

APRENDENDO MATEMÁTICA ATRAVÉS DOS JOGOS

1

SILVA, Joice Ribeiro Machado da¹
CAMILOTO, Eliana Cristina²**RESUMO**

Considerando os diversos embates acerca do ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental e as avaliações externas que apresentam resultados insatisfatórios nesta área, se faz necessário refletir quais encaminhamentos estão sendo realizados no cotidiano escolar. Nesse sentido, este trabalho bibliográfico tem como objetivo analisar a utilização de jogos como uma proposta viável para um efetivo ensino da matemática. Nossa hipótese é que por falta de base teórica adequada e por ter vivido experiências negativas com essa disciplina, o professor ensina de maneira mecanizada, deste modo utilizar os jogos para ensinar matemática é uma saída plausível para que ela seja vista como potencializadora do desenvolvimento do raciocínio lógico.

Palavras-chaves: Ensino-Aprendizagem; Metodologia; Resolução de Problemas.

ABSTRACT

Considering the several collisions concerning the teaching of the mathematics in the initial series of the fundamental teaching and the external evaluations that they present unsatisfactory results in this area, it is done necessary to contemplate which directions are being accomplished in the daily school. In that sense, this bibliographical work has as objective analyzes the use of games as a viable proposal for a cash teaching of the mathematics. Our hypothesis is that for lack of appropriate theoretical base and for having lived negative experiences with this subject, the teacher teaches in an automated way, this way to use the games to teach mathematics is a plausible exit for her it is seen as potentiating of the development of the logical reasoning.

Keywords: Teaching-learning; Methodology; Troubleshootings.

1. INTRODUÇÃO

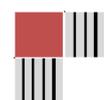
O ato de aprender é algo que faz parte da vida do ser humano, desde o momento em que nascemos até o findar de nossa existência, estamos participando desse processo de aprendizagem.

No decorrer deste processo, adquirimos conhecimentos que são imprescindíveis para a nossa vida e dentre eles, estão os conhecimentos lógico-matemáticos, saberes estes, que além de fazer parte do cotidiano das pessoas em todos os aspectos, nos instrumentaliza para a vida em sociedade; sociedade esta que requer dos indivíduos, o domínio de alguma habilidade matemática, para que os mesmos possam enfrentar os obstáculos encontrados para sua atuação nesta sociedade capitalista.

A matemática é de suma importância, bastante valorizada e sua utilização é com o propósito de facilitar a vida do indivíduo na sociedade, assim como afirma Neto

¹ Docente do curso de Pedagogia da Faculdade de Ensino Superior e Formação Integral - FAEF/ACEG – Garça – SP, Doutora em Educação da FCT – UNESP

² Acadêmica do curso de Pedagogia da FAHU/ACEG – Garça – SP, e-mail: elycamiloto@hotmail.com



(1994, p. 7) “a matemática foi inventada e vem sendo desenvolvida pelo homem em função de necessidades sociais”.

Além das atividades cotidianas, a matemática faz-se presente em todos os currículos perpassando todos os níveis de ensino: a educação infantil, o ensino fundamental, o ensino médio e a ensino superior. No entanto, o trabalho metodológico mostra-se falho principalmente em sua base, ou seja, na educação básica ocasionando em muitas crianças a dificuldades em aprender os conhecimentos lógico-matemáticos, gerando assim, aversão e pouca simpatia frente a este conhecimento. O resultado dessa prática causa estranheza aos estudantes que passam a considerar a matemática algo impossível de se aprender.

No entanto, crenças são atribuídas frente as dificuldades em adquirir estes conhecimentos, conforme declara Starepravo (2009, p.12):

Há quem atribua isso ao fato de se tratar de uma disciplina que já tem “fama” de ser difícil, de ser o grande “bicho-papão” da vida escolar. Há uma certa crença, entre alunos e professores, de que aprender Matemática é privilégio de alguns, aqueles que têm facilidades com os números, com as deduções lógicas.

Aprender matemática pode ser considerada uma tarefa difícil quando ensinada de maneira equivocada. Como educadores, devemos estimular instigar e proporcionar o alcance dessa aprendizagem aos alunos. Entretanto, este trabalho torna-se complexo quando os próprios professores a consideram complicada. Conforme aponta Starepravo (2009, p.12), este sentimento ocorre nos professores devido as frequentes recordações de ansiedade, medo e castigo que os mesmos possuem sobre as aulas, assim como as lembranças da tabuada.

Recordações e sentimentos que impossibilitam ou bloqueiam o ensino-aprendizagem da Matemática, que precisam ser superados e até mesmo eliminados, através de atitudes, procedimentos e adotando uma postura diferente por parte do professor em sala de aula e em sua prática pedagógica.

2. PROPOSTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

Verifica-se a necessidade de um trabalho que auxilie os educadores, na prática pedagógica frente ao ensino da matemática, embasado na significância do cotidiano do educando e no sentido do por que e para quê ensinar os conhecimentos lógico-



matemáticos, a fim de que desmistifiquem a “fama” desta disciplina de ser difícil chata e sem prazer.

Sob este aspecto, observamos a importância dos jogos e seus diversos recursos que possibilitam o ensino-aprendizagem da matemática. Sendo assim, Dante (1998) afirma que “é preciso desenvolver no aluno a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem em seu dia a dia, na escola ou fora dela” (p.11).

Isso significa dizer que precisamos encontrar formas para ensinar matemática de uma maneira que a criança possa aprender através de seu raciocínio resolver os seus problemas. Optar, portanto, pela estratégia de resolução de problema é uma maneira eficaz de conduzir as atividades com jogos, já que estes por sua vez, torna-se um campo fértil para o estudante aprender a pensar.

Toda situação que um jogo está envolvido, requer por parte do estudante e do professor uma série de ações a fim de que se possa viabilizar a aprendizagem: organizar o local a ser usado, estabelecer regras para jogar e elencar os materiais necessários para o jogo são alguns exemplos fundamentais para o bom sucesso da atividade. Além disso, o mediador pode diversificar o encaminhamento das atividades, ora fazendo grupos e escolhendo seus componentes, ora deixando as crianças escolherem, ora jogando todos juntos. Enfim, quanto mais o professor variar as atividades mais contribuições ele traz para as crianças que aprendem ainda a conviver e a respeitar regras.

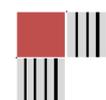
Dessa forma, ressaltamos que o trabalho com jogos deve ser considerado relevante e como um instrumento que possibilite a aprendizagem do aluno, de maneira a colocá-los frente à situações-problemas constituídas como desafios.

Nesse sentido, há diversos tipos de jogos que o professor pode utilizar para desenvolver diversos conceitos matemáticos: jogos de sorte ou azar, adivinhas, charadas, problemas não convencionais.

Tais apresentações demonstram a importância que os jogos exercem nas aprendizagens dos alunos através da resolução de problemas, tendo este, um papel importante na construção de conhecimentos matemáticos.

Diante disso, Dante (1998, p. 13) argumenta que:

Uma aula de Matemática onde os alunos, incentivados e orientados pelo professor, trabalhem de modo ativo, individualmente ou em pequenos grupos,



na aventura de buscar a solução de um problema que os desafia, é mais dinâmica e motivadora.

4

Assim sendo, além de possibilitar avanços cognitivos, os jogos também propiciam aos alunos desenvolvimento de sua autonomia e conquistas sociais, de acordo com Starepravo (2009, p. 19):

[...] os desafios apresentados pelos jogos vão além do âmbito intelectual, relacionado diretamente ao dito “conteúdo escolar”, pois ao trabalhar com jogos, as crianças deparam com regras e envolvem-se em conflitos, uma vez que não estão sozinhas, mas em grupos ou equipes de jogadores. Tais conflitos são excelentes oportunidades também para alcançar conquistas sociais e desenvolver a autonomia.

Entretanto, precisamos considerar que de fato, os jogos provocam desafios e promovem o desenvolvimento nos alunos, quando usados com objetivos e não como atividades extras. É preciso uma mudança na nossa concepção quanto ao trabalho com jogos na escola, de maneira que sejam vistos como instrumentos importantes e integrantes nas aulas de Matemática.

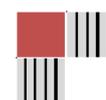
Ao consideramos essa relevância, poderemos romper com práticas mecanizadas, sem sentido e de repetição para o ensino da matemática, tão presentes em muitas situações escolares e contribuir de fato com uma aprendizagem eficaz formando o estudante para resolver qualquer situação que ocorrer em sua vida.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda é comum nas escolas, educadores que ensinam matemática na crença clássica através da memorização e repetição, pois desconhecem uma aprendizagem com significado baseada na crença contemporânea. Cabe ao educador, uma postura diferenciada em sala de aula no trabalho com jogos, utilizando-o como parte de seu projeto de ensino, em que possui uma intencionalidade.

É preciso ensinar Matemática de maneira que os alunos possam usá-la em seu cotidiano e que sejam capazes de resolverem conflitos. O professor, sendo este um mediador, deverá promover desafios através das situações-problemas com os jogos.

Desta forma, os estudantes poderão encontrar meios adequados para aprender através dos jogos, já que estes são potencializadores de aprendizagens, na medida em



que, atuam entre o concreto e lúdico. Estes atributos são indispensáveis para as crianças aprendem brincando. Desconsiderar tais pressupostos é impedir que elas encontrem significado nos conceitos matemáticos.

5

4. REFERÊNCIAS

DANTE, Luis Roberto. **Didática da resolução de problemas de Matemática: 1ª a 5ª séries**. 11.ed. São Paulo: 1998.

NETO, Ernesto Rosa. **Didática da Matemática**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1994.

STAREPRAVO, Ana Ruth. **Mundo das ideias: jogando com a Matemática, números e operações**. Curitiba: Aymar, 2009.

