



Evento	Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Jogo da memória adaptado como alternativa pedagógica visando a inclusão de alunos com deficiência visual no ensino de química
Autor	MELINA TEIXEIRA MEDEIROS
Orientador	TANIA DENISE MISKINIS SALGADO

RESUMO: Mesmo após os processos de democratização do ensino, pessoas com deficiência foram privadas do acesso à escolarização. Na época do Império, no Brasil, foram criadas as primeiras instituições de ensino para pessoas com deficiência. Porém, somente em 1961 passa a ser estabelecido, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN, o atendimento educacional às pessoas com deficiência, que acabou sendo delimitado às instituições de atendimento especializado, de modo que essas pessoas foram mantidas excluídas de um convívio social mais amplo. A partir da década de 90, passa-se a discutir o atendimento educacional especializado na rede regular de ensino, visando uma educação inclusiva, benéfica para o desenvolvimento dos alunos, com deficiência ou não, como cidadãos, primando pela integração como uma forma de combate à discriminação. A partir disso, é função dos professores flexibilizarem a ação pedagógica desenvolvendo métodos que se adequem às necessidades educativas especiais de seus alunos, tornando necessária uma formação que os prepare para a diversidade que poderão encontrar na sala de aula. Com esse intuito, têm-se nos currículos dos cursos de licenciatura da UFRGS a disciplina Intervenção Pedagógica e Necessidades Educativas Especiais, cujo trabalho final consiste no desenvolvimento de uma atividade adaptada que contemple uma categoria de deficiência. Este trabalho relata a elaboração de um jogo didático para alunos com deficiência visual, inicialmente desenvolvido como trabalho final da referida disciplina, mas cujo aperfeiçoamento prosseguiu após o encerramento do período letivo. De um modo geral, os alunos iniciantes no estudo de Química apresentam dificuldade em correlacionarem os nomes dos elementos químicos com os símbolos que os representam internacionalmente. Essa dificuldade se intensifica quando se trata dos símbolos dos elementos cujos nomes originais em latim não possuem qualquer semelhança com os nomes em português. A partir disso, como uma alternativa para auxiliar na memorização dos símbolos e seus nomes, pensou-se na elaboração de um jogo da memória cujas peças pares são o símbolo do elemento químico e seu nome em português. A fim de adaptar esse jogo às pessoas com deficiência visual, as peças foram produzidas com fonte ampliada, arial black, em tom amarelo canário sobre fundo preto, conforme as recomendações estudadas ao longo da disciplina, que visam facilitar a leitura de pessoas com baixa visão. Para pessoas totalmente cegas, foram impressos em braile, no INCLUIR - Núcleo de Inclusão e Acessibilidade da UFRGS, os nomes dos elementos químicos e seus símbolos, assim como as coordenadas utilizadas no tabuleiro em formato de batalha naval, cujas colunas foram indicadas de A até F, e as linhas, de 1 até 6. A escolha desse formato visou facilitar a memorização da localização das peças retiradas, as quais tiveram seu espaço delimitado por quadrados em EVA com glitter amarelo, de modo que a cor e, principalmente a textura, fossem diferenciadas do fundo preto do tabuleiro, facilitando a localização das peças e suas coordenadas através do tato. Na mostra lúdico-artística de fechamento da disciplina para apresentação dos trabalhos finais, tivemos como convidada uma mulher com baixa visão em um dos olhos e cegueira acentuada no outro. O jogo então foi testado por ela e outro colega da turma, sem deficiência visual e, ambos tiveram dificuldade de recordarem os símbolos dos elementos químicos - o que já era esperado. No entanto, após retirar a primeira peça do tabuleiro, a mulher com deficiência visual se demonstrou surpresa, dizendo: "Isso é mercúrio? Não acredito, faz tanto tempo que não consigo ler!". Ouvir isso foi extremamente gratificante, ao mesmo tempo que frustrante, pois só então percebemos que a grande maioria das comunicações visuais não estão adequadas às necessidades das pessoas com baixa visão. Durante o jogo, pedi ao colega sem deficiência visual que tapasse os olhos para testar a localização da peça através das coordenadas, pelo tato, de modo que pudesse experimentar a sensação. A experiência foi enriquecedora e o jogo se demonstrou uma alternativa promissora tanto para memorização e correlação dos nomes dos elementos químicos com seus símbolos, quanto como uma alternativa pedagógica de aprendizagem e inclusão entre os alunos em sala de aula.