

O ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA E DE UM OLHAR SENSÍVEL DO PROFESSOR

Erika Aparecida Domiciano Moser¹

RESUMO

“A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.” (*Paulo Freire*)

Sabe-se que a Matemática está associada, no imaginário das crianças, como sendo algo muito difícil de aprender e que trará grande sofrimento. O envolvimento e o compromisso do professor proporcionando aos estudantes um ambiente que possa promover uma aprendizagem significativa e prazerosa estimulando as habilidades fundamentais na construção de conceitos e desenvolvimento do pensamento lógico-matemático fará a diferença na desmistificação desta área do conhecimento. Portanto o artigo desenvolvido, com base no trabalho de conclusão do curso de Pedagogia, busca identificar a real utilização dos jogos em sala de aula pelos professores, no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Jogos Matemáticos, Lúdico, Ensino, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O tema “O Ensino da Matemática nos Anos Iniciais através da utilização de jogos em sala de aula e de um olhar sensível do professor”, foi escolhido por se tratar de um assunto que instiga a reflexão sobre as metodologias tradicionais de ensino, as quais estão baseadas em memorizar procedimentos, com pouca preocupação para desenvolver o pensamento lógico. E também não despertando significados para os estudantes, levando-os a terem dificuldades no processo de aprendizagem. Para Freire (1987) o educando deve tornar-se

autor, sujeito, do seu próprio conhecimento e não um mero expectador do que lhe é fornecido, muitas vezes transferido.

O trabalho busca analisar e verificar a metodologia empregada pelo professor de uma turma dos anos iniciais do ensino fundamental, no desenvolvimento das habilidades matemáticas levando em consideração o que afirma os Parâmetros Curriculares Nacionais sobre esta disciplina [...] “faz parte da vida de todas as pessoas nas experiências mais simples como contar, comparar e operar sobre quantidades”, (BRASIL, 2007, p.29).

Desenvolver habilidades matemáticas nos estudantes é um grande desafio, visto que as dificuldades existentes relacionadas à disciplina se iniciam no desenvolvimento destas, no professor. O trabalho com jogos auxilia não só os estudantes, mas também seus professores que ao elaborarem determinados jogos enriquecerão seus conhecimentos superando dificuldades, bem como o valor que o professor dá aos sentimentos e emoções dos educandos. Por isso é importante “na formação docente a compreensão do valor dos sentimentos, das emoções, do desejo, da insegurança a ser superada pela segurança, do medo que, ao ser educado, vai gerando a coragem”. (Freire, 1999, p.50) e nesse contexto os jogos devem fazer parte do cotidiano escolar onde o professor irá analisar seu potencial educativo e os aspectos curriculares que deseja desenvolver.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA E DE UM OLHAR SENSÍVEL DO PROFESSOR

Como desenvolver habilidades matemáticas nas crianças dos anos iniciais de forma lúdica, sob olhar sensível do professor, despertando maior interesse para a disciplina de Matemática dialogando com o conhecimento? Essa foi a pergunta norteadora para o desenvolvimento do trabalho de conclusão do curso de Pedagogia ao qual se baseiam as considerações neste artigo.

O diálogo na concepção de Paulo Freire é um ato de amor, humildade, esperança, fé e confiança e é fundamental para o estabelecimento de ligações entre diferentes saberes dentro da sala de aula, e em especial nos momentos em que o jogo é a metodologia utilizada.

“É fundamental, porém, é que a informação seja sempre precedida e associada à problematização do objeto em torno de cujo conhecimento ele dá esta ou aquela

informação. Desta forma, se alcança uma síntese entre o conhecimento e o educador, mais sistematizado, e o conhecimento do educando, menos sistematizado- síntese que se faz através do diálogo”. (Freire, 2002, p.65)

Por essas reflexões e por saber da importância que a Matemática tem na formação e na inserção das pessoas no mercado de trabalho e em toda a sua mobilidade social, que este trabalho procurou constatar o quanto a maneira como é ensinada reflete no aprendizado eficaz dos estudantes. Muito se estuda e se aperfeiçoa as didáticas para que esses conhecimentos adquiridos sejam colocados em prática e que os professores sintam-se seguros para estimular e incentivar as crianças no aprendizado da matemática. Culturalmente, desde muito cedo as crianças brincam relacionando o seu universo infantil ao mundo que as rodeia e através de jogos de faz-de-conta, jogos inventados que elas desenvolvem novas habilidades em seu processo de desenvolvimento. O jogo além de ser um meio de diversão histórica, motiva, desenvolve habilidades, estimula o raciocínio, ajuda na melhor compreensão dos conteúdos matemáticos e de outras áreas do conhecimento. Sua utilização proporciona aos estudantes uma melhor compreensão das regras utilizadas nos processos de aquisição do conhecimento fazendo com que consigam se apropriar dos conteúdos que por hora lhes são totalmente abstratos. Os jogos despertam nos estudantes benefícios em suas funções emocionais, morais e sócias quando realizados em grupos. Ao relacionarem-se em equipe, eles estarão sendo instigados ao uso de seu raciocínio lógico de forma mais divertida interagindo mais próximo de seu colega e professor.

Paulo Freire (1983, p.75), fala sobre a necessidade de romper com o depósito de informação e na importância de contextualização dos temas ao cotidiano do aluno. A criança constrói seu conhecimento e desenvolve suas habilidades e competências através das relações e transcendências que consegue realizar com as informações que lhe são dadas se estas possuem um significado. A criança tem um mundo imaginário extremamente rico em contextos. Situações que parecem bobas ou sem sentido para o adulto, despertam interesse, a curiosidade e a imaginação da criança. Por isso, os jogos, os brinquedos e a literatura infantil são muito importantes na contextualização dos conhecimentos matemáticos.

Segundo Piaget, a Matemática é resultado do processo mental da criança em relação ao cotidiano, arquitetado mediante atividades de se pensar o mundo por meio da relação com objetos. Dessa forma, não podemos pensar o ensino da Matemática de acordo com o sistema tradicional de educação, caracterizado pela repetição e verbalização de conteúdos. Piaget

considera o método tradicional fracassado, pois o mesmo trata a criança como um ser apático e vago. Suas ideias refletem sobre um ensino formador de um raciocínio lógico matemático que conduz à interpretação e compreensão, em detrimento da memorização. Logo, o jogo vem de encontro ao que diz o autor.

Moura (1994) recomenda que o jogo seja utilizado como recurso metodológico em sala de aula, pois em sua concepção:

“O jogo na educação matemática parece justificar-se ao introduzir uma linguagem matemática que pouco a pouco será incorporada aos conceitos matemáticos formais, ao desenvolver a capacidade de lidar com informações e ao criar significados culturais para os conceitos matemáticos e o estudo de novos conteúdos.” (MOURA, 1994, p. 24).

O jogo possibilita a diminuição de bloqueios de muitos alunos que temem esta disciplina curricular e sentem-se incapacitados para aprendê-la, pois na situação de jogo, onde a motivação é grande, os alunos “falam matemática” e apresentam desempenho e atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem. O jogo e a forma de pensar que ele propicia mediante intervenções pedagógicas do professor irá tornar o estudo da Matemática mais prazeroso, desenvolvendo habilidades de resolução de problemas, de investigação e permitindo trabalhar conteúdos culturais inerentes ao próprio jogo, pelo uso de uma linguagem universalmente aceita, a linguagem matemática.

Diante disso, faz-se necessário realizar um estudo sobre como esta estratégia metodológica tão rica que busca tornar o ensino da matemática mais atrativo e significativo para o aluno, está sendo desenvolvida em sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental.

CONCLUSÃO

Percebeu-se que apesar da qualificação dos professores eles ainda referem não conseguir atingir os objetivos previstos, pois não conseguem efetivamente desenvolver as atividades através dos jogos.

Nas observações realizadas nas aulas de matemática constatou-se que as aulas são tradicionais prevalecendo como principais recursos didáticos o livro, o quadro e folhinhas de atividades. Não há contextualização, levando a matemática de sala de aula para a vida, desenvolvendo as habilidades de forma prazerosa através dos jogos. Não há o despertar da criatividade, da curiosidade.

“A melhora da qualidade da educação implica a formação permanente dos educadores. E a formação permanente se funda na prática de analisar a prática. É pensando sua prática, naturalmente com a presença de pessoal altamente qualificado, que é possível perceber embutida na prática uma teoria não percebida ainda, pouco percebida ou já percebida, mas pouco assumida.”(FREIRE, 2001a, p.72).

Sabe-se que o jogo é um dos recursos didáticos para o ensino da matemática e que em alguns momentos não será utilizado, mas que em outros, deve estar dentro do planejamento, contextualizando, mediante intervenções pedagógicas com um olhar sensível do professor, fará com que a criança assimile os conceitos de forma prazerosa.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental a criança se encanta e se alegra por todo conhecimento que ela consegue adquirir e é nesse momento que o professor deve desenvolver nelas os saberes matemáticos, mostrando que esta está ao nosso redor auxiliando em seu entendimento e desmistificando essa disciplina tão fascinante. Quando conseguimos olhar com olhos sedentos de saber, a matemática se torna desafiadora e convidativa e isso pode ser feito através dos jogos contextualizados com a realidade.

Cada educador deve ter compromisso de mostrar o mundo aos seus educandos da forma mais prazerosa possível, pois assim iremos diminuir as dificuldades de aprendizagem na matemática e quem sabe ao mesmo tempo fazer com que as crianças levem para os anos finais o encantamento pelo aprendizado matemático. Para que com isso, quantas inteligências críticas, quantas curiosidades, quantos indagadores, quanta capacidade abstrativa para poder ser concreta poderemos despertar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vera de Fátima Corsino de. **Metodologia do Ensino da Matemática nos Anos iniciais do Ensino Fundamental**. Dourados: UNIGRAN, 2013.

BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME – USP, 1996. 110 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática/SEF**. Brasília, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo & Shor, Ira. **Medo e ousadia: O cotidiano do professor**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa-21^a Edição**. São Paulo. Editora Paz e Terra, 2002.

GRANDO, R.C. **O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Campinas: FE/UNICAMP. Tese de Doutorado, 2000. 183 p.

_____. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulos, 2004. 115 p.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

LIBANÊO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1998.

LIMA, Terezinha Bazé de. **Normas da ABNT: uso e emprego em textos científicos**. Dourados: UNIGRAN, 2012.

LIMA, Terezinha Bazé de. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. Dourados. UNIGRAN, 2012.

_____, Terezinha Bazé de. **Trabalho de Conclusão de Curso II**. Dourados: UNIGRAN, 2014.

MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do Lúdico na Matemática**. In: A Educação Matemática em Revista. São Paulo: SBEM– SP, 1994. 17-24 p.

_____. **O Jogo e a Construção do Conhecimento Matemático**. *O Jogo e a Construção do Conhecimento na Pré-escola*. Séries Idéias-FDE, São Paulo, v.10, 1991. 45-53 p.

_____. **O jogo na Educação Matemática**. Idéias, São Paulo, n. 7, 1990. 62 – 67 p.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

BRASIL – Ministério da Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Fundamental (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, MEC/SEF, 8 v.

Dicionário Online de Português – Dicio. Disponível em <http://www.dicio.com.br/>