**CALCULO MENTAL EM OUTRAS BASES A EXPERIÊNCIA NA ESCOLA- CAMPO DO PIBID**

**Eduarda de Souza Nelson**

**Joana D`arc Lima da Silva Sarmanho**

**Fatima Ali Abdalah Abdel Cader-Nascimento**

**Marisa Paiva Novais**

**O Desempenho dos estudantes brasileiros em avaliações locais, nacionais e internacionais evidenciam baixos resultados em matemática, leitura e escrita. Na sala de aula em que participamos como observadoras-participantes, notamos a dificuldade de algumas crianças em relação a leitura, escrita e matemática. Os diálogos com a coordenadora e a supervisora acerca de alternativas pedagógicas para contribuir com a aprendizagem das crianças, definimos alguns momentos de participação efetiva, como: acompanhamento individualizado, coordenação motora ampla, ritmo, jogos, entre outras. Como bolsistas do PIBID vivenciamos a articulação entre a teoria e a prática pedagógica na escola-campo, fato que redimensiona nossa formação. Descreveremos uma das experiências que marcaram e nos fizeram refletir sobre a realidade de estudantes com algum tipo de necessidade (afetiva, cognitiva ou motora). Adaptamos e aplicamos um jogo para um grupo de 3 alunos matriculados no 3º. Ano, na Escola Classe 10 de Ceilândia, escola-campo do PIBID-CAPES-SEDF-UDF. A turma era composta por 28 alunos entre 8 a 10 anos, sendo 15 meninas e 13 meninos. Ocorreram 11 encontros durante 5meses, no vespertino, com supervisão na faculdade uma vez por semana. A atividade do jogo foi proposta na hora do recreio. Os participantes da atividade apresentavam dificuldades nas habilidades sociais e emocionais, bem como dois tinham dificuldades na resolução de atividades envolvendo algarismos. A situação consistiu na condução da atividade com o grupo de 3 crianças sentadas em círculo. O procedimento iniciou com adaptação de um jogo envolvendo cartas que somadas, originalmente, precisavam chegar no resultado de 10, nos adaptamos para 5. A criança precisava acompanhar o descarte, observar, selecionar as cartas com números, efetuar a conta, verbalizar “eu vejo 5” e, na sequência, bater nas cartas que somadas representavam o resultado estipulado. A base pode ser qualquer uma, desde que acordado com o grupo. Ganhava quem obtinha mais cartas e que conseguia provar que todas somavam cinco. Assim, quando a criança consegue estabelecer essa relação com maior agilidade e concentração, podemos observar o processo de aprendizagem em que se encontra, dificuldades e habilidades. Os dados evidenciaram um grande interesse, motivação em todos os participantes. Percebemos a competição entre eles para obter uma maior quantidade de conjuntos de cartas que formavam o número “cinco”. Outro fato relevante foi o envolvimento de um dos participantes que sempre passava praticamente todos os intervalos sozinho, evitando o contato com colegas. A brincadeira alterou este quadro e ele se soltou, brincou, participou e foi o mais competitivo. As crianças se envolveram e conseguiram realizar cálculos com mais agilidade. Podemos concluir que a experiência mostrou a importância do lúdico na sala de aula como uma possibilidade de envolver e motivar as crianças no contexto escolar. O jogo possibilitou maior concentração, memória, persistência, atenção seletiva processos imprescindíveis na apropriação dos conteúdos. Ressaltamos que o jogo despertou ansiedade, desejo de ganhar, sentimento de perda, consciência da dificuldade de concentração, processos que podem e devem ser trabalhados no contexto escolar.**

**Palavras-chave:**

**UDF – Congresso de Iniciação Científica 2019**

**CALCULO MENTAL EM OUTRAS BASES A EXPERIÊNCIA NA ESCOLA- CAMPO DO PIBID**

**Eduarda de Souza Nelson**

**Joana D`arc Lima da Silva Sarmanho**

**Fatima Ali Abdalah Abdel Cader-Nascimento**

**Marisa Paiva Novais**

**O objetivo é descrever uma experiência vivenciada enquanto bolsista do PIBID-CAPES-UDF-SEDF na qual adaptamos e aplicamos um jogo para um grupo de 3 alunos matriculados no 3º. Ano, na escola-campo. Ocorreram 11 encontros durante 5meses, no vespertino, com supervisão na faculdade. A atividade foi proposta durante o recreio. Os participantes apresentavam dificuldades nas habilidades sociais e emocionais, bem como dois tinham dificuldades com algarismos. O procedimento iniciou com adaptação de um jogo envolvendo cartas que somadas chegariam a 5. A criança precisava acompanhar o descarte, observar, selecionar as cartas com números, efetuar a conta, verbalizar “eu vejo 5” e, na sequência, bater nas cartas. Ganhava quem obtinha mais cartas e que conseguia provar que todas somavam cinco. Os dados evidenciaram um grande interesse, motivação, competição entre eles para obter uma maior quantidade de conjuntos de cartas. Outro fato relevante foi o envolvimento de um dos participantes que sempre passava praticamente todos os intervalos sozinho, evitando o contato com colegas. A brincadeira alterou este quadro e ele se soltou, brincou, participou e foi o mais competitivo. As crianças se envolveram e conseguiram realizar cálculos com mais agilidade. Podemos concluir que a experiência mostrou a importância do lúdico na sala de aula como uma possibilidade de envolver e motivar as crianças no contexto escolar. O jogo possibilitou maior concentração, memória, persistência, atenção seletiva processos imprescindíveis na apropriação dos conteúdos. O jogo despertou ansiedade, desejo de ganhar, sentimento de perda, consciência da dificuldade de concentração, processos que podem ser trabalhados na escola.**

Palavras-chave: Lúdico. Sistema de numeração decimal. Jogo de cartas.