

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE: JOGO DO ASMD NO AUXÍLIO DO ENSINO APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NO COLÉGIO ESTADUAL MONTEIRO LOBATO EM DOIS VIZINHOS PARANA

JUNIOR CESAR BITENCOURT ¹

RESUMO

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE: JOGO DO ASMD NO AUXÍLIO DO ENSINO APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NO COLÉGIO ESTADUAL MONTEIRO LOBATO EM DOIS VIZINHOS PARANA Junior Cesar Bitencourt juniorutfpr88@gmail.com/UTFPR Andreza Carolina Bitencourt /UTFPR Fabiana da Costa /UTFPR Luciana Boemer Cesar Pereira/UTFPR Roberto Gonsalves Ferreira/UTFPR Eixo Temático: Processos de ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Agência Financiadora: UTFPR/ Capes Resumo Este trabalho tem por objetivo apresentar o relato de um projeto que buscou trabalhar o lúdico em sala de aula. Esta ação foi desenvolvida no Colégio Estadual Monteiro Lobato - Ensino Fundamental e Médio, situado na cidade de Dois Vizinhos no estado do Paraná, no ano de 2016. Esta instituição foi vinculada ao programa de bolsa de incentivo à docência (Pibid-diversidade). Os sujeitos da pesquisa foram alunos do Programa Mais Educação I e II, e alunos do contra turno dos sextos e sétimos anos. Durante a execução do programa na escola, os pibidianos foram solicitados pelos professores do colégio para auxiliar os alunos que tinham dificuldades na aprendizagem de operações básicas na disciplina de Matemática. Diante deste contexto, os bolsistas reuniram-se juntamente com os professores e coordenadores do programa, e posterior a uma reunião, decidiram utilizar o lúdico como ferramenta, elaborando um jogo, que por sua vez, viesse a melhorar a aprendizagem destes alunos. O jogo sugerido é chamado de ASMD, ou jogo das quatro operações, adição, subtração, multiplicação e divisão. Neste sentido Kishimoto (2010), nos diz que "o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade". Num primeiro momento foi feita uma observação em sala de aula, observando os déficits que estes alunos apresentavam, com o objetivo de analisar o quanto se poderia exigir dos mesmos. Na sequência o papel do pibidiano foi à confecção do jogo. Neste sentido, foram utilizados materiais como: pincéis atômicos, folhas de EVA e tesoura, o processo para a confecção é bem simples e todos os bolsistas envolvidos no projeto colaboraram nesta fase.

Posteriormente, com os jogos devidamente prontos, adentramos a uma sala de aula, momento este, que marcou, já que fora o nosso primeiro contato diretamente com alunos. Com relação às regras do jogo, este consiste em separar os alunos presentes na sala em grupos de no máximo cinco integrantes, os quais sorteiam no par ou ímpar a ordem de início do jogo. Mediado pelos pibidianos, que distribuíram três dados para cada grupo, os quais fazem parte da dinâmica e que são necessários para que aconteça o desenvolvimento do jogo. As regras do jogo foram: 1) lançar os três dados na carteira; 2) desenvolver um raciocínio rápido e lógico, utilizando apenas das quatro operações matemáticas que contemplem os números apresentados nos dados. O aluno conseguindo desenvolver seu raciocínio e respondendo o que pede, com isso o aluno continua jogando, até que não encontre solução ou não saiba responder passando a vez ao próximo jogador e assim sequentemente um jogador após o outro. De uma forma geral uma das alternativas para tornar o ensino de matemática mais concreto é a utilização de jogos como explica Brasil (2017), "o jogo é um dos recursos disponíveis ao professor, sendo um potencial para despertar a curiosidade dos alunos, podendo proporcionar um ambiente favorável à aprendizagem", desta forma existe uma contribuição enorme para o conhecimento e aprendizado deste aluno. Neste mesmo sentido, Grando (2004), explica que "quando os alunos entram em contato com os jogos estes sentem-se instigados sendo envolvidos pela atividade lúdica, porém a prática deve ser planejada de acordo com a série e idade dos alunos e devem atender aos objetivos". Desta forma, de acordo com as observações dos bolsistas, de uma forma geral o aprendizado destes alunos foi significativo, o jogo contribuiu para acrescentar conhecimento, auxiliar a aprendizagem e promover a eliminação das dificuldades. Esta atividade também contribuiu para que os alunos pudessem ter acesso às formas lúdicas de aprendizagem, uma contribuição de Rêgo e Rêgo (2000), destaca que é "premente a introdução de novas metodologias de ensino, onde o aluno seja sujeito da aprendizagem, respeitando-se o seu contexto e levando em consideração os aspectos recreativos e lúdicos das motivações próprias de sua idade". Bem como sair da rotina de aulas expositivas, estimular o gosto pela disciplina de Matemática, por meio de uma forma mais dinâmica mais interativa e participativa de aprendizagem. Contudo, é possível concluir que o trabalho foi de grande relevância, tanto para os alunos da escola que puderam ter acesso ao jogo e a facilitação da aprendizagem por meio do lúdico, quanto para os pibidianos que puderam realizar as primeiras experiências de ensino na escola. O jogo confeccionado ficou disponível na escola para que outros professores pudessem utilizar e também, posteriormente foi aplicado em outras turmas. Palavras-chave: Metodologia, Pibidianos, Ensino, Dificuldades. Referências: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. GRANDO, R.C. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004. KISHIMOTO, TizukoMorchida (org). Jogo, Brinquedo e a Educação. 5ª edição São Paulo: Cortez, 2001. RÊGO, R.G.; RÊGO, R.M. Matemática ativa. João Pessoa: Universitária/UFPB, INEP, Comped: 2000.

Palavras-chave: .

¹ , ;