

# Baralho sanguíneo: uma estratégia inclusiva para compreender o sistema ABO

Maria Nayara de Lima Silva<sup>1</sup>

Aleson Aparecido da Silva<sup>2</sup>

O fracasso escolar de alunos surdos tem raízes no modelo de educação firmado em comunicação exclusivamente oral, onde ouvir é pré-requisito para acompanhar a velocidade das informações transmitidas e obter aprofundamento cognitivo nos conteúdos trabalhados (FERREIRA, 2014). Desprezando a ideia de universalização do sujeito onde todos devem falar, cabe uma reflexão sobre o estudante surdo muitas vezes ser identificado por sua limitação e não por sua especificidade linguística ao adotar como idioma principal a Língua Brasileira de Sinais (OLIVEIRA, 2003).

A comunidade surda sofre com a exclusão durante aulas que exigem certo grau de abstração para o entendimento, uma vez que os termos mais complexos e conteúdos minuciosos agregam dificuldades no momento da tradução para LIBRAS. Uma solução para potencializar o aprendizado em casos como este, é utilizar metodologias lúdicas, a exemplo dos jogos didáticos, ferramentas que quando usadas corretamente podem favorecer as experiências visuais para surdos e gerar equidade na construção do conhecimento da turma (DANTAS et al., 2018).

O processo de assimilação de conteúdos da genética se torna consideravelmente mais difícil mediante a presença de limitações biológicas como é o caso da surdez. Tendo em vista que um dos papéis da escola é democratizar a construção do conhecimento, uma das grandes contraposições a esse fato é oferecer recursos didáticos que não sejam acessíveis aos alunos com necessidades especiais (MARTINEZ, 2008). Sendo assim, é imprescindível que atividades lúdicas ofereçam o bilinguismo, (português e Língua

---

1 Graduada pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, marianayara\_lima@hotmail.com;

2 Mestrando pelo Curso de Biologia Celular e Molecular Aplicada da Universidade Estadual de Pernambuco - UFPE, alesonssilva@gmail.com;

Brasileira de Sinais) configurando respeito a diversidade de indivíduos presente na classe (NASCIMENTO, 2016).

Diante da alta demanda de alunos ociosos por inovações nas sequências didáticas aplicadas na disciplina de biologia, cabe ao professor buscar meios para suprir as expectativas de uma aprendizagem leve, divertida e prazerosa, a qual permita incluir todos os indivíduos da classe respeitando cada particularidade. Pensando nisso, objetivou-se produzir um jogo abordando a genética e mais especificamente o sistema ABO, como forma de dinamizar a aula e incluir diretamente os alunos surdos no processo de ensino-aprendizagem.

Foram elaboradas cartas similares aquelas dos jogos de baralho habitual, onde no local em que se encontrariam os números, está localizado uma ilustração de gota de sangue com o tipo sanguíneo do indivíduo, sendo esse representado por letras do alfabeto convencional e por datilologia. E onde se encontraria os naipes da carta (área central) está presente a ilustração por emoticons de um pai, uma mãe ou bebê, todas as imagens foram retiradas gratuitamente da internet.

As cartas foram construídas com aplicativos de edição de imagens disponibilizados gratuitamente online como o PAINT e PHOTOSCAPE. Essas cartas foram separadas em grupos representados por emoticons, onde a figura de um noivo representa o pai, o de uma noiva a mãe e um bebê representa o cruzamento genético dos pais anteriormente escolhidos, e esse deve conter uma possibilidade de tipo sanguíneo correspondente aos pais das cartas selecionadas.

As 120 cartas são divididas em três grupos menores de 40 cartas, essas representando os genitores e o bebê com todos os tipos sanguíneos possíveis dispostos da seguinte forma: Para a possibilidade de mãe, por exemplo, havia 40 cartas. Destas, dez cartas para o grupo sanguíneo O, dez cartas para o grupo sanguíneo A, dez cartas para o grupo sanguíneo B e dez cartas para o grupo sanguíneo AB, e o mesmo se aplica para as cartas pai e filho.

O jogo assume as regras de um baralho tradicional, onde após as cartas serem embaralhadas o jogador inicia a partida com nove cartas e a cada jogada deverá descartar uma e adquirir uma nova. Para ganhar o jogo, o aluno deverá montar três trincas de cartas com a estrutura de um pai, uma mãe, e uma possibilidade do cruzamento genético referente ao tipo sanguíneo dos dois progenitores, que representará o filho.

A utilização do baralho como base para criar jogos didáticos traz vantagens evidentes como a alta adaptabilidade de temas ou mesmo o simples funcionamento das regras, o que agrega praticidade no momento

da aplicação nos planejamentos de aula. Este é um processo que parece facilitar o aprendizado do aluno por meio da complementação de conteúdo e apropriar o professor de técnicas alternativas para o ensino. A inserção deste dispositivo pode atrair até alunos mais dispersos e fazê-los lançar um olhar mais diferenciado sobre a disciplina (FERNANDES et al., 2014).

Jogos didáticos podem ser ferramentas úteis para quebrar o paradigma de memorização no ensino de genética e desmembrar as atividades firmadas apenas no livro didático, além de gerar interação social entre os componentes da turma (ARAÚJO, 2016). Atividades como esta propõem auxiliar o conjunto professor, intérprete e aluno, de forma que amenize o obstáculo diário da comunicação entre o estudante surdo e o restante da classe, pois como Pires (2014) ressalta, a educação necessita de interação social para construir conceitos e concretizar potencialidades cognitivas, sendo assim, ao inserir jogos didáticos inclusivos o docente estreita a ponte entre a informação e o conhecimento.

**Palavras chave:** sistema ABO, baralho, ensino médio, libras.

## Referências

ARAÚJO, R. G. B.; NASCIMENTO, A. M. S.; VIANA, K. S. L. Baralhos dos Hidrocarbonetos: Uma Proposta de Metodologia Inovadora para o Ensino no Conteúdo de Química Orgânica. **III CONEDU**. 2016. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD4\\_SA18\\_ID10196\\_16082016000403.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD4_SA18_ID10196_16082016000403.pdf)> Acesso em: 15/03/2020.

DANTAS, C. R.S., PIRES, C. K., PINTO, A. C. A. S., SOUZA, E. R. H. Jogos bilíngues em libras/língua portuguesa como ferramenta didática para a prática do ensino de vidrarias e equipamentos de laboratório químico. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**. v.8 n.3 set/dez 2018 ISSN 2238-2380. Disponível em: <<http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/recm/article/view/4687>> Acesso em: 13/03/2020.

FERNANDES, S. M. A.; MAVIGNIER, R. D.; SILVA, R. D. S.; SILVA, F. D. R.; DANTAS, S. M. M. M. Baralho didático: temas de biologia para ensino médio. **Revista da SBEnBio**. N 7. 2014. Disponível em: <[https://pibidbiologia1.webnode.com/\\_files/200000298-02150046a2/Baralho.pdf](https://pibidbiologia1.webnode.com/_files/200000298-02150046a2/Baralho.pdf)> Acesso em: 15/03/2020.

FERREIRA, W. M.; NASCIMENTO, S. P. F. Utilização do jogo de tabuleiro - ludo - no processo de avaliação da aprendizagem de alunos surdos. **Química nova**

**escola.** Vol. 36, Nº 1, p. 28-36, Fevereiro 2014, São Paulo-SP. Disponível: <[http://qnesc.s bq.org.br/online/qnesc36\\_1/06-RSA-26-12.pdf](http://qnesc.s bq.org.br/online/qnesc36_1/06-RSA-26-12.pdf)> Acesso em: 14/03/2020.

MARTINEZ, E. R.M.; FUJIHARA, R. T.; MARTINS, C. SHOW DA GENÉTICA: UM JOGO INTERATIVO PARA O ENSINO DE GENÉTICA. **Genética na Escola.** ISSN 1980-3540. 2008. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Ricardo\\_Fujihara/publication/261471976\\_Show\\_da\\_Genetica\\_um\\_Jogo\\_Interativo\\_para\\_o\\_Ensino\\_de\\_Genetica/links/00463534558baa4b71000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ricardo_Fujihara/publication/261471976_Show_da_Genetica_um_Jogo_Interativo_para_o_Ensino_de_Genetica/links/00463534558baa4b71000000.pdf)> Acesso em: 14/03/2020.

NASCIMENTO, A. M. S.; ARAÚJO, R. G. B.; SOUZA, D. O.; VIANA, K. S. L. Jogo da memória dos alfabetos em libras & jogo da memória dos números em libras: duas propostas didáticas de inclusão. **II CINTED.** 2016. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/TRABALHO\\_EV060\\_MD1\\_SA7\\_ID\\_4160\\_23102016230603.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/TRABALHO_EV060_MD1_SA7_ID_4160_23102016230603.pdf)> Acesso em: 14/03/2020.

OLIVEIRA, T.C.B.C. **Sala de aula inclusiva: um desafio para a integração da criança surda.** 2003. 182 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003.

PIRES, R. C. **A demanda de sinais em libras nos termos específicos de genética.** 2014. 18 Fls. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Ciências Biológicas), Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Brasília, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/6320/1/21102863.pdf>> Acesso em: 14/03/2020.