RELATO DE EXPERIÊNCIA E PRÁTICA

ENSINANDO MATEMÁTICA A ALUNOS ESPECIAIS COM A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO

Daniele Aparecida da silva[1]; Carlos Madiel Cruz do Nascimento[2]; Maria Fernanda Lima Silva[3]; Verônica Sandra da Silva[4]; Rud César de Araújo[5]; Marcílio Martins de Oliveira[6]

[1]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/dcidasilva@gmail.com;[2]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/carlos_madiel15@hotmail.com; [3]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/mariafernandalima6120162@gmail.com; [4]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/veronicasandra94670517@gmail.com; [5]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/rudcesar@hotmail.com; [6]Faculdade do Belo Jardim – FBJ/CAPES/marciliomo@gmail.com

1. PRIMEIRA APROXIMAÇÃO

O presente relato de experiência refere-se a uma prática pedagógica do curso de Licenciatura Plena em Matemática que se constitui em uma parte teórica das atividades empreendidas em sala de aula, realizadas por discentes bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, junto a alunos da Educação Especial – AEE. Cuja proposta é de incorporar ideias reflexivas no contexto da utilização de atividades lúdicas, envolvendo jogos, em especial com conceitos matemáticos, como alternativa válida de assimilação no ensino de alunos com deficiências do 6º ano do Fundamental II da Escola Municipal Professor Antenor Vieira de Mello.

O referido trabalho tem a proposta de apresentar diversos jogos de matemática que permitissem a acessibilidade no processo ensino e aprendizagem matemático, ao propor atividades que permitam a aquisição do conhecimento conjunto com o desenvolvimento dos sentidos tático e visual. Partindo desse pressuposto o presente trabalho busca, não só falar da importância do lúdico no contexto da sala de aula, mas do uso dessa metodologia como possível ferramenta pedagógica para ampliar o conhecimento matemático de pessoas com deficiência.

Escolhemos como temática a Educação Especial, por compreendermos que o número de pessoas com algum tipo de deficiência, sejam estas cognitivas ou de desenvolvimento, são diagnosticados ou não com maior incidência nas salas de aula, bem como em concordância com a dificuldade da maioria dos docentes em expor os conteúdos matemáticos de maneira alternativa, se desvinculando do tradicional, todavia sem perder a essência.

2. LUDICIDADE

Originária da palavra *ludus* do Latim, lúdico significa brincar. Os jogos e as atividades que permitam o exercício da imaginação e habilidade mental, permitem ao aluno se sentir no ambiente

lúdico e contextualizado do que está sendo repassado no espaço de aprendizagem, seja este em sala ou com atividades ao ar livre.

> Ensinar e aprender matemática pode e deve ser uma experiência com bom êxito do sentido de algo que traz felicidade aos alunos. Curiosamente quase nunca se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, é evidente que só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório. (CORBALÁN, apud ALSINA, 1994, p. 14).

Ressaltando a importância lúdica no ensino-aprendizagem a Base Nacional Comum Curricular pontua a importância da atuação ao reforçar a importância de "contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas".

3. A ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR ANTENOR VIEIRA DE MELLO – LÓCUS DE EXPERIÊNCIAS

Neste trabalho a prática pedagógica foi realizada com alunos do 6° ano do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Professor Antenor Vieira de Mello, que se localiza na Rua Deusdeth Santos Aguiar, S/Nº, Santo Antônio, Belo Jardim-PE. A referida escola é direcionada para o ensino fundamental I (1º ano ao 5º ano) e II (6º ano ao 9º ano), sendo composta por 869 alunos e tendo aulas ministradas no turno da manhã e da tarde, e no turno da noite encontramos Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos PROAJA, nos primeiro e segundo turno e Educação de Jovens Adultos - EJA no terceiro noturno.



Figura 1. Fachada da Escola Municipal Professor Antenor Vieira de Mello.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) da Escola Municipal Antenor Vieira de Mello ressalta que no aspecto pedagógico a escola pode se afirmar como pluralizada nas metodologias, por

dispor de liberdade para que os docentes utilizem a metodologia que lhes for mais conveniente e favorável a aprendizagem de seus alunos, desde que não firam a Lei de Diretrizes e Bases Nacionais da Educação.

4. A ATUAÇÃO DO IMAGINÁRIO NA PRÁTICA DO ENSINO MATEMÁTICO

A partir do entendimento de que a utilização de métodos alternativos de ensino, que incluam a utilização de objetos que possibilitem o desenvolvimento do saber, permitindo ao aluno construir ideias concordantes ao que se vivencia no dia a dia, seja no ambiente escolar, em sua moradia ou comunidade, sem que haja perca da essência do que se propõe no conteúdo curricular.

As atividades foram executadas em 05 (cinco) etapas:

1ª Etapa: Realizada em 13/03/2019, onde iniciamos pesquisa para fins de identificar quais as salas de educação de inserção dos alunos com deficiência, sendo reconhecida demanda para aplicação prática do Projeto junto aos alunos do 6º ano do Fundamental II;

2º Etapa: (27/03/2019) Distinção das atividades a serem apresentadas ao público participativo, em detrimento as dificuldades cognitivas e motoras, permitindo assim a participação máxima dos envolvidos, em conformidade com suas possibilidades e na perspectiva de ampliação das desenvolturas e saberes;

3º Etapa: (03/04/2019) Atividade com a utilização de dominó geométrico, com o objetivo de identificar o conhecimento dos alunos no tocante ao discernimento das diferentes figuras geométricas através da visualização de suas formas e especificidade, e associatividade destas no cotidiano;

4ª Etapa: (24/04/2019) Complementação das atividades anteriores, com introdução de jogos envolvendo situações problema com o uso das operações de adição e subtração;

5ª Etapa: (15/05/2019 a 10/06/2019) elaboração e entrega de relatório em grupo, por parte dos bolsistas do PIBID, contendo as impressões dos alunos sobre as atividades realização e relato de notificações de impressões por parte dos alunos quanto ao desenvolvimento das propostas.



Figura 2. Foto mostra atividade com utilização do Dominó Geométrico realizada em 03/04/2019. Fonte: os autores.



Figura 3. Foto mostra atividade com jogos envolvendo situações problema com o uso das operações de adição e subtração, realizada em 24/04/2019.

5. ANÁLISE DO PROJETO

A escolha de trabalhar com a metodologia escolhida (análise, aplicação prática e avaliação), auxiliou os envolvidos na interação e conhecimento do diverso. Salientando que no processo educativo os alunos apresentaram certo grau de inquietação quando na falta de domínio da atividade, fator que pôde ser revertido ao se identificar o grau de entendimento e descartar os entraves.

Inicialmente foi pensado em agrupar um número mínimo de estudantes, para que estes tivessem atenção plena, possibilitando maior interação e posteriormente realizado levantamento quanto aos jogos pertinentes a utilização em consonância com as potencialidades dos recepcionados.

Nos segundo e terceiro momentos, foram aplicadas atividades com jogos, onde os alunos expressaram apreciar a oportunidade de sair do ambiente da sala de aula e mesmo assim se sentir próximos do educador, que atuou como ponto de referência, mostrando também a importância do cuidador no auxílio da resolução de atividades.

Em seguida foi requerido aos alunos que avaliasse a prática exercida, estes ressaltaram ser mais fácil compreender e assimilar a disciplina com o uso dos jogos , tornando a aprendizagem divertida.

A partir das atividades, encontramos algumas dificuldades no tocante ao tempo proposto a aplicabilidade das ações, em virtude de o público com deficiência apreender informações em tempo diferenciado. No que concerne a prática, estes apresentaram maior desenvoltura e conhecimentos matemáticos, na medida em que se repetiam as ações de problemas envolvendo as operações com adição e subtração, também obtivemos êxito na assimilação das figuras geométricas, em suas especificidades e peculiaridades. Como fator positivo de nossa vivência, podemos ressaltar que a experiência foi riquíssima para nós bolsistas, que pudemos vivenciar um pouco do que é o processo de ensino aprendizagem na Educação Especial.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Romper paradigmas é sem dúvidas um dos grandes desafios aos docentes e discentes que trabalham ou ensejam realizar atividades com alunos que apresentem algum tipo de deficiência. Compreender que suas limitações não se constituem em empecilhos para o desenvolvimento educacional, todavia é de suma importância a ciência de que a aprendizagem será em maior escala alcançada gradativamente, em períodos de tempo maiores que o de um aluno sem deficiência, tendo por justificativa os entraves que o corpo delimita, bem como o grau de compreensão não atinja os níveis esperados em concordância com o desempenho dos demais alunos de uma sala de aula.

A escola, portanto, assume a responsabilidade de ser um espaço de diversidade, onde haja oportunidades de vivências e não apenas o acumulo de conteúdos verbalizados e sem fundamentação prática, lugar onde desafios intelectuais possam ser vivenciados e não apenas verbalizados. Para tanto se faz necessário que os docentes se disponibilizem a utilizar de ferramentas didáticas interativas, cientes de que a compreensão pode ser ampliada se posta fora do conceito de padrões preestabelecidos. Conforme Silva apud Selva e Camargo (2009, texto digital):

> Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

A inserção de jogos bem elaborados e em concordância com a temática a ser desenvolvida em sala de aula será favorável para a ampliação da aquisição de conhecimento, ressaltando que a figura do professor e de valia imensa no processo de construção do conhecimento dos alunos, em especial os que apresentam maior dificuldade de assimilação e/ou deficiência, permitindo o estímulo prático que será fator de significância na quebra de ideias preconcebidas quanto as dificuldades disciplinares matemáticas.

REFERÊNCIAS

CORBALÁN, apud ALSINA, 1994, p. 14. Silva apud Selva e Camargo 2009, Disponível (https://www.somatematica.com.br/artigos/a65/).

REVEMAT, e ISSN 1981-1322, **A história do lúdico na educação**. Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BELO JARDIM. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal de Educação e Tecnologia. Projeto Político Pedagógico – PPP. Escola Municipal Antenor Vieira de Mello. Belo Jardim, 2018. 05 p.

REVISTA DESTAQUES ACADÊMICOS, **Jogos no ensino de matemática "Quais as possíveis contribuições do uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem na matemática?"** - ANO 2, N. 4, 2010, CETEC/UNIVATES, p. 02.