

O JOGO DE MEMÓRIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA ESCOLA HERMENEGILDO SAMPAIO EM RR

Cineide Andréia Bento da Silva; Artenisia da Silva Macêdo

Universidade Federal de Roraima.

silvaandreiasilva26@gmail.com; artenisia.macedo@gmail.com;

Introdução

A educação indígena formal torna-se uma realidade as populações indígenas desde a chegada dos Jesuítas ao Brasil. No entanto, essa educação não atendia a nossa realidade, com isso o movimento indígena na década de 70 luta por uma educação diferenciada, específica que atendesse a realidade dos vários povos em diferentes regiões do Brasil. Com a Constituição de 1998 veio a garantia dessa educação tão almejada pelas nossas lideranças. Mas o que se percebe é que o estado ainda não tem trabalhado para efetivação dessa educação. Em nossas escolas não temos um currículo específico que garanta uma educação que valorize os saberes tradicionais, com isso buscamos alternativas para minimizar essa lacuna entre o currículo disciplinar e a realidade.

A matemática é um exemplo disso, pois naturalmente é considerada uma disciplina que tem maiores índices de reprovação e com isso acarreta retenção e evasão dos estudantes. Assim este projeto teve como foco os jogos de matemáticos como recursos didáticos, pois a matemática faz parte do cotidiano do ser humano, uma grande quantidade de dados está presente na vida das pessoas nas mais variadas formas, como na construção das casas na comunidade, na produção de artefatos como abano, peneira, tipiti, nas vendas internas na comunidade e etc.. Sendo assim, é importante que as crianças, desde os primeiros anos de vida escolar, desenvolvam habilidades ligadas à estatística, tais como coletar, organizar e descrever dados, de forma, a saber, interpretá-los e com base neles tomar decisões ou fazer inferências, os jogos pode ser um grande aliado neste processo de ensino aprendizagem, pois por meio deles a criança pode aprender com maior facilidade e de forma dinâmica, tornando o ensino mais prazeroso.

Deste modo é importante que o professor valorize e utilize os jogos para o ensino da Matemática, sobretudo porque eles não apenas divertem, mas também extraem das atividades, materiais suficientes para gerar conhecimento e interesse, fazendo com que os estudantes

pensem com certa motivação. Utilizar jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximalizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (RCNEI, 1988,p.37)

Considerado uma oportunidade privilegiada para nós professores conhecer a realidade das escolas públicas o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência para Diversidade – PIBID Diversidade exerce uma função primordial em inserir atividades pedagógicas em escolas públicas de educação básica, contribuindo para a integração entre teoria e prática, para a aproximação entre universidades e escolas e para a melhoria de qualidade da educação brasileira em especial a do campo e indígena, onde o Pibid diversidade atua no nosso estado. E pra assegurar bons resultados, somos orientados por coordenadores e supervisores.

Justificativa

O ensino da matemática na escola precisa dar condições à criança de vivenciar experiências que a levem a construir seus conceitos, a desenvolver suas habilidades e competências de maneira que a mesma compreenda a relação da matemática com suas vivencias cotidianas, dando a oportunidade de construir seus saberes em diferentes níveis.

É nesta perspectiva, que o presente trabalho vem enfocando a importância do lúdico no ensino da matemática, uma vez que os jogos e as brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento das atividades de matemática, por diversas razões. Uma delas é o fato de propiciarem um ambiente alegre e descontraído, essencial a uma proposta de aprendizagem significativa. Podemos citar também outras vantagens essenciais no ensino da matemática que são os estímulos à interação, o desenvolvimento de atitudes éticas, de respeito ao outro, de raciocínio lógico, de criar estratégias, respeitar e criar regras dos jogos, de orientação espaço-temporal, de autoconhecimento e de colaboração.

Objetivo

Analisar a contribuição dos jogos matemáticos no processo de ensino-aprendizagem, com alunos do 1º ano do ensino fundamental I na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio.

Metodologia

Este trabalho foi realizado na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio na comunidade indígena Barata, localizada na região do Taiano, no Município de Alto Alegre. Localiza-se a 72 km de Boa Vista o noroeste do Estado de Roraima. Foram realizadas pesquisas bibliográficas, assim como leitura de artigos, que serviram de base, para o desenvolvimento do jogo, e a parti disso, aplicar o mesmo com alunos do 1º ano do ensino fundamental. Os jogos foram desenvolvidos durante os encontros do Pibid Diversidade na Universidade e foi aplicado aos alunos na comunidade.

Resultados e Discussão

A parti da aplicação dos jogos com alunos do 1º ano do ensino fundamental I pode observar os quão maravilhados e entusiasmados os mesmo ficaram. O nosso acompanhamento juntamente com o professor foi essencial para promover uma aprendizagem de conhecimento satisfatório, que foi capaz de despertar o interesse dos alunos no processo de construção de conhecimento.

O desenvolvimento do trabalho levou os alunos a construir significados de números naturais, facilitou a aprendizagem na contagem de Um a Dez, além de conhecer os números de forma escrita, associando a sua forma quantitativa, possibilitou também saber a leitura e reconhecer os numerais de uma a dez na língua portuguesa e wapichana.



Figuras 01 e 02: Rogério Teixeira

É importante ressaltar que este jogo pode ser adaptável a outras disciplinas, pois o processo de ensino aprendizagem não está necessariamente ligada apenas à matemática, mais juntamente com outras disciplinas facilitando a aprendizagem dos alunos.

Diante disso, o uso do jogo de memória no ensino da Matemática cumpriu seu objetivo de fazer com que os alunos pudessem gostar de aprender essa disciplina, propiciando uma mudança na rotina da classe e despertando o interesse dos alunos, para isso, eles devem ser utilizados como recursos para enriquecer e facilitar a construção do conhecimento na atividade escolar diária.



Figura 03: Rogério Teixeira

Por outro lado, durante os encontros do PIBID Diversidade, desenvolvemos um jogo matemático para crianças autistas no ensino e aprendizado da contagem e associações de numerais de um a dez e o conhecimento desses números na língua Portuguesa e YeKuana, porém na comunidade em que resido, não somos falantes dessa língua, e não temos crianças com essa deficiência, mais adaptamos esse jogo para crianças que tem dificuldade, ou mesmo alunos que possuem alguns sintomas da doença que muitas vezes não são diagnosticado, para que possa aprender jogando e brincando. Pois de acordo com Agranionih e Smaniotto (2002, p. 16) definem o jogo matemático como: [...] uma atividade lúdica e educativa, intencionalmente planejada, com objetivos claros, sujeita a regras construídas coletivamente, que oportuniza a interação com os conhecimentos e os conceitos matemáticos, social e culturalmente produzidos, o estabelecimento de relações lógicas e numéricas e a habilidade de construir estratégias para a resolução de problemas. Assim, podemos considerar que este trabalho melhorou o ensino e aprendizado da contagem de um a dez, raciocínio lógico, associações de numerais de um a dez e o conhecimento desses números na língua Portuguesa e Wapichana.

Conclusões

De acordo com o que foi realizado durante a aplicação do jogo no ensino da matemática, foi notório que todos os alunos interagiram, e puderam aprofundar mais seus conhecimentos, na contagem dos numerais de um a dez, além de conhecer sua forma escrita, associando a sua forma quantitativa e a leitura desses numerais na língua portuguesa e wapichana, e seu raciocínio lógico e concentração. Portanto ensinar matemática através de jogos é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problema, porem devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações entre os alunos.

Referências bibliográficas

AGRANIONI, N.T; SMANIOTTO, M. **Jogos e aprendizagem matemática: uma interação possível.**

Erechim: Ed. FAPES, 2002.

BRASIL, RCNEI-**Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.** Brasil 1998.

Formando Professor Pesquisador no Ensino Médio. Nitecy Gonçalves de Abreu, Ana Maria Damasceno, Luís Carlos Leopoldo Mercado (orgs).- Maceió. EDUFAL. 2007