



JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA: AÇÕES DO PIBID ANOS INICIAIS

PATRÍCIA CASARIN PEIL¹; ELISAMA PRIEBE KLUG²; PATRÍCIA GUTERRES BORGES³; PATRÍCIA MICHIE UMETSUBO⁴; ANTÔNIO MAURÍCIO MEDEIROS ALVES⁵;

¹Universidade Federal de Pelotas – patitacasarin@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – samaklug@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – patriciaguterres09@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – patumetsubo@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – alves.antonio mauricio@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID e conta com o apoio e financiamento da CAPES. Nossas atividades são realizadas no subprojeto “Matemática nos Anos Iniciais” que tem entre seus objetivos o desenvolvimento de materiais didáticos manipuláveis que desenvolvam as habilidades básicas para o estudo de Matemática.

Em nossas reuniões de área, participam bolsistas, supervisoras e orientador (coordenador). Através da análise do material do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC, foram estudados alguns conceitos de área da matemática dos anos iniciais no qual é proporcionado aos acadêmicos um estudo que o Curso de Licenciatura não abrange, pois a formação é voltada para os anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Com isso, construímos alguns jogos lúdicos que auxiliam na melhor compreensão dos conteúdos.

O Caderno de Apresentação do Pacto nos diz que (BRASIL, 2014) “o papel do lúdico e do brincar e a necessidade de aproximação do universo da criança, respeitando seus modos de pensar e sua lógica no processo da construção dos conhecimentos”. Com isso, uma das possíveis formas facilitadoras é o recurso dos jogos, pelo qual a criança, de forma espontânea, **realizará** cálculos mentais, resolverá problemas, raciocinando de forma lógica.

Este texto aborda uma atividade desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Francisco de Campos Barreto situado no Bairro Laranjal em Pelotas, realizado no decorrer do semestre de 2017/1, apresentando as dificuldades e facilidades dos alunos ao longo do jogo lúdico na sala de aula.

2. METODOLOGIA

A metodologia aqui apresentada refere-se ao desenvolvimento da atividade realizada. O início da aplicação do projeto disciplinar, envolvendo a parte lúdica da matemática deu-se a partir do primeiro semestre de 2017.

Através de conversa informal dos bolsistas com a professora da turma, visando saber como a mesma procedia suas aulas, métodos e conteúdo a professora informou que a classe era dividida em dois grupos, devido ao desnível de aprendizagem. Com isso, ela nos proporcionou a escolha de aplicarmos uma atividade diferenciada para cada grupo de alunos ou a mesma atividade, mas adaptada para eles. Optamos em escolher a mesma atividade adaptada, pois se fossem duas os alunos despertariam querendo ver a do colega, e assim ninguém se sentiria diferente e todos trabalhariam igualmente.

Considerando que o uso de materiais manipuláveis é fundamental para um bom desenvolvimento dos conceitos matemáticos e para sua fixação, usamos o jogo “O que mudou?” do caderno de jogos do Pacto Nacional da Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), no qual o objetivo do jogo, é reconhecer a sequência numérica de 1 a 20 e identificar o número que falta na sequência.

O jogo foi realizado em uma turma do segundo ano nos dois grupos, um mais avançado e o outro com déficit de aprendizagem.

Assim pedimos para a professora titular da turma dividi-los em dois grupos, conforme nível de aprendizagem. Pois para Batista (2012) O professor precisa conhecer a bagagem de conhecimento prévio que cada criança traz consigo, e agir no sentido de ampliar suas noções matemáticas. (p.23)

Assim como não conhecíamos as individualidades de cada criança a professora dividiu os grupos, e cada um recebeu o atendimento de duas pibidianas. Pois nosso grupo disciplinar da matemática na escola é composto por quatro acadêmicas.

No grupo avançado, que os alunos apresentavam mais facilidade, começou-se a atividade com os cartões de 1 a 10, tirando apenas 1 cartão, onde eles tinham que reconhecer o número que faltava. Ao longo dessa atividade, foram tirados 2 cartões e eles fazendo o reconhecimento das mesmas e depois foi pedido a soma dos cartões tirados. No segundo momento da atividade, foi feito a mesma coisa que na atividade anterior, mas aumentando os cartões de 1 a 20. Ao longo do jogo, foi questionado como era a ordem crescente, decrescente, números pares e ímpares. A professora titular deu a ideia de trabalhar a unidade e dezena, de um número formado pelas acadêmicas.

No grupo com déficit, que possuíam dificuldades, começou-se a atividade com os cartões de 1 a 10, pedindo para que eles identificassem os números, o que para alguns isso era difícil reconhece-los e não compreendiam qual estava faltando, sabendo soletrar os números mas não conseguindo associar símbolo a valor, tinham dificuldade na noção de sequência numérica.



Figura 1: Durante o jogo "o que mudou?"

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esse projeto nos proporciona ter o contato com uma escola e com os alunos, onde é o local que futuramente vamos trabalhar e com certeza isso contribuiu muito em nossa formação. Poder ensinar auxiliar um aluno, fazê-lo entender e perceber o que é um numeral, é algo extremamente gratificante.

O diálogo estabelecido entre o aluno e pibidianas ao longo do jogo promoveu uma comunicação muito importante entre esses sujeitos, rompendo com o silêncio, prejudicial ao aprendizado, conforme nos mostra Cândido (2001):



A predominância do silêncio, no sentido de ausência de comunicação, ainda é comum nas aulas de matemática. O excesso de cálculos mecânicos, a ênfase em procedimentos e a linguagem usada para ensinar matemática são alguns dos fatores que tornam a comunicação pouco frequente ou quase inexistente (p.15).

Assim percebe-se que o conversar com o aluno dar uma atenção quase que individual é muito importante, pois o aluno sente-se mais seguro e entende que sua pergunta é sim importante e que ele é capaz de aprender.

4. CONCLUSÕES

No curso de licenciatura em matemática, não pode-se atuar com anos iniciais, mas eles são à base de tudo e muitas vezes um conteúdo mal entendido, compromete toda a sua jornada escolar. E como o PIBID está proporcionando esta chance estamos em busca de uma mudança na educação, tentando trazer metodologias diferenciadas em cada conteúdo abordado. Nesta busca, criar diversas situações didáticas que, ao nosso ver, são inovações em relação à escola tradicional.

É importante observar que o jogo pode propiciar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação. Trabalhando de forma adequada, além dos conceitos, o jogo possibilita aos alunos desenvolver a capacidade de organização, análise, reflexão e argumentação, uma série de atitudes como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, entre outras.

Nosso objetivo na escola é fazer com que os alunos possam compreender o que é proposto, com a ideia de não dar respostas prontas, desta forma criando possibilidades, abrindo oportunidades de indagações e sugestões, raciocínio, opiniões diversas, pois como diz Barreto (1998, p.60) “Paulo Freire, embora reconhecesse a importância da memória, afirmava que a simples memorização, desvinculada deste esforço de compreender, imaginar respostas e selecionar a mais adequada, não é Conhecimento”, por isso trabalhamos na busca da construção desse conhecimento.

Assim, espera-se que a aplicação de atividades lúdicas torne-se mais frequente no ambiente escolar, estimulando e motivando os alunos a um aprendizado prazeroso.

O grupo com déficit teve uma melhora significativa em relação ao trimestre anterior, melhorando o desempenho nas atividades em sala de aula e nas avaliações.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

Barreto, Vera. **Paulo Freire para educadores**/Vera Barreto. – São Paulo: Arte. & Ciência, 1998. 138p; 21 cm. Bibliografia ISBN 85-86127-70-1 1. Alfabetização.

Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014.



Artigo

CANDIDO, P. Comunicação em Matemática. In: Smole, K.S. e DINIZ, M. I. (org.) **Ler, escrever e resolver problemas**. Porto Alegre: ARTMED, 2001. p. 15-28.

BATISTA, N.A. **O Ensino da Matemática na Educação Infantil através das Atividades Lúdicas**. Macapá: Grupo Educacional Uninter, 2012.