

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: OFICINA DESENVOLVIDA COMO ATIVIDADE DO PROJETO RONDON COM PROFESSORES DO MUNICÍPIO DE TAQUARANA/AL

*Filipe Sarmiento Barreto  
Instituto Federal Farroupilha – Campus São Borja/RS  
filipe123@bol.com.br*

### **Resumo:**

O presente Relato de Experiência tem por objetivo apresentar uma das atividades realizadas por acadêmicos do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Farroupilha – Campus São Borja/RS, no âmbito da Educação, enquanto participantes do Projeto Rondon. A referida iniciativa versa sobre a utilização de jogos matemáticos nas aulas como recurso pedagógico e também sobre a motivação à prática docente. Seu desenvolvimento deu-se através de Oficina oferecida aos professores da rede pública de Ensino do município de Taquarana, estado de Alagoas e contou com a participação de quinze docentes.

**Palavras-chave:** Jogos matemáticos; motivação; práticas alternativas; Educação Matemática.

### **1. Introdução**

De conhecimento de todos os estudiosos da área da Educação, principalmente da área Matemática, é preciso que o professor contemporâneo busque alternativas à sua prática docente diária, como forma de mudar a concepção que a grande maioria dos alunos tem a respeito da disciplina de Matemática. Nesse sentido, introduzir a utilização de jogos matemáticos para o desenvolvimento e/ou fixação de conteúdos pode ser uma ferramenta bastante útil, bem como para que os professores obtenham diagnósticos sobre o saber dos alunos. Ao encontro a essas ideias, e tomando o desenvolvimento do Projeto Rondon na região Nordeste, mais especificamente na cidade de Taquarana, estado de Alagoas, foi elaborada uma oficina visando a criação de material didático – jogos – com os professores da localidade visando a aplicabilidade nessa perspectiva.

De maneira geral, o objetivo foi abordar a Educação Matemática e, em caráter específico, oferecer subsídios teóricos visando estimular a elaboração e o desenvolvimento de aulas diferenciadas. Para isso, foi apresentada aos participantes a aplicação e construção de jogos de forma interdisciplinar, pois **são** uma maneira lúdica de desenvolver a Matemática, juntamente com momentos de reflexão sobre a prática docente. A atividade foi executada em

quatro encontros, tendo a participação de quinze professores das redes estaduais e municipais de ensino.

## 2. Do Projeto Rondon

O Projeto Rondon é uma ação do Governo Federal, coordenada pelo Ministério da Defesa que “[...] envolve a participação voluntária de estudantes universitários na busca de soluções que contribuam para o desenvolvimento sustentável de comunidades carentes e ampliem o bem-estar da população.” (MINISTÉRIO DA DEFESA, 2012). Tem, ainda, o apoio da Prefeitura do município que o recebe e das Forças Armadas que proporcionam o suporte logístico.

Dentro do universo do estudante tem por objetivos:

- Contribuir para a formação do universitário como cidadão;
- Integrar o universitário ao processo de desenvolvimento nacional, por meio de ações participativas sobre a realidade do País;
- Consolidar no universitário brasileiro o sentido de responsabilidade social, coletiva, em prol da cidadania, do desenvolvimento e da defesa dos interesses nacionais;
- Estimular no universitário a produção de projetos coletivos locais, em parceria com as comunidades assistidas. (MINISTÉRIO DA DEFESA, 2013. Em <<http://projektorondon.paginaoficial.com/portal/index/pagina/id/9752/area/C/module/default>> Acesso: 20 mar. 2013).

## 3. Do planejamento da Oficina

Precedendo o desenvolvimento do Projeto no município de Taquarana-AL, realizou-se uma pesquisa, para definir prioridades e especificidades das atividades a serem aplicadas. Assim, na área da Educação – apenas uma das várias que são atingidas pelo Projeto – tomou-se por base os resultados obtidos na aferição do IDEB – Índice de Desenvolvimento da Educação Básica, do período de 2005 a 2011, bem como suas metas entre 2007 e 2013. Deste modo, a realização da Oficina, denominada “Brincando de Contar: O ensino-aprendizagem da Matemática para as séries iniciais a partir de jogos” é uma abordagem bastante simples na tentativa de suprir carências, com o intuito maior de inovar o cotidiano da sala de aula, resgatando o gosto e o prazer em estudar Matemática, e, conseqüentemente, contribuir com a Educação melhorando índices, como o IDEB.

Após a pesquisa desses dados, foi definida a distribuição das atividades e a confecção dos jogos, na prática, aconteceu nos quatro encontros, mas sempre após cerca de uma hora de debate, reflexões e troca de ideias sobre a importância de atividades diferenciadas na sala de aula. Como apoio no andamento dos trabalhos, foram exibidos vídeos retirados da *internet* com exemplos bem sucedidos e de motivação à prática docente. Em suma, esse material apresentou a aplicabilidade e bons resultados que foram obtidos em ambiente escolar com a utilização de jogos matemáticos.

Tabela 1: Comparativo entre metas e resultados do IDEB entre Taquarana/AL e dados nacionais, referentes às séries finais do Ensino Fundamental.

		2005	2007	2009	2011	2013
Brasil	Meta	-	3,3	3,4	3,9	4,4
	Resultado	3,2	3,5	3,7	3,7	-
Taquarana/Al	Meta	-	2,0	2,2	3,5	3,0
	Resultado	1,9	2,6	2,8	3,4	-

Fonte: INEP – Instituto de Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Como se pode observar, tanto as metas quanto os resultados alcançados pelos estudantes do município de Taquarana-AL são inferiores aos de nível nacional, o que nos permite concluir, num primeiro momento, que há carência na educação local.

#### 4. Da execução da Oficina

Alguns dias antes do início da Oficina houve a divulgação na mídia local e inscrição dos professores da rede pública de ensino interessados em participar. Iniciando o primeiro dia, apresentaram-se os participantes e os Rondonistas e foram explicados o desenvolvimento e organização do trabalho que seria efetivado. Seguindo, realizou-se uma sondagem para conhecimento da realidade do ensino da Matemática no ambiente escolar, bem como a caracterização de dificuldades vivenciadas. A maioria dos participantes declarou não utilizar em suas aulas jogos matemáticos por não possuir recursos financeiros para a compra ou confecção dos mesmos. Foi proposta a discussão sobre “o que é ser professor” e todos os entraves que este encontra e exibido um vídeo sobre um projeto envolvendo Matemática desenvolvido com sucesso. O primeiro jogo criado foi a “Trilha Matemática”, que pode ser adaptado para qualquer conteúdo e série, sendo preciso para sua confecção: E.V.A. barbante,

tinta e tesoura. Primeiramente, foram-se as folhas de E.V.A. para que elas fiquem interligadas através do barbante, formando uma trilha. São pintados os números das “casas” e, alternadas a elas, pontos de interrogação onde serão feitas perguntas e questões aos jogadores que, se respondidas incorretamente, deixam o grupo uma rodada sem jogar. Deve ser jogado em duplas ou equipes e necessita de um dado, que indica quantas casas serão percorridas.

O segundo dia de atividades foi iniciado com uma breve discussão sobre a importância e os benefícios, em vários aspectos, do trabalho com jogos e a possibilidade de desenvolvê-los de maneira interdisciplinar. A sondagem feita no primeiro dia possibilitou conhecer o público participante: todos são professores das séries iniciais e alguns trabalham com turmas de EJA – Educação de Jovens e Adultos. Nesse viés, foi solicitado a apresentação de alguma atividade alternativa relacionada à alfabetização, o que foi feito, ainda que fugindo dos objetivos da Oficina, que versaria exclusivamente sobre Matemática.

No terceiro encontro da Oficina foram abordados alguns tipos de jogos matemáticos: jogos estratégicos (desenvolvem o raciocínio lógico); jogos de treinamento (focados no reforço em algum conteúdo) e jogos geométricos (trabalham a capacidade de observação do aluno). Foi, ainda, confeccionado o “Quadro da Tabuada”, constituído de uma tabela com doze linhas e doze colunas, que relaciona valores de zero a dez, com os respectivos produtos na sua intersecção. Ao final, é possível observar os quadrados dos números até dez na diagonal. O material utilizado foi cartolina, lápis de cor e régua.

Figura 1: Registro da atividade “Quadro da Tabuada.”



No quarto e último encontro foi reforçado com os participantes a importância de diversificar as atividades em aula e de relacionar aquilo que o aluno aprende com o seu cotidiano, ou seja, interligando teoria e prática. O Jogo proposto foi o “Bingo Matemático” que também pode ser adaptado a qualquer matéria e conteúdo, a critério do professor. Consiste num bingo tradicional, onde as “pedras” sorteadas são questões ou problemas e nas cartelas estão as possíveis respostas para elas. Para sua produção utilizou-se cartolina, canetas hidrográficas coloridas, régua e tesoura. Finalizando a Oficina, foram feitos os agradecimentos pela participação e questionados aspectos considerados positivos e negativos pelos professores.

## **5. Conclusão**

O principal aspecto citado pelos docentes referente a Oficina ministrada foi o resgate da motivação em buscar alternativas didáticas e a disposição de todos os envolvidos no Projeto Rondon em deslocarem-se de tão longe para aplicar as atividades. Muitos afirmaram deixar a rotina os acomodar devidos aos vários anos na profissão, e percebeu-se que todos foram, de alguma maneira, atingidos pela proposta: capacitar multiplicadores e que levarão as propostas para suas escolas. Como ponto negativo, o único mencionado foi o pouco tempo de trabalho no município.

Enquanto acadêmicos do curso de Licenciatura em Matemática e futuros professores, a experiência deixou enorme gratificação por poder levar a uma comunidade distante um pouco do que aprendemos em sala de aula, principalmente pelo fato de contribuir para a melhoria e o desenvolvimento da educação. Participar do Rondon também proporcionou conhecer uma realidade da Educação oposta àquela que vivemos em nosso município e que, apesar de apresentar carências, o Nordeste do Brasil, por exemplo, tem outras dificuldades muito maiores.

As Ciências Exatas, principalmente a Matemática, são envolvidas por grandes dificuldades e vistas sem muito entusiasmo pela maioria dos escolares. Perceber esses aspectos, desde já, na Graduação, e ter consciência de que é preciso mudá-los e buscar

embasamento para isso é, sem dúvidas, uma característica fundamental no sucesso da futura docência dos que, agora, são acadêmicos.

## **6. Bibliografia**

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. *Página de Consulta a Resultados do IDEB*. Disponível em < <http://ideb.inep.gov.br/resultado/>> Acesso em 20 mar.2013.

BRASIL. Ministério da Defesa. *Página Oficial do Projeto Rondon*. Disponível em < <http://projektorondon.pagina-oficial.com/portal/>> Acesso em 20 mar. 2013.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. *Cadernos do Mathema, Jogos de Matemática de 6º a 9º ano*. Porto Alegre; Editora Artmed; 2007.