Gamificação no Ensino de Matemática para Estudantes da Educação Especial: um relato de experiência

Lucas Cavalcante Marques
Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia (ICET/UFAM)
lucascavalcante3002@gmail.com

Josiele Viana Gomes
E.E. Senador João Bosco Ramos de Lima
josi.has.josiele@gmail.com

Resumo

Este relato de experiência tem como objetivo descrever os efeitos da gamificação, enquanto estratégia de metodologia ativa, no ensino de Matemática para estudantes da Educação Especial em uma escola pública de Itacoatiara/AM. Fundamentado no campo da educação inclusiva e das metodologias ativas, que defendem o protagonismo discente e a mediação pedagógica contextualizada, o estudo foi desenvolvido com alunos público-alvo da Educação Especial, a partir de diagnóstico inicial que orientou a seleção de estratégias, como uso de recursos visuais, materiais manipuláveis, tempo ampliado e mediação individualizada. A intervenção consistiu na atividade gamificada "Boliche Matemático", estruturada com materiais concretos e organizada em rodadas com pontuação, mobilizando contagem e operações de adição. Durante a aplicação, observou-se incremento na coordenação motora, avanços no reconhecimento numérico e na organização do pensamento matemático, além de aumento significativo do engajamento. Evidenciaram-se, ainda, ganhos socioemocionais, como cooperação, interação e empatia, indicando potencial da proposta para favorecer a participação ativa e a permanência na tarefa. Conclui-se que a gamificação, articulada a práticas inclusivas e ao planejamento baseado no diagnóstico funcional, configura-se como estratégia pedagógica eficaz para o desenvolvimento cognitivo, motor e social de estudantes da Educação Especial.

Palavras-Chave: Educação Especial; Ensino de Matemática; Metodologias Ativas; Gamificação.

REFERÊNCIAS

COSTA, E. V. C. d.; TERÁN, A. F.; OLIVEIRA, E. d. N. S. d. Aprendizado de matemática usando jogos na educação especial. *Revista REAMEC*, Cuiabá, v. 8, n. 3, p. 77–97, sep-dec 2020.

MANTOAN, M. T. E. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Moderna, 2003.

VALE, R. M. S. O lúdico como ferramenta no ensino da matemática: boliche matemático como metodologia de ensino. *Revista do III Encontro de Ludicidade e Educação Matemática (III ELEM)*, v. 3, n. 1, p. e202105, 2021.