

O ESPAÇO DOS JOGOS NO FAZER PEDAGÓGICO NA QUALIFICAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE

Maisa Janielly Targino dos Santos¹; Rayane Mayra Alves Silva²;
(Orientador) Elivelton Serafim Silva³.

*Universidade Estadual da Paraíba - Centro de Humanidades Osmar de Aquino- Campus III,
maisajanielly@outlook.com¹, rmayra_cd@hotmail.com², eliveltonuepb@gmail.com³*

Resumo: Este trabalho relata a experiência vivenciada por alunos do Projeto de Extensão Matemática Lúdica: uma intervenção universidade escola. Objetivando abordar a importância do uso dos jogos durante a formação dos professores, dando ênfase a utilização deste recurso como uma prática pedagógica, para que o educador possa ter um melhor domínio ao aplicar jogos em sala de aula, de modo que faça uma mediação entre o brincar e o aprender. O método usado foi a pesquisa pedagógica (LANKSHEAR, KNOBEL, 2008), sendo realizada em um encontro com duração de cinco horas, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Professor Antônio Benvindo. O levantamento de dados deu-se através de anotações no caderno de bordo. Como resultados percebemos uma melhora em nossa segurança para trabalhar o conteúdo. Identificamos também, a contribuição dada pelo material didático no aprendizado dos alunos.

Palavras-chave: Jogos Matemáticos, Ensino Fundamental I, Formação do Professor.

Introdução

A formação de professores é um assunto bastante discutido no âmbito da pesquisa em Educação devido a sua complexidade e importância para a qualidade do ensino na escola básica. Nesse sentido, é comum que a formação docente do pedagogo apresente deficiências, dentre elas, destacamos as deficiências relacionadas ao ensino aprendizagem de matemática.

Mediante uma reflexão sobre nossa formação docente percebemos que existem diversas lacunas, entre elas podemos destacar a falta de preparação do futuro professor em termos de domínio de conhecimentos na disciplina de matemática, a ausência de práticas nas escolas no ensino infantil, os quais estão restritos apenas a conteúdos em sala de aula, com isso podemos notar que é necessário fazer uma avaliação na prática pedagógica, para evitar possíveis implicações no ensino.

Dessa forma uma das maiores dificuldades que encontramos, durante a nossa formação, está relacionada ao domínio de conteúdo, as dúvidas surgem também em relação a qual a melhor metodologia a ser trabalhada nas aulas, que seja de fácil aprendizado para os alunos. Com isso podemos identificar que através da iniciação do Projeto de extensão: Matemática Lúdica: uma

integração universidade e escola, vivenciamos a prática pedagógica, na qual tivemos outro olhar sobre o ensino, adquirindo um pouco de experiência ao aplicar uma atividade através do jogo, e podemos analisar o quanto é importante trabalhar melhor com atividades lúdicas.

Nesta perspectiva, é notório que, há grandes desafios a serem enfrentado na formação do docente, porém logo após ter o contato com as diversas formas que podem ser aplicadas na aula, notamos como pode ser prazeroso, trabalhar com números, através de objetos confeccionados por nós mesmos e também pelos próprios alunos. Entretanto mesmo depois de ter cursado a disciplina de Fundamentos e metodologias para o ensino da matemática, na graduação em pedagogia, percebemos a falta de domínio de como abordar o assunto, e a insegurança ao depararmos com a realidade de uma sala de aula com diversas crianças com culturas diferentes.

Desse modo, este trabalho é fruto do Projeto de Extensão Matemática Lúdica: uma integração universidade Escola, a qual é mantida pela Universidade Estadual de Paraíba e Coordenada por dois professores do Centro de Humanidades, localizado na cidade de Guarabira - PB.

Este artigo tem por objetivo abordar a importância do uso dos jogos durante a formação dos professores, dando ênfase a utilização deste recurso como uma prática pedagógica, para que o educador possa ter um melhor domínio ao aplicar jogos em sala de aula, de modo que faça uma mediação entre o brincar e o aprender. Para tanto, realizamos uma pesquisa pedagógica (LANKSHEAR e KNOBEL, 2008). Para levantamento de dados utilizamos uma intervenção com a aplicação do jogo matemático.

Para embasar nossa discussão utilizamos as ideias já estabelecidas por autores como Freire (2002), Luck (1999), Zagury (2006), Vigotski (2003), entre outros, fundamentos necessários para explicar essa temática.

Partindo desses princípios, procuramos escrever ao decorrer deste trabalho, um pouco sobre a importância do uso de jogos na formação do professor. Num primeiro momento é abordado o uso do jogo na formação do docente, onde é apresentada de forma breve, a importância desta prática pedagógica, dotando o educador de pré-requisitos e conhecimentos necessários. Num segundo momento será destacada a utilização dos jogos como recurso pedagógico, onde irá tratar sobre a importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem. Num terceiro momento descrevemos a metodologia utilizada na realização da pesquisa, a análise e coleta de dados, os participantes deste estudo, os instrumentos utilizados, e finalizamos com a descrição das atividades

desenvolvidas durante a intervenção pedagógica. Num quarto momento concluímos com as considerações finais.

O jogo na formação do professor

A formação do educador é uma preocupação constante nas discussões acadêmicas frente aos atuais desafios encontrados na educação, dessa forma não poderia ficar à margem da realidade, deve ser trazido o mais próximo possível do dia a dia do aluno, e cada vez mais aperfeiçoando suas práticas.

Os docentes são mediadores no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, isso acontece por meio de diferentes atividades que podem auxiliar no seu processo de desenvolvimento. Dentre as diversas ferramentas existentes, destacamos o uso de jogos, pois eles podem contribuir para a construção de conhecimento, porém por diversos motivos, muitos professores não utilizam esse recurso em suas aulas de matemática.

Durante a graduação, é importante que se tenha um olhar para a prática de ensino voltado para o lúdico, como trabalhar na sala, saber principalmente ter o domínio da atividade posta para os alunos, qual o objetivo, sua importância, são fatores essenciais, durante a execução do conteúdo, tudo deve ser pensado, elaborado e bem organizado. “O educador deve ser um inventor e um reinventor constante dos meios e dos caminhos, que facilitem mais e mais a problematização do objeto a ser desvelado e apreendido pelos alunos.” Freire (2002, p. 17)

O Professor não pode se acomodar tem que buscar métodos para ter êxito em seu trabalho, onde deve ter uma formação continuada, buscando uma avaliação participativa, e novas práticas que os auxiliem na sua didática pedagógica.

A prática pedagógica do professor compromissado com o processo implica: [...] na vivência do espírito de parceria, de integração entre teoria e prática, conteúdo e realidade, objetividade e subjetividade, ensino e avaliação, reflexão e ação, dentre muitos dos múltiplos fatores interagentes do processo pedagógico (LUCK, 1999, p.54).

Aprender o lúdico na formação do docente é um processo fundamental, tendo em vista que o profissional se tornará competente e seguro ao realizar atividades lúdicas com seus alunos, e estimulando-os a construção de conhecimentos.



Portanto o docente tem que ter coragem e ousadia para poder ser um educador progressista tendo que enfrentar os limites que a sociedade e a administração da escola os impõem. A escola pública deve ensinar todos os conteúdos de forma competente, procurando entender à educação popular como uma educação de interesse das classes populares e assim transformar a vida de jovens para que almejem um futuro melhor.

O jogo torna mais agradável o trabalho docente, facilitando a comunicação entre professor e aluno, o lúdico é uma atividade que traz prazer, que desperta a curiosidade dos alunos, e o interesse em aprender. Durante a formação, os docentes adquirem experiências ao ter o contato direto com a utilização dos jogos, que vão auxiliá-los no domínio do conteúdo, na sua metodologia, é praticando que se aprende, confeccionando o material o professor vai ter o desejo de buscar outros meios criativos que o ajudarão no seu ato de ensinar.

O educador é o responsável por essa mediação, portanto ele precisa está preparado para poder aplicar conteúdos voltados para o jogo, que possam desenvolver a memória, imaginação, atenção entre outros aspectos. A qualificação do professor é de suma importância nesse processo, para que se possa trabalhar alcançando objetivos, e planejando atividades que de fato possam trazer bons frutos aos alunos, a metodologia utilizada é um fator importante no ato de ensinar.

O Professor não pode se acomodar em seu trabalho, pois cada vez mudanças acontecem, a introdução das novas tecnologias, e cada vez mais o profissional precisa ter contato com novos conhecimentos, precisa se atualizar, buscando práticas que o auxiliem na sua didática pedagógica. “o professor deve variar a metodologia para propiciar mais oportunidade de aprendizagem (cada pessoa tem uma forma que lhe é mais propícia para compreender e apreender conceitos)”. (ZAGURY, 2006, p.200).

A confecção e a prática de jogos como recursos lúdicos somam um grande potencial no trabalho do professor, promovendo de forma prazerosa, a interação dos alunos, seu interesse em querer aprender, também favorece a aprendizagem do docente, refletindo sua prática e procurando outros meios que possam melhorar a construção de conhecimentos.

Através dos jogos o professor, tem uma maior percepção de análise sobre seu aluno, a forma como brincam e jogam, facilita a compreensão do docente, é mais fácil de conhecer o aluno, e as dificuldades que encontram até pra interagir com os colegas, e por aí o profissional vai fazendo uma pesquisa, analisando cada detalhe que pode ser visto, e dando sua contribuição no ensino pedagógico, pois muitas barreiras são encontradas, o importante é não desistir, e fazer dos problemas as oportunidades para que possa mudar e inserir novas práticas que sejam eficazes.

São poucos os professores que tem durante a sua formação, oportunidade de aprender de forma lúdica, portanto é indispensável que possa se trabalhar na sala de aula com práticas que auxiliem o educando na sua formação. Segundo Vigotski (2003, p.75) “a experiência pessoal do educando transforma-se na principal base do trabalho pedagógico.” A confecção e a prática de jogos na graduação e na educação continuada de docentes apresentam essa possibilidade.

O jogo utilizado como um recurso pedagógico

O jogo oferece prazer e divertimento para crianças, jovens e adultos, ele também é usado como um meio pedagógico para auxiliar no processo de desenvolvimento de aprendizagem. Os estudantes aos poucos vão desenvolvendo suas habilidades cognitivas, criatividade, imaginação, coordenação motora, ajuda bastante na socialização interagindo com os colegas, construindo conhecimentos entre outros fatores que contribuem para o seu progresso.

Trabalhar com jogos educativos na sala de aula é indispensável, pois leva os alunos a solucionar problemas, e a vencer desafios, que são necessários para seu crescimento. É importante também levar os alunos a produzir, a confeccionar o jogo, pois assim eles terão um contato direto, tendo a oportunidade de construir junto com os colegas, compartilhando uns com os outros. O lúdico proporciona bem estar, prazer, a curiosidade pelo conhecer e querer fazer, na prática sempre se aprende mais, os professores devem usar métodos significativos diante de atividades, que possam de fato levar a aprendizagem.

Jogando os alunos compartilham momentos de alegria, exercitando sua mente com sua atenção voltada para o jogo, no sentido de querer ganhar e assim vão construindo seus conhecimentos em volta de recursos educativos lhes atribuindo um maior interesse, o jogo é uma forma de o aluno desenvolver sua expressão oral, relacionar ideias e formar conceitos.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (SILVEIRA, 1998, p.2).

O jogo desperta o interesse do aluno, trazendo vários pontos positivos entre eles, trabalhar em grupo, pesquisando, compartilhando ideias, obtendo conhecimento juntos, essa é uma das

formas de levar o aluno a interagir, a se soltar mais, sem dúvida esse é um recurso pedagógico que deve ser bem aproveitado, pois tem muitos professores que não sabem trabalhar com o lúdico durante suas aulas, abordando apenas métodos tradicionais.

Na fase inicial de vida, a criança vive um momento de descoberta de si e de tudo que está ao seu redor, é uma fase do brincar que vem junto com a curiosidade de querer explorar todo tipo de jogo.

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fica concentrada na atividade e em escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir-nos como indicativo a respeito da importância que elas têm para as próprias crianças. (SEBER, 1995, p.53).

É fundamental que a utilização dos jogos, auxilie os alunos no processo de construção, transformando-os em produtores de ideias, e que eles possam de fato aprender, de forma prazerosa, esse é um dos métodos que mais garantem resultados, e que desenvolve vários tipos de habilidades, por isso é importante que se tenha uma atenção especial voltada para as crianças, é necessário que se tenha no currículo pedagógico, atividades lúdicas, pois os alunos necessitam mais do que ouvir, escrever, e resolver exercícios.

Segundo Lillian Montibeller (2003, p.320): “no brinquedo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e o surgimento de novas ideias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações.” Portanto, há uma necessidade de se trabalhar com atividades lúdicas na sala de aula, para melhor passar os conteúdos, pois assim os alunos aprendem com uma maior facilidade, e de forma bastante divertida.

Pode-se notar que os jogos tem um importante papel na formação integral do ser humano, pois contribui no processo de vivência de situações, que o faz aprender a ganhar e a perder, onde se tem regras que devem ser seguidas, tudo acontece de forma espontânea, levando os alunos ter uma certa curiosidade, em relação aos brinquedos educativos, que os leva a um caminho alegre e produtivo.

Os docentes devem procurar o melhor método de ensinar, pois isso reflete diretamente no aprendizado do aluno, as estratégias que são utilizadas na aula devem responder a altura dos educandos, tudo deve ser pensando na melhor abordagem que inclua momentos de reflexão e autoconhecimento. O primeiro contato que as crianças tem na infância é com os brinquedos, nessa

fase elas aprendem tudo muito rápido, reproduzem o que os adultos fazem, são umas verdadeiras esponjas, e é através das brincadeiras que elas criam situações, viajam em sua imaginação, o jogo é uma ferramenta poderosa que instrui as crianças ao caminho do sucesso.

A criança sempre brinca, é um ser que brinca, porém seu jogo sempre possui um sentido importante. Ele sempre corresponde exatamente à sua idade e a seus interesses e inclui elementos que levam à elaboração de hábitos e habilidades necessários. ... “A criança reproduz e assimila ativamente o que observa nos adultos, aprende as mesmas atitudes e desenvolve as habilidades mais primordiais para sua atividade futura.” (VIGOTSKI, 2003, p.105).

Portanto é fundamental destacar os jogos, no processo de fortalecimento do aluno que constrói ideias criativas, na qual abrange várias áreas de ensino, através da mediação do professor aprendem a relacionarem-se, e a vencer desafios postos pelas regras do jogo, os alunos passam por uma adaptação em seu meio, que são necessários para que possam percorrer o caminho da aprendizagem, assegurando uma melhor capacidade de concentração.

Metodologia

A presente pesquisa foi desenvolvida juntamente a 20 alunos do 3º ano do ensino fundamental de uma Escola Estadual, localizada na cidade de Guarabira – PB.

Fizemos uma fusão dos jogos “Placar Zero” e “Qual a Representação do número”, ambos disponíveis no caderno três do Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (BRASIL, 2014). Os objetivos dos jogos respectivamente são: compreender o desagrupamento respeitando o valor posicional com registro numérico e representar o agrupamento decimal e compreender o valor posicional dos algarismos. Em nossa adaptação utilizamos o tapete do primeiro jogo, porém utilizamos a regras do segundo.¹ Também optamos por fazer ao agrupamentos decimais e centesimais utilizando canudos no lugar de usar palitos de picolé.

. O jogo é de fácil confecção e uma boa ferramenta para a construção do conceito de agrupamentos decimais, bem como ajuda na compreensão do algoritmo da soma e da subtração facilitando a realização dessas operações matemáticas.

¹ Para informações sobre as regras do jogo acesse:

<http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/cadernosmat/PNAIC_MAT_Caderno%203_pg001-088.pdf> Acesso em: 10 Set. 2017.

O Diário de Bordo foi usado como instrumento para a coleta de dados. O Diário de Bordo é um caderno onde o estudante registra as etapas que realiza para desenvolver o projeto.

Este registro deve ser detalhado e preciso, indicando datas e locais de todos os fatos, passos, descobertas e indagações, investigações, entrevistas, testes, resultados e respectivas análises.

Como o próprio nome diz, este é um Diário que será preenchido ao longo de todo o trabalho, trazendo as anotações, rascunhos, e qualquer ideia que possa ter surgido no decorrer do desenvolvimento do projeto. Esse Diário pode ser escrito em um computador ou em um caderno resistente. No nosso caso usamos o computador para escrever nosso caderno de bordo.

Discussão e Resultados

A coleta de dados deu-se através de uma intervenção pedagógica aplicada em uma escola municipal em Guarabira.

Na qual levamos para sala de aula o Jogo do Tapete, onde trabalhamos adição e subtração, com as dezenas e unidades utilizando canudos, de início fizemos uma breve apresentação para os alunos, logo depois foi à vez deles se apresentarem, em seguida pedimos para formarem duplas, após isso fizemos uma breve introdução sobre o que eles entendiam sobre adição e subtração.

Os recursos utilizados foram tapetinhos de cartolinas com os nomes grupos e soltos, fichas com números aleatórios, canudos amarrados e soltos, fichas com números de 0 a 9, e cartas com 5 e 10 pontos, depois foi explicado para a turma as regras do jogo para a execução da atividade, através da construção de agrupamentos de dezenas e unidades.

Dando continuidade depois das explicações e entendimento das regras, as crianças jogaram sozinhas e tiveram sua atenção voltada para a atividade, observou-se que a maioria das crianças, tem um bom domínio matemático.

No entanto os alunos sentiram um pouco de dificuldade no início ao desenvolver no tapete a subtração, mais com o decorrer do jogo aos poucos eles desenvolveram tranquilamente.

Diante dessas colocações, notamos que quando se trabalha com jogos, sempre as aulas se tornam prazerosa, é algo fascinante para as crianças, que traz toda sua atenção voltada para o brincar, por meio dessas atividades lúdicas, os alunos interagem mais, facilitando a comunicação entre docente e discente, foi notado durante a intervenção pedagógica o quanto eles prestam atenção e se mostram participativos, absorvem tudo muito rápido.



Durante a aplicação do jogo, observamos que através da prática, a criança se envolve mais nas atividades, para conhecê-la em seu contexto cultural implica observá-la no seu dia-a-dia, nos jogos e brincadeiras, os quais possibilitam o aprendizado e a expansão da criatividade, bem como fortalecem a sociabilidade e estimulam a liberdade de expressão. No entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica só estará garantido se estivermos preparados para realizá-lo.

Ao analisarmos o momento em que as crianças, estavam jogando, percebemos que o jogo trás vários pontos positivos, entre eles está o desenvolvimento dos movimentos corporais, habilidades, conceitos matemáticos, linguagem e a autonomia. Portanto o jogo como uma intervenção didática no ensino aprendizagem é considerado um grande aliado, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos a serem ministrados pelos professores.

Conclusão

Com relação às considerações feitas neste trabalho, é possível notar que o jogo é uma ferramenta muito eficaz, e indispensável no processo de ensino. Percebe-se que através da prática pedagógica utilizando deste recurso que é o jogar, as crianças prestam mais atenção nas suas atividades, e ficam mais centradas durante a execução do exercício aplicado.

A realização deste estudo nos possibilitou a constatação que nas atividades lúdicas as crianças absorvem muito fácil o conteúdo ministrado em sala, e isso facilita o processo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento, pois essas atividades proporcionam uma aprendizagem significativa.

Ficou evidente que através do brincar a criança experimenta, se comunica, adquire possibilidades de criar e recriar, sendo assim fundamental o uso de jogo sendo reconhecido com um excelente recurso didático e como um elemento facilitador processo de aprendizagem, tornando assim a aula interativa e prazerosa.

Diante disto a experiência nesse projeto contribuiu de forma direta para nossa formação profissional, tendo em vista que pretendemos utilizar os jogos como recursos pedagógicos em nossa prática, nos mostrou a importância de dominar o conteúdo para que seja passado de uma forma clara e objetiva, e estimular os alunos a perderem o medo de questionar o professor.

As contribuições dessa pesquisa em nossa formação foram de grande importância, ter contato com tais práticas educativas, para que assim quando formos utilizar jogos possamos aplica-

los de forma segura e significativa, levando os alunos a produzir, desenvolver suas habilidades na construção de ideias, e que possamos melhorar cada vez mais no processo metodológico.

Assim, podemos concluir que a ludicidade também pode auxiliar os professores a trabalhar melhor com as dificuldades de aprendizagem de seus alunos, com isso é importante que durante todas as atividades os alunos possam falar o que aprendeu, em relação aos jogos levados para sala, se de fato está sabendo resolver o problema que o professor, pois em prática, o jogo é indispensável para poder obter um melhor resultado no ensino, mas o professor deve está preparado e saber como utilizar essa ferramenta de forma produtiva.

REFERÊNCIAS

- BRASIL, Ministério da Educação – Secretária da Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Alfabetização Matemática**. Brasília: MEC/ SEB, v.3. 2014
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- LUCK, Heloisa. *Pedagogia Interdisciplinar: Fundamentos Teóricos e Metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- MONTIBELLER, LÍlian. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org), *Alfabetização e Letramento- Contribuições para as Práticas Pedagógicas*. Campinas, SP: Editora Komedi, 2003.
- SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1995.
- SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto da Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação 1998.
- VIGOTSKI, Liev Semionovich. **Psicologia Pedagógica – Edição Comentada**. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- ZAGURY, Tania. **O Professor Refém – para pais e professores entenderem por que fracassa a educação no Brasil**. Rio de Janeiro: Record, 2006.