

UTILIZAÇÃO DE UM JOGO MATEMÁTICO (DOMINÓ DE FUNÇÕES) COMO RECURSO PARA A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Daniel Freire de Macêdo¹; Ângela Maria Freire Avelar²; Suênia dos Santos Nascimento Alves³; Danielly Fernandes Bezerra⁴; Abigail Fregni Lins⁵

¹Universidade Estadual da Paraíba, daniel-macedo2014@hotmail.com

²Universidade Estadual da Paraíba, angelaavelar15@gmail.com

³Universidade Estadual da Paraíba, sueniasantos19988@gmail.com

⁴Universidade Estadual da Paraíba, daniellyfernandes9@gmail.com

⁵Universidade Estadual da Paraíba, bibilins@gmail.com

Introdução

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é considerada uma modalidade de ensino complexa, pois envolve questões que transcendem o processo de alfabetização, uma vez que o professor que se dispuser a trabalhar com esta modalidade de ensino deverá considerar questões como experiências de vida dos alunos e suas realidades (STRELHOW, 2010). A EJA encontra-se regulamentada na LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional -, a qual, em seu artigo 37, afirma:

A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria. § 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames. § 2º O poder público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares entre si. 53§ 3º A educação de jovens e adultos deverá articular-se, preferencialmente, com a educação profissional, na forma do regulamento (BRASIL, 1996, Art. 37).

As aulas de Matemática são consideradas, pela maioria dos estudantes, como sendo de difícil compreensão (BIANCHINI, GERHARDT, DULLIUS, 2010). Levando em consideração tal afirmativa e as dificuldades encontradas nos alunos da EJA, é importante que o professor reveja sua metodologia de ensino e como uma possível solução para minimizar tal realidade, os jogos podem ser inseridos no processo de ensino e aprendizagem na referida modalidade de ensino. De acordo com Silva (*apud* Selva e Camargo, 2009), o uso de jogos é tido como um caminho facilitador para o educador transmitir os conhecimentos em sala de aula e torná-las mais atrativas e dinâmicas.

O presente trabalho teve por objetivo fazer uma análise a respeito da utilização de um jogo matemático como recurso didático-pedagógico na educação de modalidade EJA, utilizando-o nas aulas de função do segundo grau e divisão de polinômios, a fim de diagnosticar tal recurso como positivo ou não, como será apresentado nos resultados e discussão.

Metodologia

A pesquisa teve caráter analítica qualitativa, pois buscou diagnosticar a importância do uso do jogo “dominó de funções” como recurso didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem nos alunos da EJA. A pesquisa foi realizada em uma escola da rede estadual, localizada no município de Araruna/PB. De início foram ministradas duas aulas (em dias distintos) de revisão dos conteúdos “equação do segundo grau” e “divisão de polinômios”. O jogo é fruto de uma atividade da disciplina “Laboratório de Matemática II” do Curso de Matemática da UEPB. Após às aulas e aplicação do jogo, fora aplicado um questionário para diagnosticar a importância da utilização do jogo mencionado como recurso pedagógico para

as aulas de matemática na EJA. A turma escolhida era composta de 21 alunos, no entanto, no dia da aplicação do uso do jogo e do questionário apenas 28,57% dos alunos compareceram.

Resultados e discussão

Quando foi perguntado aos alunos sobre gostar ou não de estudar Matemática, foram obtidos os seguintes resultados: 83% dos entrevistados disseram que gostam de estudar a referida disciplina e 17% disseram que não. Logo, percebe-se que, como a maioria dos estudantes participantes gostam de estudar matemática, fica mais viável a utilização dos recursos alternativos porque facilitaria aquilo que eles já têm uma certa atração; o jogo, diante não serve para fortalecer aquilo que já é inato no aluno, o prazer pela disciplina.

Sobre a importância da Matemática no dia-a-dia do aluno e ser estudada para aplicações na vida dos mesmos, estes responderam que é importante ser estudada e que a mesma tem grande significância/importância no seu dia-a-dia. Quando tabelado os dados obtidos, foram encontrados que 100% dos alunos acham a disciplina importante e deve sim ser estudada para as resoluções de problemas diários que os cercam.

Foi perguntado aos alunos qual o grau de dificuldade encontrada por eles para aprender conteúdos de Matemática, ou seja, o grau de dificuldade da disciplina, os dados obtidos foram os seguintes: 50% do alunos acham razoavelmente e 50% difícil. Por mais que os alunos que acham difícil de se aprender os conteúdos da disciplina e que mais da metade gostam da disciplina, como é mostrado anteriormente, isso significa que, como os alunos têm uma afinidade pela matemática, esta acaba se tornando mais compreensível e os alunos tendem a aprender com maior facilidade.

Segundo os alunos, quando perguntado se o professor da disciplina de Matemática utiliza algum recurso didático pedagógico facilitador (jogos), foi diagnosticado que o professor não faz uso de tais recursos. Como é encontrado na literatura científica que os professores da EJA precisam adaptar sua metodologia de ensino para facilitar a compreensão dos conteúdos na EJA, percebe-se que o referido professor mantém sua metodologia tradicional, o que pode implicar complicações no processo de ensino e aprendizagem nos alunos da referida turma.

Sobre a importância do jogo utilizado (dominó de funções) para a compreensão facilitadora dos conteúdos, segundo os alunos, 100% concordam que o jogo utilizado é um meio facilitador importante que contribui para a compreensão dos conteúdos de matemática. E quando perguntamos sobre a inserção de mais meios que facilitem o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da referida disciplina, os mesmos responderam positivamente, apontando assim a necessidade de inserir tais meios no processo de ensino e aprendizagem da matemática na modalidade EJA.

Conclusões

Diante do exposto, fica notório o quanto é importante a utilização de recursos alternativos para uma melhor compreensão dos conteúdos de Matemática pelo alunos da EJA. Logo, podemos concluir que o jogo “dominó de funções” teve uma grande aceitação pelo alunos e que o mesmo fora tido como importante para utilização nas aulas de Matemática. Como o grupo selecionado para pesquisa teve uma pequena quantidade de alunos participantes, logo, para resultados mais sólidos e eficazes é preciso levar tal pesquisa para outras turmas dentro da modalidade EJA e verificar a aceitabilidade por um número maior de alunos. Assim, o trabalho aqui exposto torna-se um ponto de partida para outros relacionados ao tema.

Palavras-Chave: EJA; Dominó de Funções; Ensino e Aprendizagem; Educação Matemática.

Agradecimentos

Agradecemos à Profa. Dr.a Abigail Fregni Lins pelo incentivo, apoio, orientação e revisão do trabalho que realizamos.

Referências

BIANCHINI, G.; GERHARDT, T.; DULLIUS, M. M. Jogos no Ensino de Matemática “Quais as Possíveis Contribuições do uso de Jogos no Processo de Ensino e de Aprendizagem da Matemática?”. **Destaques Acadêmicos**, v. 4, p. 1-8, 2010.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96**. Brasília: 1996.

SELVA, K. R.; CAMARGO, M. O jogo matemático como recurso para a construção do conhecimento. In: **Encontro Gaúcho de Educação Matemática**, 2009, Ijuí. Anais... Ijuí: Unijui, 2009.

STRELHOW, T. M. P. B. Breve história sobre a Educação de Jovens e Adultos no Brasil. **Revista HISTEDBR On-line**, v. 38, p. 49-59, 2010.