



**JOGOS: UMA DAS ALTERNATIVAS DE FACILITAR O ENSINO DA MATEMÁTICA NAS
TURMAS DA EJA**

Educação Matemática na Educação de Jovens e Adultos (EMEJA) - GT11

Silvana Oliveira Silva SANTOS
Universidade Federal de Campinas Grande
silvanabsr@gmail.com

Francilene Almeida SOUSA
Universidade Federal de Campinas Grande
Francy.1511@hotmail.com

José Francisco Dos SANTOS
Universidade Federal de Campinas Grande
jfsantos1123@gmail.com

Suênia Da Silva RODRIGUES
Universidade Federal de Campinas Grande
sueniarodrigues@bol.com

Alexandro Alves VIEIRA
Universidade Federal de Campina Grande
matematicact.pibidufcg@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo ressaltar a utilização dos jogos como ferramenta metodológica voltada ao ensino-aprendizagem nas aulas de matemática nas turmas da EJA e enfatizar que os mesmos quando convenientemente preparados, é um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático. Neste trabalho, enfatizamos a relevância de trabalhar a matemática de forma lúdica, envolvendo materiais concretos e situações voltadas ao senso comum por meio de jogos e desafios, mostrando como os jogos matemáticos podem nos ajudar em sala de aula, tornando as aulas mais atrativas e dinâmicas e diminuindo a complexidade existente na matemática e conseqüentemente possibilitando um maior aprendizado por parte dos alunos, por conseguinte diminuindo a evasão escolar.

Palavras- chaves: jogos, matemática, geometria.

¹ Graduanda em Matemática pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Bolsista do PIBID-Matemática/UFCG/CES, Campus Cuité – PB.

² Graduanda em Matemática pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Bolsista do PIBID-Matemática/UFCG/CES, Campus Cuité – PB.

³ Graduando em Matemática pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Bolsista do PIBID-Matemática/UFCG/CES, Campus Cuité – PB.

⁴ Professora Supervisora do PIBID-Matemática/UFCG/CES da EEEFM José Luiz Neto, Barra de Santa Rosa – PB.

⁵ Professor Orientador, Coordenador do PIBID-Matemática/UFCG/CES.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de geometria é considerado um tanto complexo, o que acarreta grandes dificuldades de assimilação por parte dos alunos. Pensando nisto, nós bolsistas do PIBID buscamos uma nova metodologia baseada em um jogo, a qual objetiva complementar o ensino já lecionado anteriormente pelo professor. O jogo pode ser utilizado como uma metodologia nas aulas de matemática, Mas para que isso aconteça, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante e desafiador.

De acordo com Gallego (2007) o jogo, além de ser um objeto sociocultural em que a matemática está inserida, ele é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um “fazer sem obrigação externa e imposta”. Já que a aprendizagem da matemática está totalmente ligada à compreensão, isto é, apreensão do significado, os parâmetros curriculares nacionais (PCN’s) salientam que os jogos são fontes de significados, e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. (BRASIL, 1998).

Objetivamos com a aplicação deste jogo, socializar os alunos, facilitar a aprendizagem por parte dos mesmos e diminuir um pouco a complexidade do conteúdo relacionado à geometria e desta forma contribuir para que o aluno deixe de ser um “depósito” de conteúdos, passando a ser um dos construtores do seu próprio conhecimento.

2. METODOLOGIA

Com o intuito de apresentar uma alternativa metodológica lúdica para facilitar o ensino de geometria realizado nas turmas da EJA da E. E. E. F. M. José Luiz Neto – Barra de Santa Rosa-PB, nós bolsistas do subprojeto PIBID de matemática da UFCG/CES atuantes na referida escola desenvolvemos um jogo ao qual demos o nome: DESAFIOS MATEMÁTICOS: JOGANDO E APRENDENDO. Este é constituído por 48 (quarenta e oito) cartas, construídas em cartolina guache, nas quais contém perguntas referentes aos conteúdos relacionados à geometria como: classificação dos sólidos

geométricos, elementos que compõe os sólidos, relação de Euler, os poliedros platônicos, classificação e identificação dos polígonos. Bem como desafios que levam o aluno a revisar, construir e aprender estes conteúdos através dos materiais concretos que, também, fazem parte do jogo, a exemplo dos poliedros, geoplano, dentre outros. Estas cartas são postas em pequenos “bolsos” enumerados de 1 a 48 confeccionados em e.v.a os quais são colados em um pedaço de tnt. As regras do jogo consistem na escolha de uma carta, a qual pode conter uma pergunta relacionada ao conteúdo trabalhado ou um desafio proposto, como por exemplo, identificar um determinado sólido geométrico na mesa. Estas podem ser ajustadas conforme o público alvo e o conteúdo trabalhado, visando desafiar o aluno, bem como ajudá-lo no desenvolvimento e na compreensão de alguns conceitos matemáticos e suas relações com os materiais concretos.

Esta atividade foi aplicada nas turmas da EJA da E. E. E. F. M. José Luiz Neto. A princípio apresentamos o jogo às turmas, deixando claras as regras a serem seguidas e explicando que o principal objetivo da atividade consistia em complementar os conteúdos lecionados na sala de aula de forma teórica. Dada a situação-problema, procurou-se, desenvolver a competência e a habilidade dos alunos em interpretar e identificar possíveis estratégias, ao expressar-se com clareza e domínio sobre o conceito envolvido, aprimorando a capacidade de assimilar o conteúdo .

Segundo Groenwald e Timm (s/d) cabe a nós enquanto educadores matemáticos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações entre os indivíduos.

3. RESULTADOS E DISCURSÃO

Com a aplicação deste jogo e dos desafios propostos, conseguimos identificar os alunos que sentem dificuldades de socialização, raciocínio e falta de conhecimento em conteúdos que envolvem a geometria, já que os mesmos demonstram para seus colegas e professores suas reações frente às situações propostas. Os participantes acabaram



aperfeiçoando-se e ultrapassaram seus limites uma vez que existe uma competição saudável entre os jogadores e seus adversários, onde todos almejam vencer.

4. CONCLUSÃO

Durante o desenrolar do jogo, observamos que os alunos se tornaram mais críticos, alertas e confiantes, expressando o que pensavam, elaborando perguntas e tirando conclusões sem a necessidade da interferência ou aprovação do professor, além disso, os alunos se empolgaram com o clima de uma aula diferente, o que fez com que viesse a aprender brincando.

Com a realização desta atividade em sala de aula, observou-se que a utilização desse recurso didático possibilitou aos alunos uma melhor compreensão e assimilação dos conteúdos abordados, uma vez que a aula diferenciada despertou a atenção e o interesse por parte dos mesmos.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's)**. 1998.

GALLEGO, Júlia Perucchetti. **A Utilização Dos Jogos Como Recurso Didático No Ensino-Aprendizagem Da Matemática**. Universidade Estadual Paulista "Júlio De Mesquita Filho" - Faculdade de Ciências - Campus de Bauru – SP, 2007.

GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira e TIMM, Ursula Tatiana. *Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. (s/d)*

<Disponível em www.somatematica.com.br/artigos >

Acesso em: 09/05/2014