

SABERES E PRÁTICAS VIVENCIADAS NO PIBID: O “MERCADINHO” COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Clévia Torres de Farias ¹
Jardeli Lima de Mendonça ²
Júlia Alves de Moraes ³
Débora Regina Fernandes Benicio ⁴

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de expor uma experiência vivenciada no PIBID, que foi colocada em prática de forma lúdica, utilizando o “mercadinho” como recurso pedagógico. Nesse sentido, o objetivo desta atividade foi pautado em propor uma melhor compreensão acerca do Sistema Monetário Brasileiro, temática estudada na disciplina de matemática. Assim, foi de grande relevância no processo de ensino e aprendizagem matemático levando em consideração que, os alunos do 3º ano do ensino fundamental I da escola em que foram realizadas as atividades propostas pelo Programa, encaravam uma realidade difícil quando se tratava da disciplina de matemática. Nesse viés, levando em consideração os aspectos apresentados, estes serão analisados ao decorrer deste trabalho. Para elaboração deste texto, foram consultados autores, tais como: Smole (2007), Diniz (2007), D’Ambrósio (2010), Kamii (1990). Vale ressaltar que o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) mostra sua magnitude quando proporciona que se vivencie na prática o que é adquirido em teoria na universidade, bem como é de grande valia para a vivência acadêmica. A experiência citada fez refletir sobre como a realidade educacional, precisamente a educação matemática, tem presente diversos percalços que podem ser superados através de técnicas de ludicidade, visto que com isso é possível despertar o interesse da criança e fazer com que o desenvolvimento da atividade seja prazeroso, a fim de mostrar resultados significativos e progressivos no processo de ensino e aprendizagem dos discentes.

Palavras-chave: PIBID. Ludicidade. Experiência.

INTRODUÇÃO

Desde sempre, sabe-se a importância que a matemática tem e está presente em diversas áreas do conhecimento, portanto, se torna imprescindível para a vivência em sociedade. Porém, desde pequenas as crianças encontram dificuldades no processo de aprendizagem da matemática, por muitas vezes se depararem com métodos e técnicas tradicionalistas de ensino. Nesse sentido, pode-se perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem da criança no que se refere a matemática, pois o lúdico traz consigo um maior incentivo para a criança participar e se desenvolver. Sendo assim:

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, jardeli.lima66@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, julia.alves.morais@aluno.uepb.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, torresclevial@gmail.com;

⁴ Coordenadora de área responsável na IES do Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, prof.debora@servidor.uepb.edu.br

[...], 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 do 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. 2007, p.12)

Assim, fazer o uso de recursos pedagógicos interessantes, desafiantes e concretos na sala de aula, pode ser de grande valia para que a criança possa compreender a disciplina, bem como pode-se criar um ambiente divertido e uma aprendizagem prazerosa.

Nesse viés, este artigo trata de um relato de experiência do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental I, que nos permitiu vivenciar experiências que proporcionaram reflexões acerca da importância da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem da matemática no ensino fundamental, e de como é imprescindível essa transmissão de forma lúdica, trazendo para a sala um ambiente melhor e mais descontraído, devido ainda se ter uma visão utilitarista da matemática, ou seja a matemática que ainda dá ênfase aos algarismos, fórmulas, “macetes” e regras.

Ademais, a experiência citada neste artigo está pautada no “mercadinho” no qual foi usado para trabalharmos o Sistema Monetário Brasileiro, no intuito de tornar a aula dinâmica e prazerosa, bem como fazer com que os alunos pudessem aprender como funciona a nossa moeda, aprender também as operações: adição e subtração, e criar um ambiente divertido fazendo com que todos participassem. Após isso, podemos observar que desta forma, os discentes se envolveram e participaram da aula, na qual obtivemos ótimos resultados, e no final foi possível perceber que os recursos lúdicos são ótimos aliados no ensino da matemática, desde o aumento do interesse das crianças até a eficácia na aprendizagem.

2 TORNANDO A MATEMÁTICA CATIVANTE ATRAVÉS DE UMA EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NO PIBID.

2.1 Contexto da experiência

Através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que consideramos um programa muito importante para a formação acadêmica, pois tem como propósito maior unir a teoria estudada com a prática, nos proporcionando um vínculo maior com a sala de aula antecipadamente, o que é de suma importância para adquirirmos mais experiência durante a formação, preparando-nos ainda mais para a área de atuação de fato. Durante o tempo de atuação no PIBID, tivemos o privilégio de estar ministrando aulas de reforço para discentes do 3º ano do Ensino Fundamental I, em uma instituição municipal de ensino de Guarabira - PB, da qual fazemos parte desde outubro de 2022.

Ao observar a aprendizagem dos discentes e as dificuldades encontradas nos mesmos, foi despertado o interesse de pesquisarmos acerca da ludicidade em conteúdos que iríamos trabalhar, uma vez que tornaria as aulas dinâmicas, criaríamos vínculo afetivo com os alunos e facilitaria a compreensão de conteúdos escolares no cotidiano. Portanto, a seguir apresentaremos uma das vivências mais cativantes e relevantes que desfrutamos no ensino/aprendizagem dos alunos e também em nossa construção como futuras docentes.

2.2 A experiência

Em um primeiro momento, faz-se necessário abordar o conceito de ludicidade, bastante amplo entre os teóricos, portanto, será exposto o pensamento de Luckesi em seu texto intitulado como “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, no qual diz que:

[...] Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que têm se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos” (LUCKESI, 1998, p. 09)

Nesse viés, a ludicidade caracteriza uma atividade prazerosa para quem a pratica, bem como abre possibilidades para que possa haver facilidade no que diz respeito à aprendizagem. Vale salientar que as metodologias inovadoras em educação matemática quando aplicadas em sala de aula, possuem um caráter significativo no processo de ensino aprendizagem das crianças, fazendo com que este seja prazeroso. Assim, este artigo apresenta uma dessas

metodologias aplicada de forma lúdica, bem como seus resultados relevantes na aprendizagem dos alunos citados no mesmo.

No dia 08 de agosto de 2023, no período da tarde, iniciamos a aula de reforço da disciplina de Matemática com o acolhimento, onde neste momento conversamos com os alunos, fazendo questionamentos de como estavam se sentindo, se estavam todos bem, se estavam animados e etc... Em seguida, colocamos a música: (Matemagicamente- ft. Casuarina), do Mundo Bitá. Após os alunos escutarem com atenção a referida música, fomos instigando os mesmos a falarem acerca da disciplina de matemática e o que entenderam sobre a música. Esses momentos descontraídos, antes de iniciar a temática da aula, foram de grande relevância para que pudéssemos criar vínculo afetivo com os discentes, facilitando também a compreensão ao decorrer das aulas e o controle de turma.

Iniciando o tema da aula, que neste dia foi acerca do Sistema Monetário Brasileiro, discutimos sobre situações do dia a dia em que os alunos utilizam o dinheiro. Seguidamente explicamos sobre como reconhecer os valores das cédulas e moedas, utilizando as operações. Após toda contextualização, partimos para a atividade principal do dia: O mercadinho (ver imagens 1 e 2). O material foi produzido com papel cartão, contendo todos os objetos de um verdadeiro mercado. Nesta dinâmica, os alunos foram protagonistas, fazendo suas compras e vendas. Sendo assim, os estudantes escolhiam o que comprar, e em seguida passavam no caixa, dando um determinado valor em notas. O caixa iria somando e se necessário dava o troco, o que foi extremamente divertido, todos participaram e demonstraram total interesse, e o principal, pudemos perceber que houve aprendizagem. Desse modo, trabalhamos o conteúdo de forma agradável e divertida.

Imagem 1: O Mercadinho



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Imagem 2: Alunos brincando e aprendendo com o mercadinho.



Fonte: Dados da Pesquisa (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência contribui de forma bastante assertiva e significativa para a formação profissional dos licenciados atrelados a ele, pois com este Programa é possível um maior contato com o universo desafiador da sala de aula, sabendo-se que ao longo da formação, temos na maior parte do curso apenas a teoria.

Por conseguinte, a partir da experiência que foi relatada pelas pibidianas nesta pesquisa, foi possível observar como a ludicidade se faz importante e imprescindível nos processos de ensino e aprendizagem das crianças, também como é importante propiciar-lhes um ambiente divertido e acolhedor, bem como perceber que a ludicidade propicia um interesse e uma maior facilidade para os professores terem êxito em sua profissão, no que se refere a tornar o processo de aprendizagem eficaz a cada dia.

Ademais, destacamos que é de suma importância deixar de lado a ideia de que matemática trata-se apenas de cálculos e fórmulas, e abraçar a afirmação de que, para as crianças, aprender matemática brincando é bem melhor.

REFERÊNCIAS

D'AMBROSIO, Beatriz S. **Como ensinar matemática hoje?** Temas e Debates. SBEM. Ano II. N2. Brasília. 2010.

KAMII, C. **A criança e o número:** Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos/ Constance Kamii: tradução: Regina A.de Assis. 11.ed. Campinas, SP: Papyrus,1990.

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria I. De Souza Vieira; CÂNDIDO, Patrícia Terezinha. **Cadernos de Mathema:** jogos de matemática de 1º a 5º anos. Porto Alegre: Artmed, 2007.

Matemagicamente-ft. Casuarina, Mundo Bitá. Disponível em: <https://youtu.be/K9R5OCocIp4>

LUCKESI, Carlos Luckesi. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: Interfaces da Educação, **Cadernos de Pesquisa** – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998.