



O USO DO JOGO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM MATEMÁTICA

Educação Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental
(EMEIAIEF) - 09

Maria Marcelina Freire de MDEIROS
Universidade Federal Rural de Pernambuco
marcelinafreire@hotmail.com

Valeska Maria dos Santos de SOUZA
Universidade Federal Rural de Pernambuco
valleskinha29@hotmail.com

Elayne Euriques de VASCONCELOS
Universidade Federal Rural de Pernambuco
elayneuriques@gmail.com

Introdução

Este trabalho foi elaborado a partir de uma proposta do PIBID e realizado com 25 alunos do 4º ano de uma Escola Municipal do Recife com o objetivo de investigar o uso de jogo sala de aula do Ensino Fundamental I. O uso de jogos para a aquisição do conhecimento matemático tornou-se uma atividade frequente na prática do professor contribuindo assim, para que o aluno desenvolva de espontânea as temáticas referentes à aprendizagem matemática. Parâmetros Curriculares Nacionais (1997): *“É importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver”*. (p. 49). Diante disso, podemos dizer que apesar do jogo ser uma atividade dinâmica é necessário que haja um planejamento para introduzir o jogo na sala de aula.

Métodos

O trabalho foi desenvolvido durante um mês, nas aulas de matemática. Primeiro foi feita uma sondagem envolvendo as quatro operações. Foi realizada aulas de reforço para os alunos com baixo grau de conhecimento das temáticas abordados. Em outro momento o jogo escolhido para explorar as operações fundamentais foi adaptado a partir do jogo baralho. O jogo era trabalhado após as aulas de matemáticas. Foi realizado atividades em grupo para trabalhar a troca de conhecimento e interação entre os alunos. No final do processo realizamos um novo teste para verificação de nível de aprendizagem dos alunos.

Resultados e discussão

O resultado do trabalho mostrou que os alunos não tinham o hábito de estudar com outros tipos de recursos sem ser os livros e cadernos. Vigotsky (1984) defende que os jogos são condutas que imitam as ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos substitutos. Dessa forma o jogo pode ser um recurso

que desperte o interesse do aluno durante as atividades de matemática. Smole (2006) afirma que no trabalho com jogos todos ganham: Ganha o professor que tem possibilidade de propor formas diferenciadas para os alunos aprenderem. Ganha o aluno porque fica envolvido por uma atividade que permite a ele mesmo controlar o tempo em que constrói noções e conceitos matemáticos. Notou-se, que os alunos não tinham costume de trabalhar em grupos, pois não aceitavam a opinião do outro o que gerava conflito na equipe, mas ao decorrer da atividade foram percebendo que precisava do outro para elaborar os jogos e assim ganhar a partida e passaram a respeitar a opinião do outro, os mais espertos ajudavam os mais fracos, analisavam e discutiam sobre o tipo da operação que formulavam. Dessa forma os alunos construíam o conhecimento matemático. No final foi realizado outro teste para verificar os avanços dos alunos.

Referências

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Matemáticas (BRASIL, 1997, p. 43). Nacionais. Brasília: MEC/SEF.

SMOLE, Kátia, DINIZ, Maria Ignez e MILANI, Estela. Jogo para 6º ao 9º anos. Cadernos do Mathema. Vol 2. Porto Alegre: Artmed, 2006.

VYGOTSKY, L.S. (1984). A formação social da mente. São Paulo: Livraria Martins Fontes.

Anexos:

