

EXPERIÊNCIAS DOCENTES EM OFICINA COM ALUNOS DE UMA TURMA DE 6º ANO UTILIZANDO METODOLOGIAS DO ENSINO DE MATEMÁTICA

BEATRIZ APARECIDA LEOPOLDINO DA SILVA ¹

RESUMO

EXPERIÊNCIAS DOCENTES EM OFICINA COM ALUNOS DE UMA TURMA DE 6º ANO UTILIZANDO METODOLOGIAS DO ENSINO DE MATEMÁTICA Beatriz Aparecida Leopoldino da Silva/beatrizsilva@alunos.utfpr.edu.br/UTFPR Ary Guimarães de Vasconcelos Neto/UTFPR Glaucia Maria Bressan/UTFPR Eixo Temático: Processos de ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo Este trabalho tem como objetivos ressaltar a importância da utilização de jogos no ensino de Matemática e relatar os resultados obtidos de uma oficina realizada durante atividades de Estágio Supervisionado. Sabe-se que a Matemática está presente na vida de todos, direta ou indiretamente e, mesmo sendo utilizada em diversas áreas do conhecimento, torna-se dispendioso mostrar sempre ao aluno, alguma aplicação ligada diretamente ao cotidiano dele, o que poderia motivá-lo e também estimular seu interesse pela disciplina (Barbosa e Carvalho, 2008). Contudo, com a dificuldade que os professores têm em trabalhar aplicações ou problemas contextualizados, acabam por priorizar a famosa "aula tradicional", conhecida pela sua mecanização, memorização e necessidade de abstração muito mais elevada. Dessa forma, a Matemática, não raramente, acaba se tornando a disciplina mais difícil para quem a estuda, pois, o discente simplesmente não entende porque usará aquele conteúdo, logo perde o interesse e passa a encarar esta ciência como algo impossível e irrelevante para quem não pretende seguir uma carreira acadêmica na área de exatas. Nestes casos, quando o aluno já não vê necessidade de adquirir conhecimento, fica a cargo do professor apresentar-lhe argumentos que, na maioria das vezes, acaba não conseguindo responder à pergunta de maneira satisfatória, o que é um reflexo do despreparo e da acomodação. Existem também casos em que o docente enxerga o aluno como um ser passivo, estando ali apenas para decorar vários métodos aritméticos e conseguir aprovação ao final do ano letivo, o que é uma meia verdade, mas também é um pensamento que acaba por limitar o desenvolvimento do estudante, principalmente se quem leciona não tem a capacidade de argumentar bem sobre o que ensina. É necessário, nestes casos, que o Professor atue como uma espécie de estimulante para a turma, incentivando-os e frequentemente os desafiando, sem abrir mão de uma metodologia de qualidade e didática, para então buscar ensinar

matemática atraindo a atenção dos alunos de outras formas que não sejam somente a aula tradicional. Outro fator notável neste contexto é o elevado índice de reprovação da disciplina, tanto pela desistência quanto pela falta de interesse já citada acima. Aliado a isso, existe também um grande temor e rejeição dos alunos, o que já se trata de uma questão cultural, pois a maioria dos estudantes deixam evidente a grande aversão à Matemática, mesmo que não tenham vivenciado nenhum momento traumático com a mesma. Isto ocorre pelo fato de ser uma matéria que exige mais atenção e capacidade de raciocínio por parte do aluno que outras matérias da educação básica, o que a torna, de fato, um desafio para os professores do ensino básico. Com o intuito de mudar essa realidade, as disciplinas de Educação Matemática dos cursos de Licenciatura em Matemática trazem em suas ementas a importância do uso de novas metodologias de ensino e aprendizagem, dentre essas metodologias podemos encontrar a Metodologia de Jogos, a qual está inserida nas chamadas "Tendências da Educação Matemática", e é com ela que daremos andamento nesse trabalho, visto que a oficina praticada com alunos da educação básica teve essa fundamentação, pois, segundo Cabral (2006), "[...] através de jogos, é possível desenvolvermos no aluno, além de habilidades matemáticas, a sua concentração, a sua curiosidade, a consciência de grupo, o coleguismo, o companheirismo, a sua autoconfiança e a sua autoestima". As atividades da oficina foram aplicadas em um colégio público, situado no Município de Uraí, do Estado do Paraná, cujo ensino é ofertado para alunos do sexto ao nono ano em períodos diurnos e, para jovens e adultos, no período noturno. A oficina foi aplicada para uma turma de sexto ano. Seu planejamento foi iniciar com uma breve revisão sobre o conteúdo de potências e raízes, seguida por três atividades lúdicas. Os objetivos gerais foram: desenvolver habilidades de raciocínio, como organização, atenção e concentração para a resolução de atividades diferenciadas; resolver problemas relacionados ao conteúdo; compreender a importância do trabalho em equipe. A primeira atividade consistiu em fazer uso de dobraduras a fim de relacionar a quantidade de dobras com o número de divisões no papel, utilizando o conceito de Potência e Raiz Quadrada, já abordados em sala de aula anteriormente. Foram utilizados, como materiais, folhas de sulfite coloridas, lápis, borracha e uma ficha para registrar as observações. A segunda oficina consistiu em um jogo de perguntas e respostas, trabalhado com a turma dividida em 2 grupos de 12 alunos que deveriam competir entre si para responder as questões apresentadas pelos professores. O objetivo dessa atividade foi desenvolver habilidades de raciocínio, assim como, atenção, organização e concentração nos alunos para a resolução das questões, além de trabalhar a importância do trabalho coletivo. Por fim, a terceira atividade consistiu em um bingo matemático cujas entradas das cartelas eram os resultados obtidos de operações sobre o conteúdo, as quais foram sorteadas uma a uma com o intuito dos alunos resolverem e verificarem se o resultado obtido constava em sua cartela. O objetivo dessa atividade, foi desenvolver no aluno a habilidade do raciocínio rápido e a concentração. Em relação à primeira atividade, é importante ressaltar que, no decorrer de

sua realização, todos trabalharam em conjunto com os professores e não houve dificuldades em realizar o que foi proposto. Já em relação a segunda, por ser uma atividade de competição, ficou evidente, logo no início, que a tranquilidade da atividade anterior já não seria alcançada, porém, mesmo com a turma mais agitada, destacou-se o trabalho de equipe dos grupos. A terceira atividade teve início logo após o intervalo; por esse motivo, os alunos já estavam eufóricos e demonstravam pouco interesse para participar e, portanto, foi a atividade que apresentou maior grau de dificuldade, além de ser individual e, com isso, cada aluno precisava de uma atenção especial. Porém, foi possível finalizar a atividade conforme o tempo previsto. Ao final destas três atividades e de um total de 5 horas/aula, notou-se que, ter a atenção de uma turma de 6º ano por todo este tempo é, de fato, uma tarefa árdua. Por outro lado, evidenciou-se que foi possível, por meio das metodologias utilizadas, ter uma participação mais ativa dos alunos e um maior interesse da parte deles para resolver problemas matemáticos por meio de jogos. Por isso, a utilização de metodologias diversificadas pode propiciar um ambiente mais convidativo para que o aluno participe ativamente das atividades propostas. Pode-se observar que é possível, no processo de ensino da Matemática, levar os alunos a se envolverem e a participarem como sujeitos ativos, o que depende tanto do professor como dos métodos e materiais didáticos utilizados. Palavras-chave: Ensino de Matemática, Metodologias para o Ensino, Jogos Matemáticos, Oficina. Referências BARBOSA, Sandra Lucia Piola; CARVALHO, Túlio Oliveira de. Jogos matemáticos como metodologia de ensino aprendizagem das operações com números inteiros. Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional da Universidade Estadual de Londrina (UEL), p. 1948-8, 2008. CABRAL, Marcos Aurélio et al. A utilização de jogos no ensino de matemática. 2006.

Palavras-chave: .