

Conquistando os Metais para a melhoria do ensino-aprendizagem nas aulas de Ciências

Joari Santos da Cruz¹, Clecineia Lima Santos², Alexandra Souza de Carvalho³

1,2. Estudantes do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Baiano *Campus Catu*; *joari.cruz@gmail.com

3. Pesquisador do Instituto Federal Baiano *Campus Catu*/ Professor Orientador

Palavras Chave: *Inclusão escolar, jogos didáticos, ludicidade.*

Introdução

A atual política educacional enfatiza a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais nas classes comuns nos níveis de ensino, no sentido de diminuir a segregação e garantir a diversidade humana dentro do ambiente escolar diminuindo a prática de exclusão. Para que haja a inclusão é necessário que a escola esteja apta para receber os alunos que possuem deficiência, o que acaba muitas vezes não acontecendo por falta de recursos adequados. Nesse contexto, surgem às atividades lúdicas que tem como objetivo gerar no aluno o aprendizado por meio de recursos lúdicos. Os jogos proporcionam uma metodologia inovadora e atraente para ensinar de forma mais prazerosa e interessante, visto que a falta de motivação e recursos acaba gerando o desinteresse dos alunos, quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor, ao repassar os conteúdos. Segundo Kishimoto, 1994, o jogo é considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa e devem estar em equilíbrio. O uso de jogos no ensino de Química tem mostrado uma alternativa muito adequada como meio de motivação e melhoria na relação ensino-aprendizagem. Este trabalho teve como objetivo propor uma metodologia alternativa para o ensino de Ciências, tendo o lúdico como subsídio diferencial para a inclusão de alunos com deficiência auditiva nas aulas de química.

Resultados e Discussão

O presente trabalho, foi realizado pelos discentes do 5º semestre do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Baiano, *Campus Catu* durante o desenvolvimento de atividades da disciplina Práticas Pedagógicas IV. "Conquistando a tabela periódica através dos metais", é um jogo de cunho educacional e consiste em um jogo de estratégia, onde o estudante tem por objetivo conquistar um número pré-determinado de elementos químicos nas cartas baralho, que contém informações acerca de um elemento de um grupo da tabela periódica. O jogo é composto por 01 tabuleiro (dimensões 50 cm x 50 cm); 04 peões de cores distintas; 01 dado numerado de um a seis; 20 cartas de perguntas; 10 cartas desafio; 20 cartas coringa. O jogo de trilha possui um elemento químico ou questões relacionadas a este elemento, que será utilizado para completar a meta a ser atingida pelo participante, os elementos químicos presentes em cada casa pertencem àquele estudante que o conquistou. Se não for útil para o ganhador, o mesmo poderá ceder o elemento químico a outro participante baseando-se na sua estratégia de jogo. O jogo acaba quando o primeiro participante conseguir conquistar o maior número de elementos químicos. Cada casa do jogo possui o

símbolo de um elemento químico em LIBRAS, bem como as cartas e os elementos conquistados. A resistência dos estudantes, no que diz respeito aos conteúdos de ciências é um dos maiores obstáculos que o docente encontra em sala de aula, essa situação torna-se mais complicada quando o estudante possui uma deficiência auditiva, pois a maior parte dos docentes não estão preparados para lidar com esta situação. Nesse contexto, utilizando-se metodologias alternativas para o ensino de ciências pode-se contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. O jogo ainda está sendo validado, desta forma, espera-se que com a aplicação do mesmo, ocorra uma integração entre os alunos ouvintes e os surdos. A metodologia aplicada deve proporcionar ao deficiente auditivo (surdos) a inclusão escolar dentro das classes regulares de ensino.

Conclusões

A elaboração de jogos didáticos pode contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de ciências. A metodologia utilizada pode estimular e criar um ambiente onde propicie o desenvolvimento criativo e espontâneo do estudante surdo, além de incentivar o professor a repensar a sua prática docente. Além disso, a aplicação de um jogo dentro da discussão da aprendizagem é uma ferramenta a ser utilizada e que apresenta-se ser um método alternativo de construção do conhecimento pelos alunos usando-se o lúdico podendo tornar o ensino de ciências mais prazeroso. De acordo com Lima (2010), entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado, enfocando a necessidade de alguns cuidados que devem ser tomados ao levarmos um jogo em sala de aula e ressaltando a importância da colocação de regras e pontuações. Segundo esse mesmo autor, nota-se que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem.

Agradecimentos

Ao IF BAIANO, *Campus Catu* pela infraestrutura concedida.

KISHIMOTO, T.M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

MIRANDA, S. de. *No fascínio do jogo, a alegria de aprender*. *Ciência hoje*. v.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.

LIMA, E.C.; MARIANO, D.G.; PAVAN, F.M.; LIMA, A.A.; ARÇARI, D.P. *Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química*. UNIFIA, 2010.