

# **A utilização de jogos e brincadeiras para desenvolver conceitos e atitudes relativos à ética e à moral em pessoas com deficiência múltipla associada à deficiência visual**

*The use of games and plays to develop concepts and attitudes concerning ethics and morality in persons with multiple deficiency associated with visual disability*

Maria Vitória Campos Mamede Maia<sup>1</sup>

Maria do Socorro Fortes de Oliveira<sup>2</sup>

Cláudia Monserrat Rosa de Oliveira Fontoura<sup>3</sup>

Raquel Alves Pereira<sup>4</sup>

## **RESUMO**

O presente trabalho traz a reflexão sobre o dia a dia dos educadores e a importância da utilização de jogos e brincadeiras. Estes recursos foram utilizados para a aquisição de atitudes e valores éticos e morais entre cinco alunos que apresentam deficiência múltipla associada à deficiência visual e estudam em uma escola especializada. Trata-se de um tema lacunar que faz parte de uma pesquisa maior em andamento na Linha de Pesquisa – Inclusão, Ética e Interculturalidade – da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A escolha por esse tema se deve à prática pedagógica já realizada por um dos autores em instituição situada no mesmo estado que atende os alunos com esse perfil. Este trabalho tem como propósito apresentar dados preliminares advindos da pré-testagem de um dos instrumentos utilizados nas práticas escolares. Na presente pesquisa, a metodologia utilizada foi a pesquisa ação apoiada em referenciais teóricos para compreender o processo inclusivo desde seus primórdios aqui no Brasil e a importância do estudo da moral e da ética na Educação contemporânea. Foi observado que por meio dos jogos e brincadeiras houve aquisição de conceitos e atitudes relativas à moral e à ética, maior comunicação, interação, socialização entre alunos, educadores, familiares e comunidade.

Palavras-chave: Educadores. Escola contemporânea. Ética.

## **ABSTRACT**

The present work brings the reflection on the day-to-day of educators and the importance of the use of games and games. These resources were used to acquire ethical and moral attitudes and values among five students with multiple disabilities associated with visual impairment who study in a specialized school. It is a lacunar theme that is part of a larger research in progress in the Line of Research –Inclusion, Ethics and Interculturality – of the Faculty of Education of the University in Rio de Janeiro. The choice for this theme is due to the pedagogical practice performed in an institution located in the same state among students with this profile. This paper aims to present preliminary data from the pre-testing of one of the instruments used in school practices. In the present research, the methodology used was the ethnographic research supported by theoretical references to understand the inclusive process since its beginnings here in Brazil and the importance of the study of morality and ethics in contemporary education. It was observed that through games and games there was acquisition of concepts about morals and ethics, greater communication, interaction, socialization among students, educators, family and community.

Keywords: Educators. Contemporary school. Ethic.

## **Introdução**

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Doutora em Psicologia Clínica pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

E-mail: mariavitoriacamposmamedemaia@gmail.com.

<sup>2</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Doutoranda em Inclusão Ética e Interculturalidade pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

E-mail: aprendizfortes@gmail.com.

<sup>3</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Graduada em Pedagogia e em Enfermagem e Obstetrícia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). E-mail: kcaumonerrat@gmail.com.

<sup>4</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Mestre em Inclusão, Ética e Interculturalidade pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

E-mail: raquelapereira@gmail.com.

A discussão do tema moral e ética, a partir das práticas de inclusão utilizando jogos e brincadeiras, traz a reflexão sobre de que forma estes recursos podem favorecer a formação de pessoas com deficiência múltipla associada à deficiência visual no espaço escolar. O tema em estudo apresenta relação com as pesquisas desenvolvidas no Grupo de Pesquisa, *Criar e brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem* (LUPEA), que possui como objetivo norteador o estudo e a pesquisa sobre as práticas inclusivas a partir do brincar com embasamento na teoria winnicottiana, que mesmo sendo psicanalista e pediatra inglês trouxe contribuições contextualizadas no campo da Educação, principalmente se as dificuldades de socialização e aprendizagem dos alunos estiverem relacionadas com seu processo de amadurecimento.

O contexto escolar no qual iniciamos este trabalho tem sido um ambiente que conduz a reflexões sobre a importância de práticas em prol da construção de conceitos e valores de moral e ética. Questiona-se o quanto o lúdico tem sido útil e facilitado a incorporação dos referidos valores entre alunos com deficiência múltipla. Para responder a essas questões, o objetivo geral abrange o uso do lúdico por meio de jogos e brincadeiras. O conceito de deficiência múltipla tem como referência documentos legais (BRASIL, 2006). O termo deficiência múltipla caracteriza

[...] o conjunto de duas ou mais deficiências associadas, de ordem física, sensorial, mental, emocional ou de comportamento social. No entanto, não é só o somatório dessas alterações que caracterizam a múltipla deficiência, mas sim o nível de desenvolvimento, as possibilidades funcionais, de comunicação, interação social e de aprendizagem que determinam as necessidades educacionais dessas pessoas (BRASIL, 2006, p. 11).

Neste trabalho, discorreu-se sobre a utilização de jogos e de brincadeiras a partir de um grupo de alunos usando estratégias educacionais de maneira a otimizar o aprendizado de conceitos no ambiente educacional. O perfil e a assiduidade dos alunos foi o que delimitou e direcionou a seleção dos sujeitos na pesquisa.

Diante das especificidades desses sujeitos, como pensar e garantir um espaço escolar inclusivo, uma vez que a Educação é o primeiro direito social elencado na Constituição da República Federativa do Brasil? As questões ligadas à moral e à ética estão implícitas nesse documento em diversos artigos, desde o Título I, com princípios que envolvem as pessoas com deficiência (BRASIL, 1988; ARAÚJO, 2008). O inciso I do art. 3º da Constituição Federal diz respeito à construção de uma sociedade livre, justa;

o art. 5º garante a igualdade sem distinção (BRASIL, 1988; ARAÚJO, 2008). As atribuições do educador delineiam caminhos, apontam necessidades relacionadas à moral e à ética, envolvendo-o no desenvolvimento do aluno para o exercício da cidadania. Nesse sentido, além de ser um direito de todos, dever do Estado e da própria família, a Educação possui um incentivo ao pleno desenvolvimento da cidadania, abrangendo o respeito às singularidades de cada aluno, pois educar perpassa pela ética e pela moral, princípios da conduta humana; normas, regras, comportamentos e emoções.

### **Pensando a moral e a ética no ambiente escolar**

Víctora, Knauth e Hassen (2000, p. 79) ressaltam que “[...] a moral atua no campo da prática, das situações concretas do cotidiano; já a ética no campo teórico, da regra, da norma geral”. Não há rigor em diferenciar ética e moral; as normas de conduta corretas estão presentes em qualquer instância da vida humana (OLIVEIRA; LINS, 2009). Moral e ética são temáticas discutidas no cotidiano escolar e em diferentes espaços sociais. Moral e ética perpassam pela aquisição de conceitos e convenções sociais até que finalmente se configuram de forma autônoma e individual (LA TAILLE; OLIVEIRA; DANTAS, 1992). Os mesmos autores dizem que a moral lembra a ideia de dever, do saber fazer para garantir a convivência com o grupo social e se complementa com a dimensão afetiva do agir, da ética.

Os comportamentos sociais são baseados em princípios que pressupõem o outro, implicando processos interligados e coexistentes entre os sujeitos. Nesta perspectiva, a ética privilegia o modo de pensar, de agir e de argumentar do indivíduo consigo, em um exercício diário, interagindo socialmente, aprimorando seu caráter (OLIVEIRA, 2018). É no ambiente escolar, onde a criança pode brincar com seus pares espontaneamente, vivenciar e apreender, que se observa a sua formação impactada por conceitos e valores éticos (LORENZINI, 2002). A escola funciona como agente integrador trazendo contribuições significativas para a construção da cidadania (MALACARNE; STRIEDER; LIMA, 2011). Entretanto, é comum a escola atribuir à família do aluno a

[...] responsabilidade maior pela falta de formação ética dos alunos. Tal transferência de responsabilidades, não atenta para o fato de que o comportamento exibido pelos estudantes possa resultar do conflito entre visões distintas [a da família e/ou a do grupo social] e é preconizada pela escola, tomada sempre como referência ética (OLIVEIRA, 2014, p. 112).

E apesar desses valores serem um tema controverso na sociedade contemporânea geralmente possui ênfase nas discussões de atividades transversais, em contextos de diversas influências (GOERGEN, 2005).

Ao pensar a escola como um ambiente saudável e motivador, onde o aluno tem a oportunidade de adquirir valores que o fundamentem como participante de uma nova sociedade, na qual possa assumir uma tarefa histórica, considera-se viável a apropriação de conceitos como os que dizem respeito à moral e à ética, contidos nos Parâmetros Curriculares da Educação Nacional (BRASIL, 1997, p. 49):

Moral e ética, às vezes, são palavras empregadas como sinônimos: conjunto de princípios ou padrões de conduta. Ética pode também significar Filosofia da Moral, portanto, um pensamento reflexivo sobre os valores e as normas que regem as condutas humanas. Em outro sentido, ética pode referir-se a um conjunto de princípios e normas que um grupo estabelece para seu exercício profissional (por exemplo, os códigos de ética dos médicos, dos advogados, dos psicólogos, etc.). Em outro sentido, ainda, pode referir-se a uma distinção entre princípios que dão rumo ao pensar sem, de antemão, prescrever formas precisas de conduta (ética) e regras precisas e fechadas (moral). Finalmente, deve-se chamar a atenção para o fato de a palavra “moral” ter, para muitos, adquirido sentido pejorativo, associado a “moralismo”. Assim, muitos preferem associar à palavra ética os valores e regras que prezam, querendo assim marcar diferenças com os “moralistas”.

Goergen (2005), Pereira e Morais (2017) comungam com a ideia de que desde a mais tenra idade o ser humano inicia suas relações interpessoais e, entre seus pares, o aprendizado de valores, princípios e regras para o bem viver em grupo, contudo Pereira e Morais (2017) comentam que na perspectiva piagetiana, antes das crianças possuírem domínio sobre as normas sociais, as regras não possuem sentido, mas emergidas no grupo social, adquirem as primeiras noções de certo e errado; aprendem a diferenciar entre as ações, as boas e as más.

No que diz respeito a um espaço inclusivo como a instituição educacional, a utilização dos recursos, a que nos referimos neste trabalho, deve oportunizar o aprendizado de valores morais e éticos para que os alunos aprendam a conviver em sociedade, minimizando possíveis práticas discriminatórias. Essas formas contribuem para aumentar a possibilidade de a instituição educacional responder à diversidade presente no ambiente educacional.

Diante disso, torna-se relevante fazer do espaço escolar um lugar favorável para que o educador trabalhe temas que estejam ligados à cidadania, ao desenvolvimento da

autoestima; atitudes solidárias e de respeito ao outro; sentimento de justiça, de confiança. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras revelam-se como entrada no campo do simbólico e a interação com outros colegas pressupõem uma significação de acordos, aquisição de regras sobre funções e papéis sociais constituídos pelo faz de conta, pela imaginação, criações e recriações em situações que se tornam imprescindíveis à aquisição de conceitos importantes neste trabalho. Os jogos e as brincadeiras, além de fonte de diversão, podem se converter em um excelente instrumento didático. Os jogos e as brincadeiras são uma fonte insuperável de conhecer o aluno e sua realidade. Eles facilitam o desenvolvimento de atitudes e habilidades cognitivas e socializantes, desenvolvendo o sentido comum (BATLLORI, 2008). Também podem proporcionar experiências exploratórias de potencialidades e limitações, aceite de regras e incentivo ao estabelecimento de valores, respeito às peculiaridades dos colegas. Assim sua prática revela-se como um recurso, um ponto de partida para que o aluno que possui deficiência múltipla associada a questões visuais se perceba e, como tal, desperte interesse em participar de outras atividades no ambiente escolar.

Seguindo essa mesma direção, Maia (2014) ressalta a importância da utilização de “[...] alternativas de ensino que possibilitem que todos os indivíduos, de forma indiscriminada, tenham acesso à informação e aos meios de formação do conhecimento e desenvolvimento da cidadania” (MAIA, 2014, p. 167). Nessa perspectiva, espera-se que a prática e o uso dos recursos utilizados neste trabalho se estendam para além dos muros educacionais, contribuindo para a superação do individualismo, fomentando atividades e ações coletivas consideradas essenciais para um exitoso aprendizado de valores morais e éticos valiosos ao processo inclusivo.

### **Os jogos e as brincadeiras como recurso na escola**

Apesar das dificuldades em atender às necessidades inclusivas ainda existentes no ambiente escolar, é importante observar que os jogos e as brincadeiras, entre diferentes recursos pedagógicos, são um forte fator de coesão e inclusão social (MAIA, 2014). Além disso, Winnicott (1975) considera que esses recursos são instrumentos prazerosos e se utilizados em sala de aula motivam os alunos, fazendo a vida valer a pena ser vivida.

Incluir socialmente alunos com deficiência múltipla associada à deficiência visual merece destaque dentro do que se pesquisa, principalmente por necessitarem de um atendimento individualizado e complexo frente às manifestações de suas especificidades que exigem, muitas vezes, de uma atuação multiprofissional. A opção por utilizar jogos

e brincadeiras se deve ao fato de entendê-las como um recurso pedagógico acessível, que pode ser praticado em sala de aula, de natureza material ou até mesmo verbal.

Antunes (1998) diz que no sentido etimológico, o jogo expressa divertimento ou brincadeira com regras que precisam ser seguidas ou observadas enquanto se joga ou se brinca. Acrescenta que “[...] não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida” (ANTUNES, 1998, p. 11). Com o avanço científico, os estímulos se tornaram assuntos relevantes em Educação desde que os exames de imagem revelaram as diversas formas de Inteligências, e que elas podem ser estimuladas por meios eficientes como os jogos e as brincadeiras, utilizados nas mais diferentes faixas etárias da vida humana. A utilização desses recursos, no ambiente escolar, incentiva desde a comunicação até a compreensão de regras sociais como é o caso das normas contidas nos conceitos morais e de ética. Oliveira (2018) evidencia o espaço educacional como ambiente favorável à interação e ao aprimoramento de valores éticos e morais entre educadores e alunos, e destaca que as práticas pedagógicas contribuem “[...] para que professores e alunos desenvolvam o exercício de dialogar/argumentar interagindo e respeitando a diversidade presente entre os sujeitos” (OLIVEIRA, 2018, p. 35).

Desse modo, o espaço educacional é adequado a debates onde ocorra a formação de teses que fundamentem a construção de conceitos morais e éticos (OLIVEIRA; LINS, 2009). Nesse sentido, Oliveira (2018) contribui com reflexões que confirmam a necessidade do ser humano de interagir com seus pares. Por outro lado, Antunes (1998) ressalta a importância da utilização de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos no ambiente escolar, pois defende a ideia de que os referidos recursos, além das diferentes possibilidades, podem estimular a cooperação, a compreensão sobre regras e limites. O desafio atitudinal do educador, na contemporaneidade, é exatamente o resgate dos valores éticos e morais no ambiente educacional.

Nessa perspectiva, Maia, Oliveira e Fontoura (2017) ressaltam que recursos como jogos e brincadeiras propiciam, aos alunos, a construção do pensamento. Em situações do cotidiano, eles podem aprender conceitos imprescindíveis à sua autonomia, pois mesmo que aconteça de modo gradual, os referidos alunos podem adquirir uma faceta de sociabilidade e de comunicabilidade, uma vez que “[...] as brincadeiras são um tipo de linguagem e a primeira forma de cultura [...]” (MAIA; OLIVEIRA; FONTOURA, 2017 p. 13). As mesmas autoras também ressaltam a importância do brincar como meio de aprendizagem e lembram que “[...] o brincar conduz naturalmente à experiência cultural

e, na verdade, constitui seu fundamento” (WINNICOTT, 1975, p. 147 apud MAIA; OLIVEIRA; FONTOURA, 2017, p. 13).

Ao incluir jogos e brincadeiras na prática escolar busca-se recursos motivadores para que sejam alcançados os objetivos pedagógicos pretendidos em consonância com a temática proposta neste trabalho. Além disso, consideramos que o ambiente educacional é eficaz ao ensino e à complementação de valores morais e éticos tão necessários ao bem viver. Sob essa lógica, a ação do professor deve associar-se ao empenho dos pais e cuidadores como uma tarefa diária da prática pedagógica (MAIA; OLIVEIRA; FONTOURA, 2017). Acrescenta-se que os cuidadores desempenham um papel fundamental como suporte ao aluno. Esses profissionais acompanham os alunos sem autonomia em seu trânsito pelas dependências da instituição escolar, a fim de facilitar sua mobilidade e auxiliar em suas necessidades pessoais.<sup>5</sup> O espaço escolar é rico em oportunidades nas quais é possível utilizar recursos facilitadores que expliquem o significado de palavras e ações favoráveis ao aprendizado de valores morais e éticos. Trata-se de um espaço rico em ocasiões apropriadas para o ensino de frases quase mágicas como um pedido de desculpa, um agradecimento, um favor e até uma autorização. São frases, palavras e ações de boas maneiras. Elas são fundamentais para o desenvolvimento e para a interação de crianças e adolescentes que possuem deficiência múltipla associada à deficiência visual. Salienta-se a importância do bom exemplo por imitação das ações dos adultos, que serve de modelo para ações contextualizadas, nas quais é possível compreender sua real utilização (MAIA; OLIVEIRA; FONTOURA, 2017), contudo não é necessário que a sua prática esteja vinculada às tarefas escolares (MAIA, 2014). Esses recursos favorecem um ambiente para trabalhar atitudes sociais como o partilhar, o limite, o respeito, os costumes, as convenções, e todo tipo de conceitos que orientam o comportamento humano na sociedade.

## **Metodologia**

Com o intuito de contribuir para a apreensão de valores morais e éticos entre alunos com deficiência múltipla e deficiência visual associada, optou-se por uma pesquisa ação apoiada em Thiollent (2011) e Gil (2002) por justificarem que esse tipo de pesquisa envolve uma associação entre o pesquisador e os participantes da pesquisa de modo

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/internet/jornal/JC20140313.pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2018.

participativo ou colaborativo. Também buscou-se apoio teórico em Maia (2014), Gutton (2013), Winnicott (1975) por suas reflexões relativas a jogos e brincadeiras, e em Quiterio e Nunes (2017), Teixeira (2015), Nunes, Suplino, Walter (2013), Glat e Pletsch (2011) por suas ponderações teóricas para compreender o processo inclusivo. Por fim, as argumentações de Oliveira (2018), Oliveira e Lins (2009) foram essenciais para compreender a importância do estudo da moral e da ética na Educação contemporânea. Como recurso pedagógico utilizou-se jogos e brincadeiras. Eles possuem um enfoque lúdico e permitem a criatividade no ambiente educacional. Os dados obtidos a partir das observações iniciais serviram para planejar e, posteriormente, analisar os resultados da utilização dos jogos e brincadeiras.

A pesquisa foi realizada com cinco alunos com deficiência múltipla associada à deficiência visual, com idade entre 10 e 18 anos, sendo três do sexo masculino. Durante três meses, os alunos foram observados para identificação e adaptação ou criação de jogos e brincadeiras que melhor servissem ao propósito do estudo. Os alunos tinham dificuldade de concentração, em interagir com os demais colegas, na comunicação verbal e de aceitar as normas escolares como aguardar a sua vez de falar e de se locomover, contudo demonstraram interesse em participar das atividades lúdicas sugeridas por um dos pesquisadores, que já desenvolve trabalhos individualizados com esse alunado.

No contraturno escolar, jogos e brincadeiras foram propostos a esses alunos em sala de atendimento individualizado, em um período de três meses, com duas sessões semanais de 40 minutos aproximadamente. No decorrer desse tempo, eles expressaram satisfação nas atividades apresentadas, demonstraram o aprendizado de regras como o de aguardar a vez de falar, agradecer em situações contextualizadas e a ceder a vez quando necessário ou solicitados. Foram momentos de curiosidade, prazer e motivação. Demonstraram interesse e sentiram-se incentivados nas brincadeiras e jogos propostos. A possibilidade de trabalhar com esses recursos pode facilitar a abordagem de temas complexos como moral e ética no ambiente de uma escola contemporânea, além de pensar o espaço educacional como um lugar de debates enriquecedores ao pluralismo presente na escola (OLIVEIRA; LINS, 2009). Apesar de significados diferentes, os conceitos de ética e moral se complementam uma vez que a ética está associada a valores morais que orientam o comportamento humano e moral como costumes, regras e convenções estabelecidos socialmente. São temas que se entrelaçam, tecendo uma rede na Educação (OLIVEIRA, 2018). Diante disso, exemplificou-se a aquisição desses conceitos e atitudes por meio de dois jogos que se seguem.

A brincadeira do “Passa bola” aconteceu com a utilização de uma bola profissional com guizo. A bola é utilizada na prática do Goalball, que é um esporte paralímpico. Ela possui furos por meio dos quais o som se propaga, produzido por um guizo em seu interior, contribuindo para que a pessoa com deficiência visual a localize durante seu arremesso. Trata-se de uma bola de borracha com um diâmetro de 25 centímetros, pesando um quilo e duzentos e cinquenta gramas. Por ocasião da proposta de utilizar essa bola, percebeu-se que sua estrutura e tamanho não eram apropriadas para a atividade. Essas características dificultaram o manuseio entre os alunos com dificuldades motoras. Diante disso, confeccionou-se uma “bola” utilizando a técnica de papel machê. Os alunos ajudaram a preparar, inserindo três guizos em seu interior e pintando-a de branco como a bola original. Nesse jogo, os alunos trabalharam, principalmente, regras que envolveram comportamentos socialmente aceitos e relações interpessoais.

No jogo dos “Cones com Argolas” trabalhou-se regras e hierarquia. Neste jogo, as peças foram elaboradas com a participação dos alunos, que coloriram cones de isopor verde, amarelo, vermelho e azul, cores primárias aprendidas na sala de atendimento; também foram confeccionadas pequenas argolas em *biscuit* nas mesmas cores dos cones. Além disso, cada cor possuía uma textura diferenciada, possibilitando diversificar as atividades envolvendo esse material.

A organização e análise dos dados dessa pesquisa foram baseadas na Análise de Conteúdo bardiniana, cuja função básica fica em torno de uma observação mais atenta para estabelecer uma compreensão espontânea dos dados coletados (BARDIN, 2011). De posse dos dados observados foi possível sistematizar e planejar ideias que facilitaram a elaboração do planejamento e a utilização dos jogos e das brincadeiras para fins de estudo.

### **Discussão dos resultados**

Com a brincadeira “Passa a Bola”, os alunos aprenderam conceitos como “dentro e fora”; “pesado e leve”; “grande e pequena”. Na brincadeira, eles ficaram dispostos em uma fila e passavam ora por cima de suas cabeças, ora por entre os pés dos colegas; nessa brincadeira, entre outras habilidades, trabalhou-se a espera, o respeito ao silêncio, às singularidades de cada colega e a destreza de seus movimentos.

Desde a confecção do jogo, “Cones com Argolas”, foi possível proporcionar momentos para a aprendizagem de conceitos de formas e texturas. Após a secagem das peças, elas foram texturizadas, fazendo com que o mesmo jogo fosse utilizado por alunos com visão reduzida e alunos com deficiência visual. A construção dos jogos e brinquedos

pelos próprios alunos, mesmo sendo uma atividade assistida e apoiada pelo professor, foi enriquecida com momentos de convivência e partilha.

A oportunidade foi favorável aos alunos, que além da confecção dos artefatos foram levados a refletir sobre a importância de haver discordâncias e respeito às ideias e diversidades; momentos para a competição e respeito, e vez de jogar, pois o jogo alternava a vez de parear as peças entre os colegas. Ora o aluno mais velho, ora o mais baixo precisava encontrar e parear entre seis argolas e cones correspondentes, reconhecidos por tamanhos e texturas diferenciadas. Esse panorama esboça o aluno como sujeito do saber, do saber fazer, deixando de lado qualquer passividade com possibilidades de fazer reflexões e expressar sua voz (OLIVEIRA, 2018).

### **Considerações finais**

A observação foi um instrumento de caráter exploratório e imprescindível a todas as etapas do estudo, principalmente por enriquecer o trabalho com informações relacionadas aos alunos em plenas atividades individuais ou coletivas, avaliando as reações favoráveis, ou não, quanto à utilização dos recursos.

Certamente, as reflexões e indagações submetidas, neste trabalho, conduzem a uma mobilização que oportuniza – ao aluno com deficiência múltipla associada à deficiência visual –, a aquisição de conceitos morais e éticos consagrados pela sociedade. As ponderações relacionadas a esses conceitos, aqui apresentados, estão longe de esgotar essa temática, principalmente ao se destinar à Educação de alunos com deficiência múltipla associada à deficiência visual. Suas especificidades exigem uma contínua construção e desconstrução de recursos, que incluem releituras atitudinais e pedagógicas, reconsiderando procedimentos que viabilizem a regulação de conceitos entre o certo e o errado, entre o justo e o injusto, entre as normas de condutas adequadas ou inadequadas, entre valores, acordos e normas, além de conceitos que compõem o arcabouço da moral e da ética.

As experiências vivenciadas pelos alunos, em sala de aula, demonstraram o quanto os jogos e as brincadeiras contribuíram, enquanto recurso, para iniciar a aquisição de conceitos básicos de moral e ética. Os alunos passaram a ter sentimentos morais específicos nas suas relações com os colegas. Eles não respeitavam sua vez de falar, de se locomover e interagir. Por possuírem deficiência múltipla associada à deficiência visual, apresentavam algumas dificuldades em se perceber em grupo. Por meio desses

recursos, os alunos adquiriam alguns conceitos como pedir licença e agradecer, respeitar sua vez de falar, e ceder a vez quando solicitado.

Consideramos importante que os professores priorizem uma prática diferenciada em sua sala de aula, e que, neste ambiente, reconheça a importância dos jogos e brincadeiras, utilizando-os como facilitadores para adquirir conhecimento sobre valores morais e éticos.

A inovação e a ousadia em utilizar recursos não usuais tornam o processo de aprender mais motivante para a apreensão de valores importantes para o viver em sociedade. Ainda que não seja possível afirmar que a utilização de jogos e brincadeiras sejam recursos absolutos para oferecer resultados positivos no contexto da sala de aula, foi possível dizer que o clima descontraído se tornou um dos fatores decisivos para que os alunos iniciassem e se apropriassem de conceitos propostos relativos à moral e à ética. Estes conceitos parecem um pouco esquecidos, mas são tão importantes para a vivência e à própria inclusão de pessoas que possuem a deficiência múltipla associada a questões ligadas à deficiência visual.

A relevância deste artigo foi a de demonstrar que jogos e brincadeiras podem servir de fonte de inspiração a outros professores (uma vez que são recursos pedagógicos), que podem perceber a sua importância e utilizá-los em espaços educacionais para explorar a aquisição de conceitos morais e éticos sem imposições ideológicas ou doutrinárias, mas sim ludicamente, gerando, inclusive, outras experiências e trabalhos para que alunos com deficiência múltipla associada à deficiência visual façam escolhas acertadas em suas ações.

## **REFERÊNCIAS**

ANTUNES, C. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARAÚJO, L. A. D. 2008. *A proteção das pessoas com deficiência na Constituição Federal de 1988: a necessária implementação dos princípios constitucionais*. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/publicacoes/estudos-legislativos/tipos-de-estudos/outras-publicacoes/volume-v-constituicao-de-1988-o-brasil-20-anos-depois.-os-cidadãos-na-carta-cidada/idoso-pessoa-com-deficiencia-crianca-e-adolescente-a->

protecao-das-pessoas-com-deficiencia-na-cf-de-88-a-necessaria-implementacao-dos-principios-constitucionais>. Acesso em: 11 fev. 2018.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BATLLORI, J. *Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades, cognitivas e sociais*. 9. ed. Tradução de Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2008.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 11 fev. 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, Ética*. V. 08.02CC Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 146p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12640-parametros-curriculares-nacionais-1o-a-4o-series>>. Acesso em: 1 jul. 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Especial. *Educação infantil: saberes e práticas da inclusão: dificuldades acentuadas de aprendizagem: deficiência múltipla*. 4. ed./elaboração prof. Ana Maria de Godói – Associação de Assistência à Criança Deficiente – AACD... [et. al.]. Brasília: MEC/SEE, 2006. 58 p.: il. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/deficienciamultipla.pdf>>. Acesso em: 11 mar. 2018.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GLAT, R.; PLETSCHE, M. D. *Inclusão escolar de alunos com necessidades especiais*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2011.

GOERGEN, P. Educação e valores no mundo contemporâneo. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 26, n. 92, p. 983-1011, out. 2005. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302005000300013&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302005000300013&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 11 fev. 2018.

GUTTON, P. *O brincar da criança: estudo sobre o desenvolvimento infantil*. Tradução de Sonia Fuhrmann. Petrópolis: Vozes, 2013.

LA TAILLE, Y. de; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, H. *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992.

LORENZINI, M. V. *Brincando a brincadeira com a criança deficiente: novos rumos terapêuticos*. Baueri: Manole, 2002.

MAIA, M. V. C. M. *Criar e brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem*. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

\_\_\_\_\_; OLIVEIRA, M. do S. F. de; FONTOURA, C. M. R. de O. Aquisição da linguagem e inclusão educacional Estratégias educacionais entre cegos deficientes múltiplos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, p. 13-15, dic. 2017. Disponível em: <<http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/2204>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

MALACARNE, V.; STRIEDER, D. M.; LIMA, D. F. de. Ética, Ciência e formação de professores: a escola na sociedade contemporânea. *Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências*, Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 51-66, dez. 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1983-21172011000300051&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-21172011000300051&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 11 fev. 2018.

NUNES, L. R. d'O. de P.; SUPLINO, M.; WALTER, C. C. de F. (Org.). Marília: ABPEE: Marquezine & Manzini, 2013.

OLIVEIRA, R. J. de; LINS, M. J. S. da C. (Org.). *Ética e Educação: uma abordagem atual*. Curitiba: CVR, 2009.

OLIVEIRA, R. J. Reflexões sobre a ética na educação escolar. *Educação (UFMS)*, Santa Maria, p. 105-116, jan. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/9189.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2018a.

OLIVEIRA, R. J. de. (Org.). *Ética, argumentação e Educação: articulações contemporâneas*. Curitiba: CRV, 2018b.

PEREIRA, D. R.; MORAIS, A. Desenvolvimento moral: o que a educação infantil tem a ver com isso? *Schème-Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, v. 8, n. 2, p. 105-137, 2017.

QUITERIO, P. L.; NUNES, L. R. d'O. de P. *Formação de professores em habilidades sociais educativas e inclusivas: guia prático*. São Paulo: Memnon, 2017.

TEIXEIRA, G. *Manual dos transtornos escolares: entendendo os problemas de crianças e adolescentes na escola*. 6. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação*. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VÍCTORA, C. G.; KNAUTH, R.; HASSEN, M. de N. A. *Pesquisa qualitativa em Saúde: uma introdução ao tema*. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2000.

WINNICOTT, D. W. *O brincar & a realidade*. Trad. José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975. (Coleção Psicologia Psicanalítica).

---

Recebido em: 13/10/2018

Reformulado em: 11/03/2019

Aprovado em: 23/03/2019