

## Uma proposta de experimentação e material didático para o ensino de Química à estudantes com necessidades educacionais específicas: uma experiência envolvendo jogos didáticos

<sup>1</sup>Júlia Bernardo Machado  
\*Alexandra de Souza Fonseca  
\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Caxias do Sul*.  
Caxias do Sul, RS, Brasil

Atualmente vivemos em uma era de revolução digital que permite aos indivíduos a conexão com diferentes locais e, conseqüentemente, a rapidez na troca de informações. Essa facilidade de acesso à informação tem modificado o estilo de vida das pessoas, sobretudo dos adolescentes que buscam através de jogos e dos meios digitais novas formas de aprender. Se tratando de acessibilidade e estudantes da educação especial, esses apresentam características similares aos demais adolescentes. Muitos usam os jogos e os recursos digitais como forma de controlar a ansiedade, aumentar a concentração e interagir socialmente com os colegas. Essas características abrem espaço para o desenvolvimento de novas estratégias de ensino, como os jogos, que permitem a interação entre diferentes estudantes. Além disso, permitem o trabalho em equipe, o convívio com o diferente e o desenvolvimento da afetividade. Esses são traços importantes para uma sala de aula com estudantes que precisam de acompanhamento pedagógico especializado. Nessa perspectiva, propõe-se um trabalho com jogos voltados ao ensino de vidrarias e materiais de laboratório. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho é qualitativa com pesquisa bibliográfica e experimental. Dessa forma, as principais ações delineadas são: a) estudo de caso de alguns estudantes e turmas do IFRS Campus Caxias do Sul; b) estudos bibliográficos envolvendo temáticas, tais como: jogos no ensino de química, acessibilidade em química, educação inclusiva e jogos digitais; c) elaboração de materiais didáticos envolvendo jogos em formato acessível – impressos e em formato digital. No momento as ações estão em desenvolvimento e todas as etapas propostas foram parcialmente atendidas. O foco principal de observação para o estudo tem sido uma turma do Ensino Médio Técnico com estudante Autista. Nessa perspectiva, desenvolveu-se um primeiro jogo chamado “desvendando as vidrarias”. O jogo consiste em um tabuleiro e várias cartas, com perguntas específicas sobre o tema abordado. As cartas são divididas em níveis: cartas fáceis (representadas pela cor verde), médias (cor laranja) e cartas difíceis (cor azul). Para iniciar, cada jogador lança um dado e quem tirar o maior número começará a jogar. Para finalizar, caso tenha acertado a questão, o jogador segue no jogo; entretanto, caso o jogador erre a resposta, deverá voltar 3 casas. Vence aquele que chegar primeiro ao final do tabuleiro. Numa segunda e última etapa pretende-se a partir das observações feitas com os jogos impressos, desenvolver jogos em plataformas digitais. Destaca-se que os jogos são uma importante ferramenta para desenvolver o interesse dos estudantes, promover a inclusão e facilitar a aprendizagem do grupo. No campo da inclusão os jogos possibilitam que todos aprendam juntos, respeitando diferenças. Como perspectiva futura almeja-se apresentar o trabalho com as ações delineadas e os resultados concluídos.

**Palavras-chave:** Jogos Didáticos; Inclusão; Química.

**Nível de ensino:** Ensino Médio/Técnico

**Área do conhecimento:** Ciências Sociais Aplicadas

Trabalho executado com recursos Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).