

# ORIENTAÇÕES DE USO DO OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL JOGO DAS RIMAS

Edinéia Filomena da Rocha

Bianca Della Líbera



# **ORIENTAÇÕES DE USO DO OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL JOGO DAS RIMAS**

Edinéia Filomena da Rocha

Bianca Della Líbera

Descrição da capa: Fundo em tons de azul. Na parte superior, em letras brancas, ORIENTAÇÕES DE USO DO OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL JOGO DAS RIMAS, Edinéia Filomena da Rocha e Bianca Della Líbera. Desenho colorido de um homem e uma mulher jovens. O homem veste boina amarela, camiseta azul com riscas cinza, calça roxa e tênis amarelos. Ele segura um pincel com a mão esquerda e uma tela com a direita. A mulher veste camiseta rosa, calça rosa e tênis verde. Está sentada de frente para uma tela e com as mãos sobre um teclado. Na tela se vê um programa de edição de imagens.

Resende

2023

R672 **ROCHA, Edinéia Filomena da**

Orientações de uso do objeto educacional digital: jogos das rimas [recurso eletrônico] / Edinéia Filomena da Rocha; Bianca Della Líbera. – Rio de Janeiro : Instituto Benjamin Constant / PPGEDV, 2043.

PDF; 1 MB

ISBN: 978-65-00-93577-6

1. Recurso pedagógico. 2. Alfabetização. 3. Baixa visão.  
4. Tecnologia assistiva. I. Instituto Benjamin Constant. II.  
PPGEDV. III. Título. I. Título.

**CDD – 371.90871**

Ficha Elaborada por Edilmar Alcantara dos S. Junior. CRB/7: 6872

## Sumário

Apresentação.....	5
Considerações sobre a baixa visão .....	6
O Jogo das Rimas como objeto educacional digital .....	8
Como interagir com o produto educacional digital? .....	10
Agradecimento.....	17
Referências.....	18
Sobre as autoras .....	19

# Apresentação

Prezado Professor, Prezada Professora,

Se você chegou até este produto educacional, é porque tem alunos com baixa visão e busca práticas de ensino e aprendizagem diversificadas para que eles tenham suas necessidades educacionais atendidas.

Apresentamos, então, o Jogo das Rimas, um objeto educacional digital (OED) desenvolvido no Centro Educacional Municipal de Atendimento a Deficientes Visuais de Resende (Cedevir) como parte de uma pesquisa de mestrado realizada no âmbito do Mestrado Profissional em Ensino na Temática da Deficiência Visual do Instituto Benjamin Constant.

Ele é fruto de necessidades e vivências pedagógicas experimentadas no Cedevir e oferece aos professores e mediadores de alunos com baixa visão um recurso especializado que pode ser utilizado na sala de aula, nas salas de recursos multifuncionais ou em outros ambientes de ensino e aprendizagem.

Esperamos que este OED seja útil nas suas práticas pedagógicas, em relação tanto ao conteúdo quanto às ferramentas necessárias à sua utilização. Além de trabalhar habilidades específicas da língua portuguesa, o OED também se propõe a fazer o aluno pensar sobre e se apropriar do aparato tecnológico.

Quando se fala em jogo no computador, o aluno pode achar que basta clicar na tela ou navegar rapidamente com as setas direcionais. No entanto, este recurso não diz respeito a passar tempo, a agir de forma automática a fim de obter alguma pontuação ou recompensa objetiva. Ao final da dinâmica e de sua repetição em tempo adequado, pretende-se também que o aluno pense sobre para que serve a tecnologia, para que servem os dispositivos.

Por fim, lembramos que o OED foi pensado como um recurso educacional aberto (REA). Isso significa que ele pode ser reutilizado, adaptado e redistribuído sem custos, desde que sem fins lucrativos e com os devidos créditos à autora. Ele está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Esperamos que o OED seja muito utilizado e espalhado por aí. Bom trabalho!

As autoras

# Considerações sobre a baixa visão

Pessoas com deficiência visual são categorizadas em dois grandes grupos: pessoas cegas e pessoas com baixa visão. Recentemente, a visão monocular também foi incluída na categoria de deficiência visual.

Clinicamente, uma pessoa com baixa visão é aquela que possui um comprometimento de seu funcionamento visual, mesmo após tratamento e/ou correção de erros refracionais comuns. Sua acuidade visual é inferior a 20/60 (6/18, 0.3) ou seu campo visual é inferior a 10 graus do ponto de fixação, mas ela utiliza ou é potencialmente capaz de utilizar a visão para planejamento e execução de tarefas (Brasil, 2008c). No entanto, apenas o laudo médico não é garantia de sucesso no trato pedagógico de alunos de baixa visão, pois ela pode variar muito de uma criança para outra. Diariamente, no trato e na convivência com os alunos, observamos comportamentos que nos chamam a atenção. Comumente atribuídos ao fato da criança ser agitada, desinteressada ou tímida, esses comportamentos podem estar relacionados a problemas na visão.

Embora professores não sejam responsáveis por diagnosticar esses problemas, sua observação atenta frequentemente ajuda a identificar sinais de problemas visuais que podem ser corrigidos ou amenizados, a fim de que o aluno siga na vida escolar sem maiores impedimentos.

Listamos a seguir alguns sinais que podem indicar a necessidade de encaminhar o aluno a um especialista.

- ✓A criança aperta e esfrega os olhos (exemplo: para melhorar o foco);
- ✓Pálpebras com as bordas vermelhas ou inchadas;
- ✓Estrabismo (olho vesgo);
- ✓Nistagmo (olhos em constante oscilação);

- ✓Piscar excessivamente (buscando o foco);
- ✓Franzimento da testa continuamente para fixar perto ou longe;
- ✓Dificuldade para **acompanhar o movimento de objetos**;
- ✓Cautela excessiva ao andar;
- ✓Tropeço e quedas frequentes;
- ✓Desatenção e falta de interesse;
- ✓Inquietação e irritabilidade;
- ✓Dificuldade para leitura e escrita (exemplo: escrever forte);
- ✓Aproximação excessiva do objeto que está sendo visto;
- ✓Postura inadequada;
- ✓Fadiga relacionada ao esforço visual (o que pode provocar enjoo, dores de cabeça)

# O Jogo das Rimas como objeto educacional digital

Objetos Educacionais Digitais (OEDs) são recursos educacionais em formato eletrônico que podem se apresentar em diferentes formatos, como jogos, vídeos e animações. Eles são construídos pelos professores em conexão com os objetivos didáticos e buscam promover a compreensão de um dado tema por meio da interação do aluno com o objeto (Lameira, 2016).

A base de criação do Jogo das Rimas foi o PowerPoint®, que oferece inúmeras possibilidades de interação entre os elementos do OED para uma composição da dinâmica do objeto. Além disso, também é possível formatar a apresentação de acordo com as necessidades visuais de alunos com baixa visão.

O OED foi pensado para trabalhar imagem, escrita e som, de modo que os elementos ali presentes pudessem estimular e oferecer pistas e despertar as memórias de trabalho e visual do aluno, fazendo assim com que ele fosse instigado a explorar e assimilar novos conhecimentos, além de agregá-los a conhecimentos prévios.

As imagens escolhidas representavam, em sua maioria, elementos familiares aos alunos, como objetos do dia a dia, animais domésticos ou coisas que estão no repertório de músicas, de parlendas e do cotidiano da escola e da casa. No entanto, também foram utilizados elementos diferentes, que pudessem contribuir para ampliar o repertório de conhecimento do aluno.

O tema, rimas, foi eleito considerando a necessidade pedagógica dos alunos no momento da realização da pesquisa. Assim, o OED está relacionado com as seguintes habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC): **EF12LP07** - Identificar e (re)produzir, em cantiga, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sentido; **EP12LP19** - Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações. (BRASIL, 2018)



O objetivo foi auxiliá-los na compreensão do assunto, que requer o uso não só da observação da escrita, mas fundamentalmente dos sons que são emitidos ao falar. Essa compreensão está fortemente aliada à consciência fonológica, em que o aluno precisa estar muito atento com o que ele ouve sair da sua boca e o que identifica ser o som cognitivamente.

Para que a apresentação fosse adequada a alunos com baixa visão, usamos letras em tamanho maior e com contraste entre cor da fonte e fundo e imagens vetoriais, que aceitam ampliação sem perda de resolução. Também demos atenção à escolha de cores contrastantes entre o fundo e os elementos de cada slide. Por fim, o OED é apresentado em duas versões, clara e escura, para garantir o conforto visual de diferentes alunos com baixa visão.

# Como interagir com o produto educacional digital?

As orientações abaixo são para o uso do PE em um desktop, mas ele também pode ser usado em notebooks, tablets e smartphones, de acordo com a preferência do usuário e a disponibilidade de equipamentos. Os navegadores indicados são Chrome do Google e Edge da Microsoft. Importante saber que as versões offline e editável do PE só rodarão onde tem o PPT. A versão impressa permite que seja jogado de forma idêntica à da versão digital ou combinando menos ou mais imagens ou palavras, ou usando apenas imagens ou apenas palavras, de acordo com a criatividade do aplicador ou do usuário. Os alunos também podem encontrar outras formas de interação nesse formato impresso.

Você pode acessar o Jogo das Rimas de várias formas:

- a) **Arquivo online versão clara, figura 6:** [http://ec2-34-227-29-57.compute-1.amazonaws.com/tese/jogo\\_vc/index.html](http://ec2-34-227-29-57.compute-1.amazonaws.com/tese/jogo_vc/index.html)
- b) **Arquivo online versão escura, figura 5:** [http://ec2-34-227-29-57.compute-1.amazonaws.com/tese/jogo\\_ve/index.html](http://ec2-34-227-29-57.compute-1.amazonaws.com/tese/jogo_ve/index.html)
- c) Arquivos offline para download:

## **Versão Clara:**

[https://drive.google.com/file/d/19YMy6LW1XE1eNySEIZoLJ70\\_7DnMYALv/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/19YMy6LW1XE1eNySEIZoLJ70_7DnMYALv/view?usp=drive_link)

## **Versão Escura:**

[https://drive.google.com/file/d/1qxJ4gKEpnYouPopZPWovqqpEs\\_bB3VwW/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1qxJ4gKEpnYouPopZPWovqqpEs_bB3VwW/view?usp=drive_link)

- d) **Versão para impressão, figura 7:**

<http://ec2-34-227-29-57.compute-1.amazonaws.com/rimas/impressao.pdf>

- e) **Arquivo .pptx editável, figura 8:**

[https://drive.google.com/file/d/17oAPZd8qORJ4pebxXI5r8lg5B7TJzuSP/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/17oAPZd8qORJ4pebxXI5r8lg5B7TJzuSP/view?usp=drive_link)

1 - Antes de iniciar o jogo, verifique com o aluno se as condições do ambiente (ex: iluminação, posição, sons externos) e as configurações do computador (ex: ampliação, contraste, distância do monitor, intensidade do brilho da tela, tamanho do cursor do mouse, volume do som) estão de acordo com suas necessidades ou preferências.

2 - Abra o arquivo. Ainda na capa (Figura 1), apresenta as imagens ao aluno. Clique no botão “próximo” para passar ao slide seguinte.



Figura 1: Capa do jogo  
Fonte: autoria própria

3 - No slide 2 (Figura 2), explore com o aluno as instruções e informações do jogo, orientando-o a interagir com a atividade. Ressalte que ele deve fazer atividade com calma, ouvindo os áudios, observando o que pode ajudar na identificação dos nomes corretos das imagens e pensando antes de escolher;

**OBJETIVOS CONFORME A BNCC**

**EF12LP07** consiste em: Identificar e (re)produzir, em cantiga, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sentido.

**EF15LP18** consiste em: Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos

**ORIENTAÇÕES**

**INTERAGIR COM A ATIVIDADE PRIMEIRAMENTE ENCONTRANDO OS NOMES DAS IMAGENS NOS RETÂNGULOS NA PARTE INFERIOR E DEPOIS IDENTIFICAR QUAL OPÇÃO É A RIMA CORRETA.**


**PRÓXIMO** 

Figura 2: Objetivo e orientações  
Fonte: autoria própria

4 - O slide 3 (Figura 3), contém a atividade propriamente dita, cuja dinâmica se repete nos slides seguintes. A primeira etapa é identificar o nome de cada uma das quatro imagens apresentadas. Para isso, o aluno deve clicar no retângulo abaixo da imagem até que apareça a palavra correspondente. Depois de selecionar as quatro palavras, o aluno deve clicar no retângulo com o texto “clique aqui para ver as opções corretas”, que aparece na parte inferior do slide. Ao clicar, ele verá as palavras corretas e poderá realizar a segunda etapa da atividade. Caso esteja jogando no desktop ou no notebook, é possível utilizar a seta de navegação do teclado para a esquerda para voltar à etapa anterior, caso necessário.

**JOGO DAS RIMAS**

			
---	---	--	---

**DESCUBRA AS PALAVRAS QUE CORRESPONDEM AS IMAGENS.**





<b>COELHO</b>	<b>JACARÉ</b>	<b>JOELHO</b>	<b>LEÃO</b>
---------------	---------------	---------------	-------------

[CLIQUE AQUI PARA VER AS OPÇÕES CORRETAS](#)

Figura 3: Primeira parte da interação  
 Fonte: autoria própria

5 - Na segunda etapa (Figura 4), o aluno deve identificar o par de palavras que rimam dentre as quatro palavras apresentadas. Para isso, ele deve clicar sobre as palavras desejadas e ouvir o feedback do PE, certo ou errado. Depois de identificar o par de palavras que rimam, o aluno deve clicar no botão “próximo” para que apareça um novo slide com um novo conjunto de quatro imagens.

**JOGO DAS RIMAS**

			
---	---	--	---

**CLIQUE NAS PALAVRAS QUE RIMAM.**

<b>JOELHO</b>	<b>UVA</b> ✓	<b>BALÃO</b>	<b>LUVA</b> ✓
---------------	--------------	--------------	---------------

**PRÓXIMO** ➔

Figura 4: Segunda parte da interação  
 Fonte: autoria própria

Durante a interação o professor pode e deve ajudar o aluno a reconhecer as imagens, as conexões afins à imagem, como por exemplo: coelho e leão com a imagem no mesmo tamanho, isso corresponde ao real? Perguntar se a criança consegue se lembrar de outra palavra que rima com aquelas propostas. Perguntas do tipo se são animais domésticos ou selvagens, se ou a que conjuntos pertencem, só objetos, só animais, quantos, ou seja, há uma série de relações possíveis para se fazer de modo a otimizar o tempo do aluno com o recurso. Ou seja, considerações pertinentes que possam ampliar o repertório representativo e conceitual do aluno.

Em outro momento, o professor pode sugerir que o aluno use o recurso sozinho, pode solicitar que ligue o computador, que navegue até encontrar a página da web e acessar o link, que já pode estar salvo na barra de endereço ou em uma pasta de arquivo do word para o aluno acessar ou copiar e colar. Observar seu manejo com as ferramentas do dispositivo (teclado, mouse, fone) ao entrar no jogo, se está fazendo as etapas corretamente, se está entendendo o que está fazendo.



Imagem 5: Jogo com fundo escuro  
Fonte: autoria própria

<b>JOGO DAS RIMAS</b>			
			
<b>DESCUBRA AS PALAVRAS QUE CORRESPONDEM AS IMAGENS.</b>			
<b>???</b>	<b>???</b>	<b>???</b>	<b>???</b>

Imagem 6: Jogo com fundo claro  
 Fonte: autoria própria

Caso o professor não consiga usar o produto educacional digital, disponibilizamos a versão impressa. Ela foi pensada para os ambientes educacionais que não têm como acessar o PE em formato digital, sendo assim o professor pode imprimir as páginas e usar em formato analógico. Pode usar as folhas inteiras para o aluno marcar a opção correta ou imprimir separadas as imagens e as palavras. Neste caso, em salas de aula e/ou em salas de recursos com interações de outras formas criativas com os alunos. Pode também imprimir as imagens separadas das palavras e solicitar ao aluno que encontre e monte as rimas com dois ou mais blocos, primeiramente, só imagens, ou só palavras ou as duas combinadas. Isso vai depender do quanto os alunos dominam o conteúdo. Porque nessa modalidade podem interagir dois ou mais alunos.

Observação: O modelo liberado para impressão está colorido, mas sabemos que nem sempre é possível imprimir em cores, então o recurso pode ser impresso em preto e branco e usado como sugerido na versão impressa. Para acessá-lo clique no link da letra “d”.

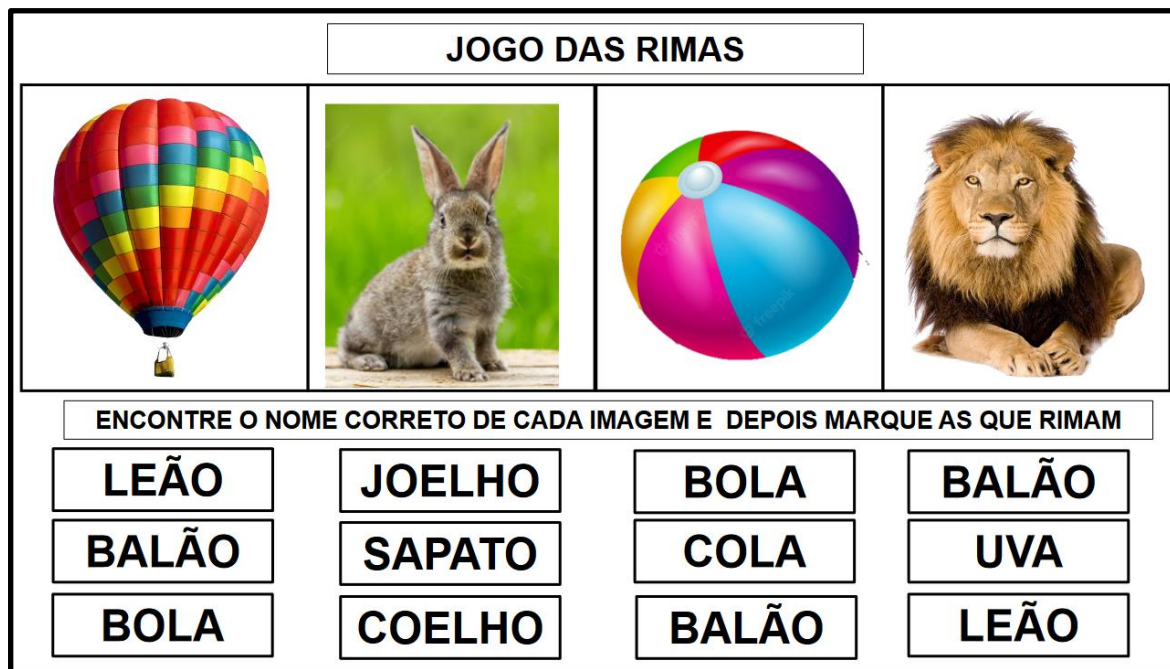


Figura 7: Modelo impresso do jogo  
Fonte: autoria própria

Para quem já conhece o PPT e deseja explorar mais suas ferramentas está disponível também a versão editável (figura 8), que pode ser acessada clicando no link da letra “e”.



Figura 8: Modelo da versão editável com o painel de seleção visível  
Fonte: autoria própria



## Agradecimento



Pela ação colaborativa com intervenções nas fases de construção das animações, no uso do Painel de seleção, e pela cessão da hospedagem temporária dos links, agradecemos o incentivo na divulgação científica e a relevante contribuição técnica do professor Dr. José Edmundo Germano Silvério.

# Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. Portaria nº 3.128, de 24 de dezembro de 2008. **Define que as Redes Estaduais de Atenção à Pessoa com Deficiência Visual sejam compostas por ações na atenção básica e Serviços de Reabilitação Visual.**

Disponível em:

[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2008/prt3128\\_24\\_12\\_2008.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2008/prt3128_24_12_2008.html).

Acesso em: 26 06. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).**

Brasília, 2018. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em 21/02/2023.

GIMÉNEZ, P. V. **Tanta inteligência, tão pouco rendimento: poderia ser a visão a chave para desbloquear sua aprendizagem?** São Paulo: Conceito Editorial, 2011.

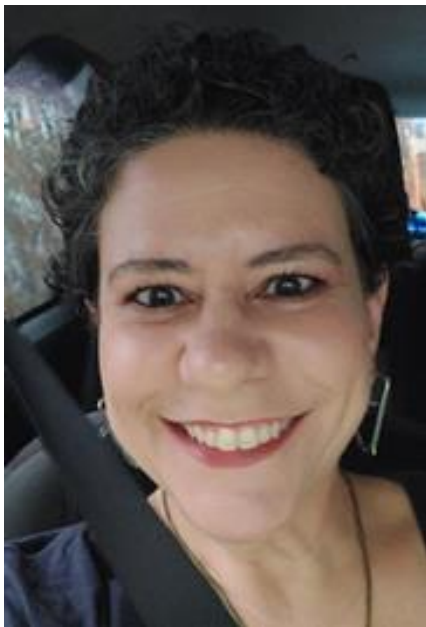
LAMEIRA, Gregório Bacelar. **Objetos educacionais digitais: contexto e aplicação prática em ambiente de ensino** / Gregório Bacelar Lameira. [livro eletrônico] Recife, 2016. 252 f.: il., fig. Disponível em

<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/24250>. Acesso em: 16 ago. 2023.

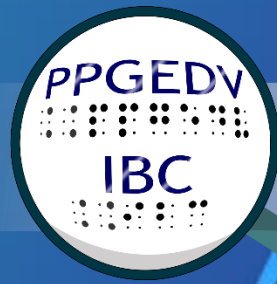
## Sobre as autoras



Edinéia Filomena da Rocha é mestra em Ensino na Temática da Deficiência Visual pelo Instituto Benjamin Constant, especialista em Atendimento Educacional Especializado, Educação Especial e Inclusiva, Deficiência Visual e Tecnologia Assistiva e Psicopedagogia é licenciada em História e Pedagogia. É professora das redes públicas municipais de Resende/RJ e Itatiaia/RJ e atua no Centro Educacional Municipal de Atendimento a Deficientes Visuais de Resende (CEDEVIR) como professora de Informática Adaptada e de Prática Educativa da Vida Independente (PEVI). Desenvolve atividades na Educação Infantil, Fundamental I e II, tendo assim um contato constante com alunos com deficiência visual, e outras deficiências.



Bianca Della Líbera é doutora e mestra em Ciências pelo Instituto Oswaldo Cruz/Fiocruz, especialista em Gestão da Educação a Distância pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É docente do ensino básico, técnico e tecnológico do Instituto Benjamin Constant, atuando como professora de informática educativa na educação básica e professora do Mestrado Profissional em Ensino na Temática da Deficiência Visual. Coordena o grupo de pesquisa Tecnologia Educacional e Deficiência Visual, que tem como foco o uso de tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem de pessoas com deficiência visual e a formação de professores e profissionais na área.



Programa de Pós-Graduação  
em Ensino na Temática da  
Deficiência Visual

xxx



xxx

