

ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS DIRECIONADAS À INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL NO ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE DO USO DA PERCEPÇÃO TÁTIL COMO PROPOSTA MOTIVADORA

SANTOS, Karol Rodrigues dos¹; SILVA, Carmelio Brandão da², DIAS, Jéssica Ribeiro³; SILVA, Lucas Martins⁴; LUCAS, César Marcos do Nascimento⁵

¹Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática – IFPI, campus Uruçuí; e-mail: karolrodrigues.snts@gmail.com

²Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática – IFPI, campus Uruçuí; e-mail: carmeliobrandadasilva@gmail.com

³Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática – IFPI, campus Uruçuí; e-mail: jessicaribdias@gmail.com

⁴Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática – IFPI, campus Uruçuí; e-mail: olucasmartins@gmail.com

⁵Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Matemática/Profmat – Universidade Federal do Piauí – UFPI; e-mail: cesar.lucas@ifpi.edu.br

PALAVRAS CHAVE: Deficiência visual; Inclusão; Jogos adaptados; Práticas inclusivas.

1. Introdução e Justificativa

Inicialmente o que nos motivou a realizar uma pesquisa voltada para esse tema foi a oportunidade de conhecer estudos direcionados a inclusão, mediante isso realizamos uma análise investigativa de cunho bibliográfico direcionada ao potencial dos jogos matemáticos bem como sua eficácia no ensino-aprendizagem de alunos com deficiência visual (DV).

A partir da investigação observou-se a necessidade de práticas didático-pedagógicas que viabilizem a inclusão e conseqüentemente, a disseminação de barreiras atitudinais. Baseado nisso faz-se o seguinte questionamento: quais recursos pedagógicos e metodologias acessíveis os profissionais da educação utilizam para efetivar a aprendizagem matemática do aluno com DV?

Através desta problemática se justifica a escolha por este trabalho, pois além de ser pertinente é essencial para que o educador busque por metodologias alternativas que viabilizem não somente a diversificação de estratégias, mas também, a utilização de materiais adequados que despertem o desejo de aprender dos alunos.

2. Objetivos

Diante do exposto objetivou-se propor meios e ações que viabilizem o processo de inclusão na disciplina de matemática, intensificando o uso de objetos táteis como auxiliador no ensino-aprendizagem de conceitos matemáticos.

3. Metodologia

Os aspectos metodológicos abordados na pesquisa foram pautados em pesquisas bibliográficas, em razão da análise de referenciais científicos, pois segundo Gil (2008) a pesquisa bibliográfica é feita a partir de estudos já elaborados, como livros, revistas e artigos científicos. Utilizamos dessa técnica com a finalidade de verificar a veracidade dos jogos, estes que realmente estimulam a aprendizagem matemática de alunos com deficiência visual.

4. Resultados e discussões

Conforme a revisão bibliográfica, verificou-se propostas voltadas para um sistema inclusivo. Com isso, uma das problemáticas ressaltadas pelos achados bibliográficos é a falta de recursos pedagógicos que ajudem na inserção do aluno com deficiência visual nas aulas de matemática.

Assim, os jogos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem matemática, no entanto isso depende muito das necessidades do aluno. Por isso trabalhamos com jogos adaptados, estes que viabilizam a percepção tátil através da manipulação. De acordo com Kaleff (2016, p.30), isso proporciona a “construção de uma imagem mental na cabeça da criança, a qual lhe permitirá evocar o objeto na sua ausência [...]”.

Desse modo, mesmo diante de uma escola que não oferta os materiais adequados para trabalhar com alunos com deficiência visual, há ausência de uma formação adequada. Da Silva & Arruda (2014, p.8) salientam que “ainda há muito para se fazer, pois realmente a formação do professor não é coerente para se trabalhar com a inclusão, enquanto isso a pedagogia da diversidade precisa ser vista como uma pedagogia que seja auxiliadora [...]”.

5. Considerações finais

Certificamos a importante função do professor ao realizar uma didática voltada à inclusão, o mesmo deve elaborar estratégias de ensino que viabilizem a participação ativa de seus alunos, incluindo aqueles com necessidades educacionais especiais. Sendo assim, os jogos manipuláveis favorecem a interação da turma, visto que é perceptível o avanço no ensino-aprendizagem através de materiais didáticos concretos, como os jogos adaptados que mediante a percepção tátil ajuda na construção de conceitos matemáticos.

6. Referências

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KALEFF, A. M. M. R. (Org.). **Vendo com as mãos, olhos e mente**: Recursos didáticos para laboratório e museu de educação matemática inclusiva do aluno com deficiência visual. Niterói: CEAD / UFF, p. 30-31, 2016.

DA SILVA, Ana Paula Mesquita; ARRUDA, Aparecida Luvizotto Medina Martins. **O papel do professor diante da inclusão escolar**. 2014, p. 8.