

RECURSOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE MATEMÁTICA DOS ANOS INICIAIS

Valdilene Mendes Nunes

Graduanda em Licenciatura Integrada em Educação em Ciências, Matemática e Linguagens

Faculdade de Educação em Matemática e Científica

Universidade Federal do Pará

[\(lenemn1992@gmail.com\)](mailto:lenemn1992@gmail.com)

Talita Carvalho Silva de Almeida

Doutora em Educação Matemática

Faculdade de Educação em Matemática e Científica

Universidade Federal do Pará

[\(talita_almeida@yahoo.com.br\)](mailto:talita_almeida@yahoo.com.br)

Resumo

O presente trabalho propõe apontar e compreender o papel das dinâmicas e jogos como um recurso dinamizador no processo de ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais, além de observar como esses recursos auxiliam o desenvolvimento dos conteúdos matemáticos curriculares da educação básica. A partir de um estudo bibliográfico, apresentamos os jogos e as dinâmicas como alguns dos caminhos possíveis a serem usados pelos professores em sala de aula no processo de construção de conhecimentos. Com o estudo, constatou-se que tais recursos possibilitam aos alunos uma interação social, o que acaba por motivá-los a aprender conteúdos matemáticos, aflorando a imaginação e consequentemente o desenvolvimento do pensamento matemático.

Palavras-chave: Aprendizagem Matemática. Dinâmicas. Jogos. Recursos didáticos

Introdução

Esta pesquisa surgiu mediante minha inquietação em investigar se as dinâmicas e jogos auxiliam a aprendizagem de Matemática nos anos iniciais. Inquietação essa que surgiu principalmente quando durante a minha formação acadêmica, no curso de Licenciatura Integrada em Educação em Ciências, Matemática e Linguagens (LIEMCL) na Universidade Federal do Pará (UFPA), foram realizadas apresentações de planos de aula envolvendo jogos e dinâmicas em aulas de Matemática, em que se traziam proposta de conteúdos matemáticos usando os recursos didáticos como auxiliares no desenvolvimento matemático do aluno. Digo isso, pois em sala, na universidade, ao fazer uso de tais recursos com meus colegas era notória a aprendizagem dos conteúdos, havendo

uma grande interação e participação na construção de conhecimentos matemáticos, o que sugere que com os alunos também pode ocorrer aprendizagens. Com isso, buscamos apontar e compreender o papel das dinâmicas e jogos como um recurso dinamizador no processo de ensino e aprendizagem de Matemática nos anos iniciais.

Compreendemos que a dinâmica nada mais é do que um processo de interação social, sendo assim o uso deste recurso no ambiente escolar pode contribuir com a interação social e formação escolar da criança, uma vez que esse dispositivo pedagógico promove a interação e o desenvolvimento de trabalho em equipe. Nesse sentido, pode se fazer necessário no decorrer das aulas de matemática, já que o trabalho em grupo pode promover aprendizagens e conseqüentemente o desenvolvimento psicológico. Dessa forma, concordamos com Perrenoud (2000, p. 56) quando diz que:

certas aprendizagens só ocorrem graças a interações sociais, seja porque se visa ao desenvolvimento de competências de comunicação ou de coordenação, seja porque a interação é indispensável para provocar aprendizagens que passem por conflitos cognitivos ou por formas de cooperação.

Sobre o jogo, compreendemos que se trata de um recurso metodológico que pode ser utilizado como um instrumento, facilitador no desenvolvimento de aprendizagem no ensino da matemática, pois a inserção de métodos que comumente não são desenvolvidos em sala de aula pode incentivar os alunos na construção de conhecimentos matemáticos. Desse modo;

ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente (SILVA, 2004).

Nessa perspectiva compreendemos que por intermédio do jogo o aluno passa a ter uma nova visão da matemática, diferente da maneira que normalmente é vista, como uma disciplina que apresenta aspectos laboriosos nos conteúdos matemáticos. Diante disso, os jogos proporcionam maior motivação no aluno, e também, uma visão da matemática diferenciada, com mais significados e mais chances de ser aprendida, o que pode levar o aluno a manifestar uma afeição pelas aulas.

Recursos Didáticos nos Anos iniciais

Os recursos didáticos como auxiliares no processo de ensino e aprendizagem possuem um papel muito importante na construção do conhecimento matemático, pois, ao serem apresentados como um recurso e trabalhado de forma natural nas aulas de matemática desenvolvem no ambiente escolar uma interação mútua entre aluno- aluno e aluno-professor, visto que não é algo imposto.

Por intermédio das dinâmicas e jogos o aluno consegue perceber ideias matemáticas enquanto jogam e interagem, por meio de seus usos suscita um interesse maior pela disciplina, ponderando que as atividades com o uso dos recursos didáticos ao serem elaboradas são desenvolvidas com um propósito, nesse caso, no sentido de construir o conhecimento e conseqüentemente gerar a aprendizagem.

Nos anos iniciais é comum o professor fazer uso do livro didático, porém com seu uso quase sempre não é possível perceber dinamização. Nesse caso, os livros não permitem desenvolver a dinamização na prática pelo fato dos professores se deterem fielmente a forma em que as atividades são apresentadas. Dessa maneira, seu ensino passa ter um caráter reprodutivo e repetitivo.

Na construção do conhecimento matemático o uso dos jogos insere o aluno num ambiente favorável à aprendizagem que permite aprender de uma forma mais dinâmica, auxiliando a obtenção do conhecimento. Sobre isso, Moura (1992, p. 47) diz que,

o jogo para ensinar Matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e, mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva a criança do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado.

Levando em consideração a concepção do autor compreendo que o uso de jogos na educação Matemática tende auxiliar a aquisição do conhecimento matemático, que geralmente é trabalhado nos anos iniciais de uma forma mecanicista. Sendo assim, o uso desse recurso didático, quando adequado, conduz a interação dos alunos com o conhecimento matemático, partindo de um “brincar” como um saber natural até um conhecimento mais elaborado, ou seja, conhecimento disciplinar.

Concordo também com Grando (2000, p. 21) quando diz que,

O paradigma educacional baseado em jogos destaca-se como ferramenta educacional pelos seus aspectos interativos, que proporcionam aos alunos a geração de novos problemas e de novas possibilidades de resolução, constituindo-se, dessa forma, em um suporte

metodológico que possibilita ao professor, educador-pesquisador, resgatar e compreender o raciocínio do aluno e, dessa maneira, obter referências necessárias para o pleno desenvolvimento de sua ação pedagógica (avaliação).

Nesse sentido, o aluno instrui-se de maneira natural sendo ativo no processo de construção do conhecimento matemático, que por intermédio do auxílio dos recursos, desenvolve habilidades que tornam o processo de aprendizagem significativo.

Considerações finais

Embasado nas pesquisas bibliográficas encontramos várias definições de jogos e dinâmicas, tendo em vista que a direção da pesquisa é determinada de acordo com o que se pretende trabalhar. Nessa perspectiva o trabalho desenvolvido considera a compreensão de argumentos, dispondo de dispositivos auxiliares no ensino e aprendizagem. Consideramos assim que por meio do uso dos recursos didáticos auxiliares na construção do conhecimento matemático o ensino tende a ser motivador, o que dessa forma possibilita uma aprendizagem mais apreciável.

Referências:

GRANDO, Regina Célia. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. **Tese** (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, SP: [s.n]. 2000

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. O jogo e a construção do conhecimento matemático. **Serie ideias**. 1992, n.10, São Paulo: FDE. p. 45-52. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p045-053_c.pdf. Acesso em: 20.09.2016.

PERRENOUD, Philippe. **10 Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SILVA, Mônica Soltau da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 3.ed. Campinas: Papirus, 2004.