

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS CONCRETOS PARA O ENSINO DE MULTIPLICAÇÃO PARA ALUNOS COM DÉFICIT DE APRENDIZAGEM

Paulo S. S. Freire e Martha H. da C. Alves (Bolsistas de Iniciação à Docência – Pibid-Informática), Carlinho V. de Sousa e Sérgio S. S. Filho (Orientadores), e-mail: sergio_zort@hotmail.com, mhcostta@hotmail.com, profcarlinho@unemat.br, santos@unemat.br

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT - Campus de Alto Araguaia /Faculdade de Letras, Ciências Sociais e Tecnológicas - FALECT, Departamento de Computação

Palavras-chave: Déficit de Aprendizagem, Materiais Concretos, Multiplicação, Tecnologia.

Resumo

Esse trabalho tem como objetivo relatar as experiências vividas por dois alunos bolsistas de iniciação a docência (ID) do subprojeto Pibid-Informática da UNEMAT – Campus de A. Aia, na Escola Estadual Maria Auxiliadora, que por meio de materiais concretos como: palitos, blocos de madeira e cartas coloridas auxiliaram alunos com dificuldades em aprender Matemática, em específico a tabuada de multiplicação. A metodologia utilizada pelos ID's foi planejada seguindo as atividades propostas pela professora supervisora da escola, a mesma elaborava os exercícios para os alunos e nós ID's sentávamos com eles, utilizando os palitos explicávamos os conceitos de multiplicação por meio de soma. Na sequência os alunos realizavam as atividades sozinhos utilizando os palitos. Foram utilizados também outros materiais concretos para realizar as mesmas atividades. Como complemento às atividades, propomos usar o software educativo *TuxMath* do sistema operacional Linux Educacional 5.0, no laboratório de informática da UNEMAT. O *TuxMath* é um game onde o jogador pode escolher uma das quatro operações aritméticas ou as quatro ao mesmo tempo. O jogador precisa resolver a operação matemática e digitá-la no teclado obedecendo a um limite de tempo, ou as casas dos pinguins serão abatidas por bombas. No laboratório de informática com os alunos posicionados nos computadores orientamos os estudantes a acessar o recurso educacional, o qual já estava configurado para trabalhar somente com multiplicação. No primeiro momento os estudantes tiveram um pouco de dificuldade no jogo, isso talvez porque nunca tiveram contato com um software educativo, mas no decorrer das aulas percebemos que os alunos passaram a resolver as contas de multiplicação no software com mais facilidade. Ao final dos trabalhos notamos uma melhora na aprendizagem dos alunos para a resolução dos exercícios de multiplicação no caderno, associamos isso ao uso do material concreto em sala de aula, e comprovamos com os resultados positivos

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

durante o uso do software educativo *TuxMath*, o que nos deixou bastante entusiasmados para seguir o trabalho.