



JOGOS MATEMÁTICOS EM SALA DE AULA: UMA ESTRATÉGIA DO PIBID IFSP ARARAQUARA EM 2017

LETÍCIA GOMES PUIN¹, IARA DA SILVA², VITÓRIA LIGABÔ AROCA³, MARCOS VINICIUS
FERREIRA FERNANDES⁴

¹ Graduando em Licenciatura em Matemática, Bolsista PIBID, IFSP Câmpus Araraquara, leticiagomespuin@gmail.com

² Graduando em Licenciatura em Matemática, Bolsista PIBID, IFSP Câmpus Araraquara, iasilva33@hotmail.com

³ Graduando em Licenciatura em Matemática, Bolsista PIBID, IFSP Câmpus Araraquara, viviligabo@hotmail.com

⁴ Licenciado em Matemática, Docente e Coordenador PIBID, IFSP Câmpus Araraquara, marcos.fernandes@ifsp.edu.br

ÁREA DE CONHECIMENTO: 7.07.08.05-3 Ensino e Aprendizagem na Sala de Aula

RESUMO: A verdadeira educação é aquela em que o aluno aprende através de atividades que desenvolvem suas capacidades motoras e de raciocínio, que instiga a busca pela aprendizagem e pelo conhecimento novo. Porém, levando em consideração o tempo a ser trabalhado cada assunto e o alto número de discentes em uma sala de aula, trabalhar com esse processo de aprendizagem torna-se uma tarefa bastante difícil. Com isso os jogos matemáticos começaram a ganhar espaço nas salas de aulas, criando um elo entre aluno, professor e aprendizagem; contribuindo para a formação destes de forma divertida, educativa e contextualizada. O objetivo do projeto é levar isso para o ambiente das escolas conveniadas com o PIBID IFSP na cidade de Araraquara/SP.

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem; jogos matemáticos; raciocínio.

INTRODUÇÃO

Com este trabalho pretendemos despertar o interesse dos alunos com a maneira diferenciada de se entender a matemática, mais agradável e muitas vezes até mais fácil. Barbosa e Carvalho (2009) argumentam que,

Dentro da resolução de problemas, a introdução de jogos como estratégia de ensino-aprendizagem na sala de aula é um recurso pedagógico que apresenta excelentes resultados, pois cria situações que permitem ao aluno desenvolver métodos de resolução de problemas, estimula a sua criatividade num ambiente desafiador e ao mesmo tempo gerador de motivação, que é um dos grandes desafios ao professor que procura dar significado aos conteúdos desenvolvidos (2009, p.2).

Outro ponto importante é o desprezo pela Matemática que é observado nas escolas nas quais se pretende aplicar as atividades e nas demais presenciadas até hoje. A maioria dos alunos não consegue associar o conteúdo que aprendido na escola com situações do cotidiano, por isso acabam não gostando e não conseguindo aprender. Pasdiora (2008) aborda esse ponto em seu trabalho quando afirma,

Muito se discute atualmente sobre como ensinar matemática de forma eficaz e significativa. Este é, sem dúvida, o grande desafio dos professores preocupados com uma educação de qualidade. Muitas vezes os conteúdos ensinados não fazem sentido para o aluno. Criou-se um “saber escolar” distante do “mundo real” em que os alunos vivem e trabalham. Além disso, a forma como os conteúdos são apresentados não atrai a atenção e o interesse do educando, pelo contrário, provoca nele uma “aversão” pelo estudo da matemática (2008, p.3).

Neste contexto, a proposta é de auxiliar no aprendizado de diferentes assuntos relacionados à matemática, de forma que se possa ensinar a partir de jogos essa disciplina, tornando-a algo legal e interessante, já que o método utilizado está presente na vida dos alunos como uma atividade de recreação e passatempo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A dificuldade na aprendizagem da matemática é clara nas escolas públicas e privadas do Brasil, sendo esta a matéria mais temida pelos alunos. Não se sabe ao certo onde está o erro quando tal matéria é ensinada e não entendida, mas o objetivo desse trabalho é tentar minimizar o sofrimento dos alunos e fazer com que fique mais interessante prestar atenção nas aulas e no conteúdo ministrado.

Um dos problemas mais decorrentes é a preocupação dos professores no cumprimento de todo o conteúdo que deve ser desenvolvido no ano letivo e não com a aprendizagem de seus alunos, como aponta Marcos Aurélio (2006) em seu trabalho,

Nas escolas, pode-se notar uma preocupação em relação à quantidade de conteúdos a serem trabalhados, no pensamento de muitos professores, o aluno só apreende se resolver uma grande quantidade de exercícios. Pensando desta maneira, a quantidade de conteúdo trabalhado é a prioridade de sua ação pedagógica, ao invés da aprendizagem dos alunos (2006, p.12).

O objetivo desse trabalho é trazer aos alunos uma forma mais agradável de aprender a matemática, mais divertida e interativa. Os jogos vão fazer com que a interação da sala com seu professor saia daquela rotina tradicional e passe a ser mais interessante, como aborda Priscila Baumgartel (2016),

Os jogos inseridos no contexto escolar propiciam o desenvolvimento de habilidades, bem como auxiliam no processo de aprendizagem de conceitos matemáticos, permitindo um caminho de construção do conhecimento que vai da imaginação à abstração de ideias, mediadas pela resolução de problemas (2016, p.7).

Frente a esse cenário, espera-se despertar um maior interesse nesta disciplina e acabar de uma vez por todas com a má fama que ela tem tido por todos esses anos, tornando-a agradável.

METODOLOGIA

Faremos a seleção de diferentes jogos matemáticos para ensinarmos diversos assuntos dessa disciplina. Em dias marcados anteriormente aplicaremos a atividade nas 3 escolas conveniadas ao projeto do PIBID, IFSP Campus Araraquara, sendo elas “E.E João Pires de Camargo”, “E.M.E.F Rafael de Medina” e “E.M.E.F Olga Ferreira Campos”, sob orientação das supervisoras representantes das respectivas escolas. Ao final da aplicação de cada atividade nas escolas, pretendemos, por meio de questionários, saber a opinião dos alunos sobre a eficácia da utilização dos jogos no ensino da matemática. Os jogos aplicados envolverão operações básicas, frações, divisibilidade entre outros assuntos.

CONCLUSÕES

Com o projeto, pretendemos discutir sobre uma nova metodologia a ser utilizada dentro da sala de aula, para auxiliar os professores e propor aplicações diferenciadas a fim de motivar e despertar o interesse dos alunos. As atividades irão ser aplicadas a partir do mês de outubro de 2017, sendo que os jogos e atividades já estão sendo preparados desde o mês de junho com a colaboração dos bolsistas, coordenadores e supervisoras envolvidos no projeto.

REFERÊNCIAS

AURÉLIO, Marcos. **A utilização de jogos no ensino da matemática**. Florianópolis – SC, 2006.

BARBOSA, Sandra Lucia Piola; CARVALHO, Túlio Oliveira de. **Jogos Matemáticos como Metodologia de Ensino Aprendizagem das Operações com Números Inteiros**. Londrina – PR, 2009.

BAUMGARTEL, Priscila. **O uso de jogos como metodologia de ensino da matemática**. Curitiba – PR, 2016.

PASDIORA, Neusa Mara Wanderlinde Leineker. **Jogos e Matemática: Uma proposta de trabalho para ensino médio**. Lapa – PR, 2008.