

CRIE, INVENTE...FAÇA SUA AULA SER DIFERENTE!!

LOCK, Ciliane Kobus₁

DALL 'ASTA, Marília Nunes₂

*Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande*₁

cillylock@yahoo.com.br₁

*Profª MSc da Universidade Federal do Rio Grande*₂

marisdallasta@yahoo.com.br₂

RESUMO

A presente proposta de ensino foi desenvolvida durante o período de estágio no curso de Matemática Licenciatura com alunos do segundo ano do Ensino Médio em uma escola da rede estadual do município de Rio Grande. A partir dessa ação pedagógica, tornou-se perceptível a importância de atividades diferenciadas utilizando o material concreto no desenvolvimento de conteúdos que pudessem incentivar e desafiar os alunos a deixarem de ser meros sujeitos passivos, ou seja, estudantes que recebem o conteúdo de forma diretiva através do professor, e tornassem sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem. Já enfadada da rotina de aulas mecânicas, onde o conteúdo era apresentado, muitas vezes, desvinculado de aplicações cotidianas, procurei motivar os alunos a partir de uma metodologia diferenciada, fugindo dos "listões" de exercícios. É nessa perspectiva que o aluno é estimulado a refletir criticamente estabelecendo relações com seu dia a dia e, ao final, produzindo um aprendizado com significado.

PALAVRAS-CHAVE: Criatividade, exercícios de fixação e ludicidade.

INTRODUÇÃO

Existem diversas formas de ensinar matemática; o que é determinante nesse contexto é a prática pedagógica do professor. É papel do professor de matemática fornecer diferentes contextos para que os estudantes compreendam tanto os

conceitos abstratos quanto as manipulações simbólicas desses. Borges (1989, p.15) salienta que nos dias atuais “o ensino de Matemática está ocorrendo na grande maioria das escolas, como uma atividade essencialmente mecânica”.

Atualmente, é grande o número de reprovações na disciplina de matemática. As escolas vêm enfrentando dificuldades ao tratar desse assunto, pois muitas vezes demoram a identificar os motivos dessa problemática. O currículo proposto pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) não deve ser entendido pelo professor como algo a ser cumprido a risca ou como um montante de conteúdos que devem ser aplicados a qualquer custo, sem possibilidades de mudanças. O educador precisa estar atento ao que o currículo oferece e tentar adaptá-lo, acrescentando a ele recursos que possam facilitar e aprimorar o aprendizado do discente.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. O aluno cria uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa (NEVES, 2007).

A ludicidade além de tornar as aulas interessantes ainda desafia os alunos a formarem conceitos, selecionarem idéias, estabelecerem relações lógicas, a utilizarem regras e limites, e também se socialilizarem aceitando as diferenças. Porém não é fácil encontrar sugestões de atividades lúdicas, voltadas para o Ensino Médio. Por isso é necessário que todo o professor na sua prática docente pesquise e coloque sua criatividade em voga para a realização de um bom trabalho despertando o interesse do estudante pelos conteúdos explorados.

Neste momento, tentei fazer do estágio um exercício de reflexão da minha prática docente escolhendo em alguns momentos trabalhar com metodologias que tratam o aluno como agente ativo no processo de ensino-aprendizagem, valorizando as suas inquietações e curiosidades. É nessa perspectiva que pretendo seguir por acreditar que os alunos de forma divertida concretizam seu aprendizado.

Na seção a seguir, relato as atividades propostas e quais conteúdos foram contemplados a partir delas.

METODOLOGIA

Foram explorados a partir dos jogos conceitos de Matrizes e Determinantes, sempre tendo em mente a clareza, simplicidade e relação com aplicações cotidianas. Estes jogos podem ser adaptados ao ensino de outros conteúdos tanto do Ensino Fundamental quanto do Ensino Médio.

Atividade 1- Escolha um envelope!

Dentro de alguns envelopes havia perguntas referentes ao conteúdo “Matrizes” e em outros uma “premiação” que no caso foi chamado de “vale-bombom”.

Cada aluno jogava uma vez, escolhendo, por exemplo, o envelope 12, linha 1 e coluna 2 a fim de enfatizar a ordem das matrizes. O professor fazia a pergunta e o aluno por sua vez respondia, ou quem sabe, recebia um bombom e passava a vez para o próximo colega. Em uma das rodadas, dentro de um envelope havia a seguinte mensagem: “Parabéns”, você acaba de ganhar um ponto extra no trimestre (um de cem). Obrigada pela sua participação!! Isto também contribuiu para os alunos se sentirem ainda mais motivados para participarem da atividade completando a tarefa proposta. Como consequência a avaliação final teve um resultado extremamente positivo e gratificante.

Atividade 2- Caça-palavras

Foi dada uma lista com exercícios envolvendo determinantes. Os alunos desenvolviam o exercício e buscavam o resultado no caça-palavras, como se o mesmo fosse uma espécie de gabarito das questões sugeridas.

Foi possível salientar que a tabela usada é um exemplo de matriz e também um questionamento sobre a ordem da mesma, fazendo assim uma retomada do conteúdo visto anteriormente.

Atividade 3- A trilha da fixação

A trilha da fixação foi uma maneira de revisar os conteúdos trabalhados ao longo do trimestre, incluindo a regra de sinais, que segundo os alunos é a causadora do maior índice de erros nos exercícios.

Os alunos foram agrupados em trios onde para cada trio foi distribuída uma trilha numérica, um dado e uma listagem equivalente a cada número da trilha.

Cada aluno jogava o dado uma vez e quem obtivesse o maior número de pontos, iniciava o jogo. Dada a largada, o aluno andava o número de casas conforme o fornecido pelo dado, e deveria obedecer a regra do jogo conforme o que constava na listagem para a determinada casa (por exemplo: avance uma casa, recue duas casas ou então resolva o exercício sugerido - se acertar, avance uma casa, se errar, recue duas casas). O fim do jogo se deu com a chegada do primeiro jogador no final da trilha.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao final da proposta foram distribuídos questionários aos alunos que indagavam qual a preferência deles pelo tipo de aula, ou seja, aulas totalmente mecanizadas a partir de fórmulas e aplicações (aulas tradicionais), ou aulas que utilizam outros recursos pedagógicos como os jogos para incentivá-los a raciocinar e chegar a conclusões (atividades diferenciadas). Obtive as seguintes respostas:

Aluno A: Atividades diferenciadas porque aumenta o intuito de participar, todos interagem juntos. Com isso o aprendizado flui com facilidade e acaba fixando mais a matéria.

Aluno B: “Prefiro aulas com atividades diferenciadas porque sai daquela rotina, buscando maneiras de motivar e agradar muito mais.”

Aluno C: “Aulas com atividades diferenciadas, pois fico mais interessada e fico à vontade para perguntar tirando as minhas dúvidas.”

Aluno D: “Aulas diferenciadas, pois a gente aprende sem pressão e ainda se diverte. Às vezes copiar do quadro pra aprender é bom, mas tem que diferenciar pra aula não ficar chata.”

Aluno E: “Com atividades diferenciadas, pois percebi pessoas que nas aulas tradicionais não fazem nada, colaborando e resolvendo questões nas atividades diferenciadas.”

Observa-se nas falas dos alunos o quanto é interessante a utilização de outros recursos pedagógicos. Ficou evidente que muitos estudantes aprovaram a prática pedagógica com o uso dos jogos. Nesse questionário, cem por cento (100%) dos alunos responderam que preferiam aulas com atividades diferenciadas e com utilização de material concreto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O educador deve estar imerso no mundo cultural, social e político em que nos situamos, proporcionando conhecimentos sobre esses aspectos, para relacionar-se com os estudantes como cidadão, com saberes que ultrapassam as fronteiras de sua disciplina, posicionando-se como pesquisador em sala de aula e fazendo uso de uma metodologia que contemple aspectos sociológicos, psicológicos e pedagógicos, procurando associar Matemática e sociedade.

Durante a execução do trabalho, o que mais me encantou foi descobrir a importância de uma aula atrativa para os alunos, pois eles participaram e demonstraram concretizar seu aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

BORGES, Pedro A. Pereira. Matemática nas séries iniciais. Ijuí:Ed. UNIJUÍ, 1989.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: ensino de primeira à quarta série. Brasília: MEC/SEF, 1997.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas. Porto Velho-Rondônia. Ed EDUFRO, 2007.