

JOGO PIFE DAS POTÊNCIAS E RAÍZES ADAPTADO: UM OLHAR PARA A INCLUSÃO

ALINE DE SOUZA MUNIZ¹; VANESSA SILVA DA LUZ²; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN³

¹Universidade Federal de Pelotas – alinesm48@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - vanessa.luz@ufpel.edu.br

³Universidade Federal de Pelotas - thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso, que teve como contexto a experiência de inclusão de uma aluna cega no âmbito da educação matemática. Utilizou-se como ferramenta pedagógica o jogo de pife adaptado em braille, que foi desenvolvido durante o estágio de regência em uma turma de 9º ano, em uma escola municipal de Pelotas.

O objetivo principal foi analisar os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo de Pife adaptado em braille na inclusão da aluna cega e na melhoria do aprendizado dos conteúdos matemáticos da turma do 9º ano, percebendo se houve a socialização da turma como um todo. Esta iniciativa procurou não apenas suprimir barreiras físicas e cognitivas, mas também criar uma dinâmica de aprendizado que promovesse a participação ativa, a colaboração e a socialização de todos os alunos da turma.

A inclusão vai muito além do processo de colocar o indivíduo naquele meio. Segundo MANTOAN (2015, p.11), “[...] incluir é não deixar ninguém de fora da escola comum, ou seja, ensinar a todas as crianças, indistintamente”. É oportunizar que o meio no qual ele está inserido mude, reorganize-se para que o sujeito participe de forma ativa das atividades propostas. De maneira que suas limitações sejam respeitadas e, acima de tudo, que se tenha um olhar diferente para cada necessidade, para que todos possam participar, respeitando o tempo de cada sujeito, com as suas ferramentas, pois cada um é único e é preciso um olhar individualizado para cada pessoa.

Nesse cenário, a inclusão de alunos com deficiência visual apresenta desafios singulares, especialmente quando se trata do aprendizado de disciplinas como a matemática. No entanto, a tecnologia e a criatividade pedagógica têm se unido para desenvolver soluções que promovam não apenas a inclusão, mas também a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem como um todo. Logo, os jogos no contexto educacional são reconhecidos como um potente material didático em razão da diversidade de seu caráter lúdico no processo de ensino de diferentes conceitos (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2007).

Tratando-se das aulas de matemática, os jogos pensados com planejamento se tornam recursos pedagógicos eficazes na construção do conhecimento matemático, de maneira a contribuir no repensar da dinâmica das aulas, saindo do ensino tradicional. Nesse viés o uso de jogos em sala de aula instiga um espaço desafiador de movimento e alegria. Oportuniza a exploração de conceitos e procedimentos matemáticos por meio do lúdico fazendo com que os estudantes se sintam animados a participar das atividades com interesse (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007). Nesse sentido o objetivo desse trabalho é apresentar o jogo Pife

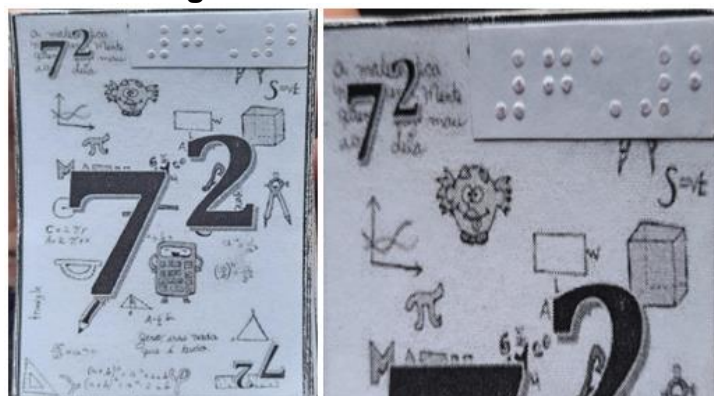
adaptado como uma ferramenta para o processo de inclusão e socialização nas aulas de matemática.

2. METODOLOGIA

O processo de adaptação de um jogo com baralho para alunos cegos tem que cumprir pelo menos dois dos processos de adaptação, a parte tátil e a auditiva. Foi o que conseguimos com a atividade proposta, pois, além do baralho conter o código braile, material adquirido pela sala de recurso da escola em contato com a Escola Louis Braille, também contou com a descrição de cada uma das jogadas, por parte dos próprios colegas de grupo. Com isso, a adaptação de jogos e materiais é importante para o desenvolvimento do aprendizado dos alunos cegos, bem como para tornar a inclusão um processo mais natural que respeite o tempo individual de aprendizagem de cada aluno.

O jogo Pife adaptado contém 78 cartas. Cada carta tem a escrita matemática no centro e na parte superior à direita tem o código braile, sendo que todas as cartas tiveram a colagem do código no mesmo padrão para facilitar a formação dos pares, tal como é evidenciado por intermédio da Figura 1.

Figura 1 – Modelo de cartas.



Fonte: Produzido pela autora, 2023.

O objetivo do jogo é formar pares com as cartas que você receber ou comprar e descartá-las na mesa antes dos demais jogadores. As combinações deverão ser feitas com duas cartas, diferente do pife tradicional no qual são feitas trincas (trios de cartas). O baralho possui cartas com raízes, potências, potências de expoente negativo, de base 10, frações e numerais. Na Figura 2 apresentamos alguns exemplos de pares que poderiam ser formados com as cartas:

Figura 2 – Exemplo de pares de cartas.



Fonte: Produzido pela autora, 2023.

A distribuição de cartas e o andamento do jogo obedecem ao sentido horário (da esquerda para a direita). Cada jogador recebe nove cartas, de três em três. As cartas restantes ficam empilhadas sobre a mesa para que possam ser “compradas”. Ao comprar, o jogador deve sempre descartar uma carta na mesa. O próximo poderá comprar do monte ou utilizar a última carta descartada pelo seu oponente.

A partida termina quando alguém “bater”, ou seja, conseguir criar combinações com as nove cartas, criando pares com oito cartas e descartando a última no “monte”. Para “bater”, pode-se aproveitar a carta descartada de qualquer outro jogador, não sendo necessário ser de quem o antecede. O vencedor será quem fechar primeiro os quatro pares de cartas.

Sobre a dinâmica do jogo, primeiro, os alunos foram divididos em grupos de no máximo seis jogadores e foram entregues os baralhos. Logo após, foi explicado o objetivo do jogo e as regras. Depois da explicação das regras, os alunos começaram de fato o jogo, que foi desenvolvido em dois períodos de 45 minutos. Para ilustrar momentos do jogo, apresentamos a Figura 3.

Figura 3 – Desenvolvimento do jogo



Fonte: Produzido pela autora. 2023.

É interessante salientar que no grupo em que estava a menina cega, todas as jogadas foram sendo feitas também de forma oral, para que a estudante conseguisse se situar nas jogadas desempenhadas durante a atividade.

Após a finalização do jogo pelos grupos, foi aplicado um questionário com o intuito de saber se a atividade foi satisfatória e ajudou os alunos no aprendizado dos conteúdos de potenciação e radiciação, e, também, no processo de inclusão e socialização. O questionário e sua análise serão apresentados em um próximo trabalho.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização do jogo foi possível perceber nos alunos um sentimento de cooperação com os colegas, pois a única dificuldade que foi encontrada durante o desenvolvimento do jogo foi em relação a alguns conteúdos matemáticos contidos nas cartas, no entanto, os próprios alunos foram se ajudando durante o jogo, encontrando a solução de determinados cálculos. Ação essa que despertou um sentimento de satisfação por parte da pesquisadora, pois apesar de ser um jogo que gera uma certa competição, por conta de que no final se tem apenas um ganhador, os estudantes conseguiram se ajudar e aprender juntos.

Outra situação que apareceu durante o jogo foi a curiosidade dos colegas em relação ao código braile. Com a correria das aulas, os colegas da aluna cega nunca

tinham analisado mais a fundo como se escreviam os números, como eram os símbolos. Quando eles começaram a analisar as cartas, acharam interessante como eram escritos os números e a aluna cega começou a explicar para o grupo qual a lógica do sistema. Foi um ponto muito interessante de socialização entre colegas de turma que convivem todos os dias, mas às vezes não têm oportunidade de conversar.

4. CONCLUSÕES

O jogo desenvolvido teve como principal intuito buscar a inclusão de alunos cegos nas aulas de matemática e, ao mesmo tempo, proporcionar a socialização da turma enquanto aprendiam os conteúdos matemáticos de potências e raízes. Afinal, o professor, ao criar ou adaptar materiais para o aprendizado do aluno cego, acaba beneficiando a turma toda com o uso de materiais concretos ou jogos.

Com a realização dessa pesquisa esperamos a reflexão sobre o processo inclusivo. Espera-se que a pesquisa realizada inspire outros professores, promovendo avanços no campo de utilização de jogos em sala de aula e adaptação de materiais para possibilitar a inclusão de alunos cegos. A referida inclusão em sala de aula ainda é um assunto pouco debatido que merece mais atenção por parte dos educadores.

Este trabalho é apenas uma pequena parte do processo. Para que a inclusão aconteça de forma total, o professor precisa trabalhar dia após dia para buscar meios de atender às necessidades de cada aluno. É preciso transformar o todo, não somente a sala de aula, mas também a escola.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** Summus Editorial, 2015.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Jogos de matemática de 1º ao 5º ano.** Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; MILANI, E. **Jogos de matemática de 6º ao 9º ano.** Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed, 2007.