

## **O LÚDICO COMO FERRAMENTA INCLUSIVA NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

DAIANE LEITE ALEXANDRIA, MARIA SAMYLLA DOS SANTOS GRACIA, TIAGO DA SILVA ALENCAR

Na prática docente do programa institucional de iniciação à docência, nos deparamos com a realidade do dia-a-dia da sala de aula, em que um professor titular vive incluindo situações problema a serem solucionadas. Nessa experiência tivemos a oportunidade de observarmos, enquanto educador, o fato de como chamar a atenção dos alunos para o conteúdo a ser estudado, principalmente, a atenção dos discentes com deficiência intelectual, pois geralmente eles são mais hiperativos e tendem a não dar muita atenção para o que o professor está ministrando. Um desses casos ocorre na escola Mozart Cardoso de Alencar, instituição na qual o projeto PIBID já existe a algum tempo e que desde então vem proporcionando avanços significativos, já que tem aumentado o índice de aprendizagem dos alunos em relação a disciplina de matemática. Esse avanço pode ser notado também com os alunos que apresentam uma maior dificuldade intelectual, pois ao propor um ensino lúdico, esse projeto possibilita uma maior compreensão dos conteúdos ensinados. Assim, para alcançar tal resultado, fez-se necessário a aplicação de estratégias, como o desenvolvimento de aulas dinâmicas que atraíssem todos os alunos participantes do projeto. Essas estratégias podem ser trabalhadas por meio de jogos e brincadeiras, pois assim despertaria o interesse do aluno. Com o auxílio de vídeos, de jogos, do trançan e dos origamis pôde ser percebido o maior índice de aprendizagem significativa por parte dos alunos, pois anteriormente, havendo apenas a exposição dos conteúdos e a realização de atividades desses, era percebido que nas aulas seguintes muito pouco tinha sido absorvido por eles, tornou-se evidente também, que com o avanço nos conteúdos a serem trabalhados em sala, puderam ser obtidos melhores índices de aprovações em avaliações externas, já que nos jogos e nos origamis é trabalhada a parte geométrica do conteúdo. Além disso, foi visto que a inclusão dos alunos com deficiência intelectual se deu de forma natural e muito proveitosa, pois foi percebido que os alunos ensinavam uns aos outros. O conteúdo trabalhado por meio de jogos, torna-se mais interessante e é melhor fixado quando há essa interação. Para isto a escola possui jogos pedagógicos para serem utilizados nas salas, outros podem ser adaptados ou confeccionados, podendo ser incluído na sala de aula como motivação, devido o interesse que desperta nos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** LÚDICO, INCLUSÃO, DEFICIÊNCIA INTELECTUAL, MATEMÁTICA

**ÁREA TEMÁTICA:** MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

**FORMA DE APRESENTAÇÃO:** PÔSTER