

REFORÇO ESCOLAR PARA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

*Rayane Tayná da Costa Torres¹ (IC), Glauber Cristo Alves de Carvalho² (PQ).

¹rayane_torres27@hotmail.com

Formosa

Resumo: O projeto reforço escolar para aprendizagem significativa ocorre na Escola Ced Taquara, as quartas-feiras, no período matutino, atendendo turmas de aproximadamente 30 alunos. Essa ação de auxiliar alunos com dificuldades em matemática esclarece problemas de compreensão de atividades, testes e aulas, além de ajudar a professora regente na aplicação de avaliações. O projeto levou uma proposta diferente de apoio escolar, em algumas aulas por meio da dinâmica jogo da velha com matemática. Durante o desenvolvimento da dinâmica as turmas além de desenvolver a construção do raciocínio matemático reforçam conteúdos já vistos de forma divertida. Os alunos desenvolvem várias habilidades com essa dinâmica como: trabalhar em grupo, aprender e aceitar regras, além de enriquecer suas personalidades tornando-os mais participativos e espontâneos perante os colegas de classe. Outro ponto de grande importância desse projeto de pró-licenciatura é gerar a oportunidade do graduando em matemática aproximar-se da realidade educacional e compreender melhor a importância de ser um educador.

Reforço escolar. Matemática. Educação.

Introdução

A disciplina de matemática é vista com angústia pela maioria dos alunos em todas as fases educacionais, devido a isso, fornecer reforço escolar é trazer novas perspectivas de aprendizagem. Outro ponto importante a ser lembrado é que essa disciplina é muito cobrada em provas e vestibulares, por isso, fornecer os estudos de recuperação é muito significativo para os resultados futuros dos alunos.

O projeto de pró - licenciatura reforço escolar para aprendizagem significativa não é benéfico apenas para os alunos contemplados com o auxílio de reforço, mas também para o estagiário que tem a oportunidade de aprimorar a profissão que irá exercer, por meio da prática em um meio que representa o futuro ambiente de trabalho.

Material e Métodos

Durante a realização do projeto de pró-licenciatura, que aconteceu no ensino médio da Escola Ced Taquara, foram utilizados os seguintes materiais e métodos:

- Analisar e detectar as maiores dificuldades das turmas.
- Auxiliar na aplicação de testes e provas.
- Quadro e giz para expor os conteúdos.
- Realizar dinâmica: matemática com o jogo da velha.
- Auxiliar no projeto de física da escola.

Resultados e Discussão

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, título VIII, Art. 206, deve ocorrer segundo os incisos: “I- a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola”; “IX - garantia de padrão de qualidade”. E em seu capítulo II, Art. 24, inciso V, deve ocorrer mediante ao fracasso escolar do aluno, “possibilidade de aceleração de estudos para alunos com atraso escolar;” e “obrigatoriedade de estudos de recuperação, de preferência paralelos ao período letivo, para os casos de baixo rendimento escolar;” (BRASIL, 1996).

Então, fazendo relação com as afirmações acima da lei de diretrizes e bases e com o que foi observado até o momento na Escola Ced Taquara oferecer atividade de reforço é ampliar a qualidade do ensino e aumentar o número de alunos que podem atingir uma aprendizagem mais significativa, além de garantir formas diferentes dos educandos observar a mesma matéria, já que terão a oportunidade de analisar a explicação de conteúdos por meio de duas professoras de matemática.



Figura 1- Alunos da Escola Ced Taquara durante a resolução de provas.

Em um segundo momento o objetivo do programa de reforço foi incentivar a aprendizagem matemática por meio do brincar.

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva, e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que esses alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.(Borin,1996).

O lúdico é um incentivador na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa. Então, auxiliar em atividades de reforço não precisa ser necessariamente apenas por meio de aulas tradicionais e teóricas, pois o principal papel do educador é estimular o aluno na construção de novos conhecimentos e através das atividades lúdicas o educando acaba desafiado a produzir e oferecer soluções aos problemas impostas pelo professor.

Durante a aplicação da dinâmica jogo da velha com matemática é perceptível a vontade dos alunos em participar e resolver as questões envolvidas, já que a brincadeira estava relacionada a competição de dois grupos.



Figura 2- Alunos da Escola Ced Taquara durante a dinâmica jogo da velha com matemática.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Matemática algumas das competências e habilidades para os currículos dos cursos de Matemática devem ser:

Capacidade de expressar-se escrita e oralmente com clareza e precisão. Capacidade de trabalhar em equipes multidisciplinares. Capacidade de

compreender, criticar e utilizar novas ideias e tecnologias para a resolução de problemas. Capacidade de aprendizagem continuada, sendo sua prática profissional também fonte de produção de conhecimento. Habilidade de identificar, formular e resolver problemas na sua área de aplicação, utilizando rigor lógico-científico na análise da situação-problema. Estabelecer relações entre a Matemática e outras áreas do conhecimento. Participar de programas de formação continuada. (Ministério da educação, 2002, p.3-4).

O projeto possibilita ao acadêmico colocar em prática e desenvolver suas competências como licenciado do curso de Matemática. Permite compreender a importância social que sua formação traz e fornece meios para o aperfeiçoamento de seu currículo.

Considerações Finais

Os resultados do projeto foram bons e satisfatórios já que alcançamos os objetivos de um programa de reforço, com técnicas escolhidas para aproximar o aluno da disciplina de matemática e melhorar a sua aprendizagem. Houve uma boa interação entre professora estagiária e alunos no momento de auxílio de dúvidas.

No momento da dinâmica matemática com jogo da velha a turma se manteve entusiasmada e participativa o que mostra os bons resultados desse método lúdico. Além de gerar a oportunidade do futuro professor de se aproximar da realidade educacional e de entender melhor a dinâmica da futura profissão.

Agradecimentos

Agradeço ao professor Glauber Cristo Alves de Carvalho pela orientação nesse projeto de pró-licenciatura, ao curso de matemática do Câmpus formosa e a Universidade Estadual de Goiás por possibilitar oportunidades de aprimoramento dos acadêmicos por meio de programas como esses e a Escola Ced Taquara por permitir o desenvolvimento do projeto em sua instituição de ensino.

Referências

BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP; 1996.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Conselho nacional de educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos de Matemática, Bacharelado e Licenciatura**, 2002. Disponível em: <

<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES13022.pdf> > Acesso em: 22 de julho de 2017.

SECRETARIA ESPECIAL DE EDITORAÇÃO E PUBLICAÇÕES. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**, 2005 Disponível em: < <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf> > Acesso em: 19 de julho de 2017.