

# IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



### POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM E INCLUSÃO PARA OS ALUNOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA

José Jossierlan de Lacerda Sousa<sup>1</sup>, Eveline Luciano Vasques<sup>2</sup>, Gislaine Larissa Rosendo Morais<sup>3</sup>, Maria Eloisa Laurentino da Silva<sup>4</sup>, Cícera Viviany Samara da Silva Monteiro<sup>5</sup>, Thaís Faustino Bezerra<sup>6</sup>, Welia Pereira de Araújo<sup>7</sup>

**Resumo:** A tecnologia expandiu os rumos de possibilidades de aprendizagem para os educandos na sala de aula em relação aos conteúdos de matemática, agregando novas possibilidades de aprendizagem, bem como a promoção da inclusão para os alunos com deficiência intelectual e autismo. Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre as possibilidades que a tecnologia pode promover na aprendizagem e inclusão dos alunos com necessidades específicas no ambiente escolar, principalmente no ensino médio. Este trabalho é um recorte parcial da oficina de recomposição de aprendizagem na área de Matemática realizado na turma do 2º ano D, em uma escola do ensino médio de Mauriti - CE, ancorado numa breve revisão da literatura, bem como na análise de jogos matemáticos digitais que podem auxiliar na aprendizagem dos alunos. O estudo foi desenvolvido com base no laudo médico dos alunos, bem como o consentimento dos pais e/ou responsáveis dos alunos da escola. Diante disso, foram catalogados os jogos "Adição e Subtração: Famílias (50 e 60)", "Atividades de Matemática (Soma)" e "Jogo da Memória - Sólidos Geométricos". Estes jogos educativos digitais têm como objetivo ensinar os conteúdos de maneira educativa e inclusiva, facilitando a aprendizagem dos alunos em relação aos conteúdos matemáticos. A partir da análise dos jogos digitais e à aplicação para alunos do ensino médio, onde houve a inclusão dos alunos com autismo, que ocorreu por meio da participação e incentivo por parte dos demais, para com esses alunos, formando grupos para participarem dos jogos. Também espera-se que, esse trabalho contribua para que outros educadores possam promover a aprendizagem e a inclusão dos alunos.

**Palavras-chave:** Inclusão, Ensino de Matemática, Jogos Digitais.

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Ceará, email: jossierlanla.15@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante da Escola de Ensino Médio Adauto Leite, email: eveline.vasques@aluno.ce.gov.br

<sup>3</sup> Estudante da Escola de Ensino Médio Adauto Leite, email: gislaine.morais@aluno.ce.gov.br

<sup>4</sup> Estudante da Escola de Ensino Médio Adauto Leite, email: maria.silva11456@aluno.ce.gov.br

<sup>5</sup> Universidade Regional do Cariri, email: viviany.monteiro@urca.br

<sup>6</sup> Universidade Regional do Cariri, email: cantinhodadislexia@gmail.com

<sup>7</sup> Universidade Regional do Cariri, email: weliaaraujo00@gmail.com