

**JOGO VIRTUAL SOBRE CÉLULAS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA
AUDITIVA**

JUNIOR, S. J. R.¹; LEAL, A. J.²; PACHECO, A. M. Q.³; SIEDLER, M. S.⁴

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – sandrofeijop@gmail.com

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – alineleal@ifsul.edu.br

³ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – alinepacheco@ifsul.edu.br

⁴ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – marcelosiedler@ifsul.edu.br

RESUMO

A inclusão de alunos com necessidades especiais gera um desafio para as escolas, as quais devem fornecer uma educação de qualidade que reconheça, respeite e valorize as diferenças presentes em sala de aula. Os alunos com deficiência auditiva possuem características particulares, uma vez que são alfabetizados, primeiramente, na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para depois aprenderem o Português; possuírem uma cultura própria e visão única do mundo. Dessa forma, adaptações curriculares são necessárias para que haja uma efetiva inclusão desses alunos. O ensino de Ciências, por ter uma natureza complexa, nem sempre possui sinais convencionados em LIBRAS que representem os conceitos abordados na área, o que dificulta o trabalho do intérprete e, consequentemente, a compreensão do aluno sobre o conteúdo. O presente trabalho compreendeu o desenvolvimento de um jogo virtual para o processo de ensino e de aprendizagem da Biologia Celular no Ensino Fundamental com tradução em LIBRAS. O jogo foi desenvolvido em Unity e conta com três modalidades: palavras cruzadas, caça-palavras e jogo da memória sobre a morfologia e fisiologia das células. Nas palavras cruzadas, o aluno necessita responder uma pergunta que é escrita em Português e conta com vídeo em LIBRAS para encontrar o nome da estrutura celular, a qual completa a linha ou coluna numerada. Em cada número, é exibida ainda a imagem da estrutura celular correspondente, para que o aluno ao descobrir o nome da organela associe ao seu formato. No caça-palavras, os nomes das estruturas celulares devem ser encontrados pelos alunos ao clicar com o botão esquerdo do mouse selecionando as letras que compõem a palavra. Para os alunos com deficiência auditiva, vídeos

com as palavras em LIBRAS são disponibilizados. O jogo da memória conta com 30 cartas e os pares corretos são formados quando o aluno encontra a imagem da estrutura celular e a carta com a sua função correspondente. Quando a carta com as funções das estruturas celulares é desvirada, com clique no botão esquerdo do mouse, aparece o vídeo traduzindo as informações para LIBRAS. Pretende-se disponibilizar o jogo para a rede pública de Ensino Fundamental de Bagé.

Palavras-chave: Citologia, Ensino Fundamental, tecnologias da informação e comunicação.