



**ENCONTRO DO PIBID E RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DA UFS
(RE)SIGNIFICANDO A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE SERGIPE A PARTIR
DAS EXPERIÊNCIAS DO PIBID/RP-UFS**

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA
ESCOLA ESTADUAL ELIEZER PORTO**

Dayane Bonfim da Silva¹
Amanda Aniely dos Santos Reis²
Merielle dos Santos Silva³
Rayane Alves Cortes⁴
Ana Paula Lima Resende de Meneses⁵
Maria Naiane Nascimento Almeida⁶
Karine dos Santos Alves⁷
Taciara de Jesus Santos⁸
Ana Cláudia Aragão Santos⁹
Ana Querzia da Silva Alves¹⁰

¹ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: dayanebonfimse@gmail.com.

² Estudante de graduação do 7º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: amandaanielly52@gmail.com.

³ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: merielle-ss@hotmail.com.

⁴ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: rayane_reinan@hotmail.com.

⁵ Estudante de graduação do 7º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: anapaularib15@gmail.com.

⁶ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: naiane.almeida2008@gmail.com

⁷ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: karineevalves45@gmail.com.

⁸ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: tacyasantos135@gmail.com.

⁹ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: anaclaudiaaragao426@gmail.com.

¹⁰ Estudante de graduação do 5º período do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Integra o Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: kezinhasilva25@gmail.com.

Maracy Pereira¹¹
Paulo Sergio Marchelli¹²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar as vivências de um grupo de pibidianas do Curso de Pedagogia do Campus UFS/Itabaiana realizadas nos Anos Iniciais da Escola Estadual Eliezer Porto, dando ênfase a Oficinas de Alfabetização Matemática, por ser uma disciplina que na atualidade é considerada tenebrosa no meio escolar, devido a uma abordagem didática extremamente tradicionalista. Nessa perspectiva, será apresentado como se deram o desenvolvimento das atividades e projetos, desde a preparação inicial até os resultados finais. Nota-se que é possível ensinar e aprender matemática de forma lúdica, pois as brincadeiras e jogos são ferramentas para a construção de um aprendizado participativo e que desperta interesse nos alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem da Matemática; Ludicidade; Multiletramentos.

1. INTRODUÇÃO

O programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma política educacional que visa proporcionar aos discentes dos cursos de licenciatura os primeiros contatos práticos com a realidade do meio escolar público. Seu objetivo é incentivar e valorizar a profissão docente, inserindo o licenciando na rede educacional pública para pôr em prática métodos inovadores e interdisciplinares de ensino.

O subprojeto PIBID do curso de Pedagogia do Campus Itabaiana da UFS (MARCHELLI et al, 2018) tem o objetivo geral de desenvolver práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens destinadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Visa realizar ações em distintos espaços escolares para aplicar a ludicidade relacionada ao desenvolvimento do aluno em termos de aprendizagens diversificadas, pensadas a partir da formação de habilidades e competências gerais, conforme proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os futuros pedagogos, ao imergirem nas atividades educativas devem

¹¹ Licenciada em Pedagogia. Professora da SEED/SE. Supervisora do PIBID na Escola Estadual Eliezer Porto, vinculada ao Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”. E-mail: maracypereira1997@gmail.com.

¹² Coordenador do Projeto “Práticas de multiletramentos e ludicidade para as aprendizagens voltadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental”, vinculado ao PIBID e professor do curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: paulomarchelli@hotmail.com.

exaltar a brincadeira como expressão de pensamento, cultura e identidade, além de respeitar a individualidade de cada um (BRASIL, 2017). Dessa forma, a fusão dos multiletramentos com a pedagogia lúdica auxilia na valorização dos conhecimentos prévios, contribuindo para uma educação crítica, tornando o aluno um protagonista do processo de ensino e aprendizagem.

Situado na cidade de Itabaiana/SE, o Colégio Estadual Eliezer Porto foi contemplado com o programa PIBID, representado por um grupo de alunas do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe. Diversos projetos foram desenvolvidos nesta escola, tais como: Leitura realizada através da contação e interpretação de histórias, Cultura carnavalesca, Semana da água, Cultura junina, Semana da Pátria, Folclore regional, Alfabetização matemática, Consciência negra, entre outros. Esses projetos foram pensados com a articulação de teorias de importantes autores do campo educacional, como Piaget (1978) e Freire (1974), desenvolvendo práticas inovadoras que envolvem o estudo escolar com questões sociais, de forma a problematizar situações de desafio do cotidiano com temas geradores.

Partindo do viés da problematização, optamos pela escolha de trabalhar a matemática de forma lúdica, influenciados pela percepção do fracasso escolar no ensino desta disciplina pelos métodos tradicionais largamente observado nas escolas. As ações pedagógicas realizadas no Colégio Estadual Eliezer Porto resultaram de um período de planejamento e preparação em que foram perceptíveis os desafios encontrados para trabalhar os temas da matemática. Desde modo, buscamos possibilidades mais atrativas para uma atuação significativa na construção da aprendizagem do aluno.

2. METODOLOGIA

Para desenvolver a Alfabetização Matemática nos alunos do Ensino Fundamental menor do Colégio Estadual Eliezer Porto, as oficinas apresentadas em sala foram aplicadas de forma lúdica e contextualizada, mediante jogos e brincadeiras criados e confeccionados pelas alunas pibidianas, o que tornou o aprendizado mais prazeroso e divertido. O ensino da Matemática foi realizado de forma interdisciplinar, visto que se fez necessário a leitura e a interpretação de textos para a resolução dos problemas trabalhados com os alunos.

Diversas atividades foram propostas para as turmas de 1º, 2º, 4º e 5º Anos, destacando-se: Amarelinha Numérica, adaptação com as formas geométricas do jogo Dentro ou Fora, Baralho, Dominó, Jogo da Velha, Jogo da Trilha e Bingo. As atividades propostas sempre abordavam as quatro operações básicas. O sistema monetário, por sua vez, foi trabalhado por meio de uma feirinha de brinquedos, explorando-se também os Poemas Problemas como forma de abordar outros pontos de aprendizagem da matemática. Os principais recursos utilizados foram:

jogos educativos, cartolina, folha de papel A4, palitos de fósforo, livros, bolas de plástico coloridas, giz, copos descartáveis, dados, papel crepom, cola, canetinhas, caixa de fósforo, placas de EVA e Milho de pipoca. As pibidianas contaram com a verba de custeio do PIBIB para a aquisição dos materiais utilizados.

A BNCC foi uma referência importante para a concepção das oficinas, buscando-se executar as atividades de forma a quebrar os tabus sobre o ensino da matemática, a qual deixa de ser uma disciplina ruim e complicada para os alunos quando trabalhada segundo princípios lúdicos e motivadores.

3. DESENVOLVIMENTO

Os Anos Iniciais do Ensino Fundamental são para os educandos a base de toda sua formação posterior, principalmente quando se trata da matemática, pois ela desenvolve o pensamento lógico e o olhar crítico sobre o cotidiano. A matemática nos Anos Iniciais não pode ser ensinada de forma mecânica, pois isso ocasiona desinteresse por parte do aluno e, conseqüentemente, torna-a uma disciplina difícil de aprender. É importante ressaltar que todas as matérias têm seu grau de dificuldade, mas quando se utiliza o lúdico as experiências de aprendizagem tornam-se muito mais motivadoras (KISHIMOTO, 2017).

As oficinas de matemática foram realizadas com o propósito de instigar nas aulas o interesse pela disciplina. Foram utilizados jogos e atividades lúdicas para desenvolver o conhecimento matemático e também a linguagem, porque é importante estabelecer criticamente as situações de aprendizagem. Além de desenvolver a cognição dos alunos, as pibidianas procuraram fazer com que a matemática deixasse de ser para eles complicada e difícil. A matemática será utilizada durante toda a vida estudantil, bem como fora dela. Por esse motivo, deve-se respeitar o desenvolvimento da criança através de experiências de aprendizagem que a ajudem a diminuir os bloqueios que muitas das vezes a levam a se afastar completamente da matemática.

Leonardo da Vinci disse uma vez que quem desprezar a grande sabedoria da matemática ilude-se a si próprio e nunca alcançará as ciências sofisticadas. Disso pode ser concluído que a matemática é fundamental para construir os pensamentos que envolvem todas as ciências. Podemos relacionar a ideia de Da Vinci com as oficinas realizadas na escola. Na turma do 2º Ano A foi realizado o trabalho da adição e subtração de forma lúdica, para a melhor compreensão do conteúdo e proporcionar a aprendizagem de forma natural. O sistema monetário foi abordado nessa turma através de problemas que envolviam a rotina dos alunos, como compras em determinados locais que frequentam. Para mostrar que a matemática está

presente no cotidiano, foi construído junto com os alunos significações para o estudo dessa disciplina, destacando sua importância nas tarefas mais simples do nosso dia-a-dia. Assim, a disparidade entre o uso da matemática e as experiências vivenciadas pelos alunos no dia a dia foram rompidas, percebendo-se, por exemplo, que eles compreenderam que os problemas relacionados às operações fundamentais emergem continuamente do seu cotidiano.

No 1º Ano B foram realizadas atividades sobre as principais formas geométricas, como o triângulo, o retângulo, o círculo e o quadrado. No campo da aritmética, as operações fundamentais foram trabalhadas ludicamente por meio da amarelinha de números e outros jogos. A dinâmica de utilizar formas geométricas desenhadas no chão foi realizada da seguinte forma: as PIBIDIANAS produziam um jogo com os alunos sobre a identificação de uma das formas desenhadas, sobre a qual elas deveriam se posicionar pisando em cima e permanecendo paradas. Essa é uma forma adaptada do jogo Dentro ou Fora. A atividade da subtração e adição foi realizada com copos contendo números e o aluno escolhia copos diferentes para somar ou subtrair com a utilização de bolas para auxiliar na resolução de problemas. Por último, o jogo de amarelinha de números tinha no chão da sala os ordinais de 1 a 9, divididos em quatro filas. Os alunos foram distribuídos em filas iguais e depois as PIBIDIANAS utilizaram dados para sortear o número sobre o qual os competidores deveriam pular. Essa atividade proporciona de forma lúdica o entendimento dos números. Platão dizia que os números são os degraus mais altos do conhecimento, constituindo o conhecimento em si. Portanto, a alfabetização matemática é fundamental para toda a vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o desenvolvimento das atividades relatadas neste trabalho, considerando desde o seu planejamento expresso nos planos de aula até a realização final das oficinas, pode-se dizer que é possível sim trabalhar de forma lúdica o ensino da Matemática. Essa percepção do nosso grupo de PIBIDIANAS quebra o tabu daqueles que acreditam de forma errônea que a única possibilidade de trabalhar o ensino de matemática é por meio da disciplina que utiliza métodos tradicionais. Estes, ao longo do tempo vêm se mostrando ultrapassados e ineficientes, sendo um dos grandes responsáveis pelo fracasso escolar em relação à matemática. Portanto, a tradição metodológica no ensino da matemática não se mostra atrativa para despertar o interesse do educando, tornando o processo de aprendizagem algo chato e cansativo, principalmente quando voltado para crianças e jovens cheios de energia e disposição. Fica comprovado pois, através das oficinas realizadas na Escola Estadual Eliezer Porto, que a

utilização de jogos e brincadeiras possui um grande potencial pedagógico para a construção de uma aprendizagem significativa. Assim, “a percepção de uma educação crítica e a construção da aprendizagem significativa são condições imprescindíveis para a formação da cidadania” (KISHIMOTO, 2001, p. 20). Para isso ocorrer é necessário que a escola se transforme num espaço agradável, alegre, impulsionador da interatividade, do diálogo aberto. Para o alcance do objetivo maior, que é o “aprender a aprender”, com o brincar.

O brinquedo, a brincadeira e os jogos são para a criança como ferramentas para a construção do aprendizado, em um processo de elevação de evoluções em cada indivíduo, estimulando a imaginação, a sensibilidade, o afeto e a curiosidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a Base. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 26 jan. 2020.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1974.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** [livro eletrônico]. São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2001.

MARCHELLI, Paulo Sérgio et al. **Práticas de Multiletramentos e Ludicidade para as Aprendizagens Voltadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. Subprojeto do programa de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID) do Curso de Pedagogia do Campus Professor Alberto Carvalho da Universidade Federal de Sergipe. Edital PROGRAD/UFS nº22/2018. Itabaiana, 2018, não publicado.