



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

JOGOS NA EDUCAÇÃO DE ALUNOS SURDOS: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Reginara Teixeira da Silva¹; Franciellem de Sousa Carvalho¹; Laís Caroline do Nascimento Siqueira¹; Kaique Kelvin Queiroz da Silva¹; Cecília Regina Galdino Soares²

¹ *Graduandos do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto do Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias; reginara459@hotmail.com; franciellem012@hotmail.com; laiscarolline21@yahoo.com; kaique.queiroz01@hotmail.com.*

² *Professor EBTT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Caxias- cecilia.soares@ifma.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Apesar das diversas tentativas em busca da implementação de materiais para apoio didático ao ensino de pessoas com necessidades específicas de aprendizagem, muito ainda se tem a avançar na educação inclusiva brasileira. Todos os sujeitos que estão envolvidos na escola devem se esforçar para que os recursos utilizados sejam adaptados as condições, realidade e necessidade dos alunos (SANTOS; GUIMARÃES, 2010).

A inclusão de alunos com necessidades específicas de aprendizagem no sistema regular de ensino é dever de todas as instituições e profissionais da educação, e é um dos grandes desafios da atualidade enfrentados pela escola, uma vez que as instituições educacionais de ensino brasileira sempre foram estruturadas para atender uma clientela homogênea, tornando-se, assim, excludente das minorias (LIMA, 2005; MEC, 1996).

O aluno com surdez, objeto de presente estudo, encontra diversas barreiras na escola regular, tais como: dificuldade de comunicação, ausência de intérpretes de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), defasagem de conhecimentos do aluno surdo com relação aos demais, carência de recursos bilíngues, visuais, concretos ou práticos, falta de materiais e registros disponíveis em LIBRAS, despreparo dos profissionais envolvidos, entre outros (LORENZINI, 2004; QUADROS, 2005).

A inclusão de pessoas com deficiência auditiva é um desafio novo para a maioria dos professores e profissionais ligados à educação, pois, uma escola inclusiva deve oferecer, ao aluno surdo possibilidades reais de aprendizagem, caso contrário estará realizando uma inclusão precária e distante das necessidades trazidas pelos seu alunado (RIJO, 2009). Desta forma, as instituições de



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

ensino e os profissionais da educação devem estar sempre preparados e preocupados em oferecer uma aprendizagem de qualidade para todos os alunos, independentemente de suas dificuldades.

No que se refere ao ensino de Ciências sabe-se que os conteúdos estão sempre carregados de conceitos e símbolos, e estes são repassados tradicionalmente por meio de memorização e dedução, que nem sempre é fixado pelo aluno dito “normal”. O ensino destes conteúdos com o uso de metodologias pouco inovadoras torna-se inviável para alunos com surdez, uma vez que estes necessitam de tecnologias inovadoras que os levem a “ouvir” por meio de imagens. Os jogos didáticos são ferramentas que podem auxiliar o professor a tornar a aula mais interessante e conquistar a atenção dos estudantes, viabilizando um processo de ensino e aprendizagem interativo e um ambiente mais estimulante para a resolução de problemas que demandam análise crítica e criativa (SENA; ROCHA, 2014).

A proposta de trabalhar com jogos didáticos no ensino de Ciências para estudantes surdos e ouvintes torna-se relevante, uma vez que proporciona um aprendizado significativo e prazeroso, por meio do qual, os estudantes desenvolvam sua autonomia, criatividade e interação entre os alunos. É indispensável a utilização de imagens e cores vibrantes para o desenvolvimento da percepção visual no processo de emancipação do surdo, pois ele é, antes de tudo, um ser visual e tudo o que aprende é a partir do que vê (OLIVEIRA, 2010).

O presente trabalho teve como principal objetivo a construção de um jogo didático para alunos surdos e ouvintes, envolvendo o conteúdo sobre fecundação humana do ensino de Ciências, com o intuito de melhorar o ensino-aprendizagem dos alunos surdos.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido com os alunos do 9º ano da escola Unidade Escolar Alexandre Costa, localizada na Av. Rodrigo Otávio, bairro Trizidela, s/n, na cidade de Caxias-MA. A escola atende apenas o nível de ensino fundamental do 1º ao 9º ano, é composta por 5 salas de aula funcionando nos turnos, matutino e vespertino. A escola não possui sala de Atendimento Educacional Especializado - AEE, mas possui intérprete para acompanhar os alunos.

A pesquisa foi dividida em duas etapas. Na primeira foram ministradas miniaulas sobre o conteúdo de fecundação e na segunda etapa foi aplicado o jogo didático com a turma. Antes e depois da apresentação do jogo didático, foi aplicado um questionário com seis perguntas



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

subjetivas, com os dois alunos surdos da turma, com o intuito de verificar quais os conhecimentos que detinham sobre o conteúdo ministrado e as perspectivas na disciplina de Ciências.

O jogo consta de um tabuleiro ilustrado, colorido e adaptado para surdos e ouvintes. Construído em uma tábua retangular com dimensões 1,30m x 58cm e é composto por 30 casas, três espermatozoides coloridos feitos de massas de biscoito, um dado adaptado em LIBRAS, feito de cartolina, um manual de instrução, uma bolinha pequena cortada ao meio para representar o óvulo e cartas adaptadas a LIBRAS, feitas de papel cartão, com dicas, perguntas, penalidades e bonificações, conforme figura 1.

O jogo representa uma verdadeira corrida pelo sistema reprodutor feminino, onde o principal objetivo dos jogadores (espermatozoides) é fecundar o óvulo, que se encontra na última casa do tabuleiro. Ao longo do percurso do jogo, os alunos vão encontrar dicas, penalidades e bonificações, todas relacionadas com o conteúdo de fecundação.

O jogo é dividido em três partes, onde o canal vaginal é representado pela cor amarela e contém 14 casas, o útero é representado pela cor azul, contendo 13 casas e a tuba uterina, caracterizada pela cor vermelha com 3 casas, totalizando as 30 casas. O jogo inicia com o jogador que obtiver o maior número no dado. Os jogadores devem ler todas as cartas referente ao número de casas avançadas, por exemplo: lança-se o dado e obtém o número 3, este deve percorrer as três casas e ler a carta 1,2 e 3, porém, as bonificações e penalidades só deverão ser lidas, caso o jogador pare na casa em que haja uma delas. As dicas devem ser lidas individualmente, para dificultar as estratégias dos adversários.

Para vencer, o jogador deverá passar por todo o percurso e responder as perguntas ao final do jogo, que se encontram na última casa e estão relacionadas com as dicas dadas ao longo do percurso. Caso não consiga responder todas as perguntas, o jogador deverá voltar ao início do jogo.

O objetivo das perguntas é verificar se os alunos realmente estão absorvendo o conteúdo que é repassado pelas dicas, penalidades e bonificações. Se os estudantes estiverem atentos, os mesmos serão capazes de responder ao questionário no final, que versa sobre a fecundação.

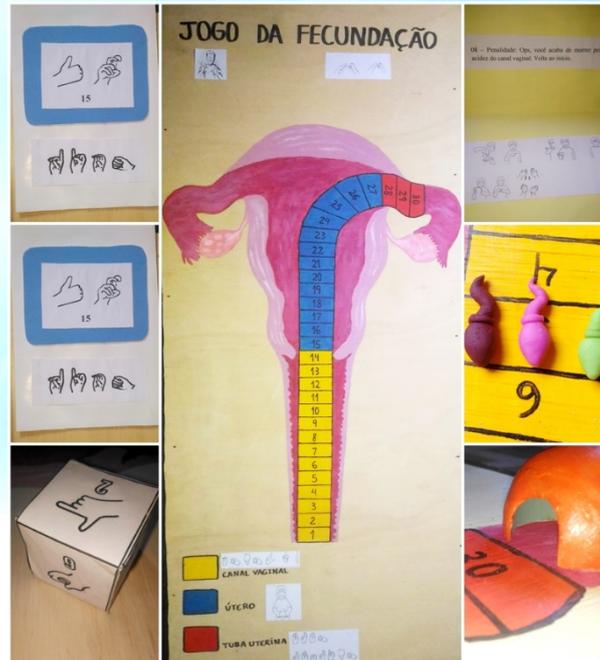


Figura 1 - Partes do jogo.

Fonte: Elaborada pelo autor

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A diversidade humana é inegável. Mas a escola, apesar de ser um espaço sociocultural onde as diferenças coexistem, nem sempre reconheceu sua existência ou considerou-a na sua complexidade, em todos os elementos do processo pedagógico (FRIAS, 2010). A inclusão educacional é obrigação de todas as instituições de ensino e profissionais ligados a ela, portanto a busca por recursos e materiais que possibilitem o ensino e aprendizagem de forma eficaz para todos é indispensável.

Os jogos didáticos são ferramentas lúdicas e tornam-se uma alternativa acessível e interessante para o auxílio do professor em sala de aula (CASAS et al., 2010). Na presente pesquisa, notou-se que a aplicação do jogo como ferramenta de ensino foi eficiente. Os alunos mostraram-se bastante empolgados e participativos. Percebeu-se no decorrer da aplicação do jogo, que o conteúdo de fecundação humana não era mais considerado desinteressante pelos alunos e a disciplina de Ciências passou a ser vista com um outro olhar.

Com base nos questionários aplicados antes da apresentação do jogo, mas da metade da turma afirmou não gostar da disciplina de Ciências. Os alunos com necessidades específicas ainda relataram que a disciplina é muito difícil e a compreensão dos conteúdos repassados em sala é cada



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

vez mais complicado. O jogo foi para eles, um recurso que possibilitou a aprendizagem e construção do conhecimento sobre o conteúdo de fecundação humana, facilitando a compreensão da aprendizagem significativa e despertando o interesse pela disciplina.

Diante do exposto, nota-se que o jogo didático merece uma atenção maior por parte dos professores, pois o mesmo é uma ferramenta acessível e de grande contribuição para os processos de ensino aprendizagem em sala de aula (CASAS et al., 2010).

4. CONCLUSÕES

O processo de inclusão, apesar de estar previsto em lei e presente nas escolas, ainda enfrenta obstáculos. A dificuldade não se restringe apenas aos alunos, mas também os profissionais. A estes há falta de capacitação continuada que contribua no entendimento das demandas dos alunos com necessidades específicas de aprendizagem, dentro de uma perspectiva de escola inclusivista. O uso de materiais pedagógicos é de extrema importância neste processo, pois estimula a aprendizagem e emancipação dos alunos especiais e também os ditos “normais”, pois torna o ensino-aprendizagem mais fácil e prazeroso.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASAS, L. L.; AZEVEDO, O. M.; SOUZA, C. F.; CALADO, N. V. Utilização de jogos como recurso didático para o ensino de embriologia. In: V Congresso Norte-Nordeste de Pesquisa e Inovação - CONNEPI, 2010, Maceió - AL. **Anais...** Maceió: UFAL, 2010. p. 1-8.

FRIAS, E. M. A. Inclusão escolar do aluno com necessidades educativas especiais: contribuições ao professor do Ensino Regular. 2010. Disponível em:
<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1462-8.pdf>> acesso em: 28/07/2016.

LIMA, M. S. C. O diverso, o diferente e o idêntico no contexto escolar: o que dizem os discursos oficiais das políticas públicas de inclusão? **Movimento**, Porto Alegre, vol. 11, n. 3, p. 183-198, set/dez. 2005.

LORENZINI, N. M. P. **Aquisição de um conceito científico por alunos surdos de classes regulares do ensino fundamental**. 2004. 156 p. Dissertação (Mestrado em educação) – Universidade Feral de Santa Catarina, Santa Catarina – RS, 2004.

MINISTERIO DA EDUCACAO. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

OLIVEIRA, E. C. Jogos na educação de surdos: proposta de uso de objetos de aprendizagem. In: V Encontro de Pesquisa em Educação de Alagoas – EPEAL, 2010, Maceió. Anais... Maceió: UFAL, 2010. p. 1-17.

QUADROS, R. M. A escola que os surdos querem e a escola que o sistema “permite” criar: estudo de caso do estado de Santa Catarina. **GT: Educação especial**, n. 15. XXVIII Reunião anual da ANPED, Caxambu, 2005.

RIJO, M. G. Q. **A inclusão de alunos surdos nas escolas públicas de passo fundo**. 2009. 42 p. Trabalho de conclusão Curso de Especialização: "Educação Profissional e Tecnológica Inclusiva", Cuiabá-MT, 2009.

SANTO, A. B.; GUIMARÃES, R. P. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia. **Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias- REIEC**, v.5, n.2, p. 52-57, dez, 2010.

SENA, J. Y.; ROCHA, Z. F. D. C. O jogo como recurso didático no ensino de ciências: uma experiência de aprendizagem com estudantes da educação básica. **IV Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**. Ponta Grossa- PR, 2014.