

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO PIBID

José Ricardo de Lima Sousa ¹

Rebeka Sabryna Freitas ²

Marília Lidiane Chaves da Costa Alcantara ³

RESUMO

Esse relato de experiência apresenta a descrição de umas das atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Matemática. Desenvolvido em uma escola de Ensino Fundamental II da rede municipal da cidade de Monteiro – PB, a Escola Prof^a. Maria do Socorro Aragão Liberal. Diante disso, nosso objetivo é analisar e ressaltar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Bem como, salientar as contribuições do PIBID na formação de futuros docentes e como sua atuação dinamiza e potencializa o âmbito escolar. A partir dessa experiência, percebemos que a utilização do lúdica influencia bastante o processo de ensino e aprendizagem, além de ser um recurso didático potencializador em sala de aula. De modo a apresentar ao aluno uma nova face da Matemática, uma face mais dinâmica e atrativa.

Palavras-chave: Jogos Lúdicos, Aprendizado, Interesse, Importância, Educação.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende relatar uma experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) e enfatizar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

O PIBID tem como objetivo proporcionar aos futuros professores experiências no âmbito escolar, através do convívio com os alunos e com a dinâmica do dia a dia de uma sala de aula. Além disso, o programa é uma ponte de articulação entre a universidade e as escolas estaduais e municipais, tendo em vista a melhoria do ensino da teoria e da prática.

A Escola é o espaço onde professores e alunos constroem conhecimentos. No âmbito educacional, o lúdico se destaca com uma eficaz forma de abordar os conteúdos e competências pertinentes a cada etapa do ensino, além de promover a interação, a

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, jose.ricardo.sousa@aluno.uepb.edu.br;

² Professora da Rede Municipal de Ensino no município de Monteiro – PB e Supervisora do Subprojeto Matemática do PIBID/CAPES/UEPB 2022/2024, rebekaa.freitass@gmail.com;

³ Professora da Licenciatura em Matemática do Campus VI e Coordenadora de área do Subprojeto Matemática do PIBID/UEPB 2022/2024, Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, marilialidiane@servidor.uepb.edu.br.

aprendizagem e o diálogo entre os alunos. O lúdico presente em sala de aula é uma importante ferramenta pra promover o desenvolvimento e a melhoria do processo de aprendizado dos alunos, mostrando-os outras possibilidades para adquirir conhecimentos básicos ou complexos no ensino da Matemática.

A ideia de trazer e utilizar jogos no ensino de matemática surgiu durante as experiências vivenciadas com os alunos da escola. Após observar algumas aulas de Matemática nos 7º anos, foi possível perceber que as dificuldades dos alunos não se restringiam somente a conteúdos atuais, mas sim conteúdos já vistos em outras etapas de ensino. Grande parte dos alunos apresentavam muitas dificuldades em relação às quatro operações básicas da Matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão). Esses são conteúdos vistos nas séries iniciais do Ensino Fundamental. É preciso ressaltar que, o estudo de Matemática é feito sequencialmente e a Matemática estudada em cada série é continuidade da série anterior. Então, quando o aluno não absorve determinado conteúdo, é comum que este indivíduo passe a considerar esta disciplina difícil e a não entender os conteúdos seguintes.

Alguns autores enfatizam a importância e as possibilidades de ser aprender a Matemática de uma maneira mais lúdica, tornando-a mais atrativa e interessante pra os alunos. Flemming e Mello (2023) apontam, que em relação aos jogos didáticos:

Vale mencionar que esse recurso deve ser adotado em sala de aula e que a aprendizagem de conteúdo poderá acontecer de forma mais dinâmica, menos traumática, mais interessante. Acreditamos que o jogo contribui para que o processo ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando (FLEMMING; MELLO, 2023, p. 85).

Nesta perspectiva, objetivando trabalhar o cálculo mental, o raciocínio lógico e as 4 (quatro) operações básicas da Matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão), foram confeccionados jogos pra serem desenvolvidos em sala de aula durante nossa atuação no programa.

Diante disso, nosso objetivo é analisar e ressaltar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Bem como, salientar as contribuições do PIBID na formação de futuros docentes e como sua atuação dinamiza e potencializa o âmbito escolar.

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida em uma turma de 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental II Prof^a. Maria do Socorro Aragão Liberal, no município de Monteiro – PB,

através de uma experiência vivida em uma atividade do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

Visando trabalhar as 4 (quatro) operações básicas da Matemática, foi confeccionado 1 (um) jogo pra os alunos desenvolverem em sala de aula. O jogo escolhido é chamado Corrida Maluca.

O jogo da Corrida Maluca, originalmente é um jogo de tabuleiro. Acredita-se que teve origem na África, pois alguns dos os exemplares mais antigos foram encontrados nas tumbas egípcias. Os principais objetivos da aplicação desta atividade foram:

- Fixar os conceitos já aprendidos de uma forma motivadora e criativa;
- Promover o trabalho em equipe;
- Desenvolver o cálculo mental e o raciocínio lógico;
- Calcular questões simples utilizando as 4 (quatro) operações da matemática: adição, multiplicação, subtração e divisão.

Pra o desenvolver do jogo, os alunos formaram dois grupos, com 12 integrantes. Após se organizarem foi explicado o objetivo e as regras do jogo. As regras do jogo foram as seguintes:

Tabela 01: Regras do jogo.

| |
|--|
| Regras: |
| 1 – Cada grupo formado têm que escolher um representante pra jogar a partida. |
| 2 - O Representante do time joga o dado, e conforme o número do dado o representante do time anda a quantidades de "casa" se acertar a resposta. |
| 3 – Pra solucionar a pergunta, todo o time ajuda o seu representante a responder o enunciado da questão, como, a calcular e a somar. |
| 4 – Se o time anterior errar a resposta da pergunta, é passado para o próximo time. |
| 5 – Se ambos os times não acertarem a resposta da questão, permanecem na mesma “casa” que é representada de 1 á 30. |
| 6 – O vencedor da partida é o representante do time que chegar primeiro na linha de chegada. |

Fonte: própria autoria.

Foto 01: Desenvolvimento do jogo Corrida Maluca.



Fonte: própria autoria.

De início, percebemos que o jogo foi um desafio para alguns alunos, contudo, ao decorrer das partidas foram sendo estimulados pelo jogo e conseguiram desenvolvê-lo. Vale ressaltar que o jogo buscava estimular o cálculo mental dos alunos, o que foi sendo trabalhado durante as partidas jogadas. Logo, os resultados foram, no geral, positivos e satisfatórios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos aspectos mencionados e vivenciados, percebemos que a utilização de jogos didáticos influencia bastante no processo de ensino e aprendizagem. Porém, é necessária ter cuidado ao usar o lúdico em sala de aula. Segundo Cabral (2006) “devemos utilizá-los não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos”.

Portanto, é essencial que o docente saiba utilizá-lo de modo a contribuir na aprendizagem do aluno, como facilitador deste processo, não como um passa tempo ou uma

“aula diferente”. O objetivo de utilizar o lúdico como recurso didático é potencializar o ensino.

Logo, o lúdico em sala de aula, envolve e atrai o interesse dos alunos. Para Strapason (2011):

Há muitas vantagens para o aluno na utilização de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da Matemática. Entre elas destacamos: a oportunidade para a aprendizagem ativa, ou seja, é o aluno o agente de sua própria aprendizagem; a motivação visual proporcionada pelos materiais manipuláveis, geralmente coloridos e diferenciados; a motivação proporcionada ao aluno pelo grau de chance de ganhar o jogo; a mudança de rotina da sala de aula, deixando de lados os exercícios com lápis e papel; a oportunidade que o aluno tem, durante os jogos, de manifestar suas dificuldades individuais de aprendizagem e receber auxílio de seus colegas de grupo e do professor; a promoção de raciocínios sem interrupções durante o tempo de cada jogada, propiciando uma aprendizagem mais continuada e a elevação da auto-estima dos alunos que jogam através da interação social positiva, reduzindo o medo e a ansiedade para aprender Matemática (STRAPASON, 2011, p.18)

Em concordância com o autor, os jogos contribuem no ensino de Matemática quando bem elaborados e bem analisados pelo professor. É preciso que estas atividades tenham objetivos claros e possíveis de se alcançar. Sendo uma excelente oportunidade de dinamizar e mudar a rotina das aulas de Matemática e propiciar, além de uma aprendizagem interativa e divertida, a socialização dos educandos no ambiente escolar.

AGRADECIMENTOS

A Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, á Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, também gostaríamos de agradecer a nossa orientadora, Marília Lidiane Chaves da Costa Alcantara, e a nossa supervisora, Rebeka Sabryna Freitas, assim como todos os pibidianos que participaram dessa edição, aos alunos e a toda Escola Municipal de Ensino Fundamental II (E.M.E.F) Maria do Socorro Aragão Liberal, e por fim, ao Programa de Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, por todo apoio financeiro, nos possibilitando oportunidades, nos capacitando e nos mostrando novos horizontes no âmbito acadêmico e profissional.



REFERÊNCIAS

CABRAL, M. A. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. Trabalho de Conclusão de Curso, 2006 – Universidade Federal de Santa Catarina.

STRAPASON, L. P. R. **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do ensino médio**. Universidade Federal de Santa Maria, 2011.

FLEMMING, D. M.; MELLO, A. C. C. **Criatividade Jogos Didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

PIBID . CAPES , 2020 “ , World Health Organization, . Disponível em:

<https://www.gov.br/capes/pt-informacao/acoesprogramas/educacao--br/aceso-basica/pibid>

Acesso em 10 de fevereiro de 2024.

PIBID- Apresentação. Ministério da Educação, 2018. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/pibid>. Acesso em 10 de fevereiro de 2024.