

CONSTRUÇÃO DE JOGO DA MEMÓRIA SOBRE A CÉLULA ANIMAL E VEGETAL EM LÍNGUA PORTUGUESA, LIBRAS E BRAILE

ELLEN MILENA MARIANI¹; MATEUS HENRIQUE BELTER SANTARENA¹; JESSICA ANGELA PANDINI KLAUCK²

¹ Aluno do Clube de Ciências da Associação de Ensino Pesquisa e Extensão – Faculdade Biopark

² Professora orientadora do Clube de Ciências da Associação de Ensino Pesquisa e Extensão – Faculdade Biopark

Associação de Ensino, Pesquisa e Extensão Faculdade Biopark – Rua Alexander Fleming, 2194, Edifício Charles Darwin (Térreo, Toledo - PR, 85919-899)

INTRODUÇÃO

Os jogos são ferramentas de ensino que transformam o conhecimento em uma forma lúdica e auxiliam no desenvolvimento dos alunos sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. De acordo com Abrantes (2018) e Salomão e Martini (2007), os jogos atuam no ensino como facilitadores da aprendizagem, auxiliam no desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilitam o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento, propiciam uma aprendizagem mais espontânea e natural e estimulam o senso crítico e a criatividade.

OBJETIVO

O objetivo deste projeto foi desenvolver um jogo educativo inclusivo sobre a célula animal e vegetal em língua portuguesa, LIBRAS e braille, a fim de facilitar o entendimento deste conteúdo, ser acessível à alunos com deficiência visual e auditiva, além de ser uma ferramenta didática para ser utilizada pelos professores para o ensino deste conteúdo.

METODOLOGIA

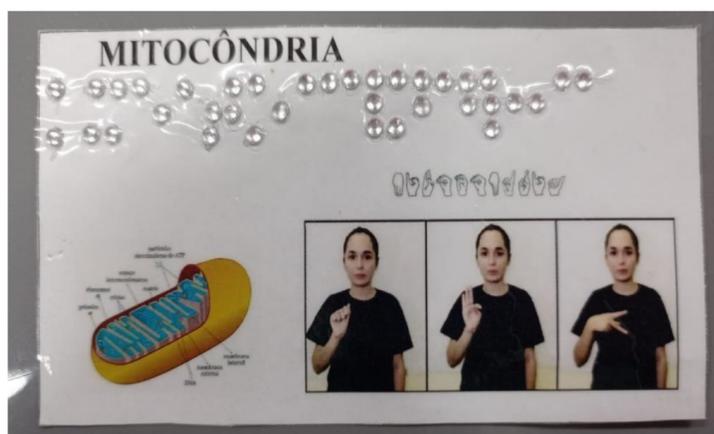
Figura 1: Etapas da construção do jogo



Elaboração do jogo no editor de textos "word"



Colagem das miçangas para a escrita em braille



Exemplo de uma peça do jogo da memória com a escrita em língua portuguesa, LIBRAS e braille



Elaboração de um rótulo para o jogo

Fonte: Os autores (2023)

RESULTADOS

O jogo confeccionado ficou com um total de 26 quadrantes com as palavras: célula, citoplasma, membrana plasmática, núcleo, mitocôndria, centríolo, lisossomo, peroxissomo, retículo endoplasmático liso, retículo endoplasmático rugoso, ribossomo e complexo de golgi. A imagem das peças está apresentada na figura 2.

Figura 2: Peças do jogo da memória



Fonte: Os autores(2023)

CONCLUSÃO

O propósito da construção do jogo foi desenvolver um produto que pudesse ser jogado por alunos sem nenhuma deficiência, assim como por alunos com deficiência auditiva e visual do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio, a fim de facilitar o entendimento do conteúdo sobre a célula animal e construir uma aprendizagem mais significativa através do lúdico.

O jogo pode ser praticado de acordo com as regras de um jogo da memória comum para alunos sem deficiência e alunos com deficiência auditiva, pois o mesmo possui as imagens e símbolos de acordo com cada estrutura. Já para estudantes com deficiência visual, o jogo pode ser praticado de outra maneira, com todas as peças dispostas sobre a mesa e embaralhadas para que o aluno(a) possa encontrar o par correspondente.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Micaely Soares de. UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE, Centro de Formação de Professores. Produção de um jogo didático inclusivo para o ensino de hidrocarbonetos, 2018. 46p, il. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação).

SALOMÃO, H.A.S.; MARTINI, M. A importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando a Brincadeira e as Situações de Ensino não Direcionado. 2007. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

AGREDECIMENTOS

Agradecemos ao Clube de Ciências da Associação de Ensino, Pesquisa e Extensão da Faculdade Biopark.