

## RESUMO - CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - MATEMÁTICA

### **MATEMÁTICA EM OFERTA: O JOGO "O MERCADINHO" COMO CAMINHO PARA UMA APRENDIZAGEM INCLUSIVA**

*Emanuel Fernandes De Carvalho Santos (noiset1234@gmail.com)*

*Amanda Rocha Da Silva (amandahcor@ufrj.br)*

*Felipe Georges Barbier De Vasconcellos Pereira (felipe.barbier@gmail.com)*

*Geovanna Faustino Da Silva (geovanna.rj2003@gmail.com)*

*Natália Lopes Mendes (natilopesmendes@gmail.com)*

*Eulina Coutinho Silva Do Nascimento (eulinacoutinhosilva@gmail.com)*

*Gisela Maria Da Fonseca Pinto (gmfpinto@gmail.com)*

O subgrupo de Inclusão é vinculado ao grupo PET MATEMÁTICA E MEIO AMBIENTE, com objetivo geral propor ações que tornem o ensino da matemática mais acessível, aproximando-o do cotidiano dos estudantes por meio da criação e adaptação de jogos educativos (1). Nesse contexto, foi desenvolvido o jogo “O Mercadinho”, cuja proposta articula três eixos principais: matemática, meio ambiente e inclusão. A matemática é explorada através do trabalho com operações, cálculo de troco, comparações de preços e organização de orçamentos; o meio ambiente é abordado a partir de reflexões sobre o consumo consciente e o uso de recursos, relacionando esses aspectos ao cotidiano dos alunos e aos diferentes espaços em que vivem; enquanto a inclusão se concretiza na adaptação do material, no design acessível e no incentivo à participação de diferentes perfis de alunos, com foco em estudantes

com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e surdez. A motivação para a criação do jogo surgiu da percepção de uma lacuna entre o conteúdo escolar e as experiências vivenciadas pelos estudantes. A simulação de um mercado buscou estabelecer essa conexão, promovendo o entendimento de conceitos matemáticos aplicados ao dia a dia, como planejamento financeiro e tomada de decisões de consumo. A pesquisa em tela configura-se nesse momento como um relato de experiência recente sobre a qual o grupo se debruçará nas próximas semanas buscando conduzir uma análise de perfil qualitativo a partir da análise das interações com os participantes, registradas em formulário. O jogo foi elaborado com base em um tabuleiro que representa seções de um supermercado (hortifruti, padaria, açougue, bebidas, limpeza, higiene pessoal, mercearia e laticínios), listas de compras individuais, encartes com preços, peões, dado e checklists. Os participantes recebem um orçamento inicial fictício e, ao longo da partida, precisam administrar seus gastos, aproveitar promoções, lidar com restrições ambientais e completar suas compras corretamente antes de passar pelo caixa. O processo de confecção envolveu desde a seleção de itens reais e pesquisa de preços até a produção de materiais duráveis e adaptados, como tabuleiro em banner e componentes plastificados. Entre os desafios, destacou-se a necessidade de criar cada detalhe do zero, o que exigiu planejamento minucioso e atenção à acessibilidade. A aplicação prática do jogo foi realizada com grupos de licenciandos em Matemática, durante atividades do PET Matemática e Meio Ambiente. Os resultados iniciais indicam o envolvimento dos participantes, que desenvolveram estratégias, refletiram sobre os limites de orçamento e ampliaram a percepção sobre o impacto das escolhas de consumo. Além disso, ao dialogar sobre o jogo, observou-se a possibilidade futura de ações complementares em relação a cálculo mental, organização financeira e interação entre os jogadores, o que está em consonância com o autor Vygotsky (1991), que defende o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento do raciocínio lógico, da socialização e da aprendizagem significativa. A atividade favorece competências como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a tomada de decisões fundamentadas, além de promover uma educação crítica, inclusiva e contextualizada. Assim, “O Mercadinho” se apresenta como uma ferramenta pedagógica capaz de integrar ludicidade, acessibilidade e criticidade, contribuindo para o ensino de matemática de forma significativa e conectada à realidade dos estudantes. A utilização de jogos pedagógicos favorece o envolvimento ativo dos alunos e a construção do conhecimento por meio da ação e da interação (2).

1. AFFONSO, Eliane Maria de Almeida. A escuta do olhar: um guia para adaptação de jogos inclusivos para surdos na disciplina de Ciências Naturais. 2021. Dissertação (Mestrado em Diversidade e Inclusão) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2021.

2. VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Palavras-chave: inclusão; educação matemática; acessibilidade; jogo lúdico.