



RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS DE ALUNOS COM TEA

Mariana Mattos Manhães, Sergio Luis Cardoso

O estudo de Ciências contribui para a compreensão, explicação e intervenção no mundo em que vivemos. Aprender ciência se torna cada vez mais necessário pois o homem é integrante do ambiente que o cerca e deve viver em relação harmônica com esse ambiente. Cada vez mais a ciência e os resultados de suas aplicações tecnológicas estão presentes em nossa vida. O ensino de Ciências deve ser proporcionado a todos os educandos. Ensinar ciências para alunos com deficiência ainda é algo novo, principalmente no que diz respeito a alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Para que haja uma aprendizagem significativa do conhecimento é necessária a elaboração de uma estrutura adequada às suas necessidades. Este grupo de alunos apresentam interesses restritos, movimentos repetitivos, déficits no campos da comunicação, atenção, interação social e cognitivo. Estas características podem ser um empecilho à aprendizagem e precisam de recursos didáticos que sejam adequados as suas necessidades como por exemplo os jogos pedagógicos e os vídeos. Estes recursos captam a atenção e ajudam na concentração de pessoas com TEA proporcionando assim uma aprendizagem mais significativa. O presente trabalho tem como objetivo avaliar e comparar a influência de três recursos didáticos – texto, vídeo e jogo pedagógico - no processo de ensino-aprendizagem de ciências para crianças com TEA. Os recursos didáticos foram elaborados utilizando os programas word, videoscribe e scratch respectivamente. Para a elaboração dos recursos o tema escolhido foi ciclo da água e fotossíntese em função de ser um tema recorrente no currículo mínimo do ensino fundamental e estar presente no cotidiano dos alunos. Os recursos serão aplicados em crianças diagnosticadas com TEA em idade escolar já alfabetizadas e que estejam frequentando a escola regular. Durante a aplicação dos recursos serão realizadas observações diretas e avaliações escritas com vistas a comparação do processo de aprendizagem com a utilização de texto, vídeos e jogos pedagógicos. Os resultados poderão indicar a utilização de qual recurso didático influenciou mais no processo de ensino aprendizagem. O trabalho tem potencial para auxiliar práticas pedagógicas futuras e assim proporcionar uma educação mais adequada as pessoas com TEA.

Palavras-chave: Educação inclusiva, jogos, prática pedagógica

Instituição de fomento: CNPq, CAPES, UENF