

PLANO CARTESIANO

LARISSA DA SILVA XAVIER ¹

RESUMO

PLANO CARTESIANO, ABORDAGEM E APRENDIZADO LÚDICO COM AUXÍLIO DO JOGO "BATALHA NAVAL", RELATO DE EXPERIÊNCIA EM ESTÁGIO SUPERVISIONADO A. XAVIER, Larissa da Silva /larissaxavier@alunos.utfpr.edu.br/ UTFPR MORAES, Gessieli Paloma de/UTFPR Lizzi, Elisângela Aparecida da Silva/UTFPR Eixo Temático: Processos de ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo Durante o curso de graduação começam a ser construídos saberes, habilidades, posturas e atitudes que formam o profissional licenciado para atuar como professores na educação básica. Em períodos de estágio, esses conhecimentos são ressignificados pelo aluno estagiário a partir de suas experiências pessoais em contato direto com o campo de trabalho que, ao longo da vida profissional, vão sendo reconstruídos no exercício da profissão [1]. O Estágio Supervisionado é uma etapa que todo futuro professor deve cumprir, nele que os alunos começam a se enxergar como professores, essa transição se dá por meio da observação, identificação dos métodos trabalhados pelo professor em sala, embasamento teórico, didática e a busca por experiência necessária para se tornar um professor. No Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Cornélio Procopio-Paraná, isto é realizado especificamente na disciplina de Estágio Supervisionado A. Na iniciação do processo de prática de ensino, foram feitas atividades de integração em que vimos as atividades de outros discentes nessa mesma situação. Bem como, o relato de suas experiências com o primeiro contato do aluno, como é a aproximação com o fato de assumir a postura e se enxergar como professor, quais intercorrências aconteceram durante as aulas, como se sucederam após o acontecido, o que trouxeram para a sua realidade de aluno-professor. A prática pedagógica relacionada ao Estágio Supervisionado A foi uma oficina realizada por uma dupla de alunas, na cidade de Barra do Jacaré - PR, no Colégio Estadual Maria Francisca de Souza E.F.M. para o 9º ano do Ensino Fundamental no dia 17/05/2018, totalizando 4 horas de atividades. A oficina iniciou-se dividindo a sala em dois grupos, sendo que cada grupo foi disponibilizado um horário para a aplicação da oficina. Primeiramente tivemos as aulas de observação, para refletirmos qual a melhor maneira e abordagem, visto que a professora regente em sala estava trabalhando com as equações de segundo grau, optamos junto com a nossa professora orientadora a trabalhar com o jogo "Batalha Naval" e tratar o conceito de plano cartesiano ortogonal, essencialmente

introdutório com ênfase no R2. É importante salientar que os jogos pedagógicos são utilizados com a intenção de propiciar aprendizagem, estimulando a construção do conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória [2]. Em outras palavras, buscamos trazer aos alunos uma maneira diferente da tradicional para estimular e mostrar que a matemática também pode ser interessante ou divertida, visto que para eles a matemática é extremamente difícil. Os conteúdos foram apresentados de formas lúdica, para assim tentarmos descontextualizar a forma padrão/tradicional à que foram ensinados. Trabalhamos com o jogo "Batalha Naval", primeiramente abordando a representação dos números inteiros na reta numérica e o conceito de plano cartesiano ortogonal, seguido de duas atividades, sendo: aplicação do jogo "Batalha Naval", a localização de pontos em um mapa e encontrar cidades a partir de coordenadas geográficas (latitude e longitudes). O objetivo foi propiciar o aprendizado, para que se identifique as características de um plano cartesiano, nomenclaturas, compreender a associação entre pontos de uma reta e números, localizar e representar pontos no plano, distinguir as coordenadas cartesianas em cada quadrante do plano. Com essa atividade lúdica buscamos que os alunos assemelhassem o conteúdo de forma diversificada e ampla, possibilitando a intersetorialidade com os pontos e conteúdo. Pois, além de trabalhar conceitos até então abstratos para eles, é possível inferir que essa abordagem foi interessante para eles, pois quando fizemos perguntas sobre o que identificaram no jogo foi nos dito que conseguiriam "afundar" a embarcação do seu adversário por meio de pontos "referências", ou seja por meio de pontos, conseguiram a localização exata de seu adversário e consequentemente afunda-los. Sobre coordenadas geográficas após indagações ficaram esclarecidos que o Brasil está no terceiro quadrante do plano geográfico e com isso a localização enviada sempre terá valores negativos em latitude e longitude para isso citamos o exemplo da cidade onde os alunos residem, trouxemos os valores que representa a sua localização e com o auxílio do mapa do Brasil buscando orientá-los também os observando para ver se houve entendimento entre eles. No ponto de vista de alunas do curso de graduação em licenciatura em matemática, sentimos uma certa timidez ao apresentar o conteúdo bem como adotar a postura de professores, visto que seria a primeira vez que assumimos uma turma de alunos na disciplina de estágio, acreditamos que o retorno desta atividade foi boa, pois apresentamos o que achamos necessário e nos aperfeiçoamos no decorrer das oficinas, vistos que tentamos utilizar conceitos extremamente necessários sem tentarmos tratar assuntos que seriam irrelevantes até então. Palavra-chave: Atividade Lúdica, Estágio Supervisionado, Prática Pedagógica, Plano Cartesiano. Referências: [1] ALMEIDA, Maria I.; PIMENTA, Selma G. Estágios supervisionados na formação docente. São Paulo: Cortez, 2014. [2] ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 18. ed. Petrópolis - RJ: Vozes, 2012.

Palavras-chave: .

