

APLICAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA EXECUÇÃO DO CONHECIMENTO PREVIO MATEMATICO

JOSIANA CARLA DA CUNHA SABINO ¹

RESUMO

APLICAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA EXECUÇÃO DO CONHECIMENTO PREVIO MATEMATICO SABINO, Josiana Carla da C. Sabino /josianacarlasabino@gmail.com/ Centro Universitário São Camilo COELHO, Bruno Fonseca/Centro Universitário São Camilo LEITE, Débora Martins/Centro Universitário São Camilo SALES, Mariana Gonçalves/Centro Universitário São Camilo GOMES, Gisele/Centro Universitário São Camilo TORRES, Herbert/Centro Universitário São Camilo

Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo O projeto de intervenção que ocorre na escola tem uma importância muito grande nesse processo de ensino aprendizagem. Uma das etapas é a justificativa, que é observar a turma, ou o grupo de alunos, e verificar algumas dificuldades dos alunos, onde se registra com anotações, onde se registra o problema detectado e o que se gostaria ou planeja fazer, para ajudar aqueles ou aqueles alunos, como solucionar ou apontar uma solução. E um método bem utilizando, mais por pessoas responsáveis pela intervenção, como estagiários, bolsistas de assistência contratados pela CAPS como o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) e hoje o RESIDENCIA PEDAGOGICA, ambos maravilhosos projeto do Governo, onde além de ajudar o aluno, o índice da escola, ajuda também ao próprio bolsista, futuro Professor a já se inserir e identificar como é vida dentro de uma Escola. O projeto de intervenção pedagógica, onde identificamos a cada dia quando utilizamos jogos para o ensino da matemática, sempre amplia o grau de compreensão do aluno. Por isso então foi desenvolvido com alunos do sexto e nono ano do ensino fundamental, alunos do terceiro ano do ensino médio da rede municipal e estadual de ensino, na cidade de Cachoeiro de Itapemirim - ES, ministrado e desenvolvido pelas Pibidianas (PIBID- Programa Institucional de Bolsa à Docência) do curso licenciatura do Centro Universitário São Camilo. Onde o Objetivo desse projeto foi e é trabalhar com os jogos lúdicos no ensino da matemática, no cotidiano presente na realidade da sala de aula. "É a atividade lúdica que alia desafio ao prazer, que deve predominar na maioria das atividades oferecidas (...), que estimulam a organização e construção do pensamento e a expressão de ideias" (RIZZO, 2001, p.32), tornando em diversão e prazeroso o ensino da matemática, minimizando o famoso "bicho papão" que é matemática interpretada e temida pela maioria

dos alunos. As atividades lúdicas compartilhadas através dos jogos, conduz a interação entre alunos, possibilitando o processo de aprendizagem e socialização. "Os jogos, especialmente aqueles em grupo, criam as condições necessárias, de cooperação mútua, de reciprocidade, essenciais à construção de soluções inteligentes. Propiciam e estimulam a criança a considerar pontos de vista diferentes do seu. (RIZZO,2001, p.43). Segundo Moysés (1997), entende tudo que já foi estudado, que as atividades ministradas através de grupos, ou seja, compartilhadas, ativa o desenvolvimento cognitivo e contribui para aquisição de conhecimento, possibilitando afetividade e a socialização entre alunos, professores e pais. Segundo Groenwald e Timm (2002), "A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido". Os jogos citados abaixo foram aplicados durante o ano letivo dos alunos discentes da rede municipal e estadual de Cachoeiro de Itapemirim, sendo dos 6º anos do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio. Verificou-se que no decorrer de cada projeto aplicado existiu uma evolução constante no conhecimento dos alunos. Ao elaborar cada jogo foram estabelecidos metas e objetivos a serem alcançados e certificou-se que todos foram alcançados com sucesso. A todo momento ouve-se a certeza que ao aplicar cada jogo, os interesses dos alunos foram maiores, não só os interesses, mas também a participação, o envolvimento e o conhecimento de todos, contribuindo assim para a vida estudantil dos mesmos. Com tudo o que foi apresentado e abordado, percebemos que os conteúdos matemáticos que são trabalhados de forma lúdica há uma maior absorção de entendimento e compreensão dos alunos. Esse método é muito recomendado para os estudantes que tem um nível maior de dificuldade de entendimento, apesar de ser pouco utilizado em sala de aula, os alunos bolsista do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) aos poucos está conseguindo adentrar com os projetos em sala de aula, e no reforço escolar. Os jogos permitem entendimento de forma mais clara, os alunos conseguem ver com outros olhos e revelam de forma mais clara (menos vergonhosa), as dúvidas que foram surgindo. Pois assim cria-se uma relação mais harmoniosa de alunos/professor onde a possibilita entre o espaço automaticamente nasce um vínculo maior. A intervenção pedagógica através de jogos nas aulas Matemática ou reforço escolar possibilitou que surgissem várias estratégias de ensino didático, onde facilitou bastante a compreensão do conteúdo estudado. Palavras-chave: Intervenção, Matemática, Jogos, Pibid Referências MOYSÉS, Lucia. APLICAÇÕES DE VYGOTSKY À EDUCAÇÃO DA MATEMÁTICA, Campinas: Papyrus, 1997.176p. RIZZO, Gilda. A CONSTRUÇÃO DO RACIOCÍNIO NA ESCOLA NATURAL. 3.ed.Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.442p.

Palavras-chave: .