



Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

Faculdade de Educação – FACED

Curso de Licenciatura em Pedagogia

Cristiane França Silva Moreira

Material Didático

Jogo de Tabuleiro - INCLUD+

Juiz de Fora- MG
2024

Cristiane França Silva Moreira

Material Didático – Jogo de Tabuleiro - INCLUD+

Trabalho de conclusão de Curso apresentado do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Mylene Santiago

Juiz de Fora- MG
2024

Silva , Cristiane França.

Material Didático - Jogo de Tabuleiro - INCLUD+
Cristiane França Silva Moreira - Juiz de Fora - MG- 2024

Orientadora Mylene Santiago
Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Juiz de Fora-
Curso de Graduação em Pedagogia

Sumário

INTRODUÇÃO	6
1- FUNDAMENTOS PARA ELABORAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO.....	7
2-REUNIÕES E PRÁTICAS: O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO JOGO.....	8
2.1 ETAPA INICIAL DE CONSTRUÇÃO DO JOGO.....	9
2. 2 CONTEXTUALIZANDO O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO	12
2.2. 1 – O contexto da escola	12
2.2.2 – Jogo ICLOUNO: iniciando a proposta.....	13
2.2. 3 - Apresentação da Proposta para o Grupo ACINC.....	15
2.2.4 – Apresentando mudanças e propostas para a construção do jogo.....	17
2.2.5 – Construindo o jogo IncluD+.....	17
2.2.6 - Planejamento do material didático.....	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	20
APÊNDICE	21

RESUMO

Ao longo da minha graduação, tive a oportunidade de vivenciar experiências e reflexões acerca do processo de inclusão através de estágio ocorridos em algumas escolas Municipais da cidade de Juiz de Fora MG e em outras atividades acadêmicas, tais como participação no Grupo de Pesquisa e Extensão Acessibilidade Curricular e Inclusão em Educação (ACINC) e eventos realizados na Faculdade de Educação. Através dessas vivências, muitas reflexões sobre construção de práticas pedagógicas que possibilitaram o processo de ensino e aprendizagem mais inclusivos, cooperativo, informativo, solidário e humano. A partir de tais experiências me senti motivada a confeccionar um recurso didático e apresentá-lo como trabalho de conclusão de Curso da graduação em Pedagogia.

Palavras Chave: Acessibilidade, inclusão, jogo didático

INTRODUÇÃO

O Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia da UFJF, prevê que o Trabalho de Formação Docente (TFD) desencadeia e estimula a busca de um diálogo sistemático dos/as graduandos/as com os diferentes grupos de pesquisa existentes na Faculdade de Educação, fortalecendo os vínculos entre a pesquisa e o ensino, a Pós-graduação e a Graduação. Deste modo ao decidir produzir um material didático, apresentei a proposta ao Grupo de Pesquisa e Extensão Acessibilidade Curricular e Inclusão em Educação (ACINC), que me auxiliou na discussão e no aprimoramento do material a ser desenvolvido, que tinha como temática a inclusão em educação.

A construção e aplicação desse material didático objetiva segundo Mello (2010) “partir dos próprios educandos”. Assim, para iniciar o projeto de elaboração parti de uma problematização realizada em sala de aula sobre a temática da inclusão e diversidade, durante a realização de um estágio não obrigatório em uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora, com alunos do Ensino Fundamental anos finais.

Para iniciar este projeto fiz levantamento dos conhecimentos prévios, interesses, questionamentos. Após essa coleta de dados e o amadurecimento progressivo de como poderia desenvolver esse material, cheguei à conclusão de que produzir um jogo, poderia ser uma estratégia pedagógica pertinente para abordar e trabalhar com temas transversais, tais como: diversidade, inclusão, acessibilidade, direitos, capacitismos e pessoas com

deficiência, para então, de forma lúdica, colaborar com o processo de sensibilização dos alunos em várias etapas da educação básica e até mesmo com o processo de formação docente.

De forma contextualizada o jogo, foi sendo estruturado com significativas contribuições dos alunos e dos membros do grupo ACINC, levando-se em consideração o “brincar” em uma prática pedagógica inserida em uma rotina dentro do ambiente escolar que pretendia construir maior engajamento ao abordar a temática da diversidade. O objetivo da elaboração desse material é desenvolver atitudes positivas em relação às pessoas com deficiência; conhecer as barreiras e potencialidades de cada indivíduo e suas singularidades no processo de inclusão educacional e social.

Na perspectiva de construção desse recurso didático, o trabalho foi organizado em três etapas: conhecer os fundamentos para a elaboração do material didático; apresentar as discussões e o processo de trabalho realizado junto ao grupo ACINC; e, descrição do processo de construção do material didático.

1- FUNDAMENTOS PARA ELABORAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO.

Pensar no processo educacional inclusivo constitui-se hoje em um assunto de grande destaque, pois o contexto educacional precisa compreender e respeitar as diversidades humanas e suas diferentes possibilidades de ser, rompendo com barreiras que envolvem atitudes preconceituosas e discriminatórias e construindo práticas pedagógicas colaborativas.

Segundo Páez (2001, p.33) “uma educação inclusiva de qualidade traz benefícios incontestáveis para o ser humano desde que seja oferecida na escola regular, uma Educação Especial que em um sentido mais amplo, significa, educar, sustentar, deixar marcas, orientar, conduzir.” O processo de inclusão rompe paradigmas e exige mudanças para que se consiga propiciar um ensino de qualidade e realmente inclusivo para todos os alunos, não só especificamente o aluno com deficiência.

“O radicalismo da inclusão vem do fato de exigir uma mudança de paradigma educacional, à qual já nos referimos anteriormente. Na

perspectiva inclusiva, suprime-se a subdivisão dos sistemas escolares em modalidades de ensino especial e de ensino regular. As escolas atendem às diferenças sem discriminar, sem trabalhar à parte com alguns alunos, sem estabelecer regras específicas para se planejar, para aprender, para avaliar (currículos, atividades, avaliação da aprendizagem para alunos com deficiência e com necessidades educacionais especiais”). (MANTOAN, 2003, p. 16).

A prática inclusiva durante o tempo de vivência na sala de aula, envolve alunos com grande potencial cognitivo e alunos que possuem barreiras de aprendizagem e participação, diante da diversidade e da necessidade de trabalhar com questão da diversidade, fiquei motivada a desenvolver um jogo que pudesse promover a participação de todos os estudantes, favorecendo um aprendizado compartilhado.

A construção coletiva do conhecimento pode ser mais facilmente alcançada, partindo-se da proposição de materiais didáticos que ofereçam recursos de interação e resolução de problemas. De acordo com Campos (2003, p.26-27)

“A aprendizagem cooperativa é uma técnica ou proposta pedagógica na qual estudantes ajudam-se no processo de aprendizagem, atuando como parceiros entre si e com o professor, com o objetivo de adquirir conhecimento sobre dado objeto. A cooperação como apoio ao processo de aprendizagem enfatiza a participação ativa e a interação tanto dos alunos como do professor. O conhecimento é considerado um construtor social e desta forma o processo educativo acaba sendo beneficiado pela participação social em ambientes que propiciem a interação, a colaboração e a avaliação. Espera-se que os ambientes de aprendizagem cooperativos sejam ricos em possibilidades e proporcionem o desenvolvimento do grupo”.

Partindo dessas reflexões iniciais apresentei a proposta ao grupo ACINC para ampliar as possibilidades de sistematização da proposta e receber sugestões.

2-REUNIÕES E PRÁTICAS: O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO JOGO

Inicialmente a proposta de construção do jogo foi pensada para ser desenvolvida junto aos estudantes do ensino fundamental e na primeira reunião com o Grupo ACINC, foram sugeridas questões que dariam início ao processo de construção do jogo como

material didático. Através de questionamentos e proposições do grupo, foram organizadas as seguintes ideias iniciais:

2.1 ETAPA INICIAL DE CONSTRUÇÃO DO JOGO

- 1- Público-alvo: Alunos do Ensino Fundamental Anos Finais – Ensino Médio - Professores
- 2- Objetivos de Aprendizagem:
 - Compreender conceitos referentes à diversidade, inclusão, acessibilidade, direitos, capacitismo e PCD's
 - Sensibilizar estudantes e professores sobre o processo de inclusão enquanto direitos humanos.
- 3- Área Temática: Temas Transversais (BNCC)
- 4- Tipo de Material: Jogo de Tabuleiro
- 5- Descrição do Material:
 - 1 tabuleiro com 51 casas.
 - 25 cartas – Cartas temáticas contendo informações sobre deficiências, direitos e acessibilidade, capacitismo, contendo pontuações.
 - 4 pinos.
 - 1 dado numérico.
 - Participantes: De 2 a 4 pessoas ou de 2 a 4 equipes Com 2 a 4 participantes cada.

Como Brincar?

- Coloque as cartas nos lugares reservados no tabuleiro
 - Escolha a cor do pino para representar a sua equipe
 - Lance o dado para decidir quem vai começar primeiro.
 - A pessoa que tirar o número maior no dado será o primeiro.
 - Sempre que jogar o dado, a cor da casa representará a sua ação.
 - Ganha quem conseguir acumular mais pontos com as cartas retiradas e chegar ao final primeiro.
- 6- Palavra Chave: Deficiência, inclusão, material didático
 - 7- Link do Jogo.
https://www.canva.com/design/DAGMXMUSvq8/AoUeJfiYg4yMz-7ETMk5Fg/view?utm_content=DAGMXMUSvq8&utm_campaign=designshere&utm_medium=link&utm_source=editor

A partir desta etapa inicial, produzi planos de trabalho visando coletar dados para construir o jogo com base nos interesses e na observação junto aos estudantes. Estas

observações contribuíram para produção do quadro 1, que apresenta os planos que eram elaborados semanalmente de modo a se adaptar melhor aos objetivos de construção do Jogo didático conforme havia necessidade.

Quadro 1 - Planos

Aulas	Objetivo	O que foi articulado	Resultado
Aula 1- 2 na Escola durante o estágio	Auxiliar a professora a desenvolver uma proposta pedagógica para trabalhar com o tema sobre inclusão e diversidade num contexto de temas transversais.	Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema, destacar seus interesses, que tipo de material agregaria à prática para desenvolver a proposta	Iniciamos o esboço do que futuramente poderemos chamar de material didático. Sugerimos um nome.
Aula 3- no grupo ACINC -	Apresentar ao grupo a necessidade da criação de um material didático coletar suas informações, sugestões, visando aprimorar o material	Apresentei a ideia, a escolha inicial do nome de um jogo de cartas baseado no UNO	Necessidades de alteração, mudança do nome do jogo, mudança para um jogo de tabuleiro ao invés de carta. Criação de regras
Aula 4- na Escola	Verificar se as alterações realizadas	O nome ficou muito mais sugestivo - INCLUD+	Iniciamos com a diagramação do jogo, as

	coindiziam com a realidade dos alunos	um jogo de tabuleiro utilizando cartas com informações	informações que poderiam constar nas cartas, número de participantes
--	---------------------------------------	--	--

Aulas	Objetivo	O que foi articulado	Resultado
Aula 5 - Com os alunos e a Orientadora Mylene	Apresentar as modificações e identificar o que necessitava ser aperfeiçoado	Ajustes na diagramação, aprimoramento do jogo contendo casas com desafios, sugestão e análise de que tipo de material que seria utilizado.	Aprimoramento do material Ajustes
Aula 6 - Com a equipe de Orientação.	Apresentar o andamento do trabalho o que evoluiu	Continuar ajustando para melhor adequação.	
Aula 7 - colocar em prática o material adaptado	Avaliar como ficou esta a dinâmica do jogo depois de várias adaptações.	Mudanças adequações	

Fonte: organização da autora

2. 2 CONTEXTUALIZANDO O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO

Partindo do quadro 1, busco contextualizar o processo de produção do jogo, que consistiu em atividades realizadas durante a realização de um estágio não obrigatório em uma escola pública da rede municipal de Juiz de Fora.

2.2. 1 – O contexto da escola

A Escola Cosette de Alencar fica situada na região central de Juiz de Fora, tem grande importância para a história educacional da nossa cidade e atualmente atende estudantes de diversos bairros da periferia da cidade, possui sala de recursos multifuncionais com atendimento aos alunos com diversas deficiências.

Imagem 1 Foto Escola Cosette de Alencar



Começamos o primeiro semestre de 2024 com diversos assuntos, entre eles os temas transversais. O trabalho sobre inclusão foi iniciado com as turmas do 9º ano, sendo possível desenvolver a primeira as ideias iniciais, partindo do primeiro questionamento: Como ensinar e abordar temas sobre o conceito de inclusão? O que os alunos conhecem sobre os termos capacitismo, diversidade, deficiências?

Para essa dinâmica com o aval da professora, utilizamos questionários e foi realizada a coleta de dados, onde apuramos que os estudantes tinham pouco conhecimento dos assuntos e por se tratar de temas complexos, buscamos pesquisar como poderíamos abordá-los de forma lúdica, informativa e leve.

2.2.2 – **Jogo ICLOUNO: iniciando a proposta**

Diante do desafio de apresentar uma proposta didática diferente, trouxe para a sala o jogo de cartas ICLOUNO. (nome sugestivo)

ICLO - Inclusão

UNO- Jogo de Cartas

A proposta era aproveitar a dinâmica desse jogo UNO produzido pela indústria Mattell criado em 1971 que já tem 50 anos de existência no mundo e desde 2002 esse jogo é produzido no Brasil, conforme informações do site (WWW.meupositivo.com.br) e personalizá-lo para englobar o assunto.

Abaixo mostro fotos da apresentação do slide da primeira proposta.

Imagem 2- Capa do Slide de apresentação do Primeiro Projeto do jogo

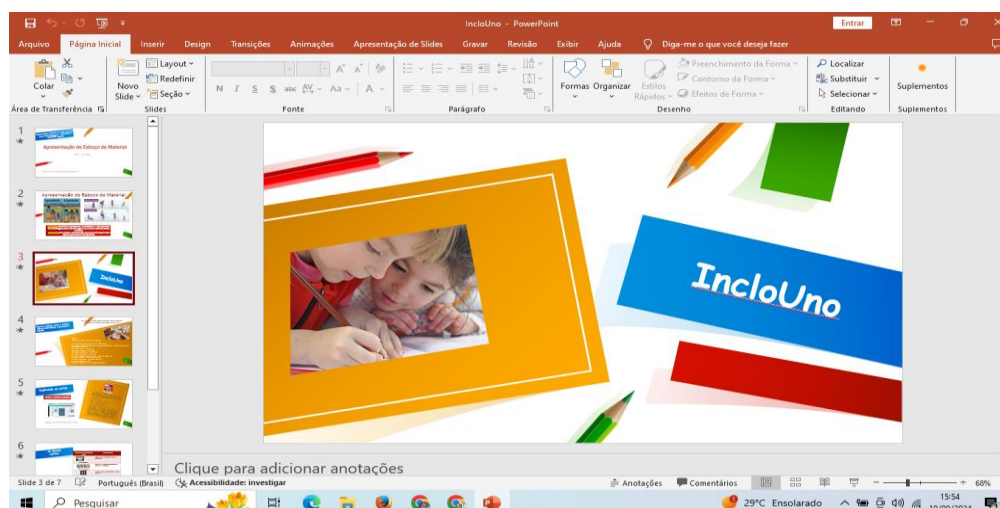


Imagem 3 - Conhecendo o UNO tradicional

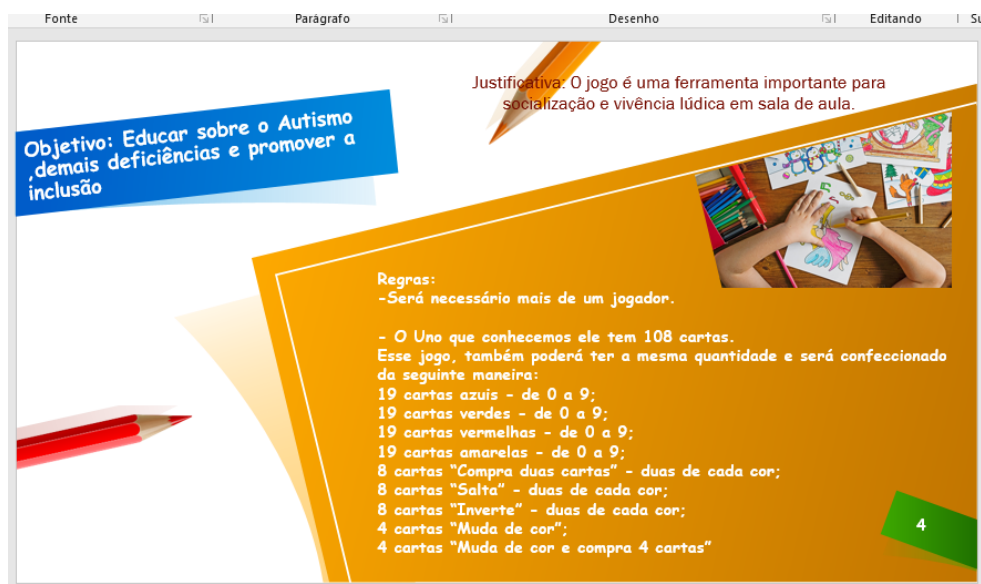


Imagem 4- Explicação de como seriam as cartas personalizadas para o jogo.

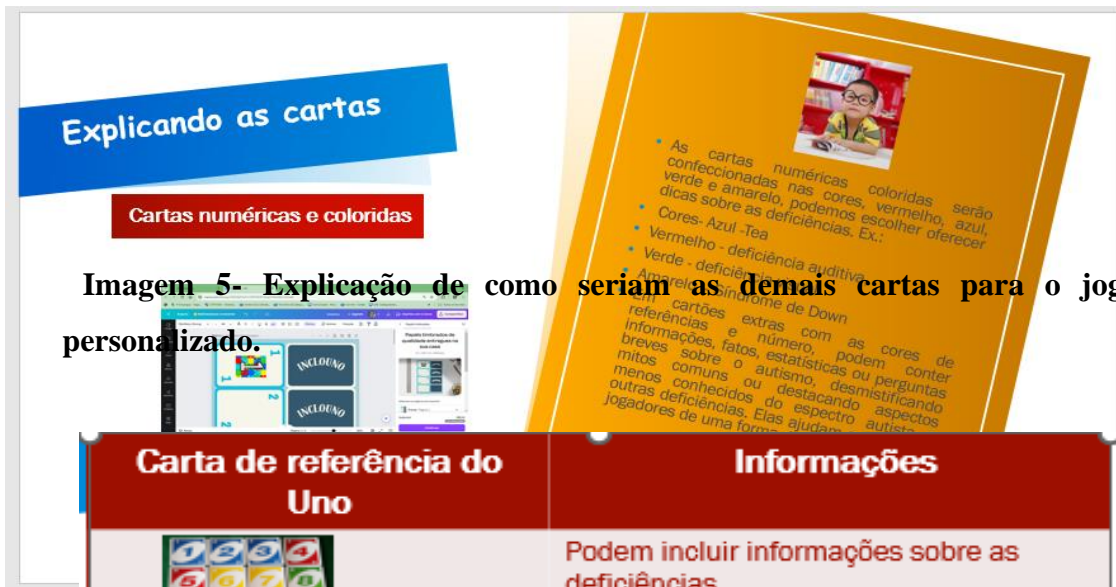


Imagem 5- Explicação de como seriam as demais cartas para o jogo personalizado.

Carta de referência do Uno	Informações
 <p>Cartas numéricas</p>	Podem incluir informações sobre as deficiências.
 <p>Cartas de Bloqueio</p>	Refletir ou situações de preconceito o jogador fica bloqueado.
 <p>Cartas de Compra mais 2</p>	Informar sobre leis de proteção, atitudes positivas
 <p>Cartas de Reversão</p>	Essas cartas podem ensinar sobre a flexibilidade e mudanças de rotina, situações reais que exigem empatia ou compreensão.
 <p>Curinga</p>	Essa podem encorajar os jogadores a compartilhar experiências pessoais ou sentimentos relacionados ao tema do autismo, fortalecendo o vínculo entre os jogadores e promovendo uma atmosfera de aceitação e inclusão.

Resultado: Os alunos gostaram do nome, porém as regras ainda teriam que ser adaptadas pois, estavam confusas a professora da sala por causa dos direitos autorais ficou preocupada e partimos para a próxima reformulação.

2.2. 3 - Apresentação da Proposta para o Grupo ACINC

Estive presente com os membros do grupo ACINC da Faculdade de Educação com o objetivo de coletar sugestões e aprimorar o jogo, estava aberta a todas as ideias a fim de construir caminhos que pudessem favorecer o processo de inclusão e remover barreiras para a aprendizagem.

Os slides apresentados anteriormente foram expostos e tive a mesma percepção da dificuldade para o entendimento de regras geradas durante o uso em sala de aula. Resumindo, chegamos à conclusão de que um jogo de tabuleiro seria mais acessível e de melhor dinâmica para todos os alunos, então começamos a coletar algumas sugestões e colocá-las no papel.

Imagem 6 - Esboço das ideias produzidas junto ao grupo ACINC

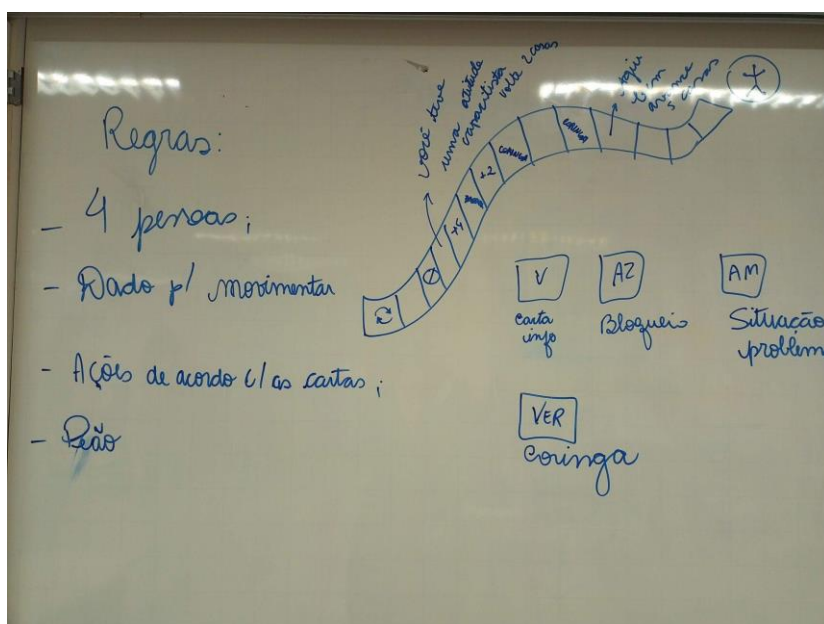


Imagem 7. Sugestões sendo expressas e transcritas no quadro.

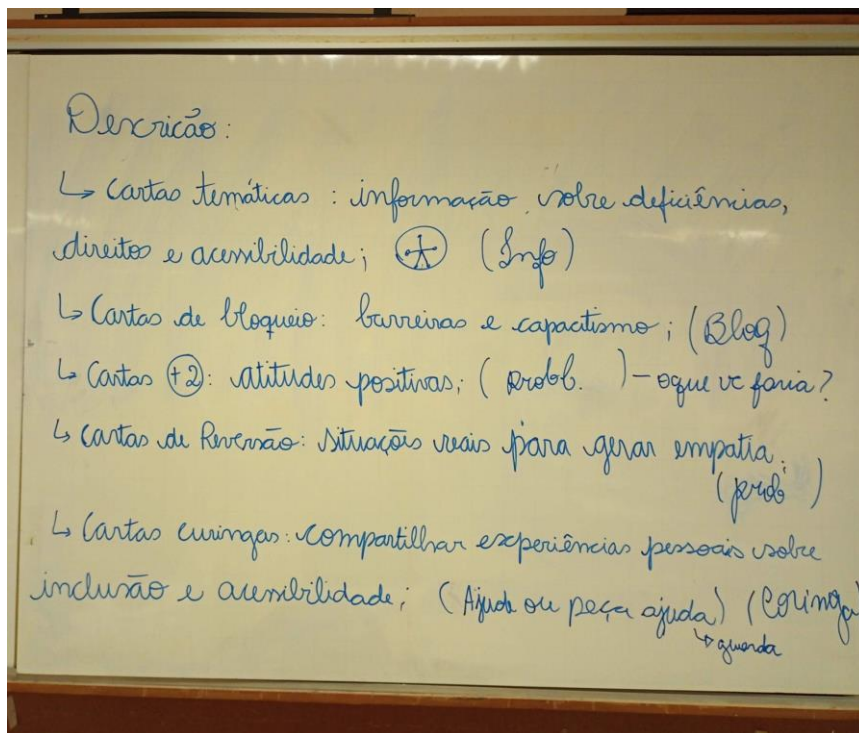
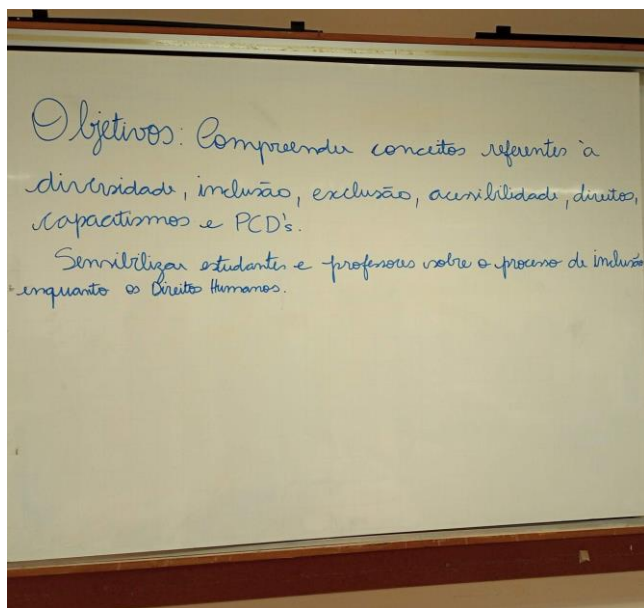


Imagem 8. Mostra o objetivo que pretende-se alcançar.



Diante do exposto o jogo foi reformulado, recebendo um novo nome INCLUD+. INCLU de inclusão e D+ expressão para designar diferenças, em seu novo formato o jogo assumiu a forma de um jogo de tabuleiro. A proposta seria apresentada para os alunos para receber mais ajustes e sugestões.

2.2.4 – Apresentando mudanças e propostas para a construção do jogo

Apresentei as alterações para os alunos, foram realizadas mais adaptações, os alunos sugeriram colocar cartas informativas sobre os assuntos que seriam abordados e utilizar um dado para que o grupo ou a pessoa que tirasse a numeração, pudesse se movimentar no jogo. Alterações feitas. Após aprovação da proposta, parti para o próximo passo que seria realizar as mudanças.

2.2.5 – Construindo o jogo IncluD+

As alterações foram realizadas e a parte gráfica do jogo ficou pronta, os assuntos temáticos foram organizados em cartinhas que farão parte da dinâmica do jogo. Assim a parte gráfica se apresenta dessa forma.

Imagem 9 – O tabuleiro do IncluD+

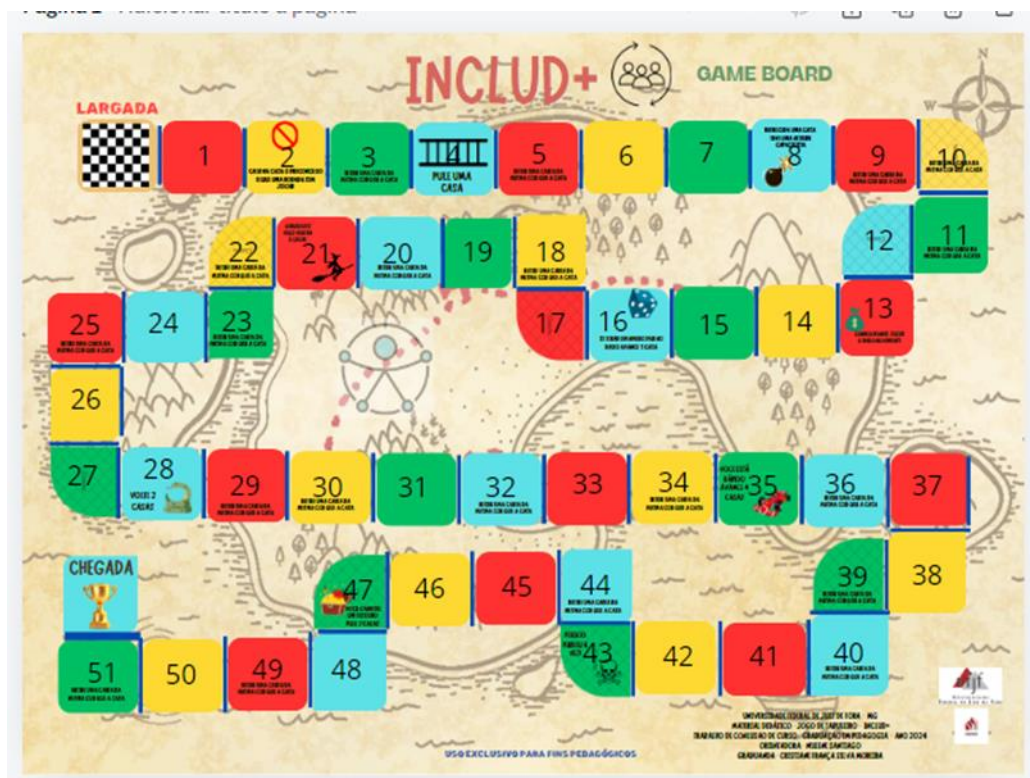
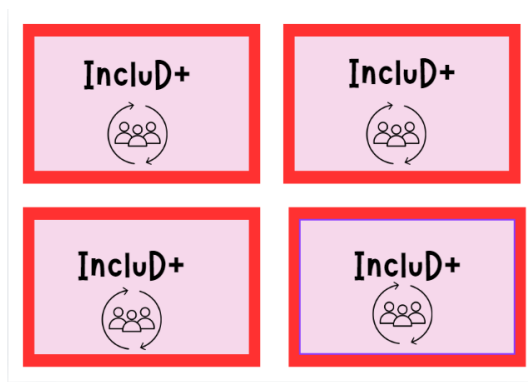


Fig. 10 Frente dos Cards das perguntas do jogo

Fig. 11 Verso dos cards



2.2.6 - Planejamento do material didático

Em todo processo de construção houve a participação efetiva dos alunos do Ensino Fundamental de uma escola da Rede municipal de Juiz de Fora e contribuições pontuais do grupo ACINC. Para a confecção desse material buscamos sensibilizar os alunos para questões sobre diversidade e inclusão, conseguir maior engajamento e um aprendizado eficaz, crítico e reflexivo.

O Jogo recebeu um nome de INCLUD+ chamado pelos alunos e constitui-se de 51 casas temáticas com desafios em sua trajetória. Foram criadas 25 cartas coloridas contendo pontuações, perguntas, informações, questionamentos sobre deficiência, capacitismos, direitos, acessibilidade, voltados para o Ensino Fundamental Anos finais e podendo ser adaptado para estudantes do Ensino médio e curso de formação de professores.


Foram elaborados dois folders, um voltado para os alunos para que as regras do jogo ficassem mais claras e outro para os professores com os objetivos do jogo, abaixo um dos folders incluso no material sendo:

Imagem 12 - Folder ilustrativo com regras do jogo.

Manual de instruções



Regras do Jogo



Materiais do Jogo

1 - Tabuleiro contendo 51 casas.
25- cartas com assuntos temáticos e pontuação que abordam tema inclusão e diversidade.
4- Pinos coloridos.
1-dado numérico.

2 a 4 participantes ou 2 a 4 equipes.
Faixa etária: 12+



Curiosidades sobre os jogos de Tabuleiro

Existem registros de jogos de tabuleiro há cerca de 5000 anos em civilizações como Egito e Mesopotâmia. Apesar de ser difícil datar qual foi ou quais foram os primeiros jogos da humanidade, o jogo Mancala se apresenta como um dos mais antigos, com mais de 7 mil anos de existência.

Foram muito populares na Grécia e na Roma de onde se espalharam por toda Europa e depois para a América. Os mais famosos desta geração são: Banco Imobiliário, Detetive, Jogo da Vida, War, Batalha Naval, e mais alguns.

A partir da década de 1980 os jogos de tabuleiro perderam muito a sua popularidade devido aos jogos eletrônicos, mas, nos últimos anos voltaram a conquistar muitos adeptos. Um dos motivos é a interação entre os jogadores.

Fonte: Wikipédia

Como jogar INCLUD+

- O jogo iniciará com o participante que tirar o maior número no dado e assim consecutivamente será determinada a ordem de todos.
- As casas temáticas apresentam ações que vão desde solicitações para se retirar cartas, privilégios ou penalidades.
- As cartas contem valores de pontuação cumulativas que podem beneficiar o jogador.
- O Vencedor será aquele que conseguir percorrer todo o caminho e chegar primeiro.
- Todas as cartas contem a resposta para as perguntas, nem sempre haverão perguntas, podem conter dicas, informações.

BOM JOGO!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é um importante recurso para a aprendizagem e pode ser usado para diferentes objetivos pedagógicos. De acordo com GONZAGA (2017) “não se pode negar a eficácia dos jogos, eles constituem elementos importantes como alternativas que conduzem o desenvolvimento de estratégias modificadoras da prática docente, porém, segundo os autores a adaptação do jogo num contexto deve ser analisada pelo professor.

A missão da escola transcende a função de reproduzir conteúdo, a escola é um espaço onde se desdobram experiências, emoções que contribuem para construção das identidades, portanto, deve fomentar o entendimento, combater preconceitos, mitos, assegurar a igualdade de direitos. A proposta do jogo INCLUD+ é essa, servir de suporte para colaborar com atitudes inclusivas, de empatia, de apoio mútuo.

A educação e a sensibilização para promover a inclusão, são processos contínuos, tal recurso didático como o INCLUD+ jogo de tabuleiro, pode ser usado durante todo o período letivo com os alunos do Ensino Fundamental, Ensino Médio e pode ser adaptado e contribuir até mesmo para formação docente.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Fernanda Claudia Alves; SANTORO, Flávia Maria; BORGES, Marcos Roberto da Silva SANTOS, Neide cooperação e aprendizagem on line. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

GONZAGA, Luiz G. Memórias escolares Quebrando o silêncio, V1. Fortaleza: Ed. UECE, 2017.

MELLO, Suely Amaral. FARIAS, Maria Auxiliadora. A escola como lugar da cultura mais elaborada. 2010. Disponível em: <http://www.ufsm.br/revistaeducacao>

MANTOAN, M. T. E. (2003) Inclusão escolar: O que é? Por que? Como fazer? /Maria Teresa Égler Mantoan, São Paulo: Moderna, 2003 – Coleção Cotidiano Escolar, 1, 16

PÁEZ, S. M. C. A integração em processo: da exclusão à inclusão. Escritos da criança, 6, 2001, 29-39.

APÊNDICE

Imagem 13- Folder para o professor

Manual de instruções




Mensagem para o Professor:

Caro Professor com alegria chega até vossas mãos esse suporte pedagógico "INCLUD+" Um jogo de tabuleiro que foi produzido com base na (BNCC) e visa abordar em seu conteúdo temas transversais, buscando contemplar a habilidade EF05HI04 que consiste em associar a cidadania, ao respeito à diversidade, pluralidade e os direitos humanos. Com isso, o Jogo traz importantes contribuições para que os alunos possam desenvolver o pensamento crítico, a cidadania e estimular o diálogo entre os diversos campos do conhecimento.

Para a confecção desse material buscamos sensibilizar os alunos para questões sobre diversidade e inclusão, conseguir maior engajamento e um aprendizado eficaz, crítico e reflexivo.

Use e abuse de sua criatividade Professor!



Metodologia

- Público Alvo:** Alunos do Ensino Fundamental Anos Finais – Ensino Médio - Professores
- Objetivos de Aprendizagem:**
 - Compreender conceitos referentes à diversidade, inclusão, acessibilidade, direitos, Capacitismo e PCD's
 - Sensibilizar estudantes e professores sobre o processo de inclusão enquanto direitos humanos.
- Área Temática:** Temas Transversais (BNCC)
- Tipo de Material:** Jogo de Tabuleiro

Materiais do Jogo

- Tabuleiro contendo 51 casas.
- 25- cartas com assuntos temáticos e pontuação que abordam tema inclusão e diversidade.
- 4- Pinos coloridos.
- 1-dado numérico.

2 a 4 participantes ou 2 a 4 equipes.
Faixa etária: 10+

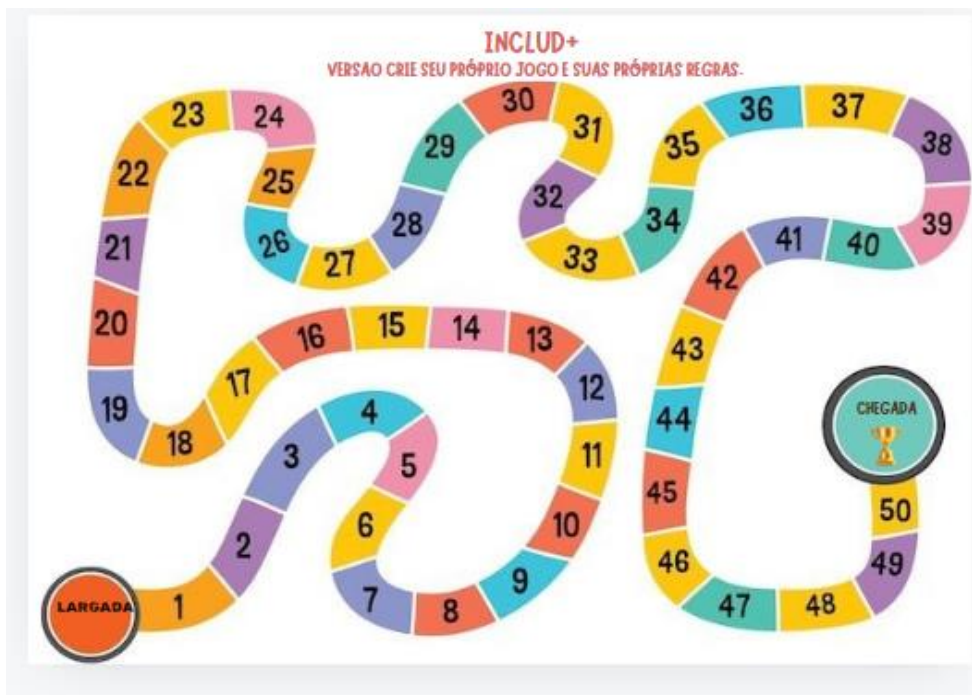
Regras do Jogo

Como Jogar INCLUD+

- O jogo iniciará com o participante que tirar o maior número no dado e assim consecutivamente será determinada a ordem de todos.
- As casas temáticas apresentam ações que vão desde solicitações para se retirar cartas, privilégios ou penalidades.
- As cartas contem valores de pontuação cumulativas que podem beneficiar o jogador.
- O Vencedor será aquele que conseguir percorrer todo o caminho e chegar primeiro.
- Todas as cartas contem a resposta para as perguntas, nem sempre haverão perguntas, podem conter dicas, informações.

BOM JOGO!

Imagem 14- Proposta para consolidar os conhecimentos, o aluno é desafiado a criar o seu próprio Jogo com suas próprias regras e desafios.



Imagens. Slides que serão apresentados

**APRESENTAÇÃO DE ESBOÇO DE REFORMULAÇÃO
DO MATERIAL DIDÁTICO INCLUD**



TCC 2 - Ano 2024


Universidade Federal de Juiz de Fora - MG
Discente Cristiane França Silva Moreira
Orientadora Mylene Santiago

INTRODUÇÃO:

Com o objetivo de propiciar oportunidades significativas sobre a inclusão e a diversidade, com vistas à promoção de uma consciência crítica e um diálogo inclusivo dentro desse processo colaborativo em que estou estabelecendo com o grupo ACINC, apresento as alterações no material didático includ+.

-Esse material inicialmente foi elaborado com base num jogo de cartas do baralho "UNO" e tinha o nome de IncloUno.

-Nesse processo colaborativo de criação, foi possível ampliar outras possibilidades, bem como o repertório, corroborando com a adaptação do material para um jogo de tabuleiro podendo se utilizar de cartas, com o mesmo objetivo do anterior, contemplar informações sobre as deficiências, capacitismo, diversidade, assim, fazendo uso das cores primárias e secundárias como referência, foi adaptado o material.

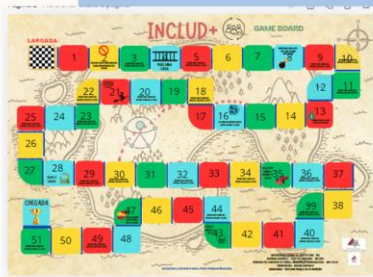


Criando Novas Regras:

Descrição do Material:

- 1 tabuleiro com 51 casas.
- 25 cartas – Cartas temáticas contendo informações sobre deficiências, direitos e acessibilidade, capacitismo. Sendo 13 cartas para cada temática.
- 4 pinos (Amarelo, verde, azul e Vermelho)
- 1 dado
- 2 folders com informações para professores e alunos.

Participantes: De 2 a 4 participantes individuais ou grupos
Faixa etária: Ensino fundamental anos finais e formação de professores.

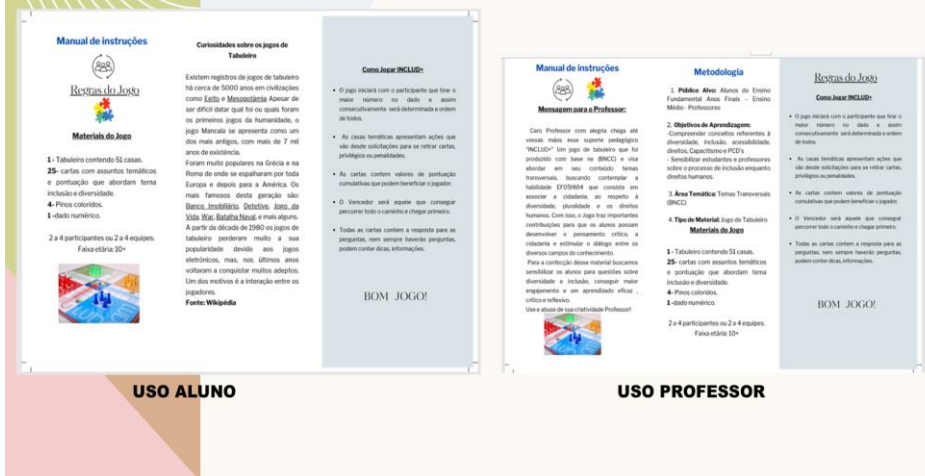


APRESENTAÇÃO DOS FOLDERS COM INFORMAÇÕES



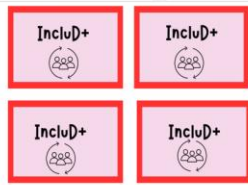
VERSO DOS FOLDERS

6



CARDS DE PERGUNTAS OU INFORMAÇÕES

7



FRENTE



Você Sabia?...
Observe as figuras:

Que tipo de conduta está representado nessa situação? Faça como a costuma para a sua dia dia? Explique em poucas palavras.

Atividade desenvolvida com apoio da UNICAMP com o apoio do Núcleo de Estudos em Inclusão e Participação Social em um projeto de Pesquisa em Inclusão Social.

Valor: 2 pontos

O que você faria?...

Se presenciar alguma situação parecida, o que você pensa sobre isso? Responda de forma simples.

Exatidão e clareza de respostas são os pontos avaliados. Não é obrigatório responder.

Valor: 1 ponto

Agora é a sua vez?...
Responda

O que é a meia entrada?

A. É um benefício que visa a acessibilidade a locais e atividades culturais para alguns grupos sociais como estudantes, PCD, idosos, jovens de baixa renda etc...

B. A meia entrada é um direito previsto em lei que deve ser respeitado.

Valor: 1 ponto

Você Sabia?...

As regras de acessibilidade, quando respeitadas corretamente, garantem muitos benefícios para pessoas que utilizam cadeira de rodas ou que possuem alguma deficiência de locomoção. Qual o seu opinião, já presenciou alguma situação negativa ou pontos a serem respeitados?

Valor: 1 ponto

VERSO



A educação e a sensibilização para promover a inclusão, são processos contínuos, tal recurso didático como o INCLUD+ jogo de tabuleiro, pode ser usado durante todo o período letivo com os alunos do Ensino Fundamental, Ensino Médio e pode ser adaptado e contribuir até mesmo para formação docente.

Cristiane França



**OBRIGADA
FIM**