IV EIEMAT Escola de Inverno de Educação Matemática
2º Encontro Nacional Pibid Matemática
Educação Matemática para o Século XXI: trajetória e perspectivas
06 a 08 agosto 2014

ISSN 2316-7785

O USO DE JOGOS COMO PRÁTICA EDUCATIVA

Camila Dorneles da Rosa
Instituto Federal Farroupilha- Câmpus Alegrete
camiladornelesdarosa@gmail.com

Fabielli De Juli
Instituto Federal Farroupilha- Câmpus Alegrete
fabielli_july@hotmail.com

Jéssica Marilda Gomes Mendes
Instituto Federal Farroupilha- Câmpus Alegrete
jessica_gomes_mendes@hotmail.com

Jussara Aparecida da Fonseca
Instituto Federal Farroupilha- Câmpus Alegrete
jussara.mat@gmail.com

Mauricio Ramos Lutz
Instituto Federal Farroupilha- Câmpus Alegrete
iffmauricio@gmail.com

Resumo expandido

As contribuições teóricas sobre jogos vêm desde o século passado, mas são atualmente que os jogos ganham força nas salas de aula, com isto os professores cada vez mais optam por metodologias diferenciadas. Isto acontece devido ao medo que o professor tem de que o aluno não desenvolva um processo de ensino e aprendizagem satisfatório. Estas ferramentas já se tornaram essenciais ao professor, pois é uma estratégia que ele possui de atentar o aluno a interagir sobre o conteúdo e aprofundar-se mais a fim de compreender o tópico proposto pelo professor.

O desenvolvimento de atividades lúdicas, em especial de jogos, nas aulas de matemática é uma alternativa no processo de ensino e aprendizagem utilizados por professores na Educação Básica, não deixando de ser, ao mesmo tempo, objetivo e dinâmico. Os jogos são mecanismos utilizados por professores de matemática para tornar o aprendizado dos alunos mais significativo em relação a conteúdos considerados difíceis. O professor deve pensar em qual jogo utilizar, avaliando critérios da turma

como, por exemplo, a faixa etária dos alunos e também analisar qual conteúdo está sendo trabalhado no momento. O uso dos jogos por serem lúdicos e atrativos faz com que os alunos se sintam mais atraídos, o que por sua vez faz com que eles tornem-se instigados a aprender os conteúdos propostos e ajudem o professor a detectar as dificuldades do aluno.

O emprego de jogos de forma sábia e de acordo com o conteúdo é uma ferramenta que auxilia o ensino e aprendizagem, com isso o ensino da matemática tem se tornado muito importante a partir do momento em que o professor busca ir além, ou seja, sair da rotina de uma sala de aula tradicional, usando somente o quadro e giz. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) prevê a sua utilização como uma forma atrativa de estimular a criatividade e propor problemas para fazer com que os alunos criem estratégias para resolvê-los (BRASIL, 1998).

Os alunos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID buscam uma interação dos alunos através dos jogos visando com isto que os mesmos explorem mais seus conhecimentos e os desenvolvam com os conceitos matemáticos propostos, e com a ajuda também dos professores possam obter concepções e mudanças de posturas em sala de aula. Além de um aprendizado adquirido pelo aluno, também haverá muito mais interação, ou seja, o aluno deixará de ser apenas um ouvinte e se tornará também um contribuinte questionando mais os conteúdos. Os jogos lúdicos possibilitam o aluno a acreditar mais em si, por exemplo, criar estratégias para resolver as situações propostas nos jogos, assim como ressalta Carraher (2008, p.25) quando diz que "o conhecimento da criança não equivale ao conhecimento de livros. As crianças tem seu próprio modo de pensar. Suas ideias são representações mentais." O objetivo deste resumo expandido é além de apresentar os jogos, também apresentar os materiais confeccionados e desenvolvidos no PIBID.

O PIBID do Instituto Federal Farroupilha – Câmpus Alegrete, atualmente é composto por doze bolsistas de diferentes semestres do curso de Licenciatura em Matemática. Semanalmente são realizadas reuniões onde os bolsistas confeccionam materiais didáticos aumentando seus conhecimentos e lhes proporcionando a opção de novos métodos para suas aulas articulando a teoria e o exercício da docência. Os jogos

aplicados tem uma aceitação grande de forma que os alunos pedem até mesmo para que haja uma reaplicação da oficina, em especial o jogo memória das frações que é um jogo que trata das representações numéricas e geométricas e suas formas fracionárias.

Para este trabalho escolhemos alguns jogos em que os conteúdos foram os mais problemáticos, segundo a professora regente da classe, e os que os alunos tiveram mais interesse, sendo então escolhidos quatro jogos: o Jogo da Memória das Frações, Soma 15, Jogo do Losango Ímpar e Shisima, veja Figura 1. O objetivo destes jogos é proporcionar o desenvolvimento de cálculos de adição, subtração e divisão e estimular o raciocínio lógico e proporcionar novas estratégias aos alunos para que consigam realizar jogadas bem sucedidas, ou seja, alcançando no final do jogo o seu objetivo de ser o vencedor, mas tendo o conhecimento de que os conteúdos aplicados no jogo são de grande importância na sua formação discente, com isso o aluno terá mais facilidade nas matérias podendo progredir de forma espontânea.

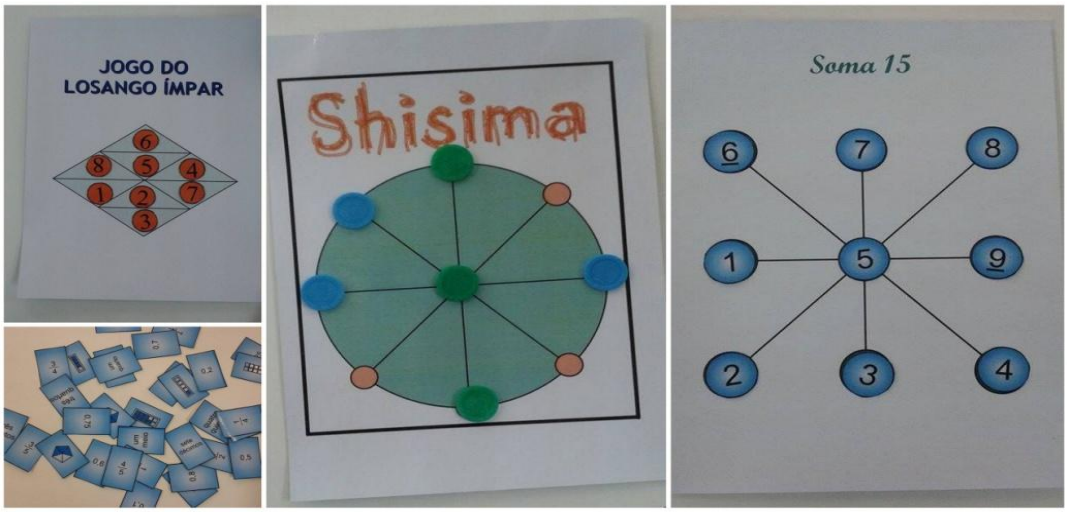

Figura 1 – Os quatro jogos trabalhados.

O professor deve dar liberdade para os alunos pensarem nas suas jogadas, lhes explicando as regras e deixando que eles tirem suas próprias conclusões, um fator muito importante que deve estar sempre ao olhar do professor é o de ter muito cuidado para

que as jogadas não se tornem mecanizadas, pois o maior objetivo do jogo é a aprendizagem do aluno.

> O jogo possui algumas características essenciais que fazem com que o sujeito que joga reencontra-se a si mesmo no transcorrer das jogadas. Entre estas características, estão a liberdade de ação do jogador, os limites de tempo e espaço, a existência de regras que podem ser seguidas ou reinventadas pelos jogadores. E, ao seguir ou reinventar regras o aluno constrói sua aprendizagem. (ASCOLI & BRANCHER, 2006, p.3).

Para finalizarmos percebemos que o uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, em especial no Ensino Fundamental é marcado por momentos de atividades lúdicas. Sendo assim, a utilização de jogos didáticos configura-se como uma boa opção para tais momentos, por tornar a aula mais atrativa e prazerosa para os alunos, não deixando de trabalhar ou revisar os conteúdos de matemática e criar assim um processo de interação entre o educando e o educador. Portanto é importante instigar os alunos a buscar novos processos e mecanismos para se trabalhar esses conteúdos em sala de aula, fazer com que o ensino se torne atrativo de maneira que os resultados sejam satisfatórios e os índices de reprovação e evasão se tornem menores para a melhor evolução da educação em nosso país.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem; PIBID, Jogos Lúdicos.

Referências bibliográficas

ASCOLI,C.C.; BRANCHER,R.V. *Jogos matemáticos:* algumas reflexões sobre os processos de ensino e aprendizagem. Santa Maria. Centro Universitário Franciscano, 2006. Disponível em: <http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/matemática/JOGOS MATEMÁTICOS.pdf>. Acesso em: 28 maio. 2014.

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* Matemática. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARRAHER,T.N.(Org.) *Aprender pensando:* contribuições da psicologia cognitiva para a educação. Petrópolis,RJ: Vozes,2008.