



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E CIENTÍFICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E
MATEMÁTICAS

AGUINALDO DA SILVA BARROS

CONTAVOX: A VISÃO CEGA DA MATEMÁTICA

BELÉM-PA
2021

AGUINALDO DA SILVA BARROS

CONTAVOX: A VISÃO CEGA DA MATEMÁTICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemáticas (PPGECM), do Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI), da Universidade Federal do Pará (UFPA), como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação em Ciências e Matemáticas, na Área de Concentração: Educação Matemática.

Linha de Pesquisa: Práticas Docentes e Diversidade

Orientador: Prof. Dr. Elielson Ribeiro de Sales

BELÉM-PA
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B277c

Barros, Aguinaldo da Silva.

Contavox : a visão cega da matemática / Aguinaldo da Silva
Barros. — 2021.
82 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Elielson Ribeiro de Sales
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Educação Matemática e Científica, Programa de Pós-
Graduação em Educação em Ciências e Matemáticas, Belém, 2021.

1. Matemática, Estudantes, Contavox, Operações. I. Título.

CDD 371.102

AGUINALDO DA SILVA BARROS

CONTAVOX: A VISÃO CEGA DA MATEMÁTICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemáticas (PPGECM), do Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI), da Universidade Federal do Pará (UFPA), como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação em Ciências e Matemáticas, na Área de Concentração: Educação Matemática.

Linha de Pesquisa: Práticas Docentes e Diversidade.

Data da Aprovação: 01/09/2021.

Conceito: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Elielson Ribeiro de Sales
Orientador – UFPA

Prof. Dr. José Messildo Viana Nunes
Examinador Interno – UFPA

Profa. Dra. Gladys Denise Wielewski
Examinador Externo – (UFMT)

Data da defesa: 01 de setembro de 2021.

Parecer da Banca Examinadora:

Belém, PA
2021

Dedicado à...

O antes e o depois.

A perda, no meu caso, serviu como sustentáculo da coragem para enfrentar e continuar lutando por grandes objetivos. Mariana, minha filha, meu sonho maior!

Tenho certeza que sua chegada planejada e sua partida repentina, tão rápida, foi a injeção de ânimo para que eu buscasse dar a volta por cima, almejando alcançar com êxito esse mestrado tão sonhado por muitos, transgredindo entre a cegueira e o enxergar. Tudo por você, meu orgulho maior, que me aplaude do céu.

Esta dissertação também é dedicada em memória daquele que foi responsável por toda a minha trajetória. Na verdade, se não fosse por ele, esse mestrado não seria concluído. Estou falando do meu ídolo maior, de quem me ensinou a levantar a cabeça e lutar contra a discriminação, de quem chorou e sorriu comigo por todas as tragédias e alegrias da vida. De quem compartilhou muita cachaça comigo, desabafando sobre a política brasileira ou sobre um grande jogo de futebol. Estou falando do meu pai, Antônio Carlos Barros: o poeta periférico; o transgressor; o lutador por aquilo que, segundo ele, foi a sua maior obra construída: Aguinaldo Barros, seu filho. Égua: o jornal que tem termo. Domingo, 15/09/2019. Papo papa Xibé.

Fuga

Acordo em frangalhos,

O corpo sanguinolento de suor.

Apoplético, neurônios desarvorados, agarro a faca em ambas as mãos. Em um movimento habioto, relativo a cicuta, que mata, de cima a baixo, desfiro-a em caminho ao coração.

Não! Não! Não!

Abilolado, levanto-me:

Escovo os dentes, lavo a cara, visto uma bermuda, jogo uma camisa velha sobre os ombros nus e corro pela Fé em Deus. Tropeço em uma pedra e caio. Levanto e continuo o corre corre em direção à bodega do Manuel.

Me dá uma buchudinha, uma quarta de açúcar, meia dúzia de limões, seis ovos e uma lata de sardinha (Coqueiro, em)! E pendura.

Corro de volta à casa,

numa pedra, de novo, tropeço e caio.

Levanto e, de novo, o corre corre.

Em casa, descasco os limões, pra tirar a resina e corto-os em cubinhos: sapeco em uma panela, acrescento o açúcar, amasso-os e despejo a mardita. Coó, provo e aprovo. Faço uma farofa com a sardinha, os ovos e farinha d'água bragantina, na manteiga. Entre goladas de caipirinha e abocanhadas de tira gosto, capino em frente de casa, limpo a vala a céu aberto, num vai-e-vem em frenesi da enxada com o capim e a lama.

Enlameado e bêbado,

abraço a mulher e os filhos:

Dona Graça, o Naldo e o Andrei.

A lua resplandece o amarelo, a vida.

É setembro!

Então choro!

Girassol! Girassol! Girassol!

(Carlos Barros).

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Elielson Ribeiro Sales, pela oportunidade de ocupar esse Instituto com a inclusão, na prática; você plantou e colheu esse sonho junto comigo. Orientou-me e aconselhou-me para que eu não desistisse, comprando comigo a luta pelo campo da pesquisa em tempos de pandemia do Covid 19.

Ao meu amigo Edson Wanzeler, por me apresentar esse espaço, pelos convites em trabalhos e oficinas; Por aturar o meu desespero nos momentos mais difíceis; À minha amiga e parceira de trabalhos Silvia Pena: Por estar presente quando eu queria desistir; Por colaborar com a formatação dessa dissertação; Por apresentar palavras de motivação e demonstrar preocupação com a construção de meu texto. A minha amiga Denise Costa: Muito mais que coordenadora de trabalho: Uma mãe, que ouvia meus choros, estresses, inquietações. Essa sabe bem o quanto sou perfeccionista, que desejo sempre o melhor, enquanto pessoa e profissional. Você é sinônimo de produtividade com flexibilidade.

Aos que contribuíram, mas por algum motivo que só a vida pode explicar, ficaram no meio do caminho. Para mim, em relação a vocês, a expressão de eterna gratidão: Todos e todas foram importantes, em algum momento, no processo de construção desse texto. Ao grande amor da minha vida: Elinalda Moreira! Você chegou assim, tão de repente! Mansa, pura, serena, com o aroma da flor e a doçura do ser! Com encanto, tão cheia de ternura, porém com a crítica na veia, trouxe a grande contribuição para a reta final do meu texto. Suas mãos, que representam a leveza dos rios e o desabrochar das rosas, me levantaram vagarosamente, mas com grande impulso para a simbolização da continuidade. Amo-te para sempre!

À minha querida e amada mãe, Dona Maria das Graças, por todas as humilhações enfrentadas em busca da garantia de minha aprendizagem; por todas as esperas infundáveis; por toda a proteção contra os perigos; por toda a preocupação para que não me machucassem; Por ter me dado à vida e me ajudado a permanecer na Terra, lutando contra os que se dizem capazes e que julgam a minha capacidade. Estarei ao seu lado sempre, amando-a e respeitando-a.

De fato, os agradecimentos são infinitos: Aos amigos, pelos conselhos e pelas cervejas; aos sobrinhos por cativarem o meu sorriso; aos inimigos, que só me dão força para crescer e lutar contra eles: Realmente, tenho que render-lhes as minhas homenagens. Terão que me aplaudir de pé!

RESUMO

O objeto deste estudo é o jogo educativo Contavox, elaborado para a aprendizagem das quatro operações fundamentais da Matemática com pessoas cegas. O objetivo central foi analisar os indícios de envolvimento e aprendizagem no processo de ensino das quatro operações fundamentais da Matemática, com o uso do jogo Contavox. O referencial teórico se baseia nos estudos do Professor José Antônio Borges, criador do Sistema Dosvox, hospedeiro do jogo Contavox, e nos trabalhos desenvolvidos pelo Núcleo de Computação Eletrônica da UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. Os procedimentos metodológicos se deram por meio do uso de computadores, com a devida instalação do Sistema Dosvox, e manuseio do jogo Contavox; Da observação do processo de ensino e aprendizagem dos educandos participantes e de entrevista gravada com seus relatos de percepção dos resultados alcançados com a utilização do jogo. O Contavox, com a realização dessa pesquisa, tornou-se mais uma fonte inovadora de aprendizagem da Matemática, contribuindo significativamente para a absorção de conhecimentos dos estudantes envolvidos.

Palavras-chave: Matemática, Estudantes, Contavox, Operações.

ABSTRACT

The object of this study is the Contavox educational game, designed for learning the four fundamental operations of Mathematics with blind people. The main objective was to analyze the signs of involvement and learning in the teaching process of the four fundamental operations of Mathematics, using the Contavox game. The theoretical framework is based on the studies of Professor José Antônio Borges, creator of the Dosvox System, host of the Contavox game, and on the work developed by the Electronic Computing Nucleus of the UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. The methodological procedures took place through the use of computers, with the proper installation of the Dosvox System, and handling of the Contavox game; From the observation of the teaching and learning process of the participating students and from a recorded interview with their reports of perception of the results achieved with the use of the game. Contavox, with the completion of this research, became another innovative source for learning Mathematics, significantly contributing to the absorption of knowledge of the students involved.

Keywords: Mathematics, Students, Contavox, Operations.

LISTA DE SIGLAS

IBC - Instituto Benjamin Constant

MEC - Ministério da Educação

SEDUC/PA - Secretaria de Educação do Pará

SEMEC - Secretaria Municipal de Educação e Cultura (Belém/PA)

CRIE - Centro de Referência em Inclusão Educacional Gabriel Lima Mendes

REE - Rede Estadual de Ensino

NCE - Núcleo de Computação Eletrônica

UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFPA - Universidade Federal do Pará

INEP - Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – O ENSINO DE MATEMÁTICA PARA PESSOAS CEGAS.....	13
CAPÍTULO 2 – O SISTEMA DOSVOX.....	20
2.1 De sua criação até hoje.....	20
2.2 Conceito e principais funções	21
2.3 O Dosvox e os Sentidos.....	22
2.4 Os jogos Educativos.....	25
2.5 Contavox.....	26
2.5.1 Campeonatos que envolvem ADIÇÃO	29
2.5.2 Campeonatos que envolvem SUBTRAÇÃO	30
2.5.3 Campeonatos que envolvem a MULTIPLICAÇÃO	30
2.5.4 Campeonato da DIVISÃO	30
CAPÍTULO 3 – A APRENDIZAGEM DAS 4 OPERAÇÕES FUNDAMENTAIS DA MATEMÁTICA	31
3.1 O Contavox e as 4 operações fundamentais da matemática: uma proposta.....	31
3.2 O Contavox na sala regular inclusiva	32
CAPÍTULO 4. - METODOLOGIA	34
4.1 A Opção Metodológica e abordagem de análise	34
4.2 O campo da pesquisa.....	34
4.3 A constituição do ambiente.....	35
4.4 Os participantes	35
4.5 Atividades aplicadas:.....	35
4.6 A produção e o registro dos dados	35
4.7 A questão legal:	36
CAPÍTULO 5. - ANÁLISE DOS DADOS.....	37
CAPÍTULO 6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	55
ANEXO:	59
APÊNDICE – MODELO TCLE	82

INTRODUÇÃO

O interesse por este trabalho nasceu da enriquecedora experiência de trabalhar com o atendimento a crianças cegas na Rede Municipal de Ensino da cidade de Belém/PA. Ingressei, por meio de concurso público, no ano de 2013, na Secretaria Municipal de Educação e Cultura (SEMEC). A princípio, trabalharia com minha formação inicial em Língua Portuguesa, mas o fato de já possuir uma vasta experiência com cursos e oficinas voltados ao Sistema Braille, levou-me a aceitar o convite do Centro de Referência em Inclusão Educacional (CRIE) Gabriel Lima Mendes para assessorar os estudantes cegos matriculados na Rede.

No início, pela experiência com o Braille, foquei nessa atividade para alfabetizar os estudantes em Língua Portuguesa, com a parceria das salas de recursos multifuncionais. Todavia, com o advento da tecnologia e a necessidade de aprofundar a autonomia dos estudantes com outros recursos, surgiu a ideia de aprendizagem por meio do Sistema Dosvox: Primeiramente, fomentando a alfabetização, com o teste de teclado e a utilização do jogo educativo Letravox, que consiste no reconhecimento de uma letra, associada a uma palavra e ao seu respectivo som.

Com o interesse cada vez maior dos educandos cegos pela ferramenta, decidi transpor as fronteiras da Língua Portuguesa, arvorando-me na transgressão humana de trabalhar a Matemática, mesmo sem tanta experiência para tal. O Contavox, portanto, foi o alicerce inicial para tal experimento, seduzindo os estudantes ao mundo das quatro operações fundamentais da Matemática.

A experiência foi tão rica e duradora, que muitos desses estudantes completaram o Ensino Fundamental menor, atribuindo ao jogo educativo Contavox a grande responsabilidade na aprendizagem da tabuada, anteriormente vista por eles como algo aterrorizante e impeditivo ao aprender.

Essa experiência com alfabetização e Matemática com pessoas cegas já dura 7 anos, mas a minha grande inquietação se deu pela curiosidade das outras crianças, que enxergam, andam e ouvem, pela busca desse saber encantador, em que os olhos deixam de ser fundamentais, com o tato e a audição tornando-se grandes protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

Ao partir semanalmente para as escolas, na busca de persuadir os estudantes cegos para a aprendizagem da tabuada, por meio do Contavox, instigava outros estudantes, que de suas cadeiras vidravam os ouvidinhos, clamando por igual oportunidade. Ao perceber o fato, solicitei aos professores regentes a permissão de trabalhar o joguinho com os demais estudantes. Para a minha surpresa, o sucesso foi pleno e a assimilação dos conteúdos matemáticos tornou-se mais clara e viva para aquelas mentes. Minha satisfação foi tamanha, que considerei o Contavox, em muitos momentos, como uma rica solução para a aprendizagem das quatro operações.

O objetivo desta pesquisa é analisar os indícios de envolvimento e aprendizagem no processo de ensino das quatro operações fundamentais da Matemática, com o uso do jogo Contavox. Para tentarmos responder a seguinte pergunta: quais as possíveis contribuições do Sistema Dosvox, por meio do jogo Contavox, para o processo de aprendizagem das quatro operações fundamentais da Matemática?

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9394/96), estabelece as diretrizes para a educação nacional, contempla a formação ampla do sujeito, ressaltando a construção de valores, com metodologias diferenciadas, considerando a heterogeneidade do ensino, recheada por uma diversidade de indivíduos, com características distintas de aprendizagem. Esta lei propõe a “educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação”, visto que com o trabalho inclusivo a Pessoa com deficiência se sente parte do processo e demonstra interesse pela aprendizagem.

Na criação do jogo Contavox, pensei em uma demanda específica de utilização: Aliando, fundamentalmente tato e audição, usuários cegos foram o foco do programa, assim como todos os mecanismos elaborados pelo projeto Dosvox. Minha intenção, entretanto, foi transpor essa barreira, proporcionando a outros usuários a oportunidade de aprender, apresentando ou não deficiência, bastando, para isso, estar inseridos em uma sala de aula regular inclusiva, que respeite o direito de todos ao estudar.

No Estado do Pará não encontrei pesquisa sobre o Contavox, apenas dissertações da Universidade Federal do Pará e da Universidade Estadual do Pará sobre o ensino da matemática ou a inclusão de alunos cegos. Um texto da professora Berta Paixão explicando o joguinho, mas em bloco de notas (TXT); na Universidade Federal da Bahia um artigo publicado sobre “Letrix e Contavox: ferramentas que auxiliam na alfabetização de crianças com deficiência visual (2013), na Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação, teve uma dissertação com o seguinte tema: “Minimatecavox: aplicativo de ensino matemático para crianças deficientes visuais em fase de alfabetização”; uma outra da Universidade Luterana do Brasil sobre “Contátil: potencialidades de uma tecnologia assistiva para o ensino de conceitos básicos de matemática”; também o professor Luiz César Martini, da Universidade de Campinas (UNICAMP), é um grande estudioso da área, pois em uma viagem ao Canadá, em um acidente, veio a ficar cego e isso o estimulou a pesquisar MATVOX que é um software com assuntos sobre matemática para ajudar, principalmente, as crianças com deficiência visual, com a finalidade de que elas tivessem o mesmo acesso e o direito de aprender como as outras crianças. Por esse motivo, trabalhar esse tema em

Belém, no estado do Pará, é relevante, sobretudo com o avanço das tecnologias e acesso do público-alvo a essas ferramentas.

Dividi essa pesquisa em 6 capítulos: no primeiro momento introduzo o tema, enfatizando o objetivo principal, a justificativa e o interesse por este estudo. Em seguida, o Capítulo 1, apresento um histórico da educação matemática de pessoas cegas no Brasil e no estado do Pará, ressaltando a importância do Sistema Braille e do avanço tecnológico, que culminou com a criação do Sistema Dosvox. Como principais teóricos que embasam essa pesquisa trago Mazzotta (1996; 2005), Caiado (2014), Cardoso (2013), Barros (2012), Giaretta (2000) entre leis e decretos que abordam o tema.

No Capítulo 2, conceituo o Sistema Dosvox e exponho suas principais funções, fomentando os jogos educativos. No Capítulo 3, apresento de modo minucioso, o jogo Contavox, grande foco deste estudo, ressaltando a sua importância para o processo de ensino e aprendizagem das quatro operações fundamentais da matemática.

No Capítulo 4, destaco a abordagem metodológica, o campo de pesquisa e o modo como os dados serão coletados. No Capítulo 5, discuto os resultados alcançados e o modo como os estudantes participantes encararam a pesquisa.

No Capítulo 6, assinalo minhas considerações sobre a pesquisa e apresento um diagnóstico a respeito das contribuições do jogo Contavox para o processo de ensino e aprendizagem das quatro operações fundamentais da matemática. E finalizando, apresento todos os referenciais bibliográficos que elencaram essa dissertação.

Capítulo 1 – O Ensino de Matemática para Pessoas Cegas

Entre os séculos XVI e XIX, as pessoas com deficiências física e mental¹ continuavam isoladas do resto da sociedade, agora em asilos, conventos e albergues no Brasil. O marco inicial da educação especial no Brasil se deu no dia 12 de setembro de 1854, quando D. Pedro II através do Decreto Imperial nº 1428, fundou na cidade do Rio de Janeiro/RJ o Imperial Instituto dos Meninos Cegos. Tal evento foi influenciado por José Álvares de Azevedo, ex-aluno do Instituto dos Jovens Cegos de Paris (MAZZOTTA, 1996).

No ano de 1890, aos 17 dias de maio, o governo republicano Marechal Deodoro da Fonseca em conjunto com o então Ministro da Instrução Pública, Correios e Telégrafos, Benjamin Constant Botelho de Magalhães assinaram o Decreto nº 408, mudando o nome do referido instituto para Instituto Nacional de Cegos e aprovando o seu regulamento. Mais tarde este veio a se chamar Instituto Benjamin Constant (IBC). A partir de 1942, este instituto começou a editar livros em Braille gratuitamente, os quais eram distribuídos às pessoas cegas conforme solicitado por tal demanda. De acordo com Mazzotta (1996) no decorrer do tempo se atentou para outras necessidades desta área específica como a de qualificar melhor os professores que atuam na educação de cegos.

Em 1947, o Instituto Benjamin Constant juntamente com a Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro, realizou o primeiro curso de Especialização de Professores na Didática de Cegos. No período de 1951 a 1973, passou-se a realizar tal curso de formação de professor em convênio com o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (INEP).

No início do séc. XX, também foram fundados outros espaços voltados para a educação de cegos. Em São Paulo, no dia 27 de maio de 1928, foi fundado o Instituto de Cegos Padre Chico. Esta escola foi construída na área do Alto do Ipiranga, sendo esta doada pelo conde José Vicente de Azevedo. A direção do Instituto foi confiada às Filhas de Caridade de São Vicente de Paula. Vale ressaltar que as primeiras atividades foram orientadas pelo professor cego Mauro Montagna e no que se refere ao ensino da leitura, esta foi feita através do braile com o professor Alfredo Chatagnier.

Outra importante contribuição na educação de cegos no Brasil foi a criação da Fundação para o Livro do Cego no Brasil (FLCB), em 11 de março de 1946. Este trabalho foi resultado dos esforços de Dorina de Gouveia Nowill, professora de cegos que ficara também cega aos 17 anos. De um modo geral, verifiquei que a passos lentos a educação de cegos trilhou seu caminho, acreditando que ainda há mais conquistas a alcançar, pois ela sempre acreditou em uma reflexão de a pessoa com deficiência independente do lugar que esteja tenha autonomia na sociedade (NOWILL, 2009; BARROS, 2012).

¹ De acordo com a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (13.146/15) esse termo foi obsoleto, passando a ser chamado Pessoa com deficiência.

O século XX marca o reconhecimento das pessoas com deficiência, passando a serem vistos como cidadãos com direitos e deveres de participação na sociedade, mas sob uma ótica assistencial e caritativa. A primeira diretriz política desse novo olhar aparece em 1948 com a Declaração Universal dos Direitos Humanos, enfatizando que "todo ser humano tem direito à educação". Para Mazzotta (1996), foi principalmente na Europa que os primeiros movimentos pelo atendimento das pessoas com deficiência, refletindo mudanças na atitude dos grupos sociais, concretizaram-se em medidas educacionais. Tais medidas educacionais foram se expandindo, tendo sido primeiramente levadas para os Estados Unidos e Canadá e posteriormente para outros países, inclusive o Brasil.

Nos anos de 1960, pais e parentes de pessoas com deficiência se organizaram, surgindo assim, as primeiras lutas pelo fim da segregação. Defendiam a normalização, ou seja, a adequação da pessoa com deficiência à sociedade para permitir sua integração. A Educação Especial no Brasil aparece pela primeira vez na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 4.024/61) apontando que a educação dos excepcionais deveria acontecer no mesmo espaço escolar no que for possível, ajustar-se no sistema geral da educação.

Walber e Silva (2006) em seu artigo intitulado "As práticas de cuidado e a questão da deficiência: integração ou inclusão" discutiram sobre os fins destinados as pessoas com deficiência, em Roma no século III, pois nesse período eram eliminados quando apresentavam alguma deformação, eram vistos como sujeitos anormais, quando não sacrificados eram abandonados em cestos nos rios para serem criados por pessoas pobres e mais tarde saiam nas ruas pedindo esmolas.

Até meados do século XVI, a pessoa com deficiência mental² era considerada um ser possuído por demônio. Mesmo nessa época já existia uma seleção, ou seja, quem teria direito a estar nesse espaço recebendo esse atendimento seriam aquelas pessoas com "doenças e incapacidades insuportáveis ao olhar eram as que garantiam a assistência" (WALBER; SILVA, p. 3, 2006).

Segundo Walber e Silva (2006) a partir do século XIX a sociedade começou a compreender que a pessoa com deficiência recebendo atendimento e cuidados os gastos seriam menores, visto que a medicina começou a ter um outro olhar em relação a esses sujeitos. Baptista (2003) corrobora que logo nesse início de transição esse tipo de atendimento começou a ser chamado de "especial", deixando de lado aquela vinculação de algo do demônio, mas ainda assim, não se pensava em aproximá-los da família e da sociedade.

Sasaki (1999) afirma que a mudança de segregação para integração, ocorreu em diversas instituições com objetivo de trabalhar as deficiências de acordo com a especificidade de cada pessoa, pois ele acredita que o atendimento especializado facilitava a forma e o tratamento que cada sujeito

² Atualmente reconhecida como Deficiência Intelectual

deveria receber, mas para Foucault (1999, p. 165) a pessoa com deficiência era vista a partir de uma “vigilância constante”, eram medidas e classificadas conforme a ordem social.

Com o avanço nas políticas públicas, deixou-se as práticas assistencialistas e as exigências de acesso igualitário foram reconhecidas na Constituição Federal (1988), no art. 208, inciso III, deixa evidente o direito ao “atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino”. Com isso, as instituições segregacionistas minimizaram.

Em 1988, pela primeira vez, uma emenda à constituição brasileira trata do direito da pessoa com deficiência. É assegurada a melhoria de sua condição social e econômica, especialmente mediante a educação especial e gratuita. As declarações e tratados mundiais passam a defender a inclusão em larga escala.

Em 1985, a Assembleia Geral das Nações Unidas lança o programa Mundial para pessoas com deficiência, com a recomendação de que o ensino desses cidadãos deve acontecer dentro do sistema escolar normal. No Brasil o interesse pelo assunto é provocado pelo debate antes e depois da constituinte.

A nova constituição, promulgada em 1988, garante atendimento educacional especializado às pessoas com deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino.

A lei Federal Integração da Pessoa Portadora de Deficiência nº 7.853/89, no item da Educação, prevê crime punível ou particular aos que recusam e suspendem, sem justa causa, a oferta de matrícula de um aluno que possua deficiência.

Em 1990, a conferência Mundial sobre Educação para todos, realizada em março na cidade de Jomtien, na Tailândia, prevê que as necessidades educacionais básicas sejam garantidas para todos (mulheres, camponeses, refugiados, negros, índios, presos e deficientes) pela universalização do acesso, promoção da igualdade, ampliação dos meios e conteúdo da Educação Básica e melhoria do ambiente de estudo. Neste mesmo ano, o Brasil aprova o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Lei 8069/90, que assegura os direitos garantidos na constituição: atendimento educacional especializado para pessoas com deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino.

A parceria é a palavra de ordem da contemporaneidade e não a exclusão constatada pela prática. Antes da Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994), a inclusão de pessoas com deficiência, no sistema regular de ensino, era caracterizada pela exclusão e segregação, em que as pessoas com deficiência eram ignoradas, evitadas e encarceradas. Por este olhar as escolas devem incluir todas as crianças, independentemente de suas diferenças sociais, físicas e intelectuais, incluindo todas as crianças com deficiência, inclusive as superdotadas; a criança de rua; a criança trabalhadora, ou seja, toda criança considerada marginalizada ou desprovida de direitos humanos.

No entanto, após a Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994), modificou-se o olhar sobre a Educação Especial e a terminologia necessidades educacionais especiais passa a abranger uma quantidade maior de categorias de excluídos. De acordo com Menezes (2001) o documento supracitado, durante uns “15 ou 20 anos, tem se tornado claro que o conceito de necessidades educacionais especiais teve que ser ampliado para incluir todas as crianças que não estejam conseguindo se beneficiar com a escola, seja por que motivo for (...)” proporcionou uma oportunidade única de colocação da educação especial dentro da estrutura de "educação para todos", já afirmada em 1990 em Jomtien, Tailândia (...) ela promoveu uma plataforma que afirma o princípio e a discussão da prática de garantia da inclusão das crianças com necessidades educacionais especiais nestas iniciativas e a tomada de seus lugares de direito numa sociedade de aprendizagem.

Ao refletir sobre os propósitos da Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, ocorrida em Salamanca entre 7 e 10 de junho de 1994, acredito que essa Conferência teve o objetivo de promover a "educação para todos", analisando as mudanças fundamentais de políticas necessárias para favorecer o enfoque da educação integradora/inclusiva, capacitando as escolas a atenderem a todas as crianças, sobretudo as que têm necessidades educativas especiais.

Em Salamanca, foram aprovados os princípios norteadores desta nova perspectiva educacional que são: o reconhecimento das diferenças; o atendimento às necessidades de cada um; a promoção da aprendizagem; o reconhecimento da importância da "educação para todos" e a formação/capacitação dos professores.

A atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN - 9394/96, de 20 de dezembro de 1996, trata especialmente no capítulo V da Educação Especial. O Art. 58 define a educação especial como modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com necessidades educativas especiais. Dessa forma, ela perpassa transversalmente todos os níveis de ensino, desde a educação infantil ao ensino superior. Esta modalidade de educação é considerada como um conjunto de recursos educacionais e de estratégias de apoio que estejam à disposição de todos os educandos, oferecendo diferentes alternativas de atendimento. Apresentando características básicas de flexibilidade e algumas inovações que favorecem a aprendizagem de estudantes com necessidades educacionais especiais.

Segundo Menezes (1998), para atender as necessidades especiais, os sistemas de ensino, devem assegurar, entre outras condições: currículos, métodos, técnicas, recursos educativos específicos; terminalidades específicas para aqueles que não puderam atingir o nível exigido para a conclusão do ensino fundamental, em virtude de suas deficiências, e aceleração para concluir em menor tempo o programa escolar para superdotados; professores com especialização adequada em

nível médio ou superior para atendimento especializado; educação especial para o trabalho, visando sua efetiva integração na vida em sociedade.

Constatado que, pela primeira vez surge na atual LDB um capítulo (cap. V), destinado à Educação Especial com detalhes fundamentais: garantia de matrícula para portadores de necessidades especiais, preferencialmente na rede regular de ensino (art.58); criação de serviços de apoio especializado, para atender às peculiaridades da clientela de educação Especial (art. 58, §1º); oferta de Educação Especial dever constitucional do Estado durante a educação Infantil (art. 58, § 3º).

Vale ressaltar a importância do compromisso do poder público de ampliar o atendimento aos educandos com necessidades especiais na própria rede pública de Ensino (art.60, parágrafo único). Portanto, concentrar esforços e investimentos na inclusão em educação, seria vantajoso para sua aplicação com urgência, pois no Brasil, apenas cerca de 3% da população de crianças e adolescentes com necessidades especiais têm acesso e permanência na escola.

O nosso atual texto constitucional (1988), igualmente consagra no art. 205, a educação como direito de todos e dever do Estado e da Família. Cabe ressaltar que as linhas mestras estabelecidas pela Constituição serviram de base para a elaboração da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394/96, de acordo com este documento a "Educação para Todos" é um compromisso assumido pelo Brasil no combate à exclusão de qualquer educando no sistema educacional. E alcançar esse objetivo é imprescindível e um desafio para tornar a escola um espaço aberto à diversidade e adequado ao ensino de todo e qualquer educando.

No Brasil a educação especial só toma fôlego no final dos anos 50 e início da década de sessenta do século XX. Mazzotta (1996) conceitua a educação especial como aquela modalidade de ensino que se caracteriza por um conjunto de recursos e serviços educacionais especiais organizados para apoiar, suplementar e, em alguns casos, substituir os serviços educacionais comuns, de modo a garantir a educação formal dos estudantes que apresentem necessidades educacionais. Logo esta deverá ser promovida por profissionais qualificados que atendam adequadamente as necessidades dos estudantes portadores de deficiência. Além disso, a metodologia utilizada deverá ser estimuladora e interessante para ambos (docente / discente).

Somente um século após a criação do pioneiro Instituto Benjamin Constant é que foi criado no Pará a Escola de Cegos do Pará, criada pelo Decreto Lei nº 1300, de 07 de dezembro de 1953, iniciando efetivamente suas atividades em 15 de abril de 1955 (instalada de forma precária no salão nobre do Instituto Lauro Sodré, na cidade de Belém/PA). De 1955 a 1962 a linha de trabalho adotada era a Educação Segregada, ou seja, educação só para cegos agrupados por séries que recebiam atendimentos através de professores especializados seguindo a programação das escolas de ensino

comum, da Secretaria de Estado de Educação, além das outras atividades específicas para cego de acordo com Barros, (2012).

A educação segregada durou pouco tempo. Em 1962 tornou-se realidade a Educação Integrada, ou seja, as primeiras pessoas com deficiência visual começaram a frequentar as escolas comuns, porém outros ficaram na sala do Lauro Sodré. As ações integracionistas foram realizadas sempre com o acompanhamento do professor especializado para orientar e coordenar o trabalho junto ao professor da Escola Comum, principalmente no que se refere a transcrição de trabalhos da escrita em tinta para o Braille e do Braille para o "negro", através do Ensino Itinerante e das Classes de Recursos (1ª Classe de Recurso foi instalada na Escola José Veríssimo, no ano de 1965).

A Escola de Cegos do Pará, prestando uma homenagem ao jovem cego que se destacou na luta pela educação do deficiente visual no Brasil, no ano de 1965, passou a ser chamada de Escola José Álvares de Azevedo, mais tarde (15/12/1965), foi transformada em Instituto José Álvares de Azevedo e, com a criação do Centro de Educação Especial pela Lei 4398, de 14 de Julho de 1972, passou a funcionar como Unidade Técnica, instalada em prédio próprio desde o ano de 1966, com sede à Rua Presidente Pernambuco, nº 497. (BARROS, 2012).

Os educadores de pessoas com deficiência visual pioneiros de nosso Estado fizeram especialização no Instituto Benjamin Constant, na cidade do Rio de Janeiro/RJ. Os especialistas formados na década de sessenta fizeram seus cursos na cidade de São Paulo/SP e Salvador/BA, patrocinados pela Campanha Nacional da Educação de Cegos do Ministério da Educação e Cultura (MEC). Entre os cursos buscados por tais profissionais, destaco o Sistema Braille e o sorobã, recursos fundamentais para facilitar a aprendizagem de Matemática por pessoas cegas.

A partir de 1970, o estado do Pará assumiu a execução dos cursos para especialização de docentes da área da Deficiência Visual, estes passaram a ser realizados na cidade de Belém/PA, com recursos oriundos do Governo Federal e Estadual, o que veio permitir a oferta de vagas para professores das cidades do Interior do Estado e de outros territórios da Região Norte. O primeiro curso realizado em Belém ocorreu no Instituto Deodoro de Mendonça, em 1979, teve a participação de professores das cidades de Belém/PA, Manaus/AM, Teresina/PI, Fortaleza/CE, Belo Horizonte/MG, Florianópolis/SC, etc. Com esta política de desenvolvimento de Recursos Humanos, foi possível interiorizar o atendimento ao deficiente visual em várias cidades do Estado do Pará, sendo que o primeiro polo implantado foi o de Santarém/PA.

No ano de 1996, já com a criação do Sistema Dosvox e sua propagação por todo o Brasil, a capital Belém recebeu um curso específico para que profissionais ligados ao atendimento de pessoas cegas se aperfeiçoassem no uso do referido sistema. Já em 1998, estudantes cegos que aprendiam a

manipular o Dosvox, também começaram a utilizar os jogos educativos incluídos no programa, entre eles o Contavox, mas sem o mínimo de aprofundamento.

Em 2013, com a criação do Programa Nas Tuas Mãos, antigo Projeto Sentir Para Aprender, pertencente ao CRIE Gabriel Lima Mendes (SEMEC) pensou-se na ideia de, por meio do Contavox, buscar outras formas de aprendizagem da Matemática, anteriormente visualizada apenas com a utilização do Braille e do sorobã. Cabe ressaltar, contudo, que o Contavox seria uma ferramenta imprescindível na iniciação da aprendizagem de Matemática, contribuindo com o conhecimento e aprofundamento das quatro operações fundamentais.

Braille e sorobã, assim, continuariam sendo o cargo chefe para a Matemática, visto que aprofundariam esses conhecimentos, viabilizando o acesso exitoso à temas como: expressões algébricas, equações, potenciação e radiciação, além de função. Para atividades com o uso de gráfico, como a geometria, o estímulo tátil seria essencial, na busca de um reconhecimento preciso, que envolveria espaço, reta e curva. Nesse caso, o uso de relevo para a adaptação desses materiais seria de grande importância.

Sviech (2009), quando verificou que entre as dificuldades encontradas na aprendizagem de matemática por cegos, estão os conteúdos que envolvem a parte visual da matemática, pois, segundo a autora, o Braille ajuda bastante, mas não pode reproduzir imagens e desenhos.

No próximo capítulo, discorrerei sobre o Sistema Dosvox, destacando o seu conceito e suas principais funções, sobretudo os jogos educativos, que nortearão essa pesquisa.

CAPÍTULO 2 – O SISTEMA DOSVOX

2.1 De sua criação até hoje

Em 1993, nas dependências da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) surgiu um programa que, inicialmente, mudaria a vida das pessoas cegas, no que concerne ao acesso à leitura e escrita: O Sistema Dosvox foi criado a partir da necessidade específica de um aluno cego, matriculado no curso de Processamento de Dados, da UFRJ. Posteriormente, porém, expandiu-se para um número significativo de pessoas com a mesma deficiência, com a implantação de utilitários, acesso à internet, multimídia e jogos educativos. Este último, o grande foco deste projeto.

Os deficientes visuais talvez tenham sido os mais beneficiados pela tecnologia, em especial de computação. Hoje, com a ajuda de computadores, scanners, impressoras e outros equipamentos, um cego é capaz de escrever e ser lido e ler o que os outros escreveram. A vertente brasileira desta tecnologia é o projeto DOSVOX, (BORGES, 1997).

No ano de sua criação, como foi criado para favorecer um pequeno número de usuários cegos, as inovações foram poucas, com o desenvolvimento de um editor de textos simplificado, que viabilizou acesso à digitação e leitura, e um caderno de telefones.

Com o passar dos anos, novas versões foram lançadas e propagadas para um maior número de usuários. Utilitários como o calcuvox (calculadora eletrônica falada) e o Agenvox (agenda de compromissos) foram alguns dos destaques. A expansão da rede mundial de computadores, com o advento da internet, proporcionou a criação de programas com enorme utilidade para as pessoas cegas. O Cartavox (correio eletrônico de acesso a e-mails) e o Webvox (responsável pela navegação em sites) facilitaram a inserção da pessoa cega em tempo real a qualquer informação, desde que esta estivesse acessível, em uma linguagem HTML (linguagem de marcação de hipertexto), sem tantas imagens, recheada de textos.

Outro destaque do Sistema Dosvox, enfatizado até hoje por usuários, sobretudo as crianças, são os jogos educativos, como o Letravox, que favoreceu maior autonomia no processo de alfabetização, o Forcavox, em que o usuário precisaria adivinhar uma palavra, o Jogavox, que proporcionou a criação de joguinhos educativos pelo próprio usuário e, claro, o Contavox, objeto de meu estudo, responsável pela elaboração de contas, envolvendo a tabuada de seu nível mais básico até o mais aprofundado, passando pelas quatro operações fundamentais da Matemática. Toda essa importância enfatizada em relação ao Sistema Dosvox é corroborada no que afirma Giareta (2004, p. 03):

[...] o deficiente visual pode não apenas ler e escrever textos no computador como navegar na Internet. Na prática, os programas interpretam toda a parte visual da tela do computador e, após essa interpretação, cada ferramenta, de forma diferente, pronuncia para o deficiente visual o que está sendo executado na tela, de acordo com a tarefa que está sendo processada.

As tecnologias assistivas trouxeram grandes avanços para a perspectiva educacional das pessoas com deficiência visual, principalmente o Sistema Dosvox, responsável por garantir maior autonomia no que concerne ao acesso a informação, contribuindo com o Sistema Braille como uma ferramenta primordial para proporcionar conhecimento com acessibilidade.

2.2 Conceito e principais funções

O Dosvox é um sistema operacional para microcomputador, baseado no MSDOS, (que era utilizado na década de 90 do século XX, antes do surgimento do Windows), e no uso intensivo de síntese de voz e navegação via teclado, desenvolvido no Núcleo de Computação Eletrônica da Universidade Federal do Rio de Janeiro (NCE/UFRJ). É um sistema destinado a ajudar a pessoa com deficiência visual na utilização de computadores, por meio do uso de sintetizador de voz. A pessoa vidente (que enxerga) utiliza o computador através do teclado e do monitor. O primeiro auxilia na escrita e o segundo na leitura de imagens e informações. Para as pessoas com deficiência visual, sobretudo as cegas, o sintetizador de voz funcionará como o monitor, para quem enxerga. A diferença é que a pessoa vidente se utiliza da visão e a pessoa cega da audição para executar a leitura. O programa lê todas as informações textuais e fala o caracter digitado para viabilizar tal acessibilidade.

O Sistema Dosvox funcionará, portanto, como uma ferramenta de grande utilidade de auxílio ao Sistema Braille, no que concerne ao processo de alfabetização da pessoa cega, aliando tato e audição como sentidos essenciais (NCE, 2000).

Como principais funções do Dosvox, posso citar o Edivox, que se configura como um editor de textos, capaz de proporcionar escrita, por meio da digitação e leitura, por sintetizadores de voz. Através do Edivox, a pessoa cega usufrui da leitura de livros, viabilizando maior independência e agilidade para tal. A grande problemática, entretanto, é a ausência de acessibilidade na maioria das obras e, com isso, a pessoa cega necessita procurar instituições especializadas para produzir os livros em formatos acessíveis para leitura, como TXT e DOCX. Na maioria das vezes, contudo, leva um tempo longo para garantir o direito à leitura, pois a produção dos livros depende da demanda de solicitações das instituições especializadas. Sem sombra de dúvida, com a criação do Dosvox, o poder de absorção de conhecimentos de uma pessoa cega pôde ser ampliado, já que o número de obras produzidas em Braille, ainda hoje, é escasso no Brasil.

Outra importante função do Dosvox na vida das pessoas cegas brasileiras está ligada à internet. Com a ampliação da rede mundial de computadores, ler e-mails e pesquisar informações em sites tornou-se algo primordial, e as pessoas com deficiência visual não poderiam ficar de fora dessa inovação. Como já citei, entretanto, a problemática está, muitas vezes, na falta de acessibilidade dos

sites, o que inviabiliza o acesso a determinadas informações de forma qualitativa por esse público cada vez mais crescente no espaço cibernético.

O teste de teclado é de suma importância, principalmente para o usuário iniciante em microcomputadores. Se você já possui conhecimentos de datilografia será fácil adaptar-se ao teclado do micro. O objetivo principal do teste de teclado, é que o usuário possa fazer um reconhecimento da posição das teclas alfanuméricas e teclas com funções especiais, tornando a aprendizagem dos demais aplicativos do sistema facilitada.

Reforço minhas considerações nas afirmações de Cardoso a respeito do conceito do Sistema Dosvox: “[...] um sistema operacional para microcomputador, baseado no DOS e no uso intensivo de síntese de voz e navegação via teclado desenvolvido no Núcleo de Computação Eletrônica da Universidade Federal do Rio de Janeiro (NCE/UFRJ)”. (CARDOSO; D'ASCENZI; MONSERRAT NETO, 2013, p. 01).

2.3 O Dosvox e os Sentidos

Historicamente, o Sistema Braille foi considerado como a principal ferramenta de acesso à escrita e leitura por uma pessoa cega. Para isso, o indivíduo precisaria aprender a utilizar os seus sentidos, sobretudo o tato.

A criança com deficiência visual é, ainda hoje, normalmente apontada como um indivíduo exclusivamente passivo e dependente, sendo considerado limitado motora, cognitiva, afetiva e socialmente (BARROS, 2012). Além disso, sua individualidade e o direito à diferença nem sempre são por ela plenamente vivenciados, pois a família geralmente toma para si a tarefa de isolá-la ainda mais no desconhecimento de si mesma e do seu ambiente circundante. Esta situação provavelmente acontece devida uma possível falta de informação desta família, das possibilidades desta criança e das implicações da deficiência visual a ela trazidas no que diz respeito à necessidade de adaptações e de utilização de vias alternativas desenvolvimentais para sua construção como sujeito.

A prática de fixá-la em processos interativos prévia, mítica e culturalmente condicionados ou em imensas e profundas redes de tristeza e monotonia é também usual, possivelmente pela consideração da família de que a sua cegueira ou baixa visão sejam as únicas determinantes produtoras destes sentimentos em mecanismos. No entanto, a ação da família fundamentada no seu conhecimento sobre a existência de diferenças quantitativas e qualitativas presentes nos diversos níveis de deficiência da visão e os acontecimentos vivenciados pela criança em sua unidade cultural podem exercer modificações radicais em sua organização psíquica, cognitiva, social e inclusive motora.

Agregada a estes fatores de alteração comportamental e estruturantes, a diferenciação da natureza da deficiência visual como congênita ou adquirida constitui importante conhecimento, uma vez que o ritmo e a forma da organização desta criança podem acontecer divergentemente ou apresentar modificações significativas em relação às demais crianças com deficiência ou não.

O reconhecimento e o respeito pela família desta singularidade infantil consistem, contudo, em uma tarefa muitas vezes difícil porque esta família, geralmente superprotetora da criança, pode frequentemente desorganizar-se e fragilizar-se diante de sua deficiência visual. Associado a este comportamento, o modo pelo qual a notícia sobre a permanência ou transitoriedade deste comprometimento visual parece não ser oferecido adequadamente pela maioria dos profissionais aos responsáveis pela criança, com informações reais de suas possibilidades desenvolvimentais e edificantes como sujeitos. "Enceguecidos, os pais não conseguem ver para além dos olhos que não lhes respondem da forma que desejavam" (BALESTRIN, 2001, p.19).

Assim, perdidos e cristalizados na espera de uma criança sonhada ou até então presente nas expectativas de outro ciclo vital, os pais e demais figuras de apego precisam, talvez, desde o nascimento desta criança, do suporte informativo e articulador do profissional habilitado para seu desempenho e exercício na área da Intervenção Essencial.

A estimulação precoce trata-se, assim, de um conjunto organizado de estímulos e treinamentos adequados, oferecidos nos primeiros anos de vida às crianças já identificadas como pessoas com deficiência e àquelas de alto risco, de modo que lhes seja garantida uma evolução tão normal quanto possível.

Com a proposta de inclusão educacional sendo posta em prática, o contingente de crianças com deficiência que estão no ensino comum aumentou consideravelmente e o ensino especial que complementa ou suplementa o ensino comum, teve que ser ressignificado. Dentro desta concepção de ressignificação, as atividades de estimulação essencial, ou seja, as atividades de desenvolvimento global da criança cega no período pré-escolar, que a habilitarão com as ferramentas necessárias para que acompanhe o ensino comum em tempo real e junto com as demais crianças, foi revalorizada.

Para a criança cega, é indispensável o desenvolvimento tátil desde as primeiras semanas de vida. Por isso, a importância da família, que não deve isolar, mas sim estimular a evolução dessa criança. Quando bem estimulado, um cego pode adquirir um ritmo de aprendizado próximo ao de um vidente, alcançando as séries iniciais em idade adequada.

O processo de Estimulação Precoce ocorre geralmente com crianças de 0 a 5 anos. Feito adequadamente assume extrema importância para diminuir déficits existentes acarretados pela falta de visão. Esta estimulação tem por finalidade aumentar as chances de aprendizagem em tempo real, quando a criança cega começar a participar do ensino comum, junto com os demais. O oferecimento

de atividades de desenvolvimento dos sentidos remanescentes busca formar conexões cerebrais que permitam a construção de mecanismos para a superação da falta de visão.

De acordo com Carletto (2002) a estimulação de crianças cegas desde os primeiros dias de vida, é determinante para a otimização de seu desenvolvimento na idade escolar. Até os dois anos e meio, as ações da criança são principalmente de ordem biológica, com o intuito de satisfazer suas necessidades imediatas (sugar, balançar o chocalho, chorar, fechar os olhos diante de um movimento, etc). Após este período, o lado biológico fica para segundo plano e a criança começa a desenvolver os processos psicológicos superiores, Vygotski (1987), que são de natureza sócio histórica e se constituem a partir da interiorização de significados sociais derivados da atividade cultural.

Uma criança que enxerga se utiliza dos sentidos visual e auditivo, para perceber um objeto. O tato, para ela, é um sentido secundário, diferentemente de uma criança cega, que precisa desse sentido para absorver melhor um objeto. Na palavra carro, por exemplo, uma criança cega passará por três etapas de entendimento: com o tato, ela mentaliza a forma do objeto; com a audição, ela pode ouvir o motor e entender a pronúncia da palavra que caracteriza o objeto (carro); já em fase avançada de percepção, essa criança, por meio do sistema Braille, produzirá de forma escrita a palavra carro.

Portanto, foi realizado com essa criança o processo de aquisição da linguagem, por meio das modalidades oral e escrita, sendo o tato o sentido chave para esse entendimento, pois com ele houve a absorção da figura e da escrita com o Braille. Além de um entendimento, por parte da criança, de que ela precisa estar concentrada nesse trabalho e possuir capacidade motora de percepção, com a finalidade de aprimorar suas habilidades táteis.

O Dosvox, então, expandiu a necessidade de estimular os sentidos de uma pessoa com deficiência visual, já que a audição se tornou importante aliada do tato na aquisição de conhecimentos. A leitura que, anteriormente, era realizada apenas de modo tátil e com poucas obras disponíveis em Braille, ganhou, com a chegada do Dosvox, maior acervo e velocidade em relação ao acesso.

Para um cego, a tecnologia de computação não seria modificadora, se não viesse associada a ferramentas de acessibilidade. É a presença delas que permite o estabelecimento de uma ponte entre o hardware e software presentes na máquina e a pessoa cega, cujo acesso é feito usando os sentidos da audição e do tato. Por essa ponte (que é construída com software e hardware adicionais ao que é oferecido normalmente com um computador) flui informação, formatada para ser utilizável sob as restrições sensoriais da cegueira: textos sintetizados ou copiados para painéis táteis, gravações de áudio, indicações sonoras, feedbacks de vários tipos para as ações tomadas etc., segundo Borges (2009).

Um outro importante detalhe, concernente ao Braille, se dava pelos inúmeros volumes referentes a uma obra, já que um livro, escrito em tinta, quando transcrito para o Braille, triplicava o

número de laudas. Com o computador, dependendo do espaço de armazenamento, o cidadão poderia carregar inúmeras obras em um único dispositivo, simbolizando maior conforto e autonomia no acesso à informação. A função da visão pode, até certo ponto, ser substituída pelo uso dos outros sentidos. Estimulados por necessidade e treinados através da educação, toque, audição, e olfato tomam o lugar de visão. Não tendo a visão para se distrair, os cegos cultivam seus sentidos restantes mais efetivamente. Stadelman (2003), nossos sentidos nos reconduzem a signos mais análogos à extensão de nosso espírito e à conformação de nossos órgãos. Fizemos mesmo as coisas de modo que esses signos pudessem ser comuns entre nós, e que servissem, por assim dizer, de entreposto ao comércio mútuo de nossas ideias. Instituímos alguns para os olhos, são os caracteres; para os ouvidos, são os sons articulados; mas não possuímos nenhum deles para o tato, embora haja maneira peculiar de falar a esse sentido, e de obter dele respostas, conforme Diderot (1979).

2.4 Os jogos Educativos

Como já mencionei na introdução deste trabalho, os jogos educativos se apresentam como de fundamental importância, sobretudo na vida de crianças cegas ou de pessoas cegas adultas que não haviam passado sequer por um nível básico de escolaridade. Os jogos criados no NCE favoreceram o processo de aprendizagem dessas pessoas, principalmente no que se refere a alfabetização, raciocínio lógico, geografia, história, dedução de palavras e resolução de contas, envolvendo as quatro operações fundamentais da matemática.

Abaixo, os principais jogos e suas respectivas funções:

- a) Letravox: Consiste na história de um "menino curioso" e de uma caixinha mágica. O programa interage com o participante, induzindo-o a dialogar por meio das telas. O jogo solicita e o jogador aperta em uma determinada tecla para dar seguimento à história. A atividade apresenta todas as letras do alfabeto, com uma respectiva palavra e um som correspondente. Com isso, a pessoa cega garante autonomia na aprendizagem de letras e palavras, adquirindo conhecimentos básicos para alfabetização. Em um determinado período do jogo o participante é induzido a achar uma letrinha perdida na caixa. Quanto mais longe do acerto, o programa vai dando dicas para que a direção do teclar seja modificada; Quanto mais próximo, outras dicas são emitidas; E quando acerta a letra, o jogador é aplaudido. Palavras como "geladão, frio, morno, quente e pelando" caracterizam-se como chave para o desvendar do mistério da letrinha perdida.
- b) Jogo da Memória - MEMOVOX: No jogo da memória existem vários níveis de dificuldade: de 1 a 9. Comece no primeiro nível e à medida que for aperfeiçoando seu conhecimento do teclado avance para os outros níveis. O computador diz uma determinada sequência de caracteres, começando com

um e aumentando gradativamente. Você deve ser capaz não só de lembrar a sequência dada pelo computador, mas também de localizar as teclas e digitar a mesma sequência. Se acertar, o computador aumenta mais um caracter. No final então, se acertar todas as sequências dadas pelo computador, será um vitorioso.

c) Forcavox: Ao entrar no jogo, o computador seleciona aleatoriamente uma palavra de seu banco; para saber quantos caracteres a palavra selecionada tem, basta prestar atenção no número de bips que o computador faz. Para jogar, simplesmente digite uma letra; Se acertar, o computador insere a letra na palavra; Caso a letra não esteja contida na palavra, o computador começa a enforcá-lo. Para ler a situação atual, é necessário pressionar a barra de espaço. Quando o jogador acerta a palavra, recebe o parabéns do programa.

d) Jogavox: O sistema denominado Jogavox é uma ferramenta de criação interativa de jogos acessíveis a pessoas com deficiência visual, que permite que um professor com pouco treinamento em computação possa criar jogos de grande interesse.

Não há restrição quanto à situação de deficiência visual ou não, tanto para o desenvolvedor de jogos, quanto para o utilizador. Assim, ele deve ser visto como um ingrediente importante e facilitador do acesso e da construção do conhecimento pelos estudantes incluídos em turmas regulares, pela perspectiva de valorização das potencialidades encontradas em uma proposta de produção colaborativa.

O projeto cria as bases para que se torne factível que um grande número de docentes possa se apropriar da tecnologia e de uma metodologia para criação de jogos pedagógicos inclusivos para diversas disciplinas. O Jogavox é, portanto, um sistema de jogos dentro do próprio Dosvox, que facilita a edição e até mesmo criação de joguinhos pedagógicos inclusivos.

Os jogos educativos são ferramentas importantes na inserção e permanência do aluno no ambiente escolar e, apesar do desenvolvimento atender a uma demanda específica, ou seja, pessoas com deficiência visual, os jogos também podem beneficiar usuários sem deficiência.

2.5 Contavox

O Contavox é um jogo de tabuada, que instiga o aluno a aprender as quatro operações fundamentais da Matemática, por meio de torneios de futebol, os quais se realizam de seu nível mais básico ao mais complexo.

Já há algum tempo, profissionais de educação afirmam que as brincadeiras e os jogos apresentam imenso valor no desenvolvimento de inúmeras capacidades. Todos perceberam que nas

atividades realizadas através da ludicidade, nossos estudantes são levados a pensar e refletir, são capazes de abstrair e organizar pensamentos e ações. Eles realizam e avaliam.

Homeopaticamente, porém de forma definitiva, jogos e brincadeiras entraram no espaço escolar e provaram o seu valor. Estas atividades alegres e desafiadoras rapidamente auxiliaram a transformação de lugares de ensinar versus aprender em espaços de descobertas e conhecimentos, abrindo ainda os caminhos para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e principalmente do prazer... (PAIXÃO, 2001)

Abaixo, algumas instruções sobre como utilizar o jogo Contavox:

Para iniciar o programa, após acionar o Sistema DOSVOX (Ctrl D), tecle J (de Jogos) após a pergunta "O que você deseja?".

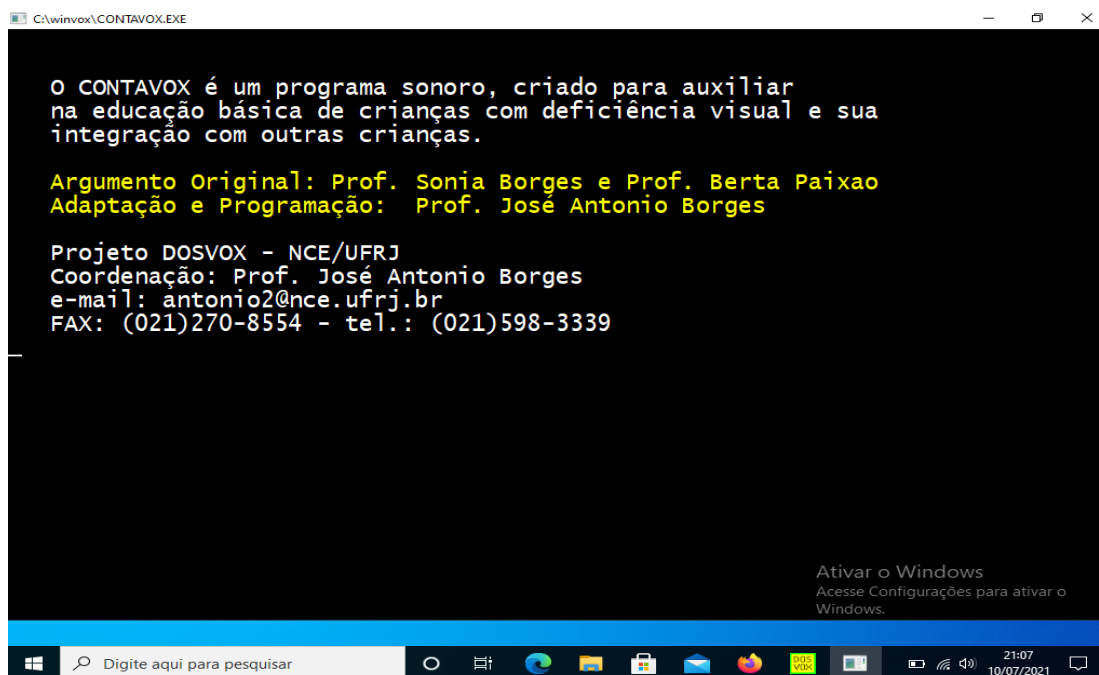
Digite a letra E, que representará o menu de jogos educativos e, em seguida, Digite então T (de tabuada) após ouvir a pergunta: "Qual a letra do jogo?" entrando assim no CONTAVOX.

Ao entrar no programa, responda a pergunta: "Em que campeonato você quer jogar?" ouvindo (ou lendo) as instruções que irão se seguir. Você terá opções de diferentes campeonatos digitando um algarismo (de 1 a 9) ou Tab para o treinamento tático (tabuada / tabela de dupla entrada).

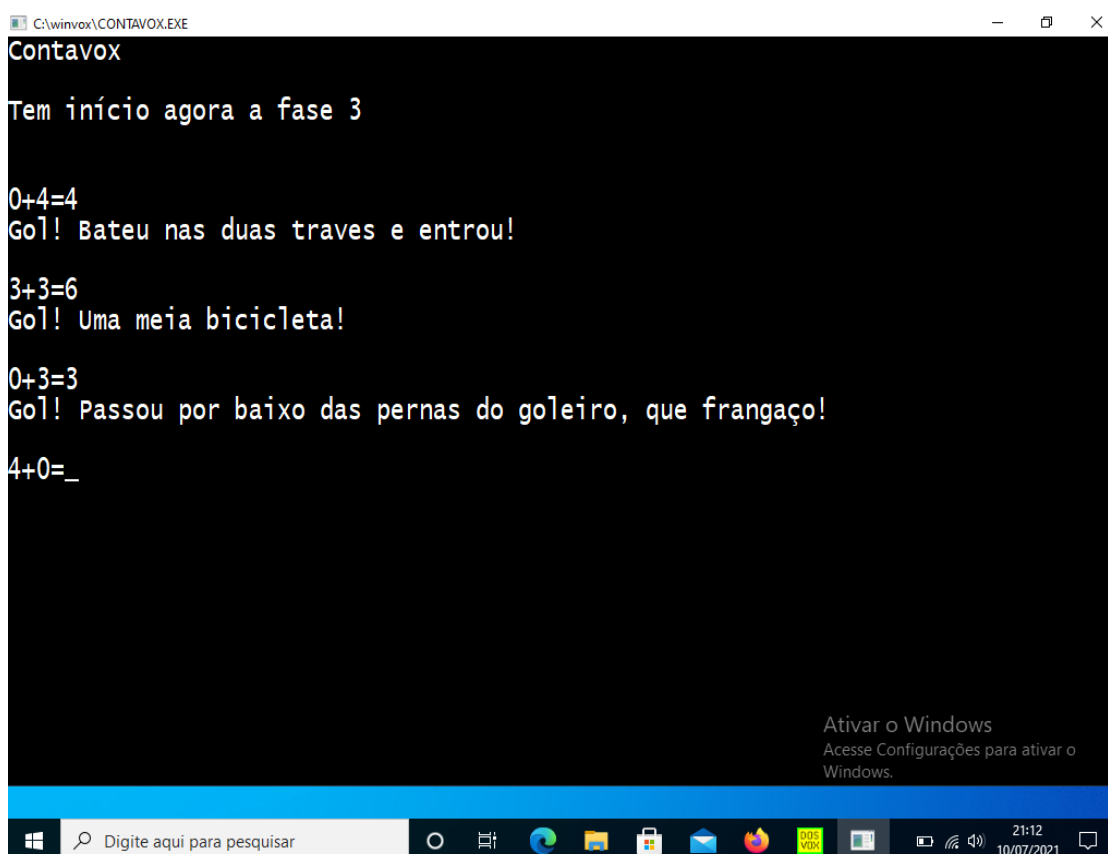
Ao ouvir as contas propostas, o aluno poderá respondê-las através de seu raciocínio, da utilização de outro material de contagem em paralelo ou ainda acionando as tabuadas teclando (.). Após digitar qualquer resposta, deve-se apertar *Enter*.

Merece destaque, a explicação da Tabuada. Para sua utilização, basta usar as setinhas para caminhar entre linhas e colunas. Com o Tab você trabalha as múltiplas sequências de uma mesma linha e com a barra de espaço será repetida toda a operação (linha X coluna =). Acionando Home você voltará ao início da linha (coluna 0).

A cada "acerto" o usuário faz um gol e a cada "erro" surge automaticamente uma revisão. O usuário mudará de fases de acordo com o seu desempenho. A seguir apresento dois prints, o primeiro quadro com dados do criador do jogo Contavox e o segundo quadro no momento da brincadeira lúdica envolvendo os conceitos matemáticos no jogo Contavox.



FONTE: CONTAVOX



FONTE: CONTAVOX

Poderão ser utilizadas as teclas numéricas que se encontram na parte superior do teclado ou ainda as localizadas na parte à direita do digitador, mas, para estas, não se esqueça de acioná-las

através do Num Lock. No caso do usuário precisar repetir (ouvir novamente) as contas propostas, é só acionar a repetição através da tecla *Enter*.

Os diferentes campeonatos se apresentam em diferentes graus de dificuldades com etapas diferenciadas em cada um deles. Para mudar de campeonato você deverá voltar ao início das instruções. E para encerrar aperte *Esc*.

Cada campeonato é composto de um determinado e diferenciado número de fases, sendo cada fase constituída de um número pré-determinado de contas. As fases se diferenciam de acordo com as dificuldades a serem trabalhadas nas diferentes operações matemáticas, respeitando assim, as supostas fases de aprendizagem pelas quais passa a criança ao construir os conceitos aqui trabalhados.

Sugerimos que as fases sejam jogadas em ordem crescente. No entanto, o usuário terá liberdade de escolher que jogo quer jogar e descobrir por si mesmo suas condições percebendo o que precisará desenvolver a fim de atingir todas as fases dos campeonatos desejados.

CAMPEONATOS:

- 1: TREINO NO QUINTAL
- 2: AMISTOSOS COLEGAS DA RUA
- 3: CAMPEONATO DO BAIRRO
- 4: TAÇA INTER BAIRROS
- 5: CAMPEONATO JUVENIL
- 6: CAMPEONATO ESTADUAL
- 7: COPA BRASIL
- 8: COPA LIBERTADORES DA AMÉRICA
- 9: COPA DO MUNDO

2.5.1 Campeonatos que envolvem ADIÇÃO

Preferencialmente, devem ser iniciadas as fases da adição (Treino no Quintal, Amistosos Colegas da Rua, Campeonato Estadual) após o domínio, pela criança, da noção de quantidade e da identificação e reconhecimento dos numerais.

É sempre indicado o trabalho da adição através dos conceitos de juntar e de acrescentar utilizando para isso, diferentes materiais concretos.

A adição cuja uma das parcelas é o zero e adições com parcelas iguais (com noção do dobro) por vezes apresenta uma certa confusão que será facilmente superada com o recurso das situações problemas e com a utilização de materiais de contagem. Este aspecto é bem entendido e fixado no Campeonato Amistosos Colegas da Rua.

2.5.2 Campeonatos que envolvem SUBTRAÇÃO

A subtração também está desenvolvida neste programa através dos Campeonatos (Campeonato do Bairro, Taça Inter Bairros, Campeonato Juvenil). Estes Campeonatos se apresentam na ordem crescente de dificuldade que normalmente ocorre na construção do conceito de subtração pela criança.

Destaco, porém, a subtração com os termos de igual valor, portanto, com o resultado igual a zero, e as subtrações com o subtraendo zero no Campeonato Juvenil, já que estas noções são normalmente pontos de dúvida.

Indicamos mais uma vez, que sejam muito bem trabalhadas as noções de quantidade com material concreto no caso da subtração, através dos conceitos de comparar, retirar e completar. Com estes aspectos dominados e através das intervenções do programa (explicações das continhas e tabuadinhas) facilmente o usuário passará por todos os Campeonatos da Subtração, incluindo o Juvenil, onde estes conceitos serão dominados.

2.5.3 Campeonatos que envolvem a MULTIPLICAÇÃO

A multiplicação se torna tarefa fácil quando se apreendeu os conceitos que a antecedem. Através da TABUADONA os estudantes poderão tirar as dúvidas e ainda trabalhar importantes noções com tabelas/linhas, colunas/ horizontal, vertical/ quadrantes e ainda diferentes **sequências** numéricas, ordem crescente, decrescente, múltiplos e divisores trabalhando através de diferentes bases. Copa do Brasil e Copa Libertadores da América são os campeonatos envolvidos nessa importante operação.

2.5.4 Campeonato da DIVISÃO

Observando e concluindo que a divisão é uma operação inversa a multiplicação e através do acesso livre a TABUADONA. Facilmente o usuário chegará ao final deste Campeonato. Nestas fases não se inclui divisão com resto diferente de zero. E para chegar à conclusão desse importante estudo, todo atleta de futebol, no auge, almeja alcançar a Copa do Mundo, campeonato envolvido na divisão, por meio do jogo Contavox.

No próximo capítulo, discutirei sobre a aprendizagem das 4 operações fundamentais da matemática, ressaltando a importância dessa pesquisa, que poderá trazer algumas contribuições a respeito de como trabalhar o referido tema.

CAPÍTULO 3 – A APRENDIZAGEM DAS 4 OPERAÇÕES FUNDAMENTAIS DA MATEMÁTICA

Esta pesquisa foi desenvolvida através do jogo Contavox com estudantes do Ensino Fundamental Menor, de escolas públicas da cidade de Belém/PA, por meio da aprendizagem das quatro operações fundamentais da matemática, identificando o nível que o aluno se encontra na resolução de cálculos mentais que envolvam cada uma dessas operações.

Nas escolas elementares clássicas, no que diz respeito aos conhecimentos matemáticos, contemplava-se o ensino da escrita dos números no sistema de numeração decimal e o estudo das operações de adição, subtração, multiplicação e divisão de números naturais. Nos colégios, o ensino ministrado era de nível secundário, e privilegiava uma formação em que o lugar principal era destinado às humanidades clássicas. Havia pouco espaço para o conhecimento matemático e grande destaque para o aprendizado do latim. Sobre o ensino desses conhecimentos, conhece-se pouco: por exemplo, sabe-se que a biblioteca do colégio dos jesuítas no Rio de Janeiro possuía muitos livros de Matemática. Gomes (2012), no entanto, destaca que estudos realizados por muitos pesquisadores conduzem à ideia geral de que os estudos matemáticos eram realmente pouco desenvolvidos período jesuíta.

Historicamente, a Matemática foi um tabu para estudantes das séries iniciais, refletindo-se em ciclos posteriores, dada a metodologia implementada por professores dessa disciplina. Um grande exemplo desse tabu era a sabatina. Essa metodologia única e tradicional é destacada no que afirma: D'Ambrosio (1993), a grande expansão da educação a partir do final do século passado e que se manifesta com maior intensidade nos países menos desenvolvidos a partir de meados deste século, leva à universalização da Educação Matemática. Universalização no sentido pleno: ensinar Matemática para todos e, praticamente, a mesma Matemática em todo o mundo.

3.1 O Contavox e as 4 operações fundamentais da matemática: uma proposta

O jogo em questão para o estudo vigente é o Contavox, que foi criado para facilitar o acesso ao ensino das quatro operações fundamentais da Matemática, por meio de ludicidade e dinamismo. A brincadeira se configura por várias fases, simbolizadas por torneios de futebol, das mais simples as mais complexas, começando com a adição, denominada "Treino no quintal", e finalizando com a divisão, chamada de "Copa do Mundo". O jogo possui 9 fases e o aluno tem a liberdade de escolher em qual fase quer jogar, de acordo com as suas habilidades nas operações.

Ao aluno deve ser dado o direito de aprender. Não um 'aprender' mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um 'aprender' que se esvazia em brincadeiras. Mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superando, assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade. (FIORENTINI ; MIORIM , 1990).

Os jogos educativos contribuem de forma dinâmica e interativa para viabilizar esse processo de aprendizagem. O Contavox, assim, é um importante meio de absorção de conhecimento e compreensão do mundo matemático em sua fase inicial. Criado, essencialmente, com intuito de favorecer o acesso de Pessoas com Deficiência Visual a matemática, pode, através de todos os sentidos, principalmente tato e audição, qualificar o aprender de pessoas com/sem deficiência.

3.2 O Contavox na sala regular inclusiva

A razão deste estudo é reforçada pelo baixo aproveitamento de estudantes nas séries iniciais do Ensino Fundamental, contrastada com uma metodologia única e tradicional, que não viabiliza o contato do estudante com a brincadeira, por meio de jogos lúdicos e dinâmicos, permanecendo em uma educação presa ao cumprimento de conteúdos, independentemente da forma com a qual a disciplina seja aplicada. Quando o Contavox foi criado, com o intuito de facilitar a vida de pessoas cegas na aprendizagem das quatro operações, um mistério foi desvendado, sem que a sociedade tomasse conhecimento do feito: O jogo amenizará tal problemática e o aluno poderá utilizar os seus sentidos de modo amplo, independentemente de apresentarem ou não deficiência. Tato e audição serão fundamentais para apropriação dessa aprendizagem.

A Lei nº 9394/1996, que estabelece as diretrizes para a educação nacional, contempla a formação ampla do sujeito, ressaltando a construção de valores, com metodologias diferenciadas, considerando a heterogeneidade do ensino, recheada por uma diversidade de indivíduos, com características distintas de aprendizagem.

Na criação do jogo Contavox, pensou-se em uma demanda específica de utilização: Aliando, fundamentalmente tato e audição, usuários cegos foram o foco do programa, assim como todos os mecanismos elaborados pelo projeto Dosvox. Minha intenção, entretanto, é transpor essa barreira, proporcionando a outros usuários a oportunidade de aprender, apresentando ou não deficiência, bastando, para isso, estar inseridos em uma sala de aula regular inclusiva, que respeite o direito de todos ao estudar.

Como o jogo Contavox é um programa bastante interativo, será necessário, apenas, que o aluno possua um domínio mínimo de digitação, para, por meio do teclado, responder ao que o

programa solicitará. Essa, portanto, é uma proposta que busca facilitar o processo de ensino/aprendizagem, com uma nova metodologia, sem desrespeitar metodologias anteriormente trabalhadas. O intuito aqui é experimentar e contribuir com a adesão da ludicidade no ensino das quatro operações fundamentais da Matemática visto por muitos estudantes, de acordo com a minha experiência já mencionada, como algo não lúdico e não prazeroso.

Com o jogo Contavox, por meio da brincadeira, a intenção é que o alunado compreenda de modo mais fácil e acessível tal conteúdo explorado. O mais fascinante de tudo isso é o educando não necessitar, essencialmente da visão para a realização de tarefas. Todos trabalharão, então, de forma única e democrática, sem desrespeitar a heterogeneidade do participante da pesquisa em questão.

Cabe ressaltar, por fim, que não houve registro da utilização do jogo Contavox em sala regular e, por isso, arvorei-me a experimentar essa ideia, buscando amenizar problemáticas com o ensino das quatro operações fundamentais da Matemática, contribuindo para possíveis inovações ao ensino, por meio do uso da tecnologia assistiva, tão propagada no século XXI.

No próximo capítulo, abordarei sobre a metodologia aplicada, campo de pesquisa e produção de dados que elencaram essa pesquisa.

CAPÍTULO 4. - METODOLOGIA

Esta pesquisa foi desenvolvida através do jogo Contavox com estudantes do Ensino Fundamental Menor, de escolas públicas da cidade de Belém/PA, por meio da aprendizagem das quatro operações fundamentais da matemática, identificando o nível que o aluno se encontra na resolução de cálculos mentais que envolvam cada uma dessas operações. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa com foco no estudo de caso que busca compreender os fenômenos sociais do ambiente e pode ser realizado por uma pessoa ou um grupo de pessoas. Deve-se levar em conta o planejamento, abordagens específicas, a coleta e análises dos dados (GIL, 1994).

Para Gil (1994) o estudo de caso visa descrever as situações que foram vivenciadas, proporcionando conhecimentos acerca do assunto estudado. A partir dos dados é explorado o estudo de caso com objetivo de descrever o ocorrido na pesquisa.

4.1 Abordagem metodológica de análise

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, considerando os aspectos de observação do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, no que concerne às 4 operações fundamentais da Matemática. Também realizei um estudo de caso, para identificar como cada participante desenvolvia o raciocínio para resolver problemas relacionados às quatro operações, constatando, assim, a importante contribuição do jogo Contavox para a viabilização dessas resoluções. Ainda que alguns desses estudantes não possuíssem a base necessária para a aplicação das atividades, o espírito de competitividade se evidenciou como aspecto chave para o processo de aprendizagem.

Além disso, o fato de o mundo enfrentar a pandemia da Covid 19 e as atividades de pesquisa não serem aplicadas com um grande quantitativo de participantes, facilitou esse estudo de casos individuais, proporcionando maiores observações e inquietações que possam, por meio do Contavox ou de outros jogos educativos, contribuir com futuras pesquisas para a Educação Matemática e as quatro operações. Conforme se pode perceber nas transcrições de resolução das continhas, por cada participante, todos eles, por meio da transposição de sentidos (tato, audição ou visão) apresentaram suas facilidades, dificuldades e inviabilidades que favoreceram um processo investigativo de identificação do nível de aprendizagem relacionado a conteúdos iniciais de matemática.

4.2 O campo da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida com estudantes do Ensino Fundamental Menor, de escolas públicas da cidade de Belém/PA, em virtude da pandemia COVID-19, realizou-se na residência dos próprios estudantes com anuência dos pais e assinatura do Termo de Esclarecimento Livre e Esclarecido.

4.3 A constituição do ambiente

O Participante Tuna e Remo Moram na mesma residência, localizado no conjunto Nova Vida, bairro Águas Lindas. Na ocasião da pesquisa ambos dispunham de computador próprio para experimento do jogo Contavox.

O Participante Paysandu mora em uma residência situada no bairro Benguí. Ele não dispunha de computador no momento de realização da pesquisa.

4.4 Os participantes

A pesquisa intitulada Contavox: a Visão Cega da Matemática contou a participação de três crianças. Foram denominados da seguinte forma: Tuna, Remo e Paysandu. O participante Tuna possui nove anos, é pessoa cega e cursa o 4º ano do Ensino Fundamental; já o participante Remo possui oito anos, é pessoa vidente e cursa o 3º ano do Ensino Fundamental; E, por fim, o participante Paysandu possui dez anos, é pessoa vidente e cursa o 5º ano do Ensino Fundamental.

4.5 Atividades aplicadas:

Com a utilização de microcomputadores, a primeira atividade aplicada será a aprendizagem do jogo Contavox. Os participantes precisarão conhecer as opções do jogo, bem como os seus níveis de dificuldades. Posteriormente, utilizando-nos dos conceitos do próprio jogo, iniciaremos um treinamento tático, para que os participantes naveguem entre o menu da tabuada. Em seguida, com todos já íntimos da tecnologia, iniciaremos a brincadeira, na prática, com níveis básicos de aprendizagem das quatro operações matemáticas, com o uso do Contavox.

Adição e subtração serão primordiais nesse processo, com o intuito de identificarmos em que nível de tal conteúdo programático os participantes estarão. Por fim, enfatizaremos continhas em nível de multiplicação e divisão, buscando indagar, implicitamente, dos estudantes a respeito de tais habilidades.

4.6 A produção de dados e o registro dos dados

Utilizei um gravador para documentar o momento da produção de dados dos participantes com aplicação das atividades, observando cada conta desenvolvida e cada fase em que os estudantes percorriam o jogo Contavox. Esse procedimento foi primordial para a transcrição das respostas de cada participante e para a análise dos dados.

4.7 A questão legal:

A pesquisa está respaldada no Consentimento dos genitores ou responsáveis legais dos estudantes e também no documento de Consentimento Livre e Esclarecido.

CAPÍTULO 5 - ANÁLISE DOS DADOS

A pesquisa intitulada Contavox: a Visão Cega da Matemática contou com a participação de três crianças. Foram denominados da seguinte forma: Tuna, Remo e Paysandu. O participante Tuna possui nove anos, é pessoa cega e cursa o 4º ano do Ensino Fundamental; já o participante Remo possui oito anos, é pessoa vidente e cursa o 3º ano do Ensino Fundamental; E, por fim, o participante Paysandu possui dez anos, é pessoa vidente e cursa o 5º ano do Ensino Fundamental.

A realização da pesquisa se deu mediante a autorização pelos responsáveis dos participantes, que aceitaram, inclusive, receber o pesquisador em seus logradouros nesse período de pandemia. Realizar a pesquisa de modo remoto seria impossível, visto que os participantes necessitariam de um longo contato com o Sistema Dosvox, objetivando conhecer o jogo Contavox, bem como a sua forma de utilização.

A produção de dados ocorreu em dois encontros com cada participante, sendo que o primeiro encontro serviu para a apresentação do Sistema Dosvox e do jogo Contavox, além do entendimento das suas respectivas funcionalidades, o que facilitou a participação dos estudantes, favorecendo intimidade com o programa e absorção de conhecimentos de forma global, com a utilização, fundamentalmente, de três sentidos: Visão, tato e audição, este último, certamente, o mais importante, já que o Sistema Dosvox foi criado para atender, primordialmente, pessoas cegas. Como o objetivo da pesquisa foi trabalhar com alunos de sala regular inclusiva, sendo estes cegos e/ou não cegos, seria indispensável esse trabalho inicial de percepção do computador com a utilização de vários sentidos.

Cabe ressaltar que houve dois encontros, por motivo do contexto pandêmico pelo qual estamos vivenciando que assola a humanidade, mas essa pequena quantidade de encontros com cada participante não prejudicou a sistemática do jogo Contavox. Como já mencionei, o jogo possui nove níveis, sendo cada nível contendo quatro fases, classificando-se de fáceis a difíceis, que envolvem as quatro operações fundamentais da matemática, diversas contas em cada nível, e suas respectivas fases. Nos três níveis iniciais do jogo são processadas contas de adição; nos três seguintes, subtração; nos dois subsequentes, multiplicação e, por último, a divisão. Os participantes, na apresentação, em sua totalidade, percorreram todos os níveis, com o intuito de sabermos com quais níveis, de acordo com cada operação, o estudante estaria mais afeiçoado. Não significa, entretanto, que tenham alcançado êxito em todos eles, ainda que fossem íntimos de uma operação, especificamente. Vale dizer que os participantes eram livres para avançar ou retroceder nos níveis, de acordo com o raciocínio de facilidade ou dificuldade. A perspectiva, portanto, era perceber se o domínio das quatro operações se desenvolvia de modo satisfatório ou não.

No encontro prático, considerando que os participantes já conheciam o jogo Contavox, observei que todos eles já dominavam, minimamente, os níveis mais avançados de cada operação e, por isso, trabalhei a pesquisa, com todos eles, nos seguintes níveis e operações: Nível 3 (adição), nível 6 (subtração), nível 8 (multiplicação) e nível 9 (divisão).

Como já mencionado a pesquisa foi desenvolvida no contexto da pandemia de Covid 19, um maior número de encontros foi inviabilizado, levando-se em conta a segurança de pesquisador, participantes e familiares. Não elaborei um questionário para respostas, porque a pesquisa se deu por meio da observação de desempenho dos estudantes, de acordo com seus conhecimentos matemáticos, sendo o jogo Contavox apenas o instrumento para as respectivas resoluções.

A análise dos dados dessa pesquisa foi pautada nas seguintes categorias: Interesse dos participantes pelo jogo educativo Contavox; Impressões e manuseio do jogo educativo Contavox após sua apresentação aos estudantes; Facilidades encontradas pelos participantes, relacionadas às quatro operações fundamentais da Matemática; Dificuldades encontradas pelos participantes, relacionadas às quatro operações fundamentais da matemática; Metodologia utilizada por cada participante ao responder às perguntas executadas pelo jogo educativo Contavox; Tempo que cada participante utilizou para a resolução das perguntas do jogo educativo Contavox.

1. Interesse dos participantes da pesquisa pelo jogo educativo Contavox: Ao falar da pesquisa e da forma que ela seria realizada, naturalmente, houve um espanto inicial dos participantes videntes. O fato de não conhecerem o jogo os deixou, no momento inicial, calados, somente observando o meu manusear do jogo. Ao perceberem que a falta da visão ocular não me impossibilitou de utilizar o computador e, principalmente, de demonstrar o jogo Contavox a eles, despertou interesse posterior e aceitação em participar da pesquisa. Já a participante cega, quando foi informada da possibilidade de sua participação, não titubeou, afirmando que já utilizava o jogo e que iria vencer todos os campeonatos.

Contavox: 1 mais 7 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Contavox: 8 menos 5 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Tuna: 16. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: fim do jogo Contavox!

De acordo com Borges (1997, p.207) citado por Setúval e Bejarano (2009, p. 07),

Analogias são, portanto, ferramentas para o raciocínio e para explicação. Um modelo pode ser definido como uma representação de um objeto ou uma ideia, de um evento ou de um processo, envolvendo analogias. Portanto, da mesma forma que uma analogia, um modelo implica na existência de uma correspondência estrutural entre sistemas distintos.

Como foi mencionado por Setúval e Bejarano (2009, p. 04) "os modelos didáticos são instrumentos sugestivos e que podem ser eficazes na prática docente diante da abordagem de conteúdos que, muitas vezes, são de difícil compreensão pelos estudantes" Com isso, é adequada a utilização de modelos diversos nas aulas, com objetivos educacionais, de modo que sejam pautados para facilitar e promover assimilação dos conteúdos.

2. Impressões e manuseio do jogo educativo Contavox após sua apresentação aos estudantes: A facilidade para a realização da pesquisa se deu mediante a habilidade dos participantes no uso do computador. Os participantes videntes, pelo fato de já utilizarem jogos, digitavam com destreza e logo compreenderam o objetivo do jogo, bem como o seu manuseio. A participante cega, porém, ainda que dominasse, de modo integral o jogo, apresentou algumas dificuldades iniciais no que concerne à digitação, bem como à interatividade com os comandos do Dosvox e do jogo Contavox. Logo que isso foi assimilado, não houve qualquer problema na concretização da pesquisa.

Foi indispensável, portanto a realização de um teste de teclado com a referida participante, almejando que ela relembresse comandos, posição de números e letras e outras teclas importantes para o desenvolver do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Tuna: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Tuna: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Tuna: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo. Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Tuna: 3. Contavox: Tem início agora a fase 1. 1 mais 3 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Dosvox: Dosvox: O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo. Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 6. Contavox: Tem início a fase 1: 5 menos 5 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo. Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 9.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Para Valente (2007) a escola precisaria implementar, de forma mais acentuada, o uso das tecnologias digitais, com a finalidade de que os alunos aprendam a ler, escrever e se expressar, por meio desses instrumentos inovadores, surgindo, assim, uma enorme possibilidade para aperfeiçoar novos conhecimentos, os quais viabilizam a inserção dos alunos nesse contexto de sociedade.

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e comunicação. Elas estão cada vez mais fazendo parte do nosso cotidiano e, do mesmo modo que a tecnologia da escrita, elas também devem ser adquiridas. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação como, por exemplo, a criação e uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades. (Valente, 2007, p.12)

Por isso, considerando a atualidade é importante que a escola insira na sua matriz curricular conteúdos ligados às tecnologias, aproveitando-se da facilidade que essa geração possui no que concerne a informatização e a conexão com jogos, aplicativos e mídias sociais.

3. Facilidades encontradas pelos participantes, relacionadas às quatro operações fundamentais da Matemática: Nessa categoria precisei fazer uma análise individual de cada participante. Iniciei, assim, pela participante Tuna: Como podemos perceber, por meio da transcrição, Tuna não titubeou ao responder as perguntas desenvolvidas pelo jogo educativo Contavox. Nas quatro operações, considerando os níveis apresentados, obtive êxito total nas resoluções, não deixando de acertar, sequer, nenhuma continha. Como podemos constatar abaixo.

Contavox: 2 mais 3 igual a? Tuna: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!
Contavox: 6 menos 6 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!
Contavox: 4 vezes 2 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque!
Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Em relação ao participante Remo, nas resoluções concernentes a adição e subtração, êxito total. O participante demonstrou boa base para solucionar as questões, não enfrentando dificuldades. Veja o desempenho do Remo.

Contavox: 1 mais 7 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Já o participante Paysandu encontrou maior facilidade nas resoluções relacionadas à adição, ainda assim, na fase inicial do nível 3, acertando todas as perguntas.

“Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.”

Com o advento das tecnologias, os jogos ganharam destaque, tornando-se uma “febre” mundial entre crianças e adolescentes, no que concerne à educação, sobretudo na matemática onde as crianças apresentam maiores dificuldades, o dinamismo e a competitividade dos jogos servem como motivação extra ao aprender.

Dentro da situação de jogo, onde é possível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem (BORIN, 1996, p. 9).

Os jogos educativos, portanto, facilitam a aprendizagem e a interação entre os estudantes.

4. Dificuldades encontradas pelos participantes, relacionadas às quatro operações fundamentais da matemática: Do mesmo modo que na categoria acima, precisarei elaborar uma análise individualizada de cada participante, começando pela participante Tuna, a qual não apresentou nenhuma dificuldade, se destacando pelo excelente raciocínio.

A respeito do participante Remo, as dificuldades apareceram no nível 6, inicialmente. Nas continhas que envolveram subtração, nas duas fases iniciais, o participante acertou, com êxito, a todas as perguntas elaboradas. Na terceira fase, porém, por um erro de digitação, Remo necessitou repetir a fase, provando que dominava aquelas perguntas, passando para a próxima fase, sem qualquer dificuldade. Na fase 4, todavia, Remo precisou resolver as mesmas questões por três vezes, apresentando dificuldade em contas que envolviam subtração de números ímpares e resultados com números pares.

Nas contas que envolveram multiplicação, Remo apresentou grandes dificuldades, a partir da fase 3, quando as referidas contas ultrapassaram números multiplicados por 0 ou 1. Se confundiu, em vários momentos, em relação aos conceitos de soma e multiplicação, trazendo à tona resultados somados e não multiplicados. Primeiramente, repetiu a fase 3 por duas vezes, sem alcançar o seu objetivo de acertar as perguntas. Posteriormente, pediu para descansar e refletir sobre onde estaria errando. Ao voltar, seu desempenho, na respectiva fase, melhorou. Como saiu do jogo, porém, precisou repetir todos os níveis em que já havia atingido êxito. Após ultrapassar a fase 3, novamente

mais trabalho! Repetiu a fase 4 por 7 vezes, até ganhar o campeonato da multiplicação, demonstrando inúmeras dificuldades na resolução de contas mais complexas, como na tabuada do 3 e do 4, por exemplo.

No que concerne à divisão, Remo apresentou inúmeras dificuldades nas fases do nível 9, chamado de Copa do Mundo. Apesar de ter apresentado desempenho excelente nas três fases iniciais, quando alcançou a fase 4, em contas que envolviam dividendos com dois algarismos, repetiu a fase por 7 vezes, até ganhar o campeonato. Como podemos constatar a seguir.

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 menos 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 6 menos 5 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 menos 4 igual a? 1. Contavox: 3 menos 2 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 menos 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 6 menos 5 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 3 menos 2 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 3. Contavox: Um! Esse até a minha avó fazia! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4. Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox. Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox:

Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12. Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8. Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12. Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 7. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8. Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Participante Remo teclou Esc. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem, fica pra próxima!

Participante Remo descansou por 20 minutos.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo. Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 8. Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 1 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 9 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 1 vezes 1 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 1 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 vezes 1 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 vezes 1 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 4 vezes 3 igual a? 12. Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a 15. Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 11. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 4 vezes 3 igual a? 12. Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5

igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15. Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 16. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 11. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 4 vezes 3 igual a? 12. Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 32. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15. Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15. Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 17. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15. Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 15. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 15. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 16. Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox. Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4. Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4. Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 3.

Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4. Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4. Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4. Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 1. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2. Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Por último, o participante Paysandu: Nessa categoria, enfrentou inúmeras dificuldades para resolver as continhas, considerando todas as quatro operações fundamentais da Matemática. Na adição, a partir da segunda fase, quando a soma envolveu números ímpares e pares, titubeou para responder e, muitas vezes, não acertou as respostas, repetindo, pelo menos uma vez, as resoluções em todas as fases. Na fase 2 do nível 3, relacionada à adição, jogou a fase duas vezes para alcançar êxito; Na fase 3, utilizou-se de três tentativas. A fase 4, nesse mesmo nível, apresentou um novo problema

na resolução das questões: Mesmo em somas que envolveram somente números pares ou somente números ímpares, Paysandu demorou para obter sucesso. A medida que as somas se tornaram mais complexas, o participante evidenciou maiores dificuldades, repetindo a fase 4 vezes, alcançando o título do campeonato da adição, denominado de Campeonato do Bairro.

Com a subtração, Paysandu demonstrou problemas ainda maiores nas resoluções: A partir da terceira fase do nível 3, em relação à subtração de números pares, com números ímpares, Paysandu hesitou bastante, errando demasiadas questões, repetindo a respectiva fase por 4 vezes. Na fase 4, apesar de ter repetido por apenas três vezes, apresentou os mesmos problemas do nível anterior, relacionado à adição, ou seja, errando muitas continhas, envolvendo somente números ímpares e somente números pares. Mesmo com as dificuldades, nesse nível, Paysandu alcançou êxito, conquistando o campeonato intitulado Campeonato Estadual.

A respeito da multiplicação, Paysandu passou por várias problemáticas para encontrar a solução: Na primeira fase, com a resolução de números multiplicados por 0, quase sempre, trazia como resultado o próprio multiplicando, repetindo a fase por quatro vezes, até ultrapassá-la. Na fase 2, com números multiplicados por 1, Paysandu novamente demonstrou não compreender o raciocínio das perguntas, repetindo a fase por três tentativas, até almejar êxito. Na fase 3, Paysandu fez duas tentativas, até demonstrar cansaço e encerrar o jogo.

Na verdade, os problemas apresentados, relacionados à multiplicação, estiveram voltados, durante todas as resoluções, à falta de intimidade com a tabuada. O participante, de fato, não dispôs de boa base matemática para solucionar as continhas. Quando voltou ao jogo, não mais desejou trabalhar com a multiplicação, desistindo de buscar o título do campeonato intitulado Taça Libertadores da América. Preferiu, portanto, partir ao nível 9, denominado de Copa do Mundo, para trabalhar com as contas relacionadas à divisão. Ao perceber que o desafio seria longo, logo finalizou sua participação com a pesquisa, repetindo por duas vezes, apenas a primeira fase. Como já havia apresentado problemas para solucionar as multiplicações do nível anterior, realmente, demonstraria muitas dificuldades para chegar ao objetivo máximo do jogo. Acertou poucas contas e os erros se apresentaram na fase inicial, considerando questões de divisão por 0 e 1. Como poderemos notar a seguir:

Contavox: Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 mais 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 1 mais 4 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 1 mais 4 igual a? 5. Contavox: 5 mais 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 4 mais 3 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 mais 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 mais 4 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 5 mais 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 4 mais 3 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 mais 4 igual a? 9. Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 mais 4 igual a? 9. Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual, excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 mais 5 igual a? 9. Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 mais 6 igual a? 8. Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 mais 5 igual a? 9. Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 mais 6 igual a? 8. Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 1 mais 7 igual a? 8. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! A

bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox. Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 9 menos 8 igual a? 1. Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 8 menos 7 igual a? 1. Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro ! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 menos 4 igual a? 1. Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 9 menos 8 igual a? 1. Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 8 menos 7 igual a? 1. Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 5 menos 4 igual a? 1. Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Esse até a minha avó fazia! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4. Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4. Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas

do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou! Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox. Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 7 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 7 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 7 vezes 0 igual a? 0. Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 1 igual a? 3. Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 5 vezes 1 igual a? 5. Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 1 igual a? 3. Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 8 vezes 1 igual a? 8. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase! Contavox: Tem

início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 2 vezes 3 igual a? 6. Contavox: 3 vezes 4 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12. Contavox: 4 vezes 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8. Contavox: 3 vezes 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 3 igual a? 9. Contavox: 5 vezes 2 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Contavox: 3 vezes 4 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12. Contavox: 4 vezes 2 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8. Contavox: 3 vezes 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Contavox: 5 vezes 2 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Participante Paysandu teclou Esc. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem, fica pra próxima! Participante Paysandu descansou por 10 minutos. Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo. Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 9. Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 dividido por 3 igual a? 1. Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 2 dividido por 2 igual a? 1. Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 dividido por 4 igual a? 1. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em? Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 dividido por 3 igual a? 1. Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 2 dividido por 2 igual a? 1. Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 dividido por 4 igual a? 1. É, essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Participante Paysandu teclou Esc. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem! Fica pra próxima! Fim do jogo Contavox.

De acordo com Trindade et al. (2004) ensinar matemática de forma lúdica pode tirar do pensamento dos alunos imagens de que essa disciplina é difícil e entediante, essa estratégia faz com que o aluno venha para a sala de aula disposto a aprender de maneira divertida. O aluno precisa ver a matemática como uma atividade prazerosa e não apenas como repetição e memorização.

Trindade et al (2004) enfatiza ainda que a ludicidade é essencial para contribuir com a Educação Inclusiva, em ambiente de sala regular, pois assim, todos os alunos, independentemente de

deficiência ou não, valorizariam as diferenças, auxiliando uns aos outros na formação cidadã, com igualdade e respeitando o direito a equidade, já que, dessa forma, haveria solidariedade no respectivo meio social, companheirismo, espírito de equipe e entendimento de coletividade para a garantia de um trabalho em conjunto.

5. Metodologia utilizada por cada participante ao responder às perguntas executadas pelo jogo educativo Contavox: Em relação ao meio utilizado, participante Tuna possuía uma habilidade impressionante para resolver, mentalmente, as questões, da mesma forma que o participante Remo, ainda que este titubeasse em algumas operações, como subtração, multiplicação e divisão. Enquanto que o participante Paysandu se utilizava de uma técnica muito comum por crianças que estão em fase de desenvolvimento dos cálculos matemáticos: Nas contas que envolviam adição e subtração, ele contava os dedos para solucionar as questões. Ainda assim, pela falta de concentração, em muitos momentos, errava com facilidade algumas continhas. Na multiplicação e na divisão, o participante demonstrou pouca base nas resoluções, não sendo possível perceber o modo pelo qual acertava as contas. O chute, talvez, pelo número de tentativas em algumas fases, pode ter sido a forma encontrada para alcançar êxito, ainda que parcial.

É comum as crianças utilizarem diferentes mecanismos para resolver situações propostas pelo professor, principalmente quando envolvem jogos, pois para os alunos resolver problemas através dos jogos é mais prazeroso, por isso a estratégia do participante Paysandu em usar os dedos das mãos como auxílio para contagem.

Dante (1998), afirma que embora tão valorizada, a resolução de problemas é um dos tópicos mais difíceis de serem trabalhados na sala de aula. É muito comum os alunos saberem efetuar os algoritmos e não conseguirem resolver um problema que envolva um ou mais desses algoritmos. Isso se deve à maneira com que os problemas matemáticos são trabalhados na sala de aula e apresentados nos livros didáticos, muitas vezes apenas como exercícios de fixação dos conteúdos trabalhados.

6. Tempo que cada participante utilizou para a resolução das perguntas do jogo educativo Contavox: A participante Tuna jogou os quatro níveis propostos, com quatro fases em cada um deles e cinco continhas em cada fase, em apenas uma hora. O participante Remo, apesar de ter alcançado êxito em todos os níveis, desenvolveu o jogo em 3 horas e 30 minutos, considerando, entretanto, um descanso de 20 minutos. Por último, o participante Paysandu jogou com o Contavox em uma hora e 30 minutos, alcançando êxito nos níveis de adição e subtração, não obtendo sucesso em multiplicação e divisão, desistindo do jogo na fase 3, quando as contas envolveram multiplicação, e na fase 4, quando as contas envolveram a divisão.

Como a pesquisa foi realizada em um contexto de pandemia as dificuldades dos estudantes foram extremamente evidenciadas. A ausência de atividades presenciais na escola e a falta de uma habilidade adequada em relação ao uso das tecnologias em aulas remotas reforça a necessidade dos professores exercerem o poder da criatividade e do dinamismo, principalmente por meio dos jogos educativos para o aprimoramento do processo de aprendizagem de modo inovador.

O mundo atual é rapidamente mutável, a escola como os educadores devem estar em contínuo estado de alerta para adaptar-se ao ensino, seja em conteúdos como a metodologia, a evolução dessas mudanças que afetam tantas condições materiais de vida como do espírito com que os indivíduos se adaptam a tais mudanças. Em caso contrário, se a escola e os educadores descuidarem e se manterem estáticos ou com movimento vagaroso em comparação com a velocidade externa, origina-se um afastamento entre a escola e a realidade ambiental, que faz com que os alunos se sintam pouco atraídos pelas atividades de aula e busquem adquirir por meio de uma educação informal os conhecimentos que consideram necessários para compreender a sua maneira no mundo externo (PARRA, 1996, p. 11).

Com isso é importante que o poder público invista maciçamente no processo educacional, dando ênfase a constantes formações que fomentem a capacitação para o uso das tecnologias em aulas não presenciais.

CAPÍTULO 6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilidade do jogo educativo Contavox na resolução de questões relacionadas às quatro operações fundamentais da matemática: Pela experiência obtida como educador da Rede Municipal de Educação de Belém/PA e com a realização da pesquisa com participantes cegos e não cegos, acredito que o jogo Educativo Contavox, tornou-se mais um meio de apropriação na utilização das quatro operações fundamentais da matemática. A falta de uma boa base para resolver problemas simples e complexos e o não uso da tabuada, impede que estudantes solucionem questões.

Ao final das contribuições com a pesquisa: Ainda que para alguns dos participantes a pesquisa tenha sido desgastante, devido o tempo e o pouco domínio para resolver certas contas, todos eles demonstraram gostar do jogo, colocando-se a disposição para que, futuramente, novos experimentos sejam executados. Dois deles, inclusive, solicitaram ao pesquisador a instalação do Sistema Dosvox em seus computadores, para que possam desfrutar do jogo Contavox. Com a participação desses estudantes, com e sem deficiência visual, percebi que o Contavox respondeu à questão problema dessa pesquisa, não de forma a solucionar completamente inquietações relacionadas à resolução de contas, envolvendo as quatro operações fundamentais da matemática, mas sendo um importante meio para atrair esses estudantes para a aprendizagem prazerosa da matemática.

Além do mais, cabe destacar a importância de um trabalho inclusivo, não deixando de considerar que cada ser humano possui suas potencialidades e limitações para o desenvolvimento do processo de aprendizagem. A transposição de sentidos, com o uso do Sistema Dosvox, por meio do jogo Educativo Contavox, assim, tornou-se um meio de absorção de conhecimentos matemáticos e, acima de tudo, de se pensar o ensinar de modo lúdico, dinâmico e cada vez mais humano, respeitando os limites e as peculiaridades dos estudantes em questão.

O uso das tecnologias para contribuir com a absorção de conhecimento é algo inovador com o intuito de tornar a matemática uma disciplina democrática e acessível para todos e todas. O Contavox é sim, um meio exitoso para amenizar problemas enfrentados por estudantes com as quatro operações fundamentais da matemática, tornando-se eficaz na apropriação do prazer pela aprendizagem e do interesse em garantir maior conhecimento de mundo, por meio do raciocínio matemático.

Logo é necessário que futuras pesquisas voltadas para o ensino de matemática, com base nas suas quatro operações fundamentais, ressaltem as tecnologias e o uso de jogos educativos, proporcionando maiores alternativas para o aprender matemático, evidenciando a criatividade e o dinamismo na busca do conhecimento. Acredito, assim, que essa pesquisa, por meio do jogo

Contavox, será de grande contribuição para que pesquisadores vejam o jogo não apenas como uma ferramenta específica, que garante acesso a um certo público ao conhecimento. Estudar formas que viabilizem a concretização deste ou de qualquer outro jogo educativo que fomentem as quatro operações fundamentais da matemática, será algo de grande relevância para o repasse de conhecimentos, sem pensar para que ou para quem.

O currículo educacional de ensino deve ser pautado nas transformações tecnológicas e na inclusão do todo ao ambiente escolar. Na matemática, então, o desenvolvimento dos conteúdos deve fugir da padronização do conhecimento, respeitando as diferenças e tornando o processo de aprendizagem algo dinâmico e rico em possibilidades.

Para uma sala regular ser, de fato inclusiva, o professor precisa trabalhar com criatividade, garantindo metodologias inovadoras para ensinar e proporcionando interação entre os estudantes, não destacando características físicas, sensoriais ou intelectuais. Pensar a educação, portanto, é considerar as heterogeneidades, as diferentes formas, "fáceis" ou "difíceis" de aprender. O Contavox, estimulando a competitividade, com lealdade entre os alunos, trará reflexões para que os futuros pesquisadores pensem o processo de ensino e aprendizagem de modo lúdico, com uma ferramenta que transponha sentidos, diversificando e difundindo o conhecimento, contribuindo assim para que as crianças saibam respeitar os seus pares, independentemente de alguma deficiência que estes apresentem.

Por fim, destaco que a humanidade necessita de ações criativas e inovadoras, saindo do gueto do coitadismo, da impossibilidade e da incapacidade de pessoas. Espero, honestamente, que o Contavox e outras ferramentas pesquisadas academicamente, contribuam para o avanço da educação pública brasileira, propiciando acesso ao conhecimento, com democratização, acessibilidade, dignidade, igualdade, liberdade e cidadania para todos, todas e todes.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, Alessandra dos Santos. **A influência do uso de jogos e modelos didáticos no ensino de biologia para alunos de ensino médio** / Alessandra dos Santos Amorim. – 2013.
Disponível em: <http://www.uece.br/sate/dmdocuments/bio_beberibe_amorim.pdf>
Acesso em 02 de julho de 2021.
- ALKMIM, G. P. & MONSERRAT N., J. (2009) "**Software Livre: O que é isso?**", In: SBC Horizontes - Revista eletrônica sobre carreira em computação da SBC, Edição de Abril. <https://www.sbc.org.br/horizontes/edicoes/v02n01/v02n0133.pdf>.
- BARROS, A. d Silva. **O Sistema Braille e a Alfabetização de Crianças Cegas: o trabalho desenvolvido na Unidade Educacional Especializada José Álvares de Azevedo**. Belém. 2012.
- BORIN, J. **Jogos e Resolução de Problemas: Uma estratégia para as aulas de matemática**. 2. ed. São Paulo: IME-SP, 1996.
- BORGES, J. A. **DOSVOX: um novo horizonte para deficientes visuais**. Rev. Técnica do Instituto Benjamin Constant, nº 03, 1997. José Antonio dos Santos Borges
- BORGES, J.A. **Do Braille ao Dosvox - DIFERENÇAS NAS VIDAS DOS CEGOS BRASILEIROS 2009**
- BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994. BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL, Lei nº. 4.024/61, 1961.
- BRASIL, Lei nº. 7.853. 1989.
- BRASIL, Lei nº. 8.069/90 - Estatuto da Criança e do Adolescente, 1990.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB Nº 2**, de 11 de setembro de 2001. Brasília, DF, 2001. 5p.
- CAIADO, K. R. M. **Aluno com deficiência visual na escola: lembranças e depoimentos**. 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2014. 147p.
- CARDOSO, D. R.; D'ASCENZI, I. F.; MONSERRAT NETO, J. **DOSVOX: a História da Revolução entre os Cegos**. Universidade de São Paulo, 2013. Disponível em: <http://intervox.nce.ufrj.br/DOSVOX/textos/historia_do_DOSVOX.pdf>. Acesso em: 03 julho 2020

CARLETO, Marcia Regina Vissoto. Revista IBC, Edição 21, abril de 2002. Disponível em <<http://www.ibc.gov.br/>>.

CARLETO, MARCIA REGINA VISSOTO, **Gomes**, Edição 21, abril de 2002. 03p. Disponível em <<http://www.ibc.gov.br/>>.

CERVA FILHO, O. A. Educação Matemática e o Aluno Cego: ação docente frente à inclusão. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática)- Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2014. 135p.

COSTA, M. I. S. da; SÁ, P. F. de; MELO, M. de L. S; ARAUJO, S. P. F. **Dificuldades do ensino de matemática para cegos segundo a opinião de docentes**. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, X, 2010, Ilhéus/ BA. Anais... Ilhéus: 2010. Disponível em: <<http://www.sbembrasil.org.br>> Acesso em: 16 jan. 2018.

DANTE, L.R. **Didática da Resolução de Problemas de Matemática**. 2ªed. São Paulo: Ática, 1998.

D'AMBROSIO, U. **Educação Matemática: uma visão do estado da arte**. Campinas, 1993. Disponível em: <<http://mail.fae.unicamp.br/~proposicoes/textos/10-artigos-d%5C'ambrosiou.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2018.

DIDEROT, D. - **Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient** - 1749 - Disponível online em <http://typhlophile.com/denis-diderot>

DIAS, S. da C.; SÁ, P. F. de. **A visão de docentes de Belém do Pará sobre as dificuldades do ensino de matemática para deficientes visuais**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ENSINO DA MATEMÁTICA, VII, 2017, Ulbra-Canoas/RS. Anais... Canoas: Universidade Luterana do Brasil, 2017. Disponível em: <<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vii>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

DAGNINO, Renato (org.) (2009) "**Tecnologia Social** - ferramenta para construir outra sociedade", Editado pela Companhia de Comunicação, Brasília/DF, Brasil. Versão online disponível em: http://www.ige.unicamp.br/gapi/old/GAPI_Tecnologia_Social_ferramenta_para_construir_outra_sociedade.pdf

FERRAMENTAS do sistema **DOSVOX**. Universidade Federal do Rio de Janeiro. NCE. 2000. Disponível em: <<http://intervox.nce.ufrj.br/dosvox/ferramentas.htm>>. Acesso em: 03 Jul 2020

FIORENTINI, D.; MIORIM, M. ANGELA. **Uma Reflexão sobre o Uso de Materiais Concretos e Jogos no Ensino da Matemática**. Boletim SBEM-SP. São Paulo, ano 4, n. 7, p. 5-10, jul./ago. 1990. Disponível em: www.mat.ufmg.br/.../Umareflexao_sobre_o_uso_de_materiais_concretos. Acesso em: 08 ago. 2018

GERBER, PAUL J., GRIFFIN, HAROLD C., Desenvolvimento Tátil e suas Implicações na Educação de Crianças Cegas. Tradução de Ilza Viegas. Revisão de Paulo Felicíssimo e Vera Lúcia de Oliveira Vogel, professores do IBC.

GERBER, Paul J., GRIFFIN, Harold C. - Departamento de Educação Especial da Universidade de New Orleans. Artigo: **Desenvolvimento Tátil e suas Implicações na Educação de Crianças**

Cegas Tradução de Ilza Viegas.Revisão de Paulo Felicíssimo e Vera Lúcia de Oliveira Vogel, professores do IBC.

GIARETA, L. A. S. **O papel da tecnologia assistiva na inclusão digital dos portadores de deficiência visual.** In: I SIMPÓSIO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS DA UNAERP CAMPUS GUARUJÁ, 2004, São Paulo. Anais... São Paulo: UNAERP, 2004.Disponível em: <[http://www.unaerp.br/index.php /documentos/836-o-papel-da-tecnologia-assistiva-na-inclusao-digital-dos-portadores-de-deficiencia-visual/file](http://www.unaerp.br/index.php/documentos/836-o-papel-da-tecnologia-assistiva-na-inclusao-digital-dos-portadores-de-deficiencia-visual/file)>. Acesso em: 03 julho 2020

GIL, A. C. (1994) Como elaborar projetos de pesquisas. São Paulo: Editora Atlas

GOMES, M. L. M. **História do Ensino da Matemática:** uma introdução. Belo Horizonte: CAED-UFMG, 2012. 68 p. Disponível em: <<http://www.mat.ufmg.br/ead/acervo/livros/historia%20do%20ensino%20da%20matematica.pdf>> . Acesso em: 03 ago. 2018.

HEIMERS, WILHELM, Como devo educar meu filho cego? Um guia para a educação de crianças cegas e de visão prejudicada.Tradução Huberto Schoenfeldt.Fundação para o livro do cego no Brasil São Paulo,1970.60p

HEIMERS, Wilhelm. Título do Original em Alemão: **Wie erziehe ich mein blindes Kind?** Editora: **Verein zur Fijrderung der Blindenbildung** e. V. Hannover - Kirchrode - 1965. 2ª edição.Tradutor: Huberto Schoenfeldt. COMO DEVO EDUCAR MEU FILHO CEGO? Um guia para a educação de crianças cegas e de visão prejudicada. Dezembro de 1970. São Paulo - Brasil

MACHADO, AIRES DA MATA FILHO. **Educação dos cegos no Brasil.** Editora Os amigos do Livro. Belo Horizonte, 1931.

MANTOAN, Maria T. E.. **Inclusão Escolar:** o que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

MAZZOTTA, Carlos, J.S **Educação Especial no Brasil:** Histórias e Políticas Públicas, São Paulo: Cortêz, 1996.

MAZZOTTA, M. J. S. **Educação especial no Brasil:** história e políticas públicas. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MEC Portaria No 3.284, <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/portaria3284.pdf>

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete necessidades educacionais especiais. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil.** São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/necessidades-educacionais-especiais/>>. Acesso em 10 de julho de 2021.

MIRANDA, M. J. C. Inclusão escolar e deficiência visual: trajetória e processo.Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, 2008. Disponível:<<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/2678/2388>>.Acesso em: 02 maio 2016

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL. 22ª edição - atualizado em maio de 2002.

OLIVEIRA, Livia C. P. (2007) " **Trajetórias Escolares de Pessoas com Deficiência Visual: da Educação Básica ao Ensino Superior**", Dissertação de Mestrado, PUCCampinas, SP, defendida em novembro de 2007. http://www.bibliotecadigital.puccampinas.edu.br/tde_arquivos/3/TDE080214T144028Z1384/Publico/Livia_Cristiane_Pereira_Oliveira.pdf

PAIXÃO, B. R; **Manual do Jogo Contavox**, 2001. Disponível em: <intervox.nce.ufrj.br/Dosvox>. Acesso em: 09 ago. 2018.

PARRA, C. SAIZ, I. **Didática da Matemática: Reflexões Psicopedagógica**. Porto Alegre, Artmed (Artes Médicas). 1996. 258p.

Revista Exitus, Santarém/PA, Vol. 9, Nº 3, p. 223 - 251, JUL/SET 2019. ISSN 2237-9460251

Revista Exitus, Santarém/PA, Vol. 9, Nº 3, p. 223 - 251, JUL/SET 2019. ISSN 2237-9460250

SETUVAL, Francisco; BEJARANO, Nelson. **Os modelos didáticos com conteúdos de genética e a sua importância na formação inicial de professores para o ensino de ciências e biologia**. Bahia, 2008.

Disponível em:

<<http://fep.if.usp.br/~profis/arquivos/viienpec/VII%20ENPEC%20-%202009/www.foco.fae.ufmg.br/cd/pdfs/1751.pdf>>

Acesso em 12 de junho de 2021.

STADELMAN, J.M. - **Education of the Blind** - originalmente em The Catholic Encyclopedia, Volume V - 1909 by Robert Appleton Company - Transcrito por Douglas J. Potter - K. Knight - Online Edition - 2003

Site do Dosvox: <http://intervox.nce.ufrj.br/dosvox/historico.htm>

Site pessoal de Joyce Fernanda, "**O Sistema Dosvox e a revolução por ele causada entre os cegos**", <http://amacrj.org.br/~jobis/dosvox.htm>

SVIECH, V. de F. **O ensino de matemática na perspectiva do aluno cego: um estudo de caso**. Sinop/MT, 2009. Disponível em: <<http://sinop.unemat.br/site/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

TRINDADE, D. C. **O lúdico na pedagogia com portadores de necessidades especiais - PNE's**. HOLOS, Ano 20. Outubro de 2004. UNESCO.

VALENTE, J. A. **As tecnologias digitais e os diferentes letramentos**. Revista Pátio. Porto Alegre, RS, v. 11, n. 44, nov. 2007 / jan. 2.

ANEXO:**Apêndices:**

A seguir, a transcrição na íntegra do desempenho de cada participante na realização da pesquisa. Vale destacar, porém, que os momentos iniciais não foram transcritos, visto que a pesquisa trata do desempenho de estudantes na resolução de contas, por meio do jogo Contavox, e não da capacitação em reconhecer tais contas com a utilização de vários sentidos. Além disso, com o Sistema Dosvox ligado, o estudante interagiu com o computador, por meio de sintetizadores de voz, de modo oral e tátil. Sempre que era digitada alguma tecla, o computador sinalizava através da fala para que o participante dialogasse com o jogo de forma autônoma e independente.

1. Participante Tuna:

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Tuna: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Tuna: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Tuna: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Tuna: 3.

Contavox: Tem início agora a fase 1. 1 mais 3 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha!

Contavox: 2 mais 3 igual a? Tuna: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 mais 1 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 3 mais 2 igual a? Tuna: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 3 mais 1 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em!

Contavox: Ual! Excelente! Ganhou a fase! Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Tuna: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 mais 3 igual a? Tuna: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 mais 4 igual a? Tuna: 5. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 5 mais 1 igual a? Tuna: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 mais 3 igual a? Tuna: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 1 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Tuna: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 mais 4 igual a? Tuna: 9. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 6 mais 3 igual a? Tuna: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Tuna: 9. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Tuna: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 mais 1 igual a? Tuna: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox: O que você deseja?

Tuna: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Tuna: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Tuna: T.

Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Tuna: 6.

Contavox: Tem início a fase 1: 5 menos 5 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 menos 6 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 8 menos 8 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 menos 2 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2: 2 menos 1 igual a? Tuna: 1. Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 menos 1 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 menos 1 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Tuna: 0. Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 8 menos 1 igual a? Tuna: 7. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 menos 7 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 menos 5 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 3 menos 2 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 menos 1 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja?

Tuna: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Tuna: E.

Dosvox: Qual a letra do programa? Tuna: T.

Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Tuna: 8.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Tuna: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Tuna: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Tuna: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Tuna: 12. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Tuna: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Tuna: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Tuna: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Tuna: 12. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Tuna: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Tuna: 15. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Tuna: 16. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Tuna: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Tuna: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Tuna: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Tuna: 9.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 4 dividido por 2 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 6 dividido por 2 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 dividido por 3 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 8 dividido por 2 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 4 dividido por 2 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! Contavox: 7 dividido por 7 igual a? Tuna: 1. Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 5 dividido por 5 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 8 dividido por 8 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 dividido por 6 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 9 dividido por 9 igual a? Tuna: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Tuna: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Tuna: 4. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Tuna: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Tuna: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: fim do jogo Contavox!

Participante Tuna finalizou sua participação.

2. Participante Remo:

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E.

Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 3.

Contavox: Tem início agora a fase 1. 1 mais 3 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha!

Contavox: 2 mais 3 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 mais 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 3 mais 2 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 3 mais 1 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em!

Contavox: Ual! Excelente! Ganhou a fase! Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 mais 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 mais 4 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 5 mais 1 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 mais 3 igual a? Remo: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 1 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Remo: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 mais 4 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 6 mais 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 mais 1 igual a? Remo: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox: O que você deseja?

Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T.

Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 6.

Contavox: Tem início a fase 1: 5 menos 5 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 menos 6 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 8 menos 8 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 menos 2 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2: 2 menos 1 igual a? Remo: 1. Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 menos 1 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Remo: 0. Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 8 menos 1 igual a? Remo: 7. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 menos 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 menos 5 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 menos 4 igual a? 1.

Contavox: 3 menos 2 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 menos 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 menos 5 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 3 menos 2 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 3. Contavox: Um! Esse até a minha avó fazia! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4.

Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 menos 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 8.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12.

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8.

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12.

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 7. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8.

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Participante Remo teclou Esk. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem, fica pra próxima! Participante Remo descansou por 20 minutos.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 8.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Remo: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro!
Que frangaço, em?

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Remo: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Remo: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Remo: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente!
Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 10. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo!
4 vezes 3 igual a? 12.

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa?
Conferindo! 3 vezes 5 igual a 15.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16.
É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 11. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo!
4 vezes 3 igual a? 12.

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa?
Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 16. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 11. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 4 vezes 3 igual a? 12.

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 32. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 3 vezes 5 igual a? 15.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo: 3 vezes 5 igual a? 15.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 17. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 12. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo: 3 vezes 5 igual a? 15.

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 15. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 18. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 4 vezes 4 igual a? 16. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! Contavox: 2 vezes 4 igual a? Remo: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 4 vezes 3 igual a? Remo: 12. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 vezes 7 igual a? Remo: 14. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 5 igual a? Remo: 15. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 vezes 4 igual a? Remo: 16. Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Remo: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Remo: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Remo: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Remo: 9.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 4 dividido por 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 6 dividido por 2 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 dividido por 3 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 8 dividido por 2 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 4 dividido por 2 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em? Ual! Excelente! Ganhou a fase!

7 dividido por 7 igual a? Remo: 1. Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 5 dividido por 5 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 8 dividido por 8 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 dividido por 6 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 9 dividido por 9 igual a? Remo: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4.

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4.

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 3. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 1. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4.

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4.

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 14 dividido por 7 igual a? 2. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar. Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 16 dividido por 4 igual a? 4.

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 1. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 4. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 18 dividido por 9 igual a? 2.

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 12 dividido por 2 igual a? Remo: 6. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 16 dividido por 4 igual a? Remo: 4. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 18 dividido por 9 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 15 dividido por 5 igual a? Remo: 3. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 14 dividido por 7 igual a? Remo: 2. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.
Participante Remo finalizou sua participação.

3. Participante Paysandu:

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E.
Dosvox: Qual a letra do programa? Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 3.

Contavox: Tem início agora a fase 1. 1 mais 3 igual a? Paysandu: 4. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha!

Contavox: 2 mais 3 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 mais 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 3 mais 2 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 3 mais 1 igual a? Paysandu: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 mais 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 mais 4 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo!
1 mais 4 igual a? 5.

Contavox: 5 mais 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 mais 3 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Tem início a fase 2. 4 mais 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 mais 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 1 mais 4 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 5 mais 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 mais 3 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 mais 4 igual a? 9.

Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 mais 4 igual a? 9.

Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 6 mais 2 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 mais 4 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 6 mais 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual, excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 mais 5 igual a? 9.

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 mais 6 igual a? 8.

Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 mais 5 igual a? 9.

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 mais 6 igual a? 8.

Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 mais 6 igual a? 8.

Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 1 mais 7 igual a? 8. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 4 mais 5 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 7 mais 2 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 2 mais 6 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 6 mais 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 1 mais 7 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Pimba na gorduchinha! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox: O que você deseja?

Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E. Dosvox: Qual a letra do programa?
 Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 6.

Contavox: Tem início a fase 1: 5 menos 5 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 6 menos 6 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 8 menos 8 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 2 menos 2 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2: 2 menos 1 igual a? Paysandu: 1. Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 menos 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 1 menos 1 igual a? Paysandu: 0. Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 8 menos 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 9 menos 8 igual a? 1.

Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 8 menos 7 igual a? 1.

Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 5 menos 4 igual a? 1.

Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 9 menos 8 igual a? 1.

Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 8 menos 7 igual a? 1.

Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Na trave! Conferindo: 5 menos 4 igual a? 1.

Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 9 menos 8 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 menos 7 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 6 menos 5 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 menos 4 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 menos 2 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Esse até a minha avó fazia! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4.

Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 7 menos 3 igual a? 4.

Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 8 menos 5 igual a? 3. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 4! 5 menos 2 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 7 menos 3 igual a? Paysandu: 4. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 menos 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 4 menos 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Bateu nas duas traves e entrou!

Contavox: 8 menos 5 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! Ual! Excelente! Ganhou o campeonato! Som de aplausos. Contavox: Fim do jogo Contavox.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E.

Dosvox: Qual a letra do programa? Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 8.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 7 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 7 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 2 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 3 vezes 0 igual a? 0.

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 1! 2 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 3 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 1 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 7 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola bateu no montinho artilheiro e enganou o goleiro!

Contavox: 9 vezes 0 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 1 igual a? 3.

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 5 vezes 1 igual a? 5.

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 1 igual a? 3.

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 8 vezes 1 igual a? 8. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 2! 2 vezes 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 1 vezes 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola passou por baixo das pernas do goleiro! Que frangaço, em?

Contavox: 5 vezes 1 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 8 vezes 1 igual a? Paysandu: 8. Contavox: Gol! Esse foi de craque! Ual! Excelente! Ganhou a fase!

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Paysandu: 5. Contavox: Um! Esse aí até a minha avó fazia! Conferindo! 2 vezes 3 igual a? 6.

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12.

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8.

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Um! Pelo amor dos meus filhinhos! Conferindo! 3 vezes 3 igual a? 9.

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 3! 2 vezes 3 igual a? Paysandu: 6. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca!

Contavox: 3 vezes 4 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 vezes 4 igual a? 12.

Contavox: 4 vezes 2 igual a? Paysandu: 7. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 vezes 2 igual a? 8.

Contavox: 3 vezes 3 igual a? Paysandu: 9. Contavox: Gol! Por cobertura! Golaço!

Contavox: 5 vezes 2 igual a? Paysandu: 10. Contavox: Gol! Uma fantástica folha seca! É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Participante Paysandu teclou Esk. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem, fica pra próxima! Participante Paysandu descansou por 10 minutos.

Dosvox: Dosvox! O que você deseja? Paysandu: J. Dosvox: Qual a letra do jogo? Paysandu: E. Dosvox: Qual a letra do programa? Paysandu: T. Contavox: Bem vindo ao jogo Contavox. Em que campeonato você quer jogar? 1: Treino no quintal; 2: Amistoso Colegas na Rua; 3: Campeonato do Bairro; 4: Taça Interbairros; 5: Campeonato Juvenil; 6: Campeonato Estadual; 7: Copa Brasil; 8: Taça Libertadores da América; 9: Copa do Mundo.

Digite tabe para treinamento tático, mas é só pra craques, em! Paysandu: 9.

Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 dividido por 3 igual a? 1.

Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 2 dividido por 2 igual a? 1.

Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 dividido por 4 igual a? 1. É! Essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Contavox: Tem início a fase 1! 2 dividido por 1 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Gol! Esse foi de craque!

Contavox: 3 dividido por 3 igual a? Paysandu: 0. Contavox: Um! Na trave! Conferindo! 3 dividido por 3 igual a? 1.

Contavox: 2 dividido por 2 igual a? Paysandu: 2. Contavox: Um! Chutou a grama! Conferindo! 2 dividido por 2 igual a? 1.

Contavox: 3 dividido por 1 igual a? Paysandu: 3. Contavox: Gol! A bola foi no ângulo! Lá onde a coruja dorme!

Contavox: 4 dividido por 1 igual a? Paysandu: 1. Contavox: Um! O que é que eu vou dizer lá em casa? Conferindo! 4 dividido por 4 igual a? 1. É, essa fase foi difícil! Não deu pra ganhar! Vai ter que jogar essa fase de novo, em?

Participante Paysandu teclou Esk. Contavox: Já sei! Está cansado! Tudo bem! Fica pra próxima! Fim do jogo Contavox.

Participante Paysandu finalizou sua participação.

APÊNDICE – MODELO TCLE**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE
BASEADO NAS DIRETRIZES CONTIDAS NA RESOLUÇÃO CNS Nº466/2012, MS.**

Prezado (a) Senhor (a)

Esta pesquisa é sobre (título da pesquisa) e está sendo desenvolvida por (nome do pesquisador), do Curso de Pós-Graduação de Educação em (nome do programa de pós-graduação), sob a orientação do Professor (a) (nome do orientador).

Os objetivos do estudo são (inserir objetivos de forma sucinta). A finalidade deste trabalho é contribuir (inserir a finalidade da pesquisa).

Solicitamos a sua colaboração (inserir detalhes da participação na pesquisa), como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de educação e publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Informamos que essa pesquisa poderá acarretar a recusa de algum entrevistado, que poderá ocasionar constrangimento, o qual pode ser substituído por outro entrevistado.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador (a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Assinatura do (a) pesquisador (a) responsável

Considerando, que fui informado (a) dos objetivos e da relevância do estudo proposto, de como será minha participação, dos procedimentos e riscos decorrentes deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos (divulgação em eventos e publicações). Estou ciente que receberei uma via desse documento.

Belém, _____ de _____ de _____

Impressão dactiloscópica



Assinatura do participante ou responsável legal

Contato com o Pesquisador (a) Responsável: Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para (nome do pesquisador), Telefone: (XX) XXXX-XXX, sito (endereço completo do pesquisador). E-mail: (inserir e-mail do pesquisador). Comitê de Ética: (inserir endereço completo do comitê de ética a qual foi encaminhado à pesquisa).