

EXPERIÊNCIAS NARRADAS POR BOLSISTAS DO PIBID: RELATOS DE UMA PRÁTICA DOCENTE DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

NATÁLIA VIEGAS RODRIGUES¹;

ROBSON RODUIT DIAS²; RODRIGO MARQUES QUEIROGA³;
FERNANDO RIPE⁴; ANTÔNIO MAURÍCIO MEDEIROS ALVES⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – nataliaviegasrodrigues@hotmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – r.roduit@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – rodrigomqueiroga@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – fernandoripe@yahoo.com.br

⁵Universidade Federal de Pelotas – alves.antonioauricio@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este relato tem por objetivo apresentar uma análise de uma prática pedagógica, ministrada por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que foi aplicada com turmas de 6º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Mário Meneghetti, localizada no bairro Getúlio Vargas da cidade de Pelotas. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

O PIBID tem como finalidade proporcionar aproximações práticas com o cotidiano das escolas públicas de educação básica, bem como com o contexto em que estão inseridas, o que pode, de certo modo, contribuir na formação acadêmica dos bolsistas envolvidos. Nessas aproximações buscamos promover atividades matemáticas que utilizam técnicas não convencionais, capazes de contribuir com a aprendizagem e tornar, na medida do possível, as aulas mais atrativas para os alunos.

Um exemplo de estratégia que temos desenvolvido é a utilização de jogos, visto que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente (SILVA, 2008, p. 26).

Então, baseado nessa perspectiva pedagógica, de desenvolver aulas mais interessantes, e, após um período de observações, propomos a realização de atividades adequadas para atender às principais necessidades de cada turma.

Durante as observações, vimos que para muitos alunos a disciplina de Matemática era considerada a mais difícil. Além disso, as turmas eram compostas por muitos alunos repetentes e, conforme relatado por eles, a maior dificuldade estava na disciplina de Matemática. Também notamos a desmotivação do professor de Matemática pela falta de interesse dos alunos para aprenderem e o baixo rendimento escolar nas avaliações.

Juntos com o professor regente destas turmas, nossa proposta considera a utilização de jogos como atividades mais atrativas e

desafiadoras. Nossa objetivo era mostrar para os alunos como a Matemática pode ser prática e útil para o nosso cotidiano. Assim, promovemos tal atividade, com o objetivo de explorar os conteúdos de fração, potenciação, multiplicação, divisão e entre outros, contextualizados a partir de situações cotidianas.

2. METODOLOGIA

Consideramos ser fundamental, antes de aplicar qualquer atividade, uma breve análise da turma, para poder pôr em pauta as principais dificuldades, os conhecimentos mais significativos e como podemos planejar para superar os obstáculos epistemológicos de maneira mais atrativa. Foi a partir desta análise que constatamos que os alunos do 6º ano tinham dificuldades em resolver operações elementares como multiplicação, divisão, potenciação e raiz quadrada.

Visto isso, procuramos desenvolver uma prática que estimulasse mais atenção dos alunos e concluímos que uma atividade em grupo sobre resolução de problemas lógico-matemáticos seria um desafio para a turma, ao mesmo tempo que os incentivaria a trabalhar em conjunto.

Em um primeiro momento dividimos a turma em três equipes: A, B e C. Logo após, orientamos quais seriam as regras do “Desafio Racha Cuca”. O jogo é composto por dez situações-problemas, um dado e uma questão “desempate”.

Para iniciar a contagem da pontuação das equipes, evitando um possível empate, a primeira atividade realizada foi a questão desempate, cuja equipe ganhadora recebeu um ponto, a ser somado na pontuação recebida durante o jogo. Nessa atividade os alunos deveriam estimar quantas balas havia em uma embalagem lacrada.

Figura I: Contagem de bala pelos alunos.



Fonte: Elaborado pelos autores

Após as equipes apresentarem suas estimativas um representante de cada grupo foi designado para contar as balas na frente da turma. O grupo que mais se aproximou da quantidade recebeu o ponto extra. Os

problemas, numerados, foram apresentados aos alunos. Cada grupo escolheu um número correspondente aos problemas, para resolver. Então foi distribuído entre todos os grupos as atividades. No grupo que terminasse primeiro, todos os componentes deveriam levantar a mão. Se a resposta não estivesse correta, deveriam passar a vez para o grupo que terminou em segundo lugar e assim sucessivamente. Para confraternizarmos, no final da atividade, distribuímos as balas igualmente entre os alunos (*Figura II*).

O jogo era composto por problemas de níveis variados, contendo alguns que o professor considerou acima do nível dos alunos, porém os mesmos foram aplicados, tendo um resultado inesperado para o professor. Os alunos com o auxílio dos bolsistas do PIBID conseguiram realizar esses problemas, pois haviam sido estimulados a utilizarem seus raciocínios lógicos e identificar o problema por trás da questão abordada.

Figura II: Divisão dos grupos.



Fonte: Elaborado pelo Autor

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a atividade, podemos observar que houve trabalho em equipe, promovendo a união entre os componentes do grupo. Os alunos entenderam que a atividade se tratava de uma fixação do conteúdo que a professor regente estava ensinando.

A atividade proporcionou aos bolsistas de iniciação à docência do PIBID uma grande experiência em sala de aula. A adaptação de um conteúdo a uma forma diferenciada para ensinar aos alunos foi um desafio enriquecedor, pelo fato de vermos o crescimento deles, tanto momentâneo, quanto a longo prazo, o que se verificou pelo testemunho do professor de que após o período de provas, os alunos que realizaram as atividades aplicadas, evidenciaram crescimento em seu desempenho.

Esse crescimento pode ser relacionado às atividades propostas, que mostravam resoluções de problemas de conteúdos básicos, já que muitas vezes a “dificuldade de aprender Matemática” vem de falhas no processo de aprender, deixando dúvidas e lacunas em conteúdos básicos, deixando os alunos sem estrutura para construir novos conhecimentos.

4. CONCLUSÃO

Concluímos que a aprendizagem através de atividades diferenciadas contribui para a construção do aprendizado, instigando o aluno a sempre buscar mais. Com base nisto, procuramos sempre inovar, buscando atividades, por meio dos jogos, onde os professores, os quais possuem uma rotina corrida, consigam sair do tradicional “quadro e giz”, sem afetar o desenvolvimento do conteúdo, mas, pelo contrário, trazendo um avanço significativo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SILVA, M.S. **Clube da Matemática:** jogos educativos e multidisciplinares. Volume II. Campinas, SP: Papirus, 2008.