



## UMA EXPERIÊNCIA COM O *CALCULATOR THE GAME* EM CENÁRIOS INCLUSIVOS

Tula Maria Rocha Morais<sup>1</sup>

Talita Faustino Araújo Alvarez Salgado<sup>2</sup>

Solange Hassan Ali Ahmad Fernandes<sup>3</sup>

### Resumo

A presente proposta é um relato de experiência promovido em uma turma inclusiva do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola de Belo Horizonte ao vivenciar o *Calculator The Game*, um jogo disponível para dispositivos móveis. O trabalho atendeu as diretrizes das metodologias ativas e da gamificação. Foi desenvolvido em um período de 5 semanas junto a 19 alunos. Os resultados obtidos indicam a necessidade de se promover mais situações diferenciadas envolvendo cenários inclusivos, números inteiros, suas propriedades e prioridades. Alunos “*eficientemente diferentes*” apresentaram observações tais como: o jogo sempre trabalha com o menor número de jogadas que passaram despercebidos pelos demais colegas em sala.

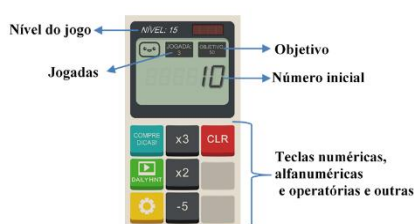
O cenário educacional do século XXI recebe grande influência das tecnologias digitais. Prova disto são as inúmeras pesquisas que investigam a contribuição dessas ferramentas no processo de ensino e de aprendizagem, dentre eles destacamos González (2002), Demo (2009), Fagundes (2007). Promovemos uma sequência didática em cenários inclusivos envolvendo alunos “*eficientemente diferentes*”, mediada por uma ferramenta tecnológica, organizada em três etapas distintas intercalando momentos presenciais e à distância. Os encontros presenciais foram distribuídos em 2 aulas semanais de 50 minutos cada e, a turma organizada em dupla. A escolha do *Calculator the game* se deve ao fato dele permitir a simulação de uma calculadora com teclas diferenciadas em um jogo, envolvendo números inteiros de forma interativa, composto por níveis diversificados e gradativos de atividades e dificuldades. Os alunos foram

<sup>1</sup> [Tula.rocha@gmail.com](mailto:Tula.rocha@gmail.com) <sup>2</sup> [ta.s.faustino@gmail.com](mailto:ta.s.faustino@gmail.com) <sup>3</sup> [solangehf@gmail.com](mailto:solangehf@gmail.com)

# I Fórum de Ideias do Programa de Pós-graduação em Educação Matemática

orientados a baixar o *game* em um dispositivo móvel e iniciar a experiência em casa. Uma folha de registro foi distribuída para turma, de modo a auxiliar o registro das observações relevantes de cada etapa. Em sala eram feitas socializações das vivências de casa.

Figura 1 - Display do Calculator the game



Fonte: MORAIS, SALGADO, FERNANDES (2019)

Foram muitas as observações registradas pelos alunos, principalmente por aqueles considerados “*eficientemente diferentes*”. A Associação Brasileira de Déficit de Atenção (ABDA) recomenda que ao se trabalhar com alunos com necessidades especiais, as atividades devem ser de curta duração, de modo a garantir a atenção e o envolvimento dos alunos. Percebemos nesse *game* que as atividades tiveram um tempo maior de duração e mesmo assim, o envolvimento e atenção de todos os alunos se mantiveram. Conforme depoimento:

*“É bem diferente, mas eu estou gostando, porque são bons os desafios e as contas, mas para mim a única coisa que é ruim é que tem para casa do app e do livro. Só um deles tava bom”*. (AMADO BRASIL, 2019)

**Palavras-chave:** Calculator the game; cenários inclusivos; metodologias ativas.

## Referências

- DEMO, Pedro. Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física – ISSN 2175-8093 – Vol. 1, n. 1, p.53-75, Agosto/2009.
- FAGUNDES, Lea. O professor deve tornar-se um construtor de inovações – entrevista Midiativa, 2007.
- GONZÁLEZ, J. A. T. Educação e diversidade: bases didáticas e organizativas. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- FERNANDES, Solange Hassan Ahmad Ali.; HEALY, Lulu. Cenários multimodais para uma Matemática Escolar Inclusiva: Dois exemplos da nossa pesquisa. In: XIV CIAEM 2015, Tuxtla Gutiérrez. Anais... CONFERENCIA INTERAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA. Chiapas: Editora do CIAEM, 2015. v. 1. p. 1-12.