

O uso da gamificação como ferramenta de ensino da matemática para alunos com Transtorno do Espectro Autista

Autor(res)

Leda Márcia Araújo Bento
Vanessa Freires Da Silva Vieira

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA - UNIDERP

Introdução

Os desafios do ensino de matemática para o público autista é um dos temas de extrema relevância pois o debate deve abranger desde os componentes curriculares às metodologias e tecnologias que serão adequadas para que haja efetivamente inclusão e desenvolvimento das habilidades e competências necessárias à aprendizagem. A pesquisa em questão trata-se de uma iniciativa intencional para alcançar professores que estarão em contato com o público autista. Por meio da gamificação serão orientados a elaborar estratégias que envolvam jogos e suas características a fim de contemplar esses alunos e promover o letramento matemático. Partindo da sondagem e pesquisa de campo, elencando estudos baseados nas teorias que corroboram para este projeto.

Objetivo

Analisar a importância de uma abordagem diferenciada sobre a utilização da gamificação no ensino da matemática para crianças autistas.

Descrever as maiores dificuldades encontradas por alunos autistas e professores no desenvolvimento das habilidades e competências matemáticas.

Orientar professores a aplicar possíveis intervenções por meio da gamificação.

Material e Métodos

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, no qual trabalhamos com uma revisão bibliográfica e artigos científicos, como o Google Acadêmico e Scielo, no período de março a agosto de 2022.

Utilizamos também, como ferramenta metodológica desta pesquisa, análise da BNCC, que se trata de um documento que define os direitos de aprendizagens e as competências que devem ser desenvolvidas a todos os alunos e orienta como desenvolver o letramento matemático.

Resultados e Discussão

Segundo Sampaio e Leite (2004), a linguagem digital tem maior aceitação pelos jovens estudantes, essa realidade é facilmente identificada no cenário atual onde a utilização dos jogos por esses indivíduos cresce exponencialmente.

De acordo com Bosa (2016) o autismo pode ser classificado como um transtorno global do desenvolvimento e
SEMINÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DE DISSERTAÇÕES E TESES EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA E ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE 3., 2022, São Paulo, Campo Grande. Anais [...]. Londrina: Editora Científica, 2022.

entre muitas características, o portador pode apresentar dificuldades em desenvolver habilidades sociais e comunicativas além de comportamentos e interesses limitados e repetitivos. Além disso, podem apresentar dificuldades de compreensão de linguagem abstrata, sequências complexas de instruções que necessitam ser decompostas em unidades menores.

A gamificação pode contribuir para que crianças autistas desenvolvam habilidades matemáticas e também comportamentais.

Desse modo, o projeto em questão tem a intencionalidade de aplicar por meio das tecnologias a metodologia ativa de gamificação como aliada nesse processo.

Conclusão

Para garantir uma aprendizagem significativa em qualquer contexto, há a necessidade de aplicar métodos e metodologias capazes de fornecer os recursos necessários de modo que os objetivos sejam alcançados.

Portanto, a pesquisa em questão busca evidências científicas que corroboram com a afirmativa de que o letramento matemático para alunos dentro do espectro por meio das metodologias ativas é possível e a capacitação dos professores é fator essencial.

Referências

Sampaio, M. N.; Leite, L. S. (2004). Alfabetização tecnológica do professor. 4ª ed. Petrópolis: Vozes.

Bosa, C. A. (2016). Autismo: Intervenções Psicoeducacionais. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/S1516-44462006000500007>, Acesso em: 11/08/2022

AUSUBEL et al. Psicologia Educacional. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980, 625 p