

ESTÁGIO SUPERVISIONADO CURRICULAR NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: Um relato sobre um projeto com jogos matemáticos

Maria Tereza Justino de Lima⁽¹⁾; Franklin Fernando Ferreira Pachêco⁽²⁾; Anderson Douglas Pereira Rodrigues da Silva⁽³⁾

⁽¹⁾Faculdade de Ciências e Tecnologia Professor Dirson Maciel de Barros- FADIMAB/ tereza.mtj@gmail.com

⁽²⁾Faculdade de Ciências e Tecnologia Professor Dirson Maciel de Barros- FADIMAB/pacheco.franklin9@gmail.com

⁽³⁾Universidade Federal de Pernambuco-UFPE/ anderdouglasprs@gmail.com

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência vivenciado na disciplina de estágio supervisionado III, no curso de licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco- UPE Campus Mata Norte. Uma das atividades inserida no plano de trabalho era elaborar e executar um projeto didático, cujo público alvo fossem alunos dos anos finais do Ensino Fundamental. Embasamos nosso trabalho nas ideias de Pimenta e Lima (2004) ao mencionarem que o estágio supervisionado curricular se trata de uma atividade prática que proporciona a construção da identidade profissional, pois, é nesse momento que acontece a aplicação de toda teoria estudada na Universidade em campo de trabalho de maneira prática. A metodologia de abordagem qualitativa, baseada em projetos, sendo desenvolvida com turmas de alunos pertencentes do 6º ao 9º ano do Ensino fundamental de uma escola pública municipal localizada na Zona da Mata Norte do Estado de Pernambuco. O projeto didático foi denominado de JOGOS MATEMÁTICOS: Benefícios e importância de aprender brincando, cuja meta era mostrar aos alunos o quanto os jogos são relevantes para a compreensão e construção de conhecimentos. A aplicação do projeto foi vivenciado em três momentos distintos: primeiramente fizemos uma verificação dos conhecimentos prévios dos alunos quanto a utilização de jogos matemáticos. No segundo momento, topificamos alguns jogos que podem ser trabalhados nos anos finais do ensino fundamental os conteúdos de matemática. Em seguida, no terceiro, e último momento, propomos alguns jogos matemáticos, tais como, tangram, dominó, xadrez, entre outros, para que os alunos realizassem seu desenvolvimento mediante a aplicação e nos informassem em quais conteúdos os jogos poderiam ser trabalhados. Os resultados indicaram que além dos alunos ficarem motivados com a proposta de estudar conteúdos da disciplina de matemática com o auxílio dos jogos matemáticos, reconheceram à relevância que estes possibilitam nas aulas, tais como, dinamismo e praticidade.

Palavras Chaves: Estágio Supervisionado, Projeto Didático, jogos matemáticos.

INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado nos cursos de formação de professores é requisito obrigatório para a obtenção do grau de licenciado evidenciando para os estudantes atividades práticas supervisionadas.

Ele se distingue de emprego pois sua principal função é oferecer o conhecimento prático da realidade aos alunos universitários sobre sua profissão, contemplando as teorias estudadas na universidade ao cotidiano escolar, possibilitando assim experiências para sua carreira profissional.

O artigo 82 da Lei de Diretrizes e Bases-LDB, ao qual menciona as diretrizes normatizadoras do estágio supervisionado (BRASIL, 2003, p.32), mencionam que

[...] O estágio supervisionado não é uma “atividade extracurricular”, não é um apêndice da atividade escolar. O estágio supervisionado é, essencialmente, uma atividade curricular, assumida como tal peça escola como um ato educativo de sua responsabilidade. Assim, o estágio deve ser sempre supervisionado pela escola, estar vinculado com a prática de educando, integrando o currículo escolar do estabelecimento de ensino, em consonância com a proposta pedagógica da escola, concebida, elaborada executada e avaliada de conformidade com o prescrito nos artigos 12 e 13 da LDB.

De acordo com o artigo 82 da LDB o estágio supervisionado trata-se de uma atividade planejada e não aleatória, na qual o futuro professor será conduzido a analisar e refletir suas ações mediante sua prática docente. É nesse período que o estagiário interliga a teoria estudada na universidade a prática cotidiana, com o intuito de desenvolver a partir deste a sua própria identidade profissional.

Concordamos com Moura¹(2010, apud FURLANETTO (2012, p. 19), ao enfatizar que a

[...] prática e teoria caminham juntas, construindo os conhecimentos que o conduzirão ao longo de sua vida profissional, que deve ser vista como parte de um projeto social. E, sendo assim, tem uma componente racionalizante de desejo de antecipação do futuro e uma outra existencial, feita de interrogação sobre o sentido de sua evolução individual e coletiva.

Geralmente o Estágio Supervisionado é composto por atividades práticas, tais como, período de observações de aulas da disciplina, no nosso caso específico a Matemática, coparticipação, regências e período de aplicações de projetos didáticos, desenvolvendo assim conhecimentos e reflexões sobre a relação entre a teoria estudada na Universidade com a realidade vivenciada no campo escolar.

Essas atividades são realizadas objetivando aperfeiçoar a aprendizagem dos futuros profissionais em relação a sua prática docente. Geralmente, essas possuem um caráter multidisciplinar, no qual o campo de estágio e universidade precisa dialogar, no sentido de vincular teoria e prática.

¹ MOURA, Manoel O. de. et. al. Atividade orientadora de ensino: Unidade entre ensino e aprendizagem. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 10, n. 29, p. 205-229, jan./abr. 2010.

A disciplina de Estágios tem o papel de “preparar” os universitários para atuar como professores, aprimorando sua prática pedagógica, conforme podemos perceber em Pereira (1999, p.112) ao indicar que

[...] para formar esse profissional, é necessário um conjunto de disciplinas científicas e um outro de disciplinas pedagógicas, que vão fornecer a base para sua ação. No estágio supervisionado, o professor aplica tais conhecimentos e habilidades científicas e pedagógicas as situações práticas de aula.

Pesquisas realizadas na área apontam que o Estágio Curricular é considerado uma “[...] atividade teórica de conhecimento, fundamentação, diálogo e intervenção na realidade, esta, sim, objeto da práxis” (PIMENTA; LIMA, 2004, p. 45). Sendo assim, notamos que o estágio curricular envolve o campo de conhecimento que proporciona o contato dos alunos estagiários com a vida do trabalho, objetivando sua prática e possibilitando o reconhecimento dos possíveis desafios que a carreira docente enfrenta.

Mediante a relevância da formação do professor resolvemos elaborar e executar o projeto didático denominado de “JOGOS MATEMÁTICOS: Benefícios e importância de aprender brincando” relacionado ao estudo do ensino da matemática por meio de jogos matemáticos, por considerarmos um recurso essencial para dinamizar aulas.

Desta forma, nesse relato, tivemos como objetivo geral: apresentar aos alunos do 6º ao 9º do ensino fundamental a relevância dos jogos matemáticos aplicados em sala de aula. E, de modo específico: mencionar alguns jogos vivenciados em sala de aula; associar jogos matemáticos há conteúdos matemáticos; e, por fim; expor suas opiniões sobre a temática.

A seguir, apresentamos nossa metodologia na qual buscamos a participação dos alunos de maneira dialogada.

METODOLOGIA

As disciplinas dos Estágios Supervisionados oferecidas na Universidade de Pernambuco/ Campus Mata Norte- UPE no curso de Licenciatura em Matemática são ofertadas nos últimos 4 períodos, ou seja, há início no 6º e término no 8º períodos.

Fonte de nosso relato, no estágio supervisionado III, os estudantes do curso são orientados para elaborar, executar e avaliar um projeto didático para turmas do Ensino Fundamental.

O momento dedicado à construção do projeto é realizado no Campus universitário a partir das orientações dos professores mediante as análises dos estagiários das observações, entrevistas com docentes e gestores, coparticipações e regências vivenciados no Campo de Estágio.

Nessa etapa de formação, percebemos que as atividades proporcionam experiências na formação inicial, estimulando a abordagem interdisciplinar do estágio supervisionado de maneira formativa para vincular teoria estudada na Universidade à prática cotidiana no campo de estágio.

Desse modo, elaboramos o projeto “JOGOS MATEMÁTICOS: Benefícios e importância de aprender brincando” dedicado para alunos do 6º ao 9º ano do Ensino fundamental de uma escola pública municipal pertencente a Zona da Mata Norte do Estado de Pernambuco.

A duração total da aplicação do projeto didático ocorreu em 10 horas aulas, sendo essas distribuídas em apenas um dia nos turnos matutino e vespertino, sendo vivenciado no pátio de evento da escola conforme apresenta a figura 01.

Figura 01: ornamentação para aplicação do projeto



Fonte: elaborado pelos autores (2017)

A aplicação do projeto aconteceu em três momentos, tais como: a princípio fizemos uma verificação dos conhecimentos prévios dos alunos quanto a utilização de jogos matemáticos, ou seja, realizamos uma sondagem sobre quais jogos os professores já haviam utilizado nas aulas de matemática, se eles recordavam etc.

No segundo momento, topificamos alguns jogos que podem ser trabalhados nos anos finais do ensino fundamental os conteúdos de matemática, á exemplo, o tangram com os conteúdos de

frações, composição e decomposição de figuras geométricas planas, área, perímetro, ângulo, figuras geométricas (quadrado, losango, triângulos, retângulo, paralelogramo), entre outros.

No terceiro, e último momento, propomos alguns jogos matemáticos, entre eles (tangram, xadrex, dominó, sudoku, cubra 12, ábaco, entre outros) para que os alunos realizassem seu desenvolvimento mediante a aplicação e nos informassem em quais conteúdos os jogos poderiam ser trabalhados.

Com isto, nosso trabalho, além de se relacionar a aplicabilidade do uso da relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem da matemática, nesse caso, usamos o pátio de eventos da escola para aplicação do projeto.

Buscamos propor um projeto de forma clara, objetiva e de linguagem acessível, discutindo o tema e sua relevância para a sociedade. Questões éticas foram colocadas em pauta, como também o bom uso e mau uso da desses recursos.

A seguir apresentaremos os resultados obtidos durante a aplicação do projeto didático.

RESULTADOS OBTIDOS

Como dito anteriormente, o projeto didático, foi aplicado de maneira expositiva em turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, onde os respectivos professores das turmas também se encontravam presente no momento da apresentação. Os cursistas a princípio foram questionados sobre a aplicabilidade da utilização dos jogos matemáticos em sala de aula, assim como, sua relevância no processo de ensino e aprendizagem. Quanto a isso, muitos depoimentos foram relatados sobre o bom e o mau uso dessa ferramenta aplicada no processo de ensino e aprendizagem da matemática, e, a respeito disso, constatamos que todos os alunos não identificavam que os jogos matemáticos podem exercer conhecimento diante de suas aplicabilidades.

Posteriormente pedimos que os alunos mencionassem alguns jogos quais jogos matemáticos os mesmos vivenciaram nas aulas de matemática, sendo esses, ressaltando o tangram, dominó, xadrex e sudoku.

Em seguida, após a verificação dos conhecimentos prévios dos alunos ao ressaltarem alguns jogos matemáticos que os auxiliaram para compreensão do conteúdo de matemática, topificamos alguns dos jogos que nosso projeto contemplou, são eles:

- Tangram;

- Dominó;
- Baralho de equação do primeiro grau;
- Sudoku;
- Xadrez;
- Jogo da argola;
- Cubra 12;
- Bingo dos números (racionais, naturais, negativos, entre outros), e, por fim, 0
- Boliche de números;

Nessa etapa, pedimos que os alunos praticassem um pouco com alguns dos jogos mencionados. Nas figuras 02 e 03 podemos perceber que os mesmos se deteram em manipular o jogo geométrico tangram e o jogo de estratégia denominado passe a argola.

Figura 02: manipulação do tangram



Fonte: autores (2017)

Figura 03: manipulação do jogo argolas



Fonte: autores (2017)

Verificamos que os estudantes perceberam que as aulas de matemática podem ser mais dinâmicas caso os professores utilizem metodologias que favoreçam em suas aulas a aplicação desses recursos.

Notamos, após a realização da exposição do projeto que os alunos ficaram entusiasmados com a novidade de aprender conteúdos da disciplina de Matemática com o auxílio dos jogos matemáticos. Alegaram no final da explanação do projeto que queriam mais tempo para abrangência de novos conteúdos, pois, além de ser algo inovador chamou a atenção desses pelo método de como socializar esses conhecimentos.

Contudo, fizemos os alunos refletirem sobre a relevância dos jogos matemáticos como recursos para aprendizagem do conhecimento esclarecendo que apesar da mesma ser utilizada para entretenimento, esta atualmente desempenha um papel muito relevante na sociedade e na aprendizagem.

Portanto, essa experiência contribuiu não apenas na formação acadêmica desses alunos dos anos finais do ensino fundamental, mas também na nossa formação como futuros professores, percebemos que se mudarmos a forma de trabalhar poderemos motivar melhor os nossos alunos e assim obter melhores resultados na aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relato de experiência foi fruto de uma aplicação de um projeto sobre jogos matemáticos aplicado no campo de estágio a partir da elaboração de um projeto didático orientado na disciplina de Estágio Supervisionado III na Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte.

Após a aplicação do projeto didático foi perceptível que os alunos compreenderam de forma relevante como os jogos matemáticos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem para o favorecimento da construção de conhecimentos.

No início da aplicabilidade do projeto os estudantes não reconheciam a internet como um meio para aprender e também não conheciam os diversos tipos de gráficos da Estatística. No entanto, no final os alunos admitiam que a internet poderá ajudar no processo de ensino e aprendizagem.

Neste contexto, focalizamos o papel do Estágio Supervisionado como mediador da prática docente, pois como pode-se observar na introdução desse relato de experiência vimos que é a partir da prática que o conhecimento profissional é desencadeado, ou seja, o campo de estágio é o espaço onde teoria e a prática devem estar interligadas para que o profissional possa adquirir uma identidade profissional.

Mediante essa vivência por meio do estágio curricular percebemos o quanto é relevante para a formação de futuros profissionais conceber a prática pois ela visa à qualificação do profissional.

Portanto, consideramos que esse trabalho foi de grande relevância para nossa formação profissional, uma vez que podemos aprender com os alunos a melhor maneira de ensinar e que eles

aprenderam conosco, pois por meio do uso de jogos matemáticos pode-se aprimorar o ensino e dinamizar as aulas, favorecendo que os alunos sintam-se mais motivados para aprender.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **PARECER HOMOLOGADO**. Processo Nº 23001. 000210/2002- 63. CNE/ CEB 35/ 2003. Aprovado em: 05/ 11/ 2003.

FURLANETTO, Flávio Rodrigo. A FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR: Uma investigação sobre o movimento de mudança de sentido pessoal. XVI ENDIPE- **Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino**- UNICAMP- Campinas- 2012.

PEREIRA, Júlio E. D. As licenciaturas e as novas políticas educacionais para a formação docente. **Educação & Sociedade**, ano XX, n. 69, Campinas: CEDES, 1999, p. 109-125.

PIMENTA, Selma G., LIMA, Maria Socorro L. **Estágio e Docência**. São Paulo: Cortez, 2004.