

# NEUROPSICOPEDAGOGIA E A DISCALCULIA

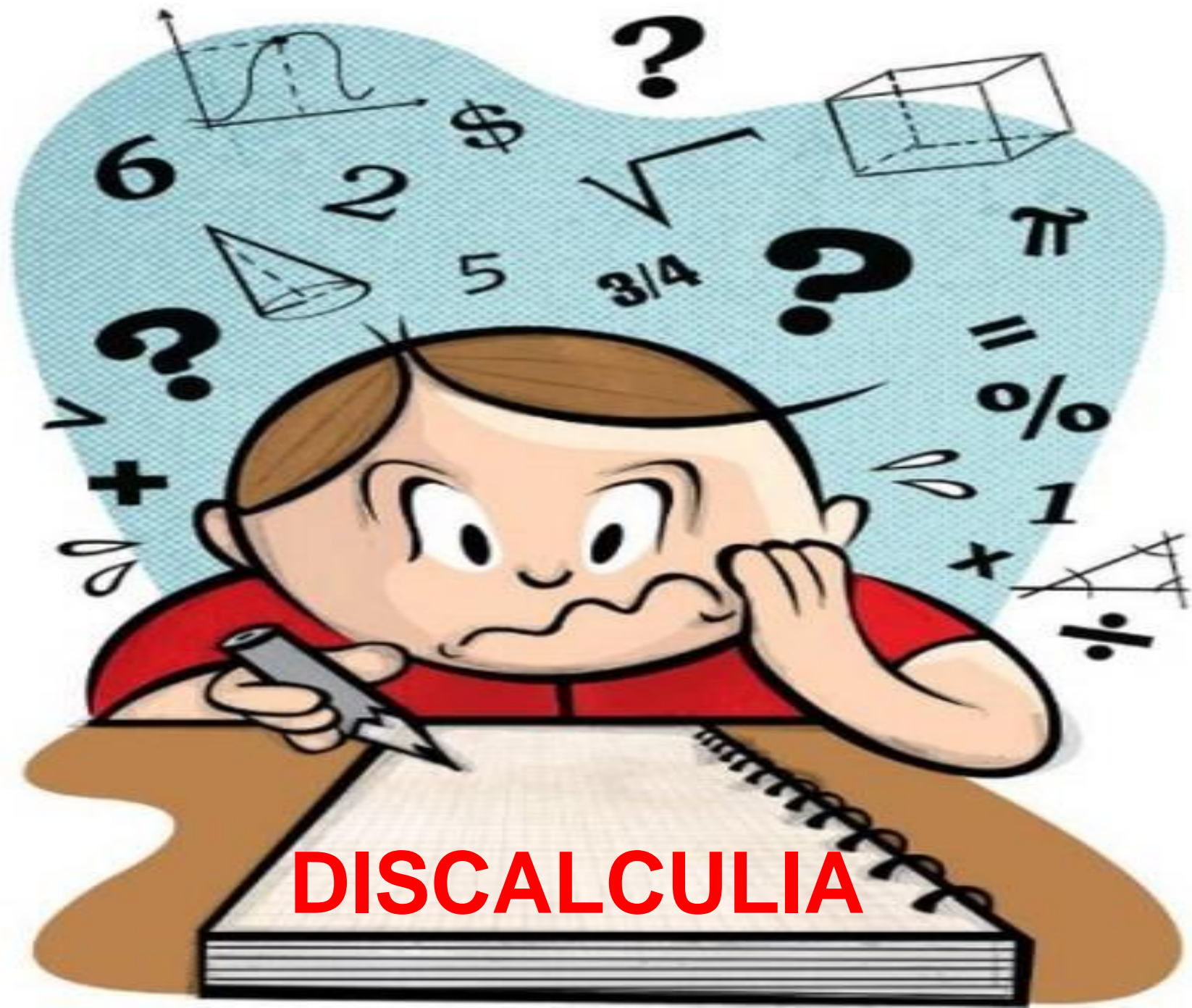
Professora: **LUZIA FERRARI**

Pedagoga especialista em: Psicopedagogia, Educação Especial,  
Psicomotricidade

email: [espacopedgogicolf@gmail.com](mailto:espacopedgogicolf@gmail.com)

Siga nossas Redes Sociais





**DISCALCULIA**

# PARA QUE SABER MATEMÁTICA?

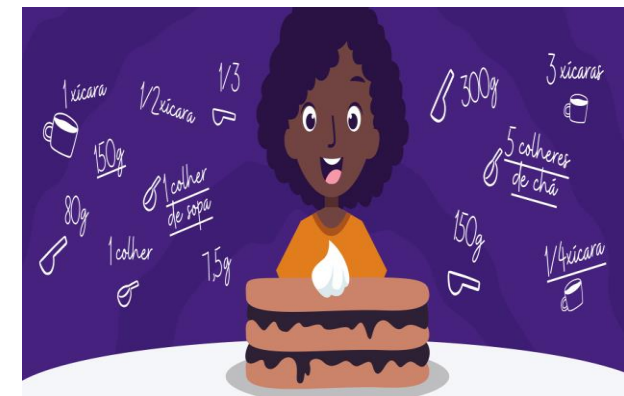
**MATEMÁTICA  
NO  
DIA A DIA**



**Planejamento do  
tempo para realizar  
uma atividade**



**Estimativa de gastos  
com compras no  
supermercado**



**Na receita de um bolo**





**Cálculo de descontos  
em liquidação**



**Na vela do bolo de  
aniversário**



**Brincando de  
amarelinha**



**Brincando de  
esconde esconde**



**No Jogo de Boliche**

**DISCALCULIA** - transtorno específico de aprendizagem com prejuízo no domínio da matemática.

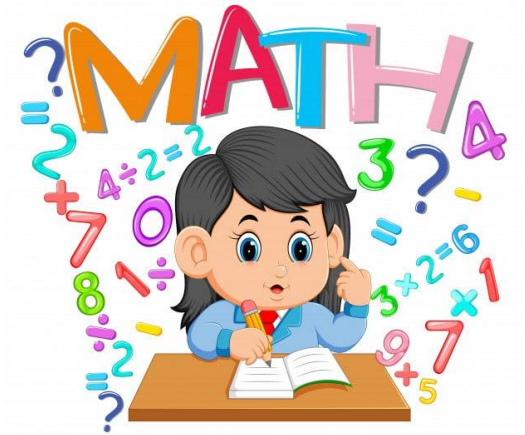
A característica essencial do **Transtorno Específico da Matemática** consiste em uma incapacidade para a realização de operações aritméticas acentuadamente abaixo do esperado para a idade cronológica, inteligência medida e escolaridade do indivíduo.  
( **DSM V**)

Há uma disfunção de conexões neurais que processam a linguagem numérica, dificultando a aquisição e processamento de informação numérica.

**A prevalência do Transtorno de Discalculia na população escolar é cerca de 3% a 6%.**

# SINAIS GERAIS DO TRANSTORNO

Os primeiros sinais aparecem entre seis e sete anos, na fase escolar.



Dificuldades em contar números e avançar na sua complexidade.

Dificuldades com sequências, dias da semana, meses.

Não compreender alternância numérica: par e ímpar, antecessor e sucessor....

+

=

—

×

≠

÷

Não diferenciar sinais matemáticos.

Dificuldades em ler  
relógios analógicos

Confusão com números que  
são parecidos visualmente:  
6 e 9; 3 e 8; 7 e 1.

Dificuldades para resolução de  
problemas matemáticos com  
enunciados.

Não entender diferença entre  
quantidades e medidas.

Falta de habilidade para  
compreender os espaços  
entre os números.

Problemas em estimar a  
medida de objetos ou  
distâncias mentalmente.

# MECANISMOS ENVOLVIDOS NO DESENVOLVIMENTO DE UMA OPERAÇÃO MATEMÁTICA



**PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO**

**PERCEPÇÃO**

**DISCRIMINAÇÃO VISUOESPACIAL**

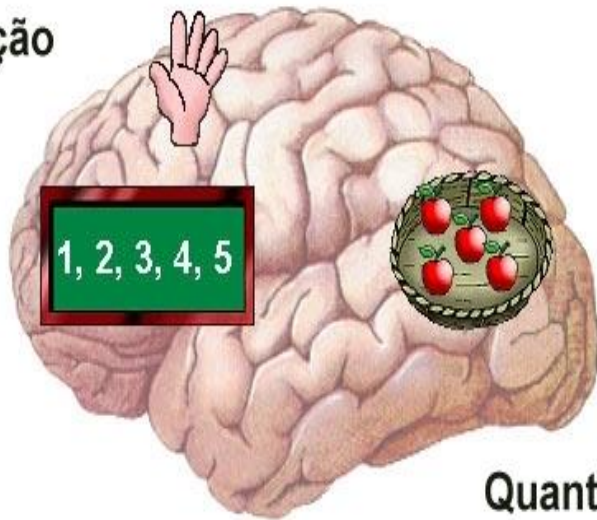
**REPRESENTAÇÃO NÚMERO/SÍMBOLO**

**ATENÇÃO**

**MEMÓRIA DE CURTO E LONGO PRAZO**



Seriação



Quantificação

**O PROBLEMA PRINCIPAL ESTÁ  
EM COMPREENDER QUE O  
PROBLEMA MUITAS VEZES,  
NÃO É A MATEMÁTICA E SIM  
A MANEIRA COMO ELA É  
ENSINADA!**

O modo como a **DISCALCULIA** pode ser vista, modifica a aproximação entre o professor e o aluno, que encontram juntos, uma nova e diferente maneira de ensinar e aprender



# COMO A DISCALCULIA INTERFERE NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM



Comprometimento na capacidade de utilizar as informações para completar as tarefas.



O diagnóstico da **DISCALCULIA** é complexo e deve ser realizado por uma equipe multidisciplinar envolvendo: Neurologista, Psicólogos, **Psicopedagogos, Neuropsicopedagogos**, mas alguns aspectos podem servir de alerta para pais e professores:

### **ATÉ 7 ANOS**

Tem dificuldades em distinguir as quantidades. Diante de dois copos de água, não sabe dizer em qual tem mais ou menos líquido, ou qual objeto é maior ou menor



### **DE 7 A 10 ANOS**

**Falha ao falar a ordem dos algarismos, inverte, 108, 1008, 1800;**  
**Tem dificuldades com operações básicas;**  
**A percepção do tempo é alterada, confunde os dias da semana e do mês.**



## **A PARTIR DOS 10 ANOS**

**Geralmente desenvolvem estratégias compensatórias, mas o problema se agrava quando o conteúdo exige habilidades maiores de abstração, fórmulas, geometria, equações.**



## **ADULTOS**

**Tem dificuldades com operações cotidianas como conferir troco, estimar o valor de uma compra, anotar número de telefone, porcentagem de menor e maior valor.**



# ASPECTOS A SEREM REVISTOS PELOS PROFESSORES

- Respeitar o ritmo do aluno, entendendo o processo que utilizou;
- Favorecer o aluno com modelos de avaliação; questões diretas e com dificuldades gradativas;
- Permitir o uso da calculadora e da tabuada;
- Planejar uma aula “sem erros”, para que o aluno possa conhecer o sucesso;
- Utilizar, sempre que for necessário, materiais concretos, visualização de problemas, com desenhos.

# SUGESTÕES DE JOGOS E ATIVIDADES

**Experimentos culinários:** consultar a receita e perguntar quem vai ser responsável pelos ingredientes necessários. EX: de 1/5 kg de farinha, 3 cenouras, 2 ovos, 3 xícaras de açúcar. Cortar em 10 pedaços..

**Jogar com o tempo:** responsabilizar um aluno para comunicar o tempo correto de uma atividade, usar temporizadores variados;

**Faça uma visita ao supermercado:** listem os produtos que vão comprar e os seus preços. Façam estimativas. Separem os produtos por categorias ( Kg, L, Unidades );

**Brinque de contar :** Ex: quantos carros vermelhos, quantos alunos vieram, quantos faltaram, quantos lápis, etc.

**Jogo de adivinhar as quantidades:** Faça pequenos montinhos de pedras, lápis, borrachas, e adivinhe qual tem mais e qual tem menos. Trabalhe situações problemas orais e escritos;

**Encontrar números:** caminhem pela escola ou quarteirão , enquanto andam, todos devem procurar um determinado número falado pela professora, procurar juntos, o número nas ruas, nas placas dos carros, no número das casas, etc.;

**Shopping na escola:** com embalagens trazidas de casa pelos alunos, montar um **Shopping Center**. Escolher o nome, o que cada grupo vai vender, etiquetar, montar as cédulas de dinheiro, fazer propagandas para as turmas da escola, etc.



- Utilizar, sempre que possível, jogos de raciocínio;

## *SUGESTÕES DE JOGOS E ATIVIDADES*

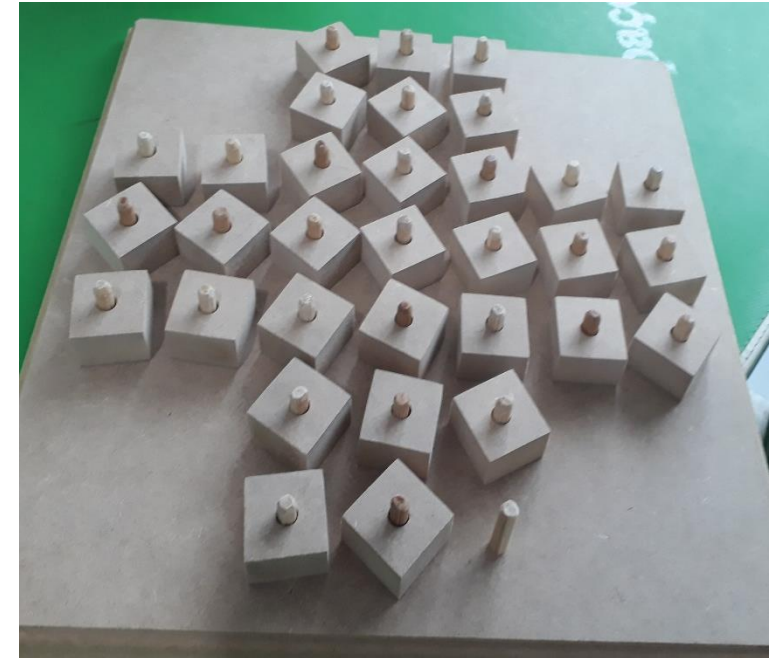


**FECHA A CAIXA**

**JOGO DAS  
POSIÇÕES**



**RESTA UM**





# JOGOS DE TABULEIROS

JOGO VAI E VOLTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

**DESCOBRINDO A PALAVRA**

14 O   33 L   7 B   5 D   48 A   99 T   25 N   + 3   32 R   56 C   25 H

10	17	35	35	51	59	28	51

102	35	51	10	51	36	28	51	8	17	35

## EXERCÍCIOS GRÁFICOS

BETHEMÁTICA PRODUÇÕES										Adedanha Matemática	
www.bethematica.blogspot.com											
PONTUAÇÃO: 10 pontos por acerto. A partir da adição, havendo coincidência, marca-se 05 pontos por item.											
Número Sorteado	Antecessor	Sucessor	O dobro	O triplo	Nº Romano	Uma adição	Uma subtração	Uma multiplicação	Uma divisão	Uma expressão	
1ª RODADA		2ª RODADA		3ª RODADA		4ª RODADA		5ª RODADA		TOTAL	

Jogo criado pela Profª. Esp. Elizabete Gomes Pinheiro - Publicação XI ENEM (ISSN 2178034X)



## FORMANDO NÚMEROS



## OPERAÇÕES SIMPLES



## PULAR CORDA



## PETECA



NÃO SE PODE  
COMPREENDER TUDO –  
PELO MENOS NÃO COM  
ESTE CÉREBRO QUE MAL  
COMPREENDE A SI  
MESMO.

LUIS FERNANDO VERISSIMO

 PENSADOR

NOVAS TURMAS DE

# PÓS

RHEMA Educação

O caminho para quem busca assumir o protagonismo em sua carreira

EAD E ONLINE AO VIVO

Metodologias ativas

Completa interação

Certificado reconhecido pelo MEC

Plataforma disponível 24h por dia

Mara Duarte de Castro  
Membro do Grupo Rhema Educação



MUITO OBRIGADA!



Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)