



Um Relato de Experiência do uso de Jogos de Tabuleiro no Ensino Fundamental

Autor¹: Jairo Rodrigues da Silva

Autor²: Gilmar Bezerra De Lima

RESUMO

No processo de ensino-aprendizagem o jogo didático Matemático pode ser uma forma alternativa e servir de auxílio para o tal processo. Neste artigo as etapas foram desenvolvidas, produzidas e observadas sob uma ótica que estabelece estratégias que os alunos adquiram conhecimentos de forma prazerosa, lúdica e motivacional os conceitos, regras dos jogos e da matemática em si, para que com responsabilidade, raciocínio se argumentem em interações entre alunos e professor. Como resultados desta pesquisa foi possível identificar que os jogos possibilitaram um maior entrosamento da turma, além do conhecimento sobre a habilidade de estabelecimento de metas e dinâmicas motivacionais, preparando-o para a reflexão de conteúdos matemáticos levados para a sala de aula. Verificamos que a realização de atividades avaliativas através dos jogos ameniza as tensões e ansiedades dos alunos, permitindo maior espontaneidade e, conseqüentemente, resultados mais transparentes ao processo.

Palavras-chave: jogos, ensino de matemática, ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos estudos apontam os jogos na aprendizagem como tendo grande potencial para atingir a geração atual conhecida como *Geração Y* (SIDNEI, 2010), ou seja, jovens acostumados com games, e-mail, chat, telefones celulares e outras tecnologias interativas. Estes jovens passam a se encantar pela ludicidade que os jogos proporcionam ao ensino/aprendizagem em todos os níveis do infantil ao universitário.

Diante desta realidade os jogos correspondem a um fenômeno contemporâneo que necessita ser estudado e compreendido, em especial, pelos impactos positivos que

¹ Escola Orlandina Arruda Aragão Santa Cruz do Capibaribe, jaiorodriguesdasilva@hotmail.com

² Secretaria de Educação de Santa Cruz do Capibaribe, gilmar5a@yahoo.com.br



apresentam. Este fenômeno leva em consideração o impacto da ludicidade no processo de aprendizagem.

A diversão, que muitas vezes aparece associada a fator lúdico proporcionado pelo jogo, corresponde à necessidade de agregar novos valores a aprendizagem. Apesar de sua função relacionar-se diretamente à atividade lúdica e ao entretenimento, por vezes, observamos o uso de jogos em outros contextos como: exercício (promovendo atividades educativas e instrutivas), social (permitindo a resolução de problemas colaborativamente), como opção dinâmica a situações monótonas ou ainda para chamar a atenção de um indivíduo ou grupo (XAVIER, 2007).

O desafio de utilizar jogos no processo educacional encontra-se justamente no equilíbrio da mediação entre os conteúdos formais, estabelecidos pela escola e a ludicidade, tendo o aprendizado do aluno como objetivo principal desta mediação.

Diante de tal realidade, o objetivo desta pesquisa foi a confecção e aplicação de jogos de tabuleiro no ensino fundamental, como forma de sociabilização e conexão com os conteúdos matemáticos vistos em sala de aula.

A seção seguinte descreve o desenvolvimento desta experiência bem como os resultados e discussões.

2 DESENVOLVIMENTO

O ambiente ao qual foi realizada as interações lúdicas com os jogos pedagógicos foi uma sala de aula do sétimo ano da Escola Municipal Orlandina Arruda Aragão em Santa Cruz do Capibaribe PE.

2.1 Confeção de jogos matemáticos

A constância entre conceitos e conteúdos nos anos do ensino fundamental tem levando o alunado a uma monotonia de ensino e aprendizado, não sendo enfático quanto a importância desses dois elementos básicos o currículo da escola, entretanto, é notório que seja construído novos paradigmas, que levem os alunos a estudar com prazer, com vontade de aprender, com concentração e motivação. A Figura 1 mostra as imagens dos jogos construídos com cartolina. A confecção destes jogos foram realizadas a partir de discussões matemáticas abordadas em sala de aula.

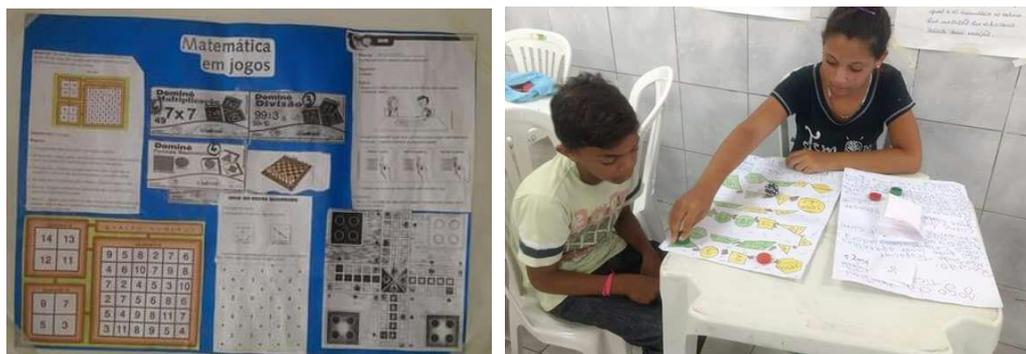


Figura 1: Confeção de jogos em papel.

Nesse aspecto, buscamos trabalhar com jogos pedagógicos na perspectiva da escola buscando facilitar o ensino-aprendizagem em que se organizou uma metodologia utilizando um layout com mesas e sobre elas os jogos. Foi realizada a confecção de cartazes, desenvolvidos pelos alunos, com as regras dos jogos e explicações para as demais turmas da escola.

2.2 Aplicação de jogos de tabuleiro

No decorrer da experiência, com os jogos de tabuleiro, percebeu-se a maneira com a qual os alunos se comportaram, dada ao seu olhar e às suas expressividades nas movimentações das peças integrantes dos jogos, bem como a satisfação e a sutileza em suas interações nas jogadas, combinando conhecimentos teóricos e empíricos, levando-os a abstrações ao concreto, de modo, a dinamizar os contextos a serem seguidos com as regras, proposições, nos jogos expostos. A Figura 2 mostra os alunos interagindo com jogos de tabuleiro e a observação de suas estratégias e raciocínio lógico/matemático.



Figura 2: Alunos com a utilização de jogos de tabuleiro.

O desenvolvimento do projeto Matemática através dos jogos possibilitou o envolvimento dos alunos em brincadeiras, jogos, fabricados e construídos. Os vários conteúdos foram ensinados de forma lúdica e prazerosa com os alunos do ensino fundamental II.



Os alunos também compreenderam que é possível aprender Matemática de forma responsável em seus questionamentos, lúdica, recreativa e divertida, tomando como relação os conteúdos abordados, bem como a contribuição para a crítica e inventividade no ensino de Matemática.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas nesta pesquisa proporcionaram aos alunos um maior entrosamento da turma, além do conhecimento sobre a habilidade de estabelecimento de metas e dinâmicas motivacionais, preparando-o para a reflexão de conteúdos matemáticos levados para a sala de aula.

Outro aspecto importante foi relacionado as avaliações dos alunos realizadas através da dinâmica dos jogos. Verificamos que a realização de atividades avaliativas através dos jogos ameniza as tensões e ansiedades dos alunos, permitindo maior espontaneidade e, conseqüentemente, resultados mais transparentes ao processo. Nesse caso, o jogo foi importante no processo avaliativo e auxiliou o professor na coleta de informações sobre a aprendizagem dos alunos favorecendo o processo avaliativo.

4 REFERÊNCIAS

- GALLO, S. N. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. São Paulo: Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), 2007.
- SIDNEI, O. Geração Y: o nascimento de uma nova versão de líderes. São Paulo: [s.n.], 2010.
- TEIXEIRA, J. S. F.; SÁ, E. J. V.; FERNANDES, C. T. Cenários Digitais de Uso Pedagógico usando Objetos de Aprendizagem do tipo Jogos Educacionais. VirtualEduca2007, São José dos Campos, Junho 2007.
- XAVIER, G. Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro: Dissertação (Mestrado em Artes e Design) , 2007.