

JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: NOVOS SENTIDOS NO ATO DE ENSINAR E APRENDER

Alexandre Gomes Soares, Prefeitura de Belo Horizonte,
alexandre.g.soares@edu.pbh.gov.br

Maria do Carmo Alecrim Ramos, Prefeitura de Belo Horizonte,
mcaro.ramos@edu.pbh.gov.br

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência da utilização de jogos na disciplina de Matemática em uma turma do 5º Ano do Ensino Fundamental, numa escola pública da Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte. O referencial teórico permeia a produção de Caldeira e Zaidan (2010), Smole, Diniz e Cândido (2007). A metodologia utilizada é a exploratória. A utilização de jogos na Educação Básica denota um recurso necessário no processo de ensino e aprendizagem, pois permite compreender o conhecimento matemático por outros olhares e, assim, favorece o desenvolvimento de várias habilidades e competências.

Palavras-chave

Jogos. Prática pedagógica. Estudantes. Ensino Fundamental. Escola Pública.

Introdução

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência da utilização de jogos na disciplina de Matemática em uma turma do 5º Ano do Ensino Fundamental, numa escola pública da Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte.

A prática pedagógica realizada no 5º ano teve como objetivo geral efetuar adições e cálculos de forma mental numa perspectiva na qual os estudantes pudessem ser protagonistas da sua aprendizagem. Compreendemos como prática pedagógica

[...] uma prática social complexa, acontece em diferentes espaços/tempos da escola, no cotidiano de professores e alunos nela envolvidos e, de modo especial, na sala de aula, mediada pela interação professor-aluno-conhecimento. Nela estão imbricados, simultaneamente, elementos particulares e gerais. Os aspectos particulares dizem respeito: ao docente – sua experiência, sua corporeidade, sua formação, condições de trabalho e escolhas profissionais; aos demais profissionais da escola – suas experiências e formação e, também, suas ações segundo o posto profissional que ocupam; ao discente – sua idade, corporeidade e sua condição sociocultural; ao currículo; ao projeto político-pedagógico da escola; ao espaço escolar – suas condições materiais e organização; à comunidade em que a escola se insere e às condições locais. (CALDEIRA, ZAIDAN, 2010, p. 2)

Diante desta reflexão, compreendemos que o ensino de Matemática para estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental requer uma organização pedagógica e uma seleção curricular que favoreça o desenvolvimento das habilidades e competências dos estudantes. Essas dimensões precisam estar relacionadas com a identificação do perfil de aprendizagem dos estudantes, a reflexão da prática docente e a escuta qualificada das interações dos alunos na diversidade da sala de aula.

A professora responsável pela turma da experiência aqui relatada participou de uma formação desenvolvida pelo Núcleo de Educação Matemática (Ed-Mat) da Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, em 2008. Essa formação era composta por professores da Rede Municipal de Belo Horizonte que tinha como principal objetivo levar ao professor a reflexão sobre o fazer matemático, auxiliando-os na utilização de metodologias de ensino que pudessem dar sentido significativo à Matemática na vivência do educando.

A proposta do Curso buscou motivar o trabalho em Matemática de uma forma mais lúdica e próxima dos estudantes. A partir deste princípio, ao longo dos anos da sua atuação profissional, a docente tem buscado associar e introduzir jogos e brincadeiras às aulas. Por meio destes encontros no Ed-Mat, foram apresentados os Cadernos de Educação Matemática onde um dos temas era “Jogando com a Matemática”, o qual foi usado para o projeto desenvolvido para o 2º Festival de Vídeos de Práticas de Ensino de Matemática do CAEM-IME-USP.

O jogo exemplificado no Caderno de Educação Matemática escolhido para trabalhar foi o “Três-em-linha”. Na percepção da docente, este jogo seria mais viável para suas turmas do 5º ano, pois estávamos iniciando o ano letivo com muitos desafios, no período pós-pandêmico e que demandava pensar quais competências e habilidades seriam prioridades nesta retomada das aulas presenciais, sendo o trabalho com jogos uma forma de motivá-los e envolvê-los mais nas aulas de Matemática.

O objetivo principal do "Três-em-linha" é desenvolver o cálculo mental, com a perspectiva de memorização de fatos básicos da multiplicação, mas, no caso do que foi desenvolvido em sala, foi enfatizado o trabalho com a adição de números de duas ordens.

As possibilidades do uso dos jogos no ensino de Matemática são muitas, dentre elas: propiciar uma maior interação entre os alunos, auxiliar no desenvolvimento de habilidades de se trabalhar em equipe, desenvolver estratégias e raciocínio matemático (lógico e outros), propiciar também um aprendizado mais prazeroso e atrativo.

Concordamos com a percepção das autoras Smole, Diniz e Cândido (2007) na qual o jogo propicia o desenvolvimento do espírito construtivo, o despertar da imaginação, o desenvolvimento da capacidade de sistematização e abstração, o despertar da interação social.

Ao se trabalhar com jogos em sala de aula, surgem muitos desafios que podem ser superados à medida que os alunos vão adquirindo uma certa rotina de ensino e aprendizagem.

A origem da construção do jogo no formato adaptado para a experiência é de fácil construção. A materialidade utilizada para a confecção do jogo é em folhas de papel A4 com números. A sala pode ser organizada em grupos de 4 estudantes, sendo duas duplas pensando em conjunto. Cada estudante terá a chance de pensar com sua dupla ou de forma individual a partir das escolhas dos números e realizar a adição. A turma é orientada inicialmente sobre as regras e objetivo do jogo e após essas orientações, são formadas duas equipes para cada cartela conforme Figura 1.



Figura 1: Organização da turma para o jogo “Três-em-linha”

Fonte: Acervo dos autores

Diante da proposta pedagógica, notou-se que o uso pedagógico dos jogos na escola tem apresentado um resultado bastante significativo na aprendizagem dos estudantes, com envolvimento e participação ativa de todos (Figura 2).

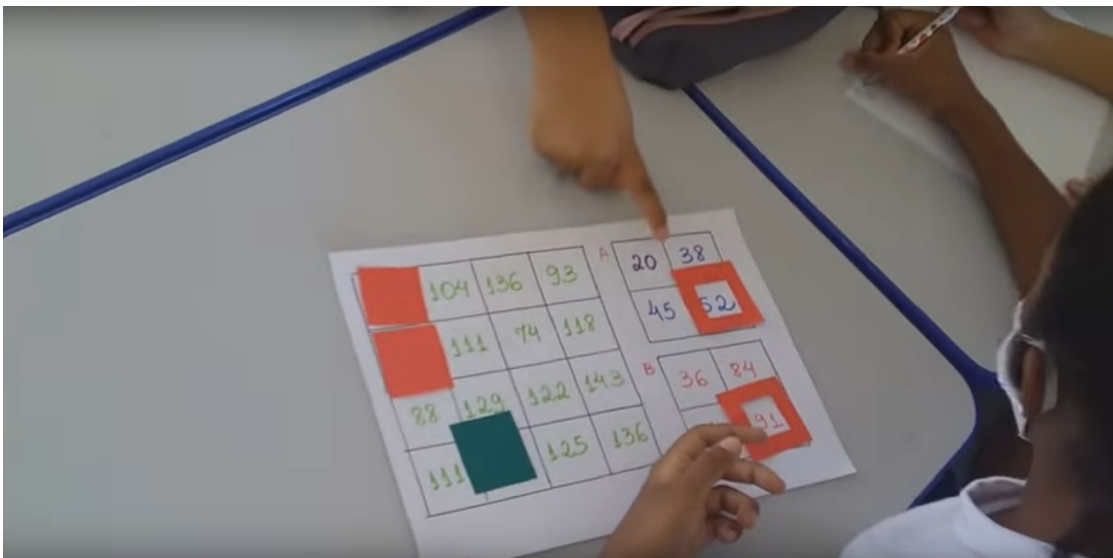


Figura 2: Estudantes jogando na aula de Matemática

Fonte: Acervo dos autores

Acredita-se que o trabalho com jogos nas aulas de Matemática, na perspectiva metodológica da resolução de problemas, auxilia o desenvolvimento de habilidades, pois possibilita a busca de suposições, a reflexão, a tomada de decisões, a argumentação e a organização, mobilizando aquilo que chamamos de raciocínio matemático.

O vídeo do Festival VPDM traz uma síntese da experiência com uma turma de 5º ano e pretende ilustrar os principais aspectos de uma prática motivadora e que contou com a participação ativa dos estudantes.

Referências

CALDEIRA, A.M.S.; ZAIDAN, S. Prática pedagógica. In: D. A. OLIVEIRA; A. M. C. DUARTE.; L. M. F. VIEIRA. **DICIONÁRIO:** trabalho, profissão e condição docente. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. CDROM.

PREFEITURA DE BELO HORIZONTE. **Cadernos de Educação Matemática** – Ensino Fundamental. VOLUME 1 – JOGANDO COM A MATEMÁTICA. Belo Horizonte: SME, 2008.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. **Cadernos do Mathema** – jogos de matemática de 1º a 5º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.