

**XV Congresso Nacional de Pesquisa em
Educação - COPED 2024**

EDUCAÇÃO em (re)construção:
desafios para a **DEMOCRACIA** e a
FORMAÇÃO de PROFESSORES(AS)

DATA DO EVENTO: 12 A 14 DE JUNHO DE 2024



**A PRESENÇA DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E DE
APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA VISANDO A INCLUSÃO DE ALUNOS COM
NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS**

Amós Ferreira de Carvalho
Universidade Estadual de Montes Claros

amos.carvalho@educacao.mg.gov.br

Lailson dos Reis Pereira Lopes

Universidade Estadual de Montes Claros

lailson.lopes@unimontes.br

Eixo: Educação Matemática

RESUMO

Este trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa que mapeou produções brasileiras sobre Jogos Eletrônicos na Educação Inclusiva (no período de 2007 a 2022) nos eventos científicos Encontro Nacional de Educação Matemática (ENEM), e Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática (SIPEM). Para a coleta de dados as buscas foram por meio dos títulos e das palavras chave Educação Matemática; Jogos Eletrônicos; Educação Inclusiva, especificamente no GT Práticas inclusivas em Educação Matemática do ENEM e no GT - Diferença, Inclusão e Educação Matemática no SIPEM. Para a análise dos dados, buscamos confrontar os elementos que revelam a funcionalidade da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, bem como na integração do indivíduo AEE. Ao todo identificamos somente três trabalhos que abordam sobre o assunto. Foi constatado que os jogos eletrônicos podem ser usados como uma ferramenta de aprendizagem, porém há desafios no que se refere à formação do professor.

Palavras-chave: Educação Matemática; Jogos Eletrônicos; Educação Inclusiva.

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são recursos de grande relevância na aprendizagem de alunos na educação básica. A educação de alunos com deficiência que antes era tratada, muitas vezes, com práticas segregacionistas, atualmente revela ações mais inclusivas, impulsionadas por marcos legais.



Sob essa perspectiva, os jogos interativos se apresentam como possibilidade de inclusão.

JUSTIFICATIVA E PROBLEMATIZAÇÃO

Esta pesquisa se justifica pela importância da educação inclusiva enquanto direito do educando e dever do Estado e da família, quanto ao acesso e permanência do aluno na escola. Refletir e investigar a prática educacional para alunos com necessidades especiais é procurar entender quais metodologias são mais eficientes a cada situação.

Este estudo apresenta como problema de pesquisa - Quais as contribuições dos jogos digitais como recursos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem de Matemática dos alunos com Necessidade de Atendimento Especializado AEE, dos anos finais do Ensino Fundamental?

OBJETIVOS

- Mapear produções brasileiras sobre Jogos Eletrônicos na Educação Inclusiva (no período entre 2007 a 2022) nos eventos científicos do Encontro Nacional de Educação Matemática (ENEM), e na SIPEM (Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática);
- Verificar qual o Estado do Conhecimento das pesquisas brasileiras, acerca do processo de ensino e de aprendizagem de Matemática visando a inclusão dos alunos com necessidade de Atendimento Educacional Especializado – AEE;

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 (Brasil, 2007), assim como a Declaração de Salamanca de 1994, salientam que para incluir os alunos com NEE na escola regular é necessário preparar os professores dando-lhes condições de trabalho para melhor atender esses alunos, portanto se faz necessário investir em formação continuada.



Com o advento das tecnologias assistivas, o educador deixa de ser o detentor do saber, para ser um transformador de conquistas, um mediador.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa iniciou com a leitura dos anais do ENEM e SIPEM, abrangendo o período de 2007-2022. Foram utilizados termos como "Jogos, inclusão e deficiência" no título ou nas palavras-chave. O estudo baseou-se em um referencial teórico-metodológico envolvendo autores como Moraes, Silva e Fernandes (2019), documentos legais e teóricos como Brasil (1996) e Fiorentini, Lorenzato (2006). Foram analisados documentos e descritos qualitativamente os resultados.

RESULTADO

Os artigos contemplam as metodologias assistivas, bem como as ativas também, uma vez que é possível perceber que um dos desafios apresentados é a falta de habilidade do professor com o recurso. O conteúdo educativo dos jogos ainda se limita à repetição ou mesmo metodologias ativas, as quais são de baixo custo, portanto se tornam preferenciais nas escolas públicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que, apesar de 16 anos de desenvolvimento de trabalhos sobre Jogos Eletrônicos na Educação Especial, as pesquisas ainda são escassas, com apenas três trabalhos identificados. Isso levanta a questão: Os jogos eletrônicos não têm sido usados como ferramentas de inclusão no ensino de Matemática para alunos com NEE? ou há uma falta de pesquisas?

REFERÊNCIAS

BRASIL. Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre necessidades Educativas Especiais. Brasília: CORDE, 1994.

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da



DATA DO EVENTO: 12 A 14 DE JUNHO DE 2024



educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.

FIorentini, D., Lorenzato, S. (2006). Investigação em educação matemática: percursos teóricos e metodológicos.

MORAIS, T. M. R., SILVA, E. L. & FERNANDES, S. H. A. A. (2019). Investigando as Possibilidades do Scrath para o Ensino e a Aprendizagem de Conceitos Matemáticos em Cenários Inclusivos.