

Jogos matemáticos: uma ferramenta eficaz para o ensino- aprendizagem

Maria Aparecida Braga de Souza ¹
Edivania Maria da Silva ²
Geraldo de Melo Guedes Júnior ³
Vania de Moura Barbosa Duarte ⁴

Introdução: Os jogos matemáticos tem bastante importância do âmbito da aprendizagem, eles são uma ferramenta que auxilia tanto o professor como o aluno no momento de ensino e aprendizado. Ainda temos atualmente que alguns professores só utiliza o conteúdo no quadro como metodologia de ensino e favorecem somente os alunos que já tem alguma base sobre o assunto abordado. Contudo podemos destacar que vemos que a matemática está sempre no nosso dia a dia até nas brincadeiras e jogos, onde as crianças estão sempre usufruindo deles. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca os jogos como recurso didático essencial contanto que essas estejam integradas a situações que propiciem a reflexão contribuindo para a sistematização é a formalização dos conceitos matemáticos. Levar os jogos para o âmbito escolar faz com que os alunos tenham mais curiosidades em aprender prendendo sua atenção, tornando a aula mais dinâmica e divertida para o aluno e proporcionando um ensino mais inovador. Em sua obra intitulada de “A matemática da Brincadeira”, Jean Piaget fala sobre a importância de jogos e brincadeiras como meio de aprendizagem de conceitos matemáticos e de estratégia para desenvolver o raciocínio lógico e criatividade. Para Vygotsky (1991), o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois permite que ela explore e experimente novas ideias e conceitos de forma lúdica e criativa. Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo analisar e relatar através da experiência vivenciada na escola de Aplicação Professor Chaves, em Pernambuco, como a aplicação dos jogos contribui para o ensino-aprendizagem dos conteúdos matemáticos propostos e destacar a importância de um momento lúdico para a melhor compreensão dos alunos acerca dos assuntos matemáticos.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco - UPE, edivania.mariasilva@upe.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco – UPE, aparecida.bsouza@upe.br;

³ Graduado do Curso de Licenciatura em Matemática da Faculdade de Ciências Aplicadas de Limoeiro (Especialização) – FACAL, meloprofgeraldo@gmail.com ;

⁴ Doutora pelo Curso de Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal Rural de PE (UFRPE). E-mail: vania.duarte@upe.br.

Metodologia: A atividade é parte de um projeto e foi realizada em junho de 2023 na Escola de Aplicação Professor Chaves, na cidade de Nazaré da Mata – PE, em um dia reservado para comemoração do Dia da Matemática onde os alunos podiam desfrutar da matemática de forma lúdica e divertida. Esse projeto foi realizado pelos residentes de matemática da escola e o preceptor. Utilizamos como ferramenta de ensino os jogos matemáticos. Foram ofertadas seis oficinas onde cada oficina tinha um jogo relacionado a matemática, apresentadas pelos residentes e por professores de matemática convidados. Tivermos as oficinas de Tangram; Torre de Hanói; Dominó de Frações; Campeonato estratégico das operações; Batalha naval: Uma relação com o plano cartesiano e o Campeonato xadrez. Essas oficinas foram apresentadas na quadra poliesportiva da escola e teve como alvo os alunos no ensino fundamental II. Os alunos tiveram acesso a um pequeno resumo de cada oficina, onde estava sendo explicando o que seria apresentado e os objetivos de forma resumida. Foi feito um “rodizio” de salas, onde cada apresentação teria o tempo de 40 minutos, exceto a oficina de Xadrez pois, os alunos precisavam de mais tempo para raciocinar e jogar. Lá foi feito a apresentação do jogo e a que ele era relacionado na matemática, de forma rápida e clara, logo após os alunos poderiam jogar com seus colegas e ao final do jogo foi entregue algumas premiações, disponibilizadas pela escola, para os alunos ganhadores como forma de motivação aos alunos.

Resultados e Discussão: A partir da experiência vivenciada na Escola de Aplicação Professor Chaves, em Pernambuco, foi possível constatar que a aplicação dos jogos contribui significativamente para o ensino-aprendizagem dos conteúdos matemáticos propostos. Os alunos demonstraram maior interesse e motivação em aprender matemática quando os jogos foram utilizados como ferramenta de ensino. Eles se envolveram mais com as atividades e puderam explorar os conceitos matemáticos de forma lúdica e divertida. As oficinas oferecidas durante o Dia da Matemática proporcionaram um momento de interação e colaboração entre os alunos. Eles tiveram a oportunidade de aprender uns com os outros, compartilhando suas estratégias e soluções. Os resultados obtidos a partir desta experiência reforçam a importância de um momento lúdico para a melhor compreensão dos alunos acerca dos assuntos matemáticos. Os jogos são uma ferramenta eficaz que pode ser utilizada para tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes, além de promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e da criatividade.

Considerações Finais: Diante dos resultados apresentamos alguns pontos específicos sobre os benefícios da utilização de jogos matemáticos no ensino-aprendizagem: a) Aumento da motivação e do interesse dos alunos: Os jogos são uma forma divertida e atraente de aprender matemática.

Eles despertam a curiosidade e a vontade de aprender dos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e interessantes. b) Promoção da interação e colaboração entre os alunos: Os jogos geralmente são realizados em grupo, o que incentiva a interação e a colaboração entre os alunos. Essa é uma forma de promover o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades sociais e c) Desenvolvimento do raciocínio lógico e da criatividade: Os jogos exigem que os alunos usem o raciocínio lógico para resolver problemas. Eles também incentivam a criatividade, pois os alunos precisam encontrar estratégias diferentes para vencer. Portanto, os jogos matemáticos são uma ferramenta valiosa que pode ser utilizada para melhorar o ensino da matemática. Eles podem ser usados em todas as etapas da educação, desde o ensino fundamental até o ensino superior.

Palavras-chave: Jogos; Matemática, Oficinas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 set. 2023.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1970. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4082168/mod_resource/content/1/Psicologia%20e%20Pedagogia_Piaget.pdf. Acesso em: 14 ago. 2023.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: <file:///C:/Users/cidas/Downloads/A%20formacao%20social%20da%20mentevun.pdf>. Acesso em: 03 set. 2023