

A FORMAÇÃO DOS DOCENTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

Barbara Barbosa da Silva¹; Suzana Cirilo dos Santos ²; (Orientador) Elivelton Serafim Silva³.

¹Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/Centro de Humanidades. e-mail: barbarabarbosa083@gmail.com;

² Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/Centro de Humanidades. e-mail: suzana.182009@hotmail.com;

³Universidade Estadual da Paraíba - UEPB/Centro de Humanidades. e-mail: eliveltonuepb@gmail.com.

Resumo:

A formação inicial do professor tem por finalidade prepará-lo para exercer sua função da melhor forma, lidar com os desafios do cotidiano escolar, e dominar instrumentos metodológicos para atender melhor as novas exigências do sistema educacional. Diante disso, este trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância da formação inicial do professor para utilizar os jogos como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem. Para isso, discorremos no primeiro momento sobre a formação acadêmica do docente e a formação da sua identidade como meio de lidar com questões metodológicas de ensino, fundamentada em Lasky (2005) e Sloan (2006), em seguida procuramos conscientizar sobre o uso de novos recursos de ensino, com foco nos jogos didáticos pedagógico para tornar esse processo mais dinâmico e interessante para o aluno, com bases teóricas em Kishimoto (2001), Vigotsky (1998), Lima (2001), entre outros, e no terceiro momento temos o relatório da intervenção pedagógica do projeto, que aconteceu na Escola Antônio Benvindo, que fica localizado na cidade de Guarabira – PB. Trata-se de uma pesquisa qualitativa. Podemos constatar que o jogo como recurso didático possibilita uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, e o desenvolvimento integral do educando. No entanto, o docente precisa estar bem preparado para planejar e introduzir esse instrumento em suas aulas, para isso o mesmo precisa de uma formação prática e reflexiva que aborde o lúdico como práxis educativa escolar, para conhecer as necessidades e o desenvolvimento das crianças, e assim propor atividades lúdicas que contribua para a formação dos educandos.

Palavras-chave: Formação inicial, Jogos pedagógicos, Metodologia.

Introdução

O sistema educacional em toda sua totalidade exerce um papel essencial na formação de cidadãos críticos, autônomos e transformadores da realidade. E juntamente com o professor e a comunidade escolar precisa oferecer meios para promover um ensino mais dinâmico, interessante e de qualidade. Atualmente tem se discutido bastante sobre o papel da formação inicial do professor, a fim de prepara-lo para exercer sua função e lidar com diversas situações no cotidiano escolar.

A prática pedagógica e conceitos teóricos do professor são fundamentais para promover um ensino de qualidade, e é durante a formação acadêmica inicial que o mesmo vai adquirir competências, se capacitar para enfrentar os desafios do cotidiano, e se preparar para o domínio de instrumentos metodológicos, se atualizar e inovar para atender melhor as exigências dessa nova realidade educacional.

Uma das discussões no âmbito educacional são as potencialidades do jogo para o desenvolvimento das crianças quando introduzido na prática pedagógica, porém, ainda é comum a secundarização deste recurso e uma visão do mesmo como um passatempo, sem nenhum significado, além disso, existem professores que não sabem como planejar e introduzir o jogo na sua prática, ou não tiveram na sua formação acadêmica, uma abordagem prática e reflexiva sobre o lúdico e a importância dos jogos para o desenvolvimento integral da criança.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo geral refletir sobre a importância da formação inicial do professor para utilizar os jogos como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem. E como objetivos específicos os seguintes: Analisar as contribuições da formação acadêmica para a prática metodológica do docente; verificar as potencialidades do uso do jogo como recurso didático pedagógico na sala de aula; e mostrar a nossa experiência enquanto professoras em formação o uso deste recurso através de uma intervenção pedagógica, com a finalidade através do projeto de extensão de matemática trabalhar a multiplicação utilizando o lúdico, a qual desenvolvida com alunos do 3º ano do ensino fundamental.

É através da formação acadêmica e as experiências vividas que o professor terá conhecimentos necessários para atuar na sala de aula, e propor novas alternativas

metodológicas para fugir do ensino tradicional, e promova um ensino mais interessante, dinâmico, prazeroso e propicie uma aprendizagem significativa. O jogo é uma alternativa que pode ser utilizada, pois potencializa o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que tem caráter exploratória, utilizamos a teoria sócio-interacionista para aplicar o projeto, que segundo Vigotsky (1998) permite que a criança tenha oportunidade de construir sua aprendizagem através do lúdico. O referencial teórico foi feito com base nas propostas de Pimenta (1997), Kishimoto (2001), Vigotsky (1998), Lima (2008), entre outros. Para levantamento de dados, utilizamos como metodologia a intervenção pedagógica na escola, que foi voltada para o uso do jogo do bingo, com o objetivo de trabalhar a multiplicação, que foi desenvolvida numa escola da rede pública de ensino na cidade de Guarabira- PB.

O trabalho será estrutura em três momentos, no primeiro discorreremos sobre a formação inicial do professor, em seguida, abordaremos sobre a importância do uso do jogo como recurso pedagógico para o desenvolvimento das crianças, e no terceiro momento, descreveremos como foi realizada a pesquisa pedagógica e sua finalidade, além das nossas observações feitas durante a atividade, e os resultados obtidos.

Formação inicial do professor

Entre os diversos temas discutidos no âmbito da pesquisa em educação estão as questões referentes à formação inicial do professor, isso se dá, devido a sua importância para o desenvolvimento da docência. Essa formação deve ser reflexiva, a ponto de pensar sobre diferentes realidades encontradas no âmbito educacional, preparando o futuro professor utilizando estudos teóricos e atividades práticas, os quais servirão de base para sua atuação docente. A participação em atividades de pesquisa e extensão que acontecem durante a graduação contribui para uma formação sólida, e fortalece a aptidão docente em lidar com conhecimentos práticos e teóricos.

Ser docente, não se restringe apenas a sala de aula, mas sim em construir uma identidade profissional. Essa identidade docente se constrói com o passar dos anos, através das interações com as pessoas, experiências individuais e profissionais, pois trata-se de um processo histórico. Segundo Pimenta (1997. p,06) a profissão de professor, como as demais, emerge em dado contexto e momento históricos, como resposta as

necessidades que estão postas pela sociedade, adquirindo estatuto de legalidade.

É através da nossa identidade que nos percebemos, pois, a identidade profissional é a forma como os professores definem a si mesmos e aos outros. Segundo afirmam que identidade docente;

É uma construção do “si mesmo” profissional que evolui ao longo da carreira docente e que pode achar-se influenciado pela escola, pelas reformas e pelos contextos políticos, que “inclui o compromisso pessoal, a disposição para aprender a ensinar, as crenças, os valores, o conhecimento sobre a matéria que ensinam, assim como sobre o ensino, as experiências passadas, assim como a vulnerabilidade profissional. As identidades profissionais formam uma complexa rede de histórias, conhecimentos, processos e rituais (LASKY, 2005 e Sloan 2006, apud MARCELO, 2009, p. 112),

No contexto histórico atual que se encontra nossa educação, após os avanços tecnológicos e as mudanças culturais que ocorreram, precisamos avançar, a fim de suprir as necessidades sociais de nossa época. Num mundo onde a atenção da criança é disputada pelos aparelhos eletrônicos, onde tudo é muito rápido e interativo surge então um questionamento: quais elementos podem ser inseridos a prática do professor a fim de despertar a atenção do aluno e envolvê-lo no processo de construção do conhecimento?

Nesse momento a identidade docente surge para suprir as necessidades atuais da educação. Portanto, para prender a atenção do aluno na sala de aula o professor deverá utilizar instrumentos pedagógicos que sejam atrativos para o aluno, como os jogos educativos e pedagógicos, que favorece na criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

O jogo como recurso pedagógico

O jogo é uma atividade lúdica que historicamente era concebido apenas como um passatempo, no entanto estudos comprovaram que os jogos além de proporcionar momentos de diversão e prazer, auxilia de forma significativa no desenvolvimento cognitivo e pessoal da criança. Por isso, atualmente tem se discutido bastante o uso dos jogos na educação, como recurso que deve está inserido na prática pedagógica do professor, pois facilita e promove um

processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e interessante. Como ressalta Cardoso;

Com o intuito de reconhecer o jogo não somente como fonte de lazer, mas também como via de acesso a vivências de mundos criados pela dramatização, pela imaginação e pelas fantasias vistas no cotidiano infantil, sentiu-se a necessidade de encará-lo como um processo vital que atua diretamente no processo educativo (CARDOSO, 2007, p. 70, apud BIASI, 2012, p. 26)

Uma das formas de ensinar aos alunos de hoje é, utilizar os jogos como recurso pedagógico na sala de aula, visto que, os jogos e o brincar devem estar conectados com a aprendizagem. Vale ressaltar que os mesmos contribuem para o desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas da criança. Vygotsky afirma que;

[...] por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o jogo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. (VIGOTSKY, 1998, apud SANTOS, SANTOS, COSTA, 2017)

O lúdico como uma metodologia pedagógica é fundamental para a realização de uma tarefa educativa espontânea e significativa, que efetive a formação integral da criança, pois através das experiências lúdicas elas aprendem a agir, a interagir e viver com o outro e a conhecer o mundo, estimulando a autonomia e assim as mesmas adquirem estratégias de como resolver determinadas situações do dia a dia de forma autônoma.

Os jogos e brincadeiras são elementos inerentes da infância, e são meios indispensáveis que contribuem a formação humana da criança e aquisição de conhecimentos que levarão consigo para o resto da vida. Pois o brincar incentiva o pensar, imaginar, e assim a criança desenvolve seu raciocínio, a autoconfiança, suas habilidades e criatividade estabelece a socialização, compreende a si e o mundo.

E quando utilizados na educação de forma didático pedagógica podem tornar o processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso, facilitando o processo de ensino aprendizagem das crianças, pois os alunos aprendem de forma dinâmica, tornando-os sujeitos ativos na construção de conhecimentos, contribuindo assim para seu desenvolvimento intelectual, diante disso, a sua utilização deve ser encarada com mais seriedade e ser devidamente planejada. Para Piaget (1975), os jogos estão ligados ao desenvolvimento mental da infância; tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem uma assimilação do real.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2001, p. 36).

Ainda segundo Kishimoto (1997, p. 37, apud, RAU 2007, p.36), o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo, é uma atividade livre, prazerosa que engloba uma significação, além de oferecer várias possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para a vida em sociedade.

Para LIMA (2008, p. 29) aliar os jogos com as tarefas escolares exige uma nova postura do professor, de inovações e mudanças de concepções, que enxergue a criança como ser ativo e lúdico, que aprende através da imaginação, interação e tantas outras possibilidades que os jogos e brincadeiras permitem para o desenvolvimento dos educandos. No entanto, para utilizar os jogos como ferramenta pedagógica o docente precisa estar preparado para usufruir e utilizar corretamente os jogos na sua prática, mais isso depende primeiramente da sua formação e dos conhecimentos adquiridos sobre o assunto, buscar se atualizar e inovar para que possa exercer seu papel da melhor forma.

Sendo assim, é imprescindível uma formação docente que aborde a ludicidade como uma prática educativa, visto os inúmeros benefícios que este traz para o processo de ensino-aprendizagem, além de incluir o lúdico nos currículos de formação acadêmica, preparar o professor de forma reflexiva e prática para lidar com as novas exigências do sistema educacional, onde o mesmo deixa de ser um mero transmissor de conteúdos, e passa a exercer um papel de mediador, onde o aluno é autor da própria aprendizagem. Segundo Piaget (1988) as escolas comprometidas com a formação integral dos alunos, não podem deixar de proporcionar a eles materiais adequados e jogos, para a assimilação de novos conteúdos e assim propor oportunidades de aprendizagem para as crianças.

Metodologia

A presente pesquisa foi desenvolvida juntamente com 15 alunos do 3º ano do Ensino

Fundamental da Escola Estadual Professor Antônio Benvindo, localizada na cidade de Guarabira no estado da Paraíba.

O trabalho é fruto do projeto de pesquisa intitulado “Matemática lúdica: uma integração universidade e escola organizada”, o qual é mantido pela Universidade Estadual da Paraíba e coordenado por dois professores do centro de Humanidades.

A intervenção foi baseada na teoria sócio-interacionista que segundo Vigotsky (1998) permite que a criança tenha oportunidade de construir sua aprendizagem através do lúdico. Utilizamos como metodologia a pesquisa pedagógica, que foi voltada para o uso do jogo do bingo matemático, com o objetivo de trabalhar a multiplicação embasa no projeto de extensão.

A intervenção pedagógica foi utilizada como instrumento para a pesquisa. Conforme Picanço, (2017, p. 01)

[...] O Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola tem como finalidade delinear a intencionalidade das ações a serem implementadas na escola. Tem, todavia, uma relação direta com as atividades curriculares previstas, bem como com as produções a serem realizadas e com a implementação deste projeto na escola. É fundamental que este apresente uma relação intrínseca entre o objeto de investigação do professor decorrente da realidade escolar e a proposição de intervenção.

Sendo assim, elaboramos a material necessário para aplicação do projeto conforme os conteúdos que estão sendo aplicados aos alunos na escola envolvida.

Coleta e Análise de Dados

A coleta de dados deu-se durante a aplicação da intervenção pedagógica na Escola Estadual Antônio Benvindo, localizado na cidade de Guarabira-PB.

Para a realização desta, levamos para a sala de aula, o jogo do bingo matemático, com o objetivo de apresentar a multiplicação e alcançar o desenvolvimento deste em torno do assunto. A intervenção foi dividida em três momentos, no primeiro houve uma roda de conversa sobre o tema, com perguntas para investigar os conhecimentos dos alunos. Houve uma certa dificuldade dos mesmos em expressar o que entendem sobre a multiplicação, mais após as nossas explicações e demonstrações no quadro de que é uma operação de adicionar

quantidades iguais, eles assimilaram o conteúdo.

Na sequência, trabalhamos a operação de forma prática através da dinâmica com canudos, onde eles representavam com os canudos o resultado da operação escrita no quadro, neste momento percebemos que a maioria demonstrou um bom desempenho e domínio matemático, representando o valor sem dificuldades e com entusiasmo, porém, outros mostraram dificuldades em resolver a operação, além disso, foi perceptível o desinteresse de alguns utilizando os canudos para bater nas carteiras.

No terceiro momento, para fixar a aprendizagem aplicamos o jogo do bingo, foi distribuído para cada aluno uma cartela com números, os quais eram resultados das operações que eram chamadas, a maioria se saiu muito bem, participando e interagindo, no entanto, outros ainda apresentavam bastante dificuldade. Algo que nos chamou bastante atenção foi a ajuda e atenção mútua de uma para com a outra, durante a atividade, e no final o ganhador recebeu caixa de chocolates e distribuiu com toda a turma.

Foi uma aula diferente e divertida, onde as crianças aprenderam os conceitos matemáticos de multiplicação através do jogo, brincando e interagindo com os colegas. Segundo os PCNs (MEC, 1997), para as crianças o jogo é muito prazeroso instigante e genuíno, pois gera interesse e prazer.

A matemática é considerada por muitos alunos uma disciplina difícil e chata, pois envolve muitos cálculos, entre outros conteúdos que muitas vezes o aluno considera desnecessário para o seu cotidiano, no entanto, essa ideia surge pelo método tradicionalista de ensino e atividades mecânicas ainda muito presente nas escolas, resultando assim o desinteresse e as dificuldades em aprender os conteúdos matemáticos, diante disso, o professor precisa modificar o seu método de ensino, e utilizar meios que chame a atenção do aluno, e desperte nele o gosto pela matemática.

No final, levantamos alguns questionamentos aos alunos com o intuito de verificar se eles assimilaram o conteúdo, e se tinham gostado de aprender através do jogo, pedimos para que eles expressassem suas opiniões sobre a aula. Podemos constatar que os educandos gostaram da metodologia utilizada, aprender brincando foi algo prazeroso, divertido e desafiador para eles, alguns chegaram a perguntar se iríamos voltar.

Através desta oficina viabilizada pelo projeto de extensão, podemos vivenciar uma experiência desafiadora e de inúmeras aprendizagens para nós como educadoras, momento no qual colocamos em prática os conhecimentos adquiridos na universidade, foi uma

oportunidade bastante proveitosa que só veio a contribuir para a nossa formação acadêmica, os desafios que permeiam a prática docente, nos fazer refletir sobre o nosso papel enquanto educador na atual realidade escolar.

Considerações finais

Em nossa contemporaneidade, os professores devem buscar cada vez mais conhecimentos, para que possam encontrar a melhor forma de utilizar os jogos de forma pedagógica, para facilitar a aprendizagem do aluno. Os jogos matemáticos são recursos didáticos que desempenham um importante papel no processo de ensino e aprendizagem, entretanto, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão (PCN, 1997, p.19). Se utilizados corretamente auxiliam bastante o professor, pois desperta no aluno o interesse pelo assunto abordado, e promove uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Sobre a aprendizagem dos alunos com relação as operações matemáticas de multiplicação com números inteiros, podemos afirmar que os jogos permitiram que os alunos desenvolvessem suas habilidades de raciocínio, concentração etc. Além disso, algumas falhas de aprendizagem, verificadas durante as jogadas, foram sanadas com a nossa intervenção, no entanto, outras que com um maior aprofundamento e dedicação serão aos poucos resolvidas. Ao final da aplicação dos jogos, observou-se envolvimento dos alunos com as atividades, demonstrando um maior interesse e segurança na realização das operações.

Através desta pesquisa viabilizada por causa do projeto de extensão Matemática lúdica: uma integração universidade e escola organizada por professores do centro de Humanidades da UEPB. Podemos colocar em prática os conteúdos estudados durante nossa trajetória na universidade, e estas vivências poderiam ser mais introduzidas na formação docente, pois proporcionam experiências incríveis, pois enquanto futuras professoras, só tem a contribuir, para que futuramente possamos transmitir os nossos conhecimentos matemáticos de forma lúdica, atraindo cada vez mais o aluno para sala de aula.

Referências

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:**

Matemática / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BIASI, Mari de. **Brincar e aprender na educação infantil: o lúdico como recurso educativo**. Editora: Clube de autores, 2012, p. 55.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2001.

LANKSHEAR, Colin.; KNOBEL, Michele. **Pesquisa Pedagógica: do Projeto à Implementação**. Tradução Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, Universidade Estadual Paulista. 2008, p. 157. Disponível em:

<https://fasul.edu.br/portal/files/biblioteca_virtual/7/ojogocomorecursopedagogico.pdf>

Acesso em 30. Ago. 2017.

MARCELO, Carlos. **A identidade docente: constantes e desafios**. Disponível em: <

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/A%20identidade%20docente-%20constantes%20e%20desafios.pdf>> Acesso em: 08. Ago. 2017

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1988. 184p.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores - saberes da docência e identidade do professor**. Disponível em: <

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1287224/mod_resource/content/1/Pimenta_Form%20de%20profs%20e%20saberes%20da%20docencia.pdf> Acesso em 08. Ago. 2017.

PICANÇO, Samuel, Lima . **Estágio supervisionado II Elaboração de um Projeto de Intervenção**. Disponível em: < <http://slideplayer.com.br/slide/9198056/> > Acesso em: 09. Ago. 2017

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

SANTOS, Aline Gonzalez dos. SANTOS, Naiany Renice Mendonça dos. COSTA Erika Karla Barros da. **A utilização dos jogos pedagógicos na aprendizagem do 1º ano do ensino fundamental**. Disponível em:<

[http://www.omepms.org.br/publicacoes/27/art%20\(7\).pdf](http://www.omepms.org.br/publicacoes/27/art%20(7).pdf)> Acesso em: 08. Ago.2017