguir, finaliza nossas análises com outras contribuições dos estudantes e da Professora **Coragem** na avaliação do trabalho.

**QUADRO 2:** Contribuições da Professora e dos Estudantes

Professora Regente	Estudantes
Motivou a participação nas atividades.	Possibilitou a inclusão.
Oportunizou a interação entre os alunos.	Motivou o interesse em participar.
Instigou a curiosidade.	Facilitou o aprendizado.
Possibilitou explorar a leitura e a escrita.	Possibilitou o acesso ao conhecimento
Incentivou o esforço para ler.	Superou as expectativas.

**Fonte:** Acervo da Pesquisa, 2024.

## Considerações Finais

Dar vez e voz aos estudantes é permitir que eles também escolham como participar. Uma das atividades proposta foi a de construir um texto ou fazer um desenho sobre os temas discutidos nas aulas. A tarefa foi realizada com desenvoltura, pois foram disponibilizados recursos de acessibilidade e foi dada liberdade para que se manifestassem, a seu modo. Além de autonomia, a acessibilidade promove participação e por isso consideramos esse o termo que nos orienta quando pensamos em inclusão escolar.

Além disso, entendemos que o professor deve acreditar no potencial dos estudantes, propor atividades desafiadoras, mas precisa oferecer condições para sua efetiva participação. Defendemos a ideia de que o uso de Metodologias Ativas deve sim ser incentivado, pois a participação dos estudantes nas aulas é função premente para o seu desenvolvimento acadêmico e respeito aos seus direitos de aprendizagem.

Sobre a experiência de “jogar”, destacamos o trabalho em equipe, pois envolve a colaboração e mostra a importância de cooperar para alcançar objetivos comuns. O respeito às regras ajuda as crianças a entenderem a importância de normas e os limites na convivência social. O espírito esportivo, presente no ganhar e no perder favorece o desenvolvimento de atitudes positivas e respeitadas. As atividades propostas nas duas estações favoreceram a tomada de decisões, o estímulo a resolução de problemas e a elaboração de estratégias, mesmo em situações de pressão. Além da valorização da autoestima, procuramos envolver os estudantes e diferentes discussões, de modo a trabalhar o desenvolvimento de princípios e valores éticos, que não se encerram em uma aula ou uma atividade.

Para os professores que farão uso dessas estratégias, ratificamos a valorização do processo, as atitudes positivas diante de vitórias e derrotas, avaliando o aprendizado, em todas as etapas do processo, sem se preocupar em mensurar os resultados. Após o jogo, foi importante conversar sobre os sentimentos, reforçando a importância de tentar novamente e de respeitar os outros. Encerramos com a expectativa de incentivar novas pesquisas, sobretudo com a utilização de jogos acessíveis e Metodologias Ativas, de modo que o tema “Ética”, esteja sempre presente. Nossas contribuições apontam em direção a estratégias que podem ser utilizadas em diferentes disciplinas, com a certeza de que a deficiência visual não é um impeditivo para a participação ativa dos estudantes nas aulas. Assim, esperamos contribuir para uma educação mais inclusiva e responsiva aos direitos de aprendizagem.



## Referências

- BERNARDO, F. G., GARCEZ, W. R., SANTOS, R. C. Recursos e Metodologias indispensáveis ao Ensino de Matemática para alunos com Deficiência Visual. *Revista de Educação, Ciências e Matemática*, 9(1), 2019.
- BRASIL. *Carta da Terra*. Ministério do Meio Ambiente, Brasília, 1994.
- BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. MEC. Brasília, 2018.
- BRASIL. *Temas Contemporâneos Transversais na BNCC*. MEC, Brasília, 2019.
- BRAUN, V., CLARKE, V. *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- COBO, A. D.; RODRIGUES, M.G.; BUENO, S. T. Aprendizagem e Deficiência Visual. In: MARTIN, M. B.; BUENO, S. T. *Deficiência Visual: aspectos psicoevolutivos e educativos*. São Paulo: Santos, 2003, p. 129 – 144.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- NÓVOA, A. *Escolas e Professores: Proteger, Transformar, Valorizar*. Salvador: SEC/IAT, 2022.
- JESUS, D. M., VIEIRA, A. B., EFFGEN, A. P. S., Pesquisa-Ação Colaborativo-Crítica: em busca de uma epistemologia, *Revista Educação & Realidade*, Porto Alegre, v.39, n.3, p.771-788, jul./set. 2014.
- SÁ, E. D.; CAMPOS, I. M., SILVA, M. B. C. *Atendimento Educacional Especializado – Deficiência Visual*. Brasília: DF, 2007.
- SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. *Revista Nacional de Reabilitação (Reação)*, São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16.
- TECKENTRUP, B. *Gentileza*. Ciranda Cultural, 2021.

Recebido em janeiro de 2025.

Aprovado em (mês) de (ano).