

Atividades Lúdicas no Ensino de Química para Autistas

Brenda Maria Pessoa de Carvalho Silva¹, Dino Benevides de Souza Neto², Maria Lauriana da Silva³,
*Rafaell Pereira de Albuquerque⁴.

1 Pós-graduando (PG); 2 Pós-Graduando (PG); 3 Prof. De Ensino Fundamental/Médio (FM), Pós-Graduando (PG); 4 Pós-Graduando (PG) albuquerquerafaell10@gmail.com

Palavras-Chave: autismo, jogo para autistas, autista.

Introdução

O ensino de química não pode ser algo impossível à pessoas autistas, mas deve ser uma forma de integrá-lo no meio social, embora o público autista seja caracterizado por alguns distúrbios, dentre eles a perda de contato com a realidade, distúrbios de afetividade, comunicação e a falta de flexibilidade mental e comportamental, o condicionamento à aprendizagem é hoje uma das melhores formas de contornar o problema, haja vista que uma educação especial com a atuação que seja direcionada por profissionais preocupados em entender os distúrbios que afetam o autista e que reitera a ideia de planejamento buscando intervenções adequadas aos determinados públicos, pode ser a saída para que o aluno autista possa relacionar-se com os demais alunos, envolvendo-se de tal forma que haja a sua integração no ensino regular.

Com esse propósito, buscamos apresentar uma atividade lúdica relacionada ao ensino de química para os alunos do 1º ano do ensino médio que pode ser utilizada em sala de aula e que possibilita o desenvolvimento intelectual do aluno autista sem a distinção entre os alunos autistas e não autistas para que haja envolvimento de todos na aula.

Objetivos

Este trabalho é uma proposta de material didático cujo objetivo é facilitar a aprendizagem de química para os portadores de autismo. Procura-se valorizar o aspecto lúdico da aprendizagem, utilizando o tema estruturante *Química e Hidrosfera* (BRASIL, 2000), o qual comporta unidades temáticas relacionadas à química da água.

Descrição

Atividade lúdica a ser desenvolvida trata-se de um jogo de perguntas e respostas relacionadas a questões de química e ao tema "água". O objetivo da atividade é que o aluno siga a trilha composta por dez casas, após ter acertado todas as perguntas corretamente e chegue à ilha do tesouro.



Figura 1 - Ilha do Tesouro.

O orientador do jogo sorteia uma pergunta e organiza a ordem do jogo. Caso o jogador não acerte a resposta da pergunta em questão, ele fica parado no local em que se encontra a casa e será jogado no final da sua trilha algum poluente. Caso o jogador chegue ao final terá que responder questões relacionadas ao poluente. O máximo de poluentes jogados na trilha será 3, correndo o risco de eliminação caso ultrapasse do valor estipulado.



Figura 2 - Trilhas para Ilha do Tesouro.

Para ganhar o jogo, a trilha deve estar totalmente despoluída respondendo corretamente questões relacionadas a química e ao poluente que cair na trilha do jogador. Para despoluir sua trilha o participante deverá responder questões relacionadas ao poluente.

Agradecimentos

Agradecemos a Professora da disciplina Psicologia da Educação Dr. Abigail Noádia pela orientação no trabalho desenvolvido, ao Instituto Federal do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros pelo apoio.

RIVIÈRE, ÁNGEL. O autismo e os transtornos globais do desenvolvimento. In: Coll, César; Marchesi, Álvaro; Palacios, Jesús; org. *Desenvolvimento Psicológico e Educação: Transtorno de Desenvolvimento e Necessidades Educativas Especiais*. Porto Alegre : ArtMed, 2004. p. 235-252.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SETEC, 2002.