

RELATO DE EXPERIÊNCIA: ATIVIDADE DIGITAL COM OS ESTUDANTES DO 7º ANO ENVOLVENDO O CONTEÚDO DE MMC E MDC

Raissa Mendes Martins¹
Raquel Vieira Brandão²
Douglas Floering Brêda Gonçalves³
Douglas Lopes do Nascimento⁴
Arlyson Alves do Nascimento⁵

INTRODUÇÃO

De acordo com (Machado e Jesus, 2021), O Programa Residência Pedagógica é uma política pública que tem por objetivo construir propostas formativas em escolas públicas de educação básica, que dialoguem com a Base Nacional Comum Curricular, criando espaços abertos de interlocução com a comunidade escolar e evidenciando o tripé ensino, pesquisa e extensão.

O programa ajuda a desenvolver habilidades para ensinar, a compreender melhor as dinâmicas da sala de aula e a se adaptar às demandas reais da educação. Além disso, contribui para a melhoria da qualidade da educação ao fortalecer a relação entre teoria e prática, preparando os futuros educadores de maneira mais eficaz.

Portanto, uma de suas diretrizes é proporcionar ao estudante residente experiências no ambiente escolar, através da participação nas atividades, como observar as aulas ministradas pelo professor preceptor, auxiliar no planejamento de atividades educacionais, colaborar na execução de projetos pedagógicos, interagir com os estudantes, oferecer suporte nas avaliações e até mesmo ministrar aulas, sob a supervisão do professor preceptor. O objetivo central é proporcionar uma experiência prática e enriquecedora na formação dos futuros professores.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Instituto Federal - AL, rmm2@estudante.ifal.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Instituto Federal - AL, rvb1@estudante.ifal.edu.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Instituto Federal - AL, dfbg1@estudante.ifal.edu.br;

⁴ Mestrando do Curso de Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal - AL, dougprofmat27@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Doutor, Instituto Federal - AL, arlyson.nascimento@ifal.edu.br.

Os residentes desenvolveram uma atividade no laboratório de informática da instituição de ensino em que atuam com os estudantes do 7º ano do ensino fundamental. Durante a atividade houve a oportunidade de explorar a aprendizagem com objetos digitais, quando Antunes (2018, p. 33), enfatiza que “utilizar as mídias e ferramentas digitais hoje, proporcionam em grande parte um ganho em sala de aula, aumentando o interesse dos estudantes nas aulas, a atenção e a concentração no processo de aprendizagem e interagindo de forma mais clara”.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), a habilidade EF07MA01 consiste em “Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo as noções de divisor e de múltiplo, podendo incluir máximo divisor comum ou mínimo múltiplo comum, por meio de estratégias diversas, sem a aplicação de algoritmos.” (BRASIL. Ministério da Educação, 2017, p. 307).

Em seguida, foi ministrado em sala de aula o conteúdo envolvendo MMC (mínimo múltiplo comum) e MDC (máximo divisor comum), ministrado tanto em sala quanto no momento seguinte no laboratório de informática, fazendo novamente uma recapitulação do conteúdo, para logo depois a aplicação da atividade.

Logo, torna-se necessário fazer uso das ferramentas digitais, pois dentro da sala de aula corrobora na implementação de atividades práticas com relação ao conteúdo abordado de forma mais lúdica e dinâmica, fazendo com que haja uma comunicação maior entre eles de uma maneira mais interativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

Fazer uso de jogos digitais envolvendo o conteúdo de forma educativa, faz com que a prática pedagógica seja atrativa, fazendo com que os estudantes se debrucem sobre o conteúdo. Macedo (2000, p. 13) ressalta que “todo jogo tem uma situação-problema (objetivo) que poderá ser solucionada ou não pelo sujeito (resultado do jogo), devendo este obedecer a um sistema de regras que determinam os limites de sua ação.”

Um dos pioneiros na teoria da aprendizagem conectivista, George Siemens (2004), enfatiza a importância das redes e conexões digitais na aprendizagem, explorando como a tecnologia pode promover a colaboração e a aprendizagem coletiva, a aprendizagem não está mais limitada as paredes da sala de aula, mas se estende por meio de conexões e interações, sobretudo em redes digitais, enfatizando a colaboração e o compartilhamento de conhecimento na era digital.

Uma aprendizagem conectada é a combinação entre interesses pessoais, conexões sociais e oportunidades. Para esta proposta de ensino é fundamental a utilização da tecnologia como ponto de espaço de partilha de conhecimento. Com essa abordagem, o objetivo foi engajar os estudantes de uma maneira mais interativa, saindo um pouco do comodismo, fazendo com que houvesse uma interação maior, para solucionar o problema, tornando o ambiente mais atrativo, mostrando que tem muitas maneiras de se aprender o mesmo conteúdo, podendo ser de maneira visual, oral ou através de ferramentas tecnológicas, entre outras maneiras.

Na primeira etapa da atividade, foram introduzidos os conceitos em sala de aula no quadro de MMC e MDC e, em seguida, apresentamos aos discentes a ferramenta *Wordwall*, que é uma plataforma digital para criar atividades personalizadas para serem aplicadas com os estudantes, como questionários, jogos de palavras etc. Assim, resolvemos as questões voltadas ao conteúdo e visualizámos em um contexto mais lúdico e interativo.

A turma teve que fazer as atividades propostas em duplas, pois não havia computador suficiente para toda a turma, em seguida todos pegaram seus cadernos e começaram a jogar. Uns tentaram responder na sorte, querendo apenas a maior pontuação no final do jogo, outros buscaram fazer os cálculos, mesmo com dificuldade, perguntavam e tentavam responder.

Aqueles que estavam tentando responder, nós residentes fomos de mesa em mesa e ajudamos nos cálculos, lembrando conceitos esquecidos e ajudando na formulação das ideias, colocando exemplos do cotidiano para fazer com que eles tentaram assimilar a ideia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a atividade, promovemos discussões em sala de aula para que os estudantes compartilhassem suas experiências, em que eles discutiram os desafios encontrados, as estratégias utilizadas e os pontos positivos do uso dos objetos digitais na aprendizagem dos conteúdos abordados.

A atividade prática no laboratório de informática foi muito bem recebida pela classe, eles puderam interagir e se familiarizar mais com os conteúdos matemáticos que eram tidos como difíceis de uma maneira mais simples e interativa, com isso percebemos que a atividade com o uso da ferramenta digital educativa foi muito importante para que os estudantes aplicassem o conteúdo que foi ministrado em sala de aula, fazendo uma atividade de uma maneira mais divertida, saindo do tradicional papel e caneta, tornando a aula mais dinâmica.

Além disso, os objetos digitais permitiram que os estudantes explorassem e praticassem os conceitos em seu próprio ritmo, desenvolvendo sua autonomia e habilidades de resolução de problemas, fazendo com que os próprios estudantes se ajudassem e suas dúvidas fossem sanadas na hora pelos residentes.

Diante disso, a turma em si gostou muito da atividade proposta, alegando que queriam mais aulas neste formato, como havia sido feita de uma maneira dinâmica, digital, ilustrativa, em que todos puderam se comunicar e debater as possíveis soluções e automaticamente respondendo as questões do jogo, atribuindo assim as devidas pontuações e adquirindo o conhecimento que foi o principal objetivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa de Residência Pedagógica (PRP), permite que os residentes desenvolvam habilidades de planejamentos e execução de aulas, promovendo a interação com os estudantes, aprimorando, assim, técnicas de ensino, sobretudo, propicia a reflexão sobre as práticas pedagógicas, adaptando-as sobre a realidade dos mesmos. Desse modo, compreende-se a importância da atividade aplicada na turma do 7º ano do ensino fundamental.

Nessa atividade as estratégias digitais pedagógicas aplicadas com os estudantes serviram para observar seus desempenhos e habilidades, além do acesso ao uso dos computadores ser uma ferramenta muito útil na visualização de conceitos matemáticos tanto quanto um meio mais divertido, interativo e atrativo para os mesmos.

Além da forma de ensino que difere do ensino tradicional, que é aquele no qual o professor é o detentor do conhecimento, aquele que transmite o conteúdo (Saviani, 1996), a atividade proposta foi fazer com que o professor e residentes atuassem como facilitadores, ou seja, incentivado a turma a irem em busca dos questionamentos propostos, das perguntas feitas pela plataforma, fazendo com houvesse uma aprendizagem mais ativa e os discentes atuassem como agente principal.

No laboratório os estudantes interagiram, discutiram e trocaram mais experiências entre si, fazendo com que os discentes se sentissem mais desafiados, gerando uma competição saudável, fazendo com que eles se ajudassem e buscassem entender a ideia e o raciocínio para solucionar os desafios propostos do jogo.

Dessa maneira, o entendimento e a compreensão do conteúdo que era um dos principais objetivos propostos na atividade, buscou promover o debate e interação dos educandos para que eles pudessem refletir e formular suas próprias dúvidas, a fim de construir

um modelo próprio de resolução de problemas, sobretudo em conjunto, de forma cooperativa e articulada tanto com os estudantes do 7º ano quanto com os residentes da escola, e o professor preceptor.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, V. Barbosa. **A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL**. São José dos Campos/SP, 2028. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20572/1/importanciaferramentasdigitaisensino.pdf>

BRASIL. Ministério da Educação. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>

MACEDO, L. de. **APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES PROBLEMAS**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACHADO, L. & JESUS, D. “**PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA E O DESAFIO DE SUSTENTAÇÃO COMO POLÍTICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**”, Instrumento: Rev. de est. e pes. em educação. Juiz de Fora; v. 23, edição especial, p. 472-489, set./dez 2021.

MEIRELES J. M. Ferreira; JOSÉ F. Parreira. **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ONLINE EM SALA DE AULA**”. 2020. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24233/Ferreira_Juliane_Michels.pdf?sequence=1

PAPERT, Seymour. **A MÁQUINA DAS CRIANÇAS: REPENSANDO A ESCOLA NA ERA DA INFORMÁTICA**. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entideias/article/view/2971/2117>. Acesso em: 19 ago. 2023.

SAVIANI, D. **ESCOLA E DEMOCRACIA**. ed. Campinas: Autores Associados, 1996. Disponível em: https://grupos.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/336255/mod_resource/content/1/Escola%20e%20democracia_Saviani.pdf.

SIEMENS, George (2004). **CONNECTIVISM: A LEARNING THEORY FOR THE DIGITAL AGE**. Disponível em: http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm. Acesso em 18/07/2023.