

## EDUCAÇÃO ESPECIAL E FORMAÇÃO DOCENTE: VIVÊNCIAS SOBRE DEFICIÊNCIA VISUAL NA FORMAÇÃO INICIAL

SPECIAL EDUCATION AND TEACHING TRAINING: LIVING ON VISUAL DEFICIENCY IN INITIAL TRAINING

EDUCACIÓN ESPECIAL Y FORMACIÓN DOCENTE: VIVENCIAS SOBRE DEFICIENCIA VISUAL EN LA FORMACIÓN INICIAL

Jonathan Fernandes de AGUIAR<sup>1</sup> | Maria Vitória Campos Mamede MAIA<sup>2</sup>

Maria do Socorro Fortes de OLIVEIRA<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este texto tem como objetivo apresentar, com base nas narrativas dos estudantes do curso de Pedagogia, os desafios enfrentados pelos deficientes visuais. Para tal compreensão foi realizada uma oficina de sensibilização entre os estudantes, propiciando a vivência de “ser cego”, utilizando atividades lúdicas com a finalidade de alcançar o objetivo já mencionado. Este estudo é um recorte do projeto de pesquisa: “O lúdico no Ensino Superior: uma prática (im)possível?”, vinculada ao grupo de pesquisa Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem (LUPEA). Os sujeitos participantes desta pesquisa foram 12 estudantes do curso de Pedagogia que frequentavam a disciplina de *Jogos e Brincadeira*. A coleta de dados aconteceu no segundo semestre de 2016, na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Os instrumentos utilizados foram: a) gravação de áudio e vídeo, b) fotografia e, c) diário de campo. Para análise de dados, baseamos na análise de conteúdo do tipo temática na perspectiva de Bardin (2016). Com esta oficina, pode ser percebido, sentido pelos pesquisadores e pelos estudantes desta turma, sujeitos desta oficina, o que é ser deficiente visual não somente pelo uso de óculos/máscara, mas por terem que lidar na execução de tarefas aparentemente simples com a privação de sentidos. Os jogos e as atividades apresentadas possibilitaram a exploração do tato e o desenvolvimento da coordenação motora fina, além de despertarem o envolvimento dos sujeitos em cada desafio proposto, onde o ousar rir, em uma sala de ensino Superior ao se vencer dificuldades nunca vividas na vida real de cada um deles.

**Palavras-Chave:** Lúdico. Atividade lúdica. Educação Especial.

**ABSTRACT:** This text aims to present, based on the narratives of the students of the Pedagogy course, the challenges faced by the visually impaired. For this understanding, a workshop was held to raise awareness among students, promoting the experience of being blind, using play activities to achieve the objective already mentioned. This study is a cut of the research project: "The playful in Higher Education: a practical (im) possible?", Linked to the research group Create and Play: the playful in the teaching-learning process (LUPEA). The subjects participating in this research were 12 students from the Pedagogy course who attended the Games and Play discipline. Data collection took place in the second half of 2016 at the Faculty of Education of

---

<sup>1</sup> Doutorando e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). E-mail: escritorjonathan@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia (Psicologia Clínica) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ). Professora Associada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). E-mail: mariavitoriacamposmamedemaia@gmail.com

<sup>3</sup> Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestre em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente na Universidade Plínio Leite. E-mail: aprendizfortes@gmail.com

the Federal University of Rio de Janeiro. The instruments used were: a) audio and video recording, b) photography and, c) field diary. For data analysis, we based on content analysis of the thematic type from Bardin's perspective (2016). With this workshop, it can be perceived by the researchers and the students of this class, subjects of this workshop, which is to be visually impaired not only by the use of glasses / mask, but by having to deal with the execution of apparently simple tasks with deprivation of senses. The games and activities presented allowed the exploration of the touch and the development of fine motor coordination, as well as awakening the involvement of the subjects in each proposed challenge, where the daring to laugh in a room of higher education when conquering difficulties never lived in life of each of them.

**Keywords:** Ludic. Play activity. Special education.

**RESUMEN:** Este texto tiene como objetivo presentar, con base en las narrativas de los estudiantes del curso de Pedagogía, los desafíos enfrentados por los deficientes visuales. Para tal comprensión se realizó un taller de sensibilización entre los estudiantes, propiciando la vivencia de "ser ciego", utilizando actividades lúdicas con la finalidad de alcanzar el objetivo ya mencionado. Este estudio es un recorte del proyecto de investigación: "El lúdico en la Enseñanza Superior: una práctica (im) posible?", Vinculada al grupo de investigación Crear y Jugar: el lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (LUPEA). Los sujetos participantes de esta investigación fueron 12 estudiantes del curso de Pedagogía que frecuentaban la disciplina de Juegos y Juguetes. La recolección de datos ocurrió en el segundo semestre de 2016, en la Facultad de Educación de la Universidad Federal de Río de Janeiro. Los instrumentos utilizados fueron: a) grabación de audio y vídeo, b) fotografía y, c) diario de campo. Para el análisis de datos, basamos en el análisis de contenido del tipo temático en la perspectiva de Bardin (2016). Con este taller, puede ser percibido, sentido por los investigadores y por los estudiantes de esta clase, sujetos de este taller, lo que es ser deficiente visual no sólo por el uso de gafas / máscara, sino por tener que lidiar en la ejecución de tareas aparentemente simples con la privación de los sentidos. Los juegos y las actividades presentadas posibilitar la exploración del tacto y el desarrollo de la coordinación motora fina, además de despertar la implicación de los sujetos en cada desafío propuesto, donde el oír riarse, en una sala de enseñanza superior al vencer dificultades nunca vividas en la vida real de cada uno de ellos.

**Palabras clave:** Lúdico. Actividad lúdica. Educación Especial.

**Recebido em:** 26/07/2018

**Reformulado em:** 20/08/2018

**Aceito em:** 22/08/2018

## INTRODUÇÃO

Ensinar é uma arte baseada na ciência. Os melhores professores são aqueles que compreendem os diversos fatores pessoais e sociais operando dentro da sala de aula, e que, através de uma observação sensível e de métodos precisos, constroem experiências de aprendizagem que se tornarão congruentes, além de se moverem na mesma direção das expectativas de seus alunos.  
(Schumann, 1975)

A Educação Especial no cenário educacional é uma modalidade de ensino que envolve os sujeitos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação (BRASIL, 1996). Nos últimos 10 anos, houve o ingresso, nas escolas brasileiras, dos sujeitos público alvo da Educação Especial em turmas regulares de ensino. Se antes aos

alunos com tais especificidades era negado a sua participação no cotidiano das escolas, a partir de 2008, com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, configura-se uma concepção de escola inclusiva, cuja inclusão é entendida como um processo em diferentes espaços físicos e institucionais (GARCIA, 2013).

Com a promulgação deste documento, as escolas tiveram que criar possibilidades para que aprendizagem fosse garantida para todos. Professores e gestores se capacitaram para conseguir ter acesso aos conhecimentos de como lidar com as deficiências. Inúmeros cursos de especialização, programas de formação continuada em parceria com as universidades proporcionaram a reflexão teórica e prática frente a estas demandas, com a pretensão de ampliar a discussão sobre a Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008; GARCIA, 2013).

Os “como”, “pra que”, “por quê” incluir alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação se tornaram pauta de reuniões pedagógicas, congressos na área educacional e formação continuada de professores (MANTOAN, 2015). Associados a estas discussões, os espaços de formação inicial da docência tiveram que modificar seus respectivos currículos, criando disciplinas que abordam a temática da Educação Especial, como também permitir que futuros docentes vivenciem uma prática inclusiva para além da obrigatoriedade nas disciplinas que tratam o tema em questão.

Como incluir crianças no contexto escolar? Seriam as atividades lúdicas uma estratégia para que a inclusão de fato acontecesse? Antes de responder essas duas perguntas sobre aqueles que serão incluídos na escola, cabe, aos que proporcionam a efetividade deste processo, serem os primeiros a vivenciarem essas atividades lúdicas, para compreenderem, minimamente, os desafios de possuir alguma deficiência. Dessa forma, os futuros professores, mais especificamente os alunos desta disciplina lócus deste estudo, vivenciariam momentos reflexivos que contribuiriam para sua prática pedagógica (CARTOLANO, 1998). A formação de professores em nível inicial na perspectiva da educação inclusiva busca preparar este profissional para o exercício da docência não só em classes regulares, ou atendimentos aos alunos da educação especial, sobretudo em uma formação que se preocupe com o desenvolvimento humano: Libâneo (1999) destaca:

Então, educamos e somos educados. Ao compartilharmos, no dia-a-dia do ensinar e do aprender, ideias, percepções, sentimentos, gestos, atitudes e modos de ação, sempre resignificados e reelaborados em cada um, vamos internalizando conhecimentos, habilidades, experiências, valores, rumo a um agir crítico reflexivo, autônomo, criativo, eficaz e solidário. Tudo em nome do direito à vida e à dignidade de todo o ser humano, do reconhecimento das subjetividades, das identidades culturais, da riqueza de uma vida em comum, da justiça e da igualdade social. Talvez possa ser esse um dos modos de fazer pedagogia (idem, p. 32).

Cartolano (1998) afirma que a formação profissional daqueles que atuam no campo educacional não se encerra nos limites da graduação e na própria universidade. Com este argumento percebemos a importância da discussão inicial no âmbito universitário desenvolvendo “competências, habilidades e conhecimentos para que possam atuar em uma escola realmente inclusiva, acessível a todos, independente das diferenças que apresentarem” (FREITAS, 2006, p.176). Neste sentido, foi proposto à turma de 12 alunos da disciplina de *Jogos e Brincadeira*, no segundo semestre de 2016, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FE/UFRJ), a oficina “Sentir rima com incluir”, onde os futuros docentes vivenciaram “ser cego” e experimentaram, por meio das atividades lúdicas, os desafios enfrentados pelos deficientes visuais.

Aguiar, Vieira e Maia (2018, p.4) caracterizam atividades lúdicas: “jogos, brinquedos, brincadeiras e outras atividades que remete aquele que brinca”. Essas atividades, com base nos estudos de Maia (2014), na perspectiva winnicottiana, habita o espaço potencial, denominado como lúdico. Nesse diálogo, Guitério (2016) transcreve, com base em Winnicott (1975), que o espaço potencial:

[...] se localiza o brincar e a experiência cultural dos indivíduos, sejam eles bebês, crianças ou adultos. Quando o indivíduo brinca ocorre a possibilidade de manifestar sua criatividade. Como o brincar é um dos elementos do espaço lúdico, o espaço potencial também é um espaço lúdico, possuindo uma inigualável importância para o nosso desenvolvimento como ser humano, permitindo-nos lidar com a nossa realidade externa e também interna na forma de símbolos (p.29)

Deste modo, as atividades e os jogos sensoriais utilizados com os futuros professores, estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, tiveram como base de montagem os seguintes materiais produzidos e adaptados por um dos autores deste artigo: o brinquedo de montar estrelas de encaixe com seis pontas arredondadas, o jogo da memória das texturas e a tarefa de passar cola na tampinha para colar miçangas.

Esta oficina encontra-se articulada com o projeto de pesquisa: “O lúdico no Ensino Superior: uma prática (im)possível?”, vinculada ao grupo de pesquisa *Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem (LUPEA)*, coordenado por um dos autores deste artigo. A metodologia utilizada foi a de abordagem qualitativa (CANEN; IVENICKI, 2016, GASKELL; BAUER, 2002) e os instrumentos selecionados para esta coleta de dados foram o diário de campo de um dos pesquisadores, fotografias e filmagens. Para análise de dados, baseamos na análise de conteúdo do tipo temática na perspectiva de Bardin (2016). Os sujeitos participantes desta oficina serão numerados para que haja total descaracterização dos mesmos. O grupo LUPEA possui ética aprovada pela plataforma Brasil.

## “NÃO DÁ PARA ENXERGAR NADA”: MOMENTOS INICIAIS ANTES DAS ATIVIDADES LÚDICAS

As políticas públicas referentes à área da Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva compreendem a inclusão como um processo e relatam, segundo Mantoan (2015, p. 11), que “incluir é não deixar ninguém de fora da escola comum, ou seja, ensinar a todas as crianças, indistintamente”. Este raciocínio da autora mencionada abre espaço para pensar novas estratégias, metodologias, ações com o fim de garantir a aprendizagem de todos. Crianças com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação que não eram visíveis no espaço social hoje se inserem no cotidiano das escolas. Professores, com base nos estudos de Rosa, Delou e Oliveira (2009), relatam o despreparo em lidar com as especificidades de cada deficiência, principalmente quando estão diante de um aluno com deficiência visual. O termo deficiência visual refere-se a “uma situação irreversível de diminuição da resposta visual, mesmo após o tratamento clínico e/ou cirúrgico e o uso de óculos convencionais” (LOPES; SERFATY, 2008, p. 19).

Esta deficiência, segundo Ochaíta e Espinosa (2004), é uma limitação da visão, caracterizada pela perda total ou parcial da capacidade de ver. Estas autoras referem-se a esta condição que atinge uma população heterogênea de indivíduos que vivem em escuridão total – o cego –, e aqueles indivíduos cujas afecções visuais são suficientemente graves – a baixa visão – mas não são consideradas cegas (OCHAÍTA; ESPINOSA, 2004). A pessoa cega não consegue identificar cor, tamanho, distância, forma, posição ou movimento de qualquer objeto, mas desenvolve outras sensações: tato, audição e paladar (SÁ; CAMPOS; SILVA, 2007).

“Não dá para enxergar nada” disse a estudante 2 após ter colocado uma das máscaras (FIGURA 1 E 2) que simulava os efeitos da deficiência visual atrelados à cegueira, e por não conseguir identificar cor, objetos e formas (SÁ; CAMPOS; SILVA, 2007).



**Figura 1:** Estudantes do curso de Pedagogia com as máscaras e óculos



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

**Figura 2:** Óculos adaptáveis



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

Sobre a experiência os estudantes relataram:

Quando você enxerga e depois para de ver é muito difícil. É essa dificuldade que estou tendo, tanto é depois que tirei a venda daqui [aponta para o olho direito] e coloquei para cá [aponta para o olho esquerdo] meu olho ficou embaçado (Transcrição do vídeo, 2016).

Em sequência o estudante 5 menciona que: “A venda pressiona muito, mas ficar sem a visão é perder o sentido, fiquei perdido” Observa-se neste momento inicial com base nos relatos dos futuros professores a sensação do que é lidar com a perda total ou parcial da capacidade de enxergar, é perder um dos sentidos, ficar perdido e ter que desenvolver outras habilidades. (OCHAÍTA; SPINOSA, 2004; SÁ; CAMPOS; SILVA, 2007). Esta vivência de limitar a visão com uma máscara, parcial ou total, permitiu aos estudantes que os mesmos experimentassem como é, de certa forma, possuir deficiência visual e, a partir desta sensação, pensar em

alternativas para garantir a aprendizagem de todos, inclusive daqueles que não conseguem enxergar.

O estudante 11, ao colocar a máscara, fala: “olha que sensação estranha”. Quantas vezes, nas salas de aulas regulares, os alunos com deficiência se sentiram estranhos por não serem atendidos conforme as suas especificidades? Será que todos aprendem do mesmo jeito e utilizam os mesmos sentidos para apropriação do conhecimento? Os seres humanos aprendem com os seus cinco sentidos e cada indivíduo desenvolve cada um deles conforme as suas necessidades (SÁ; CAMPOS; SILVA, 2007). Às vezes, as barreiras ultrapassam o plano visual, como foi identificado no diálogo entre duas alunas participantes da oficina:

Gente, meu Deus! Você está me vendo? Pergunta à colega sentada ao seu lado com os óculos de perda total da visão; esta imediatamente responde: Claro que não! Estou cega! Em sequência bate com as mãos na mesa daquela que havia perguntado (Diário de campo, 2016).

## ATIVIDADES LÚDICAS UMA MANEIRA DE INCLUIR ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: VOZES DOS ESTUDANTES EM FORMAÇÃO INICIAL

**Figura 3:** Encaixe primeira parte



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

**Figura 4:** Encaixe segunda parte



Fonte: Dados da Pesquisa (2016)

“Eu acho que esse jogo é para encaixar” (FIGURA 3 E 4) disse a estudante 5 explorando o objeto e tentando descobrir para que serve.

*Percebo que ele tem seis pontas, você tem que encaixar a sua peça na ponta do meio da minha peça. Todos tentam fazer isso, passando o objeto por cada um. Mas é muito difícil! **Aperta e não perca o controle!** - incentiva o aluno (Diário de campo, 2016, grifos nossos).*

Nesta fala, é possível identificar o incentivo dado para que o colega não desista de realizar o encaixe devido, mesmo sendo difícil com os olhos vendados. Isto nos remete ao apoio necessário àqueles que possuem deficiência visual e que precisam se inserir no espaço escolar (GODÓI, 2006). O ato de estabelecer colaboração, cooperação, acolhimento diante do processo de ensino-aprendizagem não fica restrito aos alunos que são público-alvo da Educação Especial, estas ações e compartilhamento de experiências devem existir entre professores e alunos com a finalidade de superar os desafios da sala de aula, do cotidiano educacional. Nesta perspectiva consolida um ambiente inclusivo, onde vive-se a inclusão para além dos limites ditos ou visíveis, onde todos contribuem nesse processo de ensinar e aprender.

A tarefa de passar cola na tampinha de garrafa para colar miçangas (FIGURA 5) foi solucionada também de maneira colaborativa, co-participativa, pois sozinhos os alunos encontraram dificuldades para chegar ao resultado desejado, colar as miçangas.

**Figura 5:** Atividade cola na tampinha com miçanga





Fonte: Dados da pesquisa 2016

*A atividade foi lenta, ambas demoraram uns três a quatro minutos para conseguir colocar cola na tampinha e encontrar a miçanga para inserir dentro* (Diário de campo, 2016). Este registro corrobora com o que Marques e Mendes (2014) afirmaram sobre o aprendizado dos alunos com deficiência, ao afirmar que este pode ser lento e gradual. Estas características dos deficientes visuais frente a aprendizagem foi vivida pelas duas estudantes que experimentavam este lugar ao desenvolver a consigna pedida: ser deficiente visual, permitiu que ambas respeitassem o tempo de cada uma, até porque sentiram dificuldades. Esse respeito foi igualmente percebido quando o jogo de memória das texturas (FIGURA 6) foi jogado pela turma.

Figura 6: Jogo da Memória



Fonte: Dados da pesquisa (2016)

Eu não estou enxergando nada, tenho que sentir a textura” falou a estudante 8. “Essa base é lisa, agora tenho que encontrar outra base lisa”, destacou a estudante 11. “Ao virar uma peça percebe que é ondulada e diz, *acho que errei*, logo leva a peça para a linha. Em seguida, a próxima aluna a jogar encontra os dois pares ondulados (Diário de Campo, 2016), (FIGURA 7).

Cabe destacar que mesmo estando privada do sentido da visão, a segunda jogadora foi capaz de utilizar seus outros sentidos para aprender com as jogadas realizadas e obter êxito na formação dos pares.

**Figura 7:** Base ondulada



**Fonte:** Base de dados (2016)

Em cada jogada uma das participantes diz: “Eu sou feral! Vou ser a cega mais esperta desta UFRJ” (ESTUDANTE 1). O ato de jogar e brincar propicia o espaço de criação e desenvolvimento das funções cognitivas e motoras. Neste jogo da memória com texturas uma das jogadoras vai além das regras do jogo, das limitações visuais e expõe com clareza sua capacidade de usar os recursos que dispunha para vencer o jogo, marcando-se no lugar de fera e esperta dentro do grupo (BATLLORI, 2008; ANTUNES, 2002).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta oficina, pode ser percebido, sentido pelos pesquisadores e pelos estudantes desta turma, sujeitos desta oficina, o que é ser deficiente visual não somente pelo uso de óculos/máscara, mas por terem que lidar na execução de tarefas aparentemente simples com a privação de sentidos. Os jogos e as atividades apresentadas possibilitaram a exploração do tato e o desenvolvimento da coordenação motora fina, além de despertarem o envolvimento dos sujeitos em cada desafio proposto, onde o ousar rir, em uma sala de ensino Superior ao se vencer dificuldades nunca vividas na vida real de cada um deles, foi a marca de uma sinfonia da alegria entre aqueles que venciam obstáculos a partir da privação da visão.

Os estudantes brincaram, jogaram, aprenderam e mostraram que não há limite para aqueles que querem ter uma vida que seja significativa e que acreditam que podem vencer obstáculos. Esta oficina trouxe como resultado, a partir dos jogos propostos, a validação por partes dos estudantes, que o processo inclusivo se inicia na formação inicial de professores e nos espaços de formação continuada conforme dispõe a Política Nacional de Educação Especial na

Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), onde a cooperação com o ato de acolhimento é uma maneira de incluir alunos com deficiências no processo de ensino e aprendizagem. Dito isso, a temática da Educação Especial perpassa as disciplinas cujo objeto de discussão não seja prioritariamente ela, mas introduzi-la de modo interdisciplinar, para além de uma menção em uma ementa, garante que futuros professores ou aqueles em exercício propiciem um ambiente de aprendizagem inclusivo, onde o criar, sentir, desenvolver atividades lúdicas caminham atrelados as teorizações e produções de políticas públicas.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. F. de; VIEIRA, C. N; MAIA, M. V. C. Lúdico, ludicidade e atividade lúdica: diferenças e similaridades. In: *2º Congresso Nacional de Educação*. Poços de Caldas, Anais de Artigos, 2018. Disponível em:  
<<http://www.educacaopocos.com.br/paginas/Anais2018/10.%20L%C3%9ADICO,%20LUDICIDADE%20E%20ATIVIDADE%20L%C3%9ADICA%20DIFEREN%C3%87AS%20E%20SIMILARIDADES>>.pdf
- ANTUNES, C. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: R: Vozes, 2002
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016
- BATLLORI, J. *Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades, cognitivas e sociais*. 9ed. São Paulo: Madras, 2008
- BAUER, M. W; GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- BRASIL, Secretaria de Educação Especial. *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília, DF, jan. 2008. Disponível em:  
[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192). Acesso em: jul. 2018.
- BRASIL. *Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 1996. Disponível em:  
[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm) . Acesso em: jul. 2018.
- CANEN, A; IVENICKI, A. *Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2016.
- CARTOLANO, M. T. P. Formação do educador no curso de pedagogia: A educação especial. *Caderno CEDES* vol.19 n.46 Campinas Sept. 1998. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32621998000300004&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32621998000300004&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)
- CUNHA, A. E. *Práticas pedagógicas para a inclusão e diversidade*. 3ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.
- DEMO, P. *Metodologia do Conhecimento científico*. São Paulo: Editora Atlas, 2000

FREITAS, S. N. *A formação de professores na educação inclusiva: construindo a base de todo o processo.* p. 161- 181. In: RODRIGUES, D. (org.). *Inclusão e educação: doze olhares sobre a educação inclusiva.* São Paulo: Summus, 2006.

GARCIA, R. M. C. Política de educação especial na perspectiva inclusiva e a formação docente no Brasil. *Revista Brasileira de Educação.* v. 18 n. 52 jan.-mar, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v18n52/07.pdf>

GODÓI, A. M. de. *Educação Infantil: Saberes e Práticas da Inclusão: dificuldades acentuadas de aprendizagem: deficiência múltipla.* 4.ed. Brasília: MEC, 2006

GUITÉRIO, R. do N. *Lúdico e Autismo: Uma combinação possível nas aulas de ciências.* Rio de Janeiro: UFRJ, Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação, 2016.

LIBÂNEO, J. C. *Pedagogia e Pedagogos, para quê?* São Paulo: Editora Cortez. 1999.

LOPES, P. C. C. ; SERFATY, C. A. *Aspectos Biológicos da Deficiência Visual.* Rio de Janeiro: Editora UNIRIO, 2008.

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

MANTOAN, M. T. E. *Inclusão escolar - O que é? Por quê? Como Fazer?* São Paulo: Summus, 2015.

MARQUES, L. da C; MENDES, E. G. *O aluno com deficiência visual cortical– Teoria e prática.* São Carlos: EdUFSCar, 2014

OCHAÍTA, E.; ESPINOSA, M. A. *Desenvolvimento e intervenção educativa nas crianças cegas ou deficientes visuais.* São Paulo: Editora Artmed, 2ª Ed, 2004.

ROSA, S. P. da S; DELOU, C. M. C; OLIVEIRA, E. da S. G. *Educação Inclusiva.* Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009.

SÁ, E. D. de; CAMPOS, I. M. de; SILVA, M. B. C. *Atendimento Educacional Especializado.* Secretaria de Educação Especial. Brasília: SEESP, SEED, MEC, 2007. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/aee\\_dv.pdf](http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/aee_dv.pdf)