Os jogos para ensino de Matemática

Autor(res)

Diego Fogaça Carvalho
Barbara Da Conceicao De Lima Chagas

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA - UNIDERP

Introdução

O ensino necessita de constante aprimoramento, tanto para que sejam inseridas novas formas de estímulo à construção de conceitos como pela mudança no perfil de aprendizagem dos alunos ao longo dos anos.
No contexto do ensino de Matemática, essa busca se mostra ainda mais necessária uma vez que há, ainda hoje, muitos alunos que atribuem significado negativo à disciplina. Uma atribuição que pode gerar bloqueio no processo de ensino e de aprendizagem.
Assim, um dos recursos que pode ser utilizado, de acordo com Grando(2000), é o jogo, que além de ser uma brincadeira importante para o desenvolvimento de crianças e presente desde muito cedo em suas vidas, é também facilitador do pensamento abstrato, tão importante no ensino de Matemática.
No entanto, para que esse recurso seja utilizado de forma efetiva e o resultado ao fim da atividade seja a consolidação dos conceitos matemáticos propostos, é importante que seja realizada de forma direcionada pelo docente. Grando(2000) apresenta informações importantes sobre o uso de jogos e como devem ser utilizados para que haja uma construção do conhecimento.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é listar as características do uso do jogo como recurso no ensino de Matemática.

Material e Métodos

O presente estudo trata-se de um ensaio teórico que contempla as características mais relevantes dos momentos de jogo, em sala de aula,descritos na tese de doutorado de Grando(2000), intitulada: O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula.
As informações encontram-se no capítulo dois, sob o título: O Jogo na Educação: Aspectos Didático-Metodológicos do Jogo na Educação Matemática, subitem 2.6.

Resultados e Discussão

Grando(2000) explica a relação dos jogos com o ensino de Matemática e destaca como é importante o docente intermediar o processo, conduzindo o aluno ao desenvolvimento do conceito proposto.
Em seu trabalho descreve sete passos, denominados “momentos” de jogo, baseando-se nas interpretações psicopedagógicas realizadas pelo LaPp-USP, para utilização de jogos em sala de aula, descritos a seguir:

1°) Familiarização com o material do jogo: primeiro contato dos alunos com os itens do jogo. Momento em que podem comparar a outros jogos conhecidos;

2°) Reconhecimento das regras: o docente vai detalhar ou serão determinadas conforme realizarem partidas-modelo;

3°) O “Jogo pelo jogo”: jogar para garantir regras: momento espontâneo, dedicado à compreender as regras estabelecidas;

4°) Intervenção pedagógica verbal; o docente vai realizar intervenções verbais a fim de relacionar as situações do jogo aos conceitos matemáticos propostos na atividade;

5°) Registro do jogo: caso a atividade exija esse momento, deve ser realizado através de linguagem matemática e ser aplicada de forma a fazer sentido para a turma, sem que considerem obrigação, mas parte do jogo;

6°) Intervenção escrita: resolução de situações-problema que podem não ter surgido durante o jogo. Momento de condução aos conceitos a serem aprendidos, sem que se perca o aspecto lúdico do jogo;

7°) Jogar com “competência”: após a resolução das situações-problema, o aluno volta ao jogo para utilizar as conclusões que obteve através das etapas anteriores.

Conclusão

Diante do exposto, conclui-se que os jogos podem ser recursos efetivos no ensino de Matemática. E, para que haja a construção do conhecimento matemático, sem a perda da ludicidade da atividade, é importante observar os sete passos descritos acima, principalmente o sétimo passo que, por permitir ao aluno retornar ao jogo após a resolução das situações-problema, mantém o caráter lúdico e permite que sejam testadas as soluções identificadas anteriormente.

Agência de Fomento

CAPES-Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

Referências

GRANDO, R. C. O Conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2000. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.