

**Artigo 5**  
**Tema: Orientação e Mobilidade**

---

# A orientação e mobilidade para cegos deficientes múltiplos: uma proposta pedagógica a partir de jogos e histórias

*Orientation and mobility for blind multiple disabilities: a proposal from educational games and stories*

*Maria do Socorro Fortes de Oliveira<sup>1</sup>*

## **RESUMO**

Neste trabalho, procurou-se fazer uma análise de artigos referentes à deficiência visual, destacando a carência de literatura relacionada com o cego deficiente múltiplo. A metodologia empregada foi etnográfica, observando o dia a dia de dois alunos do Ensino Fundamental, para desenvolver a orientação e mobilidade por meio de histórias e jogos pedagógicos com a finalidade de melhorar o desempenho motor, a comunicação, a socialização e a independência dos sujeitos. Empregou-se o modelo ecológico funcional, valorizando a realidade total do aluno dentro de sua comunidade como sujeito participativo. Para isso, foi necessária a introdução da orientação e mobilidade por meio da percepção do ambiente, sua imagem corporal dentro do espaço utilizando os sentidos remanescentes dos indivíduos. Autores como Machado (2003), por suas definições de orientação e mobilidade; Martín (2003), pelos estudos referentes à pessoa cega; Kirk e Gallagher (2002), por seu trabalho com deficientes e em especial com o deficiente múltiplo; Cardoso (1997a, 1997b), pelas contribuições ao Programa utilizado; Houaiss e Villar (2004) e Visca (2009), pelos conceitos referentes aos recursos utilizados; Siaulys (2010), por suas experiências com deficiências; e Nunes (2004), pelos resultados de sua pesquisa relacionada com a comunicação, foram utilizados como referencial teórico, dando validação e sustentação à pesquisa, contribuindo em diversos sentidos. A fim de desenvolver esses conceitos nos sujeitos, foram elaborados histórias e jogos pedagógicos, vivenciando o dia a dia dos alunos, concretizando os conceitos necessários à sua autonomia. No decorrer do trabalho, os sujeitos foram conquistando o espaço familiar e escolar, melhorando bastante sua independência, socialização e comunicação.

Palavras-chave: Deficiente visual (múltiplo). Jogos pedagógicos (história). Orientação e mobilidade.

## **ABSTRACT**

*The present work aims to make an analysis of articles referred to visual deficiency, indicating the need of a literature related to multiple deficiencies blind. Used methodology was ethnographic with an observation of daily routine of two students of High School, in order to develop their orientation and mobility using stories and pedagogical games with the objective of improve their motor improvement, communication, socialization and independence. It has been used the ecological functional model, enriching the total reality of the student inside your community as a participative subject. In order to do this, it has been necessary to introduce the orientation and mobility though the perception of the ambient, your corporal image inside the utilized space of remaining senses of the subjects. Authors like Machado (2003) for their definitions of orientation and mobility; Martin (2003) for studies on the blind people; Kirk and Gallanger (2002) for his work with disabled and in particular the multiple handicapped; Cardoso (1997a, 1997b) for contributions to the program used; Houaiss and Villar (2004) and Visca (2009) by the concepts to the resources used; Siaulys (2010) for his experiments with disabilities; Nunes (2004) the results of his research related to communication; were used as theoretical framework, providing validation and support research, contributing in various ways. In order to develop these*

*concepts in the subjects stories and pedagogical games were developed, experiencing the daily routine of the students, concretizing the necessary concepts to his/her autonomy. During the performance of the present work, the subjects have been achieving the scholar and familiar space with important improvement of your independence, socialization and communication.*

*Keywords: Multiple visual deficiency. Pedagogical stories and games. Orientation and mobility.*

## **Introdução**

Neste trabalho, foi feita uma análise de artigos referentes ao cego deficiente múltiplo. A metodologia utilizada foi a pesquisa etnográfica, que destaca a necessidade de estudar o indivíduo em ambiente natural, levando o pesquisador a exercer um papel objetivo e ao mesmo tempo subjetivo, ou seja, de observador e participante simultaneamente. Essa condição facilita a interpretação dos fatos como se ele próprio fizesse parte do estudo. Acrescenta-se que a etnografia é uma investigação científica que contribui para o campo das pesquisas qualitativas. Revela as relações e interações significativas, desenvolvendo uma flexibilidade sobre a ação de pesquisar. Esse tipo de pesquisa é pautado pelo senso questionador do pesquisador, que não segue padrões rígidos ou predeterminados, pois a desenvolve com base no trabalho de campo no contexto social da pesquisa e determina as questões a serem pesquisadas. Além disso, uma das maiores preocupações e características da pesquisa etnográfica, segundo Ogbu (1981), é a densidade da descrição feita do que um grupo particular de pessoas faz e do significado das perspectivas imediatas que elas têm daquilo que fazem. Malheiros (2011) diz que a pesquisa etnográfica é utilizada na educação sobretudo para compreender de que forma as relações de determinado grupo implicam propostas pedagógicas que, além de eficazes, respeitem as especificidades do referido grupo. Nesta pesquisa, foi possível observar o dia a dia de dois alunos do Ensino Fundamental para desenvolver a orientação e mobilidade por meio de histórias e jogos pedagógicos, com a finalidade de melhorar o desempenho motor, a comunicação, a socialização e a independência dos sujeitos.

Empregou-se o modelo ecológico funcional, que “[...] percebe a criança em interações complexas com as forças ambientais”, valorizando sua realidade total dentro da comunidade a que pertence, como sujeito participativo (JESUS, 2013).<sup>2</sup> Segundo a mesma autora (2013), uma das principais metas a serem atingidas é o desenvolvimento de habilidades consideradas mais relevantes da vida diária do aluno e que vão possibilitar-lhe uma participação tão independente quanto possível em sua comunidade.

Para desenvolver conceitos e concretizar os necessários à orientação e mobilidade por meio da percepção do ambiente, das imagens corporais dos sujeitos dentro do

espaço, utilizando seus sentidos remanescentes, foram elaborados histórias e jogos pedagógicos, vivenciando o dia a dia dos alunos, favorecendo sua autonomia. No decorrer do trabalho, os sujeitos foram conquistando o espaço familiar e escolar, melhorando bastante sua independência e socialização.

O comprometimento da visão, da fala e da audição pode representar um fator determinante na dissociação dos indivíduos deficientes. Para isso, é necessária uma ação transformadora para minimizar esses obstáculos. Nunes (2004) diz que a comunicação feita pela linguagem representa o mais importante processo no desenvolvimento humano. Vygotsky (apud LA TAILLE, 1992) diz que, quando a linguagem é utilizada para nomear determinado objeto, na verdade esse objeto está sendo classificado em categoria e classe, pois os conceitos são construções culturais internalizadas e a utilização da linguagem facilita os processos de abstração e generalização.

Com base nessas reflexões, surgiu a problemática deste estudo: que práticas pedagógicas podem ser utilizadas para melhorar a orientação e mobilidade de adolescentes cegos deficientes múltiplos, além da problematização de sua comunicação?

Assim, o objetivo desta pesquisa foi investigar o efeito da utilização de práticas pedagógicas, como histórias e jogos, utilizadas na comunicação, orientação e mobilidade dos sujeitos da pesquisa. Nesse sentido, os autores que fundamentaram principalmente este estudo foram Cardoso (1997a), que focaliza alternativas metodológicas baseadas em uma abordagem ecológica de currículo e valoriza a realidade do aluno com uma visão comunitária e participativa; Kirk e Gallagher (2002), cuja obra inspira adaptações específicas para deficientes múltiplos com uma proposta de atendimento inclusivo; Siaulys (2010), de quem experiências contribuíram para uma prática educativa que viabilize o ensino e o processo de aprendizado; e Nunes (2004), que enfatiza com pesquisas inovadoras, voltadas para investigações comunicativas de jovens com necessidades especiais, a importância da utilização de recursos apropriados para atender às dificuldades de comunicação.

Vygotsky (1993) diz que é necessário estimular o indivíduo a atingir as habilidades que ainda não domina. Ao referir-se a conceitos, aponta que se trata de algo a mais do que um simples hábito mental: é um ato real e complexo de pensamento que não pode ser ensinado por meio de treinamento, só podendo ser realizado quando o próprio desenvolvimento mental da criança já tiver atingido o nível necessário. Portanto, a escolha de metodologias é o cerne da questão para facilitar a aquisição e a formação de novos conceitos eficientes para favorecer a inclusão social dos deficientes em questão.

Os sujeitos do estudo estavam inseridos no Programa Educacional Alternativo, que é fundamentado no método ecológico funcional, cujos pressupostos filosóficos estão baseados na capacidade, no direito e na necessidade da convivência comunitária. Trata-se de uma abordagem dinâmica e flexível, que atende às peculiaridades de cada aluno. Do ponto de vista educacional, os sujeitos têm direito ao pleno desenvolvimento de suas habilidades (BRONFENBRENNER, 2011; CARDOSO, 1997b). Por isso, os alunos que frequentam esse Programa têm um currículo individualizado, incluindo atividades que envolvem seu relacionamento interpessoal, atividades específicas para deficientes visuais, e, entre outras habilidades, a de orientação e mobilidade. Acrescenta-se que geralmente os alunos que iniciam a frequência ao referido Programa o fazem apresentando defasagem em seu desenvolvimento global, necessitando, pois, de atenção especial à sua diversidade, incluindo seus processos psicológicos, sua participação dinâmica nos ambientes e principalmente sua construção sociocultural (BRONFENBRENNER, 2002).

Este trabalho está dividido em três partes: a primeira trata da orientação e mobilidade dos sujeitos cegos deficientes múltiplos; a segunda focaliza os recursos metodológicos feitos por meio de jogos e histórias, bem como apresenta a análise e os resultados da pesquisa; e a última apresenta a conclusão.

### **Orientação e mobilidade dos sujeitos cegos deficientes múltiplos**

Weishaln (apud MACHADO et al., 2003) define orientação e mobilidade como um processo de utilização dos sentidos remanescentes para o indivíduo situar-se no espaço e relacionar-se com outros objetos significativos no meio ambiente, possibilitando uma locomoção com segurança e eficiência.

Martín (2003) afirma que é considerado cego o indivíduo com ausência total de visão ou simples percepção luminosa que faz uso dos sentidos remanescentes e é usuário do Sistema Braille.

Segundo Kirk e Gallagher (2002), o deficiente múltiplo é aquele que tem mais de uma deficiência, considerada moderada ou grave, necessitando de atenção diferenciada e especial para que sejam minimizadas ou superadas suas limitações. Trabalhar com esse grupo de deficientes é um desafio para qualquer profissional, pois as propostas de intervenção pedagógica precisam ser adaptadas às peculiaridades individuais a fim de se obterem resultados favoráveis.

A orientação e mobilidade possibilita aos deficientes visuais múltiplos o aprendizado do deslocamento de um lugar para outro de forma independente, orientando-os no

espaço por meio de informação sensorial. Portanto, é importante ter conhecimento de como esse aluno se locomove, como ele utiliza o corpo e como se percebe no tempo e espaço.

Cardoso (1997a) diz que quase todas as atividades realizadas requerem o uso da motricidade. Ou seja, o sujeito, desde que acorda até a hora de adormecer, executa movimentos amplos, de coordenação motora fina e de equilíbrio. Para realizá-los, é necessário que haja habilidade motora, boa postura para locomoção pessoal, orientação e consciência espacial.

Jogos são atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento, competição física ou mental sujeita a regras (HOUAISS; VILLAR, 2004). Os jogos carregam em seu bojo possibilidades que contribuem para o exercício das funções cognitivas e afetivas dos sujeitos. Incluem atividades utilizadas no cotidiano e, conseqüentemente, estimulam o desenvolvimento das relações interpessoais, principalmente quando praticados em grupo (VISCA, 2009). O jogo não é pronto, ele pode ser submetido a diferentes e adequadas convenções, construindo-se dinamicamente no momento que acontece. Utilizado pedagogicamente, facilita a apropriação de conceitos e conhecimentos feitos de forma lúdica, instigando e motivando as reproduções e apreensões de regras, o que demonstra ser o jogo uma ferramenta mais abrangente que um simples divertimento (RAMOS, 2005).

A *Enciclopédia Larousse* (LAROUSSE NOVA CULTURAL, 1998) define história como uma narrativa baseada em acontecimentos e personagens reais ou imaginários, contos, fábulas, aventuras. Nesta pesquisa, histórias foram utilizadas com o objetivo de envolver os indivíduos para uma construção imaginativa, incluindo seus múltiplos sentidos.

As características das histórias não têm um único desfecho, envolvem os ouvintes que se identificam com os protagonistas. Nesse ponto há uma construção imaginativa, atribuindo múltiplos sentidos para olhares, gestos, silêncio, ações e palavras, que contribuem para a comunicação e permitem a compreensão da realidade, facilitando a interação social. Contribuem para que os ouvintes se expressem, manifestem seus desejos e necessidades e, por meio de sua socialização, estabeleçam a comunicação, permitindo-lhes conhecer o modo de viver, pensar, agir, perceber os costumes e comportamentos sociais. Nesse caso, após a narrativa de uma história, o indivíduo, de acordo com sua imaginação e possibilidades, poderá recontá-la e ilustrá-la. Portanto, uma das coisas mais importantes que envolvem essa prática pedagógica é possibilitar que o sujeito se desenvolva e amadureça cognitivamente. Isso envolve atenção,

memória sequenciada e lógica, habilidades de abstrair, comparar e diferenciar (VYGOTSKY, 1993).

Há um consenso entre os profissionais de saúde e educação de que entre alunos com características de deficiências múltiplas não há regras quanto à sua aptidão para uma escolaridade regular (BRUNO, 2009). Dessa forma, autores como Cardoso (1997b), Cunha (2010) e Suplino (2005) esclarecem que um dos primeiros passos a serem tomados com sujeitos cegos deficientes múltiplos, pautados pelo currículo funcional, é avaliar quais habilidades individuais necessitam ser conquistadas e priorizá-las. Logo, as histórias e jogos podem servir de recursos facilitadores para o amadurecimento cognitivo e a aquisição de conceitos básicos para a orientação e mobilidade das crianças e adolescentes atendidos no Programa Educacional Alternativo.

Por isso, foram utilizados neste trabalho, como recurso pedagógico para a introdução da orientação e mobilidade desses indivíduos, histórias<sup>3</sup> e jogos adaptados e aplicados de forma lúdica para vivenciar o cotidiano deles com o objetivo de diminuir sua dificuldade de locomoção, comunicação e aprendizagem.

### **Recursos metodológicos: jogos e histórias**

O trabalho foi realizado com dois adolescentes com idades de 13 e 18 anos, matriculados simultaneamente no primeiro ano do Ensino Fundamental e no Programa Educacional Alternativo do Instituto Benjamin Constant. Teve como objetivo desenvolver a orientação e mobilidade de cegos deficientes múltiplos por meio de jogos e histórias como ferramentas pedagógicas, selecionadas com base na análise e de acordo com as necessidades dos sujeitos pesquisados.

Assim, pressupôs-se que histórias e jogos pedagógicos podem ser utilizados como recursos contextualizados e direcionados aos ambientes naturais dos sujeitos como forma de contribuir para sua orientação e mobilidade, diminuir suas dificuldades de locomoção, comunicação, aprendizagem, possibilitando melhoria em sua qualidade de vida e facilitando sua inclusão social. Diante disso, foram construídas atividades com o objetivo de identificar as dificuldades dos sujeitos no ambiente escolar e familiar e planejar o desenvolvimento do programa de orientação e mobilidade. Esse programa teve a meta de atingir a locomoção independente dos sujeitos. Foram elaboradas atividades entre eles, favorecendo troca de experiências, demonstrando a técnica de orientação e mobilidade.

Como instrumento deste trabalho, foi feita uma pesquisa qualitativa com abordagem etnográfica, sendo o enfoque principal o processo vivenciado por dois sujeitos matriculados no primeiro ano do Ensino Fundamental. A pesquisa etnográfica é uma

observação participante que visa a obter informações significativas na percepção dos sujeitos.

O atendimento aos sujeitos da pesquisa foi feito em uma instituição federal de ensino especializada no atendimento de pessoas cegas, realizado duas vezes por semana, com duração de 40 minutos cada. Os alunos foram acompanhados executando as tarefas pedagógicas em seu próprio ambiente escolar, sendo observadas suas qualificações. Foram aproveitadas suas habilidades pessoais, sua destreza e criatividade, visando a alcançar a comunicação e orientação e mobilidade dos referidos alunos.

Foram criados e adaptados jogos e histórias também adaptadas e contextualizadas à vivência do dia a dia dos alunos para facilitar percursos, movimentação e a orientação espaçotemporal, bem como percursos familiares dos alunos com a finalidade de levá-los a se orientar e conhecer ambientes de suas necessidades, e ainda mapear mentalmente trajetos indispensáveis à sua locomoção.

Por meio de atividades lúdicas, foram construídas maquetes com diversos jogos para desenvolver a orientação e mobilidade dos sujeitos. Após percorrerem as referidas maquetes utilizando a coordenação motora fina, os sujeitos vivenciavam seu trajeto real, identificando as diversas salas de atividades, sanitários, refeitório, biblioteca, entrada e saída da escola, entre outros espaços normalmente percorridos por cada um.

Elaborou-se um fichário contendo jogos pedagógicos e histórias, cujo conteúdo funcional, de baixo custo, poderá servir de instrumento para auxiliar e estimular os alunos na aquisição e fixação de conceitos utilizados em orientação e mobilidade. Esses recursos foram adaptados de acordo com as necessidades apresentadas pelos sujeitos do estudo. As histórias foram lidas e ilustradas em relevo, com objetos concretos, ou foi feita audiodescrição para facilitar a imaginação e a compreensão delas. Os jogos despertaram interesse para resultados satisfatórios.

Além disso, estimular o potencial criativo de cada sujeito é dar-lhe oportunidade de expressar sua criatividade. Trata-se de um fator fundamental para melhoria individual e coletiva. Expressar essa criatividade pode depender de uma singela oportunidade que permite aumentar o desenvolvimento global do indivíduo, possibilitando-lhe autonomia (TORRE, 2008).

### **Análise e resultados da pesquisa**

No início da pesquisa, os sujeitos não conseguiam transitar com liberdade pela sala de aula e precisavam de auxílio para chegar aos ambientes de suas necessidades básicas. Opunham-se ao novo que se apresentasse e não demonstravam autonomia para escolhas,

iniciativa para atividades escolares ou de lazer. Ofereciam resistência a rotinas alimentares, como lanches, almoço e jantar, e da mesma forma à utilização de talheres e aos hábitos sociais durante as refeições.

O sujeito M era totalmente dependente. Não conseguia fazer sua higiene pessoal sozinho e nem formulava pensamentos completos e coerentes para se comunicar. No início do atendimento, mostrava-se bastante resistente às atividades. Inclusive, por certo tempo, negava-se a executar qualquer tarefa que fosse proposta. Transcorridos os primeiros meses, percebeu-se que despertava interesse pelos recursos utilizados de forma progressiva durante o ano de seu atendimento, demonstrando resultados positivos em seu desenvolvimento. Passou a se locomover nos ambientes familiares e da escola, comunicar-se por frases completas, coerentes e contextualizadas e demonstrar satisfação à medida que percebia seu próprio êxito. Passou a relacionar-se com os colegas, alimentar-se e fazer uso do vestuário com autonomia, e também a demonstrar grande interesse em ser inserido no processo de ensino-aprendizagem. Se antes se apresentava sem iniciativa e desejo de executar tarefas, ao observar-se com sucesso passou a liderar as atividades no grupo. Foi possível também observar que atividades simples, adaptadas e comuns ao dia a dia podem ser utilizadas como recursos pedagógicos; podem ser associadas à construção de conceitos imprescindíveis à orientação e mobilidade, surtindo efeitos positivos e satisfatórios, contribuindo significativamente para o desenvolvimento global do aluno.

O sujeito N tinha relativa autonomia na orientação e mobilidade; entretanto, não conseguia expressar seus pensamentos de forma coerente. Apresentava a necessidade de desenvolver-se psicolinguisticamente e ser motivado à aprendizagem, pois não se interessava pelas atividades realizadas, tampouco por aquelas que envolvessem o processo de ensino-aprendizagem. Seu atendimento teve a duração de um ano corrido, como o do sujeito M. Sua reação aos poucos foi cedendo, possibilitando perceber que a escolha dos recursos poderia também lhe ser proveitosa. Assim, apesar de no início de seu atendimento mostrar-se resistente ao novo que lhe era apresentado, foi possível perceber o despertar de seu interesse e a espontaneidade para cumprir as tarefas propostas. Gradativamente, passou a questionar alguma atividade e também a necessidade de executar as que eram propostas, demonstrando interesse em concluí-las e satisfação ao executar principalmente as que estivessem relacionadas com seu aprendizado. O uso de materiais diferenciados, mais usuais ao aluno, contribuiu para entusiasmar-lo e incentivá-lo às práticas pedagógicas que o levaram a formar conceitos, construir conhecimento, reproduzir atividades e compartilhá-las com os colegas da turma. Portanto, a escolha e a utilização de jogos e histórias demonstraram ser um



suporte efetivo para esse aluno. Isso o levou a participar com mais prazer e entusiasmo da realização das tarefas que o ajudaram a melhorar sua comunicação e a expressar melhor suas ideias.

A ansiedade apresentada pelo aluno durante o cumprimento de atividades aos poucos foi sendo substituída pelo prazer das descobertas de suas possibilidades e sua significativa aceitação no grupo.

## **Conclusão**

O uso das maquetes, associado à utilização de histórias e jogos pedagógicos, foi um artifício de grande utilidade para o desenvolvimento dos alunos no sentido de promover sua independência. Foram recursos que contribuíram para o domínio amplo de conceitos e ajudaram no desenvolvimento da linguagem oral, construção e expressão de pensamentos coerentes. Além disso, contribuíram para aumentar sua autoestima, sua independência de ação e sua orientação e mobilidade. Outros recursos, como construção de objetos e ambientes, e materiais, como plasticinas,<sup>4</sup> também foram utilizados e gradativamente despertaram o interesse por materiais com consistências e texturas diferentes, possibilitando escolhas por atividades que os utilizassem.

No decorrer do trabalho, os alunos foram conquistando o espaço familiar e escolar, melhorando bastante sua socialização, ao ponto de incentivarem e liderarem atividades em grupo durante a rotina escolar. Foi possível avaliar o conhecimento construído pelos próprios alunos por meio do prazer demonstrado no cumprimento das atividades propostas. Por isso, a pesquisa ressalta que um constante incentivo a esses alunos deve ser efetivado com responsabilidade e credibilidade para minimizar suas dificuldades. Expressamos satisfação em perceber os resultados obtidos e imenso respeito aos deficientes que participaram direta ou indiretamente do presente trabalho. Eles nos ensinaram que o entusiasmo e a determinação podem ajudar a superar as dificuldades encontradas no processo de ensino-aprendizagem do aluno cego deficiente múltiplo.

## **REFERÊNCIAS**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação – referências – elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, ago. 2002. 24 p.

\_\_\_\_\_. **NBR 6024**: informação e documentação – numeração progressiva das seções de um documento escrito – apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, ago. 2002. 3 p.

\_\_\_\_\_. **NBR 6027**: informação e documentação – sumário – apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, maio 2003. 2 p.

\_\_\_\_\_. **NBR 6028**: informação e documentação – resumo – apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, nov. 2003. 2 p.

\_\_\_\_\_. **NBR 10520**: informação e documentação – citação em documentos – apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, ago. 2002. 7 p.

BRONFENBRENNER, Urie. **A ecologia do desenvolvimento humano**: experimentos naturais e planejados. Tradução de Maria Adriana Veríssimo Veronese. 2. reimpr. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002. 310 p.

\_\_\_\_\_. **Bioecologia do desenvolvimento humano**: tornando os seres humanos mais humanos. Tradução de André de Carvalho-Barreto. Porto Alegre: Artmed, 2011. 310 p.

BRUNO, Marilda Moraes Garcia. **Avaliação educacional de alunos com baixa visão e múltipla deficiência na educação infantil**. Dourados/MS: UFGD, 2009. 198 p.

CARDOSO, Maria Cecília de Freitas. **Abordagem ecológica em educação especial**: fundamentos básicos para o currículo. Uma abordagem ecológica em educação especial dentro de uma visão comunitária participativa. Brasília: Corde, 1997a. v. 1, 80 p.

\_\_\_\_\_. **Adaptando o conteúdo utilizando grandes áreas curriculares**: uma abordagem ecológica em educação especial dentro de uma visão comunitária participativa. Brasília: Corde, 1997b. v. 2, 120 p.

CUNHA, Eugênio. **Autismo e inclusão**: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2010. 135 p.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. p. 839.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Minidicionário Houaiss da língua portuguesa**. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

JESUS, Elisabeth Ferreira. **Deficiência múltipla e o modelo ecológico funcional**. Disponível em: <<http://www.ibc.gov.br/?itemid=395#more>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

KIRK, Samuel A.; GALLAGHER, James J. **Educação da criança excepcional**. 3. ed. Tradução de Marília Zanella Sanvicente. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 503 p.

LAROUSSE NOVA CULTURAL. **Grande enciclopédia Larousse cultural**. São Paulo: Nova Cultural, 1998. v. 12. 2295 p.

LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992. 118 p.

MACHADO, Edilene Vieira et al. **Orientação e mobilidade**: conhecimentos básicos para a inclusão do deficiente visual. Brasília: MEC/Seesp. 2003. 167 p.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação**. Rio de Janeiro: LTC, 2011. 256 p.

MARTÍN, Manuel Bueno; BUENO, Salvador Toro. **Deficiência visual: aspectos psicoevolutivos e educativos**. Tradução de Magali de Lourdes Pedro. São Paulo: Santos, 2003. 336 p.

NUNES, Leila Regina d'Oliveira de Paula (Org.). **Favorecendo o desenvolvimento da comunicação em crianças e jovens com necessidades educacionais especiais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2004. 316 p.

OGBU, John. School ethnography, a multi-level approach. **Anthropology and Education Quarterly**, v. 12, n. 1, p. 9-31, 1981.

RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, brincadeiras e jogos educativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. 133 p.

SIAULYS, Mara Olímpia de Campos; ORMELEZI, Eliana Maria; BRIANT, Maria Emília (Org.). **A deficiência visual associada à deficiência múltipla e o atendimento educacional especializado: encarando desafios e construindo possibilidades**. São Paulo: Laramara, 2010. 304 p.

SUPLINO, Maryse. **Currículo funcional natural: guia prático para a educação na área do autismo e deficiência mental**. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos/Coordenadoria Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência; Maceió: Assista, 2005. v. 11, 74 p. (Coleção de Estudos e Pesquisa na Área da Deficiência).

TORRE, Saturnino de La. **Criatividade aplicada: recursos para uma formação criativa**. Tradução de WIT Languages. São Paulo: Madras, 2008. 288 p.

VISCA, Jorge. **Introducción a los juegos lógicos en *El tratamiento psicopedagógico***. Buenos Aires: Visca & Visca, 2009. 112 p.

VYGOTSKY, Lev Semenovicth. **Pensamento e linguagem**. Tradução de Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1993. 136 p.

Recebido em: 4.7.2013.

Reformulado em: 18.11.2013.

Aprovado em: 19.11.2013.

## NOTAS DE RODAPÉ

<sup>1</sup> Mestra em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente, especializada na área da deficiência visual, surdez e saúde mental, pós-graduada em Audiologia e em Psicopedagogia Clínica e Institucional, técnica em Orientação e Mobilidade. Atua como professora de Ensino Técnico e Tecnológico do Instituto Benjamin Constant no Programa de Educação Alternativo e de Ensino Básico Técnico e Tecnológico no Programa Educacional Alternativo (Prea) do Instituto Benjamin Constant. *E-mail*: mariadosocorrofortes@ibc.gov.br

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.ibc.gov.br/?itemid=395#more>>. Acesso em: 21 jun. 2013.

<sup>3</sup> “Estória – É recomendada apenas a grafia história, tanto no sentido da ciência histórica quanto no da narrativa de ficção, como popular e demais acepções” (FERREIRA, 1999, p. 839).

<sup>4</sup> Plasticina é o mesmo que massa de modelar. Tem formulação atóxica, com textura extramacia, portanto facilmente moldável. Tem cores vivas, brilhantes. Algumas marcas não grudam nem soltam tinta. É recomendada para crianças com idade a partir de três anos. Está à venda no mercado. Marcas nacionais: Soft, Acrilex; marcas importadas, Playdoh, Magic dough, Jovi 70, entre outras.

