

JOGOS EDUCATIVOS: UMA POSSIBILIDADE DE SE MOTIVAR O APRENDIZADO DE CONTEÚDOS DE MATEMÁTICA

Regina Helena Munhoz
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

RESUMO

Este artigo descreve um minicurso sobre elaboração de jogos educativos matemáticos, ofertado no segundo semestre de 2023 para professores/as que ensinam matemática. Foi elaborado enquanto uma atividade do Projeto de Extensão “Formação de professores: Interdisciplinaridade em Foco” que faz parte do escopo das atividades de extensão da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Deste modo, o objetivo proposto foi reconhecer a utilização de jogos educativos matemáticos como uma possibilidade para se ensinar ou revisar conteúdos de matemática. A partir desse objetivo, uma pergunta se constituiu: quais desdobramentos surgem ao se trabalhar com jogos educativos matemáticos em sala de aula? Para alcançar tal objetivo e responder essa pergunta realizou-se então o referido minicurso nas dependências da universidade e tendo a participação de seis professoras e três acadêmicas do curso de Licenciatura em Matemática da universidade. Como resultados preliminares as participantes reconheceram que elaborar jogos com finalidade pedagógica se constitui em uma proposta que propicia a autonomia do professor e criatividade. Além disso, perceberam que a utilização de jogos em sala de aula pode ser uma forma instigante de motivar os/as alunos/as ao aprendizado de conteúdos de matemática.

Palavras-chave: Jogos Educativos Matemáticos, Formação de Professores/as, Aprendizado de Matemática.

INTRODUÇÃO

A atividade lúdica se constitui na vida de cada ser humano como algo intrínseco e necessário. Independentemente da idade, época ou local que as pessoas viveram ou vivem todos/as precisam de momentos de ludicidade. Esta ludicidade compreendida como qualquer atividade que nos faça ter momentos de prazer e de certa forma ‘fugir’ de atividades laborais. Deste modo, ouvir música, assistir um filme, desenhar, pintar, se exercitar e claro participar de jogos diversos são consideradas atividades lúdicas. *Entende-se por atividade lúdica aquela cujo fim seja o prazer que a própria atividade oferece: ouvir uma música que agrada, cantar, dançar ou desenhar – enfim, algo que dê certo prazer e alegria.* (RAUPP, GRANDO, 2016, p. 65)

Então, como o lúdico faz parte da vida de todas as pessoas como atividade relacionada a aspectos que certamente nos trazem felicidade e bem-estar, incorporá-lo as salas de aula nos parece algo que precisa ser considerado. Neste sentido, vários autores realizaram e realizam



XXII ENCONTRO DE ESTUDOS EM DIFERENTES ÁREAS INVESTIGANDO SOBRE A POSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO DO LÚDICO EM SALA DE AULA.

Na área da Educação Matemática, isso certamente também ocorreu e muitas pesquisas já foram desenvolvidas investigando a utilização de jogos em aulas de matemáticas de formas diversas. A maioria dos resultados dos trabalhos desenvolvidos apontam resultados positivos que reforçam a potencialidade dos jogos em propiciar aprendizagem de conteúdos de matemática.

O envolvimento é contagiante; brincando descontraidamente, as crianças nem percebem que estão fixando e ampliando o conhecimento sobre determinado assunto. O educador tem aí a oportunidade ímpar de transformar sua aula em um momento fascinante em que o aprender e o brincar se mesclam, gerando uma aprendizagem real e prazerosa. (SILVA, 2007, p.26)

Outro aspecto, entre tantos que podem ser destacados, é que trabalhar com jogos em sala de aula apresenta propostas concretas, determinadas em suas regras e ainda contribui para que dúvidas possam ser sanadas no momento certo. Assim, pode contemplar o que geralmente listas de exercícios, deixadas como tarefa, não podem propiciar, pois são resolvidas pelos alunos/as fora do contexto escolar e muitas vezes nem são retomadas em sala de aula (STAREPRAVO, 2009).

METODOLOGIA

O projeto de extensão “Formação de professores: Interdisciplinaridade em Foco” para atingir seu objetivo oferece periodicamente minicursos de formação para professores/as. Coincidentemente no final do primeiro semestre de 2023 o coordenador da área de Matemática da Rede Municipal de Joinville nos contatou solicitando uma formação para professores que ensinam matemática em escolas municipais. Deste modo, apresentamos nossa proposta e este prontamente aceitou e iniciou o trabalho de divulgação e inscrição de interessados/as. Tivemos poucas inscrições devido a carga horária de trabalho dos professores e ainda para atender os inscritos, o minicurso, que a princípio seria no período da tarde, teve que ser oferecido no início da noite. Tivemos apenas professoras (mulheres) inscritas, que saíam do trabalho e se dirigiam até a universidade para fazer o minicurso. Oportunizamos também a participação de três acadêmicas que atuam como bolsistas de extensão em projetos que envolvem o lúdico de alguma forma. Na sequência apresentamos a proposta do curso enviada para divulgação:

PROPOSTA DE CURSO

Jogos Educativos Matemáticos: teoria e prática

Instituição proponente: UDESC/CCT (Joinville)

Projeto de Extensão "Formação de professores: Interdisciplinaridade em Foco"

Responsável pelo curso: Nome será inserido na versão final se aprovado o artigo

Duração: 20 horas (5 semanas sendo 4 horas por semana)

Objetivo: Reconhecer a utilização de jogos educativos matemáticos como uma possibilidade para se ensinar ou revisar conteúdos de matemática.

Vagas: 20 docentes que podem ensinar matemática no Ensino Fundamental

CRONOGRAMA

Local: Laboratório da UDESC de Joinville

1ª Semana (27/09/2023 – 18:00 às 22:00 h): Estudos teóricos/práticos sobre lúdico nos processos de ensino e aprendizagem;

2ª Semana (04/10/2023 – 18:00 às 22:00 h): Elaboração das propostas;

3ª e 4ª Semana (Na escola com dias e horários definidos pelo professor): Desenvolvimento das propostas com uma turma de alunos do Ensino Fundamental;

5ª Semana (25/10/2023 – 18:00 às 22:00 h): Apresentação dos Resultados e Encerramento.

Obs.: Conforme necessidades dos participantes e/ou responsável pelo curso as datas previstas no cronograma podem ser alteradas

Seguindo este cronograma, no primeiro encontro um pouco de referencial teórico sobre lúdico e jogos educativos foi apresentado, assim como algumas atividades práticas já realizadas no âmbito da UDESC de Joinville. Na sequência tivemos um debate e por fim a apresentação de uma ficha para elaboração de um jogo educativo matemático. A elaboração da ficha tem o intuito de idealizar o jogo educativo que será confeccionado e pode ser desenvolvido em sala de aula.

As autoras Raupp e Grando (2016) considerando as classificações de alguns autores, identificaram dois tipos comuns de jogos: *“o jogo que utiliza um conhecimento já internalizado e o jogo como desafio a novas produções intelectuais. Ambos preveem a participação coletiva, que se efetivará por meio de interações provocadas pela situação de jogo e pelo uso da linguagem”* (Raupp e Grando, 2016, p.72).

Isso foi apresentado e enfatizado para as professoras participantes da oficina antes de iniciarem a elaboração das fichas dos jogos com o intuito de definirem o tipo de jogo que proporiam. Na sequência as participantes elaboraram as fichas e as apresentaram. Todas puderam opinar com o intuito de aprimoramento das propostas.

Figura 1: Ficha do Jogo

SUGESTÃO DE FICHA DE JOGO EDUCATIVO

Nome do jogo
Foto(figura colorida)

Série: _____ Conteúdo(s) abordado(s): _____

Objetivos do jogo:

Material necessário para confecção

Confecção (etapas e instruções)

Número de participantes

Regras do Jogo

Referências

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 2: Jogos Produzidos



Fonte: Acervo Pessoal

No segundo encontro os jogos propostos nas fichas foram confeccionados e depois todas as participantes puderam experimentá-los jogando. O terceiro e quarto encontro foram reservados para as professoras desenvolverem os jogos com os/as alunos/as de pelo menos uma turma que ministram aulas de matemática. Por sua vez, no último encontro cada uma das professoras socializou como os/as alunos/as interagiram com os jogos em sala de aula e diversos aspectos foram discutidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Embora as professoras participantes não tivessem tanto tempo disponível para participarem de atividades de formação, fizeram questão de solicitar que o horário fosse ajustado para que pudessem estar na universidade conosco. Outro detalhe interessante, é que duas participantes eram ex-alunas do curso de Licenciatura em Matemática e duas ex-alunas do curso de mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias, ambos da UDESC. O que nos deixa ‘rastros’ de que provavelmente voltar para a instituição onde já haviam estudado para fazer um minicurso era relevante para elas.

Nem todas as professoras participantes do curso conseguiram desenvolver o jogo elaborado em suas aulas na escola, mas as que o fizeram apontaram aspectos como a interação entre lúdico e aprendizado ocorrer de forma natural, a participação dos alunos ser bem ativa e



XXII ENCONTRO DE INTERESSE DOS ALUNOS/AS EM APRENDER OS CONTEÚDOS NECESSÁRIOS PARA SE JOGAR CONTRIBUINDO COM A APRENDIZAGEM DELES/AS.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar, voltando a pergunta apresentada inicialmente “*quais desdobramentos surgem ao se trabalhar com jogos educativos matemáticos em sala de aula?*”, podemos reconhecer que trabalhar com jogos em sala de aula pode motivar o aprendizado dos/as alunos/as, neste caso especificamente aprendizado de conteúdos de matemática. Os/as alunos/as de uma forma geral se motivam a aprender os conteúdos que fazem parte do jogo para poderem jogar e assim a conexão entre o lúdico e aprendizado acontece de forma natural. Não obstante, as participantes do minicurso reconheceram que elaborar jogos de acordo com as necessidades pedagógicas se constitui em uma proposta que pode propiciar a autonomia do/a professor/a e criatividade, contribuindo com a formação continuada.

De uma forma geral enfatizamos ainda que realizar um minicurso como este, propicia uma interação entre a universidade e a escola, relaciona a teoria e a prática e a troca de experiências certamente é enriquecedora para todos/as que participam de atividades neste formato. Deste modo, pretendemos continuar ofertando periodicamente minicursos com temáticas e metodologias que tenham potencial de colaborar com a formação continuada de professores/as da nossa cidade.

AGRADECIMENTOS

FAPESC - Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina

PAEX/UDESC – Programa de Apoio à Extensão Universitária

REFERÊNCIAS

RAUPP, A. D., GRANDO, N I. Educação matemática: em foco o jogo no processo ensino-aprendizagem In: BRANDT, C.F., MORETTI, M.T., orgs. **Ensinar e aprender matemática: possibilidades para a prática educativa** [online]. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2016, p. 63-83. Disponível em: < <https://books.scielo.org/id/dj9m9/04> >. Acesso em: 22 de junho. 2024

SILVA, M. S. da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2007.

STAREPRAVO, A. R. **Jogando com a matemática: números e operações**. Curitiba: Aymar, 2009.