

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

A ATUAÇÃO DO PIBID-INFORMÁTICA NO LABORATÓRIO DE APRENDIZAGEM DA E.E MARIA AUXILIADORA POR MEIO DE AULAS PRÁTICAS

Jéssica J. Wagner e Antônia L. A. M (Bolsistas de Iniciação à Docência – Pibid-Informática), Eronice Rodrigues Francisco, Carlinho V. de Sousa e Sérgio S. S. Filho (Orientadores), e-mail: jessica.wagner2013@hotmail.com, a.luzilene@outlook.com, ero_2008@hotmail.com, profcarlinho@unemat.br, santos@unemat.br

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT - Campus de Alto Araguaia/Faculdade de Letras, Ciências Sociais e Tecnológicas - FALECT, Departamento de Computação

Palavras-chave: Laboratório de Aprendizagem, Recursos Concretos, Multiplicação, Recursos digitais.

Resumo

O presente resumo relata a atuação de atividades no Laboratório de Aprendizagem (LA) na E.E Maria Auxiliadora em Alto Araguaia-MT, utilizando aulas práticas realizadas pelos bolsistas de iniciação à docência (ID) do PIBID-Informática do Campus de Alto Araguaia. O LA constitui-se no espaço pedagógico que tem como atribuição investigar as possíveis causas das dificuldades do educando no processo de construção de conhecimento, é um local onde os alunos entram em contato com outra realidade de aprendizagem utilizando ferramentas concretas como: palitos de fósforo ou dinheiro fictício, jogos de computadores educativos online, brincadeiras, etc. Os jogos são recursos interessantes para as crianças desenvolverem o conhecimento. Além dos jogos, o uso de ferramentas concretas, desperta um melhor entendimento, e assim fazendo com que elas aprendam e se divirtam. Desde o início das atividades no LA até o presente momento, trabalhando com os alunos quase que diariamente notamos uma evolução, pois, muitos não sabiam a tabuada, hoje pelo menos entendem como é a tabuada. Em uma atividade utilizamos palitos de fósforo para dizer como é realizado o cálculo de 3×3 , fizemos com que um aluno colocasse 3 palitos de fósforos 3 vezes e contasse o resultado final. A partir dessa atividade o aluno entendeu que 3×3 é igual 9, pois ele conseguiu enxergar o resultado final e que isso se aplicava em todas as tabuadas. Muitas atividades foram realizadas em sala de aula, podemos elencar algumas delas: i) Jogo da Memória da Tabuada (São várias peças uma com a conta e a com outra resposta todas viradas para baixo o aluno deveria memorizar o local em que cada peça estava achando sua respectiva “parceira”.); ii) Dominó da Tabuada (consistia em que uma mesma peça de um lado tem a resposta e do outro a pergunta, e em outra peça o aluno achava a resposta); iii) Jogos Online Educativos (jogos educativos em vários sites); iv) Atividade Dando o

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

Troco (os alunos tiveram em mãos dinheiro fictício e objetos com preços onde nós bolsistas ou a professora “comprávamos” o objeto e pagava com um determinado valor em dinheiro para o aluno devolver o troco). De maneira geral atividades lúdicas como essas fazem que o aluno se interesse pelo conteúdo sem ser pressionado a aprender. As atividades não se limitaram apenas em ferramentas concretas, como também tecnológicas como os jogos educacionais dos sites: *Smartkids* e *UOL Crianças atividades*. Conduzimos os alunos até a UNEMAT (Universidade do Estado de Mato Grosso) para realizar atividades no laboratório de informática. Muitos alunos mostraram-se animados e motivados com a experiência.