

JOGO DA MEMÓRIA – INCLUSÃO DE DEFICIENTES VISUAIS (CEGOS E BAIXA VISÃO) NO PROCESSO DE ENSINO

Juliana Fukagawa da Rocha¹, Maria Fernanda Arakaki¹, Maria Luiza Barreto Mota¹, Amanda Dal'Ongaro Rodrigues¹, Igor Brito Leal¹

¹ Colégio Novaescola – Campo Grande - MS

julianafrocha17@gmail.com, arakakimariafernanda07@gmail.com, malubmota@gmail.com, amandadalongarorodrigues@gmail.com

CHSAL/Educação

Tipo de Pesquisa: (Científica)

Palavras-chave: Aprendizagem, Educação, Adaptação, Didática, Peixes.

Introdução

Os jogos são caracterizados por atividades lúdicas, divertidas, na qual estimula o desenvolvimento da aprendizagem e de habilidades físicas, cognitivas, emocionais e intelectuais dos indivíduos. A parte pedagógica das escolas utiliza dos jogos didáticos como uma forma de aprendizagem de um determinado assunto de maneira eficiente e mais atrativa aos alunos. Os jogos da memória são exemplo de recurso lúdico, que auxiliam os professores mediadores a reconhecerem os indivíduos em particular da sala de aula, suas potencialidades, dificuldades, criando a relação professor-aluno mais produtiva e envolvente. Nas salas de aula, existe uma diversidade de alunos com as mais diferentes habilidades e dificuldades e quando se inclui alunos com diferentes deficiências é necessário que o professor pense na inclusão desses alunos ao ambiente, nas necessidades de aprendizagem e os jogos se tornam o recurso facilitador, quando desenvolvido de maneira pensada e assertiva, que ultrapasse as barreiras limitantes da deficiência. Com a evolução e o progresso das tecnologias, os jogos se tornaram mais atrativos e mais aplicados, pensando principalmente na aprendizagem de alunos com baixa deficiência ou cegos e as dificuldades da aprendizagem de forma efetiva, os jogos da memória se tornam uma alternativa de inclusão dos alunos com deficiência visual. Este trabalho, tem como objetivo principal, criar um jogo da memória que ensine de forma lúdica algumas espécies de peixes, suas características, alimentação e habitat que estão inseridos, que atenda às necessidades dos alunos.

Metodologia

O jogo da memória será desenvolvido ao primeiro momento selecionando 16 espécies mais atrativas que estão inseridas no Bioparque Pantanal de Campo Grande – MS, após a seleção, será realizado levantamento bibliográfico referente aos aspectos abordados para das espécies e os materiais que serão utilizados como recursos táteis para construção das peças. Após esta etapa, as peças serão confeccionadas em MDF no tamanho 15x15cm, com a aplicação dos materiais

para teste, contendo o relevo das espécies e seu nome comum. O jogo terá 32 peças desenvolvidas.

Resultados e Análise

A dificuldade encontrada pelos deficientes visuais no processo de ensino de alguns temas é uma das barreiras nas quais os professores e desenvolvedores pedagógicos devem superar. Principalmente, quando se tratam de jogos, que os tornam mais afastados ou que impossibilitem sua participação, já que deficiência é associado a ineficiência e falta de capacidade. Logo, observa-se a necessidade de inclusão que possibilitem o progresso da aprendizagem em sua base de formação. Quando abordado o tema jogo da memória e deficiência visual, a temática envolvendo as espécies de peixes e suas características foram destacadas, já que na cidade de Campo Grande, existe o maior aquário de água doce do mundo com 40 mil indivíduos, 355 espécies de peixes, duas espécies de répteis e uma espécie de anfíbio, sendo um dos maiores atrativos da cidade. Dessa forma, relacionando a aprendizagem das espécies através do jogo da memória, utilizando de materiais que imitem as espécies selecionadas e incluam de forma assertiva as pessoas que possuam baixa visão ou cegas. O presente trabalho, espera obter um produto didático, o jogo da memória, no qual seja utilizado pelas pessoas com algum tipo de deficiência visual de maneira atrativa, que atinja o objetivo de ensinar sobre as espécies escolhidas (Acará-Bandeira, Pirarucu, Axolotes, Zebrafish, Agulhinha, Ituí-cavalo, Pacu disco, Baiacu, Piramboia, Enfermeirinha, Cascudo, Arraia, Jacaré, Peixe Bico de Pato, Borboleta e Lambari) e suas características principais, que proporcione experiência lúdica e que aproxime a maior atração da cidade de Campo Grande – MS com a vivência desses alunos e que ao final, se torne um recurso didático pedagógico fundamental para a evolução da base formadora de ensino e que seja de inclusão efetiva, minimizando as dificuldades e quebrando as barreiras do ensino.

Considerações Finais

Podemos concluir que as ferramentas utilizadas hoje para inserção dos deficientes visuais no ensino-

aprendizagem ainda estão em falta e a inclusão desse grupo no ambiente social como escolas privadas ou públicas ainda é dificultada pela falta de estrutura e profissionais capacitados para o atendimento.

Os jogos físicos são ferramentas que auxiliam o professor, de maneira lúdica e atrativa o desenvolvimento de habilidades e conceitos novos. Assim, como o jogo da memória que ajuda na sociabilidade dos jogadores com o meio, além de proporcionar melhorias na atenção e na memória.

O presente jogo tem como abordagem a socialização e conhecimento das pessoas com deficiência visual seja ela baixa ou severa, a participar e reconhecer um dos ambientes mais prestigiados na cidade de Campo Grande – MS, que é a atração do Aquário do Pantanal, onde os pilares são inclusão, educação ambiental demonstrando alguns peixes existentes e suas características físicas palpáveis, além do lazer e recreação.

Referências

APADEV. **O sistema Braille**. Disponível em: <<http://www.apadev.org.br/pages/workshop/Osistemabraile.pdf>>. Acesso em: 5 jul. 2023.

BIOPARQUE PANTANAL. Disponível em: <<https://bioparquepantanal.ms.gov.br/>>. Acesso em: 3 ago. 2023.

FRANCO, M. A. de O. *et al.* Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. Universidad de La Empresa. V Congresso Nacional de Educação. 2018. Disponível em: <chromeextension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2023.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Deficientes visuais. 2021. Disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/20551-pessoas-com-deficiencia.html>>. Acesso em: 10 jul. 2023.