

De Elemento a Elemento: Incluir para Transformar. A Utilização do Lúdico como Ferramenta no Ensino-Aprendizagem de Química

Ketelyn Santos Pereira – ket.cat. santos@gmail.com
Wedyn Santos Pereira- wedynsantos62@gmail.com
Samela Vitória Matheus- samela.vitoria@outlook.com.br
Lis Regiane Vizolli Favarin - lisregiane@hotmail.com
Eliane Maidana de Oliveira – profeeliane.espanhol@gmail.com

E.E Amélio de Carvalho Baís Campo Grande -MS

Resumo

A complexidade dos conteúdos de química encontrou como alternativa para “passar de ano” técnicas de memorização, cujas consequências são verificadas em vestibulares que contextualizam os conteúdos teóricos, tornando os melhores métodos de memorização ineficazes, para o aluno. O ato de decorar ao invés de compreender os conhecimentos que deveria, reflete em sua capacidade de aplicá-lo ao cotidiano. Essa situação é ainda mais complexa quando aplicada a estudantes deficientes auditivos, as dificuldades dobram, a comunicação com indivíduos que desconheçam a LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais Brasileira, segunda língua oficial) depende do intérprete e limita seus estudos, diferentemente dos ouvintes não há muitas plataformas que possam recorrer para sanarem suas dúvidas e acabam se excluindo ao buscar métodos alternativos de estudo. Entretanto, há muitas dúvidas comuns aos surdos e ouvintes, visando isso, nosso projeto por meio de pesquisas, análises e desenvolveu um jogo, que busca promover o aprendizado de química, sinais científicos que facilitem a comunicação professor-aluno e também a inclusão social.

Palavras-chave: *Ensino, surdo, lúdico, inclusão, química.*

Introdução

O ensino médio é a última fase da educação básica, período em que os educandos se preparam para ingressar no mundo do trabalho ou acadêmico. Com o passar dos anos a maneira de se ensinar sofreu inúmeras transformações, desde a utilização de instrumentos midiáticos, atividades diversificadas para mensurar a aprendizagem e também a escola, permitindo o contato/convívio com alunos que apresentam uma maior dificuldade por conta de deficiências (intelectual, física, auditiva, visual). Em unidades de ensino que se encontram matriculados e frequente estudantes surdos, é necessário o auxílio de um intérprete durante todas as aulas, pois os docentes não conhecem a LIBRAS (língua brasileira de sinais), língua reconhecida como Segunda Língua Oficial pela Lei Nº 10.436 publicada em 24 de abril de 2002, a LIBRAS é a Língua Mãe dos surdos e é tão fundamental quanto a Língua Portuguesa para os ouvintes.

Apesar do Decreto Nº5.626 de 22 de dezembro de 2005 estabelece-la como disciplina obrigatória nas escolas, isso não ocorre na prática, a maioria da população ouvinte desconhece essa Língua e quando necessária a comunicação com um surdo estas recorrem a tradutores e intérpretes, resultando na dependência deste, se por alguma ventura este vier a ausentar-se? Como o professor regente que desconhece a Língua de Sinais adapta sua metodologia tradicional para possibilitar o aprendizado de todos? Esta situação é suscetível a ocorrer em instituições que dentre os discentes, haja pelo menos um surdo ou deficiente auditivo que utilize a Libras para comunicação com os demais, inclusive na E.E Amélio de Carvalho Baís com o Wedyn Santos, integrante do projeto que conhece de perto as dificuldades pelas quais um aluno surdo passa em sala de aula tanto para o aprendizado quanto para comunicação. De acordo com Sousa e Silveria (2008): “em relação aos conhecimentos científicos, a barreira da comunicação é ainda maior em virtude de o número de pesquisas relativas ao ensino de química ser bastante reduzido, entre os vários entraves encontrados em seu ensino, a ausência de materiais didáticos que atendam aos surdos e suas especificidades”. Dessa forma, faz-se necessário o desenvolvimento de atividades que utilizem do lúdico na prática pedagógica, que associa o conteúdo pragmático com exercícios práticos/divertidos com funções educativas, que tornam as aulas mais desenvoltas, facilitando assim, a compreensão do conteúdo de maneira leve e prazerosa, sendo aceita e desenvolvida pelo corpo docente das diferentes áreas do conhecimento.

Metodologia

Utilizou-se neste projeto a pesquisa e análise de artigos para desenvolver um material lúdico inclusivo, que proporcionará uma atividade prazerosa e competitiva entre os discentes visando aprimorar suas competências comunicativas, críticas, interpretativas e a habilidade de associar as teorias da disciplina de química ao cotidiano. Para contemplar os objetivos propostos, o jogo será elaborado da seguinte maneira:

O jogo: Baseando-se no cara-a-cara o jogo contará com 78 cartas sendo 2 conjuntos de 38 cartas-elemento e mais duas cartas-brancas, os conjuntos estarão à disposição

dos jogadores, encaixadas em tabuleiros, cuja base será feita de isopor. O jogo poderá ser utilizado por apenas dois jogadores ou duas duplas e a comunicação poderá ser feita apenas em LIBRAS, mesmo quando entre os jogadores não houver um aluno surdo.

As cartas: As cartas-elemento a serem confeccionadas, foram escolhidas a partir da análise de quais elementos estão mais presentes em nosso dia-a-dia e os mais cobrados em vestibulares. Terão o tamanho de cartas de baralho comum e contarão com uma imagem no centro que associe o cotidiano ao elemento, o sinal do elemento em libras estará na parte inferior do lado direito e seu símbolo juntamente ao número de massa e o número atômico de acordo com as regras exigidas pela IUPAC (International Union Of Pure And Applied Chemistry) estarão na parte superior direita como demonstra-se na Figura 1.

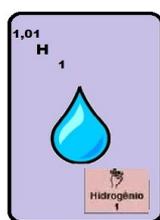


Figura 1. Modelo da carta do jogo.

A jogabilidade: Frente-a-Frente, cada jogador terá em mãos um tabuleiro, antes do início da partida eles escolherão dentre seu conjunto de cartas uma carta-elemento para que o oponente descubra através de perguntas feitas durante o jogo. Estas perguntas só poderão ser feitas através da LIBRAS com o auxílio do manual de instruções, que contará com além das regras do jogo, sinais em da Língua de Sinais para que a comunicação possa ser feita entre os oponentes. Estes deverão fazer uns aos outros, perguntas cujas respostas possam ser apenas sim e não, como por exemplo; Esse elemento é líquido? É sólido? É gás? Há em nosso corpo? Após obter as respostas para suas perguntas, os jogadores eliminam as cartas que não correspondem, por exemplo, se a pergunta utilizada for “é um gás?”, e a resposta obtida for “sim”, o jogador não elimina cartas-elemento como hidrogênio, oxigênio, hélio. Ganhará o jogo aquele que chegar primeiro a conclusão correta de qual carta-elemento foi escolhida do conjunto pelo oponente no início do jogo.

Resultados e Discussão

Espera-se que o material lúdico desenvolvido neste projeto contribua para a alfabetização científica dos alunos surdos e ouvintes, adquirindo com eficácia conhecimento acerca da tabela periódica, considerada a base para compreensão dos demais conteúdos da disciplina de química, e que o mesmo contribua para o desenvolvimento da habilidade crítica. No âmbito social, é de suma importância obtermos resultados positivos com relação a inclusão e a aquisição do vocabulário de LIBRAS para melhorar a comunicação entre o surdo e os ouvintes, dessa forma tendo uma menor dependência do intérprete. A inclusão social da comunidade surda tem evoluído lentamente com o decorrer dos anos, Art. 88 da Lei Nº4021 de dezembro de 1961 diz que “A educação de excepcionais,

deve, no que for possível, enquadrar-se no sistema geral de educação, a fim de integrá-los na comunidade”, cada passo dessa caminhada é importante, espera-se que o elemento-a-elemento proporcione mais opções para incluirmos o surdo no berço da sociedade, a escola. Além disso, a interação com o professor regente é imprescindível para que o mesmo possa trabalhar as dificuldades do aluno surdo assim como faz com os ouvintes.

Considerações Finais

A inclusão de alunos com necessidades especiais é tema de debates por pessoas que lutam por igualdade e melhorias principalmente no ambiente escolar que atende a este público. Por meio deste projeto, concluiu-se que os componentes da unidade de ensino já citada, em sua maioria não sabe LIBRAS, nunca estudou algo referente, nem teve interesse sobre o assunto. Então, como vamos incluir um educando surdo sem ensinar LIBRAS, pelo menos sinais básicos para manter-se uma comunicação com o mesmo? Depois de muitos questionamentos, surgiu a ideia de produzir um material que colaborasse com o processo de ensino aprendizagem deste aluno e que pudesse ser adaptado as disciplinas que compõe a grade curricular de ensino, sendo atrativo e dinâmico, permitindo a interação dos indivíduos que participarem da atividade. Desenvolvemos na disciplina de química, porque a docente se sentia incomodada por não conseguir se comunicar com o educando e também por vezes, não sanar as dúvidas do mesmo, além do educando ter apresentado uma maior dificuldade referente a temas ligados a ciências da natureza. A partir do desafio proposto para o auxílio do ensino de química, houve uma maior interação entre o aluno surdo, sua professora e os demais colegas de classe, sem a dependência total da intérprete. Dessa forma, o jogo poderá atingir também os demais discentes da aula de química, uma vez que, o reconhecimento dos elementos químicos e a relação com suas aplicabilidades são fundamentais para visualizar a química no cotidiano.

Agradecimentos

Agradecemos a oportunidade que a escola nos deu, para desenvolver este projeto e a intérprete do aluno Wedyn, Aline que nos auxiliou quando necessário.

Referências

- MARQUES, R. H. **Materiais de suporte no ensino de química para surdos**. XVIII Encontro Nacional de Ensino de Química, Florianópolis, SC, Brasil 2016.
- VICENTE, R.C. A.; COMIOTTO, T. **MATERIAIS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE QUÍMICA**. II Colbeduca. P.447-458 2016
- FERREIRA, W.H; NASCIMENTO, S.P.F. **Utilização do jogo de tabuleiro-ludo-no processo de avaliação de aprendizagem de alunos surdos**. Quim. Nova esc.SP.BR V.36 Nº1 P. 28-36 2014