



Os Jogos Didáticos como Estratégia de Acessibilidade no Ensino de Química

Júlia Bernardo Machado (TC/IC)^{*1}, Alexandra De Souza Fonseca (PQ)²
[*julia.machado@caxias.ifrs.edu.br](mailto:julia.machado@caxias.ifrs.edu.br).

^{1,2} Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Caxias do Sul, Rua Avelino Antônio de Souza, 1730 - Nossa Sra. de Fátima, Caxias do Sul - RS, 95043-700

Palavras-Chave: jogos didáticos, inclusão, Química.

Área Temática: Diversidade, Inclusão, Saberes e Cultura

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos em uma era de revolução digital que permite aos indivíduos a conexão com diferentes locais e, conseqüentemente, a rapidez na troca de informações (JOGOS EDUCATIVOS, 2021). Essa facilidade de acesso a informação tem modificado o estilo de vida das pessoas, sobretudo dos adolescentes que buscam através de jogos e dos meios digitais novas formas de aprender. Se tratando de acessibilidade e estudantes da educação especial, esses apresentam características similares aos demais adolescentes. Muitos usam os jogos e o recursos digitais como forma de controlar a ansiedade, aumentar a concentração e interagir socialmente com os colegas. Essas características abrem espaço para o desenvolvimento de novas estratégias de ensino, como os jogos, que permitem a interação entre diferentes estudantes (CUNHA, 2012). Os jogos propiciam o prazer - que gera o interesse e, o esforço espontâneo - que permite a busca pela resolução dos problemas. Além disso, permitem o trabalho em equipe, o convívio com o diferente e o desenvolvimento da afetividade. Esses são traços importantes para uma sala de aula com estudantes que precisam de acompanhamento pedagógico especializado (CUNHA, 2012; NUNES, LEMOS, MENDES, 2006). Nessa perspectiva, propomos um trabalho com jogos voltados ao ensino de vidrarias e materiais de laboratório.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho é qualitativa com pesquisa bibliográfica e experimental. Dessa forma, as principais ações delineadas são: a) estudo de caso de alguns estudantes e turmas do IFRS Campus Caxias do Sul; b) estudos bibliográficos envolvendo temáticas, tais como: jogos no ensino de química, acessibilidade em química, educação inclusiva e jogos digitais; c) elaboração de materiais didáticos envolvendo jogos em formato acessível – impressos e em formato digital.

RESULTADOS

No momento as ações estão em fase de desenvolvimento e todas as etapas

Realização

Apoio

propostas foram parcialmente atendidas. O foco principal de observação para o estudo tem sido uma turma do Ensino Médio Técnico com estudante Autista. Observou-se que os estudantes da turma se sentem motivados por desafios e concentram-se bem quando trabalham com mídias digitais. Nessa perspectiva desenvolveu-se um primeiro jogo chamado “desvendando as vidrarias”. O jogo consiste em um tabuleiro e várias cartas, com perguntas específicas sobre o tema abordado. As cartas são divididas em níveis: cartas fáceis (representadas pela cor verde), médias (cor laranja) e cartas difíceis (cor azul). Para iniciar, cada jogador lança um dado e quem tirar o maior número começará a jogar. Para finalizar, caso tenha acertado a questão, o jogador segue no jogo; entretanto, caso o jogador erre a resposta, deverá voltar 3 casas. Vence aquele que chegar primeiro ao final do tabuleiro (figura 1).

Figura 01: Tabuleiro para o jogo.



Fonte: as autoras.

Numa segunda e última etapa pretende-se a partir das observações feitas com os jogos impressos, desenvolver jogos em plataforma digitais.

CONCLUSÕES

Destaca-se que os jogos são uma importante ferramenta para desenvolver o interesse dos estudantes, promover a inclusão e facilitar a aprendizagem do grupo. No campo da inclusão os jogos possibilitam que todos aprendam juntos na escola respeitando suas diferenças. Como perspectiva futura almeja-se apresentar o trabalho com as ações delineadas e os resultados concluídos.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. **Química nova na escola**, vol. 34, nº 2, p. 92-98, maio, 2012.

JOGOS EDUCATIVOS: benefícios e exemplos para o seu filho(a). I Do Code. Disponível em: < <https://idocode.com.br/blog/educacao/jogos-educativos-beneficios-e-exemplos-para-seu-filho/>>. Acesso em 30 de ago. de 2021.

NUNES, A; LEMOS, H; MENDES, R. O papel do jogo no processo de inclusão de crianças com necessidades educativas especiais: alternativas no cotidiano escolar. **Ponto de Vista**, n. 8, p. 19 - 30, 2006.

Realização

Apoio