

# TAB & TEC: um novo olhar no processo de ensino-aprendizagem da matemática utilizando ferramentas tecnológicas

## INTRODUÇÃO

O cenário atual do processo de ensino-aprendizagem da rede pública municipal de ensino da cidade do Recife nas avaliações externas de Matemática evoluiu com o passar dos anos, porém ainda temos cerca de 76% dos estudantes com pouco ou quase nenhum aprendizado em Matemática (BRASIL, 2017a).

Diante dessa realidade, a UTEC Cordeiro planejou e implementou sua primeira turma do curso Tab & Tec para crianças do 4º e 5º ano, do ensino fundamental (Figura 1), vindos de escolas públicas ou privadas no período de abril/2017 a junho/2017 no total de 42 horas/aulas com turmas de 20 crianças, cujo objetivo é mediar, por meio de jogos, da leitura e do uso da tecnologia, o aprendizado de conteúdos da matemática à vida escolar das crianças.



Figura 1. Crianças do 4º e 5º ano, do ensino fundamental, que formaram a primeira turma do curso Tab & Tec.

## PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS/ METODOLÓGICOS

Planejou-se as atividades seguindo unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades previstas na área de Matemática da BNCC (BRASIL, 2017a).

Registrou-se os planejamentos no aplicativo Classroom. Cada encontro teve, obrigatoriamente, três momentos, a saber:

Barbara Cristina Sampaio Florêncio<sup>1</sup>; Fabiana Silva Barboza dos Santos<sup>1</sup>

1. Professor da Rede Municipal de Ensino do Recife. E-mail: bcsflorenco@gmail.com

Recebido em 20.11.2017

Aceito para publicação em 13.12.2017

[a] dinâmica de mediação de leitura abordando temas da matemática;

[b] atividades utilizando jogos de tabuleiro produzidos seguindo as orientações dos livros Cadernos do Mathema – Jogos de Matemática de 1o a 5o ano e Cadernos do Mathema – Jogos de Matemática de 6o a 9o ano (SMOLE, 2007); e jogos de tabuleiro dos Projetos Matemática em Jogo (MAJOG) e MindLab; e

[c] atividade dirigida utilizando plataformas digitais como os sites [www.educandus.com.br](http://www.educandus.com.br) e <https://pt.khanacademy.org/>.



**Figura 2.** Estudantes da rede pública municipal de ensino da cidade do Recife utilizando plataformas digitais durante o curso Tab & Tec.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com os responsáveis pelos alunos, houve significativa melhora na aprendizagem de Matemática na escola.

Este fato ocorreu porque os cursistas utilizaram diferentes estratégias ao jogar, melhorando o raciocínio lógico-matemático.

Observou-se ainda maior clareza ao utilizar algoritmos para alcançar os objetivos dos jogos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, o ensino da Matemática deve ser visto de forma diferente, onde o aluno possa decidir e compreender o conteúdo com eficiência.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Índice de Desenvolvimento da Educação Básica:** Disponível em: <<https://www.ideb.inep.gov.br/>>. Acesso em: 30 de agosto de 2017a.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum.** Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 30 de agosto de 2017b.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Cadernos do Mathema:** jogos de matemática de 1º a 5º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.