

Relato de Experiência: O uso da Roleta das Equações, uma Intervenção como facilitador na aprendizagem de Equação Polinomial do 1º Grau.

Gildon César de Oliveira¹; Josiane Almeida Ramos¹; Joselani Ferreira Dias¹; Tâmyres Vitória de Carvalho Silva¹

¹Instituto Federal do Piauí – IFPI, Campus Floriano

INTRODUÇÃO

Uma aula atraente e estimulante desperta a curiosidade e principalmente o interesse do aluno. Para isso, cabe ao professor, a tarefa de propôr aulas dinâmicas que ultrapassem a realidade vivenciada somente em sala de aula, buscando diversificar o ensino utilizando de diferentes ferramentas, como por exemplo, o uso de projeto de intervenção que define e orienta as ações planejadas, afim de solucionar problemas.

Desta forma, o presente Relato de Experiência tem como objetivo apresentar a importância da aplicabilidade do projeto de intervenção como meio auxiliador no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que o aluno desenvolva-se de forma espontânea e mais ativa.

O projeto de intervenção teve como escola campo à Escola Municipal Padre Pedro da Silva Oliveira, localizada no município de Floriano – Piauí. Tendo como público-alvo os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II.

METODOLOGIA

O desenvolvimento do projeto aconteceu na Escola Municipal Padre Pedro da Silva Oliveira, na turma de 8º ano do Ensino Fundamental II, turno matutino em Floriano-PI. Com o tema “Roleta das Equações”, a idéia se deu pela necessidade de intervir de forma lúdica, por meio do uso de atividades e jogos educativos. Segundo Almeida (1978) os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos propostos e intencionais e ainda, devem ser aplicados para o benefício educativo. Aliando os conhecimentos teóricos e práticos dos alunos para que os mesmos possam adquirir um melhor desempenho de forma divertida e prazerosa.

No primeiro momento, foi abordado de forma expositiva dialogada uma breve revisão dos conceitos essenciais sobre Equação Polinomial do 1º Grau. Logo após, foi solicitado que cada estudante (um por vez) viesse frente ao quadro solucionar uma equação que fora distribuída de acordo com a dificuldade de cada um. Contando com a ajuda de um(a) mediador(a) para sanar dúvidas, caso houvesse (Figura 1).

Posteriormente, para culminância do projeto os alunos foram separados em duplas e em seguida foi apresentado os materiais didáticos que seriam trabalhados. Cada dupla recebeu uma roleta contendo 9 (nove) equações (Figura 2) e uma tabela no formato 3x3, contendo acima, três números entre 0 à 9 que seriam os resultados possíveis. O jogo finalizará quando um jogador preencher uma linha, coluna ou diagonal de três assim como o “Jogo da Velha”. Ganha quem conseguir o feito (Figura 3).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De início alguns mostraram-se desconfortáveis, principalmente ao serem requisitados que fossem ao quadro frente à turma. Tal pressuposto é afirmado por Grando (2004, p.33) ao argumentar que o adolescente se preocupa muito com a aceitação no grupo em que está inserido, e com a exposição, ele possa se sentir envergonhado e tende a não querer participar da atividade proposta. Isso também vale para os mesmos que apresentam algum tipo de deficiência, que por serem vistos como “diferentes” pelos demais colegas, às vezes, se sentem excluídos no exercício da tarefa.

Essa situação foi constatada durante o planejamento e confecção dos materiais, onde viu-se a necessidade de adequá-los a um determinado aluno que possui uma certa limitação (Figura 4). De acordo com a LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação - nº 9394/96, a inclusão é uma proposta que deve garantir a igualdade de direitos e oportunidades educacionais para todos, em ambientes favoráveis, assegurando aos educandos currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender as necessidades das crianças com deficiência. Podendo assim, desenvolve-se de modo integral, possibilitando que seus estudos transcorram de maneira efetiva.

Vale destacar também, a importância do acompanhamento no decorrer da ação (Figura 5), visto que uma parcela significativa ainda apresentava muitas dificuldades até mesmo em trabalhar com operações básicas quando solicitadas.

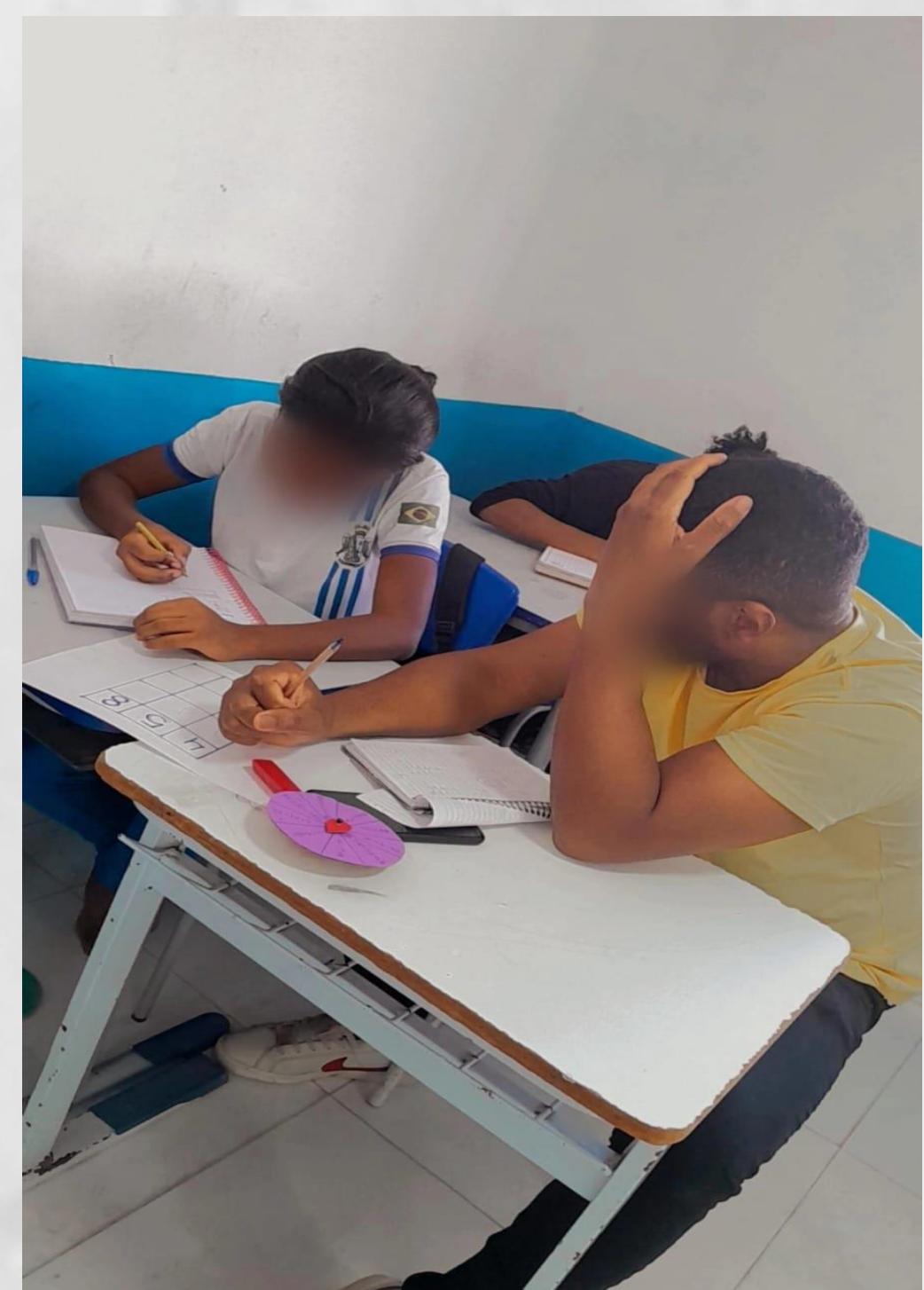


Figura 5 – Aluna com seu mediador.
Fonte: Próprios autores (2023).



Figura 6 – Gestão escolar e Coordenador do Subprojeto.
Fonte: Próprios autores (2023).



Figura 1 – Aluna resolvendo equação com auxílio da mediadora.
Fonte: Próprios autores (2023).

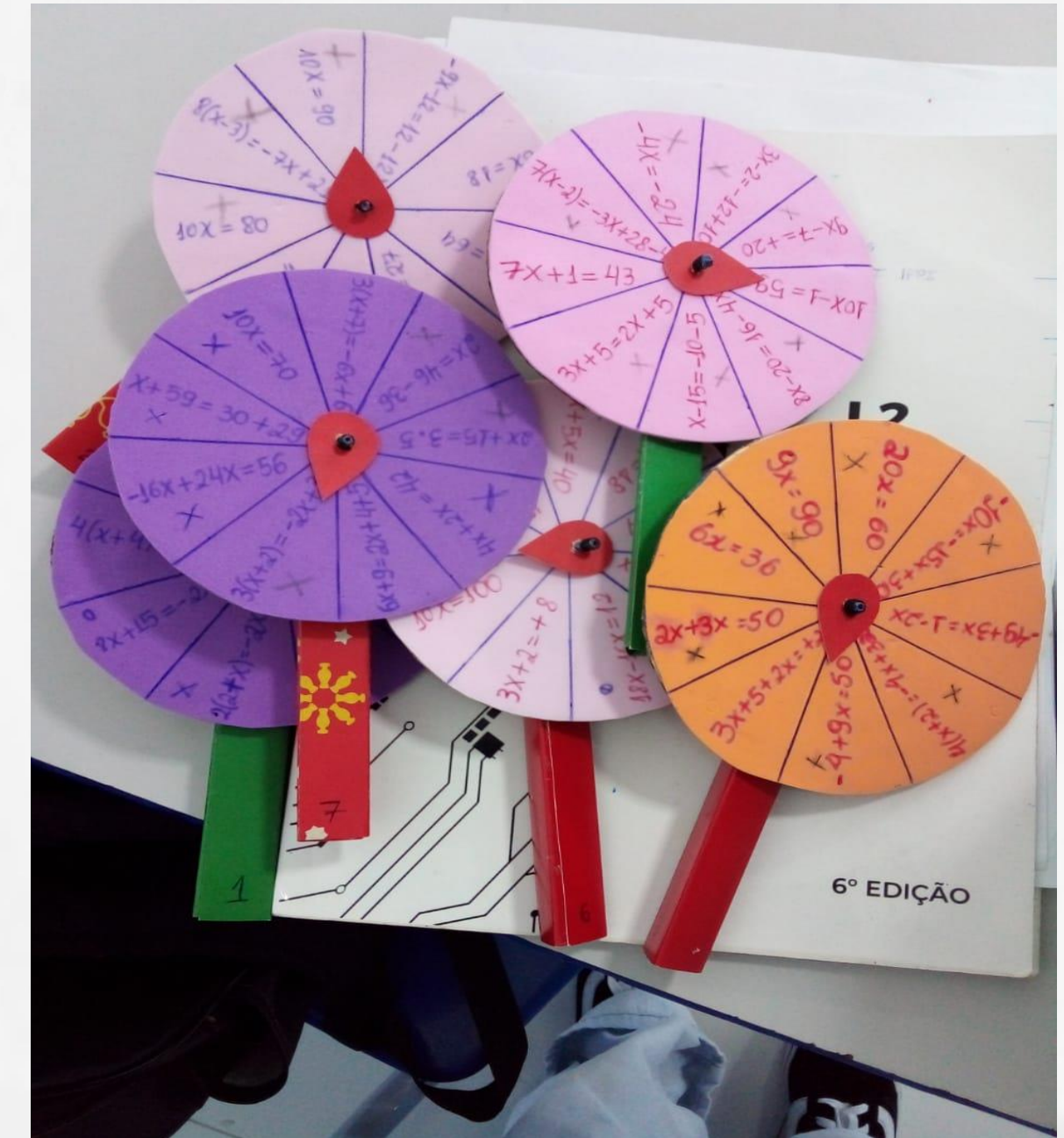


Figura 2 – Roleta dividida em nove equações.
Fonte: Próprios autores (2023).

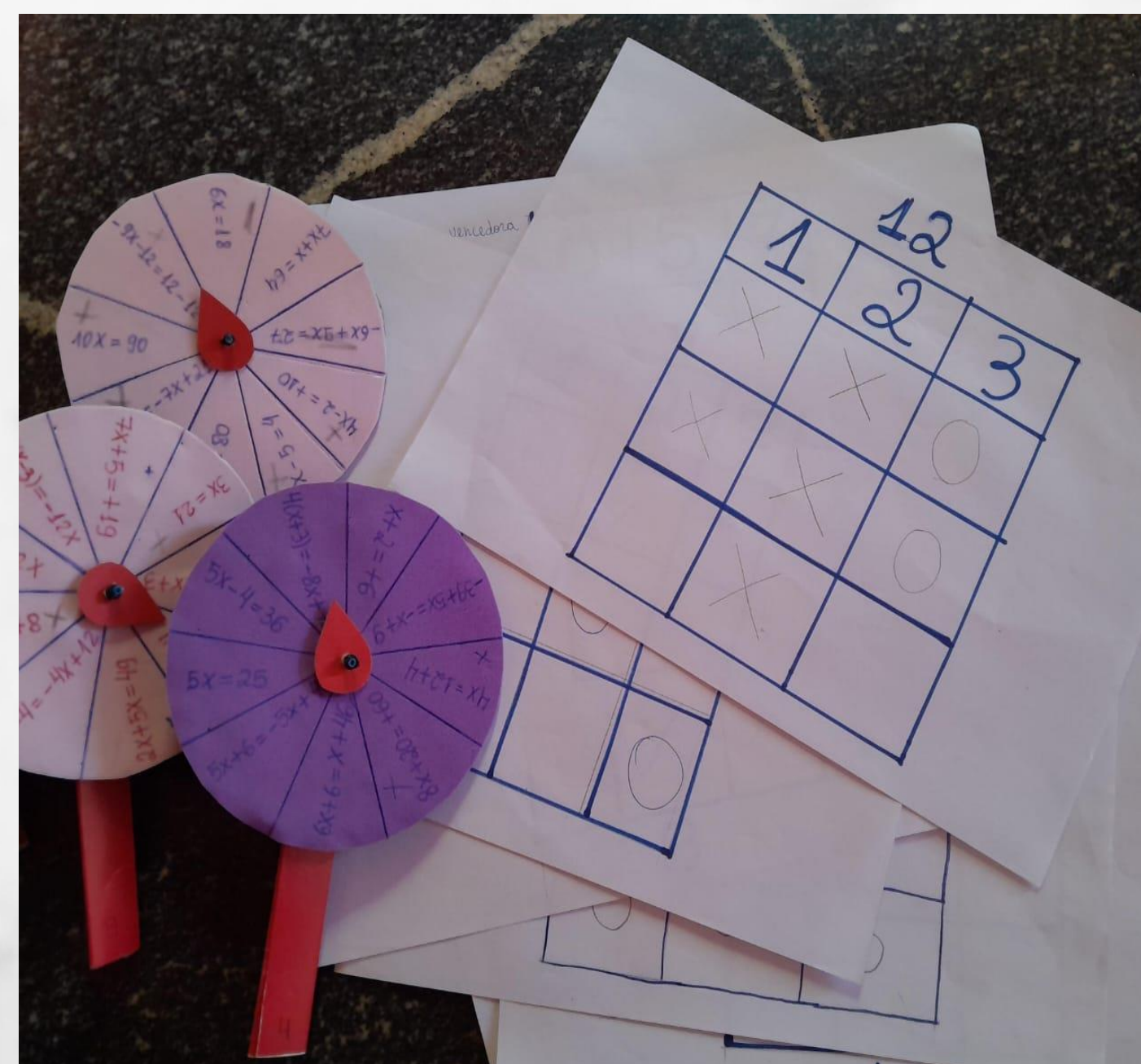


Figura 3 – Tabela com uma coluna preenchida.
Fonte: Próprios autores (2023).

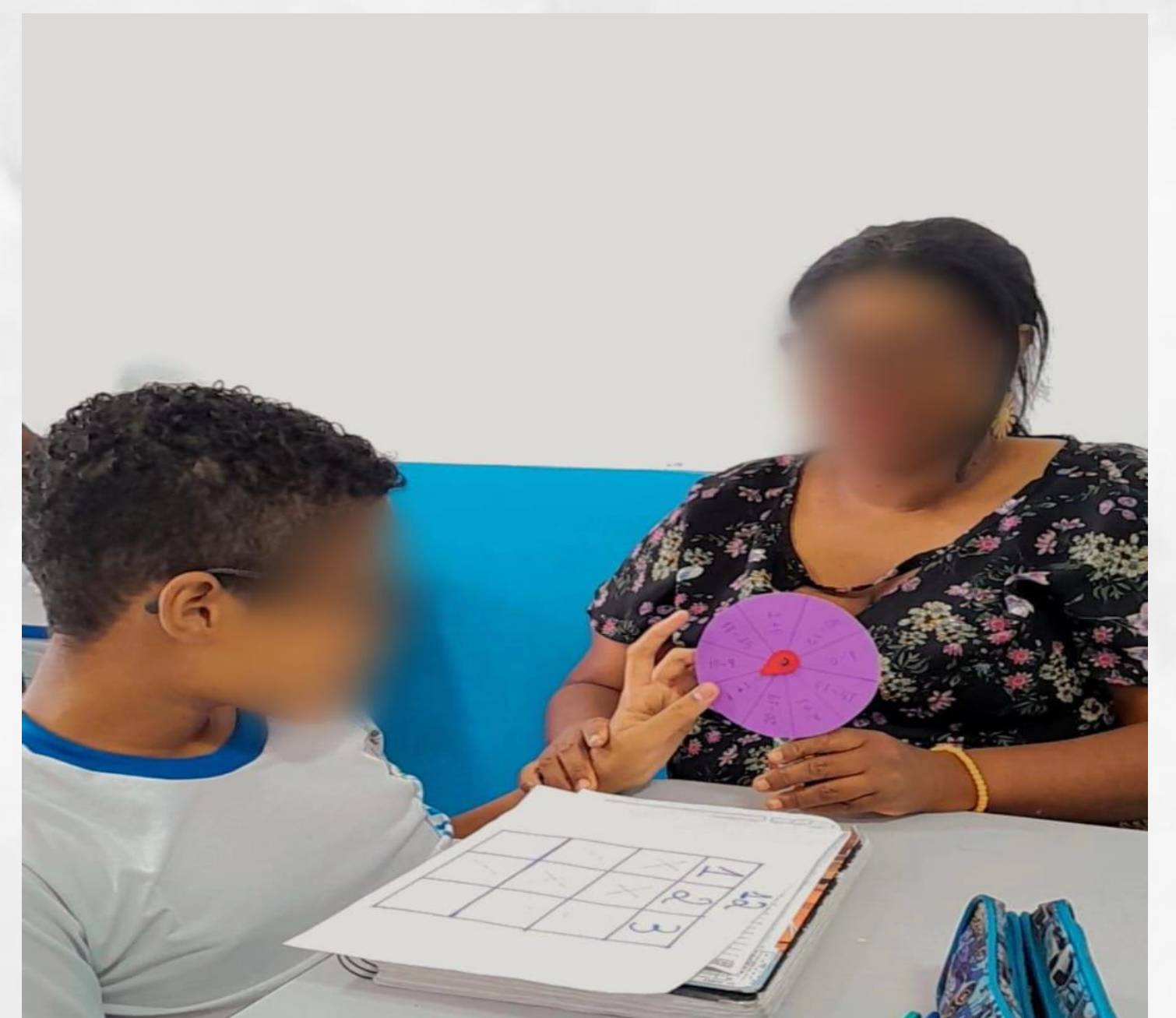


Figura 4 – Aluno com baixa visão e sua cuidadora.
Fonte: Próprios autores (2023).

Ademais, todos foram bem receptivos à implementação do plano - que contou com a presença de algumas entidades importantes (Figura 6) - demonstrando interesse, entusiasmo e sobretudo o trabalho em grupo, socialização, interação, raciocínio e cálculo. Tais habilidades são fundamentais para o desenvolvimento de outras atribuições, sejam elas em seus aspectos físicos, afetivos, cognitivos e sociais. Para tal, é crucial que o professor, em primeira instância, reconheça e entenda as diferenças individuais de cada sujeito, considerando suas peculiaridades e as condições socioeconômicas em que se encontram, para que assim possa direcioná-los de forma gradativa e eficiente. A respeito disso, Perrenoud (2000) ressalta, que em meio a tanta diversidade e transformações sociais, o professor precisa refletir sua prática em sala de aula no desenvolvimento de novas competências.

Portanto, é indispensável que o educador busque aprimorar-se com metodologias que estejam ligadas ao cotidiano do alunado, onde o ensino matemático se torne significativo no que se refere a aprendizagem.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em resumo, conclui-se que por mais que a educação tradicional ainda se faça presente em muitas instituições de ensino, é de suma relevância que toda a comunidade escolar esteja envolvida e capacitada no planejamento e execução de estratégias de ensino que estimulem a formação tanto dos professores, como do discente. Dando continuidade a elaboração de projetos que venham melhorar a educação não só dentro do âmbito escolar, assim como no município.

Deve ser uma ação contínua, sistematizada, construída e reconstruída, sendo fonte de referência e subsídios teóricos e práticos para reflexão sobre a práxis pedagógica durante todo o processo educativo. Contando com a colaboração e participação ativa de toda a comunidade escolar, para que assim se consiga alcançar, de forma significativa, os objetivos e metas à níveis educacionais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1978.
- GRANDO, Regina Célia. **O Jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996, Brasília: MEC, 1996.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre, Artmed, 2000.