



APLICATIVO MOBILE PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DISCALCULIA

João Moreira¹

Marlise Geller²

Educação Matemática e Inclusão

Resumo:

Este trabalho apresenta uma proposta em desenvolvimento oriundo da pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, ULBRA, Canoas, RS. O objetivo principal deste projeto é desenvolver um aplicativo *mobile* para auxiliar o processo de aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental com discalculia. A discalculia pode ser definida como uma desordem neurológica que afeta a habilidade compreender e manipular números, com dificuldades, por exemplo, em memorizar números, quantificar são comuns em pessoas que não conseguem estabelecer relações mentais (BUTTERWORTH, 2005). Quanto mais complexos os conteúdos da matemática, maior é o desafio para o aluno ao longo de sua vida escolar. Outro aspecto importante nesta pesquisa é considerar que cada aluno aprende no seu próprio ritmo, com potencialidades e dificuldades distintas. Neste contexto, propõe-se a criação de um aplicativo, para celular, que possa ser utilizado no processo de aprendizagem das 4 operações básicas, somar, subtrair, multiplicar e dividir (BELLOS, 2011), a partir de princípios da gamificação, palavra originária do inglês (*gamification*), que é a prática de aplicar técnicas que envolvem mecânica de jogos em várias áreas: saúde, negócios, lazer, educação (COSTA; MARCHIORI, 2016). O aplicativo será implementado na linguagem Java, para sistema operacional Android, envolvendo atividades lúdicas e desafiadoras. Pretende-se que este aplicativo possa contribuir para a compreensão numérica.

Palavras Chaves: Discalculia. Aplicativo Mobile. Gamificação.

Referências:

- BELLOS, A. *Alex no país dos números*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- BUTTERWORTH, Brian. The development of arithmetical abilities. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. Institute of Cognitive Neuroscience, University College, London, UK, 2005, 46:1, p. 3–18.
- COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. *InCID: R. Ci. Inf. e Doc.*, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, set. 2015/fev. 2016. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/incid/article/viewFile/89912/103928> >. Acesso em: 11 jun. 2017.

¹ Especialista em Gestão da Tecnologia da Informação. ULBRA. Joao.padilha@ulbra.inf.br

² Doutora em Informática na Educação-UFRGS. ULBRA. marlise.geller@gmail.com