

LÚDICO: JOGOS PARA O ESTUDO E FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS

Dienefer Margarida Vanzella Amaral¹

Karla Beatriz Vivian Silveira²

Resumo:

O presente trabalho foi desenvolvido no Colégio Estadual São Patrício, por meio do Novo Mais Educação, que tem por proposta "o desenvolvimento do aprendizado de crianças e jovens, de forma lúdica". Enquanto licencianda do curso Matemática da Universidade Federal do Pampa, Campus Itaqui, no corrente ano, sendo ministrar aulas de matemática no ensino fundamental - anos iniciais, com planejamento orientado. As aulas são desenvolvidas no turno inverso, com aplicação de atividades e utilização de materiais didático-lúdicos, tais como, o material dourado e o dominó. O material dourado auxiliou na construção/compreensão de unidades, dezenas e centenas de números naturais, na resolução de situações-problema envolvendo a adição e subtração, em uma turma de 3º ano, com 12 alunos. Para ensinar quantidades, relacionou-se os números com seus respectivos numerais, identificando os valores relativos e absolutos. Primeiramente, disponibilizou-se uma folha impressa com alguns valores, os quais identificaram as unidades que estavam sendo representadas e também os valores posicionais. Após, construiu-se na lousa um cubinho (representando a unidade), uma barra (a dezena) e uma placa (representando a centena). Os alunos observaram os valores correspondentes a estes, isto é, uma unidade e, em outra aula, manusearam o material para resolverem problemas de adição e subtração. Para a turma do 4º ano, com 15 alunos organizados em três grupos, empregou-se o dominó da multiplicação, que por meio dele trabalhou-se a tabuada e a lógica matemática, promovendo a interação entre eles e tornando a atividade divertida. Após a apresentação das regras do jogo, disponibilizou-se a tabuada completa e uma folha para os cálculos. Em cada grupo, três alunos anotavam as contas e discutiam resultados com os demais; um, montar as peças na mesa e outro, levar estas com o resultado pronto para uma segunda mesa para serem conferidos. Em relação ao material dourado, a dificuldade encontrada foi à soma, os quais confundiam o valor da placa com a barra, mas com a sequência de exercícios propostos tiveram uma boa fixação e assim suprimiram as dificuldades. Quanto à subtração, apresentaram dificuldades de transformar da dezena para unidade, não reconhecendo o valor relativo e absoluto do número. Este método se repetiu em algumas aulas até conseguissem reconhecer os números, bem como, somar e subtrair sem precisar manipular o material dourado, dando continuidade ao conteúdo. Quanto ao dominó, os alunos não apresentaram dificuldade em desenvolver as atividades, mas sim de convivência em grupo. Percebemos que o tempo de aplicação foi reduzido pelo alto índice de infrequência. Assim, concluímos que a utilização dos dois materiais didáticos contribuiu para uma aprendizagem de qualidade. Verificamos que o material dourado auxiliou na identificação dos valores absolutos e relativos e na compreensão da soma

e subtração. O dominó contribuiu na fixação da multiplicação e no convívio social entre alunos. As aulas foram produtivas à medida que manipularam o material lúdico e trabalharam em grupo na discussão de resultados, pois o trabalho visou fixar os conteúdos propostos, sanar dúvidas e dificuldades encontradas na matemática pelos alunos, por meio de material lúdico.

Palavras-chave: Lúdico, Material Dourado, Dominó

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

LÚDICO: JOGOS PARA O ESTUDO E FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS

¹ Aluno de graduação. dienefer1998v@gmail.com. Autor principal

² Docente. kbvsilveira@gmail.com. Orientador

Anais do 9º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE
Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 21 a 23 de novembro de 2017



LÚDICO: JOGOS PARA O ESTUDO E FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido no Colégio Estadual São Patrício, por meio do Novo Mais Educação, que tem por proposta “o desenvolvimento do aprendizado de crianças e jovens, de forma lúdica”. Enquanto licencianda do curso Matemática da Universidade Federal do Pampa, Campus Itaqui, procurou-se aliar os conhecimentos teóricos estudados no curso de graduação com as ações de docente, enquanto participante deste Programa, ministrando aulas de matemática no ensino fundamental - anos iniciais, com planejamento orientado.

O jogo é um material didático lúdico, por permitir que o aluno brinque e se divirta, além de aprender os conteúdos trabalhados em aula. Esta ferramenta auxilia na formação lógica do aluno, promovendo a sociabilização/integração entre colegas, aprimorando a comunicação verbal e a capacidade em conjecturar e assim, desenvolver a iniciativa e perseverança em aprender (SMOLE, DINIZ e CÂNDIDO, 2007).

As aulas de reforço no Novo Mais Educação são desenvolvidas no turno inverso, com aplicação de atividades e utilização de materiais didático-lúdicos, tais como, o material dourado e o dominó. O material dourado auxiliou na construção/compreensão de unidades, dezenas e centenas de números naturais, na resolução de situações-problema envolvendo a adição e subtração, em uma turma de 3º ano. Os alunos receberam exercícios e manusearam o material em diversas aulas e apresentaram uma aprendizagem significativa.

A turma do 4º ano foi organizada em três grupos e empregou-se o dominó da multiplicação, que por meio dele trabalhamos a tabuada e a lógica matemática. Os alunos tinham visto o conteúdo proposto, assim, o jogo foi aplicado na fixação do conteúdo, com retomada de propriedades.

A utilização destes materiais didáticos contribuiu para uma aprendizagem de qualidade. Verificamos que o material dourado auxiliou na identificação dos valores absolutos e relativos e na compreensão da soma e subtração. O dominó contribuiu na fixação da multiplicação e no convívio social entre alunos.

As aulas foram produtivas à medida que manipularam o material lúdico e trabalharam em grupo na discussão de resultados, pois o trabalho visou fixar os conteúdos propostos, sanar dúvidas e dificuldades encontradas na matemática pelos alunos; resolver as situações-problema propostas nas aulas de reforço e regulares, bem como, melhorar o raciocínio lógico e interagir com os colegas por meio de material lúdico.

2. METODOLOGIA

Durante as aulas de reforço foram desenvolvidas atividades para o 3º e 4º anos, sendo aplicados materiais dourado e dominó da tabuada, respectivamente. Na turma do 3º ano, formada por 12 alunos, com idades variando de 8 a 9 anos, motivou-se o uso do material dourado, na intenção de ensinar quantidades e de trabalhar o valor numérico destas, identificando os valores relativos e absolutos, relacionados com os números com seus respectivos numerais, bem como adição e subtração.

Primeiramente, disponibilizou-se uma folha impressa com algumas atividades, as quais identificaram as unidades que estavam sendo representadas e também os valores posicionais. Após, construiu-se na lousa um cubinho (representando a unidade), uma barra (a dezena) e uma placa (representando a centena).

Na turma do 4º ano, formada por 15 alunos, com idades variando de 10 a 12 anos, buscou-se fixar a tabuada do zero a 10, aplicando o jogo o dominó. Assim, foi lhes apresentado em nossa 4ª aula à proposta de um jogo que fosse uma forma divertida de aprender a tabuada, pois alguns ainda tinham dificuldades. Então destaquei o dominó, que além de trabalhar a tabuada também iria trabalhar a interação social.

Foi proposta a formação de três grupos, contendo cinco componentes cada e, estes escolheram um líder para organizá-los e representa-los. Os grupos tiveram um tempo para planejar suas estratégias e, em uma aula antes da aplicação do jogo foram distribuídas a tabuada (do zero a dez), para que a estudassem em casa, pois não seria permitido usá-la durante o jogo. Cabe salientar que os alunos registravam os resultados no caderno, à medida que jogavam.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os jogos e outras atividades lúdicas dentro da sala de aula são ferramentas que contribuem para otimização do desenvolvimento intelectual da criança, entretanto, por motivos diversos, há pouca aplicação prática desta metodologia, principalmente por serem reconhecidas como atividades de passa tempo e isto ocorre por compreender que "(...) O jogo na escola foi muitas vezes negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas um passa tempo. (...)” (SMOLE, DINIZ, CÂNDIDO, 2007, p.12).

Todavia, verificamos que o jogo desenvolve múltiplas capacidades cognitivas – o raciocínio lógico, o convívio social e a resolução de problemas –, a partir de aspectos presentes, tais como: suas regras lógicas, sentimento de desafio e o encontro com situações imprevisíveis.

O material dourado auxiliou os alunos da turma de 3º ano na construção/compreensão de unidades, dezenas e centenas de números naturais, na resolução de situações-problema envolvendo a adição e subtração. Também como apoio no ensino de quantidades e relação de números com seus respectivos numerais, identificando os valores relativos e absolutos, bem como, identificar as unidades que estavam sendo representadas e os valores posicionais.

Após apresentação do material, construiu-se na lousa um cubinho (representando a unidade), uma barra (a dezena) e uma placa (representando a centena) – Fugira 1. Os alunos observaram os valores correspondentes a estes, isto é, quantas vezes a unidade cabia em uma dezena. Ao desenvolver as atividades, encontraram dificuldades na soma, por confundir o valor da placa com o da barra, mas com a sequência de exercícios propostos tiveram uma boa fixação e assim suprimiram estas.

Quanto à subtração, apresentaram dificuldades em transformar a dezena para unidade, não reconhecendo o valor relativo e absoluto do número. Este método se repetiu em algumas aulas até conseguissem reconhecer os números, bem como, somar e subtrair sem precisar manipular o material dourado, dando continuidade ao conteúdo. O jogo por sua vez, facilitou a interação entre os alunos, melhorando o convívio social, já que estes estavam sendo obrigados a sair da forma lúdica que era trabalhada na pré-escola e estavam aprendendo de uma maneira tradicional, o que pode ter ocasionado à falta de interesse ou o não entendimento do conteúdo

proposto. Assim, a ludicidade contribui para que o aluno promova estratégias e opiniões diferenciadas, interagindo entre eles e voltando a ter um convívio social como o de antes, sem fugir do que lhe é proposto a aprender.



Figura 1. Atividade com Material Dourado

Desta maneira, analisamos a aplicabilidade e contribuições do material dourado e do dominó em relação aos aspectos históricos de aprendizagem destes alunos.

Para a turma do 4º ano, com 15 alunos organizados em três grupos, empregou-se o dominó da multiplicação, que por meio dele trabalhamos a tabuada e a lógica matemática. A professora da turma já havia trabalhado este conteúdo, mas por solicitação dela foi proposto o jogo (Figura 2) para fixar e compreender a operação de multiplicação. Observamos que houve uma melhora no aprendizado além de passarem a se relacionar melhor. Cabe salientar que realizaram os registros dos resultados no caderno, visto que a folha da tabuada disponibilizada não poderia ser utilizada durante o jogo, mas sim como auxiliar de estudo.



Figura 2. Jogo de Dominó

Em cada grupo, três alunos anotavam as contas e discutiam resultados com os demais; um aluno montava as peças na mesa e outro, levava estas e o resultado pronto para uma segunda mesa, para serem conferidos. Em relação ao jogo de dominó, os alunos não apresentaram dificuldade em desenvolver as atividades, mas sim de convivência em grupo. Percebemos que o tempo de aplicação foi reduzido pelo alto índice de infrequência.

É importante ressaltar que, o professor deve estar ciente do andamento de sua turma, isto é, se os alunos estão ou não aprendendo os conteúdos, bem como, estar disposto a trabalhar os jogos em diversas aulas, relacionando estes com conteúdos variados, ajudando o aluno a ter mais interação com os demais, visto que “(...) Uma vez escolhido um jogo em função de um desses critérios, seu início não deve ser imediato: é importante que você tenha clareza e se fez uma boa opção. (...)” (SMOLE, DINIZ, CÂNDIDO, 2007, p.16). Também há necessidade de ter

clareza em relação às dificuldades de aprendizagem dos conhecimentos matemáticos pelos seus alunos, bem como, levar em consideração o tempo que é disponível para aplicar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho contribuiu para, enquanto professora e licencianda, (re)conhecer e (re)pensar “o como devem ser ensinados os conteúdos matemáticos” e “o como tratada com a diversidade histórica-sócio-cultural dos alunos”, analisando suas dificuldades e verificando quais estratégias se ajustam a presente realidade da turma, sendo estas lúdica ou expositiva. Pois, acredito que é muito importante o professor verificar quais alunos precisam de mais atenção/auxílio, planejando aulas de forma que abranjam as necessidades de aprendizagem da maioria dos alunos.

Em relação às atividades desenvolvidas, concluímos que a utilização dos dois materiais didáticos contribuiu para uma aprendizagem de qualidade, por verificar que o material dourado auxiliou na identificação dos valores absolutos e relativos e na compreensão da soma e subtração.

O dominó contribuiu na fixação da multiplicação e no convívio social entre alunos. O professor por sua vez, deverá observar sua turma e rever quais métodos lúdicos deverá trabalhar, lembrando que o jogo não irá ensinar o aluno em apenas uma aula e também não irá fixar conteúdos que foram aprendidos sem a persistência do professor.

A escolha em trabalhar com estes recursos deu-se por perceber que a maior carência dos alunos do 3º e 4º anos era o convívio social e por estar ciente que os jogos, além de dar qualidade na aprendizagem matemática, também contribuem a conviverem melhor. Desta forma, verifiquei que o jogo a ser aplicado deverá contribuir no desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos, fazendo-os refletir, discutir, conjecturar sobre os conteúdos matemáticos e suas propriedades, permitindo-os ampliar e aprofundar o campo de conhecimento, saindo da zona de conforto. Penso que, quando o jogo for utilizado para o ensino de um novo conteúdo o ideal é que o professor já tenha um determinado conhecimento sobre este, compreendendo as regras e a maneira que deve ser aplicado.

Considero que as aulas foram produtivas à medida que manipularam o material lúdico e trabalharam (em grupo) na discussão de resultados, mesmo que um número razoável de alunos seja infrequente.

5. REFERÊNCIAS

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Cadernos do Mathema**: ensino fundamental. Jogos de matemática do 1 ao 5 ano. v. 1. Porto Alegre: Artmed, 2007. 12 - 16p.