



## MULTIPLICANDO COM JOGOS

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didático

**TEIXEIRA VIEIRA, Lucas Abel; MEDEIROS, Vitória Letícia; BENETTI BRAIDA, Juliane;**

**Instituição participante:** Colégio Estadual Catuípe - Catuípe/RS

### INTRODUÇÃO

Este relato descreve a Prática Pedagógica no espaço da Sala de Recursos,<sup>1</sup> onde acontece o Serviço de Atendimento Educacional Especializado - SAEE<sup>2</sup>, na modalidade da Educação Especial realizada no Colégio Estadual Catuípe, com o aluno Lucas Abel Teixeira Vieira, que está matriculado no 8º ano do Ensino Fundamental, com deficiência intelectual<sup>3</sup> e deficiência física (cid G.54)<sup>4</sup> e com a aluna Vitória Letícia Medeiros, matriculada no 1º ano do Ensino Médio, com deficiência intelectual. A prática pedagógica vem de encontro ao Projeto Político Pedagógico da escola que traz como tema: CEC conectados com a educação e o conhecimento, no cotidiano escolar a inclusão e o respeito às diferenças, entendendo que a inclusão ocorre na

<sup>1</sup> As salas de recursos multifuncionais estão vinculadas ao Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais, instituído pela Portaria Ministerial n. 13, de 24 de abril de 2007, sendo dotadas de equipamentos, mobiliários e materiais didáticos e pedagógicos para o trabalho junto ao público-alvo da Educação Especial;

<sup>2</sup> O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.

<sup>3</sup> segundo a Associação Americana de Retardo Mental (AAMR), é caracterizado por “[...] limitações significativas no funcionamento intelectual global, acompanhadas por dificuldades acentuadas no comportamento adaptativo, manifestadas antes dos dezoito anos de idade” (BRAUN; FONTES; GLAT)

<sup>4</sup> transtorno as raízes nervosas do plexo braquial do membro superior direito.



prática diária, no fazer pedagógico, através do respeito ao ritmo e à identidade de cada sujeito aprendente.

A partir deste tema alguns questionamentos significativos surgiram associando com a aprendizagem de habilidades importantes na caminhada de estudante e na aplicação da vida diária, por exemplo, como desenvolver no aluno habilidades significativas no processo de aprendizagem de uma maneira que possibilite a construção do conhecimento aplicando a multiplicação, em momentos relacionados à vida? Após essas indagações, inquietudes referentes a prática pedagógica, foi possível analisar o que seria significativo para os educandos participantes da educação especial. Nesse contexto é necessário buscar práticas condizentes com essa perspectiva, que potencializam cada vez mais a capacidade de aprender e o jogo é um dos recursos indispensáveis na equiparação de oportunidades para a construção da aprendizagem, constituindo-se em uma ferramenta útil e agradável para potencializar o desenvolvimento da capacidade intelectual, afetiva e motora.

...o jogo deve ser considerado um instrumento que impulsiona a aprendizagem, porque ajuda a criança a consolidar habilidades e destrezas. Nesse sentido desempenha um papel muito positivo sobre o desenvolvimento. Por isso devemos fazer com que nossas crianças dediquem a essa atividade o maior tempo possível, abandonando a ideia de que a brincadeira é incompatível com a aprendizagem... (MURCIA, 2005, p. 44).

De acordo com o autor, o jogo é importante na promoção da aprendizagem escolar. Entra como uma alternativa capaz de promover avanços na aquisição do raciocínio, desperta no aluno o interesse e a motivação em aprender, proporcionando assim novas potencialidades e aprendizagens mais dinâmicas e significativas.

As atividades foram planejadas com o objetivo de complementar e aprofundar saberes que resultam em aprendizagens relevantes para suas vivências e que venham a contemplar sonhos e desejos futuros, seguindo o PDI do educando.

A partir do planejamento inicial, dialogando com a professora de matemática dos alunos, quando pensamos quais as necessidades e habilidades de serem trabalhadas e desenvolvidas durante o ano letivo, surgiu a necessidade de retomar o estudo da multiplicação. visto que, Lucas e Vitória necessitam rever e trabalhar essas habilidades.



Traçamos metas relacionadas às suas necessidades associando as suas vivências, dando ênfase a multiplicação, prática trabalhada a partir de diferentes jogos, alguns construídos na sala de recursos outros adquiridos, trazendo o estudo da multiplicação, presente na Base Nacional Comum Curricular. Os alunos com deficiência intelectual apresentam maiores limitações em assimilar conteúdos, necessitando de estratégias metodológicas concretas que facilitem a aquisição de conceitos matemáticos e é com esse objetivo que foi utilizado jogos como atividades pedagógicas concretas que, de forma lúdica, buscou possibilitar aprendizagem da multiplicação.

## CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os trabalhos foram realizados no período de maio a setembro intercalando com outras demandas pertinentes à caminhada dos educandos, durante os atendimentos na Sala de Recursos, em turno inverso aos da aula regular.

Começamos os atendimentos dialogando sobre pontos importantes da semana, como estava as aulas, os temas, momento de escuta, em que Lucas citou sua dificuldade na compreensão da multiplicação, relatou sua frustração de não saber sem consultar a tabuada e em alguns momentos a compreensão de sua aplicabilidade. Vitória apresenta uma maior compreensão, porém sente a necessidade de retomar e exercitar a multiplicação para complementar sua trajetória agora no 1º ano do ensino Médio. Estes diálogos ocorreram de forma tranquila em que aos poucos fomos organizando tarefas, discussões, organizando possibilidades.

Neste primeiro momento, além da escuta, trabalhamos com o conceito de multiplicação que buscamos no dicionário de português e também no dicionário online.

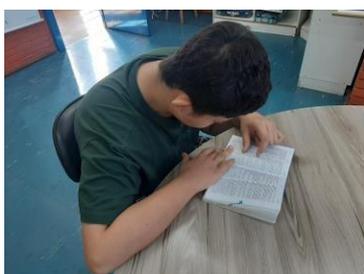


Figura 1 Pesquisa no dicionário



Figura 2 Poesias de Matemática



Destacamos um dos conceitos: aumentar o número, a quantidade, a intensidade, produzir seres semelhantes a si mesmo; reproduzir-se. Lemos, conversamos sobre o significado e focamos no conceito “aumentar o número, a quantidade” Partimos para a leitura de algumas poesias que falassem da multiplicação, encontramos algumas, lemos, e retomamos o conceito.



Figura 3 Lendo as poesias



Figura 4 Momento de Pesquisa

Na sequência dos encontros, fomos trabalhando com jogos dando ênfase à multiplicação envolvendo a tabuada.



Figura 5 Interagindo com jogos



Figura 6 Interagindo com jogos



Figura 7 - Interagindo com jogos

Destacamos o jogo **Dominó da Multiplicação**,<sup>5</sup> um pouco mais complexo no seu desenvolvimento e o qual permanecemos mais tempo trabalhando. Neste jogo o aluno usará 20 peças de dominó, selecionadas de 1 a 10. Na tabela do jogo tem o produto de todos os

<sup>5</sup> ([https://youtu.be/LB5i5\\_1Bt-k](https://youtu.be/LB5i5_1Bt-k)) Jogo da Multiplicação com dominó



números de 1 a 10. Os alunos irão dispor de peças coloridas de papel ou outro material que quiserem para marcar o resultado. São 20 peças de cada cor.

As peças de dominó deverão estar viradas no início do jogo, cada criança escolhe duas peças e marca o resultado do número sinalizando no jogo, coloca no número correspondente na vertical e horizontal e busca a resposta. Por exemplo, pegou a peça dois e a quatro. Quanto é dois vezes o quatro? O aluno marca na tabela onde está o dois na horizontal com a peça correspondente a numeração dois e faz o mesmo com o quatro, na vertical. O aluno busca no encontro da linha e da coluna o resultado e marca com sua cor. Assim farão os demais. Na sequência do jogo quem conseguir marcar como num jogo da velha, ganha 10 pontos. Pode ser na diagonal, horizontal. Durante o jogo o incentivo é pela busca do resultado, ir pensando quanto é, por que é esse valor, para que o aluno vá retomando o processo da multiplicação e interagindo ao encontro do resultado.



Figura 8 - conhecendo o jogo e compreendendo as regras.



Figura 9- interagindo com a colega Vitória



Figura 10 - interagindo com o jogo.



Figura 11 - Interagindo com jogos

Após as atividades realizadas com jogos, trabalhamos com Lucas e Vitória, individualmente com atividades de situações problemas aplicando cálculos envolvendo a multiplicação, exercitando sua aprendizagem, abordando suas necessidades de forma individualizada.



## CONCLUSÕES

A cada atividade desenvolvida com a Matemática fica evidente sua importância e o quanto está presente em nossas ações e nas atividades práticas a qual vivenciamos e muitas vezes nos passam despercebidas, ao mesmo tempo se tornam complexas para os alunos que não se apropriam dos conceitos básicos, principalmente quando envolve sujeitos com deficiências em que muitas vezes a Matemática é observada como algo muito distante de compreensão.

Nesse sentido, as ações pedagógicas deste projeto, buscaram a construção da aprendizagem da multiplicação com Lucas e Vitória, para que se sintam incluídos, capazes sujeitos que participam do processo de aprendizagem.

Em se tratando de alunos com deficiência intelectual é necessário um olhar reflexivo na busca de metodologias que atendam às suas necessidades. É preciso proporcionar atividades com uso de materiais concretos para que possam desenvolver e assimilar com maior facilidade os conteúdos trabalhados. E, no atendimento Educacional Especializado, que se realiza na Sala de Recursos do Colégio, conforme previsto nas Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica através da Resolução nº 2/2001 (DNEEEB, 2001), é indispensável a utilização de procedimentos, equipamentos e materiais específicos para complementar ou suplementar os estudos curriculares.

A inserção dos jogos foi bem aceita, com a interação dos educandos na sequência das atividades e interagindo com colegas. Os resultados foram satisfatórios, possibilitaram maior compreensão da multiplicação.

Desta forma a utilização do jogo alcançou significativa relevância, pois, por meio deste, Lucas e Vitória ampliaram suas habilidades cognitivas e avançaram mais facilmente nos conhecimentos propostos.

## REFERÊNCIA

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. LDB - **Lei no 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília : MEC, 1996.**

**NOGUEIRA, Clélia Maria Ignatius. Matemática e educação escolar I: 4o semestre / elaboração do conteúdo profa. Clélia Maria Ignatius Nogueira, prof. Doherty Andrade; 1. ed. –**



Santa Maria, Universidade Federal de Santa Maria, Pró-Reitoria de Graduação, Centro de Educação, Curso de Graduação a Distância de Educação Especial, 2005

**BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/SEESP, 2008.**

**BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica – Resolução nº 4 CNE/CEB 2009.**

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Secretaria de Educação Especial-MEC/SEESP, 2001.**

MURCIA, Juan Antonio Moreno e Colaboradores. **Aprendizagem através do jogo.** São Paulo, SP: ARTMED, 2005.

Trabalho desenvolvido com alunos matriculado na Sala de Recursos, no Serviço de Atendimento Educacional - SAEE, do 8º ano do Ensino Fundamental e 1º ano do Ensino Médio, Colégio Estadual Catuípe, pelos alunos:

**Dados para contato:**

**Expositor:** Lucas Abel Teixeira Vieira; **e-mail:** [lucas-atvieira@educar.rs.gov.br](mailto:lucas-atvieira@educar.rs.gov.br)

**Expositor:** Vitória Letícia Medeiros; **e-mail:** [vitoria-6711747@educar.rs.gov.br](mailto:vitoria-6711747@educar.rs.gov.br)

**Professor Orientador:** Juliane Braidá Benetti; **e-mail:** [juliane-bbenetti@educar.rs.gov.br](mailto:juliane-bbenetti@educar.rs.gov.br); [braidajuliane@gmail.com](mailto:braidajuliane@gmail.com);