
APRENDER BRINCANDO... O JOGO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

**Estudante(s): Evelyn de Oliveira Mateus Rosa, Leticia Vieira Silva, Rick Bruno
Mendonça Melo.**

Orientador(es): Maria Júlia de Medeiros.

Escola: Escola Municipal Professor Mário Godoy Castanho.

Resumo

Diante das dificuldades que muitos alunos apresentam na disciplina de matemática, o Projeto “O jogo no ensino da matemática”, desenvolvido pelos alunos do 5º ano, da Escola Municipal Professor Mário Godoy Castanho, aborda a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem dessa disciplina. Dentro do projeto, também foi abordado o significado da palavra jogo, a sua origem e o seu uso nas salas de aula já que a participação nos jogos representam uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante.

Palavras-chave: Jogos, matemática, ensino-aprendizagem.

Introdução e justificativa

Este projeto foi realizado pelos alunos do 5º ano B, da Escola Municipal Professor Mário Godoy Castanho, situada na rua Joaquim Roberto de Souza, nº 508 no bairro Tocantins.

Após uma roda de conversa, os alunos chegaram à conclusão que muitos alunos apresentam dificuldades em matemática e veem a disciplina como um “bicho de sete cabeças”. Diante disso, realizamos este projeto para mostrar que os professores podem procurar novos recursos para diferenciar suas aulas e melhorar o entendimento dos alunos de uma forma prazerosa, por exemplo utilizando os jogos matemáticos. Com eles, a sala de aula é transformada num ambiente diferente e divertido, facilitando o processo ensino-aprendizagem.

Para iniciarmos o projeto, achamos relevante conhecer um pouco sobre os jogos. O significado da palavra jogo, a sua origem, para a partir daí, tratarmos da importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem da matemática.

O que significa a palavra jogo? De acordo com o dicionário, “jogo” (ô), é um *substantivo masculino*, e é uma atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento.

O jogo surgiu no século XVI, os primeiros estudos relatam que foram em Roma e Grécia com o propósito de ensinar letras. No início do cristianismo a visão mudou e o jogo passou a ter um sentido de educação disciplinadora, de memorização e de obediência.

No Renascimento, o jogo entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens e adultos como diversão, passatempo, sendo um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência.

Já no Brasil a história dos jogos foi influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.

No Brasil, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (PCN's, 1998), do Ministério de Educação e Cultura (MEC), em relação à inserção de jogos no ensino de Matemática, pontuam que estes:

“constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução de problemas e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações.” (p. 46)

O jogo em sala de aula é muito importante para o desenvolvimento social, pois existem alunos que se “fecham”, tem vergonha de fazer perguntas, expressar dúvidas e assim a Matemática se torna um problema para eles. Mas a matemática, encontra no jogo a ludicidade das soluções, ajudando os alunos que apresentam dificuldades e se

sentem incapacitados para aprendê-la, construindo conceitos para as situações-problema vividas no dia-a-dia.

Os jogos matemáticos transformam a sala de aula num ambiente diferente e divertido, facilitando o processo ensino-aprendizagem, mostrando um significado entre o brincar e aprender, saindo da rotina diária da sala de aula, despertando o interesse do aluno e trabalhando o raciocínio lógico, onde o aluno pensa para agir e fazer a melhor jogada.

A participação nos jogos também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante. Além de desenvolver o raciocínio lógico e as habilidades dos alunos, os jogos também contribui para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal, desenvolvendo assim o raciocínio lógico, físico e mental. O jogo é um vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade.

Quando o professor escolhe um jogo para trabalhar em sala de aula, ele deve levar em consideração não apenas o seu conteúdo, mas também a faixa etária do público alvo em questão. Deve escolher jogos que estimulem a resolução de problemas, principalmente quando o conteúdo a ser estudado for difícil e desvinculado da prática diária, não nos esquecendo de respeitar as condições de cada comunidade e o querer dos alunos.

O acompanhamento do professor é essencial para promover uma aprendizagem satisfatória, despertando o interesse do aluno, aumentando assim, sua motivação na disciplina. O professor tem que ter clareza que os jogos expandem o conhecimento, a colaboração mútua, favorece a autonomia do aluno e estimula uma aprendizagem significativa.

Treinar o cérebro é a mesma coisa que fazer atividade física, quanto mais exercitado menos dificuldade para interpretar e raciocinar as resoluções de problemas.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (PCN's, 1998), do Ministério de Educação e Cultura (MEC), os jogos podem contribuir para um

trabalho de formação de atitudes, como enfrentar desafios, buscar soluções, desenvolver o senso crítico, a intuição, a criação de estratégias e a possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório. E essas atitudes são importantes para aprendizagem da Matemática. Embora demande exigências, normas e controle, o jogo supõe um fazer sem obrigação externa e imposta e assim tornam as aulas de matemática mais atrativas, favorecem a criatividade e são um estímulo para o desenvolvimento da competência matemática do aluno.

Objetivos

Partindo do pressuposto que a matemática é a disciplina que mais amedronta os alunos, já que muitos apresentam dificuldades e se sentem incapacitados para aprendê-la, o nosso projeto tem como objetivo mostrar que as aulas de matemática podem ser prazerosas e que podemos aprender brincando!

Isso mesmo! Podemos aprender brincando, pois o uso de jogos nas aulas de matemática transforma a sala de aula num ambiente diferente e divertido, facilitando o processo ensino-aprendizagem, saindo da rotina diária da sala de aula, despertando assim o interesse do aluno.

Metodologia

A metodologia usada no presente projeto foi dividida em vários momentos pedagógicos:

1º momento: Primeiramente realizamos uma roda de conversa, onde a professora comunicou o tema gerador da XXII Feira Ciência Viva: “A matemática está em tudo”. Nessa roda de conversa, os alunos fizeram diversas sugestões de subtemas para a realização do trabalho da feira.

Após a escolha dos subtemas, a professora solicitou que os alunos trouxessem de casa textos de revistas, livros, jornais ou pesquisas realizadas na internet que abordassem o tema o jogo no ensino da matemática.

2º momento: Com as pesquisas em mãos, realizamos uma outra roda de conversa com o objetivo de compartilhar o que foi pesquisado por cada um. Cada aluno expôs sua pesquisa e após isso discutimos sobre a importância dos jogos no processo de ensino aprendizagem da matemática, já que muitos alunos apresentam dificuldades nesse conteúdo e veem a matemática como um “bicho de sete cabeças”.

3º momento: Após conhecerem o quão é importante o uso de jogos nas aulas de matemática, os alunos testaram seus conhecimentos brincando, ou seja, usando alguns jogos em sala de aula, como: dominó da divisão, dominó da multiplicação e o Tangram no laboratório de informática.



Figura 1: Alunos jogando Tangram.
(Fonte: Autores).



Figura 2: Alunos jogando Dominó da Multiplicação. (Fonte: Autores).

4º momento: Neste momento, foi sugerido aos alunos que cada grupo pesquisasse sobre jogos e trouxesse uma ideia de jogo para ser confeccionado. Os alunos trouxeram a ideia e desenvolveram o jogo em sala de aula utilizando materiais recicláveis, como garrafas pet, CD's, papelão, entre outros, que os alunos trouxeram de suas casas. Foram confeccionados diversos jogos como: Roleta da multiplicação, Boliche da adição, Jogo da memória da multiplicação, dominó da multiplicação, trilha da multiplicação, Tangram, Mini Sudoku. Pode-se observar que a maioria dos jogos feitos pelos alunos foram envolvendo a multiplicação. Eles alegaram que aprender a tabuada é difícil, mas que os jogos facilitam muito o aprendizado, pois aprende brincando.

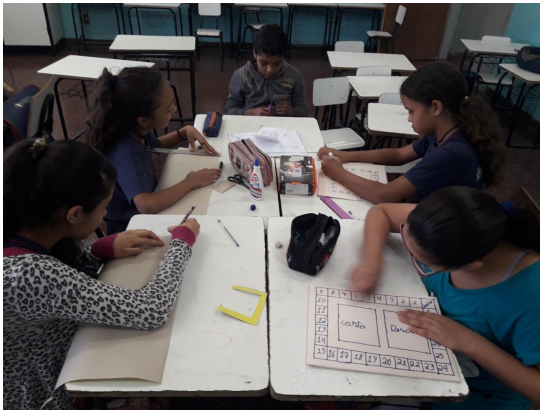


Figura 3: Alunos confeccionando a Trilha da Multiplicação. (Fonte: Autores).

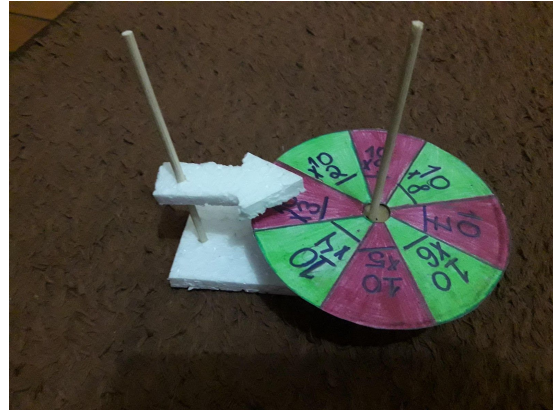


Figura 4: Roleta da multiplicação confeccionada pelos alunos. (Fonte: Autores).

5º momento: Como o nosso trabalho seria apresentado na Feira Científica e Cultural da nossa escola, reservamos um momento para confecção de cartazes. Nos cartazes, os alunos escreveram o que acharam de mais importante nas pesquisas realizadas.

6º momento: Apresentamos o nosso trabalho na Feira Científica e Cultural da nossa escola, com o objetivo de mostrar para as pessoas que visitaram o nosso trabalho que a matemática pode ser aprendida de uma forma divertida, pois os jogos matemáticos transformam a sala de aula num ambiente diferente e divertido, facilitando o processo ensino-aprendizagem. Os jogos confeccionados pelos alunos ficaram expostos na mesa e as pessoas tiveram a oportunidade de conhecer e jogar.

Resultados e Discussão

No presente trabalho pode-se observar a participação dos alunos durante o desenvolvimento das atividades propostas, o entusiasmo na construção dos jogos e uma sensibilização acerca dos temas que foram abordados.

Nesse sentido, com o desenvolvimento deste trabalho os alunos da turma demonstraram mais interesse nas aulas e sempre tentam relacionar o conteúdo trabalhado com o desenvolvimento de um jogo.

Como pontos positivos, podemos destacar uma melhora na comunicação, no comportamento e valores dos alunos. Hoje eles demonstram mais interesse nas aulas, mais respeito ao próximo, vontade em ajudar, respeitar regras e estão mais confiantes na resolução de situações problemas. Outro ponto positivo que merece destaque é a doação dos jogos confeccionados pela turma para a escola, para que sejam utilizados na hora dos recreios.

Como pontos negativos, temos o tempo gasto com estas atividades, não porque não valha a pena, pois o resultado alcançado é maravilhoso, mas devido a burocracia que temos que seguir durante o processo, como por exemplo, planejamento de conteúdos, cronograma de provas, entre outras. Atividades com jogos, requer tempo e dedicação, e caso o professor não esteja preparado ou não utilize o jogo corretamente, esse perde sua essência, sua ludicidade e o aluno vai jogar apenas por prazer, sem entender o objetivo do jogo.

Conclusões

Com este trabalho foi possível perceber que os jogos têm uma grande importância no processo ensino-aprendizagem, mas para que seja eficaz é necessário a participação e dedicação do professor e dos alunos.

O professor deve procurar novos recursos para tornar suas aulas mais prazerosas e facilitar o processo ensino-aprendizagem. Ao mesmo tempo, os alunos devem demonstrar interesse e participar das atividades propostas pelo professor, pois o jogo é um vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade.

Com a realização deste trabalho, conseguimos mostrar que aprender matemática pode ser prazeroso, podemos aprender brincando!

E apesar das dificuldades e obstáculos enfrentados pelo professor no dia-a-dia, se tiver força de vontade ele terá excelentes resultados.

Referências

NOÉ, M. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-matematica.htm>> Acesso em: 07 jul. 2017

NUNES, M. L. F. A APLICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE MATEMÁTICA DA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL ANTONIO BONFIM EM MARIBONDO – AL Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.uol.com.br/matematica/a-aplicacao-dos-jogos-pedagogicos-nas-aulas-matematica-escola-ensino-fundamental.htm>> Acesso em: 07 jul. 2017

CABRAL, M. A. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA Disponível em:

<http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/Marcos_Aurelio_Cabral.pdf> Acesso em: 10 jul. 2017

Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998. Páginas 46-48.