

MATERIAL DIDÁTICO DE MATEMÁTICA PARA A REDUÇÃO DA DESIGUALDADE NO ENSINO DOS PNES

RANIERY LEOCADIO DA SILVA NASCIMENTO ¹

RESUMO

O presente projeto material didático de matemática para a redução da desigualdade no ensino dos PNES, foi elaborado com os alunos da 1ª série do ensino médio da Escola Estadual Indígena Lino Augusto da Silva, na comunidade indígena Campo Alegre, Terra Indígena São Marcos no município de Boa Vista do Estado de Roraima. Com o intuito de inserir os jogos de matemática como material didático para a redução da desigualdade no ensino dos alunos portadores de necessidades especiais teve a iniciativa a partir da dificuldade de aprendizado em sala de aula como em uma operação fundamental da matemática. Então percebeu-se a necessidade de tornar as aulas de matemática mais dinâmica e participativa a fim de desenvolver habilidades e competências no processo de ensino aprendizagem, com o intuito de despertar no aluno a curiosidade, permitindo ampliar os seus conhecimentos e estimulando a criatividade, a capacidade de resolver problemas e desenvolvendo o raciocínio lógico e seus aspectos cognitivos. O tema foi escolhido por se tratar de um problema significativo referente a metodologia de ensino de matemática para os Portadores de Necessidades Especiais, uma vez que será utilizado a proposta de confecção de materiais didáticos para promover o envolvimento do aluno e assim desenvolvendo o raciocínio e a capacidade de resolver situações fundamentais que envolvem a matemática, baseando-se nessa visão, busca-se uma forma alternativa que auxilie no aprendizado do aluno. O objetivo geral do projeto é desenvolver material didático através de jogos para a redução da desigualdade no ensino de matemática dos alunos portadores de necessidades especiais. Desenvolvendo o raciocínio utilizando recursos pessoais e enfrentando novas situações; tornando as aulas de matemática mais dinâmica; fazendo com que o aluno pense em estratégias para resolver as operações matemática; estimulando o gosto pela matemática através de jogos didáticos; incentivando o trabalho em grupo e desenvolvendo a autonomia e a construção do sujeito. Segundo Mattos (2009), "O jogo faz parte do cotidiano do aluno, por isso, ele se torna um instrumento motivador no processo de ensino e aprendizagem, além de possibilitar o desenvolvimento de competências e habilidades. Em síntese, a educação lúdica, entendida como o aprender brincando, integra na sua essência uma concepção teórica profunda e uma concepção prática atuante e concreta. Seus objetivos são as estimulações das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras sociais, a mediação socializadora do conhecimento e a provocação para

uma reação crítica e criativa dos alunos", para complementar o raciocínio Kishimoto (1996, p. 37) diz que "utilizar o jogo na educação infantil significa para o campo de ensino/aprendizagem, condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora" e para Albuquerque (1954, p.33) "o jogo didático serve para fixação ou treino da aprendizagem é uma variedade de exercício que apresenta motivação em si mesma, pelo seu objetivo lúdico... Ao fim do jogo, a criança deve ter treinado algumas noções, tendo melhorado sua aprendizagem". O ensino no âmbito das ciências humanas, demonstra a possibilidade de redimensionar a prática pedagógica dos professores com relação aos alunos portadores de necessidades especiais, partindo de suas vivências em sala de aula e adaptando de acordo com a realidade em que estão vivendo, para analisar suas ideias referente uma forma de inclusão social através de material que viabiliza o aprendizado. O ensino das operações da matemática através de jogos didáticos são atividades que envolvam dois ou mais alunos para oportunizá-los na interação com os demais alunos em sala de aula, estabelecendo regras que podem ou não ser modificadas no decorrer da atividade, sendo assim podendo trabalhar a frustração pela derrota do aluno no sentido de incentivar a competição e que as regras são formadas para que ao final haja somente um vencedor. A avaliação da participação, o desempenho e o interesse do aluno referente ao conteúdo aplicado de forma diferenciada através do jogo. A metodologia aplicada em sala de aula foi de interação entre professor e alunos, sendo demonstrado resultados positivos entre os quais foi o aprimoramento da capacidade de resolução de problemas envolvendo as operações de matemática. Os materiais didáticos de matemática para os portadores de necessidades especiais têm por finalidade de despertar o interesse em torno de um objetivo comum á todos os alunos, sobretudo por promover o desenvolvimento de raciocínio lógico, intelectual e conseqüentemente preparar os alunos para viver em uma sociedade e discutir os problemas nela existente através de valores que aprendem por um simples jogo ao seguir regras, trabalho em equipe e principalmente respeito ao próximo e suas ideias. ALBUQUERQUE, Irene de. Metodologia da Matemática. Rio de Janeiro: Ed. Conquista, 1953. KISHIMOTO, T. M. Jogo Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996. _ O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994. MATTOS, Robson Aldrin Lima. Jogo e Matemática: Uma relação possível. Salvador: R.A.L., 2009.

Palavras-chave: .