

Proceeding Series of the Brazilian Society of Computational and Applied Mathematics

Uso insatisfatório dos jogos em intervenção

Marina Macedo Ferreira¹

Departamento de Matemática, Instituto de Ciências Exatas, UNIFAL-MG, Alfenas, MG

Ana Carolina Davoli²

Departamento de Matemática, Instituto de Ciências Exatas, UNIFAL-MG

Angela Leite Moreno³

Departamento de Matemática, Instituto de Ciências Exatas, UNIFAL-MG

Este trabalho pretende discutir uma experiência de um projeto interescolar que foi elaborado com intenção de motivar alunos dos sextos anos do ensino fundamental II, de duas escolas da rede pública de ensino e parceiras do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) Matemática/UNIFAL-MG, no município de Alfenas MG, de modo a consolidar os conceitos de operações básicas, cuja dificuldade foi constatada durante a fase de observação.

Devido a faixa etária dos alunos, optou-se por aplicar uma metodologia de ensino que utilizasse recurso lúdico como forma de motivação para que eles participassem mais ativamente da intervenção. Para isto, o processo usado incluiu aulas teóricas, para fundamentação e revisão dos conceitos envolvidos, e aulas práticas com aplicação de jogos para consolidar o assunto abordado, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e efetivo. Entretanto, os resultados entre as escolas foram muito discrepantes, dado que os objetivos esperados não foram atingidos em uma delas, consequentemente impressionou os bolsistas de ID, uma vez que as instituições de ensino ficam muito próximas entre si.

Para aplicar a intervenção, nos baseamos em uma das tendências identificadas por [2] como Construtivista na qual o professor é visto como o orientador e o aluno é considerado como o centro da aprendizagem, um ser ativo. Também tem como característica a substituição da prática mecânica por uma prática pedagógica que visa, com o auxílio de alguns materiais, a construção das estruturas do pensamento lógico matemático. Dentre as possibilidades nesta tendência estão a introdução do lúdico e materiais manipuláveis na Educação Matemática. O primeiro jogo aplicado foi de multiplicação, que consiste em organizar os discentes em grupos e os bolsistas sorteavam uma pergunta aleatória sobre a tabuada, o grupo que acertasse a resposta adquiria um ponto e, por fim, ganhava a competição quem alcançasse a maior pontuação. Vale ressaltar que o jogo foi adaptado, pois os alunos das turmas de ambas as escolas são analfabetos funcionais.

Na segunda fase da intervenção, também realizada em grupos, utilizamos o jogo Enigmas da Divisão [3] composto de um dado, um tabuleiro contendo uma árvore e retângulos,

¹marinamacedo01@gmail.com

²ana.carolina.ac264@gmail.com

³aleitemoreno@gmail.com

que representam o dividendo e o divisor respectivamente, laranjas em E.V.A., 25 cartas contendo os enigmas, 96 cartas de divisores, em que estão os personagens envolvidos nos enigmas, e 25 fichas apresentando o algoritmo da divisão. O objetivo é que os estudantes solucionem os enigmas para ganhar pontos, que são de acordo com o nível de dificuldade da carta, ou seja, quanto mais difícil, maior a sua pontuação. Ganha o grupo que tiver mais pontos. Entretanto, por ser um jogo que exige interpretação, não foram todos os alunos que aproveitaram efetivamente do seu propósito.

Foi notória a diferença de interesse dos alunos entre os colégios, o que interferiu no desempenho das aplicações. Os estudantes motivados trabalharam melhor em grupo, além de uma participação mais ativa nas intervenções, apesar da timidez inicial por receio de errar. Todos apresentaram empenho e fascínio pelo método abordado na aula. Por outro lado, os alunos desinteressados da outra instituição não aproveitaram e tampouco absorveram os conceitos que inicialmente foram planejados passar para eles. Houve pouca cooperação dos estudantes, acarretando em perda de tempo para silenciar a turma. Pela falta de interesse, sucedeu de alguns alunos negar a sua participação na atividade, no qual o professor recorreu chantagens como perder pontos na nota para que todos jogassem, e, mesmo assim, houve poucos que realmente estavam dispostos a jogar.

Este estudo pretende refletir que não basta apenas a utilização de jogos em sala de aula se não houver uma situação propiciada aonde os alunos corroborem a metodologia, contradizendo diversos estudiosos, conforme [1] no qual aponta os jogos como auxiliar para o desenvolvimento intelectual, social e afetivo da criança, grupos de trabalho e pesquisa que apoiam a metodologia do uso de jogos matemáticos como recurso didático para um ensino aprendizado satisfatório.

Dentre alguns os motivos que possivelmente ocasionaram essa distinção de resultados entre os colégios, de modo a investigar as causas do desinteresse e desmotivação dos alunos, dado que, paralelamente à intervenção, a escola passava por ocupações e outras manifestações sociais. Também contamos com problemas pessoais dos discentes percebidos pelos bolsistas através de conversas com os estudantes, e apesar da pouca idade, pode-se constatar que são afetados em sala de aula, além de erros institucionais, como a falta de interferência da direção escolar em relação às adversidades presentes no local.

Agradecimentos

Agradecemos à CAPES/ PIBIB, à FAPEMIG e à UNIFAL-MG.

Referências

- [1] R. C. M. Cangussu; K. C. Conti. Jogando com bolinhas de gude e aprendendo matemática no 2.º ano do Ensino Fundamental. *Revemat*, volume 9, 108-118, 2014.
- [2] D. Fiorentini. Alguns modos de ver e conceber o ensino da matemática no Brasil. *Zetetiké*, ano 3, 4:1-37, 1995.
- [3] E. K. Odorico, C. S. Santos, A. Cardoso. Jogo Enigmas da Divisão. *Proceeding Series of the Brazilian Society of Computational and Applied Mathematics*, volume 3, 2015. DOI: 10.5540/03.2015.003.01.0501.