

O JOGO COMO UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

JULIANNA MATIAS ARRAIS, MIRELES MARIANO ANGELIM, IAGO MOTA DA SILVA, THIAGO DA SILVA ALENCAR

O presente trabalho consistir em relatar a importância dos jogos como uma ferramenta pedagógica para o ensino de matemática na educação inclusiva, visando mudanças na forma de ensino mecânico (no qual o estudante é induzido a memorizar fórmulas, aprender por exaustiva repetição de exercícios idênticos, etc.). Assim podendo ter como questões prévias, estabelecer o conceito histórico da educação especial inclusiva e o uso de jogos nas aulas de matemática como um recurso didático. Considera-se que seja de suma importância a realização desse trabalho, onde acarretará uma contribuição significativa para a atividade política-pedagógica do educador. A inclusão é um desafio que é enfrentado pelos órgãos encarregados das normas educacionais, direção escolar e principalmente pelo o professor, onde é ele que se adequa a cada especialidade. Onde temos como objetivo contribuir para uma melhoria do ensino-aprendizagem, dando ênfase na construção de uma educação inclusiva, fazendo o uso do jogo como uma alternativa prazerosa e desafiadora assim, contribuindo para o rompimento de uma prática pedagógica cristalizada onde a ciência é transformada em mera ação repetitiva, com isso vai se construindo novas estratégias para suprir as necessidades e aprendizagem dos alunos de acordo com o disposto nos PCN's e LDB 9394/96.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS. INCLUSÃO. ENSINO DE MATEMÁTICA. EDUCAÇÃO INCLUSIVA.

ÁREA TEMÁTICA: MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

FORMA DE APRESENTAÇÃO: PÔSTER