**JOGOS DIGITAIS MATEMÁTICOS INSERIDOS NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS PARTICIPANTES DAS SALAS DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS**

 *João Angelo da Costa Masnik[[1]](#footnote-1)*

 *Adriana Gomes Alves [[2]](#footnote-2)*

**Eixo Temático: Educação e tecnologias**

O cenário que passamos nos últimos dois anos, de 2020 e 2021, evidenciou a necessidade do uso de recursos tecnológicos nos processos de ensino e aprendizagem adotados a distância, o que nos instigou a trabalhar em pesquisa sobre uso de jogo digital na escola. Ao realizar um jogo, segundo Smole (2000), o aluno estabelece estratégias, aprimora seu raciocínio lógico e, com o tempo, melhora seu senso crítico e autonomia para atingir seus objetivos, portanto, sua utilização tem como objetivo desenvolver o raciocínio, estimular a criatividade e a autonomia de pensamento. A maior contribuição desta ferramenta de ensino, o jogo matemático, para Santana (2020), acontece quando o aluno se apropria do saber matemático e assim não se martiriza por não conseguir entender a matemática. Visando ainda a interação dos alunos com deficiência no aprendizado da matemática, acredita-se que a utilização das tecnologias assistivas pode proporcionar uma maior facilidade com a promoção do aprendizado. A sala de recursos multifuncionais (SRM) objetiva apoiar a organização da educação especial na perspectiva da educação inclusiva, assegurar o pleno acesso dos estudantes público-alvo da educação especial no ensino regular em igualdade de condições com os demais estudantes, disponibilizar recursos pedagógicos e de acessibilidade às escolas regulares da rede pública de ensino, promover o desenvolvimento profissional e a participação da comunidade escolar segundo Brasil (2012). Visandoa interação dos alunos com deficiência no convívio da escola, entendemos como fundamental importância o aprendizado dos alunos da SRM sobre os conceitos matemáticos por meio de jogos**.** Assim**,** temos como problema nessa pesquisa “Como os jogos digitais auxiliam os alunos com deficiência, atendidos na SRM para a aprendizagem de matemática?” Definimos como objetivo geral da pesquisa analisar os processos de aprendizagem dos alunos da Sala de Recursos Multifuncionais sobre conceitos de matemática mediados por jogos digitais. Como objetivos específicos temos: descrever os recursos digitais (jogos) adotados na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM); avaliar os níveis de interação e envolvimento dos estudantes atendidos na SRM no uso de jogos digitais; identificar avanços, relacionados aos conceitos de matemática mediados por jogos digitais; analisar a percepção da professora da SRM quanto ao uso do jogo na sua prática pedagógica. Nesse cenário, considerando a educação de pessoas com deficiência na perspectiva da educação inclusiva na Sala de Recursos Multifuncionais, buscamos mapear pesquisas para identificar como acontece a utilização de jogos eletrônicos que favoreçam a aprendizagem de matemática no Ensino Fundamental – Anos Finais. Optou-se para essa investigação por uma pesquisa bibliográfica, na qual foram encontrados 6 trabalhos entre artigos, dissertações e teses que abordam o assunto e chegou-se à conclusão de que são poucos trabalhos que discutem o uso de jogos digitais para a aprendizagem de matemática em SRM. A pesquisa é de abordagem qualitativa e colaborativa, realizada em uma escola municipal na cidade de Navegantes, com estudantes matriculados nos anos finais do Ensino Fundamental, que frequentam a SRM. Como primeiro passo da pesquisa, foi necessário entrar em contato com a Secretaria Municipal de Educação de Navegantes a fim de autorizar a pesquisa, a qual foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Univali. Depois dessa etapa, foi traçado um plano de ação conforme a delimitação da realização do projeto. Após a documentação estar formalizada, foi o momento da conversa com a professora colaboradora e responsável pelo AEE – Atendimento Educacional Especializado, com quem foram definidas as atividades da pesquisa. Foram selecionados três estudantes com deficiência para participar da pesquisa, cujas competências com relação à matemática foram analisadas para identificar suas necessidades de aprendizagem. A pesquisa em andamento encontra-se na etapa de investigação em campo com a observação do atendimento dos estudantes na escola escolhida. A observação dos alunos em atividades sobre matemática nos auxiliou a definir jogos digitais que poderão auxiliá-los na compreensão dos conceitos para os quais apresentam dificuldades. A aplicação desses jogos com os estudantes será realizada na SRM e os dados coletados serão analisados com vistas a verificar a aprendizagem por meio desse recurso. Espera-se com esse trabalho poder contribuir com o aprendizado de matemática dos alunos que participam das Salas de Recursos Multifuncionais.

**Palavras-chave**: Matemática. Jogos Digitais. Sala de Recursos Multifuncionais.

**Referências**

BRASIL, Ministério da Educação. **Documento Orientador Programa Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais**.Brasília, 2012.

SANTANA, O. A. T. **Usando jogos para ensinar matemáti**ca. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/9054.pdf>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

SMOLE, K. S. **Jogos de matemática de 6º ano a 9º ano** – Porto Alegre: Artmed, 2007.

1. Acadêmico/a de curso de Mestrado em Educação, da Univali – Universidade do Vale do Itajaí

E-mail: joao\_masnik@yahoo.com.br [↑](#footnote-ref-1)
2. Professora Orientadora. Curso de pós-graduação em Educação, da Univali – Universidade do Vale do Itajaí

E-mail: adriana.alves@univali.br

Agência de Fomento: CAPES. [↑](#footnote-ref-2)