

JOGOS E LUDICIDADE: RESSIGNIFICANDO O PROCESSO DE APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA

Vinicius Alencar Antunes Vieira¹, Orientadora: Juliani Palmeira Quadrelli Dutra

Escola GAPPE – Campo Grande MS

alencarvinicius765@gmail.com¹, prof.julianidutra@escolagappe.com.br

Área/Subárea: CET - Ciências Exatas e da Terra

Tipo de Pesquisa: Científica

Palavras-chave: Jogos. Matemática. Aprendizagem Significativa.

Introdução

No cenário educacional atual, tem crescido cada vez mais a busca por metodologias que facilitem e promovam a aprendizagem, além de estimular o interesse dos alunos pelos conteúdos do componente curricular. Nesse contexto, os jogos lúdicos são importantes ferramentas que podem revolucionar a metodologia de ensino trazendo, além de melhores resultados, significado para o ensino.

Os jogos têm o potencial de transformar o processo do aprendizado do aluno, tornando mais dinâmico e interessante. Os jogos estão inseridos em nosso contexto cultural e cada vez mais vem ganhando espaço nas escolas com os objetivos de motivar o aluno para a aprendizagem, tornar as aulas mais dinâmicas, desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade, a concentração e a autonomia, aumentando a socialização e as interações pessoais do educando. Ensinar matemática não é uma tarefa fácil, pois depende de muitos fatores, principalmente da motivação por parte do aluno, da autoconfiança, do pensamento independente, da criatividade, da organização do pensamento. Assim sendo, os professores têm buscado metodologias que possam contribuir para o alcance de seus objetivos. Ainda, levando em conta que um número considerável de alunos não têm muito interesse pela matemática, torna-se valiosa a contribuição dos jogos, na motivação, na aprendizagem e na fixação dos conteúdos. As atividades lúdicas são consideradas estratégias que estimulam o raciocínio e os jogos têm valor formativo no ensino da matemática, não apenas na estruturação do pensamento e do raciocínio dedutivo, mas também na aquisição de atitudes relacionadas ao cotidiano. Porém, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem vai orientar a atividade de modo que seus objetivos sejam alcançados. Os objetivos devem ser tais que os jogos não sejam somente uma distração, uma tentativa de tornar a aula de matemática mais agradável, um passatempo.

Metodologia

A metodologia de pesquisa baseia-se no levantamento de dados sobre o desempenho dos alunos em matemática em uma sala do 4º ano do Ensino Fundamental. Os dados foram

recolhidos por meio de provas e outras atividades avaliativas. Posteriormente, foram realizados estudos sobre a potencialidade de jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem dos conteúdos matemáticos. Com apoio da professora pedagoga regente da sala, foram selecionados quatro jogos como apoio à aprendizagem dos conteúdos, que segundo dados recolhidos pela plataforma de avaliação utilizada pela escola, apresentavam maior defasagem.

O assunto foi fundamentado por meio de pesquisa bibliográfica em artigos da base de dados Scielo. Todos os registros e análises estão disponíveis no diário de bordo e permitiram a abordagem sobre como ambientes de aula que oferecem os conteúdos em conjunto com jogos, podem ser mais eficientes para aprendizagem, principalmente entre crianças, alunos do 4º ano.

Resultados e Análise

A utilização de Jogos Matemáticos, em sala de aula, acende no aluno um encorajamento natural e uma ambição de desvendar caminhos que possam estabelecer relações entre situações reais e imaginárias, possibilitando ampliar seu raciocínio lógico e sua criatividade para a resolução de problemas. Este artigo objetivou sugerir uma proposta pedagógica para o processo de ensino e aprendizagem de Matemática na Educação Básica, por intermédio de quatro jogos matemáticos. O uso do lúdico como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem de Matemática é uma alternativa provável para diminuirmos as defasagens entre esta ciência e o dia-a-dia do aprendiz. Os Jogos Matemáticos têm um papel importante de propiciar as oportunidades para o aluno desenvolver métodos conceituais, raciocínio lógico, criatividade e, necessariamente, o pensamento matemático.

Considerações Finais

Com base nos dados do projeto de pesquisa, percebe-se que os jogos matemáticos são apresentados como práticas pedagógicas que se bem pensadas podem contribuir na

aprendizagem dos conteúdos dessa disciplina, permitindo ainda a potencialização de aspectos cognitivos do educando, tais como: criatividade, curiosidade, raciocínio lógico e confiança. Ainda, percebe-se que essa estratégia permite que os educandos estabeleçam relações entre os saberes abstratos-conceituais com a aplicabilidade, no mundo social e profissional. De modo que, os educandos conseguem identificar, em práticas do cotidiano, os conteúdos estudados em sala de aula, presentes em seus livros escolares. Além do mais, os jogos possibilitam aos educandos trabalharem em equipe, construírem hipóteses, buscarem suas teses e muitas vezes repensarem suas estratégias. Desse modo, o educador ao trabalhar com práticas pedagógicas que saiam da rotina quadro e caneta, em um contínuo processo de reflexão de suas práticas pedagógicas, é possível desenvolver atividades lúdicas e criativas, colaborando para uma possível desmistificação da ideia de que a Matemática é uma disciplina difícil e complicada, como também pode contribuir à aprendizagem de forma divertida e interativa

Referências

AMORIM, Heloyne Robeta EM. Do Cotidiano ao Contexto Escolar: limites e possibilidades de compreensão de conceitos implícitos no estudo das frações. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 3, p. 46-58, 2022.

D' AMBROSIO, Beatriz S. Como ensinar matemática hoje? Temas e Debates. SBEM. Ano II. N2. Brasília. 1989. P. 15-19.

DA SILVA, Luciano Martins. Jogos nas Aulas de Matemática: Novas Metodologias da Aprendizagem. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 3, p. 194-205, 2022.

DA SILVA, Robespierre Cocker Gomes et al. O Ato de Ensinar e o Ato de Aprender Matemática na Ótica do Professor Edel Alexandre Silva Pontes. Revista Psicologia & Saberes, v. 9, n. 16, p. 151-162, 2020.

APOIO



REALIZAÇÃO

