

APÊNDICE G – CARTILHA PRODUÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS VANTAGENS
DOS JOGOS EDUCATIVOS COMO UM ALIADO NO ENSINO DE MATEMÁTICA



PARA PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL II

SÃO MATEUS-ES
2022

CARTILHA: VANTAGENS DOS JOGOS EDUCATIVOS COMO UM ALIADO NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Roseli Dias Pereira²

A disciplina de matemática por vezes pode ser vista por muitos alunos como difícil e complicada. No entanto, o contexto de ensino-aprendizagem adequado nas aulas pode proporcionar desenvolvimentos mútuos e positivos. Por isso, acredito que inovar nas aulas de forma prática e atual pode auxiliar os alunos e desmistificar o relato de dificuldade.

ELEMENTOS FUNDAMENTAIS PARA A CONSTRUÇÃO DOS JOGOS

01-Planejamento.

01-Escolha dos Jogos.

02-Seleção de Conteúdos.

03-Tempo Necessário.

04-Materiais necessários para a construção dos Jogos.

Cabe destacar que os jogos devem ser adaptados conforme a realidade e a necessidade de cada turma e que os resultados positivos apresentados nessa pesquisa não garantem os mesmos resultados em outras turmas, mas servem a propósito de sugestão como estratégias de ensino de conteúdos.

² Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Instituto Vale do Cricaré.

Veja algumas sugestões de jogos educativos:

01- Dominó



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Dominó, o jogo se torna atraente por ser uma atividade lúdica, onde trabalha o desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes. É um jogo tradicional, onde é adaptado com o conteúdo selecionado pelo educador.

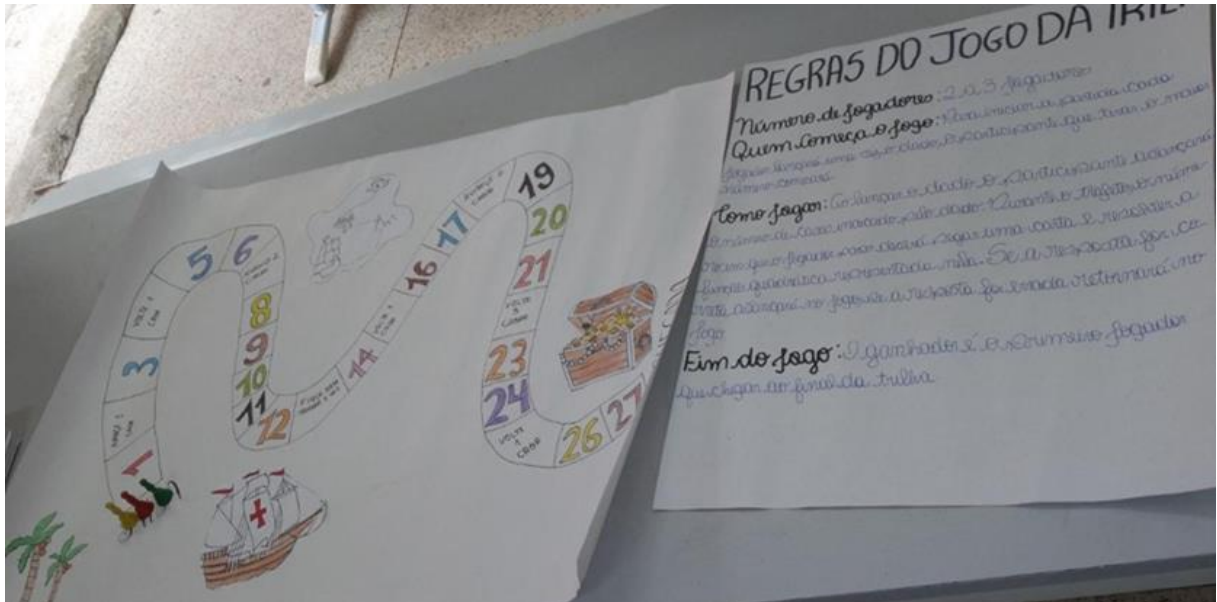
02 - Jogo da velha



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

O jogo da velha envolve raciocínio lógico e estratégias, fazendo com que o estudante trabalhe as habilidades do jogo e fixação do conteúdo anexado no jogo. Sendo assim, conseguimos prender a concentração dos alunos.

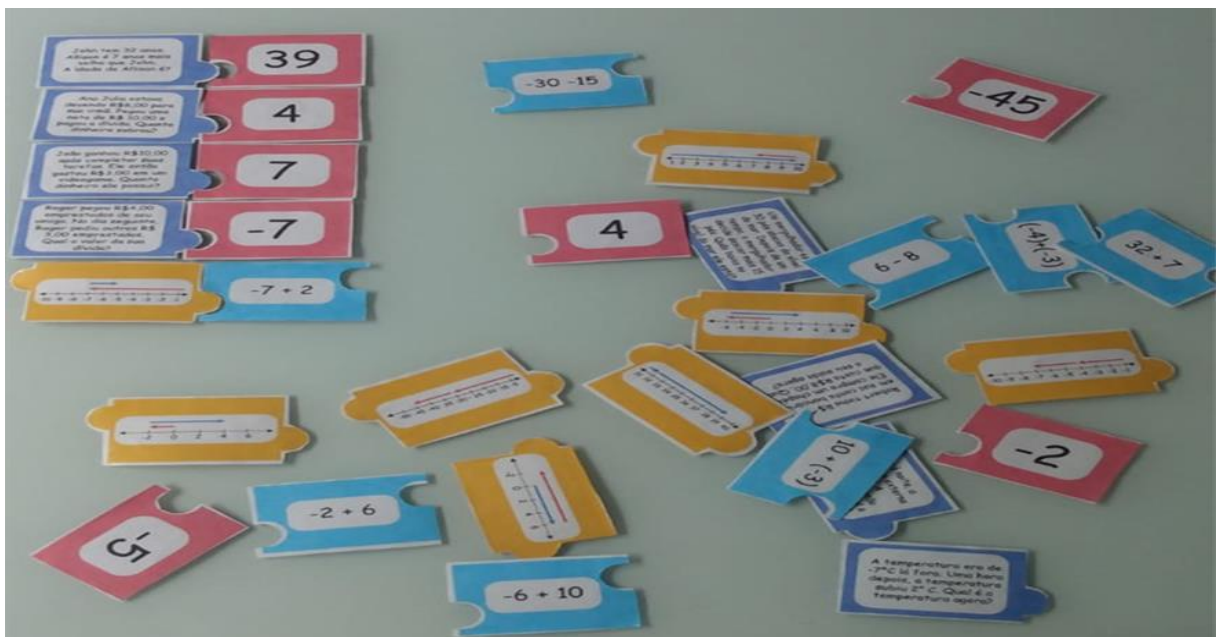
03 - Trilha



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

O jogo trabalha o raciocínio do aluno e também ensina a contagem numérica e sequência, além de ajudar na fixação do conteúdo no qual o jogo foi adaptado.

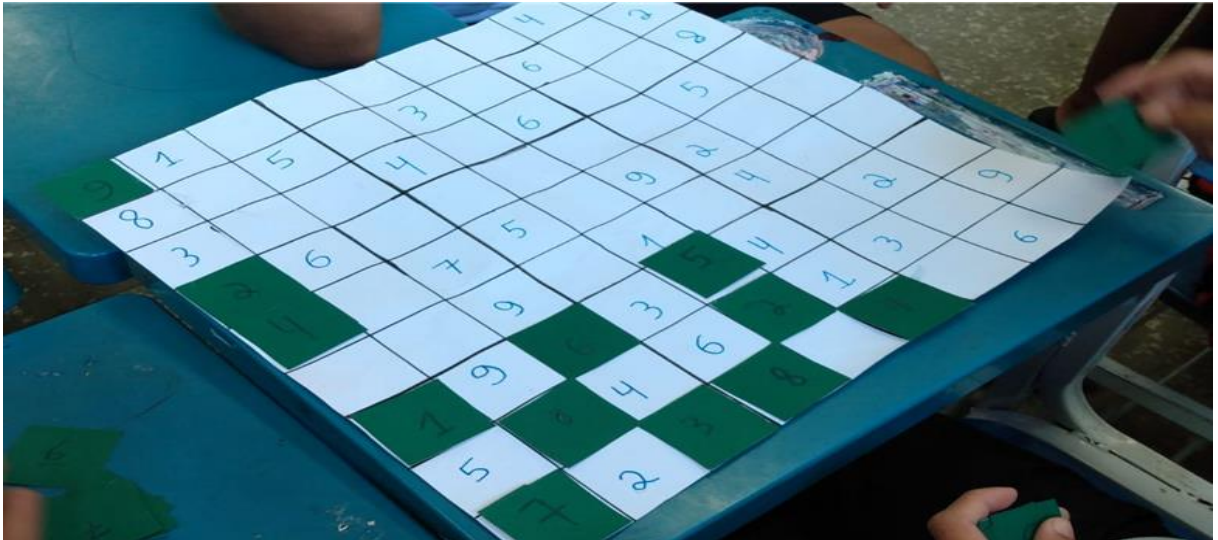
04 - Quebra cabeça



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

É um jogo onde o aluno trabalha a concentração visual, a percepção e o raciocínio, fazendo com que o mesmo se desempenhe melhor no conteúdo trabalhado no jogo. Outras sugestões de jogos educativos podem ser encontrados na dissertação.

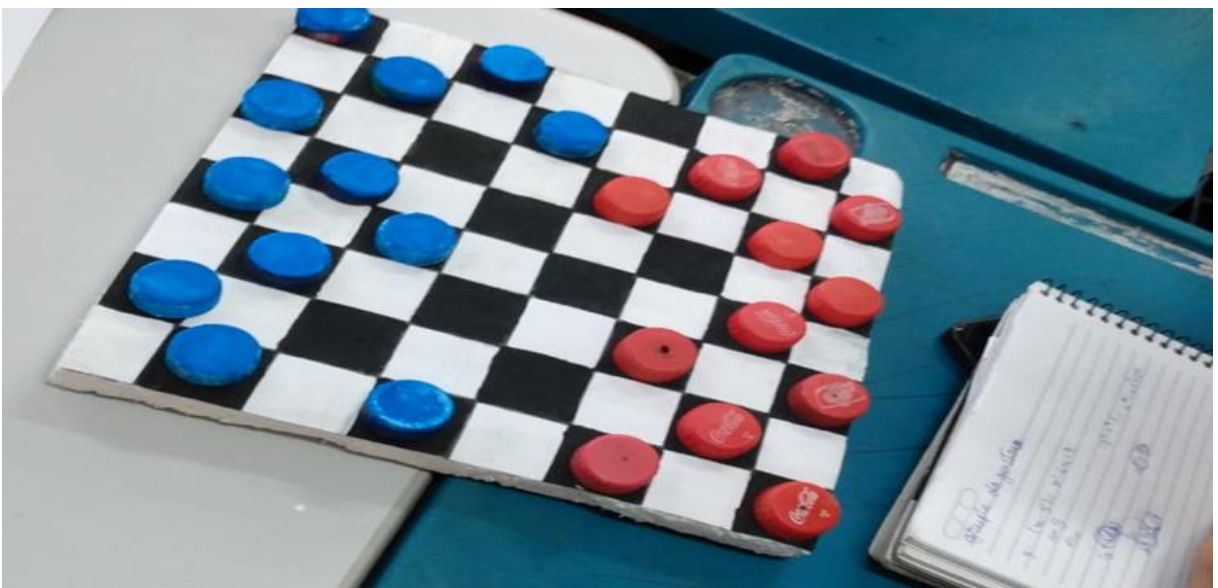
05 – Sodoku



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os materiais necessários para construção foram: Papel cartão, cartolina, ou chamex, impressora, pincel, régua, tesoura, lápis e borracha. É um jogo que trabalha raciocínio, podendo ser utilizado nas aulas de matemática como estratégia de concentração.

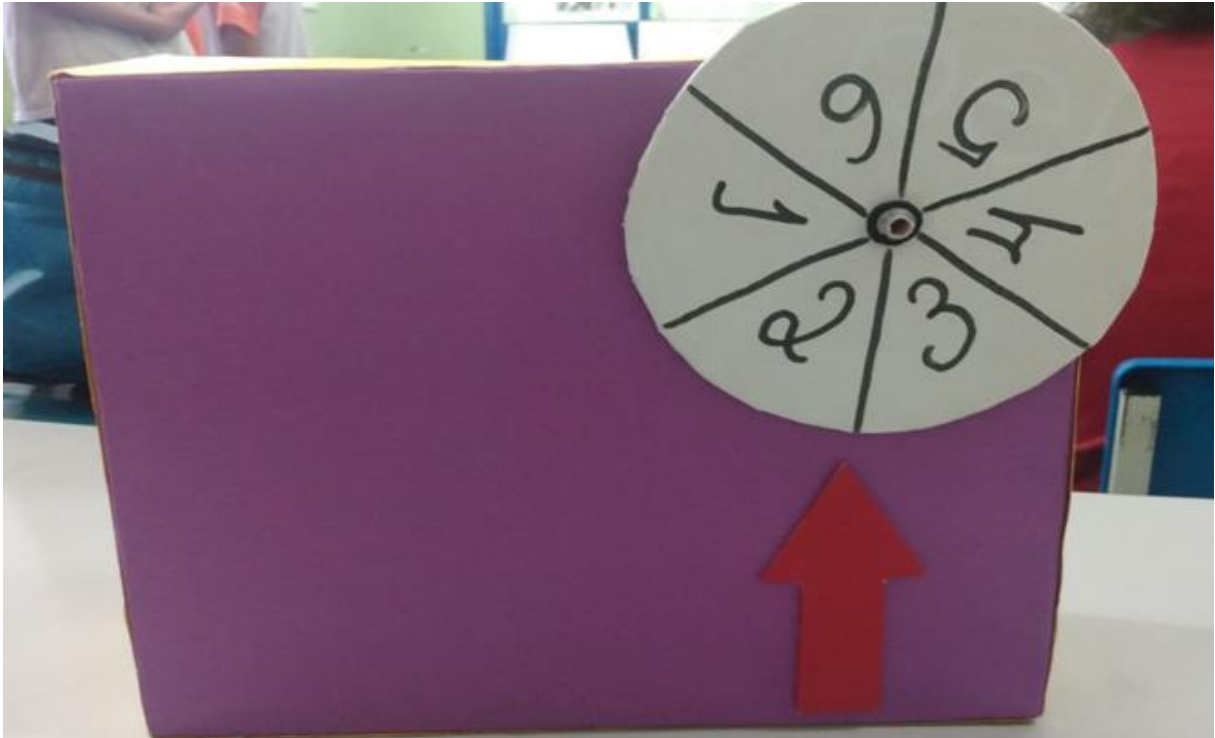
06 – Dama



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os materiais necessários para construção foram: Papel cartão, cartolina, ou chamex, pincel, tesoura, lápis e borracha, tampa de garrafa pet, tinta guache e régua. Trata-se também de um jogo que visa o desenvolvimento do raciocínio lógico e situações problema.

07. Roleta



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os materiais necessários para construção foram: Papel cartão, cartolina, chamex ou EVA, pincel, régua, tesoura, lápis, borracha e papelão E ou CD. O jogo se torna atraente e desafiador podendo ser trabalhado com operações matemáticas, basta girar a roleta e o número que estiver na seta terá uma questão para ser resolvida, sendo assim pra ambos lados dos dois jogadores. Outras sugestões de jogos educativos podem ser encontradas na dissertação. O jogo é considerado importante por ser desafiador no teste de raciocínio, o movimento das peças é para frente ou na diagonal, sempre nas casas de mesma cor.

Tendo em vista ampliar as reflexões, pesquisas recentes sobre a prática com jogos em sala de aula baseadas considerando a resolução de problemas, apontam as potencialidades do jogo na prática pedagógica escolar como uma estratégia lúdica em que os estudantes, além disso possibilita a interdisciplinaridade (FREIRE, 1997).

Sendo assim, o conhecimento não se apresenta de forma fragmentada, portanto, torna-se fundamental conceber a prática pedagógica como um espaço que permite a aprendizagem de um conhecimento não fragmentado e de forma também não fragmentada, mas de “corpo inteiro”, conforme destaca Freire (1997, p.14):

Fica difícil falar em Educação concreta na escola quando o corpo é considerado um intruso. A concretude do ensino depende, a meu ver, de ações práticas (...). Sem viver concretamente, corporalmente, as relações espaciais e temporais de que a cultura infantil [do indivíduo de uma maneira geral] é repleta, fica difícil falar em educação concreta, em conhecimento significativo, em formação para a autonomia, em democracia e assim por diante. Sugiro que, a cada início de ano letivo, por ocasião das matrículas, também o corpo das crianças seja matriculado.

Diante do exposto, consideramos que torna-se necessário ao professor a utilização dos jogos em suas práticas educativas, no sentido de refletir sobre vários aspectos sociais, morais, corporais, afetivos, éticos e cognitivos, que estão trabalhando, mesmo quando sua intervenção é mínima. Para além das reflexões, a utilização de jogos na sala de aula não pode se restringir ao caráter motivacional, considerando que é uma ação que deve ser planejada, executada, registrada, avaliada e compartilhada tanto pelos alunos quanto pelos professores.

REFERÊNCIAS

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Scipione, 1997. 224 p.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula.** São Paulo: Paulus, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, L. **A importância dos jogos de regras para a construção de conhecimento na escola.** São Paulo, 1993.