

# O USO DE MATERIAIS CONCRETOS PARA ALUNOS SURDOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Irani Antônia de Souza Silvano (PG)  
Instituto Federal Goiano, *Campus Morrinhos*

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Palavras-chave: *Tecnologia; Jogos; Aprendizagem; Surdez*

## Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência na área de matemática com uma aluna surda do 6º ano do ensino fundamental. A educação de surdos no ensino regular embora reconhecida legalmente, ainda é possível verificar que a não equidade em níveis de escolarização entre os alunos ouvintes e surdos. A comunicação do surdo é feita através da Língua brasileira de sinais (LIBRAS), sendo esta reconhecida como uma Língua oficial pela Lei 10.436/2002 como forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico é de natureza visual- motora. A referente aluna não memorizava os procedimentos para resolução das operações básicas na sala de aula. Diante das dificuldades observadas na aprendizagem surgiu à necessidade de mudar a proposta pedagógica e os recursos didáticos para a construção do conhecimento matemático. Neste contexto, foram inseridos os jogos matemáticos como recurso didático capaz de promover uma aprendizagem mais dinâmica, possibilitando o ensino da matemática de uma forma mais atrativa e desafiadora. Segundo Moura (1992) o jogo para ensinar matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e, mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva a criança do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado. Nesse sentido que o jogo permite a evolução do pensamento abstrato para o conhecimento efetivo, sendo este construído durante as atividades.

## Material e Métodos

O Jogo de dominó com as operações básicas é tradicionalmente conhecido por muitas crianças e lhes instiga a curiosidade e o desejo cada vez maior de organizar estratégias para vencê-lo. Com o Dominó pode-se trabalhar alguns aspectos importantes para aprendizagem da respectiva aluna surda, como: atenção e concentração e até mesmo contribuir com o desenvolvimento de habilidades lógicas. No Dominó, as peças que apresentam o mesmo numeral em ambas as partes, são chamadas de carroça. Em cada rodada, os jogadores começam com 7 peças, inicia o jogo o jogador que possuir a peça com maior número. Em seguida é dado

prosseguimento ao jogo, cada membro do grupo tem sua vez de jogar e passa sua vez, quando não tem a peça com o número solicitado após realizar as operações solicitadas. Se o outro membro tiver a peça continua, se não, termina o jogo e ganha a rodada o jogador que acabar primeiro com todas as suas peças ou aquele que tiver a menor quantidade de peças, em caso de empate. Caso a soma seja igual, ganha quem não tiver a maior peça. Com os alunos organizados em grupos e já conhecendo as regras, iniciou-se o jogo. Aproveitei o momento de jogo para realizar minhas observações quanto às possíveis dificuldades apresentadas pela aluna bem como quanto às facilidades.

## Resultados e Discussão ou Relato de caso

A metodologia utilizada teve resultado positivo, pois, no qual ao final do ano letivo a aluna conseguia resolver com facilidade as operações básicas. Proporcionando-lhe condição necessária para sua aprovação.

## Conclusões

Durante a realização deste trabalho feito a partir de pesquisa bibliográfica e experimental, constatou-se que ampla aceitação dos jogos matemáticos tornaram o aprendizado mais dinâmico e atrativo permitindo assim a construção de conhecimento.

## Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus por ter me conduzido até aqui e pelo privilégio de fazer parte da pós-graduação no Instituto Federal Goiano, Campus Morrinhos. E aos meus professores por despertarem o interesse em estar participando deste evento.

## Referências Bibliográficas

Legislação citada anexada pela coordenação de estudos Legislativos – CEDI Disponível em:<  
<http://www.camara.gov.br/sileg/integras/821803.pdf> >. Acesso 15 de Agos. 2017

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. O jogo e a construção do conhecimento matemático. Série Idéias n. 10, São Paulo: FDE, 1992. p. 45-53. Disponível em:<  
[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_10\\_p045053\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p045053_c.pdf)> . Acesso 15 Agos. 2017.