

MATEMÁTICA E INCLUSÃO ESCOLAR: UMA ABORDAGEM EM BRAILLE

Karine Oliveira da Silva Sales; Marcus Vinícius Andrade Marques; Mateus Rodrigues Lima; Marenilton Gomes de Souza Segundo

IFPI/Corrente; Licenciatura em Matemática; E-mail: CACOR.2020121LMAT0007@aluno.ifpi.edu.br

INTRODUÇÃO

Para a concretização da inclusão nas aulas de Matemática, é importante que o professor busque trabalhar os assuntos que se alinham com os pressupostos da Inclusão Escolar e da Educação Matemática. Dessa forma, alcançamos uma aprendizagem significativa e um ensino que valoriza as diferenças e, principalmente, as capacidades de autonomia dos alunos. Nesse contexto, este trabalho foi inicialmente concebido sob a ótica da complexidade e assumiu a forma de um jogo. O jogo baseia-se nos conhecimentos dos numerais em Braille, com o objetivo específico de desenvolver o raciocínio lógico. Este jogo é uma adaptação das operações básicas e, ao combinar a noção de adição, subtração, divisão e multiplicação, é capaz de despertar o interesse dos alunos, tanto daqueles com visão quanto daqueles que não a têm, por meio de uma atividade lúdica.

METODOLOGIA

O jogo possui um tabuleiro no formato correto para efetuar operações, contendo espaços para unidade de milhar, centena, dezena e unidade, bem como espaços para os sinais de adição, subtração, multiplicação e divisão. Além disso, há um índice contendo os números de 0 a 9 em escrita Braille.

No jogo, o jogador resolve uma operação básica, que está montada previamente. O participante joga com os olhos vendados, e há um representante, neste caso, o professor em sala de aula, para comandar a partida. O jogador vendado pode consultar os numerais escritos em Braille na mesa, usando as mãos como guia no índice.

O jogador deve seguir uma sequência sempre da direita para a esquerda, assim como as operações são realizadas, utilizando a lógica para resolver passo a passo até chegar ao resultado final.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância dos jogos como prática pedagógica na educação inclusiva evidencia sua função como estimulador e motivador do processo de aquisição de novos conhecimentos, proporcionando um ambiente favorável e atrativo para todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência..

A escola tem o papel de incentivar a prática dos jogos como metodologia da educação inclusiva, sendo um mecanismo poderoso que auxilia os alunos com deficiência a desenvolver um conceito positivo do mundo, contribuindo para o crescimento e o desenvolvimento de suas habilidades motoras e cognitivas.

Em resumo, a riqueza das atividades lúdicas é indiscutível e deve ser priorizada, levando sempre em consideração as limitações individuais de cada aluno.

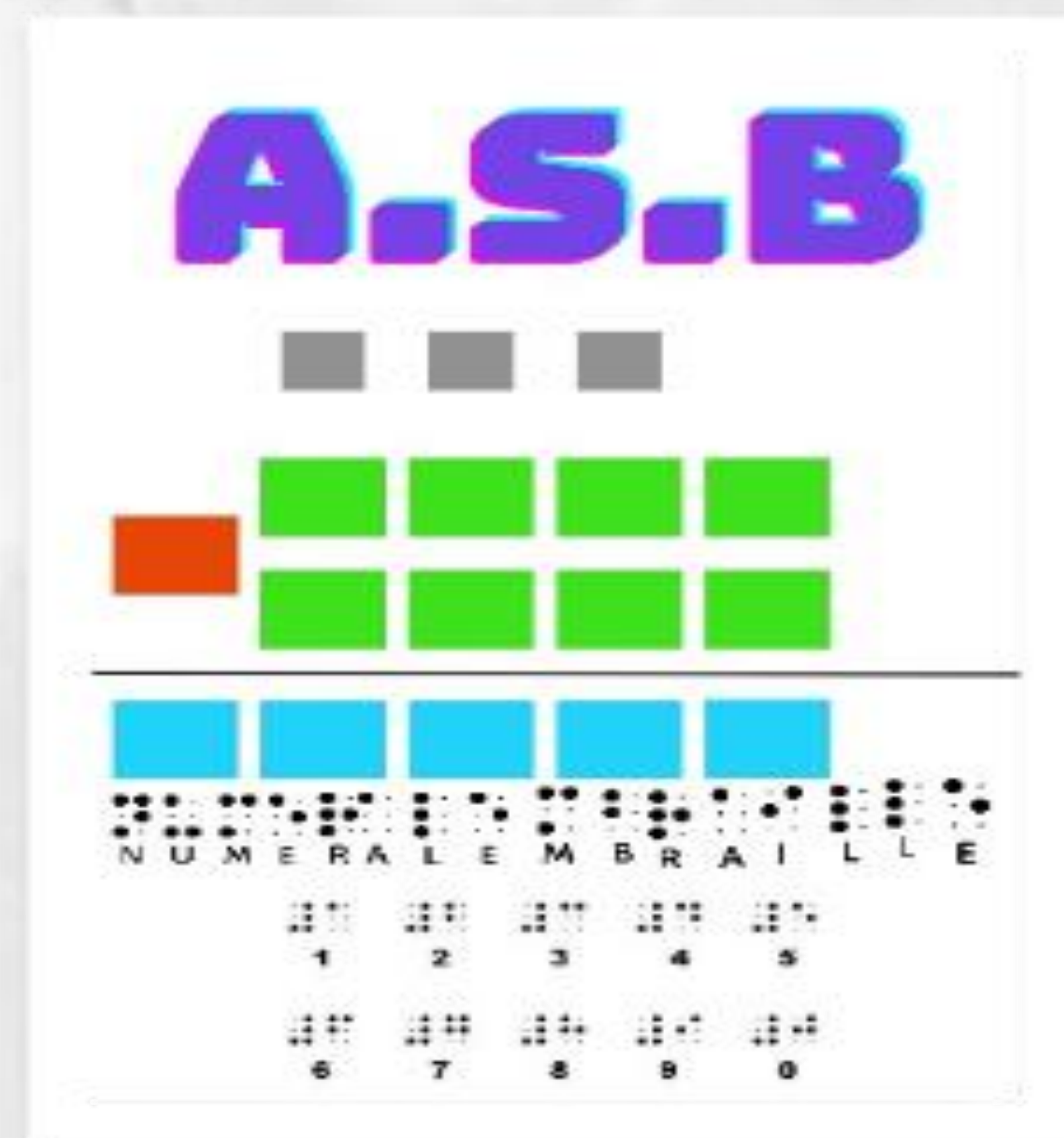


Imagem 2 - Protótipo do tabuleiro
Fonte: Arquivo pessoal (2023).

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação inclusiva tem como propósito integrar ao ambiente escolar a valorização e aceitação das diferenças presentes em cada indivíduo. Seu desafio é colocar em prática os princípios da educação especial, que visam transformar a escola em um espaço igualitário, onde todos os alunos possam ser incluídos no processo de ensino-aprendizagem, seguindo o mesmo contexto escolar.

REFERÊNCIAS

- CARMO, Elidiane. **Importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na escola municipal morro encantado em Cavalcante, Goiás**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade de Brasília, Brasília-DF, 2015. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/15568/1/2015_ElidianeTorresDoCarmo_tcc.pdf.
- COELHO, Vânia. **O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Maria, MG - Brasil, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1.
- SANTOS, Jean; BAZANTE, Tânia; SILVA, José. **Desafios do ensino de matemática para alunos com deficiência no ensino regular**. In: II Congresso Internacional de Educação Inclusiva, 16 de novembro de 2016, Campina Grande-PB. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anaais/cintedi/2016/TRABALHO_EV060_MD1_SA_16_ID615_12102016185706.pdf.



Figura 1 - Usando o jogo
Fonte: Arquivo pessoal (2023).