



**Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:**

**Resumo**

**Relato de Caso**

## **O DESENVOLVIMENTO SOCIAL E INDIVIDUAL DOS APRENDIZES: ANALISANDO ATIVIDADES LÚDICAS DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA**

**AUTOR PRINCIPAL:** Vanessa Pansera

**CO-AUTORES:** Marília Rampanelli; Eduarda Maria Sebastiani da Costa; Joice do Nascimento Camargo dos Santos; Letícia Dall’Agnol; Jaqueline Elisabete Orsso.

**ORIENTADOR:** Luiz Henrique Ferraz Pereira

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo

### **INTRODUÇÃO**

Muito se discute no meio acadêmico e escolar acerca da relevância do jogo em sala de aula para a aprendizagem do objeto de estudo. Mas cabe também discutir os outros aspectos presentes nessas atividades lúdicas, observar a construção social e individual que os aprendizes estão sujeitos nesse tipo de atividade. Nesse sentido, objetiva-se relatar e analisar alguns dos momentos da realização de um jogo em sala de aula.

A atividade foi desenvolvida por um grupo de bolsistas PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), subprojeto Matemática, e realizada em uma escola estadual do município de Passo Fundo.

Tendo em vista que as escolas devem visar a formação integral dos sujeitos, e que isso significa extrapolar a ideia de apenas transmitir conteúdos construídos pela sociedade ao longo do tempo, a discussão aqui trazida se faz necessária.

### **DESENVOLVIMENTO:**

A atividade desenvolvida na escola se referia à tabuada, sendo denominada “Trilha da Tabuada”. Foi elaborada pelo grupo de bolsistas Pibid e realizada em uma turma de sexto ano do Ensino Fundamental.

A turma contava com 33 alunos e para a realização desta atividade estavam presentes 24. Os estudantes foram divididos em seis grupos de quatro componentes cada. Cada grupo recebeu uma trilha enumerada do 1 ao 100, três dados (dois para sortear os fatores da multiplicação que deveria ser feita e um para sortear a pontuação caso houvesse acerto), um envelope contendo

cartões com questões da tabuada, e os “peões” para os estudantes avançarem na trilha (vide imagem anexa).

Antes de iniciarem as jogadas, as acadêmicas bolsistas explicaram as regras do jogo. Durante ele, elas auxiliavam também os grupos individualmente, caso tivessem alguma dúvida.

Foi possível, já durante o jogo, perceber alguns dos bons resultados que este propiciou, no que diz respeito ao desenvolvimento social e individual dos aprendizes.

Apesar de a atividade ser uma competição individual, em que os competidores jogavam em grupos, pôde-se notar a cooperação entre os educandos. No decorrer do jogo, notou-se que um dos alunos, que possuía grande dificuldade de aprendizagem, teve a ajuda dos colegas que integravam o seu grupo. Eles demonstraram paciência e interesse em auxiliá-lo, para que o mesmo participasse ativamente em todas as rodadas do jogo.

Este aluno com dificuldade não sabia resolver a operação de multiplicação, que é o que envolve a tabuada, então os colegas sugeriram que ele apenas adicionasse os números sorteados nos dados, enquanto eles realizavam a atividade da forma que lhes foi imposta. Além disso, foi possível perceber em alguns momentos que os colegas ajudavam esse aprendiz a realizar as adições, quando ele ficava em dúvida.

Nesse sentido, foi possível perceber que os estudantes, durante um jogo didático, aprendem a

“co-operar”, ou seja, “operar junto” ou “negociar”, para estabelecer um acordo que parece adequado a todos os envolvidos (jogadores). Cooperando o indivíduo está coordenando diferentes pontos de vista, sendo capaz de “descentrar”, ou seja, de ver uma situação a partir do ponto de vista do outro (adversário ou parceiro). (GRANDO, 2004, p. 27).

Outro aspecto interessante que foi percebido foi o fato de alguns estudantes não serem autoconfiantes. As questões que se encontravam no envelope podiam dar pontos extras à jogada ou ocasionar a perda dos pontos obtidos na mesma. Pegar uma multiplicação do envelope era opcional. Vários alunos se arriscavam, entretanto, alguns não pegaram uma cartela nem uma vez, por receio em errar, mesmo sabendo que lá havia multiplicações fáceis, do tipo  $3 \times 0$ .

Nesse sentido, é evidente a importância de mostrar para os estudantes que o erro está ligado ao processo de aprendizagem, que eles devem se arriscar e errar, se preciso for, para aprender. O erro não pode ser limitador, mas, sim, um indicador da ideia que deve ser revista.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

A prática pedagógica vai além do “treinamento em conteúdos”, seu fim maior é, na verdade, desenvolver o estudante integralmente. As aulas devem ser meios de possibilitar que os estudantes tornem-se sujeitos críticos, autoconfiantes, capazes de perceber particularidades em situações cotidianas e que igualdade nem sempre é sinônimo de justiça. O professor deve ficar atento a estes aspectos.

## **REFERÊNCIAS**

GRANDO, Regina Célia. *O jogo e a matemática no contexto da sala de aula*. São Paulo: Paulus, 2004.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA :

## ANEXOS

Imagem 1 – Um momento durante o jogo “Trilha da Tabuada”



Fonte: do autor