

Ensinando jovens e adultos

O objetivo desse tutorial é exemplificar o modelo usado pelos alunos da disciplina de Gestão de Projetos, curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FT (Faculdade de Tecnologia da Unicamp). O método foi desenvolvido de forma simplória para usar algumas ferramentas básicas de Informática para auxiliar no ensino de Português e Matemática a alunos de EJA (Educação de Jovens e Adultos).

O processo baseia-se em 4 passos, recomendado a serem transpostos para 4 aulas:

1. Informática básica
 - a. Entender nível de familiaridade dos alunos com computador
 - b. Ensinar alunos a usar ferramentas básicas do computador
 - c. Exercitar uso das ferramentas aprendidas
2. Matemática básica
 - a. Entender o nível de conhecimento em matemática de cada aluno e do geral
 - b. Ensinar os alunos a usar jogos que usam cálculos matemáticos de sites de ensino.
 - c. Exercitar matemática com o uso dos jogos passados
3. Português básico
 - a. Entender o nível de conhecimento em português dos alunos, escrita e leitura
 - b. Ensinar os alunos a usar jogos que praticam o entendimento e uso do português em sites de ensino.
 - c. Exercitar Português com o uso dos jogos passados
4. Recapitulação de Matemática e Português
 - a. Pegar de cada aluno o que gostaram mais das aulas e onde tiveram mais dificuldades
 - b. Repassar exercícios pedidos e exercícios para reforçar as dificuldades

1. Informática básica

a. Entender o nível de familiaridade dos alunos com computador:

Nessa fase o objetivo é conversar com os alunos, entender qual o contato que eles tem com computador, se sabem como funciona, como ligar um computador, como fazer o login inicial e começar a fazer uso das ferramentas disponibilizadas, mouse, teclado e navegador.

b. Ensinar os alunos a usar ferramentas básicas do computador:

Nessa fase o objetivo é, com base no que você conseguiu ver da necessidade dos alunos quanto ao entendimento das funcionalidades básicas do computador, ensiná-los para que eles possam adquirir a capacidade de entender como ligar um computador, logar e entender o funcionamento do mouse, teclado e navegador, para poderem se familiarizar com essas ferramentas que vão ser úteis no restante das aulas.

c. Exercitar uso das ferramentas aprendidas

Nesta fase o aluno deve treinar suas habilidades com o mouse, movendo-o pela tela, acessando atalhos com duplos clicks, também deve treinar sua habilidade com digitação e leitura, utilizando o bloco de notas para escrever frases escritas pelos orientadores na lousa, por exemplo, e digitando links para sites.

2. Matemática básica

a. Entender o nível de conhecimento em matemática de cada aluno e do geral

Utilizando jogos online de determinados sites educativos, que oferecem jogos já divididos por nível e mostrar para o aluno o nível mais simples, caso ele sinta-se pouco desafiado, aumentar um pouco a dificuldade com o jogo do próximo nível.

b. Ensinar os alunos a usar jogos que usam cálculos matemáticos de sites de ensino.

Nesta fase o mais importante é o acompanhamento mais próximo dos alunos, ensinando ou em grupos de pessoas que estão sentadas próximas, ou individualmente dependendo de sua dificuldade de compreensão, também por haver a possibilidade de estar lidando com pessoas com algum tipo de deficiência. Então, deve-se mostrar o objetivo do jogo, como jogá-lo com o orientador fazendo a atividade uma vez de exemplo para que possam seguir.

c. Exercitar matemática com o uso dos jogos passados

Esta é a fase onde os alunos devem jogar sozinhos, e onde os orientadores devem realizar o acompanhamento, caminhando pela sala e ajudando aqueles que não estão conseguindo realizar a atividade. É importante ter atenção, pois na maioria das vezes os estudantes não se sentem à vontade para pedir ajuda.

3. Português básico

a. Entender o nível de conhecimento em português dos alunos, escrita e leitura

Nesta fase, o objetivo é identificar o grau de conhecimento dos alunos em português levando em consideração suas habilidades de escrita e leitura. A identificação pode ser feita conversando com os alunos e/ou professor da turma, realizando atividades manuais simples ou utilizando os jogos de português de nível mais simples, primeiramente.

b. Ensinar os alunos a usar jogos que praticam o entendimento e uso do português em sites de ensino

Nesta fase, é importante deixar claro o propósito das atividades, além de realizar o acompanhamento próximo aos alunos, ensinando em grupos de pessoas que estão sentadas próximas, ou individualmente dependendo de sua dificuldade de compreensão.

O tema ou assunto dos jogos que serão aplicados, vão de acordo com as habilidades identificadas anteriormente que ainda necessitam serem aprimoradas pela turma. Na ocasião, foram utilizados jogos que exercitavam o alfabeto, sílabas, vogais e consoantes, utilização correta de determinadas letras, completar palavras e para os alunos mais avançados, interpretação de pequenos textos.

Por fim, é necessário mostrar o objetivo do jogo e como jogá-lo, com o orientador executando a atividade, para exemplificar a utilização da aplicação.

c. Exercitar Português com o uso dos jogos passados

Esta é a fase onde os alunos devem jogar ou realizar as atividades sozinhos, com o acompanhamento dos orientadores. É interessante que cada orientador esteja disponível pela sala para auxiliá-los individualmente ou acompanhar um grupo de alunos, para que sejam respeitados o ritmo e as dificuldades de cada um. Também é importante ter atenção, pois na maioria das vezes os alunos não se sentem muito à vontade para pedir ajuda.

Os orientadores também devem acompanhar a progressão de cada aluno de perto, para que sejam aplicados novos jogos de acordo com sua evolução e término das atividades. Por exemplo, após o término de um jogo sobre o alfabeto, caso o desempenho do aluno tenha sido bom, aplicar um jogo sobre sílabas.

4. Recapitulação de Matemática e Português

a. Pegar de cada aluno o que gostaram mais das aulas e onde tiveram mais dificuldades

Nesta fase o objetivo é individualmente entender onde os alunos tiveram mais dificuldades tanto em matemática como português e saber deles o que eles

gostaram mais, para direcionar cada um em jogos tanto que vão desenvolver ainda mais o que eles gostaram e evoluíram mais quanto dar uma reforçadinha e atenção maior nas dificuldades que tiveram.

b. Repassar exercícios pedidos e exercícios para reforçar as dificuldades

Feito a análise o importante nessa fase é deixar os alunos resolvendo os problemas e atividades dos jogos que foram escolhidos para cada um e ir acompanhando de perto para suprir as dificuldades de cada um e evoluir os jogos que eles já estão indo muito bem. É importante saber que pela variedade de alunos podem haver alunos que não vão mostrar muita evolução em termos de nível de dificuldade dos jogos. A esse alunos deve haver paciência e tranquilidade para deixar eles se desenvolverem no seu próprio tempo.

5. Imagens dos jogos

Imagens de alguns dos jogos que podem ser utilizados.

Matemática

Adição até o 10

The image shows a screenshot of a digital math game interface. The title is "Adição até o 10" (Addition up to 10). Below the title, it says "Atividades Português e Matemática" and "Números". There is a rating of 5 stars (1 voto, média: 5,00 de 5). The game board is a 3x4 grid of math problems. Each problem consists of a box with a simple addition problem and a box below it for the answer. The problems are: Row 1: $1 + \frac{1}{?}$ (5), $5 + \frac{3}{?}$ (8), $2 + \frac{2}{?}$ (9), $4 + \frac{6}{?}$ (3); Row 2: $3 + \frac{2}{?}$ (1), $6 + \frac{3}{?}$ (12), $0 + \frac{1}{?}$ (10), $2 + \frac{1}{?}$ (2); Row 3: $3 + \frac{8}{?}$ (7), $3 + \frac{4}{?}$ (6), $7 + \frac{5}{?}$ (11), $2 + \frac{4}{?}$ (). To the right of the grid is a score panel with "ACERTOS:" (0/12), "TENTATIVAS:" (0/12), and "PONTOS:" (0/12). At the bottom right of the grid is a question mark icon. The interface is green and has a bottom navigation bar with icons for search, heart, chat, and share.

Subtração até o 10



Subtração até 10

Atividades Português e Matemática | Números | 0

★★★★★ (Ainda não avaliado)

$\begin{array}{r} 14 \\ - 2 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ - 4 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ - 4 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 13 \\ - 3 \\ \hline ? \end{array}$
12	9	8	10
$\begin{array}{r} 7 \\ - 1 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ - 0 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ - 2 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ - 5 \\ \hline ? \end{array}$
2	5	6	1
$\begin{array}{r} 10 \\ - 1 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ - 7 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ - 3 \\ \hline ? \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ - 3 \\ \hline ? \end{array}$
3	7	4	11

ACERTOS: 0/12
TENTATIVAS: 0/5
PONTOS: 0/1

Jogos da Escola / Atividades da Escola

Adição até o 100 - sem transporte



Adição 100 - sem transporte

Atividades Português e Matemática | Números | 0

★★★★★ (Ainda não avaliado)

$\begin{array}{r} 20 \\ + 14 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 32 \\ + 26 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 11 \\ + 38 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 16 \\ + 21 \\ \hline ?? \end{array}$
77	58	98	99
$\begin{array}{r} 68 \\ + 21 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 56 \\ + 42 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 50 \\ + 40 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 66 \\ + 12 \\ \hline ?? \end{array}$
37	78	34	89
$\begin{array}{r} 27 \\ + 12 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 25 \\ + 23 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 45 \\ + 32 \\ \hline ?? \end{array}$	$\begin{array}{r} 81 \\ + 18 \\ \hline ?? \end{array}$
90	48	49	39

ACERTOS: 0/12
TENTATIVAS: 0/5
PONTOS: 0/5

Atividades da Escola / Jogos da Escola

Português

Completar Sílabas Final



Completar sílaba final

Atividades Português e Matemática 0

★★★★★ (Ainda não avaliado)

COMPLETE AS SÍLABAS FALTANTES

			
ABACA TÊ	PÊSSE	GOIA	BANA
			
LARAN	U	MORAN	ABACA
			

Escrever a Palavra + Alfabeto









Escrever a Palavra + Alfabeto

Atividades Português e Matemática 0

★★★★★ (Ainda não avaliado)

COMPLETE A SEQUÊNCIA DO ALFABETO

A		C
	E	
G		I
	K	
M		O
P	Q	
S		U
	W	X
	Z	

ESCREVA O MEU NOME!	
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

A Raposa e o Galo - Interpretar texto e completá-lo



A raposa e o galo

Escrita 0

★★★★★ (Ainda não avaliado)

educação dinâmica

A Raposa e o Galo



Clique no botão a direita para começar.

educação dinâmica

Mova os itens para a posição correta.

O galo cacarejava em cima de uma . Vendo-o ali, a raposa tratou de bolar uma estratégia para que ele descesse e fosse o prato principal de seu .

-Você já ficou sabendo da grande , galo? – perguntou a .

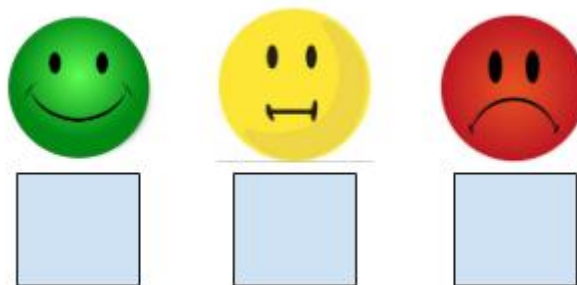
-Não. Que novidade é essa?

[CLIQUE NO BOTÃO VERIFICAR](#)

2 / 6

6. Feedback dos Alunos

Ao término de cada aula é entregue um pequeno formulário para cada aluno, com o intuito de avaliar a qualidade da aula e realizar melhorias para a próxima. O formulário consiste em uma avaliação de satisfação, com três rostos de cores e reações diferentes que indicam diferentes graus de satisfação, que devem ser explicados aos alunos. O rosto feliz e verde indica que o aluno gostou da aula, o indiferente e amarelo que foi média e o triste e vermelho que ele não gostou.



Essa estratégia é adotada por conta de uma possível dificuldade de leitura por parte dos alunos e também a questão das cores serem mais significativas e chamarem mais a atenção, visto que possa haver alunos com deficiência.

7. Referências

Links de sites usados por nós para os jogos, mas ressaltamos que existem vários na internet e talvez existam opções melhores, então pode ser necessária uma pesquisa mais profunda para encontrá-las.

Sites:

HVirtua - <http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/>



Jogos da Escola - <https://www.jogosdaescola.com.br/>

