



BATALHA DOS ÂNGULOS

Raissa de Azevedo Vaz Alvarenga

Universidade Federal de Itajubá, *raissaalvarenga@unifei.edu.br*

Sandra Regina de Almeida Corrêa

Universidade Federal de Itajubá, *sandraregina.msn@hotmail.com*

Vitor Eduardo da Silva Fonseca

Universidade Federal de Itajubá, *vitor_eduardo_85@hotmail.com*

RESUMO

Na disciplina "Prática de Ensino de Matemática V", do curso de Matemática Licenciatura, foi pedido um seminário para avaliar o conhecimento dos alunos sobre práticas inclusivas em uma aula de Matemática. O foco era a inclusão de alunos com Necessidades Educativas Especiais (NEE) a partir da criação de materiais didáticos. Os autores do presente trabalho elaboraram um jogo para trabalhar com alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O jogo digital criado foi denominado "Batalha dos Ângulos". Este foi baseado no tradicional batalha naval, amplamente conhecido embora não tenha originalmente objetivos educacionais. O projeto foi adaptado para trabalhar o conteúdo de ângulos, em conformidade com a habilidade EF06MA25 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Portanto, o público-alvo são alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, sendo a proposta uma estratégia lúdica e interativa para auxiliar na aprendizagem matemática, especialmente de estudantes com TEA. A escolha por um jogo digital se baseia na observação de que alunos com TEA frequentemente demonstram um grande interesse pela tecnologia, tornando-a uma ferramenta educacional valiosa. Corrêa (2019) enfatiza a importância de combinar tecnologia e ferramentas pedagógicas para promover a participação ativa e o desenvolvimento dos estudantes com NEE. Nesta perspectiva, o professor pode trabalhar numa perspectiva inclusiva (Rodrigues, 2006). Para a criação do jogo "Batalha dos Ângulos", foi escolhido o software PowerPoint, uma ferramenta acessível para professores do Ensino Básico. A elaboração do jogo envolveu a criação de círculos com divisões de ângulos, no aplicativo GeoGebra, bem como a montagem de imagens com as embarcações. O software Canva foi utilizado para essa finalidade. As imagens foram integradas ao PowerPoint, e foram adicionadas animações de ícones, transições e sons para tornar o jogo colorido, atrativo e dinâmico, tornando-o atraente para alunos com TEA. A aplicação do jogo envolveu a divisão da turma em dois grupos, proporcionando uma experiência interativa e divertida. O resultado final da adaptação do jogo foi satisfatório, uma vez que o material atingiu os objetivos auxiliar na inclusão e aprendizado de matemática para alunos com TEA. Em resumo, o jogo "Batalha dos Ângulos" se mostrou interessante para práticas inclusivas, utilizando a tecnologia como uma ferramenta educacional que pode atender às necessidades específicas dos alunos com TEA. Sua utilização pode tornar o aprendizado mais atraente e envolvente, contribuindo para a formação de estudantes mais motivados e participativos.

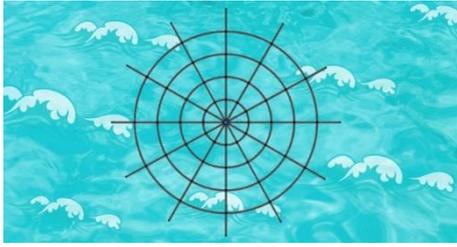


Figura 01: *Tabuleiro*

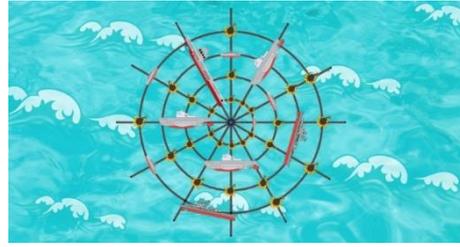


Figura 02: *Embarcações e bombas*

REFERÊNCIAS

CORRÊA, L. S. S.. **O Ensino de Matemática Na Educação Básica Para Estudantes com Transtorno do Espectro Autismo (TEA)**. 35 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Matemática, Instituto de Matemática, Estatística e Física, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2019. Disponível em: https://imef.furg.br/images/stories/Monografias/Matematica_licenciatura/2019/2019-2_LucielmaCorrea.pdf. Acesso em: 28 jul. 2021.

RODRIGUES, D. **Dez ideias (mal) feitas sobre a Educação Inclusiva**. In: RODRIGUES, D. (Org.). *Inclusão e educação: doze olhares sobre a educação inclusiva*. São Paulo: Summus, 2006.