



Equilíbrio Educativo: Explorando o Potencial dos Jogos Lúdico-Matemáticos em um Programa de Nivelamento

Ronaldo S. Santos¹; Tiago R. Barbosa²

RESUMO

Este relato de experiência foi produzido por mim durante o meu curso de licenciatura em Matemática no âmbito do Programa Residência Pedagógica, realizado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais - Campus Inconfidentes. Nele gostaria de compartilhar minha experiência no processo de nivelamento de Matemática no curso Técnico em Agropecuária, auxiliando alunos com dificuldades básicas a partir da aplicação de um jogo, o qual foi nomeado pelo grupo de residentes como "Passa ou Repassa". O nivelamento teve início após a aplicação de uma avaliação diagnóstica, na qual foram identificados estudantes que demonstraram não dominar, por exemplo, a operação de divisão ou reconhecerem e operarem frações. O objetivo principal foi melhorar seus conhecimentos básicos em Matemática para que pudessem seguir seus estudos regulares nesta disciplina ao longo do ano letivo. A aplicação de um jogo proporcionou um ambiente favorável para abordar dificuldades básicas, de maneira que os estudantes se sentissem participando e incluídos na atividade.

Palavras-chave: Residência Pedagógica, nivelamento de matemática, jogos matemáticos.

INTRODUÇÃO

Como bolsista do Programa Residência Pedagógica, Núcleo Interdisciplinar - Matemática/Pedagogia, do IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes, quero compartilhar minha experiência, neste momento, envolvendo iniciativas do projeto de nivelamento de dificuldades básicas de Matemática do curso Técnico em Agropecuária. Neste projeto atuam sete estudantes do curso de Licenciatura em Matemática, um professor orientador e um professor preceptor que tem nos recebido em suas turmas de matemática do 1º Ano do Ensino Médio integrado ao Curso Técnico em Agropecuária.

Inicialmente houve a aplicação de uma avaliação diagnóstica, a partir da qual foram selecionados os estudantes que demonstraram maiores dificuldades em Matemática. Através dessa avaliação, conseguimos identificar quais conteúdos apresentaram um maior número de erros.

1 Bolsista RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA/CAPES, IFSULDEMINAS, Campus Inconfidentes. E-mail; ronaldo.santos@alunos.ifsuldemias.edu.br

2 Bolsista RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA/CAPES, IFSULDEMINAS, Campus Inconfidentes. E-mail; tiago.rezende@alunos.ifsuldeminas.edu.br

Incluir aqui quais conteúdos, e foi diagnosticado que dois grandes desafios seriam as abordagens de frações e divisões. O aprendizado tradicional nem sempre consegue a total atenção e o interesse dos alunos. Nesse sentido, o grupo de residentes contando com a orientação do professor preceptor, decidiu utilizar uma abordagem diferente com os estudantes, a fim de engajá-los na atividade. Foi escolhido um jogo elaborado em uma das aulas da disciplina de Estágio Supervisionado 3, o qual foi chamado "Passa ou Repassa".

MATERIAL E MÉTODOS

Durante as aulas, introduzimos o jogo "Passa ou Repassa" como uma atividade interativa em que duas equipes competem para responder perguntas matemáticas desafiadoras. As rodadas permitiam aos alunos acumular pontos e desafiar a equipe adversária se não conhecessem a resposta. As perguntas focaram nos tópicos em que os alunos tinham mais dificuldade, incluindo operações com frações e simplificações.

As regras do jogo foram as seguintes:

A turma é dividida em 2 equipes, amarela e azul. Cada rodada começava fazendo a primeira pergunta. A equipe pode responder ou passar para a outra, que também pode responder ou passar. Ao passar, a pergunta volta para a equipe inicial, tornando obrigatória a resposta. As perguntas continuam até que ambas as equipes tenham respondido. A equipe sorteada para começar a rodada pode se comunicar e escolher um membro para responder na lousa após o tempo determinado. Cada equipe tem 10 segundos para decidir e 20 segundos para responder. As perguntas corretamente respondidas são retiradas, caso contrário, voltam ao sorteio. Pontuação: i) Resposta certa na primeira rodada = 1 ponto; ii) Resposta certa a uma pergunta passada = 1/2 pontos; iii) Resposta certa a uma pergunta repassada = 1/3 pontos; iv) Resposta errada ou após o tempo mínimo a pontuação é subtraída.

Essa dinâmica proporcionou uma maneira divertida e competitiva de aprender e praticar conceitos matemáticos importantes, além de permitir a avaliação de várias dimensões, como dedicação, proficiência, colaboração em equipe e identificação de alunos com maiores desafios. O objetivo era revisar conceitos críticos relacionados a operações matemáticas, simplificações de frações, usando recursos como quadro, pincel, projetor e softwares para facilitar as aulas. Essa abordagem tornou o ensino mais envolvente para os alunos do projeto.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

Foi observado que os estudantes em um primeiro momento interagiram e se interessaram pelo jogo, visto que participavam e tentavam responder as perguntas em forma de desafio, mesmo com muita dificuldade. Porém, conforme a atividade se desenvolvia, percebi que os estudantes ficaram desmotivados, pois mesmo com o ambiente descontraído, a dificuldade era presente e limitava a participação.

Apesar do nosso empenho, eu e o professor e os demais bolsistas não conseguimos alcançar o principal objetivo, que era despertar o interesse e a curiosidade dos alunos com a atividade mais interativa que planejamos. Ficou evidente que, embora alguns alunos tenham demonstrado bastante interesse, a maioria estava desmotivada. No entanto, essa situação nos permitiu perceber que cada turma funciona de maneira única, o que nos levou a considerar abordagens mais flexíveis para ensinar o conteúdo. Embora a atividade não tenha atingido o resultado desejado, ela nos proporcionou uma compreensão mais aprofundada da turma e nos incentivou a buscar métodos alternativos em outras ocasiões. As experiências que adquirimos durante o programa residência pedagógica desempenham um papel significativo na minha formação como educador, trazendo desafios e questionamentos que serão valiosos em minha futura carreira profissional.

Talvez isso possa ter acontecido por alguns fatos, pois são alunos do primeiro ano e eles desde do final do 7º, 8º e 9º eles passaram pelo ensino remoto por conta da pandemia do coronavírus, bem como as transições curriculares. Uns dos pontos enquanto residentes e futuro professor que me chamou a atenção e eu vou focar e ter um olhar mais empático a esses alunos, propor programas de reforços, acompanhamentos juntos com a família e discussões curriculares flexíveis nas escolas.

CONCLUSÃO

Com isso, concluo que não importa se seja uma abordagem tradicional de ensino ou a implementação de atividades interativas. Se os alunos não receberem nenhum suporte ou orientação, a desmotivação ocorrerá, pois eles são adolescentes de 15 e 16 anos com dificuldades em conteúdos do 5º ano, isso se mostrou um obstáculo em relação ao jogo. No entanto, é fundamental ressaltar que essa experiência me proporcionou uma visão mais ampla e enriquecedora do papel de um educador no futuro. Mesmo que o objetivo principal do jogo não tenha sido

completamente alcançado devido às dificuldades dos alunos, a experiência permitiu refletir sobre a importância do suporte e da adaptação da metodologia de ensino às necessidades específicas de cada grupo de estudantes. Isso demonstra a complexidade do ensino e a importância de abordagens pedagógicas flexíveis e personalizadas para promover o aprendizado eficaz e a motivação dos alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-CAPES-BRASIL, pelo apoio financeiro na realização do programa.

REFERÊNCIAS

Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base (MEC). Disponível em: <https://www.mec.gov.br>. Acesso em 04 de junho de 2023.

GONÇALVES, Sheila Maria Santos; SILVA, João Felix da; BENTO, Maria das Graças. Relato sobre o Programa de Residência Pedagógica: Um olhar sobre a Formação Docente. Id on Line **Rev.Mult. Psic.**, Dezembro/2019, vol.13, n.48, p. 670-683.

Jogo "Passa ou Repassa" (PDF). Disponível em: <https://www2.icb.ufmg.br/grad/labensino/PAE%20do%20site/Ecologia/ecossistemas/jogos/Passa%20ou%20Repassa.pdf>. Acesso em 04 de junho de 2023.