

## **Experiências do Pibid: vivências e atividades adaptadas visando a inclusão escolar nos anos iniciais**

**Emanuella Silveira Vasconcelos**

Universidade Federal de Roraima ([emanuella.vasconcelos@ufr.br](mailto:emanuella.vasconcelos@ufr.br))

**Hellen Cris de Almeida Rodrigues**

Universidade Federal de Roraima ([hellen.rodrigues@ufr.br](mailto:hellen.rodrigues@ufr.br))

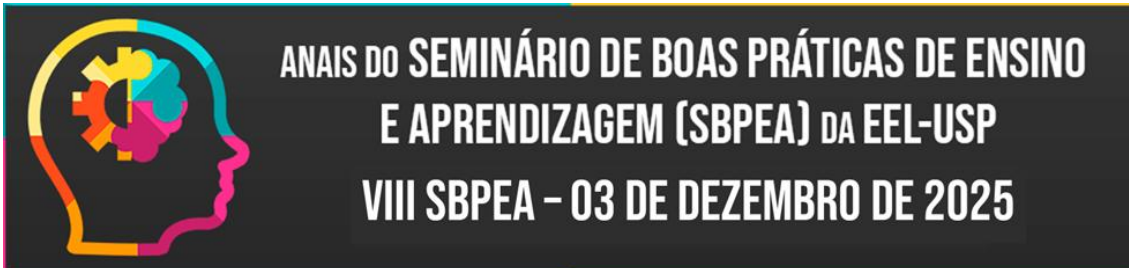
**Laiza Vitória Melgueiro Lima**

Universidade Federal de Roraima ([limamelg@gmail.com](mailto:limamelg@gmail.com))

**CONTEXTUALIZAÇÃO:** O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa cujo objetivo é proporcionar aos estudantes de licenciatura a experiência no cotidiano da sala de aula na Educação Básica, buscando a melhoria na formação docente no nível superior e na educação. O presente trabalho tem como objetivo analisar os jogos de pareamento que foram desenvolvidos por uma bolsista do PIBID - PEDAGOGIA, em parceria com a professora regente da turma, para serem utilizados por crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), nível 3 de suporte. As atividades desenvolvidas ocorreram em uma turma do 4º ano do ensino fundamental, na disciplina de matemática, no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Roraima (UFRR).

**OBJETIVO:** Este estudo busca descrever e analisar a produção dos jogos pedagógicos a fim de que possibilitasse a acessibilidade e apreensão dos conceitos da disciplina de matemática à uma aluna com TEA.

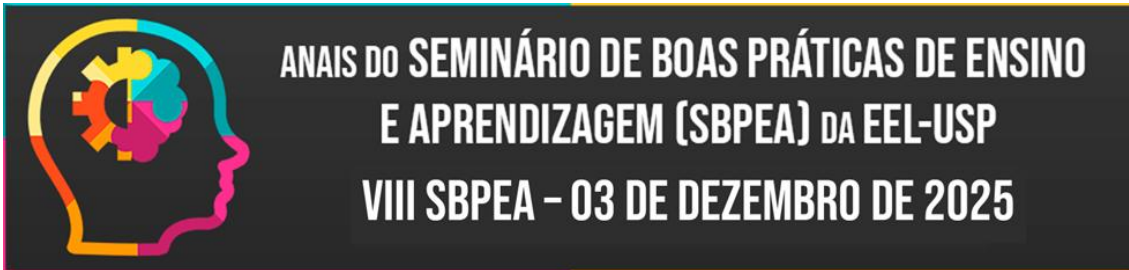
**MÉTODO:** O presente estudo possui um cunho qualitativo que consiste em um relato de experiência, no qual foram realizadas observações na sala de aula e atividades práticas como o auxílio e construção de material pedagógico, a fim de que possibilitasse a



aquisição de conceitos matemáticos por uma aluna com TEA - nível de suporte 3, as vivências ocorreram entre o mês de setembro e outubro de 2025 no Colégio de Aplicação.

**RESULTADOS E DISCUSSÕES:** Com base nas vivências ocorridas nos meses de setembro e outubro de 2025, foram construídos três jogos de pareamento, o primeiro consiste em um jogo em formato de joaninha, no qual a aluna deveria encaixar as peças (números) de um a dez, nos seus respectivos lugares. O segundo jogo corresponde ao pareamento de números de um a cinco, o jogo foi criado em um formato de pizza com cinco fatias, onde a aluna deveria relacionar a quantidade de bolinhas em cada fatia com o número presente na base da pizza. Já o terceiro jogo foi criado em um formato de tabuleiro com números de uma a cinco organizados um debaixo do outro e ao lado dos números a quantidade de florzinha que correspondesse aos números, nele a aluna deveria colocar bolinhas na base das flores, as mediações dos jogos foram realizadas pela professora regente da turma e das cuidadoras presentes na sala de aula. Levando em consideração a falta de uma rotina em realizar atividades, a aluna em questão obteve uma certa resistência no início da aplicação dos jogos, porém com um tempo foi havendo uma aceitação em utilizá-los. Dessa forma, os jogos construídos foram resultados de uma observação e a necessidade de alguma forma possibilitar à aluna o desenvolvimento de conceitos matemáticos como a noção de quantidade, além de proporcionar a construção de uma rotina dentro da sala de aula na disciplina de matemática.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Em virtude dos argumentos aqui apresentados, o desenvolvimento dos jogos matemáticos de pareamento para serem trabalhados com alunos com TEA, foram resultados de arcabouços metodológicos teóricos e práticos. Levando em consideração as diversidades encontradas na sala de aula de uma escola, pensar em inclusão e acessibilidade se faz necessário, uma vez que a educação é um direito de todos, sendo assim a construção dos materiais adaptados reflete diretamente de uma abordagem pedagógica que visa englobar todos os alunos presente na sala de aula, proporcionando assim vivências que contribuirão para o desenvolvimento do estudante. A escolha pela utilização dos jogos para mediar no processo de ensino - aprendizagem consistiu na promoção de uma experiência lúdica e divertida, para que além da aquisição



dos conceitos matemáticos a aluna pudesse vivenciar o processo de aprendizagem de uma forma prazerosa, de modo que pudesse estimular a colaboração e a curiosidade na utilização dos jogos. Portanto constatou -se que a utilização dos jogos adaptados ligados a uma abordagem pedagógica inclusiva no ambiente escolar pode se mostrar eficaz na promoção do desenvolvimento acadêmico do aluno, mas também no seu bem-estar, além de proporcionar uma rotina dentro da sala de aula. Desse modo, os jogos realizados em colaboração da professora com a bolsista apontam para a promoção ao apoio à inclusão escolar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Relato de experiência; Inclusão escolar e Acessibilidade.

#### **REFERÊNCIAS**

BEZERRA, F. O. da S. et al. A utilização de jogos didático no processo de ensino aprendizagem de alunos com transtornos do espectro autista - tea. **Revista Acadêmica Online**, v. 10, n. 53, p. 01-10, 2024.

BRASIL. Decreto nº 7.219, 24 de junho de 2010. Lei que dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Diário Oficial da União, Brasília, 25 de junho de 2010.