



EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS DO PIBID ATRAVÉS DA OFICINA BRINCANDO COM A MATEMÁTICA

Aline dos Santos Chagas - Universidade do Estado da Bahia – UNEB *Campus* XII ¹
Ana Flávia da Silva Fialho - Universidade do Estado da Bahia – UNEB *Campus* XII ²
Camila Santos Cruz - Universidade do Estado da Bahia– UNEB *Campus* XII ³
Gildésio Santos Batista- Universidade do Estado da Bahia – UNEB *Campus* XII ⁴
Lindalci Maria Candida Cotrim Costa – Escola Municipal Vereador João Farias Cotrim- Guanambi/BA ⁵

RESUMO

O referido trabalho objetiva apresentar as contribuições da oficina “Brincando com a Matemática” para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental e formação dos estudantes de iniciação à docência, integrantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no subprojeto. A oficina integra uma das ações desenvolvidas pelo subprojeto “Laboratório de Práticas Pedagógicas do Campus XII/UNEB: Prática de Letramento e Numeramento no Contexto da Formação dos Pedagogos”. Desse modo, o percurso metodológico, se constitui por meio do diário de campo, fotografias e registros pictográficos do desenvolvimento da oficina. Ademais, o evento demonstra a importância de criar ambientes com jogos e brincadeiras, a fim de oportunizar a aprendizagem por meio de atividades lúdicas e objetos concretos.

Palavras-chave: Iniciação à Docência. Oficina de Matemática. PIBID.

¹ Discente do 6º semestre do curso de Pedagogia, bolsista de iniciação à docência.

² Discente do 6º semestre do curso de Pedagogia, bolsista de iniciação à docência.

³ Discente do 6º semestre do curso de Pedagogia, bolsista de iniciação à docência.

⁴ Discente do 6º semestre do curso de Pedagogia, bolsista voluntário de iniciação à docência.

⁵ Docente da rede pública municipal de Guanambi/Ba. Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB *Campus* XII. Supervisora do PIBID/ Anos Iniciais do Ensino Fundamental.



INTRODUÇÃO

A matemática está presente em diversas atividades do nosso cotidiano, seja nos números, geometria ou nas variadas situações envolvendo as relações sociais. Entretanto, observa-se que algumas crianças apresentam dificuldades em estabelecer conexões entre os assuntos abordados no âmbito escolar e o seu cotidiano. Logo, essa falta de sincronia pode acarretar no desinteresse e baixo rendimento dos estudantes.

Partindo desse viés, “o jogo” se torna um elemento motivante, para se estabelecer relações entre os conhecimentos matemáticos de forma lúdica. Desse modo, os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em conjunto com a escola campo criaram a oficina “Brincando com a Matemática”, com o intuito de articular conceitos matemáticos com jogos e brincadeiras, a fim de tornar essa aprendizagem lúdica e significativa.

Em articulação com as aprendizagens teóricas, buscamos planejar, construir e desenvolver jogos relacionados com os contextos das crianças, para que em equipe os mesmos possam interagir e descobrir as amplas possibilidades que a matemática pode ser usada, tanto em seu cotidiano na escola quanto nos diferentes ambientes por estes vivenciados.

OBJETIVO

O objetivo desse relato de experiência é apresentar as contribuições da oficina “Brincando com a Matemática” para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental e formação dos estudantes de iniciação à docência.

METODOLOGIA

A “Oficina Brincando com a Matemática” aconteceu na quadra poliesportiva da Escola Municipal Vereador João Farias Cotrim localizada no município de Guanambi-Bahia e teve duração três dias. A instituição, atende crianças desde a pré-escola até o 5º ano do Ensino



fundamental, no turno matutino e vespertino. Logo, foi utilizado registros do diário de campo, fotografias e registros pictográficos que contribuíram para reflexão dos momentos experienciados, que foram de suma importância para a formação docente.

Deste modo, as anotações no diário de campo permitiram aos bolsistas destacar fatores importantes observados durante o acontecimento dos jogos, bem como algumas inquietações que provocaram reflexões. Assim, esse instrumento propõe o registro eficiente das observações e dos fatos reais, sentimentos, ações visualizadas e acontecimentos a partir do ponto de vista do investigador, eternizando suas anotações (CAMPOS; SILVA; ALBUQUERQUE, 2021).

Ademais, os jogos pedagógicos utilizados na oficina, foram pensados e elaborados nos dias de coparticipação, juntamente com as supervisoras e pibidianos. Sendo assim, o evento contou com um total de 12 jogos pedagógicos distintos, construídos a partir de materiais reutilizáveis, planejados, conforme as dificuldades que emergiram durante as observações em sala de aula e relatos dos docentes.

AS APRENDIZAGENS ORIUNDAS DA OFICINA “BRINCANDO COM A MATEMÁTICA”

As vivências acumuladas durante a oficina “Brincando com a Matemática”, possibilitaram aos pibidianos conhecimentos importantes acerca da futura prática docente. A autonomia, o planejar e as trocas de experiências, se fizeram presentes durante todo o percurso do evento. Compreendemos através dos desenhos e relatos dos participantes, que a oficina viabilizou uma aprendizagem significativa sobre a matemática para os alunos dos anos iniciais da escola campo. Isso se torna um fator importante, pois, propicia às crianças apropriação dos conceitos matemáticos básicos.

Desse modo, a oficina surgiu dos diálogos com os professores coformadores e bolsistas, com o intuito de intervir diante das dificuldades enfrentadas no processo de desenvolvimento das habilidades de letramento matemático. A partir deste aspecto, ocorreram os momentos de planejamento de forma coletiva e reuniões para discutir a programação da oficina. Assim, o planejamento tornou-se uma ação indispensável, como afirma Vasconcelos (2002), planejar é



antecipar mentalmente uma ação a ser executada e agir de acordo com o previsto; é buscar realizar algo incrível, essencialmente humano.

Desse modo, a oficina busca demonstrar que a matemática se faz presente em diversas ações no cotidiano dos alunos, não a limitando apenas nas aprendizagens de conceitos matemáticos, discutidos muitas vezes apenas em sala de aula, buscando por meio dos jogos, tornar esse momento de aprendizagem em algo divertido e dinâmico. Assim, utilizar os jogos em sala de aula, consiste em transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para ampliar a construção do conhecimento, incluindo as propriedades do prazer, do lúdico, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Entendemos que a realização dos jogos proporcionou aos alunos novos conhecimentos que poderiam estar interligados a outros presentes em sua estrutura cognitiva, possibilitando assim uma aprendizagem significativa. Bessa (2007) em seu livro *Teorias da aprendizagem* discorre sobre este conceito, amparada pela teoria de David Ausubel, evidencia que a aprendizagem significativa pode ser compreendida como um processo que envolve sucessivas ancoragens através da ligação do conhecimento novo ao conhecimento subsunçor.

ANÁLISE DOS JOGOS

O jogo “Mercadinho JFC”, visa demonstrar a presença do letramento matemático em diversas ações do cotidiano das crianças. Nessa proposta, foram reutilizadas embalagens de produtos de gêneros alimentícios, de higiene e de beleza, com a intenção de criar um ambiente de venda. Durante a brincadeira, as crianças observaram os preços dos produtos, realizaram compras, desempenharam a função de atendente, caixa e efetuaram o pagamento das compras usando réplicas de cédulas do sistema monetário brasileiro.

Esse jogo mostrou-se de grande relevância para as crianças, já que nos registros escritos aparecem como: “legal e útil” (Hudson, 4º ano), outra estudante relata: “Eu amei todas as brincadeiras, mas a que eu mais gostei foi o mercadinho JFC.” (Laura, estudante do 5º ano). Dentre registros escritos e pictográficos, esse jogo aparece em 46 representações. Além dessa



proposta, outros jogos associados a matemática foram oferecidos, veja no quadro abaixo os cinco jogos mais representados pelos participantes durante a oficina.

Jogo preferido da oficina	Número de representações
Mercadinho JFC	46
Dardo	38
Boliche	22
Árvore das Operações	16
Bafo	10

Fonte: Registros escritos e pictográficos da oficina Brincando com a matemática.

De acordo com Grando (2000), é importante que os educadores estejam atentos a determinados componentes internos dos alunos para orientarem a aprendizagem deles de maneira significativa. Nesse sentido, outro recurso que emerge das vivências e das observações dos bolsistas de ID durante o recreio das crianças, foi o jogo “Bafo ou Bafão Matemático”. O objetivo principal do jogo é tentar virar as cartas pressionando com as mãos, porém, ao invés de utilizar *cards* com imagens aleatórias, o material foi criado a partir das unidades temáticas, “Números, Geometria e Grandezas e medidas” da BNCC.

Desse modo, era comum as crianças, ao virarem as cartas, encontrarem perguntas sobre: contagem de números, resolução de cálculos matemáticos, identificação de figuras geométricas, dentre outros. Além disso, a BNCC ressalta a importância do desenvolvimento dessas habilidades estarem intrinsecamente relacionados com análises de situações da vida cotidiana, de outras áreas do conhecimento e da própria Matemática (BRASIL, 2018).

Os jogos de Boliche e Dardo, já existiam na escola, entretanto foram utilizados na oficina com o propósito de observar a realização de cálculos mentais. Para brincar nesses respectivos jogos, os estudantes formaram filas e enquanto aguardavam sua vez, observavam os recursos que os colegas utilizavam para chegar ao resultado.



No jogo “árvore das operações”, foram confeccionadas três árvores, a primeira com cálculos de adição, a segunda subtração e a terceira mista. Para execução dos jogos, a turma foi dividida em três filas uma para cada árvore, durante o jogo, as crianças se mostraram atentas e animadas aguardando sua vez para participar.

As aprendizagens adquiridas durante os jogos na oficina são de suma importância para toda comunidade escolar envolvida, visto que essas ações buscam promover o letramento matemático, que pode ser definido de acordo com a BNCC como competências e habilidades de raciocinar, comunicar, representar e argumentar matematicamente diante das situações cotidianas. (BRASIL, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da elaboração e execução da “Oficina Brincando com a Matemática” ocorrem compartilhamentos de saberes entre os bolsistas de ID, docentes e estudantes dos anos iniciais. Isso, ampliou a percepção dos discentes a respeito da importância do planejamento, da teoria e da prática docente, essas aprendizagens oriundas da Oficina, estimularam diálogos sobre as experiências adquiridas.

Além disso, os jogos matemáticos foram vistos pela equipe escolar envolvida, como uma importante ferramenta para estimular e consolidar a apropriação de novos conhecimentos de maneira lúdica. Sendo que, as atividades propostas, despertaram o interesse dos estudantes em conhecer e participar das ações.

25 a 27
setembro
2024



POR UMA
UNIVERSIDADE
PÚBLICA,
DIVERSA E
INCLUSIVA



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria da Educação, 2018.

BESSA, Valéria da Hora. **Teorias da Aprendizagem**/ Valéria da Hora Bessa. - Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008. 204 p.

CAMPOS, Juliana LA; SILVA, Taline C.; ALBUQUERQUE, Ulysses P. Observação participante e diário de campo: quando utilizar e como analisar. **Métodos de pesquisa qualitativa para etnobiologia**. Recife: Nupeea, p. 95-112, 2021.

GRANDO, Regina Celia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1590391>. Acesso em: 15 Ferv.2024.