

OS JOGOS E SUAS IMPLICAÇÕES COMO FERRAMENTA DE ENSINO

GABRIEL SOUZA GERMANN DA SILVA¹; RAFAELLA CAMPELO CENTENO²;
FRANCINE FERNANDES ARAUJO³; ANDRÉ LUIS ANDREJEW FERREIRA⁴

¹ Universidade Federal de Pelotas – germann.gabriel.mat@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – rafaella_cc@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – francinefernandesaraujo@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – andre.ferreira.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O Ensino de Matemática desde seus primórdios enfrenta pré-conceitos e segundo a pesquisa publicada pela Equipe Brasil Escola, após as Guerras Mundiais aumentaram as oportunidades de estudo, mas o método tradicional gerava desinteresse dos alunos em matemática e assim apresentando reprovação.

Após a década de 30, com os avanços tecnológicos houve uma reforma curricular, porém o método tradicional continuou. E assim, fazendo com que esta durasse pouco tempo, aumentando as reprovações e gerando ainda mais aversão no estudo de tal disciplina.

Tendo em vista que as aulas tradicionais não são bem quistas e que dessa forma a aprendizagem deixa a desejar, sem que haja a construção do conhecimento, com apenas a repetição de exercícios e assim tendo um bloqueio no desenvolvimento cognitivo dos educandos.

De acordo com Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) os alunos devem ter a oportunidade de um processo de ensino livre e espontâneo procurando estimular a autoconfiança dos mesmos em sala de aula.

E uma estratégia eficaz para que a aprendizagem se desenvolva com resultados significativos é a utilização de jogos como ferramenta de ensino, com objetivo de proporcionar uma aula diferenciada e atraente.

Segundo os PCNs (1998, p. 47), “Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes - enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório - necessárias para aprendizagem da Matemática.”

O ensino através dos jogos tem um papel essencial, não apenas como entretenimento, mas como uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo. Baseados na finalidade dos jogos- como desencadeador de idéias, conceitos e até mesmo atitudes- desenvolvemos e aplicamos atividades interativas por meio destes.

Assim, este trabalho visa mostrar a importância de métodos diferentes do tradicional, utilizando materiais concretos e aplicações no cotidiano dos discentes. E também, a eficácia desta estratégia com experiências vividas pelos autores durante a graduação do curso de Licenciatura em Matemática.

2. METODOLOGIA

Observando estes dados históricos, foram desenvolvidas atividades que tem como base jogos para aprimorar os conhecimentos em matemática e auxiliar na construção do saber.

Jogos são atividades estruturadas, envolvem estimulação mental ou física e muitas vezes ambos, praticadas com fins recreativos e em alguns casos fazem parte de instrumentos educacionais e também transmitem o sentido de respeito às regras e a mensagem de que é preciso saber conviver com o coletivo.

Nos dias de hoje muitas aulas de Matemática ainda são expositivas e utilizam como método apenas a reprodução e repetição, mas usando jogos e atividades lúdicas como ferramentas, é possível apresentar estudo de maneira divertida.

O processo de ensino por meio dos jogos, segundo MOURA (1992, p. 47):

“O jogo para ensinar matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e, mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva a criança do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado.”

Utilizando das experiências e conhecimentos prévios já trazidos pelos alunos, através das atividades lúdicas, o educador deve incentivar a busca e o desenvolvimento de novos saberes, sendo mediador na construção do conhecimento destes.

Uma das experiências que presenciamos em sala de aula ao desenvolver uma atividade envolvendo os jogos como ferramenta de ensino, foi aplicada em uma turma de Educação de Jovens e Adultos (EJA) da escola Estadual Areal, situada na cidade de Pelotas. Esta atividade foi desenvolvida dentro do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID).

A atividade proposta abordava os conceitos básicos de conjuntos numéricos, assim como, união, intersecção e diferença, onde os docentes distribuíram-se em grupos e após isso, foi proposta a seguinte atividade:

Ao pesquisar na internet, os sites de busca, em sua maioria, permitem que o internauta faça combinações entre as palavras que serão pesquisadas. Em geral, as regras de procura são as seguintes:

Quando as palavras são digitadas com um espaço entre elas, a busca é feita por uma palavra ou pela outra. Exemplo: digitando “**amor esperança**” serão procurados sites que tenham a palavra **amor** ou **esperança**, e serão localizados tantos sites que contenham apenas uma das duas palavras, como aqueles que contem as duas juntas.

Quando se usa o sinal de “+” entre as palavras, a busca é feita por uma palavra e pela outra, juntas: digitando “**amor+esperança**” serão procuradas apenas os sites que contenham as duas palavras simultaneamente, se usar o sinal de “-“ entre elas, a busca será feita apenas por uma delas. Exemplo: “**amor-esperança**”, onde serão encontrados sites que contenham a palavra amor, mas que não contenham a esperança.

Baseado nas regras descritas acima, um rapaz fez a seguinte pesquisa em um site de busca.

Amor beleza – desespero + esperança

Com o intuito de aproximar o cotidiano dos alunos da EJA para dentro da sala de aula, elaboramos esta atividade baseada na resolução de situações problema, onde os alunos tinham que construir um diagrama de Veen, composto por papel cartão onde haviam sido construídos pelos integrantes da oficina. Com

a ajuda desses materiais, os alunos presentes teriam que representar a atividade proposta pela situação problema.

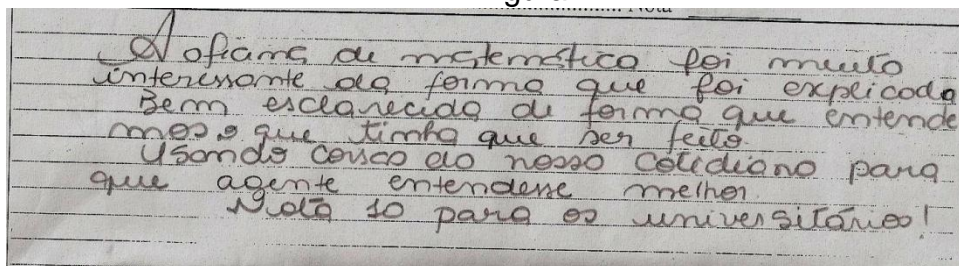
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação da atividade descrita anteriormente, houveram muitos questionamentos, dúvidas e até mesmo acréscimo por parte dos alunos, com exemplos. Fazendo com que os estes trocassem informações uns com os outros, incentivando e promovendo a prática de socialização e interação entre os colegas.

Com o surgimento desses questionamentos buscamos trazer exemplos mais contextualizados com a realidade diária destes, implicando em uma grande interação, compreensão da atividade e do conteúdo trabalhado, apresentando resultados significativos expressados não apenas nas participações mas também nos depoimentos dados pelos próprios alunos. Vejamos alguns desses depoimentos abaixo:

Depoimento do grupo A

Figura 1



Depoimento do grupo B

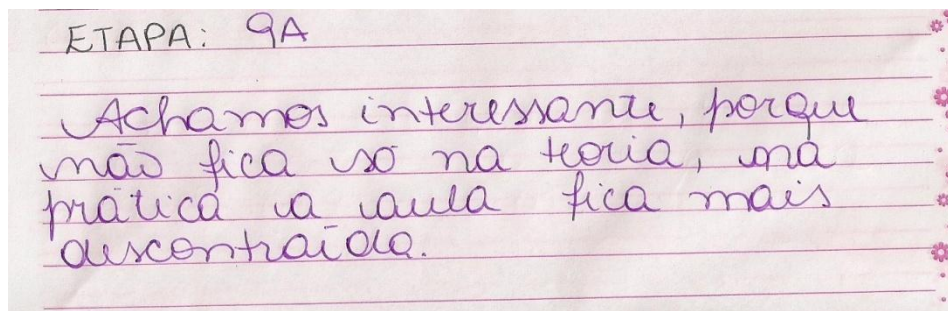


Figura 2

Com base nos resultados obtidos, que por sinal nos foram muitos satisfatórios o desenvolvimento dessas novas abordagens de ensino vem sendo aprimorado.

Visando sempre aperfeiçoar os métodos de ensino, novas oficinas e projetos, tendo como ferramenta para o ensino de matemática os jogos, estão em andamento, focando assim também outros níveis de ensino como Ensino Fundamental, Ensino Médio e também para cursos de níveis superiores.

4. CONCLUSÕES

Portanto conseguimos concluir por meio desta atividade, através das reações expressadas na sala de aula, que devemos continuar insistindo e lutando pelas mudanças, inovações e atualizações das metodologias, principalmente na disciplina de matemática que vem sendo uma barreira para grande parte dos alunos, devido ao modo apresentado desde as séries iniciais, sem incentivo, sem relação com o cotidiano.

Também conseguimos chegar a essa conclusão através dos relatórios finais que solicitamos aos alunos que respondessem sobre a atividade, onde eles tinham que fazer um breve relato sobre o que lhes acrescentou a atividade naquele dia, as respostas foram diferentes umas das outras, mas todas tinham o mesmo âmbito, relacionavam a importância da inserção desse tipo de aula, pois disciplinas e conteúdos muitas vezes classificados pelos próprios alunos como monótonas e desinteressante, tornam-se mais atraentes e divertidas, facilitando assim a construção do conhecimento e do saber de cada educando.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SELVA, K. R.; CAMARGO, M., O JOGO MATEMÁTICO COMO RECURSO PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO, p. 4.

Canal do Educador. **A história do ensino da matemática na sala de aula.**

.Acessado em 02 out 2013. Online. Disponível em:

<http://educador.brasilecola.com/estrategias-ensino/a-historia-ensino-matematica-na-sala-aula.html>