



Relato de Experiência

DOMINE O BRAILLE: aprendizagem através de jogos inclusivos

Débora Susã Pinto de Medeiros

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
deborasusa18@gmail.com

Como citar este relato de experiência?

MEDEIROS, Débora Susã Pinto de. Domine o Braille: aprendizagem através de jogos inclusivos. In: Encontro sobre Música e Inclusão, 10., 2023, Natal/RN, **Anais eletrônicos** [...]. Natal/RN: EMUFRN, 2023. Tema: Abordagens para um pensamento inclusivo: acessibilidade com equidade na prática musical. p. 32-40. Disponível em: <https://ojs.musica.ufrn.br/emi>.

Área temática

ESCOLAS ESPECIALIZADAS EM MÚSICA

Descrição do relato de experiência

A iniciativa deste trabalho se deu por meio do interesse de relatar sobre as aulas de Musicografia Braille dada a cada semestre para os alunos que estão na Licenciatura, Bacharelado e Técnico, na Escola de Música da UFRN. No curso de Licenciatura essa disciplina é obrigatória, sendo assim, a turma do 5º período teve as aulas no primeiro semestre do ano de 2023, com a professora Catarina Shin. O seu objetivo principal é capacitar os discentes a trabalharem em diversos contextos e locais da educação musical de forma inclusiva, levando os alunos, por meio dos conteúdos ensinados, a ter todo o respaldo necessário para a sua prática docente, e mais especificamente, junto a educandos com deficiência visual. Sendo assim, foi abordado a parte histórica do braille bem como sua escrita no programa Musibraille, explicado alguns recursos de tecnologia assistiva que são usados para os meios de leitura e/ou transcrições, escrever partituras em braille com o auxílio da professora, além das contribuições de convidados mostrando a sua experiência, a qual serviu para discutir e refletir sobre muitas situações que são vivenciadas nas escolas, tanto por professores como por alunos com deficiência visual. E, diante da previsão de carga horária extensionista no Projeto Pedagógico do Curso (PPC), foi proposto pela docente um projeto de extensão que pudesse executar todo o ensinamento trabalhado. A ação foi idealizada pela própria turma, que criou o título "Domine o braille", uma proposta de oficina, que culminará com atividades no dia 04 de julho e será direcionada tanto aos discentes da Escola de Música quanto à comunidade externa interessada. A finalidade do evento é divulgar a história e sinais do Sistema Braille e, mais especificamente, da musicografia braille. Para tanto, está sendo proposto a aplicação de jogos, para que esse conhecimento se dê de forma lúdica.

Recursos utilizados

Primeiramente, teve uma reunião para estabelecer os objetivos principais da oficina como: o local, a data, o público, a forma de execução e qual resultado era buscado através deste projeto. Após isso, houve a divisão das equipes que iriam estar à frente do evento, assim teve o grupo de comunicação, elaboração dos

jogos, teóricos que abordavam sobre a parte histórica do código braille e o da explicação da prática dos jogos. Quanto a respeito dos recursos utilizados para confecção, teve como escolha por parte dos alunos de licenciatura, os seguintes repertórios de jogos: (1) dominó, (2) memória e (3) palavras. O motivo da escolha deve-se ao fato de normalmente ser jogado rotineiramente pelas pessoas no seu dia a dia e facilitaria a sua associação com o braille. Os materiais(M) e regras(R) usadas respectivamente para cada jogo foram: (1-M) E.V.A., papelão, bolinhas decorativas olho de pomba, arroz, tampas, cola quente, tesoura e tinta, (R)- Os participantes escolhidos receberão 7 peças, que estarão identificadas por notas musicais em Braille e escritas por extenso;

- O primeiro participante da dupla que conseguir esvaziar sua mão, "bate" e ganha o ponto para equipe;
- Inicia o jogo quem tiver o carroção de Si;
- Caso tranque o jogo, contam-se os pontos que sobraram. Aquele que tiver menos pontos, ganha o jogo.

(2-M) papelão, bolinhas decorativas olho de pomba e tinta, (R)- Cada grupo irá definir um participante para a disputa;

- Cada jogador deverá levantar duas cartas, tentando encontrar o par;
- No par, estará uma peça na escrita braille e outra por extenso;
- Se a segunda carta virada for diferente da primeira, o jogador deverá devolver as duas, com figura para baixo, e passar a vez;
- Vence aquele que conseguir o maior número de pares.

(3-M) para os videntes folhas A4 contendo celas para nelas escrever e pessoas com deficiência visual o auxílio da reglete, (R) - O desafio é formar o maior número de palavras diferentes com as letras de A até J. Ex: jaca, cada...

- Cada palavra certa equivale a um ponto, a equipe que conseguir escrever o maior número de palavras diferentes, conseqüentemente, levará a maior pontuação.

Para outras demandas como a parte midiática utilizou-se das redes sociais para sua divulgação, além de ser criado um instagram próprio do evento.

Principais aprendizagens

Durante as aulas, a professora sempre trazia abordagens relevantes sobre a área e vivências práticas, como, por exemplo, na primeira aula da disciplina em que todos os alunos fizeram um percurso pela escola de música vendados com o apoio do amigo ao lado. Após isso, discutimos e refletimos sobre como esse

exercício trouxe uma adição a mais de conhecimento para compreendermos melhor. Levando isso em conta, pensar em formas de construir materiais e atividades que sejam inclusivas é fundamental. Esses saberes constituem na nossa prática docente o poder de usar instrumentos desde recicláveis até o mais sofisticado para ter como intuito principal lecionar a população que tem alguma necessidade educacional específica, especialmente o ensino do código braille para a pessoa com deficiência visual, para que esta venha ter de fato o acesso ao aprendizado de música e poder ser autônoma e independente na leitura e escrita musical. A abertura para essa temática deve ser difundida para que a sociedade venha conhecer o braille e ver formas que podem ser ministradas. Da mesma maneira que afirma, Maihara Pereira e Carla Rosane (2022, p. 93): a musicografia braille representa um suporte fundamental para auxiliar no desenvolvimento da autonomia e independência de um aluno com deficiência visual que faz uso da audição como fonte básica de sua relação com o mundo.

Principais desafios

O primeiro desafio ocorreu na materialização dos jogos porque o propósito era trazer um dos melhores acessórios para a sensibilização do tato já que o braille tem a presença pertinente do tato para informar seu código. E outra importância estava no objetivo de trazer essa realidade para as escolas, as instituições em geral, então seria preciso elaborar algo econômico e acessível, diante disso, usou-se objetos recicláveis. Dificuldades como a estrutura do espaço, a forma da explicação teórica, as regras do jogo, o 'designer' para divulgação, ao longo do processo teve seus ajustes e foram solucionados à medida que tínhamos as reuniões. Quanto à última reunião, testes dos jogos foram realizados com alunos videntes e alunos com deficiência visual para analisar se faltava alguma coisa referente acessibilidade, o entendimento da associação do jogo com o código braille e entre outras demais situações para se avaliar. Nessa oficina, tinha a inscrição pelo forms e presencialmente no dia do evento. E uma das reflexões que devem ser pensadas e analisadas é sobre o receio de aprender o braille. Digo isto, devido a convidar as pessoas que estavam no local e não participaram por motivos: não saberem o que é, por achar difícil, por que acreditava que não precisaria do braille. Todavia, todos esses motivos são uma questão central que é a falta de informações a respeito do Braille e como pode ajudar na música por meio da musicografia Braille. Mas também, tivemos presença de convidados que

tiveram esse receio, porém ao conhecerem através dos jogos aprenderam e viram novas possibilidades.

Registros fotográficos

Figura 1 - Divulgação da oficina



Fonte: Criado pela autora (2023)

[Descrição da imagem] Cartaz de divulgação de uma oficina intitulada “Domine o Braille” e o subtítulo “A oficina que interage com o conhecimento do braile através de jogos musicais”. Abaixo, o texto “Entrada gratuita”, em seguida informações sobre data e local: “Dia 04/07, 16h às 18h, escola de música da UFRN - Hall”. No rodapé, “Saiba mais informações no Instagram do evento: @Domineobrilie”. O plano de fundo do cartaz é uma fotografia de uma pessoa lendo em braile. [Fim da descrição]

Figura 2 – Primeira reunião



Fonte: Catarina Shin (2023)

[Descrição da imagem] As pessoas estão reunidas em uma sala de aula. Várias pessoas estão sentadas em cadeiras, algumas estão olhando para a câmera e outras estão conversando entre si. No primeiro plano, há uma pessoa de costas para a câmera usando um notebook. [Fim da descrição]

Figura 3 – Criação dos jogos



Fonte: Edivânia Almeida (2023)

[Descrição da imagem] Fotografia de três pessoas sentadas no chão, elas estão em uma sala de aula. As pessoas estão concentradas criando peças para um jogo. [Fim da descrição]

Figura 4 - Dia do evento- participantes jogando dominó



Fonte: Criado pela autora (2023)

[Descrição da imagem] Fotografia de várias pessoas em volta de uma mesa. Cinco pessoas estão sentadas concentradas em um jogo de dominó, as demais estão de pé observando. [Fim da descrição]

Figura 5 – Dia do evento – jogo das palavras



Fonte: Nichole Pires (2023)

[Descrição da imagem] Cinco pessoas em torno de uma mesa durante a oficina de braille. Sobre a mesa estão alguns papéis, cartões e celulares. [Fim da descrição]

Figura 6 - Dia do evento- jogo da memória



Fonte: Nichole Pires (2023)

[Descrição da imagem] Quatro pessoas em torno de uma mesa, elas estão jogando um jogo da memória em braille. Sobre a mesa estão os cartões do jogo e dois celulares. [Fim da descrição]

REFERÊNCIAS

CUNHA, Eugênio. **Autismo e inclusão:** psicopedagogia práticas educativas na escola e na família. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.