

# Socializando o debate sobre gênero e sexualidade com pessoas com deficiência visual

Jéssica Gomes das Mercês Costa<sup>1</sup>

Patrícia Machado Moreira<sup>2</sup>

As questões de gênero e sexualidade atravessam o ambiente escolar por este ser um lugar de socialização. Assim, podemos encontrar relatos de violência escolar motivada pelas questões de gênero no cotidiano de alunas/alunos e professoras/professores (COSTA; CARMO, 2019), esta situação reafirma a necessidade urgente de discutir tal temática em sala de aula.

Atualmente existe uma amplitude de formas na qual se discute tais temáticas em sala de aula (COSTA; CARMO, 2019), entretanto, existem particularidades que não são consideradas, a exemplo de estudantes com deficiência visual presentes em salas regulares.

Através do Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004 a deficiência visual é definida da seguinte forma

c) deficiência visual: cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; a baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60o; ou a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores. (BRASIL, 2004, artigo 5º, §1º, c)

É no decreto citado que se regulamenta as leis que dão prioridade às pessoas com deficiência e estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade destas pessoas, portanto, é realizada a promoção e garantia do acesso delas ao ensino regular. Com isso, fica

---

1 Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB, jessicaa.mercês@hotmail.com

2 Pós-Graduanda do Curso Gênero e Sexualidade em Educação pela Universidade Federal da Bahia- UFBA, papatymoreira@hotmail.com

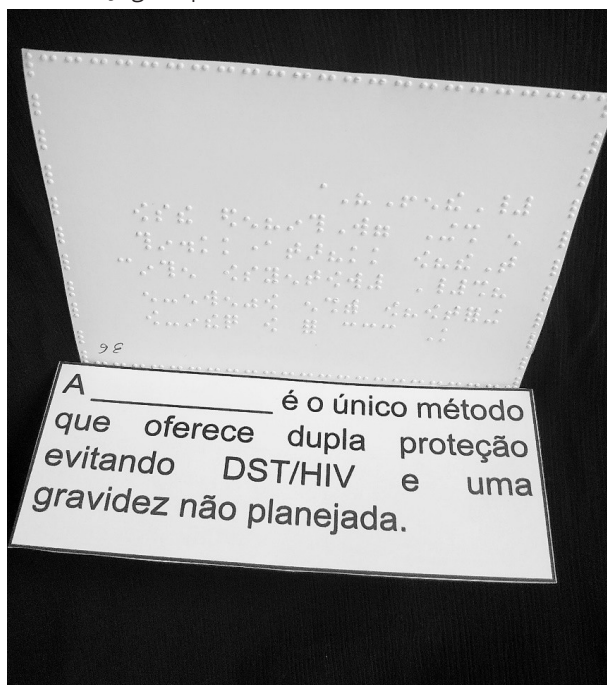
a cargo da/o docente a elaboração de situações que permitam a aprendizagem significativa, elas devem promover discussões sobre as questões de gênero e sexualidade que incluam as pessoas com deficiência visual, para além das questões fisiológicas, é importante discutir a desigualdade de gênero e as discriminações sofridas por grupos minoritários (PAIXÃO, 2013).

Nesse contexto, em que a abordagem desta temática é escassa, isso se torna muito mais evidente no que diz respeito às pessoas com deficiência visual, afinal, como consta na literatura e pode ser observado no cotidiano da escola, elas são em muitos casos tratadas como assexuadas ou são infantilizadas fazendo com que seja negado, na família ou escola, o acesso a tais discussões e vivência de sua própria sexualidade. Dessa forma, resolvemos desenvolver um jogo didático, para que através da interação as pessoas com deficiência visual e as videntes, pudessem discutir as questões de gênero. ***Trilhando Conhecimentos Sobre Gênero e Sexualidade*** foi desenvolvido como um Projeto de Intervenção para obtenção do título de Especialista em Gênero e Sexualidade na Educação na Universidade Federal da Bahia, polo da Universidade Aberta do Brasil, em Vitória da Conquista.

Para a produção o primeiro passo foi a elaboração das perguntas, que tiveram como eixo fundamental os conceitos das questões de gênero e sexualidade (anatomo- fisiológicas, sentimentais e psicológicas). No total, elaboramos 39 cartas que são classificadas da seguinte forma: fácil, média, e difícil, no que diz respeito ao nível do conteúdo.

Após a elaboração na versão digitada em português, na Associação Conquistense de Integração do Deficiente (Acide), as questões formuladas foram encaminhadas para a sala da digitação em Braille, que é o sistema de escrita que permite a escrita e leitura de textos por pessoas com deficiência visual. A digitação de tais cartas seguiu o padrão em papel grosso de 40 em máquina de Braille. Após essa etapa, foram impressas as cartas com as informações digitadas (em fonte, no mínimo, tamanho 28) e estas foram anexadas às cartas em Braille (Figura 1), de forma que, tanto a/o aluna/o cega/o quanto a/o aluna/o vidente tenha a autonomia de pegar a carta e ler a informação contida.

**Figura 1** – Carta do jogo, é possível observar a escrita em Braille e digitada.



Para que o jogo se tornasse ainda mais inclusivo, também foi importante adaptar os peões e os dados que são necessários para sua jogabilidade. Com isso, os peões foram formados por intermédio de quatro peças de madeira, com cores distintas, que foram adaptadas com diferentes objetos colado em sua superfície, de modo que permitisse uma textura diferente para cada. Na Acide, dois dados de quina (o que é importante para a percepção das cegas/dos cegos) foram adaptados por intermédio de cola em 3D. Assim, houve um aumento no relevo dos números, o que é melhor para a sensibilidade das/dos discentes. Um dado maior de borracha, foi adaptado com pinos de alfinetes, tornando-o adaptável para o público do jogo. A fim de comprovar a aplicabilidade a funcionária que os produziu, levou ambos os dados para serem testados por discentes e docentes com deficiência visual desta instituição, não tivemos acesso à sala que ela se dirigiu. Para jogar, só será necessário um único dado, entretanto, resolvemos fazer dados diferentes, com o relevo em 3D e com os pinos redondos, para que se escolha o mais confortável. Os dados e peões adaptados podem ser observados na figura 2 abaixo.

**Figura 2** - Dados e peões adaptados para permitir a autonomia das/dos estudantes com deficiência visual.



O tabuleiro teve sua elaboração, inicialmente, no programa Power Point®, por intermédio da ferramenta de pôster de infográfico de jogo de tabuleiro. Foi escolhido um dos modelos que estavam disponíveis, sobre ele começamos a fazer ajustes e modificações, com a finalidade de que se adequasse às nossas necessidades, então a base estava pronta. Obtivemos um total de 42 casas na trilha, das quais 21 direcionam às cartas que foram produzidas e estarão divididas em três pilhas, segundo a classificação, no momento do jogo; e as outras 21 contém informações características dos jogos do tipo tabuleiro de trilha, como *início*, *término*, *volte três casas*, *avance duas casas*, *fique sem jogar na próxima rodada*, etc.

Feito isso, o tabuleiro foi impresso em tamanho 55 por 80 cm, em banner lona 440gr, fosco com acabamento, corda e ponteira. Posterior a sua impressão, a trilha foi delimitada com o auxílio de cola 3D, de maneira que a/o discente possa seguir o percurso do jogo e conhecer os limites das casas. E com a finalidade de diferenciar as casas da trilha, permitindo a percepção tátil, foram utilizados diferentes materiais (lã, algodão, canudo, lantejola, etc), para a identificação em torno de todo o jogo buscando facilitar com a diversidade de texturas as informações para a/o aluna/o cega/o, tendo também no próprio tabuleiro uma legenda em Braille explicando o que cada textura significa, além da explicação oral feita pelas educadoras antes da aplicação do jogo. Vale ressaltar, que tais texturas das casas, que direcionam a/o estudante para as cartas, também estão presentes no fundo das cartas

que estão empilhadas, ou seja, as casas de característica “fácil” estão com uma textura de lã, portanto, as cartas fáceis apresentam a mesma textura para seu reconhecimento (Figura 3).

**Figura 3** - Jogo didático e sobre ele pilhas de cartas (fácil, média e difícil) apresentando a textura do verso de acordo com as casas do tabuleiro.



### Como jogar:

- Número de jogadores/as: 2 ou 4 grupos.
- Número de peças que compõe o jogo: Tabuleiro; Dado; 39 cartas; 4 Peões.
- É necessário que os/as alunos/as possuam conhecimentos prévios acerca da temática.

1. A turma será organizada, entre dois a quatro grupos, e cada grupo elegerá um/a representante para estar à frente do jogo.
2. Os/as representantes jogarão “dois ou um” e “par ou ímpar” para definir a ordem de jogada durante a partida.
3. Para iniciar, o/a jogador/a lançará o dado e verá quantas casas irá caminhar. A depender da casa, diferentes possibilidades vão surgir (perguntas, voltar, avançar, etc).
4. Caso caia em uma casa da trilha que leva a pergunta, o/a jogador/a deverá observar a classificação da casa: a) Fácil; b) Média; c) Difícil. Então, pegará a primeira carta da pilha correspondente.
5. Em grupo, terão 1 minuto, para discutir e responder. Caso o grupo erre a resposta voltará para a casa que estava anteriormente. O/a professor/a poderá intermediar a discussão da pergunta caso haja dúvidas.
6. Então, os/as próximos/as representantes jogarão o dado e seguirão de acordo com a ordem estabelecida no início.
7. O grupo que chegar ao término primeiro vencerá a partida.

O desenvolvimento do jogo se deu em conjunto com a construção de saberes experiências das autoras, visto que foi um processo de construção e desconstrução de conhecimentos. Ao final, esperamos que o jogo alcance êxito em sua finalidade.

**Palavras chave:** Deficiência visual, gênero, inclusão, jogo didático, sexualidade.

## Agradecimentos e Apoios

Gostaríamos de agradecer ao pessoal da Acide (estudantes e docentes), pelo acolhimento e apoio ao projeto, produção das cartas em Braille e dados em alto-relevo. Estendemos nossos agradecimentos ao Prof. Me. Danilo Bittencourt pela orientação neste trabalho.

## Referências

BRASIL. **Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004.** Regulamenta leis que dá prioridade no atendimento e estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF,



2014. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm) Acesso em: 10 fev 2020.

COSTA, J. G. M.; CARMO, E. M. Gênero na escola: o que dizem as publicações nos periódicos nacionais. In: Seminário Nacional, 7, e Seminário Internacional, 3, Políticas Públicas, Gestão e Práxis Educacional, 2019, Vitória da Conquista. **Anais eletrônicos do VII Seminário Nacional e III Seminário Internacional de Políticas Públicas – GEPRAXIS**. Vitória da Conquista: UESB, 2019. Disponível em: <http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/viewFile/8448/8116> Acesso em: 11 fev. 2020.

PAIXÃO, L. P. Inclusão de adolescentes deficientes visuais em atividades de orientação sexual: uma proposta inovadora. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 8, n. 15, jan./jul., 2013. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/1695/1544> Acesso em: 11 fev. 2020.