



UESB/UESC - BA

Reflexões sobre o ensino e aprendizado do estudante com deficiência através da ludicidade nas Salas de Recursos Multifuncionais (SRMFs)

RC4: Educação Matemática Inclusiva em ambientes formais e não formais

Amanda Regina dos Santos Andrade¹

Waleska Stefany Moura Diniz²

Esse estudo, tem como objetivo geral compreender o papel do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem do estudante com deficiência e como ele é usado na prática na sala de recursos multifuncionais, buscando especificamente investigar as práticas pedagógicas no uso de estratégias lúdicas como ferramenta na promoção de aprendizagem nas SRMFs e, identificar as principais barreiras que limitam o uso do lúdico nessas salas, para propor soluções. Para o desenvolvimento desse estudo foi realizada pesquisa bibliográfica, do tipo qualitativa, através da busca e análise dos resumos de pesquisas publicadas no: GOOGLE Acadêmico, Portal CAPES “BTD” e Scielo, no período de 2010-2020. Os resultados da análise das pesquisas apontam que as práticas educativas lúdicas promovem aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes com e sem deficiência, dentro e fora das SRMFs, por meio da interação e inclusão dos estudantes; e, que os recursos lúdicos são importante material de apoio para o trabalho do professor da SRMF. Desde que adaptados os jogos lúdicos podem abordar conteúdos matemáticos favorecendo o desenvolvimento inteligência lógico-matemática, que é uma das múltiplas inteligências. Porém, também são apresentadas deficiências nas SRMFs, como a falta de materiais, de formação dos professores na perspectiva do lúdico. Nesse sentido, sugerimos à escola e ao Estado o fornecimento dos recursos, de pessoal especializado e investimento na formação dos professores do AEE na perspectiva do lúdico; e, aos profissionais do processo educativo sugerimos a articulação, troca e envolvimento, com vistas a fornecer apoio necessário ao desenvolvimento dos estudantes com deficiência.

Palavras-chave: Educação Inclusiva; Lúdico; Sala de Recursos; Estudante com deficiência.

Breve panorama da Educação Inclusiva no Brasil

Segundo Mantoan (2003), a história da educação das pessoas com deficiência no Brasil é dividida em três grandes períodos: de 1854 a 1956, marcado por iniciativas de

¹ Universidade Federal de Pernambuco, amandaandrade216@gmail.com.

² Universidade Federal de Pernambuco, stefanydiniz10@gmail.com.



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

caráter privado; de 1957 a 1993, definido por ações oficiais de âmbito nacional; e, de 1993 até os dias atuais, caracterizado por movimentos a favor da inclusão escolar. O primeiro período, tem como marco histórico a criação do Imperial Instituto dos Meninos Cegos, atual IBC- Instituto Benjamin Constant no ano de 1854 e do Imperial Instituto dos Surdos-Mudos, atual INES- Instituto Nacional de Educação dos Surdos Mudos em 1857.

No segundo período, de acordo com Mantoan (2003, p.25) “a educação especial foi assumida pelo poder público em 1957”, mas era ofertada separada da escola. Somente a partir de 1970, a educação especial passou a ser discutida, por órgãos normativos federais e estaduais, porém, cultura da segregação ainda permanecia.

No terceiro período a educação de pessoas com deficiência passou a ser entendida por meio da perspectiva da inclusão, sendo marcado pela criação de documentos relevantes, como a Declaração de Salamanca, em 1994; a Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96), nos quais a educação é um direito de todos, perante o princípio da igualdade, e dever do Estado.

Com as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, em 2001, o Atendimento Educacional Especializado (AEE), passou a ser realizado como serviço de apoio à classe comum, por intermédio de professor especialista e realizado na Sala de Recurso Multifuncional (SRMF). Já o documento Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, de 2008, passou a definir os estudantes público-alvo (estudantes com deficiência, transtorno global do desenvolvimento, altas habilidades e superdotação) e outros pontos da educação especial.

A criação de todos esses documentos vem contribuir para que a educação especial passe a ser menos despercebida pela sociedade. Contudo, a escola da atualidade realmente tem conseguido contemplar a demanda e aprendizagem dos alunos deficientes? No estado de Pernambuco, o número de matrículas da educação especial chegou a 45.643 em 2019, um aumento de 46,3% em relação a 2015, (Resumo Técnico do Estado de Pernambuco Censo da Educação Básica, 2019). Refletindo sobre isso, muitas vezes a realidade que



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

predomina nas escolas está muito distante das leis. Basta assistir as reportagens divulgadas nas mídias, que mostram de forma recorrente a falta de material nas escolas, as mães lutando pelos direitos dos seus filhos de frequentarem as escolas. Nessa questão, concordamos com Landim, Maia e Souza (2020), quando afirmam que por outro lado, embora muitas ações tenham sido empreendidas a favor da garantia do direito à Educação para as pessoas com deficiência, o fato é que, na escola, essas pessoas, ainda, parecem ocupar um lugar secundário, principalmente, na aula de Matemática.

Porém, como defende Borges (2020), é possível ensinar conteúdos matemáticos a todos, desde que esses sejam adaptados considerando as particularidades dos alunos com deficiência, e que, segundo esse autor, as investigações em educação matemática já são potencialmente inclusivas (resolução de problemas, jogos, tecnologias etc.).

Reflexões sobre a Educação Inclusiva e ensino da matemática

Sobre a inclusão no contexto educacional, esta pode ser entendida como a inserção de todos nesse contexto, fornecendo os meios necessário no sentido de assegurar o direito ao acesso, permanência e aprendizado nas escolas. Ou seja, “a proposta das escolas inclusivas deve ser oferecer a todos os alunos meios que favoreçam a superação de suas limitações, tornando-os participantes ativos de um sistema educacional equitativo” (FERNANDES, 2017, p. 92).

A inclusão precisa incluir todos, em todos os momentos, tornando os alunos mais participativos, mesmo que necessitem de adaptações, materiais específicos ou flexibilizações curriculares. Levando em conta essas características, para o ensino de matemática numa perspectiva inclusiva, os docentes precisam assumir o compromisso de incluir. É preciso reconhecer que existem várias formas de fazer matemática e cabe aos educadores, buscar a mais adequada para atender às particularidades desses educandos.

Sendo assim, práticas inclusivas no ensino de matemática devem considerar que cada aluno apresenta necessidades especiais, em função da sua individualidade e da



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

heterogeneidade características do ser humano. De acordo com Landim (2020), na consciência das pessoas, o que parece vir primeiro são as limitações e o que se considera como impedimento em função do tipo de deficiência. Nesse situação, os maiores obstáculos são atitudinais; se a escola não é capaz de romper os rótulos construídos socialmente a esse respeito, pouco será alcançado. Segundo, Nepomuceno et al (2020) “quando a sociedade não está adequada ou adaptada, o indivíduo torna-se “deficiente” dentro desse contexto” (p. 10).

As Salas de Recursos Multifuncionais (SRMFs)

Por meio da Portaria nº 13, de 24 de abril de 2007, foi instituído o Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais do governo federal. Que tem obrigação de disponibilizar os equipamentos, mobiliários, materiais didáticos e pedagógicos para a organização das salas e a oferta do atendimento educacional especializado – AEE. Segundo o Manual de Orientação: Programa de Implantação de Sala de Recursos Multifuncionais (BRASIL, 2010), temos que as salas implementadas Tipo I: recebem mobiliário, equipamentos eletrônicos, computadores e materiais didático pedagógicos diversos para desenvolver as quatro operações matemáticas, esquemas corporais, material dourado, dominó, quebra cabeças-sequência lógica , além de softwares de comunicação alternativa. A sala de Tipo II se difere da primeira por receber como itens adicionais a impressora Braille, máquina de datilografia Braille, kit de desenho geométrico, calculadora sonora, soroban entre outros itens destinados ao atendimento de alunos cegos.

A relevância do lúdico e dos jogos matemáticos nas salas de recursos multifuncionais

Ao chegar na sala de recursos multifuncionais, o aluno com deficiência se depara com diversos materiais didáticos e pedagógicos. E é papel do professor perceber a melhor forma de flexibilizar o uso desses materiais de acordo com o “plano de atendimento”, muitas vezes esse é individualizado buscando atender as potencialidades e dificuldades.



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

É importante esclarecer que de início, uma avaliação cognitiva e das habilidades é essencial para a execução das atividades a serem propostas na SRMF. Ainda que no momento de elaboração do planejamento o docente perceba que o aluno apresenta dificuldades em atividades envolvendo a construção do raciocínio lógico-matemático, que é uma das múltiplas inteligências. Algumas das atividades que podem ser propostas são: dominós, uso de material dourado, jogos envolvendo operações matemáticas, jogos no computador, dominó, quebra cabeças- sequência lógica.

Nesse sentido, falar sobre ensino de Matemática e inclusão envolve o processo de conhecer os alunos e suas dificuldades, e procurar formas de solucioná-las. Esse é um caminho possível, um processo que requer adaptações, pois o ensino de Matemática para o aluno com deficiência necessita de uma significação dos conceitos e conteúdos e, nesse sentido, é necessária uma mudança de atitude e de visão do docente (DIODATTI, 2016).

Contudo, uma missão do professor é perceber o aluno com deficiência em suas particularidades e capacidades de aprendizagem, compreendendo que, com uso de materiais presentes na SRMF, por exemplo, o aluno pode se sentir estimulado e motivado, a aprender sobre a disciplina de matemática ou em qualquer outra que se queira ensinar.

É importante destacar que o lúdico se evidencia estimulador e motivador do processo de aquisição de novos conhecimentos, e propicia espaço favorável e atrativo para o aprendizado dos estudantes com deficiência. Para alguns, se resume a jogos. Contudo, seu significado é mais abrangente. Almeida (2009) expõe que:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (p. 1).

Mediante isso, reforçamos que o senso comum e alguns profissionais ainda visualizam uma relação de incompatibilidade entre jogos e matemática (acreditando que o caráter lúdico o torna destoante aos princípios formais da matemática). Contudo, quando o



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

jogo é bem orientado, "[...] auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, as quais estão estreitamente relacionadas ao assim chamado raciocínio lógico" (SOMOLE; DINIZ; MILANI, 2007, p. 9).

Nesse caso, mais uma vez se torna relevante o papel do professor para que, através de uma intervenção pedagógica planejada, ele consiga adaptar o jogo a um conteúdo matemático que possa ter papel de destaque ao abordá-lo. E para o aluno, pode ser um momento singular de aprendizado, onde é colocado como sujeito atuante, capaz de desenvolver diversas habilidades ligadas a matemática de forma lúdica.

Dessa maneira, o uso de jogos permite que o estudante resolva problemas, desenvolva compreensões e experiencie de forma lúdica situações reais relacionadas às práticas do cotidiano, estimulam a atividade psicomotora, faz com que se prenda à realidade, ao que está sendo aplicado em sala de aula (ABRANTES, 2010). Além disso, segundo Antunes (2013), o jogo é uma ferramenta ideal e:

[...] simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de estimulador e avaliador no processo de ensino. Em relação aos alunos, a aprendizagem pode ser desenvolvida, estimulada e aperfeiçoada com o uso dos jogos que podem se tornar, assim, instrumentos capazes de proporcionar um estímulo ao seu potencial criativo e ao desenvolvimento de múltiplas inteligências. (p. 36).

Nesse sentido, trabalhar com jogos favorece o desenvolvimento das múltiplas inteligências e permite a avaliação, por parte do professor, das dificuldades e os avanços apresentados pelos estudantes, como afirma Moura e Viamonte (2006).

Percurso de desenvolvimento do estudo e discussão dos resultados

Esse estudo tem como objetivo geral compreender o papel do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem do estudante com deficiência e como ele é usado na prática na sala de recursos multifuncionais, buscando especificamente investigar as práticas



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

pedagógicas voltadas ao uso de estratégias lúdicas como ferramenta na promoção de aprendizagem nas SRMFs e, identificar as principais barreiras que limitam seu uso nessas salas, para propor soluções. Para o desenvolvimento desse estudo foi utilizada revisão bibliográfica, do tipo qualitativa, que consistiu em levantamento e análise dos resumos de pesquisas publicadas na base de dados: GOOGLE Acadêmico, Portal CAPES “BTD” e Scielo, no período de 2010-2020. Para o atendimento dos objetivos desse estudo, foram utilizados os seguintes descritores: “Salas de recursos multifuncionais”, “Sala de recursos e inclusão” e “Sala de recursos na perspectiva lúdica”. Além disso, foram analisados os resumos que responderam às quatro questões estabelecidas como critério:

- O texto aborda o tema Sala de Recurso Multifuncional numa perspectiva lúdica?
- O autor explicitou e alcançou os objetivos estabelecidos na pesquisa?
- O estudo foi publicado no período entre 2010-2020?
- O resultado da pesquisa agrega conhecimentos sobre o assunto?

Ao utilizar as estratégias de busca e tendo como suporte os descritores previamente definidos, foram encontrados, no período de 10 anos, apenas 11 pesquisas que cumpriram os critérios, sendo considerados de alta relevância para atender aos objetivos do presente estudo. Resumidamente, os resultados dos estudos foram apresentados no quadro a seguir.

Quadro 1: Pesquisas sobre o uso de recursos lúdicos na SRMF, no período de 2010 a 2020

Autor / Ano	Local e Tipo	Amostragem	Objetivo	Resultados
Weigert 2010	Piraí do Sul, PR	Professores da SRMF do Colégio Estadual Jorge Queiroz Netto.	Incentivar o uso dos jogos computacionais no ensino dos estudantes com deficiência.	Os professores elaboraram o Plano de Ação, incluindo nas aulas o uso dos jogos educativos computacionais.
Oliveira 2012	Brasília, DF Qualitativa	Professores e estudantes da SRMF de duas escolas.	Investigar a inserção da ludicidade nas SRMFs.	O lúdico encontra restrições nas SRMFs,




II ENEMI

Encontro Nacional de Educação Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

Batista 2012	Campina Grande do Sul, PR	Estudantes com deficiência intelectual (DI) da SRMF.	Desenvolver atividades lúdicas para os estudantes com DI na SRMF.	As atividades lúdicas e o trabalho docente proporcionaram aprendizagem concreta dos estudantes.
Alves, Cathcart e Hostins 2014	Balneário Camboriú, SC	22 estudantes da sala regular e 12 estudantes da SRMF.	Desenvolver jogos digitais acessíveis, funcionais e pedagógicos.	Interação e aprendizado entre estudantes com e sem deficiência e o desenvolvimento das funções psicológicas.
Fernandes 2014	Planaltina, DF Qualitativa	6 professores da SRMF.	Investigar os benefícios e dificuldades do trabalho lúdico.	Os professores usam atividades lúdicas, exceto um deles - sem formação especializada.
Pacheco 2015	Brasília, DF Pesquisa de Campo	9 estudantes com deficiência e professores da SRMF.	Entender o papel do brincar no desenvolvimento do estudante da SRMF.	Na SRMF é priorizado o reforço do conteúdo, em detrimento das atividades lúdicas.
Silva e Oliveira 2015	Pão de Açúcar, AL Qualitativa	Um estudante surdo da SRMF.	Analisar a aprendizagem da Libras através do livro sensorial na sala de SRMF.	O recurso lúdico foi importante no trabalho com o estudante surdo na sala de SRMF e na sala regular de ensino.
Castanha 2016	Dois Vizinhos, PR	14 estudantes com deficiência e professores da SRMF.	Propor intervenção de ensino Biologia a partir da utilização de jogos didáticos.	Os jogos aplicados serviram como material de apoio dos professores e recursos para a aprendizagem dos estudantes.
Medeiros 2017	Currais Novos, RN Qualitativa	A SRMF da Escola Joaquim Adelino de Medeiros.	Analisar o trabalho desenvolvido em uma SRMF.	A SRMF da escola foi pensada para favorecer a aprendizagem dos estudantes através de atividade lúdicas.
Souza e Silva 2018	Revisão Sistemática	Livros, artigos científicos, dissertações e teses sobre o objeto de pesquisa.	Analisar as contribuições do lúdico no ensino de estudantes com Síndrome Down na SRMF.	A prática do professor e o lúdico, contribuem com a linguagem, sociabilidade e afetividade do estudante com SD.
Spurio e Bianchini 2020	Paraná Qualitativa	5 professoras do AEE nas SRMFs.	Conhecer cinco SRMs, identificando os	O jogo e a tecnologia são importantes para o trabalho no AEE, porém



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

			jogos de mesa e digitais usados e as práticas das professoras.	há escassez de recursos nas SRMs e de investimento na formação do professor.
--	--	--	--	--

Fonte – Autoria própria.

Apesar da pouca quantidade de estudos voltados para o lúdico no ensino e aprendizagem de estudantes com deficiência nas SRMFs, seus resultados apresentam importantes contribuições, ao apontar que:

- Através da disponibilização material pedagógico o professor pode fazer adaptações no seu planejamento de acordo com necessidade especial do aluno, por exemplo, se o docente perceber uma carência lógico-matemática, a inserção dos diversos jogos é relevante para estimular a aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento das múltiplas inteligências (ANTUNE, 2013), e a aprendizagem concreta, permitindo compreender melhor a matemática, desenvolver o raciocínio e habilidades motoras e cognitivas (BATISTA, 2012).
- O trabalho pedagógico que envolve o lúdico possibilita interação e aprendizado entre estudantes com e sem deficiência. Sobre isso, Santos (2001) aponta que é necessário ao professor reconhecer o significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente e estabelecer relação entre o brincar e o aprender. Desde que adaptado ao aluno com deficiência, é possível ensinar e aprender diversos conteúdos matemáticos (BORGES, 2020).
- O ensino da Matemática pode ser acessível a todos os alunos, inclusive para aqueles com notadas dificuldades, desde que seja oportunizado de forma mais próxima da realidade, sendo exemplificado por meio de situações, esquemas, figuras e contextos que permitam ao aluno observar sua relevância na vida cotidiana e tornando-o parte da construção do conhecimento (LINS, 2019).
- Práticas educativas lúdicas através de jogos e brincadeiras promovem aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes com diferentes tipos de deficiência nas SRMFs, e que, atreladas ao trabalho pedagógico e assistencial do professor especializado proporcionaram aprendizagem concreta dos estudantes. Além disso, atividades lúdicas agregadas à prática



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

do professor contribuem para o desenvolvimento da linguagem, da sociabilidade e da afetividade do estudante com deficiência, o que já vem sendo afirmado por Abrantes (2010). Sobre o aprendizado da Matemática, os jogos possuem papel fundamental, amenizando as dificuldades apresentadas pelos alunos com deficiência e contribuiu para despertar nos alunos o gosto pelos conceitos e conteúdos trabalhados nessa disciplina.

Considerações a respeito do estudo

Apesar da pouca quantidade de pesquisas envolvendo o lúdico e jogos na SRMF, as pesquisas analisadas apontam que as práticas educativas lúdicas promovem a aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes com diferentes tipos de deficiência, sobretudo, nas SRMFs, por possuir materiais facilitadores, jogos, dominó, material dourado e etc. Desde que adaptados pelo professor é possível a abordagem de diversos conteúdo da matemática para os alunos com deficiência. Porém, também são apresentadas algumas deficiências encontradas no ambiente das SRMFs, como a falta de materiais, de formação dos professores na perspectiva do lúdico e, em alguns casos, de professores sem formação especializada para o AEE, e a falta de troca e colaboração entre os atores envolvidos no processo educativo do estudante com deficiência. Por esse motivo, e pensando nos benefícios da ludicidade nas SRMFs para o ensino e aprendizagem dos estudantes com deficiência, sugerimos, para o suprimento das deficiências desse ambiente, à escola e ao Estado o fornecimento dos recursos e de pessoal especializado e investimento na formação dos professores do AEE na perspectiva do lúdico; e, aos professores da sala regular e da SRMF, à escola e à família, sugerimos articulação, troca e envolvimento, com vistas a fornecer o apoio necessário ao desenvolvimento dos estudantes com deficiência através de práticas lúdicas. Pois, entendemos que a transformação cultural na perspectiva da inclusão depende da mobilização coletiva, compromisso e participação de todos.



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

Referências

ABRANTES, K. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais.** Campina Grande, 2010.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.** 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BATISTA, V. L. **Atividades lúdicas para alunos com deficiência intelectual na sala de recurso.** In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2012. Curitiba: SEED/PR., 2012. V.1. (Cadernos PDE).

BRASIL. CNE. CEB. **Resolução n. 4,** de 2 de outubro de 2009, que institui diretrizes operacionais para o atendimento educacional especializado na educação básica, modalidade educação especial. Brasília: 2009.

_____. **Manual de Orientação: Programa de Implementação de Sala de Recursos Multifuncionais.** Ministério da Educação Secretaria de Educação Especial Brasília, 2010.

BORGES, F. A . **A formação do (futuro) professor de matemática: O que temos e o que pensamos em relação à temática inclusão.** Paraná, 11 de agosto de 2020. Palestra proferida no Seminário Permanente do PPGECEM-Ciclo 2020. Universidade Estadual do Oeste do Paraná.

CASTANHA, A. G. **Intervenção pedagógica lúdica em sala de recursos multifuncionais: o corpo humano.** 2016. 50f. Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas – Licenciatura), Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Dois Vizinhos, 2016.

DIODATTI, C. M. A. **A Importância do Concreto na Aprendizagem Matemática de Alunos com Deficiência Intelectual.** In MANRIQUE, A. L.; MARANHÃO, M. C. S. A.; MOREIRA, G. E. (org.) Desafios da Educação Matemática Inclusiva: Práticas. Vol. II. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2016.

FERNANDES, J. F. **As atividades lúdicas no contexto das salas de recursos.** 2014. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Naturais) —Universidade de Brasília, Planaltina-DF, 2014.

FERNANDES, S. H. A. A. Educação matemática inclusiva: adaptação X construção. **Revista Educação Inclusiva,** v. 1. N. 1. 2017.

LANDIM, E.; MAIA, L. S. L.; SOUZA, W. P. A. A Aula de Matemática a Partir do Discurso




II ENEMI
Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

de Estudantes com Deficiência. **Educação Matemática em Revista**, Brasília, v. 25, n. 67, p.39- 56, abr./jun. 2020.

LINS, G. S. **O Ensino de Matemática para alunos do 9º Ano com deficiência intelectual atendidas na Sala de Recursos Multifuncional**. 2019. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-graduação em Ensino) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MEDEIROS, U. de A. **Sala de Recursos Multifuncional: o uso das atividades lúdicas como metodologias de aprendizagem para as crianças do Atendimento Educacional Especializado**. 2017. 35f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Currais Novos, 2017.

MOURA, P. C.; VIAMONTE, A. J. **Jogos Matemáticos como Recurso Didático**. 2006.

NEPOMUCENO, M. F.; ASSIS, R. M. de; CARVALHO-FREITAS, M. N. de. Apropriação do Termo -Pessoas com Deficiência-. **Revista Educação Especial**, v. 33, p. 15-27, 2020.

OLIVEIRA, D. S. **Sala de recursos: dificuldades e possibilidades de uma prática pedagógica lúdica na inclusão**. 2011. 59 f. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar) —Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Brasília, 2011.

PACHECO, M. de N. **O brincar na escola: possibilidades de desenvolvimento em sala de recursos**. 2015. xi, 99 f. Dissertação (Mestrado em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde) —Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

SANTOS, M. P. dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Editora Vozes, 1º edição, 2001.

SILVA, J. A. T.; OLIVEIRA, C. M. O uso do lúdico no atendimento ao aluno surdo nas salas de atendimento educacional especializado – AEE. In: ENCONTRO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA, 6. /ENCONTRO NORDESTINO DE EDUCAÇÃO INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO SUERIOR, 1., 2015, Alagoas. **Anais [...]**. Alagoas: UFAL, 2015.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; MILANI, E. **Cadernos do Mathema: jogos de matemática do 6º ano ao 9º ano**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

SOUZA, D. B. F. B. de; SILVA, J. A. T. Contribuições do lúdico para o ensino de crianças com Síndrome de Down no contexto do AEE. In: ENCONTRO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES, 11. /FÓRUM PERMANENTE INTERNACIONAL



II ENEMI

Encontro Nacional de Educação
Matemática Inclusiva



UESB/UESC - BA

DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL, 12. /ENCONTRO ESTADUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL PELA FORMAÇÃO DE PROFESSORES SEÇÃO SERGIPE, 4., 2018, Sergipe. **Anais** [...]. Sergipe: Grupo Tiradentes, 2018.

SPURIO, M. S.; BIANCHINI, L. G. B. Caracterização física de salas de recursos multifuncionais e percepções de professores em relação à presença de jogos e tecnologia no atendimento educacional especializado. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, Santa Catarina, v. 16, n. 3, p. 196-215, 2020.

WEIGERT, J. M. A. **Os jogos educativos computacionais enquanto objetos de Aprendizagem na sala de recursos**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2012. Curitiba: SEED/PR., 2014. V.1. (Cadernos PDE).