

**UTILIZAÇÃO DE UM JOGO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA PARA ENSINO DE
RECURSOS VEGETAIS EM UMA ÁREA DO SEMIÁRIDO PIAUIENSE**

**USO DE UN JUEGO COMO ESTRATEGIA INCLUSIVA PARA LA ENSEÑANZA DE
LOS RECURSOS VEGETALES EN UNA ZONA DEL SEMIÁRIDO PIAUIENSE**

**USE OF A GAME AS AN INCLUSIVE STRATEGY FOR TEACHING PLANT
RESOURCES IN AN AREA OF SEMI-ARID PIAUIENSE**

DOI: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.XICOINTERPDVL.0890>

Mayla Marayza dos Santos Sá¹; Ana Clara Antunes Martins²; Lucivânia Leite Rodrigues³; Rosane Carvalho Leite⁴; Genilson Alves dos Reis e Silva⁵

INTRODUÇÃO

A educação é um direito fundamental e inalienável sendo um dever do estado e da família incentivá-la e promovê-la na sociedade em geral (Brasil, 1988). Em consideração a este direito constitucional pode-se afirmar que a comunidade surda tem o direito de estar matriculado na escola regular para o seu desenvolvimento e preparo para a vida em sociedade. Entretanto, o acesso ao ambiente escolar não garante o pleno desenvolvimento do aluno surdo, sendo necessário recursos de acessibilidade para que tenha condições de desenvolvimento integral e exerça a sua cidadania de forma autônoma.

Em primeira análise, em conformidade com a Legislação nº 5.626/2005, art 2º é considerado uma pessoa com surdez toda aquela que, “por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais, manifestando sua cultura principalmente pelo uso da Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS.” No entanto, se o meio de comunicação dessas pessoas é de forma visual, elas necessitam de intérpretes e estratégias metodológicas adaptadas para apropriarem-se do currículo escolar.

Em segunda análise, com base no decreto que regulamenta a oficialização da Língua

¹ Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia - Campus Valença, maylasa64@gmail.com

² Licenciatura em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia - Campus Valença, antunesmartins745@gmail.com

³ Especialista em Língua Brasileira de Sinais, Universidade Federal do Piauí, lucivania.leite@ifpi.edu.br

⁴ Mestra em Educação, Universidade Federal do Piauí, rosane.leite@ifpi.edu.br

⁵ Doutor em Botânica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, genilson.alves@ifpi.edu.br

Brasileira de Sinais como meio de expressão legal oriunda das comunidades surdas do Brasil, a educação constitui direito da pessoa com deficiência, sendo ofertada pelo sistema educacional inclusivo em todos os níveis e modalidades. Então, embora o aluno com deficiência auditiva esteja devidamente matriculado, e principalmente quando o aluno apresenta perda auditiva severa ou profunda, é necessário levar em conta que existe um sujeito que necessita desenvolver as habilidades e competências peculiares de cada nível de ensino.

A palavra gamificação tem origem inglesa que significa “gamification”. Essa por sua vez se trata de atividades com elementos presentes em jogos com a finalidade de contribuir no ensino e aprendizagem (Klock; Carvalho; Rosa; Gasparini, 2014). Assim a gamificação passou a ser conhecida como contribuinte da aprendizagem durante o século XVIII (Kishimoto, 1995).

Diante da necessidade de práticas pedagógicas inclusivas que atendam às demandas educacionais de alunos surdos, este trabalho foi idealizado e tem como objetivo apresentar o protótipo de um jogo didático para fortalecer o ensino e aprendizagem de Biologia, em especial, na temática sobre os biomas presentes no território Vale do Sambito, atendendo tanto à comunidade surda quanto aos alunos ouvintes em escolas regulares

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O jogo foi projetado para ser utilizado em conjunto com uma apostila que contém imagens, datilologia, e características gerais das espécies de vegetais nativas encontradas no território piauiense do Vale do Sambito, levando em consideração os biomas presentes no ambiente. O campo de pesquisa faz parte de uma área ecotonal, entre os biomas Caatinga e Cerrado (Clements, 1905).

O material didático desenvolvido foi utilizado em sala de aula com turmas do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas com o intuito de demonstrar aos futuros docentes, metodologias alternativas para a inclusão de pessoas surdas e não surdas em sala de aula, promovendo a aprendizagem sobre as plantas presentes na região e quais as características adaptativas estão presentes em seu organismo como forma de diferenciá-las em qual ecossistema está presente.

A atividade iniciou com uma aula expositiva utilizando slides expondo as bases biológicas da surdez, os graus de deficiência auditiva, os direitos das pessoas com deficiência e como elas se comunicam. Posteriormente, foram expostos aos discentes as regras e as cartas do jogo, além do portfólio contendo as fotografias das espécies vegetais para estudo, como

forma de subsidiar a utilização do modelo didático.

Figura 01- Prancha de imagens



Fonte: Autores, 2024.

Imagem A- A discente está apresentando os diferentes graus de surdez e deficiência auditiva. **Imagem B-** A discente está apresentando aos acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas o jogo inclusivo. **Imagem C-** Aplicação do jogo aos licenciandos. **Imagem D-** Protótipo da tabela do jogo com Cerrado, Ecótono e Caatinga. **Imagem E-** Protótipo das cartas com nome das espécies dos vegetais e datilografia em LIBRAS.

CONCLUSÕES

Neste sentido, os jogos didáticos inclusivos no ensino de botânica são uma ferramenta importante para promover a inclusão, pois promove o conhecimento de recursos vegetais por meio de uma metodologia ativa que facilita a construção do conhecimento de maneira interativa incluindo surdos e ouvintes em um mesmo ambiente. Faz-se necessário ressaltar que este jogo didático proporciona acessibilidade dos jogadores ao conhecimento da flora nativa da região.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Art. 205.

BRASIL. Decreto Nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2005.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Art. 27

CLEMENTS, Frederic Edward. **Research methods in Ecology**. Nebraska: University Publishing Co, 1905.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. Série Idéias, São Paulo, n.7, p. 39-45, 1995. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=019. Acesso em: 20 out 2024.

KLOCK, Ana Carolina Tomé; CARVALHO, Mayco Farias; ROSA, Brayan Eduardo; GASPARINI, Isabela. Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. **Renote**, v. 12, n. 2, 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/303973429.pdf>. Acesso em: 12 out 2024.