



**OFICINAS COM JOGOS MATEMÁTICOS: UMA NOVA MANEIRA DE
ELEVAR A AUTOESTIMA DAS CRIANÇAS NAS AULAS DE MATEMÁTICA**

Educação Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino

Fundamental – GT09

Marlon Tardelly Morais CAVALCANTE
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
marlontardelly@gmail.com

Kenned Barbosa COELHO
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
kennedcoelhosjp@hotmail.com

Kennedy Ferreira GOMES
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
Kennedy.profmat@gmail.com

André Pereira da COSTA
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
andre.pcosta@yahoo.com.br

Tonires Sales de MELO
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
tonires@bol.com.br

RESUMO

Este trabalho é resultado de experiências vivenciadas com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cel. Jacob Guilherme Frantz do Município de São João do Rio do Peixe – PB, e tem como principal intuito relatar as contribuições da aplicação de oficinas com jogos matemáticos, como uma nova metodologia de trabalhar atividades lúdicas juntamente com a temática autoestima, onde as crianças participantes do projeto puderam constituir princípios, como: coletividade, justiça, solidariedade, paciência e respeito mútuo. Desta forma, as crianças perceberam com destreza que a Matemática pode ser compreendida de forma dinâmica, atraente, prazerosa e, principalmente com entusiasmo, satisfação e momentos exitosos nas atividades propostas pelos professores e colaboradores do projeto.

Palavras-chave: oficinas, autoestima, jogos.

1. Introdução

A utilização de aulas tradicionais ainda é uma grande realidade do sistema de ensino brasileiro, apesar do avanço tecnológico e da influência de inúmeros recursos didáticos para a melhoria das práticas pedagógicas, muitos professores dos anos iniciais do ensino fundamental persistem em continuar com metodologias obsoletas que transmitem o aluno apenas a decodificação e repetição de fórmulas matemáticas.

Este trabalho foi desenvolvido com o propósito de fazer uma reflexão crítica sobre o uso de jogos matemáticos na construção de princípios que influenciam no desenvolvimento da autoestima de um grupo de crianças matriculadas nos anos iniciais do ensino fundamental na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cel. Jacob Guilherme Frantz na cidade de São João do Rio do Peixe – PB.

Partindo destes pressupostos, a Cartilha de Orientações Técnicas sobre o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (2010, p. 126) destaca que:

Vivenciar experiências que possibilitem o desenvolvimento de potencialidades e ampliação do universo informacional e cultural contribui para construção de projetos individuais e coletivos, desenvolvimento da autoestima, autonomia e sustentabilidade e possibilita lidar de forma construtiva com potencialidades e limites das crianças.

Durante a execução das oficinas foram utilizados vários jogos matemáticos com a finalidade de desenvolver habilidades e competências matemáticas, além de buscar o caráter lúdico, motivador e prazeroso das oficinas, colaborando assim para o estímulo à autoestima. Nessa direção, Espada e Quiles (2009, p.64) enfatizam que “Um dos pilares da autoestima é a sensação de competência que se relaciona diretamente com as aspirações pessoais, a sensação de êxito e de domínio das circunstâncias que nos rodeiam [...]”.

Desta forma, a partir do momento que a criança alcança bons resultados nas atividades de Matemática desperta o interesse e a motivação para aprender através da ludicidade, elevando a autoestima e o senso reflexivo. Assim, é perceptível que a autoestima é decisiva e funciona como fator essencial no desempenho escolar de Matemática.

De acordo com Kishimoto (1999, p.34),

O jogo possibilita à criança aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao sucesso, sendo este a

origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo a criança participar das tarefas de aprendizagem com motivação.

Baseando-se em situações vivenciadas com crianças participantes do projeto percebemos que atividades lúdicas, tendo como base a elevação da autoestima funcionam como recurso pedagógico para promover a reflexão crítica da prática docente dos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental da escola mencionada anteriormente.

Grando (2011) destaca que as atividades lúdicas são inerentes ao ser humano. Cada grupo étnico apresenta sua forma particular de reconhecer a “ludicidade”. A necessidade do homem em trabalhar com atividades cujo fim seja o prazer que a própria atividade pode oferecer, determina a criação de jogos e brincadeiras.

Sendo assim Cavalcante; Costa; Abreu (2013) destaca que a inclusão de atividades lúdicas como suporte ao processo de ensino e aprendizagem constitui um tema cada vez mais presente, especialmente nos últimos anos, em discursões e pesquisas na Educação Matemática. Como tais atividades podem reunir um caráter tanto “prático” como “teórico”, seu uso, nas aulas de Matemática, contribui com a formação dos estudantes, e, também com a prática pedagógica dos educadores atuantes, auxiliando-o do ponto de vista metodológico, isto é, mostrando novos caminhos de se ensinar os conteúdos matemáticos, comprovando que a Matemática não se resume apenas a fazer uma “conta” no quadro.

2. Metodologia

O referido trabalho foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cel. Jacob Guilherme Frantz no Município de São João do Rio do Peixe – PB, com alunos de turmas de 1º, 2º e 3º do ensino fundamental, sob coordenação do Educador Social Marlon Tardelly Morais Cavalcante, tendo como colaboradores André Pereira da Costa (Mestrando em Educação Matemática e Tecnológica), Kenned Barbosa Coelho e Kennedy Ferreira Gomes, ambos graduandos do curso de licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Campina Grande, campus de Cajazeiras – PB.

As atividades foram desenvolvidas nos meses de março e abril, divididas em dois momentos, sendo que ao término das atividades de cada momento aplicamos a dinâmica do sentimômetro, com a finalidade de verificarmos como os alunos estavam sentindo-se

anteriormente e posteriormente a execução das oficinas. Uma atividade que incentiva a autoestima das crianças é justamente a valorização de seus conhecimentos prévios, como elementos indiscutíveis para o processo de aprendizagem nas aulas de Matemática.

Primeiro momento: Foram realizadas 03 oficinas com carga horária de 02 horas cada uma, com os objetivos de desenvolver nas crianças habilidades e competências matemáticas no que se refere ao reconhecimento dos números naturais, a compreensão do processo de contagem, as noções de adição e cálculo mental, a percepção de noções básicas de geometria e do sistema de numeração decimal. Os Jogos aplicados nesta etapa foram: paraquedas, jogo do boliche, feche a caixa, feijões mágicos, boneco atencioso, brincando com o material dourado e o ábaco.



Figura 01 - Jogo matemático paraquedas. (Autoria própria)



Figura 02 - Jogo matemático feijões mágicos (Autoria própria)

Segundo momento: Aplicação da dinâmica do sentimômetro com o propósito de realizar a socialização das crianças no grupo, onde as mesmas puderam demonstrar seus sentimentos após a aplicação das oficinas, através de um mural com desenhos representado pelas expressões faciais: feliz, triste, raiva ou sério. Nesse momento, as crianças revelavam sua autoestima, evidenciando se gostaram ou não gostaram de participar das oficinas com jogos matemáticos. Baseando-se nisso, Espada e Quiles (2009, p.152) salienta que “A relação da assertividade com a autoestima baseia-se em desenvolver a capacidade de se relacionar com os outros, num plano de igualdade, sem se sentir superior ou inferior. Apenas quem se aprecie e se valoriza a si mesmo pode relacionar-se com os outros, num plano de igualdade”.



Figura 03 – Dinâmica do Sentimômetro, durante o segundo momento das oficinas. (Autoria própria)

3. Resultados

O presente trabalho buscou relatar experiências vivenciadas na aplicação das oficinas de jogos matemáticos, estabelecendo uma relação entre a ludicidade e o desenvolvimento da autoestima nas ações do cotidiano das crianças participantes do projeto. Para tanto, aplicou-se como recurso pedagógico, os jogos matemáticos, contribuindo para dar um caráter dinâmico as atividades executadas em sala de aula, como também despertar nas crianças um olhar crítico com relação aos momentos de convívio e afetividade nas oficinas com os professores e colaboradores do projeto.

Durante a execução das oficinas o aprendizado das crianças foi perceptível, uma experiência inesquecível e prazerosa, através de rodas de conversa os mesmos puderam

expressar suas opiniões. A maioria das crianças debateu a importância da união do grupo, das situações de entusiasmo e êxito durante a execução de cada jogo e, principalmente, dos momentos de ajudar o colega a resolver as continhas e problemas matemáticos que surgiram no decorrer do jogo. Uma das crianças do 3º ano do ensino fundamental trouxe como contribuição o seguinte relato: “Foi um momento de muita recreação, pois aprendemos a ajudar o outro e, especialmente, percebemos que nem sempre a gente ganha. Aprendemos mais brincando do que fazendo as tarefas no caderno”. Diante disso, acreditamos que a ludicidade aliada ao uso de dinâmicas e quebra gelos elevam a autoestima das crianças. Tais atividades são essenciais para a mudança no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Ao término da execução do projeto, as crianças evidenciaram que a importância não está no “competir”, mas no aprender de maneira dinâmica, prazerosa e, principalmente em parceria com os colegas.



Figura 04 – Roda de conversa com grupo das crianças (Autoria Própria)

A partir da aplicação das oficinas com jogos matemáticos e com o auxílio da dinâmica do sentimômetro procuramos desenvolver nas crianças participantes do projeto um olhar motivador e confiante com relação ao caráter lúdico das atividades realizadas, contribuindo para a exaltação da autoestima na aprendizagem da Matemática.

As crianças mostraram motivadas para apreender Matemática através de oficinas e trabalhos em grupo, ainda percebemos que tais atividades contribuíram de maneira significativa para elevar a autoestima das crianças, onde as mesmas destacaram que “aprender brincando” faz toda a diferença no processo de ensino-aprendizagem.

Acreditamos que a realização das oficinas propiciou situações reflexivas sobre a relevância de uma matemática dinâmica e atraente, onde observamos com destreza como as crianças e adolescentes participaram ativamente da execução dos jogos.

4. Agradecimentos

À Secretária Municipal de Educação Jamila Cristian Abreu Fernandes, pelo exemplo contínuo de dedicação e compromisso com as escolas da rede municipal de ensino. Ao excelentíssimo Prefeito Municipal José Airton Pires de Sousa pela preocupação com a Educação do município. Em nome gestora da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Cel. Jacob Guilherme Frantz a professora Celina Soares de Lima, agradecemos aos demais colegas e colaboradores por contribuírem de forma direta ou indireta na elaboração e aplicação de nosso trabalho.

5. Referências

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. Secretaria Nacional de Assistência Social. **Cartilha de orientações técnicas sobre o serviço de convivência e fortalecimento de vínculos para crianças e adolescentes de 6 a 15 anos**. Brasília: MDS, 2010.

COSTA, A. P; CAVALCANTE, M. T. M; ABREU, J.D. **A importância de oficina sobre jogos matemáticos para o processo de ensino e aprendizagem da matemática**. In: VII Encontro de Extensão, 2013, Cajazeiras: UFCG, 2013.

GRANDO, R.C. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. 2ºed. São Paulo: Paulus. Ed., 2004.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3º ed. São Paulo – Editora Cortez, 1999.

QUILES, M.J; ESPADA, J.P. **Educar para a autoestima: propostas para a escola e para o tempo livre**. 2º ed. Algueirão – Keditora Cortez, 2009.