

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

BINGO DA TABUADA: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA SUPERAR AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGENS NO PROJETO MÃO AMIGA – CAPES/PIBID

Janaíne Eliana Scherer¹
Janaíne Gonçalves²
Débora Passos Guimarães

Resumo: O presente estudo tem como objetivo relatar a aplicação do jogo “Bingo da Tabuada”, realizado com os alunos que apresentam Dificuldade de Aprendizagem participantes do Subprojeto Institucional Mão Amiga do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná- Campus União da Vitória em convênio com a Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior, CAPES, por meio do PIBID (Programa Institucional de bolsas de Iniciação a Docência). Neste sentido, o Bingo da tabuada foi aplicado em uma das escolas parceiras, com a finalidade de trabalhar a multiplicação de forma lúdica. Pois verifica-se que o jogo trabalhado como forma lúdica tem muito a acrescentar as crianças que possuem dificuldade de aprendizagem, essas crianças muitas vezes são desmotivadas e o jogo pode despertar o interesse em novos aprendizados. Como o resultado desta experiência obteve-se aprendizagem e motivação às crianças que participam do Projeto.

Palavras-chave: Bingo da tabuada. Dificuldades de aprendizagem. Ludicidade.

Introdução

No contexto escolar há muitas crianças que não conseguem acompanhar os objetivos da escola e acabam sendo rotuladas e tendem a sofrer com o fracasso escolar, muitas vezes evadem da escola ou repetem o ano. Deste modo acredita-se que o professor necessita realizar um trabalho pedagógico diferenciado, para motivar essas crianças a gostarem de frequentar a escola.

Diante desta premissa, o Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná- Campus União da Vitória em convênio com a Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior, CAPES, por meio do PIBID (Programa Institucional de bolsas de Iniciação a Docência), originou-se o Projeto Mão Amiga, este projeto é realizado nas escolas municipais parceiras e apropria-se da metodologia lúdica em horário de contraturno, duas vezes na semana totalizando 8 horas.

O presente estudo de caráter qualitativo, fundamentado em relato de experiência tem por objetivo relatar o trabalho com os jogos matemáticos, com destaque ao jogo “Bingo da Tabuada”, pois verifica-se que o jogo trabalhado como forma lúdica tem muito a acrescentar em crianças que possuem dificuldade de aprendizagem, essas

¹ Acadêmica do 4º período do Curso de Pedagogia UNESPAR/UV, bolsista do Projeto Mão Amiga CAPES/PIBID, E-mail ja.naine@hotmail.com

² Acadêmica do 6º período do Curso de Pedagogia UNESPAR/UV, bolsista do Projeto Mão Amiga CAPES/PIBID, E-mail: janainegdeoliveira@gmail.com

crianças muitas vezes são desmotivadas e o jogo pode despertar o interesse em adquirir novos aprendizados.

Desenvolvimento

O estudo foi realizado com crianças que apresentam dificuldade de aprendizagem, do 3.º ao 5.º ano, e frequentam o projeto Mão Amiga, este utiliza-se da metodologia lúdica, pois acredita-se que os jogos são construtores de aprendizagens e as crianças sentem-se motivadas a aprender. Neste sentido, concorda-se com Aguiar (1998, p.37) quando este afirma “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa.”

As crianças alvo do projeto apresentam muita dificuldade significativa na aprendizagem da tabuada, para minimizar esta dificuldade e motivar as crianças a aprender, apresentou-se o “bingo da tabuada”, O jogo possui o mesmo princípio do tradicional “Bingo” onde ao obter o resultado a pessoa marca em sua tabela, neste jogo cada criança recebe uma tabela com resultados, e a professora sorteia um número que varia do 0 ao 99, nestes números há uma conta a ser resolvida, a criança precisa resolver e achar o resultado em sua tabela, se tiver o número cobre-se este. Ganha quem marcar uma linha ou a tabela inteira.

Percebe-se que utilizando esta ferramenta de ensino o professor estará oportunizando ao aluno conhecimento na multiplicação e no raciocínio mental, de forma lúdica e prazerosa, pois:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2005, p. 26).

A tabuada é o conteúdo essencial para os próximos anos do ensino fundamental e médio, utilizando-a corretamente, com objetivos definidos e planejamento detalhado o professor dispõe que o aprendizado transcorra de forma satisfatória. Dessa forma Moura (1996, p.80) evidencia que:

Desse modo, o jogo, na Educação Matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também a estrutura matemática presente (MOURA, 1996, p.80).

Os diversos jogos utilizados no Projeto desenvolvem as capacidades mentais do indivíduo, ampliando sua criatividade, concentração, socialização, raciocínio e oralidade, também é um meio eficaz de integração social, comunicação e prazer para a aprendizagem.

Conclusão

Ao utilizar jogos e materiais lúdicos nas atividades docentes no Projeto, constatou-se que os objetivos educacionais estão sendo atingidos, pois os resultados são satisfatórios, uma vez que os alunos obtém um olhar diferente sobre a matemática, mostrando-se durante as aulas do projeto maior motivação e interesse nas atividades propostas.

Também constatou-se que o bolsista acadêmico que utiliza desta ferramenta de ensino desenvolve nos educandos esquemas de relações interpessoais e de convívio éticos, por meio dele também expressa sua criatividade, sentimentos e descobertas sobre si mesmo, o outro e o meio ambiente, essa conquista depende da forma como é explorado este instrumento.

Neste sentido, conclui-se que o jogo é uma ferramenta pedagógica eficaz na aprendizagem, e mais especificamente o bingo da tabuada contribuiu para que os alunos minimizassem a dificuldade na multiplicação e proporcionou maior interesse nas atividades matemáticas e assiduidade tanto no projeto quanto no ensino regular.

641

Referências

AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o ensino de conceitos** - Leitura e Escrita na Pré-Escola. Campinas: Papyrus, 1998.

MOURA, M.O. de. **A construção do signo numérico em situação de ensino**. São Paulo:USP,1996.

SILVA, Mônica Soltau da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005.