

SAAM – Serviço de Acompanhamento de Aprendizagem em Matemática

Autor: Taís Alves Silva Ribeiro – UNISAL Lorena – taisalsiri@hotmail.com

Co-autor: Sávvia Cristina Vidal – UNISAL Lorena – saviavidal@yahoo.com.br; Mara Lúcia Teixeira Rosa – Secretaria de Educação/ SP - mara.rosa6@gmail.com

Orientadora: Lia Andrade Quintanilha Pinto – UNISAL Lorena – liaaqp@hotmail.com

Agência ou Instituição Financiadora: CAPES

Eixo Temático: Desafios da educação básica.

RESUMO

A grande maioria dos discentes apresenta dificuldades com a compreensão dos conteúdos matemáticos e a sua aplicação no cotidiano. Aliado a esse contexto está o desafio da formação de professores de Matemática e a necessidade de educação continuada. Diante de tal cenário este projeto surge a fim de utilizar metodologias que possibilitem a construção do aprendizado em Matemática, como jogos pedagógicos e materiais concretos. Além do objetivo de sanar defasagem de conteúdo, o uso dessas técnicas de ensino visa também despertar no discente o interesse em estudar Matemática.

Palavras-chaves: Formação de Professores, Jogos Matemáticos, Defasagens de Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A partir dos resultados das avaliações dos alunos brasileiros, publicados nos veículos da imprensa, nota-se que a realidade educacional apresenta déficits na formação dos alunos, principalmente em Matemática. Assim, com o intuito de estabelecer um diálogo entre a Universidade e a Escola Pública, o PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, por meio da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, está proporcionando ao curso de Licenciatura em Matemática, do UNISAL-Lorena, em parceria com uma escola pública em Guaratinguetá-SP, desde 2012 a oportunidade do desenvolvimento do projeto SAAM – Serviço de Acompanhamento de Aprendizagem Matemática.

Este projeto, que no ano de 2015, está sendo desenvolvido por seis licenciandos, sob a supervisão de um professor da escola e de um coordenador de área da universidade, acompanha vinte e quatro alunos do Ensino Fundamental II com problemas de aprendizagem matemática.

O apoio ao aprendizado dos alunos que participam do projeto se dá através da utilização de jogos pedagógicos construídos pelos próprios licenciandos procurando integrar teoria/prática, ensino superior/educação básica, além de incentivar o gosto pela Matemática. As aulas se realizam no Laboratório de Matemática - LABMAT, nas dependências da escola.

OBJETIVOS

Dentre os objetivos propostos pelo SAAM, destacam-se:

- Valorizar a licenciatura e o professor de matemática;
- Favorecer a colaboração entre o ensino superior e a educação básica;
- Formar grupo de estudos, com o intuito de pesquisar metodologias inovadoras;
- Sanar defasagens de aprendizagem Matemática.

MARCO TEÓRICO

Práticas como leitura, discussão e reflexão sobre os Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática (1998), Currículo do Estado de São Paulo: Matemática e suas tecnologias (2012), documentos norteadores da educação básica do nosso Estado e os planos

de ensino dos professores de Matemática, fazem parte do processo de desenvolvimento do projeto SAAM. Ligado a essa formação teórica dos bolsistas há o levantamento dos possíveis conteúdos a serem trabalhados com os alunos através de jogos; elaboração, juntamente com os professores das classes envolvidas, de atividades para diagnosticar as dificuldades em Matemática dos alunos acompanhados; pesquisa, seleção e/ou criação, construção e aplicação dos materiais e jogos pedagógicos, de acordo com as necessidades desses alunos; análise dos resultados dessa aplicação com verificação da eficácia ou não dos jogos aplicados; necessidade de modificações nas regras dos jogos; relatórios aos orientadores (professor supervisor e coordenador de área) a cada atividade aplicada e por aluno acompanhado.

O acompanhamento da aprendizagem de educandos com dificuldades em matemática, através da exploração concreta de materiais pedagógicos, em especial jogos matemáticos, é a principal finalidade deste projeto, pois para PIAGET (1971) apud MOURA e VIAMONTE (s/d), “os jogos estão na essência da vida da criança, assim a atividade lúdica está no berço da intelectualidade e indispensável para a prática educativa”.

Assim, após pesquisas são escolhidos alguns materiais e/ou jogos que exploram conceitos matemáticos de forma instigante e motivadora, e que levam o aluno a sanar suas dificuldades não apenas em um conteúdo específico, mas em vários deles concomitantemente.

Entretanto, ressalta-se que, ao utilizar tais materiais, só se dá prosseguimento a um novo conteúdo quando se analisa que a dificuldade primeira diagnosticada no aluno foi sanada, metodologia esta sugerida por Castelnuovo (1970) e Matos e Serrazina (1996).

Alguns dos materiais e/ou jogos que têm sido utilizados no serviço de acompanhamento aos alunos de matemática são industrializados; alguns são pesquisados em livros e/ou *sites* eletrônicos e outros são criados pelos bolsistas; alguns são construídos com o material de consumo disponibilizado para o projeto e outros com material reutilizável.

METODOLOGIA

A proposta do Serviço de Acompanhamento da Aprendizagem Matemática visa o estudo e a exploração dos jogos pedagógicos para diagnosticar, compreender e acompanhar o processo de aprendizagem matemática dos educandos, de maneira concreta e com materiais apropriados a cada caso e a prática de desenvolvimento de trabalhos em grupo. Bem como educar e incentivar a prática da utilização de materiais reutilizáveis na construção de tais jogos.

Dentre os jogos que estão sendo utilizados destacam-se: Matix, Duelo de Tampinhas, Dama Chinesa, Número a Número, Bingos matemáticos e Tangram.

RESULTADOS

Este projeto encontra-se em desenvolvimento, entretanto é possível observar que o uso de jogos pedagógicos para sanar defasagens de conteúdo em Matemática tem resposta positiva, desde que aplicados de acordo com as necessidades dos alunos.

É notório que a capacidade de cálculo mental, o desenvolvimento de trabalho em grupo e o raciocínio lógico dos alunos melhoraram ao participarem do projeto. Essa melhora foi notada também pelos professores de Matemática da escola.

REFERÊNCIAS

CASTELNUOVO, E..**Didática de La matemática moderna**. México,Trillas, 1970.

MATOS,J.M. & SERRAZINA,M. de L..**Didáctica da matemática**. Lisboa, Universidade Aberta,1996.

OLIVEIRA,Patrícia A..**Uso de Jogos no ensino de Matemática**, 2006.

BRASIL.Secretaria de Educação Fundamental.**Parâmetros Curriculares Nacionais**. Matemática/Secretaria de Educação Fundamental.Brasília MEC/SEF, 1998.

SÃO PAULO.**Currículo Estadual de Matemática**. Arte/Coord.Maria Inês Fini: SEE, 2012.

Artigo: **CONCEITO E JOGOS NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**, disponível em:
<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfguQAF/conceito-jogos-na-educacao-matematica>.
Acesso em: 26 junho de 2015