

NOVAS PRÁTICAS DE INCLUSÃO NAS AULAS DE MATEMÁTICA

Marcela Carolina Farias², Silvia Teresinha Frizzarini³, Jellem Fernandes⁴

¹ Vinculada ao projeto “O Ensino da Matemática e a Inclusão: o desafio das diferenças”

² Estudante do Ensino Médio - bolsista PIBIC/EM

³ Orientadora, Departamento de Matemática – CCT – stfrizzarini@hotmail.com

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura Matemática/Bolsista PIBIC/CNPq

Em setembro de 2021, comecei a fazer pesquisas sobre Autismo e a matemática, com o objetivo de ajudar as crianças que possuem esse diagnóstico, a melhorar sua compreensão na área da matemática. No decorrer das minhas pesquisas e com o auxílio da minha coordenadora, comecei a escrever um artigo sobre ajudas tecnológicas na área da matemática para as crianças autistas. O Autismo é um transtorno no desenvolvimento neurológico da criança que gera alterações na comunicação, dificuldade da interação social e mudanças no comportamento. E dentro da matemática, é possível encontrar crianças autistas com altas habilidades, ou seja, não dependem dos outros nas tarefas de casa, ao contrário dos autistas com baixa habilidade que necessitam de um acompanhamento nas tarefas de casa. A metodologia utilizada foi à análise bibliográfica que trata de materiais tecnológicos visto que, diferentes estudos apontam que jogos e atividades lúdicas digitais, facilitam a aprendizagem, o raciocínio lógico e a memorização. Os 3 artigos analisados foram:

- “Usos da informática no ensino da matemática”- Valdecar Melotti (2020). Esse artigo analisa como a informática pode ser usada na educação como recurso pedagógico para auxiliar professores e pais a facilitar o ensino da matemática aos alunos portadores do Transtorno do Espectro Autista. A proposta do autor é divulgar informações sobre o autismo, o trabalho ressaltou os temas abordados e retratou os principais aspectos do Transtorno do Espectro Autista como por exemplo isolamento social, as alterações comportamentais, dificuldade de comunicação e a continua necessidade de manutenção da rotina. Buscando promover e facilitar o entendimento do leitor (pais, responsáveis ou profissionais da área).
- “Contribuições de jogos digitais na aprendizagem matemática de um aluno autista”- Maísa Rabello (2018). Apresenta uma pesquisa com o objetivo de compreender e problematizar possíveis contribuições de jogos digitais na aprendizagem matemática de um aluno autista. Durante a pesquisa, o participante autista mostrou muito entusiasmo na hora das atividades digitais, resultando assim numa vontade maior de aprender e se entreter com a matemática. A autora afirma que: “o resultado da pesquisa é satisfatório e ajudará a inspirar mais trabalhos sobre o uso de jogos digitais como recursos de ensino e aprendizagem voltados a esse público especial(...)”.
- “Promover o Raciocínio Geométrico em Alunos com Perturbação do Espectro do Autismo através de um Ambiente Digital”- Maria Isabel, Ana Maria e Ana Margarida (2020). O objetivo deste artigo é relatar os principais resultados obtidos com crianças com PEA utilizando o ambiente digital, o LEMA (Figura 1). É uma plataforma digital com jogos educativos para a aprendizagem matemática. Os alunos que participaram desta pesquisa melhoraram o desempenho ao nível do

raciocínio geométrico ao interagir com o ambiente digital e também pode ser utilizado por qualquer criança com ou sem necessidades especiais

O referencial metodológico utilizado nas buscas dos textos foi a internet, mais específico sites de aprendizagem infantil na área da matemática. Os principais resultados das análises dos textos foram: o domínio de atividades individuais por cada aluno autista e a facilidade de compreender por meio da tecnologia. Finalizado as pesquisas e análises, escrevi meu artigo “A Educação Tecnológica para os Alunos Autistas”, submetido ao IX Congresso Ibero-Americano de Educação-CIBEM, que tem como objetivo explicar sobre os recursos digitais para a aprendizagem de conceitos matemáticos durante a inclusão escolar com alunos autistas.

Conclui-se que, a tecnologia é um importante meio de estudo, não apenas para crianças autistas, mas para todas as crianças que estão em processo de aprendizagem e para o relacionamento dos profissionais com os alunos. Fui acompanhada pela minha coordenadora Silvia Frizzarini e tive ajuda nas correções da bolsista acadêmica Jellem Fernandes. Além desse trabalho me ajudar a adquirir conhecimento e conhecer outras áreas da educação, contribuiu para minha formação profissional e me ajudou a entender como usar a tecnologia para melhores entendimentos matemáticos.

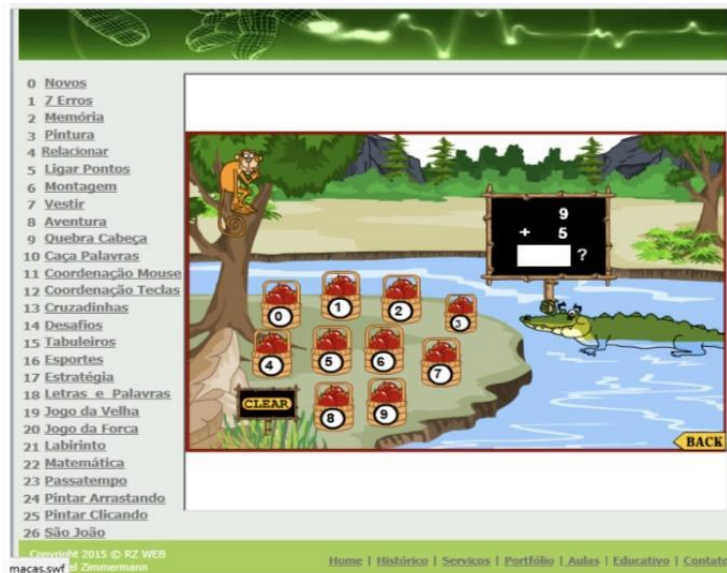


Figura 1. Conta maçãs

Palavras-chave: Autismo. Jogos Digitais. Matemática. Tecnologia.