

O USO DE UM JOGO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Aline Aparecida Rodrigues Farias^{1a}, Renata Mazaro e Costa^{2a}

1. Pós-Graduada em Tecnologias aplicadas ao ensino de Biologia da Universidade Federal de Goiás
 2. Orientadora e Coordenadora da Área de Neurociências e Educação no ETAEB^a Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia – ETAEB, do Instituto de Ciências Biológicas Universidade Federal de Goiás (ICB-UFG).
- Data de recebimento: 14/10/2011 - Data de aprovação: 30/11/2011**
-

RESUMO

A escola inclusiva tem enfrentado problemas explícitos hoje em dia, dentre os quais se pode citar a falta de preparo dos professores para lidar com a inclusão, a falta de estrutura das escolas para receber os alunos portadores de necessidades educacionais especiais (NEE) e, principalmente, as inúmeras dificuldades de aprendizagem apresentadas por estes alunos. A integração ou inclusão de alunos portadores de NEE no sistema regular de ensino tem sido uma questão muito discutida nas últimas décadas. Neste contexto de desafio do ensino-aprendizado, situa-se a disciplina de Ciências, muita rica em conhecimentos por abordar o estudo da vida e o seu funcionamento nos diversos seres vivos, além de ser um conteúdo presente no cotidiano dos alunos. Podendo, portanto, ser a base para o desenvolvimento de ferramentas pedagógicas para alunos portadores de NEE. Assim, este estudo teve como objetivo desenvolver uma ferramenta pedagógica que possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de Ciências para alunos portadores de NEE. A pesquisa foi realizada na cidade de Anápolis - Goiás. Por meio de pesquisas e levantamento bibliográfico, iniciou-se o desenvolvimento da ferramenta pedagógica que pudesse adaptar-se a realidade do aluno que apresenta NEE, neste caso, a deficiência mental e/ou baixa visão. Assim, foi desenvolvido um jogo pedagógico, a fim de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, especificamente da disciplina de Ciências, tendo como conteúdo principal, os vertebrados. O jogo constou de cartelas coloridas, em alto relevo com ilustrações de vertebrados, e confeccionado em EVA. Após ter sido devidamente desenvolvido, o jogo foi aplicado para alunos portadores de NEE e não portadores, que cursavam o 6º ano do ensino fundamental, em uma escola municipal. Antes da aplicação do jogo foi realizada uma aula expositiva sobre o tema: vertebrados. Os alunos portadores de NEE conseguiram obter o mesmo desempenho no jogo que o dos alunos não portadores. O jogo se mostrou eficaz no processo de ensino-aprendizagem, fato constatado por meio da observação do desempenho dos alunos durante a realização do mesmo. Logo, o jogo didático desenvolvido contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem do conteúdo sobre vertebrados para alunos portadores de necessidades especiais.

PALAVRAS – CHAVE: Deficiência Mental; Inclusão; Baixa visão; Ciências; Integração.

**THE USE OF PEDAGOGICAL GAME IN THE TEACHING/LEARNING PROCESS
IN SCIENCE FOR STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS.**

ABSTRACT

Currently, inclusive school presents explicit problems, as absence of professor training to deal with inclusion, lack of school infrastructure to receive students with special needs (SN) and, especially, the many learning difficulties presented by these students. The integration or inclusion of SN in the regular school system has been a much discussed issue in recent decades. In this context, one of the challenges presented in the process of teaching and learning is based on Science subject. This subject is rich in knowledge about the study of life, indeed all living beings and their functioning, and this content is present on the students' lives. Thus, Science discipline could be the basis for the development of educational tools for SN students. Thus, this study aimed to develop an educational game that could assist the teaching-learning process in Science content for SN students. The survey was conducted in Anapólis - city of Goiás State, Brazil. The development of the educational tool that could adapt to the reality of the student who presents disabilities, in this case, mentally handicapped and/or vision reduction have begun. Thus, an educational game was developed, to assist in the teaching-learning process, specifically in the Science subject, having as main content, vertebrates. The game consisted of colored cards, embossed with pictures of vertebrates, and made of EVA. After being developed, the game was applied to SN and non disabilities students, attending the 6th grade of elementary school. Before the game application the students had a class about vertebrates. Students with disabilities were able to achieve the same performance in the game compared to students not handicapped. The game was effective in the teaching-learning process. Therefore, it is believed that the game developed contributed to the teaching-learning process of students with special needs.

KEYWORDS: Disability, Inclusion, Low Vision; Sciences, Integration.