

**VII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL  
UFSCAR - 01 A 04 DE NOVEMBRO DE 2016**

**PROPOSTA DE MINI-CURSO**

**1. NOME DO CURSO:** " O lúdico para o ensino da matemática para alunos com deficiência intelectual"

**2. CARGA HORÁRIA**

6 horas

**3. CATEGORIA**

Introdutório

Intermediário

Avançado

**4. PROPONENTE(S)**

**Nome:** Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Rosimeire Maria Orlando

Aline Nathalia Marques- ex aluna do mestrado

Rosemeire Geromini Alonso - ex aluna do mestrado

Vanessa Cristina Angelotti - ex aluna do mestrado

**(inserir mais nomes caso necessário copiando as mesmas informações)**

**5. POPULAÇÃO ALVO**

Estudantes de graduação e de pós-graduação, professores da escola comum e especial e, demais interessados em estudar o ensino da matemática através dos jogos.

**6. OBJETIVOS**

Espera-se que os participantes possam aumentar seus conhecimentos sobre o ensino da matemática para crianças com deficiência intelectual e como desenvolver jogos matemáticos de baixo custo para trabalharem em sala de aula.

**7. EMENTA**

A inclusão de alunos com deficiência intelectual no ensino regular tem levantado vários questionamentos e desafios sobre as práticas pedagógicas voltadas para este alunado, com o objetivo de avançarem no processo de ensino e aprendizagem.

O ensino da matemática, neste contexto, se torna uma tarefa difícil para muitos professores que têm em sua sala, alunos com deficiência intelectual. Visto que o ensino da matemática envolve muitas vezes um ensino mecânico e desvinculado do cotidiano do aluno, essa prática tradicional induz muitos alunos a não conseguirem colocar em prática o que aprenderam, levando à dificuldade de apropriação do saber escolar.

Ao perceberem a demanda de novas práticas pedagógicas, professores procuram formas de ensinar e possibilitar aos alunos, novas formas de aprender. Nessa direção, o lúdico torna-se uma importante ferramenta para o ensino da matemática, com o desafio de torná-la simples e prazerosa.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) o ensino da matemática permite que a criança faça descobertas, organize pensamentos, o raciocínio lógico-espacial, além de interagirem com os outros e com o meio.

Nós somos sujeitos que se constituem como tal, pela e nas interações sociais o que permite a significação de conceitos que são adquiridos ao longo de toda a nossa história. Nesse sentido, as

brincadeiras se tornam uma grande ferramenta para a construção do simbólico pela criança com deficiência intelectual.

Para Araújo (2000), é pelas atividades lúdicas que o aluno participa de aulas dinâmicas, facilitando o ensino e aprendizagem dos conteúdos, permitindo que os alunos se apropriem de conhecimento.

Os jogos e a leitura de histórias são um instrumento valioso no sentido de permitir aos alunos com deficiência intelectual aprendam de forma significativa o conteúdo da matemática. É nesse ponto que os jogos no ensino da matemática estimulam a criatividade e a abstração de conteúdos importantes para o aluno com deficiência intelectual. Pois, é através da brincadeira que a criança passa a fazer significações do mundo, uma vez que o processo de significação e representação leva ao pensamento abstrato (Vygotsky, 1991).

Sendo assim, é durante o momento da brincadeira que a criança passa a internalizar conceitos do meio social que regulam seu pensamento.

Segundo *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD, 2007), a deficiência intelectual é caracterizada por limitações significativas tanto no funcionamento intelectual quanto em comportamentos adaptativos expressos em habilidades sociais, práticas e conceituais, que se origina antes dos 18 anos de idade.

É pensando nesse contexto, que a escola enquanto função social da aprendizagem deve transmitir os conhecimentos históricos construídos pelo homem, de forma a possibilitar a esses alunos, uma aprendizagem efetiva. Assim sendo, o homem é um ser social e se constitui como tal pela e nas relações sociais, que passa a significar o mundo através das trocas de conhecimentos com os outros.

Deste modo, é pela linguagem que as crianças se apropriam do sistema de significações culturalmente estabelecido. É pela mediação da palavra nas interações sociais que há o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, permitindo que o homem se autorregule em suas experiências sociais, utilizando a função superior do pensamento para atingir níveis mais complexos do seu próprio desenvolvimento. Neste sentido, a linguagem é sempre uma atividade social específica (BRONCKART, 2008).

Sendo assim, a formação de conceitos na pessoa com deficiência intelectual ocorre pela mediação da palavra no outro, através da construção de significado e de conceitos. Através da linguagem falada e escrita é que o ser humano passa a interagir e conseqüentemente, internaliza ações do seu meio social (VYGOTSKY, 2007).

Assim, o brinquedo e/ou jogo permite que os alunos com deficiência intelectual interajam socialmente e assim, desenvolvam habilidades necessárias para viver no seu mundo social. Além disso, os jogos possibilitam a construção do mundo simbólico, pois, a criança reproduz regras e vai aos poucos, internalizando os elementos da sua realidade na brincadeira. Portanto, a brincadeira permite às pessoas com deficiência intelectual, além de desenvolver a comunicação e a imaginação, a estimulação das áreas cognitiva, física e emocional.

É nesse sentido que esse mini-curso é pensado. Permitir uma nova leitura de práticas que podem ser usadas para promover a aprendizagem matemática em alunos com deficiência intelectual.

## **8. METODOLOGIA DE ENSINO**

O mini-curso terá aulas expositivas e dialogadas com ênfase nas discussões sobre o ensino da matemática através de jogos para crianças com deficiência intelectual na Educação Infantil. Também será feita uma apresentação de jogos que auxiliam na aprendizagem de crianças com deficiência intelectual, dos conteúdos matemáticos. Os participantes deverão refletir e sugerir jogos de baixo custo. E será feita uma aula prática em que os participantes irão confeccionar de jogos matemáticos e deverão apresentar no grupo.

## **9. NÚMERO DE VAGAS**

20

## **10. CRITÉRIOS D AVALIAÇÃO (se houver)**

Os critérios que serão utilizados como avaliação será a participação no mini-curso, por meio de frequência e uma posterior confecção de jogos de baixo custo por parte dos participantes.

## 11. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARAÚJO, I. R. de O. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática.** 2000.137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE RETARDO MENTAL (AAMR, 2002). **Retardo mental** – definição, classificação e sistemas de apoio. Porto Alegre: editora: Artmed, 2007.

BRASIL. Volume 3: Conhecimento de mundo. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>>. Acesso em: abr. 2014.

BRONCKART, J. O agir nos discursos: das concepções teóricas às concepções dos trabalhadores. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2008. In: CAMARGO, R. G.; DELPRETTO, B. M. L. Linguagem, escola e inteligências múltiplas. **Revista Educação & Cidadania.** Vol. 9, Nº 1, jan./jun., 2010.

CORDAZZO, S.T. D., VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Estudos e pesquisas em psicologia. **UERJ**, Rio de Janeiro, v. 7, n 1, p. 89-101, 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v7n1/v7n1a09.pdf>>. Acesso em: abr.2014.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

LOPES, C. E., Souza, A. C. A relação entre diferentes contextos para a abordagem de temas matemáticos na educação infantil. In: XV ENDIPE- Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, 2010. UFMG. **Anais Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente: políticas e práticas educacionais.** Campus da Universidade de Minas Gerais, 2010, p. 300-312.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca:** sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artmed, 1995

SILVA, M. S. da. **Clube da matemática:** jogos educativos. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A pré-história da linguagem escrita.** In: Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.