



## RELATO DE EXPERIÊNCIA: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NOS ANOS INICIAIS.

OLIVEIRA, Carloney Alves de.<sup>1</sup>  
ALVES, Aldilene do Nascimento.<sup>2</sup>  
SOARES, Ana Lucia Malta<sup>3</sup>.

**GRUPO DE TRABALHO (GT8):** Educação em Ciências e Matemática

### RESUMO

Este trabalho relata experiências desenvolvidas em uma escola pública estadual localizada na periferia de Maceió. Durante a prática pedagógica, foram observadas dificuldades de aprendizagem em alunos do 4º ao 5º ano, especialmente aqueles com deficiência intelectual (DI), na disciplina de Matemática. A pesquisa, de natureza qualitativa e bibliográfica, baseou-se em práticas pedagógicas com metodologias ativas, priorizando o ensino lúdico da Matemática. Os resultados mostraram avanços significativos no desenvolvimento de habilidades, raciocínio lógico, interação social, coordenação motora e memória. As ações foram planejadas de forma contextualizada, de acordo com as necessidades específicas dos alunos. Ressalta-se, entretanto, a importância da continuidade das estratégias pedagógicas voltadas às especificidades e individualidades dos estudantes, visando o desenvolvimento constante de suas aprendizagens.

**Palavras-chave:** Deficiência Intelectual, Inclusão, Matemática.

### CONTEXTUALIZAÇÃO DA PRÁTICA

O presente trabalho apresenta experiências vivenciadas desenvolvidas em uma escola pública estadual no Município de Maceió. Durante a prática docente, identificamos dificuldades de alunos do 4º e 5º ano, sobretudo aqueles com deficiência intelectual, em compreender e resolver conteúdos matemáticos. Essas dificuldades relacionam-se a fatores como abstração, raciocínio lógico, memorização, assimilação, comparação, contextualização de situações-problema e reconhecimento de números. Considerando que, a Matemática é uma disciplina desafiadora, mas essencial e significativa, em que foram desenvolvidas práticas pedagógicas voltas à inclusão e à exploração de materiais concretos.

---

<sup>1</sup>Universidade Federal de Alagoas.carloneyalves@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Alagoas.aldilenenascimentoalves@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Alagoas.annnacabelos@gmail.com



Realizou-se uma avaliação diagnóstica para identificar os conhecimentos prévios e as principais dificuldades dos alunos com DI, reconhecendo que cada discente apresenta habilidades e potencialidades que podem ser estimuladas.

## OBJETIVOS DA AÇÃO EDUCATIVA

Potencializar práticas pedagógicas inclusivas no ensino da Matemática para alunos com deficiência intelectual do 4º ao 5º ano do Ensino Fundamental, estimulando o interesse, a criatividade e a curiosidade por meio de jogos e atividades lúdicas. Visando aprimorar a capacidade dos alunos em resolver problemas matemáticos utilizando diferentes estratégias, de forma mediada e colaborativa, respeitando o ritmo e as necessidades individuais.

## DESCRIÇÃO DETALHADA DA EXPERIÊNCIA

A Matemática é parte fundamental da vida cotidiana e da formação de alunos críticos, reflexivos e autônomos. Pois, essa “[...] habilidades está intrinsecamente relacionado a algumas formas de organização da aprendizagem Matemática, com base na análise de situações da vida cotidiana, de outras áreas do conhecimento e da própria Matemática” BNCC (Brasil, 2018, p.268).

As aulas foram estruturadas com retomadas conceituais e atividades práticas lúdicas, utilizando materiais concreto e recicláveis.

### Atividades desenvolvidas:

**4º ano: Jogo da Memória com Números**-promove contagem, associação, quantidade, número e coordenação motora fina. Adaptando o ensino ao ritmo e as habilidades dos alunos com (DI).



**Figura 1:** Autora: Aldilene (2025)

**Casa da Soma**-confeccionada com materiais reutilizáveis, trabalha a adição e

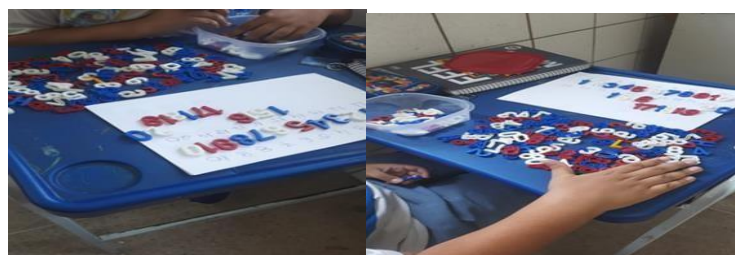


subtração de forma concreta e lúdica. Foram trabalhadas as habilidades (EF04MA03) “Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado” BNCC (Brasil,2018, p. 291).



**Figura 2:** Autora: Aldilene (2025)

**Reconhecimento dos Números-** reforça as propriedades das operações e o desenvolvimento de estratégias de cálculo. De acordo com a BNCC “Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais”. (Brasil,2018,p.292)



**Figura 3:** Autora: Ana Malta (2024)

**5º ano:**

**Sistema Monetário-** aborda valores de cédulas e moedas, explorando problemas de adição e subtração com números naturais e racionais. As habilidades de (EF05MA07) “Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, [...], cálculo mental e algoritmos”BNCC. (Brasil, 2018, p.29).



**Figura 4:** Autora: Ana Malta (2024)





As atividades foram adaptadas conforme o ritmo e as necessidades de cada aluno, proporcionando ambiente inclusivo e investigativo. Smole acredita que: “[...], ampliando o conceito de problema, devemos considerar que nossa perspectiva trata de situações que não possuem solução evidente e que exigem que o resolvidor combine seus conhecimentos e decida-se pela maneira de usá-los em busca da solução” (2007, p.13). Ao passo que, as atividades foram adaptadas ao ritmo de cada aluno com Deficiência Intelectual, proporcionando um ambiente mais ativo, dinâmico e participativo.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A educação escolar deve atender a todos, promovendo igualdade de oportunidades e respeitando as diferenças individuais. Pois, a Lei nº 13.146/ 2015, institui a Inclusão da Pessoa com Deficiência destacando no seu “Art. 2º Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena [...]”.

A pesquisa é qualitativa de cunho bibliográfico, apoiou-se em práticas pedagógicas com metodologias ativas. “O uso das metodologias ativas permite que o aluno deixe de ser um agente passivo no processo de aprendizagem para ser o ativo, ou seja, ele participa efetivamente da construção do próprio conhecimento” (Silva; Vieira; Alves, 2022,p.4).

A abordagem qualitativa, por sua vez, possibilita maior flexibilidade e criatividade no processo investigativo. Pois, “[...]a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques” (Godoy,1995,p.21).

Nesse contexto, a pesquisa desenvolveu-se por meio da implementação de práticas pedagógicas diversificadas, envolvendo o uso de recursos manipuláveis, a resolução de problemas contextualizados, jogos lúdicos e atividades de associação entre números, quantidades e habilidades, favorecendo, assim, o desenvolvimento do pensamento crítico e a construção ativa do conhecimento pelos estudantes.

Ausubel (1982,p.4) destaca que “A aprendizagem significativa processa-se





quando o material novo, idéias e informações que apresentam uma estrutura lógica, interage com conceitos relevantes e inclusivos, [...] na estrutura cognitiva, sendo por eles assimilados,[...]”. Pois, as novas informações retidas e assimiladas de acordo com os conhecimentos prévios dos alunos, os quais orietam o desenvolvimento das estruturas cognitivas concretas. Partindo da realidade e das vivências dos educandos, busca-se trabalhar de forma lúdica, a fim de promover o processo de construção, imaginação, sistematização, abstração e a capacidade de interação social com o outro.

O lúdico envolve diversos fatores, tais como, desafios, possibilidade de novas aprendizagem e superação de novos obstáculos. “Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações-problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e um certo esforço na busca por sua solução” (SMOLE, 2007, p.12). Portanto, as atividades que envolvem os jogos de caráter lúdico matemáticos possibilitam, reflexão e construção de saberes, articulando teoria e prática.

De acordo com Smole (2007, p. 10) “Podemos dizer que o jogo possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa nas aulas de matemática” (SMOLE, 2007, p.10). Nesse sentido, as habilidades desenvolvidas por meio dos jogos, permitem aos alunos investigar, resolver problemas, pensar nas melhores jogadas e analisar as regras, estabelecendo uma relação entre o que se aprende no jogo e os conceitos matemáticos.

## RESULTADOS ALCANÇADOS OU INDICATIVOS DE MUDANÇA

Trabalhar o ensino da Matemática de forma lúdica para os alunos com Deficiência Intelectual (DI) apresentou resultados significativos, com foco no desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico, à interação social, à coordenação motora e à memória, entre outras. As atividades foram planejadas de maneira individual e coletiva, respeitando o nível e o ritmo do desenvolvimento de cada aluno. Foram utilizados materiais concretos, jogos pedagógicos, recursos visuais e a resolução de problemas de forma contextualizada. Conforme Smole (2007, p. 9), “Não é de hoje que sabemos que os jogos encantam crianças e adultos, assim como é conhecida a sua importância para o desenvolvimento social e intelectual da criança”.

Observou-se progresso em diversos aspectos, como atenção, concentração, interação social, memória e autonomia. Contudo, considera-se fundamental a







continuidade das intervenções e das estratégias pedagógicas adaptadas, com foco no desenvolvimento contínuo dos alunos e no respeito às suas individualidades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada por meio dos jogos lúdicos nas aulas de Matemática, proporcionou um ambiente investigativo, criativo e inovador, constituindo-se como uma proposta metodológica voltada à resoluções de problemas de diferentes naturezas com os alunos com deficiência intelectual(DI). Além disso, as atividades favoreceram a interação social entre os pares, promovendo as trocas de conhecimentos, a cooperação e o desenvolvimento de estratégias coletivas para a solução de desafios matemáticos.

Assim, a ludicidade mostrou-se uma artefato essencial no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Dessa forma, constata-se que o uso de metodologias lúdicas na Matemática, especialmente no contexto da inclusão, amplia as possibilidades de aprendizagem significativa, promovendo um ensino mais acessível, dinâmico e humanizado. Recomenda-se, portanto, a continuidade e o aperfeiçoamento dessas práticas pedagógicas, de modo que todos os alunos tenham suas potencialidades reconhecidas e estimuladas no ambiente escolar.

## REFERÊNCIAS

ANTUN, Raquel Paganelli. **O desenvolvimento de alunos com deficiência intelectual e o mito da idade mental**. Diversas Educação Inclusiva na Prática. 2017.

AUSUBEL, David. **Aprendizagem significativa**. [Tra]. MOREIRA, Marcos Antônio. São Paulo. 1982.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Brasília, 2015.





D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Entrevista com o professor Dialogia**. São Paulo, v.6, p.15-20, 2007.

SILVA, Márcia Belarminio da; VIEIRA, Yasmim Da Silva ; Alves, Márcia de Albuquerque. **A Eficácia das Metodologias Ativas no Ensino Aprendizagem**. Universidade Federal da Paraíba, 2022.

SMOLE, Maria Ignez Diniz, Cândido. **Patrícia Jogos de matemática de 1º a 5º**. Porto Alegre : Artmed, 2007.

GODOY, Arilda Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35,n. 2, p. 57-63, 1995.

