

USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA BÁSICA

Maria Elza Soares da Frota¹

RESUMO

Esse trabalho visa numa ideia de melhorar o ensino de matemática, através de jogos pedagógicos que divirta e ao mesmo tempo ensine os alunos os conteúdos, pois uma grande parte dos alunos que ingressam no ensino médio não tem esse conhecimento básico. Alguns sentem dificuldades com a multiplicação, a divisão, a potenciação e a radiciação. Assim, esse projeto foi criado para auxiliar o professor e o aluno nessas operações básicas de matemática. Foi aplicado numa turma de primeiro ano na disciplina de matemática II, na EEM Prefeito Dário Campos Feijó, Martinópolis - Ceará. Os jogos usados foram: twister matemático, labirinto da tabuada, Sudoku, tabuleiro humano, quebra-cabeça e ludo matemático. Com isso, percebe-se que quando há atividades que estimule e desenvolva o raciocínio lógico dos alunos, cria-se uma empolgação da turma, uma interação deles com a matéria e o professor, além de apresentar um desenvolvimento na aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo. Ensino. Matemática. Dinâmicas.

Introdução

A dificuldade de matemática é bem antiga, alguns alunos não compreendem os conhecimentos básicos, tornando-se uma matéria difícil e que eles não gostam. O aluno já entra no ensino médio achando que é difícil, alguns acham até inúteis as fórmulas e que jamais usaram na carreira profissional. Acredita-se que o ensino de matemática deve ser voltado para a construção lógica dos alunos, assim é preciso envolve-los nas aulas.

A partir desse pensamento propôs a seguinte problemática: Como tornar as aulas de matemáticas mais atrativas e que gere melhores resultados?

A própria Diretriz para o Ensino da Matemática (MEC, 2006), fala dos desafios da matemática:

“Um dos desafios do ensino da matemática é a abordagem de conteúdos para resolução de problemas. Trata-se de uma metodologia pela qual o estudante tem oportunidade de aplicar conhecimentos matemáticos adquiridos em novas situações, de modo a resolver a questão proposta.”

O objetivo geral do projeto é descobrir e aprender com cada aluno metodologias para melhorar a aprendizagem, sabendo que todos tem o seu jeito e tempo de aprender, como afirma Silva e Martinez (2013) que “São notáveis as diferentes formas em que os indivíduos aprendem em sala de aula, é preciso considerar que cada indivíduo tem um ritmo de aprendizado”.

Trazer dinâmicas, desafios e jogos para aplicar em sala são maneiras de prender a atenção do aluno, motivá-los e ao mesmo ensiná-los. Afinal a vontade de aprender e a motivação são os pontos principais do ensino. Como concorda a Silva e Martinez (2013)

“A motivação pode ser entendida como um processo contínuo que sustenta uma atividade, o despertar na vontade de realizar tal atividade de maneira bem-feita, se configurando na energia para a aprendizagem. De fato, existem educadores preocupados com a aprendizagem propondo atividades que potencializem a construção e a significação dos conceitos matemáticos, por meio de um planejamento que contemple a utilização de jogos, resolução de problemas, desafios, experimentações e atividades lúdicas tanto individuais como coletivas de modo que oportunize a todos”.

A pesquisa trata-se de um relato de experiência qualitativa, desenvolvido nas aulas de matemática da escola de EEM Prefeito Dário Campos Feijó, com uma turma de primeiro ano. A fim de entender as dificuldades da aprendizagem e melhorar um pouco das dificuldades dos alunos nas operações básicas da matemática, utilizando jogos pedagógicos, desafios matemáticos e dinâmicas motivacionais.

Metodologia

Inicialmente, foi observado durante as aulas os conhecimentos prévios dos alunos em relação as operações básicas, notou-se uma grande dificuldade por parte de alguns. Então pensou-se, juntamente com os alunos, aplicar o conteúdo visto durante o mês em um jogo pedagógico.

Primeiramente, foi levado uma dinâmica motivacional para que o aluno perceba que ele é capaz. Até porque nem todos realmente gostam da matemática, como confirma Araújo (2002):

“a motivação é o móvel da ação humana, inclusive para a aprendizagem, é algo recorrente e deve sempre estar presente no ensino de forma criativa trazendo consigo desafios em nível adequado aos alunos que ao obter êxito sua auto eficácia é aumentada e passam a mostrar comportamentos mais complexos de explorar, manipular, pesquisar, persistir, indagar e procurar novos desafios”.

Em seguida, foi feito um calendário com os alunos, colocando que a última aula de todos os meses iria ser levado um jogo pedagógico envolvendo os conteúdos visto em sala, e assim foi: No primeiro mês (Agosto) no último de aula foi levado o jogo Twister matemático, que é um jogo físico, mas que a cada sorteio de (pés e mãos e cores) era feito uma pergunta matemática sobre o conteúdo visto no mês.

Em setembro jogo labirinto da tabuada, a qual foi pedido para que cada aluno baixasse no seu celular e alguns que não tinha foi usado os tablet da escola, nesse dia também foi levado alguns desafios matemáticos como o Sudoku, tabuleiro humano com questões matemáticas; já em outubro foi um quebra-cabeça com operações matemáticas e novembro o ludo matemático, um tabuleiro com algumas perguntas.

Depois de tudo, foi aplicado um questionário qualitativo para os alunos, a fim de saber o que eles acharam das aulas com jogos pedagógicos.

Resultados e discussões

Na EEM Prefeito Dário Campos Feijó, a aula com jogos matemáticos mostrou-se bastante eficaz, pois permitiu que muitos alunos aprendessem as operações e o questionário mostrou que eles aprendem mais quando se empolgam com a metodologia.

A seguir tem-se as imagens dos alunos na hora dos jogos:



Fonte: Própria autora

Os resultados obtidos mostram que o uso de jogos em sala de aula é um bom recurso para o ensino da Matemática, em diferentes momentos. Destaca-se ainda que o comportamento e a motivação dos alunos pode ser melhorados a parti da colaboração dos jogos.

Considerações finais

Pode-se afirmar que os jogos pedagógicos permitem que os discentes desenvolvessem o raciocínio nos conteúdos da matemática. Além disto, a empolgação e o pensar na hora do jogo contribuíram para a aprendizagem significativa dos alunos. Além das explicações nos jogos, na hora da explicação no quadro negro fez com que a participação do aluno melhorasse consideravelmente nas aulas. Percebeu-se também um maior interesse e segurança na realização das operações por parte dos alunos.

Referências

Dificuldades da Aprendizagem.

Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/dificuldades-da-aprendizagem-de-matematica-onde-esta-a-deficencia/>. Acesso: 23/11/19

FROTA, Maria Elza Soares da; SALES, Elaine Cristina do Nascimento Sousa; A Importância dos Materiais Didáticos como facilitadores no processo Ensino-Aprendizagem de Física. Martinópole – CE. Fevereiro/2019.

DARC, Larissa. 7 jogos virtuais de NOVA ESCOLA para ensinar matemática.

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4990/7-jogos-virtuais-de-nova-escola-para-ensinar-matematica>.

SILVA, R. S. da. E MARTINEZ, M. L. S. Dificuldades Na Matemática Básica: O Processo De Ensino-Aprendizagem Para A Vida – UFPEL.

Por que tantos alunos não conseguem tirar boas notas em exatas?

Disponível em: <https://www.superprof.com.br/blog/o-segredo-para-ser-um-estudante-aplicado-em-algebra/>

SANTOS, J. A.; FRANÇA, K. V. e SANTOS, L. S. B. Dificuldades na Aprendizagem de Matemática. São Paulo 2007.