



# LUA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR

APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA  
PARA EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA  
INTELLECTUAL

LUIS ROBERTO TABORDA  
ELOIZA APARECIDA SILVA ÁVILA DE MATOS

**LUIS ROBERTO TABORDA**  
**ELOIZA APARECIDA SILVA ÁVILA DE MATOS**

**LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR:  
APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA PARA EDUCANDOS  
COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

**PONTA GROSSA**  
**2022**



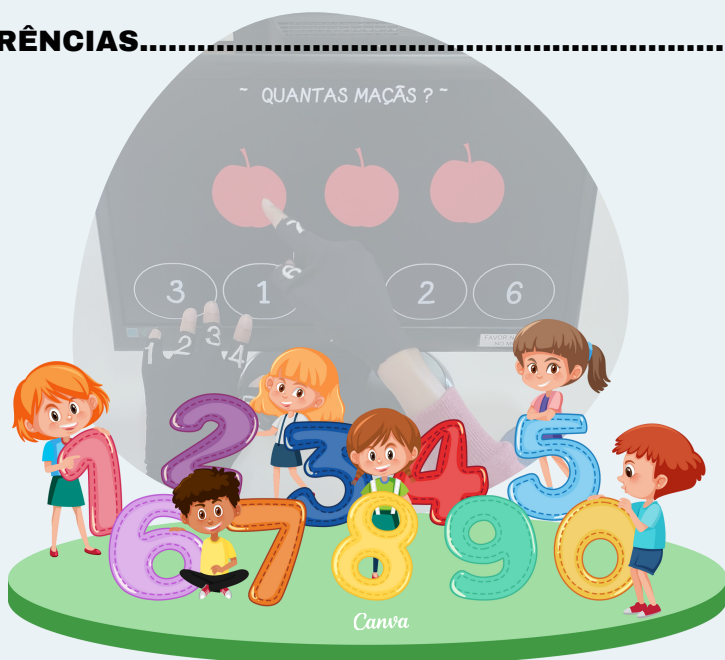
ESTA LICENÇA PERMITE REMIXE, ADAPTAÇÃO E CRIAÇÃO A PARTIR DO TRABALHO, PARA FINS NÃO COMERCIAIS, DESDE QUE SEJAM ATRIBUÍDOS CRÉDITOS AO(S) AUTOR(ES) E QUE LICENCIEM AS NOVAS CRIAÇÕES SOB TERMOS IDÊNTICOS. CONTEÚDOS ELABORADOS POR TERCEIROS, CITADOS E REFERENCIADOS NESTA OBRA NÃO SÃO COBERTOS PELA LICENÇA.

**4.0 INTERNACIONAL**



# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA.....</b>	<b>10</b>
<b>LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR...18</b>	
DOWNLOAD DO SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN.....	18
COMO JOGAR O GAME "QUANTOS" NO COMPUTADOR.....	27
CONFECCIONAR A LUVA DE CONTAGEM.....	30
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA COM A MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR.....	32
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>



## APRESENTAÇÃO

OS RECURSOS EDUCACIONAIS ANALÓGICOS E DIGITAIS UTILIZADOS PELOS PROFESSORES NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO QUANDO SÃO DESINTERESSANTES, NÃO DIVERTIDOS E NÃO DESAFIADORES, PODEM ACARREJAR DESMOTIVAÇÃO E DESINTERESSE DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL, QUANDO SÃO UTILIZADOS PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA, DIMINUINDO A ATENÇÃO DOS ALUNOS E DEIXANDO-OS MENOS ATIVOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.

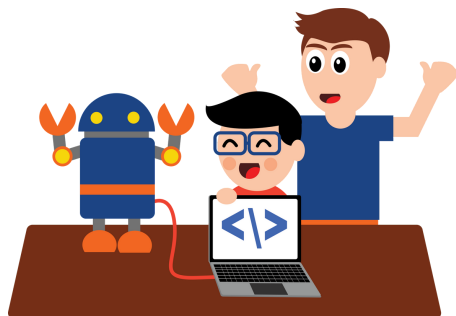


FONTE: CANVA (2022)

NESSE CONTEXTO, SEGUNDO MORAN (2015) UTILIZAR AS METODOLOGIAS ATIVAS NAS ESCOLAS É UMA ESTRATÉGIA PARA DEIXAR OS ALUNOS MAIS ATIVOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM, PORÉM OS RECURSOS EDUCACIONAIS UTILIZADOS COMO OS JOGOS DIGITAIS DEVEM SER RELEVANTES, ESTIMULANTES E SEU USO DEVE ESTAR NO PLANEJAMENTO DO PROFESSOR PARA OS ALUNOS UTILIZAREM COM PRAZER E FOCO NA APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS ESCOLARES.



**SEGUNDO MORAN (2017) AS METODOLOGIAS ATIVAS DÃO ÊNFASE AO PROTAGONISMO DO ALUNO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM SOB A ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR.**



FORNTE: CANVA (2022)

**DESSA FORMA, NA APRENDIZAGEM COM AUXÍLIO DOS JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS OS EDUCANDOS PODEM FICAR MAIS AUTÔNOMOS PARA REALIZAR AS ATIVIDADES POR MEIO DAS INSTRUÇÕES FACILITADORAS E ESTRATÉGICAS DO PROFESSOR PARA COMPREENDEREM OS OBJETIVOS DO JOGO E O CONTEÚDO ESCOLAR.**

**PARA ASSISTIR VÍDEOS DO AUTOR JOSÉ MANUEL MORAN EXPLICANDO O QUE SÃO AS METODOLOGIAS ATIVAS CLIQUE NOS ÍCONES 1 OU SCANEIE OS QR CODES 2**



**1**

**METODOLOGIAS ATIVAS:  
ENTREVISTA COM O  
AUTOR MORAN**



**2**

**METODOLOGIAS ATIVAS:  
ENTREVISTA COM O  
AUTOR MORAN**



**SCANEIE -ME**

**1**

**O QUE SÃO AS  
METODOLOGIAS ATIVAS**



**2**

**O QUE SÃO AS  
METODOLOGIAS ATIVAS**



**SCANEIE -ME**

**ESSE TRABALHO É FRUTO DE UMA PESQUISA DE MESTRADO DA UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ (UTFPR) ANO 2022, DO AUTOR LUIS ROBERTO TABORDA, QUE UTILIZOU ESTRATÉGIAS DAS METODOLOGIAS ATIVAS, COM O OBJETIVO DE ANALISAR AS CONTRIBUIÇÕES DA MEDIAÇÃO DE UM PROTÓTIPO DE LUVA DE CONTAGEM ELETRÔNICA DE VESTIR MEDIADA POR UM GAME PARA COMPUTADORES PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA PARA EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

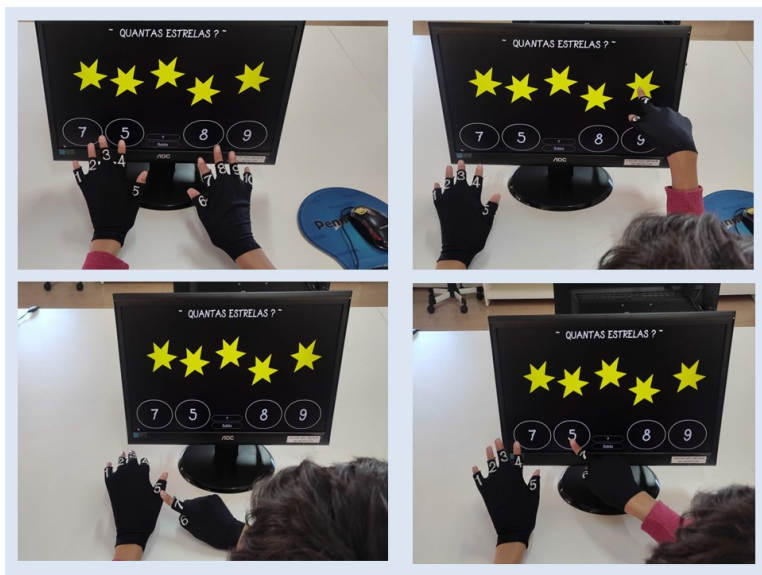


FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

**FOI CONSTATADO NA PESQUISA QUE A MEDIAÇÃO DO PROTÓTIPO DA LUVA DE CONTAGEM ELETRÔNICA DE VESTIR CONTRIBUIU PARA OS EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL JOGAR O GAME COM AUTONOMIA ACERTANDO AS RESPOSTAS, TORNANDO MAIS COMPREENSÍVEL A APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA, DEIXANDO OS ALUNOS MAIS ATIVOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E DISPOSTOS PARA APRENDER OS CONTEÚDOS ESCOLARES.**

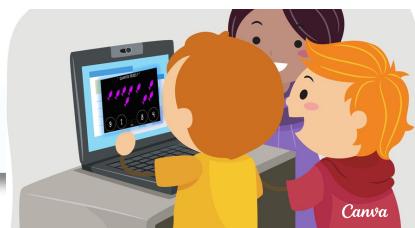


**OS ALUNOS APRESENTARAM AVANÇOS NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA UM A UM ATÉ O 9, RECONHECER OS NUMERAIS, REALIZAR PAREAMENTO DOS NUMERAIS, APRENDER A SEQUÊNCIA NUMÉRICA NOS DEDOS DAS MÃOS E NA INTERFACE, REALIZAR A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE DE DESENHOS NA INTERFACE DO GAME À UM NÚMERO CARDINAL ATÉ O NÚMERO 9.**



FORTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

**NA APLICAÇÃO FINAL DO JOGO SEM AS LUVAS, FOI POSSÍVEL CONSTATAR NOS ALUNOS OS AVANÇOS NO DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA E NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA, COMO TAMBÉM NA ATENÇÃO, CONCENTRAÇÃO, MEMÓRIA, PERCEPÇÃO VISUAL, RACIOCÍNIO LÓGICO E RÁPIDO EM COMPARAÇÃO COM A APLICAÇÃO INICIAL DO GAME.**



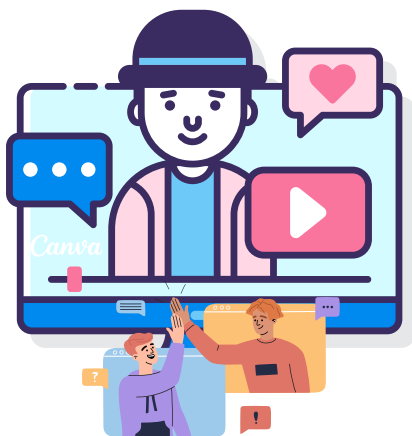
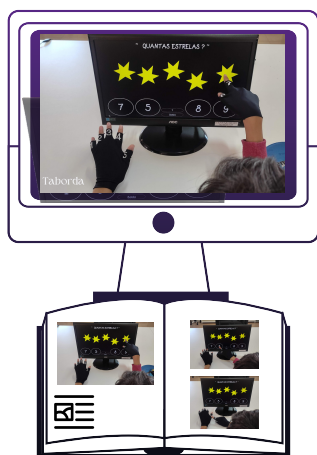
OS PONTOS POSITIVOS DA PESQUISA FORNECERAM OS REQUISITOS PARA A CONSTRUÇÃO DESSE E-BOOK, PARA DESCREVER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA POR MEIO DA MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR. COMO TAMBÉM APRESENTAR O PASSO A PASSO PARA OS PROFESSORES REPRODUZIREM O TRABALHO NAS ESCOLAS OU OS PAIS NA RESIDÊNCIA DOS ALUNOS, COM A UTILIZAÇÃO DOS MESMOS RECURSOS EDUCACIONAIS UTILIZADOS NA ESCOLA ONDE A PESQUISA FOI REALIZADA.



FORTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

**AINDA MAIS, ESSE E-BOOK POSSUI OS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA SER UM INSTRUMENTO MEDIADOR NO MOMENTO DA MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR, PARA OS USUÁRIOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL COM A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR OU DE ALGUÉM MAIS EXPERIENTE, REALIZAREM A LEITURA DAS PÁGINAS RELACIONADAS AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA OU ASSISTIR VÍDEOS RELACIONADOS AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM, ATRAVÉS DE ÍCONES E QR CODES QUE DIRECIONAM A VÍDEOS POSTADOS NO YOUTUBE NO CANAL DO AUTOR.**

**DESSA FORMA, OS PROFESSORES COMO TAMBÉM OS PAIS DOS EDUCANDOS, PODEM POSTAR SUAS DÚVIDAS NO CAMPO COMENTÁRIOS DOS VÍDEOS, PARA O AUTOR TIRAR QUANDO ESTIVER DISPONÍVEL.**



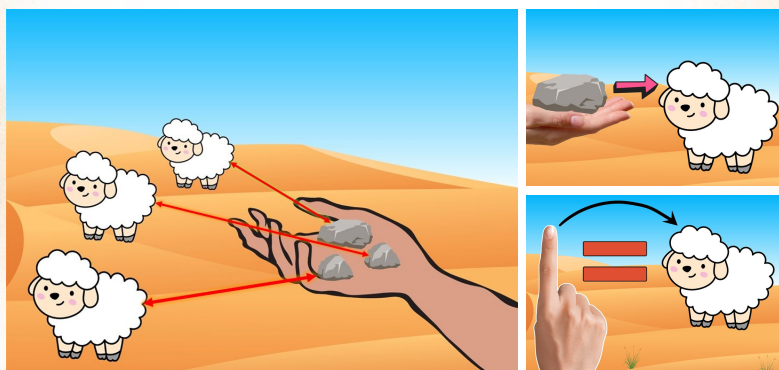


## CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA

A CORRESPONDÊNCIA FOI O PRIMEIRO PROCEDIMENTO ARITMÉTICO UTILIZADO PELO HOMEM NA HISTÓRIA DA MATEMÁTICA E TUDO COMEÇOU PELA CORRESPONDÊNCIA, EXEMPLO: UM DEDO DA MÃO OU UMA PEDRA CORRESPONDIA A UM ANIMAL, ASSIM, NÃO PRECISAVAM RECORRER A CONTAGEM ABSTRATA OU CONTAGEM MENTAL (IFRAH, 1989).

DESSA FORMA, NO PASSADO OS HOMENS NECESSITAVAM DE MATERIAIS CONCRETOS PARA SEREM UTILIZADOS COMO INSTRUMENTOS PARA AUXILIAR NA CORRESPONDÊNCIA.

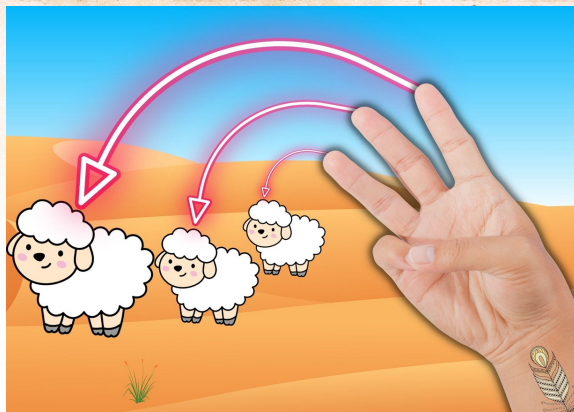
A CORRESPONDÊNCIA ESTÁ PRESENTE EM TODAS AS CIÊNCIAS EXATAS E VEM DA PRÉ-HISTÓRIA DA ARITMÉTICA (IFRAH, 1989).



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022) ADAPTADO DE CANVA (2022)

DE ACORDO COM MOL (2013) A CONTAGEM INICIOU QUANDO O HOMEM DESENVOLVEU A CAPACIDADE DE COMPARAR CONJUNTOS DE OBJETOS E ESTABELECEER ENTRE ELES UMA CORRESPONDÊNCIA UM A UM. POR EXEMPLO, UM PASTOR PODIA TER A NOÇÃO DO TAMANHO DO SEU REBANHO AO COMPARAR SUAS OVELHAS COM OS DEDOS DE SUAS MÃOS E PARTES DO CORPO. DESSA FORMA, OS DEDOS DAS MÃOS OU DOS PÉS, FUNCIONARAM COMO INSTRUMENTOS DE CONTAGEM NATURAIS.





FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022) ADAPTADO DE CANVA (2022)

**NO ENTANTO, ESSE PRIMEIRO PASSO AINDA NÃO É SUFICIENTE PARA CONSTRUIR UM SISTEMA DE CONTAGEM, PARA TAL, SERIA AINDA NECESSÁRIO INCORPORAR A NOÇÃO DE ORDEM, NO PROCESSO SIMPLES DE ASSOCIAR OBJETOS AOS DEDOS DAS MÃOS, ESSA NOÇÃO APARECE AO ORDENARMOS OS DEDOS, DO POLEGAR PARA O MÍNIMO OU VICE-VERSA (MOL, 2013).**



FONTE: CANVA (2022)

**NOTE-SE QUE O MODO COMO OS DEDOS SÃO USADOS NA CONTAGEM É UM FATO CULTURAL: DIFERENTES POVOS ORDENAM OS DEDOS DE FORMA DISTINTA, ALGUNS POVOS FECHAM OS DEDOS DAS MÃOS AO CONTAR, ENQUANTO OUTROS OS ABREM (MOL, 2013).**



**A CONTAGEM E A CORRESPONDÊNCIA SÃO EXTREMAMENTE IMPORTANTES PARA A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL CONSTRUIR O CONCEITO DE NÚMERO. NESTE CONTEXTO, REFERENTE A CONTAGEM, NOGUEIRA (2002, P. 60) SALIENTA QUE NA ATUALIDADE, AS PESQUISAS APONTAM PARA A IMPORTÂNCIA DO PROCESSO DE CONTAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DO CONCEITO DE NÚMERO, BEM COMO O PAPEL IMPORTANTE DESEMPENHADO PELO CONHECIMENTO DE NÚMERO QUE A CRIANÇA JÁ TEM ANTES DE ENTRAR NA ESCOLA.**



FONTE: CANVA (2022)



**DE ACORDO COM MUNIZ (2021) A CONTAGEM NOS DEDOS DAS MÃOS DEVE SER VALORIZADA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA ESCOLA, SENDO UMA DAS COMPETÊNCIAS MAIS IMPORTANTES PARA A CONSTRUÇÃO DO NÚMERO PELA CRIANÇA, A CONTAGEM NOS DEDOS PODE AUXILIAR AS CRIANÇAS PARA CONSTRUIR UMA BASE SIMBÓLICA SENDO ESSENCIAL NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO NÚMERO.**



**AINDA, CONFORME MUNIZ (2021, P. 208) O AUTOR AFIRMA QUE TER DUAS MÃOS COM CINCO DEDOS EM CADA PERMITE, NA ALFABETIZAÇÃO, ASSIM COMO POSTERIORMENTE, TER A POSSIBILIDADE DE CONTAGEM ATÉ DEZ, JÁ MOBILIZANDO COMPETÊNCIAS COGNITIVAS IMPORTANTES COMO COORDENAÇÃO VISO-MOTORA-AUDITIVA (VÊ-MEXE-VERBALIZA) REALIZANDO TANTO A CORRESPONDÊNCIA BIUNIVOCA COMO A ORDENAÇÃO E INCLUSÃO (ESTRUTURAS LÓGICAS QUE DEVEM SER TRABALHADAS E SÃO DETERMINANTES NA CONSTRUÇÃO DE NÚMERO).**



FORNTE: CANVA (2022)

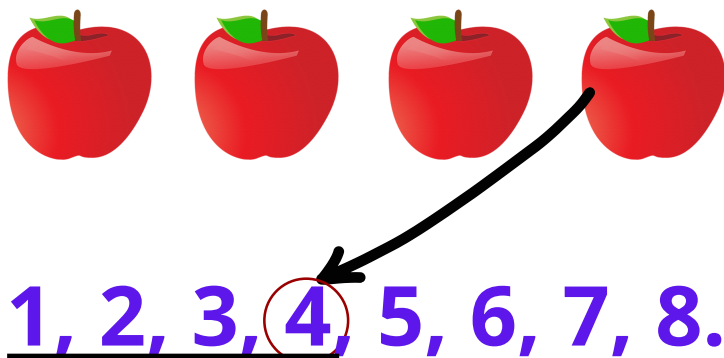
**DE ACORDO COM BRASIL (2014, P.15) A CONTAGEM DE OBJETOS SIGNIFICA ATRIBUIR A CADA UM DELES UMA PALAVRA OU SÍMBOLO QUE CORRESPONDE A UMA POSIÇÃO NA SEQUÊNCIA NUMÉRICA E QUE INDICA A QUANTIDADE QUE ELE REPRESENTA NESSA POSIÇÃO.**



FORNTE: CANVA (2022)

A CORRESPONDÊNCIA É O ATO DE ESTABELECEER A RELAÇÃO UM A UM. EXEMPLOS: UM PRATO PARA CADA PESSOA, CADA PÉ COM SEU SAPATO, A CADA ALUNO UMA CARTEIRA. MAIS TARDE, A CORRESPONDÊNCIA SERÁ EXIGIDA EM SITUAÇÕES DO TIPO: A CADA QUANTIDADE, UM NÚMERO CARDINAL, A CADA NÚMERO, UM NUMERAL, A CADA POSIÇÃO (NUMA SEQUÊNCIA ORDENADA), UM NÚMERO ORDINAL, ENTRE OUTROS (LORENZATO, 2018).

### CORRESPONDÊNCIA: QUANTIDADE - NÚMERO



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022) ADAPTADO DE CANVA (2022)

SEGUNDO BRASIL (2014, P.34) A CRIANÇA VAI PRODUZINDO A NOÇÃO DE NÚMERO A PARTIR DE PROCESSOS DE CONTAGEM VIVENCIADOS EM DIFERENTES SITUAÇÕES.



**NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO ALGUMAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL POSSUEM DIFICULDADES EM RELAÇÃO A CONTAGEM. POR EXEMPLO: NÃO CONTAM OS DEDOS DAS MÃOS UM A UM, ESQUECEM DE CONTAR ALGUM DEDO, CONTAM O MESMO DEDO VÁRIAS VEZES, NÃO SEGUEM UMA ORDEM NA CONTAGEM, TROCAM O NOME CORRETO DOS NÚMEROS DA SÉRIE NUMÉRICA, NÃO REALIZAM ACERTADAMENTE A CORRESPONDÊNCIA DO NOME AO SÍMBOLO E NÃO COMPREENDEM QUE O NOME DO NUMERAL OU SEU SÍMBOLO CORRESPONDE A UMA POSIÇÃO NA SEQUÊNCIA NUMÉRICA E QUE INDICA A QUANTIDADE QUE ELE REPRESENTA NESSA POSIÇÃO.**



FONTE: CANVA (2022)

**DIANTE DESSA CONCEPÇÃO, O PROFESSOR MEDIADOR PRECISA SABER AS CONDIÇÕES QUE DEVEM SER ESTABELECIDAS NA CONTAGEM PARA AUXILIAR OS EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DE FORMA SIGNIFICATIVA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.**



**NESSE SENTIDO, AO ENSINAR A CONTAGEM ÀS CRIANÇAS, É PRECISO LEMBRAR QUE ATRÁS DA SIMPLICIDADE DO PROCESSO, EXISTEM CONDIÇÕES A SEREM ESTABELECIDAS, QUAIS SEJAM: TODOS OS ELEMENTOS (OU UNIDADES) DEVEM SER CONTADOS, NENHUM ELEMENTO DEVE SER SALTADO OU ESQUECIDO E NENHUM ELEMENTO DEVE SER CONTADO MAIS DE UMA VEZ. ASSIM SENDO, PARA CRIANÇAS PEQUENAS, CONTAR PODE NÃO SER TÃO SIMPLES QUANTO PARECE PARA NÓS (LORENZATO, 2018).**



FONTE: CANVA (2022)

**AINDA MAIS, CONFORME LORENZATO (2018), É NAS INTERRELAÇÕES QUE OS EDUCANDOS VÃO INTERNALIZAR OS CONCEITOS. DESSE MODO, DIFERENTES MATERIAIS DIDÁTICOS, ATIVIDADES PRAZEROSAS E DIVERTIDAS SOMADAS COM A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR DEVEM SER PROPORCIONADOS ÀS CRIANÇAS .**



NESSA PERSPECTIVA, QUANTO MAIORES FOREM AS SITUAÇÕES DE CONTAGEM QUE O PROFESSOR OPORTUNIZA AOS EDUCANDOS ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS OU ANALÓGICOS, BRINCADEIRAS, ENTRE OUTROS, MAIS PRODUTIVO SERÁ O PROCESSO DE CONTAGEM E GRADATIVAMENTE ACONTECERÁ A COMPREENSÃO E DOMÍNIO DA CONTAGEM (BRASIL, 2014).



FONTE: CANVA (2022)

DIANTE DESSE CONTEXTO, O PROFESSOR MEDIADOR POSSUI UM PAPEL FUNDAMENTAL PARA LEVANTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ALUNOS E BUSCAR ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA OS ALUNOS AVANÇAREM NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA.





## LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR

ESSE CAPÍTULO DEMONSTRARÁ OS PASSOS PARA BAIXAR DA INTERNET O SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN E COMO JOGAR O GAME "QUANTOS" NO COMPUTADOR, COMO CONFECCIONAR A LUVA DE CONTAGEM E DESCREVER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA COM A MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR.

### DOWNLOAD DO SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN



**PARA BAIXAR O SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN PARA COMPUTADORES COM SISTEMA OPERACIONAL WINDOWS 7, 10 OU 11 CLIQUE NO ÍCONE NÚMERO 1**



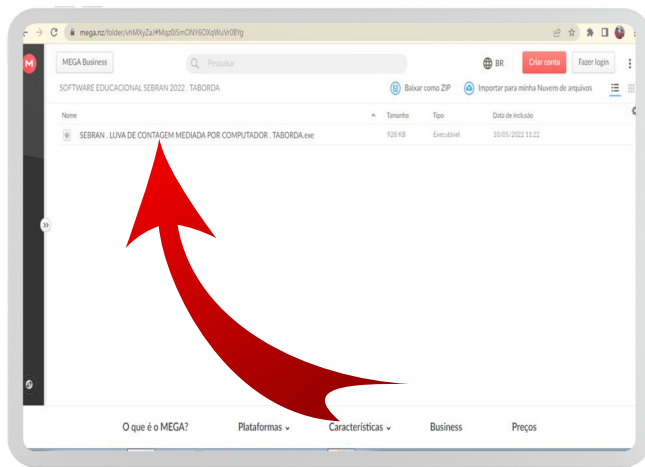
**PARA ASSISTIR O TUTORIAL POR MEIO DE VÍDEO EXPLICANDO COMO BAIXAR O SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN CLICAR NO ÍCONE NÚMERO 2 OU ESCANEIE O QR CODE 3**



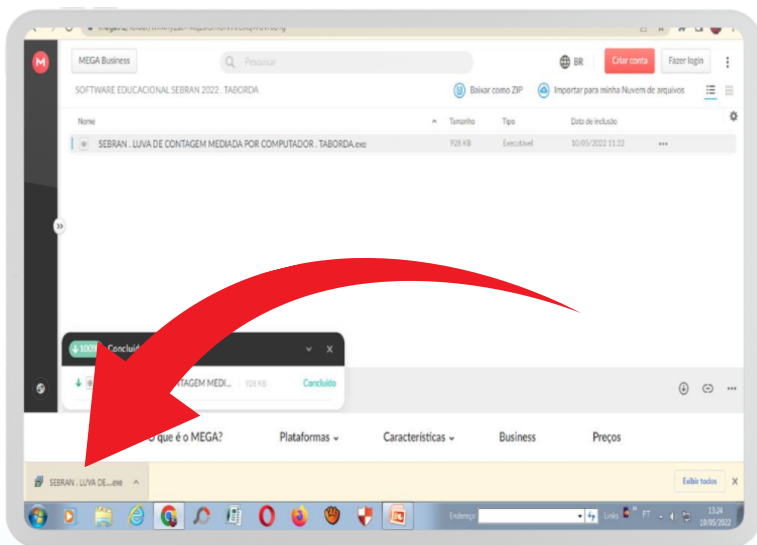


**APÓS CLICAR NO ÍCONE NÚMERO 1 E ABRIR A TELA DE DOWNLOAD, SEGUIR TODOS OS PASSOS PARA INSTALAÇÃO POR MEIO DAS FIGURAS ABAIXO:**

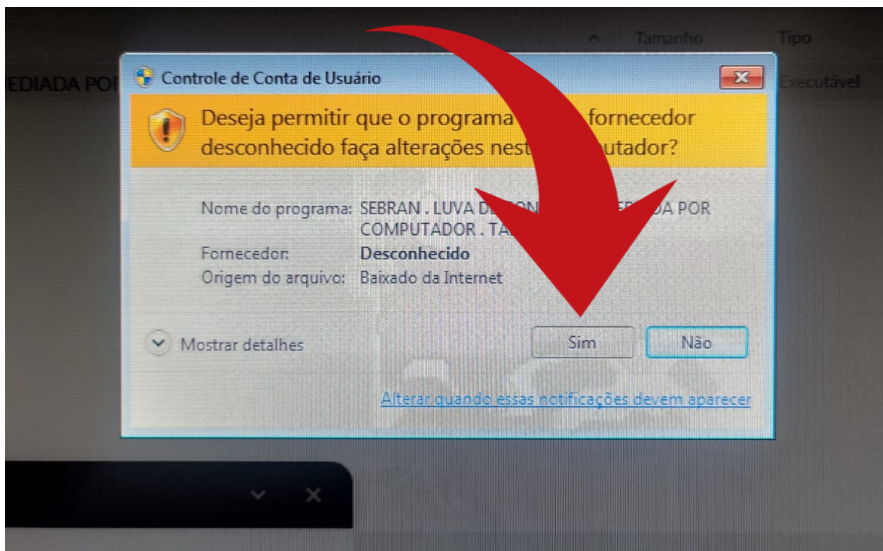
**1º CLICAR EM SEBRAN. LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR. TABORDA.EXE.**



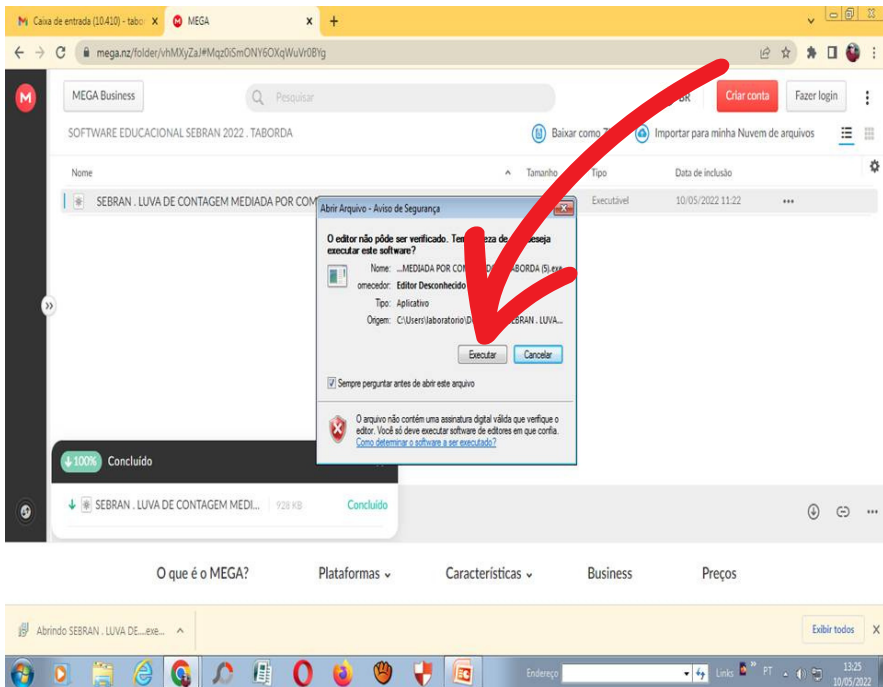
**2º CLICAR EM SEBRAN.LUVA NO CANTO INFERIOR ESQUERDO DA TELA QUANDO TERMINAR O DOWNLOAD.**



### 3º ABRINDO A NOVA TELA CLICAR EM SIM.



### 4º CLICAR EM EXECUTAR.



## 5º CLICAR EM OK.

MEGA Business

SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN 2022. TABORDA

Nome	Tamanho	Tipo	Data de inclusão
SEBRAN_LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR_TABORDA.exe	928 KB	Executável	10/05/2022 11:22

Selecionar Idioma do Programa de Instalação

Selecione o idioma a ser utilizado durante a instalação:

Português (Brasil)

OK Cancelar

1 item selecionado 928 KB

O que é o MEGA? Plataformas Características Business Preços

Endereço: Link: PT 13:38 10/05/2022

## 6º CLICAR EM AVANÇAR.

MEGA Business

SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN 2022. TABORDA

Nome	Tamanho	Tipo	Data de inclusão
SEBRAN_LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR_TABORDA.exe	928 KB	Executável	10/05/2022 11:22

Sebran - Programa de Instalação

Bem-vindo ao Assistente de Instalação de Sebran

Este Assistente irá instalar Sebran versão 1.49 no seu computador.

É recomendado que você feche todos os outros aplicativos antes de continuar.

Clique em Avançar para continuar, ou em Cancelar para sair do Programa de Instalação.

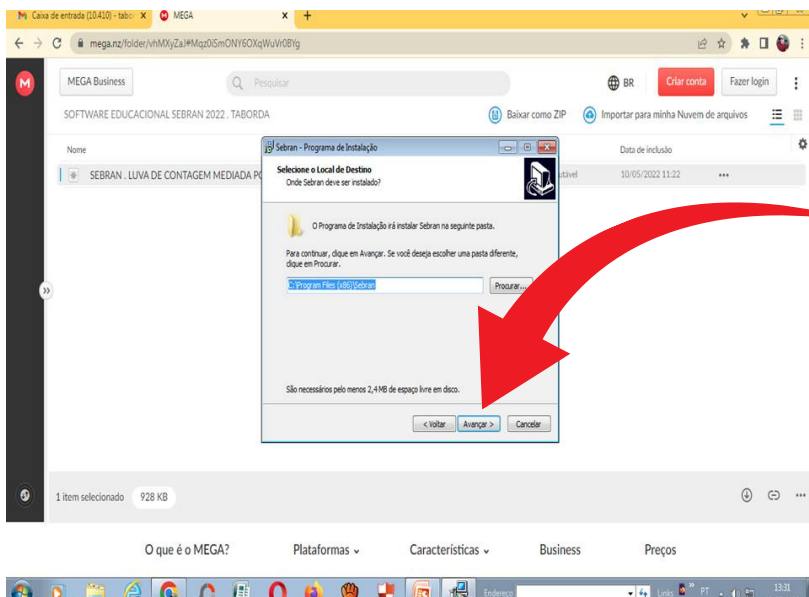
Avançar > Cancelar

1 item selecionado 928 KB

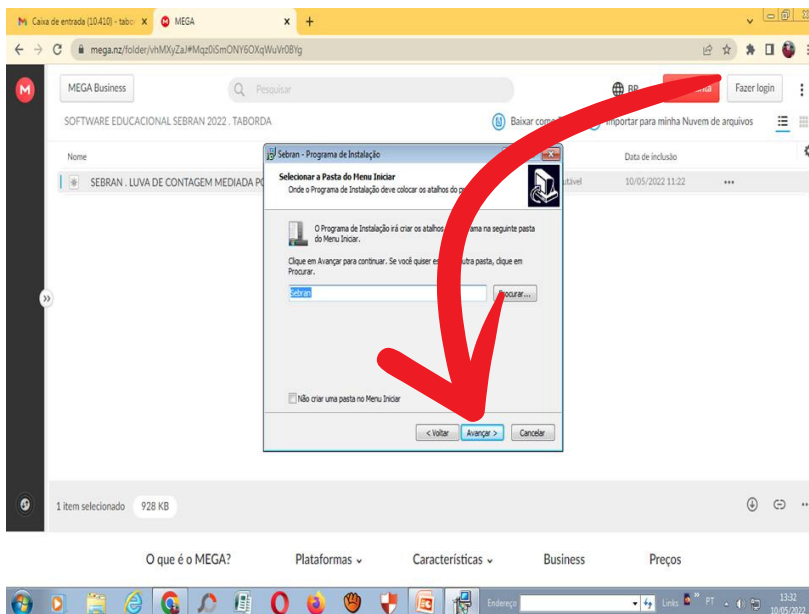
O que é o MEGA? Plataformas Características Business Preços

Endereço: Link: PT 13:39 10/05/2022

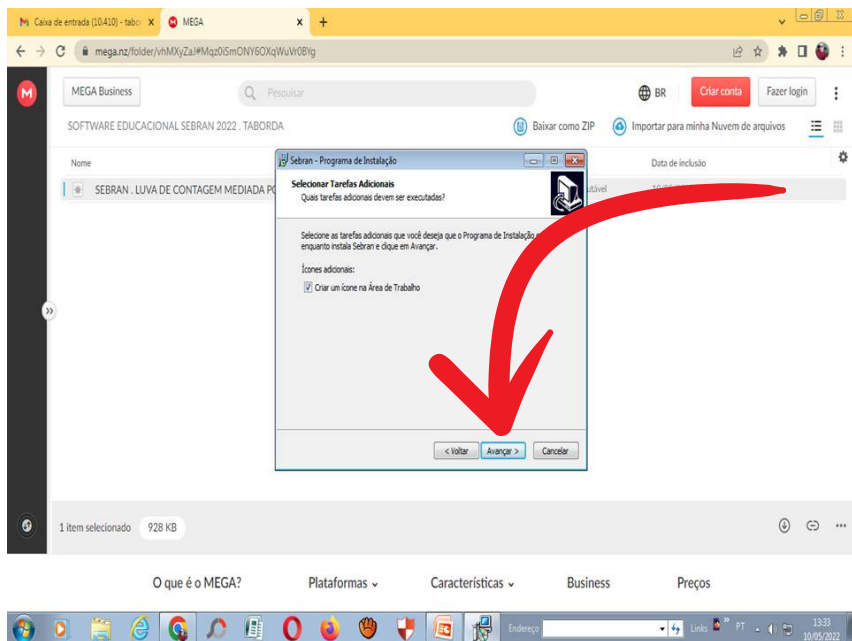
## 7º CLICAR EM AVANÇAR.



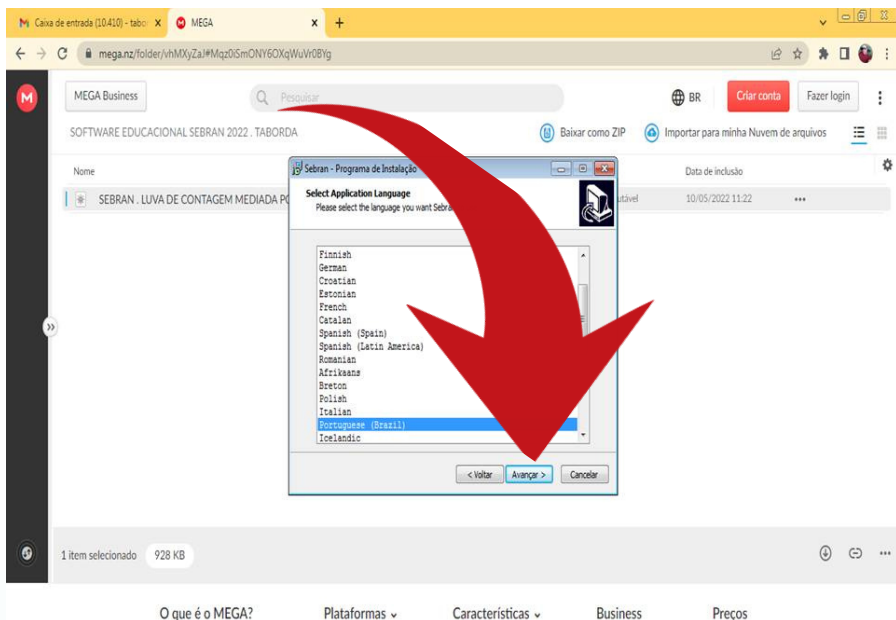
## 8º CLICAR EM AVANÇAR.



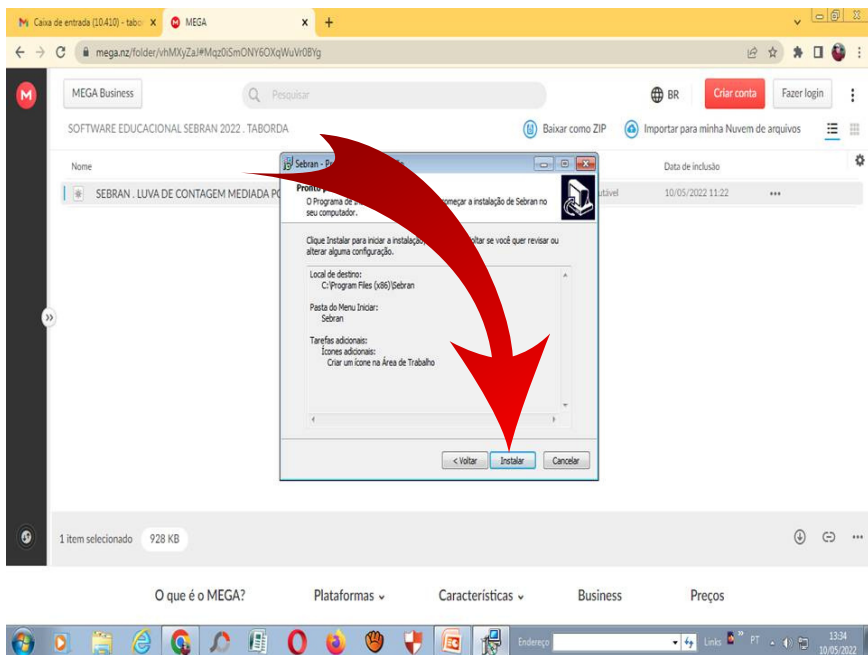
## 9º CLICAR EM AVANÇAR.



## 10º CLICAR EM AVANÇAR.



## 11º CLICAR EM INSTALAR.

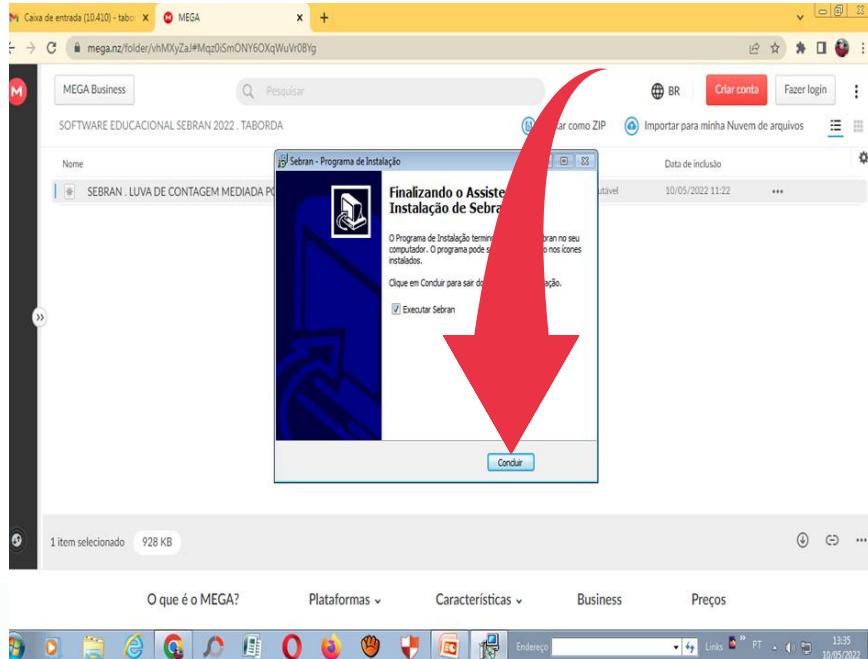


The screenshot shows a web browser window with the URL [mega.nz/folder/jhMXyZa#Mqz0SmONY6XqWuV0Btg](https://mega.nz/folder/jhMXyZa#Mqz0SmONY6XqWuV0Btg). The page displays the MEGA Business interface for downloading the file "SEBRAN - LUVA DE CONTAGEM MEDIADA.PK". An installation dialog box for "Sebran - Programa de Instalação" is open, showing the following details:

- Local de destino: C:\Program Files (x86)\Sebran
- Pasta do Menu Iniciar: Sebran
- Tarefas adicionais: Criar um ícone na Área de Trabalho

The "Instalar" button is highlighted with a large red arrow. Below the browser window, a navigation bar contains the following links: "O que é o MEGA?", "Plataformas", "Características", "Business", and "Preços". The Windows taskbar at the bottom shows the time as 13:34 on 10/05/2022.

## 12º CLICAR EM CONCLUIR.



The screenshot shows the same web browser window as above, but now the installation dialog box is in the "Finalizando o Assiste Instalação de Sebran" stage. The dialog box contains the following text:

O Programa de Instalação terminou e o Sebran foi instalado em seu computador. O programa pode ser executado através dos ícones instalados.

Clique em Concluir para sair do programa de instalação.

Executar Sebran

The "Concluir" button is highlighted with a large red arrow. Below the browser window, the navigation bar and Windows taskbar are identical to the previous screenshot, showing the time as 13:35 on 10/05/2022.

**13° NA TELA INICIAL DO SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN CLICAR EM: SOBRE O SEBRAN.**



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

**14° COLOCAR EM NÍVEL FÁCIL (VERY SLOW) E LETRA DE FORMA CAIXA ALTA (UPPERCASE) E CLICAR EM OK.**



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

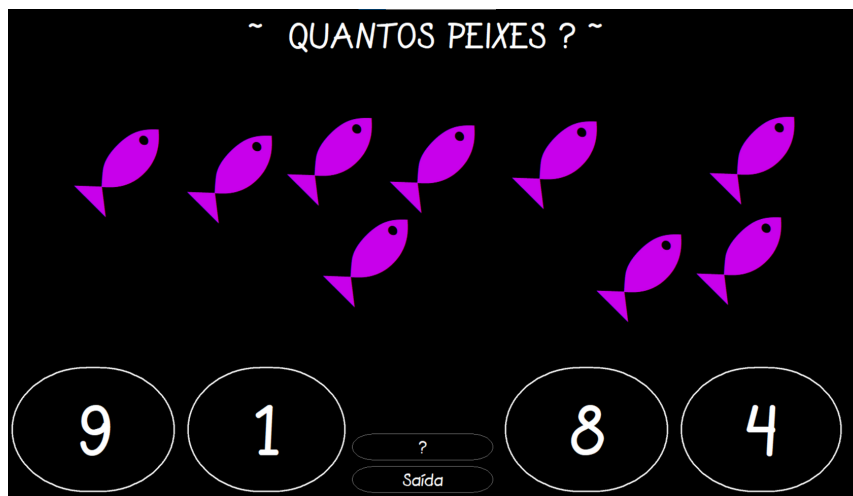


## 15º CLICAR NO JOGO QUANTOS?



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

## 16º FINALIZANDO VAI ABRIR A INTERFACE DO JOGO "QUANTOS".

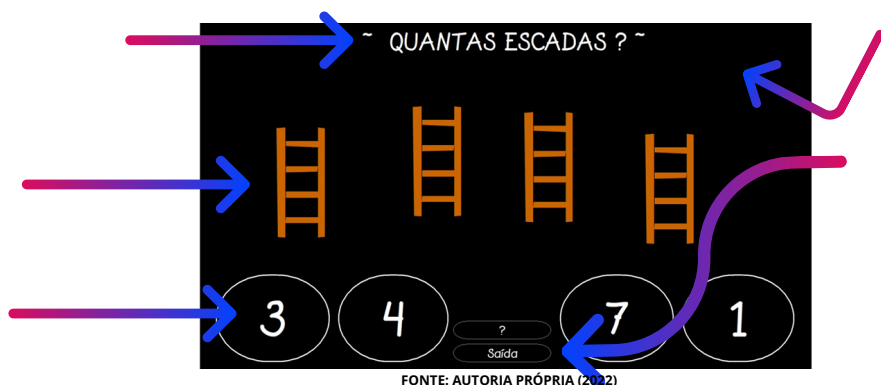


FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)



## COMO JOGAR O GAME "QUANTOS" NO COMPUTADOR

O GAME "QUANTOS" POSSUI UMA INTERFACE DE USUÁRIO SIMPLES, OBJETIVA E COMPREENSÍVEL PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL. SENDO ASSIM, NÃO POSSUI OBJETOS PISCANTES, TEM UM CENÁRIO DE FUNDO SOMENTE NA COR PRETA, OS DESENHOS A SEREM CONTADOS SE DESTACAM NO CENTRO DA TELA, TEM POUCAS CORES, COM PERGUNTAS EM LETRA DE FORMA CAIXA ALTA, BOTÕES GRANDES E NUMERAIS GRANDES.

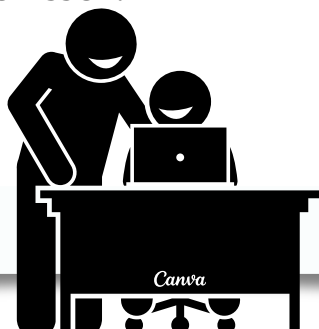


O JOGO "QUANTOS" É DE PERGUNTA E RESPOSTA. O GAME FAZ A PERGUNTA SOBRE QUAL É A QUANTIDADE DE DESENHOS QUE ESTÃO NA INTERFACE, E O EDUCANDO TEM DE CONTAR A QUANTIDADE DE DESENHOS DE OBJETOS DO MUNDO REAL NA INTERFACE UM A UM E REALIZAR A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE A UM NUMERAL CORRETO, REALIZANDO UM CLIQUE EM CIMA DO NUMERAL COM A UTILIZAÇÃO DO MOUSE PARA DESCOBRIR SE ACERTOU OU ERROU. SÃO QUATRO OPÇÕES DE RESPOSTAS, REPRESENTADAS POR QUATRO BALÕES COM O NUMERAL, COM APENAS UMA RESPOSTA CORRETA.

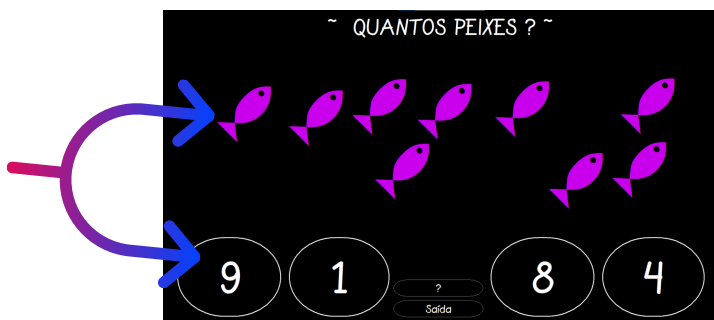
O JOGO “QUANTOS” NÃO POSSUI NARRATIVA ORAL PARA AS PERGUNTAS QUE SE APRESENTAM NA INTERFACE DE FORMA ESCRITA EM LETRA DE FORMA FONTE SEBRAN, SENDO ASSIM, O ALUNO TEM DE LER OU O PROFESSOR TEM DE AUXILIAR NA LEITURA. O JOGO TAMBÉM NÃO POSSUI SOM PARA OS NÚMEROS QUANDO PASSA O PONTEIRO DO MOUSE SOBRE O NÚMERO OU QUANDO SE CLICA EM CIMA DO NÚMERO, TAMBÉM NÃO POSSUI FEEDBACK NARRADO DE FORMA ORAL INFORMANDO SE ACERTOU OU ERROU, APENAS POSSUI UM SOM ELETRÔNICO DE ACERTO E ERRO CORRESPONDENTE A 02 FIGURAS DE CARINHAS FELIZ E TRISTE COM LINGUAGEM NÃO VERBAL.



DESSA FORMA, É NECESSÁRIO A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR DURANTE O USO, PARA OS EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL QUE ESTÃO APRENDENDO A LER, CONTAR E REALIZAR A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE À UM NÚMERO CARDINAL, JOGAREM COM UMA MAIOR COMPREENSÃO DO CONTEÚDO ESCOLAR, POR MEIO DAS INSTRUÇÕES PLANEJADAS, ADEQUADAS E ESTRATÉGICAS DO PROFESSOR.



A QUANTIDADE MÁXIMA PARA CONTAGEM DE DESENHOS NO JOGO "QUANTOS" DO SOFTWARE EDUCACIONAL SEBRAN É ATÉ O NÚMERO 9. ISSO SIGNIFICA QUE O JOGO PODE AUXILIAR O EDUCANDO EM APRENDER A CONTAR DO 1 ATÉ 9 E APRENDER A CORRESPONDÊNCIA QUANTIDADE - NÚMERO DO 1 ATÉ O 9. PODE-SE RESUMIR QUE O OBJETIVO PEDAGÓGICO PRINCIPAL DO GAME "QUANTOS" DO SOFTWARE SEBRAN É A CONTAGEM E A CORRESPONDÊNCIA NÚMERO - QUANTIDADE.



FORNTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

DIANTE DESSE CONTEXTO, MESMO O JOGO POSSUINDO ALGUMAS LIMITAÇÕES, POSSUI PONTOS POSITIVOS PARA SER UTILIZADO COM A LUVA DE CONTAGEM PARA POTENCIALIZAR A APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA.

**CLIQUE NO ÍCONE 1 PARA ASSISTIR UM VÍDEO QUE EXPLICA COMO JOGAR O GAME "QUANTOS" NO COMPUTADOR SEM A LUVA DE CONTAGEM OU SCANEIE O QR CODE 2**



## CONFECCIONAR A LUVA DE CONTAGEM

EXISTEM VÁRIAS FORMAS PARA CONFECCIONAR A LUVA DE CONTAGEM, A PRIMEIRA DELAS É PAGAR PARA UMA EMPRESA DE CONFECCÃO DA SUA CIDADE PARA CONTRUIR UM PAR DE LUVA MEIO DEDO DE TECIDO LYCRA, COR PRETA E BORDAR OS NUMERAIS NA COR BRANCA, FONTE ARIAL, NO TAMANHO CORRETO PARA O EDUCANDO.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

A SEGUNDA OPÇÃO É COMPRAR EM SITES DE EMPRESAS NA INTERNET A LUVA MEIO DEDO NA COR PRETA, DE TECIDO LYCRA, NO TAMANHO DESEJÁVEL E ESCREVER OS NUMERAIS DO 1 ATÉ 10 NA LUVA COM UMA CANETA PRÓPRIA PARA TECIDO COM TINTA PERMANENTE NA COR BRANCA. A CANETA PARA TECIDO PODE SER COMPRADA EM PAPELARIAS, LOJA DE ARMARINHOS OU EM SITES DA INTERNET.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

NA TERCEIRA OPÇÃO OS NUMERAIS DE 1 À 10 PODEM SER BORDADOS EM UM TECIDO PRETO NO TAMANHO CORRETO PARA CADA DEDO DAS LUVAS E DEPOIS COSTURADOS NO PAR DE LUVAS MEIO DEDO, TECIDO LYCRA, OU COLADOS NA LUYA COM VELCRO, PODENDO SER AUTOCOLANTE OU NÃO.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

É IMPORTANTE NA CONFEÇÃO DA LUYA QUE A MESMA SEJA CONFORTÁVEL PARA O USUÁRIO UTILIZAR DURANTE O USO DO COMPUTADOR E COM OS NÚMERAIS BEM VISÍVEIS.

## PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA COM A MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR

NESSE SUBCAPÍTULO, DURANTE O PROCESSO DE APRENDIZAGEM, O EDUCANDO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL PODE UTILIZAR O E-BOOK IMPRESSO OU DIGITAL PARA AUXILIAR, JUNTAMENTE COM MEDIAÇÃO DO PROFESSOR OU DE UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE.



COM AS LUVAS DE CONTAGEM, CONTAR OS OBJETOS NA TELA DO COMPUTADOR DA ESQUERDA PARA A DIREITA UM A UM, APONTANDO COM O DEDO DA MÃO.



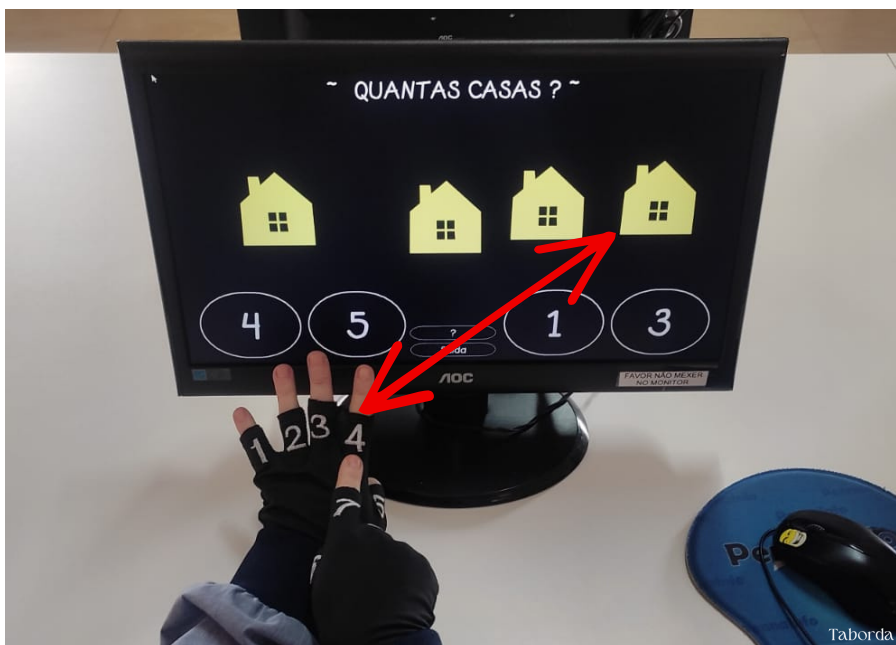
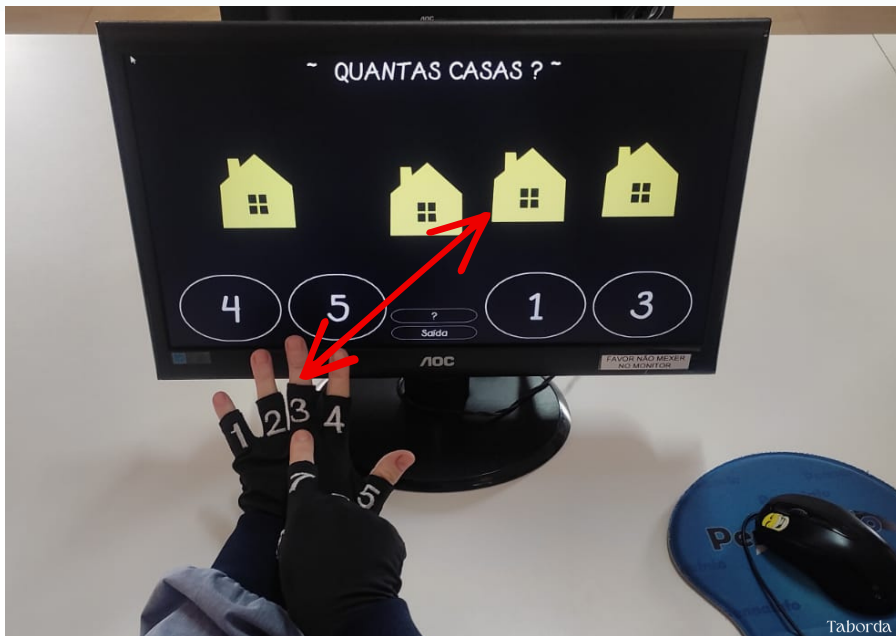




APÓS CONTAR OS OBJETOS NA TELA DO JOGO, REALIZE A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE CONTADA CONTANDO OS DEDOS DAS MÃOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA UM A UM.





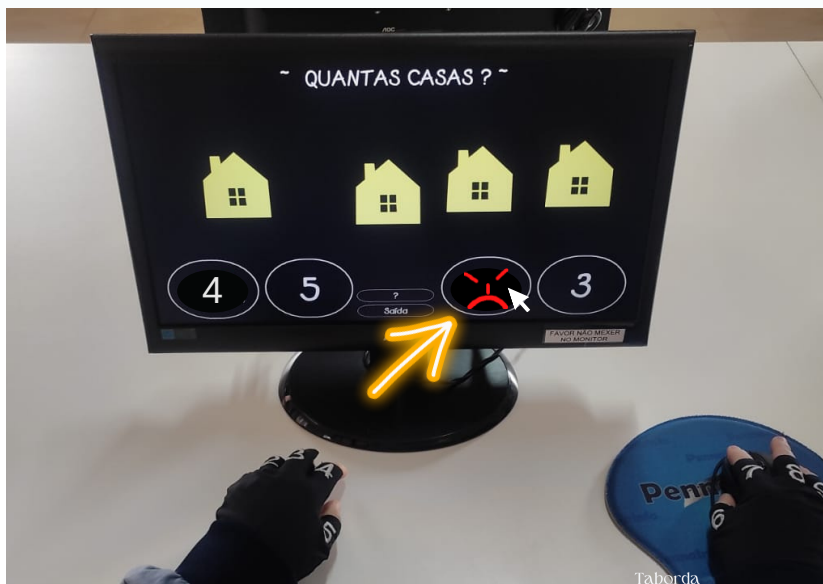


**NO DEDO QUE PAROU A CONTAGEM REALIZE O PAREAMENTO DO NUMERAL QUE ESTÁ NA LUYA COM O NUMERAL NA TELA DO JOGO.**

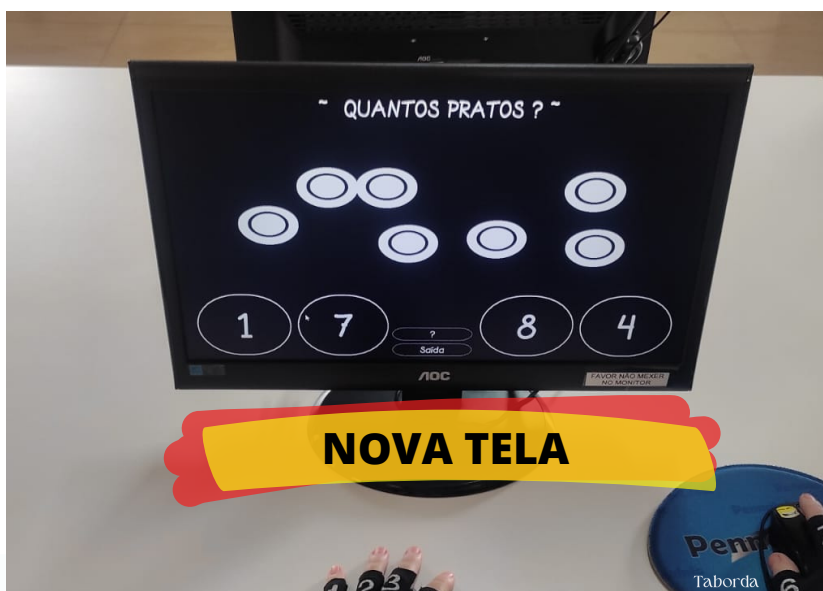


**APÓS REALIZAR O PAREAMENTO DO NUMERAL, UTILIZAR O MOUSE E CLICAR NA RESPOSTA CORRETA. SE ACERTAR VAI APARECER UM ROSTO FELIZ E SE ERRAR UM ROSTO TRISTE.**

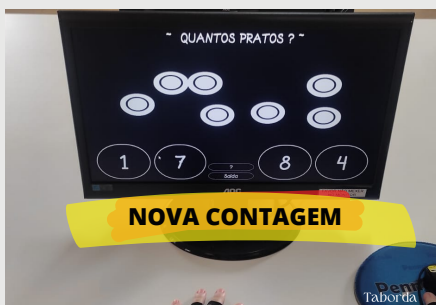
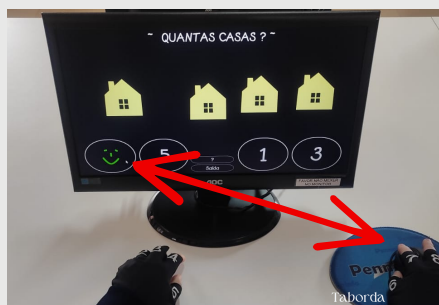
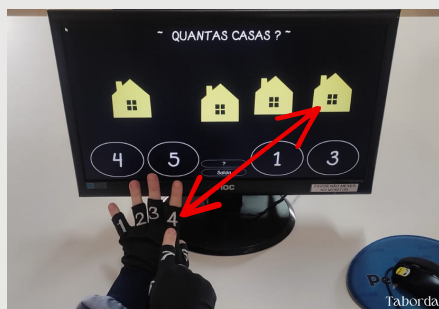




**QUANDO ACERTAR, APÓS SURTIR O ROSTO FELIZ, O JOGO VAI PARA A PRÓXIMA FASE COM UMA NOVA TELA DE CONTAGEM, PODENDO SER MAIOR A QUANTIDADE DE OBJETOS PARA CONTAR OU MENOR.**



**NESSE CONTEXTO, DEPOIS QUE CONTAREM NA INTERFACE OS DESENHOS, DEVEM REALIZAR A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE CONTADA NOS DEDOS DAS MÃOS E NO DEDO QUE PARAR A CONTAGEM SENDO O NUMERAL CARDINAL CERTO, DEVEM REALIZAR O PAREAMENTO DO NUMERAL QUE ESTÁ NA LUIVA COM O NUMERAL NA INTERFACE, DESSA FORMA VÃO ACERTAR A RESPOSTA E O GAME SEGUE PARA OUTRA FASE, COM UMA NOVA TELA DE CONTAGEM.**

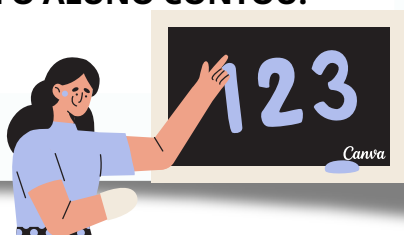


A LUIVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR VAI CONTRIBUIR PARA OS ALUNOS CONSULTAREM A SÉRIE NUMÉRICA ESCRITA DOS NUMERAIS QUE ESTA BORDADA NA LUIVA QUANDO ESQUECEREM A IMAGEM MENTAL DO SÍMBOLO DO NUMERAL, OU A REPRESENTAÇÃO MENTAL DA SEQUÊNCIA NUMÉRICA DO 1 ATÉ 10.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

ASSIM, FICA MAIS FÁCIL E LÚDICO PARA COMPREENDEREM QUE OS NÚMEROS DA SÉRIE NUMÉRICA SEGUEM UMA ORDEM DA ESQUERDA PARA A DIREITA ONDE CADA NÚMERO REPRESENTA DETERMINADA QUANTIDADE NA POSIÇÃO QUE ESTÃO NA SEQUÊNCIA NUMÉRICA E AS QUANTIDADES AUMENTAM A CADA DESENHO QUE O ALUNO CONTOU.



**PORTANTO, A MEDIAÇÃO DA LUYA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR VAI CONTRIBUIR PARA OS ALUNOS APRENDEREM A CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA UM A UM ATÉ O 9, RECONHECER OS NUMERAIS, REALIZAR PAREAMENTO DOS NUMERAIS, APRENDER A SEQUÊNCIA NUMÉRICA NOS DEDOS DAS MÃOS E NA INTERFACE, REALIZAR A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE DE DESENHOS NA INTERFACE DO GAME DE UM NÚMERO ATÉ 9.**



FORTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

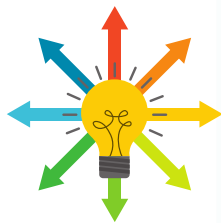
**A MEDIAÇÃO DA LUYA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR VAI AUXILIAR O EDUCANDO COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL A JOGAR O GAME COM AUTONOMIA, ACERTANDO NA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA, DE FORMA CONSCIENTE, SEM AMBIGUIDADE, COM FOCO NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA, EM VEZ DE FICAR SÓ ADIVINHANDO ATÉ ACERTAR, SEM COMPREENSÃO DO CONTEÚDO DA MATEMÁTICA.**

NESTE CONTEXTO, A MEDIAÇÃO LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR VAI DEIXAR OS ALUNOS MAIS ATIVOS NAS ATIVIDADES E MAIS DISPOSTOS PARA APRENDER.

DE ACORDO COM MORAN (2017) QUANDO O ALUNO FICA MAIS ATIVO E AUTÔNOMO EM UMA ATIVIDADE AUMENTA A SUA FLEXIBILIDADE COGNITIVA QUE É A “CAPACIDADE DE ALTERNAR E REALIZAR DIFERENTES TAREFAS, OPERAÇÕES MENTAIS OU OBJETIVOS E DE ADAPTAR-NOS A SITUAÇÕES INESPERADAS, SUPERANDO MODELOS MENTAIS RÍGIDOS E AUTOMATISMOS POUCO EFICIENTES” (MORAN, 2017, P.2).

NA PERSPECTIVA DA TEORIA HISTÓRICO - CULTURAL DE VYGOTSKY (1989, 1991, 2021) A LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR É UM INSTRUMENTO MEDIADOR QUAL POSSIBILITA O EDUCANDO JOGAR O GAME COM AUTONOMIA PELO CAMINHO INDIRETO ATÉ CONSEGUIR PELA MEDIAÇÃO POR SIGNOS INTERNOS.

**CLIQUE NO ÍCONE 1 PARA ASSISTIR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA POR MEIO DA MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR OU SCANEIE O QR CODE 2**



1

PROCESSO DE APRENDIZAGEM COM A LUVA



2

PROCESSO DE APRENDIZAGEM COM A LUVA



SCANEIE -ME

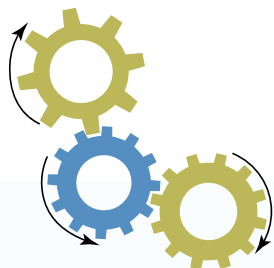


DEPOIS DE INÚMERAS ATIVIDADES COM AUXÍLIO DA MEDIAÇÃO DA LUVAS DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR NO MOMENTO CERTO É NECESSÁRIO QUE OS ALUNOS JOGUEM O GAME PARA COMPUTADOR SEM A LUVAS DE CONTAGEM PARA CONSTATAR SE OS EDUCANDOS APRENDERAM A CONTAGEM E A CORRESPONDÊNCIA E SE INTERNALIZARAM A SEQUÊNCIA NUMÉRICA, CONTAGEM, OS SÍMBOLOS DOS NUMERAIS E CONTUDO PARA CONTRIBUIR PARA AVANÇAREM NA APRENDIZAGEM, PROMOVENDO AINDA MAIS A AUTONOMIA.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA OS EDUCANDOS EVOLUÍREM NO APRENDIZADO, FOI DEFINIDO DOIS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM SEM AS LUVAS DE CONTAGEM: O PROCESSO "P1" SEGUE O MESMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM COMO ESTIVESSEM COM AS LUVAS, E O PROCESSO "P2" SEGUE O PROCESSO DE APRENDIZAGEM SEM AS LUVAS.

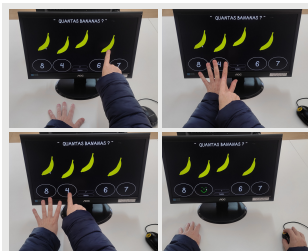


NO PROCESSO "P1", O PROFESSOR OU UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE FAZ A MEDIAÇÃO FAZENDO PERGUNTAS PARA O EDUCANDO: "QUANTOS DESENHOS ESTÃO NA TELA DO JOGO?" O EDUCANDO CONTA UM A UM DA ESQUERDA PARA A DIREITA EM VOZ



ALTA E FALA A QUANTIDADE, POR EXEMPLO: "9". "AGORA, CONTE ATÉ O NÚMERO 9 NOS DEDOS DAS MÃOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA." O EDUCANDO CONTA UM A UM OS DEDOS DAS MÃOS ATÉ O 9 FALANDO. "AGORA, QUAL NÚMERO NA TELA REPRESENTA A QUANTIDADE 9?" O EDUCANDO ENCONTRA O NÚMERO CORRETO, FALA SEU NOME E CLICA NELE PARA PASSAR DE FASE. SE O EDUCANDO ERRAR, O PROFESSOR EXPLICA O MOTIVO, AUXILIA E INCENTIVA PARA REALIZAR A CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA NOVAMENTE. DURANTE O PROCESSO O PROFESSOR DESAFIA OS ALUNOS PARA PENSAREM ANTES DE RESPONDER AS PERGUNTAS NO JOGO.

**CLIQUE NO ÍCONE 1 PARA ASSISTIR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM "P1" OU SCANEIE O QR CODE 2**



1

PROCESSO DE APRENDIZAGEM P1



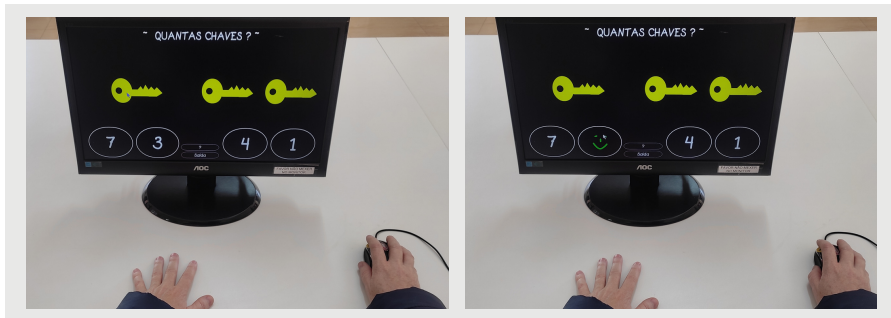
2

PROCESSO DE APRENDIZAGEM P1



SCANEIE - ME

NO PROCESSO "P2", O PROFESSOR OU UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE FAZ A MEDIAÇÃO FAZENDO PERGUNTAS PARA O EDUCANDO: "QUANTOS DESENHOS ESTÃO NA TELA?" O EDUCANDO CONTA UM A UM DA ESQUERDA PARA A DIREITA E RESPONDE, POR EXEMPLO: "8". "QUAL É O NÚMERO QUE REPRESENTA ESSA QUANTIDADE?". O EDUCANDO ENCONTRA, FALA O NÚMERO E CLICA SOBRE ELE, ACERTA E PASSA DE FASE. SE O ALUNO ERRA, O PROFESSOR EXPLICA O PORQUÊ, AUXILIA E MOTIVA PARA REALIZAR NOVAMENTE A CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE A UM NÚMERO (CARDINAL).



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022)

**CLIQUE NO ÍCONE 1 PARA ASSISTIR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM "P2" OU SCANEIE O QR CODE 2**

**1**

PROCESSO DE APRENDIZAGEM P2



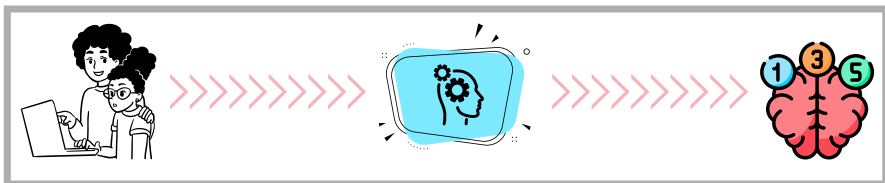
**2**

PROCESSO DE APRENDIZAGEM P2



SCANEIE -ME

NA PESQUISA DE MESTRADO NO PRIMEIRO MOMENTO A LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR OPORTUNIZOU A APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA PELO CAMINHO INDIRETO, MEDIADO PELO INSTRUMENTO E PROFESSOR, NO SEGUNDO MOMENTO PELOS SIGNOS QUANDO OS EDUCANDOS JOGARAM O GAME COM AUTONOMIA SEM AS LUVAS DE CONTAGEM E ACERTARAM AS RESPOSTAS. ASSIM, FOI CONSTATADO PELO PROFESSOR, QUE OS ALUNOS PASSARAM A REALIZAR AÇÕES SOBRE O JOGO DE FORMA MEDIADA AGORA PELOS SIGNOS INTERNOS.

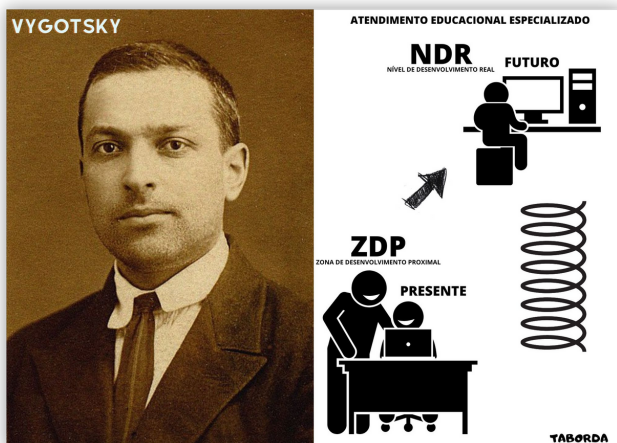


FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022) ADAPTADO DE CANVA (2022)

ALÉM DOS AVANÇOS NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA APRESENTARAM AVANÇOS NA APRENDIZAGEM DO RECONHECIMENTO DOS NUMERAIS, CORRESPONDÊNCIAS DE OBJETOS NA INTERFACE COM OS DEDOS DAS MÃOS, PAREAMENTO DOS NUMERAIS, SEQUÊNCIA NUMÉRICA, CONTAGEM ORAL.

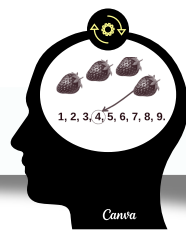


OS RESULTADOS OBTIDOS CORROBORAM COM AS AFIRMAÇÕES DE VYGOTSKY (1984, P. 98): “AQUILO QUE É ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL HOJE SERÁ O NÍVEL DE DESENVOLVIMENTO REAL AMANHÃ - OU SEJA, AQUILO QUE UMA CRIANÇA PODE FAZER COM ASSISTÊNCIA HOJE, ELA SERÁ CAPAZ DE FAZER SOZINHA AMANHÃ”.



FONTE: AUTORIA PRÓPRIA (2022) ADAPTADO DE CANVA (2022) E COMMONS (2022)

NESSE SENTIDO, A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NA ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL COM AUXÍLIO DA MEDIAÇÃO DA LUVA DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR, POTENCIALIZOU A APRENDIZAGEM, POSSIBILITANDO QUE O EDUCANDO CHEGUE NO NÍVEL DE DESENVOLVIMENTO REAL, ONDE VAI DEMOSTRAR PARA O PROFESSOR QUE APRENDEU A CONTAGEM UM A UM DE DESENHOS ATÉ O NÚMERO 9 E A CORRESPONDÊNCIA DA QUANTIDADE DE DESENHOS CONTADOS DO 1 AO 9 À UM NÚMERO CARDINAL ATÉ O NÚMERO 9 COM AUTONOMIA, CONCLUINDO ASSIM, UMA ETAPA DO APRENDIZADO PLANEJADO PELO PROFESSOR QUE POSSUI INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA.





## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

**ESSE E-BOOK É FRUTO DE UMA PESQUISA DE MESTRADO DO ANO 2022 COM A UTILIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS. NESTE TRABALHO DESCREVE E APRESENTA POR MEIO DE VÍDEOS O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA MEDIAÇÃO DE UMA LUVAS DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA PARA EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL.**

**ALÉM DISSO, APRESENTA O PASSO A PASSO PARA OS PROFESSORES REPRODUZIREM O TRABALHO NAS ESCOLAS OU OS PAIS NA RESIDÊNCIA DOS ALUNOS, COM A UTILIZAÇÃO DOS MESMOS RECURSOS EDUCACIONAIS UTILIZADOS NA ESCOLA ONDE FOI REALIZADA A PESQUISA.**

**O PRESENTE E-BOOK, TAMBÉM PODE SERVIR, COMO UM INSTRUMENTO MEDIADOR, NO MOMENTO DA MEDIAÇÃO DA LUVAS DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR, PARA O EDUCANDO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL LER O E-BOOK COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR OU DE UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE NAS PÁGINAS RELACIONADAS AO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA COM A MEDIAÇÃO DA LUVAS DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR.**

**PORTANTO, ACREDITA-SE QUE ESSE E-BOOK VAI CONTRIBUIR PARA A FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES EM RELAÇÃO AS ESTRATÉGIAS DAS METODOLOGIAS ATIVAS COM AUXÍLIO DE GAMES, NOVOS INSTRUMENTOS EDUCACIONAIS E MEDIAÇÃO DO PROFESSOR, PARA POTENCIALIZAR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO PARA OS EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL AVANÇAREM NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.**



**COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR OU DE UMA PESSOA MAIS EXPERIENTE O EDUCANDO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL PODE ASSISTIR A LEITURA DE PÁGINAS "COM LINHA GUIA" DO SUBCAPÍTULO: PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CONTAGEM E CORRESPONDÊNCIA COM A MEDIAÇÃO DA LUVAS DE CONTAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR, CLICANDO NO ÍCONE 1 OU SCANEANDO O QR CODE 2**

**1**

**LEITURA DAS PÁGINAS 32 À 37**



**2**

**LEITURA DAS PÁGINAS 32 À 37**





## REFERÊNCIAS



**BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA: ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO. – BRASÍLIA: MEC, SEB, 2014.**

**CANVA. CRIE DESIGNS COMO UM PROFISSIONAL: PESSOAL PRÓ 81 TABORDALRT@GMAIL.COM. 2022. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.CANVA.COM> ACESSO EM: 10 DE MARÇO DE 2022.**

**COMMONS. WIKIMEDIA.ARQUIVO:LEV-SEMYONOVICH-VYGOTSKY-1896-1934.JPG. 2022. DISPONÍVEL EM:< HTTPS://COMMONS.M.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/FILE:LEV-SEMYONOVICH-VYGOTSKY-1896-1934.JPG>. ACESSO EM: 05 DE MAIO DE 2022.**

**IFRAH, GEORGES. OS NÚMEROS: HISTÓRIA DE UMA GRANDE INVENÇÃO. – RIO DE JANEIRO: GLOBO, 1989.**

**LORENZATO, SERGIO. EDUCAÇÃO INFANTIL E PERCEPÇÃO MATEMÁTICA. CAMPINAS, SP: AUTORES ASSOCIADOS, 2018.**

**MUNIZ, CRISTIANO ALBERTO. APRENDIZAGEM MATEMÁTICA EM JOGO. 1º ED. CONTAGEM, (MG): REDE PEDAGÓGICA, 2021.**

**MOL, ROGÉRIO. S. INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DA MATEMÁTICA. BELO HORIZONTE: CAED-UFMG, 2013.**



**MORAN, JOSÉ MANUEL. METODOLOGIAS ATIVAS E MODELOS HÍBRIDOS NA EDUCAÇÃO. IN: YAEGASHI, S. ET AL. (ORG.). NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: REFLEXÕES SOBRE MEDIAÇÃO, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO. CURITIBA: CRV, 2017. P. 23-35.**

\_\_\_\_\_. **MUDANDO A EDUCAÇÃO COM METODOLOGIAS ATIVAS. IN: SOUZA, CARLOS ALBERTO DE; MORALES, OFELIA ELISA TORRES (ORGS.). CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS, EDUCAÇÃO E CIDADANIA: APROXIMAÇÕES JOVENS. PONTA GROSSA: PROEX; UEPG, 2015. P. 15-33. (COLEÇÃO MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS).**

**NOGUEIRA, CLÉLIA MARIA IGNATUS. O DESENVOLVIMENTO DAS NOÇÕES MATEMÁTICAS NA CRIANÇA E SEU USO NO CONTEXTO ESCOLAR: O CASO PARTICULAR DO NÚMERO. 2002. 268 F. TESE (DOUTORADO EM EDUCAÇÃO) - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO", MARÍLIA, 2002.**

**VYGOTSKY, L.S. HISTÓRIA DO DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES MENTAIS SUPERIORES. – SÃO PAULO: EDITORA WMF MARTINS FONTES, 2021.**

\_\_\_\_\_. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE: O DESENVOLVIMENTO DOS PROCESSOS PSICOLÓGICOS SUPERIORES. 4ª. ED. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1991.**

\_\_\_\_\_. **OBRAS COMPLETAS. TOMO CINCO - FUNDAMENTOS DE DEFECTOLOGIA. HAVANA (CUB): EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN, 1989.**

\_\_\_\_\_. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1984.**