

ATIVIDADES LÚDICAS: ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS PROPORCIONADAS NA CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO DA SENHA NO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE MATINHAS-PB.

Irany Genuíno da Rocha, ¹universidade Estadual da Paraíba.
Iranimat4@hotmail.com

Joseane Tavares Barbosa, ²universidade Estadual da Paraíba.
joseane.tb@hotmail.com

Lidiane Gomes de Araújo, ³universidade Estadual da Paraíba.
lidiane.gomes1@hotmail.com

Juracy Regis de Lucena, ⁴universidade Estadual da Paraíba.
jruepb@yahoo.com.br

Resumo

Os jogos são importantes aliados no processo de ensino-aprendizagem. Neste sentido o estudo realizado para a confecção e aplicação deste jogo têm por finalidade analisar as possíveis vantagens proporcionadas por esse recurso. De início foi necessário um diálogo para orientar a todos o que iria ser realizado e como está atividade seria desenvolvida na sala de aula com a colaboração de todos tanto na construção como na aplicação do jogo. Constatou-se que o jogo pode trazer vários aspectos positivos para o processo de ensino-aprendizagem de matemática. Foi possível perceber que os alunos ficaram mais felizes e motivados, havendo melhoras significativas na concentração, agilidade e interação nas aulas.

Palavras-chave: Jogos, Matemática, Ensino-Aprendizagem

Introdução

A cada dia os docentes buscam mais conhecimento para proporcionar aulas mais dinâmicas capazes de oferecer uma aprendizagem significativa e sair da monotonia das aulas tradicionais. Deste modo surge a necessidade da utilização de recursos como ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem. Oliveira (2012) afirma que “Nós, como educadores matemáticos devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para aprendizagem”.

Sendo assim, ao pensar em recursos o jogo aparece como uma possibilidade atraente e motivadora, que permite um maior contato tanto entre professores e alunos como entre colegas. Além de promover a aprendizagem de modo mais natural o que traz inúmeros aspectos positivos para o processo de ensino-

aprendizagem. Dessa forma os jogos didáticos surgem como uma alternativa, pois incentivam o trabalho em equipe e a interação aluno-professor; auxiliam no desenvolvimento de raciocínio e habilidades; e facilitam o aprendizado de conceitos Vygotsky (1989).

O jogo da senha é uma adaptação do jogo Mastermind (no Brasil, senha) inventado por Mordechai Meirowitz e distribuído inicialmente pela Invicta Plastics. Publicado em 1971, o jogo vendeu mais de 50 milhões de tabuleiros em 80 países, tornando-se o mais bem sucedido novo jogo da década de 70 do século passado. Brincar esteve sempre presente em todas as épocas, na antiguidade já tinham relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda família mantendo-se até hoje.

A aplicação deste jogo teve como objetivo principal facilitar a análise combinatória dedução e lógica. Porém também foi de grande importância observar a criatividade e dedicação na confecção do jogo promovendo uma maior interatividade entre colegas e levando eles a elaborar suas próprias estratégias visando vencer o jogo, deste modo se dava a aprendizagem dos conceitos dos conteúdos de matemática. Dessa forma, para Moura (1992), jogo e resolução de problema são abordados como produtores de conhecimento e possibilitadores da aquisição de conhecimentos matemáticos.

Metodologia

A confecção e aplicação do jogo da senha foram realizadas no E. E. E. F.M Desembargador Arthur Virgínio de Moura na cidade de Matinhas-Pb, com alunos de ensino fundamental participantes do programa mais educação.

Quanto á maneira de jogar, primeiramente a dupla define quem irá começar. O jogador que iniciar o jogo deverá criar uma combinação (senha) de quatro cores entre ás seis presentes no jogo e anotá-la em um papel sem que seu colega veja, obedecendo às regras. O segundo jogador tentará descobrir qual a senha que seu colega montou, ganhará aquele jogador que conseguir descobrir a senha de seu adversário em menos tentativas.

A construção é aplicação do jogo trouxe mais dinamicidade a aula onde os alunos participaram ativamente sendo possível observar felicidade, satisfação e também bastante concentração em cada tentativa feita. Durante todo o processo foram observados muitos aspectos positivos o que torna evidente o papel eficiente do jogo na aprendizagem dos conteúdos de matemática de maneira espontânea. Maluf (2008) afirma que “O brincar é assegurar a sobrevivência de sonhos e promover uma construção de conhecimentos vinculados ao prazer de viver e aprender de uma forma natural e agradável”.

Com o objetivo de investigar os benefícios trazidos pelo desenvolvimento desta atividade, teve início a sua confecção. Para isso, foram formados grupos onde cada um desempenhava a função que mais tivesse afinidade, quanto a sua aplicação foi

formado duas equipes nas quais um integrante de cada equipe jogava com um da outra, no termino de cada partida buscava-se outra disputa com outro aluno da equipe adversária.

Resultados e discussão

Esse estudo foi realizado com um total de vinte e dois alunos, no qual dezesseis conseguiram acertar a senha entre a terceira e a sexta tentativa, quatro alunos acertaram já na terceira tentativa e apenas dois tiveram uma dificuldade maior para acertar a senha, chegando à sétima, oitava e nona tentativa. Porém todos conseguiram acertar a senha. Neste sentido, foi possível analisar que a cada nova partida do jogo os alunos estavam mais atentos para não cometer erros como repetir alguma cor presente na senha na mesma sequência feita na tentativa anterior, na qual a análise já informava que a cor presente na senha deveria ter a sequência alterada.

A aplicação do jogo da senha permitiu aos alunos melhor desempenho na coerência do raciocínio devido á observação e identificação da melhor estratégia a ser usada no jogo. Também houve benefícios consideráveis na concentração durante as aulas e nas atividades em grupos onde se faz necessário a organização e dedicação. Sendo assim, o jogo da senha possibilitou um ambiente mais agradável onde foi possível perceber diversas características positivas para o processo de ensino-aprendizagem de matemática como: felicidade, concentração, agilidade, satisfação e dedicação durante a confecção. Além de promover uma maior interação onde eles se sentiram livres e confiantes para questionar. Desta maneira a aprendizagem caminha de maneira espontânea. Pimentel (2012) defende que “O ensino através do lúdico cria um ambiente atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, agindo como facilitador”.

Segundo o PCN BRASIL- Matemática, (2000) é importante destacar que a matemática deve ser vista pelo aluno como um conhecimento que pode favorecer o desenvolvimento do raciocínio, da sua capacidade expressiva, de sua sensibilidade estética de sua imaginação. É preciso mudar a forma mecânica de ensinar matemática, pois o momento atual requer dinamicidade uma matemática viva, que possa provocar nos aprendizes e educadores motivação. Deste modo, e possível perceber a importância da utilização do jogo como uma ferramenta mediadora e motivadora a aprendizagem de conhecimentos básicos auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

Como sabemos apenas utilizar o jogo não e suficiente devemos fazer um planejamento aprofundado deixando bastante claro o objetivo de aprendizagem que se deseja atingir com aquele jogo. Sendo assim, o jogo, na educação de matemática, “passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A Criança coloca diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente” Moura (1996).

Figura 01- Participação dos alunos na aplicação e construção do jogo da senha.



Conclusão

Tendo em vista os aspectos e argumentos apresentados percebe-se que a aplicação do jogo da senha teve resultado bastante positivo porque contribuiu bastante na dedução fazendo com que eles pudessem pensar nas possibilidades e chegar a sua própria conclusão ao formular estratégia para ganhar o jogo. Neste sentido, pode-se observar a importância do lúdico no desenvolvimento de habilidades necessárias no ensino-aprendizagem da matemática.

Referências bibliográficas:

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações, praticas/** Ângela Cristina Munhoz Maluf.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetro Curricular Nacional/ Matemática para o Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/ SEF, 2000.

OLIVEIRA, Sandra Alves de. **O lúdico como motivação nas aulas de matemática.** Disponível em www.mundojovem.pucrs.br. Acesso em 10/11/12.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

PIMENTEL, Adele E. S. et al. **Matemática lúdica**: aprender brincando. Disponível em WWW.ceped.ueg.br. Acesso em 12/11/12.