

AS CONTRIBUIÇÕES DA OFICINA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA OS BOLSISTAS DO PIBID E ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL PEDRO BANDEIRA

Kaline Xavier da Silva¹
Débora Regina Fernandes Benício²

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo geral refletir sobre importância da ludicidade nas aulas de matemática no cotidiano escolar, sendo esta uma facilitadora de suma importância para o desenvolvimento dos estudantes, uma vez que, o ensino através da ludicidade vem possibilitando meios para que as crianças e os jovens consigam romper com essa visão negativa que eles têm com relação ao ensino e aprendizagem da matemática.

Sendo assim, a partir do momento em que a ludicidade passa a ser inserida no cotidiano escolar, especificamente, nas aulas de matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, resulta em uma transformação apreciável no processo de ensino e aprendizagem dessas crianças. Uma vez que, passará a modificar o modo de ensino tradicional, complementando e ampliando as práticas pedagógicas do docente em sala de aula.

Desse modo, a ludicidade é umas das formas de desenvolver a criatividade nas crianças, ou seja, a utilização de jogos e oficinas vem tornando-se cada vez mais forte e bem sucedida, pois vem para complementar as práticas nos espaços educacionais, visto que sua aplicação tem a pretensão de tornar as aulas mais agradáveis, e conseqüentemente à aprendizagem passará a ser algo mais instigante, atrativo e motivador.

Com base no que foi exposto até o momento, realizamos algumas reflexões sobre as possíveis dificuldades de aprendizagem com relação ao ensino e aprendizagem do componente curricular de matemática suscitou alguns questionamentos: Quais são as formas que os professores dos Anos Iniciais utilizam para avaliarem seus alunos em matemática?; Quais os desafios que os professores encontram para ensinar matemática nos Anos Iniciais?; Quais são os recursos que o professor poderá utilizar para facilitar a compreensão e instigar os alunos a aprenderem matemática?

Sendo assim, a utilização de recursos lúdicos (jogos) nas aulas de matemática, torna-se de suma importância para facilitar a compreensão dos alunos, desde que quando realizada seja de forma planejada, uma vez que, esses recursos podem contribuir com a melhoria do raciocínio lógico-matemático desses alunos, e conseqüentemente irá auxiliá-los na resolução de situações problemas frequentes, tanto no espaço escolar quanto no seu cotidiano social, promovendo assim o interesse dos estudantes pela matemática.

O presente trabalho surgiu a partir da oficina de jogos e brincadeiras para o ensino de matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ministrada para oito bolsistas do PIBID/UEPB/Subprojeto de Pedagogia, vislumbrando ampliar as possibilidades de atividades e recursos lúdicos que os bolsistas poderiam utilizar ao longo das intervenções na EEEF

1 Professora da Educação Básica, Supervisora do PIBID/UEPB/Subprojeto de Pedagogia, Especialista em Educação Étnico-racial na Educação Infantil e Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, kalinexs@hotmail.com;

2 Mestra em Educação, Professora do Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba e Coordenadora de Área do PIBID/UEPB/Subprojeto de Pedagogia, debora_rfb@yahoo.com.br.

Desemb. Pedro Bandeira, localizada no município de Guarabira – PB, ao longo do ano de 2019.

Seguindo essa linha de raciocínio, a elaboração de nosso trabalho justifica-se pelo fato de defendermos que a utilização de atividades e recursos lúdicos no ambiente escolar pode sim contribuir de forma positiva para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos com relação ao componente curricular de matemática. Uma vez que, através dessas atividades e recursos lúdicos, os alunos poderão ter uma maior facilidade de compreensão dos conceitos apresentados, já que não estará apenas no abstrato.

Compreendemos ainda que, no entanto, que as atividades e os recursos de cunho lúdico não conseguirão abarcar toda a complexidade que envolve o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, mas poderá auxiliar os professores que tenham interesse em promover mudanças com relação ao ensino da matemática de uma maneira significativa e repleta de sentidos para os estudantes. Estas atividades são mediadoras de avanços e contribuem para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável à aprendizagem.

2 METODOLOGIA

Como procedimento metodológico foi utilizamos a pesquisa bibliográfica, que segundo Lakatos e Marconi (1987, p. 66), “trata-se do levantamento de bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado. Esse tipo de pesquisa inclui livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico”. O conhecimento a partir desses elementos citados já poderá implicar em uma satisfatória primeira fase de construção de um trabalho acadêmico.

No decorrer deste relato de experiência, nossa fundamentação teórica baseia-se em Kátia Stocco Smole, Maria Igniz Diniz e Patrícia Cândido (2007) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (1998), os quais contribuíram muito no sentido de conduzir as discussões, evidenciando as contribuições dos recursos e atividades lúdicas para o ensino da matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, bem como, deixando explícita a relevância do planejamento prévio por parte do docente antes da realização das intervenções lúdicas.

Trazemos ainda nosso relato de experiência a partir da observação participante, que de acordo com Franz Victor Rudio (1999), no sentido mais amplo, observar não se trata somente de olhar, mas sim de examinar. Não se trata somente de perceber, mas de sondar. Trata-se também de ler e examinar documentos (livros, jornais, impressos diversos) na proporção em que estes não somente nos notificam dos resultados das observações e pesquisas feitas por outros, mas transparecem também a reação dos seus autores. Além disso, também realizamos um registro fotográfico das atividades que foram desenvolvidas ao longo da oficina.

3 A LUDICIDADE E O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

Na contemporaneidade, quando abordamos a questão da utilização de recursos lúdicos (jogos e brincadeiras) em sala de aula, frequentemente ouvimos a seguinte frase: “os jogos não servem para nada, e não tem significação alguma dentro das escolas, a não ser na cadeira de educação física”. Esse pensamento, está associado à teoria da *pedagogia tradicional*, a qual elimina totalmente a ludicidade de toda e qualquer atividade séria e formal, voltada ao ensino e aprendizagem dos alunos. No entanto, reconhecemos o aluno pelo seu esforço, e não por ter repetido inúmeras vezes exercícios padronizados.

Ainda assim, cabe ao professor explorar a utilização dos recursos lúdicos (jogos), os quais irão auxiliar o professor no processo de desenvolvimentos cognitivos de seus alunos, e,

por consequência no exercício da linguagem, da percepção e da formação de conceitos. Sendo assim, para Piaget (1994, 2009, 2013) a utilização de recursos lúdicos (jogos) desde o infantil até a maturidade intelectual por volta do 15 anos, proporciona aos estudantes, o exercício do intelecto, por cooperar com a observação, a atenção, a imaginação e o vocabulário. Uma vez que, a utilização de jogos, que claramente mobiliza a cognição o indivíduo, desenvolve a sua personalidade e a sua inteligência, o que é primordial para a construção de seu conhecimento.

Portanto, a matemática começou a ser utilizada pelos homens desde antiguidade, pois a ela começou a colaborar em seu cotidiano, como também passou a auxiliar na organização da sociedade. Desta forma, o jogo que tem sua origem desconhecida, mas que há muito tempo já vem sendo utilizado pelas mais diversas civilizações, como por exemplo, os egípcios, romanos e maias, e atualmente passou a ganhar espaço, ocupando assim, um lugar de destaque no âmbito educacional, em especial na Educação Básica, por ter uma de suas características voltada para o ensinamento de valores, normas e padrões de vida sobrevivendo de gerações anteriores, permitindo assim, que o indivíduo consiga interagir com toda a sociedade, atuando como um agente transformador.

Os debates existentes em torno da utilização pedagógica desses recursos lúdicos (jogos) deixam de subsistir quando se respeita a sua natureza. Ou seja, sendo sempre como um recurso educativo na escola, portanto ele se tornará um dos elementos necessários para o desenvolvimento do aluno. Pelo fato de que, o ensino da matemática é muito complexo, talvez por isto, seja tão necessária a utilização desses recursos e atividades lúdicas os quais venham a complementar, além de proporcionar que o aluno tenha uma aprendizagem de forma prazerosa.

Portanto, a utilização dos jogos em sala de aula deixou de ser uma mera diversão, e passou a fazer parte do processo de ensino e aprendizagem dos alunos, de modo que, cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o raciocínio do outro. De acordo com Kátia Stocco Smole, Maria Igniz Diniz e Patrícia Cândido (2007),

[...] O jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz o jogo um contexto natural para o surgimento de situações problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca para sua solução. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2007, p. 12).

Desse modo, o papel do professor enquanto mediador da utilização dos jogos nos Anos Iniciais é essencial, uma vez que será ele que fará toda a mediação entre o conhecimento e o discente. Através da utilização dos jogos o aluno passará a vivenciar diversas situações as quais se repetem, aprendendo assim os conceitos matemáticos de forma prazerosa (jogando/brincando). E conseqüentemente, aprenderá a lidar com regras e passará a compreender que as regras podem ser arbitrárias.

Portanto, a utilização de jogos com regras em sala de aula permitirá que os alunos realizem conquistas emocionais, cognitivas e morais, auxiliando-os a respeitarem as regras, e assim aos seus colegas. Logo, o professor precisará capacitar o aluno para que ele venha a ser um adulto consciente, com habilidades para que possa resolver os desafios do mundo, e tornando-se mais humano, e menos individualista.

Assim, a utilização dos jogos em sua essência é um instrumento de integração e partilha de valores. Ainda assim, não é com frequência que estes recursos são aplicados nas

salas de aulas, pois no âmbito educacional, a utilização do jogo em sala de aula, nem sempre é bem vista, uma vez que se encontra associada apenas à diversão.

A Matemática é componente curricular de suma importância para a construção da cidadania, na medida em que se utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. Assim sendo, os jogos pedagógicos, no incentivo da imaginação do aluno, auxiliam e contribuem para o desenvolvimento de sua capacidade. Além de facilitar a resolução de problemas, uma vez que permitem que os alunos encontrem diversas maneiras de resolvê-los. Logo, quando utilizamos um jogo determinado por suas regras, ele estabelece um caminho que vai da imaginação à ampliação das habilidades conceituais. De maneira análoga o fato de brincar favorece a aprendizagem de forma natural e agradável.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base no que expomos até o momento, percebemos que o sistema educacional diariamente está buscando métodos mais eficientes para se trabalhar em sala de aula, e que venham garantir a aprendizagem dos alunos. Na disciplina matemática não é diferente. A partir disso, podemos observar que trabalhar conciliando a ludicidade e ensino da matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é uma estratégia que pode trazer bons resultados. É importante também que o educador respeite as diferenças de ritmo de cada aluno.

Assim, atualmente uma das funções do professor em sala de aula, é cuidar para que a aprendizagem de seus alunos venha a ser uma conquista prazerosa. E, como ferramenta indispensável para essa conquista, ele pode estar realizando a utilização da ludicidade para as mais diferentes situações de ensino e aprendizagem de seus alunos no contexto da sala de aula.

No início da formação dos bolsistas do Subprojeto de Pedagogia da UEPB/CH, realizamos uma oficina e pesquisa (ministrada pela autora deste trabalho), que nos possibilitou perceber que a utilização das atividades lúdicas para o ensino de matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é algo enriquecedor para estreitar as relações entre o professor/aluno e a aprendizagem escolar. Uma vez que, o aluno, enquanto sujeito principal de todo o processo educacional deverá adquirir todas as habilidades necessárias para que eles possam alcançar os objetivos significantes no aprendizado dos conteúdos curriculares.

Desta forma, cabe ao professor o desafio deixar de ser apenas um comunicador do conhecimento, e passar a ser um observador, organizador, incentivador e, principalmente um mediador da aprendizagem, fazendo utilização de aulas criativas através de materiais lúdicos que oportunizem as crianças a superarem os obstáculos e o medo de aprender matemática.

A referida oficina sobre a utilização do jogo como um recurso educacional nos possibilitou ter o envolvimento com atividades relacionadas diretamente à prática dos bolsistas do PIBID, o que propiciou em um contato direto com os professores, alunos da EEEF Desemb. Pedro Bandeira, os quais tiveram a oportunidade de enxergar os recursos lúdicos (jogos) como uma das possibilidades de transformação e construção de novos saberes.

Ressaltamos ainda que é de suma importância que os bolsistas, como também os professores no momento do exercício de suas funções enquanto educadores reflitam acerca da importância de se trabalhar com materiais lúdicos, especificamente no ensino da matemática nos Anos Iniciais, como também a utilização de jogos na aprendizagem da matemática, considerando o fato de que a criança realmente aprende os conteúdos curriculares matemáticos brincando.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de nossa oficina, concluímos que a utilização de recursos lúdicos (jogos) matemáticos mostrou-se bastante satisfatória, uma vez que possibilitou que muitos alunos realizassem as operações com números naturais com mais segurança e habilidade. A utilização de jogos na educação não é algo somente viável, mas que traz bons resultados, principalmente como uma forma de melhorar o comportamento dos alunos, já que através da utilização dos mesmos, podemos ensinar os alunos a respeitarem as condutas e as normas pré-estabelecidas.

Portanto, ao longo desse trabalho podemos perceber que a utilização de jogos matemáticos tem um papel muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem social e moral, permitindo assim que o aluno construa seu conhecimento no convívio com os colegas. Jogar é muito importante para qualquer idade, pois, o propicia situações de desafio e prazer melhorando assim, o desempenho do aluno em qualquer área do conhecimento.

Por fim, concluímos que nos enquanto professores utilizarmos os jogos como um recurso pedagógico na sala de aula, além de estarmos estimulando nossos alunos, também estaremos mostrando outra face da matemática, que muitas vezes é desprezada por profissionais talvez despreparados, e que muitas das vezes, acabam impossibilitando os alunos de presenciarem esta riqueza existente nessa disciplina magnífica que é a matemática.

Palavras-chave: PIBID, Jogos, Brincadeiras, Ensino de Matemática.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacional de Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na Criança**. São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Trad. Maria Alice Magalhães. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

PIAGET, Jean. **Psicologia da inteligência**. Trad. Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 2013.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa**. 16. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Igniz; CÂNDIDO, Patrícia. **Jogos de matemática**. Caderno do Mathema. Porto Alegre, Editora: Arpned. 2007.