

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ABORDAGEM LÚDICA NO QUE TANGE TEMAS TRANSVERSAIS**

Bruna Cristina da Silva Santos; Yonara das Neves da Silva Santos; Giovanna Evellyn de Sousa Jaques; Thainá Trindade Lisboa

*Universidade Federal do Pará Campus Castanhal/Email: pedcuncast@gmail.com*

### **Introdução**

O indivíduo ao iniciar seu processo educativo no ambiente escolar, se depara com uma gama de conhecimentos normativos que terá que somar aos já adquiridos no meio da família, amigos e entre outros meios sociais. Dentre esses conhecimentos, está o ensino da matemática a qual na maioria das vezes não é preferido entre os alunos, isto se deve ao método complexo de como a referida disciplina chega até aos alunos dos anos iniciais, muitas vezes com métodos tradicionais como a de “decorar a ordem dos números”, “escrever por repetidas vezes a tabuada” entre outros. Muitas vezes o planejamento adotada por parte do educador faz com que o gosto pela disciplina não seja gerado.

O planejamento para os anos iniciais do ensino fundamental deve ter como foco o processo de leitura e de escrita, além do ensino da matemática para tanto, a coordenação pedagógica pode centrar suas orientações na mediação em sala de aula entre professor e aluno, objetivando abordagens que melhor contemplem o ensino da disciplina, para que o educando não fique com medo da matemática como ocorre em algumas salas de aula no Brasil.

#### **Segundo o PCN**

{...}é importante que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares (p.25)

Contribuindo com que vem sendo esperado pelo PNC, o jogo se encontra por desempenhar uma função de extremo valor, “A palavra jogo, do latim joco, significa, etimologicamente, gracejo e zombaria, sendo empregada no lugar de ludus, que representa brinquedo, jogo, divertimento e passatempo (Grando, 1995 apud Cabral 2006, p. 19)”. Tem dentro do ambiente escolar um papel muito importante com relação a aprendizagem dos indivíduos, pois por meio do jogo o conhecimento torna-se mais prazeroso, mas significativo.

#### **Sendo que**

O uso dos Jogos no Ensino de Matemática pode ser considerado didaticamente como estratégia de ensino e também como tendência matemática. Sabe-se que há outras como: História da Matemática, a Etnomatemática, Modelagem, a Resolução de problemas, Tecnologias e Investigação; no entanto, optou-se pelo jogo como objeto desse estudo. A escolha se deu em função de se acreditar que ele seja um recurso que contribui, em diferentes dimensões, com o processo de ensino-aprendizagem (MELO et al, 2009, p.06)

Outro ponto importante a ser destacado no ensino da matemática além do uso de jogos lúdicos é importante envolver o cotidiano da criança, ou seja, o contexto social em que ela está inserida e os conhecimentos que cada criança traz de casa, do bairro onde mora etc. A matemática está presente em vários lugares como na feira, no supermercado, na taberna do bairro onde as crianças moram, sendo importante relacionar atividades a aspectos da vida cotidiana do aluno.

## **Metodologia**

O presente trabalho foi realizado por meio de leitura bibliográfica, buscando esclarecer sobre “a importância dos jogos no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental”, neste sentido o objetivo deste trabalho é avaliar uma abordagem eficaz para o ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental abordando atividades lúdicas como jogos educativos que possam desenvolver e facilitar o aprendizado por meio de números e raciocínio lógico dentro dos exemplos expostos dos tipos de jogos.

## **Resultados e discussão**

### **A importância do jogo no ambiente escolar**

O que observamos nesse contexto envolvendo a matemática é que pouco/nunca os professores utilizarem-se da ludicidade para auxiliar no processo de ensino aprendizagem, consequentemente o interesse dos alunos é mínimo.

Fazer uso de jogos e brincadeiras de cunho pedagógico que estimulem o aprendizado das crianças é muito importante para o seu desenvolvimento cognitivo,

Tendo em vista que essa interação através do brincar também pode ser chamada de educação, o papel do professor se torna fundamental neste processo, pois cabe a ele não somente produzir atividades de aprendizagem lúdicas matemáticas, mas também ter objetivos e consciência de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem do aluno, seja por intermédio de projetos ou de atividades concretas, pois é necessário que o professor se coloque como um pesquisador, aquele que busca, que enxerga novos caminhos, e não o que se põe estagnado sem conhecer as etapas do desenvolvimento cognitivo. (CANAL et al., 2013, p. 2).

Em vista do que a autora discorre acima, os benefícios obtidos por meio de atividades lúdicas não são apenas para os alunos, mas o professor como mediador do processo ensino aprendizagem, adquire para si conhecimentos até mesmo inéditos quando buscam novos métodos de ensino.

O jogo tem como foco no ambiente escolar o ensino e a aprendizagem, levando é claro em consideração o divertimento e a alegria dos alunos nos momentos das atividades, por meio do jogo o educando conseguira voltar uma atenção maior para o conteúdo a qual deve estudar, “conseguindo aprender de forma significativa (Moreira, 2013)”, desconsiderando por outro lado os estereótipos negativos que cercam o ensino de matemática.

Diante das questões apresentadas para o ensino da matemática, pode-se pensar em uma formação eficaz, visto que um ensino assim caracterizado e bem elaborado, beneficia uma formação capaz de responder às exigências da sociedade do conhecimento e do entendimento do aluno na visão escolar e social, ou seja, forma um aluno que consegue desenvolver suas afinidades sociais, pois o jogo aproxima as pessoas, fazendo com que elas mantenham uma interação durante o processo.

Tipos de jogos (Cabral, 2006, p.30).

✓ Jogos estratégicos;

São jogos que se baseiam no raciocínio lógico, onde existe uma denominação dentro da metodologia para objetivar a aprendizagem e que facilitam o pensamento livre da criança, onde podem pensar em questões e resolver de forma variadas, mas chegando a mesma resposta.

✓ Jogos de treinamento;

Os jogos que são utilizados quando o professor percebe que alguns alunos precisam de reforço num determinado conteúdo e quer substituir as cansativas listas de exercícios, neles, quase sempre o fator sorte exerce um papel preponderante e interfere nos resultados finais.

✓ Jogos geométricos;

São utilizados para ensinar ou treinar as formas geométricas, determinando as formas dos objetos ou figuras, deixando o aluno na maioria das vezes livre para construir ou criar as forma a parti do que foi ensinado.

Considerando não somente os aspectos lúdicos dos jogos (como suas regras e forma de funcionamentos), mas também os aspectos educativos como as interações que podem ser gerada por meio desse método educativo, podendo por meio destes (jogos pedagógicos) os indivíduos desenvolver aspectos como: companheirismo, respeito pelos uns pelos outros, honestidade e dialogo. Aspectos esse de extrema importância para formação desses educandos como cidadãos de direitos e deveres perante a sociedade, contribuindo para sua formação moral.

### **Temas transversais e sua abordagem lúdica**

O PCN aponta temas transversais como: ética, orientação sexual, meio ambiente dentre outros (p.26-27), esses temas podem ser trabalhados muito bem por meio de jogos educativos envolvendo a matemática, jogos esses promovendo a interação, o companheirismo e principalmente o respeito para com o outro, não esquecendo dos conteúdos sugeridos pela base nacional comum curricular para o ensino de matemática.

Os jogos comumente utilizados para promoção do que se espera no PCN, são os jogos em grupo, promovendo por meio da formação de equipe a interação com diferentes indivíduos e o respeito pela opinião do outro, como o que se espera nos conteúdos relacionados a ética

Valorizar a troca de experiências entre os alunos como forma de aprendizagem, promover o intercâmbio de ideias como fonte de aprendizagem, respeitar ele próprio o pensamento e a produção dos alunos e desenvolver um trabalho livre do preconceito de que Matemática é um conhecimento direcionado apenas para poucos indivíduos talentosos (PCN, p.26-27).

Por meio do jogo também podem ser trabalhadas questões relacionadas a sexualidade, colocando meninos e meninas como iguais, “Ao ensino de Matemática cabe fornecer os mesmos instrumentos de aprendizagem e de desenvolvimento de aptidões a todos, valorizando a igualdade de oportunidades sociais para homens e mulheres” (PCN, p.27). Podendo ser evidenciada essa igualdade de oportunidade por meio da estrutura encara por diferentes tipos de jogo.

### **Conclusões**

Mediante a elaboração desse trabalho, foi possível perceber a importância do jogo tanto no ensino de matemática como em outras áreas do ensino, pois o mesmo consegue promover

uma maior interação entre a turma e também nos mais diversos lugares, como também essa interação ocorre na relação aluno-professor, promovendo também uma melhora significativa na aprendizagem do educando, auxiliando a explanação de temas específicos da área de matemática e temas transversais, não deixando de lado o que realmente se quer alcançar com a utilização desse instrumento lúdico. Para tanto o jogo também é um elemento importante para se trabalhar com certa leveza conteúdos pesados, que muitas vezes são vistas como incômodos para os alunos, motivo pelo qual eles não consegue aprender determinado conteúdo.

### **Referências**

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.

CABRAL, Marcos Aurélio et al. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. 2006.

CANAL, D. C. et al. **O ensino da matemática nos anos iniciais numa perspectiva ludopedagógica**. In: VI Congresso Internacional de Ensino de Matemática-2013. [S.l.: s.n.], 2013.

MELO, S. A.; SARDINHA, M. O. B. **Jogos no ensino aprendizagem de matemática: uma estratégia para aulas mais dinâmicas**. Apucarana: Revista F@pciencia, v. 4, n. 2, p. 5- 15, 2009.

MOREIRA, M. A. **O que é afinal Aprendizagem Significativa?** Qurrriculum, La Laguna, Espanha, 2013.

Bruna Cristina da Silva Santos; Yonara das Neves da Silva Santos; Giovanna Evellyn de Sousa Jaques; Thainá Trindade Lisboa

*Universidade Federal do Pará Campus Castanhal/Email: pedcuncast@gmail.com*