A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO 1° E 3° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

UNIFAGOC
CENTRO UNIVERSITÁRIO
GOVERNADOR OZANAM COELHO

ARRUDA, Graziela Mariano

PEREIRA, Ana Amélia de Souza- ORIENTADORA

PEDAGOGIA

INTRODUÇÃO

A matemática para muitos é uma disciplina difícil e chata, porém importante. As crianças enquanto pequenas vivem cercadas de brincadeiras, mas quando crescem precisam iniciar os estudos pouco a pouco. O fato da matemática estar presente sempre na vida das pessoas exige uma compreensão por parte dos alunos.

São encontradas dificuldades no processo de ensino aprendizagem da matemática, existe a necessidade do professor atribuir em suas aulas formas lúdicas para ensinar. O material didático deve ser preparado, observado e objetivado quanto as influências no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Os jogos matemáticos não só podem ser um grande estímulo para as crianças e servir de auxílio para a obtenção de conhecimentos de forma lúdica, como também gera criatividade, autonomia, pensamento crítico, resolução de situações problemas, entre outros.

Daí questiona-se: Como o uso dos jogos matemáticos podem influenciar no processo de ensino aprendizagem, dos alunos do 1° e 3° ano do Ensino Fundamental I, de duas escolas de Ubá-MG.?

A pesquisa tem como objetivo geral identificar como a utilização dos jogos matemáticos, podem influenciar no processo de ensino aprendizagem, na visão dos docentes do 1° e 3° ano do Ensino Fundamental I, de duas escolas de Ubá-MG. Tem como objetivos específicos verificar na visão do professor a influência dos jogos matemáticos em suas aulas, conhecer como os jogos matemáticos podem auxiliar os alunos no processo de ensino aprendizagem e identificar os benefícios dos jogos matemáticos para os alunos.

METODOLOGIA

Para a realizar esta pesquisa, optou-se por uma abordagem qualitativa, a qual tem por natureza não empregar procedimentos estatísticos, ou seja, coleta informação que não buscam apenas medir um tema, mas possui o propósito de descrever os resultados encontrados.

Em relação à obtenção da informação, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, com a finalidade de trabalhar com materiais já estudados, constituídos por livros, artigos, como também disponibilizados na internet. Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa descritiva, pois pretende observar, registrar, descrever os fatos e fenômenos da realidade encontrada na pesquisa.

Como instrumento para coleta das informações, foi aplicado um questionário aberto com 10 perguntas através da ferramenta Google *Forms*, utilizada para elaboração de avaliações e atividades. O questionário foi aplicado para 7 professoras do 1º e do 3º ano, do ensino fundamental I, de duas escolas de Ubá-MG.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

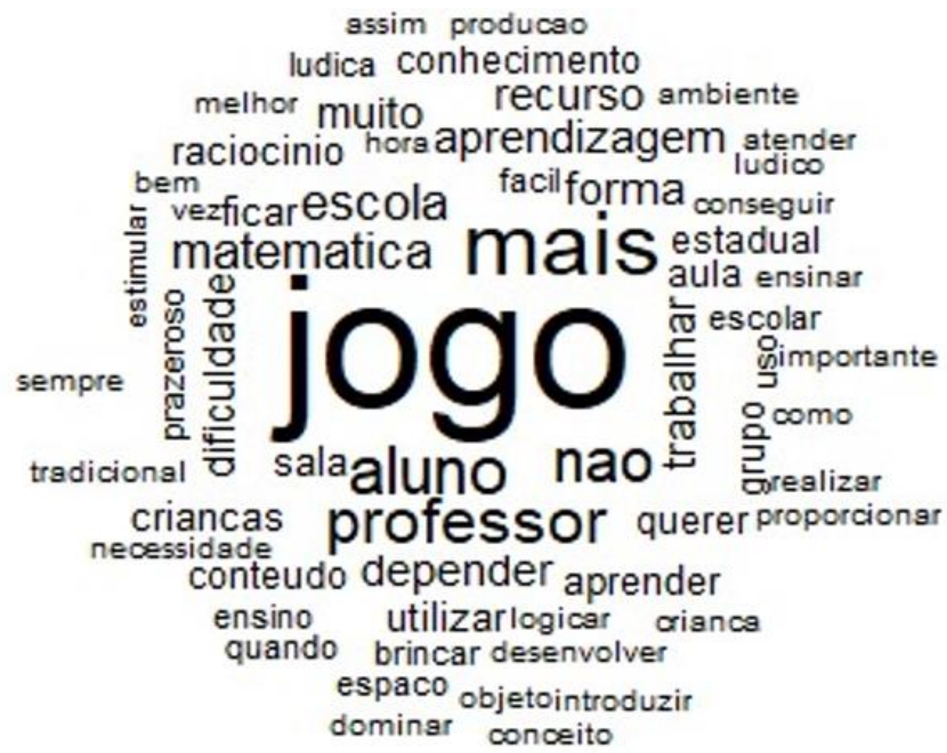
A análise dos resultados foi organizada através do *software* Iramuteq, por meio de uma nuvem de palavras, conforme apresentado na Figura 1, com o intuito de possibilitar uma visão clara e objetiva do resultado alcançado através do estudo.

Após a indexação do texto, o Iramuteq criou um *corpus* textual (objeto de análise) formado pelo resultado da pesquisa, do qual emergiram 1190 ocorrências (palavras, formas ou vocábulos), sendo 548 palavras distintas e 384 palavras que apareceram registradas somente uma vez. As palavras que se encontram em negrito no texto referem-se às que aparecem com maior frequência no decorrer da entrevista.

Como resultado da pesquisa percebe-se que a **matemática** é uma disciplina em que os **alunos** encontram **dificuldades** em **aprender** os **conceitos**; o **professor,** ao **trabalhar** com a disciplina em **sala** de **aula**, precisa buscar **recursos** que **estimulem** o **interesse** da **criança** pelo assunto. Um **recurso** que auxilia no **processo** de **ensino aprendizagem** da **matemática** são os **jogos**, por serem uma alternativa que **possibilita aprender** o conteúdo **brincando**.

A nuvem de palavras na Figura 1, apresenta o **jogo como** o centro, o que mostra a **importância** que os **professores** pesquisados dão a esse **recurso** em relação ao **processo** de **ensino aprendizagem**. Através dos **jogos,** é possível **estimular** a aquisição de **conhecimento**, **raciocínio lógico**, criatividade e **facilitar** a **compreensão** de diferentes conteúdos. O **jogo** aliado à disciplina de **matemática**, além de **proporcionar** as características já citadas, **possibilita** ainda, uma visão clara sobre o conteúdo, através de uma abordagem **lúdica** e **prazerosa**, com o objetivo de despertar na **criança** o **interesse** em **aprender** a **matemática**.

Figura 1: Nuvem de palavras geradas a partir do questionário aplicado



Fonte: IRAMUTEQ (2020).

Os **professores** pesquisados afirmam que é **importante introduzir** os **jogos** de forma dinâmica, em **ambientes** que não sejam somente dentro da **sala** de **aula**. Os alunos têm uma interação **maior** uns com os outros, são **estimulados** ao **interesse** em **querer aprender**.

Para Barbosa e Carvalho (2008), o jogo é um recurso que possibilita o interesse, o afeto, o desenvolvimento cognitivo, motor, a interação social, a criatividade e a resolução de problemas, pois no momento do jogo o aluno expõe o que conseguiu aprender.

Ainda de acordo com a pesquisa, as **professoras** pesquisadas relatam que é fundamental acompanhar todo o desempenho de cada **aluno**, para que possam sanar suas **dificuldades** nesse **processo** de **ensino aprendizagem**.

É possível constatar que os alunos sofrem **dificuldades** não só por conta de não compreenderem o assunto, mas também por conta de **professores** que ainda se utilizam de métodos **tradicionais** para **ensinar**. **Alunos** que possuem **dificuldades** no **ensino tradicional** conseguem **compreender melhor quando estimulados** pelos **jogos matemáticos**.

Segundo as educadoras, a **escola** é um local onde deve-se disponibilizar variedades de **jogos**, materiais concretos e promover feiras.

CONCLUSÃO

Com o estudo realizado foi possível perceber que, diante dos relatos das professoras, os jogos matemáticos auxiliam de maneira positiva na aprendizagem das crianças. A utilização dos jogos matemáticos possibilita que a criança se desenvolva em relação ao conteúdo, permite a interação e amplia a visão em relação à resolução de problemas. Vale ressaltar que os jogos auxiliam para esclarecer as dificuldades que os alunos possam ter em relação a um determinado conteúdo. Este recurso enriquece o conhecimento, ajuda na assimilação, o que os torna de fundamental importância na disciplina de matemática. Através da utilização dos jogos, a criança aprende brincando, o que incentiva o processo de ensino aprendizagem.

Os jogos podem servir de motivação para aumentar o interesse e auxiliar na compreensão do conteúdo. Sabe-se das dificuldades que são encontradas nesse processo, daí surge a necessidade do professor acompanhar cada aluno, através da observação e da avaliação.

Portanto, conclui-se que as professoras reconhecem a importância dos jogos matemáticos para o ensino aprendizagem das crianças do 1º e 3º anos do ensino fundamental, por auxiliarem na construção do conhecimento, desenvolvimento do raciocínio lógico, interação entre os colegas e por facilitarem a compreensão de algum tópicos que somente nas aulas tradicionais não são possíveis de serem absorvidos. È importante destacar que, segundo as professoras, a participação da escola é fundamental para o apoio e a oferta dos recursos necessários.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, S. L. P., CARVALHO, T. O. D. **Jogos matemáticos como metodologia de ensino aprendizagem das operações com números inteiros**. Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional. UEL-Londrina, 1948-6. 2008.