IV Seminário Institucional Integrador de Iniciação à Docência PIBID - URI
CAPES PIBID-URI URI
O PIBID NA ESCOLA
3 e 4 de dezembro de 2014

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA

Alexandre da Silva (alexandre-xande95@hotmail.com), Aline Alves (alinealves_mat@hotmail.com), Francieli Faustino da Silva (francyfs@hotmail.com), Eliane Miotto Kamphors (anne@uri.edu.br), Ana Paula do Prado Donadel (donadel@uri.edu.br), Carmo Henrique Kamphorst (carmo@uri.edu.br), Camila Nicola Boeri Di Domenico (cboeri@uri.edu.br)

INTRODUÇÃO

A matemática é considerada por muitos a disciplina mais difícil encontrada nas escolas, e ela também é a matéria onde se encontra o maior índice de reprovação tanto no Ensino Fundamental como no Ensino Médio.

É importante que os docentes sempre estejam ligados no que está acontecendo no mundo da matemática, para que assim eles possam inovar na sala de aula, podendo proporcionar para os alunos uma aula diferenciada, e com isso o professor poderá estar participando ativamente na construção do conhecimento de seus alunos, podendo desenvolver o raciocínio logico e crítico do aluno.

A utilização de jogos e softwares no ensino da matemática permite que o aluno construa seu próprio conhecimento, favorecendo o bom andamento das aulas e a qualidade do ensino.

DESENVOLVIMENTO

Com frequência vemos o professor com certa insegurança em trazer novos recursos para a sala de aula, pois o mesmo vê este novo contexto um tanto que desafiador. Muitos destes não tem experiência com o uso deste novo meio de aprendizagem e preferem continuar com o seu planejamento antigo. Mas como todos sabemos o aluno de hoje compreende com melhor facilidade determinado conteúdo de houver uma prática introduzida no meio de tanta teoria.

> O uso dos Jogos no Ensino de Matemática pode ser considerado didaticamente como estratégia de ensino e também como tendência matemática. Sabe-se que há outras como: História da Matemática, a Etnomatemática, Modelagem, a Resolução de problemas, Tecnologias e Investigação; no entanto, optou-se pelo jogo como objeto desse estudo. A escolha se deu em função de se acreditar que ele seja um recurso que contribui, em diferentes dimensões, com o processo de ensino-aprendizagem. (MELO; SARDINHA, 2009, p. 02)

A utilização de jogos tende a instigar o aluno a aprender a matéria, ao estar em contato com o jogo o aluno se prende mais no conteúdo.

> A aplicação dos jogos em sala de aula surge como uma oportunidade de socializar os alunos, busca a cooperação mútua, participação da equipe na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor. Mas para que isso aconteça, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador. (NOÉ, 2014, p.01).

Noé (2014, p. 01) ainda ressalta:

> A ideia principal é não deixar o estudante participar da atividade de qualquer jeito, devemos traçar objetivos a serem cumpridos, metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas. O aluno não pode encarar o jogo como uma parte da aula em que não irá fazer uma atividade escrita ou não precisará prestar atenção no professor, promovendo assim uma conduta de indisciplina e desordem, mas precisa ser conscientizado de que aquele momento é importante para sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e suas experiências para participar, argumentar, propor soluções na busca de chegar aos resultados esperados pelo orientador, porque o jogo pode não ter uma resposta única, mas várias, devemos respeitar as inúmeras respostas, desde que não fujam do propósito.

A utilização de jogos para o ensino da matemática é fundamental, pois os alunos estão aprendendo do mesmo conteúdo só que de uma forma diferenciada, porém esse jogo tem que ter algum propósito, não basta somente a aplicação desse jogo, têm que ter alguma noção essa aplicação.

A utilização de jogos, recursos tecnológicos e brincadeiras em sala de aula podem estimular os alunos à construção do pensamento lógico-matemático de uma forma mais significativa e também contribuir na convivência social do aluno, pois ao desenvolver uma determinada atividade em equipe se entrosa e se relaciona melhor com os demais, além de superar em partes o seu individualismo natural. Os jogos pedagógicos podem ser utilizados como estratégia de enceramento do conteúdo matemático trabalhado, com a finalidade de despertar o interesse da criança e reforçar a aprendizagem já adquirida.

É importante que o professor tenha um extremo cuidado ao utilizar de um recurso, pois antes de se trabalhar em sala de aula, e necessário testa-los e analisa-los, assim terá condições de entender as dificuldades que serão enfrentados pelos alunos. Devem-se ter cuidado na escolha de determinados recursos, pois devem ser interessantes e desafiadores e estar de acordo com o grau de desenvolvimento dos alunos, para que não se torne muito fácil e nem muito difícil.

Conforme afirma Fiorentini e Miorim:

> O professor não pode subjugar sua metodologia de ensino a algum tipo de material porque ele é atraente ou lúdico. Nenhum material e valido por si só. Os matérias e seu emprego devem estar em segundo plano. A simples introdução de jogos ou atividades no ensino da matemática não garante uma melhor aprendizagem dessa disciplina (1996, p. 09).

Segundo os PCN (1998), as atividades com jogos são um importante recurso metodológico dentro de sala de aula, pois é uma forma mais atrativa e diferenciada de demonstrar para o aluno os conteúdos trabalhados. Também é um meio de o professor

observar o nível de aprendizado do aluno e identificar onde há mais dificultadas, assim podendo trabalhar mais intensamente com os alunos que mais necessitam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que, a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem dos discentes é de grande importância, sua utilidade faz com esses alunos aprendam a mesma matéria que o professor está passando só que de uma maneira diferenciada, a qual atrai muito a atenção e a concentração dos alunos e ainda permite uma maior compreensão do conteúdo no qual não se vê no ensino tradicional durante uma aula normal em que o professor esteja trabalhando somente com Giz e Quadro Negro.

Portanto, é necessário que os professores estejam sempre em busca de novos métodos de ensino, utilizando de ferramentas como softwares, jogos e outras tecnologias, para auxiliar no ensino de conteúdos Matemáticos.

O grupo PIBID vêm desenvolvendo diversas atividades com a utilização de jogos, sendo eles online ou de manuseio e também com o uso de softwares, em forma de oficinas, para que o aluno tenha um melhor desenvolvimento na sua aprendizagem matemática.

REFERÊNCIAS

FIORENTINI, Dário; MIORIM, Maria A. **Uma reflexão sobre o uso de matérias concretos e jogos no ensino da matemática.** Boletim SBEM, São Paulo: v.4, n.7, 1996.

MELO, Sirley Aparecida; SARDINHA, Maria Onide Ballan. **Jogos no ensino aprendizagem de matemática**: uma estratégia para aulas mais dinâmicas. Disponível em:< http://www.fap.com.br/fapciencia/004/edicao_2009/002.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2014.

NOÉ, Marcos. **A Importância dos Jogos no Ensino da Matemática**. Disponível em:< http://educador.brasilescola.com/estrategias-ensino/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-matematica.htm>. Acesso em: 30 jun. 2014