

## MATEMÁTICA COM CRIATIVIDADE: JOGOS E DESAFIOS NA RECOMPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM PELO PIBID PEDAGOGIA EM ESCOLAS PÚBLICAS DE CAICÓ-RN

### RESUMO

Diante dos desafios enfrentados no ensino e na aprendizagem da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, torna-se essencial a elaboração de propostas pedagógicas criativas e desafiadoras que contribuem para a recomposição dos saberes matemáticos. Neste sentido, a proposta de trabalho com jogos didáticos surgiu a partir de um diagnóstico realizado pelos pibidianos, que identificaram dificuldades recorrentes apresentadas pelos estudantes na assimilação dos conteúdos matemáticos. A partir de então, desenvolveram-se intervenções lúdicas visando promover uma aprendizagem alinhada às necessidades das turmas atendidas, com foco na recomposição de aprendizagens matemáticas. Assim, este trabalho apresenta um relato de experiência realizada com turmas do 2º e 5º anos do Ensino Fundamental na Escola Municipal Maria Leonor Cavalcanti, localizada na cidade de Caicó-RN. As práticas pedagógicas foram planejadas e executadas de forma colaborativa entre coordenação, supervisão e discentes, participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia - CERES/UFRN/Caicó/RN. A fundamentação teórica apoia-se nas contribuições de Grando (2004) e Kishimoto (1998), que discutem o papel da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, especialmente por meio da utilização de jogos didáticos como ferramenta pedagógica. A metodologia adotada possui abordagem qualitativa (Minayo, 2014), fundamentada nas análises das etapas de elaboração e aplicação das atividades lúdicas no ambiente escolar, cujo instrumento de análise foi o registro das intervenções feito pelos pibidinaos em um Diário de Campo, o que permitiu a constatação da relevância de estratégias lúdicas no ensino da Matemática, evidenciando que os jogos aplicados nas intervenções contribuem para um aprendizado matemático mais dinâmico e envolvente na construção de um processo educativo significativo.

Palavras-chave: Ludicidade, Recomposição da Aprendizagem, Matemática, Jogos Didáticos, PIBID.