

Matemática para deficientes nos anos iniciais

Silvana Goulart¹ e Kelen Berra de Mello^{1*}
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Caxias do Sul. Caxias do Sul, RS, Brasil.

O projeto de Inclusão Matemática ocorre na Instituição de Audiovisão, oferecendo monitoria no conteúdo de matemática para crianças com deficiência visual. A monitoria de matemática nos anos iniciais tem como objetivo criar atividades que possam promover situações de aprendizagem de forma lúdica. Neste projeto foi elaborado o jogo “Preencha as Figuras Geométricas”, o qual era composto por duas cartelas com figuras geométricas (uma com o desenho de uma casa e o outro, com o rosto de um palhaço) e um dado, o qual continha figuras geométricas distintas em cada face. Para cada criança foi entregue as duas cartelas e iam completando-as conforme jogava o dado. Se no dado fosse sorteado o semicírculo, a criança identificava a peça entre as outras, com a peça em mãos preenchia o espaço correspondente ao semicírculo. Aquela que completar primeiro as duas cartelas ganha. O jogo proporcionou a identificação das figuras geométricas, onde eles não tiveram dificuldades em executar a tarefa e se divertiram. Porém, quando foi apresentado a eles o jogo “Sudoku das Formas Geométricas”, as crianças tiveram mais dificuldades, pois cada criança recebeu uma cartela quadriculada e subdividida em 4 (quatro) quadrados menores e 24 (vinte e quatro) peças para preencher a cartela, sem que se repitam as formas nas linhas, colunas ou quadrados menores. As crianças tiveram dificuldades em perceber que em montar este jogo havia diversas maneiras de preencher a cartela e que todas estariam corretas. Por meio destas atividades, percebeu-se que as crianças atendidas conseguiram evoluir no aprendizado matemático. Por meio das atividades lúdicas desenvolvidas, elas foram capazes de criar relações e comparações, bem como sanar algumas dúvidas vindas da sala de aula regular. Para as crianças, o projeto de extensão promove uma atividade diferenciada da sala de aula regular, porque eles aprendem brincando. Já para o bolsista, é um momento de aprendizado das diferentes metodologias para trabalhar com crianças com deficiência visual com o intuito de promover a inclusão escolar.

Palavras-chave: Matemática. Lúdicos. Deficientes visuais.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX/IFRS nº 42/2016 - Bolsas de Extensão 2017/Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX) do IFRS.