

BRINCANDO E CALCULANDO: O USO DE JOGOS DE BAIXO CUSTO NO ENSINO

Maria Jaciara Gonçalves de Melo

Universidade Estadual da Paraíba- Centro de Ciências, Tecnologia e Saúde – Campus VIII, Araruna-PB.

JaciaraGoncalves2012@gmail.com

RESUMO

A ludicidade, está cada vez mais sendo utilizada como meio de facilitar e dinamizar o ensino. Na Matemática, esta ferramenta pode ser de grande relevância para uma aprendizagem significativa dos alunos. Deste modo, o objetivo deste presente trabalho é promover um estudo onde os alunos desenvolvam o hábito da imaginação e o raciocínio lógico através da utilização dos jogos matemáticos construídos com materiais de baixo custo e de fácil acesso, onde os próprios alunos confeccionam os jogos. A proposta é fazer uma oficina de brinquedos que possibilite o aluno brincar e aprender. Os resultados obtidos nos levam a perceber que, os jogos são excelentes para o Ensino da Matemática, eles aproximam a teoria da prática o que faz despertar o interesse dos alunos, e distancia o ensino mecânico, que é promovido apenas com resolução de exercícios.

Palavras chave: aprendizagem significativa, ensino da Matemática, jogos matemáticos.

1. INTRODUÇÃO

Ao chegar ao Ensino Médio, o aluno se depara com uma fase mais difícil do aprendizado, ele dar início a um aprendizado mais avançado. Ao se deparar com a Matemática, muitos alunos criam certo terror e isso infelizmente gera uma série de dificuldades para o ensino.

Para os PCNs (1997), a Matemática tem o intuito de formar cidadãos, ou seja, preparar para o mundo do trabalho, ter uma relação com as outras pessoas que vivem no seu meio social. Para isso, o professor deve ter a preocupação de conhecer a realidade dos alunos para detectar as dificuldades, procurando meios de facilitar o ensino e também a aprendizagem.

A motivação inicial para o desenvolvimento deste trabalho surgiu a partir de situações cotidianas de sala de aula, quando questionava os discentes sobre o estudo da Matemática, os mesmos falavam da dificuldade de estudar assuntos relacionados a esta disciplina. Para um bom ensino, é necessário que a escola busque meios de resgatar o valor do cálculo, como ato de prazer e requisito para promoção da cidadania.

O conhecimento prévio da competência da Matemática dos alunos foi o ponto de partida para alguns questionamentos que nortearam o desejo de ultrapassar essa dificuldade. Por esse motivo nos indagamos: Qual tipo de ensino mais atraente para os alunos? Como proporcionar aos alunos situações que os permitam despertar o prazer de estudar e aprender Matemática? É importante ajudá-los nessas indagações para que eles tenham plena consciência de que é dever ter o domínio sobre os problemas que envolvam a Matemática, tendo em vista sua autonomia e enriquecimento de sua aprendizagem.

Deste modo, apresentamos uma proposta de trabalhar a Matemática através da utilização de jogos feitos de materiais de baixo custo e de fácil acesso, confeccionados pelos próprios alunos. Possibilitando um ensino por meio da ludicidade, promovendo a socialização da turma e o conhecimento matemático.

2.REFERENCIAL TEÓRICO

2.1Conceituando o estudo da matemática no âmbito escolar

A Matemática está na vida da maioria das pessoas de modo direto ou indireto. Em todos os momentos do nosso cotidiano, exercitam-se os conhecimentos matemáticos. Mas, apesar de ser utilizada em todas as áreas do conhecimento, nem sempre os alunos se interessam pelo ensino nesta matéria.

A Matemática é uma ciência muito complexa por ser exata. A ciência exata requer atenção especial e disciplina na sua aplicação, o que faz com que muitos alunos apresentem dificuldade no momento da sua aprendizagem e execução. De acordo com as Diretrizes para o Ensino da Matemática (MEC, 2006), um dos desafios do ensino da Matemática é a abordagem de conteúdos para a resolução de problemas. Fazendo com que seu estudo proporcione conhecimentos lógicos. Para vencer esses desafios, são necessários novos métodos pedagógicos que melhorem este ensino.

Rêgo e Rêgo (2000) destacam que é premente a introdução de novos métodos de ensino, onde o aluno seja sujeito da aprendizagem, respeitando-se o seu contexto e levando em consideração os aspectos recreativos e lúdicos das motivações próprias de sua idade, sua imensa curiosidade e desejo de realizar atividades em grupo. Desta forma, os alunos aprendem se divertindo, saindo um pouco da formalidade que é apenas resolução de exercícios escritos.

O lúdico no ensino da Matemática gera descontração no modo de utilizar a atenção do aluno na prática da Matemática, ou seja, em vez de fazer com que o aluno decore fórmulas matemáticas para tirar boas notas numa prova e esquecer tudo o que estudou dois dias depois, ensinar a ele que na prática, aquilo que estudou serve para alguma coisa.

2.2 Estudos prazerosos: uma conquista com os jogos

É preciso oferecer aos alunos a oportunidade de estudo, de forma convidativa e prazerosa. Assim atribui-se a prática de jogos matemáticos um valor positivo: grandes benefícios óbvios e indiscutíveis ao indivíduo e à sociedade.

O jogo pode ser utilizado em várias circunstâncias: para introduzir um assunto novo, para amadurecer um assunto em andam ou para concluí-lo. Não importa o momento, mas de que forma o jogo é conduzido. O jogo não deve ser usado apenas como jogo, ou seja, não é jogo pelo jogo, não que isso não seja importante, mas pode não trazer o aprendizado que se espera. O jogo deve vir acompanhado de reflexões.

Por isso, é essencial que o projeto proporcione o estímulo aos discentes o estudo da matemática através de jogos de uma forma prazerosa, no qual ele tenha um contato com os assuntos de uma forma divertida de aprender.

2.3. Os jogos matemáticos

O uso dos jogos no ensino de matemática tem o objetivo de fazer com que os alunos aprendam os conteúdos de uma maneira diferenciada onde, é despertado o interesse do aluno envolvido. A definição elaborada por Huizinga (1971) é presente na maioria das pesquisas a respeito de jogos. Segundo ele:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1971, p. 33)

Nessa definição, o fato de o jogo ser uma atividade ou ocupação voluntária, ou seja, a pessoa deve querer jogar, e mais, deve se submeter ao tempo, ao local e às regras previamente combinadas. O jogo por si só deve trazer satisfação e alegria e para o jogador. Os jogos

propiciam aprendizagens mais motivadoras e interessantes, tanto para o aluno quanto para o professor.

Inúmeras habilidades matemáticas podem ser desenvolvidas através dos jogos, entre elas, o raciocínio reflexivo, pois é necessário sempre pensar muito bem antes de realizar qualquer jogada e a cada nova jogada, um novo raciocínio pode surgir. Os raciocínios lógicos utilizados pelos alunos durante o jogo sempre se assemelham à resolução de um problema matemático, mesmo que o jogo não seja em relação a um conteúdo matemático específico.

4. Procedimentos metodológicos

O projeto “Brincando e Calculando: O uso de jogos de baixo custo no ensino” foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Médio e Normal Pedro Targino da Costa Moreira, na cidade de Cacimba de Dentro - PB. O público alvo foram alunos do 1º ano Normal da referida escola. O presente projeto conseguiu incentivar a prática de cálculos através de jogos matemáticos com materiais reciclados, promovendo um estudo mais fácil, participativo e dinâmico. Além de desenvolver a socialização, a autoestima e o respeito coletivo.

As atividades trabalhadas em grupos propuseram uma interação e uma participação solidária e democrática. Os alunos vivenciaram os grupos solidariedade, companheirismo e laços de amizade, aprendendo a respeitarem e conviverem com as diferenças de cada indivíduo.

5. Construindo os jogos

Para seu desenvolvimento, o projeto foi dividido em 10 etapas, sendo que a primeira etapa foi a apresentação e discussão do tema para os envolvidos. A segunda, terceira e quarta etapa foram respectivamente a escolha dos conteúdos, aulas sobre os conteúdos e divisão dos grupos.

A quinta, sexta e sétima etapa, os alunos começaram a confecção dos jogos.

- Confecção dos jogos



Figura 1

A oitava e nona etapa, os alunos começaram a organização da sala, fazendo confecções de cartazes.



- Confecção de cartazes

Figura 2

A decima e última etapa se deu na culminância do projeto, com todos os jogos confeccionados, os alunos apresentaram para as demais turmas da escola. As turmas jogaram todos os jogos e compartilharam que o projeto realmente incentiva o ensino e faz com que o aluno desperte o interesse em aprender a Matemática.



Figura 4

Figura 3

- Jogo da Velha
- Jogo de dados
- Jogo da multiplicação
- Pesca matemática

Ao término das apresentações, os alunos engajados nos jogos expuseram suas opiniões a respeito da utilização dos jogos no ensino, e em sua maioria eles relataram que é uma ótima ferramenta no ensino e que é um meio bom para facilitar a aprendizagem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que o estudo da Matemática pode sim ser fácil e prazeroso, mas, é importante que os educadores tentem mostrar que esta matéria não é um “bicho do outro mundo” e para isso, é essencial que os mesmos procurem métodos de facilitar a aprendizagem.

Mostremos com este projeto que dá sim para aprender a Matemática de forma lúdica, com poucos recursos usando a reciclagem, pôde-se fazer um ensino diferenciado, prático e de fácil compreensão dos alunos.

A capacidade de trocas de ideias entre professores e alunos é de extrema importância e melhoria de aprendizagem. O projeto foi um sucesso, mas, temos que continuar com o incentivo e buscando meios de melhorar o ensino contando também com a participação da família nesse processo de aprendizagem.

7. REFERÊNCIAS

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

BURIASCO, R.L.C. **Algumas considerações sobre educação matemática.** Londrina: Eduel, 2005.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais. Resolução CNE/CP nº 1, de 15 / 12 / 2006 para os cursos de Pedagogia.** Brasília: MEC, 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura.** Trad. João Paulo Monteiro São Paulo: Perspectiva, 1971.

RÊGO, R.G.; RÊGO, R.M. **Matemática ativa.** João Pessoa: Universitária /UFPB, INEP, Comped: 2000.