



A UTILIZAÇÃO DO JOGO LÚDICO COMO METODOLOGIA NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO NA ESCOLA ESTADUAL MARIA DAS DORES BRASIL - BOA VISTA – RR

Nivalda Santes de Siqueira¹, José Nicodemos Ferreira Fernandes²

¹Discente de Matemática – IFRR. Bolsista do IFRR e-mail: nivaldaifrr@gmail.com;

²Professor de Matemática – IFRR. e-mail: professornicodemos@bol.com.br

Introdução

O objetivo deste trabalho é mostrar a importância dos jogos lúdicos para a aprendizagem da Matemática, abordando os conteúdos estudados de forma descontraída, tornando as aulas menos cansativas e mais agradáveis. Tendo em vista que a Matemática ainda é considerada como uma disciplina de difícil compreensão por grande parte dos alunos. Esta pesquisa diagnosticou e analisou a utilização dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem da Matemática, na Escola Estadual Maria das Dores Brasil, sendo a população de amostra grupo de 24 alunos do 2º ano e a professora de matemática, os quais apontaram indicadores para a referida pesquisa.

Segundo Nunes “o jogo será o ponto de partida para preparar o aluno para lidar com questões abstratas que exijam reflexão e inteligência além da elaboração de estratégias e de soluções para as situações problemas” (Nunes, 1990, p.52).

Nesse sentido, percebe-se que o jogo lúdico na matemática, quando utilizado de forma correta, com objetivos pré-estabelecidos pelo professor, proporcionam ao aluno, como sujeito na construção de seus conhecimentos, o despertar ou o estímulo pelo aprendizado da matemática, visto que as aulas com a utilização dos jogos tornam-se dinâmicas e interessantes, já que aprende e se diverte simultaneamente.

Assim, se concebermos o ensino da Matemática como descoberta, de criação e experimentação por parte do alunado, a utilização dessa metodologia tem como preocupação favorecer o processo de aprendizagem significativa no conhecimento matemático, pois é através desse processo que o aluno atinge os níveis de conhecimentos necessários para sua formação estudantil.



Metodologia ou Desenvolvimento do Trabalho

No primeiro momento foi aplicado um pré-teste, como forma de diagnosticar nos alunos os conhecimentos matemáticos em relação ao conteúdo de matrizes.

No segundo momento, ocorreu a aplicação do jogo lúdico “Brincando com Matrizes”.

No terceiro momento, foi aplicado o pós-teste, com as mesmas questões, para assim comparar os resultados referentes aos conhecimentos matemáticos.

Resultados e discussão

Tornou-se possível analisarmos a eficácia da aplicação do jogo lúdico “Brincando com Matrizes”. O jogo serviu como um elo integrador entre aspectos cognitivos e sociais entre os alunos, evidenciando a satisfação, a emoção e a euforia do participar. Euforia essa que por diversas vezes tínhamos que pedir para a turma se acalmar, devido ao entusiasmo acentuado.

CONCLUSÕES

Ao analisar o desenvolvimento e a conclusão desta pesquisa, percebe-se que enquanto recurso pedagógico, a utilização dos jogos lúdicos nas aulas de matemática, proporcionou evidenciar o conhecimento matemático no conteúdo ministrado pela professora: o conteúdo de matrizes, evidenciando o conhecimento matemático de 80% da turma. Observou-se ainda, que durante o momento da aplicação do jogo lúdico, 20% dos alunos tinham certa dificuldade sobre o conteúdo ministrado. No entanto, após o pós-teste, os resultados evidenciaram de forma satisfatória o objetivo da pesquisa.

Assim, percebemos a importância dos jogos lúdicos quando se pretende construir uma metodologia significativa para o ensino-aprendizagem da matemática, proporcionando ao aluno vivenciar situações que o motiva, bem como encorajá-lo a encarar situações novas e que possam perder o medo de aprender Matemática.

IV
FÓRUM DE INTEGRAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE RORÁIMA



TEMA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE
DATA
18 a 20/11/2015
LOCAL
Câmpus Boa Vista Centro

REITORIA - CÂMPUS BOA VISTA CENTRO - CÂMPUS BOA VISTA ZONA OESTE CÂMPUS NOVO PARAÍSO - CÂMPUS AMAJARI - CÂMPUS AVANÇADO BONFIM