

Desenvolvimento de um Jogo Didático como ferramenta para auxiliar alunos com distúrbio de aprendizagem

Thayse G. I. da Silva¹ (ID)*, Danilo G. dos S. Matos¹ (ID), Dionéia M. D. Aguiar¹ (FM), Luciana de Boer Pinheiro de Souza (PQ)¹, Leila Follmann Freire¹ (PQ). *thaysegeane@gmail.br

¹Departamento de Química, Universidade Estadual de Ponta Grossa, UEPG, PR, Brasil

Palavras-Chave: *Ensino de química, jogos didáticos, distúrbios de aprendizagem.*

Introdução

A ideia de distúrbio de aprendizagem está diretamente ligada ao desempenho acadêmico e se refere a um grupo heterogêneo de estados de distúrbios manifestados por dificuldades intensas na aquisição e utilização da compreensão auditiva, da fala, da leitura e do raciocínio matemático¹.

Pensando em alunos que apresentam algum distúrbio de aprendizagem, um grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) de química da UEPG, estão desenvolvendo um trabalho para preparação de materiais didáticos. O presente jogo é uma das atividades desenvolvidas no projeto e foi pensado como material de apoio no ensino de química para ser utilizado por estudantes com diagnóstico médico dentro da categoria de Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGDs), também denominado como transtorno do Espectro Autista², buscando a flexibilização curricular que atenda as necessidades educacionais especiais.

Objetivos

A jogo foi desenvolvido com intuito de auxiliar o professor de química na flexibilização da construção do conhecimento, com alunos que apresentem algum dos transtornos global do desenvolvimento, viabilizando uma aula mais interativa para esse aluno.

Descrição

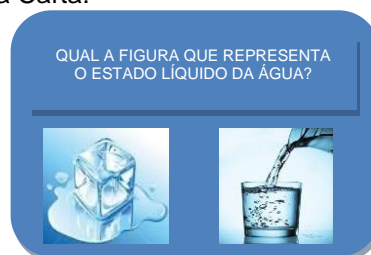
O jogo intitulado “Corrida Química” é composto por um tabuleiro interativo, um dado onde a numeração corresponde a massa atômica dos elementos químicos de 1 a 6, e quatro categorias de cartas com cores diferentes divididas em vidrarias de laboratório, estados físicos da matéria, tabela periódica e química do cotidiano.

O aluno deverá jogar o dado e andar o número de casas correspondente no tabuleiro. O tabuleiro contém figuras que correspondem as cartas que ele deverá pegar. Por exemplo, se a peça parar na figura de um gelo, corresponde a carta de estados físicos da matéria, o jogador juntamente com o juiz (professor auxiliar) deverá responder uma carta deste grupo de perguntas, podendo pedir dicas para o juiz. O juiz deverá explicar em todas as rodadas a

resposta dos jogadores, articulando com as ideias manifestadas pelos mesmos. As regras são as mesmas para todas as cartas. No jogo haverá mais uma categoria denominada coringa, que pode ser bônus ou castigo durante as rodadas. O design do jogo é pensado na perspectiva de aproximar a linguagem química do aluno e que o mesmo perceba a química de maneira associada a seu cotidiano. O jogo termina quando o primeiro jogador chegar ao final da corrida.

A Figura 1 apresenta um exemplo de carta da categoria estados físicos da matéria.

Frente da Carta:



Verso da carta:



Figura 1. Exemplo de carta da categoria estado físico da matéria.

Agradecimentos

PIBID, Capes, UEPG

¹ROCHA, Fulvio H. Autismo na infância: hipóteses psicanalíticas. Disponível em:

<http://otimizeinformatica.winconnection.net:82/sistema/corpfreudiano/publicacoes/on%5COUTRAS%20PUBLICA%C3%87%C3%95ES%5CF%C3%82BALVIO%20HOLANDA%20ROCHA/AUTISMO%20NA%20INF%C3%82NCIA%20HIP%C3%93TESES%20PSICANAL%C3%82TICAS.pdf> Acesso em: 10 de abril de 2016, 21:32 pm.

²SCHMIST, Carlos. Transtornos do espectro do autismo na escola - protagonismos no processo inclusivo. Disponível em: <http://w3.ufsm.br/eeda/images/ARTIGOS/GT15-1786_int.pdf> Acesso em: 10 de abril de 2016, 18:32 pm.