

Criação de jogos como recurso pedagógico na área de ciência e tecnologia de alimentos para surdos

¹Grazielle Rodrigues da Silva, ²Gabriella Giani Pieretti Gadelha (Orientadora), ²Bruna Gomes Delanhese (Co-orientadora)

¹Discente do Ensino Médio do Instituto Federal do Paraná Campus Jacarezinho

²Docentes do Instituto Federal do Paraná Campus Jacarezinho

Instituto Federal do Paraná Campus Jacarezinho- Av. Doutor Tito, 801- Jacarezinho/PR

Introdução

A educação para surdos cada vez mais vem ganhando destaque educacional, entretanto pessoas com surdez ainda enfrentam a falta de acessibilidade no quesito comunicação nos diversos âmbitos, em especial no acadêmico.

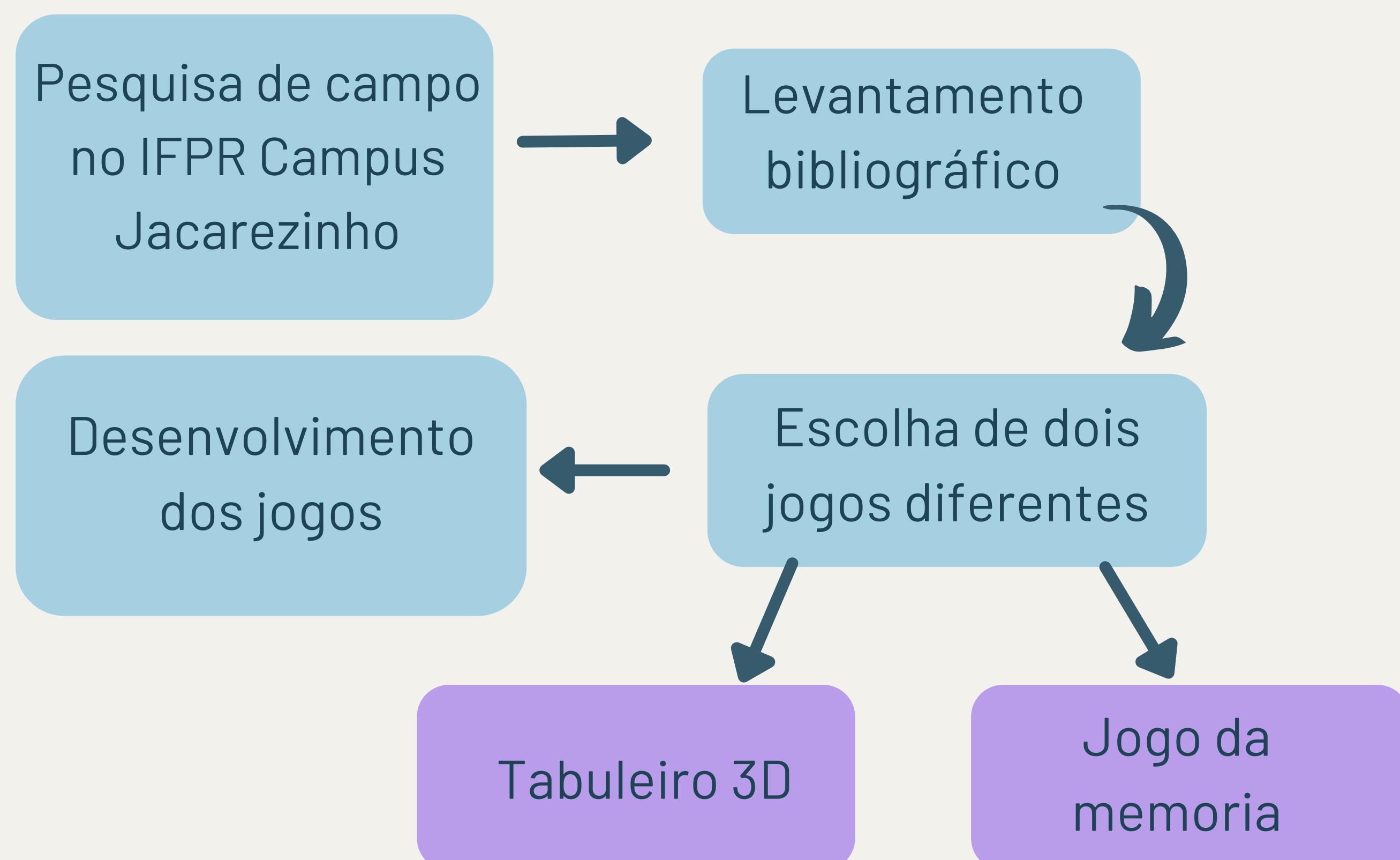
A educação voltada para o público surdo possui uma história de equívocos que pouco contribui para o efetivo aprendizado dos mesmos, ocasionando o isolamento social e fortalecendo uma visão preconceituosa e distorcida a respeito da surdez. Esses fatos possibilitaram estigmatizar essas pessoas como deficientes, já que a surdez significa a falta de algo (o ouvir), negando seus direitos e identidade cultural (MEDEIROS & NASCIMENTO, 2014).

Os alunos surdos deveriam ter acesso pleno aos conteúdos científicos das disciplinas técnicas (SOUZA & SILVEIRA, 2011). No entanto, a carência de sinais específicos e recursos pedagógicos para estas áreas do conhecimento acarretam problemas no ensino do conteúdo das disciplinas, ocasionando em barreiras linguísticas e de aprendizagem.

Objetivos

- Promover acessibilidade e contribuir para um processo inclusivo
- Melhorar a eficácia do ensino através do desenvolvimento de jogos específicos da área de Ciência e Tecnologia de Alimentos em Libras

Métodos



Desenvolvimento

Foram feitas reuniões, a fim de decidir o tipo de jogo e como modificar sua estrutura para conciliar a Libras e o conteúdo do Curso Técnico em Alimentos.

O primeiro resultado foi um jogo de tabuleiro 3D inspirado no jogo "Snakes and Ladders", tendo como ganhador aquele que obtiver mais pontos e chegar ao final da trilha. Os pontos são obtidos respondendo aos cards de perguntas relacionados ao curso de alimentos; quando o peão cair na casa "mico", é necessário girar uma roleta e cumprir um dos micos propostos. O jogo está pronto para ser experimentado.

O segundo jogo criado, o jogo da memória, foi desenvolvido a partir dos sinais anteriormente criados em outro projeto: "Libras na Ciência e Tecnologia de Alimentos - Glossário" (ALVES et al, 2018). As 56 cartas foram divididas em: 28 cartas com a representação dos sinais e 28 cartas com a representação da imagem; completando a informação uma da outra, formando pares.



Figura 1: Jogo em construção
Fonte: da pesquisa



Figura 2: Jogo finalizado
Fonte: da pesquisa



Figura 3: Cards e peões
Fonte: da pesquisa

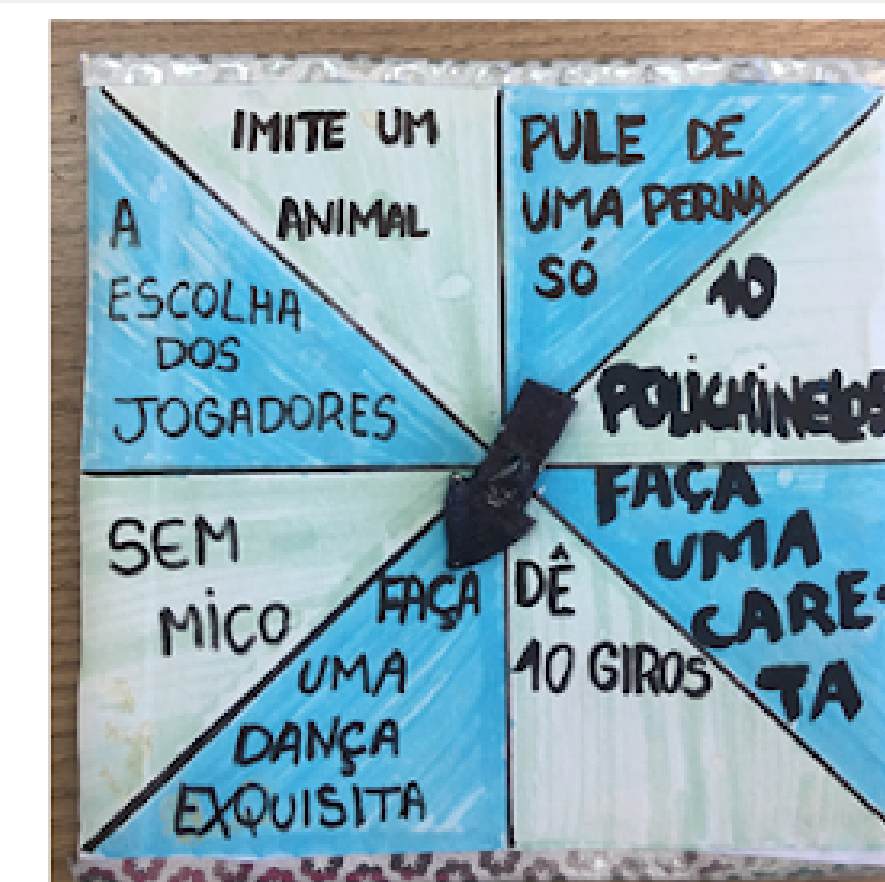


Figura 4: roleta
Fonte: da pesquisa

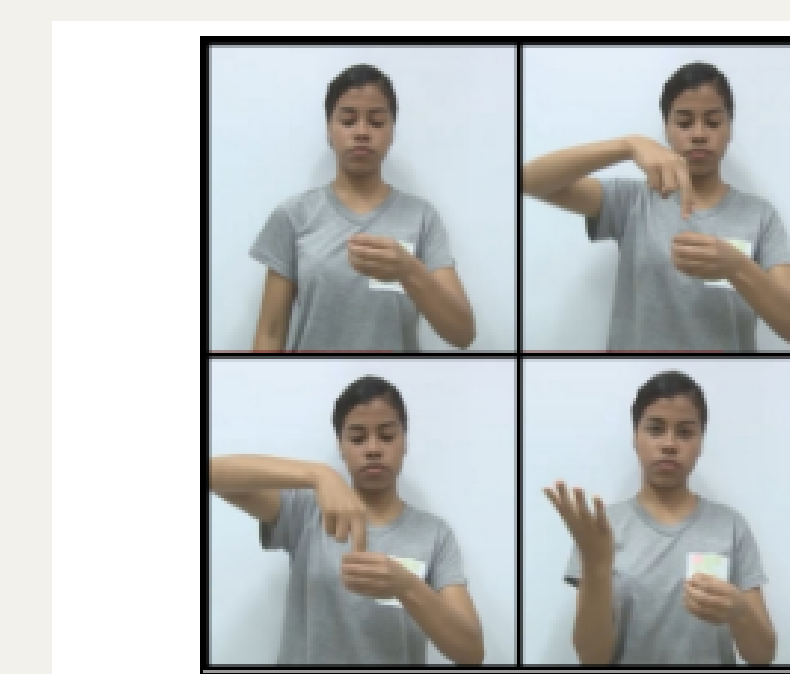


Figura 5: carta com representação em libras
Fonte: da pesquisa.

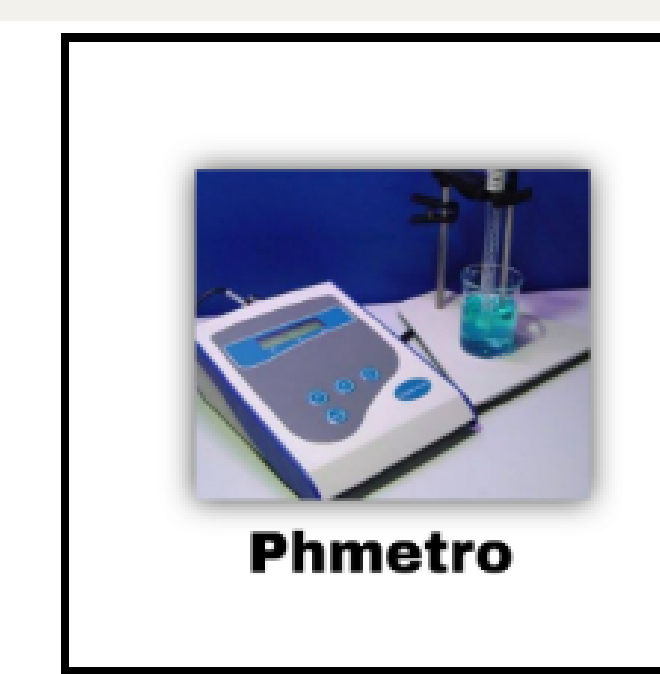


Figura 6: carta com representação gráfica e visual
Fonte: da pesquisa.

Conclusões

Como resultados, espera-se provocar nos alunos surdos um interesse mais proveitoso e significativo, utilizando-se de uma prática pedagógica dinâmica e prazerosa (SANTOS, 2019). Pois, assim como relata Oliveira (2017), a ludicidade apresenta uma grande importância na formação dos cidadãos, permitindo que ocorra uma evolução no processo de ensino-aprendizagem que, muitas vezes, não é alcançado devido ao modo que são repassados os conteúdos em sala de aula. Portanto, é através do lúdico que se busca construir um novo caminho voltado para a educação do público surdo na área técnica de alimentos.

Desta forma, pode-se obter dois jogos específicos para o público surdo com enfoque na área da Ciência e Tecnologia de Alimentos, garantindo maior inclusão social no Instituto Federal do Paraná campus Jacarezinho.

Referências Bibliográficas

- ALVES, G.R.; DEGANELLO, J.; DINIZ, J. M. C.; DANIEL, W. F.; SILVA, D. K.; DELANHESE, B. G.; GADELHA, G. G. P. Libras na ciência e Tecnologia de Alimentos - Glossário. In: VII Seminário de extensão, ensino, pesquisa e inovação do IFPR, SEPIN, 2018, Londrina - PR
- MEDEIROS, A.V.M, NASCIMENTO, G.B. JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS E ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS. In: Colóquio Internacional, "Educação e Contemporaneidade", VIII., 2014, Sao Cristovao-SE, Anal, Acaracaju: Educon, 2014 Volume 08, n. 01, p.1-9;
- ROCHA, K., ALMEIDA, N., SOARES, C., & SILVA, L. (2019). O-LIBRAS: um jogo educacional para estimular alunos surdos à aprendizagem de Química. Revista Educação Especial, 32, e114/ 1-14.
- SOUZA, P., P. Ubarana De. Educação de surdos no brasil: uma narrativa histórica. Anais V CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47071>. Acesso em: 14 de abril de 2021