

# II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

## Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

## A IMPORTÂNCIA DE JOGOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

FAGUNDES, Elizabeth Macedo<sup>1</sup>  
OLIVEIRA, Angela Terezinha<sup>2</sup>  
ROSA, Bruna Marina de Oliveira<sup>3</sup>  
KRAMER, Glaúcia Ribas<sup>4</sup>

**Resumo:** O presente artigo aborda a utilização dos jogos no ensino de Matemática, sendo considerado como um importante recurso pedagógico em virtude de possibilitar uma interação maior entre o educando e o conteúdo, por meio da mobilização de fatores afetivos, sociais e cognitivos. A metodologia empregada foi à pesquisa bibliográfica e aplicada, sendo possível constatar, ao seu final, que o docente encontra nos jogos um importante componente no âmbito da sua prática pedagógica no tocante ao ensino de Matemática.

**Palavras-chave:** Jogos; metodologia; matemática; prática pedagógica.

### 1. INTRODUÇÃO

A partir da inserção do jogo como um recurso usual na disciplina de matemática o aluno descobre que pode aprender de maneira lúdica, mas que deve levar a sério as tentativas de diversificar a aula para sua assimilação do conteúdo, para Ribeiro (2009, p.17) temos que “enfocar a seriedade que deve permear o uso de jogos nas aulas de matemática, desmistificando a ideia de que, ao promover atividades com jogos, pode-se perder muito tempo ou ainda, não garantir a aprendizagem”, assim, esta prática irá promover outro olhar para o educador, pois o educando verá que existe uma disposição em buscar novas maneiras para aproximá-lo do conteúdo e tornar as atividades menos maçantes.

Através do estudo da história da matemática é possível perceber que ela não surgiu por acaso, mas de uma necessidade do homem. Com o passar do tempo, a sociedade, ao se modificar, acaba-se tornando mais complexa, e o conhecimento dos números acompanhou este ritmo. No desenvolvimento da matemática surgiram grandes nomes, que empenharam um papel muito importante, Platão e Pitágoras, por exemplo, mas também naquela época existiram pessoas que não obtiveram sucesso devido às dificuldades que tinham, sendo que neste período os números sempre estavam puramente ligados a um sentido prático, no dia-a-dia. Assim, pode-se constatar que desde o seu surgimento a resistência pelos cálculos é evidenciada.

223

<sup>1</sup> Mestre em Ciência e Tecnologia-Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR - Ponta Grossa, coordenadora do subprojeto Pedagogia PIBID, Faculdade Guairacá. E-mail: [bethfagundes2007@yahoo.com.br](mailto:bethfagundes2007@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Graduanda, Bolsista de PIBID, Faculdade Guairacá. E-mail: [angeela.oliveira@hotmail.com](mailto:angeela.oliveira@hotmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda, Bolsista de PIBID, Faculdade Guairacá. E-mail: [bruna.oliveira\\_20@hotmail.com](mailto:bruna.oliveira_20@hotmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda em Pedagogia e Suervisora do subprojeto Pedagogia PIBID, Escola Municipal Dionizio Kloster Sampaio. E-mail: [kramerglaucia@hotmail.com](mailto:kramerglaucia@hotmail.com)

A busca de metodologias diferenciadas objetiva a aprimorar e melhorar o ensino-aprendizagem desta disciplina que por muitos anos é encarada como difícil e rejeitada por alunos de diversificadas classes sociais em alternados níveis de escolaridade. Vê-se e discute-se sobre quem é o culpado por essa impressão e quais as causas que influenciam a dificuldade em se aprender. No cotidiano as pessoas praticam e aprimoram seus conhecimentos em matemática seja de maneira direta, ou indireta.

Aranão (1996, p. 27) afirma que:

Ao longo da história o ser humano constituiu seus conceitos matemáticos por meio da utilização de objetos concretos (pedra, sementes etc.) para contar seus pertences, e limitar seu território e construir objetos de utilização pessoal. Será que o educador chegou para homem primitivo dizendo: "hoje vamos aprender e contar"? É claro que não. Os conceitos matemáticos foram sendo construído gradativamente até chegarmos ao presente avanço tecnológico.

Apresentar ao aluno situações diárias em que ele necessita utilizar contas para a resolução de problemas, por exemplo, trará a possibilidade de aproximação do aluno com o conteúdo, pois utilizando de recursos e temas que o educando já mantém contato diariamente fará dar-se significado para esta aprendizagem, ainda desmistificando a ideia da impossibilidade de aprender matemática de forma divertida.

224

## 2. DESENVOLVIMENTO

Com a inserção de jogos nas disciplinas dos anos iniciais do ensino fundamental, ressaltando os conteúdos de matemáticas contextualizados com o cotidiano do aluno, também se promove a compreensão de conceitos, de criação de esquemas mentais através de situações irreais, por meio das regras o aluno construirá o caminho de imaginar a abstração de um novo conceito, ou seja, primeiramente o aluno precisa estabelecer um contato concreto com os números para que de acordo com seu próprio desenvolvimento possa ter condições de aplicá-los utilizando seus símbolos.

Os processos envolvidos no ensino e na aprendizagem são realmente muito complexos na disciplina de matemática, relacionando-a na compreensão dos conteúdos e não apenas a decorá-los, transformando o professor em um transmissor do conhecimento que mediará à aprendizagem, sendo figura de grande responsabilidade nesta situação. O uso de regras, estratégias, análises e previsões nos jogos remete a necessidade de um ensino diferenciado, sem se basear em apenas uma metodologia, pois deve se atentar as individualidades, assim a busca pela formação contínua, socialização com os demais professores sobre recursos diferenciados e a busca pelo apoio da família

para conhecerem o contexto social de cada aluno, sendo que cabe ao professor sensibilizar-se com as especificidades de cada aluno para que possa ir atrás de recursos alternados, entretanto se o discente não se preocupa com o aprendizado de seus alunos, pouco fará para que a educação de qualidade.

Para Silva (2005, p. 26):

Defendemos a utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos [...] brincando descontraidamente, as crianças nem percebem que estão fixando e ampliando o conhecimento sobre determinado assunto. O educador tem aí a oportunidade ímpar de transformar sua aula em um momento fascinante em que o aprender e o brincar se mesclam, gerando uma aprendizagem real e prazerosa.

Os jogos trazem a oportunidade de uma aprendizagem efetiva, promovendo inúmeras potencialidades dos alunos, ainda possibilita que o professor reveja sua prática, analisando quais metodologias potencializam o alcance de seus objetivos, desta forma validam o ensino da matéria em questão de forma proveitosa. A aprendizagem de forma lúdica tira do aluno a grande responsabilidade de aprender determinado conteúdo de maneira maçante, propicia que este seja um agente ativo na atividade, interagindo e dialogando consigo próprio na tomada de decisões, pois o colega torna-se oponente. Torna-se interessante o professor adotar em certas circunstâncias o papel de jogador, desta forma uma atitude proximal ao aluno.

225

Segundo Moura (1996, p. 74):

Além disso, o professor deve estar consciente de que o inesperado e situações previsíveis poderão ocorrer em classe com seus alunos, estando atento para pode aproveitá-las da melhor maneira possível, explorando novas possibilidades do jogo com seus alunos, antes não imaginadas, contribuindo para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação entre os participantes. [...] Desse modo, o jogo, na Educação Matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também a estrutura matemática presente.

A partir na constatação da importância da aplicação de jogos contextualizando com os conteúdos na data de 15 (quinze) de agosto de 2014 (dois mil e catorze), aplicou-se na turma do 2º (segundo) ano da Escola Municipal Dionízio Kloster Sampaio na cidade de Guarapuava/PR, um

jogo para que os alunos associassem o resultado das adições presente em uma carta com a quantidade de figuras presente em outra carta, desta forma associando o número a quantidade, a atividade surtiu em acertos relevantes dos alunos e uma participação ativa dos mesmos. Para uma comparação, também foi proposta uma atividade de escrita de das adições e seus resultados, em os alunos demonstraram pouco interesse e tiveram mais dificuldade para realizar.

Em um segundo momento foi proposto à participação dos alunos em um jogo de tabuleiro com o questionamento da tabuada, onde demonstraram uma aversão ao conteúdo, com afirmações de dificuldade para assimilá-lo. Como a tabuada neste jogo foi apresentada de maneira lúdica, ainda proporcionando a socialização de dúvidas e conhecimentos com os demais colegas, notou-se uma diferenciação a postura aversiva do início da atividade, pois os alunos notaram que podem aprender conteúdos considerados difíceis de maneira lúdica, ainda com a interação com os demais colegas. No momento em que se propõem a escrita das multiplicações do jogo volta o desinteresse na atividade, ressaltando ainda mais a importância do jogo na disciplina de matemática no ensino fundamental.

Quando questionados sobre o aumento do interesse e participação no jogo de matemática os alunos afirmam preferir o jogo ao invés das atividades rotineiras, pois se torna um diferencial atrativo e lhes representa não uma cobrança, mas um convite agradável aprendizagem.

226

### 3. CONCLUSÃO

Neste artigo, pôde-se perceber que o papel dos jogos possui destaque no processo de ensino-aprendizagem quando propostos com objetivos e critérios pedagógicos, principalmente ao analisar as causas de rejeição à matemática. Sendo assim, se faz necessário uma mudança na forma de educar, para que aja despertamento nos alunos e aguace o interesse e a motivação dos mesmos em aprender. De mesmo modo, o professor deve ser orientador, mediador e organizador das indagações e curiosidades que seus alunos apresentam, levando em consideração que para uma única situação problema podem existir inúmeras soluções.

Pode-se concluir que na disciplina de matemática, para que aja um novo olhar para ela, deve-se tornar o ensino significativo e atrativo para os alunos, uma vez que na maioria, já possuem uma concepção pré-formada a respeito do conteúdo. Os jogos educativos tornam-se um grande aliado para o professor fazer com que a aprendizagem seja eficaz, desde que o faça com planejamento e estabelecendo relações entre o conteúdo abordado. Para que assim, seja possível trabalhar com os bloqueios que os alunos têm em relação à matemática, a fim de torná-la prazerosa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANÃO, Ivana V. D. **A Matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

MOURA, Manoel. O. **A construção do signo numérico em situação de ensino**. São Paulo: USP, 1996.

RIBEIRO, Flávia Dias. **Jogos e modelagem na educação matemática**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SILVA, Mônica Soltau da. **Clube da matemática: Jogos Educativos**. 2. ed. Campinas/SP: Papyrus, 2005.