

PIBID EM AÇÃO: A Ludicidade no Ensino da Matemática por Meio de Jogos

Nomes dos autores: Alice da Silva Ferreira; Josefa Jane Érika Rocha da Silva

Universidade de Pernambuco
Unidade Acadêmica Mata Norte
alice.ferreira@upe.br, josefa.jersilva@upe.br

INTRODUÇÃO

A participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem proporcionado experiências formativas significativas para os licenciandos do curso de Licenciatura em Matemática, ao permitir a articulação entre teoria e prática. Durante as atividades realizadas no colégio campo, foi possível observar que muitos estudantes do Ensino Médio apresentam dificuldades em conteúdos de matemática básica, como operações fundamentais, potenciação, múltiplos, divisores, equações e geometria.

Diante desse cenário, foi proposta uma oficina pedagógica com o objetivo de auxiliar os alunos no aprofundamento desses conteúdos. Para isso, os alunos foram desafiados a criar jogos matemáticos utilizando materiais recicláveis, como estratégia para tornar o aprendizado mais atrativo e significativo. Com isso, a proposta da oficina fundamenta-se na Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, a qual destaca que a assimilação de novos conhecimentos é potencializada quando estes são relacionados a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do aluno (Moreira, 2006). Nesse sentido, espera-se que, ao se aprofundarem nos conteúdos para a criação dos jogos, os alunos consigam acessar seus conhecimentos prévios sobre esses temas, estabelecendo novas conexões e consolidando sua aprendizagem.

Assim, a proposta desta oficina pedagógica busca não apenas reforçar os conteúdos matemáticos nos quais os alunos apresentam dificuldades, mas também estimular o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em equipe.

METODOLOGIA

A oficina foi desenvolvida em etapas práticas e colaborativas. Iniciou-se com aplicação de uma atividade diagnóstica para identificar as principais dificuldades da turma. Em seguida, os alunos foram organizados em seis grupos de sete integrantes, e cada equipe sorteou um tema específico para desenvolver um jogo didático. Os temas sorteados foram: operações fundamentais; Potenciação; Múltiplos e divisores; Equações do 1º grau; Figuras geométricas planas; Perímetro e área.

Com o tema em mãos, os grupos criaram jogos autorais utilizando materiais recicláveis, estimulando a criatividade, o protagonismo estudantil e a sustentabilidade. Após a construção, os jogos foram apresentados aos colegas do 1º ano da escola, promovendo um momento de troca de saberes e aprendizagem entre pares.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da oficina gerou impactos positivos tanto no processo de ensino quanto no processo de ensino no desenvolvimento dos estudantes. Observamos um aumento significativo no engajamento da turma, especialmente entre os alunos. O formato lúdico e a proposta de protagonismo estimularam a curiosidade e o interesse genuíno pelo conteúdo, criando um ambiente mais leve e acolhedor para aprendizagem.



Imagem 1.
Autor: autoria própria



Imagem 2.
Autor: autoria própria



Imagem 3.
Autor: autoria própria



Imagem 4.
Autor: autoria própria

Percebe-se pelas imagens o engajamento dos alunos na participação dos jogos. Além disso, houve também uma participação mais ativa nas atividades matemáticas, com os estudantes assumindo papéis de liderança na elaboração e apresentação dos jogos. A dinâmica em grupo favoreceu o desenvolvimento da cooperação, da criatividade e do senso de responsabilidade coletiva, além de promover maior interação entre os colegas.

Em relação aos conteúdos trabalhados, foi possível perceber uma melhora concreta na compreensão dos temas abordados. A oficina, portanto, demonstrou o potencial das metodologias ativas e do uso da ludicidade como estratégias eficazes no ensino da matemática.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que a oficina pedagógica foi uma estratégia eficaz para auxiliar os alunos na compreensão de conteúdos essenciais da matemática básica, como operações fundamentais, potenciação, múltiplos, divisores, equações e geometria. Visto que, ao criar jogos com materiais recicláveis, os estudantes revisitaram conceitos já conhecidos, estabeleceram novas conexões e aprofundaram seus conhecimentos.

Além disso, a atividade contribuiu para o desenvolvimento de habilidades como criatividade, pensamento crítico e trabalho em equipe. Sendo também, um momento essencial para nós, pibidianos, por possibilitar a aplicação da teoria na prática e a reflexão sobre os desafios da docência.

REFERÊNCIAS

Moreira, Marcos Antonio. A teoria da aprendizagem significativa e suas implementação em sala de aula / Marcos Antonio Moreira - Brasília: Editora universidade de Brasília 2006.