

Criação e Utilização de Jogos no Ensino de Matemática na Perspectiva Inclusiva

Emanuelly Caetano de Melo¹, Silvana Claudia dos Santos²

Dimensões Sociais: ODS 10

Categoria: Ensino

Introdução

Esse trabalho possui como tema a criação e o uso de jogos no ensino de matemática na perspectiva inclusiva. Ao que parece, a imagem da matemática, construída ao longo dos anos, tem se distanciado de sua importância. Por vezes, ela aparece associada a certo sofrimento e não à sua aplicabilidade no cotidiano. Como resultado dessa construção, tem-se o baixo desempenho por parte de estudantes, exigindo que professores se mobilizem na direção de situações, recursos, estratégias que se apresentem como oportunidades potentes à aprendizagem. Nesse sentido, umas das recomendações apontadas pelos estudos se relaciona ao uso de materiais concretos e de atividades lúdicas, como os jogos, brincadeiras e metodologias ativas.

Objetivos

Incentivar a criação e utilização de jogos no ensino de matemática na perspectiva inclusiva.

Metodologia

As reflexões aqui mobilizadas tiveram como base um estudo bibliográfico que teve como intuito identificar os benefícios dos jogos na educação, mais especificamente, no ensino de matemática; além disso, buscou-se compreender como a ludicidade, presente nos jogos, possibilita uma educação inclusiva.

Ações Desenvolvidas

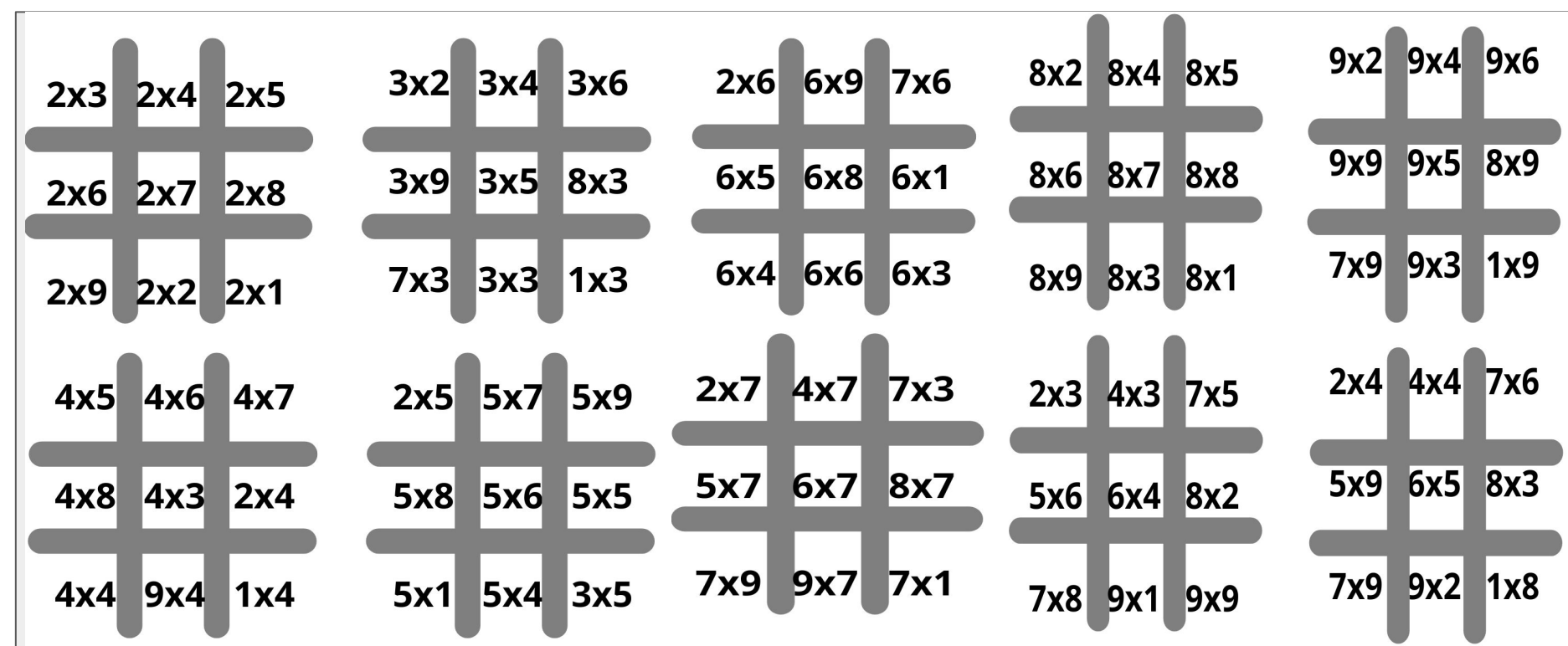


Figura 1

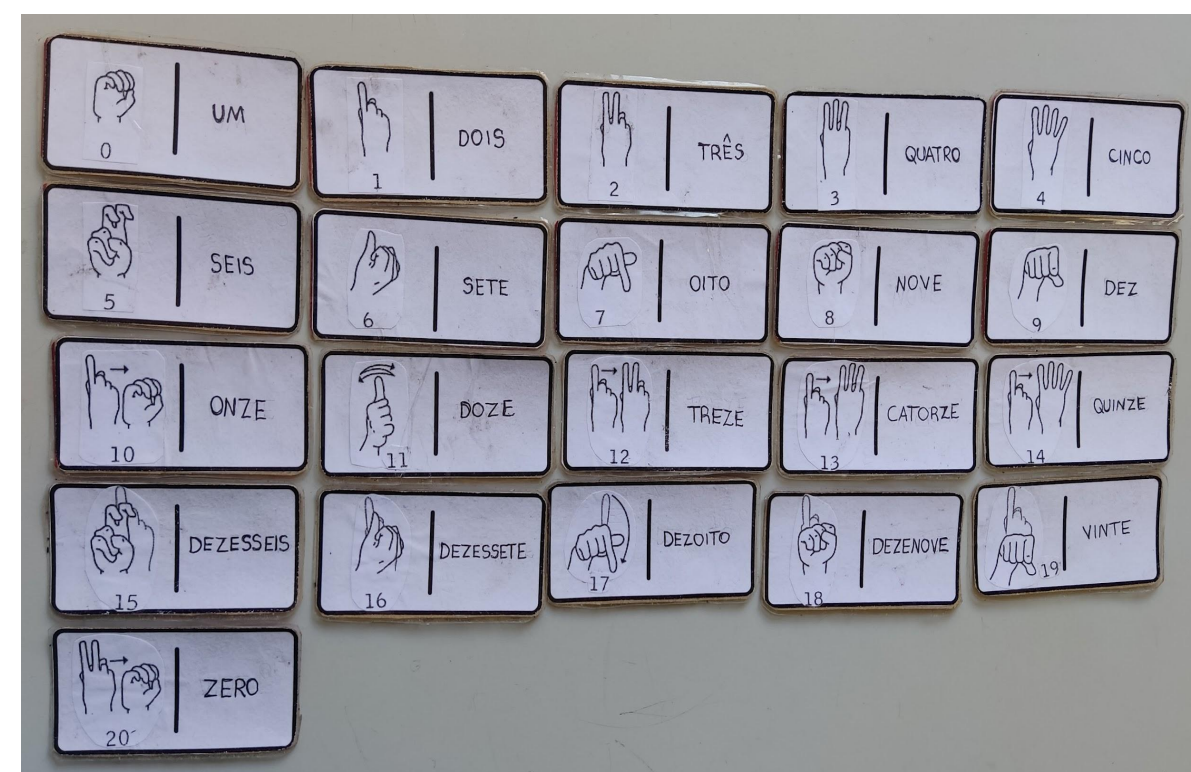


Figura 2

Figura 1: Jogos da velha com multiplicação, elaborado pela autora, Emanuelly.

Figura 2: Dominó dos números em LIBRAS, elaborado pela autora, Emanuelly.

Fonte: Arquivo pessoal.

Resultados

A partir de jogos, crianças e adolescentes podem participar ativamente dos processos de ensino e aprendizagem, tornando-se capazes de compreender e aprender conteúdos curriculares, bem como desenvolverem habilidades matemáticas e socioemocionais. Sabendo disso, o professor pode considerar o nível de desenvolvimento cognitivo, as capacidades individuais de seus estudantes, os conhecimentos prévios necessários e o objetivo didático pedagógico ao planejar o uso de jogos para o ensino de matemática. Considerando que é possível identificar diferentes níveis de aprendizagem em uma mesma turma e prezando por um ensino na perspectiva inclusiva, uma das estratégias consiste na divisão da turma em grupos, que além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, pode potencializar o desenvolvimento de habilidades sociais e interativas. Outra estratégia se refere à criação de jogos dentro das necessidades específicas da turma. O processo de criar jogos, com a participação dos estudantes, pode estimular o raciocínio criativo e crítico de docentes e discentes.

Conclusões

Os jogos, particularmente, são indicados como recursos potencializadores do desenvolvimento de crianças e adolescentes. Por fim, acredita-se que a criação e utilização de jogos no ensino de matemática pode contribuir para a aprendizagem e motivação dos estudantes. Ao participarem ativamente da construção de conhecimento, a utilização de jogos tem se mostrado positiva para estudantes com e sem necessidades educacionais específicas, sendo essenciais à prática docente no âmbito da perspectiva inclusiva.

Bibliografia

AGUIAR, João Serapião de. **Educação inclusiva: jogos para o ensino de conceitos**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**. São Paulo: Papirus Editora, 2001.

BIGODE, Antônio J. Lopes; GIMENEZ, Joaquin. **Metodologia para o ensino da aritmética: competência numérica no cotidiano**. São Paulo: FTD, 2009.

BRODE, C.; ITZCOVICH, H. **Matemática. Soluções Para Dez Desafios do Professor. 1º ao 3º Ano**. São Paulo: Atual, 2007.