



Espaços não formais de educação: experiência com jogos e brincadeiras como estratégia pedagógica no ensino da matemática

Non-formal spaces of education: experience with games and fun as a pedagogical strategy in the teaching of mathematics

Françoise Danielli*
Kamyla Thais Dias de Freitas**
Fernando Luiz Cardoso***

Palavras-chave: Espaços não formais. Jogos. Brincadeiras. Matemática.

Linha Temática: Educação Matemática

Os desafios do ensino formal, para tornar os conteúdos curriculares mais significativos e prazerosos, vêm sendo motivo de estudos e reflexões na área da educação. As práticas interdisciplinares nesse sentido são importantes estratégias pois conseguem dar sentido e conectar conteúdos as disciplinas em comum, contribuindo para o aprendizado de forma integral (FAZENDA, 2014)

Os espaços não formais de ensino, possuem perspectivas que se diferem da escola formal, pois trabalham com aprendizado por meio de socialização, com a pedagogia de projetos, na qual a cultura popular e os aprendizados sociais são norteadores, ou ainda partindo das demandas apresentadas pelos educandos, acabam desenvolvendo metodologias próprias, que propiciam a brincadeira, jogos e esporte, se apresentando como grande aliadas ao desenvolvimento dos educandos de forma integral (GONH, 2005).

* Especialista em Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, francoise@igk.org.br.

** Mestre em Ciências do Movimento Humano, Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, kamyla.freitas@outlook.com.

*** Doutor em Sexualidade Humana, Professor titular no Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento Humano e no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, fernando.cardoso@udesc.br.



Este relato tem como objetivo apresentar uma vivência em um espaço educacional não formal, que oferece em contra turno escolar oficinas socioassistenciais, que utilizam o esporte, jogos e cultura como possibilidades de ensino e aprendizagem.

Relato de Experiência

O programa não tem intenção ou objetivo realizar reforço escolar, mas sim criar estratégias que potencializem e desenvolvam competências e habilidades para que o educando aprenda, assim os educadores, de forma interdisciplinar, organizam atividades para contribuir para a resolução dessa demanda. Outro fator relevante a ser considerado neste relato tem a ver com a autoestima escolar dos educandos, muitos têm dificuldades por não se sentirem capazes, ou por entenderem que não possuem competências para dominar os conteúdos básicos, neste caso o da matemática. Nesse contexto, as atividades foram aplicadas para três turmas com faixa etária de 07 à 10 (turma A), 11 à 12 (turma B) e 13 à 15 (turma C), cada turma com aproximadamente 16 educandos.

Por conseguinte, foi identificada uma demanda em relação a disciplina de Matemática, essa questão foi apresentada pelos educandos após pesquisa realizada na instituição, com apoio da escola, sobre o desempenho escolar dos mesmos, o na qual os educandos participantes do Programa de Esporte e Educação "Campeões da Vida" apresentaram baixo desempenho na disciplina de matemática. Além de baixo desempenho as educadoras da escola municipal informaram a falta de interesse e motivação para a participação nas aulas de matemática. A partir desse panorama, os educadores realizaram o planejamento de intervenções para buscar estratégias pedagógicas com o objetivo de potencializar a motivação dos estudos da matemática e o raciocínio lógico.

Dessa forma, seguindo o método proposto pelo programa, durante um mês foram realizadas atividades nos dois encontros semanais, a fim de sensibilizar os educandos de seus potenciais, e por meio dos jogos, do movimento corporal e de



brincadeiras, a equipe de Pedagogas, Educadores Físicos, Assistentes Sociais e Psicólogos buscaram potencializar as demandas apresentadas na pesquisa e em suas percepções no cotidiano. As atividades foram pensadas para as oficinas de esporte e cultura, na qual todas as atividades tinham como objetivo o desenvolvimento do raciocínio lógico, e das competências matemáticas de forma lúdica utilizando o movimento.

Entre as atividades desenvolvidas, está a brincadeira denominada “*cata e fuga*”, na qual o educador se posiciona no centro de um círculo de cones, girando uma sacola com uma bola dentro, segurado por uma corda. Nos cones ao seu redor estavam números e sinais das operações matemáticas. Os educandos estavam em dois grupos, e cada grupo tinha desafios de raciocínio lógico e matemático para desenvolver, e quando resolvessem deveriam “catar” os cones com os números e “fugir” para formar os resultados. No final da atividade os educandos apresentavam suas conclusões e como pensaram os resultados para o grupo.

Considerações Finais

Por fim, observa-se que o raciocínio lógico é baseado pelo domínio de conceitos que dão conta de organizar e facilitar as tarefas cotidianas, possibilitando os educandos vivenciarem e dominarem situações complexas do cotidiano, podemos considerar que a intervenção proposta contribuiu para a motivação do ensino da lógica, de forma lúdica e prazerosa. Essas situações foram apresentadas pelos educandos durante a realização das atividades, através da participação e posicionamento argumentativo e crítico, potencializado pelas características de criação, interpretação, e resolução de situações matemáticas.

Referências

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes Fazenda (Org). **Interdisciplinaridade: pensar, pesquisar e intervir.** São Paulo: Cortez, 2014.

GOHN, M. G. **Educação não-formal e cultura política.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2005.