

VIVÊNCIAS E DOCÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: O JOGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Adeybson Araujo Mendes¹
Maelen Vieira de Sousa²
Kethlen Leite de Moura-Berto³

Este trabalho evidencia as experiências vivenciadas durante as observações e regências em sala de aula pelo Programa Residência Pedagógica (RP), desenvolvido no curso de licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Tocantins, Campus Miracema. Implementado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o programa tem por finalidade contemplar a Política Nacional de Formação de Professores, na qual possibilita que o graduando em licenciatura desenvolva de forma significativa a relação entre a teoria e prática docente.

O projeto se estabelece por meio de estudos, observações, regências e desenvolvimento de atividades dando ênfase ao processo de alfabetização dos estudantes dos anos iniciais nas escolas da rede pública. Nesse sentido, as ambientações em sala de aula possibilitam constatar as dificuldades dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental em solucionar problemas matemáticos. Mediante a isto, foi possível identificar que a inserção de jogos pedagógicos no ensino de matemática contribuiria para auxiliar os educandos na compreensão e internalização dos conteúdos matemáticos.

Na busca de auxiliar os estudantes durante o seu desenvolvimento de aprendizagem objetivou-se desenvolver um jogo que contribuísse para sanar as dificuldades em relação operações básicas de matemática (adição, subtração, divisão e multiplicação). Possibilitando ao alunado desenvolver estratégias em que conseguisse solucionar problemas envolvendo a área da matemática em seu cotidiano.

Por ser uma investigação-ação de caráter bibliográfico, pois ela se insere no tipo de abordagem com enfoque qualitativo, sendo que promove o processo de investigação flexível na qual podemos determinar nossas ações e dialogar com a realidade articulando a dimensão

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins - UFT, mendes.adeybson@mail.uft.edu.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins - UFT, maelen.sousa@mail.uft.edu.br;

³ Doutora em Educação, Docente Orientadora do PRP – Pedagogia – Campus Miracema - UFT, klmoura@mail.uft.edu.br

teórica e prática desta temática. Posto isso, González Rey (2005, p. 49), define essa epistemologia como sendo “[...] um processo de segmento de hipóteses que vão se elaborando e se desenvolvendo de maneira contínua pelo modelo teórico em construção que acompanha os diferentes momentos de produção de informação dentro do campo da pesquisa [...]” Para realizarmos nossas análises utilizamos os fundamentos da perspectiva Histórico-Cultural embasada pela filosofia marxista materialista histórico-dialética.

Nesse sentido, Vygotsky (1998) compreende que a aprendizagem ocorre através das relações sociais, e que durante esse processo o jogo surge como principal instrumento pedagógico. Desta forma, o professor enquanto mediador do conhecimento científico deve proporcionar atividades que atenda às necessidades durante o processo de ensino aprendizagem do educando. Seguindo esta perspectiva entende-se que proporcionar atividades lúdicas promoverá que o aluno passe da zona de conhecimento concreto para o abstrato, pois “[...] a ascensão do abstrato ao concreto é um movimento para o qual todo início é abstrato e cuja dialética consiste na superação desta abstratividade” (KOSIK, 2002, p. 37).

Vygotsky (2001a) defende a ideia de que a interação e a socialização é o ponto fulcral no processo de aprendizagem. Logo, entende-se que o professor deve conduzir e executar experiências necessárias para apropriação de conhecimentos de forma que a sua ação seja sistematizada, intencional e planejada possibilitando produzir algo fundamentalmente novo nos ciclos de aprendizagem dos estudantes.

A partir disso, compreendemos que as observações e as regências desenvolvidas em sala nos oportunizaram identificarmos as dificuldades dos estudantes em relação aos conteúdos matemáticos. Dessa forma, com base nessas análises resolvemos desenvolver um jogo que objetivasse auxiliar no processo de aprendizagem visto que os jogos didáticos é um instrumento pedagógico que conduz para construção do conhecimento.

Neste aspecto, desenvolvemos o jogo “Palitos Numéricos” que tem como finalidade possibilitar aos alunos realizar operações básicas com propriedade, visto que para solucionar problemas matemáticos é necessário que as crianças se apropriem de habilidades matemáticas para resolver situações do seu cotidiano. Nisso, objetivamos estimular a curiosidade e investigação para a descoberta de novas estratégias matemáticas por meio da utilização do jogo.

Assim, o jogo consiste em minimizar as dificuldades com relação à contagem numérica e a resolução de problemas. Desse modo, espera-se que os professores consigam apreender a importância do jogo como instrumento pedagógico e a sua aplicabilidade no

processo de alfabetização. Mediante a isso, estruturamos o jogo seguindo os seguintes aspectos:

- I. Primeiramente o professor explicará o conteúdo que será trabalhado na aula (adição e subtração) fazendo uma breve introdução para identificar o conhecimento prévio de cada criança e assim aprofundar esse saber. Em seguida, mostrará para turma o jogo que será desenvolvido de forma que explicará o seu funcionamento bem como as suas respectivas regras para obtenção da atividade. Após sanar as possíveis dúvidas que surgirem, o professor sentará em círculo juntamente com os estudantes e tocará uma música, nesse momento a lata da matemática passará de mão em mão e assim que o docente pausar o toque musical a criança que estiver com a lata na mão tirará dois números e resolverá a equação.
- II. Na sequência, o professor disponibilizará a caixa que será realizado o jogo na qual o aluno pegará os palitos com os respectivos números que serão adicionados para solucionar a equação, logo após o professor irá conferir juntamente com os colegas o resultado encontrado e verificar se o estudante conseguiu atingir seu objetivo (a resposta correta) e marcar a resposta na cartela. Assim a atividade continuará até que todos possam resolver as equações.

Portanto, a matemática está presente no nosso dia a dia diretamente e indiretamente. Apesar de ser uma disciplina que está envolvida em todas as áreas do conhecimento, ainda existe uma grande dificuldade em relação às metodologias que despertem o interesse ou que possam motivar os alunos através de problemas contextualizados na qual possam ter oportunidade de desenvolver conhecimentos matemáticos adquiridos em situações do cotidiano.

Diante das dificuldades existentes, e visando uma aprendizagem mais efetiva, os jogos surgem como uma forma de aumentar a motivação dos alunos. Logo, estes têm um papel importante, pois auxiliam na construção de conceitos matemáticos e tem a função de desafiar os estudantes. De acordo com Smole (2007, p. 11) afirma que;

Em se tratando de aulas de matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem o livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico.

A infância é o momento na qual a brincadeira precisa estar presente, assim as brincadeiras adaptadas à disciplina de Matemática favorecem avanço na concentração, na percepção, operações, além de aprender a respeitar as regras e a questão de perda e ganho. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras pedagógicas proporcionam uma melhor forma de aprender. A aprendizagem por meio de jogos permite que os alunos adquiram conhecimentos, abandonando o ensino tradicional e incorporando características lúdicas. Para Vygotsky e Leontiev (1998, p. 23): "O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivococar-se e fundamentalmente aprender".

Isso nos leva a compreender que o estudante não aprende pela mera repetição de fórmulas, técnicas e modelos, mas a partir de atividades lúdicas que despertem expor e discutir ideias, organizar conhecimentos. Diante de tais considerações, entende-se a importância dos jogos como um instrumento pedagógico para facilitar o processo de ensino aprendizagem na disciplina de Matemática e a compreenderem o uso das equações nas relações sociais.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogo Matemático, Aprendizagem, Relato de Experiência, Residência Pedagógica.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Capes por custear este programa de extrema importância na contribuição de experiências enriquecedoras no campo educacional, proporcionando assim, vasto conhecimento na formação de futuros docentes como nós. Diante desta experiência pedagógica, agradecemos a Coordenadora Profa. Dra. Kethelen Leite de Moura-Berto, por todas as trocas de conhecimentos em nossos encontros, e também a Preceptora Profa. Ma. Carla Alessandra Paula da Silva, que sempre que precisávamos estava lá de prontidão para tirar nossas dúvidas. Com isso, destacamos a oportunidade que tivemos em participar do Programa Residência Pedagógica (RP), visto que, nos proporcionou conhecer os desafios enfrentados pelos docentes no processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

GONZÀLES REY, F. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação.** Tradução de Marcel Aristides Ferrada Silva. São Paulo: Pioneira, 2005.

KOSIK, Karel. **Dialética do concreto.** 7. ed. Tradução de Célia Neves e Alderico Toríbio. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

SMOLE, Kátia Stocco. **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano/** Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido. Porto Alegre: Artmed, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem.** (P. Bezerra, Trad.) São Paulo: Martins Fontes, 2001a.

VYGOTSKY, L. S. e LEONTIEV. ALEXIS. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Edusp, 1998.