

CONTRIBUIÇÕES PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA PARA O PROJETO QUEM SABE ENSINA: EXPERIÊNCIAS LÚDICAS EM REDENÇÃO - CE

Aderlan Da Silva Lima¹
Joana Tiago Fachi Jasse²
José Andreydson Souza De Oliveira³
Prof.^a Garden Kilvia Moraes Franco⁴
Prof. Ms. Assis Anderson Ribeiro Da Silva⁵

RESUMO

A presente pesquisa objetiva socializar a iniciativa da Secretaria Municipal da Educação de Redenção - CE - Programa Aprendizizes Criativos, através das ações do Projeto de Extensão: Quem Sabe Ensina, parceria com a Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). Fundamenta-se no empenho pela garantia da melhoria nos índices de aprendizagem (leitura e escrita) e de Matemática básica dos/as estudantes do Ensino Fundamental da rede municipal. O relato de experiência refere-se ao período letivo do ano de 2024, e enfoca a área de Matemática com o objetivo de apresentar a promoção do conhecimento através de atividades lúdicas. Constituiu como contribuição da experiência as práticas desenvolvidas na disciplina de Laboratório de Matemática, da Licenciatura em Matemática, como aporte de futuros docentes na atuação ao ensino de jovens que apresentaram lacunas de aprendizagem, uma estratégia pedagógica para a recuperação e melhoria do desempenho escolar estudantil. A primeira etapa do projeto consistiu na identificação/mapeamento de estudantes com dificuldades de aprendizagem através da aplicação de testes diagnósticos que contemplaram operações básicas de Matemática, aqui representada em duas escolas públicas de Ensino Fundamental - Anos Finais do município, Escola Francisco Januário da Costa e Escola Cecília Pereira; também fez parte o processo de diálogo crítico-reflexivo com coordenadoras/es pedagógicas/os escolares sobre: a coleta de informações sobre o contexto educacional e social, as especificidades referente ao desempenho estudantil público-alvo do projeto, o tipo de abordagem didática através de métodos mais eficazes para a recuperação da aprendizagem das/os estudantes. Posteriormente, planejou-se e executou-se jogos lúdicos, abordando conceitos matemáticos como as quatro operações, raciocínio lógico e geometria, tanto no formato físico quanto digital. Em síntese, os resultados analisados de forma preliminar indicam que o uso de jogos lúdicos contribuem efetivamente para o engajamento das/os estudantes e facilitou a recuperação de conteúdos básicos de Matemática. Conclui-se que a inserção de práticas lúdicas e colaborativas no ensino pode reduzir as lacunas de aprendizagem, proporcionando um ambiente mais dinâmico e inclusivo para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Práticas pedagógicas; Laboratório de Matemática; Experiências lúdicas.

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, Instituto de Ciências Exatas e da Natureza, Discente, aderlanlimapp@aluno.unilab.edu.br¹

UNILAB, Instituto de Ciências Exatas e da Natureza, Discente, jassejoana@gmail.com²

UNILAB, Instituto de Ciências Exatas e da Natureza, Discente, joseandreydson@aluno.unilab.edu.br³

Prefeitura Municipal de Redenção, Secretaria Municipal da Educação, Docente, gardenk25@gmail.com⁴

Prefeitura Municipal de Redenção, Secretaria Municipal de Educação, Docente, assis_anderson@yahoo.com.br⁵