



II CONGRESSO ONLINE INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO



Educação, Direitos Humanos e Acessibilidade

14 A 18 DE JUNHO DE 2021

ATIVIDADE GAMIFICADA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS PARA ALUNOS SURDOS

Congresso Online Internacional de Educação, 2ª edição, de 14/06/2021 a 18/06/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-25-8

BEZERRA; Mariana Leite Marques da Silva ¹, MALDONADO; Raquel Fonseca ²

RESUMO

No âmbito da educação, é imprescindível o uso de diversas estratégias metodológicas a fim de alcançar a diversidade cultural e social de alunos nas salas de aula. Na educação de alunos surdos torna-se necessário o uso de estratégias que abordem uma perspectiva imagem-gesto-visual para um efetivo processo de ensino-aprendizagem. No entanto são escassos os materiais adaptados disponíveis para o ensino de ciências, o qual possui suas especificidades de linguagem científica. Neste trabalho, trazemos um relato de experiência com o objetivo de trazer ao público uma alternativa de produção de material adaptado para alunos surdos baseado da Pedagogia Visual através de jogos educacionais digitais com a ferramenta Scratch, a qual foi escolhida devido fazer uso de uma linguagem de programação de fácil compreensão. A Pedagogia Visual vem como uma proposta metodológica de exploração visual que permite os alunos surdos, imersos em seu mundo visual, se apropriarem e construir seus conhecimentos com base na semiótica imagética, a qual estuda a criação de significados baseada em signos linguísticos ou não. Foi possível a produção de atividades gamificadas e engajadoras, de acordo com os conteúdos curriculares e quaisquer peculiaridades dos alunos surdos envolvidos, alfabetizados ou não. No estudo de Ciências nos deparamos com diversas nomenclaturas associadas a fenômenos ou objetos naturais, e a mesma imagem pode ser visualizada, interpretada e estar relacionada a diferentes nomes e consequentemente a diferentes sinais em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), a depender do contexto. Como exemplo podemos citar: diversas imagens de células associadas a um mesmo sinal em LIBRAS, o sinal de Célula, permitindo que o próprio aluno perceba o que as vinculam e assim construam a sua definição mental imagética do conhecimento científico de célula. O diferencial da construção das atividades gamificadas, com a ferramenta Scratch, para atender as necessidades do público surdo, é a inserção de um ator que necessita de movimento constante, permitindo a modalidade gesto-visual de comunicação. O projeto foi realizado em uma unidade do Instituto Federal de São Paulo (IFSP), envolvendo docentes, intérpretes de libras e

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) – Câmpus Jacareí, raquelmaldonado@ifsp.edu.br

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) – Câmpus Jacareí, raquelmaldonado@ifsp.edu.br

aluna de iniciação científica com o objetivo de atender alunos surdos da instituição. Apesar do grande desafio na educação de alunos com necessidades especiais educacionais, o presente trabalho vem mostrar uma possibilidade que está ao alcance dos docentes que visam produzir com facilidade materiais exclusivos para alunos surdos, possibilitando o acesso ao conteúdo do currículo a todos alunos através de estratégias diferentes da tradicional oral-auditiva.

PALAVRAS-CHAVE: Surdos, Pedagogia Visual, Gamificação, Ciências, Acessibilidade