

CAMINHOS DA MATÉRIA

PRODUTO EDUCACIONAL



INTRODUÇÃO

A busca por um ensino acessível e de fácil compreensão é uma das tarefas do professor que leciona química no ensino médio. Um bom artifício é a inclusão de atividades com caráter lúdico que pode funcionar como facilitador no processo de ensino aprendizagem, principalmente pensando em uma sala de aula que une alunos que apresentam surdez e ouvintes. Nesse contexto atrelar as novas formas de tecnologias existentes pode ser uma forma prática de favorecer a interação de todos os alunos e buscar contornar a falta de interesse. Muitas vezes a causa do insucesso no decorrer de boa parte das disciplinas tem sido a falta de material didático inclusivo, de qualidade e de fácil acesso a alunos e professores, além é claro de métodos de ensino que chamem a atenção do aluno ao aprendizado.

O modelo de ensino adotado pelas escolas não favorece as dificuldades e a especificidade encontrada por aqueles que possuem alguma deficiência auditiva (FERREIRA; NASCIMENTO, 2014). As instituições já destinam na sala de aula a presença de um profissional para facilitar a relação aluno-professor, no entanto quando se pensa em uma aula pautada apenas no uso da língua materna, “o contexto da sala de aula inclusiva ainda prioriza majoritariamente a Língua Portuguesa, e, para garantir ao sujeito surdo o direito de acesso ao conhecimento, faz-se necessária a presença do intérprete de LIBRAS [...]” (MENDONÇA, OLIVEIRA e BENITE, 2017, p. 347). Mesmo a presença de TILS não é um fator determinante para o sucesso no desenvolvimento do conhecimento, levando em consideração que todo o processo formativo anterior também repercute no novo cenário escolar.



A química possui conhecimentos químicos específicos com conceitos e nomenclaturas, isso já torna o seu estudo desafiador, quando pensamos naqueles que apresentam surdez esse desafio é aumentado pela falta de sinais específicos à disciplina e quando existentes, nem sempre são de conhecimento do interprete que acompanha a turma, além, é claro, da falta de conhecimento na língua materna.

Utilizar métodos facilitadores é uma abordagem que pode favorecer o aprendizado, o protagonismo e a interação na sala de aula, os jogos podem funcionar como alternativa para uma aula lúdica, interessante e divertida, e favorecer a interação por todos os participantes.

Segundo Cunha (2012),

O jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem de conhecimentos químicos, à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante. Se, por um lado, o jogo ajuda este a construir novas formas de pensamento, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, por outro, para o professor, o jogo o leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Promover atividades desse tipo é de suma importância para a sala de aula, considerando o favorecimento no aprendizado dos conceitos de química, a utilização dos conhecimentos prévios e o convívio no ambiente escolar. Os jogos podem funcionar como um facilitador, auxiliando no desenvolvimento do interesse pelo aprendizado (Cunha, 2012).

Nesse contexto unir jogos a um tipo de tecnologia acessível atualmente, como é o caso dos QRcode, é um modo facilitador de promover ao aluno surdo autonomia na sua participação em uma determinada atividade. O QRcode é um espécie de código de barras 2D, que quando mapeado pela lente do celular é possível abrir a informação desejada, podendo por exemplo abrir um vídeo com a tradução da interpretação em LIBRAS para esse participante.

Portanto a utilização desse trabalho visa realizar a criação de um jogo tendo como conteúdo “a matéria e suas transformações”, buscando o desenvolvimento de uma atividade lúdica com uso de tecnologias como auxílio a inclusão da pessoa surda, para o desenvolvimento do pensamento científico e a relação social de alunos do ensino médio nas aulas de química favorecendo assim o aprendizado (Fialho, 2007). O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que apresenta cartas com conteúdo digital para acesso as informações dos pontos de parada em cada jogada, é um modo de facilitar a participação do aluno com deficiência auditiva e dar a ele a oportunidade de ser o protagonista do seu próprio conhecimento e viabiliza também a interação com os alunos ouvintes.

O JOGO

Caminhos da matéria é um jogo de tabuleiro que abrange os conceitos apresentados no conteúdo inicial do primeiro ano do ensino médio, " a matéria é suas transformações. Composto de uma trilha e 57 cartas com indicações para cada posição do tabuleiro, ele tem como objetivo fazer uma breve memória de conceitos e informações muitas vezes adquiridos em sala.

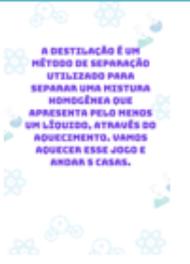


Disponível em:
https://www.fraac.org.br/DAFF_CBI3bo/4/4/edit?utm_content=DAFF_CBI3bo&utm_campaign=design-share&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Aponte o celular para o Qr-code para acessar

CARTAS

Para que possa se desenvolver o jogo conta 57 cartas indicativas, com frente e verso.

Carta	Informação
 <p>1 CANTINHOS DA PRÁTICA</p>	<p>Frente da carta – cada uma das 57 cartas conterá numeração e deverá ser utilizada de acordo com a posição que cada jogador parar na jogada vigente.</p>
 <p>A DESTILAÇÃO É UM MÉTODO DE SEPARAÇÃO UTILIZADO PARA SEPARAR UMA MISTURA HOMOGENEA QUE APRESENTA PELO MENOS UM LÍQUIDO, ATRAVÉS DO AQUECIMENTO, VAMOS ADUECER ESSE JOGO E ANDAR 5 CASAS.</p>	<p>Haverá 22 cartas trazendo informações sobre e conteúdo e dando ao aluno o passo a ser tomado.</p>
 <p>OSEA UMA TRANSFORMAÇÃO PÉRDA DO MATÉRIA OU VOLTE NO INÍCIO.</p>	<p>5 cartas necessitarão lembrar do que foi aprendido em sala.</p>
 <p>VOLTE 1 CASA</p>	<p>29 cartas mudam a posição do jogador no jogo, sendo favorável a sua posição ou não.</p>



Disponível em:
https://www.canva.com/design/DAFn4CJD0tQ/gVpJyBGmnoqyjwg8sP0gg/edit?utm_content=DAFn4CJD0tQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Aponte o celular para o Qr-code para acessar

O jogo deve ser iniciado em grupos de 4 ou 5 pessoas, onde cada participante deverá jogar o dado, sendo dado os primeiros passos aquele que obtiver a maior pontuação no dado. Após andar as casas indicadas no dado, o participante deverá pegar a carta referente a sua posição no jogo, indicada pela numeração do dado, feito isso deve se seguir as indicações nela descritas, e assim suscetivelmente com cada um dos participantes, sempre jogando o dado para poder andar pelo caminho do jogo e pegar sua carta indicada até chegar ao fim do jogo.

