



COINTER PDVL 2022

IX CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição 100% virtual | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

USO DE JOGOS FRACIONÁRIOS COMO ENSINO COMPLEMENTAR NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

USO DE JUEGOS FRACCIONARIOS COMO EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

USE OF FRACTIONAL GAMES AS ADDITIONAL EDUCATION IN INCLUSIVE EDUCATION

Apresentação: Relato de Experiência

Wanderson Justino da Silva¹; Elisomar André da Silva²; Geilsa Jainy Barbosa da Silva³; Gessica Janiely Barbosa da Silva⁴; Albino Oliveira Nunes⁵

INTRODUÇÃO

A educação inclusiva tem se tornado cada dia mais necessária, pelo fato de desenvolver as percepções dos indivíduos e assim evitando que os próprios sejam excluídos de aprender determinados assuntos. Conforme (BRASIL, 2015, P.7) atualmente um dos grande problemas no ensino são as fração que é conhecido como um ramo da matemática, que é difícil a sua compreensão sobre conceitos abordados em sala de aula, é complexo para as resoluções das atividades que são passadas em sala de aula.

A pandemia afetou inúmeros alunos por falta de internet, além de muitas das famílias resolvessem as atividades dos filhos sem se preocupar e observar se os filhos estavam realmente aprendendo, conseqüentemente culminou com grande impacto no retorno presencial. tem-se utilizado jogos que para fixar e melhorar a cognição dos alunos, além facilitar o aprendizado e interação com os colegas de classe.

As propostas deste relato teve como objetivo avaliar uso de jogos dominó de frações como metodologias complementares na educação inclusiva.

¹Licenciatura em Matemática, IFRN, wandersonjustino98@gmail.com

²Graduação em Zootecnia, UFERSA, andresilvauzl@gmail.com

³Licenciatura em Pedagogia, UNIASSELVI, geilsabarbosa.18@hotmail.com

⁴Tecnólogo em Gestão Ambiental, IFRN, gessicabarbosa.20@hotmail.com

⁵Pós- doutorado e Professor, IFRN, albino.nunes@ifrn.edu.br

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O trabalho foi desenvolvido no Escola Municipal Rotary, localizado no Município de Mossoró/RN, Foram trabalhados com 7 crianças especiais, como objetivo principal de estabelecer e associar o uso de jogos como metodologia complementar ao ensino, assim favorecendo uma melhor ensino e educação. A partir das observações as foram notados que as crianças apresentam melhores afinidades com uso de aparelhos eletrônico e os jogos pois desencadeia um misto reações para que as crianças busquem solucionar ou possíveis problemas através destas ferramentas.

Por meio das observações em sala de aula, pode-se identificar como os alunos especiais apresentam uma melhor absorção de conteúdos de maneira igualitária. As aulas consistiam nas aplicações e utilizações de outros jogos como dominó de multiplicação, dominó de equação. ensino que poderá atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento até a construção do conhecimento (LARA, 2011, P.21).

Regras do jogo dominó:

O jogo era composto por 2 jogadores; as peças foram divididas de formas iguais onde cada jogador ficavam com 7 peças, e as peças que sobram ficavam viradas para que os jogadores não observassem o valor ou imagem, caso os jogadores não tivessem peças que complementem o jogo eles pegariam as que sobravam na mesa ou passariam a vez.

O primeiro jogador colocar uma peça na mesa; em seguida o procedimento se repete com outro (a) jogador (a) até que haja um vencedor, caso o jogo “tranque” e possível reabrir, basta retirar uma peça das extremidades (pontas) e colocando na outra ponta, assim possibilitando que o jogador continue no jogo, até que possa completar e encerrar jogo.

Inicialmente foi abordado por meio de uma introdução os conceitos básicos de fração, como é representado a fração (a/b). Logo após foi iniciado o jogo onde consistiu-se que os alunos (as) ficassem em duplas, dividiu-se 7 peças para cada um dos jogadores (as), as peças restantes eram colocados na lateral da mesa, para que futuramente possa ser utilizada caso o jogador (a) passe a vez. O jogador (a) revela a primeira peça e em seguida o próximo jogador (a) irá procurar uma das suas peças tem o encaixe para seguir jogando, o aluno (a) deve procurar peça que represente a forma fracionária, exemplo 1/7 parte escrita numeral ou encontrar uma figura igual a peça que está no jogo, caso aluno passe a vez, irá ter que pegar



uma das peças que sobraram. Aquele aluno que consegue completar o jogo com suas peças se torna o vencedor, esse jogo é importante pois faz com que o estudante possa fixar mais rápido como se aplica fração no jogo, a partir das imagens que se tem no dominó. Conforme figura 1.

Figura 1. uso de jogos fracionários em sala de aula.



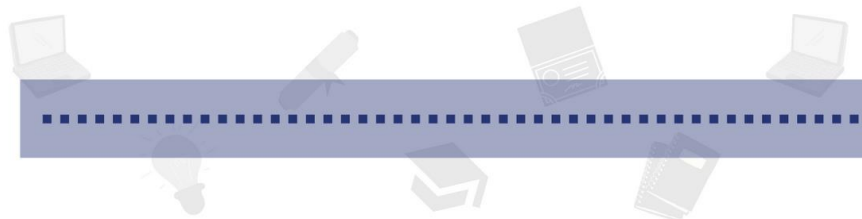
Fonte: própria (2022)

Conclusão

É perceptível que os jogos são as melhores formas de despertar o gosto dos alunos a buscar aprender mediante uso desta alternativa pois facilitava e estimulava a buscar solucionar hipótese e resolução das atividades por meio jogos de dominó fracionário.



INSTITUTO INTERNACIONAL
**DESPERTANDO
VOCACÕES**



REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n 13.146, de 06 de julho de 2015. Institui a lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência (Estatuto da pessoa com deficiência). BRASIL. Base Nacional comum curricular. Brasília: MEC, 2017.

FERREIRA, S. M., NASCIMENTO, C., & PITTA, A. P. (2020). Jogos didáticos como estratégia para construção do conhecimento: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. Giramundo: **Revista de Geografia do colégio Pedro II**, 5(9), 87-94.

LARA, I. C.M. Exames nacionais e as verdades sobre a produção do professor de matemática. 248 f tese (Doutorados), **Programa de pós-graduação em educação, faculdade de educação, Universidade Federal do Rio grande do Sul.**

