

II SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UNILAB

“Práticas Locais, Saberes Globais”

I ENCONTRO DE PRÁTICAS DOCENTES E DISCENTES

II ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

II ENCONTRO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

III ENCONTRO DE EXTENSÃO, ARTE E CULTURA

IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO CINTÍFICA

I ENCONTRO DE PÓS-GRADUAÇÃO

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DE APRIMORAMENTO DA
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA PARA OS ALUNOS 3º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL CARLITO JACÓ**

**Márcia Rodrigues da Silva¹; Marília Késsia dos Santos Souza²; Fabrício Maia de
Oliveira³; Wellisson Pires Lima⁴; Viviane Pinho de Oliveira⁵.**

¹Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, marcinhahrs@gmail.com. ² Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, mariliakessiasouza@gmail.com ³Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, fabriciomaia7@gmail.com. ⁴Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, wellissonfisica@gmail.com. ⁵Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, vivianepo@unilab.edu.br.

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência sobre a utilização e importância dos jogos em uma escola de ensino fundamental Carlito Jacó localizada na zona rural do município de Barreira, como forma de estimular e promover o ensino de matemática através de metodologia lúdica e assim, obter melhores resultados nas médias dos alunos. Tal atividade foi organizada por alunos de licenciatura da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, com parceira da professora do 3º ano da escola supracitada, que desenvolvendo um jogo matemática puderam revisar os assuntos lecionados para as avaliações parciais e bimestrais. A atividade resultou em melhores rendimentos nas provas e assim, favoreceu o processo de aprendizagem dos alunos envolvidos.

PALAVRA-CHAVE: Educação, Matemática, Jogo didático.

INTRODUÇÃO

Em um contexto geral, sabe-se que a população apresenta preconceitos acerca da matemática, mistificando e desvalorizando uma área de estudo com tantas aplicações em nosso cotidiano. Essa mistificação, normalmente, nasce dentro do ambiente escolar, onde aulas com metodologias tradicionais levam a desinteresses no processo de aprendizagem, provocando déficits nas notas e médias. Tendo essa resistência, o professor, como figura mediadora do conhecimento, precisa inovar suas aulas para alavancar o rendimento escolar dos seus discentes, tendo também o papel de motivador para que a educação da matemática se torne algo prazeroso para todos, desde a sala de aula da escola até a comunidade onde ela está inserida.

Diante desses aspectos e reflexões, a Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlito Jacó, localizada na zona rural do município de Barreira/Ceará, adotou essa nova perspectiva do Ensino da Matemática, visando assim à melhor assimilação dos conteúdos ministrados e tornando a sala de aula um ambiente agradável, de descontração e enriquecimento. A Escola Carlito Jacó passou a utilizar o jogo como meio alternativo para revisão de provas sendo elas bimestrais ou parciais.

MATERIAL E MÉTODOS

Foi produzido um jogo de tabuleiro com materiais de baixo custo (cartolinas, tesoura, régua, canetas, pincéis, cola) onde as peças do jogo são os próprios alunos percorrendo uma trilha com saída e chegada. Essa trilha é montada no chão da sala, dividindo a turma para não haver aglomeração nas rodadas. Cada participante na sua vez joga o dado, o qual vai designar a casa aonde o mesmo vai se posicionar, cada casa possui um número e para cada número um envelope. O professor seleciona uma série de perguntas relacionadas ao conteúdo e distribui nos envelopes e realiza a leitura, se a criança acertar ela permanece onde está e espera sua próxima vez, caso contrário volta uma casa, sendo a quantidade designada pelo professor que nesse caso escolhe para o percurso 10 casas. Aos alunos que atingirem a meta (a saída) lhe é ofertado uma premiação simbólica como fruto do seu bom desempenho no jogo.

A aplicação do jogo aconteceu na turma de 3º ano do ensino fundamental da escola municipal Carlito Jacó, possuindo uma faixa etária entre os 07 á 08 anos de idade, após as provas bimestrais, sendo assim um instrumento de revisão da prova parcial de matemática, tendo a professora reservado o segundo horário da sua aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observando a Figura 1, que apresenta as notas da prova bimestral em função do quantitativo de alunos, nota-se que nenhum dos alunos conseguiu atingir as notas 9 e 10, apenas quatro atingiram a nota 8 e também quatro atingiram a nota 7. Quase 50% conseguiu a média (nota 6) e um aluno alcançou a nota 5.

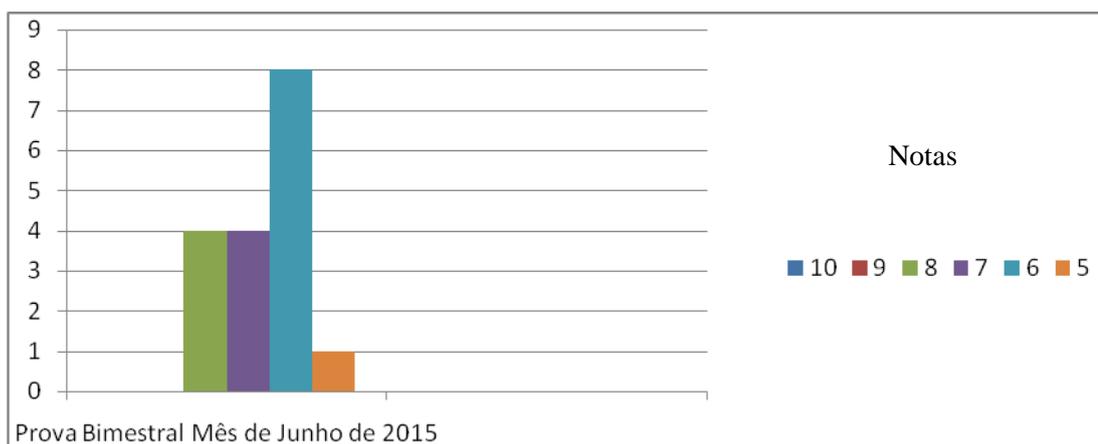


Figura 1. Notas da prova bimestral do mês de junho de 2015 em função do quantitativo de alunos.

Como apresentado na Figura 2, com apenas uma aplicação do jogo, pode-se observar avanços da turma, sendo que dois discentes alcançaram a nota 9, cinco obtiveram a nota 8, dois a nota 7,5, a nota 7 foram quatro alunos que conseguiram, e três a nota 6. Na turma abordada não se encontrou nenhum discente que tenha ficado abaixo da média (Figura 2). Vê-se que alunos já conseguiram a nota 9, e o aumento na quantidade que obtiveram 8.

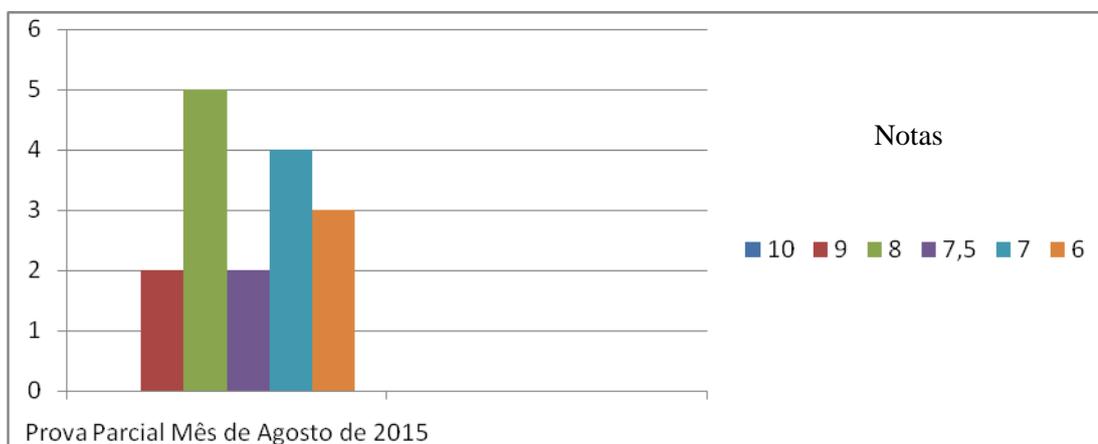


Figura 2. Notas da prova parcial do mês de agosto de 2015 em função do quantitativo de alunos.

Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas. (MORATORI, 2003).

O avanço foi positivo e animador, mas é necessário levar em conta que não foi o suficiente, pois ainda há muito que se trabalhar com esses discentes para que continuem evoluindo na educação da matemática. É preciso envolver toda a Escola, docentes e discentes, atraindo o interesse também da comunidade, quebrando tabus impostos de um ensino tradicional. É necessário o incentivo de novas ideias e metodologias didáticas inovadoras, como os jogos, para que resultados como estes encontrados neste trabalho continuem a progredir, para que as aulas de matemática se tornem dinâmicas e criativas naturalmente e o aprendizado seja consolidado e persistente, não apenas por razões de médias e aprovações curriculares.

CONCLUSÕES

Os jogos, de maneira geral, estão inseridos na vida de todos, de forma cognitiva e lúdica, e pela forte influência que eles promovem, deveriam estar mais inseridos também nas salas de aula das séries do ensino básico, principalmente nas aulas de matemática, fazendo com que haja uma desmistificação dessa disciplina de fundamental importância.

Que as crianças possam ser despertadas, aguçadas e não amedrontadas com o que a sociedade vem imprimindo. Que os docentes possam estar em constante formação, pois como diz Desplanches e Santos (2008): “o sucesso do ensino da matemática depende de como os docentes estão trabalhando com os conteúdos. O professor tem que buscar novas metodologias para motivar seus alunos, para que ele possa tomar parte ativa na aprendizagem”.

REFERÊNCIAS

MORATORI, Patrick Barbosa. **POR QUE UTILIZAR JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM?** 2003. 33 f. Tese (Doutorado) - Curso de Matemática, Instituto de Matemática Núcleo de Computação Eletrônica Informaticana.

DESPLANCHES, Adjair José; SANTOS, Maria Aparecida dos. O Jogo na Educação Matemática. **Tuiuti: Ciência e Cultura**, Curitiba, v. 5, n. 12, p.10-20, nov.2008.