

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



Eixo 3: Formação Docente, Inclusão e Educação

DESIGN INCLUSIVO E JOGOS SENSORIAIS: PROMOVENDO A SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL EM AMBIENTE ESCOLAR REGULAR

José Rodolfo Ribeiro Tavares¹
Luiza Novaes²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar uma situação observada no Colégio Pedro II (CPII) Campus Duque de Caxias, envolvendo alunos com deficiência visual transferidos do Instituto Benjamin Constant (IBC), ao ingressarem em uma instituição regular de ensino, com público heterogêneo. Ficou evidenciada a necessidade de adaptações e adequações nos quesitos materiais didáticos e socialização. Foi constatado que, nos ambientes informais da escola, os alunos com deficiência visual permanecem isolados, e isso impacta direta e indiretamente no seu rendimento escolar. Durante o período em que o pesquisador lecionou no Colégio Pedro II, campus Duque de Caxias, foi possível perceber que os alunos são assistidos pelos professores e equipe do Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Específicas (NAPNE), no que diz respeito a seus materiais didáticos adaptados dentro das possibilidades da instituição, do professor e dos recursos financeiros. No entanto, nos momentos fora de sala de aula, os alunos com deficiência visual ficam em grupos restritos, na maior parte das vezes em pares, interagindo pouco com os alunos videntes. A proposta deste artigo é apresentar um panorama desse caminho feito pelos alunos do IBC no CPII, com apontamentos e ensaios de possíveis formas para estreitar as relações entre os alunos com deficiência visual recém-ingressados na instituição e os demais alunos, promovendo a socialização por meio de jogos sensoriais. O desenvolvimento desses jogos se dá a partir de uma abordagem de Design em Parceria que, de acordo com Cruz et al. (2021), envolve práticas de criatividade coletiva em situações de ensino-aprendizagem de acordo com os meios culturais e sociais de determinado grupo em prol de soluções para demandas locais.

PALAVRAS-CHAVES: Design em Parceria, Design Inclusivo, Jogos Sensoriais, Acessibilidade, Socialização.

INTRODUÇÃO

Durante meu percurso na docência na educação básica, tive a oportunidade de ter alunos com deficiência visual em minhas turmas. No ano letivo de 2016, recebi

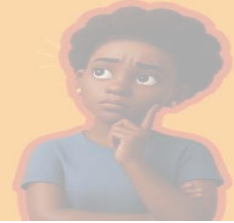
¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) – Departamento de Artes e Design – PUC-Rio. Professor do Departamento de Desenho do Colégio Pedro II. E-mail: jrodolfo_87@hotmail.com

² Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) do Departamento de Artes e Design (DAD) da PUC-Rio. E-mail: Inovaes@puc-rio.br

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



minha primeira aluna com deficiência visual, oriunda do Instituto Benjamin Constant (IBC). Percebi quão desafiador era o fato e ao mesmo tempo prazeroso. O que me tocava era a empolgação da aluna ao ter este primeiro contato com a disciplina de Desenho que jamais havia imaginado cursar, e o que me desafiava era saber que não tínhamos ferramentas suficientemente adequadas e eficazes para atendê-la. No entanto, minha determinação junto com a vontade da aluna foram determinantes para que meus estudos sobre o assunto chegassem onde estou.

Desde então, recebi um número considerável de alunos com deficiência visual, sendo eles cegos e com baixa visão, que vinham da mesma instituição que a primeira aluna. Assim, nossa equipe do Colégio Pedro II, campus Duque de Caxias, foi preparando e experimentando diversos materiais didáticos voltados para acessibilidade e inclusão, desde esta primeira experiência.

Observando o comportamento dos alunos durante atividades que aconteciam no recreio, percebi que esses novos alunos não estavam interagindo com os demais grupos. Perguntei a um dos alunos com deficiência visual o por que eles não estavam interagindo com os demais colegas. O aluno respondeu, relatando a lembrança da instituição anterior onde estudava, o Instituto Benjamin Constant (IBC), todos os alunos tinham condições próximas de deficiência visual, o que os fazia não ter receio de cair durante as brincadeiras. Para ele, os colegas atuais não os inseriam em jogos como o futebol, com receio de machucá-los e até mesmo por achar que eles não dariam conta do ritmo das atividades.

Outro ponto mencionado pelo aluno foi relacionado aos cenários de interação contemporâneos, centrados no uso das redes sociais, alegando que, por causa da deficiência visual, estavam desatualizados sobre assuntos de mídias audiovisuais, por não estarem acompanhando o que os jovens estão consumindo no momento. Como sugestão, o aluno mencionou a necessidade de atividades recreativas para todos, buscando trazer as vivências dos alunos com deficiência visual para os alunos videntes.

A PROPOSTA DA PESQUISA

O problema de pesquisa está na dificuldade de integração entre alunos com deficiência visual e videntes em momentos de atividades durante o recreio. A justificativa se baseia no fato de que de acordo com Harduim (2023), a sociedade contemporânea é predominantemente marcada pelo audiovisual, logo, a visão é parte essencial de estímulos de impressões imediatas, que são percebidos, compreendidos e apreendidos pelo olhar.

A partir desta conversa que tive com o aluno, pude estabelecer uma hipótese de que o uso de jogos sensoriais podem colaborar na socialização entre eles e isto norteou o início da minha tese de doutorado que ainda está em desenvolvimento, realizada no programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), vinculado ao Departamento de Artes e Design (DAD), especificamente no Laboratório Experiências e Ambientes Interativos (EAI).

A pesquisa tem como objetivo favorecer a socialização entre alunos com deficiência visual e alunos que enxergam em ambiente escolar, resgatando a prática lúdica do ato de brincar. A proposta se constitui na elaboração de jogos sensoriais,

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



tendo como protagonistas os próprios alunos, numa abordagem de Design em Parceria, que pressupõe processos colaborativos de desenvolvimento de design com a participação do usuário em todas as etapas do processo. Além disso, processos pautados em pressupostos do Design Inclusivo, no qual o olhar para a diversidade, para o outro e para o nós em algum momento futuro da vida reforçam o pensamento de que vivemos em uma sociedade heterogênea e que o ato de incluir e tornar algo acessível é direito de todos.

DADOS ESTATÍSTICOS

No último Censo Demográfico realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2010, dados sobre a população brasileira mostram que 18,8% da população apresenta algum tipo de deficiência visual. A atualização desses dados, que seria realizada em 2020, foi prejudicada devido ao período da pandemia de Covid-19. Considerando estudos de Gala (2023), esses dados atualizados indicam que são mais de 7 milhões de brasileiros que possuem algum tipo de comprometimento visual.

Em matéria publicada no Portal do Ministério da Educação (MEC) por meio de levantamento de dados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o Senso Escolar de 2023 contabilizou cerca de 1,7 milhão de estudantes matriculados na modalidade de educação especial em instituições públicas e privadas. Destes números de alunos, que configuram matrículas desde a educação infantil até o ensino médio, 86.867 possuem baixa-visão, 7.321 são cegos e 693 são surdo-cegos.

Apesar das instituições públicas no Brasil estarem se adequando às necessidades das pessoas com deficiência, ainda carecemos de meios que proporcionem uma maior socialização entre eles.

Quando falamos de inclusão e acessibilidade, o ato de escutar, descrever e tornar algo acessível é fundamental para incluirmos os mais diversos grupos. No Decreto Nº 3.298, de 20 de dezembro de 1999, a garantia dos direitos das pessoas com deficiência, principalmente no que diz respeito à educação, saúde e lazer é explicitada:

Art. 2 Cabe aos órgãos e às entidades do Poder Público assegurar à pessoa portadora de deficiência o pleno exercício de seus direitos básicos, inclusive dos direitos à educação, à saúde, ao trabalho, ao desporto, ao turismo, ao lazer, à previdência social, à assistência social, ao transporte, à edificação pública, à habitação, à cultura, ao amparo à infância e à maternidade, e de outros que, decorrentes da Constituição e das leis, propiciem seu bem-estar pessoal, social e econômico. (BRASIL, 1999)

Excluir uma pessoa ou um determinado grupo por não corresponder a um suposto padrão de homem mítico, ou homem médio, é um ato segregador. Portanto, devemos refletir sobre a questão em nossa atuação profissional como educadores e designers, assim como consumidores, lembrando que em algum determinado momento da vida passaremos por situações adversas, como o próprio envelhecimento, que podem nos discriminar. (GOMES E QUARESMA, 2018)

O Decreto Nº 3.298, de 20 de dezembro de 1999, explicita a garantia dos direitos das pessoas com deficiência, principalmente no que diz respeito à educação, saúde e lazer. Além disso, no texto da Convenção Internacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência, aprovada pela ONU em 2006 e promulgada pelo Brasil em

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



2009, o termo correto para denominá-las é Pessoa com Deficiência (PcD), reforçando o conceito de que a deficiência é um fenômeno social e não apenas uma condição individual.

O termo Pessoa com Deficiência define, portanto, a pessoa que tem impedimentos de longo prazo, de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, que, na interação com diversas barreiras, incluindo ambientes físicos, informação, comunicação, saúde e educação, se vê impedida de participação plena e efetiva na sociedade, em igualdade de condições com as demais pessoas.

Metodologia e Proposta dos Jogos

Esta pesquisa adota como metodologia princípios de Design em Parceria e de Design Inclusivo. A proposta, de desenvolvimento de jogos sensoriais com motivação para a socialização de discentes com deficiência visual em escola do ensino médio regular, está fundamentada na colaboração dos alunos para definir e aprimorar os critérios que serão aplicados nos jogos desde a ideação até a prototipagem e testes.

Até este momento da pesquisa, dados apontam que a metodologia do Design em Parceria e pressupostos do Design Inclusivo podem auxiliar o desenvolvimento de jogos sensoriais para promover a interação entre os alunos e principalmente trazer o sentimento de pertencimento para os alunos com deficiência visual.

Dentre as possibilidades inicialmente propostas para experimentação está a combinação de cores com texturas, a integração de textos convencionais e em braille, a inserção de símbolos, além da variação nas formas das imagens dos jogos. Os jogos poderão ser impressos em diferentes relevos, vislumbrando elementos que gerem sons para guiar os participantes, bem como cheiros em objetos, trabalhando assim outros sentidos além da visão. A proposta busca analisar jogos que sejam de baixo custo e que possam aproveitar objetos e peças que seriam descartadas, tornando sua replicação de baixo custo viável.

Um ambiente propício para a cooperação e para estabelecer um grau de empatia entre os alunos que enxergam e os com deficiência visual foi planejado, a fim de que os alunos possam compreender as necessidades e inquietações dos alunos com deficiência visual que vieram de uma instituição totalmente adaptada para eles.

DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA E COLETA DE DADOS

Os jogos sensoriais serão pensados, prototipados e confeccionados no decorrer de um período de imersão no CPII junto aos grupos de alunos, tendo como proposta a oferta de uma oficina colaborativa. A proposta da oficina será apreciada pela coordenação do NAPNE e será realizada em momento oportuno. O intuito é ter a maior adesão possível dos alunos que enxergam junto aos alunos com deficiência visual, enriquecendo assim os encontros e motivando a interação e socialização entre os estudantes.

Durante a realização da oficina, os alunos serão observados, gerando um diário de bordo. Os participantes serão convidados para entrevistas semiestruturadas com perguntas abertas e fechadas. A classificação da pesquisa é qualitativa nominal, por trazer resultados em dados descritos por indivíduos.

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



DESDOBRAMENTOS FUTUROS

Este artigo apresenta dados sobre o planejamento de atividade a ser desenvolvida no CPIL campus Duque de Caxias. Após a realização da atividade, a análise dos dados e reflexões sobre os resultados parciais obtidos serão organizados para divulgação em eventos e publicações acadêmico-científicos. O levantamento agora apresentado aponta sugestões para que professores e profissionais da área de educação conheçam um pouco melhor o trabalho desenvolvido no CPIL campus Duque de Caxias, e, caso se identifiquem com a situação vivenciada, vislumbrem meios que possibilitem através de jogos, momentos de lazer e interação social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo apresentar a demanda real e atual de alunos com deficiência visual (DV) que, originários de instituição direcionada ao ensino de alunos cegos (IBC), ao ingressarem no ensino médio em outra instituição regular (CPIL), apresentam dificuldades de socialização nos ambientes informais. Também foi relevante evidenciar o estudo que está sendo realizado junto à PUC-Rio, no Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design, no Laboratório Experiências e Ambientes Interativos - EAI, em prol de uma proposta lúdica, através de jogos sensoriais, como forma de estreitar a relação de todos os alunos, estabelecendo empatia e pertencimento entre os participantes.

Compreender as demandas dos alunos, promover o ensino adaptado e buscar soluções palpáveis e assertivas que atendam o cumprimento do currículo não são suficientes para trazer o sentimento de pertencimento a alunos com deficiência que ingressam em instituições regulares. No momento em que sua socialização é comprometida, o seu rendimento escolar e aspectos emocionais são afetados, e sua permanência na instituição pode ser inviabilizada e, conseqüentemente, sua desistência aconteça. A pesquisa em andamento propõe uma solução baseada nos princípios do Design Inclusivo e do Design em Parceria, utilizando jogos sensoriais para criar espaços de lazer e interação que favoreçam a integração plena e o bem-estar social dos alunos com deficiência visual no Colégio Pedro II.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, **Decreto nº. 3.298 de 20 de dezembro de 1999**. Brasília: Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, 1999. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d3298.htm; Acesso em 25/07/2023.

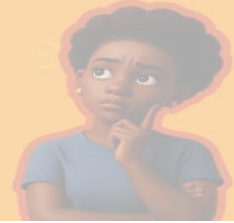
CRUZ, B. DE O. E ; MARCONSINI, M. ; COUTO, R. M. DE S. ; NOVAES, L. **O design em parceria em processos de ensino-aprendizagem**: uma experiência na disciplina ateliê de moda para crianças. Triades Em Revista: Transversalidades, Design E Linguagens, 10(2), 54–68, 2021.

GALA, A. S. **#PRACEGOVER**: o que é, para que serve, como e quando não usar? Hand Talk, 2023. Disponível em: <https://www.handtalk.me/br/blog/pracegover/>; Acesso em: 26/06/2024.

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



GOMES, D. QUARESMA, M. **Introdução ao Design Inclusivo**. 1 ed. Curitiba: Appris, 2018.

HARDUIM, C. D. R. T. **Design em parceria**: desenvolvimento de um objeto geométrico tridimensional a partir de pessoas com deficiência visual para ensino-aprendizagem. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2023.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. **Censo 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010.

MEC, Matrículas na educação especial chegam a mais de 1,7 milhão. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2024/marco/matriculas-na-educacao-especial-chegam-a-mais-de-1-7-milhao>; Acesso em: 14/02/2025.