



JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA PROPOSTA INCLUSIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL I PARA ALUNOS COM DISLEXIA

Thais Faustino Bezerra¹, Maria Cidilânia Felipe², Jany Mery Alencar Leite³

Resumo: Em face ao processo de inclusão e aprendizagem no ambiente escolar, a educação inclusiva exige que os professores de Ciências estejam preparados, de forma prática, metodológica e emocional, para atender os alunos com transtornos de aprendizagem no que se refere aos conteúdos de Ciências. A exemplo dos transtornos de aprendizagem no ambiente escolar, tem-se a dislexia, caracterizada como um transtorno de aprendizagem. Sob essa perspectiva, os professores de Ciências precisam desenvolver ações educativas e inclusivas, baseadas nos conteúdos estudados, para que os estudantes com dislexia aprendam o conteúdo a partir da sua leitura, compreensão e interação de aprendizagem, de modo a desenvolver o seu próprio conhecimento. Em vista disso, o presente estudo tem como objetivo refletir e desenvolver jogos educativos como estratégia pedagógica para promover o processo de ensino-aprendizagem e a inclusão de estudantes com dislexia no Ensino Fundamental I em uma escola pública do município de Mauriti-CE. Este estudo baseia-se em um miniprojeto desenvolvido durante a disciplina de Metodologia do Trabalho Científico do curso de graduação em Pedagogia da UECE. O trabalho encontra-se em andamento. O presente projeto destina-se à Escola de Ensino Fundamental Humberto Bezerra, no município de Mauriti-CE. A instituição pública de ensino recebe alunos da zona rural e urbana do referido município. Ademais, o projeto será baseado na pesquisa bibliográfica, a fim de embasar e fundamentar o estudo a partir de ideias de autores relacionados ao tema que contribuam para a discussão. O presente projeto justifica-se pela necessidade de um projeto relacionado à dislexia, para promover a inclusão dos alunos na disciplina de Ciências da Escola de Ensino Público Humberto Bezerra, no município de Mauriti-CE, em relação ao processo de ensino-aprendizagem dos estudantes com dislexia no Ensino Fundamental I. Diante desse cenário, os jogos educativos são ferramentas lúdicas, inclusivas e educativas que podem auxiliar os alunos com dislexia na disciplina de Ciências, ampliando as possibilidades de participação desses educandos no ambiente de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ciências. Dislexia. Inclusão. Jogos. Ludicidade.

Agradecimentos:

Universidade Estadual do Ceará-UECE

¹ Universidade Estadual do Ceará-UECE, email: cantinhodadislexia@gmail.com

² Universidade Estadual do Ceará-UECE, email: mariacidilaniafelipe@gmail.com

³ Universidade Regional do Cariri - URCA, email: jany.alencar@urca.br