

O LÚDICO NA MATEMÁTICA: REFLEXÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA COM UMA TURMA DE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO**
Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Clécia de Paula Alves¹
Claudiane Maria de Oliveira²
Márcia Maria Pereira Ávila³

RESUMO

Considerando-se a presença da matemática em nossas vidas, e a complicada relação que a maioria dos alunos, mantêm com os conteúdos que envolvem essa disciplina. Levantou-se o questionamento: O fracasso escolar da aprendizagem de conteúdos matemáticos pode estar envolvido com a utilização de práticas pedagógicas alicerçadas em metodologias baseadas na memorização e na repetição? Acreditando-se no potencial de atividades lúdicas, como os jogos, para auxiliar na aprendizagem de conteúdos matemáticos. Realizou-se uma pesquisa qualitativa, exploratória, baseada em um estudo de campo, com visita as fontes bibliográficas, que objetivou, investigar e refletir sobre o potencial da utilização de práticas pedagógicas lúdicas: jogos e brincadeiras, como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos matemáticos, através do "Jogo da Matemática" - uma atividade em equipe, envolvendo a resolução das quatro operações básicas com números inteiros, adoção de materiais concretos e socialização de estratégias - que ocorreu em outubro de 2018, em uma escola municipal de Guaxupé - MG, com a participação de 22 alunos do 2º ano do ensino fundamental. Constatou estímulos no agir coletivamente, auxiliando no processo de compreensão dos conteúdos matemáticos através da troca de experiências, promovendo maior empatia, interação, autonomia e confiança, descomplicando a relação dos alunos com matemática, podendo diminuir traumas e o fracasso escolar.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Educação. Matemática.

1 INTRODUÇÃO

Mesmo na constante presença da matemática em nossos cotidianos, o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos matemáticos tem se constituído em um constante desafio para os envolvidos, professores e alunos, especialmente nos anos iniciais, momento em que os alunos estão construindo o pensamento lógico e apresentam dificuldade em estabelecer conexões.

Essa relação tem instigado reflexões, busca por soluções que ajudem os alunos, facilitando o processo de compreensão desses conhecimentos, a fim de evitar traumas e defasagens, o que se constitui num fator para romper com o fracasso escolar presenciado atualmente em no país.

Segundo os PCNs, o ensino de matemática, deve se adequar e oferecer sua contribuição à medida que forem adotadas metodologias que priorizem a criação de

¹Graduanda do Curso de Pedagogia. IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. Licenciada em Ciências Biológicas. IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho.

²Tutora do Curso de Pedagogia. IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho.

³Tutora do Curso de Pedagogia. IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho.

estratégias, a comprovação, a justificativa, a argumentação, o espírito crítico e favoreçam a criatividade, o trabalho coletivo, a iniciativa pessoal e a autonomia decorrente do aumento da confiança na própria capacidade de conhecer e enfrentar desafios (BRASIL, 1997).

Acreditando no potencial da utilização de práticas pedagógicas lúdicas para despertar nos alunos motivação e facilitar aprendizagem matemática, desenvolveu-se um jogo em equipe, com alunos de uma turma do 2º ano do ensino fundamental, envolvendo a resolução das quatro operações básicas com números inteiros e utilização de material concreto. Visando investigar e refletir sobre a utilização de jogos e brincadeiras, como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos matemáticos. Entre outros objetivos, buscou-se desenvolver, aplicar e avaliar o potencial pedagógico do jogo matemático, a partir das observações obtidas durante prática, reflexões pautadas em literaturase em vivências obtidas na formação.

Os PCNscitam os jogos, elencando entre os seus aspectos importantes, o desafio que eles despertam no aluno, causando interesse e satisfação. Avaliando ser relevante que os jogos sejam incorporados as práticas escolares, cabendo ao docente analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 2001).

2 METODOLOGIA

A investigação aconteceu a partir da disciplina de PCC do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFSULDEMINAS, campus Muzambinho e realizou-se através de abordagem qualitativa, revisão bibliográfica para fundamentação teórica, seguida de pesquisa exploratória em estudo de campo, por meio da atividade “O Jogo da Matemática”, executada em outubro de 2018 na cidade de Guaxupé-MG, na Escola Municipal Elias José, com 22 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental I e duração de 2 horas.

O desenvolvimento do trabalho se deu em duas etapas: apresentação da proposta à direção da escola e realização do jogo com os alunos, após autorização da direção e agendamento com a docente.

A prática em sala de aula inicialmente aconteceu conforme a rotina diária da turma. Após essas atividades rotineiras, com os alunos sentados em roda no chão, explicou-se objetivo da proposta: apresentar e realizar um jogo em equipe envolvendo as quatro operações com números inteiros, bem como, sugerir e escolher um nome para o jogo. Então, antes de iniciar a brincadeira, alunos elegeram o nome: “Jogo da Matemática”.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As observaçõesfeitas durante o jogo, permitiram notar que a proposta de trabalhar as operações básicas da matemática com números naturais inteiros de maneira lúdica, gerou envolvimento e motivação nos alunos. Após a participação das primeiras duplas no Jogo da Matemática, evidenciou-se uma maior desenvoltura dos discentes com a brincadeira, apresentando aumento no empenho e confiança ao tentar resolver as operações. Fatos verificados a partir da observação em campo, dos relatos espontâneos dos próprios alunos e da professora regente.

As dificuldades de aprendizagem puderam ser observadas durante a resolução da operações, expostas a partir da socialização da estratégia utilizadas para obter o resultado, e puderam ser compreendidas e sanadas pela docente. Nesse processo, foram utilizados, a reconstrução do processo mental feito pelo aluno, a fim de compreender o ponto a ser retomado e explicado através da utilização da lousa, materiais concretos (desenho no quadro, palitos de madeira, canudos, dedos) e explicação oral.

Fora o fator lúdico atribuído ao jogo, avalia-se que o sucesso da atividade, também se deva ao fato de permitir aos alunos assumirem o papel central no processo de aprendizagem, porque foram convidados a participar de forma ativa de todas as etapas do jogo, desde o

início - ao sugerirem e escolherem através de votação o nome do jogo, ao definirem e escreverem papel os números escolhidos por eles, ao indicarem e escolherem os nomes das equipes, e, finalmente, por terem oportunidade de exporem suas ideias e estratégias aos colegas, exercitando sua autoconfiança, contribuindo para a reflexão e aprendizado coletivo.

É imprescindível que o docente sempre reflita e analise sobre práticas pedagógicas, ponderando que essas podem ser aperfeiçoadas, avaliando os objetivos, o público, seu nível de aprendizagem e suas particularidades.

CONCLUSÃO

“O Jogo da Matemática”, mostrou-se como uma valiosa estratégia, confirmando a hipótese inicial de que adotar atividades lúdicas – brincadeiras e jogos – durante as aulas de matemática, tem o potencial de facilitar compreensão e promover a aprendizagem significativa desses conteúdos. Compreendeu-se que essa percepção de complexidade vinculada à matemática, tem relação com a utilização de práticas pedagógicas alicerçadas em metodologias que privilegiam a memorização e repetição, e que, normalmente, podem resultar em desinteresse, dificuldades e traumas à um número considerável de alunos, motivando o fracasso escolar da aprendizagem de conteúdos matemáticos.

O jogo tem o poder de possibilitar o exercício da autonomia, da ludicidade, das práticas coletivas e da socialização, bem como, do envolvimento com desafios e solução de problemas, assinalando também a importância da utilização de materiais pedagógicos concretos como suporte no processo de desenvolvimento do raciocínio lógico e ensino-aprendizagem das quatro operações básicas da matemática nos anos iniciais.

Mesmo na presença de bons resultados, é essencial que práticas como essa sejam planejadas, testadas com antecedência e que o educador predetermine quais serão os objetivos a serem atingidos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: matemática. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf> Acesso em: 04 de abr. 2020

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: matemática. 3. ed. Brasília: A Secretaria, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/sef2001.pdf>
Acesso em: 06 abr. 2020