



JOGO DA MEMÓRIA NEJÚ, USO DA TECNOLOGIA ASSISTIVA NO ENSINO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS, USANDO O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

JOÃO ALVES DOS SANTOS NETO; JUCILENE DE JESUS DA SILVA

INTRODUÇÃO: O jogo da Memória NEJÚ foi desenvolvido por discentes do Curso de Licenciatura em Ciências Biologia no Instituto federal Baiano — Valença–Ba, proposta do componente curricular Pesquisa e Prática Pedagógica II (PPP II), cujo foco foi apresentar uma alternativa de tecnologia assistiva de baixo custo de modo a contribuir no processo de aprendizagem dos alunos das escolas regulares de ensino em situação de inclusão, demonstrando a importância de promover o ensino inclusivo, auxiliando discentes de baixa visão, surdez e outras deficiências ou demandas educacionais no ambiente escolar. **OBJETIVOS:** O presente trabalho visa relatar as experiências desenvolvidas no processo de construção e aplicação do jogo didático desenvolvido, bem como na apresentação ao público participante do Workshop realizado na culminância do componente curricular a fim de demonstrar através das atividades, a importância de estimular as potencialidades dos alunos, ao passo que quebra as barreiras existentes no processo de ensino-aprendizagem, e desenvolve as habilidades cognitivas, promovendo a inclusão para discentes de baixa visão, surdez, entre outros. **METODOLOGIA:** O Workshop - Adaptar para ensinar: o lúdico como recurso metodológico para alunos com necessidades específicas, foi realizado no dia 08 de agosto de 2023, aberto ao público, ocasião onde o material produzido foi apresentado aos quase 200 (duzentos) participantes que estiveram assistindo às atividades lúdicas, com apresentação do Jogo NEJÚ, que abordou temas científicos, ressaltando a importância da interação, e de estimular a capacidade cognitiva dos alunos com surdez, com baixa visão e outras necessidades específicas. **RESULTADOS:** A apresentação foi exitosa dada a ampla participação de estudantes, profissionais da área educacional, e da comunidade presente, pois o jogo proporcionou conhecimentos na área de ciências biológicas, ao elaborar material lúdico, abordando o tema de animais vertebrados e invertebrados, superando as expectativas do público, que relataram a importância desse trabalho em seu processo de desenvolvimento e crescimento, mostrando-se satisfeitos com o evento e o tema abordado. **CONCLUSÃO:** Os alunos mostraram-se envolvidos com a proposta, sendo perceptível a troca de conhecimentos, além de demonstrar a importância da promoção do ensino inclusivo, e da contribuição nos estudos na área da biologia.

Palavras-chave: Inclusão, Proposta, Biologia, Discente, Aprendizagem.