

ATIVIDADE DE INTERVENÇÃO

Simplificação de Expressões Algébricas

1. Introdução

Com o objetivo de desenvolver um conjunto de atividades educacionais que visam a simplificação de expressões algébricas envolvendo adição/subtração de monómios, na secção 2 faz-se referência a alguns referenciais teóricos.

Na secção 3, é descrita a atividade educacional e o número de alunos para a qual é dirigida (a um único aluno, a pequenos grupos ou à turma). E também descrito o objetivo educacional da atividade, a área cognitiva, o domínio matemático e os objetos matemáticos nas áreas de dificuldades identificadas através do questionário B2.

2. Quadro teórico de referência

As referências teóricas que nos ajudaram a delinear as atividades são:

1) Princípios do Universal Design for Learning (UDL) (Tabela 3), uma estrutura concebida especificamente para projetar atividades educacionais inclusivas (http://udlguidelines.cast.org/)

Tabela 3: Orientações da UDL

	Fornecer vários meios de	Fornecer vários meios de	Fornecer vários meios de AÇÃO e	
	ENVOLVIMENTO	REPRESENTAÇÃO	EXPRESSÃO	
	Redes afetivas	Redes de reconhecimento	Redes estratégicas	
	o "PORQUÊ" da aprendizagem	O "O QUÊ" da aprendizagem	O "COMO" da aprendizagem	
Adesão	Fornece opções para o Interesse no envolvimento: Otimizar a escolha individual e a autonomia Otimizar a relevância, o valor e a autenticidade Minimizar ameaças e distrações	Fornece opções para Percepção: Oferecer uma forma de personalizar a exibição de informações Oferecer alternativas para informações auditivas Oferecer alternativas para informações visuais	Fornece opções para Ações Físicas : • Variar o método de resposta e navegação • Otimizar o acesso a ferramentas e tecnologias de apoio	
Construção	Fornece opções para Esforço e Persistência: • Aumentar a relevância das metas e objetivos • Variar exigências e recursos para otimizar o desafio • Promover a colaboração e o espírito de equipa • Aumentar o feedback orientado para o professor	Fornece opções para Idiomas e Símbolos: • Esclarecer vocabulário e símbolos • Esclarecer a sintaxe e a estrutura • Ajudar a descodificação de texto, notação matemática e símbolos • Promover a compreensão entre as diferentes linguagens • Ilustrar através de múltiplas representações	Fornece opções para Expressão e Comunicação: Usar vários meios para comunicação Usar várias ferramentas para construção e estruturação Construir fluências com níveis graduados de suporte para prática e desempenho	



Interiorização	Fornece opções para Autorregulação: • Promover expectativas e crenças que otimizam a motivação • Facilitar habilidades e estratégias pessoais de enfrentar situações • Desenvolver a autoavaliação e a reflexão	Fornece opções para Compreensão: Ativar ou fornecer conhecimento prévio Realçar padrões, características, grandes ideias e relações Guiar o processamento e a visualização de informações Maximizar a transmissão e generalização	de recursos	
Meta	Alunos que são			
	Determinados & Motivados	Perspicazes & Conhecedores	Estratégicos e Focados	

O "Center for Applied Special Technology (CAST)" desenvolveu uma estrutura abrangente em torno do conceito de Universal Design for Learning (UDL), com o objetivo de focar a pesquisa, o desenvolvimento e a prática educacional na compreensão da diversidade e na facilitação da aprendizagem (Edyburn, 2005). A UDL inclui um conjunto de princípios, articulados em Diretrizes e Pontos de verificação¹. A pesquisa que fundamenta a estrutura da UDL é que "os alunos são altamente variáveis na sua resposta à instrução. [...] "

Assim, a UDL foca-se nessas diferenças individuais como um elemento importante para a compreensão e concepção de uma instrução eficaz para a aprendizagem.

Para atingir este objetivo, a UDL apresenta três princípios fundamentais: 1) fornecer vários meios de representação, 2) fornecer vários meios de ação e expressão, 3) fornecer vários meios de envolvimento. Em particular, as diretrizes do primeiro princípio têm a ver com os meios de percepção envolvidos na receção de certas informações e de "compreensão" das informações recebidas. Por sua vez, as diretrizes do segundo princípio levam em consideração a elaboração de informações/ ideias e a sua expressão. Por fim, as diretrizes do terceiro princípio tratam do domínio do "afeto" e da "motivação", também essenciais em qualquer atividade educacional.

Para as nossas análises, vamos focar-nos em particular nas diretrizes específicas dos três princípios. As diretrizes do Princípio 1 (fornecer vários meios de representação), sugerem propor diferentes opções de perceção e oferecer suporte para a descodificação de notações e símbolos matemáticos. Além disso, as diretrizes sugerem a importância de fornecer opções para padrões de destaque de compreensão, características, grandes ideias e relações entre noções matemáticas.

Além disso, as diretrizes do Princípio 2 (fornecer vários meios de ação e expressão) sugerem oferecer diferentes opções de expressão e comunicação para apoiar o planeamento e o desenvolvimento de estratégias. Finalmente, as diretrizes do Princípio 3 mostram como certas atividades podem atrair o interesse dos alunos, otimizando a escolha individual e a autonomia e minimizando ameaças e distrações.

Na secção 4, analisaremos exemplos de atividades, classificando-as tanto pelo tipo de aprendizagem matemática para que são projetadas como pela área cognitiva que apoiam.

¹ Para uma lista completa dos princípios, diretrizes e pontos de verificação e uma descrição mais extensa das atividades do CAST, visite http://www.udlcenter.org





2) O Projeto Europeu FasMed, que incidiu sobre a avaliação formativa em matemática e ciências, (https://research.ncl.ac.uk/fasmed/).sep

A avaliação formativa (AF) é concebida como um método de ensino onde "as evidências sobre o desempenho do aluno são obtidas, interpretadas e usadas por professores, alunos ou colegas, para tomar decisões sobre as próximas etapas na instrução que, provavelmente, serão melhores, ou melhor fundamentadas, do que as decisões que teriam tomado na ausência das evidências que foram evidenciadas "(Black & William, 2009, p. 7). O projeto FaSMEd refere-se ao estudo de William e Thompson (2007), que identifica cinco estratégias-chave para as práticas de AF no ambiente escolar: (a) esclarecer e partilhar intenções de aprendizagem e critérios para o sucesso; desenvolver discussões eficazes em sala de aula e outras tarefas de aprendizagem que evidenciem a compreensão do aluno; (c) fornecer feedback que ajude os alunos a progredir; (d) estimular os alunos como recursos de aprendizagem de uns para os outros; (e) estimular os alunos como donos de sua própria aprendizagem. O professor, os colegas do aluno e o próprio aluno são os agentes que ativam essas estratégias de AF.

Tabela 4: Estratégias de avaliação formativa

	Para onde o aluno se está a direcionar	Onde o aluno está agora	Como chegar lá
Professor	Esclarecer as intenções de aprendizagem e os critérios para o sucesso	2.Planear discussões eficazes em sala de aula e outras tarefas de aprendizagem que evidenciem a compreensão do aluno	3. Fornecer feedback que ajude os alunos a progredir
Colega	Compreender e partilhar intenções de aprendizagem e critérios para o sucesso	Estimular os alunos como re uns para os outros	ecursos de aprendizagens de
Aluno	Compreender as intenções de aprendizagem e os critérios para o sucesso	5. Estimular os alunos cor aprendizagem	no donos da sua própria

As atividades do FaSMEd são organizadas em sequências que englobam trabalhos de grupo em fichas de trabalho e discussão em aula, onde os trabalhos de grupo selecionados são discutidos por toda a turma, sob a orientação do professor. Tendo em consideração as estratégias de avaliação formativa e as funcionalidades da tecnologia, Cusi, Morselli & Sabena (2017, p. 758) desenvolveram três tipos de fichas para desenvolver em sala de aula:

- "(1) fichas de problemas: fichas de trabalho que apresentam um problema e fazem uma ou mais perguntas envolvendo a interpretação ou a construção da representação (verbal, simbólica, gráfica, tabular) da relação matemática entre duas variáveis (por exemplo, interpretando um gráfico de tempo-distância);
- (2) fichas de auxílio, destinadas a apoiar os alunos que enfrentam dificuldades nas fichas de problemas, fazendo sugestões específicas (por exemplo, questões norteadoras);
- (3) fichas de votação: fichas de trabalho solicitando uma votação entre as opções propostas ".

Os autores identificaram estratégias de feedback (Tabela 5) que o professor pode adotar para dar feedback aos alunos (Cusi, Morselli & Sabena, 2018, p. 3466). Essas estratégias são aplicadas na discussão em aula que é organizada pelo professor após o trabalho em grupo nas fichas.



Tabela 5:

Repetição	Quando o professor repete a intervenção de um aluno para chamar a atenção sobre a mesma. Frequentemente, durante a repetição, o professor enfatiza com a entoação de voz algumas palavras cruciais da frase. A reformulação ocorre quando o professor reformula a intervenção de um aluno, com o duplo objetivo de chamar a atenção da turma e tornar a intervenção mais inteligível para todos.
Reformulação	A reformulação ocorre quando o professor reformula a intervenção de um aluno, com o duplo objetivo de chamar a atenção da turma e tornar a intervenção mais inteligível para todos. A reformulação é aplicada quando o professor sente que a intervenção poderia ser útil, mas precisa ser comunicada de uma forma melhor para se tornar um recurso para os outros. [] As estratégias de repetição e reformulação [] fazem de um aluno (o autor da intervenção) um recurso para a aula.
Reformulação com apoio	Quando o professor, além de reformular, adiciona alguns elementos para orientar o trabalho dos alunos.
Recomeço	Quando o professor reage à intervenção de um aluno, que considera interessante para a turma, não dando um feedback direto, mas colocando uma questão relacionada. Desta forma, ao relançar o assunto, o professor fornece um feedback implícito [] sobre a intervenção do aluno, sugerindo que a questão é interessante e vale a pena ser aprofundada ou, inversamente, tem alguns pontos problemáticos e deve ser reformulada.
Destaque	O destaque ocorre quando o professor chama a atenção para duas ou mais intervenções, representando duas posições distintas, de modo a promover uma comparação. Em contraposição, [] os autores das duas posições podem ser recursos para a turma e também responsáveis pela sua aprendizagem.

A partir da experiência do FaSMEd, extraímos a ideia de criar atividades de sala de aula na perspetiva da avaliação formativa, que podem promover a inclusão.

3. Descrição

3.1. Dificuldades identificadas através do questionário B2

Detetámos dificuldades no seguinte item do questionário B2:

1. Simplifica:

d)
$$\frac{2a}{a} =$$

e)
$$\sqrt[2]{a^3} = a^-$$

Essas dificuldades estão relacionadas com a simplificação de expressões algébricas.



3.2. Área cognitiva e domínio matemático envolvido

A área de dificuldades identificadas através do questionário B2 está relacionada com o domínio da Álgebra. Em particular, as dificuldades estão relacionadas com a simplificação de expressões algébricas. Assim, Memória e Visuo-Espacial são as áreas cognitivas envolvidas.

3.2. Objetivos Educacionais

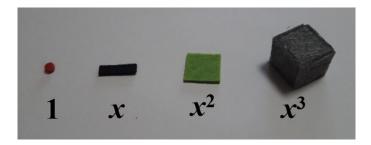
A atividade de intervenção visa simplificar expressões algébricas com adição/subtração de monómios, utilizando materiais manipuláveis.

3.3. Destinatários

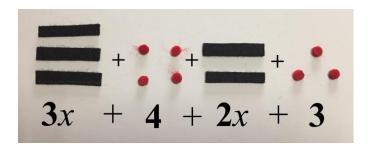
A atividade de intervenção deve ser dirigida a pequenos grupos.

3.4. Atividades educacionais

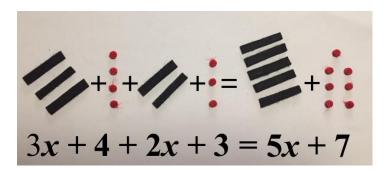
O professor apresenta aos alunos os materiais a serem usados e sua simbologia:



De seguida, o professor escreve a expressão algébrica 3x + 4 + 2x + 3 no quadro e pede aos alunos para representarem a mesma expressão, usando os materiais e a simbologia.



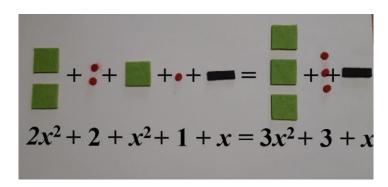
Após observar o conjunto de símbolos, o aluno deve escrever a expressão matemática e simplificá-la.





O mesmo processo será usado para simplificar outras expressões algébricas, como:

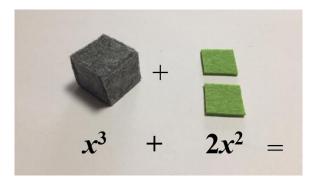
$$2x^2 + 2 + x^2 + 1 + x$$



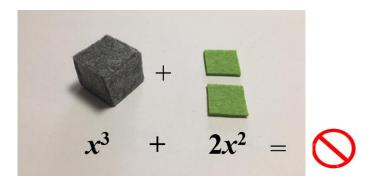
Os alunos podem simplificar mais expressões usando os materiais:

- $2x^2 + 1 + x^2 + 4$
- $2x^3 + x^2 + 3x + 1 + 2x^2 + 3$

Depois dos alunos simplificarem as expressões anteriores, o professor apresenta uma nova expressão e pede aos alunos que simplifiquem: $x^3 + 2x^2$.



Mais uma vez, recorrendo à simbologia, os alunos deverão concluir que não é possível simplificar a expressão indicada.





Por fim, o professor desafía os alunos a simplificar a expressão: $3x^3 - x^3$.



4. Referências

- [1] Karagiannakis, G. N., Baccaglini-Frank, A. E., & Roussos, P. (2016). Detecting strengths and weaknesses in learning mathematics through a model classifying mathematical skills. Australian J. of Learning Difficulties, 21(2), 115–141.
- [2] Workshop com o Dr. Giannis Karagianakis no Congresso Internacional de Dificuldades de aprendizagem da matemática, em Lisboa, 7,8 / 02/2020
- [3] Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 21(1), 5-31.
- [4] Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. Assessment in education, 5(1), 7-74.
- [5] Wiliam, D. (1999). Formative assessment in mathematics Part 2: feedback. Equals: Mathematics and Special Educational Needs, 5(3), 8-11
- [6] European Project FasMed (https://research.ncl.ac.uk/fasmed/)
- [7] Universal design for learning (UDL) principles (http://udlguidelines.cast.org/)