

# APROXIMANDO A MATEMÁTICA DA REALIDADE DO EDUCANDO

Willian Carvalho da Silva (Bolsista)<sup>1</sup>

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Regina Litz Lablém (Orientadora)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante Bolsista do Curso de matemática da UEMS, Unidade Universitária de Cassilândia; E-mail: [williancarvalhodasilva@yahoo.com.br](mailto:williancarvalhodasilva@yahoo.com.br)

<sup>2</sup>Professora do curso de matemática da UEMS, Unidade Universitária de Cassilândia; E-mail: [lamblem@uems.br](mailto:lamblem@uems.br)

Área temática: Ciências exatas e da terra

**Resumo:** Este projeto tem como finalidade apresentar os conceitos de matemática de uma forma prazerosa e contextualizada que se estende muito além da sala de aula, porém, sem perder o formalismo no tratamento da disciplina. A ideia geral é relacionar a teoria com o cotidiano do aluno, abordando os conteúdos de maneira mais dinâmica do que geralmente são abordados em sala de aula regular. Para isso, usamos como recursos jogos, internet e vídeos. As atividades oferecidas através deste projeto acontecem como aulas de reforço, as quais são ministradas respeitando a ementa proposta para o ano letivo da escola em que o projeto é desenvolvido. Assim, trabalhamos com o intuito de aproximar a matemática da realidade dos alunos, despertando o interesse dos mesmos por essa disciplina que é de suma importância em vários setores das atividades humanas.

**Palavras Chaves:** Ensino. Educação. Aprendizagem.

## Introdução

O baixo número de aulas disponíveis de matemática no Ensino Fundamental das escolas e em algumas situações um grande número de alunos nas salas de aula, dificulta o atendimento individual por parte do professor e o aprendizado por parte dos alunos. Sendo assim, este projeto visa ampliar o contato do aluno com a disciplina de matemática em horário extra-classe. Além disso, propomos aulas mais dinâmicas e divertidas para que os alunos tenham um contato mais direto e agradável com a referida disciplina.

Ressaltamos ainda a necessidade do aluno se familiarizar mais com a tecnologia, visto que há uma infra-estrutura disponível para isso na escola em que o projeto está sendo desenvolvido.

Assim, o objetivo deste projeto é reforçar os conteúdos trabalhados no quadro negro pelo professor em sala de aula regular, despertando o interesse dos alunos para a disciplina de matemática, bem como incentivar os alunos a serem mais críticos e ativos no processo de ensino-aprendizagem. Este projeto ainda tem como objetivo contribuir com a formação do acadêmico, pois, possibilita ao acadêmico o contato direto com a escola e com o educando, contribuindo significativamente para sua formação.

### **Material e métodos**

Este projeto está sendo desenvolvido em parceria com a Escola Estadual São José, atendendo os alunos do Ensino Fundamental (6º ano, 7º ano, 8º ano e 9º ano).

Usamos como materiais auxiliares jogos, computadores e vídeos, além dos materiais escolares rotineiros, tais como, cadernos, canetas, pincéis e etc. Entre as bibliografias utilizadas para elaboração das aulas podemos destacar Dante (2003), Dante (2006), Iezzi (2009) e Lima (2010) e sites acessados.

Contextualizamos as aulas abordando situações problemas relacionados com o cotidiano dos alunos e exploramos os conteúdos através de jogos, dinâmicas de grupo, desafios e resolução de situações problemas.

O projeto tem funcionamento de 20 horas semanais, sendo essas horas divididas entre preparo de aulas, reuniões com a orientadora e aplicação das aulas.

### **Resultados e Discussão**

Este projeto tem demonstrado ser de grande relevância para o aprendizado dos alunos, pois, os alunos têm apresentado melhora significativa de desempenho na disciplina de matemática. Além disso, temos proporcionado ao aluno a oportunidade de desenvolver um raciocínio matemático de uma forma dinâmica, e voltada para o seu cotidiano, ou seja, apresentamos a matemática diferente da tradicional, mecanizada, fazendo com que o educando perceba como a matemática pode tornar-se mais interessante e agradável quando é vista sob outros aspectos. De certa forma este projeto tem contribuído para uma visão positiva da matemática, por parte do educando.

E por fim, este projeto ainda tem favorecido o desempenho do professor em sala de aula, pois as dificuldades dos educandos estão sendo amenizadas, de modo a facilitar o desenvolvimento dos demais conteúdos pelo professor, sem comprometer o aprendizado dos alunos.

## **Conclusões**

O projeto ainda está em andamento, apresenta bons resultados até o momento, dentre os objetivos alcançados até então, está a evolução gradativa do aprendizado dos alunos e suas dificuldades sendo amenizadas.

Este projeto ainda tem permitido alcançar interdisciplinaridade entre os conteúdos e disciplinas do Ensino Fundamental, proporcionando ao aluno a oportunidade de observar a utilidade da matemática e suas várias aplicações, e com isso pudemos perceber a evolução do interesse dos alunos pela disciplina de Matemática. Vale ressaltar, também, que este trabalho tem grande relevância para a comunidade como um todo. Além disso, o presente trabalho ainda tem proporcionado grande experiência ao acadêmico, pois tem contribuído de forma significativa para a formação contínua do mesmo.

Assim, este projeto tem possibilitado aos alunos as condições necessárias para que suas dificuldades na disciplina de Matemática sejam amenizadas, favorecendo o desempenho dos discentes em sala de aula regular.

## **Agradecimentos**

Agradeço à instituição UEMS por ter proporcionado a oportunidade de desenvolver este projeto e ainda ter concedido a bolsa.

## **Referências**

DANTE, Luiz Roberto. 2003. **Matemática**: contexto e aplicações. São Paulo. Ed. Ática.

DANTE, Luiz Roberto. 2006. **Tudo é Matemática**. São Paulo. Ed. Ática.

IEZZI, G. et al. 2009. **Fundamentos de Matemática Elementar**. 11 vols. São Paulo. Ed. Atual.

LIMA, Élon L. 2010. **Coleção do professor de matemática SBM**. Rio de Janeiro. Ed. Scipione.

<<http://www.somatematica.com.br>>. Acesso em: 26 jul. 2011.

<<http://www.ojogos.com.br/jogos/matematica/matematica.html>>. Acesso em: 26 jul. 2011.

<[http://iguinho.ig.com.br/zuzu/jogo\\_matematica.html](http://iguinho.ig.com.br/zuzu/jogo_matematica.html)>. Acesso em: 26 jul. 2011.

## Anexos

