



Comunicação Científica de Iniciação à Docência Sequência Didática: Acerte a Cesta

Franciele Otto^{1*}
Monique Torcate Matias^{2*}
Thais Leonardo Rodrigues Silva^{3*}
Neila Agranionih⁴

Eixo temático: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Iniciais e Educação Infantil

Resumo

“Acerte a cesta” é a sequência didática relatada no presente resumo. Foi desenvolvida por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto Pedagogia 3 da Universidade Federal do Paraná e envolve resolução de problemas, interpretação e organização de informações. Propõe a numeração de camisetas, jogo e registros, oportunizando construção de conhecimentos sobre contagem e sequência numérica e promovendo o desenvolvimento do raciocínio matemático. Teve como objetivo principal trabalhar o letramento matemático de maneira lúdica e relacionada ao cotidiano das crianças. Foi desenvolvida em uma escola pública da cidade de Curitiba, com uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, durante três dias, nos dias da

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Projeto Pedagogia 3 – Matemática na Educação Infantil e Ensino Fundamental I. E-mail: francrisotto@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Projeto Pedagogia 3 – Matemática na Educação Infantil e Ensino Fundamental I. E-mail: momattias@gmail.com

³ Acadêmica do curso de Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Projeto Pedagogia 3 – Matemática na Educação Infantil e Ensino Fundamental I. E-mail: thaleo91@hotmail.com.

⁴ Professora Orientadora, Doutora Educação pela UFRGS, Professora dos cursos de Pedagogia e Matemática da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Coordenadora do projeto PIBID – Pedagogia 3. E-mail: ntagranionih@gmail.com



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

oficina de matemática que ocorre no contraturno escolar. Também teve como objetivo promover situações que envolvessem sequência numérica, escrita, ordem e contagem. A proposta do jogo adveio da intencionalidade de proporcionar um ambiente lúdico de aprendizagem matemática fora da sala de aula. O objetivo do jogo parte da ideia do “*basquetebol*” uma vez que este remete às crianças a ideia de “acertar cestas”.

No contexto atual, em muitas escolas identificam-se vários fatores que influenciam e que possivelmente contribuem para dificuldades dos professores quanto aos processos de ensino-aprendizagem da Matemática. Jogos educativos constituem-se em situações de ensino-aprendizagem que promovem o desenvolvimento do raciocínio matemático e a construção de conhecimentos. Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer, o que provoca uma sensação agradável, pois competições e desafios mexem com nossos impulsos, conforme Silveira (1998, p. 02): “os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado”. O jogo constitui-se num “[...] método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido” (SILVEIRA, 1998, p. 02). É importante que os jogos sejam utilizados como instrumentos de apoio na aprendizagem de conteúdos já vistos anteriormente, em contrapartida, essa ferramenta de ensino deve ser instrutiva, transformada numa atividade divertida. De acordo com Martins (2002, p.01): “[...] em nosso cotidiano utilizamos várias formas de jogo: o dos sentidos em que a curiosidade nos leva ao conhecimento; os corporais expressos na dança, nas cerimônias e rituais de certos povos; o das cores, da forma e dos sons, presente na arte dos imortais; e o do olhar. “O autor ainda diz que “A intensidade do poder do jogo é tão grande que nenhuma ciência conseguiu explicar a fascinação que ele exerce sobre as pessoas” (MARTINS, 2002, p.01)”. Logo, a utilização de jogos na educação pode melhorar o modo de ensinar, avaliar e de aprender, mudando a visão do aluno em relação à educação de modo que seja marcado por um envolvimento tanto do professor quanto do aluno, ambos à sua maneira, inseridos no processo ensino/aprendizagem, e experimentando o prazer da apropriação e da construção do conhecimento.



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

Infelizmente, estudo e brincadeira ainda ocupam momentos distintos na vida de nossos alunos, assim o lúdico perde seus referenciais e seu real significado ao acompanhar as exigências de um currículo a ser seguido. É válido ressaltar que nossos alunos necessitam muito mais do que simplesmente ouvir, escrever e resolver exercícios que atendam ao currículo proposto no início do ano. Podemos ir além proporcionando momentos de harmonia, diversão e brincadeiras, em busca da aprendizagem e da convivência saudável com suas próprias emoções.

A sequência didática que apresentamos envolveu noções matemáticas desenvolvidas em três momentos: a “confeção” de uniformes, jogo e registros individuais. Foi iniciada com uma conversa com os alunos para conhecermos o que eles entendiam sobre o jogo do basquete e a partir de conhecimentos prévios expressos por eles, as regras do jogo “Acerte a Cesta” foram explicadas. Em um segundo momento, ocorreu a “confeção” dos uniformes pelos próprios alunos, uniformes estes que seriam feitos de TNT e “costurados” com grampeadores. Foram feitos em duas cores diferentes para a identificação das equipes. Em seguida, orientamos para que os alunos escrevessem o número e o seu nome no uniforme confeccionado, para que assim pudessem interagir com a sequência numérica. Nesta atividade observamos que poucos alunos tiveram dificuldades e verificamos a cooperação entre os mesmos. Alguns alunos escreveram o número espelhado, mas a maioria conseguiu escrever os números sem grandes complicações. Todos se mostraram empolgados com o jogo uma vez que essa turma se apresenta bem agitada em ambiente fechado.

O terceiro dia foi de realização do jogo na quadra da escola. Orientamos os alunos para que se organizassem em fila de acordo com a sequência numérica, apesar de alguns alunos terem se confundido, pois já estavam acostumados a fazer fila por gênero, outros ajudaram seus amigos a lembrar do número presente nas camisetas. Já na quadra da escola posicionamos uma cesta no centro e delimitamos, com uma linha já pintada na quadra da escola, uma distância entre a cesta e as duas filas de alunos. Cada aluno se colocava em



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

frente à linha e conforme sua vontade poderia dar passos para trás estabelecendo uma distância confortável para jogar a bola e marcar, ou não, a cesta. Os passos dados somariam com a sua pontuação (quando acertasse), sendo um risco opcional que cada um correria pelo seu time. Havia um placar (quadro de giz na parede da escola) onde uma das bolsistas anotava a pontuação, esta pontuação se dava por soma de passos mais acerto da cesta. No início do jogo cada time ficava diante da cesta em fila, conforme a sequência numérica de suas camisetas.

Durante as observações realizadas na turma verificamos que os alunos não trabalhavam em equipe, no sentido de torcer e pensar apenas na sua equipe. Foi interessante ver que eles se abraçavam e um torcia pelo outro e pela outra equipe também durante o jogo que propomos. O jogo foi bem aceito pelos alunos, nem mesmo queriam voltar para a sala de aula. Apesar de não se terem mantido enfileirados, respeitaram a ordem da sequência numérica para jogar. Quando voltaram à sala, falamos que poderiam desenhar o que mais gostaram ou não gostaram no jogo, para que na próxima vez pudéssemos melhorá-lo conforme o que eles dissessem. Durante os registros, as bolsistas foram perguntando a cada um sobre o que haviam feito. Pelos registros foi possível observar que alguns alunos se mostraram bastante envolvidos, uma vez que desenharam a cesta de basquete real, os uniformes com os números e a cesta usada em nosso jogo, de fato. Como tínhamos como objetivo o letramento matemático, consideramos que os alunos perceberam que o número em seu uniforme tinha o objetivo de identificá-lo como jogador, ou seja, assumia um papel de código; que também mostrava a ordem dos jogadores na fila, durante o jogo, interagindo assim, com os números em suas diferentes funções sociais.

Palavras Chaves: Letramento matemático. Alfabetização matemática. Matemática nos anos iniciais. PIBID. Jogos e Brincadeiras.



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

Referências

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998. Disponível em: http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/151.pdf . Acesso em: 20 set 2017.

MARTINS, J. G.; MOCO, S. S; MARTINS, A. R; BARCIA, R. M. **Realidade virtual através de jogos na educação.** Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção. 2001.