

BRINCANDO COM A MATEMÁTICA: "Diversidade do ensino por meio de jogos lúdicos"

E.E. Prof.^a Maria Joaquina de Arruda – EMTI – Leme – São Paulo

Alunos: Lauryn Leticia Klaus, Livia Maria Albertino e Pablo Eduardo de Oliveira Pultz

Prof. Orientador: Aber Hilton Vizoto Galhardo - Prof. Coorientador : Carlos Henrique Pavoni Cherbo.



Introdução

O presente trabalho visa como objetivo ensinar a matemática através da utilização de jogos lúdicos, diversificando o ensino comum que muitos o vê apenas como memorização. A falta de motivação foi indicada como a principal causa do desinteresse dos alunos, quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor ao repassar os conteúdos.

Para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência. A intenção é criar jogos originais utilizando recursos de custo baixo e muita criatividade para desenvolver conteúdos de matemática, propiciando uma interação entre o aluno e o professor, levando-o a novas descobertas e novas possíveis soluções.

Objetivo

- Ensinar a matemática através da utilização de jogos lúdicos.
- Diversificar o ensino comum que muitas as vezes trata a matemática somente como memorização
- Despertar o interesse do aluno para a aprendizagem com o uso de uma linguagem atraente.
- Contribuir para com a educação, demonstrando que os jogos podem colaborar no processo de ensino e aprendizagem, de forma diferenciada, dinâmica e atrativa.
- Criar jogos originais utilizando recursos de custo baixo e muita criatividade para desenvolver conteúdos de matemática.

Metodologia

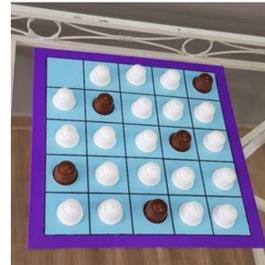
- Tendo como foco as novas práticas de ensino, foi realizada uma oficina de jogos matemáticos voltada para os alunos e professores, onde foram apresentados diferentes jogos para serem trabalhados em aulas de matemática. Foi feito um breve relato do projeto, o qual busca novas propostas de ensino.
- O funcionamento gira em torno do próprio jogo, onde os alunos tornavam-se jogadores, para sentirem as possíveis dificuldades, indagações, relacionar com o conhecimento matemático que possuem, dentre outras situações que os alunos poderão passar para obter um conhecimento maior sobre um determinado tema trabalhado.
- Ao longo do processo resgatar o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender com a construção do conhecimento, através de atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora

Desenvolvimento

- Dentro da Eletiva na escola, tivemos a confecção de três jogos, que foram aplicados nove no total, na escola EE Prof.^a MARIA JOAQUINA DE ARRUDA – EMTI, durante as disciplinas de Matemática, Prática de Matemática e Eletiva.

Desenvolvimento

- São jogos confeccionados com materiais alternativos, de fácil acesso e baixo custo, tendo como um dos objetivos, que o aluno possa participar de todo o processo de aprendizagem, da confecção do seu próprio jogo ao estudar de uma maneira lúdica desenvolvendo seu raciocínio lógico, estratégico e principalmente sua memória.



Fonte: Autor próprio



Fonte: Autor próprio



Fonte: Autor próprio



Fonte: Autor próprio



Fonte: Autor próprio



Fonte: Autor próprio

Considerações Finais

É importante que o professor busque sempre novas ferramentas de ensino procurando diversificar suas aulas e assim torná-las mais interessantes e atraentes para seus alunos, e o trabalho com jogos vem atender essa necessidade como opção diferenciada, que pode ser utilizada como reforço de conteúdos previamente desenvolvidos. Através deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado, enfocando a necessidade de alguns cuidados que devem ser tomados ao levarmos um jogo em sala de aula e ressaltando a importância da colocação de regras e pontuações.

Esclarecemos que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem além de uma melhoria de sua autoestima. Dessa forma, podemos concluir que o indivíduo criativo constitui um elemento importante para a construção de uma sociedade melhor, pois se torna capaz de fazer descobertas, inventar e conseqüentemente, provocar mudanças.

Referências

BATLLORI, Jorge, **Jogos Para Treinar o Cérebro**, São Paulo, MADRAS, 2008.

NUNES, Terezinha; **Aprender Pensando: Contribuições da psicologia cognitiva para a educação**. 20ª edição, Editora Vozes 2012

ZASLAVSKI, Claudia, **Mais jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**, Porto Alegre, ARTMED, 2009.