



INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DA MATEMÁTICA: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA

Congresso Online de Licenciaturas, 2ª edição, de 24/08/2021 a 26/08/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-72-2

CRESCENTI; Eliane Portalone ¹, CASTILHO; Katlin Cristina de ²

RESUMO

Em função da pandemia da COVID-19 e suas implicações, como a necessidade de isolamento social e as severas restrições de circulação, as práticas educacionais, na dinâmica não presencial, se colocam como um grande desafio tanto para docentes quanto para crianças, jovens e suas famílias. Diante desse contexto, este estudo tem como objetivo discutir uma prática de intervenção pedagógica no ensino da matemática realizada por meio remoto em 2020. Tratou-se de atendimentos a uma criança de 9 anos com quadro de ansiedade, avaliado por profissionais e acompanhada por psicólogo, e com dificuldades na aprendizagem da matemática. O acompanhamento deu-se por uma professora licenciada em matemática, psicopedagoga e doutora em educação, com o objetivo do fortalecimento do vínculo familiar em relação ao seu processo de aprendizagem e encorajamento da criança quanto à matemática, dada a sua insegurança em relação à disciplina. Em um primeiro momento, o método de trabalho envolveu aplicação de entrevista semiestruturada com a família para melhor compreender o contexto das dificuldades apresentadas e conversas informais com a criança para identificar as dificuldades com relação à matemática. A avaliação inicial ocorreu por meio de atividades diversificadas elaboradas pela professora para obter melhor conhecimento sobre as habilidades em matemática como operações básicas, frações, geometria, interpretação de texto em problemas, leitura de gráficos, lógica, pensamento algébrico, probabilidade. Como método interventivo, foram trabalhados jogos matemáticos on-line, com prática de resolução de problemas em aplicativos pedagógicos, material elaborado pela professora e material escolar da aluna, com sistematização dos conhecimentos matemáticos realizados por meio das explicações da docente e estratégias de estudo em casa. Para o trabalho com os aspectos da ansiedade e da insegurança da criança, foram criados três personagens virtuais, cada um com potencialidades e limitações no conteúdo da disciplina em questão. Essa transposição das dificuldades para os personagens se mostrou fundamental para que a criança melhor reconhecesse suas próprias

¹ Faculdade de Tecnologia e Escola SENAI "Antonio Adolpho Lobbe" / UNICEP - Centro Universitário Central Paulista / Universidade Federal de São Carlos - UFSCar , eliane.crescenti@gmail.com

² Universidade Federal de São Carlos - UFSCar , katlincastilho@gmail.com

potencialidades e permitiu que a mesma fosse criando mais confiança na superação de suas dificuldades. Ao final do processo, consideramos que a prática realizada com a criança foi de grande relevância para o desenvolvimento das suas habilidades matemáticas, para o encorajamento em relação aos desafios propostos, bem como para a melhor superação dos seus erros construtivos, tendo sido possível obter resultados significativos em seu desenvolvimento, demonstrado também pelo seu rendimento escolar. Consideramos a relevância do olhar para a criança em seus aspectos emocionais, afetivos, culturais e cognitivos, como meio para projetarmos processos pedagógicos diferenciados. Destacamos que a ampla discussão sobre os métodos exitosos de práticas pedagógicas coloca-se como uma das principais formas de superação das limitações impostas pela necessidade de isolamento e emergência do ensino remoto na educação básica. Nesse contexto, consideramos a relevância dos jogos e dos aplicativos educativos para o ensino da matemática, a criatividade e mediação docente, como o papel dos personagens virtuais criados como mediadores do processo, e com proposição de atividades que vão ao encontro das necessidades da criança, constituindo-se como estratégias remotas para uma maior aproximação entre a criança, docente e conhecimento matemático.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino remoto, Jogos, Aprendizagem da matemática, Prática pedagógica