



10ª Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

JOGO DA MEMÓRIA ANATOMIA DAS GALINHAS EM LIBRAS

Eliã Samara Viana Pereira¹, Kalyana Araújo Rocha¹, Jaíne Barbosa de Santana¹, Steffany Ferreira da Silva¹ Enos Figueredo de Freitas² Karina De Araújo Rocha²

(1) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim, BA.

(2) E-mail: enos.freitas@ifbaiano.edu.br, E-mail: karina.araujo2028@gmail.com

Categoria:	<input type="checkbox"/> Fundamental	<input checked="" type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input type="checkbox"/> Exposição	<input type="checkbox"/> Painel	<input type="checkbox"/> Maquete <input checked="" type="checkbox"/> Outro
Cidade:	Senhor do Bonfim		

Resumo:

O presente trabalho aborda o desenvolvimento de um jogo da memória educativo como ferramenta de ensino inclusivo para a disciplina de Avicultura. A proposta, desenvolvida por estudantes do 3º ano do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Agropecuária do IF Baiano – Campus Senhor do Bonfim, foca na criação de um recurso didático bilíngue (Português/Libras) e sustentável para o estudo da anatomia das galinhas, unindo conhecimento técnico, acessibilidade e responsabilidade ambiental. A pesquisa teve como objetivo principal contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de estudantes surdos, desenvolvendo um material pedagógico visual, tátil e bilíngue que facilita a associação entre o conteúdo científico específico da Zootecnia e a Língua Brasileira de Sinais (Libras), promovendo uma aprendizagem mais significativa. O jogo também contempla estudantes ouvintes que tenham interesse em explorar esse contexto em Libras. Para alcançar esse objetivo, a metodologia consistiu na confecção de um jogo da memória. As peças do jogo representam os órgãos da anatomia das aves, correspondendo a 15 delas, contendo cada uma a imagem do órgão e seu respectivo sinal em Libras, que são as outras 15 cartas. O processo incluiu a validação da proposta por um professor de Libras e a colaboração das estudantes surdas, que gravaram vídeos demonstrativos com os sinais que estão disponibilizados no canal do YouTube do professor de Libras do IF Baiano. Os principais resultados obtidos foram a produção de um recurso didático acessível, de baixo custo e a criação de um vídeo de apoio em Libras, ampliando o alcance e a utilidade do material. O projeto demonstrou ser uma ferramenta eficaz para o ensino de conteúdos técnicos de forma inclusiva, envolvendo ativamente a comunidade escolar com o potencial de engajar estudantes ouvintes na comunicação em Libras. Em conclusão, o jogo da memória é bilíngue, interdisciplinar e educativo contemplando a necessidade de materiais pedagógicos adaptados na área de Zootecnia que integra com sucesso os princípios de inclusão, sustentabilidade e ensino técnico. Esse jogo pedagógico pode ser um modelo replicável para a criação de outras ferramentas de ensino acessíveis em diferentes disciplinas.

10^a **FECITEC**



Tema: A CIÊNCIA E A TECNOLOGIA EM BUSCA DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



INSTITUTO FEDERAL
Baiano
Campus Senhor do Bonfim

10^a Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

Palavras-Chave: Educação inclusiva; Sustentabilidade; Libras; avicultura e Jogo educativo.

Referências:

PEREIRA, Carlos Sanches Alberto; DIAS, Egeciane Marques. Uso de Atividade Lúdica no Ensino de Sustentabilidade para Alunos com Deficiência Intelectual. **Ensino e Pesquisa**, Campo Mourão, v. 15, n. 3, p. 25-39, 2017. DOI: 10.33871/23594381.2017.15.3.1177. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/1177>. Acesso em: 23 set. 2025.

FREITAS, Enos Figueredo de. **Assertividade pedagógica e produção de materiais didáticos para estudantes surdos**. – São Paulo: Editora Dialética, 2024. ISBN 978-65-270-3672-2