



## **O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA MATEMÁTICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

SILVA, Rosileide Vieira da<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Escola Estadual Padre Aurélio Góis, ro-pequenotavel@hotmail.com

### **INTRODUÇÃO**

A problemática desse estudo ressalta os resultados insatisfatórios voltados para os grandes índices de repetência, evasão e fracasso escolar que são apresentados pelas estatísticas educacionais envolvendo uma metodologia tradicional que não atingem os objetivos desejados, na falta de motivação, falta de materiais didáticos, onde professores não dispõem de outros recursos essenciais para inovar sua metodologia de ensino (VIANA E BARRETO, 2011).

Para o professor fica a maior responsabilidade, pois cabe a ele buscar uma metodologia adequada às necessidades de seus alunos, onde desperte sua atenção para o desenvolvimento da aprendizagem. Nesse sentido, buscamos sempre culpados para a explicação do fracasso escolar – o aluno que não tem interesse, o professor que é mal preparado, os sistemas de ensino que não condizem com a realidade, enfim, evidencia-se desse modo, diante dos problemas detectados, a necessidade de rever, modificar, alterar e analisar as ações práticas utilizadas em sala de aula.

A utilização de novas alternativas pedagógicas baseadas na utilização de jogos tende a melhorar o ensino da Matemática, resgatar a vontade de aprender e de conhecer melhor essa disciplina, as propostas de jogos além de facilitar o processo ensino e aprendizagem, despertando prazer, interesse e motivação, faz com que o ensino da Matemática seja interessante e desafiante.

### **METODOLOGIA**

A referida pesquisa possui cunho qualitativa, uma vez que se objetiva a obtenção de dados descritivos mediante o contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo, procurando entender os fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e, a partir daí, situar a interpretação desses fenômenos estudados através de um caráter descritivo e enfoque indutivo (MINAYO, 2007; LAKATOS et al, 1986).



Os componentes da pesquisa foram professores e 90 alunos de 6º anos vespertinos de uma escola municipal de Junqueiro-AL. O trabalho foi realizado a partir de quatro etapas distintas:

1ª etapa: conversa informal com professores e depois com alunos;

2ª etapa: observação das aulas;

3ª etapa: aplicação de jogos com conceitos variados envolvendo a matemática do 6º ano;

4ª etapa: aplicação de questionários para alunos após aplicação dos jogos e análise das observações.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Verificou-se, através da pesquisa, o tradicionalismo nas aulas, onde giz e quadro ainda fazem parte quase que sempre das aulas e que dessa forma o ensino se torna cansativo baseado apenas em fórmulas e cálculos. Através dos jogos no ensino da Matemática é possível desenvolver vários aspectos positivos dentre eles: o raciocínio, a criatividade, o pensamento independente, habilidades, mas que para ter tudo isso, é preciso que o professor utilize uma metodologia funcional, que desperte o interesse dos alunos, atraindo-os para a aprendizagem de conteúdos de forma satisfatória e transformando a visão de que a Matemática não é um bicho de sete cabeças, mas um mundo mágico, onde também se aprende com prazer e motivação.

Foi possível constatar através da pesquisa bibliográfica e experimental que os jogos têm grande aceitação junto a alunos e professores, uma vez que pela aplicação dos jogos descritos, houve uma fervorosa participação dos alunos nas aulas, despertando motivação e oportunizando também o desenvolvimento da aprendizagem de conteúdos matemáticos.

Foi verificado que os jogos alimentaram a autoestima dos alunos, as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem podem ser uma proposta alternativa para os inúmeros problemas existentes no ensino da Matemática. Assim, devemos considerar ainda os seguintes aspectos para a aplicação dos mesmos em sala: o espaço, o tempo, o jogo adequado para a idade dos alunos, a competição e a cooperação.

## **CONCLUSÕES**

Observa-se que a partir da diversidade de atividades desenvolvidas com alunos, suscita o interesse em criar os próprios jogos; e estudar



Matemática passou a ser mais interessante. O relacionamento professor-aluno e aluno-aluno foi enriquecido pelo trabalho realizado em conjunto e percebe-se que o jogo não deve ser utilizado como linha de ação única, mas sim como proposta alternativa de suscitar interesse, criatividade, autonomia e encontrando na Matemática a oportunidade de adquirir saberes, desenvolver habilidades na resolução de problemas, de cooperação e de trabalhar em equipe.

## **REFERÊNCIAS**

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A.: **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo. Ed. Atlas, 1985. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/10409/1/Conceitos-Em-Pesquisa-Cientifica/pagina1.html#ixzz1SthL9UAS>. Acesso em 23/07/2011.

MINAYO MC. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. Rio de Janeiro: Abrasco; 2007. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/10409/1/Conceitos-Em-Pesquisa-Cientifica/pagina1.html#ixzz1SthRwPZL>. Acesso em 23/07/2011.

VIANA, Flávia Roldan, BARRETO, Marcilia Chagas. **A construção dos conceitos matemáticos na educação de alunos surdos: o papel dos jogos no processo de ensino e aprendizagem**. X Encontro Nacional de Educação Matemática. Relato de Experiência, p.1-12.