

O ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO DOS SURDOS

VINÂCIUS GABRIEL PALERMO FERREIRA DE CAMARGO.¹

RESUMO

O ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO DOS SURDOS Vinícius Gabriel Palermo Ferreira de Camargo/ camargo.champion.sp@hotmail.com/ Universidade Estadual do Paraná Milena Patriarcha Rodrigues/ Universidade Estadual do Paraná Luana Bendlin/Universidade Estadual do Paraná Fernando Rodrigo Doline/Universidade Estadual do Paraná Clovis Roberto Gurski/Universidade Estadual do Paraná Wellington Jean Farias/Universidade Estadual do Paraná Carla Andreia Lorscheider/Universidade Estadual do Paraná Eixo temático: Educação, diversidade e Inclusão social - com ênfase na relação entre educação, as culturas populares e movimentos sociais. Agência financiadora: CAPES. Resumo Este trabalho tem como finalidade construir um jogo da memória para promover a inclusão de estudantes surdos e com deficiência auditiva no campo das ciências ao longo do Ensino Fundamental, visando o desenvolvimento e maior aprendizado dos alunos nas escolas. Os surdos e deficientes auditivos representam 5,2% da população brasileira, totalizando 9,8 milhões de pessoas, segundo o censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Atualmente o número é ainda maior. A educação inclusiva desta parcela da sociedade é uma questão que vem ganhando visibilidade de forma exponencial, tendo sido tema inclusive da redação de um dos maiores testes nacionais, o Exame Nacional do Ensino médio (ENEM) em 2017. Todavia, a aparente invisibilidade deste grupo perante o Estado ainda é algo que assombra aqueles que desejam apenas a oportunidade de aprender e se desenvolver como qualquer outro membro da sociedade. Como referido no artigo 53 da Lei número 8069 de 13 de julho de 1990 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), todos têm direito à educação, proporcionando preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-lhes o direito de ser respeitado e a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. Observando-se o atual cenário do mercado de trabalho e a problemática do desemprego no Brasil, em que este beira a casa dos 13 milhões e aquele se torna cada dia mais acirrado e competitivo, é imprescindível que as pessoas tenham uma boa base e plenas condições para se aperfeiçoar na área que desejam trabalhar, o que se torna impossível sem a inclusão de pessoas com problemas auditivo no meio educacional. Retumba no atual sistema educacional brasileiro a inerente necessidade de tornar o ensino acessível a todos, independentemente de limitações ou condição socioeconômica dos indivíduos. Tomando por base o Cone da Aprendizagem, do professor Edgar Dale, que mostra a relação

entre diferentes formas de ensino e aprendizagem e a assimilação dos mesmos pelo aluno de acordo com o grau de atividade em determinado tema, ou seja, a participação de quem aprende na construção do conhecimento é fator determinante na absorção do mesmo, exemplificando a superioridade do aprendizado dinâmico em detrimento do estático ou passivo, surge o conceito de unir a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), meio pelo qual os surdos e deficientes auditivos se comunicam, aos jogos educativos, que hoje já fazem parte das principais metodologias pelo mundo e têm apresentado grandes resultados na associação entre a teoria e o aspecto lúdico, criando assim um meio prático e ativo que indubitavelmente amplie os conhecimentos da criança. A ideia central consiste em um jogo da memória feito com cartas plastificadas contendo nomes de animais e seus respectivos sinais em Libras, e, no verso das mesmas, o grupo ao qual aqueles pertencem, difundindo assim alguns princípios elementares da taxonomia. Além da classificação dos seres vivos, pretende-se demonstrar a anatomia do corpo humano através de um diagrama contendo flechas que apontem para os órgãos, cabendo aos alunos identificar cada um com o auxílio de fichas contendo o nome e o sinal dos mesmos. De forma lúdica e interativa, a criança trabalhará a questão da memorização de uma forma divertida e prazerosa, além de desenvolver a capacidade de distinguir grupos de animais como peixes, répteis e anfíbios e identificar partes do corpo humano, ampliando suas conexões mentais no terreno da associação e distinção. Os jogos podem ser trabalhados dentro da sala de aula em pequenos grupos ou em casa com o auxílio e orientação dos pais, com base no ensinamento prévio na escola. Dentro da classe é de se esperar um ar saudável de competição entre os alunos para ver quem será o primeiro a classificar determinado grupo animal ou identificar todos os órgãos do corpo humano. As cartas e fichas podem ser impressas em uma impressora comum com folha A4 e depois recortadas pelo aplicador. O ato de plastificar tem como objetivo aumentar o tempo de vida útil dos materiais e evitar que rasguem ou dobrem. A taxonomia dos seres vivos pode ser feita em série, de acordo com o grupo estudado naquele momento, ou seja, o jogo é adaptável ao conteúdo ministrado. Assim, será possível fornecer uma educação pragmática e inclusiva, focando na interatividade lúdica proveniente dos jogos educativos, associada ao ensino de ciências no Ensino Fundamental na Língua Brasileira de Sinais, sem esquecer a individualidade de cada um. Espera-se aumentar a sociabilidade entre alunos ouvintes e surdos, visto que além dos sinais impressos nas cartas, as mesmas também contam com a escrita na língua portuguesa, possibilitando a oportunidade para que todos possam aprender os conteúdos e ao mesmo tempo se divertir. Em suma, esta é apenas uma vertente da educação inclusiva, sendo possível combiná-la com qualquer outro meio descrito no Cone da Aprendizagem. A experiência, em essência, consiste na observação por um ponto de vista plural e diversificado, ampliando-se pelos horizontes do aprendizado ativo e inclusão, focando primordialmente no visual, sentido pelo qual os surdos e deficientes auditivos norteiam-se e desenvolvem a grande maioria de suas habilidades. Palavras-chave:

aprendizado, ativo, inclusão, jogos. Referências: IBGE. Censo Demográfico, 2010. BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

Palavras-chave: .

¹ , ;