

Nome: Ygor de Souza Mendes.

Regional: Metropolitana I.

Tutor: Viviane Lima Noronha.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem da linguagem algébrica costuma ser bastante difícil e traumática para os educandos das séries iniciais do ensino fundamental II e NEJA, acostumados, até então, apenas com a aritmética. Este momento inicial de contato com a álgebra é uma ruptura com a matemática "concreta" da aritmética, para uma entrada na matemática "abstrata" da álgebra. Os alunos muitas vezes ainda não estão preparados para essa nova linguagem e, os professores, por vezes, não se dão conta do delicado momento de transição e do amadurecimento que compreender a álgebra exige. A linguagem matemática e a linguagem algébrica, em especial, apresentada aos educandos muitas vezes de forma descontextualizada, pronta, cheia de incógnitas a serem decifradas, carece de sentido, e os alunos se ressentem dessa aparente falta de significado. Propor aos alunos um jogo (em duplas), no qual a partir de uma adaptação do jogo Bingo. Essa atividade consiste em dar sentido e/ou significado a utilização de letras e símbolos de forma lúdica.

DESENVOLVIMENTO

1ª etapa

Reconhecimento e identificação de uma equação.

Utilizando o livro do modulo 2 – unidade 3 , farei leitura da parte introdutório da pagina 113, com as situações apresentadas, faremos uma troca de conhecimentos. E com o suas escolhas baseadas no seu cotidiano qual situação seria melhor para o seu caso. E assim, com as trocas de ideias com todos os educandos, teremos, uma visão de muitas possibilidades, mas, com termos fixos e outros variáveis. Sendo assim, o primeiro reconhecimento de uma equação.

2ª etapa

Determinando uma raiz de uma equação.

Proponha aos alunos a seguinte situação:

“a) Se alguém lhe perguntar:

Pergunta: “O triplo de um número é 6. Pode adivinhar que número é esse?”

Durante a discussão entre os educandos, observo como estão resolvendo a questão, de modo que os alunos façam a atividade utilizando seus próprios recursos e experiências de vida e agora acadêmica.

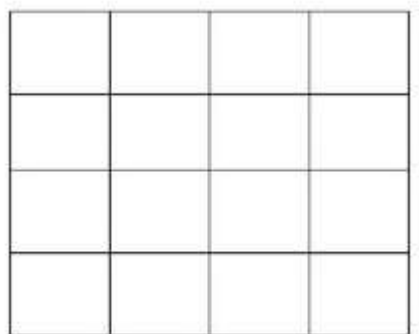
Após a discussão, solicitando que digam a forma de representação algébrica que utilizaram. E logo

após, anotarei as representações no quadro e em seguida discutirei com a classe qual seria a forma mais adequada. E assim introduzindo e desenvolvendo a seção 1, 2 e 3 do modulo.

3ª etapa

Adaptação do jogo Bingo

Os educandos distribuíram as folhas quadriculadas(imagem abaixo)para sua dupla, e poderão escolher qualquer numero inteiro positivo de 1 a 32 e colocaram dentre os quadrados.



O professor preparará uma lista de equações, que podem varias a dificuldade que se adapte ao nível do grupo de educandos e sorteará as equações.

O objetivo é resolver as equações e descobrir a raiz da equação. Ganha quem obtiver todos os números na folha quadriculada.

Com esta atividade lúdica, pretende-se que os educandos aumentem sua compreensão, reconheçam, identifiquem e determinem a raiz de uma equação polinomial.

MATERIAL DE USO

- Folhas(xerox)

AVALIAÇÃO

Propor uma atividade individual de tradução em linguagem algébrica e resolução de alguns problemas comuns no livro, adequados à realidade da sua classe.

BIBLIOGRAFIA

- Matemática e suas tecnologias. Modulo 1 – Matemática / Cléa Rubinstein – Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2013,
- Revista Nova Escola, São Paulo, Novembro 2009 – Educação a distancia – Editora Abril.
- Revista Nova Escola, São Paulo, Dezembro 2012 – EJA – Editora Abril.
- Revista Calculo, São Paulo, Julho 2014 – Matemática para todos – Editora Segmento.