



AS CONTRIBUIÇÕES DO PIBID COM O LÚDICO

Autores: GISELE CORREIA DE ANDRADE, ANA LUCIA PACHECO RAMA, MACIELI GONÇALVES PIRES, ALINE BENEDITA GOMES DA SILVA

R



RESUMO:

Diante das dificuldades das crianças em apreendem matemática, este trabalho desenvolveu-se na forma lúdica utilizando brincadeiras como fixação das atividades desenvolvidas com crianças das séries iniciais do ensino fundamental, possibilitando a aprendizagem de um modo dinâmico e interativo, com o objetivo de utilizar os jogos como suporte pedagógico e com um ensino compreendido em liberdade de expressão, dos participantes e mutuamente compartilhando o aprendizado. Entendemos que é uma prática pedagógica onde crianças motivadas são bem sucedidas em concretizar suas imaginações.

INTRODUÇÃO

Um dos critérios escolhidos para este resumo do *PIBID* (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência) são as experiências adquiridas com a prática do lúdico na matemática, executado no trabalho de intervenção pedagógica elaborada pelas acadêmicas da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), com a preocupação do baixo rendimento dos alunos do ensino fundamental de uma escola “X” na cidade de Paracatu-MG, que participam do programa. Trabalhar com lúdico na matemática é uma ferramenta eficaz no aprendizado dos alunos servindo como fonte inspiradora para as bolsistas que participam do programa, de grande relevância, pelas expectativas alcançadas com o trabalho desempenhado na escola.



METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida com crianças de idade de nove a onze anos nas séries do 3º ao 5º ano de uma escola X, e foram utilizadas técnicas como: jogos confeccionados em cartolinas com símbolos matemáticos de adição e subtração sendo que, para participar das perguntas e respostas os envolvidos teriam sua vez em jogar o objeto e formular a pergunta para o colega seguinte e este executava a operação matemática. Os problemas eram hipoteticamente desenvolvidos como por exemplo: contas matemáticas no cotidiano em uma ida ao comércio local usando para isso a imaginação e simulação de dinheiro e moedas no valor real. Outra atividade desenvolvida foi os números e sinais dentro de quatro balões, onde eram escolhidas quatro crianças por vez e a partir daí três escolhiam um dos balões, sendo que, a que não pegou o balão formulava a pergunta da operação que estava dentro do balão estourado. Técnicas que despertou interesse nos mesmos a continuação dos jogos e porque o aluno precisa estar envolvido em atividades matemáticas, que possam construir com o seu aprendizado de forma significativa por isso, é necessário estarmos atentos às novas tecnologias e ferramentas de ensino para a utilização destes recursos didáticos ligados ao seu cotidiano. A pesquisa proposta foi compreender os avanços no entendimento, que as crianças tiveram com o conteúdo pedagógico desenvolvido pelas acadêmicas bolsista da Unimontes, tendo como finalidade melhorar o desempenho no ambiente escolar. Desenvolve-se então uma pesquisa de campo com material didático bibliográfico e pedagógico adequado para finalidade de obter resultados lícitos e concretos a serem colhidos. Segundo SANTOS “*A Pesquisa de campo é aquela que recolhe dados in natura, como percebidos pelo pesquisador. Normalmente, a pesquisa de campo faz observação direta levantamento ou estudo de caso*” (Santos A R 2004).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em suas perspectivas e desafios tem como objetivo contribuir com o ensino e aprendizagem dos alunos de uma escola “X” na cidade de Paracatu, e aos acadêmicos da Universidade Estadual de Montes Claros, oferecendo a oportunidade de colocar em prática suas habilidades adquiridas no seu percurso acadêmico com auxílio de profissionais providos de experiências. Espera-se que a pesquisa possa contribuir nas investigações no meio educacional, pois é considerável importantíssimo trabalhar a educação de crianças dando a devida atenção que elas merecem. Trabalhar com atividades lúdicas onde o aprendizado aconteça de forma espontânea onde este se sinta seguro sem estar pressionado no modelo tradicional. Oferecer um ensino de qualidade de forma prazerosa fazendo com que estes tenham capacidade de abstração dos conteúdos matemáticos que exigem um raciocínio lógico em seus conceitos e projeções.

Trabalhar com o lúdico, é entender as necessidades dos alunos usando recurso didático no processo de ensino e aprendizagem, motivando e estimulado para aprender a desenvolver suas capacidades do seu conhecimento matemático, sendo assim a criatividade é uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento da criança. Segundo o RCNEI: (BRASIL, 1998, p.27) (DOHME, 1998, p. 163). Percebe-se que, quando se utiliza jogos torna-se mais seguro, o desenvolvendo e também uso da sua criatividade em suas aulas e estimulando e utilizando como ferramentas pedagógicas, que são excelentes recursos no processo ensino- aprendizagem, porque contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social da criança



CONCLUSÕES

Trabalhar com o lúdico nos permitiu compreensão do que se pode fazer de diferente no ensino aprendizagem desses alunos, contribuindo de uma forma positiva no aprendizado dessas crianças. Tendo como meta principal a vivência no campo educacional de preparar indivíduos capazes de desenvolver coisas novas sendo críticos e cidadãos sociáveis com habilidades do raciocínio lógico. Não é simplesmente seguir a mesma trajetória que outras gerações fizeram ou que não fizeram, e sim fazer o diferencial usando a criatividade para que seja notada a melhoria do conteúdo acadêmico. A Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES), oferecendo essa oportunidade para seus acadêmicos formando profissionais criadores, inventores e descobridores, conscientes do campo de trabalho na sua realidade. Além de oferecer ensino de qualidade para os menos favorecidos, que precisam de um auxílio maior, ou seja, uma prestação de serviço para com a sociedade. Para com a sociedade, onde a escola e os professores ganham um aliado com objetivo de enfrentar seus desafios e superar suas expectativas que esta educação nos dias de hoje nos propõe. Possibilitando aos bolsistas do Pibid a oportunidade de colocar a teoria na prática para trabalhar no cotidiano escolar tendo a oportunidade de trocar experiências entre alunos e bolsistas sendo que todos aprendem uns com os outros.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder saúde e sabedoria, para participar de trabalhos relevantes como este, e das intervenções do cotidiano escolar onde somos inseridas. Agradeço a Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes) junto ao Pibid (Programa de Incentivo à Docência) as oportunidades vivenciadas no âmbito escolar com parceria da escola municipal de Paracatu, que nos acolheram respeitosamente, carinhosamente e aos alunos por confiarem e colaborar nas atividades proposta a eles. E de tamanha de gratificação neste momento, os bolsistas se deparar com a contribuição de cada um e percebe o sucesso deste trabalho, que foi realizado com muita responsabilidade. Com o auxílio da nossa coordenadora Elizabete Xavier que sempre está pronta para suporte nas dificuldades encontra, para que todos juntos possamos oferecer o melhor de si. Aqui fica o nosso muito obrigado e estamos imensamente gratas pelos conhecimentos adquiridos ao longo do nosso percurso de acadêmicos bolsistas da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes).

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para estimulação das inteligências múltiplas.* 11. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

DOHME, V. D' Ângelo. *32 idéias divertidas que auxiliam o aprendizado.* São Paulo: Informal, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.* 6. ed. Rio de Janeiro: vozes, 1993.

PIAGET, J. & INHELDER, B. *A psicologia da criança.* Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1989.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia.* Trd. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIZZO, Gilda. *Jogos Inteligentes: A Construção do Raciocínio na Escola Natural.* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

SANTA CATARINA, Secretaria do Estado da Educação e Desporto de. *Proposta Curricular.* Florianópolis: SED, 1997 e 1998.