8º FÓRUM FEPEG ENSINO · PESQUISA EXTENSÃO · GESTÃO
UNIVERSIDADE: SABERES E PRÁTICAS INOVADORAS
Trabalhos científicos · Apresentações artísticas e culturais · Debates · Minicursos e Palestras
REALIZAÇÃO: Unimontes
APOIO: FAPEMIG FADENOR
24 a 27 setembro
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro
www.fepeg.unimontes.br

UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA DESENVOLVER HABILIDADES EM MATEMÁTICA E LÍNGUA PORTUGUESA EM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL DE ESCOLAS PÚBLICAS DE LAVRAS-MG: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Flávia Dias Alves Fonseca, Gerlane Garcia Teixeira Reis

RESUMO

O ensino/aprendizagem da Matemática e Língua Portuguesa necessita urgentemente de uma revisão de paradigmas. Estudantes e professores se sentem desmotivados e os resultados nas avaliações internas e de larga escala estão abaixo do esperado. Este trabalho propõe socializar resultados parciais de um projeto, intitulado por Projeto Rubens Alves, que tem como objetivo motivar os professores regentes e os seus estudantes no processo ensino/aprendizado da Matemática e da Língua portuguesa. O projeto, que já tem duração de três meses, vem sendo desenvolvido com duzentos estudantes de ensino fundamental (anos finais) de duas escolas públicas de Lavras-MG e caracteriza-se pelos seguintes elementos: aprender fazendo, trabalho em equipe, atividades progressivas atraentes e variadas, jogos, vídeos, danças, músicas e paródias relacionadas aos conceitos matemáticos e linguísticos. Muitos resultados positivos já estão sendo alcançados: valorização das aulas expositivas, motivação das professoras e estudantes, desenvolvimento de habilidades além de conteúdos programados, como o respeito ao próximo. É válido ressaltar que a escolha do nome para o projeto está relacionada à visão do autor citado sobre a educação contemporânea, visão esta que vem de encontro com as necessidades observadas para que se possa buscar um ensino de qualidade.

Palavras chaves: Matemática, Língua Portuguesa, Atividades lúdicas, Ensino/aprendizagem

Introdução:

Atualmente motivar estudantes e professores é um desafio para as instituições de ensino. O governo tem investido em políticas públicas que possibilitem uma melhoria na qualidade do ensino/aprendizagem. A matemática é considerada pela maioria dos estudantes como uma disciplina de difícil entendimento chegando a causar uma sensação de matofobia (medo de matemática).

Para Pirola, um dos fatores que acentuam a ansiedade no aprendizado de matemática é o ensino mecânico, descontextualizado e de memorização de conteúdo que, segundo ele, predomina nas escolas do nosso país.

O Português é de extrema necessidade para que o ser humano possa se comunicar de forma clara e prazerosa. Além disso, a interpretação e a leitura se fazem necessárias para a compreensão de todas as áreas do conhecimento.

Uma educação transformadora vai além do conhecimento cognitivo e requer o desenvolvimento de um conjunto de habilidades.

As atividades lúdicas são as preferidas dos alunos e podem despertá-los e motivá-los para um melhor aprendizado. Pinto (2003, p.65) corrobora afirmando que, “o espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrário, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças/adolescentes, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores”.

Dalla Valle (2010, p.22) ressalta que “independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com o outro, com seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória”.

Smole (2007) afirma que o uso dos jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem no livro didático e em exercícios padronizados seu principal recurso de trabalho.

O presente trabalho descreve a experiência vivida durante a execução de um projeto pedagógico aplicado para duzentos estudantes do ensino fundamental de duas escolas públicas de Lavras-MG. As autoras

licenciadas em Matemática e Letras, atuantes no Ensino Fundamental (anos finais), preocupadas com o baixo rendimento dos alunos e a desmotivação da maioria dos estudantes vem procurando ao longo dos anos despertar o interesse pelo ensino/aprendizagem nas disciplinas que ministram. Recentemente as professoras se sentindo impotentes e desmotivadas pela docência, devido as dificuldades para se trabalhar a educação efetiva, chegaram a pensar em desistir. Após uma análise de seus objetivos profissionais constataram que ainda poderiam fazer algo como educadoras e resolveram continuar, até porque, assim como afirma Rubem Alves, educação não é construída, a educação simplesmente nasce. Em abril de 2014, após uma conversa, elaboraram um projeto pedagógico que tem como objetivo promover a motivação para elas e principalmente para seus alunos.

Objetivo: Motivar as professoras regentes e os seus estudantes para o ensino/aprendizagem dos conteúdos de Português e Matemática e desenvolver habilidades básicas e necessárias nos estudantes do Ensino Fundamental (séries finais), em escolas públicas de Lavras-MG de maneira prática, prazerosa e responsável.

Desenvolvimento:

O projeto foi apresentado aos estudantes que aceitaram de forma eufórica. A partir daí iniciou-se uma pesquisa incessante de atividades desafiadoras, interessantes, simples, práticas, envolvendo jogos, músicas, filmes, vídeos, paródias e textos de diversos gêneros, visuais e verbais sobre os conteúdos matemáticos e linguísticos sugeridos pelo Currículo Básico Comum (CBC). A proposta permite aulas interativas com mudanças de ambiente (jogos na quadra ou pátio, música e poesia embaixo da árvore, etc.) de modo que a atividade termine antes de ficar cansativa, para que os alunos se sintam sempre motivados.

O projeto consiste no cumprimento de regras que acumulam pontos que não estão vinculadas à notas quantitativas e sim a uma pontuação que promoverá uma equipe vencedora no final do semestre. Todas as equipes serão premiadas de acordo sua classificação: primeiro lugar fará um passeio ao cinema para assistirem a um filme com direito à guloseimas e os demais receberão kits escolares e guloseimas.

Para a execução do projeto cada turma foi dividida em quatro grupos. Inicialmente foram elaboradas as regras que regulamentam o projeto contando com a participação dos alunos, ou seja:

- Cada grupo terá o seu monitor (para guiar o grupo) e um sub monitor para (fiscalizar o grupo e substituir o monitor no caso de falta). Terá também nome e grito de guerra (a escolha do grupo) e cor (azul, amarelo, verde ou vermelho).

- Os jogos, deveres de casa (o grupo que fizer a maior quantidade de dever) e avaliações (o somatório das notas dos integrantes do grupo) serão pontuadas no jogo, da seguinte forma. O primeiro lugar ganhará 10 pontos, o segundo lugar 8 pontos, o terceiro lugar 5 pontos e o quarto lugar 2 pontos (tabela 1).

- Os grupos acumulam infrações (conversas em horários não apropriados, brincadeiras indevidas, esquecimento do material escolar, desrespeito ao professor e aos colegas, assim como qualquer atitude que não esteja de acordo com o ambiente escolar regras combinadas).

- Os vídeos, filmes, músicas e as paródias trabalhadas em aula são para reforçar o conteúdo e não acumulam pontos diretamente.

- As infrações serão anotadas pelo professor por um período de 2 semanas. Após esse período o grupo que apresentou menos infrações ganha a pontuação no jogo (figura 1).

Figura 1: Tabela de pontuação

É valido ressaltar que o projeto não descarta de forma alguma as aulas expositivas. As atividades desenvolvidas no projeto são complementares. Sempre que possível os alunos viram personagem. Os trabalhos envolvem reescrita, elaboração de textos, leituras de formas dinâmicas, e várias outras atividades interessantes e motivadoras. Por exemplo, no jogo andando com o resto (atividade matemática), os peões são os próprios alunos e o tabuleiro é reproduzido no pátio e/ou quadra da escola em tamanho gigante (figura 2).

Figura 2: fotos dos alunos desenvolvendo atividades fora da sala de aulas

Alunos desenvolvendo jogos na quadra da escola

Compondo e cantando debaixo da árvore no pátio

RESULTADOS:

O projeto que tem duração de apenas três meses tem apresentado resultados muito positivos:

Às professoras, autoras desse trabalho, já se sentem muito mais motivadas resgando novamente o interesse pelas disciplinas (por parte dos alunos) e pela docência (por parte das educadoras).

As aulas ganharam significado, e os alunos demonstram mais atenção e mais interesse por saberem que o próximo jogo dependerá da habilidade trabalhada em sala de aula, isto é, dependerá do aprendizado efetivo do conteúdo apresentado anteriormente.

Com relação aos alunos, além da melhoria significativa no aprendizado de conteúdos das disciplinas envolvidas, estão desenvolvendo outras habilidades: trabalho em equipe, cumprimento de regras, respeito ao próximo e a si mesmo, autoconfiança e autonomia, disciplina, saber ouvir, senso de justiça.

Com relação à escola, pode-se perceber maior tranquilidade entre os alunos, além de uma sintonia significativa entre educadores e colaboradores, propiciando maior qualidade no ensino e nas atividades de cunho social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início das atividades não houve resistência por parte dos alunos, dando assim margem para realizar as atividades lúdicas com tranquilidade. Entretanto, existem as diferenças de comportamento e carga emocional trazida de casa, onde cada um, com sua especificidade, desenvolvem de forma singular os objetivos propostos. Dentro das atividades propostas são percebidos traços de liderança e também egoísmo, possibilitando equalizar de forma racional tais sentimentos através dos jogos e atividades dinâmicas.

Espera-se com esse projeto, poder contribuir para a renovação de conceitos teóricos metodológicos e técnicos educativos a fim de que seja fomentada a qualidade, principalmente no aprendizado da Matemática e da Língua Portuguesa em escolas públicas, no que tange as oportunidades desenvolvidas no âmbito escolar para que sejam ressaltadas as qualidades intelectuais de cada indivíduo considerando sua bagagem cultural, tempo de aprendizagem, habilidades já desenvolvidas, interesses pessoais, entre outros.

REFERÊNCIAS

SMOLE, Kátia Stocco. **Jogos de matemática de 1° ao 5° ano**/ Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. Porto Alegre: Artmed, 2007. (Série Cadernos de Mathema- Ensino Fundamental).

COTES, Paloma. Aprender para quê? Disponível em: <http://revistaepoca.globo. com/Epoca/0,6993,EPT879723-1666-1,00.html>. Acesso em: 09 de agosto de 2012.

ALVES, Rubem. Estórias de quem gosta de ensinar. São Paulo: Papirus, 2001.

ALVES, Rubem. Conversas com quem gosta de ensinar. São Paulo: Cortez, 1980.

ALVES, Rubem. Pensadores da educação. Disponível em: <http://www.pedagogia.seed. pr.gov.br/modules/conteúdo/conteúdo.php?conteúdo=47>. Acesso em: 09 de agosto de 2012.

DUARTE, N. Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vigotski. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2001.

FREITAS, M. T. A. O Pensamento de Vigotsky e Bakhtin no Brasil. 2. ed. Campinas: Papirus, 1994.