



DINÂMICA DE JOGOS MATEMÁTICOS ADAPTADOS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL E AUDITIVA

Mikaeli de Souza Sulidario, Simone Cristiane Peters

Resumo

Este trabalho tem como objetivo a elaborar e aplicar uma dinâmica com jogos matemáticos inclusivos, voltados para alunos com deficiência visual e auditiva, a ser apresentado em uma feira escolar de matemática. O objetivo principal é promover o acesso equitativo ao conhecimento matemático por meio de recursos lúdicos e acessíveis, proporcionando um ambiente de aprendizagem que respeite as especificidades sensoriais dos estudantes. A proposta é composta por dois jogos: o primeiro, voltado para alunos com deficiência visual, é o Dominó Tátil de Operações Matemáticas, com peças em alto-relevo, números em braile e texturas diferenciadas, permitindo que os alunos explorem conceitos matemáticos por meio do tato e desenvolvam o raciocínio lógico de forma autônoma. Já o segundo, destinado a alunos com deficiência auditiva, é a Trilha Matemática Visual, composta por um tabuleiro colorido com perguntas matemáticas acompanhadas de sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras), promovendo a associação entre linguagem visual e conteúdos matemáticos de forma interativa. Como atividade complementar da programação, será promovida a dinâmica de sensibilização “No lugar do outro”, com o objetivo de ampliar a compreensão dos participantes sobre os desafios enfrentados por pessoas com deficiência visual ou auditiva. Durante a dinâmica, os envolvidos serão convidados a realizar pequenas tarefas utilizando vendas nos olhos ou fones abafadores, simulando, de forma prática, as limitações impostas pela ausência da visão ou da audição. Após essa vivência, será conduzido um momento de reflexão coletiva, no qual os participantes poderão compartilhar suas percepções e sentimentos em relação à experiência. A discussão buscará evidenciar a importância da empatia no ambiente educacional, além de reforçar a necessidade de práticas pedagógicas inclusivas e adaptações que assegurem a equidade no acesso ao ensino e à aprendizagem. Essa atividade visa, portanto, contribuir para a formação de uma consciência crítica e sensível às questões da inclusão, fortalecendo o compromisso com uma educação verdadeiramente acessível a todos. A metodologia de desenvolvimento envolveu a colaboração com profissionais de educação especial, além de testes com alunos da educação inclusiva. Durante a aplicação na feira, observou-se grande interesse e participação ativa dos estudantes, destacando o potencial dos jogos como ferramentas pedagógicas inclusivas. Conclui-se que a utilização de jogos acessíveis e dinâmicas de sensibilização fortalece o aprendizado matemático e contribui para a construção de uma cultura escolar mais inclusiva.

Palavras-chave: inclusão, acessibilidade, matemática, deficiência visual, deficiência auditiva.