RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: TRABALHANDO A MATEMÁTICA COM ATIVIDADES LÚDICAS NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

JoÃo de Sousa Oliveira Filho [1], Antonia Raquel da Silva Rocha [2], Joserlan Perote da Silva [3]

RESUMO

O presente trabalho se espelha no PROJETO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, desenvolvido durante as atividades do Programa Residência Pedagógica, na Escola Municipal Padre Antônio Crisóstomo, na cidade de Acarape, onde apresenta intervenção na educação do município, principalmente na escola, no que se refere ao ensino e aprendizagem de seus alunos, buscando sempre estar ativo no educar e construir índices educativos relevantes para a instituição. Esta apresentação trás um pouco da importância do programa residência pedagógica e de como este foi fundamental para a elaboração do projeto, que por vista, obteve ótimos resultados nas realizações das oficinas e apresentações dos trabalhos desenvolvidos no projeto para a vida e aprendizagem desses alunos, bem como assimilar a eficácia de propor aulas didáticas para os discentes, como forma de dinamizar as aulas e melhorar a relação dos alunos com a matemática. O objetivo desta apresentação são expor as dificuldades durante este processo e mostrar os resultados alcançados no Programa residência pedagógica. Os resultados obtidos foram agradáveis em relação às expectativas sobre o Programa Residência Pedagógica e suas contribuições possibilitaram esta intervenção na escola.

Palavras-chave:

Residência. Educar. Ludicidade. Aulas didáticas. Ensino.

[1] Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto das Ciências Exatas e da Natureza, Discente, e-mail: joaofilho3405@gmail.com
[2] Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto das Ciências Exatas e da Natureza, Discente, e-mail: rqlrocha76@gmail.com
[3] Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto das Ciências Exatas e da Natureza, Docente, e-mail: joserlanperote@unilab.edu.br

INTRODUÇÃO

Há algum tempo, conta com a intervenção do Programa Residencia Pedagógica nas escolas públicas dos municípios nos arredores da Universidade Federal UNILAB (Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira), o mesmo vem promovendo além do auxílio as escolas públicas, uma vasta e enriquecedora trajetória na vida acadêmica dos futuros professores, atuais licenciandos da instituição, permitindo a estes terem uma vivência como professores atuantes da profissão.
A presença de formandos dentro das escolas tem resultado em grandes efeitos para a composição do corpo escolar, antes disso poderia ser com um simples estagiário, mas hoje o programa permite ser visto com outros olhos, são mais oportunidades e mais vivências para serem exploradas em um curto prazo de tempo, as atividades trabalhadas é um conjunto de muitas exigências feitas para se ter resultados positivos dentro da instituição e colaborar significativamente para que essa possa crescer em índices nas provas internas e externas, tendo como papel importante, o residente de estar auxiliando para que esses resultados aconteçam.
Durante esse percurso, além de auxiliar nas atividades, teve a oportunidade de desenvolver um projeto no decorrer de suas experiências, observando as necessidades dos estudantes na medida em que ía convivendo mais um pouco a cada dia com eles. A escola além de trabalhar bastante sempre com o olhar voltado para o aprender do aluno, ainda assim, deixava a desejar como todas as outras, e pôde o colocar ali na missão de levar algo positivo, na função de futuros professores de aproveitar aquele espaço e tentar preenchê-lo com conhecimentos, técnicas, força de vontade e muita fé na educação de seu país e principalmente dos municípios do interior do estado que se encontram na região do maciço de Baturité.
Viu a oportunidade de agir, construir algo que explicasse o porquê que o aluno não conseguia aprender matemática e passou a questionar isso como forma de solucionar tal indagação e deficiência na disciplina. A partir das grandes análises, em sala de aula como professor regente, reviu a ideia de ludificar o seu ensino, preparar o aluno sem que ele perceba, mas tendo aquilo como fundamental para sua vida, não mostrar que eles precisam aprender matemática, mas mostrar que eles precisam dela para vencer literalmente os jogos. A experiência era trazer os números para as mãos e os alunos poderem manuseio de tal forma que conseguissem executar as operações básicas em cálculos mais complexos.
Com a utilização dos jogos focados para desenvolver o interesse do aluno em aprender matemática, podemos conseguir resultados extraordinários, no que diz respeito principalmente ao ensino fundamental. Para este trabalho, tendo em vista a Escola Municipal de Educação Fundamental Padre Antônio Crisóstomo, escola onde atuou como bolsista do RP e realizou as oficinas desenvolvidas durante o programa para os alunos, a mesma, localiza-se na cidade de Acarape/CE.
Por meio deste projeto, pretende apresentar uma maneira inovadora de caprichar no ensino e aprendizagem na área da matemática, trabalhando saberes cobrados, principalmente nas provas externas como: SPAECE, Prova Brasil e outras, focando nos anos finais como 9º ano, aprimorando as técnicas de ensino, trabalhando novas metodologias de aprendizado, tendo como objetivo reconhecer os principais conteúdos cobrados e estudá-los através dos trabalhos desenvolvidos nos minicursos, oficinas e palestras. Com estes, dando uma bagagem maior para os estudantes, os preparando para as provas externas a cada ano, facilitando seus ingressos em escolas de nível técnico e futuramente nas universidades.

METODOLOGIA

Nesse contexto, era notório encontrar alguns empecilhos, como por exemplo, que jogo usar? Não precisaria apenas da idéia, queria idéias que fossem possíveis de execução. Partindo disso, levantou várias vezes a hipótese de construir os próprios jogos, daí levando em consideração os grandes pesquisadores que também foram importantes para a construção desse trabalho, que incluem em seus estudos o ensino da matemática usando de ferramentas lúdicas para facilitar a aprendizagem, não pensou diferente, alguns jogos são fáceis de serem mais vistos com admiração, por alguns alunos do que simplesmente um conteúdo notado no quadro, é tão fácil pegar os números e movê-los de uma mão a outra do que meramente o colocar numa folha para

efetuar uma contagem.
O processo de construção, não foi tão simples, na residência pedagógica, as vivências foram algo importantes, cada aluno foi essencial para concretizar esta ideia, o fez perceber tanta variedade, que não que seria interessante se fizesse algo para algumas pessoas, mas para todos, aos que dominavam o conteúdo, para se aprimorarem e aos que possuíam mais dificuldade, para melhorar, seu relacionamento com a matemática.
Primeiramente fez uma análise dos alunos que tinham dificuldade e identificou quais seriam essas dificuldades para que pudesse relacionar os jogos aos objetivos de ensino. A análise foi uma parte essencial e bastante importante, pois foi possível criar determinadas relações com os alunos, pois neste processo estava na sala como professor regente e aproveitou esse para se sensibilizar como professor e ajudar os alunos a superarem suas dificuldades, bem como planejar e idealizar ações que tornassem esse sentimento de ajudar possível.
Com a análise feita, partiu para a pesquisa, buscar nomes que tiveram trabalho semelhante ao seu, e entender um pouco dos seus estudos para elaborar algo que ajudasse. Assim, as pesquisas relacionaram melhor com as suas idéias e fizeram se encaixar as peças que faltavam, começou a construir alguns jogos que viu jogos possíveis de construir com o material presente na escola, estes foram uma roleta, um tabuleiro e um jogo de cartas.
Estes jogos trabalham juntos, uma serie de exercícios que auxiliam na construção do pensamento matemático, no exercício da lógica, das quatro operações básicas e principalmente, tratam do contexto abordado nas provas externas que são bastantes importantes para os alunos atingirem níveis agradáveis e relevantes para a escola. Os jogos são o espelho da sala de aula, o objetivo é o mesmo, mas de uso de uma metodologia diferente, que aponta para o lúdico e suas teorias.
A final, construir os jogos com os próprios alunos, e estes passaram por uma oficina de manuseio do jogos que os mesmos levaram para uma feira da escola e apresentaram para o restante da escola exibindo os objetivos dos jogos, a utilidade e como manuseia-los bem como estratégias para vencer cada um deles.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante todo este processo de construção de uma ideia até a sua realização ao concreto, foram encontradas diversas dificuldades que acabaram servindo de incentivo, porém, o foco não foi perdido, conseguiu realizar a atividade e mostrou que pode construir um conhecimento confiável através do lúdico, e os resultados desse projeto, junto à residência, trouxe muitos pontos positivos para a escola, e para os próprios alunos que amaram a ideia de aprender, literalmente brincando. Os alunos absorveram com mais facilidade os conteúdos que foram tratados em cada jogo, se motivaram a pôr a mente para funcionar, já que precisariam lembrar algumas operações para ganhar o jogo, e todo esse movimento fez brilhar os olhos do educador, que passa a mensagem de continuidade, esperança e desejo de buscar inovar suas práticas de ensino para um melhor aprendizado dos seus alunos.

CONCLUSÕES

Com estas ações pode notar que o uso das metodologias podem trazer mudanças no aprendizagem do aluno, e levá-lo a exercitar um pouco sua mente quando fala da disciplina de matemática. Muitos alunos não se identificavam com a matemática pela forma como ela era repassada pra eles, e com a aplicação da oficinas, pôde perceber a enorme diferença no interesse, no desenvolvimento e na evolução do aluno no quesito aprender matemática. A matemática era uma ferramenta vista pelos estudantes como uma disciplina frustrante e difícil de aprender, mas com o auxílio dos jogos, das aulas diferenciadas e a forma como o contexto dos conteúdos foram abordados, pela própria opinião do aluno notou que existe melhoria para o aluno facilitando a aprendizagem. O estudo é bem melhor compreendido quando fala a linguagem do aluno,

para o professor com a missão de ensinar, deve está preparado para intervir na metodologia de ensino para que o aluno possa de fato aprender, e ver qual melhor se aplica a intervenção para cada caso.

AGRADECIMENTOS

Partindo do ponto de apoio, deixa sua imensa gratidão as pessoas responsáveis pelo Programa Residência Pedagógica, que trabalharam bastante para que estivesse ativo dentro da escola, que esteve lá para orientar e guiar dentro das medidas onde podia intervir, aos professores da instituição que o acolheu, que foram bem receptivos e foram guias dentro da escola, tanto em orientações, como bons professores, onde se tornaram exemplos e reflexo para eu professor do futuro, aos colegas, que se tornaram uma equipe de apoio, sempre ajudando uns aos outros, sempre colaborando para a realização das atividades, eventos ou qualquer outro ato, a parceira foi algo bastante importante, e deixar aqui os mais sinceros agradecimentos à CAPES, que deu todo o suporte para que fosse possível este projeto acontecer, ajuda essa com materiais usados nas oficinas e também um suporte financeiro.

REFERÊNCIAS

https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-matematica-em-nosso-dia-aadia/137334/

https://www.somatematica.com.br/jogos.php

https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-importancia-dos-jogos-noensino-matematica.htm

https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-educacao-matematica-naformacao-cidadaos.htm